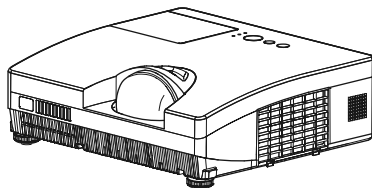


Projecteur

CP-D10/CP-D20

Manuel d'utilisation (détailé)

Guide d'utilisation



Merci d'avoir acheté ce projecteur.

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

A propos de ce manuel

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

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

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

AVIS Cette convention signale des problèmes potentiels.

 Veuillez consulter les pages indiquées après ce symbole.

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

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

Marques de commerce

- Mac[®] est une marque déposée de Apple Inc.
- Windows[®] est une marque déposée de Microsoft Corporation aux États-Unis et/ou dans les autres pays.
- VESA et DDC sont des marques déposées de Video Electronics Standard Association.
- “Blu-ray Disc” est une marque de commerce.

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

Projecteur

Manuel d'utilisation - Guide de sécurité

Merci d'avoir acheté ce projecteur.

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

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

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

Explication des symboles

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

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

Symboles types



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



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



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

Consignes De Sécurité

AVERTISSEMENT

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

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

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

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

Soyez particulièrement vigilant pour des enfants et des animaux domestiques.

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

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

Ne jamais introduire de liquides ou de corps étrangers.

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

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

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

Il est interdit de le démonter ou de le modifier.

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

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

Le projecteur ne doit subir aucun choc ou impact.

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

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

Ne placez pas le projecteur sur une surface instable.

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

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



Débranchez la prise murale.



Ne pas démonter.



Consignes De Sécurité (Suite)

AVERTISSEMENT

Faites attention, le projecteur peut atteindre des températures élevées.

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

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

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

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

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

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

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

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

Faites attention au branchement du cordon électrique.

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

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

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

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

Veillez à brancher le fil de terre.

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

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



Branchez solidement le fil de mise à la terre.

Consignes De Sécurité (Suite)

AVERTISSEMENT

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

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



Veillez lire avec attention le chapitre "Lampe".

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

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

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

- Ne placez pas le projecteur ou des objets lourds sur le cordon électrique ou sur les câbles. Évitez aussi de 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, essayez 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).

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

Lampe

AVERTISSEMENT



HAUTE TENSION



HAUTE TEMPÉRATURE



HAUTE PRESSION

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

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

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

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

Pour de plus amples informations, contactez votre revendeur.



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

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

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

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

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



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

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



- N'utilisez que des lampes du type indiqué.

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

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

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

Réglementations

Avertissement FCC

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

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

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

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

Pour les utilisateurs au Canada

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

Garantie Et Service Après-vente

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

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

Table des matières



A propos de ce manuel	1	Menu IMAGE	27
Table des matières	2	LUMIN., CONTRASTE, GAMMA,	
Caractéristiques du projecteur	3	TEMP COUL., COULEUR, TEINTE, NETTETE,	
Préparatifs	3	MA MEMOIRE	
Vérification du contenu de l'emballage	3	Menu AFFICHAGE	30
Fixation de la protection lentille	3	ASPECT, SUR-BAL., POSIT.V, POSIT.H,	
Identification des pièces composantes	4	PHASE.H, TAIL.H, EXÉCUT. D'AJUST. AUTO	
Projecteur	4	Menu ENTR.	32
Panneau de contrôle	5	PROGRESSIF, N.R.VIDÉO, ESP. COUL.,	
Panneau arrière	5	FORMAT VIDEO, COMPUTER-IN,	
Télécommande	6	BLOC IMAGE, RESOLUTION	
Mise en place	7	Menu INSTALLAT°	35
Disposition	7	Zoom-D, DÉPLAC. V-D, DÉPLAC. H-D,	
Connecter vos appareils	10	POSITION IMAGE, KEYSTONE, MODE ÉCO.,	
Connecter l'alimentation électrique	12	MIROIR, MODE PAUSE, SORTIE MONITEUR	
Utiliser la barre et le logement		Menu AUDIO IN	37
de sécurité	12	VOLUME, HAUT-PARL, SOURCE AUDIO	
Télécommande	13	Menu ECRAN	38
Mise en place des piles	13	LANGUE, POS. MENU, SUPPR.,	
A propos du signal de la télécommande	13	DEMARRAGE, Mon Écran, V. Mon Écran,	
Modifier la fréquence du signal		MESSAGE, NOM DU SOURCE, MODÈLE, S.T.C.	
de la télécommande	14	Menu OPT.	44
Mise sous/hors-tension	15	RECHER. AUTO., ALLUM. DIRECT, AUTO OFF,	
Mise sous tension	15	TEMPS LAMPE, TEMPS FILTRE, MA TOUCHE,	
Mise hors tension	15	MA SOURCE, SERVICE	
Opération	16	Menu SECURITE	49
Régler le volume	16	MODIF. MOT DE PASSE SÈCUR.,	
Coupure temporaire du son	16	MOT DE PASSE Mon Écran, VERROU PIN,	
Sélectionner un signal d'entrée	16	DÉTECT. TRANSITION, M.D.P. MON TEXTE,	
Rechercher un signal d'entrée	18	AFFICHER MON TEXTE, ÉDITER MON TEXTE,	
Sélectionner un rapport de format	18	Entretien	55
Régler l'élévateur du projecteur	19	Remplacer la lampe	55
Ajustement de la focale	19	Nettoyer et remplacer le filtre à air	57
Utiliser la fonction de réglage		Autres procédures d'entretien	58
automatique	20	Dépannage	59
Régler la position	20	Messages liés	60
Corriger les distorsions trapézoïdales	21	A propos des voyants de lampes	61
Utiliser la fonction de grossissement	21	Arrêter le projecteur	63
Effacement temporaire de l'écran	22	Réinitialiser tous les réglages	63
Effacer l'écran temporairement	22	Phénomènes qui peuvent facilement être	
Utiliser la fonction de menu	23	confondus avec des défauts de l'appareil	63
MENU COURT	25	Caractéristiques techniques	66
ASPECT, ZOOM-D, KEYSTONE, MODE IMAGE,			
MODE ÉCO., MIROIR, REIN., TEMPS FILTRE,			
LANGUE, MENU AVANCÉ, ARRÊT			

Caractéristiques du projecteur

Le projecteur vous offre les fonctions suivantes.

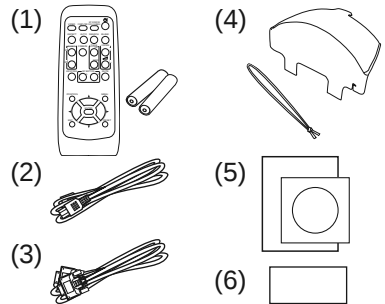
- ✓ Le système optique unique génère des images projetées de grande taille à courte distance pour une utilisation versatile.
- ✓ Le système de filtre à double épaisseur est prévu pour être utilisé pendant une plus longue durée et réduire les besoins en entretien.

Préparatifs

Vérification du 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) Protège-objectif et Courroie
- (5) Manuel d'utilisation (Livre x 1, CD x 1)
- (6) Étiquette de sécurité

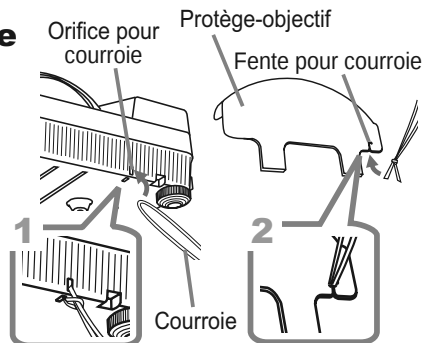


REMARQUE • Conservez l'emballage d'origine pour une ré-expédition future. Pour déplacer le projecteur, assurez-vous de bien utiliser l'emballage d'origine. Faites particulièrement attention à la partie de l'objectif.

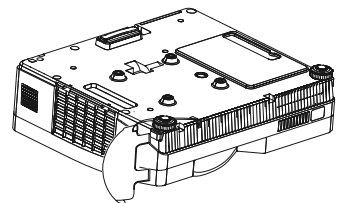
Fixation de la protection lentille

Pour éviter la perte de la protection lentille, utiliser le courroie fourni pour la fixer au projecteur.

1. Attachez la courroie à l'orifice pour courroie tel qu'illustré sur la figure de l'étape 1. Veuillez noter que le nœud sur la courroie permet de l'attacher au protège-objectif à l'étape 2.
2. Insérez l'extrémité de la courroie dans la fente du protège-objectif avec le nœud du côté de l'objectif. Veuillez à ce que la courroie soit insérée complètement dans la fente.



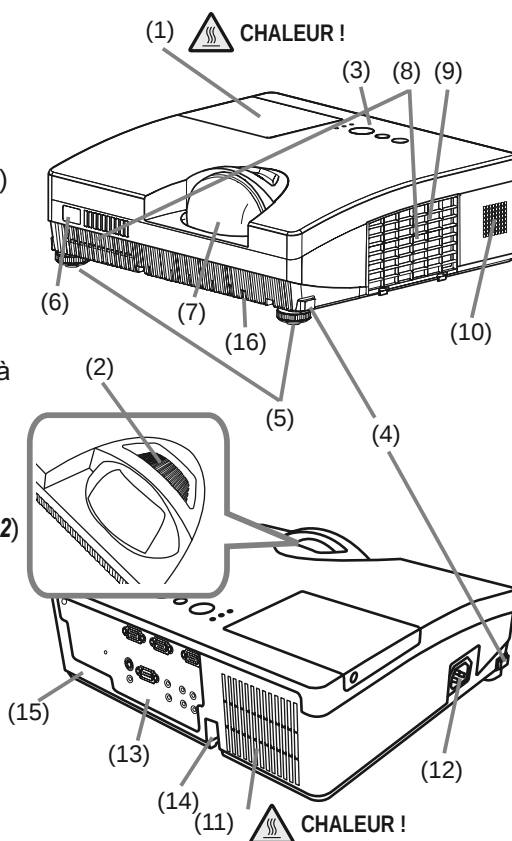
⚠ ATTENTION ► Ne laissez pas pendre le protège-objectif devant l'objectif lorsque le projecteur est installé à l'envers, par exemple lorsqu'il est installé au plafond. Le protège-objectif risquerait autrement de bloquer la lumière du projecteur ou de percuter l'objectif, ce qui pourrait l'endommager. Lorsque vous installez le projecteur à l'envers, faites pendre le protège-objectif du côté du projecteur ou placez-le sur le projecteur. Par exemple, enroulez la courroie autour du pied élévateur pour suspendre le protège-objectif (reportez-vous à la figure).



Identification des pièces composantes

Projecteur

- (1) Couvercle de la lampe (📖55)
La lampe est à l'intérieur.
- (2) Bague de mise au point (📖19)
- (3) Panneau de contrôle (📖5)
- (4) Boutons de l'élévateur (x 2) (📖19)
- (5) Pieds de l'élévateur (x 2) (📖19)
- (6) Capteur distant (📖13)
- (7) Objectif (📖58)
- (8) Entrées d'air
- (9) Couver-filtre (📖57)
Le filtre à air et l'entrée d'air sont à l'intérieur.
- (10) Haut-parleur (📖37)
- (11) Bouches d'air
- (12) **AC IN**
(Prise de courant alternatif) (📖12)
- (13) Panneau arrière (📖5)
- (14) Barre de sécurité (📖12)
- (15) Accroche de sécurité (📖12)
- (16) Orifice pour courroie (📖3)



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

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

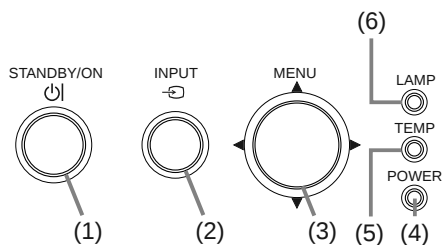
► Ne pas tenir les touches de l'élévateur sans tenir le projecteur, vous risquez de le faire tomber.

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

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

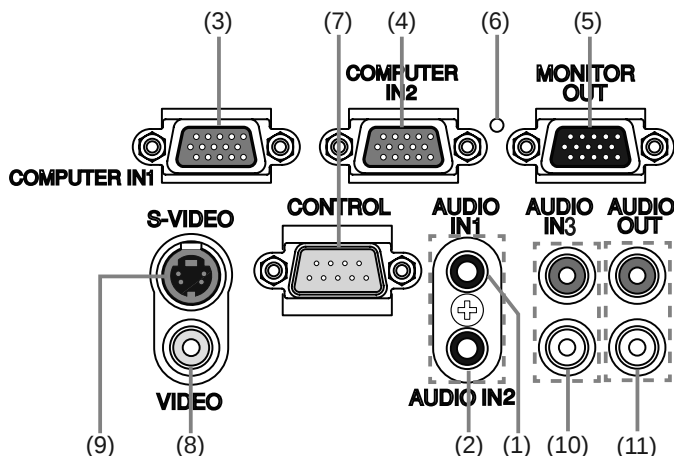
Panneau de contrôle

- (1) Touche **STANDBY/ON** (📖15)
- (2) Touche **INPUT** (📖16, 23)
- (3) Touche **MENU** (📖23)
Elle est constituée de quatre curseurs.
- (4) Voyant **POWER** (📖12, 15, 61)
- (5) Voyant **TEMP** (📖61)
- (6) Voyant **LAMP** (📖61)



Panneau arrière (📖10)

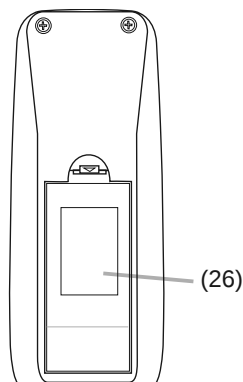
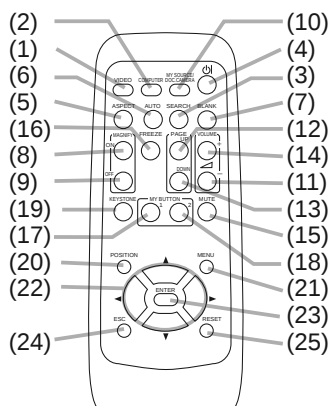
- (1) Port **AUDIO IN1**
- (2) Port **AUDIO IN2**
- (3) Port **COMPUTER IN1**
- (4) Port **COMPUTER IN2**
- (5) Port **MONITOR OUT**
- (6) Commutateur d'arrêt (📖63)
- (7) Port **CONTROL**
- (8) Port **VIDEO**
- (9) Port **S-VIDEO**
- (10) Ports **AUDIO IN3 (R, L)**
- (11) Ports **AUDIO OUT (R, L)**



⚠ ATTENTION ► Utiliser le commutateur d'arrêt uniquement lorsque le projecteur n'est pas mis hors-tension en suivant la procédure normale car l'utilisation de ce commutateur interrompt le fonctionnement du projecteur sans l'avoir refroidi.

Télécommande

- (1) Touche **VIDEO** (📖17)
- (2) Touche **COMPUTER** (📖17)
- (3) Touche **SEARCH** (📖18)
- (4) Touche **STANDBY/ON** (📖15)
- (5) Touche **ASPECT** (📖18)
- (6) Touche **AUTO** (📖20)
- (7) Touche **BLANK** (📖22)
- (8) Touche **MAGNIFY - ON** (📖21)
- (9) Touche **MAGNIFY - OFF** (📖14, 21)
- (10) Touche **MY SOURCE/DOC.CAMERA**
(📖17, 46)
- (11) Touche **VOLUME -** (📖14, 16)
- (12) Touche **PAGE UP ***
- (13) Touche **PAGE DOWN ***
- (14) Touche **VOLUME +** (📖16)
- (15) Touche **MUTE** (📖16)
- (16) Touche **FREEZE** (📖22)
- (17) Touche **MY BUTTON - 1** (📖46)
- (18) Touche **MY BUTTON - 2** (📖46)
- (19) Touche **KEystone** (📖21)
- (20) Touche **POSITION** (📖20, 24)
- (21) Touche **MENU** (📖23)
- (22) Touches des curseurs ▲/▼/◀/▶ (📖23)
- (23) Touche **ENTER** (📖23)
- (24) Touche **ESC** (📖23)
- (25) Touche **RESET** (📖23)
- (26) Couvercle des piles (📖13)



Arrière de la télécommande

REMARQUE • Les touches repérées par “*” ne sont pas prises en charge sur ce projecteur (📖60).

Mise en place

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

Disposition

<CP-D10>

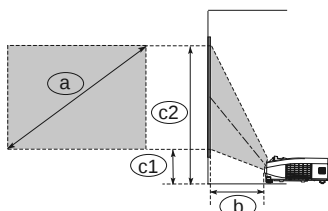
Référez-vous aux illustrations et aux tables ci-dessous pour déterminer la taille de l'écran et la distance de projection.

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

(a) Le format d'écran (en diagonale) (b) Distance du projecteur à l'écran (±8%)

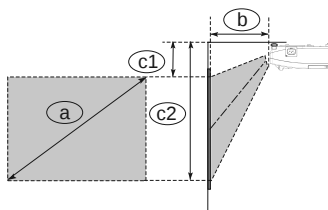
(c1, c2) Hauteur d'écran

Sur une surface horizontale



(a) Taille de l'écran (diagonale)		(b) Distance de projection		(c1) Hauteur de l'écran		(c2) Hauteur de l'écran	
Type (pouces)	m	m	pouces	m	pouces	m	pouces
60	1,5	0,683	27	0,279	11	1,193	47
70	1,8	0,805	32	0,314	12	1,381	54
80	2,0	0,927	36	0,350	14	1,569	62
90	2,3	1,049	41	0,385	15	1,757	69
100	2,5	1,170	46	0,421	17	1,945	77

Suspendu au plafond



- Laissez un espace libre de 30 cm ou plus entre les côtés du projecteur et tout autre objet tel qu'un mur. Ne placez ni ne fixez aucun objet susceptible d'obstruer l'objectif ou les trous d'aération.
- En cas d'installation spéciale, notamment dans le cas d'une suspension au plafond, les accessoires de montage spécifiés (66) et une maintenance spécifique peuvent s'avérer nécessaires. Avant d'installer le projecteur, demandez conseil à votre revendeur.

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

Disposition (suite)

<CP-D20>

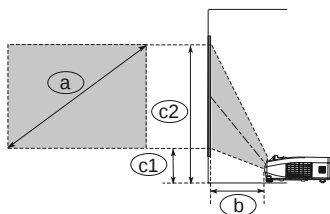
Référez-vous aux illustrations et aux tables ci-dessous pour déterminer la taille de l'écran et la distance de projection.

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

Ⓐ Le format d'écran (en diagonale) Ⓑ Distance du projecteur à l'écran (±8%)

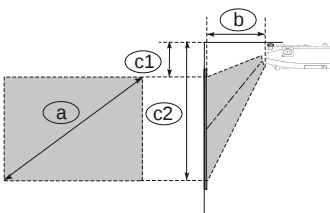
Ⓒ1, Ⓒ2 Hauteur d'écran

Sur une surface horizontale



Ⓐ Taille de l'écran (diagonale)		Ⓑ Distance de projection		Ⓒ1 Hauteur de l'écran		Ⓒ2 Hauteur de l'écran	
Type (pouces)	m	m	pouces	m	pouces	m	pouces
60	1,5	0,603	24	0,157	6	1,071	42
70	1,8	0,703	28	0,172	7	1,239	49
80	2,0	0,804	32	0,187	7	1,407	55
90	2,3	0,904	36	0,203	8	1,574	62
100	2,5	1,005	40	0,218	9	1,742	69

Suspendu au plafond



- Laissez un espace libre de 30 cm ou plus entre les côtés du projecteur et tout autre objet tel qu'un mur. Ne placez ni ne fixez aucun objet susceptible d'obstruer l'objectif ou les trous d'aération.
- En cas d'installation spéciale, notamment dans le cas d'une suspension au plafond, les accessoires de montage spécifiés (67) et une maintenance spécifique peuvent s'avérer nécessaires. Avant d'installer le projecteur, demandez conseil à votre revendeur.

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

Disposition (suite)

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

- Ne placez pas le projecteur sur une surface instable, en pente ou sujette à des vibrations, comme par exemple sur un support bancal ou incliné.
- Ne placez pas le projecteur sur le côté, ou à la verticale.
- Contactez votre revendeur avant une installation spéciale telle qu'un accrochage au plafond ou ailleurs.

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

- Ne placez ni ne fixez aucun objet susceptible d'obstruer l'objectif ou les trous d'aération.
- 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 objet métallique ni sur une surface sensible à la chaleur.
- Ne placez pas le projecteur sur un tapis, sur un coussin ou sur de la literie.
- Ne placez pas le projecteur dans un lieu directement exposé aux rayons du soleil, ni à proximité d'un objet chaud tel qu'un appareil de chauffage. Ne placez pas le projecteur dans un endroit où l'air d'un climatiseur ou appareil équivalent soufflerait directement dessus.
- Ne rien poser près de l'objectif, des trous d'aération ou sur le projecteur.
- Ne placez aucun objet qui risquerait d'être aspiré ou d'adhérer aux orifices d'aspiration sous le projecteur. Certaines entrées d'air du projecteur se trouvent en effet sur la surface inférieure.

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

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

► Utilisez uniquement les accessoires de montage spécifiés par le fabricant et laissez au service de maintenance le soin d'installer et de démonter le projecteur à l'aide des accessoires de montage.

- Lisez attentivement le manuel des accessoires de montage et conservez-le à des fins de référence.

⚠️ ATTENTION ► 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.

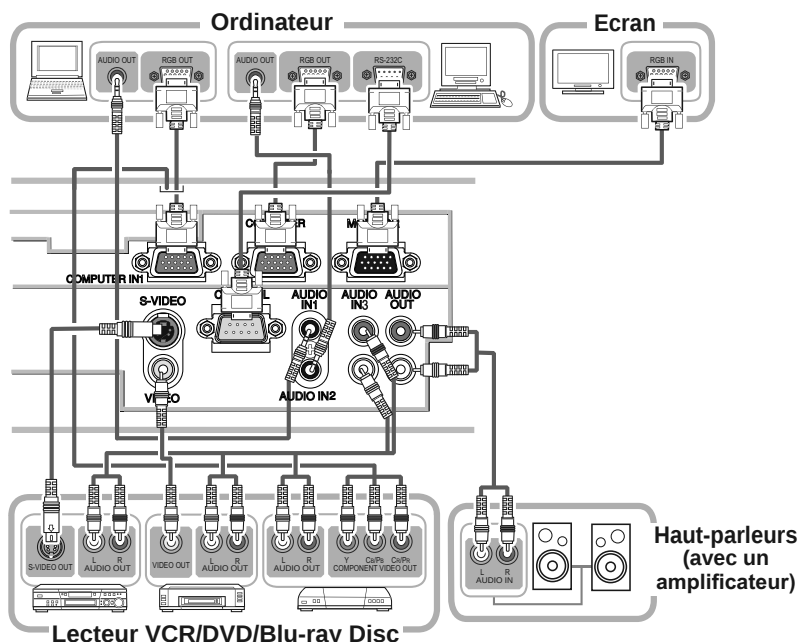
- Ne placez pas le projecteur près d'un humidificateur, d'une zone fumeurs ou d'une cuisine.

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

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

Connecter vos appareils

Assurez-vous de bien lire les manuels de chacun des appareils avant de les connecter au projecteur. Assurez-vous que tous les appareils sont appropriés pour être connectés à ce produit et préparez les câbles requis pour la connexion. Référez-vous aux illustrations suivantes pour la connexion.



⚠ AVERTISSEMENT ► Ne pas démonter ni modifier le projecteur et les accessoires.

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

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

► Utiliser l'accessoire approprié ou les câbles désignés. Renseignez-vous auprès de votre revendeur sur les câbles non fournis pour lesquels les réglementations exigent une longueur spécifique ou une âme en ferrite. Pour des câbles qui ont une âme uniquement sur une extrémité, connectez l'âme au projecteur.

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

AVIS ► Les ports d'entrée du projecteur étant disposés dans une cavité, utilisez les câbles terminés par des prises droites et non ceux terminés par des prises en L.

REMARQUE • Le port **COMPUTER IN1/2** peut aussi accepter un signal composant. L'entrée composant vidéo du projecteur nécessite l'utilisateur d'un adaptateur ou d'un câble spécifique.

Connecter vos appareils (suite)

REMARQUE • S'assurer de bien lire les manuels de chacun des appareils avant de les connecter au projecteur, et s'assurer que tous les appareils sont appropriés pour être connectés à ce produit. Avant la connexion à un ordinateur, vérifier le niveau de signal, la fréquence du signal et la résolution.

- Des adaptateurs peuvent être nécessaires pour l'entrée de certains signaux sur ce projecteur.
- Certains ordinateurs possèdent des modes d'affichage écran multiples qui peuvent comprendre certains signaux qui ne sont pas compatibles avec ce projecteur.
- Bien que ce projecteur puisse afficher des signaux avec une résolution atteignant UXGA (1600 x 1200), le signal sera converti en la résolution du panneau du projecteur avant son affichage. Les meilleures performances d'affichage seront obtenues si la résolution du signal d'entrée et celle du panneau du projecteur sont identiques.
- Lors de la connexion, s'assurer que la forme du connecteur de câble est adaptée au port auquel il se connecte, et visser soigneusement les vis sur les connecteurs.
- Lors de la connexion d'un ordinateur portable sur le projecteur, s'assurer d'activer la sortie RGB externe du portable (paramétrer l'ordinateur portable sur l'affichage CRT ou sur l'affichage LCD et CRT simultané). Pour de plus amples informations sur cette procédure, consulter le mode d'emploi de l'ordinateur portable correspondant.
- Quand la résolution de l'image est modifiée sur un ordinateur en fonction d'une donnée, la fonction d'ajustement automatique peut prendre un certain temps et peut ne pas être achevée. Dans ce cas, il se peut que vous ne soyez pas en mesure de visualiser une case de contrôle permettant de sélectionner Oui/Non pour la nouvelle résolution sous Windows. La résolution reviendra alors au format d'origine. Il peut être recommandé d'utiliser d'autres moniteurs CRT ou LCD pour modifier la résolution.
- Dans certains cas, le projecteur affichera une image incorrecte, ou n'affichera aucune image sur l'écran. Par exemple, l'ajustement automatique peut ne pas fonctionner correctement avec certains signaux d'entrée. Un signal d'entrée sync composite ou sync G peut interférer avec ce projecteur, si bien que celui-ci n'affichera pas l'image correctement.

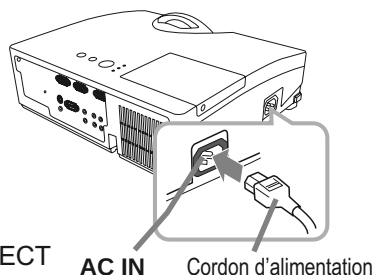
A propos des capacités Plug-and-Play

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 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 (☐44), 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.

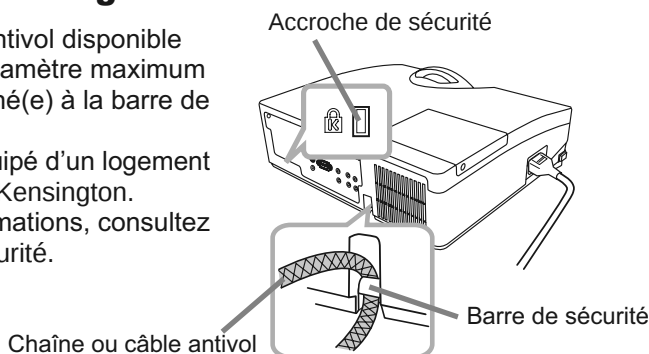
- Utiliser uniquement le cordon d'alimentation fourni avec le projecteur. S'il est endommagé, contacter le revendeur pour en obtenir un nouveau.
- Connecter uniquement le cordon d'alimentation à une prise correspondant à sa tension. La prise électrique doit se trouver à proximité du projecteur et être 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, d'un diamètre maximum de 10 mm, peut être attaché(e) à la barre de sécurité du projecteur.

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

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



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

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

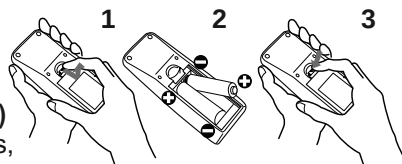
REMARQUE • La barre et le logement de sécurité ne sont pas des mesures antivol à toute épreuve. Ils sont prévus pour être utilisés comme des mesures antivol additionnelles.

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. Replacez 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.

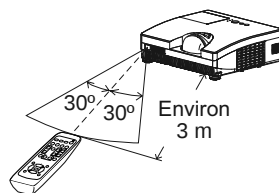
A propos du signal de la télécommande

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.

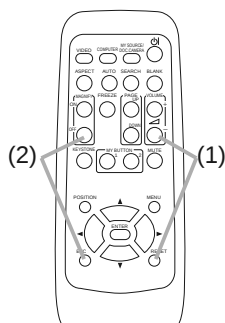
Modifier la fréquence du signal de la télécommande

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**

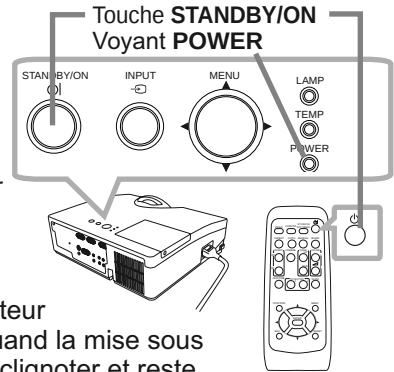
N'oubliez pas que la fonction FRÉQ A DIST. de la rubrique SERVICE du menu OPT. (📖 48) du projecteur à contrôler doit être paramétrée sur le même mode que la télécommande.



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 (📖61). 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 (📖61).



Pour afficher l'image, sélectionnez le signal d'entrée selon la section « Sélectionner un signal d'entrée » (📖16).

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 (📖61).
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. Une remise sous tension trop rapide du projecteur pourrait réduire la durée de vie de certaines parties du projecteur.

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

► Ne pas toucher les endroits proches du couvercle de la lampe et de la bouche d'air pendant ou juste après l'utilisation à cause de la chaleur.

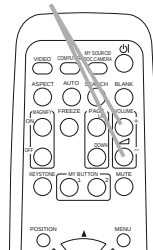
REMARQUE • Mettez les appareils sous/hors-tension dans le bon ordre. Mettez le projecteur sous tension avant les appareils qui y sont branchés.
 • Ce projecteur est équipé d'une fonction qui lui permet d'être mis sous/hors tension automatiquement. Voir les rubriques ALLUM. DIRECT (📖44) et AUTO OFF (📖45) du menu OPT.
 • Utilisez le commutateur d'arrêt (📖63) uniquement quand le projecteur n'est pas mis hors tension en suivant la procédure normale.

Opération

Régler le volume

Touches **VOLUME +/-**

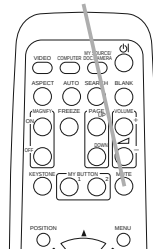
1. Utilisez les touches **VOLUME +/-** pour régler le volume. Une boîte de dialogue apparaîtra sur l'écran pour vous aider à régler le volume. Même si vous ne faites rien, la boîte de dialogue disparaîtra automatiquement au bout de quelques secondes.
 - Lorsque **X** est sélectionné pour le port d'entrée d'image utilisé, le réglage du volume est désactivé. Veuillez vous référer à la rubrique **SOURCE AUDIO** du menu **AUDIO IN** (📖37).
 - Lorsque le projecteur est en mode pause, le volume peut être ajusté si **X** n'est pas sélectionné pour **PAUSE SORTIE SON** et que **NORMAL** est sélectionné pour **MODE PAUSE** dans le menu **INSTALLAT°** (📖36).



Coupure temporaire du son

Touche MUTE

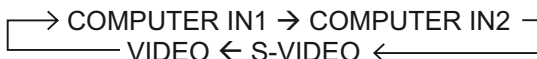
1. Appuyez sur la touche **MUTE** de la télécommande.
Une boîte de dialogue apparaîtra sur l'écran, indiquant que vous avez coupé le son.
Pour rétablir le son, appuyez sur la touche **MUTE**, **VOLUME +** ou **VOLUME -**. Même si vous ne faites rien, la boîte de dialogue disparaîtra automatiquement au bout de quelques secondes.
- Lorsque **X** 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** (📖37).
- **S.T.C.** (Closed Caption: sous-titres) est automatiquement activée lorsque le son est coupé et en cas de réception des signaux d'entrées contenant des sous-titres. Cette fonction est disponible uniquement lorsque un signal est **NTSC** pour **VIDEO** ou **S-VIDEO**, ou **480i@60** pour **COMPUTER IN1** ou **COMPUTER IN2**, ou encore lorsque **AUTO** est sélectionné pour **AFFICHER** dans le menu **S.T.C.** au sein du menu **ECRAN** (📖43).



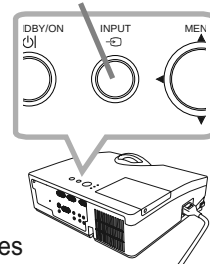
Sélectionner un signal d'entrée

Touche INPUT

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.** (📖44), le projecteur continuera de vérifier les
ports dans l'ordre ci-dessus jusqu'à ce qu'il détecte un signal d'entrée.



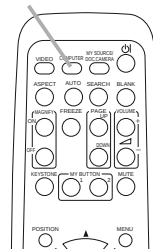
(suite à la page suivante)

Sélectionner un signal d'entrée (suite)

1. 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.

→ COMPUTER IN1 → COMPUTER IN2 →

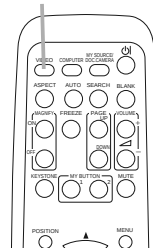
- Lorsque **ACTIVE** est sélectionné pour la rubrique **RECHER.** **AUTO.** dans le menu **OPT.**, le projecteur continuera de vérifier chaque port de manière séquentielle jusqu'à ce qu'il détecte un signal d'entrée (44). Si la touche **COMPUTER** est pressée lorsque le port **VIDEO** ou **S-VIDEO** est sélectionné, le projecteur vérifiera le port **COMPUTER IN1** en premier.

Touche **COMPUTER**

1. 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.

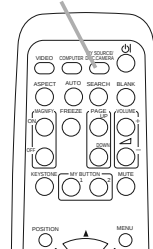
S-VIDEO ↔ VIDEO

- 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 (44). Si la touche **VIDEO** est pressée lorsque le port **COMPUTER IN1** ou **COMPUTER IN2** est sélectionné, le projecteur vérifiera le port **S-VIDEO** en premier.

Touche **VIDEO**

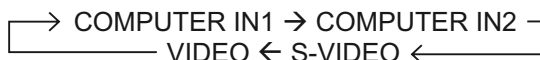
1. Pressez la touche **MY SOURCE / DOC. CAMERA** de la télécommande. Le signal d'entrée sera modifié pour devenir le signal que vous avez spécifié dans **MA SOURCE** (46).

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

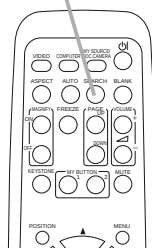
Touche **MY SOURCE / DOC. CAMERA**

Rechercher un signal d'entrée

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

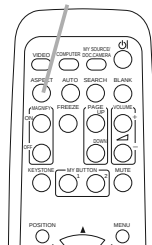


- Lorsque **ACTIVE** est sélectionné dans la rubrique **RECHER. AUTO.** du menu **OPT.** (44), le projecteur continuera de vérifier les ports dans l'ordre ci-dessus jusqu'à ce qu'il détecte un signal d'entrée.

Touche **SEARCH**

Sélectionner un rapport de format

- Appuyez sur la touche **ASPECT** de la télécommande.
Chaque pression sur la touche fait commuter le rapport de format du projecteur dans l'ordre.
 - Pour un signal d'ordinateur**
NORMAL → 4:3 → 16:9 → 16:10 → NATIF
 - Pour les signaux vidéo, s-vidéo ou de composants vidéo**
4:3 → 16:9 → 16:10 → 14:9 → NATIF
 - Pour aucun signal**
4:3 (fixé)

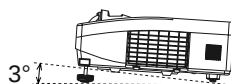
Touche **ASPECT**

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

Régler l'élévateur du projecteur

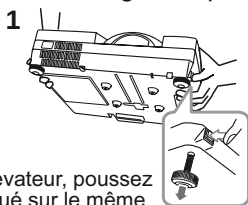
Si le projecteur est posé sur une surface inégale, utilisez les pieds réglables pour mettre le projecteur à l'horizontale.

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 3 degrés.

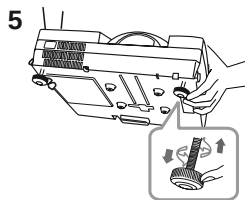


Ce projecteur a 2 pieds éleveurs et 2 boutons éleveurs. Un pied éleveur peut être ajusté après avoir poussé le bouton éleveur correspondant.

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



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



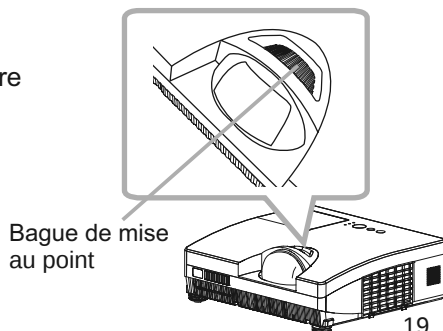
Pour un ajustement précis, vissez le pied.

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

► Ne modifiez pas l'angle d'inclinaison du projecteur au-delà de 3 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.

Ajustement de la focale

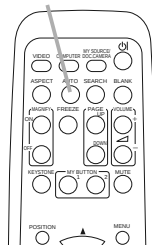
Utilisez la bague de mise au point pour mettre l'image au point.



Bague de mise au point

Utiliser la fonction de réglage automatique

1. Appuyez sur la touche **AUTO** de la télécommande.
Appuyez sur cette touche pour réaliser les actions suivantes.

Touche **AUTO**

○ 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. (📖33). La position verticale et la position horizontale seront définies automatiquement sur le paramétrage par défaut.

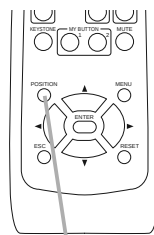
○ Pour un signal de vidéo composants

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

- 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 de PC 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. (📖47).

Régler la position

1. Pressez la touche **POSITION** de la télécommande quand aucun menu n'est affiché à l'écran pour afficher la fenêtre de dialogue DÉPLAC.-D (📖35).
2. Utilisez les touches ▲, ▼, ◀ et ▶ pour ajuster la position de l'image. Pressez la touche **POSITION** de nouveau pour achever l'opération.

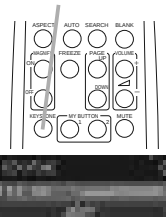
Touche **POSITION**

- Cette fonction sert à modifier la position d'une image réduite par la fonction ZOOM-D (📖35).
- Lorsqu'un menu OSD (On Screen Display ou affichage à l'écran) est affiché, cette opération permet de déplacer la position du menu OSD, sans modifier la position de l'image (📖24).
- Les valeurs de réglage DÉPLAC.-D sont invalides lorsque ZOOM-D est réglé sur 512 (plein écran).

Corriger les distorsions trapézoïdales

Touche **KEYSTONE**

1. Appuyez sur la touche **KEYSTONE** de la télécommande.
Une boîte de dialogue apparaîtra à l'écran pour vous aider à corriger la distorsion.
2. Utilisez les touches ◀/▶ pour le réglage.
Pour fermer la boîte de dialogue et terminer cette opération, appuyez à nouveau sur la touche **KEYSTONE**. Même si vous ne faites rien, la boîte de dialogue disparaîtra automatiquement au bout de quelques secondes.

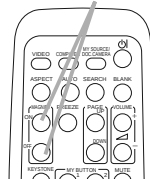


- La plage de réglage de cette fonction varie selon chaque signal d'entrée. Il arrive que cette fonction ne fonctionne pas de manière satisfaisante pour certaines entrées.
- Il arrive que cette fonction ne fonctionne pas correctement lorsque le projecteur est incliné aux alentours de ± 6 degrés.
- Cette fonction n'est pas disponible quand le Détecteur de transition est activé (M52).
- Le menu OSD peut s'afficher en dehors de la zone d'affichage de l'image selon la valeur de réglage de ASPECT, ZOOM-D et KEYSTONE. Changez les valeurs de ASPECT, ZOOM-D et KEYSTONE pour résoudre le problème.

Utiliser la fonction de grossissement

Touches **ON/OFF** de **MAGNIFY**

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.

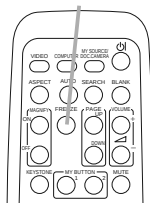


REMARQUE • La boîte de dialogue MAGNIFIEZ disparaît automatiquement au bout de plusieurs secondes d'inactivité. La boîte de dialogue réapparaît si vous appuyez sur la touche **MAGNIFY ON** après qu'elle a disparu.

- 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.

Effacement temporaire de l'écran

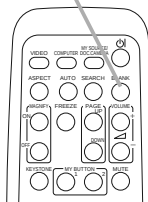
1. Appuyer sur la touche **FREEZE** de la télécommande.
L'indication « REPOS » va apparaître sur l'écran (toutefois l'indication n'apparaîtra pas quand l'option DESACTI. est sélectionnée pour la rubrique MESSAGE dans le menu ECRAN (☐40)), et le projecteur va entrer en mode REPOS durant lequel l'image 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

1. 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 (☐38).
Pour quitter l'écran SUPPR. et retourner à l'écran du signal d'entrée, appuyez à nouveau sur la touche **BLANK**.

Touche **BLANK**

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

⚠ ATTENTION ► Si vous voulez afficher un écran blanc pendant que la lampe du projecteur est allumée, utilisez la fonction SUPPR. ci-dessus.

- Toute autre méthode d'obstruction de la lumière projetée, à savoir fixer un objet à l'objectif ou poser un objet devant l'objectif, risque d'endommager le projecteur.

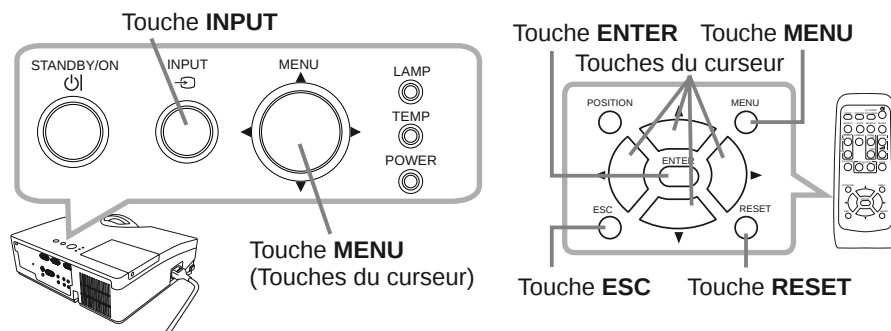
REMARQUE • Le son n'est pas lié à la fonction de l'écran SUPPR. Le cas échéant, réglez le volume ou coupez tout d'abord le son. Pour afficher l'écran SUPPR. et couper le son simultanément, utilisez la fonction SOURDINE AV (☐46).

Utiliser la fonction de menu

Ce projecteur offre les menus suivants : IMAGE, AFFICHAGE, ENTR., INSTALLAT°, AUDIO IN, ECRAN, OPT., 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.

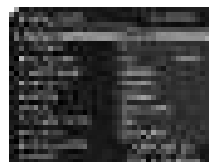
La méthode d'utilisation est la même pour tous les menus. Lorsque le projecteur affiche un menu quelconque, la touche **MENU** du projecteur fonctionne comme les touches du curseur. Les opérations de base de ces menus sont telles qu'indiquées ci-dessous.



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. Les éléments du menu apparaissent sur le côté droit. Pour passer au le MENU COURT, sélectionnez le MENU COURT.
- (2) Appuyez sur la touche ▶ du curseur (ou **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 **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.



(suite à la page suivante)

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 **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, appuyez sur la touche ◀ (ou **ESC**) de la télécommande pour revenir à l'écran précédent.

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 a la même fonction que la touche MENU de la télécommande.
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.



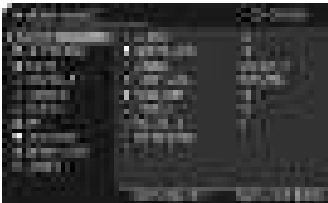
Rubrique	Description																								
ASPECT	Commuter le mode de rapport de format avec les touches ◀/▶ . Se reporter à la rubrique ASPECT dans le Menu AFFICHAGE (📺30). Le menu à l'écran peut s'afficher en dehors de la zone d'affichage de l'image selon la valeur de réglage de ASPECT, ZOOM-D et KEYSTONE. Changez les valeurs de ASPECT, ZOOM-D et KEYSTONE pour résoudre le problème.																								
ZOOM-D	Utilisez les touches ◀/▶ du curseur pour régler le rapport d'agrandissement. Petite ⇄ Grande Se reporter à la rubrique ZOOM-D dans le Menu INSTALLAT° (📺35). Le menu à l'écran peut s'afficher en dehors de la zone d'affichage de l'image selon la valeur de réglage de ASPECT, ZOOM-D et KEYSTONE. Changez les valeurs de ASPECT, ZOOM-D et KEYSTONE pour résoudre le problème.																								
KEYSTONE	Corriger la distorsion trapézoïdale verticale avec les touches ◀/▶ . Se reporter à la rubrique KEYSTONE dans le Menu INSTALLAT° (📺35). Le menu à l'écran peut s'afficher en dehors de la zone d'affichage de l'image selon la valeur de réglage de ASPECT, ZOOM-D et KEYSTONE. Changez les valeurs de ASPECT, ZOOM-D et KEYSTONE pour résoudre le problème.																								
MODE IMAGE	Commuter le mode d'image avec les touches ◀/▶ . Les modes d'image correspondent à des combinaisons de modes GAMMA et TEMP COUL. Choisir un mode approprié selon la source projetée. ↻ NORMAL ⇄ CINÉMA ⇄ DYNAMIQUE ⇄ PAN. (NOIR) ↻ ↻ JOUR ⇄ PANNE. BLANC ⇄ PANNE. (VERT) ↻ <table><tr><th></th><th>GAMMA</th><th>TEMP COUL.</th></tr><tr><td>NORMAL</td><td>1 DEF AUT</td><td>2 MOYENNE</td></tr><tr><td>CINÉMA</td><td>2 DEF AUT</td><td>3 BASSE</td></tr><tr><td>DYNAMIQUE</td><td>3 DEF AUT</td><td>1 HAUTE</td></tr><tr><td>PAN. (NOIR)</td><td>4 DEF AUT</td><td>4 HT INTENS-1</td></tr><tr><td>PANNE. (VERT)</td><td>4 DEF AUT</td><td>5 HT INTENS-2</td></tr><tr><td>PANNE. BLANC</td><td>5 DEF AUT</td><td>2 MOYENNE</td></tr><tr><td>JOUR</td><td>6 DEF AUT</td><td>6 HT INTENS-3</td></tr></table> - 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. (📺27, 28) dans le Menu IMAGE. - 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.		GAMMA	TEMP COUL.	NORMAL	1 DEF AUT	2 MOYENNE	CINÉMA	2 DEF AUT	3 BASSE	DYNAMIQUE	3 DEF AUT	1 HAUTE	PAN. (NOIR)	4 DEF AUT	4 HT INTENS-1	PANNE. (VERT)	4 DEF AUT	5 HT INTENS-2	PANNE. BLANC	5 DEF AUT	2 MOYENNE	JOUR	6 DEF AUT	6 HT INTENS-3
	GAMMA	TEMP COUL.																							
NORMAL	1 DEF AUT	2 MOYENNE																							
CINÉMA	2 DEF AUT	3 BASSE																							
DYNAMIQUE	3 DEF AUT	1 HAUTE																							
PAN. (NOIR)	4 DEF AUT	4 HT INTENS-1																							
PANNE. (VERT)	4 DEF AUT	5 HT INTENS-2																							
PANNE. BLANC	5 DEF AUT	2 MOYENNE																							
JOUR	6 DEF AUT	6 HT INTENS-3																							

(suite à la page suivante)

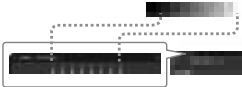
Rubrique	Description
MODE ÉCO.	L'utilisation des touches ◀/▶ active/désactive le mode éco. Se reporter à la rubrique MODE ÉCO. dans le Menu INSTALLAT° (📖35).
MIROIR	Commuter le mode pour le statut de miroir avec les touches ◀/▶. Se reporter à la rubrique MIROIR dans le Menu INSTALLAT° (📖36).
REIN.	Cette opération permet de réinitialiser tous les paramètres du MENU COURT sauf le TEMPS FILTRE et la LANGUE. Une boîte de dialogue s'affiche pour la confirmation. Pour réinitialiser, sélectionner OK avec la touche ▶.
TEMPS FILTRE	Le temps d'utilisation du filtre à air est affiché dans le menu. Cette opération réinitialise la minuterie du filtre qui compte le temps d'utilisation du filtre à air. Une boîte de dialogue s'affiche pour la confirmation. Pour réinitialiser, sélectionner OK avec la touche ▶. Se reporter à la rubrique TEMPS FILTRE dans le Menu OPT. (📖45).
LANGUE	Modifier la langue d'affichage avec les touches ◀/▶. Se reporter à la rubrique LANGUE dans le Menu ECRAN (📖38).
MENU AVANCÉ	Appuyez sur la touche ▶ (ou ENTER) pour utiliser le MENU AVANCÉ
ARRÊT	Appuyez sur la touche ◀ (ou ENTER) 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 ENTER) pour exécuter la rubrique. Effectuer ensuite l'opération souhaitée selon le tableau suivant.



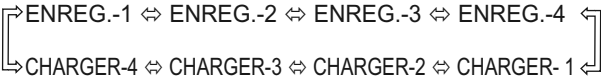
Rubrique	Description
LUMIN.	Ajuster la luminosité avec les touches ◀/▶ . Foncé ⇔ Clair
CONTRASTE	Régler le contraste avec les touches ◀/▶ . Faible ⇔ Fort
GAMMA	Commuter sur le mode gamma avec les touches ▲/▼ . 1 DEF AUT ⇔ 1 PERSONNAL. ⇔ 2 DEF AUT ⇔ 2 PERSONNAL. ⇔ 3 DEF AUT ⇕ 6 PERSONNAL. ⇔ 3 PERSONNAL. ⇕ 6 DEF AUT ⇔ 5 PERSONNAL. ⇔ 5 DEF AUT ⇔ 4 PERSONNAL. ⇔ 4 DEF AUT Pour régler PERSONNAL. Sur sélection d'un mode dont le nom comprend PERSONNAL. et pression de la touche ► (ou ENTER), une boîte de dialogue s'affiche pour vous aider à régler le mode. Cette fonction est utile quand on souhaite changer la luminosité de certaines tonalités. Choisir une rubrique avec les touches ◀/▶ , et régler le niveau avec les touches ▲/▼ . Vous pouvez afficher un modèle de test pour vérifier l'effet de votre réglage en appuyant sur la touche ENTER (ou INPUT). Chaque fois que vous appuyez sur la touche ENTER (ou INPUT), le modèle change comme ci-après. Aucun modèle ⇔ Echelle de gris (9 étapes) ⇓ ⇑ Rampe ⇔ Echelle de gris (15 étapes) 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. • 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.



(suite à la page suivante)

Rubrique	Description
TEMP COUL.	Commuter le mode de température de couleur avec les touches ▲/▼. 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 Pour régler PERSONNAL. Sur sélection d'un mode dont le nom comprend PERSONNAL. et pression de la touche ► (ou ENTER), une boîte de dialogue s'affiche pour vous aider à régler les options OFFSET et GAIN du mode sélectionné.  Les réglages OFFSET changent l'intensité de la couleur sur toutes les tonalités du modèle de test. Les réglages de GAIN influencent principalement l'intensité de la couleur sur les tonalités plus lumineuses du modèle de test. Choisir l'option à régler avec les touches ◀/▶, et régler le niveau avec les touches ▲/▼. Vous pouvez afficher un modèle de test pour vérifier l'effet de votre réglage en appuyant sur la touche ENTER (ou INPUT). Chaque fois que vous appuyez sur la touche ENTER (ou INPUT), le modèle change comme ci-après. Aucun modèle ⇔ Echelle de gris (9 étapes) ⇐ ⇐ Rampe ⇔ Echelle de gris (15 étapes)  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.
COULEUR	Régler l'intensité de la couleur d'ensemble avec les touches ◀/▶. Faible ⇔ Forte Cette rubrique peut être uniquement sélectionnée pour un signal vidéo, un signal s-vidéo et un signal de composants vidéo.
TEINTE	Régler la teinte avec les touches ◀/▶. Rougeâtre ⇔ Verdâtre Cette rubrique peut être uniquement sélectionnée pour un signal vidéo, un signal s-vidéo et un signal de composants vidéo.
NETTETE	Régler la netteté avec les touches ◀/▶. Faible ⇔ Forte Des bruits et/ou un clignotement passager de l'écran peuvent être remarqués lors des réglages. Il ne s'agit pas d'un dysfonctionnement.

(suite à la page suivante)

Rubrique	Description
MA MEMOIRE	Ce projecteur a 4 mémoires pour le réglage des données (pour chacune des rubriques du Menu IMAGE). Sélectionner une fonction avec les touches ▲/▼ et exécuter-la en appuyant sur la touche ► (ou ENTER).  <u>ENREG.-1, ENREG.-2, ENREG.-3, ENREG.-4</u> L'exécution d'une fonction ENREG. enregistre les données courantes d'ajustement dans la mémoire correspondant au numéro compris dans le nom de la fonction. • Ne pas oublier que les données courantes enregistrées d'une mémoire seront perdues lors de l'enregistrement de nouvelles données dans cette mémoire. <u>CHARGER-1, CHARGER-2, CHARGER-3, CHARGER-4</u> L'exécution d'une fonction CHARGER charge les données de la mémoire dont le numéro correspond à celui du nom de la fonction, et ajuste automatiquement l'image en fonction des données. • Les fonctions CHARGER dont la mémoire correspondante est vide sont ignorées. • Ne pas oublier que les paramètres ajustés courants seront perdus lors du chargement de données. Si vous souhaitez conserver les paramètres courants, enregistrez-les avant d'exécuter une fonction CHARGER. • Vous pourrez remarquer des bruits et un clignotement passager de l'écran lorsque les données seront chargées. Il ne s'agit pas d'un dysfonctionnement. • Les fonctions CHARGER peuvent également être exécutées par la touche MY BUTTON qui peut être paramétrée avec la rubrique MA TOUCHE dans le Menu OPT. (46).

Menu AFFICHAGE

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



Rubrique	Description
ASPECT	Commuter le mode de rapport de format avec les touches ▲/▼. Pour un signal d'ordinateur NORMAL ⇔ 4:3 ⇔ 16:9 ⇔ 16:10 ⇔ NATIF ↑—————↑ Pour les signaux vidéo, s-vidéo ou de composants vidéo 4:3 ⇔ 16:9 ⇔ 16:10 ⇔ 14:9 ⇔ NATIF ↑—————↑ Pour aucun signal 4:3 (fixe) - Le mode NORMAL conserve le rapport de format initial du signal. - Le menu à l'écran peut s'afficher en dehors de la zone d'affichage de l'image selon la valeur de réglage de ASPECT, ZOOM D et KEYSTONE. Changez les valeurs de ASPECT, ZOOM D et KEYSTONE pour résoudre le problème.
SUR-BAL.	Ajuster le taux de surbalayage avec les touches ◀/▶. Petit (il agrandit la taille de l'image) ⇔ Grand (il réduit la taille de l'image) - Cette rubrique peut être uniquement sélectionnée pour un signal vidéo, un signal s-vidéo et un signal de composants vidéo. - Si ce réglage est trop grand, l'image risque d'être dégradée sur les bords du cadre de l'image. Dans ce cas, faire un réglage plus petit.
POSIT.V	Ajuster la position verticale avec les touches ◀/▶. Vers le bas ⇔ Vers le haut - 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. Le fait d'appuyer sur la touche RESET de la télécommande lorsque POSIT. V. est sélectionné réinitialise le paramètre par défaut de POSIT V. - Quand cette fonction est appliquée sur un signal vidéo ou signal s-vidéo, la plage de réglage dépend du paramétrage de la fonction SUR-BAL. (❏ci-dessus). Il n'est pas possible de procéder à un réglage quand le SUR-BAL. est à 10.
POSIT.H	Ajuster la position horizontale avec les touches ◀/▶. Droite ⇔ Gauche - 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. Le fait d'appuyer sur la touche RESET de la télécommande lorsque POSIT. H est sélectionné réinitialise le paramètre par défaut de POSIT H. - Quand cette fonction est appliquée sur un signal vidéo ou signal s-vidéo, la plage de réglage dépend du paramétrage de la fonction SUR-BAL. (❏ci-dessus). Il n'est pas possible de procéder à un réglage quand le SUR-BAL. est à 10.

(suite à la page suivante)

Rubrique	Description
PHASE.H	Ajuster la phase horizontale pour éliminer le scintillement avec les touches ◀/▶. Droite ⇔ Gauche • Cette rubrique peut être uniquement sélectionnée pour un signal d'ordinateur ou un signal de composant vidéo.
TAIL.H	Ajuster la taille horizontale avec les touches ◀/▶. Petite ⇔ Grande • Cette rubrique peut uniquement être sélectionnée pour un signal d'ordinateur. • Si ce réglage est excessif, l'image risque de ne pas s'afficher correctement. Dans ce cas, réinitialiser le réglage en appuyant sur la touche RESET sur la télécommande durant cette opération. • La qualité des images risque d'être diminuée lorsque cette fonction est exécutée, mais il ne s'agit pas d'un dysfonctionnement.
EXÉCUT. D'AJUST. AUTO	La sélection de cette rubrique active la fonction de réglage automatique. Pour un signal d'ordinateur La position verticale, la position horizontale et la phase horizontale seront réglées automatiquement. S'assurer que la fenêtre d'application est paramétrée sur sa taille maximale avant de tenter d'utiliser cette fonction. Si l'image est sombre, elle risque encore d'être mal réglée. Utiliser une image claire pour faire le réglage. Pour un signal vidéo et un signal s-vidéo Le format vidéo optimal pour les signaux d'entrée respectifs sera sélectionné automatiquement. Cette fonction est disponible uniquement quand AUTO est sélectionné pour la rubrique FORMAT VIDEO dans le Menu ENTR. (📺33). La position verticale et la position horizontale seront paramétrées automatiquement par défaut. Pour un signal de vidéo composants La position verticale et la position horizontale seront définies automatiquement sur le paramétrage par défaut. La phase horizontale seront réglées automatiquement. • La fonction de réglage automatique prend environ 10 secondes. Remarquer aussi qu'il risque de ne pas fonctionner correctement avec certaines entrées. • Quand cette fonction est exécutée pour un signal vidéo, certains éléments supplémentaires tels qu'une ligne peuvent apparaître à l'extérieur de l'image. • 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 de PC 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. (📺47).

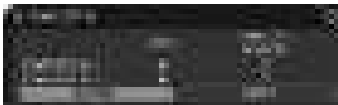
Menu ENTR.

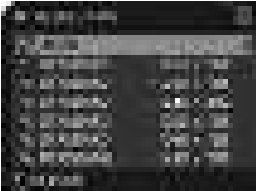
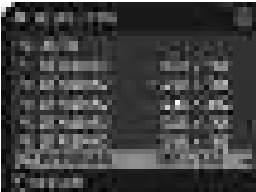
A partir du Menu ENTR. vous pouvez accéder aux rubriques affichées dans le tableau ci-dessous. Sélectionnez une rubrique à l'aide des touches ▲/▼ du curseur, puis appuyez sur la touche ► du curseur (ou **ENTER**) pour exécuter la rubrique. Effectuer ensuite l'opération souhaitée selon le tableau suivant.



Rubrique	Description
PROGRESSIF	Activer le mode progressif avec les touches ▲/▼. TÉLÉVISION ⇄ FILM ⇄ DESACTI. ↑—————↑ • Cette fonction n'est exécutée que pour un signal vidéo, s-video ou un signal de composants vidéo 480i@60 ou 576i@50. • Quand TÉLÉVISION ou FILM est sélectionné, l'image affichée sur l'écran est plus nette. Le mode FILM est adaptable au système de conversion 2-3 Pull Down. Mais celui-ci peut être la cause de défauts (par exemple, des lignes irrégulières) sur l'image lorsqu'un objet se déplace rapidement. Dans ce cas, sélectionner DESACTI., même si l'image affichée à l'écran peut perdre de sa netteté.
N.R.VIDÉO	Activer le mode de réduction de bruit avec les touches ▲/▼. HAUT ⇄ MOYEN ⇄ BAS ↑—————↑ • Cette fonction n'est exécutée que pour un signal vidéo, s-video ou un signal de composants vidéo 480i@60 ou 576i@50. • Si cette fonction est excessive, il arrive que l'image soit légèrement dégradée.
ESP. COUL.	Activer le mode d'espace couleur avec les touches ▲/▼. AUTO ⇄ RGB ⇄ SMPTE240 ⇄ REC709 ⇄ REC601 ↑—————↑ • Cette rubrique peut être uniquement sélectionnée pour un signal d'ordinateur ou un signal de composant vidéo. • En mode AUTO, le mode optimal est automatiquement sélectionné. • L'opération AUTO pourrait ne pas s'appliquer correctement à quelques signaux. Dans ce cas, il pourrait être une bonne idée de sélectionner un mode approprié excepté AUTO.

(suite à la page suivante)

Rubrique	Description
FORMAT VIDEO	Il est possible de définir le format vidéo pour les ports S-VIDEO et VIDEO. (1) Sélectionner le port d'entrée avec les touches ▲/▼. S-VIDEO ⇄ VIDEO (2) Commuter le mode pour le format vidéo avec les touches ◀/▶. AUTO ⇄ NTSC ⇄ PAL ⇄ SECAM ⤴ N-PAL ⇄ M-PAL ⇄ NTSC4.43 ⤵ • Cette fonction est exécutée uniquement pour un signal vidéo provenant du port VIDEO ou du port S-VIDEO. • En mode AUTO, le mode optimal est automatiquement sélectionné. • Il peut arriver cependant que l'opération en mode AUTO ne fonctionne pas de manière satisfaisante avec certains signaux. Si l'image devient instable (par exemple une image irrégulière, un manque de couleur), sélectionner le mode en fonction du signal d'entrée. 
COMPUTER-IN	Il est possible de définir le type de signal d'entrée de l'ordinateur pour les ports COMPUTER IN1 et IN2. (1) Sélectionner le port COMPUTER IN à paramétrer avec les touches ▲/▼. COMPUTER IN1 ⇄ COMPUTER IN2 (2) Utilisez les touches ◀/▶ pour sélectionner le type de signal d'entrée d'ordinateur. AUTO ⇄ SYNC ON G DESACTI. • La sélection du mode AUTO vous permet de faire entrer un signal sync sur G ou un signal de composants vidéo depuis le port. • En mode AUTO, l'image peut être déformée avec certains signaux d'entrée. Dans ce cas, débrancher le connecteur de signal pour vous assurer qu'aucun signal n'est reçu et sélectionner SYNC ON G DESACTI., puis rebrancher le signal. • Le port COMPUTER IN1/2 peut aussi accepter un signal composant (10). 
BLOC IMAGE	Paramétrer la fonction de verrou de cadre comme activée ou désactivée pour chaque port. (1) Sélectionner le port d'entrée avec les touches ▲/▼. (2) Activer/désactiver la fonction de verrou de cadre avec les touches ◀/▶. ACTIVE ⇄ DESACTI. • L'accès à cette rubrique n'est possible que pour un signal de fréquence verticale de 50 à 60 Hz. <CP-D10> • L'accès à cette rubrique n'est possible que pour un signal de fréquence verticale de 49 à 51 Hz, 59 à 61 Hz. <CP-D20> • Si vous sélectionnez ACTIVE, les images en mouvement sont meilleures. • Avec cette fonction, il arrive que l'image soit légèrement dégradée. Dans ce cas, sélectionner DESACTI. 

Rubrique	Description
RESOLUTION	La résolution des signaux d'entrée pour COMPUTER IN1 et COMPUTER IN2 peut être réglée sur ce projecteur. Dans le menu RESOLUTION choisir la résolution à laquelle vous souhaitez afficher avec les touches ▲/▼. ■AUTO AUTO va paramétrer une résolution appropriée au signal d'entrée. ■STANDARD 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. ■PERSONNAL (1) 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. (2) 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. 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. • Cette fonction peut ne pas s'appliquer correctement à certaines images.
	 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 **ENTER**) pour exécuter la rubrique. Effectuer ensuite l'opération souhaitée selon le tableau suivant.



Rubrique	Description
ZOOM-D	Utilisez les touches ◀/▶ du curseur pour régler le rapport d'agrandissement. Petit ⇌ Grand Le menu à l'écran peut s'afficher en dehors de la zone d'affichage de l'image selon la valeur de réglage de ASPECT, ZOOM-D et KEYSTONE. Changez les valeurs de ASPECT, ZOOM-D et KEYSTONE pour résoudre le problème.
DÉPLAC. V-D	L'utilisation des touches ◀/▶ ajuste la position verticale de l'image. Bas ⇌ Haut Les valeurs de réglage DÉPLAC.-D sont invalides lorsque ZOOM-D est réglé sur 512 (plein écran).
DÉPLAC. H-D	L'utilisation des touches ◀/▶ ajuste la position horizontale de l'image. Gauche ⇌ Droite Les valeurs de réglage DÉPLAC.-D sont invalides lorsque ZOOM-D est réglé sur 512 (plein écran).
POSITION IMAGE	L'utilisation des touches du curseur ▲/▼ permet de sélectionner la position verticale de l'image. HAUT ⇌ MILIEU ⇌ BAS POSITION IMAGE n'est pas modifié dans les cas suivants : - ASPECT est réglé sur 4:3. - Le signal d'entrée a un rapport de format de 4:3 ou verticalement supérieur à 4:3, alors que ASPECT est réglé sur NORMAL. - La taille verticale de l'image affichée remplit toute la zone d'affichage disponible, alors que ASPECT est réglé sur NATIF. - L'un des messages suivants apparaît à l'écran: "PAS D'ENTREE DETECTEE" "SYNCHRO HORS PORTEE" "FRÉQUENCE DE BALAYAGE INSTABLE". - La fonction SUPPR. ou MODÈLE est sélectionnée.
KEYSTONE	Corriger la distorsion trapézoïdale verticale avec les touches ◀/▶ . Raccourci le bas de l'image ⇌ Raccourci le haut de l'image - 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. - Cette fonction n'est pas disponible quand le Détecteur de transition est activé (52). - Le menu à l'écran peut s'afficher en dehors de la zone d'affichage de l'image selon la valeur de réglage de ASPECT, ZOOM-D et KEYSTONE. Changez les valeurs de ASPECT, ZOOM-D et KEYSTONE pour résoudre le problème.
MODE ÉCO.	L'utilisation des touches ▲/▼ active/désactive le mode éco. NORMAL ⇌ ÉCO Quand le mode ÉCO est activé, le bruit acoustique et la luminosité de l'écran sont réduits.

(suite à la page suivante)

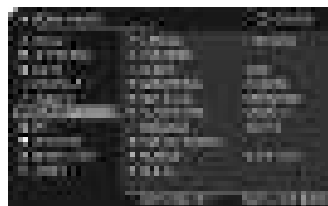
Rubrique	Description
MIROIR	Sélectionner le statut du miroir avec les touches ▲/▼. NORMAL ⇔ INVERS.H ⇔ INVERS.V ⇔ INVERS.H&V Si le Détecteur de transition est activé et que le statut de MIROIR est modifié, l'alarme DÉTECT.TRANSITION ACTIVEE ([M]52) s'affiche lors du redémarrage du projecteur après une coupure d'alimentation.
MODE PAUSE	Les touches ▲/▼ permettent de basculer le mode pause entre NORMAL et ÉCONOMIE. NORMAL ⇔ ÉCONOMIE - Lorsque ÉCONOMIE est sélectionné et que le projecteur est en état d'attente, la consommation électrique est réduite et s'accompagne des restrictions à l'utilisation suivantes : - Le contrôle de communication RS-232C est désactivé, à l'exception de la mise sous tension du projecteur et du changement du réglage MODE PAUSE. - Le réglage PAUSE de SORTIE MONITEUR ([M]ci-dessous) n'est pas disponible et aucun signal n'est émis du port MONITOR OUT. - Le réglage PAUSE SORTIE SON de SOURCE AUDIO ([M]37) n'est pas disponible et aucun signal n'est émis des ports AUDIO OUT ([M]5).
SORTIE MONITEUR	La combinaison entre une image à l'écran et une sortie à partir de MONITOR OUT peut être mise en place par l'intermédiaire de ce menu. L'image venant du port sélectionné en (2) est dirigée vers MONITOR OUT pendant que l'image venant du port choisi en (1) est à l'écran. (1) Choisir un port d'entrée image à l'aide des touches ▲/▼. - Choisir PAUSE pour spécifier la sortie depuis le port MONITOR OUT en état d'attente. Ce choix n'est disponible uniquement quand NORMAL est sélectionné pour le MODE PAUSE ([M]ci-dessus). (2) Choisir l'un des ports COMPUTER IN à l'aide des touches ◀/▶. - Sélectionner COMPUTER IN1 permet les choix suivants. COMPUTER IN1 ⇔ DESACTI. - Sélectionner COMPUTER IN2 permet les choix suivants. COMPUTER IN2 ⇔ DESACTI. - Sélectionner PAUSE ou une autre entrée permet les choix suivants. COMPUTER IN1 ⇔ COMPUTER IN2 ⇔ DESACTI. - DESACTI. désactive le port MONITOR OUT.

Menu AUDIO IN

Category	Item	Value
General Information	Name	John Doe
	Age	35
	Gender	Male
	Address	123 Main St, New York, NY 10001
Medical History	Current Medications	Aspirin, Metoprolol
	Chronic Conditions	Hypertension, Diabetes
	Allergies	Penicillin, Shellfish
	Family History	Heart Disease (Mother), Cancer (Father)
Vital Signs	Height	175 cm
	Weight	75 kg
	Blood Pressure	120/80 mmHg
	Heart Rate	72 bpm

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 **ENTER**) pour exécuter la rubrique. Effectuer ensuite l'opération souhaitée selon le tableau suivant.



Rubrique	Description
LANGUE	Changer la langue d'affichage sur écran avec les touches ▲/▼/◄/► . ENGLISH, FRANÇAIS, DEUTSCH, ESPAÑOL... (indiqué dans la boîte de dialogue LANGUE) Appuyez sur la touche ENTER (ou INPUT) pour enregistrer la sélection linguistique.
POS. MENU	Ajuster la position du menu avec les touches ▲/▼/◄/► . Pour annuler l'opération, appuyer sur la touche MENU de la télécommande ou n'effectuer aucune opération pendant environ 10 secondes.
SUPPR.	Sélectionner le mode pour l'écran blanc avec les touches ▲/▼ . L'écran blanc est un écran pour la fonction d'écran blanc temporaire (22). On peut l'afficher en appuyant sur la touche BLANK de la télécommande. Mon Écran ↔ ORIGINAL ↔ BLEU ↔ BLANC ↔ NOIR ↑──↑ <u>Mon Écran</u> : L'écran peut être enregistré par la rubrique Mon Écran (39). <u>ORIGINAL</u> : Ecran prérégulé comme écran standard. <u>BLEU, BLANC, NOIR</u> : Ecrans simples dans chaque couleur. • 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.
DEMARRAGE	Activer le mode pour l'écran de démarrage avec les touches ▲/▼ . L'écran de démarrage est un écran affiché quand aucun signal ou un signal adéquat est détecté. Mon Écran ↔ ORIGINAL ↔ DESACTI. ↑──↑ <u>Mon Écran</u> : L'écran peut être enregistré par la rubrique Mon Écran (39). <u>ORIGINAL</u> : Ecran prérégulé comme écran standard. <u>DESACTI.</u> : Ecran simple noir. • Pour éviter de laisser une image résiduelle sur l'écran, l'écran Mon Écran ou l'écran ORIGINAL deviendront un écran SUPPR. (22) après quelques minutes. Si l'écran SUPPR. est également l'écran Mon Écran ou ORIGINAL, l'écran simple noir sera utilisé à la place. • Lorsque ACTIVE est sélectionné dans la rubrique MOT DE PASSE Mon Écran dans le menu SECURITE (50), DEMARRAGE est fixé sur Mon Écran.

(suite à la page suivante)

Rubrique	Description
Mon Écran	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. 1. Sur sélection de cette rubrique la boîte de dialogue intitulée « Mon Écran » s'affiche. Elle vous demandera si vous souhaitez commencer la capture de l'image à partir de l'écran actuel.  Attendre que l'image cible s'affiche et appuyer sur la touche ENTER (ou INPUT) une fois l'image affichée. L'image sera gelée et le cadre de capture apparaîtra. Pour terminer cette opération, appuyer sur la touche RESET (ou appuyer simultanément sur le curseur ◀ et la touche INPUT). 2. Ajuster la position du cadre avec les touches ▲/▼/◀/▶.  Déplacer le cadre sur la position de l'image que vous souhaitez utiliser. Pour certains signaux d'entrée le cadre ne pourra pas être déplacé.  Pour lancer l'inscription, appuyer sur la touche ENTER (ou INPUT) de la télécommande. Pour restaurer l'écran et revenir à la boîte de dialogue précédente, appuyer sur la touche RESET (ou appuyer simultanément sur le curseur ◀ et la touche INPUT). L'enregistrement prendra quelques minutes. Une fois l'enregistrement terminé, l'écran enregistré et le message « L'enregistrement de Mon Écran est terminé. » s'afficheront pendant quelques secondes. Si l'enregistrement échoue, le message « Une erreur de capture s'est produite. Veuillez essayer à nouveau. » s'affichera. • Cette fonction n'est pas disponible quand ACTIVE est sélectionné sur la rubrique V. Mon Écran (📄40). • Cette fonction ne peut être sélectionnée lorsque ACTIVE est sélectionné dans la rubrique MOT DE PASSE Mon Écran dans le menu SECURITE (📄50).

(suite à la page suivante)

Rubrique	Description
V. Mon Écran	Activer/désactiver la fonction V. Mon Écran avec les touches ▲/▼ . ACTIVE ⇔ DESACTI. Quand ACTIVE est sélectionné, la rubrique Mon Écran est verrouillée. Utiliser cette fonction pour protéger le réglage actuel de Mon Écran. • Cette fonction ne peut être sélectionnée lorsque ACTIVE est sélectionné dans la rubrique MOT DE PASSE Mon Écran dans le menu SECURITE (🔒50).
MESSAGE	Activer/désactiver la fonction de message avec les touches ▲/▼ . ACTIVE ⇔ DESACTI. Lorsque le mode ACTIVE est sélectionné, les fonctions de message suivantes sont activées. « AUTO EN COURS » pendant le réglage automatique « PAS D'ENTREE DETECTEE » « SYNCHRO HORS PORTEE » « FRÉQUENCE DE BALAYAGE INSTABLE » « PAS DISPONIBLE » « Recherche.... » en cas de recherche d'un signal d'entrée « Détection.... » quand un signal d'entrée est détecté - L'indication du signal d'entrée affiché par changement - L'indication du rapport de format affiché par changement - L'indication du MODE IMAGE affiché par changement - L'indication de MA MEMOIRE affichée par changement - Les indications « REPOS » et « II » quand on appuie sur la touche FREEZE pendant que l'écran est bloqué. - L'indication du MODÈLE affichée par changement. • 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 (🔒22).

(suite à la page suivante)

Rubrique	Description
NOM DU SOURCE	On peut attribuer un nom à chacun des ports d'entrée de ce projecteur. (1) Sélectionner NOM DU SOURCE avec les touches ▲/▼ du Menu ECRAN et appuyer sur la touche ► (ou ENTER). Le menu NOM DU SOURCE s'affichera. (2) Sélectionner le port auquel attribuer un nom avec les touches ▲/▼ du menu NOM DU SOURCE et appuyer sur la touche ►. La partie droite du menu est vierge tant qu'un nom n'est pas spécifié. La fenêtre de dialogue NOM DU SOURCE s'affichera. (3) Le nom actuel s'affichera sur la première ligne. Utiliser les touches ▲/▼/◀/▶ et ENTER (ou INPUT) pour sélectionner les caractères et les saisir. Pour effacer un seul caractère, appuyer sur la touche RESET (ou appuyer simultanément sur le curseur ◀ et la touche INPUT). Si vous déplacez le curseur sur SUPPRIMER ou TOUT EFFACER sur l'écran et appuyez sur la touche ENTER (ou INPUT), 1 ou tous les caractères seront également effacés. Le nom peut utiliser 16 caractères au maximum. (4) Modifier un caractère déjà saisi avec la touche ▲ pour déplacer le curseur sur la première ligne et déplacer le curseur sur le caractère à changer avec les touches ◀/▶. Le caractère est sélectionné après avoir appuyé sur la touche ENTER (ou INPUT). Suivre ensuite la même procédure que décrite au point (3) ci-dessus. (5) Terminer la saisie du texte en déplaçant le curseur sur OK sur l'écran et appuyer sur la touche ► (ou ENTER/INPUT). Pour retourner au nom précédent sans enregistrer les modifications, déplacer le curseur sur ANNULER sur l'écran et appuyer sur la touche ◀ (ou ENTER/INPUT).

(suite à la page suivante)

Rubrique	Description
MODÈLE	Sélectionnez le modèle à l'aide des touches ▲/▼ . Appuyez sur la touche ► (ou ENTER) 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 MY BUTTON allouée à la fonction MODÈLE (📖46). MOTIF TEST ⇄ GUIDES1 ⇄ GUIDES2 ⇄ GUIDES3 ⇕ ⇕ CARTE2 ⇄ CARTE1 ⇄ CERCLE2 ⇄ CERCLE1 ⇄ GUIDES4 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 RESET de la télécommande enfoncée pendant au moins trois secondes lorsque CARTE 1 ou CARTE 2 apparaît. Quand le guide est affiché : • Appuyez sur la touche du curseur ▲ puis appuyez sur le touche ENTER ou INPUT pour placer Hémisphère Nord en haut. • Appuyez sur la touche du curseur ▼ puis appuyez sur le touche ENTER ou INPUT pour placer Hémisphère Sud en haut. • Appuyez sur les touches du curseur ◀/► puis appuyez sur le touche ENTER ou INPUT pour faire défiler la carte horizontalement.

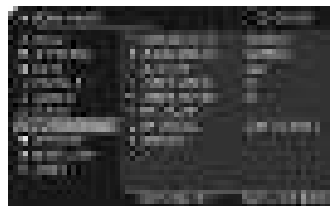
(suite à la page suivante)

Rubrique	Description
S.T.C. (Closed Caption)	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 composant vidéo 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.
	AFFICHER Sélectionnez le paramètre AFFICHER S.T.C. à partir des options suivantes à l'aide des touches ▲/▼. AUTO ⇄ ACTIVE ⇄ DESACTI. ↑—————↑ <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. • Les légendes ne peuvent être affichées lorsque le menu à l'écran est actif. • 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.
	MODE Sélectionnez le paramètre MODE S.T.C. à partir des options suivantes à l'aide des touches ▲/▼. TITRE ⇄ TEXTE <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.
	CANAUX Sélectionnez le paramètre CANAUX S.T.C. à l'aide des touches ▲/▼ à partir des options suivantes. 1 ⇄ 2 ⇄ 3 ⇄ 4 ↑—————↑ <u>1</u>: Canal 1, canal / langue primaire <u>2</u>: Canal 2 <u>3</u>: Canal 3 <u>4</u>: Canal 4 Les données relatives aux canaux dépendent du contenu. Certains canaux peuvent être utilisés pour une langue secondaire ou rester vides.



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 **ENTER**) pour exécuter la rubrique, sauf pour les rubriques TEMPS LAMPE et TEMPS FILTRE. Effectuer ensuite l'opération souhaitée selon le tableau suivant.

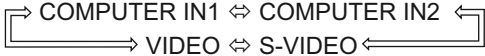


Rubrique	Description
RECHER. AUTO.	Activer/désactiver la fonction de recherche automatique de signal avec les touches ▲/▼. ACTIVE ⇔ DESACTI. Lorsque ACTIVE est sélectionné, le projecteur fait automatiquement le tour des ports d'entrée pour détecter un signal, dans l'ordre suivant. La recherche démarre à partir du port courant. Puis, lorsqu'il détecte un signal d'entrée, le projecteur arrête de chercher et affiche l'image.
ALLUM. DIRECT	Activer/désactiver la fonction ALLUM. DIRECT avec les touches ▲/▼. ACTIVE ⇔ DESACTI. Lorsque ACTIVE est défini, la lampe du projecteur est automatiquement activée sans effectuer la procédure habituelle (15), uniquement lorsque le projecteur est alimenté après une coupure de courant qui s'est produite alors que la lampe était allumée. • Cette opération ne fonctionne pas si le projecteur est alimenté alors que la lampe est éteinte. • 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 (45) n'est pas activée.

(suite à la page suivante)

Rubrique	Description
AUTO OFF	Spécifier le temps de décompte pour la mise hors tension automatique du projecteur avec les touches ▲/▼. Long (max 99 minutes) ⇔ Court (min. 0 minute = DESACTI.) Quand le temps spécifié est 0, la mise hors tension automatique n'a pas lieu. Quand le temps est spécifié entre 1 et 99 et si ce temps s'écoule sans qu'il n'y ait eu de signal ou seulement un signal non conforme, la lampe du projecteur s'éteindra. Si une touche du projecteur ou de la télécommande est pressée, ou bien si une commande (à l'exception des commandes get) est transmise au port CONTROL pendant la période correspondante, le projecteur ne sera pas mis hors tension. Se reporter à la section « Mise hors tension » (15).
TEMPS LAMPE	Le temps de lampe correspond au temps d'utilisation de la lampe, écoulé depuis la dernière réinitialisation. C'est affiché dans le Menu OPT. En appuyant sur la touche ► (ou ENTER/RESET) sur la télécommande, une boîte de dialogue s'affiche. Pour réinitialiser le temps de lampe, sélectionner OK avec la touche ►. ANNULER ⇔ OK • Réinitialiser le temps de lampe seulement lorsque vous avez remplacé la lampe. Ceci permet d'avoir une indication précise sur le temps d'utilisation de la lampe. • Concernant le remplacement de la lampe, se reporter à la section « Remplacer la lampe » (55, 56).
TEMPS FILTRE	Le temps de filtre correspond au temps d'utilisation du filtre, écoulé depuis la dernière réinitialisation. C'est affiché dans le Menu OPT. En appuyant sur la touche ► (ou ENTER/RESET) sur la télécommande, une boîte de dialogue s'affiche. Pour réinitialiser le temps de filtre, sélectionner OK avec la touche ►. ANNULER ⇔ OK • Réinitialiser le temps de filtre uniquement après avoir nettoyé ou remplacé le filtre à air. Ceci permet d'avoir une indication précise sur le temps d'utilisation du filtre. • Concernant l'entretien du filtre à air, se reporter à la section « Nettoyer et remplacer le filtre à air » (57).

(suite à la page suivante)

Rubrique	Description
MA TOUCHE	Cette rubrique attribue une des fonctions ci-dessous aux touches MY BUTTON (1/2) de la télécommande (📖6). (1) Utilisez les touches ▲/▼ dans le menu MA TOUCHE pour sélectionner l'une des MY BUTTON- (1/2) et appuyez sur la touche ► (ou ENTER) pour afficher la boîte de dialogue de configuration MA TOUCHE. (2) Sélectionner ensuite une des fonctions suivantes avec les touches ▲/▼/◀/▶ pour une attribution à la touche souhaitée. Appuyez sur la touche ENTER (ou INPUT) pour enregistrer les réglages. • COMPUTER IN1 : assigne le port à COMPUTER IN1. • COMPUTER IN2 : assigne le port à COMPUTER IN2. • S-VIDEO : assigne le port à S-VIDEO. • VIDEO : assigne le port à VIDEO. • INFOS : Affiche ENTR._INFOS (📖48) ou SYSTÈME_INFOS ou rien. • MA MEMOIRE : charge un ensemble de données de paramétrage enregistrées (📖29). Appuyer sur la touche MY BUTTON si plus d'une donnée de paramétrage est enregistrée car le réglage change à chaque fois. Quand aucune donnée n'est enregistrée dans la mémoire, la boîte de dialogue « Pas de données » s'affiche. Quand le réglage courant n'est pas enregistré dans la mémoire, la boîte de dialogue telle que celle illustrée sur la droite s'affiche. Si vous souhaitez conserver le réglage 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. • MODE IMAGE : modifie le MODE IMAGE (📖25). • REG. FILTRE : affiche la boîte de dialogue de confirmation de réinitialisation du temps de filtre (📖45). • MODÈLE : Affiche ou dissimule le format modèle sélectionné dans la rubrique MODÈLE (📖42). • SOURDINE AV : active/désactive l'image et le mode audio. • ZOOM-D : Pour activer/désactiver le mode ZOOM-D. Avec le mode ZOOM-D activé, utilisez les touches ▲/▼ du curseur pour régler le rapport d'agrandissement. • DÉPLAC.-D : Pour activer/désactiver le mode DÉPLAC.-D. Avec le mode DÉPLAC.-D activé, utilisez les touches ▲/▼ du curseur pour déplacer le rapport d'agrandissement. • RESOLUTION : Pour activer/désactiver le menu RESOLUTION (📖34).
MA SOURCE	Les touches ▲/▼ permettent de sélectionner le port entrée image associé à la touche MY SOURCE/DOC. CAMERA de la télécommande. Choisir l'entrée image connectée à une caméra document. 

(suite à la page suivante)

Rubrique	Description
SERVICE	Le menu SERVICE s'affiche quand cette rubrique est sélectionnée. Sélectionner une rubrique avec les touches ▲/▼, puis appuyer sur la touche ► (ou ENTER) pour exécuter la fonction. 
	VIT VENTIL 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
	AJUSTMT AUTO 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 environnementales 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.
	FANTÔME 1. Sélectionner une couleur d'image fantôme avec les touches ◀/▶. 2. Régler l'élément sélectionné avec les touches ▲/▼ pour faire disparaître l'image fantôme. 
	AVERT. FILTR Utilisez la touche ▲/▼ pour régler la minuterie du message de notification lorsque le filtre doit être remplacé. 500h ⇔ 1000h ⇔ 2000h ⇔ 3000h ⇔ 4000h ⇔ 5000h ⇔ DESACTI. Après avoir choisi un élément, à l'exception de DESACTI., le message « RAPPEL ***HEURES ONT PASSÉ » s'affichera une fois que l'horloge atteindra l'intervalle défini par cette fonction ( 60). 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.

(suite à la page suivante)

Rubrique	Description
SERVICE (suite)	VERR.TOUCHES Pour activer/désactiver le verrouillage des touches, appuyer sur les touches ▲/▼. Lorsque ACTIVE est sélectionné, les touches du projecteur sont verrouillées, à l'exception de la touche STANDBY/ON. ACTIVE ⇔ DESACTI. • Permet d'éviter de jouer avec les touches ou de les actionner fortuitement. Cette fonction n'a aucun effet sur la télécommande.
	FRÉQ A DIST. (1) Changer les paramètres du capteur distant du projecteur avec les touches ▲/▼ (📖4). 1:NORMAL ⇔ 2:HAUTE (2) Utilisez la touche ◀/▶ pour activer ou désactiver la télécommande du projecteur. ACTIVE ⇔ DESACTI. 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 (📖14). Il est impossible de désactiver les deux options simultanément.
	INFOS Sur sélection de cette fonction, la boîte de dialogue intitulée « ENTR._INFOS » s'affiche. Elle indique des informations concernant l'entrée actuelle. • Le message « BLOC IMAGE » sur la boîte de dialogue signifie que la fonction de verrou de cadre est activée. • Cette rubrique ne peut pas être sélectionnée s'il n'y a aucun signal ou en mode de sortie synchronisée. • Lorsque AFFICHER MON TEXTE est paramétré sur ACTIVE, MON TEXTE est affiché avec l'information entrée dans la boîte de dialogue ENTR._INFOS (📖54).
	REGLAGE USINE 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 réglages TEMPS LAMPE, TEMPS FILTRE, LANGUE, AVERT. FILTR, MODE PAUSE, SECURITE et autres ne sont pas réinitialisés. ANNULER ⇔ OK

Menu SECURITE

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



Accédez au menu SECURITE

- 1. Utilisez les touches ▲/▼ du menu SECURITE pour sélectionner ENTRER MOT DE PASSE et appuyez sur la touche ► (ou ENTER). La boîte de dialogue ENTRER MOT DE PASSE s'affiche.
- 2. Utilisez les touches ▲/▼/◀/► pour entrer le mot de passe enregistré. Le mot de passe par défaut est 5010. Vous pouvez le modifier (ci-dessous). Déplacez le curseur vers le côté droit de la boîte ENTRER MOT DE PASSE et appuyez sur la touche ► (ou ENTER) pour afficher le menu SECURITE.
 - Nous recommandons vivement de modifier au plus vite le mot de passe par défaut.
 - En cas de saisie d'un mot de passe incorrect, la boîte de dialogue ENTRER MOT DE PASSE s'affiche à nouveau. Si vous saisissez un mot de passe incorrect 3 fois de suite, le projecteur s'éteint. Ensuite, le projecteur s'éteint chaque fois qu'un mot de passe incorrect est saisi.
- 3. Vous pouvez accéder aux rubriques indiquées dans le tableau ci-dessous.



Si vous avez oublié votre mot de passe

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



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

(suite à la page suivante)

Rubrique	Description
MOT DE PASSE Mon Écran	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. 1 Activer le MOT DE PASSE Mon Écran 1-1 Sélectionner MOT DE PASSE Mon Écran avec les touches ▲/▼ du menu SECURITE et appuyer sur la touche ► (ou ENTER) pour afficher le menu activer/désactiver MOT DE PASSE Mon Écran. 1-2 Sélectionner ACTIVE avec les touches ▲/▼ du menu activer/désactiver MOT DE PASSE Mon Écran. La boîte de dialogue ENTRER LE MOT DE PASSE (petit) s'affichera. 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 ► (ou ENTER) pour afficher la boîte de dialogue NOUVEAU MOT DE PASSE entrer de nouveau le même MOT DE PASSE. 1-4 Déplacer le curseur sur le côté droit de la boîte de dialogue NOUVEAU MOT DE PASSE et appuyez sur la touche ► (ou ENTER) pour afficher la boîte NOTE NOUVEAU MOT DE PASSE pendant environ 30 secondes. Veuillez en profiter pour noter le mot de passe. Appuyer sur la touche ► (ou ENTER) affichera le menu activer/désactiver MOT DE PASSE Mon Écran. Quand un MOT DE PASSE a été paramétré pour Mon Écran : • La fonction d'enregistrement de Mon Écran (et le menu) ne sera pas accessible. • La fonction (et le menu) V. Mon Écran ne sera pas accessible. • Le paramètre DEMARRAGE sera verrouillé sur Mon Écran (et le menu ne sera pas accessible). Désactiver le MOT DE PASSE Mon Écran permettra d'utiliser normalement ces fonctions. • Ne pas oublier votre MOT DE PASSE Mon Écran. 2 Désactiver le MOT DE PASSE Mon Écran 2-1 Suivre la procédure indiquée en 1-1 pour afficher le menu activer/désactiver MOT DE PASSE Mon Écran. 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. Si un MOT DE PASSE incorrect est saisi, le menu se fermera. Si nécessaire, répéter la procédure à partir de 2-1. 3 Si vous avez oublié votre MOT DE PASSE 3-1 Suivre la procédure telle qu'indiquée en 1-1 pour afficher le menu activer/désactiver MOT DE PASSE Mon Écran. 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. 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.
	  Boîte de dialogue ENTRER LE MOT DE PASSE (petit)    Boîte de dialogue ENTRER MOT DE PASSE (grand)

(suite à la page suivante)

Rubrique	Description
VERROU PIN	VERROU PIN est une fonction qui empêche l'utilisation du projecteur à moins qu'un Code enregistré ne soit saisi. 1 Activation du VERROU PIN 1-1 Choisir VERROU PIN avec les touches ▲/▼ du menu SECURITE et appuyer sur la touche ► (ou ENTER) pour afficher le menu activer/désactiver VERROU PIN.  1-2 Choisir ACTIVE avec les touches ▲/▼ du menu activer/désactiver VERROU PIN et la boîte de dialogue Entrer Code PIN s'affichera.  1-3 Saisir un code PIN en 4 parties avec les touches ▲/▼/◀/▶ et COMPUTER (ou INPUT). La boîte de dialogue Répéter code PIN va s'afficher. Saisir le même Code PIN. Ceci mettra fin à l'enregistrement du Code PIN.  • 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. 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. 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. 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. Cette fonction ne sera activée que quand le projecteur sera mis sous tension après que l'alimentation a été coupée. • Ne pas oublier votre code PIN. 2 Désactiver le VERROU PIN 2-1 Suivre la procédure indiquée en 1-1 pour afficher le menu activer/désactiver VERROU PIN. 2-2 Sélectionner DESACTI. avec les touches ▲/▼ et la boîte de dialogue Entrer Code PIN s'affichera. Saisir le code PIN enregistré pour désactiver la fonction VERROU PIN. Si un Code PIN incorrect est saisi 3 fois, le menu fermera. 3 Si vous avez oublié votre code PIN 3-1 Quand la boîte de dialogue Entrer Code PIN est affichée, maintenir pressée la touche RESET (ou appuyez simultanément sur le curseur ◀ et la touche INPUT) pendant 3 secondes. Le Demande Code à 10 chiffres s'affichera.  • 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. 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.

(suite à la page suivante)

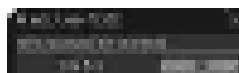
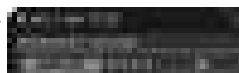
Rubrique	Description
DÉTECT. TRANSITION	• L'alarme Détecteur de transition indiquée ci-dessous peut apparaître à l'écran si le projecteur a été déplacé ou ré-installé. • L'alarme Détecteur de transition peut apparaître à l'écran si le MIROIR a été modifié. • Pour afficher à nouveau le signal, désactivez cette fonction. • La lampe s'éteint lorsque l'alarme DÉTECT.TRANSITION ACTIVÉ est restée allumée pendant environ 5 minutes. • La fonctionnalité de réglage des distorsions trapézoïdales reste interdite tant que la fonction Détecteur de transition est activée. 1 Activation du DÉTECT.TRANSITION 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. 1-2 Utilisez les touches ▲/▼ dans le menu d'activation/de désactivation de DETECT. 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. 1-3 Utilisez les touches ▲/▼/◀/▶ pour entrer un mot de passe. Déplacez le curseur sur le côté droit de la boîte ENTRER LE MOT DE PASSE (petite) et appuyez sur la touche ► (ou ENTER) pour afficher la boîte NOUVEAU MOT DE PASSE et saisissez à nouveau le mot de passe. 1-4 Déplacez le curseur sur le côté droit de la boîte de dialogue NOUVEAU MOT DE PASSE et appuyez sur la touche ► (ou ENTER) pour afficher la boîte NOTE NOUVEAU MOT DE PASSE pendant environ 30 secondes. Veuillez en profiter pour noter le mot de passe. Appuyer sur la touche ► (ou ENTER) affichera le menu activer/désactiver DÉTECT.TRANSITION. • Conservez soigneusement ce mot de passe DÉTECT.TRANSITION. • Cette fonction ne sera activée que lorsque le projecteur sera mis sous tension après que l'alimentation a été coupée. • Cette fonctionnalité est susceptible de ne pas fonctionner correctement si le projecteur n'est pas dans une position stable lorsque ACTIVE est sélectionné. 2 Désactivation du DÉTECT.TRANSITION 2-1 Suivez la procédure indiquée en 1-1 pour afficher le menu activer/désactiver DÉTECT.TRANSITION. 2-2 Sélectionnez DESACTI. 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. 3 Si vous avez oublié votre mot de passe 3-1 Suivre la procédure indiquée en 1-1 pour afficher le menu activer/désactiver DÉTECT.TRANSITION. 3-2 Sélectionner DESACTI. pour afficher la boîte de dialogue ENTRER MOT DE PASSE (grand). Le Demande Code à 10 chiffres s'affichera dans la boîte de dialogue. 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.

(suite à la page suivante)

Rubrique	Description
M. D. P. MON TEXTE	La fonction M. D. P. MON TEXTE peut empêcher que MON TEXTE soit remplacé. Quand le mot de passe est paramétré pour l'option MON TEXTE ; • Le menu AFFICHER MON TEXTE ne sera pas disponible, ce qui peut empêcher de modifier les paramètres dans AFFICHAGE. • Le menu ÉDITER MON TEXTE ne sera pas disponible, ce qui peut empêcher de remplacer MON TEXTE. 1 Activer le M. D. P. MON TEXTE 1-1 Sélectionner M. D. P. MON TEXTE avec les touches ▲/▼ du menu SECURITE et appuyer sur la touche ► (ou ENTER) pour afficher le menu activer/désactiver M. D. P. MON TEXTE. 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. 1-3 Entrer le mot de passe avec les touches ▲/▼/◀/▶. Déplacez le curseur sur le côté droit de la boîte de dialogue ENTRER LE MOT DE PASSE (petite) et appuyez sur la touche ► (ou ENTER) pour afficher la boîte NOUVEAU MOT DE PASSE et saisissez à nouveau le mot de passe. 1-4 Déplacez le curseur sur le côté droit de la boîte de dialogue NOUVEAU MOT DE PASSE et appuyez sur la touche ► (ou ENTER) pour afficher la boîte de dialogue NOTE NOUVEAU MOT DE PASSE pendant environ 30 secondes. Veuillez en profiter pour noter le mot de passe. Appuyer sur la touche ► (ou ENTER) affichera le menu activer/désactiver M. D. P. MON TEXTE. 2 Désactiver M. D. P. MON TEXTE 2-1 Suivre la procédure en 1-1 pour afficher le menu activer/désactiver M. D. P. MON TEXTE. 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. Si un mot de passe incorrect est saisi, le menu fermera. Si nécessaire, répéter la procédure à partir de 2-1. 3 Si vous avez oublié votre mot de passe 3-1 Suivre la procédure telle qu'indiquée en 1-1 pour afficher le menu activer/désactiver M. D. P. MON TEXTE. 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. 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.

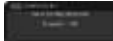


Boîte de dialogue ENTRER LE MOT DE PASSE (petit)



Boîte de dialogue ENTRER MOT DE PASSE (grand)

(suite à la page suivante)

Rubrique	Description
AFFICHER MON TEXTE	(1) Sélectionner AFFICHER MON TEXTE avec les touches ▲/▼ du menu SECURITE et appuyer sur la touche ► (ou ENTER) pour afficher le menu activer/désactiver AFFICHER MON TEXTE. (2) Sélectionner activer ou désactiver avec les touches ▲/▼ du menu activer/désactiver AFFICHER MON TEXTE. ACTIVER ⇔ DESACTI. Quand ACTIVE est activé, MON TEXTE sera affiché sur l'écran DEMARRAGE ainsi que dans la fenêtre de dialogue ENTR._INFOS. • Cette fonction est uniquement disponible quand la fonction M. D. P. MON TEXTE est paramétrée sur DESACTI.   
ÉDITER MON TEXTE	(1) Sélectionner ÉDITER MON TEXTE avec les touches ▲/▼ du menu SECURITE et appuyer sur la touche ► (ou ENTER). La boîte de dialogue ÉDITER MON TEXTE s'affichera. (2) MON TEXTE actuel s'affichera sur les trois premières lignes. S'il n'a pas encore été écrit, les lignes seront vides. Utiliser les touches ▲/▼/◀/▶ et ENTER (ou INPUT) pour sélectionner les caractères et les saisir. Pour effacer un seul caractère, appuyer sur la touche RESET (ou appuyer simultanément sur le curseur ◀ et la touche INPUT). En outre, le fait de déplacer le curseur sur SUPPR ou TOUT EFFACER à l'écran et d'appuyer sur la touche ENTER (ou INPUT) efface respectivement 1 caractère ou l'ensemble des caractères. MON TEXTE peut utiliser jusqu'à 24 caractères sur chaque ligne. (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. (4) Terminer la saisie du texte en déplaçant le curseur sur ENREG. sur l'écran et appuyer sur la touche ► (ou ENTER/INPUT). Pour retourner à MON TEXTE précédent sans enregistrer les changements, déplacer le curseur sur ANNULER sur l'écran et appuyer sur la touche ◀ (ou ENTER/INPUT). • La fonction ÉDITER MON TEXTE est disponible uniquement quand la fonction M. D. P. MON TEXTE est paramétrée sur DESACTI.   

Entretien

Remplacer la lampe

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

Numéro type : <CP-D10> DT01091, <CP-D20> DT01121

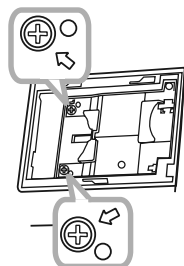
Couvercle de la lampe

Remplacer la lampe

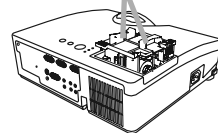
1. Eteignez le projecteur et débranchez le cordon d'alimentation. Laissez le projecteur refroidir au moins 45 minutes.
2. Prévoyez une lampe de rechange. Si le projecteur est installé au plafond ou si la lampe est cassée, consultez votre revendeur pour le changement de la lampe.

Dans le cas où vous remplaceriez la lampe vous même, suivez la procédure suivante.

3. Desserrez la vis du couvercle de la lampe (indiquée par une flèche) puis faites glisser et soulevez le couvercle de la lampe pour le retirer.
4. Desserrez les 2 vis de la lampe (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 2 vis qui ont été desserrées à l'étape précédente pour verrouiller la lampe dans son emplacement.
6. Faites glisser le couvercle de la lampe dans sa position initiale en faisant correspondre les parties verrouillantes de celui-ci et du projecteur. Puis, resserrez fermement la vis du couvercle de la lampe.
7. Mettez le projecteur sous tension et réinitialisez le temps de lampe en utilisant la fonction TEMPS LAMPE du menu OPT.
 - (1) Appuyez sur la touche **MENU** pour afficher un menu.
 - (2) Pointez sur MENU AVANCÉ dans le menu à l'aide des touches ▲/▼, et appuyez sur ► (ou **ENTER**).
 - (3) Pointez sur OPT. dans la colonne gauche du menu à l'aide des touches ▲/▼, et appuyez sur ► (ou **ENTER**).
 - (4) Pointez sur TEMPS LAMPE à l'aide des touches ▲/▼, et appuyez sur la touche ► de curseur (ou **ENTER/RESET**). 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.



Poignées



⚠ 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 (aux Etats-Unis).
- Pour mettre le produit au rebut, contactez l'administration locale compétente en la matière ou www.eiae.org (aux Etats-Unis), ou encore 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

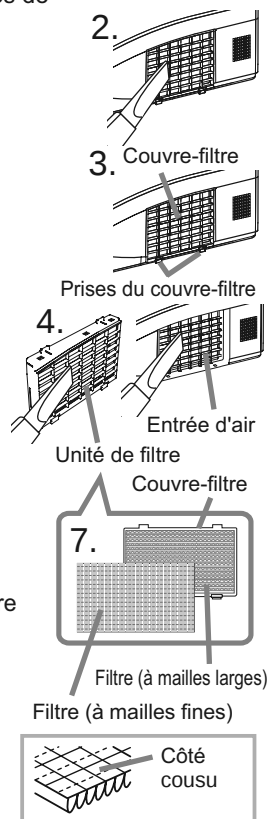
Le filtre à air est équipé de deux types de filtres à l'intérieur. Le filtre à air doit être vérifié et nettoyé régulièrement. Ceci peut causer le feu, des brûlures ou un mauvais fonctionnement de l'appareil. Si les filtres sont détériorés ou salis, remplacez-les des filtres neufs. La préparation des nouveaux filtres demande que vous transmettiez le numéro produit suivant à votre revendeur.

Numéro type : UX35971 (Unité de filtre)

Quand la lampe est remplacée, changez le filtre à air.

Un filtre de remplacement du type requis est fourni avec les lampes de remplacement du projecteur.

1. Eteignez le projecteur et débranchez le cordon d'alimentation. Laissez le projecteur refroidir suffisamment.
2. Utilisez un aspirateur sur et autour du couvre-filtre.
3. Soulevez les prises du porte-filtre pour retirer ce dernier.
4. Utilisez un aspirateur sur la bouche du filtre au niveau du projecteur.
5. Sortez le filtre à mailles fines tout en maintenant le couvre-filtre. Il est recommandé de laisser en place le filtre à mailles larges dans le couvre-filtre.
6. Utilisez un aspirateur sur les deux côtés du filtre à mailles fines tout en le tenant pour qu'il ne soit pas aspiré. Utilisez un aspirateur pour l'intérieur du couvre-filtre afin de nettoyer le filtre à mailles larges. Si les filtres sont détériorés ou très sales, remplacez-les par des filtres neufs.
7. Placez le filtre à mailles fines sur le filtre à mailles larges en tournant le côté cousu vers le haut.
8. Remplacez l'unité de filtre dans le projecteur.
9. Mettez le projecteur sous tension et réinitialisez le temps de filtre en utilisant la fonction TEMPS FILTRE dans le MENU COURT.
 - (1) Appuyez sur la touche **MENU** pour afficher un menu.
 - (2) Pointez sur TEMPS FILTRE à l'aide des touches ▲/▼, puis appuyez sur la touche ► (ou **ENTER/RESET**). Une boîte de dialogue apparaîtra.
 - (3) Appuyez sur la touche ► pour sélectionner "OK" dans la boîte de dialogue. Cela aura pour effet de réinitialiser le temps de filtre.



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

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

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

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

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

Autres procédures d'entretien

Intérieur du projecteur

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

Entretien de l'objectif

- Si l'objectif est défectueux, sale ou embué, la qualité d'affichage risque d'être affectée. Manipulez soigneusement le projecteur pour éviter de rayer ou salir l'objectif.
- Si l'objectif est sale ou embué, nettoyez-le comme indiqué ci-dessous.

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, imbibe un chiffon d'eau ou de solution détergente et essuyez légèrement le projecteur avec après l'avoir bien essoré. Essuyez ensuite à l'aide d'un chiffon doux et sec.

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

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

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

• Ne placez aucun objet contenant de l'eau, un nettoyeur ou un produit chimique près du projecteur.

• N'utilisez pas d'aérosols ni de vaporisateurs.

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

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

► Ne pas polir ou essuyer avec des objets durs.

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.

(suite à la page suivante)