

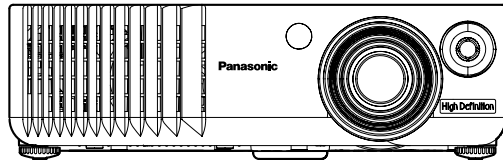
Panasonic®

Vidéoprojecteur à cristaux liquides

Instructions d'utilisation

Numéro de modèle **PT-AE700U**

FRANÇAIS



Avant d'utiliser cet appareil, lire attentivement ces instructions et conserver ce manuel pour pouvoir l'utiliser ultérieurement.

FRANÇAIS-1

Cher client Panasonic:

Ce mode d'emploi vous donne toutes les informations concernant l'utilisation de ce projecteur. Nous espérons qu'il vous aidera à utiliser au mieux votre nouvel appareil, et que votre projecteur à cristaux liquides Panasonic vous donnera entière satisfaction.

Le numéro de série du produit se trouve au bas du produit. Le noter dans l'espace prévu ci-dessous et conserver ce manuel pour le cas où des réparations seraient nécessaires à l'avenir.

Numéro de modèle: **PT-AE700U**

Numéro de série:

NOTES IMPORTANTES CONCERNANT LA SECURITE

AVERTISSEMENT: POUR REDUIRE LES RISQUES DE FEU OU DE CHOC ÉLECTRIQUE, NE PAS EXPOSER CE PRODUIT À L'EAU OU À L'HUMIDITÉ

Alimentation: Ce projecteur LCD est conçu pour fonctionner sur secteur de 100 V - 240 V, 50 Hz/60 Hz seulement.

ATTENTION: Le cordon d'alimentation secteur fourni avec le projecteur peut être utilisé uniquement pour une alimentation électrique de 125 V, 7 A maximum. Si on veut l'utiliser avec une tension ou un courant plus forts, on doit se procurer un autre cordon d'alimentation de 250 V. Si on utilise le cordon fourni sous ces conditions, risque de provoquer un incendie.

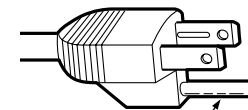


Le symbole de la flèche en forme d'éclair, dans un triangle, avertit l'utilisateur de la présence de "tensions dangereuses" à l'intérieur du produit qui peuvent être de force suffisante pour constituer un risque de choc électrique aux personnes.



Le point d'exclamation dans un triangle avertit l'utilisateur de la présence d'instructions importantes concernant l'utilisation et l'entretien (réparation) dans la littérature accompagnant le produit.

ATTENTION: Cet appareil est équipé d'une fiche de courant à trois broches avec mise à la terre. Ne pas retirer la broche de mise à la masse de la fiche. Cette fiche ne pourra être utilisée que dans une prise avec mise à la terre. Ceci est une précaution sécuritaire. S'il est impossible d'insérer la fiche dans la prise, s'adresser à un électricien. Ne pas annuler la protection de la fiche à mise à la terre.



Ne pas retirer

ATTENTION:

Cet équipement a été soumis à des tests qui ont démontré que celui-ci respectait les limites spécifiées pour les appareils numériques de la classe B aux termes de la partie 15 des règles de la FCC (Federal Communications Commission U.S.A.). Ces limites ont pour objet de fournir une protection raisonnable contre les interférences nuisibles dans le cas d'une installation en milieu résidentiel. Cet équipement produit, utilise et peut rayonner de l'énergie de haute fréquence, et s'il n'est pas installé et utilisé conformément aux instructions fournies avec celui-ci, peut provoquer des interférences nuisibles aux communications radio. En outre, même en cas d'utilisation conforme, il n'est pas garanti qu'aucune interférence ne saurait survenir avec certaines installations. Si cet équipement s'avère nuire à la bonne réception d'émissions de radiophonie ou de télévision, ce que l'on pourra déterminer en mettant l'équipement successivement hors tension puis sous tension, il est conseillé de tenter de remédier au problème par l'une des méthodes suivantes :

- Réorientez ou déplacez l'antenne du récepteur ;
- Éloignez l'équipement du récepteur ;
- Branchez l'équipement dans une prise de courant située sur un circuit autre que celui qui alimente la prise de courant du récepteur ;
- Demandez conseil à votre distributeur ou à un technicien de radio/télévision expérimenté.

ATTENTION: Pour assurer la bonne conformité, utilisez uniquement des câbles d'interface blindés lorsque vous connectez des ordinateurs ou des périphériques. Toute modification non autorisée de cet équipement annulera le droit de l'utilisateur à utiliser cet équipement.

AVERTISSEMENT:

Ne peut être utilisé dans une salle d'ordinateurs telle que définie dans la norme ANSI/NFPA 75 Standard for Protection of Electronic Computer/Data Processing Equipment.

Déclaration de conformité

Modèle n°: PT-AE700U
Désignation commerciale : **Panasonic**
Fabricant responsable : Matsushita Electric Corporation of America.
Adresse : One Panasonic Way Secaucus New Jersey 07094
Téléphone : 1-888-View-PTV(843-9788)

Cet appareil est conforme à la partie 15 des règles de la FCC (Federal Communications Commission U.S.A.) ce qui signifie : (1) que l'appareil ne produit pas d'interférences nuisibles, et (2) que l'appareil est capable de supporter sans danger les interférences reçues, y compris celles susceptibles de perturber son fonctionnement.

Sommaire

Préparatifs

NOTES IMPORTANTES

CONCERNANT LA SECURITE ...2

Précautions de sécurité5

Accessoires9

Avant l'utilisation.....9

Emplacement et fonction de chaque élément11

Pour commencer

Réglage.....16

Méthodes de projection, Position du projecteur, Distances de projection, Etablissement d'une plage à l'aide de la fonction de décalage de direction de l'objectif

Branchements.....20

Branchement d'un équipement vidéo, Branchement d'un équipement compatible avec HDMI, Branchement à un ordinateur

Préparatifs pour la télécommande23

Fonctionnement de base

Mise en marche de l'alimentation...24

Mise hors circuit de l'alimentation...26

Fonctions utiles

Correction de la déformation du trapèze28

Arrêt sur image28

Sélection du mode d'image29

Mise en circuit de l'éclairage des touches29

Réglage du rapport d'aspect30

Utilisation de COLOR

MANAGEMENT32

Rappel des réglages des images sauvegardées.....35

Réglages

Menus à l'écran.....36

Écrans menu, Guide de fonctionnement de menu, Retour d'un réglage au réglage par défaut de l'usine

Réglage de l'image40

MODE IMAGE, CONTRASTE, LUMINOSITÉ, COULEUR, TEINTE, DÉTAIL, TEMP.COULEUR, MDE IRIS DYN, MENU AVANCÉ, SAUV. MEM., CHARG. MEM., SYSTÈME-TV, MODE SIGNAL, Projection des images compatibles avec sRGB

Ajustement de la position44

Position horizontale, Position verticale, DOT REG, REG PHASE, ASPECT, RÉGL AUTOMAT

Mise hors circuit momentanée de l'image (OBTURATEUR)45

Changement de la langue d'affichage.....45

Réglages d'option46

INFO ÉCRAN, Réduction du bruit (NR), CINEMA REALITY, COULEUR FOND, WSS, INSTALLATION, SOL/PLAFOND, VENTILATEUR, PUIS. LAMPE, DURÉE LAMPE

Entretien

Lorsque l'indicateur TEMP et l'indicateur LAMP sont allumés48

Nettoyage et remplacement du filtre à air50

Remplacement du bloc de lampe...51

Avant de faire appel à un technicien.....54

Nettoyage et entretien55

Autres

Caractéristiques56

Annexe.....58

Liste des signaux compatibles, Disposition générale du menu COLOR MANAGEMENT, Méthodes de calcul des dimensions de projection

Dimensions61

Marques commerciales62

Précautions de sécurité

AVERTISSEMENT

Si l'on remarque une émission de fumée, d'odeurs suspectes ou de bruits provenant du projecteur, débrancher la fiche du cordon d'alimentation de la prise de courant.

- Ne pas continuer d'utiliser le projecteur dans ces cas, autrement cela peut entraîner un incendie ou des chocs électriques.
- Après s'être assuré que de la fumée ne se dégage plus, s'adresser à un centre technique agréé et demander que les réparations nécessaires soient faites.
- Le fait de réparer le projecteur soi-même est très dangereux, et ne doit jamais être fait.

Ne pas installer ce projecteur dans un endroit qui n'est pas assez résistant pour supporter le poids du projecteur.

- Si l'emplacement d'installation n'est pas assez résistant, le projecteur risque de tomber et causer de graves blessures et (ou) des dommages.

Demander à un technicien qualifié d'installer le projecteur par exemple s'il est installé au plafond.

- Si l'installation n'est pas faite correctement, cela peut entraîner des blessures ou des chocs électriques.

Si de l'eau ou des objets étrangers entrent dans le projecteur, si le projecteur tombe, ou si le boîtier est endommagé, débrancher immédiatement la fiche du cordon d'alimentation de la prise de courant.

- Si l'on continue d'utiliser le projecteur dans cette condition, cela peut entraîner un incendie ou des chocs électriques.
- S'adresser à un centre technique agréé pour que les réparations nécessaires puissent être faites.

Ne pas surcharger la prise de courant.

- Si l'alimentation est surchargée (par exemple, par l'utilisation de trop d'adaptateurs), cela risque de faire surchauffer le projecteur et peut entraîner un incendie.

Ne pas retirer le capot ou le modifier.

- Des hautes tensions qui peuvent causer de graves blessures sont présentes à l'intérieur du projecteur.
- Pour toute inspection, réglage ou réparation, s'adresser à un centre technique agréé.

Nettoyer la fiche du cordon d'alimentation régulièrement afin d'éviter toute accumulation de poussière.

- Si de la poussière s'accumule sur la fiche du cordon d'alimentation, l'humidité peut endommager l'isolant et entraîner un incendie. Débrancher la fiche du cordon d'alimentation de la prise de courant et l'essuyer avec un tissu sec.
- Si le projecteur n'est pas utilisé pendant une période prolongée, débrancher la fiche du cordon d'alimentation de la prise de courant.

Faire attention à ne pas endommager le cordon d'alimentation.

- Ne pas endommager le cordon d'alimentation, ne pas le modifier, ne pas le placer sous des objets lourds, ne pas le chauffer, ne pas le placer près d'objets chauffants, ne pas le tordre, ne pas le plier ou le tirer excessivement et ne pas le rouler en boule.
- Si le cordon d'alimentation est endommagé, cela peut entraîner un incendie et des chocs électriques.
- Si le cordon d'alimentation est endommagé, le faire réparer par un centre technique agréé.

Ne pas manipuler le cordon d'alimentation avec les mains mouillées.

- Cela peut entraîner des chocs électriques.

Brancher la fiche du cordon d'alimentation fermement dans la prise de courant.

- Si la fiche n'est pas complètement insérée, cela peut entraîner des chocs électriques ou la faire surchauffer.
- Si la fiche est endommagée ou la plaque de la prise est desserrée, elles ne devraient pas être utilisées.

Ne pas placer le projecteur sur des surfaces instables.

- Si le projecteur est placé sur une surface qui est inclinée ou instable, il risque de tomber ou de se renverser et cela peut causer des blessures ou des dommages.

Ne pas placer le projecteur dans l'eau ou ne pas le laisser se mouiller.

- Sinon cela peut causer un incendie ou des chocs électriques.

Ne pas placer des récipients de liquide sur le projecteur.

- Si de l'eau se renverse sur le projecteur ou pénètre dans celui-ci, il y aura risque d'incendie ou d'électrocution.
- Si de l'eau entre à l'intérieur du projecteur, entrer en contact avec un centre technique agréé.

Ne pas mettre d'objets étrangers dans le projecteur.

- Ne pas insérer d'objets métalliques ou inflammables dans les orifices de ventilation ou les faire tomber sur le projecteur, car cela peut causer un incendie ou des chocs électriques.

Garder les piles hors de portée des enfants.

- Si les piles sont ingérées, il y aura risque de décès par étouffement. En cas d'ingestion des piles, consulter immédiatement un médecin.

Veiller à ce que les bornes + et - des piles n'entrent pas en contact avec des objets métalliques tels que colliers ou épingles à cheveux.

- Sinon, les piles risquent de fuir, de surchauffer, d'exploser ou de prendre feu.
- Ranger les piles dans un sac en plastique, et ne pas les ranger à proximité d'objets métalliques.

Pendant un orage, ne pas toucher le projecteur ou le câble.

- Il y a risque d'électrocution.

Ne pas utiliser l'appareil dans un bain ou une douche.

- Il y a risque d'incendie ou d'électrocution.

Ne pas regarder directement dans l'objectif pendant que le projecteur fonctionne.

- Une lumière intense est émise par l'objectif du projecteur. Si l'on regarde directement dans cette lumière, elle risque de causer des blessures et de graves lésions aux yeux.
- Veiller particulièrement à ce que les enfants ne regardent pas dans l'objectif. En outre, éteindre le projecteur si on le laisse sans surveillance.

Ne pas placer les mains ou autres objets près de l'orifice de sortie d'air.

- De l'air chaud sort par l'orifice de sortie d'air. Ne pas placer les mains, le visage, ou d'autres objets qui ne peuvent résister à la chaleur près de cette sortie d'air, sinon des brûlures ou des dommages risqueraient de s'ensuivre.

Le remplacement de l'unité de lampe ne devrait être effectué que par un technicien qualifié.

- Le bloc de lampe a une haute pression interne. S'il est mal manipulé, une explosion peut s'ensuivre
- Le bloc de lampe peut être facilement endommagé s'il est cogné contre des objets durs ou si on le laisse tomber, pouvant entraîner des blessures ou des mauvais fonctionnements.

Lors du remplacement de la lampe, la laisser refroidir pendant au moins une heure avant de la manipuler.

- Le couvercle de la lampe devient très chaud, et on risque de se brûler si on le touche.

Avant de remplacer la lampe, veiller à débrancher la fiche du cordon d'alimentation de la prise de courant.

- Il y a risque d'électrocution ou d'explosion.

Attention**Ne pas obstruer les orifices d'entrée et de sortie d'air.**

- Cela risque de faire surchauffer le projecteur, et causer un incendie ou endommager le projecteur.
- Ne pas installer le projecteur dans des endroits étroits, mal ventilés tels que des placards ou des étagères.

Ne pas installer le projecteur dans des endroits humides ou poussiéreux ou dans des endroits où le projecteur peut entrer en contact avec de la fumée ou la vapeur.

- L'utilisation du projecteur dans de telles conditions peut causer un incendie ou des chocs électriques.

Pour débrancher le cordon d'alimentation, tenir la fiche et non pas le cordon.

- Si le cordon d'alimentation est tiré, le cordon sera endommagé et cela peut causer un incendie, des courts-circuits ou des chocs électriques sérieux.

Débrancher toujours tous les câbles avant de déplacer le projecteur.

- Le fait de déplacer le projecteur avec des câbles branchés peut endommager les câbles, ce qui pourrait causer un incendie ou des chocs électriques.

Ne pas placer d'objets lourds sur le projecteur.

- Cela peut déséquilibrer le projecteur et le faire tomber, ce qui peut entraîner des dommages ou des blessures.

Ne pas court-circuiter, chauffer ou démonter les piles, et ne pas les mettre dans l'eau ou dans le feu.

- Sinon, les piles risqueront de surchauffer, de fuir, d'exploser ou de prendre feu, et donc de causer des brûlures ou d'autres blessures.

Lorsqu'on insère les piles, veiller à ce que les polarités (+ et -) soient bien respectées.

- Si l'on insère les piles incorrectement, elles risqueront d'exploser ou de fuir, ce qui peut causer un incendie, des blessures ou une contamination du logement des piles et de la zone environnante.

Utiliser uniquement les piles spécifiées.

- Si l'on utilise des piles incorrectes, elles risqueront d'exploser ou de fuir, ce qui peut causer un incendie, des blessures ou une contamination du logement des piles et de la zone environnante.

Ne pas mélanger des piles usées et des piles neuves.

- Si l'on insère les piles incorrectement, elles risqueront d'exploser ou de fuir, ce qui peut causer un incendie, des blessures ou une contamination du logement des piles et de la zone environnante.

Ne pas peser de tout son poids sur ce projecteur.

- On risque de tomber ou de casser l'appareil, ce qui peut causer des blessures.
- Veiller tout particulièrement à ce que les enfants ne se tiennent pas debout ou ne s'assistent pas sur le projecteur.

Débrancher la fiche du cordon d'alimentation de la prise de courant comme mesure de sécurité avant d'effectuer tout nettoyage.

- Sinon cela peut causer des chocs électriques.



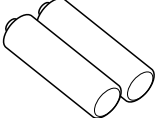
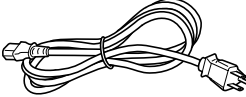
Demander à un centre technique agréé de nettoyer l'intérieur du projecteur au moins une fois par an.

- S'il n'est pas nettoyé et que de la poussière s'accumule à l'intérieur du projecteur, cela peut causer un incendie ou des problèmes de fonctionnement.
- Il est recommandé de nettoyer l'intérieur du projecteur avant l'arrivée de la saison humide. Demander au centre technique agréé le plus proche de nettoyer le projecteur lorsque cela est requis. Se renseigner auprès du centre technique agréé pour le coût du nettoyage.

Nous faisons tous les efforts possibles afin de préserver l'environnement. Prière de rapporter l'appareil, s'il n'est pas réparable, à votre revendeur ou à un centre de recyclage.

Accessoires

Vérifier que tous les accessoires présentés ci-dessous ont été inclus avec votre projecteur.

<p>Télécommande (N2QAEA000025 x1)</p> 	<p>Câble vidéo [3,0 m (9'10"), K2KA2FA00003 x1]</p> 	<p>Piles AAA pour la télécommande (x2)</p> 
	<p>Cordon d'alimentation (K2CG3FR00001 x1)</p> 	

Avant l'utilisation

Avertissements concernant l'installation

Éviter de l'installer dans les endroits sujets à des vibrations ou à des chocs.

Les pièces internes peuvent être endommagées, ce qui peut causer des pannes ou des accidents.

Ne pas installer le projecteur près de lignes d'alimentation électrique à haute tension ou de moteurs.

Le projecteur peut être soumis à des interférences électromagnétiques.

Si le projecteur est installé au plafond, demander à un technicien qualifié de faire tous les travaux d'installation.

Il faut acheter le kit d'installation séparé (numéro de modèle: ET-PKE700).

En outre, tous les travaux d'installation doivent être exécutés uniquement par un technicien qualifié.

Si l'on utilise ce projecteur à un endroit élevé (au-dessus de 1 400 m), régler le "VENTILATEUR" sur "FORT" (se référer à la page 47).

Si non, des anomalies pourront se produire.

Emplacement et fonction de chaque élément

Notes sur l'utilisation

Afin d'obtenir la meilleure qualité d'image

Fermer les rideaux ou les volets de toutes les fenêtres et éteindre les lampes fluorescentes situées à proximité de l'écran afin que la lumière extérieure ou la lumière des lampes intérieures n'éclaire pas l'écran.

Ne pas toucher aux surfaces de l'objectif avec les mains nues.

Si la surface de l'objectif est salie par des empreintes digitales ou autre, ceci sera agrandi et projeté sur l'écran. Par ailleurs, lorsque le projecteur n'est pas utilisé, rétracter l'objectif, puis la couvrir à l'aide du capuchon d'objectif.

Écran

N'appliquer aucun produit volatil qui risque de décolorer l'écran, et veiller à ce que l'écran ne soit pas sale ou endommagé.

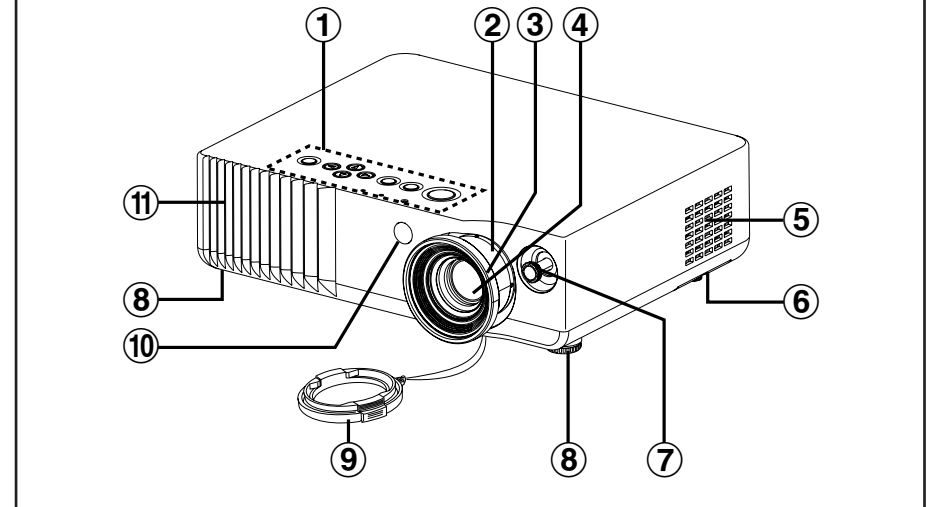
Lampe

Il est possible qu'il faille remplacer la lampe plus tôt en raison de facteurs variables comme les caractéristiques de la lampe, des conditions d'utilisation et un environnement d'installation particuliers, notamment si elle est utilisée de façon continue pendant plus de 10 heures ou si l'alimentation est fréquemment mise en et hors circuit.

Affichage à cristaux liquides

- Ne pas projeter la même image pendant une longue durée, car elle risquerait de former une après-image sur l'affichage à cristaux liquides.
- L'affichage à cristaux liquides du projecteur a été fabriqué en utilisant une technologie de haute précision afin d'offrir une image très détaillée. Il est possible que parfois quelques pixels non actifs apparaissent sur l'écran sous forme de points fixes bleus, verts ou rouges. Bien noter que ceci n'affecte pas le bon fonctionnement de votre LCD.

Projecteur <Dessus, côté droit et avant>

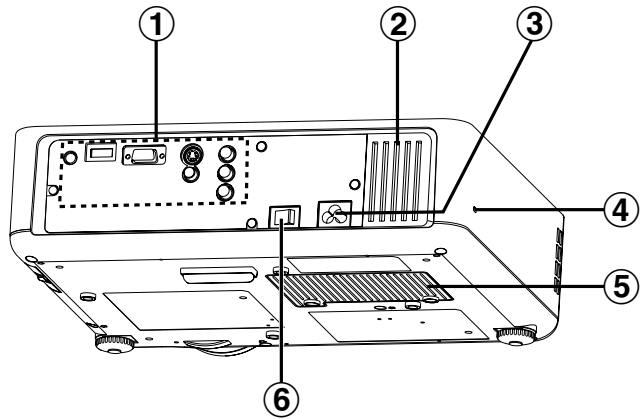


- ① **Panneau de commande du projecteur** (page 14)
- ② **Bague de zoom** (page 25)
- ③ **Bague de mise au point** (page 25)
- ④ **Objectif de projection**
- ⑤ **Orifice d'entrée d'air**
Ne pas obstruer cet orifice.
- ⑥ **Filtre à air** (page 50)
- ⑦ **Levier de décalage** (page 25)
Ce levier sert à ajuster la direction de l'objectif.
- ⑧ **Pieds réglables avant (gauche/droit)** (page 25)
- ⑨ **Capuchon d'objectif**
- ⑩ **Récepteur de signal de télécommande** (page 23)
- ⑪ **Orifice de sortie d'air**
Ne pas obstruer cet orifice.

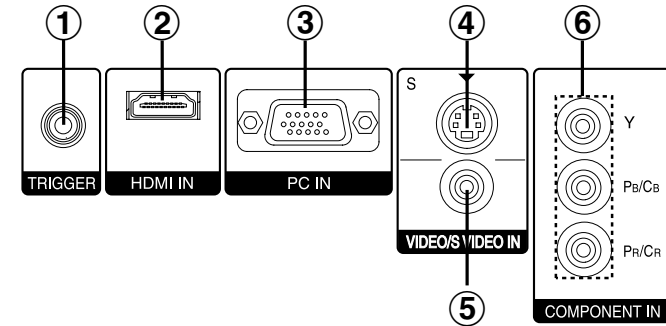
ATTENTION

Ne pas placer les mains ou autres objets près de l'orifice de sortie d'air.

- De l'air chaud sort par l'orifice de sortie d'air. Ne pas placer les mains, le visage, ou d'autres objets qui ne peuvent résister à la chaleur près de cette sortie d'air, sinon des brûlures ou des dommages risqueraient de s'ensuivre.

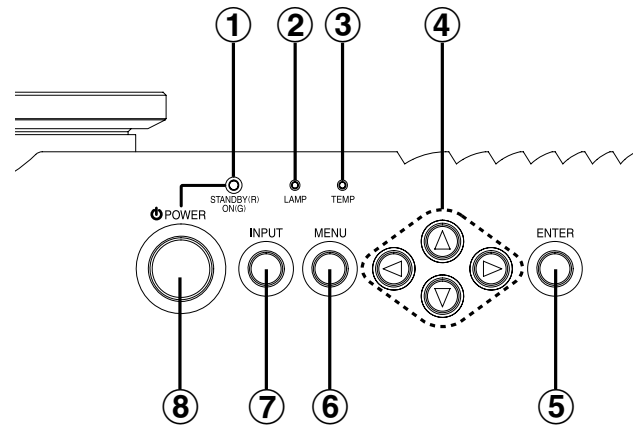
Projecteur <Arrière et dessous>

- ① **Panneau des connecteurs** (page 13)
- ② **Orifice d'entrée d'air**
Ne pas obstruer cet orifice.
- ③ **Prise d'entrée d'alimentation (AC IN)** (page 24)
Le cordon d'alimentation fourni avec le projecteur se branche ici.
N'utiliser aucun cordon d'alimentation autre que le cordon d'alimentation fourni avec le projecteur.
- ④ **Verrou de sécurité**
Peut être utilisé pour raccorder un câble antivol en vente dans le commerce (fabriqué par Kensington). Ce verrou de sécurité est compatible avec le système de sécurité Microsaver de Kensington.
- ⑤ **Couvercle du bloc de lampe** (page 51)
- ⑥ **Interrupteur MAIN POWER (alimentation principale)** (pages 24 et 26)

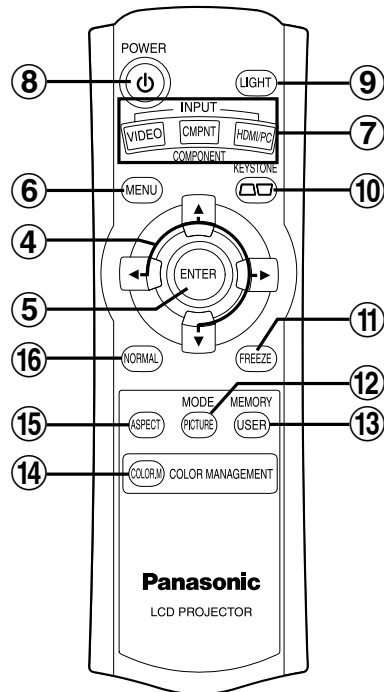
Panneau des bornes

- ① **Connecteur TRIGGER** (pages 20, 21 et 22)
Ce connecteur sort une tension de 12 V lorsque l'alimentation est sous tension. Connecter ce connecteur à un appareil tel qu'un écran électrique.
- ② **Connecteur HDMI IN** (page 21)
Ce connecteur est utilisé pour entrer les signaux HDMI.
- ③ **Connecteur PC IN (entrée RGB)** (page 22)
Ce connecteur est utilisé pour entrer les signaux RGB provenant d'un ordinateur personnel.
- ④ **Connecteur S-VIDEO IN** (page 20)
Ce connecteur est utilisé pour entrer des signaux d'un appareil compatible S-VIDEO tel qu'un magnétoscope.
- ⑤ **Connecteur VIDEO IN** (page 20)
Ce connecteur est utilisé pour entrer les signaux vidéo d'un appareil tel qu'un magnétoscope.
- ⑥ **Connecteurs COMPONENT IN [entrée (YPbPr(CbCr))]** (page 20)
Ces connecteurs sont utilisés pour connecter les signaux YPbPr depuis un appareil compatible comme un lecteur de DVD.

Panneau de commande du projecteur



Télécommande



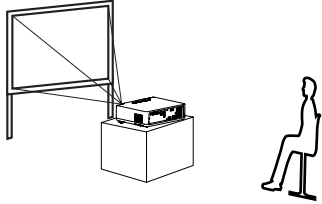
- ① **Indicateur d'alimentation** (pages 24, 26 et 27)
Cet indicateur s'allume en rouge lorsque l'alimentation principale est établie (mode d'attente), et s'allume en vert lorsqu'une image est projetée.
- ② **Indicateur LAMP** (page 49)
Cet indicateur s'allume quand il est temps de remplacer le bloc de lampe. Il clignote si une anomalie du circuit est détectée.
- ③ **Indicateur TEMP** (page 48)
Cet indicateur s'allume pour avertir que la température interne du projecteur atteint un niveau anormal. Si la température s'élève au-dessus d'un certain niveau, l'alimentation sera coupée automatiquement et l'indicateur clignotera.
- ④ **Touches fléchées (▲▼◀▶)** (page 38)
Ces touches permettent de sélectionner et de régler les éléments des menus à l'écran.
- ⑤ **Touche ENTER** (page 38)
Cette touche permet d'accepter et d'activer les éléments sélectionnés dans les menus à l'écran.
- ⑥ **Touche MENU** (page 36)
Cette touche permet d'afficher le "MENU PRINCIPAL". Lorsqu'un menu à l'écran est affiché, elle peut servir à retourner à un écran précédent ou à effacer l'écran.
- ⑦ **Touches INPUT** (page 25)
Ces touches sont utilisées pour commuter les signaux d'entrée parvenant de l'équipement connecté.
- ⑧ **Touche POWER** (pages 24 et 26)
- ⑨ **Touche LIGHT** (page 29)
Cette touche permet d'éclairer les touches de la télécommande.
- ⑩ **Touche KEYSTONE** (page 28)
Cette touche est utilisée pour corriger la déformation du trapèze de l'image projetée lorsque le projecteur est incliné vers le haut ou vers le bas.
- ⑪ **Touche FREEZE** (page 28)
Cette touche permet de geler momentanément la projection, de manière à afficher une image fixe.
- ⑫ **Touche PICTURE MODE** (page 29)
Lorsque vous appuyez sur cette touche, le mode d'image change.
- ⑬ **Touche USER MEMORY** (page 35)
Cette touche permet d'afficher le menu "CHARG. MEM."
- ⑭ **Touche COLOR MANAGEMENT** (page 32)
Cette touche permet d'afficher le menu "GEST. COULEUR".
- ⑮ **Touche ASPECT** (page 30)
Cette touche est utilisée pour effectuer le réglage de l'aspect. (Pour les proportions verticales à horizontales)
- ⑯ **Touche NORMAL** (page 39)
Cette touche permet de remettre les réglages du projecteur aux valeurs par défaut.

Réglage

Méthodes de projection

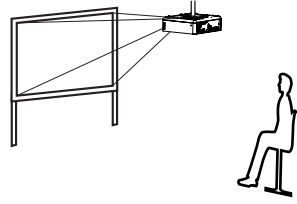
Le projecteur peut être réglé de sorte que l'une des quatre méthodes de projection suivantes soient utilisées. Choisir la méthode de projection correspondant au réglage (la méthode de projection peut être réglée dans le menu "OPTION". Se référer à la page 47 pour les détails).

- Projection de façade avant



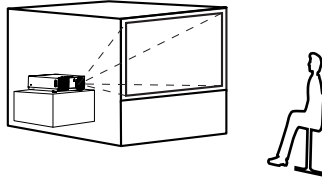
Éléments de menus	Réglage
INSTALLATION	FAÇADE
SOL/PLAFOND	SOL

- Projection de plafond avant



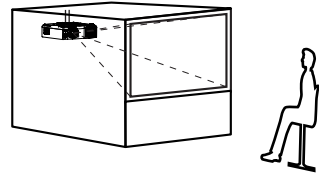
Éléments de menus	Réglage
INSTALLATION	FAÇADE
SOL/PLAFOND	PLAFOND

- Projection de façade arrière (utilisation d'un écran translucide)



Éléments de menus	Réglage
INSTALLATION	ARRIÈRE
SOL/PLAFOND	SOL

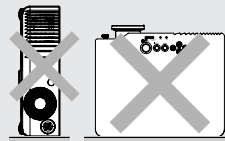
- Projection de plafond arrière (utilisation d'un écran translucide)



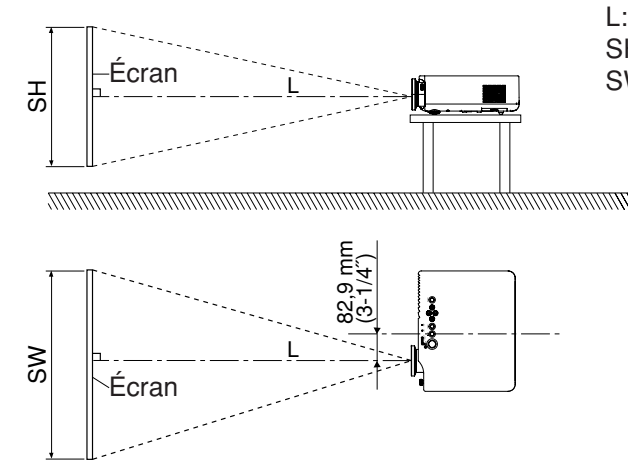
Éléments de menus	Réglage
INSTALLATION	ARRIÈRE
SOL/PLAFOND	PLAFOND

REMARQUE:

- Il faudra acheter le support au plafond (ET-PKE700) vendu séparément lors de l'utilisation de la méthode d'installation au plafond.
- Si l'on installe le projecteur verticalement, celui-ci risque d'être endommagé.
- Nous recommandons d'installer le projecteur à des endroits inclinés de moins de $\pm 30^\circ$. Si l'on installe le projecteur à des endroits inclinés de plus de $\pm 30^\circ$, des anomalies risquent de se produire.



Position du projecteur



L: Distance de projection
SH: Hauteur de l'image
SW: Largeur de l'image

Pour commencer

Distances de projection

Taille de l'écran (16:9)			Distance de projection (L)	
Diagonale	Hauteur (SH)	Largeur (SW)	Grand-angulaire (LW)	Téléobjectif (LT)
1,01 m(40")	0,50 m(1'7")	0,89 m(2'11")	1,2 m(3'11")	2,4 m(7'10")
1,27 m(50")	0,62 m(2')	1,11 m(3'7")	1,5 m(4'11")	3,0 m(9'10")
1,52 m(60")	0,75 m(2'5")	1,33 m(4'4")	1,8 m(5'10")	3,7 m(12'1")
1,77 m(70")	0,87 m(2'10")	1,55 m(5'1")	2,1 m(6'10")	4,3 m(14'1")
2,03 m(80")	1,00 m(3'3")	1,77 m(5'9")	2,4 m(7'10")	4,9 m(16')
2,28 m(90")	1,12 m(3'8")	1,99 m(6'6")	2,7 m(8'10")	5,5 m(18')
2,54 m(100")	1,24 m(4')	2,21 m(7'3")	3,1 m(10'2")	6,2 m(20'4")
3,05 m(120")	1,49 m(4'10")	2,66 m(8'8")	3,7 m(12'1")	7,4 m(24'3")
3,81 m(150")	1,87 m(6'1")	3,32 m(10'10")	4,6 m(15'1")	9,3 m(30'6")
5,08 m(200")	2,49 m(8'2")	4,43 m(14'6")	6,2 m(20'4")	12,4 m(40'8")

REMARQUE:

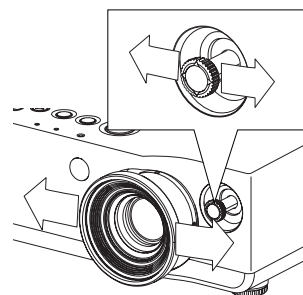
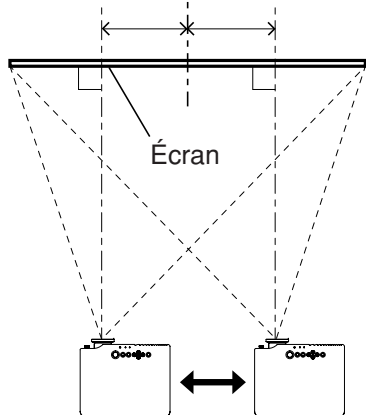
- Les dimensions dans le tableau ci-dessus sont approximatives.
- Pour plus de détails concernant les distances de l'image projetée, se référer à la page 60.

Etablissement d'une plage à l'aide de la fonction de décalage de direction de l'objectif

Ce projecteur peut être placé à différents endroits en contrôlant le levier de décalage situé à l'avant du projecteur pour déplacer l'objectif afin d'ajuster la position de l'image projetée.

• Décalage horizontal de l'objectif

Environ 25% de l'écran (maximum) Environ 25% de l'écran (maximum)

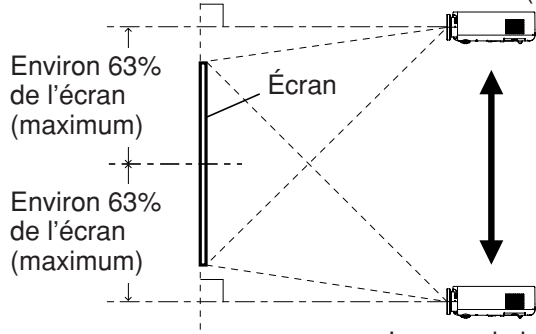


Lorsque le levier de décalage est déplacé vers la gauche (à fond)

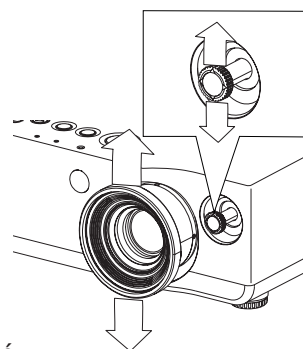
Lorsque le levier de décalage est déplacé vers la droite (à fond)

• Décalage vertical de l'objectif

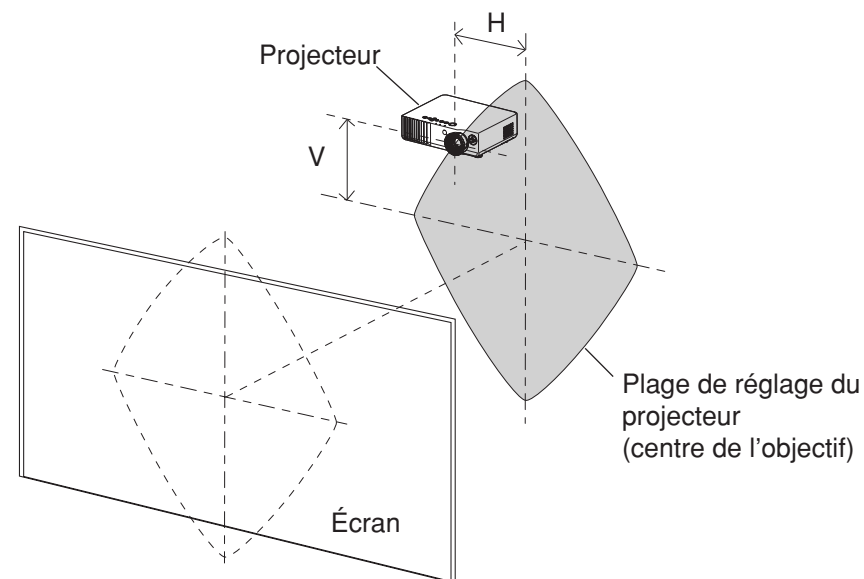
Lorsque le levier de décalage est déplacé vers le bas (à fond)



Lorsque le levier de décalage est déplacé vers le haut (à fond)



• Plage de configuration



Vertical (V)	Horizontal (H)
Environ 63%	Environ 0%
Environ 50%	Environ 8%
Environ 30%	Environ 17%
Environ 10%	Environ 23%
Environ 0%	Environ 25%

* Les valeurs du tableau sont la largeur et la hauteur de l'écran.

REMARQUE:

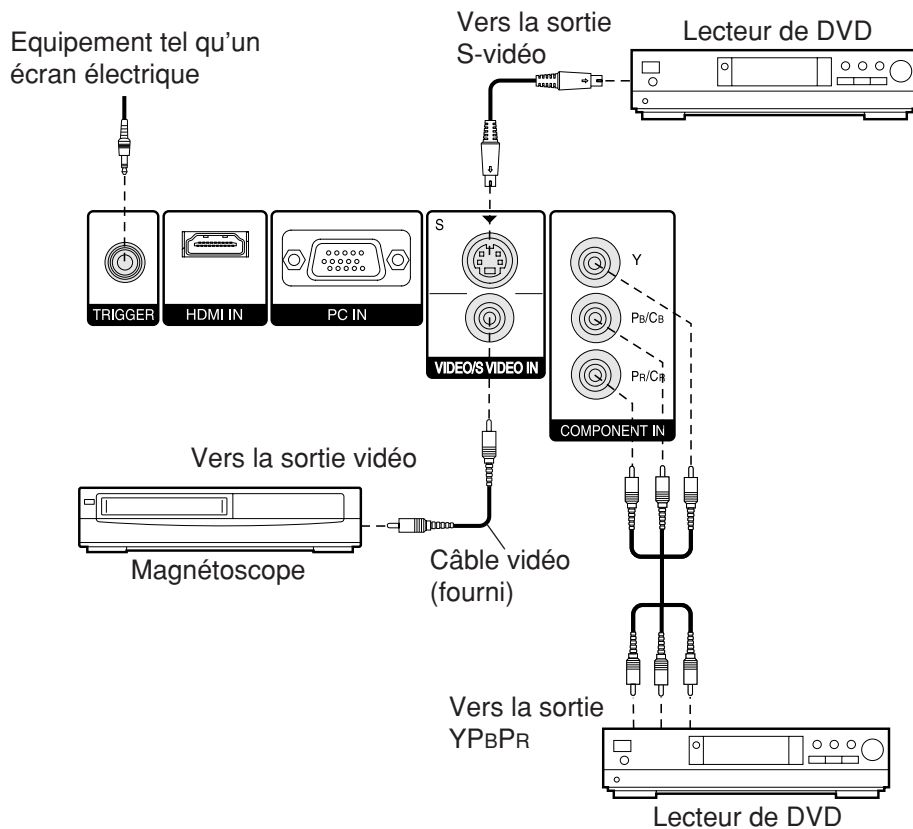
- Faire tourner le levier de décalage vers la droite pour bloquer le levier de décalage.
- Lorsque l'objectif a été décalé à fond vers la droite ou vers la gauche, il n'est pas possible de décaler l'objectif vers le haut ou vers le bas. Lorsque l'objectif a été décalé à fond vers le haut ou vers le bas, il n'est pas possible de décaler l'objectif vers la droite ou vers la gauche.
- En général, la qualité maximale de l'image est obtenue lorsque l'objectif est placé au centre (horizontalement et verticalement).

Branchements

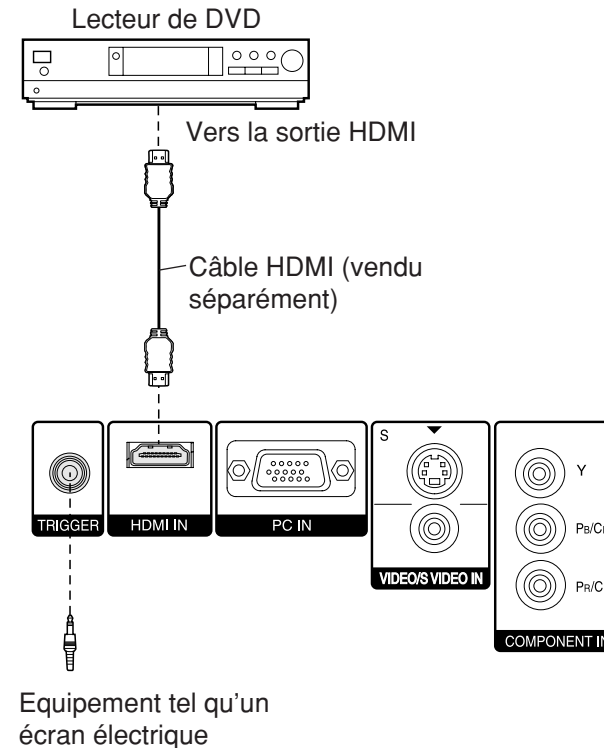
Remarques sur les branchements

- Bien lire le manuel d'instructions de chaque dispositif périphérique avant de l'utiliser.
- Couper l'alimentation électrique de tous les dispositifs périphériques avant de faire les branchements.
- Si les câbles nécessaires pour effectuer le branchement ne sont pas fournis avec le dispositif périphérique ou s'ils ne sont pas disponibles en option, on doit préparer un câble convenant au dispositif concerné.
- Pour plus de détails concernant les signaux compatibles qui peuvent être entrés dans le projecteur, se référer à la liste de la page 58.
- Ce projecteur n'est pas équipé d'un circuit de système audio. Connecter la sortie audio de l'appareil connecté à un système audio séparé.

Branchement d'un équipement vidéo



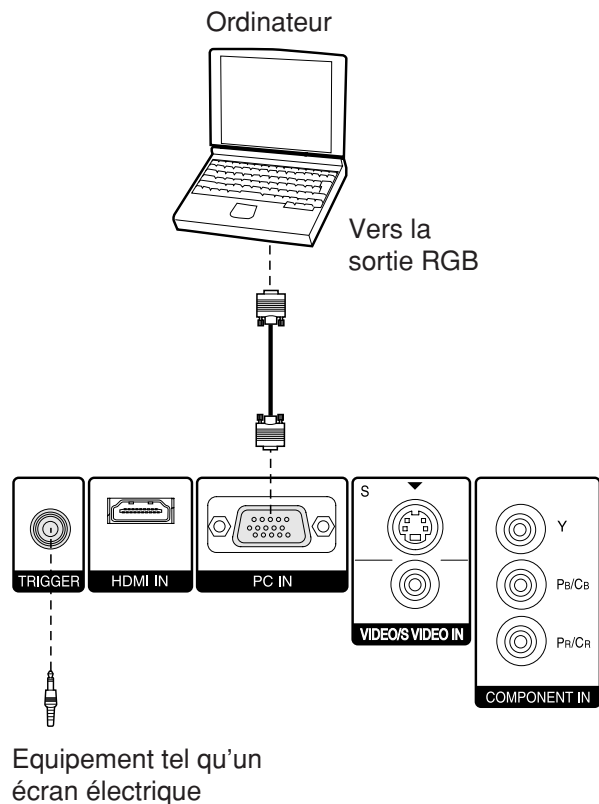
Branchement d'un équipement compatible avec HDMI



REMARQUE:

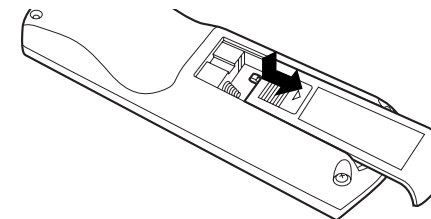
- Utiliser le câble HDMI portant le logo HDMI.
- Lors de la connexion d'un appareil compatible avec DVI, utiliser la câble adaptateur DVI-HDMI (vendu séparément).
- Ce projecteur peut être connecté aux équipements HDMI et DVI; toutefois, il est possible que certains équipements ne fonctionnent pas correctement, que les images n'apparaissent pas correctement par exemple.

Branchement à un ordinateur

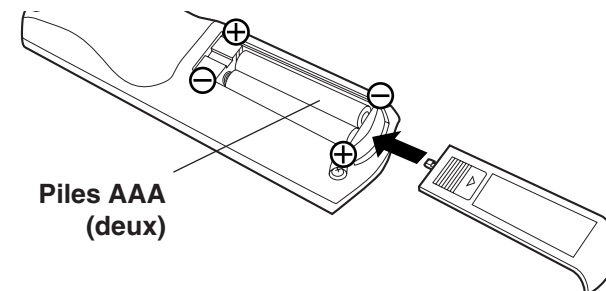


Préparatifs pour la télécommande

① Ouvrir le couvercle.



② Insérer les piles de manière que les polarités soient bien orientées, puis refermer le couvercle.



Piles AAA
(deux)

REMARQUE:

- Ne pas laisser tomber la télécommande.
- Ne pas approcher la télécommande de liquides.
- Enlever les piles si l'on n'utilise pas la télécommande pendant une période prolongée.
- Ne pas utiliser de piles rechargeables.

Plage d'utilisation

Si la télécommande est tenue de sorte qu'elle soit dirigée directement en face du récepteur de signal de télécommande, la plage d'utilisation est d'environ 7 m (23 po.) des surfaces du récepteur. De plus, il est possible de faire fonctionner la télécommande depuis un angle de $\pm 30^\circ$ vers la gauche ou vers la droite et de $\pm 15^\circ$ au-dessus ou au-dessous du récepteur.

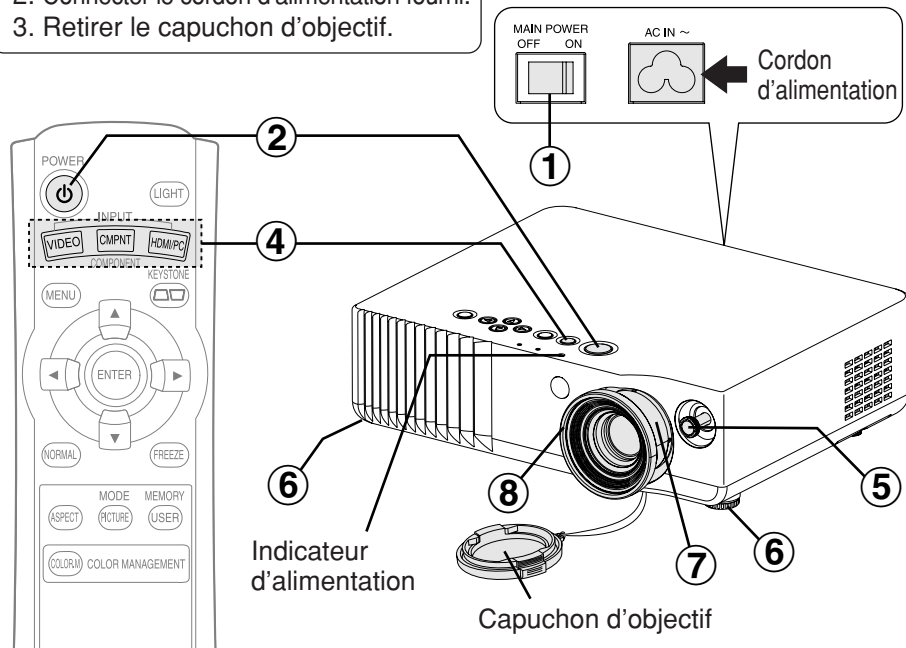
REMARQUE:

- S'il y a des obstacles entre la télécommande et le récepteur, la télécommande risquera de ne pas fonctionner correctement.
- Si un éclairage intense éclaire le récepteur de signal de la télécommande, le projecteur risque de mal fonctionner. Autant que possible, placer le projecteur éloigné des sources de lumière.
- Si la télécommande est dirigée vers l'écran pour actionner le projecteur, la plage d'utilisation de la télécommande sera limitée par la quantité de perte de réflexion de lumière causée par les caractéristiques de l'écran utilisé.

Mise en marche de l'alimentation

Avant d'allumer le projecteur

1. S'assurer que tous les dispositifs périphériques soient bien connectés.
2. Connecter le cordon d'alimentation fourni.
3. Retirer le capuchon d'objectif.



1 Appuyer sur l'interrupteur MAIN POWER (alimentation principal) pour allumer le projecteur.

- L'indicateur d'alimentation du projecteur s'allume en rouge.

2 Appuyer sur la touche POWER.

- L'indicateur d'alimentation du projecteur clignote en vert. Peu après, l'indicateur s'allume en vert, et une image est projetée.

3 Allumer tous les appareils connectés.

- Démarrer la fonction de lecture sur les appareils tels qu'un lecteur DVD.

REMARQUE:

- Il est possible qu'un cliquetis se fasse entendre lorsque l'alimentation électrique est établie, et qu'un tintement se fasse entendre lorsque la lampe s'allume; ceci est tout à fait normal.

4 Appuyer sur la touche de sélection d'entrée pour sélectionner le signal d'entrée.

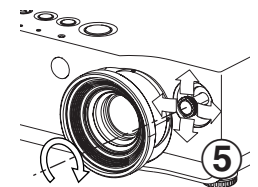
	Touche de sélection d'entrée	INPUT		
Panneau de commande	Change ment des signaux			
Télécommande	Change ment des signaux	VIDEO	CMPNT	HDMI/PC

- Une image sera projetée conformément au signal d'entrée sélectionné.

Suivre la procédure suivante lorsqu'on installe le projecteur la première fois, et lorsqu'on change l'emplacement d'installation.

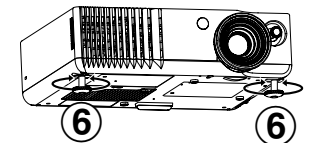
5 Réglage du décalage d'objectif

- Utiliser le levier de décalage pour ajuster la position de l'image projetée.
- Faire tourner le levier de décalage vers la droite pour bloquer le levier de décalage.



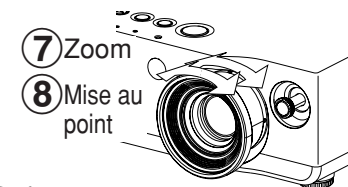
6 Réglage de l'angle

- La position de l'image projetée (vers le haut et vers le bas) peut être ajustée précisément en faisant tourner les pieds réglables avant.
- Si l'image projetée comporte une déformation du trapèze, régler "COR TRAP" (pour plus de détails, se reporter à la page 28).



7 Réglage de la taille

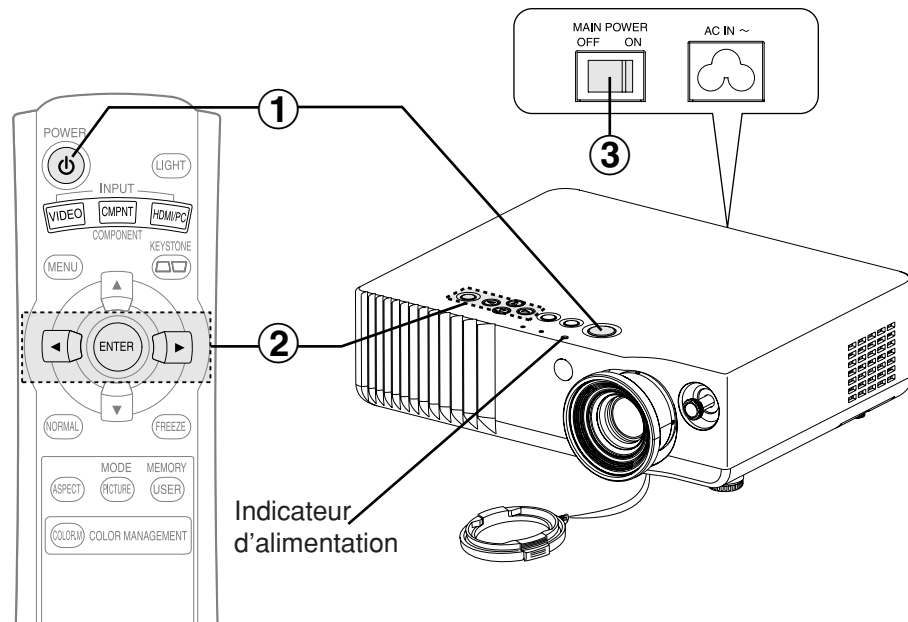
- Tourner la bague du zoom pour régler la taille de l'image projetée.



8 Réglage de la mise au point

- Tourner la bague de mise au point pour régler la mise au point de l'image projetée.

Mise hors circuit de l'alimentation



- 1 Appuyer sur la touche POWER.**
- “COUPE L'ALIMENTATION” apparaît alors sur l'écran.



- 2 Appuyer sur la touche ◀ ou ▶ pour sélectionner “OUI”, puis appuyer sur la touche ENTER.**
- Le bloc de lampe s'éteint et l'image n'est plus projetée (l'indicateur d'alimentation du projecteur s'allume en orange pendant que le ventilateur de refroidissement fonctionne).

- 3 Appuyer sur l'interrupteur MAIN POWER (alimentation principal) pour éteindre le projecteur après que l'indicateur d'alimentation du projecteur s'est allumé en rouge.**
- Ne pas éteindre le projecteur pendant que le ventilateur de refroidissement fonctionne. Veiller à ne pas mettre l'interrupteur MAIN POWER (alimentation principal) du projecteur sur la position d'arrêt ou à ne pas débrancher le cordon d'alimentation de la prise de courant.

REMARQUE:

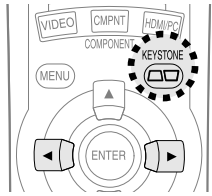
- Pendant la projection d'une image, le ventilateur de refroidissement fonctionne en produisant un léger bruit. Si l'on allume ou éteint la lampe, ce bruit augmentera un peu.
- En utilisant le menu “OPTION” pour régler “PUIS. LAMPE” sur “FAIBLE”, on peut diminuer le bruit de fonctionnement du ventilateur (se référer à la page 47).
- On peut aussi éteindre le projecteur en appuyant deux fois sur la touche POWER ou en la maintenant enfoncée pendant au moins 0,5 seconde.
- Lorsque le projecteur est en mode d'attente (l'indicateur d'alimentation du projecteur est alors allumé en rouge), le projecteur consomme encore environ 3,0 W de courant, même lorsque le ventilateur de refroidissement est arrêté.

Indicateur d'alimentation

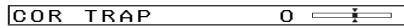
État de l'indicateur d'alimentation		État du projecteur
Rouge	Allumé	Le projecteur est en mode d'attente et l'image peut être projetée en appuyant sur la touche POWER.
Vert	Clignotant	Le projecteur se prépare à la projection après la mise en circuit de l'alimentation pendant que l'indicateur d'alimentation est allumé en rouge (peu après, une image est projetée).
	Allumé	Une image est actuellement projetée.
Orange	Allumé	La lampe refroidit après la mise hors circuit de l'alimentation (le ventilateur de refroidissement fonctionne).
	Clignotant	Le projecteur se prépare à la projection après la mise en circuit de l'alimentation pendant que l'indicateur d'alimentation est allumé en orange (peu après, une image est projetée).

Correction de la déformation du trapèze (KEYSTONE)

Lorsque le projecteur ou l'écran est incliné, la déformation du trapèze affectera l'image. Il est possible de corriger les proportions de l'image en procédant comme suit. (Correction de la déformation du trapèze verticale seulement.)



Appuyer sur la touche KEYSTONE.

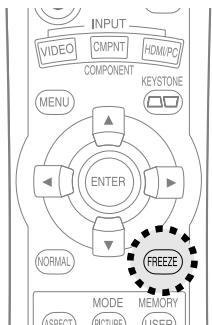


Correction de la déformation du trapèze verticale		
Correction	Appuyer sur la touche ►.	Appuyer sur la touche ◄.

REMARQUE:

- La déformation du trapèze verticale peut être corrigée à $\pm 30^\circ$ de l'angle d'inclinaison. Cependant, plus le montant de correction est grand, plus la qualité de l'image se détériorera, et plus il sera difficile de faire la mise au point de l'image. Pour obtenir la meilleure qualité d'image, installer le projecteur et l'écran de telle manière que la correction du trapèze exigée soit aussi petite que possible.
- La taille de l'image changera aussi lorsque la correction de la déformation du trapèze est effectuée.
- On peut aussi corriger la déformation du trapèze à partir de "COR TRAP" dans le "MENU PRINCIPAL".
- La déformation du trapèze de l'affichage à l'écran ne sera pas corrigée.
- Il est possible qu'une déformation du trapèze persiste selon le réglage du décalage d'objectif.

Arrêt sur image (FREEZE)



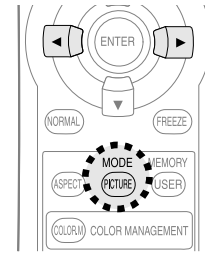
Appuyer sur la touche FREEZE.



- L'arrêt sur l'image actuellement projetée sera effectué.
- Appuyer à nouveau sur la touche FREEZE pour annuler l'image fixe.

Sélection du mode d'image (PICTURE MODE)

On peut sélectionner le mode d'image approprié pour le type d'image projeté.



Appuyer sur la touche de PICTURE MODE.

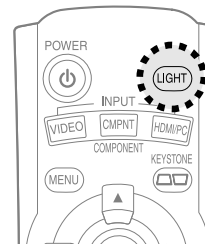
- Lorsque vous appuyez sur la touche PICTURE MODE, le mode d'image change.

- NORMAL**Lorsqu'on visionne différentes sources d'images.
- DYNAMIC**Lorsqu'on utilise le projecteur dans une salle lumineuse.
- CINÉMA1**Lorsqu'on visionne des films. L'image projetée sera mieux détaillée. Ce mode permet d'obtenir une apparence proche de celle des films hollywoodiens.
- CINÉMA2**Lorsqu'on visionne des films. L'image projetée sera claire et bien contrastée.
- CINÉMA3**Lorsqu'on visionne des films. Les couleurs de l'image projeté sont profondes, riches.
- VIDÉO**Lorsqu'on regarde des sources vidéo telles que des vidéos de musique ou de sports.
- NATUREL**Pour reproduire fidèlement les couleurs des images à partir de la source d'images.

REMARQUE:

- Le mode d'image peut aussi être sélectionné dans le menu "IMAGE".
- Lorsque le menu "MODE IMAGE" est sélectionné, les réglages passeront automatiquement aux derniers réglages "PROFIL" (page 32) qui étaient utilisés pour le mode d'image sélectionné.

Mise en circuit de l'éclairage des touches (LIGHT)

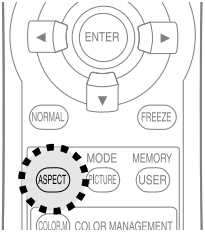


Appuyer sur la touche LIGHT.

- L'éclairage des touches de la télécommande est mis en circuit.
- Appuyer à nouveau sur la touche LIGHT pour mettre l'éclairage des touches hors circuit. L'éclairage des touches s'éteint automatiquement lorsqu'aucune touche de la télécommande n'est enfoncée pendant 10 secondes.

Réglage du rapport d'aspect (ASPECT)

Ce projecteur permet de changer le rapport d'aspect pour qu'il corresponde au type du signal d'entrée.



Appuyer sur la touche ASPECT.

- Si l'on appuie sur la touche ASPECT, le rapport d'aspect sera changé dans l'ordre des réglages successifs indiqué ci-dessous.
- Les illustrations des réglages du rapport d'aspect figurent à la page suivante. Se référer à ces illustrations pour s'aider à sélectionner un rapport d'aspect adéquat.

S-VIDEO/VIDEO/ YPbPr	ÉLARGI → 4:3 → 16:9 → 14:9 → ZOOM1 → ZOOM2
	[Lors de l'entrée d'un signal NTSC, 525i (480i) ou 525p (480p)] AUTO → 4:3 → 16:9 → ÉLARGI → ZOOM
PC	4:3 → 16:9 → V-SCROLL
HDMI	4:3 → 16:9
	[Lors de l'entrée d'un signal 525p (480p) ou 625p (576p)] 4:3 → 16:9 → ÉLARGI → ZOOM

- "AUTO" s'affiche en fonction du type de signal entré. Lorsqu'il est réglé sur "AUTO", le projecteur change automatiquement le rapport d'aspect si le signal entré comporte un signal détecteur.
- Les rapports d'aspect des signaux suivants sont fixes et ne peuvent pas être changés. (page 58) 1 125 (1 080) /60i, 1 125 (1 080) /50i, 750 (720) /60p, 750 (720) /50p, WIDE 480/600/720/768/768-2 *WIDE768 signaux peuvent être réglés à "V-SCROLL".

REMARQUE:

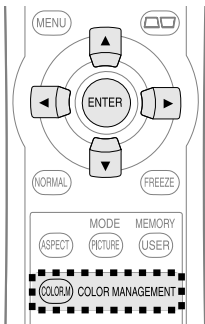
- Si un mode sélectionné ne correspond pas au rapport d'aspect du signal entré, ceci risque d'affecter la qualité de visionnement de l'image originale.
- Si ce projecteur est utilisé dans des endroits comme des cafés ou des hôtels pour montrer des programmes dans un but commerciale ou pour un visionnement public, noter que si la fonction de sélection de rapport d'aspect est utilisée pour changer le rapport d'aspect de l'image de l'écran, ceci peut enfreindre les droits du propriétaire original des droits d'auteur pour ce programme en vertu des lois de protection des droits d'auteur.
- Si une image 4:3 est projetée sur un écran 16:9, une déformation pourra se produire vers les bords de l'image, et une partie de l'image ne sera alors plus visible. Les programmes possédant un rapport d'aspect de 4:3 doivent être visionnés en mode 4:3 afin de respecter correctement les buts et les intentions du créateur du programme d'origine.
- Les tailles d'image telles que Cinéma-Vision qui sont projetées à une taille plus large que le rapport 16:9 comporteront des champs noirs étroits sur leurs côtés supérieur et inférieur.
- Lorsque "WSS" est réglé sur "OUI" (page 46), le projecteur commute automatiquement le rapport d'aspect si le signal d'entrée possède un signal de détection.
- "LARGE" apparaît sur l'écran lorsque "ASPECT" est réglé automatiquement (lorsque "WSS" est mis sur "OUI"). Appuyer sur la touche ASPECT pour commuter le rapport d'aspect.
- Vous pouvez aussi changer le rapport d'aspect à partir du menu "POSITION".
- Lorsque le réglage est sur "V-SCROLL", vous pouvez régler la position verticale en appuyant sur les touches ▼ et ▲ (fermer l'écran du menu "POSITION" avant de régler la position verticale).

ASPECT	Signal d'entrée	Image projetée
4:3	Signal d'entrée 4:3 	4:3
16:9	Signal comprimé (image contractée horizontalement) 	Extension horizontale de l'image projetée
14:9	Signal de boîte aux lettres 14:9 	L'extension conserve le rapport d'origine
ÉLARGI	Signal d'entrée 4:3 	Extension horizontale de l'image projetée (Le centre de l'image est moins déformé.)
ZOOM ZOOM1 ZOOM2*	Signal de boîte aux lettres 	L'extension conserve le rapport d'origine
V-SCROLL (XGA/MXGA/ SXGA/WIDE768 seulement)	Signal d'entrée 4:3 	Une image est projetée sans extension ou réduction.

*"ZOOM2" est pour les signaux de boîte aux lettres 2,35 : 1.

Utilisation de COLOR MANAGEMENT

Il est possible d'ajuster, de sauvegarder et de récupérer les réglages des couleurs sélectionnées de l'image projetée dans le mode d'image sélectionné, en fonction des préférences.



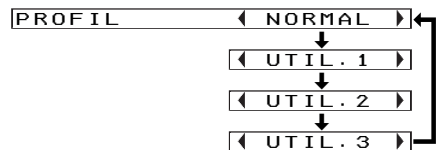
Appuyer sur la touche ▲ ou ▼ pour sélectionner un élément, appuyer sur la touche ◀ ou ▶ pour modifier les réglages, et appuyer sur la touche ENTER pour confirmer.

Appuyer sur la touche COLOR MANAGEMENT.



PROFIL

- Récupère le profil sauvegardé (réglages des couleurs qui ont été ajustés).



NORMAL Lorsque les images sont projetées en fonction du réglage de "MODE IMAGE" (page 29). Ce réglage est le réglage par défaut.

UTIL.1/2/3 Ces éléments ne s'affichent que lorsque "SAUV.PROFIL" a été exécuté. Pour plus de détails, se référer à la page 35.

ÉDITER

- Il est possible d'éditer les réglages pour la couleur sélectionnée.



CURSEUR Permet de sélectionner une couleur, et d'ajuster les réglages des couleurs (page 33).

INFORMATIONS Permet d'ajuster à nouveau les réglages des couleurs, ou de supprimer les réglages (page 34).

SAUV.PROFIL Permet de sauvegarder les réglages des couleurs ajustés (page 35).

REMARQUE:

- Pour plus de détails concernant la disposition générale du menu "GEST.COULEUR", se référer à la page 59.
- Il est possible d'entrer le menu "GEST.COULEUR" à partir de "MENU AVANCÉ" dans le menu "IMAGE" (page 41).

- Lorsque le menu "MODE IMAGE" est sélectionné, les réglages passeront automatiquement aux derniers réglages "PROFIL" qui étaient utilisés pour le mode d'image sélectionné.
- Lorsqu'un profil est récupéré, "ÉDITER" ne s'affichera pas si le mode d'image actuellement sélectionné ne correspond pas au mode d'image qui avait été sélectionné lorsque ce profil avait été sauvegardé.
- "INFORMATIONS" et "SAUV.PROFIL" ne s'affichent que lorsque les couleurs ont été ajustées dans le menu "CURSEUR".

CURSEUR

Appuyer sur la touche ENTER pour faire apparaître le curseur (B).

① Sélectionner la couleur que l'on veut ajuster à l'aide du curseur.

- Appuyer sur les touches ▲, ▼, ◀ et ▶ pour déplacer le curseur, puis appuyer sur la touche ENTER.
- La couleur sélectionnée (C) et le menu d'ajustement (A) s'affichent alors.

② Ajuster les éléments dans le menu d'ajustement.

- La couleur ajustée dans le menu d'ajustement (D) apparaît alors.

COULEUR Règle la profondeur de la couleur.

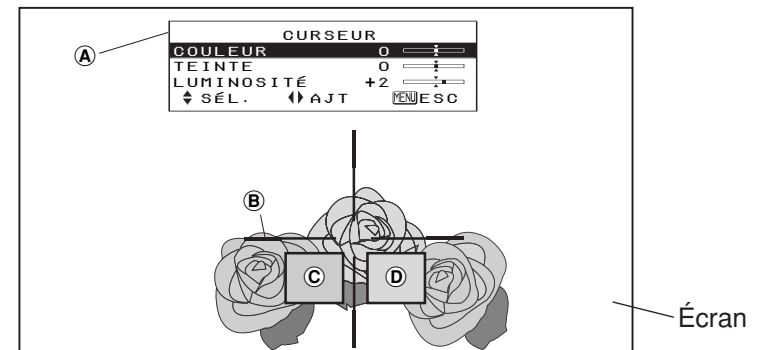
TEINTE Règle la teinte de la couleur.

LUMINOSITÉ Règle la luminosité de la couleur.

③ Appuyer sur la touche ENTER pour appliquer la couleur ajustée.

- Les lettres EN TRAITEMENT et la barre d'état du progrès s'affichent pendant que les couleurs ajustées sont appliquées.
- Les réglages de la couleur ajustée sont enregistrés dans le menu "INFORMATIONS".

Si l'on veut poursuivre les opérations pour ajuster une autre couleur après avoir ajusté une couleur, appuyer sur la touche MENU, puis effectuer à nouveau les opérations à partir de l'étape ①.



④ Appuyer deux fois sur la touche MENU, puis sauvegarder les réglages des couleurs ajustés.



- Sélectionner le menu "SAUV.PROFIL" dans le menu "ÉDITER". Les réglages des couleurs ajustés ne seront sauvegardés que quand vous aurez effectué la sauvegarde "SAUV.PROFIL".

REMARQUE:

- L'image projetée sera interrompue momentanément lorsque le curseur apparaît. Appuyer sur la touche MENU pour annuler l'image fixe. (Si le menu d'ajustement est affiché, appuyer deux fois sur la touche MENU.)
- Lorsque l'image projetée comporte des couleurs semblables ou similaires, ces couleurs sont également changées.
- Les couleurs blanc, gris et noir ne peuvent pas être ajustées.
- Si les couleurs semblables sont ajustées séparément, il se peut que ces couleurs ne soient pas ajustées en fonction des préférences.
- Vous pouvez régler 8 couleurs au maximum ("POINT1-8") pour chaque utilisateur ("UTIL.1/2/3"). Le curseur n'apparaîtra pas lorsque 8 couleurs ont déjà été réglées.

INFORMATIONS

INFORMATIONS				
MODE	IMAGE : CINÉMA1			
	COULEU	TEINTE	LUMINO	
POINT1	0	0	+4	
POINT2	-1	0	-2	
POINT3	0	+10	0	
POINT4	-10	+10	-9	
POINT5	-6	+5	+7	
POINT6	+3	-3	+1	
POINT7	0	+7	+9	
POINT8	-1	+14	-4	
◆ SÉL.	ENTER	VALID	MENU	ESC

Couleur sélectionnée  Couleur ajustée 


INFORMATIONS				
CHANGEMENT				
SUPPRESSION				
◆ SÉL.	ENTER	VALID	MENU	ESC

SUPPRESSION
OUI NON

Appuyer sur la touche ENTER pour faire apparaître le menu "INFORMATIONS".

Appuyer sur la touche ▲ ou ▼ pour sélectionner le paramètre que l'on veut ajuster, puis appuyer sur la touche ENTER pour faire apparaître le menu de sélection.

CHANGEMENT

Le menu d'ajustement (page 33 ) s'affiche. Les réglages des couleurs peuvent être de nouveau ajustés.

SUPPRESSION

Le réglage de couleur sélectionné est supprimé. Lorsque tous les réglages du menu "INFORMATIONS" sont supprimés, le réglage "PROFIL" retourne à "NORMAL". L'écran de confirmation apparaît lorsqu'on appuie sur la touche ENTER. Sélectionner "OUI" pour supprimer les réglages.

SAUV.PROFIL

SAUV. PROFIL				
UTIL. 1				
UTIL. 2				
UTIL. 3				
◆ SÉL.	ENTER	VALID	MENU	ESC

SAUV. PROFIL			
OUI NON			

Appuyer sur la touche ENTER pour faire apparaître le menu "SAUV.PROFIL".

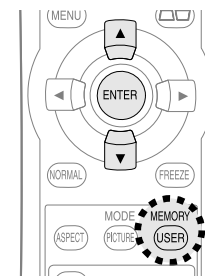
Appuyer sur la touche ▲ ou ▼ pour sélectionner le numéro ("UTIL.1/2/3") dans lequel enregistrer le réglage, puis appuyer sur la touche ENTER. L'écran de confirmation apparaît alors. Sélectionner "OUI" pour sauvegarder les réglages. Les lettres "SAUV.PROFIL" clignotent pendant que la sauvegarde des réglages est en cours.

REMARQUE:

- Ne pas mettre l'alimentation hors tension alors que les réglages sont en cours d'enregistrement (l'enregistrement des réglages prend environ 5 secondes).
- Une fois que les réglages effectués ont été sauvegardés, le réglage "PROFIL" passera automatiquement au réglage sauvegardé dans le menu "SAUV.PROFIL". Si vous continuez à régler les couleurs pour effectuer d'autres profils, faites passer le réglage "PROFIL" à "NORMAL" manuellement.
- Lorsque le menu "GEST.COULEUR" est fermé, ou si les réglages "PROFIL" sont changés avant que les réglages des couleurs ajustés aient été sauvegardés, l'écran de confirmation "SAUV.PROFIL" sera affiché. Toutefois, si l'on change les signaux d'entrée, les réglages des couleurs ajustés ne seront pas sauvegardés.

Rappel des réglages des images sauvegardées (USER MEMORY)

Si les réglages de l'image ajustée ont été enregistrés à l'aide du menu "SAUV.MEM.", les réglages de l'image enregistrés peuvent être récupérés.



Appuyer sur la touche USER MEMORY.

CHARG. MEM.				
MEMOIRE1				
MEMOIRE2				
MEMOIRE3				
◆ SÉL.	ENTER	VALID	MENU	ESC

- Appuyer sur la touche ▲ ou ▼ pour sélectionner le réglage que l'on veut rappeler, puis appuyer sur la touche ENTER.

REMARQUE:

- Seuls les réglages sauvegardés dans le menu "SAUV.MEM." s'afficheront dans le menu "CHARG.MEM." (se référer à la page 42).

Menus à l'écran

Écrans menu

Les divers réglages et ajustements pour ce projecteur peuvent être effectués en sélectionnant les opérations à partir des menus à l'écran.

L'arrangement général de ces menus est indiqué ci-dessous.

MENU PRINCIPAL

MENU	
← →	COR TRAP
🖼️	IMAGE
📺	POSITION
🖼️	OBTURATEUR
🗨️	LANGAGE
📦	OPTION
⬇️	SÉL. [ENTER] VALID [MENU] EXIT

- Appuyer sur la touche MENU pour afficher le "MENU PRINCIPAL".

Pour plus de détails concernant l'utilisation des menus à l'écran, se reporter à la page 38.

Correction du trapèze (page 28)

← →	COR TRAP	0	📺
-----	----------	---	---

Menu IMAGE (page 40)

Lorsqu'un signal S-VIDEO/VIDEO est entré

IMAGE	
MODE IMAGE	← NORMAL →
CONTRASTE	0 📺
LUMINOSITÉ	0 📺
COULEUR	0 📺
TEINTE	0 📺
DÉTAIL	0 📺
TEMP. COULEUR	0 →
MDE IRIS DYN	← OUI →
MENU AVANCÉ	
SAUV. MEM.	
CHARG. MEM.	
SYSTÈME-TV	← AUTO →
⬇️	SÉL. ⬅️ AJT [MENU] ESC

Lorsqu'un signal YPBPr/PC/HDMI est entré

IMAGE	
MODE IMAGE	← NORMAL →
CONTRASTE	0 📺
LUMINOSITÉ	0 📺
COULEUR	0 📺
TEINTE	0 📺
DÉTAIL	0 📺
TEMP. COULEUR	0 →
MDE IRIS DYN	← OUI →
MENU AVANCÉ	
SAUV. MEM.	
CHARG. MEM.	
MODE SIGNAL	525P
⬇️	SÉL. ⬅️ AJT [MENU] ESC

Menu POSITION (page 44)

Lorsqu'un signal S-VIDEO/VIDEO/HDMI est entré

POSITION	
POSI-H	0 📺
POSI-V	0 📺
ASPECT	← 16:9 →
⬇️	SÉL. [ENTER] VALID [MENU] ESC

Lorsqu'un signal YPBPr est entré

POSITION	
POSI-H	0 📺
POSI-V	0 📺
REG PHASE	0 📺
ASPECT	← 4:3 →
⬇️	SÉL. [ENTER] VALID [MENU] ESC

Lorsqu'un signal PC est entré

POSITION	
POSI-H	0 📺
POSI-V	0 📺
DOT REG	0 📺
REG PHASE	0 📺
ASPECT	← 4:3 →
RÉGL. AUTOMAT	
⬇️	SÉL. [ENTER] VALID [MENU] ESC

Menu LANGAGE (page 45)

LANGAGE	FRANÇAIS
ENGLISH	
DEUTSCH	
FRANÇAIS	
ESPAÑOL	
ITALIANO	
РУССКИЙ	
한국어	
中文	
⬇️	SÉL. [ENTER] VALID [MENU] ESC

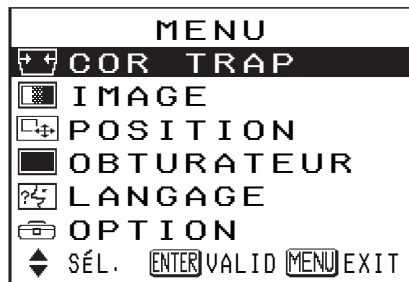
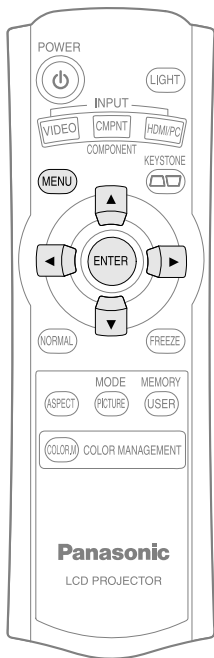
Menu OPTION (page 46)

OPTION	
INFO ÉCRAN	← OUI →
NR	← OUI →
CINEMA REALITY	← OUI →
COULEUR FOND	← BLEU →
WSS	← OUI →
INSTALLATION	← FAÇADE →
SOL/PLAFOND	← SOL →
VENTILATEUR	← NORMAL →
PUIS. LAMPE	← FORTE →
DURÉE LAMPE	5H
⬇️	SÉL. ⬅️ AJT [MENU] ESC

Fonction de OBTURATEUR (page 45)

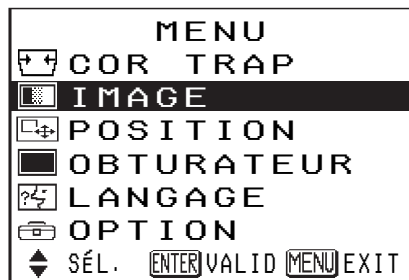
Guide de fonctionnement de menu

① Appuyer sur la touche MENU.



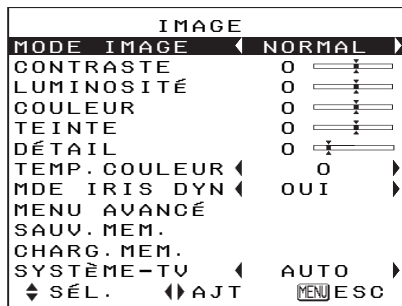
Le "MENU PRINCIPAL" sera affiché.

② Appuyer sur la touche ▲ ou ▼ pour sélectionner un élément.



L'élément sélectionné est affiché en bleu.

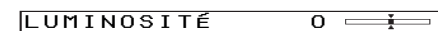
③ Appuyer sur la touche ENTER pour accepter la sélection.



L'écran de menu sélectionné ou l'écran de réglage sera alors affiché. (exemple: Menu "IMAGE")

④ Appuyer sur la touche ▲ ou ▼ pour sélectionner un élément, puis appuyer sur la touche ◀ ou ▶ pour changer ou ajuster le réglage.

Un écran individuel de réglage tel que celui affiché ci-dessous sera affiché pour les éléments réglables par échelle à barre.

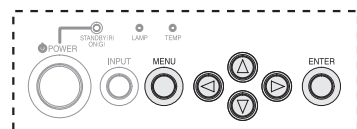


L'échelle à barre devient verte lorsque l'on change des réglages à partir des valeurs par défaut de l'usine. Pour les éléments sans flèche de sélection ou échelle à barres, appuyer sur la touche ENTER. L'écran de menu pour l'élément apparaît alors.

Éléments de menus à l'écran non utilisables

Ce projecteur possède des éléments non réglables et des fonctions non utilisables selon le signal entré. Lorsqu'un élément ne peut pas être réglé ou qu'une fonction ne peut pas être utilisée, l'affichage du menu à l'écran correspondant n'apparaît pas, et l'élément ou la fonction ne fonctionnera pas même si l'on appuie sur la touche ENTER.

Panneau de commande du projecteur



Retour d'un réglage au réglage par défaut de l'usine

Si l'on appuie sur la touche NORMAL de la télécommande, il est possible de mémoriser les réglages par défaut de l'usine. Cependant, l'opération de cette fonction change selon l'écran affiché.

- **Lorsqu'un écran de menu est affiché**
Tous les éléments affichés sont remis aux réglages par défaut de l'usine, et l'échelle à barre apparaît en blanche.
- **Lorsqu'un écran individuel de réglage est affiché**
L'élément affiché seulement est remis au réglage par défaut de l'usine, et l'échelle à barre apparaît en blanche.

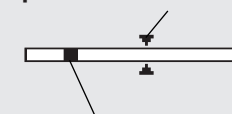
REMARQUE:

- Appuyer sur la touche MENU pour retourner à l'écran précédent.

REMARQUE:

- Les triangles au-dessus et en dessous de l'échelle à barre indiquent le réglage par défaut de l'usine. Les éléments qui n'ont pas ces triangles ne peuvent pas être retournés au réglage par défaut de l'usine. Les positions des symboles triangles varient selon le type de signal entré.

Indique le réglage standard par défaut de l'usine



Indique la valeur actuelle de réglage

Réglage de l'image

Appuyer sur la touche ▲ ou ▼ pour sélectionner un élément, puis appuyer sur la touche ◀ ou ▶ pour changer le réglage.

Pour des éléments avec échelles à barres, appuyer sur la touche ENTER ou sur la touche ◀ ou ▶ pour afficher l'écran de réglage, puis appuyer sur la touche ◀ ou ▶ pour effectuer le réglage.

Pour les éléments sans flèche de sélection ou échelles à barres, appuyer sur la touche ENTER. L'écran de menu pour l'élément apparaît alors.

Lorsqu'un signal S-VIDEO/VIDEO est entré

IMAGE	
MODE IMAGE	NORMAL
CONTRASTE	0
LUMINOSITÉ	0
COULEUR	0
TEINTE	0
DÉTAIL	0
TEMP. COULEUR	0
MDE IRIS DYN	OUI
MENU AVANCÉ	
SAUV. MEM.	
CHARG. MEM.	
SYSTÈME-TV	AUTO
◀ SÉL.	▶ AJT
	MENU ESC

Lorsqu'un signal YPBPr/PC/HDMI est entré

IMAGE	
MODE IMAGE	NORMAL
CONTRASTE	0
LUMINOSITÉ	0
COULEUR	0
TEINTE	0
DÉTAIL	0
TEMP. COULEUR	0
MDE IRIS DYN	OUI
MENU AVANCÉ	
SAUV. MEM.	
CHARG. MEM.	
MODE SIGNAL	525P
◀ SÉL.	▶ AJT
	MENU ESC

MODE IMAGE

Pour plus de détails, se référer à la page 29.

CONTRASTE

Ceci règle le contraste de l'image. (ajuster le réglage de "LUMINOSITÉ" d'abord s'il y a lieu, avant d'ajuster le réglage de "CONTRASTE").

L'image est lumineuse: Touche ◀

L'image est foncée: Touche ▶

LUMINOSITÉ

Ceci règle les sections plus foncées (sections noires) dans l'image.

Les zones noires sont trop claires:

Touche ◀

Les zones foncées sont trop sombres:

Touche ▶

COULEUR

La couleur est trop vive: Touche ◀

La couleur est trop pâle: Touche ▶

REMARQUE:

- Lors de l'entrée de signaux PC, l'ajustement ne peut être effectué que lorsque des signaux 1 125 (1 080)/60i et 1 125 (1 080)/50i sont entrés.

TEINTE

(NTSC/NTSC 4,43/YPBPr/PC/HDMI)

Ceci règle les teintes chair dans l'image.

Les teintes chair sont verdâtres:

Touche ◀

Les teintes chair sont rougeâtre:

Touche ▶

REMARQUE:

- Lors de l'entrée de signaux PC, l'ajustement ne peut être effectué que lorsque des signaux 1 125 (1 080)/60i et 1 125 (1 080)/50i sont entrés.

DÉTAIL

Pour obtenir une image aux détails plus doux: Touche ◀

Pour obtenir une image aux détails plus nets: Touche ▶

TEMP. COULEUR

TEMP. COULEUR	◀ -2 ▶
	↓
	◀ -1 ▶
	↓
	◀ 0 ▶
	↓
	◀ +1 ▶
	↓
	◀ +2 ▶

Ceci est utilisé pour ajuster les sections blanches de l'image si elles apparaissent bleutées ou rougeâtres.

MDE IRIS DYN

MDE IRIS DYN	◀ OUI ▶
	↓
	◀ NON ▶

OUI

La quantité de lumière est contrôlée pour projeter des images avec un contraste élevé.

NON

"MDE IRIS DYN" est désactivé.

MENU AVANCÉ

Les paramètres de l'image peuvent être réglés de façon plus détaillée.

Appuyer sur la touche ENTER pour faire apparaître le "MENU AVANCÉ".

MENU AVANCÉ	
GAMMA HAUT	0
GAMMA MILIEU	0
GAMMA BAS	0
CONTRASTE R	0
CONTRASTE V	0
CONTRASTE B	0
LUMINOSITÉ R	0
LUMINOSITÉ V	0
LUMINOSITÉ B	0
GEST. COULEUR	
◀ SÉL.	ENTER VALID
	MENU ESC

GAMMA HAUT/MILIEU/BAS

Ces éléments permettent d'ajuster les niveaux de luminosité des scènes lumineuses, moyennes et foncées respectivement dans l'image projetée.

CONTRASTE R/V/B

Ces éléments permettent d'ajuster la température de couleur des zones blanches de l'image projetée en changeant chaque niveau.

LUMINOSITÉ R/V/B

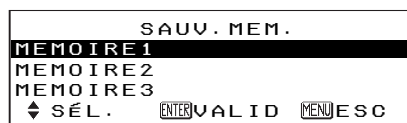
Ces éléments permettent d'ajuster la température de couleur des zones noires de l'image projetée en changeant chaque niveau.

GEST.COULEUR

Cet élément permet d'ajuster les couleurs sélectionnées de l'image projetée en fonction des préférences, ou de sauvegarder les réglages. Pour plus de détails, se référer à la page 32.

SAUV. MEM.

Appuyer sur la touche ENTER pour faire apparaître le menu “SAUV. MEM.”.



Il est possible de sauvegarder les paramètres réglés dans le menu “IMAGE”. Appuyer sur la touche ▲ ou ▼ pour sélectionner le numéro (“MEMOIRE 1/2/3”) sur lequel on veut sauvegarder le réglage, puis appuyer sur la touche ENTER. L’écran de confirmation apparaît alors. Appuyer sur la touche ◀ ou ▶ pour sélectionner “OUI” puis appuyer sur la touche ENTER. Le réglage d’image actuel est sauvegardé.



REMARQUE:

- Il est possible de sauvegarder jusqu’à 3 réglages pour chacun des 2 groupes de signaux décrits ci-après (il est possible de sauvegarder jusqu’à 6 réglages).

Signaux S-VIDEO, VIDEO, YPbPr, HDMI (signaux VGA480 exceptés), 1 125 (1 080)/60i et 1 125 (1 080)/50i provenant de PC

Signaux VGA480 HDMI et PC [signaux 1 125 (1 080)/60i et 1 125 (1 080)/50i exceptés]

CHARG. MEM.

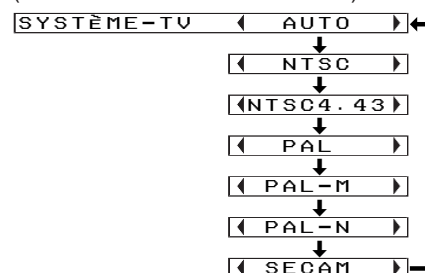
Appuyer sur la touche ENTER pour faire apparaître le menu “CHARG. MEM.”.

(Si aucun réglage n’est sauvegardé dans le menu “SAUV. MEM.”, le menu “CHARG. MEM.” n’apparaît pas.)

Pour plus de détails concernant le rappel des réglages sauvegardés, se reporter à la page 35.

SYSTÈME-TV

(S-VIDEO/VIDEO seulement)



Ceci devrait normalement être réglé sur “AUTO”. Si le signal est de qualité inférieure et que le format correct ne peut pas être déterminé automatiquement, changer le réglage manuellement au système TV requis.

REMARQUE:

- Lorsque le réglage est sur “AUTO”, le projecteur fait automatiquement la distinction entre les signaux NTSC/NTSC 4.43/PAL/PAL60/PAL-M/PAL-N/SECAM.

MODE SIGNAL

(PC/YPbPr/HDMI seulement)

Ceci affiche le type de signal projeté. Se référer au tableau à la page 58 pour les détails sur chaque type de signal.

Projection des images compatibles avec sRGB

sRGB est une norme internationale pour la reproduction des couleurs (IEC61966-2-1) établie par la International Electrotechnical Commission (IEC) (Commission Electrotechnique Internationale). Pour pouvoir reproduire plus fidèlement les couleurs des images compatibles avec sRGB, effectuer les réglages suivants.

- ① Appuyer sur la touche ▲ ou ▼ pour sélectionner “MODE IMAGE”, puis appuyer sur la touche ◀ ou ▶ pour sélectionner “NATUREL”.
- ② Appuyer sur la touche NORMAL de la télécommande.
- ③ Appuyer sur la touche ▲ ou ▼ pour sélectionner “PUI.S.LAMPE” dans le menu “OPTION”, puis appuyer sur la touche ◀ ou ▶ pour sélectionner “FORTE”.

Ajustement de la position

Lorsque le signal d'entrée parvient d'un ordinateur personnel, sélectionner d'abord "RÉGL AUTOMAT" puis appuyer sur la touche ENTER pour établir le positionnement automatique. Si le réglage optimal n'est pas obtenu lorsque la configuration automatique est effectuée, régler en procédant comme suit.

Appuyer sur la touche ▲ ou ▼ pour sélectionner un élément, puis appuyer sur la touche ◀ ou ▶ pour changer le réglage.

Pour des éléments avec échelles à barres, appuyer sur la touche ENTER ou sur la touche ◀ ou ▶ pour afficher l'écran de réglage, puis appuyer sur la touche ◀ ou ▶ pour effectuer le réglage.

Lorsqu'un signal S-VIDEO/VIDEO/HDMI est entré

POSITION	
POSI-H	0
POSI-V	0
ASPECT	◀ 16:9 ▶
◆ SÉL.	ENTER VALID MENU ESC

Lorsqu'un signal YPBPR est entré

POSITION	
POSI-H	0
POSI-V	0
REG PHASE	0
ASPECT	◀ 4:3 ▶
◆ SÉL.	ENTER VALID MENU ESC

Lorsqu'un signal PC est entré

POSITION	
POSI-H	0
POSI-V	0
DOT REG	0
REG PHASE	0
ASPECT	◀ 4:3 ▶
RÉGL AUTOMAT	
◆ SÉL.	ENTER VALID MENU ESC

Position horizontale (POSI-H)

Pour déplacer l'image vers la gauche: Touche ◀

Pour déplacer l'image vers la droite: Touche ▶

Position verticale (POSI-V)

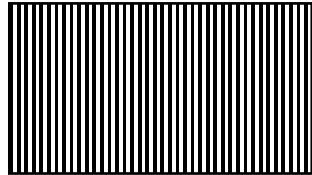
Pour déplacer l'image vers le bas: Touche ◀

Pour déplacer l'image vers le haut: Touche ▶

DOT REG

(PC seulement)

Des motifs à rayures (interférences) pourront apparaître quand des rayures comme indiqué ci-dessous sont projetées. Si ceci se produit, appuyer sur les touche ◀ ou ▶ pour régler de sorte que l'interférence soit réduite au minimum.



REG PHASE

(PC/YPBPR seulement)

Régler d'abord le paramètre "DOT REG" avant d'effectuer ce réglage. Appuyer sur la touche ◀ ou ▶ pour régler de sorte que l'interférence soit moins apparente.

REMARQUE:

- Si des signaux possédant une fréquence d'horloge à points de 100 MHz ou plus sont entrés, il est possible que les interférences ne

soient pas complètement éliminées lorsque les réglages "DOT REG" et "REG PHASE" sont effectués.

- Lors de l'entrée de signaux YPBPR, "REG PHASE" ne peut être ajusté que lorsque des signaux 1 125(1 080)/60i, 1 125(1 080)/50i, 750(720)/60p ou 750(720)/50p sont entrés.

ASPECT

Se référer à la page 30.

RÉGL AUTOMAT

(PC seulement)

"POSI-H", "POSI-V", "DOT REG" et "REG PHASE" sont réglés automatiquement en fonction du signal d'entrée.

REMARQUE:

- Si le réglage d'aspect "V-SCROLL" est utilisé (page 30), il est impossible d'effectuer "RÉGL AUTOMAT".

Mise hors circuit momentanée de l'image (OBTURATEUR)

La fonction "OBTURATEUR" peut être utilisée pour mettre momentanément l'image hors circuit lorsque le projecteur n'est pas utilisé pendant de courtes périodes de temps. Le projecteur consomme moins de courant en mode "OBTURATEUR" qu'en mode de projection normal.

- 1 Sélectionner "OBTURATEUR" sur le "MENU PRINCIPAL", puis appuyer sur la touche ENTER.
- 2 Appuyer sur n'importe quelle touche du projecteur ou de la télécommande (à l'exception de la touche LIGHT) pour retourner au mode de fonctionnement normal.

Changement de la langue d'affichage

- 1 Sélectionner "LANGAGE" sur le "MENU PRINCIPAL", puis appuyer sur la touche ENTER.
- 2 Appuyer sur les touche ▲ ou ▼ pour sélectionner une langue, puis appuyer sur la touche ENTER.

LANGAGE	FRANÇAIS
ENGLISH	
DEUTSCH	
FRANÇAIS	
ESPAÑOL	
ITALIANO	
РУССКИЙ	
한국어	
中文	
◆ SÉL.	ENTER VALID MENU ESC

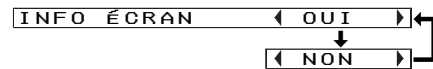
Indique la langue qui est réglée actuellement

Réglages d'option

Appuyer sur la touche ▲ ou ▼ pour sélectionner un élément, puis appuyer sur la touche ◀ ou ▶ pour changer le réglage.

OPTION	
INFO ÉCRAN	◀ OUI ▶
NR	◀ OUI ▶
CINEMA REALITY	◀ OUI ▶
COULEUR FOND	◀ BLEU ▶
WSS	◀ OUI ▶
INSTALLATION	◀ FAÇADE ▶
SOL/PLAFOND	◀ SOL ▶
VENTILATEUR	◀ NORMAL ▶
PUIS. LAMPE	◀ FORTE ▶
DURÉE LAMPE	◀ 5H ▶
◀ SÉL. ▶	◀ AJT ▶
MENU ESC	

INFO ÉCRAN



OUI

Le nom du signal est affiché dans le coin supérieur droit de l'écran lorsque le signal d'entrée est changé.

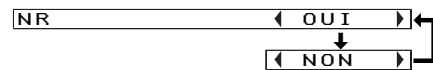
NON

Utiliser ce réglage pour que le nom du signal ne soit pas affiché.

REMARQUE:

- Le réglage pour "SYSTÈME-TV" s'affiche aussi lorsqu'un signal S-VIDEO/VIDEO est entré.

Réduction du bruit (NR)



Si le signal est d'une qualité si médiocre que des parasites d'image apparaissent, régler "NR" sur "OUI". Pour désactiver la caractéristique "NR", la régler sur "NON".

REMARQUE:

- Il est impossible de régler "NR" lorsque des signaux HDMI sont entrés.

CINEMA REALITY

[S-VIDEO/VIDEO/PC/HDMI/525i (480i), 625i(576i), 1 125(1 080)/60i et 1 125(1 080)/50i YPBPr seulement]



OUI

Régler sur "OUI" si l'on veut effectuer une projection fidèle des images à 24 trames par seconde (un film par exemple).

NON

Régler sur "NON" lorsque les images projetées présentent des problèmes de légendes ou de sous-titres lorsque le réglage est sur "OUI".

COULEUR FOND



Ceci règle la couleur qui est projetée sur l'écran quand aucun signal n'est entré dans le projecteur.

WSS



OUI

Lorsque WSS (Wide Screen Signalling) est détecté à partir de signaux PAL ou 625i (576i) YPBPr, le rapport d'aspect sera aussi commuté automatiquement.

NON

WSS ne sera pas détecté à partir de signaux PAL ou 625i (576i) YPBPr.

INSTALLATION



Ce réglage devrait être changé selon la méthode d'installation du projecteur (se référer à la page 16).

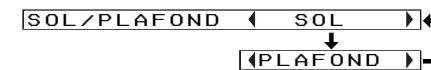
FAÇADE

Lorsque le projecteur est placé en face de l'écran.

ARRIÈRE

Lorsqu'on utilise un écran translucide.

SOL/PLAFOND



Ce réglage devrait être changé selon la méthode d'installation du projecteur (se référer à la page 16).

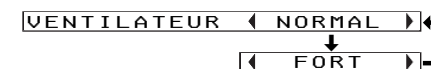
SOL

Lorsque le projecteur est placé sur un bureau ou un meuble équivalent.

PLAFOND

Lorsque le projecteur est suspendu au plafond à l'aide d'un support de fixation au plafond (vendu séparément).

VENTILATEUR



Ne régler le "VENTILATEUR" sur "FORT" que lors de l'utilisation de ce projecteur dans un endroit élevé (au-dessus de 1 400m).

PUIS. LAMPE



Ce réglage change la luminosité de la lampe. Lorsque réglé à "FAIBLE", la luminosité de la lampe est réduite, mais le projecteur consomme moins de courant et le bruit de fonctionnement est réduit.

Pour les salles étroites où il n'est pas indispensable d'utiliser une luminance d'image élevée ou pour visionner des films, il est recommandé d'utiliser la position "FAIBLE".

REMARQUE:

- "PUIS.LAMPE" ne peut pas être réglé lorsqu'aucun signal n'est entré.

DURÉE LAMPE

Ce réglage indique la durée d'utilisation du bloc de lampe utilisé actuellement.

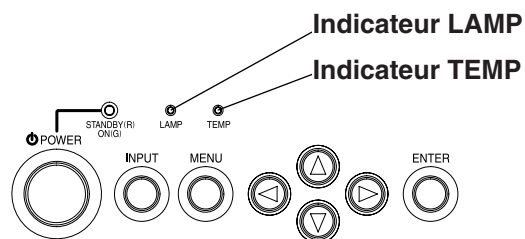
Pour remplacer le bloc de lampe, suivre les instructions de la page 52, et remettre "DURÉE LAMPE" à "0".

REMARQUE:

- La durée de vie de la lampe varie suivant les conditions d'utilisation (comme le réglage de "PUIS. LAMPE" et le nombre de fois que la lampe est allumée et éteinte).

Lorsque l'indicateur TEMP et l'indicateur LAMP sont allumés

Il y a deux indicateurs sur le panneau de commande du projecteur qui donnent les informations concernant l'état de fonctionnement du projecteur. Ces indicateurs s'allument ou clignotent pour signaler les problèmes qui se sont produits dans le projecteur; par conséquent, si l'on remarque qu'un des indicateurs est allumé, éteindre le projecteur et rechercher la cause du problème en se référant au tableau ci-dessous.



Indicateur TEMP		
Affichage de l'indicateur	Allumé (rouge) (bloc de lampe allumé)	Clignotant (rouge) (bloc de lampe éteint)
Problème	La température ambiante ou la température à l'intérieur de l'appareil s'est élevée excessivement.	La température ambiante ou la température à l'intérieur de l'appareil s'est élevée dangereusement, ce qui a éteint automatiquement le bloc de lampe.
Cause possible	<ul style="list-style-type: none"> • Les orifices de ventilation peuvent être couverts. • La température ambiante du lieu d'utilisation peut être trop élevée. • Le filtre à air peut être obstrué. 	
Remède	<ul style="list-style-type: none"> • Découvrir les orifices de ventilation. • Installer le projecteur dans un endroit où la température est entre 0 °C (32 °F) et 40 °C (104 °F) et l'humidité est entre 20 % et 80 % (sans condensation). [Si l'on règle le "VENTILATEUR" sur "FORT" (page 47), installer le projecteur à un endroit où la température soit comprise entre 0°C (32°F) et 35°C (95°F), et où l'humidité soit comprise entre 20% et 80% (sans condensation).] • Mettre hors circuit l'interrupteur MAIN POWER (alimentation principale) suivant la méthode de la page 26, puis nettoyer le filtre à air (se référer à la page 50). 	

Indicateur LAMP		
Affichage de l'indicateur	Allumé (rouge)	Clignotant (rouge)
Problème	Il est presque temps de remplacer le bloc de lampe.	Une anomalie a été détectée dans le circuit de lampe.
Cause possible	<ul style="list-style-type: none"> • L'indication "REPLACER LAMPE" apparaît-elle sur l'écran une fois que le projecteur est allumé? 	<ul style="list-style-type: none"> • On a peut-être allumé le projecteur immédiatement après l'avoir éteint. • Il y a peut-être une anomalie dans le circuit de lampe.
Remède	<ul style="list-style-type: none"> • Ceci se produit lorsque le temps de fonctionnement du bloc de lampe atteint presque 2 700 heures (lorsque "PUIS.LAMPE" a été réglé sur "FORTE" et lorsque "MDE IRIS DYN" a été réglé sur "OUI"). Confier le remplacement du bloc de lampe à son revendeur ou à un centre technique agréé. 	<ul style="list-style-type: none"> • Attendre un moment jusqu'à ce que le bloc de lampe se refroidisse avant de rallumer le projecteur. • Mettre hors circuit l'interrupteur MAIN POWER (alimentation principale) suivant la méthode de la page 26 puis s'adresser à un centre technique agréé.

REMARQUE:

- S'assurer de mettre hors circuit l'interrupteur MAIN POWER (alimentation principale) suivant la méthode donnée dans "Mise hors circuit de l'alimentation" à la page 26 avant d'entreprendre l'une des procédures décrites à la colonne "Remède".
- Si l'alimentation électrique est coupée après que l'indicateur TEMP se soit allumé, ceci indique qu'une anomalie s'est produite. S'adresser à un centre technique agréé pour effectuer les réparations nécessaires.

Nettoyage et remplacement du filtre à air

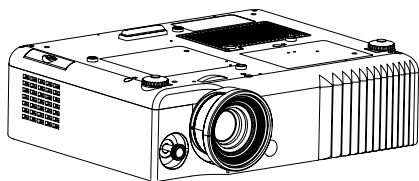
Si le filtre à air est bouché par de la poussière, la température interne du projecteur s'élève, l'indicateur TEMP s'allume et le projecteur s'éteint (l'indicateur TEMP se met à clignoter après que le projecteur se soit éteint).

Il faut nettoyer le filtre à air toutes les 100 heures d'utilisation.

- ① **Mettre hors circuit l'interrupteur MAIN POWER (alimentation principale) et débrancher la fiche du cordon d'alimentation de la prise de courant.**

Mettre hors circuit l'interrupteur MAIN POWER (alimentation principale) suivant la méthode donnée dans "Mise hors circuit de l'alimentation" à la page 26 avant de débrancher la fiche de la prise de courant.

- ② **Retourner doucement le projecteur à l'envers.**

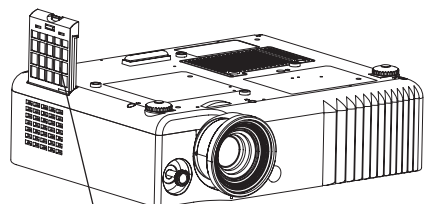


REMARQUE:

- Placer le projecteur sur une couverture de manière à ce qu'il ne soit pas rayé.

- ③ **Enlever le filtre à air.**

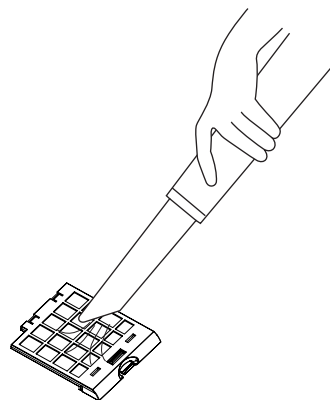
Mettre les ongles sous le filtre à air et tirer-le pour le sortir du projecteur.



Filtre à air

- ④ **Nettoyer le filtre à air.**

Utiliser un aspirateur pour nettoyer toute poussière accumulée.



- ⑤ **Installer le filtre à air.**

REMARQUE:

- S'assurer d'installer le filtre à air avant d'utiliser le projecteur. Si le projecteur est utilisé sans le filtre à air installé, de la poussière et des corps étrangers seront aspirés dans le projecteur et provoqueront des anomalies de fonctionnement.
- Si le nettoyage ne suffit pas à éliminer la poussière, il est temps de remplacer le filtre à air. S'adresser au revendeur. De même, si l'on remplace le bloc de lampe, il faut remplacer aussi le filtre à air en même temps.

Remplacement du bloc de lampe

AVERTISSEMENT

Le bloc de lampe ne devrait être remplacé que par un technicien qualifié.

Lors du remplacement de la lampe, la laisser refroidir pendant au moins une heure avant de la manipuler.

- Le couvercle de la lampe devient très chaud, et on risque de se brûler si on le touche.

Notes sur le remplacement du bloc de lampe

- La lampe produisant la lumière est en verre; il ne faut donc pas la laisser tomber ou la cogner contre des objets rigides, car elle risquerait d'éclater. Faire bien attention lorsqu'on manipule la lampe.
- Jeter la lampe usagée de la même manière qu'une lampe fluorescente.
- Il faut utiliser un tournevis Phillips pour déposer le bloc de lampe.

REMARQUE:

- Le projecteur n'est pas fourni avec un bloc de lampe de rechange. Demander les détails au revendeur. Numéro de produit du bloc de lampe: **ET-LAE700**

ATTENTION:



- Ne pas utiliser un bloc de lampe avec un numéro de pièce autre que celui indiqué ci-dessus.

Période de remplacement du bloc de lampe

La lampe est un produit qui doit être remplacé. Même si la durée de vie complète de l'ampoule n'est pas encore épuisée, la luminosité de la lampe diminuera progressivement. Il faut donc remplacer périodiquement la lampe. L'intervalle de remplacement de la lampe prévu est de 3 000 heures; il est toutefois possible qu'il faille remplacer la lampe avant ce délai en raison d'éléments variables comme les caractéristiques particulières de la lampe, les conditions d'utilisation et l'environnement d'installation. Il est recommandé de toujours avoir un bloc de lampe de rechange prêt à l'emploi. La lampe s'éteindra automatiquement après environ 30 minutes lorsque la limite de 3 000 heures d'utilisation est atteinte, car le risque d'explosion de la lampe devient beaucoup plus grand passé cette limite.

REMARQUE:

- Les heures d'utilisation expliquées ci-dessus concernent l'utilisation lorsque "PUIS.LAMPE" dans le menu "OPTION" a été réglée sur "FORTE" et lorsque "MDE IRIS DYN" dans le menu "IMAGE" a été réglée sur "OUI". Lorsque "PUIS.LAMPE" a été réglé sur "FORTE" et que "MDE IRIS DYN" a été réglé sur "NON", les heures d'utilisation seront de 2 000 heures. Si "PUIS.LAMPE" est réglée sur "FAIBLE", la durée de vie de la lampe peut être allongée.
- Bien que le délai de 3 000 heures soit l'intervalle de remplacement prévu, l'obtention de cette durée n'est pas couverte par la garantie.

	Affichage à l'écran 	Indicateur LAMP 
Plus de 2 700 heures*	Affiché pendant 30 secondes. L'affichage disparaît si l'on appuie sur n'importe quelle touche.	S'allume en rouge pendant que l'image est projetée et en mode d'attente.
Plus de 3 000 heures*	Reste affiché jusqu'à ce qu'une touche quelconque soit pressée.	

* Ces périodes de temps pourront être plus courtes, selon les règles du projecteur.

Méthode de remplacement du bloc de lampe

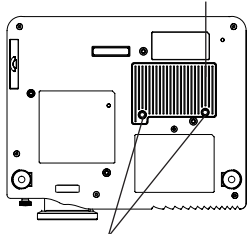
REMARQUE:

- Si la durée d'utilisation de la lampe a dépassée 3 000 heures (lorsque "PUIS.LAMPE" a été réglé sur "FORTE" et lorsque "MDE IRIS DYN" a été réglé sur "OUI"), le projecteur passe en mode d'attente après environ 30 minutes de fonctionnement. Dès lors, faire les étapes ⑦ à ⑪ à la page suivante dans les 30 minutes.

① Mettre hors circuit l'interrupteur MAIN POWER (alimentation principale) suivant la méthode donnée dans "Mise hors circuit de l'alimentation" à la page 26, puis débrancher la fiche du cordon d'alimentation de la prise de courant et vérifier que les pièces autour du bloc de lampe se sont refroidies.

② Utiliser un tournevis Phillips pour desserrer les vis de fixation du couvercle du bloc de lampe sur le fond du projecteur, puis enlever le couvercle du bloc de lampe.

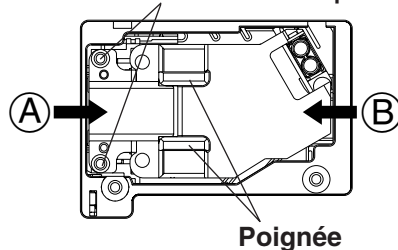
Couvercle du bloc de lampe



Vis de fixation du couvercle du bloc de lampe

③ Utiliser un tournevis Phillips pour desserrer les deux vis de fixation du bloc de lampe jusqu'à ce que les vis tournent librement. Tenir la poignée du bloc de lampe et tirer doucement pour le sortir du projecteur.

Vis de fixation du bloc de lampe



④ Insérer le bloc de lampe neuf tout en s'assurant que le sens d'insertion est correct, puis utiliser un tournevis Phillips pour resserrer fermement les vis de fixation du bloc de lampe.

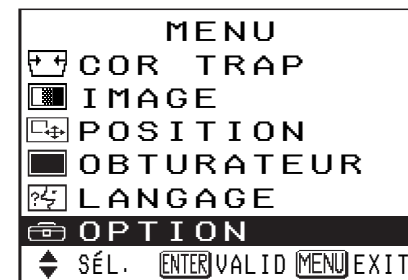
Lors de l'insertion du bloc de lampe neuf, veiller à le pousser aux points (A) et (B).

⑤ Installer le couvercle du bloc de lampe, puis utiliser un tournevis Phillips pour resserrer fermement les vis de fixation du couvercle du bloc de lampe.

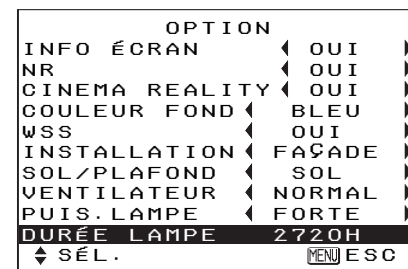
⑥ Insérer la fiche du cordon d'alimentation dans la prise de courant, puis appuyer sur l'interrupteur MAIN POWER (alimentation principale).

⑦ Appuyer sur la touche POWER pour projeter une image sur l'écran.

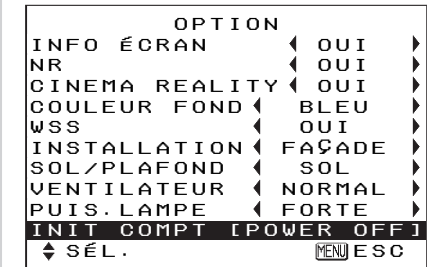
⑧ Appuyer sur la touche MENU pour faire apparaître le "MENU PRINCIPAL", puis appuyer sur la touche ▲ ou ▼ pour sélectionner "OPTION".



⑨ Appuyer sur la touche ENTER pour faire apparaître le menu "OPTION", puis appuyer sur la touche ▲ ou ▼ pour sélectionner "DURÉE LAMPE".



⑩ Maintenir la touche ENTER enfoncée pendant environ 3 secondes.



"DURÉE LAMPE" changera à "INIT COMPT [POWER OFF]".

- Si la touche MENU est pressée, l'écran de remise à zéro de la durée de lampe sera annulé.

⑪ Couper l'alimentation électrique.

Le temps d'utilisation total du bloc de lampe est alors remis à zéro. Pour plus de détails concernant la mise hors tension, se reporter à la page 26.

REMARQUE:

- S'assurer de bien installer le bloc de lampe et le couvercle du bloc de lampe. S'ils ne sont pas bien installés, cela peut déclencher le circuit de protection et le projecteur ne pourra pas être allumé.

Avant de faire appel à un technicien

Vérifier les points suivants avant de faire appel à un technicien.

Problème	Cause possible	Page
L'appareil ne s'allume pas.	● Le cordon d'alimentation n'est pas branché.	—
	● L'interrupteur MAIN POWER (alimentation principale) n'est pas en circuit.	—
	● L'alimentation électrique ne parvient pas à la prise de courant.	—
	● L'indicateur TEMP est allumé ou clignote.	48
	● L'indicateur LAMP est allumé ou clignote.	49
Pas d'image projetée.	● Le couvercle du bloc de lampe et/ou le bloc de lampe ne sont pas correctement installés	—
	● La source d'entrée de signal vidéo n'est pas correctement branchée.	—
	● Le réglage de la sélection d'entrée est incorrect.	25
	● Le réglage "LUMINOSITÉ" est à la plus petite valeur possible.	40
L'image est floue.	● La fonction "OBTURATEUR" est peut-être utilisée.	45
	● Le capuchon d'objectif est peut-être encore fixé à l'objectif.	—
	● La mise au point de l'objectif n'est pas réglée correctement.	25
	● Le projecteur n'est pas placé à la distance correcte de l'écran.	17
	● L'objectif est sale.	—
La couleur est pâle ou grisâtre.	● Le projecteur est trop incliné.	17
	● Les réglages de "COULEUR" ou "TEINTE" sont incorrects.	40, 41
	● La source d'entrée branchée au projecteur n'est pas réglée correctement.	—
La télécommande ne fonctionne pas.	● Les piles sont épuisées.	—
	● Les piles ne sont pas insérées correctement.	23
	● Le récepteur de signal de télécommande sur le projecteur peut être bloqué.	23
	● La télécommande est hors de la plage de fonctionnement.	23
L'image n'est pas projetée correctement.	● Le mode de réglage du signal d'entrée ("SYSTÈME-TV") n'a pas été réglé correctement.	42
	● Il y a un problème avec la cassette du magnétoscope ou une autre source du signal.	—
	● Un signal qui n'est pas compatible avec le projecteur est entré.	58

Problème	Cause possible	Page
L'image de l'ordinateur n'apparaît pas.	● Le câble est trop long.	—
	● La sortie vidéo extérieure de l'ordinateur portable peut ne pas être réglée correctement. (Il est possible de changer les paramètres de la sortie extérieure en appuyant simultanément sur les touches [Fn] + [F3] ou [Fn] + [F10]. La méthode à utiliser réellement varie selon le type d'ordinateur; pour plus de détails, se reporter à la documentation fournie avec l'ordinateur.)	—

Nettoyage et entretien

Avant de faire le nettoyage et l'entretien, s'assurer de débrancher la fiche du cordon d'alimentation de la prise de courant.

Essuyer le boîtier avec un tissu doux et sec.

Si le boîtier est très sale, imbiber le tissu dans de l'eau avec un peu de détergent neutre, bien essorer le tissu, puis essuyer le boîtier. Après le nettoyage, sécher le boîtier à l'aide d'un tissu sec. Si un tissu traité chimiquement est utilisé, lire les directives fournies avec le tissu avant de l'utiliser.

Ne pas essuyer l'objectif avec un tissu poussiéreux ou pelucheux.

Si de la poussière ou de la peluche se dépose sur l'objectif, elle sera agrandie et projetée sur l'écran. Utiliser une poire à air pour nettoyer toute poussière et peluche de sur la surface de l'objectif, ou utiliser un tissu doux pour retirer toute poussière ou peluche.

Caractéristiques

Alimentation:	100 V - 240 V ~, 50 Hz/60 Hz
Consommation:	180 W [Pendant le mode d'attente (quand le ventilateur est arrêté): approx. 3,0 W]
Ampérage:	2,2 A - 1,1 A
Panneau d'affichage à cristaux liquides:	
Taille du panneau (diagonale):	0,7 type (17,78 mm)
Rapport:	16:9
Méthode d'affichage:	3 panneaux d'affichage à cristaux liquides transparents (RGB)
Méthode d'entraînement:	Par matrice active
Pixels:	921 600 (1 280 x 720) x 3 panneaux
Objectif:	Zoom manuel (1 - 2,0)/Mise au point manuelle F 1,9 - 3,1 f 21,7 mm - 43,1 mm
Lampe:	Lampe UHM (130 W)
Sortie lumineuse:	1 000 lm
Fréquence de balayage(pour des signaux RGB):	
Fréquence de balayage horizontale:	30 kHz - 70 kHz
Fréquence de balayage verticale:	50 Hz - 87 Hz
Fréquence d'horloge à points:	Moins de 100 MHz
Signaux YPBPR:	525i (480i), 525p (480p), 625i (576i), 625p (576p), 1 125 (1 080)/60i, 1 125 (1 080)/50i, 750 (720)/60p, 750 (720)/50p
Système de couleurs:	7 (NTSC/NTSC 4,43/PAL/PAL-M/PAL-N/ PAL60/SECAM)
Taille de projection:	1 016 mm - 5 080 mm (40 po. - 200 po.)
Distance de projection:	1,2 m - 12,4 m (3 pi 11 po. - 40 pi 8 po.)
Rapport de l'écran:	16:9
Installation:	Façade/Arrière/Plafond/Sol (Méthode de sélection de menu)
Connecteurs:	
S-VIDEO IN:	Ligne unique, Mini DIN 4 broches Y: 1,0 V [p-p], C: 0,286 V [p-p], 75 Ω
VIDEO IN:	Ligne unique, Connecteur RCA 1,0 V [p-p], 75 Ω
PC IN:	
RGB:	Ligne unique, D-sub HD 15 broches (femelle)
R.G.B.:	0,7 V [p-p], 75 Ω
G.SYNC:	1,0 V [p-p], 75 Ω
HD/SYNC:	TTL Haute impédance, compatible avec polarité positive/négative automatique
VD:	TTL Haute impédance, compatible avec polarité positive/négative automatique

COMPONENT IN:	
Y, PB/CB, PR/CR	Ligne unique, Connecteur RCA x 3
Y:	1,0 V [p-p] (Sync comprise), 75 Ω
PB,PR (CB,CR):	0,7 V [p-p], 75 Ω
HDMI IN :	Ligne unique, Connecteur HDMI à 19 broches
Sortie TRIGGER :	Ligne unique, Connecteur M3 Lorsque l'alimentation électrique est établie (pendant la projection): 12 V Lorsque l'alimentation électrique est coupée: 0 V
Boîtier:	Plastique moulé (ABS/PC)
Dimensions:	
Largeur:	335 mm (13-3/16 po.)
Hauteur:	104 mm (4-3/32 po.)
Longueur:	270 mm (10-5/8 po.) (Sans le objectif)
Poids:	3,6 kg (7,9 lbs.)
Conditions d'utilisation:	
Température:	0 °C - 40 °C (32 °F - 104 °F) [Lorsque le "VENTILATEUR" est réglé sur "FORT" (page 47); 0°C - 35°C (32°F-95°F)]
Humidité:	20 % - 80 % (sans condensation)
Certifications:	UL60950, C-UL FCC Class B

<Télécommande>

Alimentation:	3 V CC (Piles AAA x2)
Plage d'utilisation:	Approx. 7 m (23 pi.) (Lorsqu'elle est utilisée juste en face du récepteur de signal)
Poids:	70 g (2,5 ozs.) (piles comprises)
Dimensions:	
Largeur:	43 mm (1-11/16 po.)
Longueur:	135 mm (5-5/16 po.)
Hauteur:	22,3 mm (-7/8 po.)

<Options>

Support au plafond	ET-PKE700
Écran de projection	ET-SRW90CT [largeur: 2 000 mm (80 po.)]

Annexe

Liste des signaux compatibles

Mode	Résolution d'affichage (points)*1	Fréquence de balayage		Fréquence d'horloge à points (MHz)	Qualité d'image*2	Format
		H (kHz)	V (Hz)			
NTSC/NTSC4.43/ PAL-M/PAL60	720 x 480i	15,7	59,9		A	Video/S-Video
PAL/PAL-N/SECAM	720 x 576i	15,6	50,0		A	Video/S-Video
525i (480i)	720 x 480i	15,7	59,9	13,5	A	YPbPr
625i (576i)	720 x 576i	15,6	50,0	13,5	A	YPbPr
525p (480p)	720 x 483	31,5	59,9	27,0	A	YPbPr/HDMI
625p (576p)	720 x 576	31,3	50,0	27,0	A	YPbPr/HDMI
1 125 (1 080)/60i	1 920 x 1 080i	33,8	60,0	74,3	AA	YPbPr/PC/HDMI
1 125 (1 080)/50i	1 920 x 1 080i	28,1	50,0	74,3	AA	YPbPr/PC/HDMI
750 (720)/60p	1 280 x 720	45,0	60,0	74,3	AA	YPbPr/HDMI
750 (720)/50p	1 280 x 720	45,0	50,0	74,3	AA	YPbPr/HDMI
VGA480	640 x 480	31,5	59,9	25,2	A	PC/HDMI
	640 x 480	37,5	75,0	31,5	A	PC
	640 x 480	43,3	85,0	36,0	A	PC
	640 x 480	72,1	138,0	62,3	A	PC
WIDE480 SVGA	856 x 480	30,1	60,1	31,5	A	PC
	800 x 600	35,2	56,3	36,0	A	PC
	800 x 600	37,9	60,3	40,0	A	PC
	800 x 600	48,1	72,2	50,0	A	PC
	800 x 600	46,9	75,0	49,5	A	PC
WIDE600	1 072 x 600	37,3	59,9	51,4	A	PC
	1 280 x 720	45,1	60,1	76,5	AA	PC
XGA	1 024 x 768	48,4	60,0	65,0	A	PC
	1 024 x 768	56,5	70,1	75,0	A	PC
	1 024 x 768	60,0	75,0	78,8	A	PC
	1 024 x 768	68,7	85,0	94,5	A	PC
	1 024 x 768	72,1	89,0	99,2	A	PC
WIDE768	1 280 x 768	45,3	56,5	76,2	A	PC
	1 152 x 864	64,0	71,2	94,2	A	PC
MXGA	1 152 x 864	67,5	74,9	108,0	A	PC
	1 280 x 1 024	64,0	60,0	108,0	A	PC
SXGA	1 280 x 1 024	64,0	60,0	108,0	A	PC
WIDE768-2	1 360 x 768	48,8	59,8	73,8	A	PC

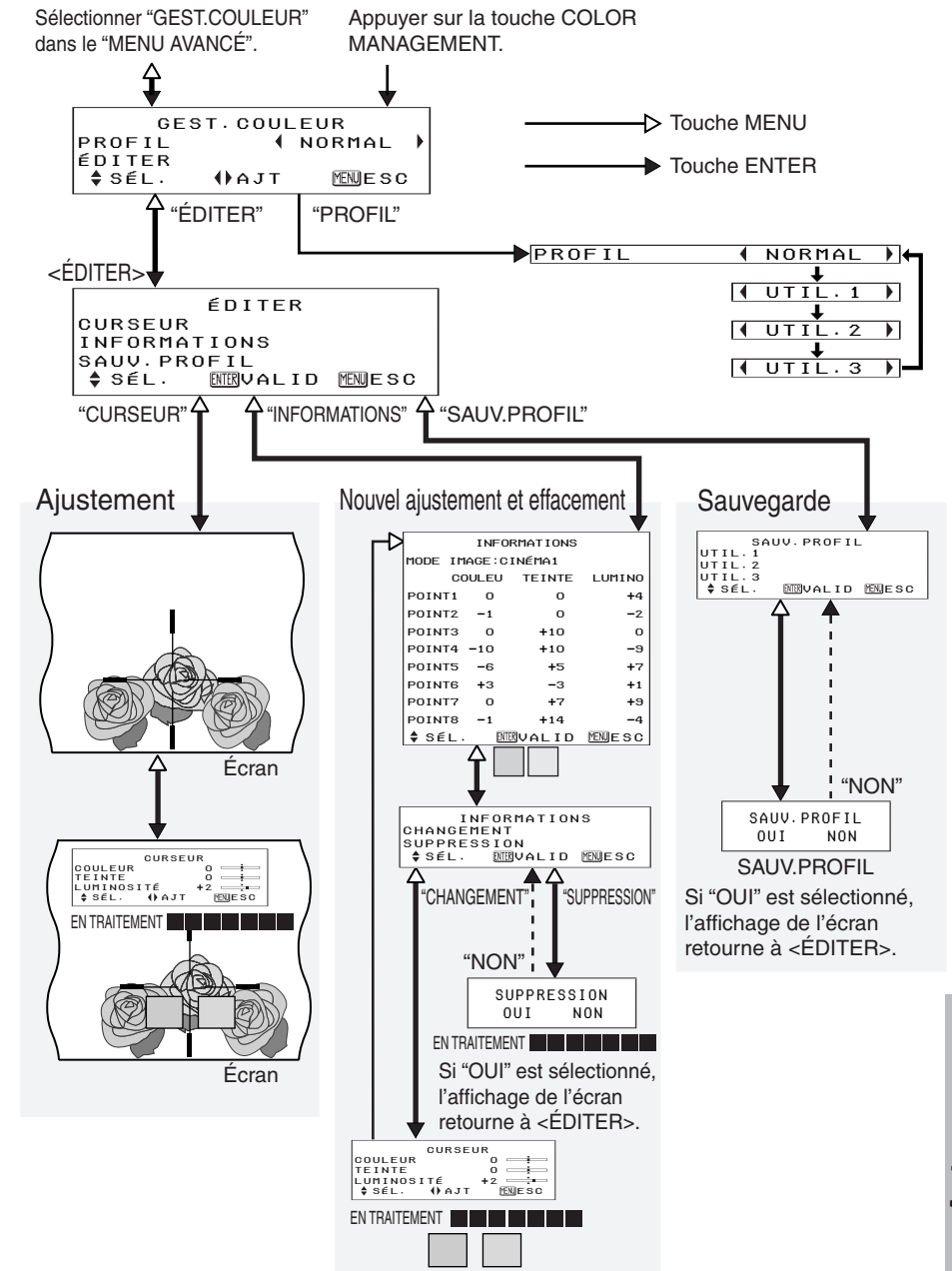
*1 Le "i" après la résolution indique un signal entrelacé.

*2 les symboles suivants sont utilisés pour indiquer la qualité d'image.

AA La meilleure qualité d'image est obtenue.

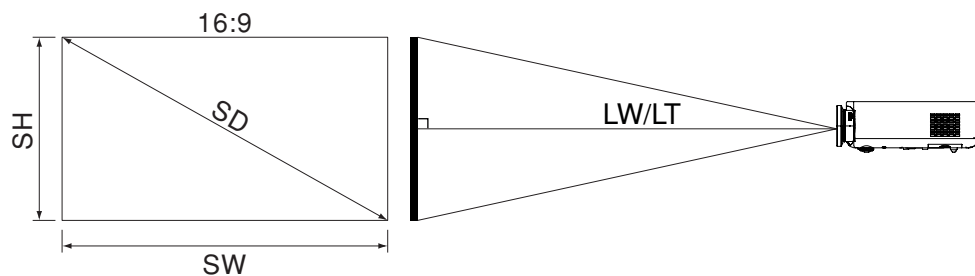
A Les signaux sont convertis par le circuit de traitement d'image avant que l'image soit projetée.

Disposition générale du menu COLOR MANAGEMENT



Méthodes de calcul des dimensions de projection

Les dimensions telles que la distance de projection peuvent être calculées à partir de la longueur de la diagonale de l'écran. (Unités de calcul: m)



Largeur d'écran: $SW = SD \times 0,872$

Hauteur d'écran: $SH = SD \times 0,490$

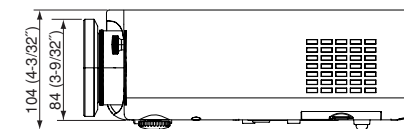
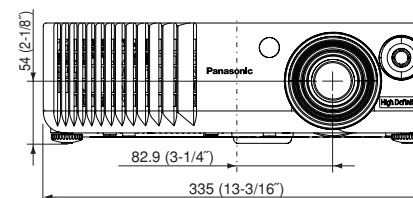
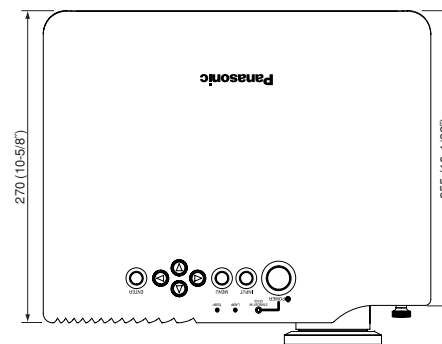
Distance de projection minimum: $LW = 1,2244 \times SD - 0,056$

Distance de projection maximum: $LT = 2,4449 \times SD - 0,056$

*Les valeurs obtenues à partir des formules ci-dessus sont approximatives.

Dimensions

<Unités: mm (po.)>



Marques commerciales

- VGA et XGA sont des marques commerciales de International Business Machines Corporation.
 - S-VGA est une marque déposée de Video Electronics Standards Association.
 - HDMI, le logo HDMI et High Definition Multimedia Interface sont des marques de fabrique ou des marques déposées de HDMI Licensing LLC.
- Toutes les autres marques commerciales sont la propriété de leurs propriétaires respectifs.