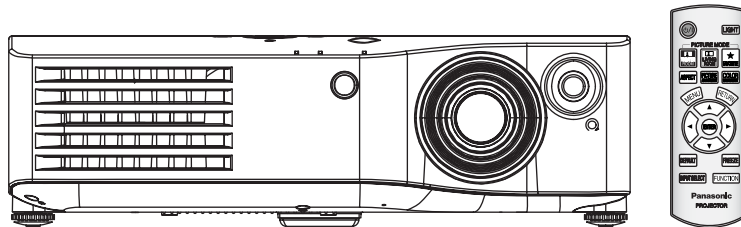


Panasonic®

Manuel d'utilisation

Projecteur à LCD

Modèle No. **PT-AX200E**



HDMI™
HIGH-DEFINITION MULTIMEDIA INTERFACE

Avant toute utilisation de cet appareil, veuillez lire attentivement les instructions d'utilisation et conservez ce mode d'emploi afin de pouvoir vous y référer ultérieurement.

TQBJ0236

FRANÇAIS

Avis important concernant la sécurité

Cher client Panasonic :

Ce mode d'emploi vous donne toutes les informations nécessaires concernant l'utilisation de ce projecteur. Nous espérons qu'il vous aidera à utiliser au mieux votre nouveau produit, et que vous serez satisfait de votre projecteur LCD Panasonic. Le numéro de série se trouve au bas de l'appareil. 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-AX200E**

Numéro de série :

AVERTISSEMENT : CET APPAREIL DOIT ETRE RELIE A LA MASSE.

AVERTISSEMENT : Afin d'éviter des dommages qui risquent de causer un incendie ou des chocs électriques, ne pas exposer cet appareil à la pluie ou à l'humidité.

Décret 3 d'information sur le bruit des machines. GSGV, 18 janvier 1991 : Le niveau de pression sonore à la hauteur de l'opérateur est inférieur ou égal à 70 dB (A) selon ISO 7779.

AVERTISSEMENT :

1. Débrancher l'appareil de sa prise secteur lorsque celui-ci n'est pas utilisé pendant une longue période.
2. Pour prévenir tout risque d'électrocution, ne retirez pas le capot. Cet appareil ne contient aucune pièce réparable par l'utilisateur. Confiez les réparations à un technicien qualifié.
3. Ne pas retirer la goupille de mise à la terre de la fiche d'alimentation. Cet appareil est équipé d'une fiche d'alimentation de type mise à la terre à trois broches. Cette fiche ne s'adapte que sur une prise de secteur de type mise à la terre. Il s'agit d'une caractéristique de sécurité. S'il n'est pas possible d'insérer la fiche dans la prise, contacter un électricien. Ne pas invalider le but de la mise à la terre.

MISE EN GARDE : Afin d'assurer une compatibilité totale et un fonctionnement sans failles, veuillez respecter les consignes d'utilisation de l'appareil, qui recommandent l'utilisation du cordon d'alimentation fourni et de câbles d'interface à blindage pour toutes les connexions à votre ordinateur ou périphériques. En cas d'utilisation du port série pour commander le projecteur depuis un PC, vous devrez utiliser un câble à interface série RS-232C en option avec noyau en ferrite. Tout changement ou modification non autorisé à cet équipement annule l'autorité de faire fonctionner cet appareil.

En accord avec la directive 2004/108/EC, article 9 (2)
Centre d'essais Panasonic
Panasonic Service Europe, une division de Panasonic Marketing Europe GmbH
Winsbergring 15, 22525 Hamburg, F.R. Allemagne

Informations relatives à l'évacuation des déchets, destinées aux utilisateurs d'appareils électriques et électroniques (appareils ménagers domestiques)



Lorsque ce symbole figure sur les produits et/ou les documents qui les accompagnent, cela signifie que les appareils électriques et électroniques ne doivent pas être jetés avec les ordures ménagères. Pour que ces produits subissent un traitement, une récupération et un recyclage appropriés, envoyez-les dans les points de collecte désignés, où ils peuvent être déposés gratuitement. Dans certains pays, il est possible de renvoyer les produits au revendeur local en cas d'achat d'un produit équivalent.

En éliminant correctement ce produit, vous contribuerez à la conservation des ressources vitales et à la prévention des éventuels effets négatifs sur l'environnement et la santé humaine qui pourraient survenir dans le cas contraire. Afin de connaître le point de collecte le plus proche, veuillez contacter vos autorités locales. Des sanctions peuvent être appliquées en cas d'élimination incorrecte de ces déchets, conformément à la législation nationale.

Utilisateurs professionnels de l'Union européenne

Pour en savoir plus sur l'élimination des appareils électriques et électroniques, contactez votre revendeur ou fournisseur.

Informations sur l'évacuation des déchets dans les pays ne faisant pas partie de l'Union Européenne.

Ce symbole n'est reconnu que dans l'Union Européenne.

Pour éliminer ce produit, veuillez contacter les autorités locales ou votre revendeur afin de connaître la procédure d'élimination à suivre.

IMPORTANT : FICHE MOULEE (GB seulement)

POUR VOTRE SECURITE, LISEZ ATTENTIVEMENT LE TEXTE SUIVANT.

Cet appareil est fourni avec une fiche secteur moulée à trois broches sûre et pratique. Un fusible de 13 ampères est fixé à cette fiche. Si le fusible doit être remplacé, veillez à ce que le nouveau fusible ait une valeur nominale de 13 ampères et qu'il soit approuvé par ASTA ou BSI à BS1362.

Assurez-vous que le corps du fusible porte bien la marque ASTA  ou la marque BSI .

Si la fiche contient un couvercle de fusible amovible, veillez à bien le remettre en place une fois que le fusible a été remplacé. Si vous perdez le couvercle du fusible, la fiche ne doit pas être utilisée avant qu'un nouveau couvercle ait été mis en place. Vous pouvez acheter un couvercle de fusible de remplacement dans un Centre de Dépannage Agréé.

Si la fiche moulée fixée n'est pas adaptée à votre prise secteur domestique, il faut retirer le fusible, couper la prise et la jeter. Si vous insérez la fiche sectionnée dans n'importe quelle prise de 13 ampères, vous risquerez un choc électrique grave.

Si vous devez fixer une nouvelle fiche, respectez le code de câblage indiqué ci-dessous. En cas de doute, adressez-vous à un électricien qualifié.

AVERTISSEMENT : CET APPAREIL DOIT ETRE MIS A LA TERRE.

IMPORTANT : Les fils du conducteur secteur de cet appareil sont colorés selon le code suivant :

Vert et jaune :	Terre
Bleu :	Neutre
Brun :	Electrisé

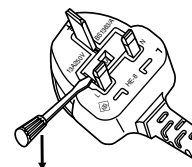
Comme les couleurs des fils du conducteur secteur de cet appareil peuvent ne pas correspondre aux marques colorées identifiant les bornes de votre fiche, procédez de la manière suivante.

Le fil de couleur VERT ET JAUNE doit être raccordé à la borne de la fiche marquée de la lettre E ou du symbole de terre  ou colorée en VERT ou VERT ET JAUNE.

Le fil de couleur BLEU doit être raccordé à la borne de la fiche marquée de la lettre N ou colorée en NOIR.

Le fil de couleur BRUN doit être raccordé à la borne de la fiche marquée de la lettre L ou colorée en ROUGE.

Remplacement du fusible : Ouvrez le logement du fusible à l'aide d'un tournevis et remplacez le fusible.



Sommaire

■ Étapes rapides

1. Configuration de votre projecteur
Voir « Installation » à la page 14.



2. Connexion avec d'autres dispositifs
Voir « Connexions » à la page 18.



3. Préparatifs de la télécommande
Voir « Télécommande » à la page 11.



4. Commencer la projection
Voir « Mise en marche/arrêt du projecteur » à la page 19.



5. Réglage de l'image
Voir « Navigation dans les menus » à la page 27.

Informations importantes

Avis important concernant la sécurité	2
Précautions de sécurité	6
AVERTISSEMENTS.....	6
MISES EN GARDE.....	7
Précautions lors du transport.....	8
Précautions lors de l'installation	9
Précautions lors de l'utilisation	9
Accessoires	10

Préparation

A propos de votre projecteur	11
Télécommande.....	11
Projecteur	12

Mise en route

Installation	14
Taille de l'écran et distance de projection	14
Méthode de projection.....	15
Système de réglage des pieds avant et angle de projection.....	15
Position et commutation de l'objectif	16
Connexions	18
Avant de connecter un périphérique au projecteur	18
Connexions COMPONENT IN/VIDEO IN/ S-VIDEO IN	18
Connexions COMPUTER IN/HDMI IN.....	18

Fonctionnement de base

Mise en marche/arrêt du projecteur	19
Cordon d'alimentation.....	19
Indicateur d'ALIMENTATION	19
Mise en marche du projecteur	20
Arrêt du projecteur.....	20
Projection d'une image	21
Sélection du signal d'entrée	21
Position de l'image	21
Fonctionnement de la télécommande	22
Plage de fonctionnement.....	22
Activation du rétroéclairage des touches.....	22
Commuer les réglages présélectionnés	22
Réglage de l'image.....	23
Commutation du rapport d'aspect	23
Rétablissement des réglages d'usine par défaut.....	23
Capture d'une image	23
Réglage de votre propre profil de couleur	24
Commutation du signal d'entrée.....	26
Permet d'attribuer des raccourcis aux fonctions.....	26

Réglages

Navigation dans les menus	27
Navigation dans le MENU	27
Menu principal et sous-menus	28
Menu IMAGE	30
MODE IMAGE	30
CONTRASTE	30
LUMINOSITÉ	30
COULEUR.....	30
TEINTE	30
DÉTAIL.....	30
TEMPÉRATURE DE COULEUR.....	31
MODE IRIS DYNAMIQUE.....	31
CAPTEUR DE LUMINANCE.....	31
MENU AVANCÉ.....	31
SAUVEGARDE FAVORI.....	32
CHARGEMENT MEMOIRE.....	32
EDITION DE FAVORI	33
MODE SIGNAL	33
Menu POSITION	34
POSITION-H	34
POSITION V.....	34
RÉGLAGE D'HORLOGE	34
RÉGLAGE DE PHASE.....	34
ASPECT	34
WSS	36
SURBALAYAGE	36
CORRECTION DE TRAPÈZE.....	36
RÉGLAGE AUTOMATIQUE	36
FONCTION DU BOUTON	37
FONCTION DU BOUTON	37
Menu OPTION	38
AFFICHAGE À L'ÉCRAN	38
APPARENCE MENU	38
POSITION MENU	38
COULEUR FOND	38
DÉMARRAGE LOGO.....	38
RECHERCHE AUTO	38
NIVEAU DU SIGNAL HDMI	38
INSTALLATION.....	38
MISE EN SOMMEIL.....	39
ALTITUDE	39
PUISSANCE DE LA LAMPE	39
DURÉE DE LA LAMPE	39
MIRE DE TEST	39

Entretien

Indicateurs TEMP et LAMP	40
Gestion des problèmes détectés	40
Soin et remplacement	41
Nettoyage du projecteur.....	41
Remplacement de l'unité de la lampe	42
Dépannage	44

Annexe

Informations techniques	45
Liste des signaux compatibles.....	45
Borne de série.....	46
Caractéristiques techniques.....	48
Protections du support de montage au plafond	50
Dimensions	51
Marques commerciales.....	51
Index	52

Précautions de sécurité

AVERTISSEMENTS

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-là, 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.
- Ne pas utiliser un support de montage au plafond qui n'est pas agréé.

Si de l'eau ou des objets étrangers pénètrent 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 jamais entreprendre toute modification quelconque ou démontage du projecteur.

- 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.

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 desserrée, celles-ci 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.

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 placer le projecteur sur des matériaux comme du tapis ou du tissu éponge.

- Cela peut provoquer une surchauffe du projecteur, pouvant entraîner des brûlures, un incendie ou endommager le projecteur.

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 a risque d'incendie ou d'électrocution.
- Si de l'eau entre à l'intérieur du projecteur, entrer en contact avec un centre technique agréé.

Précautions de sécurité

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.

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.

Ne pas toucher le liquide provenant des fuites des piles.

- Le liquide risquerait en effet causer de sérieuses blessures cutanées. Enlever le liquide à l'eau claire et rechercher immédiatement le secours d'un médecin.
- Toute pénétration du liquide dans l'oeil risque de même de causer la cécité ou d'autres lésions graves. Ne pas vous frotter les yeux, enlever le liquide à l'eau claire et rechercher immédiatement le secours d'un médecin.

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.

Veillez à ce que le faisceau lumineux n'éclaire pas directement votre peau pendant que vous utilisez le projecteur.

- Une lumière intense est émise par l'objectif du projecteur. Si vous vous placez dans ce faisceau lumineux, celui-ci risquera de vous blesser ou de vous abîmer la peau.

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 [laisser un espace d'au moins 50 cm], sinon des brûlures ou des dommages risqueraient de s'ensuivre.

Le remplacement de la lampe ne doit être effectué que par un technicien qualifié.

- La lampe a une pression interne élevée. Si elle est manipulée incorrectement, une explosion peut s'ensuivre.
- La lampe peut être facilement endommagée si elle est heurtée contre des objets durs ou si on la laisse tomber et des blessures et des mauvais fonctionnements peuvent s'ensuivre.

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.

Ne pas laisser des enfants ou des animaux domestiques toucher la télécommande.

- Après avoir utilisé la télécommande, la ranger hors de portée des enfants ou des animaux domestiques.

MISES EN GARDE

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 placer le projecteur sur des tissus ou du papier, ces matériaux peuvent être aspirés dans l'orifice d'entrée d'air.

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

- L'utilisation du projecteur dans de telles conditions peut causer un incendie, des chocs électriques ou une détérioration du boîtier en plastique. Une détérioration du plastique risquerait en effet d'entraîner une chute du projecteur en cas d'installation au plafond.

Ne pas installer le projecteur dans un environnement à haute température, tel qu'à proximité d'un chauffage ou en plein soleil.

- Le non-respect de cette mise en garde risquerait de causer un incendie, un dysfonctionnement ou une détérioration du plastique.

Précautions de sécurité

Ne pas utiliser le projecteur à l'air libre.

- Ce projecteur a été conçu pour une utilisation en intérieurs.

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.

- Si l'on insère des piles d'un type différent, 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.

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 insère des piles d'un type différent, 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 anciennes et nouvelles piles.

- 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.

Retirer rapidement les piles de la télécommande.

- Si vous laissez des piles usagées dans la télécommande pendant une longue période, cela risque de provoquer des fuites, une hausse anormale de la température interne ou une explosion.

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.

Si le projecteur n'est pas utilisé pendant une longue période, débrancher la fiche du cordon d'alimentation et retirer les piles de la télécommande.

- Si de la poussière s'introduit dans la fiche du cordon d'alimentation, l'humidité provoquée pourrait détériorer l'isolation et provoquer un incendie.
- Laisser les piles à l'intérieur de la télécommande risquerait d'endommager l'isolation, de causer une fuite électrique ou une explosion ce qui peut provoquer un incendie.

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'asseyent 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.

Si la lampe s'est cassée, ventiler immédiatement la pièce. Ne pas toucher ni approcher le visage des morceaux cassés.

- Le non respect de cette consigne peut entraîner l'absorption du gaz par l'utilisateur. Ce gaz se dégage lorsque la lampe est cassée et il contient presque autant de mercure qu'une lampe fluorescente, de plus les morceaux cassés peuvent provoquer des blessures.
- Si vous pensez avoir inhalé du gaz ou que du gaz a pénétré dans votre bouche ou dans vos yeux, contactez un médecin immédiatement.
- S'adresser au revendeur pour le remplacement de la lampe et l'inspection de l'intérieur du projecteur.

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.

Précautions lors du transport

Ne pas soumettre le projecteur à des vibrations ou des chocs excessifs.

- L'objectif du projecteur doit être manipulé avec soin.
- Placer le couvercle sur l'objectif lors du transport du projecteur.

Lors du transport du projecteur, bien le tenir par le bas.

- Ne pas tenir le projecteur par les pieds de réglage ou le couvercle supérieur pour le déplacer car cela pourrait l'endommager.

Précautions lors de 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.

Éviter d'installer le projecteur à des endroits sujets à des changements de température brusques, à proximité d'un climatiseur ou d'un matériel d'éclairage.

- La durée de vie de la lampe risquerait d'être réduite, ou le projecteur risquerait de s'éteindre. Voir « Indicateur TEMP » à la page 40.

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.

- Le kit d'installation séparé doit être acheté (numéro de modèle : ET-PKX100). En outre, tous les travaux d'installation doivent être exécutés uniquement par un technicien qualifié.
- Voir « Protections du support de montage au plafond » à la page 50 pour plus d'informations sur l'installation du câble de sûreté.

Si l'on utilise ce projecteur à un endroit élevé (au-dessus de 1 400 m), régler MONTAGNE sur OUI. Voir « ALTITUDE » à la page 39.

- Le non-respect de ces consignes peut entraîner un dysfonctionnement ou peut raccourcir la durée de vie de la lampe ou d'autres composants.

Précautions lors de 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, celles-ci seraient agrandies et projetées sur l'écran. En outre, lorsque le projecteur n'est pas utilisé, fixer le bouchon d'objectif.

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 figés apparaissent sur l'écran sous forme de points fixes bleus, verts ou rouges. Il est alors recommandé d'éteindre le projecteur puis de le rallumer environ 1 heure après. Bien noter que ceci n'affecte pas le bon fonctionnement de votre LCD.

Ce projecteur est équipé d'une lampe au mercure sous haute pression, dont les principales caractéristiques sont :

- La luminosité de la lampe dépend de sa durée d'utilisation.
- Les chocs et éclats risquent d'endommager ou de réduire la durée de vie de la lampe.
- Un risque d'explosion réduit existe pendant la durée d'utilisation du projecteur.
- La lampe risque d'exploser si son utilisation dépasse la durée recommandée de remplacement de la lampe.
- La durée de vie de la lampe dépend de ses caractéristiques, des conditions d'utilisation et de l'environnement d'installation. L'utilisation consécutive pendant plus de 10 heures du projecteur ou de la commutation fréquente peuvent en particulier affecter considérablement la durée de vie de la lampe.

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.

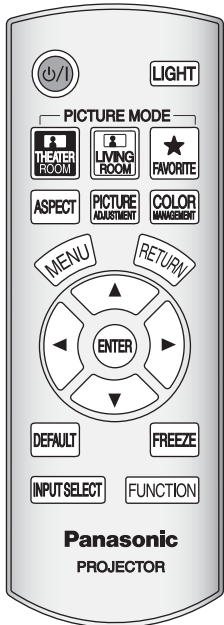
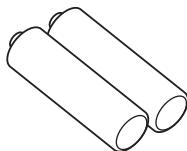
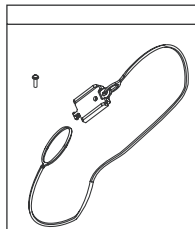
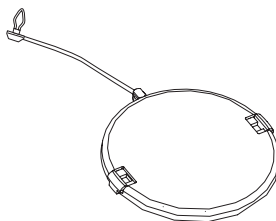
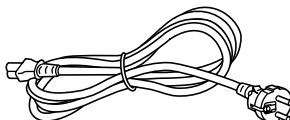
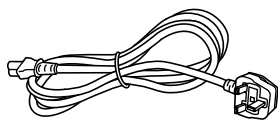
Composants optiques

- En cas d'utilisation quotidienne du projecteur pendant 6 heures ou plus, les composants optiques devront être remplacés en moins d'1 an.

Précautions de sécurité

Accessoires

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

Télécommande pour PT-AX200E (×1) N2QAYB000194 	Piles AA pour la télécommande (×2) 	Câble de sécurité TTRA0140 Vis de fixation (×1) Câble de sécurité (×1) 	Bouchon d'objectif (×1) TKKL5372 
Cordon d'alimentation pour l'Europe continentale (×1) K2CM3FR00002 		Cordon d'alimentation pour le Royaume-Uni (×1) K2CT3FR00003 	

* Les protecteurs des produits fermés, tels qu'un couvercle de prise ou des cartons mousse, doivent être manipulés correctement.

A propos de votre projecteur

Télécommande

Touche POWER
Permet de commuter entre le mode de veille et le mode de projection lorsque la touche **MAIN POWER** est activé. (page 19)

Touches PICTURE MODE
Passer sur le meilleur réglage pour une pièce sombre.
Passer sur le meilleur réglage pour une pièce claire.
Permet d'afficher le menu **CHARGEMENT FAVORI.** (page 22)

Permet de faire défiler le rapport d'aspect. (page 23)

Affichage du menu principal ou retour au menu précédent. (page 27)

Permet de naviguer dans les menus grâce aux touches ▲ ▼ ► ◀, puis d'activer les éléments en appuyant sur **ENTER**. (page 27)

Permet de rétablir tous les réglages d'usine par défaut. (page 23)

Permet de faire défiler la méthode d'entrée. (page 26)

Panasonic PROJECTOR

Émetteur du signal de télécommande
Signal de la télécommande. (page 22)

LIGHT
Activation/désactivation du rétroéclairage des touches. (page 22)

COLOR MANAGEMENT
Permet d'afficher le menu **GESTION DES COULEURS.** (page 24)

PICTURE ADJUSTMENT
Permet d'afficher le menu **IMAGE.** (page 23)

RETURN
Permet de revenir au menu précédent. (page 27)

FREEZE
Permet de geler l'image projetée. (page 23)

FUNCTION
Permet d'attribuer des raccourcis aux fonctions les plus utilisées. (page 26)

Compartiment des piles

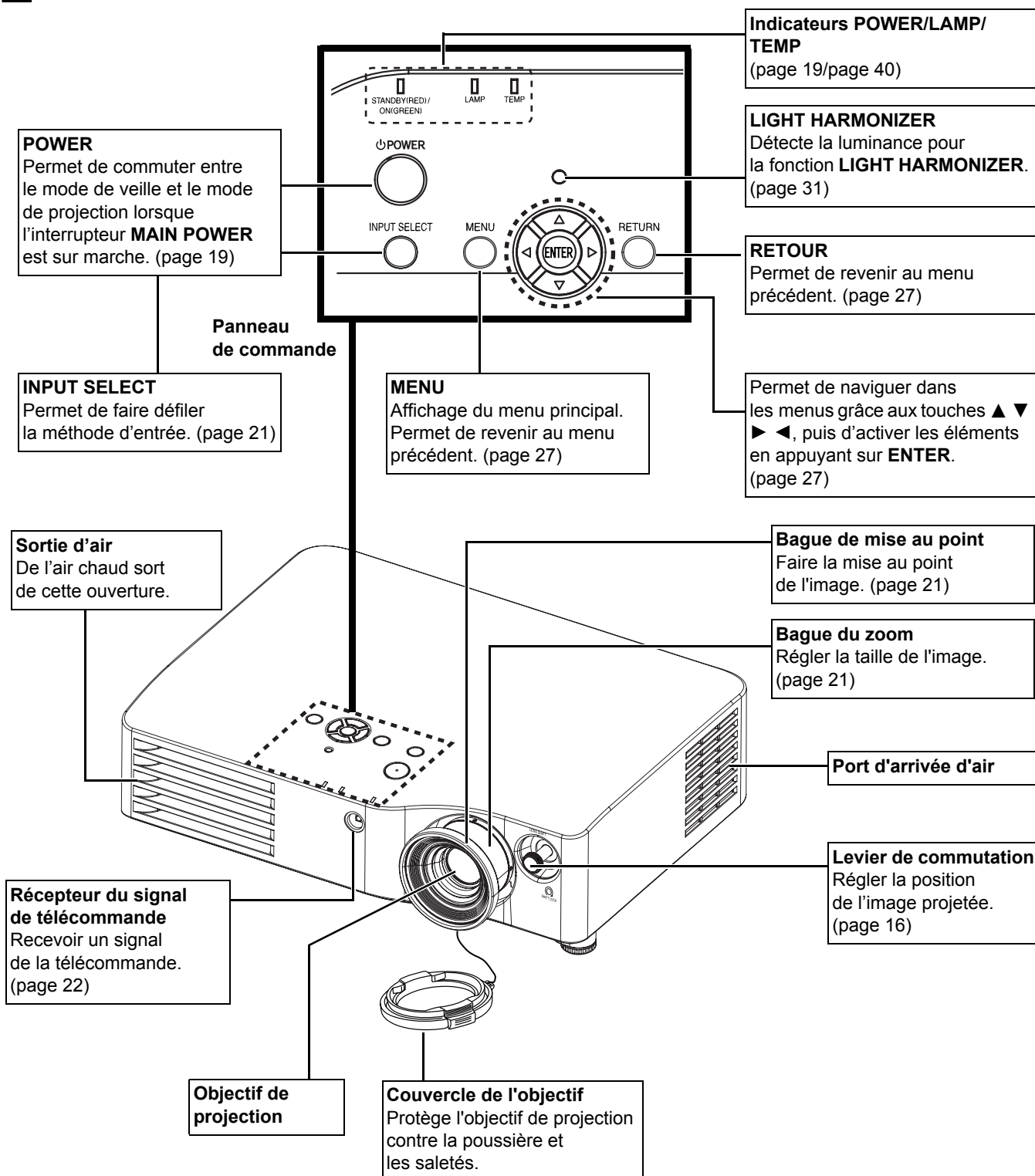
- Appuyer sur la languette et soulever le couvercle.
- Insérer les piles selon le schéma des polarités indiqué à l'intérieur.

REMARQUE :

- Ne pas faire tomber la télécommande.
- Éviter le contact avec les liquides ou l'humidité.
- Utiliser des piles au manganèse ou des piles alcalines avec la télécommande.
- Ne pas essayer de modifier ou de démonter la télécommande. S'adresser à un centre technique agréé pour que les réparations nécessaires puissent être faites.
- Ne pas maintenir les touches de la télécommande enfoncées car cela peut raccourcir la durée de vie des piles.
- Voir « Fonctionnement de la télécommande » à la page 22.

Projecteur

■ Vue avant et de dessus



REMARQUE :

- Ne jamais recouvrir les orifices d'aération ou placer un objet à moins de 50 cm (20") car ceci pourrait causer des incidents ou des blessures.
- Laisser le bouchon d'objectif en place lorsque le projecteur n'est pas utilisé.

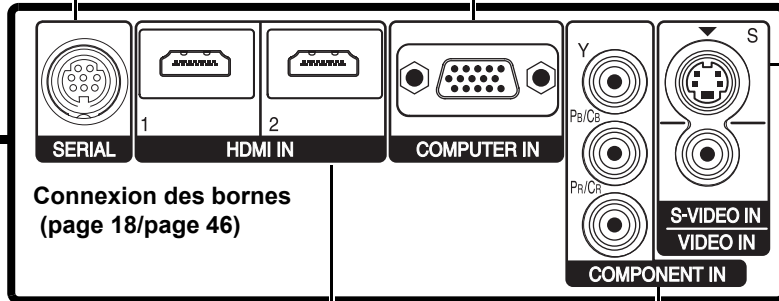
Vue arrière et de dessous

SERIAL

Connecter un câble compatible permettant de contrôler le projecteur à distance par l'intermédiaire de votre ordinateur.

COMPUTER IN

Connecter un câble de signal RGB depuis votre PC.



Connexion des bornes
(page 18/page 46)

S-VIDEO IN

Connecter un câble de signal S-VIDÉO.

VIDEO IN

Connecter un câble de signal de vidéo composite RCA.

HDMI IN

Connecter des câbles de signaux HDMI.

COMPONENT IN

Connecter des câbles de signaux YPBPR.

MAIN POWER

Mise en marche/arrêt du projecteur (page 19)

AC IN

Brancher le cordon au bloc d'alimentation du projecteur. (page 19)

Port d'arrivée d'air

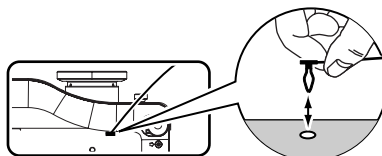
Compartment de la lampe (page 41)

Verrou anti-vol

Fixer la boucle fournie au projecteur. Compatible avec le système de sécurité Kensington MicroSaver. (page 50)

Filtre à air (page 41)

Orifice de fixation du bouchon d'objectif



Système de réglage des pieds avant

Visser/dévisser pour régler l'angle de projection. (page 15)

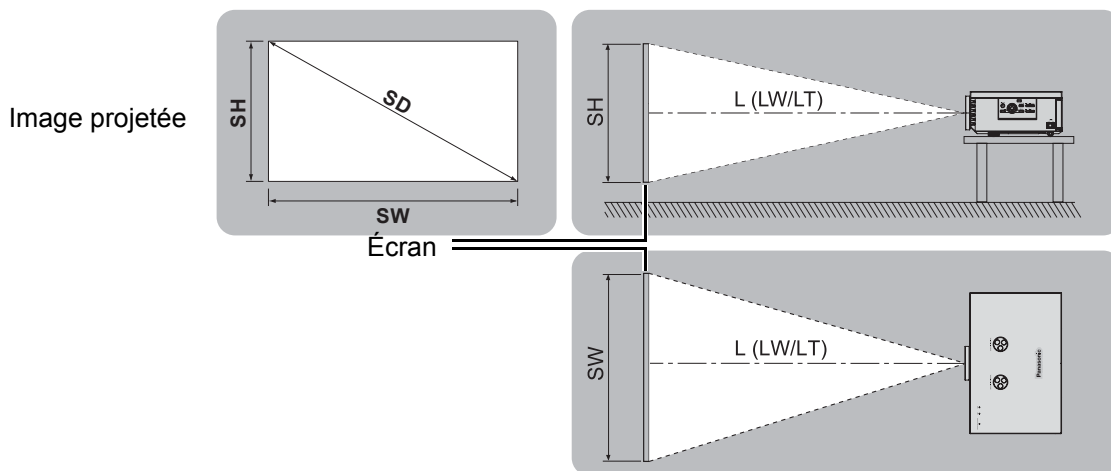
REMARQUE :

- Ne jamais recouvrir les orifices d'aération ou placer un objet à moins de 10 cm (4") car ceci pourrait causer des incidents ou des blessures.
- Le projecteur ne doit être utilisé que lorsque le cordon d'alimentation est fixé afin d'assurer des performances optimales et d'éviter d'endommager le projecteur.

Installation

Taille de l'écran et distance de projection

Il est possible d'ajuster le format de projection à l'aide du zoom 2,0× de l'objectif. Calculer et définir la distance de projection comme ceci.



Mise en route

Taille de la projection (16 : 9)			Distance de projection (L)	
Diagonale de l'écran (SD)	Hauteur de l'écran (SH)	Largeur de l'écran (SW)	Distance minimale (LW)	Distance maximale (LT)
1,02 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")
1,78 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')
2,29 m (90")	1,12 m (3'8")	1,99 m (6'6")	2,7 m (8'10")	5,5 m (17')
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")

* Toutes les mesures ci-dessus sont approximatives et peuvent varier légèrement par rapport aux mesures réelles.

Méthodes de calcul pour les dimensions de l'écran

Il est possible de calculer des dimensions plus précises à l'aide de la diagonale de l'écran.

$$SW (m) = SD (m) \times 0,872$$

$$SH (m) = SD (m) \times 0,490$$

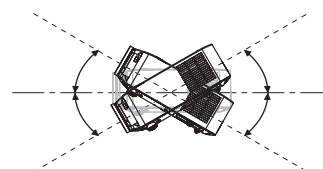
$$LW (m) = 1,2244 \times SD (m) - 0,056$$

$$LT (m) = 2,449 \times SD (m) - 0,056$$

* Les résultats ci-dessus sont approximatifs et peuvent varier légèrement par rapport aux mesures réelles.

REMARQUE :

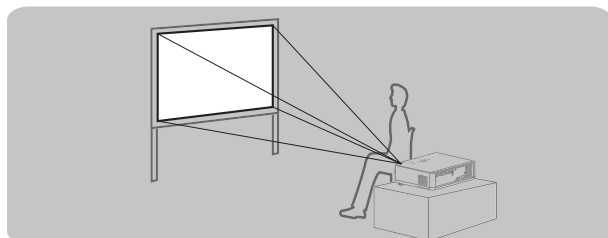
- Ne pas utiliser le projecteur dans une position surélevée ni penchée horizontalement, car cela pourrait provoquer des dysfonctionnements.
- S'assurer que la surface de l'objectif du projecteur est parallèle à l'écran. Vous pouvez incliner verticalement le boîtier du projecteur d'environ $\pm 30^\circ$. Une inclinaison trop importante pourrait réduire la durée de vie des composants.
- Pour une meilleure qualité d'image de projection, installer l'écran à l'écart de la lumière directe du soleil ou de l'éclairage de la pièce. Fermer les volets ou les rideaux pour bloquer la lumière.



Méthode de projection

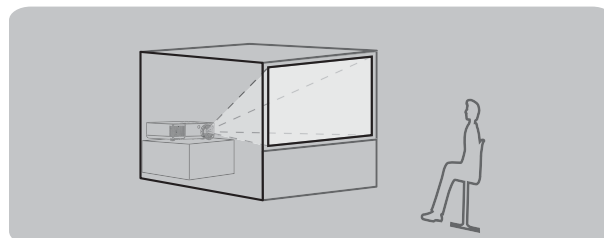
Vous pouvez utiliser le projecteur en suivant l'une des 4 méthodes de projection suivantes. Pour sélectionner la méthode souhaitée dans le projecteur, Voir « INSTALLATION » à la page 38.

■ Configuration sur un bureau/ au sol et projection avant



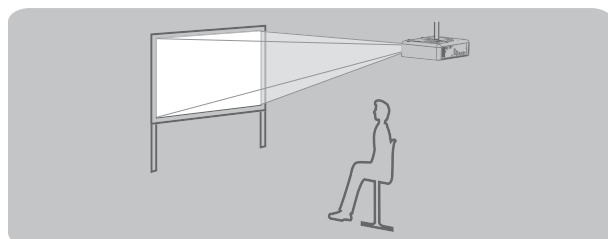
INSTALLATION : FAÇADE/SOL

■ Configuration sur un bureau/ au sol et projection arrière



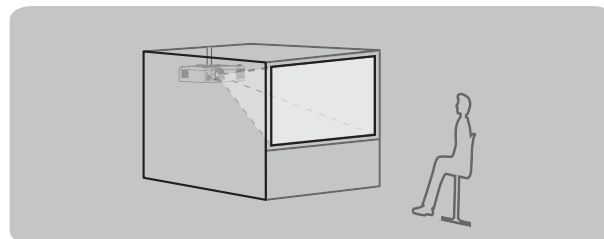
INSTALLATION : ARRIÈRE/SOL

■ Fixation au plafond et projection avant



INSTALLATION : FAÇADE/PLAFOND

■ Fixation au plafond et projection arrière



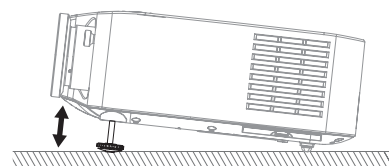
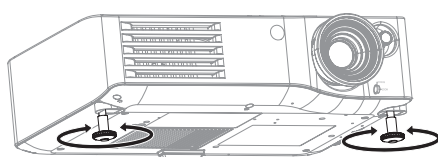
INSTALLATION : ARR. /PLAFOND

REMARQUE :

- Un écran translucide est requis pour les projections de façade arrière.
- Lors de la fixation du projecteur au plafond, il faut utiliser le support de fixation au plafond en option (ET-PKX200).
- Voir « Protections du support de montage au plafond » à la page 50.

Système de réglage des pieds avant et angle de projection

Il est possible d'ajuster l'angle d'inclinaison du projecteur en vissant/dévisant les pieds de réglage situés à l'avant du projecteur. Voir « Position de l'image » à la page 21.



REMARQUE :

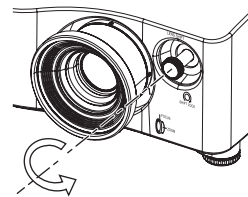
- De l'air chaud sort par l'orifice de sortie d'air. Ne pas toucher directement l'orifice de sortie d'air.
- Si une distorsion de trapèze se produit, voir « CORRECTION DE TRAPÈZE » à la page 36.
- Vissez les pieds de réglage, jusqu'à ce qu'un déclic se fasse entendre.

Position et commutation de l'objectif

Si le projecteur n'est pas placé juste en face du centre de l'écran, vous pouvez ajuster la position de l'image projetée en tournant les molettes de décalage de l'objectif.

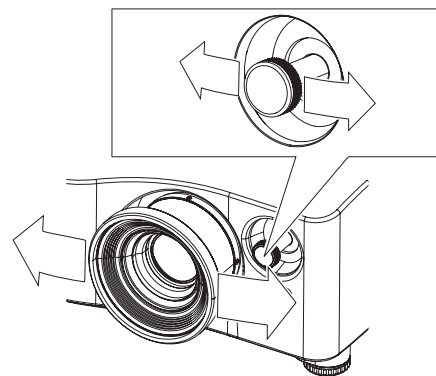
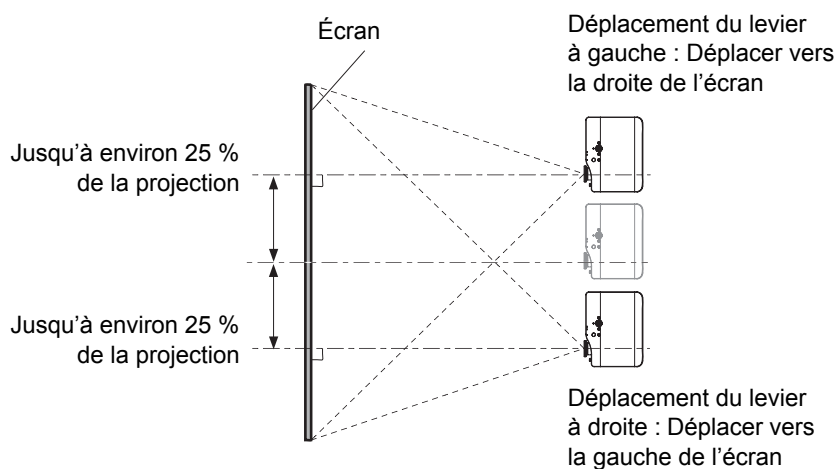
■ Ajustement du levier de commutation de l'objectif

1. Visser le levier de commutation dans le sens inverse des aiguilles d'une montre pour le déverrouiller.
2. Ajuster la position de l'image projetée à l'aide du Levier de commutation.
3. Visser le levier de commutation dans le sens des aiguilles d'une montre pour le verrouiller.



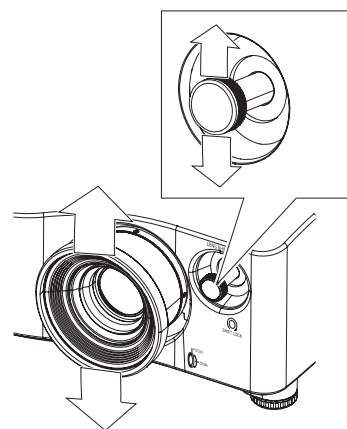
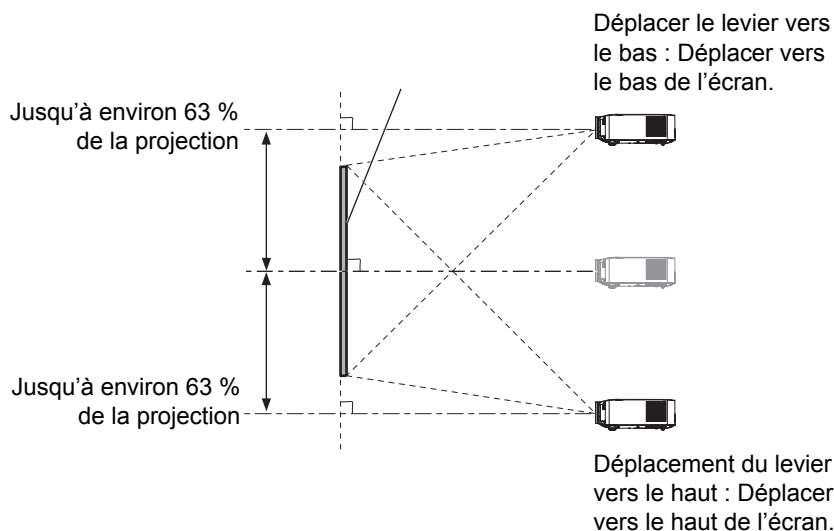
● Décalage horizontal

Vous pouvez placer le projecteur de sorte que l'objectif soit éloigné environ à 25 % horizontalement du centre de l'écran, puis ajustez la position de l'image avec la fonction Levier de commutation.



● Décalage vertical

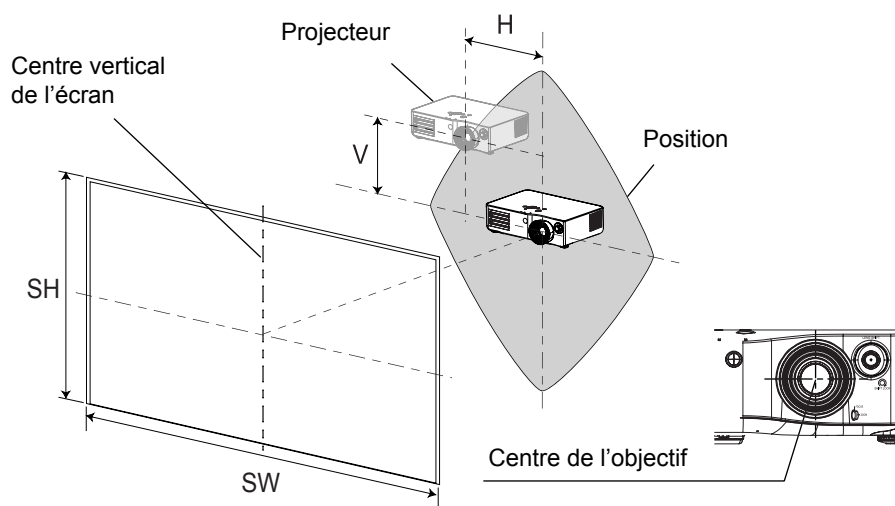
Vous pouvez placer le projecteur de sorte que l'objectif soit éloigné environ à 63 % verticalement du centre de l'écran, puis ajustez la position de l'image avec la fonction Levier de commutation.



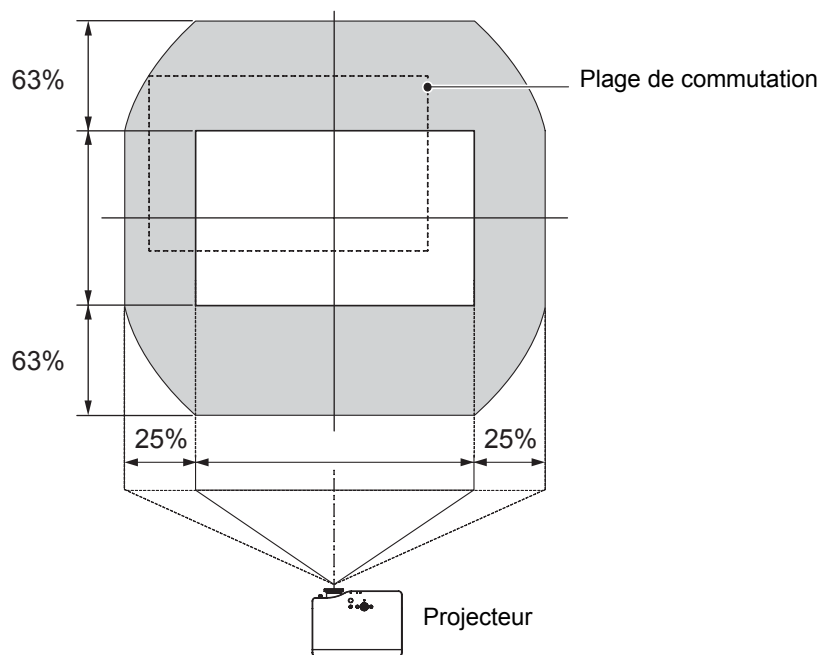
■ Plage de position du projecteur

Il est possible de positionner l'écran par rapport au projecteur en considérant les différentes possibilités de décalage de l'objectif. Voir « Position de l'image » à la page 21.

● Lorsque la position de l'écran est fixe



● Lorsque la position du projecteur est fixe



REMARQUE :

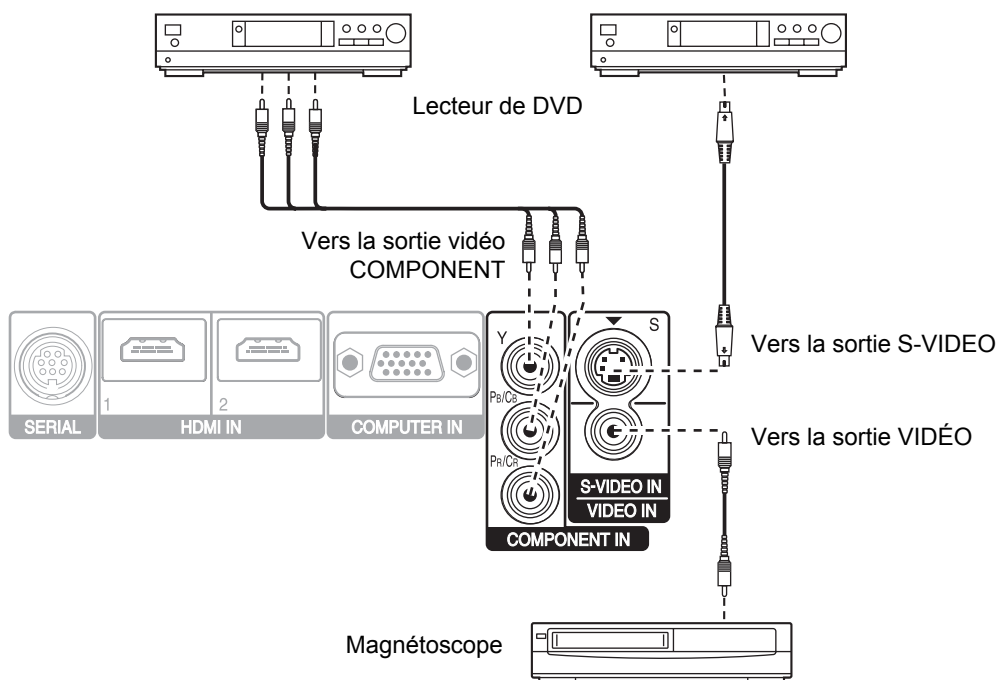
- La qualité de l'image projetée est meilleure lorsque le projecteur est placé juste en face de l'écran et que les molettes de décalage de l'objectif sont centrées.
- Lorsque le Levier de commutation est à la limite verticale de la plage de commutation, il est impossible de déplacer le levier vers la limite horizontale, tout comme lorsque le Levier de commutation est à la limite horizontale de la plage de commutation, il est impossible de déplacer le levier vers la limite verticale.
- Si le projecteur est incliné et que vous ajustez le paramètre **CORRECTION DE TRAPÈZE**, le centre de l'écran devra être à nouveau aligné par rapport à l'objectif.
- Ne pas tirer fortement le levier de commutation lors de la mise au point car cela endommagerait le projecteur.

Connexions

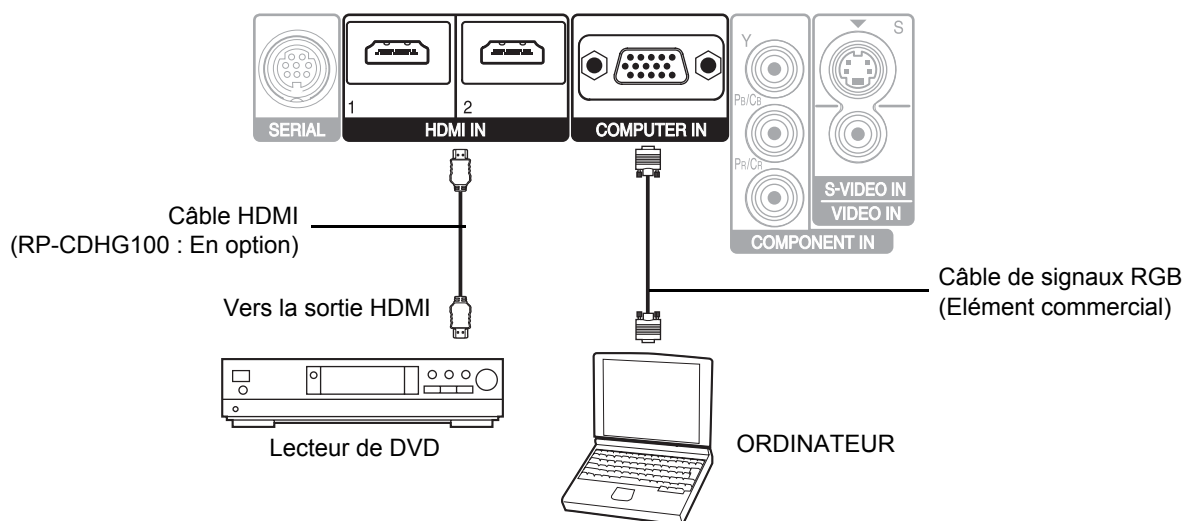
Avant de connecter un périphérique au projecteur

- Lire et suivre les instructions de connexion et de fonctionnement de chaque périphérique.
- Les périphériques doivent être désactivés.
- Utiliser des câbles correspondant à chaque périphérique à connecter.
- Confirmer le type de signaux vidéos. Voir « Liste des signaux compatibles » à la page 45.
- Les câbles audio doivent être connectés depuis chaque périphérique directement au système de reproduction du son.

Connexions COMPONENT IN/VIDEO IN/S-VIDEO IN



Connexions COMPUTER IN/HDMI IN



REMARQUE :

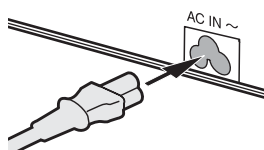
- S'assurer que le câble HDMI est adapté à l'appareil HDMI utilisé.
- Un câble compatible est nécessaire pour les signaux HDMI 1 080p
- Il est possible d'effectuer une connexion avec des dispositifs DVI au moyen d'un adaptateur de conversion HDMI/DVI, mais il se peut que certains appareils ne projettent pas l'image correctement ou que d'autres problèmes surviennent. « Borne de série » à la page 46.

Mise en marche/arrêt du projecteur

Cordon d'alimentation

Connexion

1. S'assurer que la forme de la prise électrique et du connecteur **AC IN** à l'arrière du projecteur se correspondent, puis insérer la prise jusqu'au fond.
2. Brancher le cordon d'alimentation à une prise de courant.



Déconnexion

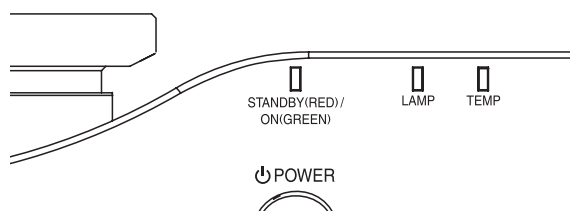
1. S'assurer que la touche **MAIN POWER** est désactivé et débrancher le cordon d'alimentation de la prise de courant.
2. Tenir la prise et débrancher le cordon d'alimentation du connecteur **AC IN** côté projecteur.

REMARQUE :

- Utiliser uniquement le cordon d'alimentation fourni.
- S'assurer que tous les dispositifs d'entrée sont connectés et éteints avant de brancher le cordon d'alimentation.
- Ne pas forcer le connecteur car cela pourrait endommager le projecteur et/ou le cordon d'alimentation.
- De la saleté ou de la poussière accumulée autour des prises risque de provoquer un incendie ou des électrocutions.
- Mettre le projecteur sur arrêt lorsqu'il n'est pas utilisé.

Indicateur d'ALIMENTATION

Indicateur **POWER**



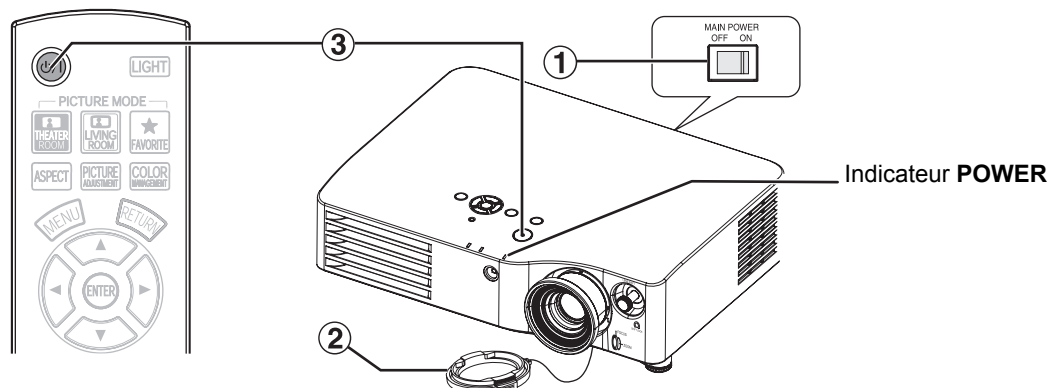
Statut de l'indicateur		Statut
Pas éclairé ou clignote		La touche MAIN POWER est désactivé.
ROUGE	Clignote	La touche MAIN POWER est activé et le projecteur est en veille.
VERT	Clignote	La touche POWER est activé et le projecteur est en cours de préparation à la projection.
	Clignote	Le projecteur est prêt à fonctionner.
ORANGE	Clignote	La touche POWER est désactivé et le projecteur refroidit la lampe.
	Clignote	La touche POWER est à nouveau activé pendant le refroidissement de la lampe et le retour au mode de projection. Il est possible que la récupération prenne quelques instants.

REMARQUE :

- Lorsque le projecteur refroidit la lampe, ne pas désactiver la touche **MAIN POWER** ou débrancher le cordon d'alimentation.
- La consommation électrique en mode veille est de 0,08 W.

Mise en marche/arrêt du projecteur

Mise en marche du projecteur

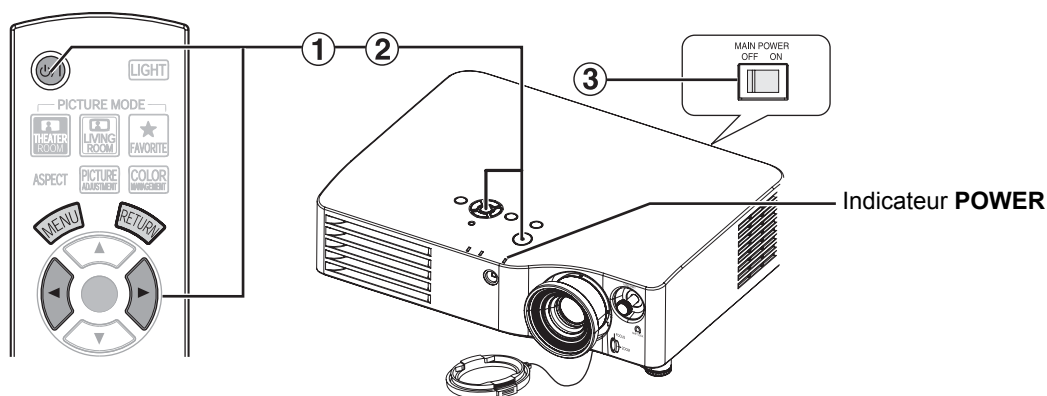


1. Activer la touche **MAIN POWER**.
 - L'indicateur d'alimentation s'allume en rouge.
2. Ôter le bouchon de l'objectif.
3. Appuyer sur la touche **POWER**.
 - L'indicateur d'alimentation s'allume en vert après avoir cligné un certain temps.
 - Le **DÉMARRAGE LOGO** est affiché sur l'écran. Voir « DÉMARRAGE LOGO » à la page 38.

REMARQUE :

- Il est possible que des légers bruits se fassent entendre au démarrage du projecteur, ou que l'affichage clignote quelque peu en fonction des caractéristiques de la lampe. Il s'agit là de phénomènes normaux, qui n'affectent en rien le bon fonctionnement du projecteur.
- Ne pas essayer de modifier le bouchon de l'objectif, car cela peut provoquer des brûlures, un incendie ou endommager le projecteur.

Arrêt du projecteur



1. Appuyer sur la touche **POWER**.
 - L'écran de confirmation est affiché. Il disparaîtra après 10 secondes d'inactivité, avant de vous renvoyer en mode de projection.
 - Appuyez sur **ENTER** pour sélectionner **NON** et retourner au mode de projection, ou appuyez sur **MENU /RETURN**.
2. Appuyer sur ◀ pour sélectionner **OUI** et appuyer sur la touche **POWER** ou **ENTER**.
 - L'indicateur d'alimentation s'allume en orange pendant le refroidissement de la lampe, puis en rouge lorsque la touche **MAIN POWER** peut être désactivé.
3. Désactiver la touche **MAIN POWER** situé au dos du projecteur.

REMARQUE :

- Appuyer deux fois de suite ou pendant longtemps sur **POWER** pour couper l'alimentation.

Projection d'une image

Sélection du signal d'entrée

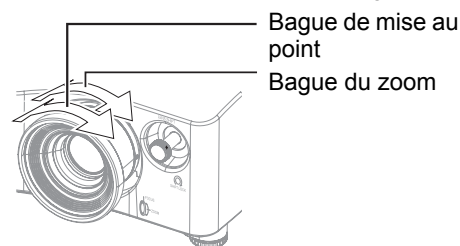
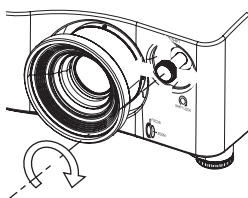
1. Mettre en marche les dispositifs connectés.
 - Appuyer sur la touche lecture du dispositif requis.
2. Appuyer sur la touche **INPUT** pour sélectionner la méthode d'entrée requise si nécessaire. Voir « Commutation du signal d'entrée » à la page 26.
 - L'image sera projetée sur l'écran.

REMARQUE :

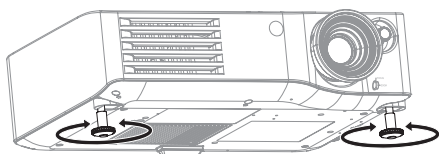
- Le paramètre **RECH.ENTRÉE** est réglé sur **OUI** par défaut et le signal des dispositifs connectés est détecté automatiquement. Voir « RECHERCHE AUTO » à la page 38.

Position de l'image

1. Appuyer sur la touche **ASPECT** pour sélectionner le mode d'aspect requis. Voir « Commutation du rapport d'aspect » à la page 23.
2. Ajustez l'image projetée à l'aide des leviers de commutation de l'objectif. Voir « Position et commutation de l'objectif » à la page 16.
4. Ajuster la mise au point et la taille de l'image projetée.
 - Tourner la bague de mise au point et la bague du zoom pour faire la mise au point.
 - Vous pouvez confirmer le résultat avec **MIRE DE TEST**. Voir « MIRE DE TEST » à la page 39.



3. Ajuster l'angle du projecteur.
 - Dévisser les pieds avant et ajuster l'inclinaison verticale.
 - Voir « Système de réglage des pieds avant et angle de projection » à la page 15.

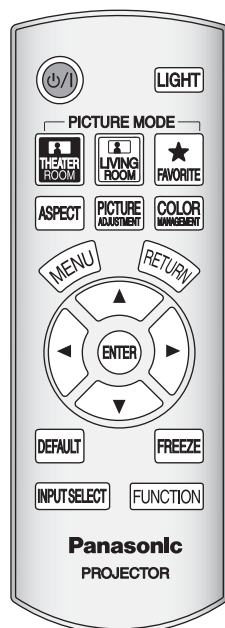


REMARQUE :

- Ne pas toucher les sorties d'air à cause du risque de brûlure ou de blessure.
- Si une distorsion de trapèze se produit, voir « CORRECTION DE TRAPÈZE » à la page 36.
- En cas de mise au point de l'image, il est possible qu'il soit encore nécessaire d'ajuster la taille de l'image.

Fonctionnement de la télécommande

Plage de fonctionnement



La plage de fonctionnement de la télécommande est de 7 m.

● En face du projecteur

S'assurer que l'émetteur de la télécommande se trouve face au capteur du signal de télécommande situé à l'avant/arrière du projecteur et appuyer sur les touches requises.

● En face de l'écran

S'assurer que l'émetteur de la télécommande se trouve face à l'écran et appuyer sur les touches requises pour actionner le projecteur. Le signal sera reflété sur l'écran. La plage de fonctionnement peut varier en raison du matériau de l'écran. Le fonctionnement risque d'être compromis par l'utilisation d'un écran transparent.

REMARQUE :

- Ne pas laisser une lumière forte éclairer le récepteur du signal. La télécommande risque de fonctionner incorrectement sous une forte lumière, comme celle d'une lampe fluorescente.
- Si des obstacles se trouvent entre la télécommande et le capteur de signal, la télécommande risque de ne pas fonctionner correctement.

Activation du rétroéclairage des touches

LIGHT

Dans une pièce sombre, vous pouvez activer le rétroéclairage des touches de la télécommande. **LIGHT** Appuyer sur la touche en haut à droite de l'appareil pour activer le rétroéclairage et passer en mode d'éclairage.

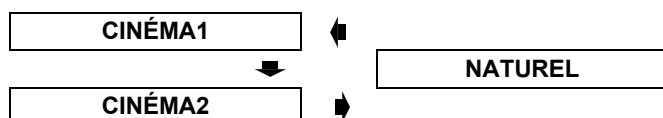
Après 5 secondes d'inactivité, le rétroéclairage sera peu à peu diminué, pour s'éteindre complètement après 5 autres secondes. Appuyer sur n'importe quelle touche autre que **LIGHT** pour l'allumer à nouveau. Pour quitter le mode d'éclairage, appuyer sur la touche **LIGHT**.

Commuter les réglages présélectionnés

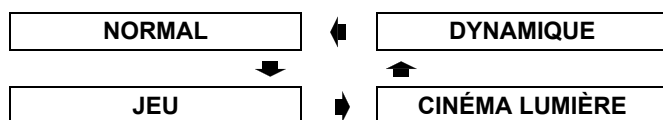
Vous pouvez commuter les réglages présélectionnés en appuyant sur les touches **THÉÂTRE**, **SALON** et **CHARGEMENT DE FAVORI**. Voir « CHARGEMENT MEMOIRE » à la page 32.



Recommandé pour la visualisation dans une pièce sombre.



Recommandé pour la visualisation dans une pièce claire.



Permet d'afficher le **CHARGEMENT FAVORI** menu. Voir « CHARGEMENT MEMOIRE » à la page 32.

Réglage de l'image



Vous pouvez afficher un des éléments du menu **IMAGE** ou **MENU AVANCÉ** en appuyant sur la touche **PICTURE ADJUSTMENT**. Appuyez sur la touche pour commuter entre le menu **IMAGE** et le menu **MENU AVANCÉ**. Appuyez sur ▲ ▼ pour sélectionner le menu voulu et sur ◀ ▶ pour effectuer les réglages.

- **Éléments du menu IMAGE**
MODE IMAGE, CONTRASTE, LUMINOSITÉ, COULEUR, TEINTE, DÉTAIL, TEMPÉRATURE DE COULEUR et MODE IRIS DYN
- **Éléments de MENU AVANCÉ**
GAMMA, CONTRASTE, LUMINOSITÉ, RÉDUCTION DE BRUIT, RÉDUCTION BRUIT MPEG, CINEMA REALITY et SYSTÈME-TV

REMARQUE :

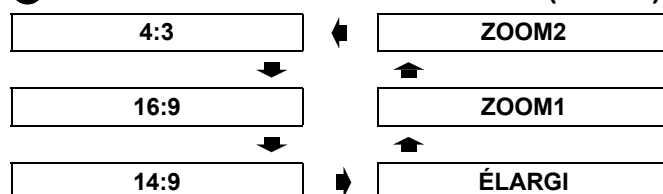
- Pour plus de détails sur chaque élément du menu, voir « Menu IMAGE » à la page 30.
- L'écran disparaîtra après 7 secondes d'inactivité.

Commutation du rapport d'aspect

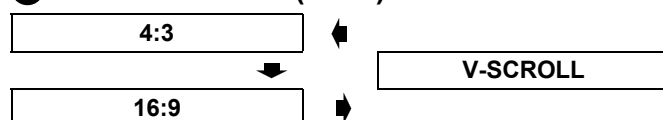


Le rapport d'aspect est sélectionné automatiquement, mais vous pouvez également le changer manuellement en appuyant sur la touche **ASPECT**. Appuyer plusieurs fois sur la touche pour faire défiler les différents types d'aspects comme suit. Voir « ASPECT » à la page 34.

VIDÉO/ S-VIDEO/COMPONENT (YPbPr)



ORDINATEUR (RGB)



HDMI



REMARQUE :

- Si vous projetez une image avec un rapport d'aspect sans correspondance, il est possible que l'image soit déformée ou que certaines parties soient coupées. Sélectionner un rapport d'aspect qui respecte l'intention du créateur de l'image.
- L'ordre des types d'aspect est défini par le mode d'entrée et par les signaux d'entrée. Voir « Liste des signaux compatibles » à la page 45.
- Si vous projetez une image protégée par droits d'auteurs en l'agrandissant ou en la déformant avec la fonction **ASPECT** pour une utilisation commerciale dans un lieu public comme un restaurant ou un hôtel, il se peut que vous transgressiez les droits d'auteurs du créateur protégés par la loi.

Rétablissement des réglages d'usine par défaut



Vous pouvez réinitialiser la plupart des réglages personnalisés aux valeurs d'usine par défaut en appuyant sur la touche **DEFAULT** de la télécommande. Afficher les éléments de sous-menu ou de menu nécessaires et appuyer de nouveau sur la touche.

REMARQUE :

- Certains éléments ne peuvent pas être réinitialisés à l'aide de la touche **DEFAULT**. Ajuster alors chacun de ces éléments à la main.

Capture d'une image



Pendant la projection d'une image, appuyer sur la touche **FREEZE** pour capturer l'image projetée et l'afficher sur l'écran sous la forme d'une image fixe. Appuyer de nouveau pour annuler.

Réglage de votre propre profil de couleur



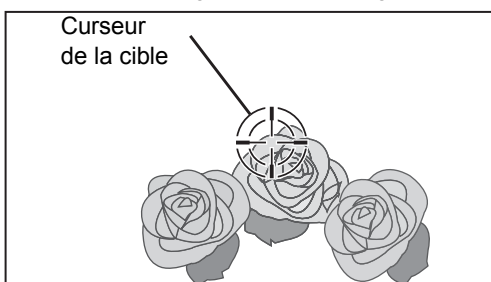
Vous pouvez ajuster une couleur sélectionnée individuellement et l'enregistrer et la récupérer avec le réglage **MODE IMAGE**. Appuyer sur la touche **COLOR MANAGEMENT** pour ouvrir le menu.

PROFIL	◀MODE NORMAL▶
CURSEUR	
INFORMATIONS	
SAUV. PROFIL	
EFF. PROFIL	
CHANG. NOM PROFIL	

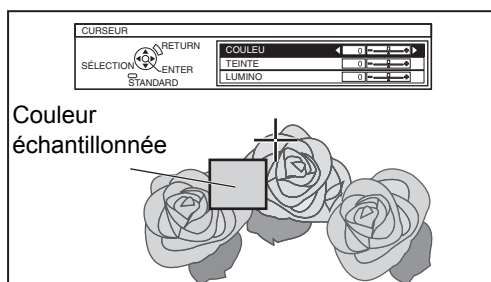
● Réglage de la couleur sélectionnée

Sélectionner une couleur et ajuster la **COULEUR**, la **TEINTE** et la **LUMINOSITÉ**.

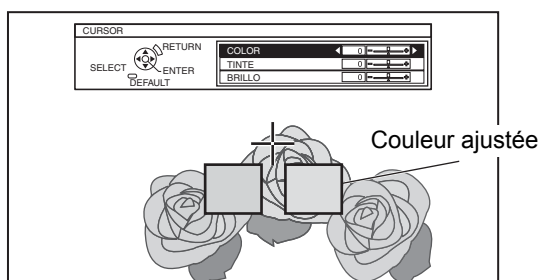
- Sélectionner le menu **CURSEUR** et appuyer sur **ENTER**.
 - L'image projetée est capturée et le curseur de la cible est affiché.
 - Le curseur de la cible ne sera plus affiché après l'enregistrement des **INFORMATIONS**. Voir « Gestion des informations enregistrées » à la page 24.



- Déplacer le curseur avec ▲ ▼ ◀ ▶ jusqu'à l'emplacement requis pour sélectionner une couleur et appuyer sur **ENTER**.
 - La couleur au centre du curseur cible est prise en échantillon et la case des échantillons est affichée à gauche du curseur. Les éléments du menu sont affichés dans la partie supérieure de l'écran.



- Sélectionner un élément du menu et appuyer sur ◀ ▶ pour régler chaque niveau d'élément.
 - La case des résultats est affichée à droite du curseur et indique la couleur ajustée.



COULEUR	Ajuster la vivacité de la couleur. Plage de réglage : -30 à +30
TEINTE	Ajuster la tonalité de la couleur. Plage de réglage : -30 à +30
LUMINOSITÉ	Ajuster la luminosité de la couleur. Plage de réglage : -20 à +20

- Appuyer sur **ENTER** pour enregistrer les résultats ajustés.
 - « **EN TRAITEMENT** » est affiché pendant quelques secondes et le résultat est enregistré dans **INFORMATIONS**.
 - Vous pouvez enregistrer un maximum de 8 informations dans **INFORMATIONS** pour chaque réglage de **MODE IMAGE**.
- Appuyer sur **MENU** ou sur **RETURN** pour revenir au menu précédent.
 - Répéter les étapes ci-dessus pour enregistrer davantage de réglages.

● Gestion des informations enregistrées

Il est possible de modifier ou d'effacer des informations enregistrées pour le **MODE IMAGE** sélectionné.

- Sélectionner **INFORMATIONS** et appuyer sur **ENTER**.
 - Le menu **INFORMATIONS** est affiché.

MODO IMAGEN : CINE1			
PUNTO1	0	0	+2
PUNTO2	-1	0	-2
PUNTO3	0	+10	0
PUNTO4	-10	+10	-10
PUNTO5	-6	+5	+7
PUNTO6	+3	-3	+1
PUNTO7	0	+7	+9
PUNTO8	-1	+14	-4
BORRAR TODO			

Couleur échantillonnée — Couleur ajustée

- Sélectionner les informations requises de 1 à 8 ou **TOUT EFFACER**, et appuyer sur **ENTER**.
 - Sélectionner **CHANGEMENT** pour modifier les informations.
Le menu du curseur est affiché et vous pouvez ajuster de nouveau la couleur.
 - Sélectionner **SUPPRESSION** pour supprimer les informations.
L'écran de confirmation sera affiché. Sélectionner **OUI** pour supprimer.
 - Lorsque vous sélectionnez **TOUT EFFACER**, l'écran « **SUPPRIMER TOUT L'HISTORIQUE** » est affiché. Sélectionner **OUI** pour supprimer toutes les informations. Le réglage **PROFIL** sera configuré sur **NORMAL**.

● Enregistrement d'un réglage d'informations comme un profil

Revenir au menu **GESTION DES COULEURS** et enregistrer les informations comme un profil. S'assurer que le **MODE IMAGE** n'est pas commuté.

1. Sélectionner le menu **SAUV. PROFIL** et appuyer sur **ENTER**.
 - Le menu **SAUV. PROFIL** est affiché. Vous pouvez enregistrer le profil comme **UTIL.1**, **UTIL.2** et **UTIL.3**.

USUARIO1
USUARIO2
USUARIO3

2. Appuyer sur **ENTER** pour enregistrer le profil.
 - L'écran de confirmation est affiché. Appuyer de nouveau sur **ENTER** pour sauvegarder.
3. Utiliser **▲ ▼ ◀ ▶** pour spécifier l'emplacement du caractère à saisir et appuyer sur la touche **ENTER**.
 - Vous pouvez saisir jusqu'à 14 caractères.

CHANG. NOM PROFIL

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	SUPPR. TOUS
N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	
a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	
n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z	
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	SPACE			
!	"	#	\$	%	&	'	*	+	=	/	?@	\	^
_	`		~	()	<>	[]	{ }	,	.	:	;		

VALIDER ANNULER

4. Répéter l'étape 3 jusqu'à ce que la ligne de texte soit terminée.
 - Déplacer le curseur jusqu'à **SUPPR. TOUS** et appuyer sur la touche **ENTER** pour supprimer toute la ligne de texte saisie.
 - Appuyer sur la touche **DEFAULT** pour supprimer le dernier caractère saisi ou celui indiqué par le curseur dans la boîte de dialogue de texte.
 - Pour insérer un caractère dans la ligne de texte saisie, déplacer le curseur jusqu'à la boîte de dialogue de texte pour sélectionner l'emplacement requis et appuyer sur **▼**, puis effectuer l'étape 4.
5. Sélectionner **OUI** et appuyer sur la touche **ENTER** pour définir le texte saisi comme nom.
 - Appuyer sur **ENTER** sans saisir de texte pour garder le nom par défaut.

● Changement des noms de profils

Vous pouvez changer le nom des profils dans le menu **CHANGEMENT DE NOM DU PROFIL**.

1. Sélectionner **CHANGEMENT DE NOM DU PROFIL** et appuyer sur la touche **ENTER**.
2. Sélectionner le profil requis et appuyer sur la touche **ENTER**.
3. Utiliser **▲ ▼ ◀ ▶** pour spécifier l'emplacement du caractère à saisir et appuyer sur la touche **ENTER**.
4. Sélectionner **OUI** et appuyer sur la touche **ENTER** pour définir le texte saisi comme nom.

● Chargement des profils enregistrés

Une fois les profils chargés depuis le paramètre **MODE IMAGE**, il est possible de les définir à volonté jusqu'à ce que le **PROFIL** retourne à **NORMAL**.

1. Sélectionner le menu **PICTURE MODE** requis et appuyer sur **ENTER**.
2. Appuyer sur la touche **COLOR MANAGEMENT** et sélectionner le menu **PROFIL**.
 - Les réglages du profil du **MODE IMAGE** sélectionné seront affichés.
3. Sélectionner le profil requis et appuyer sur **ENTER**.

NORMAL	Retour au réglage par défaut du menu MODE IMAGE .
UTIL.1	Réglages de profil définis
UTIL.2	
UTIL.3	

● Suppression des profils sauvegardés

Vous pouvez supprimer les profils dans le menu **PROFIL SUPPRESSION**.

1. Sélectionner **PROFIL SUPPRESSION** et appuyer sur la touche **ENTER**.
2. Sélectionner le profil requis ou **TOUT EFFACER** et appuyer sur la touche **ENTER**.
 - L'écran de configuration s'affiche alors, sélectionner **OUI**.
3. Appuyer sur la touche **ENTER**.

REMARQUE :

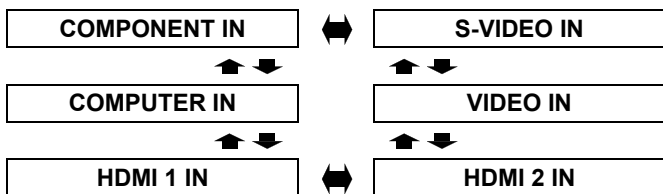
- **INFORMATIONS** et **SAUV. PROFIL** ne sont pas affichés avant d'appliquer la **GESTION DES COULEURS**.
- Si vous chargez un profil avec un mode d'attribut différent du profil, les menus **CURSEUR** et **SAUV. PROFIL** ne seront pas affichés.
- Les couleurs approximatives seront ajustées simultanément. Si vous ajustez exactement la même couleur différemment, les deux couleurs exerceront un impact réciproque et les résultats obtenus ne seront peut être pas ceux que vous attendiez.
- Il est impossible d'ajuster le blanc, le noir et le gris.
- Si vous quittez le menu **GESTION DES COULEURS** ou si vous tentez de réaliser une autre action de menu avant d'enregistrer le profil ajusté, l'écran de confirmation sera affiché.
- Si vous commutez le signal d'entrée avant d'enregistrer le profil, le réglage sera annulé sans avertissement.

Commutation du signal d'entrée

INPUT SELECT

Il est possible de commuter la méthode d'entrée manuellement en appuyant sur la touche **INPUT**. Appuyer sur la touche plusieurs fois ou appuyer sur ◀ ▶ afin de faire défiler des méthodes d'entrée comme ceci. L'image projetée sera modifiée quelques instants après.

- L'aide graphique sera affichée en haut à droite de l'image projetée, où vous pourrez sélectionner la méthode de sélection d'entrée voulue affichée en jaune. Voir « AFFICHAGE À L'ÉCRAN » à la page 38.



COMPONENT IN	COMPONENT (YPBPR) en provenance de l'équipement connecté à COMPONENT IN .
S-VIDEO IN	Signal S-VIDEO en provenance de l'équipement connecté à S-VIDEO IN .
VIDEO IN	Signal VIDÉO en provenance de l'équipement connecté à VIDEO IN .
HDMI 1 IN	Signal HDMI en provenance de l'équipement connecté à HDMI 1 IN/HDMI IN 2/ .
HDMI 2 IN	
COMPUTER IN	Signal ORDINATEUR (RGB) en provenance de l'équipement connecté à COMPUTER IN .

REMARQUE :

- Si vous sélectionnez une méthode d'entrée non disponible, le graphique se mettra à clignoter plusieurs fois de suite.
- Voir « Liste des signaux compatibles » à la page 45.
- Voir « Connexions » à la page 18.

Permet d'attribuer des raccourcis aux fonctions

Il est possible d'affecter les options du menu suivantes à la touche **FONCTION** comme raccourci. Voir « **FONCTION DU BOUTON** » à la page 37.

VIERGE	page 37
MISE EN SOMMEIL	page 39
CHARGEMENT FAVORI	page 32
CAPTEUR DE LUMINANCE	page 31
RÉGLAGE AUTOMATIQUE	page 36
HDMI 1 IN	page 26
HDMI 2 IN	
COMPUTER IN	
COMPONENT IN	

S-VIDEO IN	page 26
VIDEO IN	
NORMAL	page 30
DYNAMIQUE	
CINÉMA1	
CINÉMA2	
CINÉMA LUMIÈRE	
JEU	
NATUREL	

Navigation dans les menus

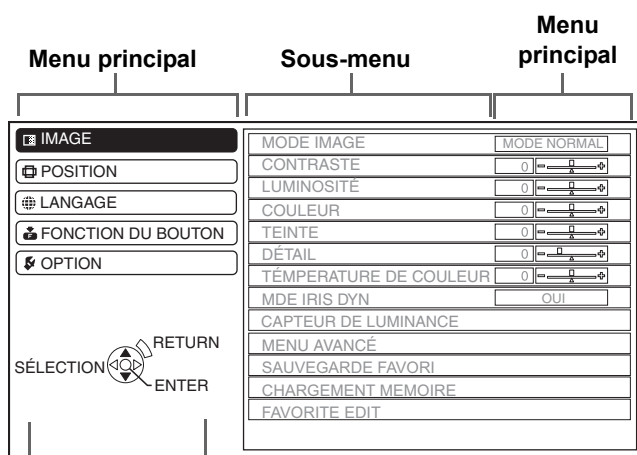
Le système de menu vous permet d'accéder aux fonctions dépourvues de touche dédiée sur la télécommande. Les options des menus sont structurées et classées par catégorie. Vous pouvez naviguer dans les menus avec les touches ▲ ▼ ► ◀.

Navigation dans le MENU

Affichage du menu principal



Appuyer sur la touche MENU pour afficher le menu principal et le guide d'utilisation.

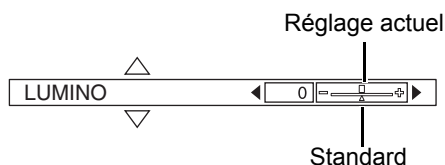


Guide de fonctionnement

Contient les touches nécessaires pour effectuer les réglages.

Réglage à l'aide de la barre graduée

Le triangle sous la barre indique le réglage par défaut et le carré représente le réglage actuel.



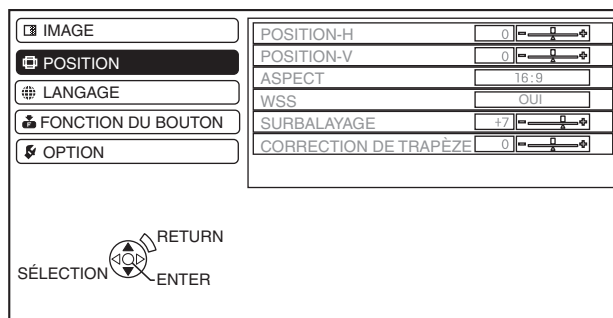
Retour au menu précédent



Appuyer sur MENU ou sur RETURN pour revenir au menu précédent. Appuyer à plusieurs reprises pour quitter le mode de menu puis retourner au mode de projection.

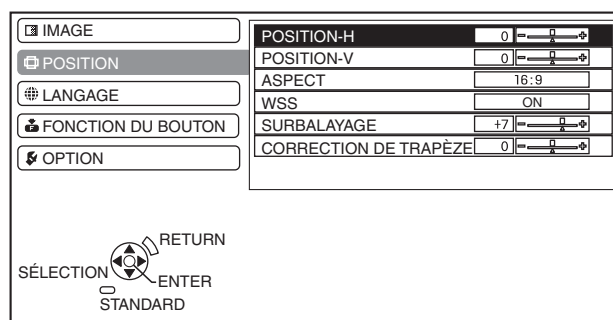
Procédure de fonctionnement

- Appuyer sur ▲ ▼ pour avancer jusqu'à l'élément de menu requis et appuyer sur ENTER pour le sélectionner.
 - L'élément sélectionné est placé en surbrillance orange et le sous-menu s'affiche sur la droite.
 - Voir « Menu principal et sous-menus » à la page 28.



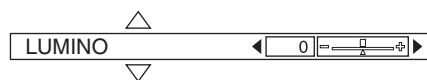
- Appuyer sur ▲ ▼ pour avancer jusqu'à l'élément du sous-menu requis et appuyer sur ◀ ► ou ENTER pour ajuster.

- L'élément sélectionné est affiché et les autres éléments du menu disparaissent de l'écran. L'élément sélectionné disparaît après 5 minutes, avant de vous renvoyer en mode de menu.
- En cas de niveau inférieur, le niveau suivant sera affiché.



- Appuyer sur ◀ ► pour effectuer le réglage ou configurer l'élément sélectionné.

- Pour les éléments utilisant une échelle à barres, les réglages actuels sont affichés à gauche de l'échelle à barres.
- Vous pouvez naviguer parmi les options d'un élément en appuyant sur ◀ ►.



- Appuyer sur MENU ou sur RETURN pour revenir au menu précédent.

REMARQUE :

- Voir « Rétablissement des réglages d'usine par défaut » à la page 23 pour réinitialiser chacun des éléments du menu.

Menu principal et sous-menus

Le menu principal est doté de 5 options. Sélectionnez l'élément du menu requis et appuyer sur **VALIDER** pour afficher le sous-menu.

REMARQUE :

- Certains réglages par défaut dépendent du signal d'entrée.
- Les éléments des sous-menus varient en fonction du signal d'entrée sélectionné.
- Certains éléments peuvent être réglés même lorsqu'aucun signal n'est présent.

Menu principal	Sous-menu	Options (le réglage par défaut est souligné)			Page		
IMAGE 	MODE IMAGE	NATUREL CINÉMA1 JEU	<u>NORMAL</u> CINÉMA2	DYNAMIQUE CINÉMA LUMIÈRE	page 30		
	CONTRASTE	• Standard : 0			page 30		
	LUMINOSITÉ	• Standard : 0			page 30		
	COULEUR	• Standard : 0			page 30		
	TEINTE	• Standard : 0			page 30		
	DÉTAIL	• Standard : 0			page 30		
	TEMPÉRATURE DE COULEUR	• Standard : 0			page 31		
	MODE IRIS DYNAMIQUE	<u>OUI</u> NON			page 31		
	CAPTEUR DE LUMINANCE	MODE	AUTOMATIQUE	NON	page 31		
		MANUEL					
	MENU AVANCÉ	GAMMA HAUT	• Standard : 0		page 31		
		GAMMA MILIEU	• Standard : 0				
		GAMMA BAS	• Standard : 0				
		CONTRASTE R	• Standard : 0				
		CONTRASTE G	• Standard : 0				
		CONTRASTE B	• Standard : 0				
		LUMINOSITÉ R	• Standard : 0				
		LUMINOSITÉ G	• Standard : 0				
		LUMINOSITÉ B	• Standard : 0				
		GESTION DES COULEURS	PROFIL CURSEUR INFORMATIONS SAUV. PROFIL PROFIL SUPPRESSION CHANGEMENT DE NOM DU PROFIL				
		RÉDUCTION DE BRUIT	<u>OUI</u>	NON			
		RÉDUCTION BRUIT MPEG	<u>OUI</u>	NON			
		CINEMA REALITY	<u>OUI</u>	NON			
		SYSTÈME-TV	<u>AUTOMATIQUE</u> SECAM PAL-N PAL-M PAL NTSC 4.43 NTSC				
		SAUVEGARDE FAVORI	FAVORIS1 - 8			page 32	
		CHARGEMENT MEMOIRE	FAVORIS1 - 8			page 32	
	EDITION DE FAVORI	EFFACER FAVORIS	CHANGEMENT DE NOM DE LA MEMOIRE		page 33		
	MODE SIGNAL *1					page 33	

*1. Signaux ORDINATEUR/COMPONENT/HDMI uniquement

Menu principal	Sous-menu	Options (le réglage par défaut est souligné)				Page
POSITION 	POSITION-H	• Standard : 0				page 34
	POSITION V	• Standard : 0				page 34
	RÉGLAGE D'HORLOGE*1	• Standard : 0				page 34
	RÉGLAGE DE PHASE*2	• Standard : 0				page 34
	ASPECT	4:3	16:9	14:9		page 34
		ZOOM1	ZOOM2	V-SCROLL		
		ÉLARGI HORIZ.	ADAPTATION V.	ÉLARGI		
	WSS*3	<u>OUI</u>	NON			page 36
SURBALAYAGE*4	• Standard : 0				page 36	
CORRECTION DE TRAPÈZE	• Standard : 0				page 36	
RÉGLAGE AUTOMATIQUE*5						page 36
LANGAGE	1/2 DEUTSCH FRANÇAIS ESPAÑOL ITALIANO PORTUGUÊS SVENSKA NORSK DANSK ▼ ▲ 2/2 POLSKI ČEŠTINA MAGYAR РУССКИЙ ไทย 한국어 ● ENGLISH 中文					
FONCTION DU BOUTON	VIERGE <u>MISE EN SOMMEIL</u> CHARGEMENT FAVORI CAPTEUR DE LUMINANCE RÉGLAGE AUTOMATIQUE HDMI 1 IN HDMI 2 IN COMPUTER IN COMPONENT IN				S-VIDEO IN VIDEO IN NORMAL (MODE IMAGE) DYNAMIQUE (MODE IMAGE) CINÉMA1 (MODE IMAGE) CINÉMA2 (MODE IMAGE) CINÉMA LUMIÈRE(MODE IMAGE) JEU (MODE IMAGE) NATUREL (MODE IMAGE)	page 37
OPTION 	AFFICHAGE A L'ECRAN	<u>DETAILLE</u>	SIMPLIFIE	NON		page 38
	APPARENCE MENU	<u>TYPE1</u>	TYPE2	TYPE3		page 38
	POSITION MENU	HAUT GAUCHE	HAUT CENTRE	HAUT DROITE		page 38
		BAS GAUCHE	BAS CENTRE	BAS DROITE		
	COULEUR FOND	<u>BLEU</u>	NOIR			page 38
	DÉMARRAGE LOGO	<u>OUI</u>	NON			page 38
	RECHERCHE AUTO	<u>OUI</u>	NON			page 38
	NIVEAU DU SIGNAL HDMI	<u>NORMAL</u>	ÉTENDU			page 38
	INSTALLATION	FAÇADE/SOL	FAÇADE/PLAFOND			page 38
		ARRIÈRE/SOL	ARR. /PLAFOND			
	MISE EN SOMMEIL	NON	60 MIN.	90 MIN	120 MIN	page 39
		150 MIN	180 MIN	210 MIN	240 MIN	
	ALTITUDE	<u>BASSE</u>	HAUTE			page 39
	PUISSANCE DE LA LAMPE	<u>NORMAL</u>	MODE ECO			page 39
DURÉE DE LA LAMPE						page 39
MIRE DE TEST						page 39

*1. Signaux **COMPONENT/ORDINATEUR** uniquement

*2. Signaux **COMPONENT** uniquement

*3. Signaux **VIDÉO/S-VIDEO/COMPONENT** uniquement

*4. Inaccessible pour les signaux **ORDINATEUR**.

*5. Signaux **ORDINATEUR** uniquement

Menu IMAGE

Télécommande

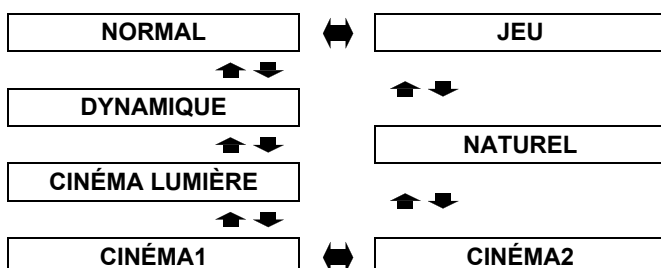
Panneau de commande



- Voir « Navigation dans le MENU » à la page 27.
- Voir « Menu principal et sous-menus » à la page 28.

MODE IMAGE

En fonction de l'environnement de projection, vous pouvez utiliser ces réglages pré-réglés pour optimiser la projection. Appuyer sur ◀ ▶ pour naviguer parmi les options.



Recommandé pour la visualisation dans une pièce claire.

NORMAL	Réglage pour images courantes, comme les sports.
DYNAMIQUE	Réglage clair et net
CINÉMA LUMIÈRE	Réglage de couleurs vives et contrastées
JEU	Réglages pour jeux

Recommandé pour la visualisation dans une pièce sombre.

CINÉMA1	Couleurs dans le style Hollywoodien
CINÉMA2	Réglage de couleur plus profond et plus riche
NATUREL	Reproduire la couleur originale de l'image

REMARQUE :

- Il est possible que le mode sélectionné ne se stabilise qu'après quelques instants.

● Reproduction de la couleur d'une image sRGB

Pour reproduire précisément la couleur originale des images S-VIDEO, effectuer le réglage suivant.

1. Appuyer sur la touche **PICTURE ADJUSTMENT** et sélectionner **NATURAL**.
2. Appuyer sur la touche **DEFAULT** pour réinitialiser les autres éléments de sous-menu.
3. Appuyer une fois sur la touche **RETURN** pour revenir au menu principal et sélectionner **OPTION**.
4. Régler le menu **PUISSANCE DE LA LAMPE** sur **NORMAL**.

CONTRASTE

Il est possible de régler le contraste de l'image projetée. Régler la **LUMINOSITÉ** à avance si nécessaire.

Inférieur



Supérieur

- Plage de réglage : -32 à +32

LUMINOSITÉ

Il est possible de régler la luminosité de l'image projetée.

Plus sombre



Plus clair

- Plage de réglage : -32 à +32

COULEUR

Il est possible de régler la saturation de couleur de l'image projetée.

Plus clair



Plus sombre

- Plage de réglage : -32 à +32
- Lorsque le signal **ORDINATEUR** est connecté, accessible uniquement avec les signaux suivants.
1 125 (1 080)/60i 1 125 (1 080)/50i
1 125 (1 080)/60p 1 125 (1 080)/50p

TEINTE

Il est possible de régler la couleur de la peau sur l'image projetée.

Plus rouge



Plus verte

- Plage de réglage : -32 à +32
- Lorsque le signal **ORDINATEUR** est connecté, accessible uniquement avec les signaux suivants.
1 125 (1 080)/60i 1 125 (1 080)/50i
1 125 (1 080)/60p 1 125 (1 080)/50p

DÉTAIL

Il est possible de régler le détail de l'image projetée.

Moins détaillé



Plus détaillé

- La plage de réglage dépend du signal d'entrée sélectionné.

TEMPÉRATURE DE COULEUR

Il est possible de régler l'équilibre des blancs de l'image projetée.

Moins
bleuâtre



Moins
rougeâtre

- Plage de réglage : -6 à +6

MODE IRIS DYNAMIQUE

Il est possible d'activer/désactiver le système de réglage automatique et l'iris, qui contrôle le contraste et le niveau de noir.

- **OUI** : Réglage automatique
- **NON** : Aucun réglage

CAPTEUR DE LUMINANCE

Le capteur de luminance détecte la luminosité de la pièce et équilibre automatiquement la luminance. Au besoin, vous pouvez activer/désactiver cette fonction **MODE**, ou la régler manuellement depuis **MANUEL** en appuyant sur ◀ ▶.

- Plage de réglage : -8 à +8

REMARQUE :

- Pour assurer une bonne performance du **LIGHT HARMONIZER**, ne pas interrompre la lumière sur le capteur de luminance. Voir « Projecteur » à la page 12.

MENU AVANCÉ

Il est possible d'effectuer des réglages plus précis à la main.

GAMMA

Il est possible de régler l'intensité linéaire selon 3 niveaux. Appuyer sur ◀ ▶ pour augmenter/diminuer 1 point.

Niveaux	Réglage par défaut
GAMMA HAUT	0
GAMMA MILIEU	0
GAMMA BAS	0

- Plage de réglage : -8 à +8

CONTRASTE

Il est possible de régler la quantité de contraste individuellement dans les couleurs RGB. Appuyer sur ◀ ▶ pour augmenter/diminuer 1 point.

RGB	Réglage par défaut
CONTRASTE R	0
CONTRASTE G	0
CONTRASTE B	0

- Plage de réglage : -16 à +16

LUMINOSITÉ

Il est possible de régler la luminosité individuellement dans les couleurs RGB. Appuyer sur ◀ ▶ pour augmenter/diminuer 1 point.

RGB	Réglage par défaut
LUMINOSITÉ R	0
LUMINOSITÉ G	0
LUMINOSITÉ B	0

- Plage de réglage : -16 à +16

GESTION DES COULEURS

Il est possible de gérer les réglages de couleurs définis par l'utilisateur. Voir « Réglage de votre propre profil de couleur » à la page 24.

RÉDUCTION DE BRUIT NR (Réduction de bruit)

Il est possible d'activer/désactiver le système de réduction automatique du bruit. Appuyer sur ◀ ▶ pour sélectionner le réglage souhaité.

- **OUI** : Réduction de bruit automatique
- **NON** : Aucune réduction de bruit

RÉDUCTION BRUIT MPEG

Il est possible d'activer/désactiver le système de réduction automatique du bruit pour les images au format MPEG. Le système réduit le bruit Block Noise et l'effet Gibb pour éliminer les bords dentelés et offrir une image globalement plus fine. Appuyer sur ◀ ▶ pour sélectionner le réglage souhaité.

- **OUI** : Activer
- **NON** : Désactiver

REMARQUE :

- Le système **RÉDUCTION BRUIT MPEG** n'est pas accessible avec les signaux **ORDINATEUR/HDMI (VGA480)**.

CINEMA REALITY

Vous pouvez activer/désactiver le synchroniseur d'images pour les images à 24 trames par seconde, comme les films. Appuyer sur ◀ ▶ pour sélectionner le réglage souhaité.

- **OUI** : Activer
- **NON** : Désactiver

REMARQUE :

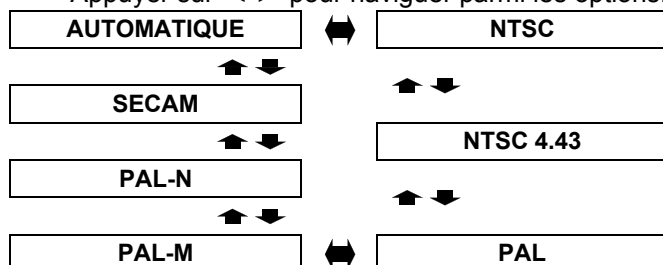
- **CINEMA REALITY** n'affecte que les signaux entrelacés.

SYSTÈME-TV

Lorsque le signal vidéo est modifié, le réglage bascule automatiquement.

Vous pouvez commuter le réglage manuellement pour correspondre aux données de la vidéo.

Appuyer sur ◀ ▶ pour naviguer parmi les options.



REMARQUE :

- Le réglage **AUTOMATIQUE** sera choisi entre **NTSC/NTSC 4.43/PAL/PAL60/PAL-M/PAL-N/SECAM**.

SAUVEGARDE FAVORI

Vous pouvez sauvegarder et nommer les réglages du menu **IMAGE** ajustés pour y accéder instantanément à partir du menu **CHARGEMENT FAVORI**.

- Ajuster les éléments dans le menu **IMAGE**.
- Sélectionner **SAUVEGARDE DU FAVORI** et appuyer sur la touche **ENTER**.
- Sélectionner le réglage de mémoire requis et appuyer sur la touche **ENTER**.
 - L'écran de confirmation sera affiché. Sélectionner **OUI** et appuyer sur la touche **ENTER**.
 - Indiqué par ★ en cours d'utilisation et ☆ vide.
- Utiliser ▲ ▼ ◀ ▶ pour spécifier l'emplacement du caractère à saisir et appuyer sur la touche **ENTER**.
 - Vous pouvez saisir jusqu'à 16 caractères.

CHANG. NOM FAVORI

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	SUPPR. TOUS			
N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z				
a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m				
n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z				
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	SPACE						
!	"	#	\$	%	&	'	*	+	-	/	=	?		@	\	^
_	`		~	(	)	<	>	[	]	{	}	,	.	:	;	

ENTER

ANNULER

- Répéter l'étape 4 jusqu'à ce que la ligne de texte soit terminée.
 - Déplacer le curseur jusqu'à **SUPPR. TOUS** et appuyer sur la touche **ENTER** pour supprimer toute la ligne de texte saisie.
 - Appuyer sur la touche **DEFAULT** pour supprimer le dernier caractère saisi ou celui indiqué par le curseur dans la boîte de dialogue de texte.
 - Pour insérer un caractère dans la ligne de texte saisie, déplacer le curseur jusqu'à la boîte de dialogue de texte pour sélectionner l'emplacement requis et appuyer sur ▼, puis effectuer l'étape 4.
- Sélectionner **OUI** et appuyer sur la touche **VALIDER** pour définir le texte saisi comme nom.

REMARQUE :

- Si la boîte de dialogue de texte est vide lors de la sauvegarde, le numéro de mémoire par défaut reste comme nom.

CHARGEMENT MEMOIRE

Vous pouvez accéder instantanément aux réglages sauvegardés. Voir « Commuter les réglages présélectionnés » à la page 22.

- Sélectionner un réglage parmi **FAVORIS1 - 8**.
 - Les réglages non définis ne sont pas sélectionnables.
- Appuyer sur **ENTER** pour activer.

REMARQUE :

- Si vous n'avez pas enregistré de réglage, **FAVORIS1 - 8** ne seront pas affichés.

EDITION DE FAVORI

Vous pouvez éditer les réglages de mémoire nommés.

● Suppression d'un réglage de mémoire

1. Sélectionner **EFFACER FAVORIS** et appuyer sur la touche **ENTER**.
2. Sélectionner le réglage de mémoire requis et appuyer sur la touche **ENTER**.
 - Si vous sélectionnez **TOUT EFFACER**, vous pouvez supprimer tous les réglages de mémoire sauvegardés.
3. Sélectionner **OUI** sur l'écran de confirmation et appuyer sur la touche **ENTER**.

● Changement du nom du réglage de mémoire

1. Sélectionner le réglage de mémoire requis et appuyer sur la touche **ENTER**.
2. Utiliser **▲ ▼ ◀ ▶** pour spécifier l'emplacement du caractère à saisir et appuyer sur la touche **ENTER**.
 - Vous pouvez saisir jusqu'à 16 caractères.

CHANG. NOM FAVORI

																SUPPR. TOUS
A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M				
N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z				
a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m				
n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z				
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	SPACE						
!	"	#	\$	%	&	'	*	+	-	/	=	?	@	\	^	
_	`		~	(	)	<	>	[	]	{	}	,	.	:	;	

ENTER ANNULER

3. Répéter l'étape 4 jusqu'à ce que la ligne de texte soit terminée.
 - Déplacer le curseur jusqu'à **SUPPR. TOUS** et appuyer sur la touche **ENTER** pour supprimer toute la ligne de texte saisie.
 - Appuyer sur la touche **DEFAULT** pour supprimer le dernier caractère saisi ou celui indiqué par le curseur dans la boîte de dialogue de texte.
 - Pour insérer un caractère dans la ligne de texte saisie, déplacer le curseur jusqu'à la boîte de dialogue de texte pour sélectionner l'emplacement requis et appuyer sur **▼**, puis effectuer l'étape 4.
4. Sélectionner **OUI** et appuyer sur la touche **ENTER** pour définir le texte saisi comme nom.

REMARQUE :

- Si vous n'avez pas enregistré de réglage, **FAVORIS1 - 16** ne seront pas affichés.

MODE SIGNAL

Le signal sélectionné s'affiche. Ce mode est accessible avec les signaux **COMPUTER IN/COMPONENT IN/HDMI IN** uniquement.

REMARQUE :

- Voir « Liste des signaux compatibles » à la page 45.

Menu POSITION

Télécommande

Panneau de commande



- Voir « Navigation dans le MENU » à la page 27.
- Voir « Menu principal et sous-menus » à la page 28.

POSITION-H

Il est possible de déplacer l'image projetée horizontalement pour un réglage précis.

Déplacer vers
la gauche



Déplacer vers
la droite

POSITION V

Il est possible de déplacer l'image projetée verticalement pour un réglage précis.

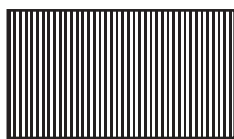
Déplacer
vers le bas



Déplacer
vers le haut

RÉGLAGE D'HORLOGE

Si l'image projetée présente des interférences, parfois nommées moiré ou bruit, vous pouvez les réduire en appuyant sur ◀ ▶ pour régler la fréquence d'horloge. (Accessible avec les signaux **COMPUTER IN** uniquement)



REMARQUE :

- Si la fréquence d'horloge à points du signal de projection est supérieure à 150 MHz, il se peut que le réglage ne change rien.
- Le paramètre **RÉGLAGE D'HORLOGE** doit être réglé avant le paramètre **RÉGLAGE DE PHASE**.

RÉGLAGE DE PHASE

Si vous devez effectuer d'autres réglages pour la même raison que le **RÉGLAGE D'HORLOGE**, il est possible d'ajuster précisément l'heure de l'horloge. Appuyer sur ◀ ▶ pour procéder au réglage. (Accessible avec les signaux **COMPUTER IN/COMPONENT IN** uniquement)

REMARQUE :

- Si la fréquence d'horloge à points du signal de projection est supérieure à 150 MHz, il se peut que le réglage ne change rien.
- Signaux **COMPONENT IN** accessibles :
1 125 (1 080)/60i, 1 125 (1 080)/50i, 1 125 (1 080)/60p,
1 125 (1 080)/50p, 1 125 (1 080)/24p, 750 (720)/60p,
750 (720)/50p

ASPECT

Vous pouvez commuter le rapport d'aspect manuellement si besoin.

Le rapport d'aspect dépend des signaux

Appuyer sur ◀ ▶ pour naviguer parmi les options du rapport d'aspect. Le cycle dépend des signaux connectés.

VIDÉO/ S-VIDEO	• 4:3 → 16:9 → 14:9 → ZOOM1 → ZOOM2 → ÉLARGI • AUTOMATIQUE → 4:3 → 16:9 → ÉLARGI → ZOOM Signal NTSC
ORDINATEUR (RGB)	• 4:3 → 16:9 → V-SCROLL • 4:3 → 16:9 Signaux VGA ou SVGA • Signaux LARGE480/600/720/768/768-2/800/ 900 non échangeables
HDMI	• 4:3 → 16:9 • 16:9 → ÉLARGI HORIZ. → ADAPTATION V. → ZOOM 1 125 (1 080)/50i, 1 125 (1 080)/60i, 1 125 (1 080)/50p, 1 125 (1 080)/60p, 1 125 (1 080)/24p, 750 (720)/50p et 750 (720)/60p signals • 4:3 → 16:9 → ÉLARGI → ZOOM 525p (480p) et signaux 625p (576p)
COMPONENT (YPBPR)	• 4:3 → 16:9 → 14:9 → ÉLARGI → ZOOM1 → ZOOM2 625i (576i), 625p (576p) • AUTOMATIQUE → 4:3 → 16:9 → ÉLARGI → ZOOM 525i (480i), 525p (480p) • 16:9 → ÉLARGI HORIZ. → ADAPTATION V. 1 125 (1 080)/50i, 1 125 (1 080)/60i, 1 125 (1 080)/50p, 1 125 (1 080)/60p, 1 125 (1 080)/24p, 750 (720)/50p, 750 (720)/60p signals

Options du rapport d'aspect et exemple de projection

Si vous appliquez les options de rapport d'aspect à l'image projetée, le résultat sera le suivant. Ce résultat peut varier en fonction des signaux d'entrée. Voir « Commutation du rapport d'aspect » à la page 23.

VIDÉO/S-VIDEO/COMPONENT

Non disponible pour les signaux 1 125 (1 080)/50i, 1 125 (1 080)/60i, 1 125 (1 080)/50p, 1 125 (1 080)/60p, 1 125 (1 080)/24p, 750 (720)/50p et 750 (720)/60p.

Image originale		4:3	Comprimer signal	16:9 Letter box	14:9 Letter Box	2.35:1 Cinescope
4:3	Projetée au format 4:3.					
16:9	Ajuste l'image horizontalement au format 16:9.					
ÉLARGI	Ajuste l'image horizontalement pour qu'elle soit au format 16:9. Plus on est proche des bords, plus l'image s'agrandit. Non disponible pour les signaux ORDINATEUR .					
ZOOM/ ZOOM1	S'ajuste au format 16:9 tout en préservant le rapport d'aspect d'origine. Quitter le mode menu puis appuyer sur ▲ ▼ pour ajuster l'image verticalement.					
ZOOM2	Ajuste l'image au format cinescope, letter box exceptée. Quitter le mode menu puis appuyer sur ▲ ▼ pour ajuster l'image verticalement.					
14:9	Ajuste l'image au format 14:9.					

Signaux COMPONENT

Disponible pour les signaux 1 125 (1 080)/50i, 1 125 (1 080)/60i, 1 125 (1 080)/50p, 1 125 (1 080)/60p, 1 125 (1 080)/24p, 750 (720)/50p et 750 (720)/60p.

Image originale		4:3	16:9	Cinescope
ÉLARGI HORIZ.	Ajuste l'image horizontalement au format 16:9.			
ADAPTATION V.	Ajuste l'image verticalement au format 16:9. Quitter puis appuyer sur ▲ ▼ pour faire défiler l'image verticalement afin de l'ajuster.			

Signaux ORDINATEUR

V-SCROLL

Quitter puis appuyer sur ▲ ▼ pour faire défiler l'image **ORDINATEUR** verticalement afin de l'ajuster.

Menu POSITION

WSS

WSS (Wide Screen Signalling) est une fonction qui est capable de détecter la présence d'un signal **PAL/625p (576p)/625i (576i)** et de commuter le rapport d'aspect à la valeur adéquate si ce signal dispose de l'identifiant correspondant. Il est possible de désactiver le système manuellement.

SURBALAYAGE

Si les 4 bords d'une image sont en partie éliminés, vous pouvez utiliser cette fonction pour les régler et les projeter correctement.

- Plage de réglage : 0 à +10
- **SURBALAYAGE** n'est pas disponible pour les signaux **ORDINATEUR**.



CORRECTION DE TRAPÈZE

Si le projecteur n'est pas perpendiculaire à l'écran, ou si l'écran de projection est incliné, vous pouvez corriger le trapèze verticalement.

Image	Fonctionnement
	
	

- Plage de réglage : -32 à 32

REMARQUE :

- Vous pouvez corriger la distorsion de ± 30 degrés à partir du plan vertical. Il est recommandé d'installer le projecteur avec un minimum de distorsion afin d'obtenir une meilleure qualité d'image.
- Un certain niveau de distorsion peut être maintenu par le réglage de décalage de l'objectif.
- La distorsion de l'écran de menu principal n'est pas corrigable.
- Le résultat de la correction de trapèze affectera le rapport d'aspect et la taille de l'image.

RÉGLAGE AUTOMATIQUE

Vous pouvez régler **POSITION-V**, **POSITION-H**, **RÉGLAGE D'HORLOGE** et **RÉGLAGE DE PHASE** automatiquement lors de la connexion via un **COMPUTER IN**. Appuyer sur **ENTER** pour les régler simultanément.

FONCTION DU BOUTON

Télécommande

Panneau de commande



MENU



RETURN

- Voir « Navigation dans le MENU » à la page 27.
- Voir « Menu principal et sous-menus » à la page 28.

FONCTION DU BOUTON

Il est possible d'affecter l'option de menu la plus fréquente à la touche **FONCTION** pour raccourci. Appuyer sur ◀ ▶ pour sélectionner l'option de menu et appuyer sur la touche **ENTER**.

VIERGE	page 37
MISE EN SOMMEIL	page 39
CHARGEMENT FAVORI	page 32
CAPTEUR DE LUMINANCE	page 31
RÉGLAGE AUTOMATIQUE	page 36
HDMI 1 IN	page 26
HDMI 2 IN	
COMPUTER IN	
COMPONENT IN	

S-VIDEO IN	page 26
VIDEO IN	
NORMAL	page 30
DYNAMIQUE	
CINÉMA1	
CINÉMA2	
CINÉMA LUMIÈRE	
JEU	
NATUREL	

● VIERGE fonction

Vous pouvez arrêter momentanément la projection pour permettre des économies d'énergie. Pour quitter le mode vierge, appuyez sur une touche quelconque, à l'exception de la touche **LUMIÈRE**.

Menu OPTION

Télécommande

Panneau de commande



- Voir « Navigation dans le MENU » à la page 27.
- Voir « Menu principal et sous-menus » à la page 28.

AFFICHAGE À L'ÉCRAN

A chaque changement de la méthode de sélection d'entrée, le guide s'affiche en haut à droite de l'écran. Les méthodes d'affichage suivantes sont disponibles. Appuyer sur ◀ ▶ pour naviguer parmi les options.

Options	Fonction
NON	Désactiver le guide.
SIMPLIFIÉ	Afficher la méthode d'entrée sous forme de texte. L' AFFICHAGE À L'ÉCRAN disparaîtra environ 5 secondes en cas d'inactivité.
DÉTAILLÉ	Afficher la méthode d'entrée sous forme de graphique. L' AFFICHAGE À L'ÉCRAN disparaîtra environ 10 secondes en cas d'inactivité.

APPARENCE MENU

Il est possible de modifier la couleur de l'arrière-plan du menu. Appuyer sur ◀ ▶ pour naviguer dans l'option.

- **TYPE1** Noir semi transparent
- **TYPE2** Bleu uni
- **TYPE3** Bleu marine semi transparent

POSITION MENU

Vous pouvez changer la position d'affichage du menu. Appuyer sur ◀ ▶ pour naviguer parmi les options.

HAUT
GAUCHE

HAUT
CENTRE

HAUT
DROITE

CENTRE

BAS
GAUCHE

BAS
CENTRE

BAS DROITE

COULEUR FOND

Vous pouvez choisir la couleur de l'écran entre **BLEU** et **NOIR** lorsque le projecteur est au repos. Appuyer sur ◀ ▶ pour sélectionner.

DÉMARRAGE LOGO

Il est possible d'activer/désactiver le logo affiché lors de la mise en marche du projecteur. Appuyer sur ◀ ▶ pour sélectionner l'option désirée. Le **DÉMARRAGE LOGO** s'affiche alors pendant 30 secondes.

- **OUI** Activer
- **NON** Désactiver

RECHERCHE AUTO

Lorsque le projecteur est activé, les bornes d'entrée sont détectées et un signal d'entrée est sélectionné automatiquement. Il est possible d'activer/désactiver le système. Appuyer sur ◀ ▶ pour naviguer parmi les options.

- **OUI** Activer
- **NON** Désactiver

REMARQUE :

- Lorsque aucun signal n'est détecté, la dernière entrée utilisée sera sélectionnée.

NIVEAU DU SIGNAL HDMI

Si un HDMI n'a pas été projeté normalement, vous pouvez commuter le niveau de signal à **HDMI NORMAL** et **ÉTENDU**. Appuyer sur ◀ ▶ pour sélectionner une option.

- **NORMAL** Général HDMI signal level
- **ÉTENDU** Étendu HDMI signal level

REMARQUE :

- **NIVEAU SIGNAL HDMI** n'est pas accessible avec certains équipements.

INSTALLATION

Lors de l'installation du projecteur, sélectionner la méthode de projection selon la position du projecteur. Appuyer sur ◀ ▶ pour naviguer parmi les options. Voir « Méthode de projection » à la page 15.

FAÇADE/SOL	Configuration sur un bureau/au sol et projection avant
FAÇADE/PLAFOND	Fixation au plafond et projection avant
ARRIÈRE/SOL	Configuration sur un bureau/au sol et projection arrière
ARR. /PLAFOND	Fixation au plafond et projection arrière

MISE EN SOMMEIL

Le projecteur dispose d'une fonction de mise en sommeil, qui vous permet de configurer une durée précise avant de couper automatiquement l'alimentation du projecteur. 3 minutes avant l'arrêt, le décompte des minutes sera affiché en bas à droite. Appuyer sur ◀ ▶ pour naviguer parmi les options.

NON	◀	240 MIN
↓		↑
60 MIN		210 MIN
↓		↑
90 MIN		180 MIN
↓		↑
120 MIN	▶	150 MIN

ALTITUDE

Si l'on utilise ce projecteur à un endroit élevé, le paramètre **ALTITUDE** devra être réglé sur **HAUTE** pour que la vitesse du ventilateur soit plus rapide. Appuyer sur ◀ ▶ pour sélectionner l'option désirée.

- **BASSE** La vitesse de rotation du ventilateur est lente.
- **HAUTE** La vitesse de rotation du ventilateur est rapide.

REMARQUE :

- A 1400 m (4 593 ft) au-dessus du niveau de la mer, le paramètre devra être réglé sur **HAUTE**.
- L'intensité sonore du bruit du ventilateur dépend du paramètre **ALTITUDE**.

PUissance DE LA LAMPE

Vous pouvez régler la puissance de la lampe pour faire des économies d'électricité, prolonger la durée de vie de la lampe et réduire le bruit.

Options	Fonction
NORMAL	Lorsqu'une luminance plus élevée est requise.
MODE ECO	Lorsqu'une luminance moins élevée suffit.

REMARQUE :

- Lorsqu'aucun signal d'entrée n'est détecté, la fonction est désactivée.

DURÉE DE LA LAMPE

Il est possible de vérifier la durée d'utilisation de la lampe.

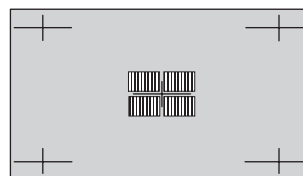
REMARQUE :

- **DURÉE DE LA LAMPE** est utile pour programmer le remplacement de la lampe. Voir « Remplacement de l'unité de la lampe » à la page 42.

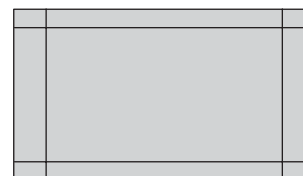
MIRE DE TEST

Vous pouvez choisir entre 2 mires de test différentes pour la mise au point de l'image.

1. Appuyer sur la touche **ENTER** pour afficher la mire de test 1 et effectuer la mise au point avec la bague de mise au point.



2. Appuyer sur la touche **ENTER** pour afficher la mire de test 2 et effectuer encore la mise au point avec la bague de mise au point.



3. Appuyer sur **MENU** ou sur **RETURN** pour revenir au menu précédent, ou appuyer plusieurs fois pour revenir à l'écran.

REMARQUE :

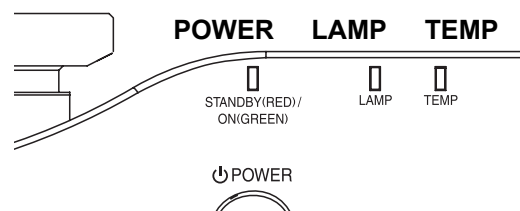
- Si le projecteur et/ou l'écran est incliné, effectuer la mise au point par rapport au centre de l'image. Il est possible que les bords supérieurs et inférieurs de l'image soient flous.
- En cas de distorsion trapézoïdale, réglez le paramètre **CORRECTION DE TRAPÈZE** au niveau du menu **POSITION**.

Indicateurs TEMP et LAMP

Gestion des problèmes détectés

Les indicateurs **LAMP** et/ou **TEMP** vous informent en cas de dysfonctionnement du projecteur. Gérer alors ce type de problèmes de la façon ci-dessous.

1. Relever l'état de tous les indicateurs, puis éteindre le projecteur de façon normale.
2. Déterminer la cause du dysfonctionnement en fonction du statut des indicateurs **LAMP** et/ou **TEMP**.
3. Suivre les instructions ci-dessous pour chaque indication et résoudre le problème.
4. Eteindre correctement le projecteur et confirmer que l'indicateur ne signale plus de problème.



REMARQUE :

- Si aucun problème n'est détecté ou si le problème persiste, ne pas allumer le projecteur. Contacter au plus vite un centre de service après-vente agréé.

Indicateur LAMP

Indicateur	● Allumé en rouge	● Clignote rouge		
Problème	DURÉE DE LA LAMPE a atteint 1 800 heures.	Panne du circuit électrique de la lampe, fonctionnement anormal ou endommagement de la lampe.		
Cause	La lampe atteint bientôt la fin de sa durée de vie et elle doit être remplacée.	La touche MAIN POWER a été réactivée avant que la lampe ait suffisamment refroidi.	Panne du circuit électrique de la lampe, fonctionnement anormal.	Endommagement de la lampe.
Remède	Voir « Remplacement de l'unité de la lampe » à la page 42.	Laisser la lampe refroidir et activer la touche MAIN POWER .	Contacteur un centre technique agréé.	Voir « Remplacement de l'unité de la lampe » à la page 42.

indicateur TEMP

Indicateur	● Allumé en rouge, projection toujours active ● Clignote en rouge et touche POWER désactivée		
Problème	La température ambiante et/ou la température à l'intérieur de l'appareil s'est élevée excessivement.		
Cause	Les ouïes d'aération sont recouvertes.	La température de la pièce est trop élevée.	Le filtre à air est excessivement sale et la ventilation est médiocre.
Remède	Retirer l'(es) objet(s) bloquant les ouïes d'aération ou faire de la place autour du projecteur.	Remettre le projecteur à un emplacement climatisé. Voir page 48.	Remplacer le filtre à air en respectant la procédure. Voir page 41.

Soin et remplacement

Nettoyage du projecteur

Avant de nettoyer le projecteur

- Désactiver la touche **MAIN POWER** en respectant la procédure et débrancher le cordon d'alimentation de la prise de courant.
- Débrancher tous les câbles du projecteur.

Nettoyage de la surface extérieure du projecteur

Essuyer la saleté et la poussière avec un chiffon doux.

- Si la saleté part difficilement, imbiber le chiffon d'un détergent neutre dilué avec de l'eau, l'essorer puis essuyer le projecteur. Sécher le projecteur avec un chiffon sec.
- Si vous utilisez des lingettes imbibées, suivre les instructions fournies avec celles-ci.

Nettoyage de la surface de l'objectif

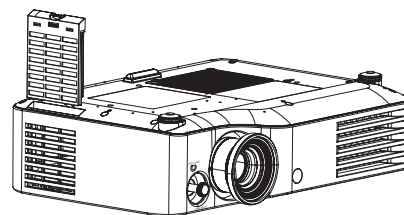
Essuyer la saleté et la poussière avec un chiffon doux et sans peluche.

- S'assurer que la surface de l'objectif ne contient plus de saletés ni de poussières. Car celles-ci seraient grossies avant d'être projetées à l'écran.

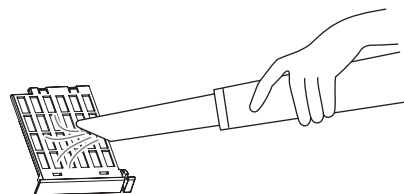
Nettoyage du filtre à air

Si le filtre à air est excessivement sale, la température interne du projecteur augmente et risque de causer un dysfonctionnement. Nettoyer régulièrement le filtre à air toutes les 100 heures d'utilisation.

1. Retourner le projecteur et le placer délicatement sur un chiffon doux.
2. Appuyer sur la languette et faire légèrement glisser le filtre à air pour le retirer.



3. Aspirer la saleté et la poussière du filtre à air.
 - Ne pas laver le filtre à air.



4. Mettre en place et faire légèrement coulisser le filtre à air dans le port de prise d'air pour le fixer.
 - Assurez-vous que le filtre à air clique lorsqu'il est mis en place.

REMARQUE :

- Ne pas utiliser le projecteur sans le filtre à air.

Remplacement du filtre à air

Le filtre à air doit être remplacé lorsque le nettoyage est inefficace et lors du remplacement de la lampe.

Un filtre à air de rechange est fourni avec la lampe de rechange ET-LAX100. Contacter un centre de service après-vente agréé pour acquérir le filtre à air optionnel.

Remplacement de l'unité de la lampe

Avant de remplacer la lampe

- Désactiver la touche **MAIN POWER** en respectant la procédure et débrancher le cordon d'alimentation de la prise de courant.
- Assurez-vous que la lampe et les parties environnantes sont suffisamment refroidies.
- Débrancher tous les câbles du projecteur.
- Préparer un tournevis cruciforme.
- Contacter un centre de service après-vente agréé pour acheter une lampe de rechange (ET-LAX100).
- En cas d'installation du projecteur au plafond, ne jamais travailler directement dessous et éloigner le visage du projecteur.

REMARQUE :

- Avant de remplacer la lampe, la laisser refroidir pour éviter les risques de brûlures, les dommages et autres dangers.
- Ne pas essayer de la remplacer par une lampe non autorisée.

Quand remplacer la lampe

La lampe est un consommable et sa luminosité diminue au fur et à mesure de son utilisation. L'indicateur **LAMP** vous informe du moment du remplacement à 1 800 heures, puis le projecteur s'éteint à 2 000 heures. Ces chiffres sont seulement indicatifs et peuvent être réduits en fonction des conditions d'utilisation et de l'environnement, des caractéristiques de la lampe, etc. Vous pouvez vérifier la durée d'utilisation avec la fonction **DURÉE DE LA LAMPE** dans le menu **OPTION**.

Indication	A l'écran	LAMP indicateur
		
Plus de 1 800 heures	« REEMPLACER LA LAMPE » est affiché en haut à gauche de l'écran pendant 30 secondes. Pour le supprimer immédiatement, appuyer sur n'importe quelle touche.	S'allume en rouge.
Plus de 2 000 heures	« REEMPLACER LA LAMPE » est affiché en haut à gauche de l'écran et reste affiché jusqu'à ce que vous réagissiez. Pour le supprimer immédiatement, appuyer sur n'importe quelle touche.	

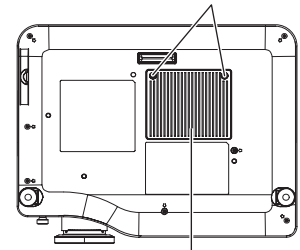
REMARQUE :

- Les durées indicatrices, 1 800 et 2 000 heures, sont des estimations basées sur certaines conditions et ne représentent pas des durées garanties. La condition estimée est : **PUISSANCE DE LA LAMPE** du menu **OPTION** est réglée sur **NORMAL**.
- Afin de prolonger au maximum la durée de vie de la lampe, réglez le paramètre **PUISSANCE DE LA LAMPE** du menu **OPTION** sur **MODE ECO**. Voir « **PUISSANCE DE LA LAMPE** » à la page 39.
- Pour plus d'informations à propos de la lampe, par exemple la durée garantie, lire les instructions fournies avec la lampe.

Retirer et remplacer la lampe

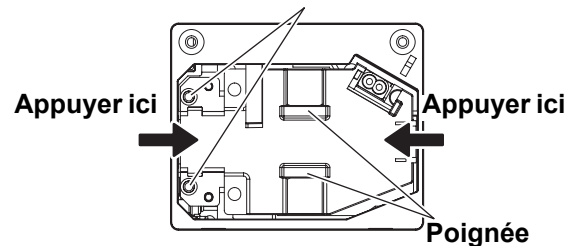
1. Retourner le projecteur et le placer délicatement sur un chiffon doux.
2. Desserrer à l'aide d'un tournevis en étoile les 2 vis de fixation de la lampe jusqu'à ce qu'elles puissent tourner librement et retirer le couvercle de la lampe.
3. Desserrer à l'aide d'un tournevis en étoile les 2 vis de fixation de la lampe jusqu'à ce qu'elles puissent tourner librement.
4. Puis tirez alors doucement la lampe par la poignée pour l'extraire du projecteur.
5. Installer la nouvelle lampe à son emplacement, en s'assurant de respecter la direction d'insertion.
 - Appuyer sur le dessus de la lampe pour vous assurez qu'elle ait été bien installée.
6. Visser fermement les vis de fixation de la lampe à l'aide d'un tournevis cruciforme.
7. Fixer le couvercle de la lampe, puis visser les 3 vis de fixation du couvercle à l'aide d'un tournevis étoile.

Vis de fixation du couvercle de la lampe



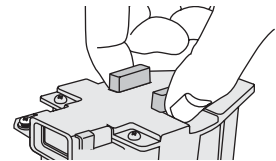
Couvercle de la lampe

Vis de fixation de la lampe



REMARQUE :

- Assurez-vous de correctement installer et fixer la lampe ainsi que son couvercle. S'ils ne sont pas correctement fixés, le circuit de protection risque d'empêcher le démarrage du projecteur.
- N'attraper la lampe que par sa poignée lors de l'extraction de filtre à air. Certaines parties de la lampe sont en effet saillantes et pourraient vous blesser.
- N'allumez pas le projecteur tant que le couvercle de la lampe est enlevé.



Réinitialisation de DURÉE DE LA LAMPE

Si la durée d'utilisation de la lampe a dépassé les 2 000 heures (quand le paramètre **PUISSANCE DE LA LAMPE** a été configuré sur **NORMAL**), le projecteur passera automatiquement en mode veille après environ 10 minutes d'utilisation. La procédure de réinitialisation devrait donc être terminée après 10 minutes.

1. Brancher le câble d'alimentation au projecteur et à une prise de courant, puis activer la touche **MAIN POWER**.
2. Appuyer sur la touche **POWER**.
3. Appuyer sur la touche **MENU** pour ouvrir le menu.
4. Appuyer sur la touche **ENTER** et sélectionner le menu **OPTION**.
5. Sélectionner **DURÉE DE LA LAMPE**.
6. Maintenez la touche **ENTER** enfoncée pendant environ 3 secondes.
7. L'écran de configuration s'affiche alors, sélectionner **OUI**.
8. Appuyer sur la **POWER** pour reconfigurer la durée de **DURÉE DE LA LAMPE**.
9. Vérifier que la durée de **DURÉE DE LA LAMPE** est remise à « 0 H ».

Dépannage

Si le problème persiste, contacter le revendeur.

Problème	Cause	Pages de référence
Impossible d'allumer l'appareil.	● Le cordon d'alimentation n'est pas connecté. ● L'interrupteur MAIN POWER est sur la position arrêt. ● La prise n'est pas alimentée. ● L'indicateur TEMP est allumé ou clignote. ● L'indicateur LAMP est allumé ou clignote. ● Le couvercle de la lampe n'a pas été installé correctement. ● Le disjoncteur a sauté.	19 20 19 40 40 42 -
Aucune image n'apparaît.	● Il est possible que la source d'entrée du signal vidéo ne soit pas connectée correctement à la borne correspondante. ● Il se peut que le réglage de sélection d'entrée ne soit pas correct. ● Il est possible que le réglage de la LUMINOSITÉ soit au minimum. ● Il est possible que la fonction VIERGE ne soit pas activée. ● Le capuchon d'objectif est peut-être encore fixé à l'objectif.	18 26 30 37 12
L'image est floue.	● La mise au point de l'objectif n'est pas réglée correctement. ● Le projecteur n'est pas placé à la distance correcte de l'écran. ● L'objectif est sale. ● Le projecteur est trop incliné.	21 14 9 16
La couleur est pâle ou grisâtre.	● Les réglages de COULEUR et de TEINTE sont incorrects. ● La source d'entrée branchée au projecteur n'est pas réglée correctement.	30 28
La Télécommande ne fonctionne pas.	● Les piles sont épuisées. ● Les piles ne sont pas insérées correctement. ● Le récepteur de signal de télécommande sur le projecteur peut être bloqué. ● La télécommande est hors de la plage de fonctionnement.	- 11 22 22
L'image n'est pas projetée correctement.	● Le format du signal (SYSTÈME-TV) n'est pas réglé correctement. ● 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 envoyé.	32 - 45
L'image de l'ordinateur n'apparaît pas.	● Le câble est plus long que le câble en option. ● 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.)	- 46

Informations techniques

Liste des signaux compatibles

Signal	Mode d'affichage	Résolution d'affichage (points)*1	Fréquence de balayage		Fréquence d'horloge à points (MHz)	Qualité d'image*2	Bornes
			H (kHz)	V (Hz)			
NTSC/NTSC 4.43/ PAL-M/PAL60	-	720 x 480i	15,7	59,9	-	A	VIDÉO/S-VIDÉO
PAL/PAL-N/SECAM	-	720 x 576i	15,6	50,0	-	A	
525i(480i)	525i	720 x 480i	15,7	59,9	13,5	A	COMPONENT
625i(576i)	625i	720 x 576i	15,6	50,0	13,5	A	
525p(480p)	525p	720 x 483	31,5	59,9	27,0	A	COMPONENT/HDMI
625p(576p)	625p	720 x 576	31,3	50,0	27,0	A	
1 125 (1 080)/60i	1 125/60i	1 920 x 1 080i	33,8	60,0	74,3	AA	COMPONENT/ HDMI/ORDINATEUR
1 125 (1 080)/50i	1 125/50i	1 920 x 1 080i	28,1	50,0	74,3	AA	
1 125 (1 080)/24p	1 125/24p	1 920 x 1 080	27,0	24,0	74,3	AA	COMPONENT/HDMI
1 125 (1 080)/60p	1 125/60p	1 920 x 1 080	67,5	60,0	148,5	AA	COMPONENT/ HDMI/ORDINATEUR
1 125 (1 080)/50p	1 125/50p	1 920 x 1 080	56,3	50,0	148,5	AA	
750 (720)/60p	750/60p	1 280 x 720	45,0	60,0	74,3	AA	COMPONENT/HDMI
750 (720)/50p	750/50p	1 280 x 720	37,5	50,0	74,3	AA	
VGA480	VGA60	640 x 480	31,5	59,9	25,2	A	ORDINATEUR
	VGA75	640 x 480	37,5	75,0	31,5	A	
	VGA85	640 x 480	43,3	85,0	36,0	A	
	VGA138	640 x 480	72,1	138,0	62,3	A	
WIDE480	WIDE480	856 x 480	30,1	60,1	31,5	A	
SVGA	SVGA55	800 x 600	35,2	56,3	36,0	A	
	SVGA60	800 x 600	37,9	60,3	40,0	A	
	SVGA70	800 x 600	48,1	72,2	50,0	A	
	SVGA75	800 x 600	46,9	75,0	49,5	A	
	SVGA85	800 x 600	53,7	85,1	56,3	A	
WIDE600	WIDE600	1 072 x 600	37,2	59,9	51,4	A	
WIDE720	WIDE720	1 280 x 720	45,1	60,1	76,5	AA	
XGA	XGA60	1 024 x 768	48,4	60,0	65,0	A	
	XGA70	1 024 x 768	56,5	70,1	75,0	A	
	XGA75	1 024 x 768	60,0	75,0	78,8	A	
	XGA85	1 024 x 768	68,7	85,0	94,5	A	
	XGA89	1 024 x 768	72,1	89,0	99,2	A	
WIDE768	WIDE768	1 280 x 768	45,3	56,5	76,2	A	
MXGA	MXGA70	1 152 x 864	64,0	71,2	94,2	A	
	MXGA75	1 152 x 864	67,5	74,9	108,0	A	
SXGA	SXGA60	1 280 x 1 024	64,0	60,0	108,0	A	
SXGA60+	SXGA60+	1 400 x 1 050	65,1	59,9	122,4	A	
WIDE768-2	WIDE768-2	1 360 x 768	48,8	59,8	74,3	A	

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

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

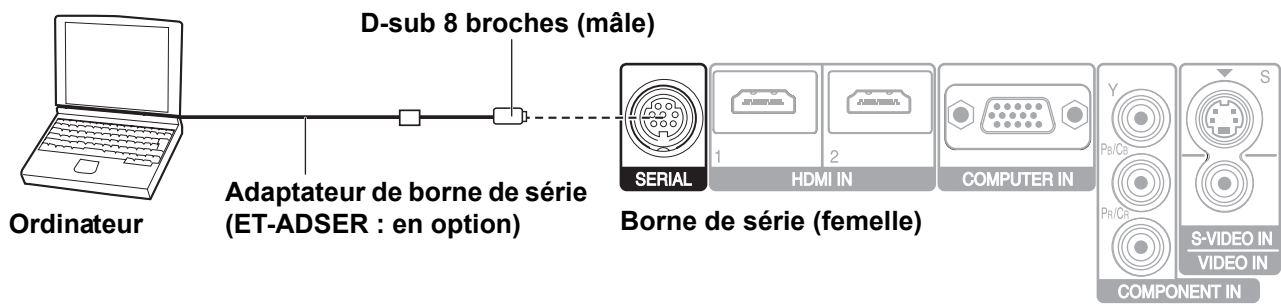
AA La meilleure qualité d'image est obtenue.

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

Borne de série

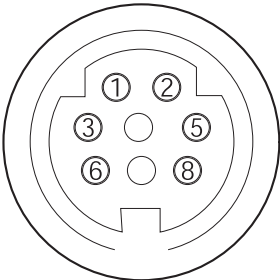
Le connecteur série qui se trouve sur le panneau des connecteurs du projecteur est conforme aux spécifications de l'interface RS-232C, de sorte que le projecteur puisse être commandé par un ordinateur personnel connecté à ce connecteur.

Connexion



REMARQUE :
• N'utiliser que le câble d'interface sériel avec âme en ferrite, type ET-ADSER.

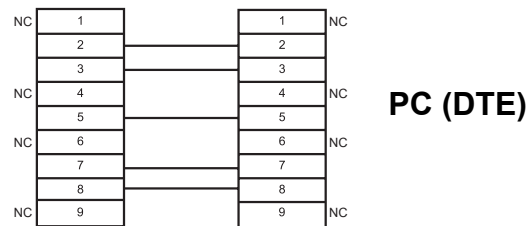
Répartition des broches et nom des signaux

	N° de broche	Nom du signal	Sommaire
	①		Connexion interne
	②		Connexion interne
	③	RXD	Données reçues
	④	GND	Terre
	⑤	TXD	Données transmises
	⑥		Connexion interne
	⑦		NC
	⑧		NC

Spécifications du câble

(Lorsque branché à un ordinateur personnel)

Projecteur



Format de base

STX	Commande	:	Paramètre	ETX
Octet de départ (02h)	3 octets	1 octet	1 octet-4 octets	Fin (03h)

Les données envoyées depuis l'ordinateur commenceront avec STX, puis continueront avec Commande, Paramètre et se termineront avec ETX. Vous pouvez ajouter le paramètre requis.

- Le projecteur ne peut pas recevoir de commandes pendant les 10 secondes qui suivent l'allumage de la lampe. Attendre 10 secondes avant d'envoyer la commande.
- Si l'on envoie plusieurs commandes, vérifier qu'une réponse du projecteur a été reçue pour une commande avant d'envoyer la commande suivante.
- Lorsqu'une commande ne nécessitant pas de paramètres est envoyée, il est inutile de taper les deux points (:).
- Si une commande incorrecte est envoyée à partir de l'ordinateur personnel, la commande ER401 sera envoyée du projecteur à l'ordinateur personnel.

Réglages de communication

Niveau de signal	RS-232C	Longueur de caractère	8 bits
Méthode de sync.	Asynchrone	Bit d'arrêt	1 bit
Débit en bauds	9 600 bps	Paramètre X	Aucun
Parité	Aucun	Paramètre S	Aucun

Commandes de contrôle

Commande	Contenu du contrôle	Remarques
PON	POWER Marche	En mode attente, toutes les commandes autre que la commande PON sont ignorées. La commande PON est ignorée pendant que la lampe est sur OUI. Si la commande PON est reçue pendant le fonctionnement du ventilateur du refroidissement après la mise hors tension de la lampe, la lampe ne sera pas remise sous tension immédiatement, afin de la protéger.
POF	POWER Arrêt	
IIS	SERIAL	Paramètre : YUV = COMPONENT IN (YPBPR) VID = VIDEO IN SVD = S-VIDEO IN HD2 = HDMI2 IN HD1 = HDMI1 IN RG1 = COMPUTER IN
OMN	MAIN	Affichage du menu principal.
OEN	ENTER	Utiliser cette commande pour activer et accepter les éléments sélectionnés dans les menus à l'écran.
OBK	RETURN	Utiliser cette commande pour revenir à un écran de menu précédent ou sortir d'un écran de menu.
OCU/OCU/ OCL/OCR	Touches de navigation	OCU = ▲ touche OCL = ◀ touche OCD = ▼ touche OCR = ▶ touche
OST	STANDARD	Utiliser cette commande pour venir au réglage par défaut. (page 23)
OFZ	GEL d'IMAGE	L'image de projection en cours s'immobilise momentanément. Paramètre : 0 = NON 1 = OUI
OOT	MISE EN SOMMEIL	Permet de configurer la désactivation automatique de l'appareil. (page 39) 0 = NON 1 = 60min. 2 = 90min. 3 = 120min. 4 = 150min. 5 = 180min. 6 = 210min. 7 = 240min.
OSH	VIERGE	Utiliser cette commande pour éteindre l'image momentanément. Le fonctionnement commutera entre OUI et NON chaque fois que la commande est envoyée. Ne pas commuter l'appareil sur OUI et NON après un délai trop court.
OVM	IMAGE	Activer le menu IMAGE. Utiliser cette commande pour faire apparaître un élément dans le menu. (page 23)
VS1	ASPECT	Commutation du rapport d'aspect. (page 23)
VPM	MODE IMAGE	Changement de MODE IMAGE. (page 30) Paramètre : NOR = NORMAL DYN = DYNAMIQUE VCN = CINÉMA LUMIÈRE CN1 = CINÉMA 1 CN2 = CINÉMA 2 NAT = NATUREL GAM = JEU

Commandes d'interrogation

Commande	Contenu du contrôle	Paramètre
QPW	Etat de l'ALIMENTATION	000 = NON 001 = OUI
QFZ	Etat du GEL d'IMAGE	0 = NON 1 = OUI
QIN	Etat du signal de SELECTION D'ENTREE	YUV = COMPONENT IN (YPBPR) VID = VIDEO IN SVD = S-VIDEO IN HD2 = HDMI2 IN HD1 = HDMI1 IN RG1 = COMPUTER IN
QOT	Etat de la MISE EN SOMMEIL	0 = NON 1 = 60min. 2 = 90min. 3 = 120min. 4 = 150min. 5 = 180min. 6 = 210min. 7 = 240min.
QPM	Etat du MODE IMAGE	NOR = NORMAL DYN = DYNAMIQUE VCN = CINÉMA LUMIÈRE CN1 = CINÉMA 1 CN2 = CINÉMA 2 NAT = NATUREL GAM = JEU
QSH	Etat VIERGE	0 = NON

Caractéristiques techniques

Alimentation		CA 100 - 240 V 50 Hz/60 Hz
Consommation		290 W Pendant le mode de veille (quand le ventilateur est arrêté) : 0,08 W
Ampérage		3,5 A - 1,5 A
Panneau d'affichage à cristaux liquides	Taille du panneau (diagonale)	0,7 type (17,78 mm)
	Rapport d'aspect	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 (2x)/Mise au point manuelle F 1,9–3,1 f 21,7 mm–43,1 mm
Lampe		Lampe UHM (220 W)
Luminosité		2 000 lm
Conditions d'utilisation		Température 0 °C - 40 °C (32 °F - 104 °F) Lorsque ALTITUDE (page 39) est réglé sur OUI : 0 °C - 35 °C (32 °F - 95 °F) Humidité 20 % - 80 % (sans condensation)
Fréquence de balayage*1 (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 150 MHz
Signaux COMPONENT (YPbPr)		525i (480i), 525p (480p), 625i (576i), 625p (576p), 750 (720)/60p, 750 (720)/50p, 1 125 (1 080)/60i, 1 125 (1 080)/50i 1 125 (1 080)/24p, 1 125 (1 080)/60p, 1 125 (1 080)/50p
Système de couleurs		7 (NTSC/NTSC 4.43/PAL/PAL-M/PAL-N/PAL60/SECAM)
Taille de la projection		40" - 200" (1 016 mm - 5 080 mm)
Distance de projection		1,2 m - 12,4 m (3'11" - 40'8")
Rapport d'aspect de l'écran		16 : 9
Installation		FAÇADE/SOL, FAÇADE/PLAFOND, ARRIÈRE/SOL, ARR. / PLAFOND (Méthode de sélection du menu)

*1. Voir « Liste des signaux compatibles » à la page 45 pour plus de détails sur les signaux compatibles.

Bornes	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
	COMPUTER IN	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 jack RCA x 3
		Y : 1,0 V [p-p] (Sync comprise), 75 Ω
		PB/CB, (PR/CR) 0,7 V [p-p], 75 Ω
	HDMI IN	Ligne double, connecteur 19-broches HDMI
	SERIE	DIN 8 broches compatible RS-232C
Boîtier		Plastique moulé (PC+ABS)
Dimensions		Largeur 395 mm (15 -17/32")
		Hauteur 112 mm (4 -13/32")
		Longueur 300 mm (11 -25/32")
Poids		4,9 kg (10,8 lbs.)
Certifications		EN60950-1, EN55022, EN61000-3-2, EN61000-3-3, EN55024
Télécommande	Alimentation	3 V CC (2 x piles AA)
	Plage de fonctionnement	Environ 7 m (23') (lorsqu'elle est utilisée juste en face du récepteur de signal)
	Poids	125 g (4,4 ozs.) (piles comprises)
	Dimensions	Largeur 48 mm (1 -7/8")
		Longueur 138 mm (5 -13/32")
		Hauteur 28,35 mm (1-3/32") (sans compter les pièces saillantes)
Options	Support au plafond	ET-PKX200
	Écran de projection	ET-SRW90CC
	Câbles	ET-SC10CP (prise RCA x 3 - prise RCA x3)
		ET-SC10DT (prise RCA x3 - Borne D)
	Adaptateur en série	ET-ADSER (DIN 8-broches/D-sub 9-broches)

Protections du support de montage au plafond

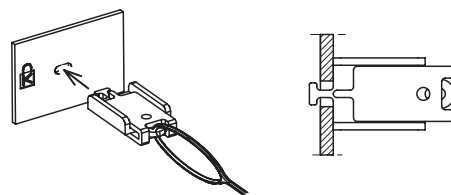
Bien que le projecteur ainsi que le support d'installation au plafond aient tous deux été conçus pour être suffisamment solides, il est recommandé de bien s'assurer que le câble de sécurité fourni avec le projecteur ait bien été installé et fixé dans la fente du verrou de sécurité du projecteur afin de garantir la sécurité de l'ensemble.

REMARQUE :

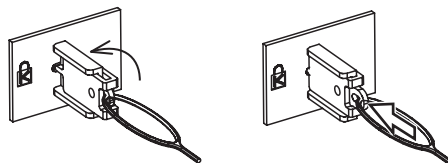
- Pendant toute la durée de la garantie, le fabricant ne pourrait en aucun cas, être tenu pour responsable de tout danger ou dommages causés soit par l'utilisation d'un support au plafond non conforme, acheté auprès de distributeurs non autorisés, soit par ses conditions d'utilisation.
- N'utiliser qu'un tournevis dynamométrique durant l'installation, et ne jamais utiliser un tournevis électrique ou un tournevis à frapper.
- Les travaux d'installation du support au plafond ne devront être effectués que par un technicien qualifié.
- Démonter au plus vite tout support au plafond qui ne sera plus utilisé.

Installation du câble de sécurité

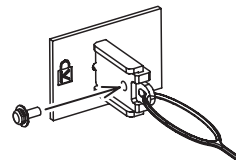
1. Installer le support de montage au plafond en suivant les consignes d'installation.
2. Faire passer la boucle du câble de sécurité autour du support de montage au plafond avec moins de jeu.
 - Attacher une des extrémités du câble à l'aide d'un verrou en le bouclant par l'autre extrémité.



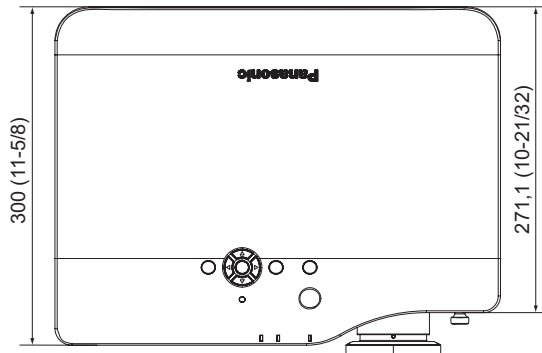
3. Tirer sur la languette du verrou et la glisser dans la fente du verrou de sécurité du projecteur.
4. Tourner le verrou à 90° et l'enfoncer fermement.



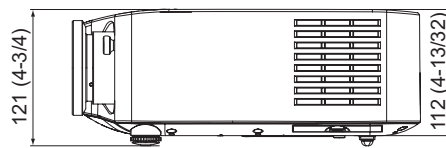
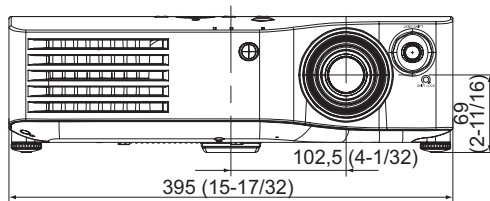
5. Fixer fermement la vis fournie avec un tournevis, tel qu'un tournevis dynamométrique.
 - Couple : $0,7 \pm 0,1$ N·m



Dimensions



Unité : mm



Marques commerciales

- VGA et XGA sont des marques commerciales d'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.
- La police utilisée dans les affichages à l'écran est la police bitmap Ricoh, qui est fabriquée et vendue par la société Ricoh Company Ltd.

Toutes les autres marques commerciales sont la propriété de leurs propriétaires respectifs.

A		G	
AC IN	13	GAMMA	31
Accessoires	10	GEL D'IMAGE	
AFFICHAGE A L'ECRAN	38	Fonction de la télécommande	23
Ajustement des pieds avant	13	Touche de la télécommande	11
ALTITUDE	39	GESTION DES COULEURS	
Angle de projection	15	Fonction de la télécommande	24
ASPECT		MENU AVANCÉ	31
Fonction de la télécommande	23	Touche de la télécommande	11
Menu POSITION	34		
Touche de la télécommande	11		
AUTO SEARCH	38		
B		H	
BACK COLOUR	38	H- POSITION	34
Bague de mise au point	12	HDMI IN	
Bague du zoom	12	Borne	13
		Connexion	18
C		HDMI SIGNAL LEVEL	38
Câble de sécurité	50		
Accessoire	10	I	
Câble électrique		IMAGE	30
Accessoire	10	Fonction de la télécommande	23
Connexion	19	Touche de la télécommande	11
CAPTEUR DE LUMINANCE	31	Informations techniques	45
Caractéristiques techniques	48	INPUT	
CHARGEMENT FAVORI	32	Touche du panneau des commandes	12
Fonction de la télécommande	22	INSTALLATION	
Touche de la télécommande	11	Menu POSITION	38
CINEMA REALITY	31	Méthode de projection	15
Commutation de l'objectif			
Molette de commutation de l'objectif • Vertical	12	L	
COMPONENT IN		LAMP POWER	39
Borne	13	LAMP RUNTIME	39, 43
Connexion	18	LAMP	
COMPUTER IN		Indicateur	12
Borne	13	Statut de l'indicateur	40
Connexion	18	LANGUE	29
Connexions	18	LIGHT HARMONIZER	12
CONTRASTE		LUMIÈRE	
MENU AVANCÉ	31	Fonction de la télécommande	22
Menu IMAGE	30	Touches de la télécommande	11
CORRECTION DE TRAPÈZE	36	LUMINOSITÉ	
COULEUR	30	MENU AVANCÉ	31
Couvercle de l'objectif	12	Menu IMAGE	30
Accessoire	10		
Port d'attache du couvercle de l'objectif	13	M	
D		MAIN POWER	13
Dépannage	44	MENU	
DÉTAIL	30	Fonction de la télécommande	27
Dimensions	51	Touche de la télécommande	11
Distance de projection	14	Touche du panneau des commandes	12
E		Menu	
EDITION DE FAVORI	33	Menu principal	28
ENTER		Navigation	27
Fonction de la télécommande	26	Sous-menu	28
Touche de la télécommande	11	MENU AVANCÉ	31
Touche du panneau des commandes	12	Menu OPTION	38
F		MIRE DE TEST	39
Filtre à air	13	MODE IMAGE	30
Remplacement	41	Fonction de la télécommande	22
FUNCTION BUTTON	37	Touches de la télécommande	11
Fonction de la télécommande	26	MODE IRIS DYN	31
Touche de la télécommande	11		
		N	
		Nettoyage	41
		O	
		OSD DESIGN	38
		OSD POSITION	38

P		THÉÂTRE	
Piles		Fonction de la télécommande	22
Accessoire	10	Touche de la télécommande	11
Piles	11	Touche de navigation	
Port d'arrivée d'air	12, 13	Touche de la télécommande	11
Port d'échappement d'air	12	Touche du panneau des commandes	12
POSITION	34	U	
POWER		Unité de la lampe	
Indicateur	12	Piles	13
Statut de l'indicateur	19	Remplacement	42
Touche de la télécommande	11	V	
Touche du panneau des commandes	12	V- POSITION	34
R		VIDEO IN	
RÉDUCTION BRUIT MPEG	31	Borne	13
RÉDUCTION DE BRUIT	31	Connexion	18
RÉGLAGE AUTOMATIQUE	36	VIERGE	37
RÉGLAGE D'HORLOGE	34	W	
RÉGLAGE DE PHASE	34	WSS	36
REGLAGE IMAGE			
Fonction de la télécommande	23		
Touche de la télécommande	11		
RETURN			
Fonction de la télécommande	27		
Touche de la télécommande	11		
Touche du panneau des commandes	12		
S			
SALON			
Fonction de la télécommande	22		
Touche de la télécommande	11		
SAUVEGARDE DU FAVORI	32		
SERIE			
Affectation des broches de la borne	46		
Borne	13		
Commandes d'interrogation	47		
Commandes de contrôle	47		
Connexion	46		
Format de base	46		
Réglages de communication	47		
Spécifications du câble	46		
SLEEP	39		
STANDARD			
Fonction de la télécommande	23		
Touche de la télécommande	11		
STARTUP LOGO	38		
Support d'installation au plafond	50		
SURBALAYAGE	36		
S-VIDEO IN			
Borne	13		
Connexion	18		
Système de réglage des pieds avant	13, 15		
SYSTÈME-TV	32		
T			
Taille de l'écran	14		
Méthodes de calcul	14		
TEINTE	30		
Télécommande	11		
Accessoire	10		
Émetteur du signal	11		
Fonctionnement	22		
Plage de fonctionnement	22		
Récepteur du signal	12		
TEMP			
Indicateur	12		
Statut de l'indicateur	40		
TEMPERATURE DES COULEURS	31		

