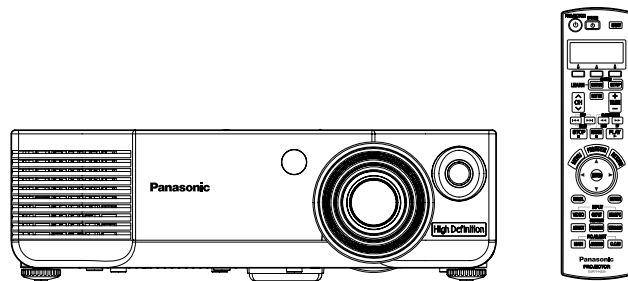


Vidéoprojecteur à cristaux liquides

Instructions d'utilisation

Numéro de modèle **PT-AE900E**

FRANÇAIS



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

Cher client Panasonic:

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

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

Numéro de modèle: **PT-AE900E**

Numéro de série:

NOTES IMPORTANTES CONCERNANT LA SECURITE

AVERTISSEMENT: CET APPAREIL DOIT ETRE RELIE A LA TERRE.

ATTENTION: 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.

AVERTISSEMENTS:

- 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.



PRECAUTION:

Afin d'assurer une conformité continue, respecter les instructions d'installation suivantes comprenant l'utilisation du cordon d'alimentation et des câbles d'interface blindés fournis lors de la connexion à un ordinateur ou à un dispositif périphérique. Si le port sériel est utilisé pour connecter un ordinateur personnel afin de commander le projecteur depuis l'extérieur, il faut utiliser le câble d'interface sériel en option RS-232C avec une âme en ferrite. Tout changement ou modification non autorisé à cet équipement annule l'autorité de faire fonctionner cet appareil.

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 risquez 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: —

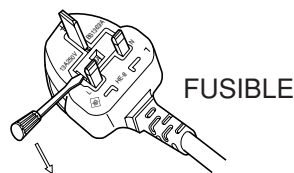
Vert et jaune:	Terre
Bleu:	Neutre
Brun:	Electrisé

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

Préparatifs

NOTES IMPORTANTES

CONCERNANT LA SECURITE...2

Précautions de sécurité6

Accessoires10

Avant l'utilisation.....11

Emplacement et fonction de chaque élément13

Pour commencer

Réglage.....18

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

Branchements.....22

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

Préparatifs pour la télécommande25

Fonctionnement de base

Mise en marche de l'alimentation...26

Mise hors circuit de l'alimentation...28

Fonctions utiles

Réglage du rapport d'aspect30

Sélection du mode d'image33

Mise en circuit de l'éclairage des touches.....33

Rappel des réglages des images sauvegardées.....34

Mise hors circuit momentanée de l'image34

Affichage du menu "IMAGE" ...35

Affichage du "MENU AVANCÉ" ...35

Utilisation de la fonction Cinema Colour Management36

Réglages

Menus à l'écran.....40

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

Réglage de l'image44

MODE IMAGE, CONTRASTE, LUMINOSITÉ, COULEUR, TEINTE, DÉTAIL, TEMP.COULEUR, MDE IRIS DYN, Réduction du bruit (NR), CINEMA REALITY, SYSTÈME-TV, MENU AVANCÉ, SAUV. MEM., CHARG. MEM., MODE SIGNAL, Projection des images compatibles avec sRGB

Ajustement de la position48

Position horizontale, Position verticale, DOT REG, REG PHASE, ASPECT, WSS, SURBALAYAGE, COR TRAP, RÉGL AUTOMAT

Changement de la langue d'affichage.....50

Réglages d'option51

INFO ÉCRAN, DESSIN AFFICHAGE, POSITION AFFICHAGE, RECH.ENTRÉE, COULEUR FOND, DÉMARRAGE LOGO, SOL/PLAFOND, INSTALLATION, ARRÊT COMPTEUR, VENTILATEUR, PUIS. LAMPE, DURÉE LAMPE

Entretien

Lorsque l'indicateur TEMP et l'indicateur LAMP sont allumés54

Nettoyage et remplacement du filtre à air56

Remplacement du bloc de lampe...57

Avant de faire appel à un technicien.....60

Nettoyage et entretien.....61

Autres

Caractéristiques62

Annexe.....64

Liste des signaux compatibles, Disposition générale du menu "GEST.COULEUR", En utilisant le connecteur SERIAL, Méthodes de calcul des dimensions de projection

Dimensions69

Marques commerciales.....70

Précautions de sécurité

AVERTISSEMENT

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

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

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

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

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

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

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

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

Ne pas surcharger la prise de courant.

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

Ne pas retirer le capot ou le modifier.

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

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

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

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

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

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

- Cela peut entraîner des chocs électriques.

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

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

Ne pas placer des récipients de liquide sur le projecteur.

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

Ne pas mettre d'objets étrangers dans le projecteur.

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

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

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

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

- Il y a risque d'électrocution.

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

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

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

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

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 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 10cm (4")], 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 le 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.

- La télécommande fournie peut être utilisée non seulement pour faire fonctionner le projecteur, mais aussi pour faire fonctionner d'autres appareils tels que des climatiseurs ou des appareils électriques, en les programmant à l'aide de la fonction d'apprentissage. Si la télécommande est utilisée de façon inadéquate, on risque de causer un incendie ou des blessures.
- Après avoir utilisé la télécommande, la ranger hors de portée des enfants ou des animaux domestiques.

Attention

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

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

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

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

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

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

Débrancher toujours tous les câbles avant de déplacer le projecteur.

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

Ne pas placer d'objets lourds sur le projecteur.

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

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

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

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

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

Utiliser uniquement les piles spécifiées.

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

Ne pas mélanger des piles usées et des piles neuves.

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

Ne pas peser de tout son poids sur ce projecteur.

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

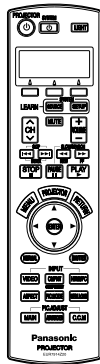
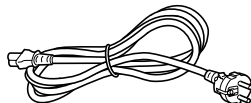
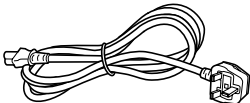
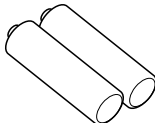
Demander à un centre technique agréé de nettoyer l'intérieur du projecteur au moins une fois par an.

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

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

Accessoires

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

<p>Télécommande (EUR7914Z20 x1)</p> 	<p>Cordon d'alimentation Europe continentale (K2CM3FR00002 x1)</p> 	<p>Cordon d'alimentation pour le Royaume-Uni (K2CT3FR00003 x1)</p> 
	<p>Piles AA pour la télécommande (x2)</p> 	

Avant l'utilisation

Avertissements concernant l'installation

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

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

Éviter d'installer le projecteur à des endroits sujets à des changements de température brusques, à proximité d'un climatiseur par exemple.

La durée de vie de la lampe risquerait d'être réduite.

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

Le projecteur peut être soumis à des interférences électromagnétiques.

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

Il faut acheter le kit d'installation séparé (numéro de modèle: ET-PKE300/ET-PKE700).

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

Si l'on utilise ce projecteur à un endroit élevé (au-dessus de 1 400 m), régler le "VENTILATEUR" sur "FORT" (se référer à la page 53).

Sinon, des anomalies pourront se produire.

Emplacement et fonction de chaque élément

Notes sur l'utilisation

Afin d'obtenir la meilleure qualité d'image

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

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

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

Écran

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

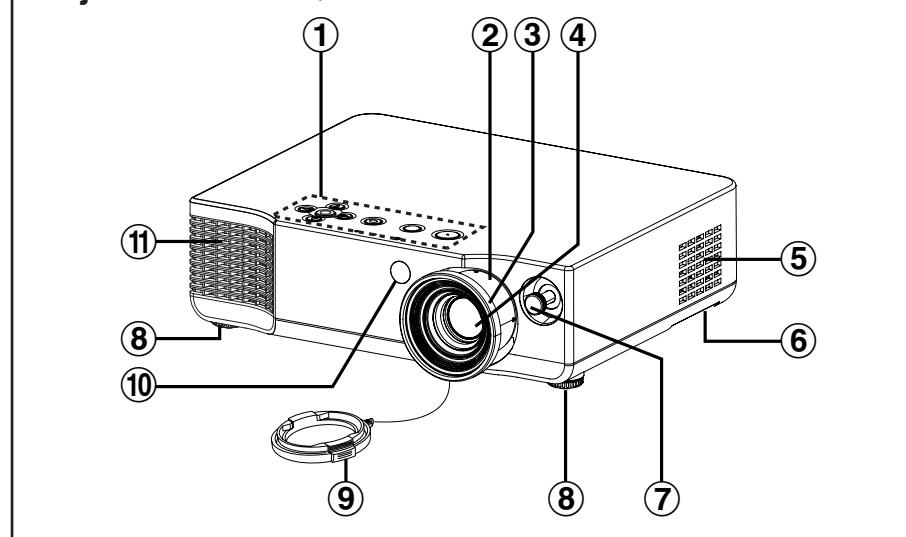
Lampe

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

Affichage à cristaux liquides

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

Projecteur <Dessus, côté droit et avant>



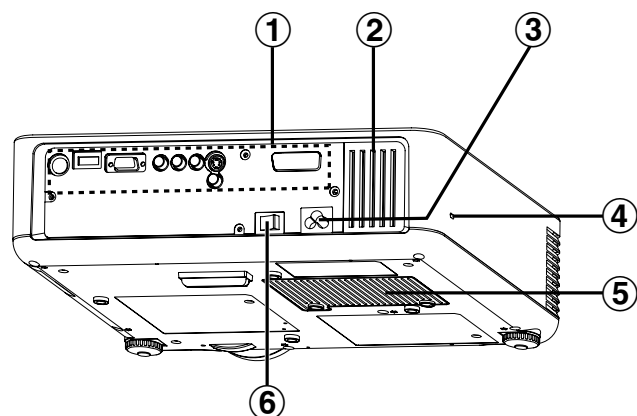
- ① **Panneau de commande du projecteur** (page 16)
- ② **Bague de zoom** (page 27)
- ③ **Bague de mise au point** (page 27)
- ④ **Objectif de projection**
- ⑤ **Orifice d'entrée d'air**
Ne pas obstruer cet orifice.
- ⑥ **Filtre à air** (page 56)
- ⑦ **Levier de décalage** (page 27)
Ce levier sert à ajuster la direction de l'objectif.
- ⑧ **Pieds réglables avant (gauche/droit)** (page 27)
- ⑨ **Capuchon d'objectif**
- ⑩ **Récepteur de signal de télécommande** (page 25)
- ⑪ **Orifice de sortie d'air**
Ne pas obstruer cet orifice.

ATTENTION

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

- De l'air chaud sort par l'orifice de sortie d'air. Ne pas placer les mains, le visage ou d'autres objets qui ne peuvent résister à la chaleur près de cette sortie d'air [laisser un espace d'au moins 10cm (4")], sinon des brûlures ou des dommages risqueraient de s'ensuivre.

Projecteur <Arrière et dessous>



① **Panneau des connecteurs** (page 15)

② **Orifice d'entrée d'air**

Ne pas obstruer cet orifice.

③ **Prise d'entrée d'alimentation (AC IN)** (page 26)

Le cordon d'alimentation fourni avec le projecteur se branche ici.
N'utiliser aucun cordon d'alimentation autre que le cordon d'alimentation fourni avec le projecteur.

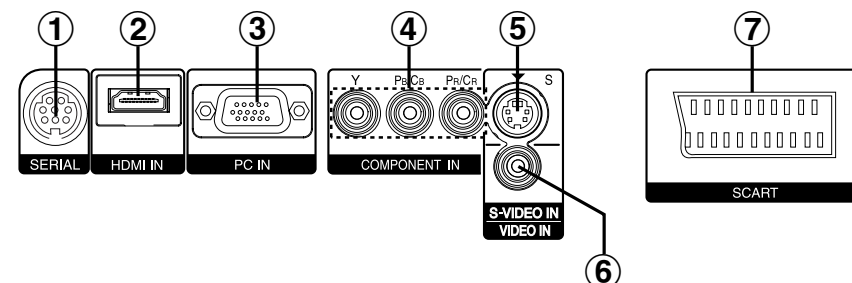
④ **Verrou de sécurité**

Peut être utilisé pour raccorder un câble antivol en vente dans le commerce (fabriqué par Kensington). Ce verrou de sécurité est compatible avec le système de sécurité Microsaver de Kensington.

⑤ **Couvercle du bloc de lampe** (page 57)

⑥ **Interrupteur MAIN POWER (alimentation principale)** (pages 26 et 28)

Panneau des connecteurs



① **Connecteur SERIAL** (pages 22, 23, 24 et 66)

Ce connecteur est utilisé pour connecter un ordinateur personnel au projecteur afin de commander le projecteur depuis l'extérieur. (Compatible avec RS-232C)

② **Connecteur HDMI IN** (page 23)

Ce connecteur est utilisé pour entrer les signaux HDMI.

③ **Connecteur PC IN (entrée RGB)** (page 24)

Ce connecteur est utilisé pour entrer les signaux RGB provenant d'un ordinateur personnel.

④ **Connecteurs COMPONENT IN [entrée (YPbPr)(CbCr)]** (page 22)

Ces connecteurs sont utilisés pour connecter les signaux YPbPr depuis un appareil compatible comme un lecteur de DVD.

⑤ **Connecteur S-VIDEO IN** (page 22)

Ce connecteur est utilisé pour entrer des signaux d'un appareil compatible S-VIDEO tel qu'un magnétoscope.

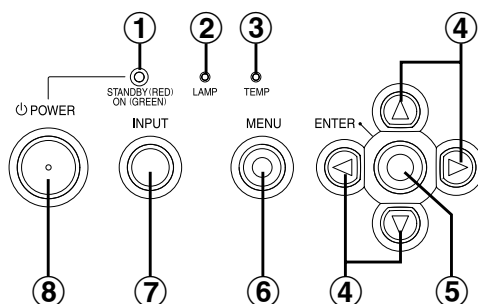
⑥ **Connecteur VIDEO IN** (page 22)

Ce connecteur est utilisée pour entrer les signaux vidéo d'un appareil tel qu'un magnétoscope.

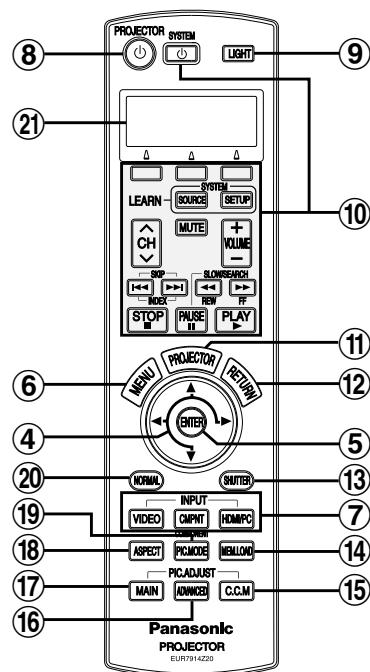
⑦ **Connecteur SCART** (page 22)

Ce connecteur est utilisé pour entrer les signaux SCART.

Panneau de commande du projecteur



Télécommande



① Indicateur d'alimentation (pages 26, 28 et 29)

Cet indicateur s'allume en rouge lorsque l'alimentation principale est établie (mode d'attente), et s'allume en vert lorsqu'une image est projetée.

② Indicateur LAMP (page 55)

Cet indicateur s'allume quand il est temps de remplacer le bloc de lampe. Il clignote si une anomalie du circuit est détectée.

③ Indicateur TEMP (page 54)

Cet indicateur s'allume pour avertir que la température interne du projecteur atteint un niveau anormal. Si la température s'élève au-dessus d'un certain niveau, l'alimentation sera coupée automatiquement et l'indicateur clignotera.

④ Touches fléchées (▲▼◀ et ▶) (page 42)

Ces touches permettent de sélectionner et de régler les éléments des menus à l'écran.

⑤ Touche ENTER (page 42)

Cette touche permet d'accepter et d'activer les éléments sélectionnés dans les menus à l'écran.

⑥ Touche MENU (page 40)

Cette touche permet de faire apparaître l'écran de menu. Lorsqu'un menu à l'écran est affiché, elle peut servir à revenir à un écran précédent ou à effacer l'écran.

⑦ Touches INPUT (page 27)

Ces touches sont utilisées pour commuter les signaux d'entrée parvenant de l'équipement connecté.

⑧ Touche POWER (pages 26 et 28)

⑨ Touche LIGHT (page 33)

Cette touche permet d'éclairer les touches de la télécommande.

⑩ Touches d'utilisation de l'appareil sélectionné

Ces touches permettent d'utiliser les appareils qui ont été programmés dans la télécommande à l'aide des fonctions de préréglage ou d'apprentissage de la télécommande. Pour plus de détails, se reporter au "Guide de la télécommande".

⑪ Touche PROJECTOR

Les touches ④ à ⑥ et ⑫ permettent de faire fonctionner le projecteur et les autres appareils qui ont été programmés dans la télécommande. Veiller à appuyer sur la touche PROJECTOR avant d'utiliser le projecteur.

⑫ Touche RETURN (page 42)

Lorsqu'un écran de menu apparaît, cette touche permet de revenir à un écran précédent ou d'effacer l'écran.

⑬ Touche SHUTTER (page 34)

Cette touche permet d'éteindre momentanément l'image.

⑭ Touche MEM. LOAD (MEMORY LOAD) (page 34)

Cette touche permet d'afficher le menu "CHARG. MEM."

⑮ Touche C.C.M. (Cinema Colour Management) (page 36)

Cette touche permet d'afficher le menu "GEST. COULEUR".

⑯ Touche ADVANCED (pages 35 et 46)

Cette touche permet de faire apparaître un élément dans le "MENU AVANCÉ".

⑰ Touche MAIN (pages 35 et 44)

Cette touche permet de faire apparaître un élément dans le menu "IMAGE".

⑱ Touche ASPECT (page 30)

Cette touche est utilisée pour effectuer le réglage de l'aspect. (Pour les proportions verticales à horizontales)

⑲ Touche PIC. MODE (PICTURE MODE) (page 33)

Lorsque vous appuyez sur cette touche, le mode d'image change.

⑳ Touche NORMAL (page 43)

Cette touche permet de remettre les réglages du projecteur aux valeurs par défaut.

㉑ Affichage à cristaux liquides

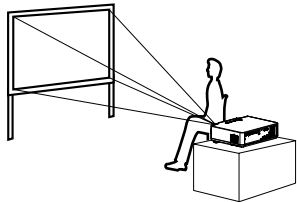
L'appareil sélectionné apparaît sur le côté supérieur. Le guide d'ajustement des fonctions de préréglage et d'apprentissage et le guide d'utilisation des touches de l'appareil sélectionné apparaissent sur le côté inférieur.

Réglage

Méthodes de projection

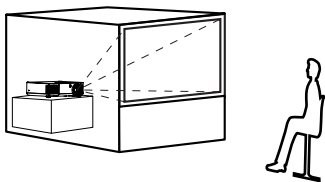
Le projecteur peut être réglé de sorte que l'une des quatre méthodes de projection suivantes soient utilisées. Choisir la méthode de projection correspondant au réglage (la méthode de projection peut être réglée dans le menu "OPTION". Se référer à la page 52 pour les détails).

● Projection de façade avant



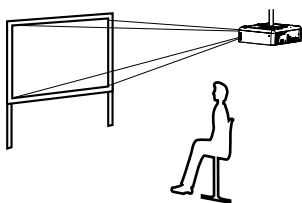
Éléments de menus	Réglage
SOL/PLAFOND	SOL
INSTALLATION	FAÇADE

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



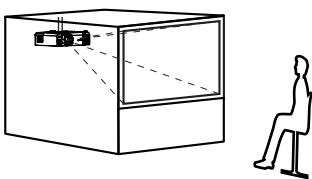
Éléments de menus	Réglage
SOL/PLAFOND	SOL
INSTALLATION	ARRIÈRE

● Projection de plafond avant



Éléments de menus	Réglage
SOL/PLAFOND	PLAFOND
INSTALLATION	FAÇADE

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

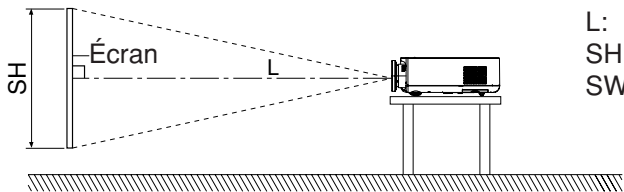


Éléments de menus	Réglage
SOL/PLAFOND	PLAFOND
INSTALLATION	ARRIÈRE

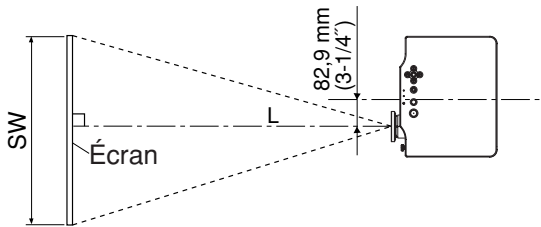
REMARQUE:

- Il faudra acheter le support au plafond (ET-PKE300/ET-PKE700) vendu séparément lors de l'utilisation de la méthode d'installation au plafond.
- Ne pas installer le projecteur verticalement ou incliné horizontalement, cela peut endommager le projecteur.
- Il est recommandé d'installer le projecteur à un emplacement incliné à moins de $\pm 30^\circ$ de la verticale. Si le projecteur est installé à un emplacement incliné de plus de $\pm 30^\circ$ de la verticale, cela peut réduire la durée de vie des composants.

Position du projecteur



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



REMARQUE:

- Placer le projecteur verticalement par rapport à l'écran.

Distances de projection

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

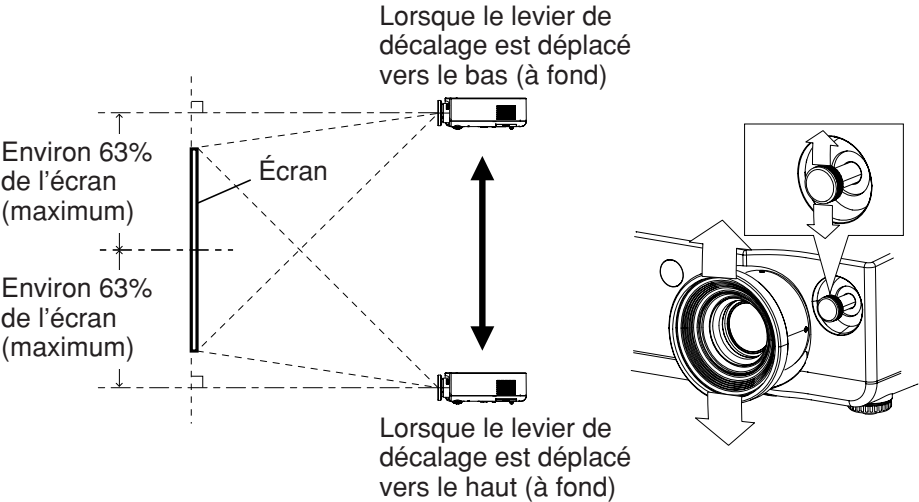
REMARQUE:

- Les dimensions dans le tableau ci-dessus sont approximatives.
- Pour plus de détails concernant les distances de l'image projetée, se référer à la page 69.

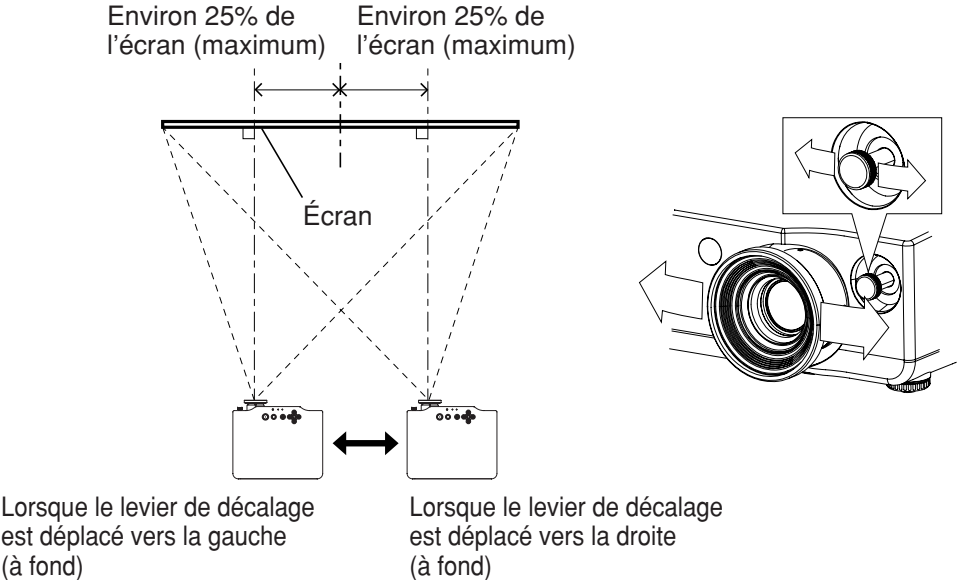
Etablissement d'une plage à l'aide de la fonction de décalage de direction de l'objectif

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

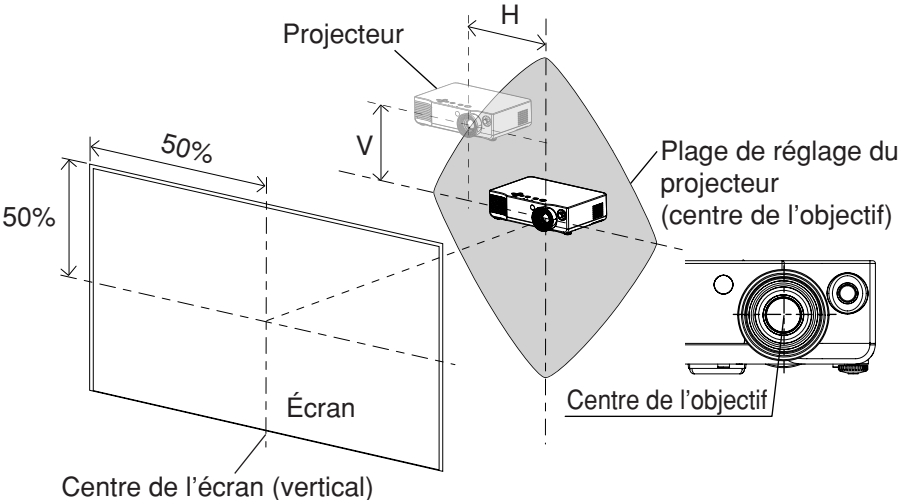
• Décalage vertical de l'objectif



• Décalage horizontal de l'objectif



• Plage d'installation du projecteur par rapport à l'écran



Vertical (V)	Plage de décalage horizontal (H)	Plage d'utilisation du levier de décalage
Environ 63%	Environ 0%	Lorsque l'objectif a été décalé à fond vers le haut ou vers le bas.
Environ 50%	Environ 8%	Lorsque le centre de l'objectif se trouve à la même hauteur que le bord supérieur ou inférieur de l'écran.
Environ 0%	Environ 25%	Lorsque l'objectif est décalé seulement vers la droite ou vers la gauche.

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

REMARQUE:

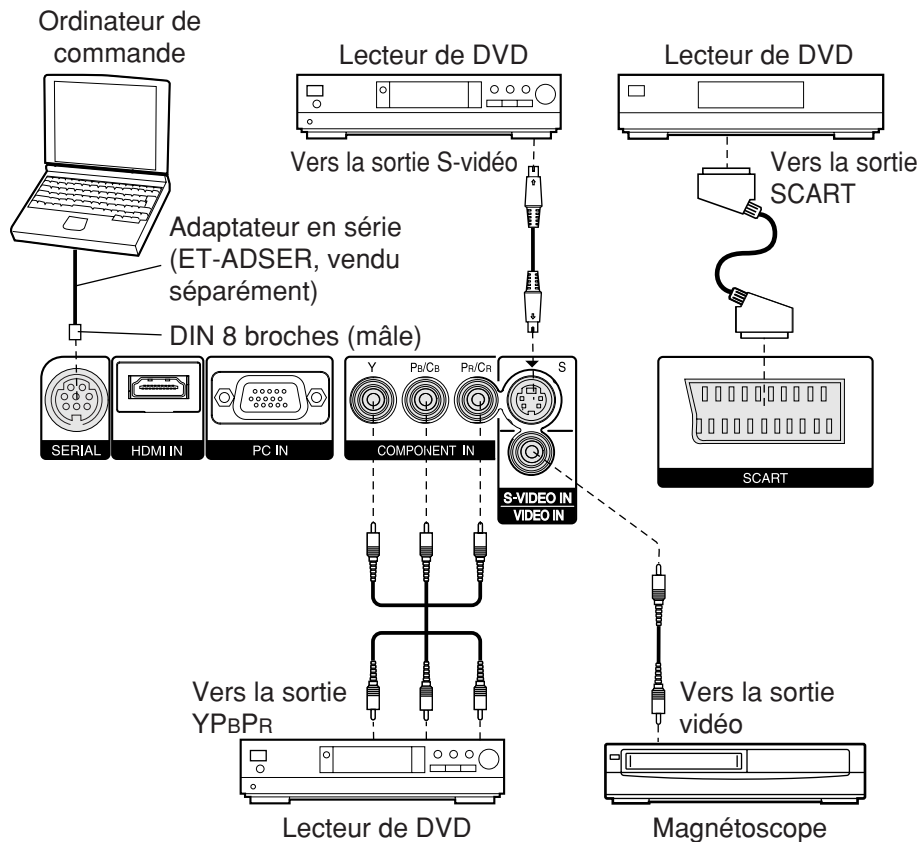
- Faire tourner le levier de décalage vers la droite pour bloquer le levier de décalage.
- Lorsque l'objectif a été décalé à fond vers la droite ou vers la gauche, il n'est pas possible de décaler l'objectif vers le haut ou vers le bas. Lorsque l'objectif a été décalé à fond vers le haut ou vers le bas, il n'est pas possible de décaler l'objectif vers la droite ou vers la gauche.
- En général, la qualité maximale de l'image est obtenue lorsque l'objectif est placé au centre (horizontalement et verticalement).
- Lorsque le projecteur est incliné verticalement et qu'il est nécessaire d'effectuer la correction de la déformation du trapèze, placer le projecteur de façon que le centre de l'objectif et le centre de l'écran (vertical) coïncident.

Branchements

Remarques sur les branchements

- Bien lire le manuel d'instructions de chaque dispositif périphérique avant de l'utiliser.
- Couper l'alimentation électrique de tous les dispositifs périphériques avant de faire les branchements.
- Si les câbles nécessaires pour effectuer le branchement ne sont pas fournis avec le dispositif périphérique ou s'ils ne sont pas disponibles en option, on doit préparer un câble convenant au dispositif concerné.
- Pour plus de détails concernant les signaux compatibles qui peuvent être entrés dans le projecteur, se référer à la liste de la page 64.
- Ce projecteur n'est pas équipé d'un circuit de système audio. Connecter la sortie audio de l'appareil connecté à un système audio séparé.

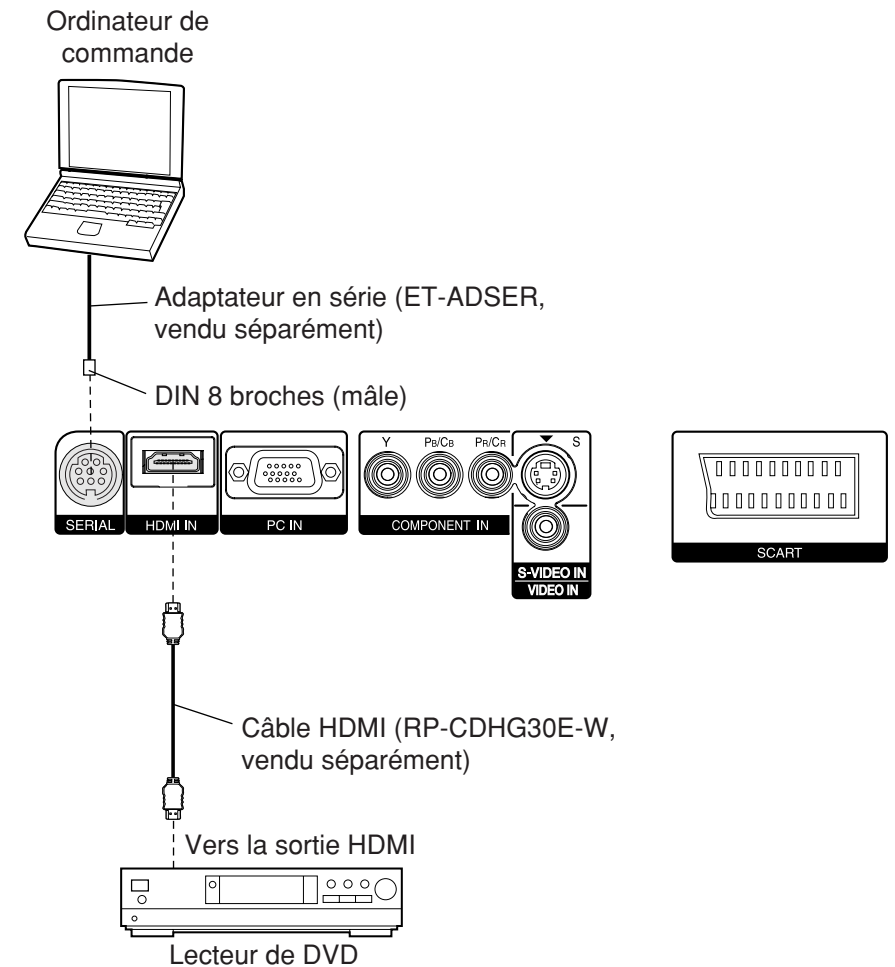
Branchement d'un équipement vidéo



REMARQUE:

- Lorsque l'appareil branché à SCART est allumé, le réglage de sélection d'entrée sera commuté automatiquement à SCART, et "ASPECT" (page 30) sera aussi réglé automatiquement. (Lorsque "WSS" est mis sur "OUI", se reporter à la page 49 pour plus de détails.)

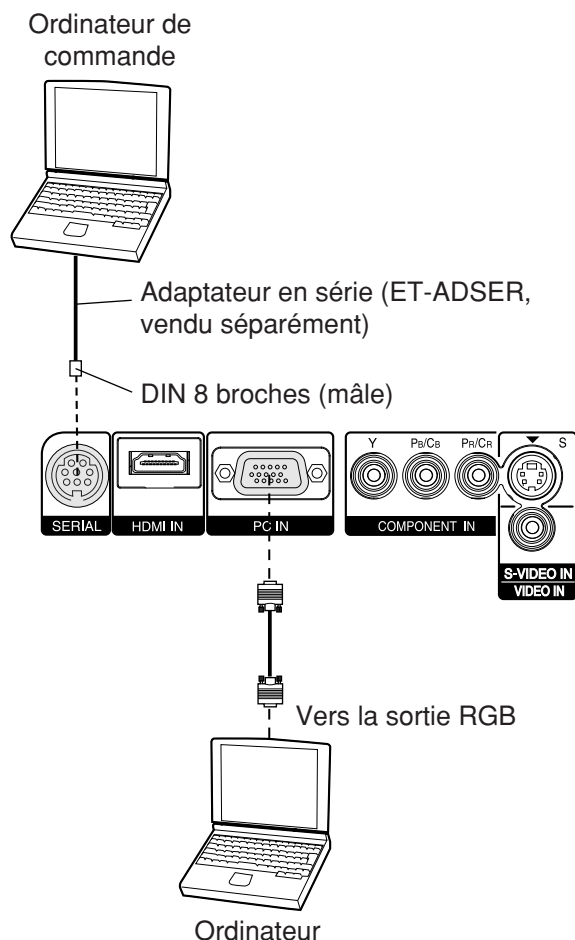
Branchement d'un équipement compatible avec HDMI



REMARQUE:

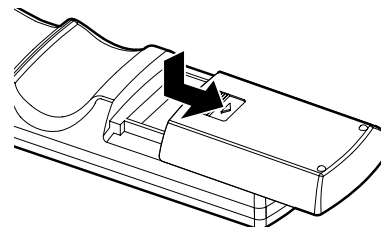
- Veiller à utiliser un câble HDMI conforme aux spécifications HDMI. Si l'on utilise des câbles inadéquats, l'équipement connecté risquera de ne pas fonctionner correctement.
- Ce projecteur peut être connecté aux équipements HDMI et DVI; toutefois, il est possible que certains équipements ne fonctionnent pas correctement, que les images n'apparaissent pas correctement par exemple.

Branchement à un ordinateur

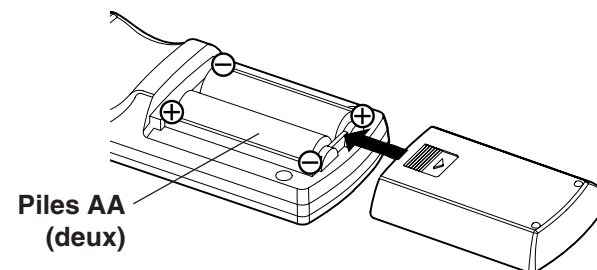


Préparatifs pour la télécommande

① Ouvrir le couvercle.



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



REMARQUE:

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

Plage d'utilisation

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

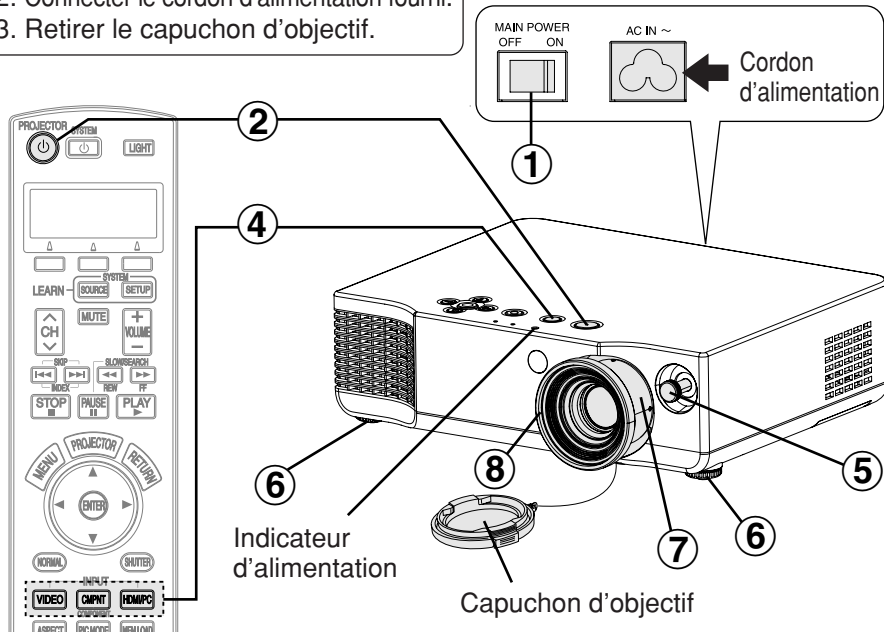
REMARQUE:

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

Mise en marche de l'alimentation

Avant d'allumer le projecteur

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



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

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

2 Appuyer sur la touche POWER.

- L'indicateur d'alimentation du projecteur clignote en vert. Peu après, l'indicateur s'allume en vert, et le logo de démarrage apparaît. Si l'on ne désire pas que le logo de démarrage apparaisse, régler "DÉMARRAGE LOGO" à "NON". (Se reporter à la page 52.)

3 Allumer tous les appareils connectés.

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

REMARQUE:

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

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

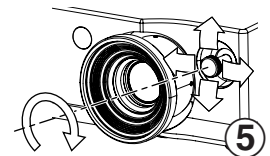
	Touche de sélection d'entrée	INPUT
Panneau de commande	Changement des signaux	VIDEO → S-VIDEO → YPBPr
		HDMI ← PC ← SCART
Télécommande	Changement des signaux	VIDEO
		CMPNT
		HDM/PC
		VIDEO
		YPBPr
		PC
		S-VIDEO
		SCART
		HDMI

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

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

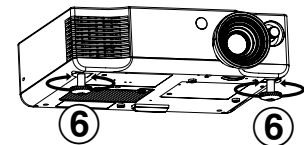
5 Réglage du décalage d'objectif

- Utiliser le levier de décalage pour ajuster la position de l'image projetée.
- Tourner le levier de décalage vers la droite pour bloquer le levier de décalage, et vers la gauche pour libérer le levier de décalage. Ne pas tirer le levier de décalage pendant qu'on effectue le réglage du décalage de l'objectif.



6 Réglage de l'angle

- La position de l'image projetée (vers le haut et vers le bas) peut être ajustée précisément en faisant tourner les pieds réglables avant.
- Lors du réglage des pieds, faire attention à l'air chaud sortant de l'orifice de sortie d'air.
- Si l'image projetée comporte une déformation du trapèze, régler "COR TRAP" dans le menu "POSITION". (Pour plus de détails, se reporter à la page 49).

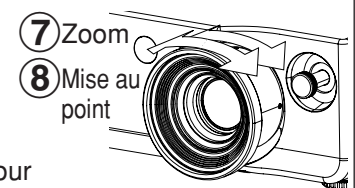


7 Réglage de la taille

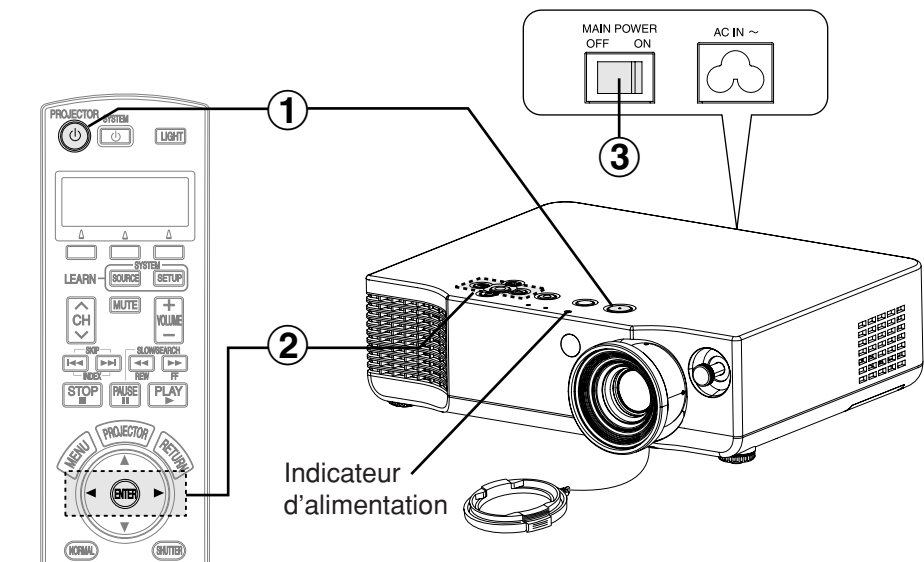
- Tourner la bague du zoom pour régler la taille de l'image projetée.

8 Réglage de la mise au point

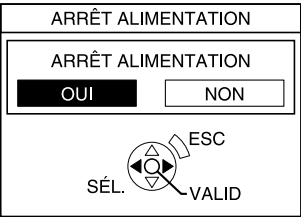
- Tourner la bague de mise au point pour régler la mise au point de l'image projetée.



Mise hors circuit de l'alimentation



- 1 Appuyer sur la touche POWER.**
- Un écran de confirmation apparaît sur l'écran.



- 2 Appuyer sur la touche ◀ ou ▶ pour sélectionner "OUI", puis appuyer sur la touche ENTER.**

- Le bloc de lampe s'éteint et l'image n'est plus projetée (l'indicateur d'alimentation du projecteur s'allume en orange pendant que le ventilateur de refroidissement fonctionne).

- 3 Appuyer sur l'interrupteur MAIN POWER (alimentation principal) pour éteindre le projecteur après que l'indicateur d'alimentation du projecteur s'est allumé en rouge.**

- Ne pas éteindre le projecteur pendant que le ventilateur de refroidissement fonctionne. Veiller à ne pas mettre l'interrupteur MAIN POWER (alimentation principal) du projecteur sur la position d'arrêt ou à ne pas débrancher le cordon d'alimentation de la prise de courant.

REMARQUE:

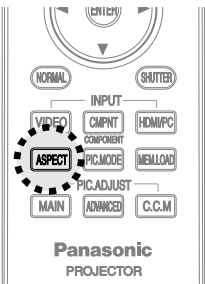
- Pendant la projection d'une image, le ventilateur de refroidissement fonctionne en produisant un léger bruit. Ce bruit peut changer en fonction de la température ambiante. Si l'on allume ou éteint la lampe, ce bruit augmentera un peu.
- En utilisant le menu "OPTION" pour régler "PUIS. LAMPE" sur "FAIBLE", on peut diminuer le bruit de fonctionnement du ventilateur (se référer à la page 53).
- On peut aussi éteindre le projecteur en appuyant deux fois sur la touche POWER ou en la maintenant enfoncée pendant au moins 0,5 seconde.
- Lorsque le projecteur est en mode d'attente (l'indicateur d'alimentation du projecteur est alors allumé en rouge), le projecteur consomme encore environ 0,08 W de courant, même lorsque le ventilateur de refroidissement est arrêté.

Indicateur d'alimentation

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

Réglage du rapport d'aspect (ASPECT)

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



Appuyer sur la touche ASPECT.

- Si l'on appuie sur la touche ASPECT, le rapport d'aspect sera changé dans l'ordre des réglages successifs indiqué ci-dessous.
- Pour obtenir de l'aide concernant la sélection d'un rapport d'aspect adéquat, se reporter aux illustrations du tableau.

S-VIDEO/VIDEO/ YPbPr/SCART	ÉLARGI→4:3→16:9→14:9→ZOOM1→ZOOM2
	[Lors de l'entrée d'un signal NTSC, 525i (480i) ou 525p (480p) YPbPr] AUTO→4:3→16:9→ÉLARGI→ZOOM
	[Lorsqu'un signal 525i (480i) SCART est entré] 4:3→16:9→ÉLARGI→ZOOM
PC	4:3→16:9→V-SCROLL *Il est impossible de régler "V-SCROLL" lorsqu'un signal VGA ou SVGA est entré.
HDMI	4:3→16:9
	[Lorsqu'un signal 525p (480p) / 625p (576p) est entré] 4:3→16:9→ÉLARGI→ZOOM

ASPECT	Signal d'entrée	Image projetée
4:3		4:3
16:9		Extension horizontale de l'image projetée

ASPECT	Signal d'entrée	Image projetée
14:9		L'extension conserve le rapport d'origine
ÉLARGI		Extension horizontale de l'image projetée (Le centre de l'image est moins déformé.)
ZOOM, ZOOM1 ZOOM2 ("ZOOM2" est pour les signaux de boîte aux lettres 2,35 : 1.)		L'extension conserve le rapport d'origine
V-SCROLL (XGA/MXGA/SXGA/WIDE768 seulement)		Une image est projetée sans extension ou réduction.
ÉLARGI HORIZ. [Signaux 1 125 (1 080) /60i, 1 125 (1 080) /50i, 1 125 (1 080) /24p, 750 (720) /60p et 750 (720) /50p seulement]		Extension horizontale de l'image projetée

- Les rapports d'aspect des signaux suivants seront commutés entre 16:9 et "ÉLARGI HORIZ.". (Se reporter à la page 64.)
1 125 (1 080) /60i, 1 125 (1 080) /50i, 1 125 (1 080) /24p, 750 (720) /60p, 750 (720) /50p
- Les rapports d'aspect des signaux suivants sont fixes et ne peuvent pas être changés.
WIDE 480/600/720/768/768-2
*WIDE768 signaux peuvent être réglés à "V-SCROLL".

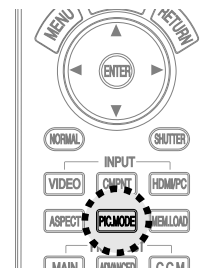
- Lorsque “WSS” est réglé sur “OUI” (page 49), le projecteur commute automatiquement le rapport d’aspect si le signal d’entrée possède un signal de détection.
- “LARGE” apparaît sur l’écran lorsque “ASPECT” est réglé automatiquement (lorsque “WSS” est mis sur “OUI”). Appuyer sur la touche ASPECT pour commuter le rapport d’aspect.
- “AUTO” s’affiche en fonction du type de signal entré. Lorsqu’il est réglé sur “AUTO”, le projecteur change automatiquement le rapport d’aspect si le signal entré comporte un signal de détection.
- Lorsque le réglage est sur “V-SCROLL”, vous pouvez régler la position verticale en appuyant sur les touches ▼ et ▲ (fermer l’écran de menu avant de régler la position verticale).

REMARQUE:

- Si un mode sélectionné ne correspond pas au rapport d’aspect du signal entré, ceci risque d’affecter la qualité de visionnement de l’image originale.
- Si ce projecteur est utilisé dans des endroits comme des cafés ou des hôtels pour montrer des programmes dans un but commerciale ou pour un visionnement public, noter que si la fonction de sélection de rapport d’aspect est utilisée pour changer le rapport d’aspect de l’image de l’écran, ceci peut enfreindre les droits du propriétaire original des droits d’auteur pour ce programme en vertu des lois de protection des droits d’auteur.
- Si une image 4:3 est projetée sur un écran 16:9, une déformation pourra se produire vers les bords de l’image, et une partie de l’image ne sera alors plus visible. Les programmes possédant un rapport d’aspect de 4:3 doivent être visionnés en mode 4:3 afin de respecter correctement les buts et les intentions du créateur du programme d’origine.
- Les tailles d’image telles que Cinéma-Vision qui sont projetées à une taille plus large que le rapport 16:9 comporteront des champs noirs étroits sur leurs côtés supérieur et inférieur.
- Vous pouvez aussi changer le rapport d’aspect à partir du menu “POSITION”.

Sélection du mode d’image (PIC.MODE)

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



Appuyer sur la touche PIC.MODE.

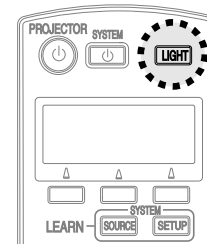
- Lorsque vous appuyez sur la touche PIC.MODE, le mode d’image change.

- NORMAL**Lorsqu’on visionne différentes sources d’images.
- DYNAMIC**Lorsqu’on utilise le projecteur dans une salle lumineuse.
- CINÉMA1**Lorsqu’on visionne des films. L’image projetée sera mieux détaillée. Ce mode permet d’obtenir une apparence proche de celle des films hollywoodiens.
- CINÉMA2**Lorsqu’on visionne des films. Les images projetées sont profondes et riches.
- CINÉMA3**Lorsqu’on visionne des films aux couleurs vives, tels que des films d’action et des films d’animation. Les images projetées sont plus claires et plus lumineuses.
- VIDÉO**Lorsqu’on visionne des programmes de sport et de musique.
- NATUREL**Pour reproduire fidèlement les couleurs des images à partir de la source d’images.

REMARQUE:

- Le mode d’image peut aussi être sélectionné depuis “MODE IMAGE” dans le menu “IMAGE”.
- Lorsque le menu “MODE IMAGE” est sélectionné, les réglages passeront automatiquement aux derniers réglages “PROFIL” (page 36) qui étaient utilisés pour le mode d’image sélectionné.

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

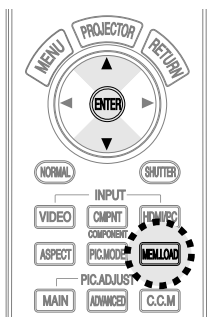


Appuyer sur la touche LIGHT.

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

Rappel des réglages des images sauvegardées (MEM.LOAD)

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



Appuyer sur la touche MEM.LOAD.

MÉMOIRE1
MÉMOIRE2
MÉMOIRE3

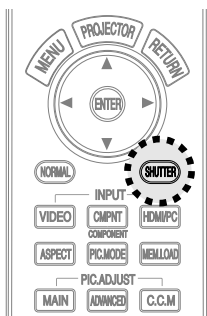
- Le menu "CHARG. MEM." apparaît alors.
- Appuyer sur la touche ▲ ou ▼ pour sélectionner le réglage que l'on veut rappeler, puis appuyer sur la touche ENTER.

REMARQUE:

- Seuls les réglages sauvegardés dans le menu "SAUV.MEM." s'afficheront dans le menu "CHARG.MEM." (se référer à la page 47).

Mise hors circuit momentanée de l'image (SHUTTER)

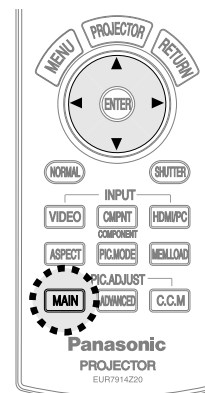
La fonction "SHUTTER" peut être utilisée pour mettre momentanément l'image hors circuit lorsque le projecteur n'est pas utilisé pendant de courtes périodes de temps. Le projecteur consomme moins de courant en mode "SHUTTER" qu'en mode de projection normal.



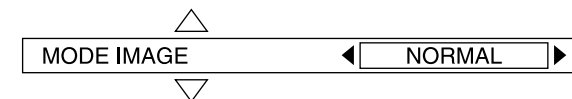
Appuyer sur la touche SHUTTER.

- L'image s'éteint alors.
- Pour revenir au mode de fonctionnement normal, appuyer sur n'importe quelle touche du projecteur ou de la télécommande à l'exception de la touche LIGHT et des touches d'utilisation de l'appareil sélectionné sur la télécommande. (Pour plus de détails, se reporter à la page 17.)

Affichage du menu "IMAGE" (MAIN)

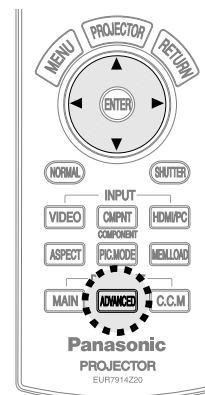


Appuyer sur la touche MAIN.

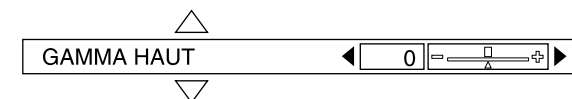


- L'écran de réglage individuel apparaît comme indiqué ci-dessus. Appuyer sur la touche ▲ ou ▼ pour commuter l'élément.
- Appuyer sur la touche ◀ ou ▶ pour régler la valeur ou pour changer le réglage.
- Il est possible de régler les éléments du menu "IMAGE" en utilisant des réglages sélectifs ou l'échelle à barres seulement.
- L'affichage de l'écran sera effacé lorsqu'on appuie sur la touche MENU ou sur la touche RETURN, ou lorsqu'aucune opération n'est effectuée pendant 3 secondes.
- Pour plus de détails concernant le menu "IMAGE", se reporter à la page 44.

Affichage du "MENU AVANÇÉ" (ADVANCED)



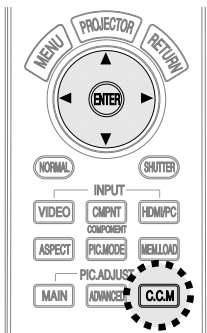
Appuyer sur la touche ADVANCED.



- L'écran de réglage individuel apparaît comme indiqué ci-dessus. Appuyer sur la touche ▲ ou ▼ pour commuter l'élément.
- Appuyer sur la touche ◀ ou ▶ pour régler la valeur.
- Les éléments du "MENU AVANÇÉ" ne peuvent être réglés qu'avec l'échelle à barres.
- L'affichage de l'écran sera effacé lorsqu'on appuie sur la touche MENU ou sur la touche RETURN, ou lorsqu'aucune opération n'est effectuée pendant 3 secondes.
- Pour plus de détails concernant le "MENU AVANÇÉ", se reporter à la page 46.

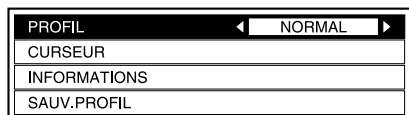
Utilisation de la fonction Cinema Colour Management (C.C.M)

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



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

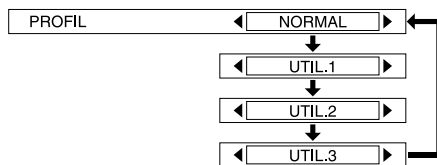
Appuyer sur la touche C.C.M.



- Le menu "GEST.COULEUR" apparaît alors.

PROFIL

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



NORMAL Lorsque les images sont projetées en fonction du réglage de "MODE IMAGE" (page 33). Ce réglage est le réglage par défaut.

UTIL.1/2/3 Ces éléments ne s'affichent que lorsque "SAUV.PROFIL" a été exécuté. Pour plus de détails, se référer à la page 39.

REMARQUE:

- Pour plus de détails concernant la disposition générale du menu "GEST.COULEUR", se référer à la page 65.
- Il est possible d'entrer le menu "GEST.COULEUR" à partir de "MENU AVANCÉ" dans le menu "IMAGE" (page 46).
- Lorsque le menu "MODE IMAGE" est sélectionné, les réglages passeront automatiquement aux derniers réglages "PROFIL" qui étaient utilisés pour le mode d'image sélectionné.
- Lorsqu'on récupère un profil, "CURSEUR" et "SAUV. PROFIL" n'apparaîtront pas si le mode d'image actuellement sélectionné ne correspond pas au mode d'image qui était sélectionné lorsqu'on avait sauvegardé ce profil. (Il est seulement possible de vérifier l'ajustement des couleurs dans le menu "INFORMATIONS".)
- "INFORMATIONS" et "SAUV.PROFIL" ne s'affichent que lorsque les couleurs ont été ajustées dans le menu "CURSEUR".

CURSEUR

Il est possible de sélectionner une couleur de l'image projetée, et d'ajuster les réglages de couleur.

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

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

- Appuyer sur les touches ▲, ▼, ◀ et ▶ pour déplacer le curseur, puis appuyer sur la touche ENTER.
- La couleur sélectionnée (C) et le menu "CURSEUR" (A) apparaissent alors.

② Ajuster les éléments du menu "CURSEUR".

- La couleur ajustée dans le menu "CURSEUR" (D) apparaît alors.

COULEUR Règle la profondeur de la couleur.

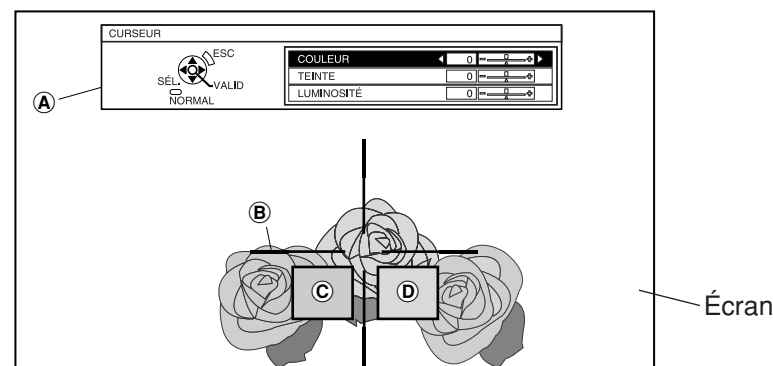
TEINTE Règle la teinte de la couleur.

LUMINOSITÉ Règle la luminosité de la couleur.

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

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

Si l'on désire continuer à régler une autre couleur après avoir réglé une couleur, appuyer sur la touche MENU ou sur la touche RETURN de la télécommande, puis refaire les opérations à partir de l'étape ①.



④ Appuyer deux fois sur la touche MENU ou sur la touche RETURN de la télécommande, puis sauvegarder les réglages de couleur ajustés.

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

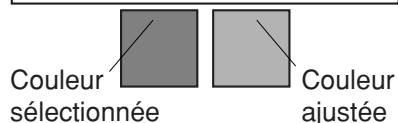
REMARQUE:

- L'image projetée sera interrompue momentanément lorsque le curseur apparaît. Appuyer sur la touche MENU ou sur la touche RETURN de la télécommande pour annuler l'image fixe. (Si le menu "CURSEUR" est affiché, appuyer deux fois sur la touche MENU ou sur la touche RETURN.)
- Lorsque l'image projetée comporte des couleurs semblables ou similaires, ces couleurs sont également changées.

- Les couleurs blanc, gris et noir ne peuvent pas être ajustées.
- Si les couleurs semblables sont ajustées séparément, il se peut que ces couleurs ne soient pas ajustées en fonction des préférences.
- Vous pouvez régler 8 couleurs au maximum ("POINT1-8") pour chaque utilisateur ("UTIL.1/2/3"). Le curseur n'apparaîtra pas lorsque 8 couleurs ont déjà été réglées.

INFORMATIONS

MODE IMAGE	: CINÉMA1		
	COULEUR	TEINTE	LUMINO
POINT1	0	0	+2
POINT2	-1	0	-2
POINT3	0	+10	0
POINT4	-10	+10	-10
POINT5	-6	+5	+7
POINT6	+3	-3	+1
POINT7	0	+7	+9
POINT8	-1	+14	-4
TOUT EFFACER			



CHANGEMENT
SUPPRESSION

SUPPRESSION
SUPPRIMEZ LES DONNÉES DU POINT 1.
<input type="button" value="OUI"/> <input type="button" value="NON"/>
<div> <div>SÉL.</div> <div> <div>ESC</div> <div>VALID</div> </div> </div>

Il est possible d'ajuster à nouveau les réglages de couleur, ou de supprimer les réglages.

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

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

Pour supprimer tous les réglages, sélectionner "TOUT EFFACER", puis appuyer sur la touche ENTER. L'écran de confirmation apparaît alors.

Sélectionner "OUI" puis appuyer sur la touche ENTER. Tous les réglages du menu "INFORMATIONS" seront supprimés, et le réglage "PROFIL" reviendra à "NORMAL".

CHANGEMENT

Le menu "CURSEUR" (page 37 ^A) s'affiche alors. Les réglages des couleurs peuvent être de nouveau ajustés.

SUPPRESSION

Le réglage de couleur sélectionné est supprimé.

L'écran de confirmation apparaît lorsqu'on appuie sur la touche ENTER.

Sélectionner "OUI" pour supprimer les réglages.

SAUV.PROFIL

UTIL.1
UTIL.2
UTIL.3

SAUV.PROFIL
SAUVEGARDE DES DONNÉES EN UTILISATEUR 1.
<input type="button" value="OUI"/> <input type="button" value="NON"/>
<div> <div>SÉL.</div> <div> <div>ESC</div> <div>VALID</div> </div> </div>

Il est possible de sauvegarder les réglages de couleur ajustés.

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

Appuyer sur la touche ▲ ou ▼ pour sélectionner le numéro ("UTIL.1/2/3") dans lequel enregistrer le réglage, puis appuyer sur la touche ENTER. L'écran de confirmation apparaît alors. Sélectionner "OUI" pour sauvegarder les réglages.

REMARQUE:

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

Menus à l'écran

Écrans menu

Les divers réglages et ajustements pour ce projecteur peuvent être effectués en sélectionnant les opérations à partir des menus à l'écran. L'arrangement général de ces menus est indiqué ci-dessous.

Écran de menu

MENU	
IMAGE	MODE IMAGE NORMAL
POSITION	CONTRASTE 0
LANGUAGE	LUMINOSITÉ 0
OPTION	COULEUR 0
	TEINTE 0
	DÉTAIL 0
	TEMP.COULEUR 0
	MDE IRIS DYN OUI
	NR OUI
	CINEMA REALITY OUI
	SYSTÈME-TV AUTO
	MENU AVANCÉ
	SAUV.MEM.
	CHARG.MEM.

- Appuyer sur la touche MENU pour faire apparaître l'écran de menu. Pour plus de détails concernant l'utilisation des menus à l'écran, se reporter à la page 42.



Menu IMAGE (page 44)

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

MODE IMAGE	NORMAL
CONTRASTE	0
LUMINOSITÉ	0
COULEUR	0
TEINTE	0
DÉTAIL	0
TEMP.COULEUR	0
MDE IRIS DYN	OUI
NR	OUI
CINEMA REALITY	OUI
SYSTÈME-TV	AUTO
MENU AVANCÉ	
SAUV.MEM.	
CHARG.MEM.	

Lorsqu'un signal YPbPr/PC/HDMI est entré

MODE IMAGE	NORMAL
CONTRASTE	0
LUMINOSITÉ	0
COULEUR	0
TEINTE	0
DÉTAIL	0
TEMP.COULEUR	0
MDE IRIS DYN	OUI
NR	OUI
CINEMA REALITY	OUI
MENU AVANCÉ	
SAUV.MEM.	
CHARG.MEM.	
MODE SIGNAL	525p



Menu POSITION (page 48)

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

POSI-H	0
POSI-V	0
ASPECT	4:3
WSS	NON
COR TRAP	0

Lorsqu'un signal HDMI est entré

POSI-H	0
POSI-V	0
ASPECT	4:3
SURBALAYAGE	OUI
COR TRAP	0

Lorsqu'un signal YPbPr est entré

POSI-H	0
POSI-V	0
REG PHASE	0
ASPECT	4:3
WSS	NON
SURBALAYAGE	OUI
COR TRAP	0

Lorsqu'un signal PC est entré

POSI-H	0
POSI-V	0
DOT REG	0
REG PHASE	0
ASPECT	4:3
COR TRAP	0
RÉGL AUTOMAT	



Menu LANGUAGE (page 50)

DEUTSCH	1/2
FRANÇAIS	
ESPAÑOL	
ITALIANO	
PORTUGUÊS	
SVENSKA	
NORSK	
DANSK	

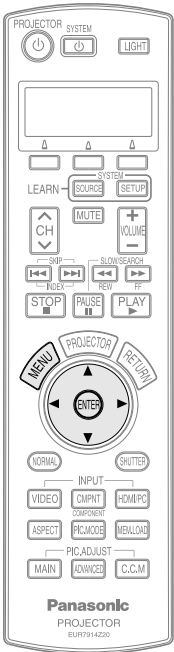
POLSKI	2/2
ČEŠTINA	
MAGYAR	
РУССКИЙ	
ไทย	
한국어	
ENGLISH	
中文	



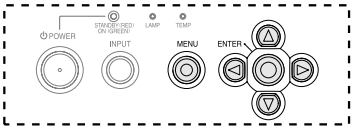
Menu OPTION (page 51)

INFO ÉCRAN	OUI
DESSIN AFFICHAGE	TYPE 1
POSITION AFFICHAGE	CENTRE
RECH.ENTRÉE	OUI
COULEUR FOND	BLEU
DÉMARRAGE LOGO	OUI
SOL/PLAFOND	SOL
INSTALLATION	FAÇADE
ARRÊT COMPTEUR	NON
VENTILATEUR	NORMAL
PUIS.LAMPE	FORTE
DURÉE LAMPE	5H

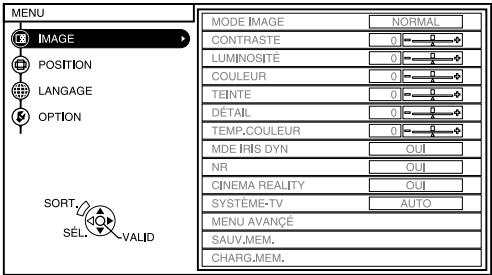
Guide de fonctionnement de menu



Panneau de commande du projecteur

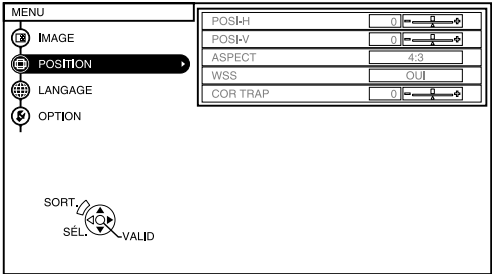


1 Appuyer sur la touche MENU.



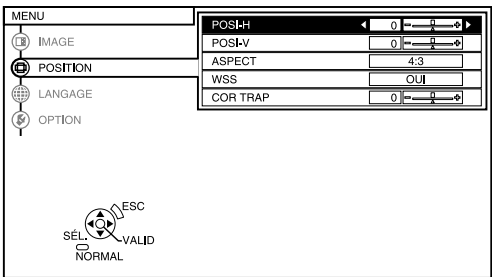
L'écran de menu apparaît alors.

2 Appuyer sur la touche ▲ ou ▼ pour sélectionner un élément dans le menu principal sur le côté gauche.



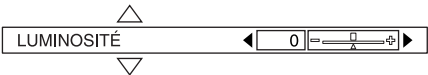
L'élément sélectionné apparaît alors en orange. Le sous-menu pour l'élément sélectionné apparaît sur le côté droit.

3 Appuyer sur la touche ENTER.



On peut sélectionner un élément dans le sous-menu.

4 Appuyer sur la touche ▲ ou ▼ pour sélectionner un élément, puis appuyer sur la touche ◀ ou ▶ pour régler la valeur ou pour changer le réglage. Pour les éléments comportant un réglage sélectif ou une échelle à barres, l'écran de réglage individuel apparaît comme indiqué ci-dessous. Appuyer sur la touche ▲ ou ▼ pour commuter l'élément.



La valeur et le témoin de réglage deviennent vert lorsqu'un réglage est différent de la valeur par défaut. Pour les éléments ne comportant pas de réglage sélectif ou d'échelle à barres, appuyer sur la touche ENTER. L'écran suivant pour l'élément apparaît alors.

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

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

- **Lorsqu'un écran de menu est affiché**
Tous les éléments du sous-menu actuellement affiché reviennent à leur valeur par défaut, et la valeur et le témoin de réglage apparaissent en blanc.
- **Lorsqu'un écran de réglage individuel est affiché**
L'élément affiché seulement revient au réglage par défaut, et la valeur et le témoin de réglage apparaissent en blanc.

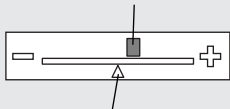
REMARQUE:

- Un symbole triangulaire placé sous une échelle à barres indique le réglage par défaut. Les éléments qui ne comportent pas ce symbole triangulaire ne peuvent pas être remis à la valeur par défaut. La position des symboles triangulaires varie selon le type de signal entré.

Éléments de menus à l'écran non utilisables

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

Indique la valeur actuelle de réglage



Indique le réglage standard par défaut de l'usine

Réglage de l'image

- ① Appuyer sur la touche MENU pour faire apparaître l'écran de menu.
- ② Sélectionner le menu "IMAGE" dans le menu principal, puis appuyer sur la touche ENTER.
- ③ Appuyer sur la touche ▲ ou ▼ pour sélectionner un élément.
- ④ Appuyer sur la touche ◀ ou ▶ pour régler la valeur ou changer le réglage. Pour les éléments comportant un réglage sélectif ou une échelle à barres, un écran de réglage individuel sera affiché. Appuyer sur la touche ▲ ou ▼ pour commuter l'élément. Pour les éléments ne comportant pas de réglage sélectif ou d'échelle à barres, appuyer sur la touche ENTER. L'écran suivant pour l'élément apparaît alors.

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

MODE IMAGE	◀ NORMAL ▶
CONTRASTE	0 [barres]
LUMINOSITÉ	0 [barres]
COULEUR	0 [barres]
TEINTE	0 [barres]
DÉTAIL	0 [barres]
TEMP.COULEUR	0 [barres]
MDE IRIS DYN	OUI
NR	OUI
CINEMA REALITY	OUI
SYSTÈME-TV	AUTO
MENU AVANÇÉ	
SAUV.MEM.	
CHARG.MEM.	

Lorsqu'un signal YPbPr/PC/HDMI est entré

MODE IMAGE	◀ NORMAL ▶
CONTRASTE	0 [barres]
LUMINOSITÉ	0 [barres]
COULEUR	0 [barres]
TEINTE	0 [barres]
DÉTAIL	0 [barres]
TEMP.COULEUR	0 [barres]
MDE IRIS DYN	OUI
NR	OUI
CINEMA REALITY	OUI
MENU AVANÇÉ	
SAUV.MEM.	
CHARG.MEM.	

MODE SIGNAL 525p

MODE IMAGE

Il est possible de sélectionner le mode d'image. Pour plus de détails, se reporter à la page 33.

CONTRASTE

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

L'image est lumineuse: Touche ◀
L'image est foncée: Touche ▶

LUMINOSITÉ

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

Les zones noires sont trop claires: Touche ◀

Les zones foncées sont trop sombres: Touche ▶

COULEUR

(S-VIDEO/VIDEO/YPbPr/PC/HDMI seulement)

La couleur est trop vive: Touche ◀
La couleur est trop pâle: Touche ▶

REMARQUE:

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

TEINTE

(NTSC/NTSC 4,43/YPbPr/PC/HDMI seulement)

Ceci règle les teintes chair dans l'image.

Les teintes chair sont verdâtres:

Touche ◀

Les teintes chair sont rougeâtre:

Touche ▶

REMARQUE:

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

DÉTAIL

Pour obtenir une image aux détails plus doux: Touche ◀

Pour obtenir une image aux détails plus nets: Touche ▶

TEMP. COULEUR

Les zones blanches sont bleuâtres:

Touche ◀

Les zones blanches sont rougeâtres:

Touche ▶

MDE IRIS DYN

MDE IRIS DYN	◀ OUI ▶
	↓
	◀ NON ▶

OUI

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

NON

"MDE IRIS DYN" est désactivé.

Réduction du bruit (NR)

NR	◀ OUI ▶
	↓
	◀ NON ▶

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

CINEMA REALITY

[S-VIDEO/VIDEO/SCART/signaux 525i (480i) et 625i (576i) pour les signaux YPbPr /signaux 1 125 (1 080)/60i et 1 125 (1 080)/50i pour les signaux YPbPr, HDMI et PC seulement]

CINEMA REALITY	◀ OUI ▶
	↓
	◀ NON ▶

OUI

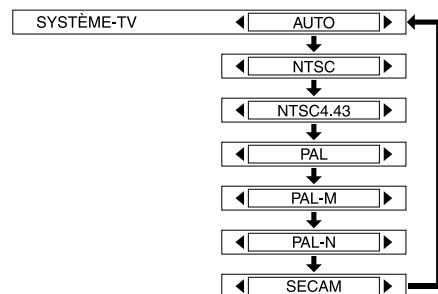
Régler sur "OUI" si l'on veut effectuer une projection fidèle des images à 24 trames par seconde (un film par exemple).

NON

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

SYSTÈME-TV

(S-VIDEO/VIDEO seulement)



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

REMARQUE:

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

MENU AVANÇÉ

Les paramètres de l'image peuvent être réglés de façon plus détaillée. Appuyer sur la touche ENTER pour faire apparaître le "MENU AVANÇÉ".

GAMMA HAUT	0	◀ ▶
GAMMA MILIEU	0	◀ ▶
GAMMA BAS	0	◀ ▶
CONTRASTE R	0	◀ ▶
CONTRASTE V	0	◀ ▶
CONTRASTE B	0	◀ ▶
LUMINOSITÉ R	0	◀ ▶
LUMINOSITÉ V	0	◀ ▶
LUMINOSITÉ B	0	◀ ▶
GEST.COULEUR		

GAMMA HAUT/MILIEU/BAS

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

CONTRASTE R/V/B

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

LUMINOSITÉ R/V/B

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

GEST.COULEUR

Cet élément permet d'ajuster les couleurs sélectionnées de l'image projetée en fonction des préférences, ou de sauvegarder les réglages. Pour plus de détails, se référer à la page 36.

SAUV. MEM.

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

MÉMOIRE1
MÉMOIRE2
MÉMOIRE3

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

SAUV.MEM.	
SAUVEGARDE DE LA VALEUR EN MÉMOIRE 1.	
OUI	NON
<div style="text-align: center;"> </div>	

REMARQUE:

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

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

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

CHARG. MEM.

Appuyer sur la touche ENTER pour faire apparaître le menu "CHARG. MEM.". (Si aucun réglage n'est sauvegardé dans le menu "SAUV. MEM.", le menu "CHARG. MEM." n'apparaît pas.) Pour plus de détails concernant le rappel des réglages sauvegardés, se reporter à la page 34.

MODE SIGNAL

(PC/YPBPR/HDMI seulement)
Ceci affiche le type de signal projeté. Se référer au tableau à la page 64 pour les détails sur chaque type de signal.

Projection des images compatibles avec sRGB

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

- ① Sélectionner "MODE IMAGE" et le régler sur "NATUREL".
- ② Appuyer sur la touche MENU ou sur la touche RETURN de la télécommande pour faire apparaître le sous-menu du menu "IMAGE", puis appuyer sur la touche NORMAL de la télécommande.
- ③ Sélectionner "PUIS. LAMPE" dans le menu "OPTION" et le régler sur "FORTE".

Ajustement de la position

- ① Appuyer sur la touche MENU pour faire apparaître l'écran de menu.
- ② Sélectionner le menu "POSITION" dans le menu principal, puis appuyer sur la touche ENTER.
- ③ Appuyer sur la touche ▲ ou ▼ pour sélectionner un élément.
- ④ Appuyer sur la touche ◀ ou ▶ pour régler la valeur ou changer le réglage. Pour les éléments comportant un réglage sélectif ou une échelle à barres, l'écran de réglage individuel apparaît. Appuyer sur la touche ▲ ou ▼ pour commuter l'élément. Lorsque le signal d'entrée parvient d'un ordinateur, sélectionner d'abord "REGL AUTOMAT" puis appuyer sur la touche ENTER pour lancer le positionnement automatique. Si le réglage optimal n'est pas obtenu lorsque "REGL AUTOMAT" est effectué, régler les autres éléments.

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

POSI-H	◀ 0 ▶
POSI-V	0
ASPECT	4:3
WSS	NON
COR TRAP	0

Lorsqu'un signal HDMI est entré

POSI-H	◀ 0 ▶
POSI-V	0
ASPECT	4:3
SURBALAYAGE	OUI
COR TRAP	0

Lorsqu'un signal YPbPr est entré

POSI-H	◀ 0 ▶
POSI-V	0
REG PHASE	0
ASPECT	4:3
WSS	NON
SURBALAYAGE	OUI
COR TRAP	0

Lorsqu'un signal PC est entré

POSI-H	◀ 0 ▶
POSI-V	0
DOT REG	0
REG PHASE	0
ASPECT	4:3
COR TRAP	0
REGL AUTOMAT	

Position horizontale (POSI-H)

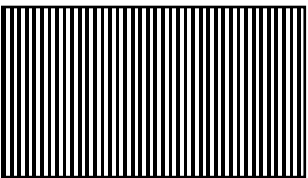
Pour déplacer l'image vers la gauche: Touche ◀
Pour déplacer l'image vers la droite: Touche ▶

Position verticale (POSI-V)

Pour déplacer l'image vers le bas: Touche ◀
Pour déplacer l'image vers le haut: Touche ▶

DOT REG

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



REG PHASE

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

REMARQUE:

- Si des signaux possédant une fréquence d'horloge à points de 108 MHz ou plus sont entrés, il est possible que les interférences ne soient pas complètement éliminées lorsque les réglages "DOT REG" et "REG PHASE" sont effectués.
- Lors de l'entrée de signaux YPbPr, "REG PHASE" ne peut être ajusté que lorsque des signaux 1 125(1 080)/60i, 1 125(1 080)/50i, 1 125 (1 080)/24p, 750(720)/60p ou 750(720)/50p sont entrés.

ASPECT

Il est possible de sélectionner le rapport d'aspect. Pour plus de détails, se reporter à la page 30.

WSS

WSS	◀ NON ▶
	◀ OUI ▶

OUI

Lorsque l'appareil branché à SCART est allumé, le réglage de sélection d'entrée est commuté à SCART automatiquement, et "ASPECT" est aussi réglé automatiquement. Lorsque WSS (Wide Screen Signalling) est détecté à partir de signaux PAL ou 625i (576i) YPbPr, le rapport d'aspect sera aussi commuté automatiquement.

NON

Lors de l'entrée de signaux SCART, le réglage de sélection d'entrée et "ASPECT" ne sont pas réglés automatiquement. WSS ne sera pas détecté à partir de signaux PAL ou 625i (576i) YPbPr.

SURBALAYAGE

[Signaux 525p (480p), 625p (576p), 1 125 (1 080)/60i, 1 125 (1 080)/50i, 1 125 (1 080)/24p, 750 (720)/60p et 750 (720)/50p pour les signaux YPbPr et HDMI seulement]

SURBALAYAGE	◀ OUI ▶
	◀ NON ▶

Régler à "NON" lorsque certaines lettres ou certaines parties d'une image projetée ne sont pas visibles vers les bords de l'image.

COR TRAP

Lorsque le projecteur ou l'écran est incliné, la déformation du trapèze affectera l'image. Si l'image projetée présente une déformation du trapèze, corriger cette déformation en procédant comme indiqué dans le tableau. (Correction de la déformation du trapèze verticale seulement.)

Etat de l'image	Correction
	Appuyer sur la touche ▶.
	Appuyer sur la touche ◀.

REMARQUE:

- La déformation du trapèze verticale peut être corrigée à $\pm 30^\circ$ de l'angle d'inclinaison. Cependant, plus le montant de correction est grand, plus la qualité de l'image se détériore, et plus il sera difficile de faire la mise au point de l'image. Pour obtenir la meilleure qualité d'image, installer le projecteur et l'écran de telle manière que la correction du trapèze exigée soit aussi petite que possible.
- La taille de l'image changera aussi lorsque la correction de la déformation du trapèze est effectuée.
- Il est possible que le rapport de

la longueur à la largeur d'une image devienne incorrect selon la quantité de correction du trapèze.

- La déformation du trapèze de l'affichage à l'écran ne sera pas corrigée.
- Il est possible qu'une déformation du trapèze persiste selon le réglage du décalage d'objectif.

RÉGL AUTOMAT

(PC seulement)

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

Changement de la langue d'affichage

- ① Appuyer sur la touche MENU pour faire apparaître l'écran de menu.
- ② Sélectionner le menu "LANGAGE" dans le menu principal, puis appuyer sur la touche ENTER.
- ③ Appuyer sur la touche ▲ ou ▼ pour sélectionner une langue, puis appuyer sur la touche ENTER.

Indique la langue qui est réglée actuellement

1/2
DEUTSCH
● FRANÇAIS
ESPAÑOL
ITALIANO
PORTUGUÊS
SVENSKA
NORSK
DANSK

2/2
▲
POLSKI
ČEŠTINA
MAGYAR
РУССКИЙ
ไทย
한국어
ENGLISH
中文

Réglages d'option

- ① Appuyer sur la touche MENU pour faire apparaître l'écran de menu.
- ② Sélectionner le menu "OPTION" dans le menu principal, puis appuyer sur la touche ENTER.
- ③ Appuyer sur la touche ▲ ou ▼ pour sélectionner un élément.
- ④ Appuyer sur la touche ◀ ou ▶ pour changer le réglage.

INFO ÉCRAN	◀ OUI ▶
DESSIN AFFICHAGE	TYPE 1
POSITION AFFICHAGE	CENTRE
RECH.ENTRÉE	OUI
COULEUR FOND	BLEU
DÉMARRAGE LOGO	OUI
SOL/PLAFOND	SOL
INSTALLATION	FAÇADE
ARRÊT COMPTEUR	NON
VENTILATEUR	NORMAL
PUIS.LAMPE	FORTE
DURÉE LAMPE	5H

INFO ÉCRAN

INFO ÉCRAN	◀ OUI ▶
	◀ NON ▶

OUI

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

NON

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

REMARQUE:

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

DESSIN AFFICHAGE

DESSIN AFFICHAGE	◀ TYPE 1 ▶
	◀ TYPE 2 ▶
	◀ TYPE 3 ▶

Il est possible de sélectionner le fond pour l'affichage à l'écran parmi 3 types.

TYPE 1

Noir transparent

TYPE 2

Bleu uni

TYPE 3

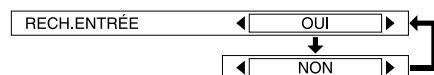
Bleu marine transparent

POSITION AFFICHAGE

POSITION AFFICHAGE	◀ CENTRE ▶
	◀ BAS GAUCHE ▶
	◀ BAS CENTRE ▶
	◀ BAS DROITE ▶
	◀ HAUT GAUCHE ▶
	◀ HAUT CENTRE ▶
	◀ HAUT DROITE ▶

Il est possible de sélectionner la position à laquelle l'affichage à l'écran apparaît.

RECH.ENTRÉE



Ceci doit normalement être réglé à “OUI”.

OUI

Lorsque le projecteur est mis sous tension, il détecte quel signal est entré, et utilise ce signal pour la projection.

NON

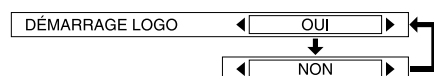
Utiliser ce réglage lorsqu'on ne désire pas que la source de signal soit changée automatiquement lorsque le projecteur est mis sous tension.

COULEUR FOND



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

DÉMARRAGE LOGO



OUI

Le logo “Panasonic” apparaît lorsqu'on allume le projecteur.

NON

Le logo “Panasonic” n'est pas affiché lorsqu'on allume le projecteur.

SOL/PLAFOND



Ce réglage devrait être changé selon la méthode d'installation du projecteur (se référer à la page 18).

SOL

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

PLAFOND

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

INSTALLATION



Ce réglage devrait être changé selon la méthode d'installation du projecteur (se référer à la page 18).

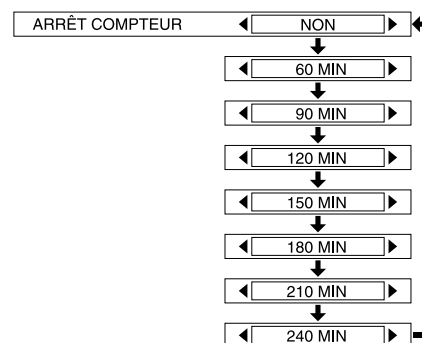
FAÇADE

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

ARRIÈRE

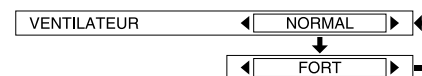
Lorsqu'on utilise un écran translucide.

ARRÊT COMPTEUR



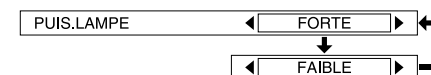
Le projecteur revient en mode d'attente après que la durée qu'on a réglée auparavant est écoulée. On peut régler la durée de 60 minutes à 240 minutes par pas de 30 minutes. Le temps restant sera affiché 3 minutes avant que le projecteur revienne en mode d'attente. Le réglage sera annulé s'il est mis sur “NON” avant que la durée qu'on a réglée auparavant soit écoulée.

VENTILATEUR



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

PUIS. LAMPE



Ce réglage change la luminosité de la lampe. Lorsque réglée sur “FAIBLE”, la luminosité de la lampe est réduite, mais le projecteur consomme moins de courant et le bruit de fonctionnement est réduit.

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

REMARQUE:

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

DURÉE LAMPE

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

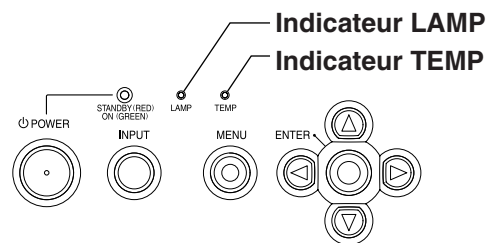
Pour remplacer le bloc de lampe, suivre les instructions de la page 58, et remettre “DURÉE LAMPE” à “0”.

REMARQUE:

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

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

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



Indicateur TEMP		
Affichage de l'indicateur	Allumé (rouge) (bloc de lampe allumé)	Clignotant (rouge) (bloc de lampe éteint)
Problème	La température ambiante ou la température à l'intérieur de l'appareil s'est élevée excessivement.	La température ambiante ou la température à l'intérieur de l'appareil s'est élevée dangereusement, ce qui a éteint automatiquement le bloc de lampe.
Cause possible	<ul style="list-style-type: none">• Les orifices de ventilation peuvent être couverts.• La température ambiante du lieu d'utilisation peut être trop élevée.• Le filtre à air peut être obstrué.	
Remède	<ul style="list-style-type: none">• Découvrir les orifices de ventilation.• Installer le projecteur dans un endroit où la température est entre 0 °C (32 °F) et 40 °C (104 °F) et l'humidité est entre 20 % et 80 % (sans condensation). [Si l'on règle le "VENTILATEUR" sur "FORT" (page 53), installer le projecteur à un endroit où la température soit comprise entre 0°C (32°F) et 35°C (95°F), et où l'humidité soit comprise entre 20% et 80% (sans condensation).]• Mettre hors circuit l'interrupteur MAIN POWER (alimentation principale) suivant la méthode de la page 28, puis nettoyer le filtre à air (se référer à la page 56).	

Indicateur LAMP		
Affichage de l'indicateur	Allumé (rouge)	Clignotant (rouge)
Problème	Il est presque temps de remplacer le bloc de lampe.	Une anomalie a été détectée dans le circuit de lampe.
Cause possible	<ul style="list-style-type: none">• L'indication "REEMPLACER LAMPE" apparaît-elle sur l'écran une fois que le projecteur est allumé?	<ul style="list-style-type: none">• On a peut-être allumé le projecteur immédiatement après l'avoir éteint.• Il y a peut-être une anomalie dans le circuit de lampe.
Remède	<ul style="list-style-type: none">• Ceci se produit lorsque le temps de fonctionnement du bloc de lampe atteint presque 2 700 heures (lorsque "PUIS.LAMPE" a été réglé sur "FORTE" et lorsque "MDE IRIS DYN" a été réglé sur "OUI"). Confier le remplacement du bloc de lampe à son revendeur ou à un centre technique agréé.	<ul style="list-style-type: none">• Attendre un moment jusqu'à ce que le bloc de lampe se refroidisse avant de rallumer le projecteur.• Mettre hors circuit l'interrupteur MAIN POWER (alimentation principale) suivant la méthode de la page 28 puis s'adresser à un centre technique agréé.

REMARQUE:

- S'assurer de mettre hors circuit l'interrupteur MAIN POWER (alimentation principale) suivant la méthode donnée dans "Mise hors circuit de l'alimentation" à la page 28 avant d'entreprendre l'une des procédures décrites à la colonne "Remède".
- Si l'indicateur TEMP s'allume et si l'alimentation électrique est coupée après avoir effectué les procédures de la colonne "Remède", cela signifie qu'une anomalie s'est produite. S'adresser à un centre technique agréé pour effectuer les réparations nécessaires.

Nettoyage et remplacement du filtre à air

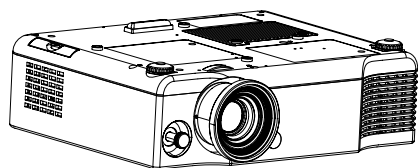
Si le filtre à air est bouché par de la poussière, la température interne du projecteur s'élève, l'indicateur TEMP s'allume et le projecteur s'éteint (l'indicateur TEMP se met à clignoter après que le projecteur se soit éteint).

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

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

Mettre hors circuit l'interrupteur MAIN POWER (alimentation principale) suivant la méthode donnée dans "Mise hors circuit de l'alimentation" à la page 28 avant de débrancher la fiche de la prise de courant.

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

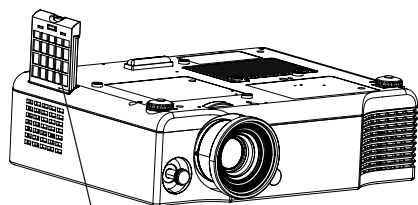


REMARQUE:

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

- ③ **Enlever le filtre à air.**

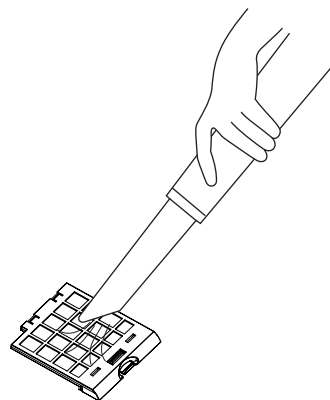
Mettre les ongles sous le filtre à air et tirer-le pour le sortir du projecteur.



Filtre à air

- ④ **Nettoyer le filtre à air.**

Utiliser un aspirateur pour nettoyer toute poussière accumulée.



- ⑤ **Installer le filtre à air.**

REMARQUE:

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

Remplacement du bloc de lampe

AVERTISSEMENT

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

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

Notes sur le remplacement du bloc de lampe

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

REMARQUE:

- Le projecteur n'est pas fourni avec un bloc de lampe de rechange. Demander les détails au revendeur. Numéro de produit du bloc de lampe: **ET-LAE900**

ATTENTION:

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

Période de remplacement du bloc de lampe

La lampe est un produit qui doit être remplacé. Même si la durée de vie complète de l'ampoule n'est pas encore épuisée, la luminosité de la



lampe diminuera progressivement. Il faut donc remplacer périodiquement la lampe.

L'intervalle de remplacement de la lampe prévu est de 3 000 heures; il est toutefois possible qu'il faille remplacer la lampe avant ce délai en raison d'éléments variables comme les caractéristiques particulières de la lampe, les conditions d'utilisation et l'environnement d'installation. Il est recommandé de toujours avoir un bloc de lampe de rechange prêt à l'emploi.

La lampe s'éteindra automatiquement après environ 10 minutes lorsque la limite de 3 000 heures d'utilisation est atteinte, car le risque d'explosion de la lampe devient beaucoup plus grand passé cette limite.

REMARQUE:

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

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

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

Méthode de remplacement du bloc de lampe

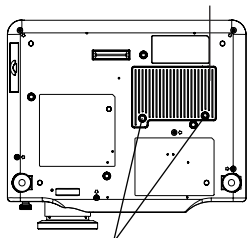
REMARQUE:

- Si la durée d'utilisation de la lampe a dépassée 3 000 heures (lorsque "PUIS.LAMPE" a été réglé sur "FORTE" et lorsque "MDE IRIS DYN" a été réglé sur "OUI"), le projecteur passe en mode d'attente après environ 10 minutes de fonctionnement. Dès lors, faire les étapes ⑦ à ⑪ à la page suivante dans les 10 minutes.

① Mettre hors circuit l'interrupteur MAIN POWER (alimentation principale) suivant la méthode donnée dans "Mise hors circuit de l'alimentation" à la page 28, puis débrancher la fiche du cordon d'alimentation de la prise de courant et vérifier que les pièces autour du bloc de lampe se sont refroidies.

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

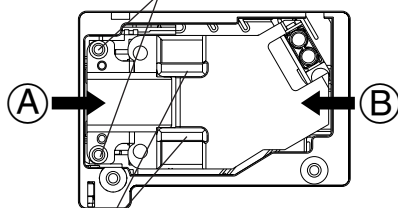
Couvercle du bloc de lampe



Vis de fixation du couvercle du bloc de lampe

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

Vis de fixation du bloc de lampe



Poignée

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

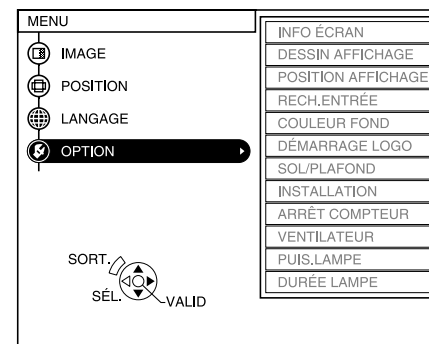
Lors de l'insertion du bloc de lampe neuf, veiller à le pousser aux points (A) et (B).

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

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

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

⑧ Appuyer sur la touche MENU pour faire apparaître l'écran de menu, puis appuyer sur la touche ▲ ou ▼ pour sélectionner le menu "OPTION".



⑨ Appuyer sur la touche ENTER, puis appuyer sur la touche ▲ ou ▼ pour sélectionner "DURÉE LAMPE".

INFO ÉCRAN	OUI
DESSIN AFFICHAGE	TYPE 1
POSITION AFFICHAGE	CENTRE
RECH.ENTRÉE	OUI
COULEUR FOND	BLEU
DÉMARRAGE LOGO	OUI
SOL/PLAFOND	SOL
INSTALLATION	FAÇADE
ARRÊT COMPTEUR	NON
VENTILATEUR	NORMAL
PUIS.LAMPE	FORTE
DURÉE LAMPE	2720H

⑩ Maintenir la touche ENTER enfoncée pendant environ 3 secondes.

INFO ÉCRAN	OUI
DESSIN AFFICHAGE	TYPE 1
POSITION AFFICHAGE	CENTRE
RECH.ENTRÉE	OUI
COULEUR FOND	BLEU
DÉMARRAGE LOGO	OUI
SOL/PLAFOND	SOL
INSTALLATION	FAÇADE
ARRÊT COMPTEUR	NON
VENTILATEUR	NORMAL
PUIS.LAMPE	FORTE
INIT COMPT	[ARRÊT ALIM.]

"DURÉE LAMPE" changera à "INIT COMPT [ARRÊT ALIM.]".

- Si l'on appuie sur la touche MENU ou sur la touche RETURN de la télécommande, l'écran de remise à zéro de la durée d'utilisation de la lampe sera annulé.

⑪ Couper l'alimentation électrique.

Le temps d'utilisation total du bloc de lampe est alors remis à zéro. Pour plus de détails concernant la mise hors tension, se reporter à la page 28.

REMARQUE:

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

Avant de faire appel à un technicien

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

Problème	Cause possible	Page
L'appareil ne s'allume pas.	● Le cordon d'alimentation n'est pas branché.	—
	● L'interrupteur MAIN POWER (alimentation principale) n'est pas en circuit.	—
	● L'alimentation électrique ne parvient pas à la prise de courant.	—
	● L'indicateur TEMP est allumé ou clignote.	54
	● L'indicateur LAMP est allumé ou clignote.	55
	● Le couvercle du bloc de lampe et/ou le bloc de lampe ne sont pas correctement installés	—
Pas d'image projetée.	● La source d'entrée de signal vidéo n'est pas correctement branchée.	—
	● Le réglage de la sélection d'entrée est incorrect.	27
	● Le réglage "LUMINOSITÉ" est à la plus petite valeur possible.	44
	● La fonction "SHUTTER" est peut-être utilisée.	34
L'image est floue.	● Le capuchon d'objectif est peut-être encore fixé à l'objectif.	—
	● La mise au point de l'objectif n'est pas réglée correctement.	27
	● Le projecteur n'est pas placé à la distance correcte de l'écran.	19
	● L'objectif est sale.	—
	● Le projecteur est trop incliné.	19
La couleur est pâle ou grisâtre.	● Les réglages de "COULEUR" ou "TEINTE" sont incorrects.	44, 45
	● La source d'entrée branchée au projecteur n'est pas réglée correctement.	—
La télécommande ne fonctionne pas.	● Les piles sont épuisées.	—
	● Les piles ne sont pas insérées correctement.	25
	● Le récepteur de signal de télécommande sur le projecteur peut être bloqué.	25
	● La télécommande est hors de la plage de fonctionnement.	25
L'image n'est pas projetée correctement.	● Le mode de réglage du signal d'entrée ("SYSTÈME-TV") n'a pas été réglé correctement.	46
	● Il y a un problème avec la cassette du magnétoscope ou une autre source du signal.	—
	● Un signal qui n'est pas compatible avec le projecteur est entré.	64

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

Nettoyage et entretien

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

Essuyer le boîtier avec un tissu doux et sec.

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

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

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

Caractéristiques

Alimentation:	100 V - 240 V ~, 50 Hz/60 Hz
Consommation:	180 W [Pendant le mode d'attente (quand le ventilateur est arrêté): approx. 0,08 W]
Ampérage:	2,2 A - 1,0 A
Panneau d'affichage à cristaux liquides:	
Taille du panneau (diagonale):	0,7 type (17,78 mm)
Rapport:	16:9
Méthode d'affichage:	3 panneaux d'affichage à cristaux liquides transparents (RGB)
Méthode d'entraînement:	Par matrice active
Pixels:	921 600 (1 280 x 720) x 3 panneaux
Objectif:	Zoom manuel (2x)/Mise au point manuelle F 1,9 - 3,1 f 21,7 mm - 43,1 mm
Lampe:	Lampe UHM (130 W)
Sortie lumineuse:	1 100 lm
Fréquence de balayage(pour des signaux RGB):	
Fréquence de balayage horizontale:	30 kHz - 70 kHz
Fréquence de balayage verticale:	50 Hz - 87 Hz
Fréquence d'horloge à points:	Moins de 108 MHz
Signaux YPBPR:	525i (480i), 525p (480p), 625i (576i), 625p (576p), 1 125 (1 080)/60i, 1 125 (1 080)/50i, 1 125 (1 080)/24p, 750 (720)/60p, 750 (720)/50p
Système de couleurs:	7 (NTSC/NTSC 4,43/PAL/PAL-M/PAL-N/ PAL60/SECAM)
Taille de projection:	1 016 mm - 5 080 mm (40 po. - 200 po.)
Distance de projection:	1,2 m - 12,4 m (3 pi 11 po. - 40 pi 8 po.)
Rapport de l'écran:	16:9
Installation:	Façade/Arrière/Plafond/Sol (Méthode de sélection de menu)
Connecteurs:	
S-VIDEO IN:	Ligne unique, Mini DIN 4 broches Y: 1,0 V [p-p], C: 0,286 V [p-p], 75 Ω
VIDEO IN:	Ligne unique, Connecteur RCA 1,0 V [p-p], 75 Ω
PC IN:	
RGB:	Ligne unique, D-sub HD 15 broches (femelle)
R.G.B.:	0,7 V [p-p], 75 Ω
G.SYNC:	1,0 V [p-p], 75 Ω
HD/SYNC:	TTL Haute impédance, compatible avec polarité positive/négative automatique
VD:	TTL Haute impédance, compatible avec polarité positive/négative automatique

COMPONENT IN:	
Y, PB/CB, PR/CR	Ligne unique, Connecteur RCA x 3
Y:	1,0 V [p-p] (Sync comprise), 75 Ω
PB,PR (CB,CR):	0,7 V [p-p], 75 Ω
HDMI IN :	Ligne unique, Connecteur HDMI à 19 broches
Entrée SCART:	Ligne unique, Connecteur SCART à 21 broches
S-VIDEO:	Y: 1,0 V [p-p], C: 0,286 V [p-p], 75 Ω
VIDEO:	1,0 V [p-p], 75 Ω
RGB:	R.G.B.: 0,7 V [p-p], 75 Ω
	SYNC.: 0,3 V [p-p], 75 Ω
SERIAL:	DIN 8 broches (femelle) compatible RS-232C
Boîtier:	Plastique moulé (ABS/PC)
Dimensions:	
Largeur:	335 mm (13-3/16 po.)
Hauteur:	104 mm (4-3/32 po.)
Longueur:	270 mm (10-5/8 po.) (Sans le objectif)
Poids:	3,6 kg (7,9 lbs.)
Conditions d'utilisation:	
Température:	0 °C - 40 °C (32 °F - 104 °F) [Lorsque le "VENTILATEUR" est réglé sur "FORT" (page 53); 0°C - 35°C (32°F-95°F)]
Humidité:	20 % - 80 % (sans condensation)
Certifications:	EN60950, EN55022, EN61000-3-2, EN61000-3-3, EN55024

<Télécommande>

Alimentation:	3 V CC (Piles AA x2)
Plage d'utilisation:	Approx. 7 m (23 pi.) (Lorsqu'elle est utilisée juste en face du récepteur de signal)
Poids:	170 g (6,0 ozs.) (piles comprises)
Dimensions:	
Largeur:	52 mm (2-1/32 po.)
Longueur:	200 mm (7-27/32 po.)
Hauteur:	28,5 mm (1-3/32 po.) (Sans compter les pièces saillantes)

<Options>

Support au plafond	ET-PKE700
Support au plafond (Pour les plafonds bas)	ET-PKE300
Écran de projection	ET-SRW90CT
Adaptateur en série (DIN 8-broches/D-sub 9-broches)	ET-ADSER

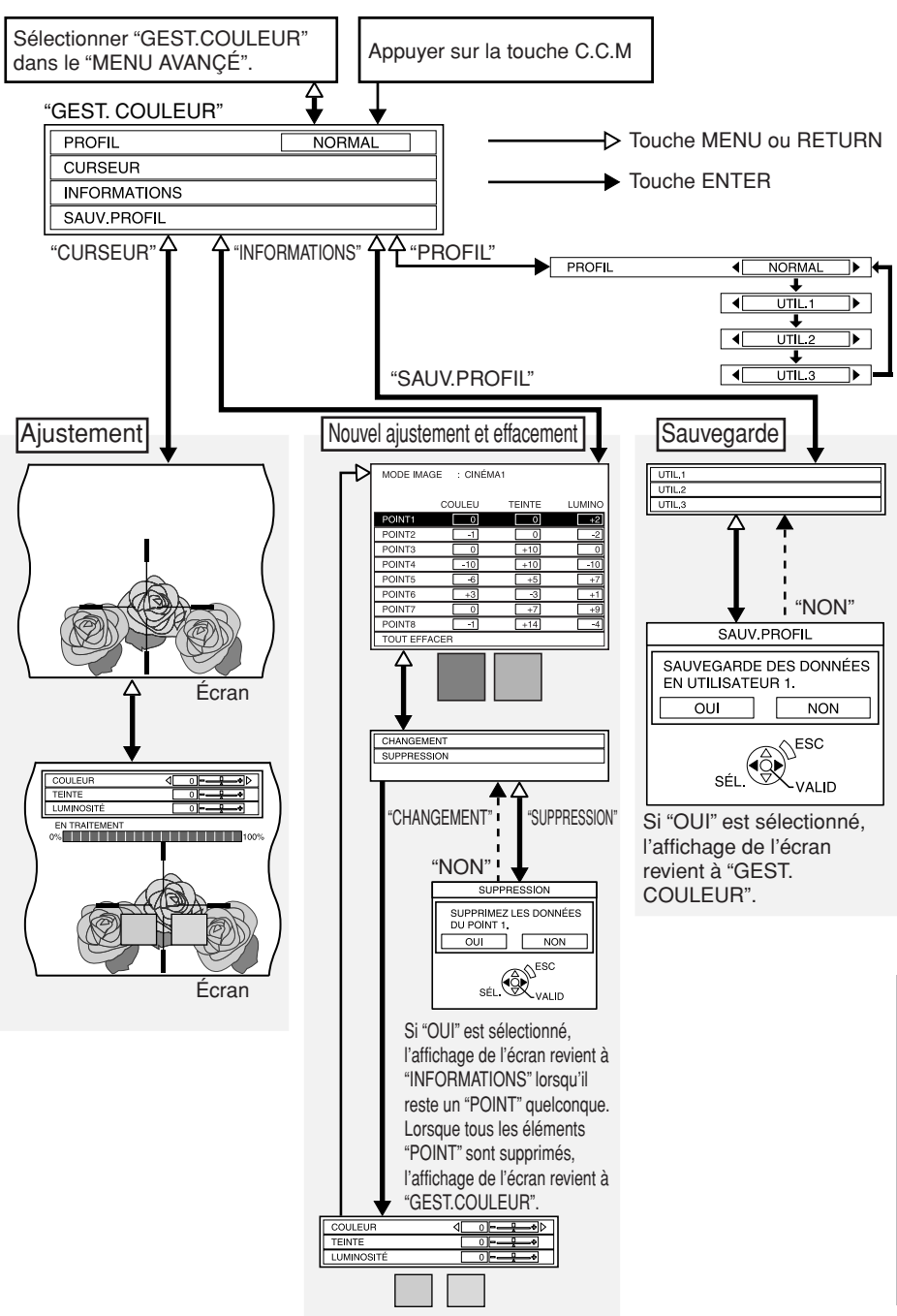
Annexe

Liste des signaux compatibles

Mode	Résolution d'affichage (points)*1	Fréquence de balayage		Fréquence d'horloge à points (MHz)	Qualité d'image*2	Format
		H (kHz)	V (Hz)			
NTSC/NTSC4.43/ PAL-M/PAL60	720 x 480i	15,7	59,9		A	Video/S-Video/SCART
PAL/PAL-N/SECAM	720 x 576i	15,6	50,0		A	Video/S-Video/SCART
525i (480i)	720 x 480i	15,7	59,9	13,5	A	YPbPr
625i (576i)	720 x 576i	15,6	50,0	13,5	A	YPbPr/SCART
525p (480p)	720 x 483	31,5	59,9	27,0	A	YPbPr/HDMI
625p (576p)	720 x 576	31,3	50,0	27,0	A	YPbPr/HDMI
1 125 (1 080)/60i	1 920 x 1 080i	33,8	60,0	74,3	AA	YPbPr/PC/HDMI
1 125 (1 080)/50i	1 920 x 1 080i	28,1	50,0	74,3	AA	YPbPr/PC/HDMI
1 125 (1 080)/24p	1 920 x 1 080	27,0	24,0	74,3	AA	YPbPr/HDMI
750 (720)/60p	1 280 x 720	45,0	60,0	74,3	AA	YPbPr/HDMI
750 (720)/50p	1 280 x 720	45,0	50,0	74,3	AA	YPbPr/HDMI
VGA480	640 x 480	31,5	59,9	25,2	A	PC/HDMI
	640 x 480	37,5	75,0	31,5	A	PC
	640 x 480	43,3	85,0	36,0	A	PC
	640 x 480	72,1	138,0	62,3	A	PC
WIDE480 SVGA	856 x 480	30,1	60,1	31,5	A	PC
	800 x 600	35,2	56,3	36,0	A	PC
	800 x 600	37,9	60,3	40,0	A	PC
	800 x 600	48,1	72,2	50,0	A	PC
WIDE600	800 x 600	46,9	75,0	49,5	A	PC
	800 x 600	53,7	85,1	56,3	A	PC
	1 072 x 600	37,3	59,9	51,4	A	PC
	1 280 x 720	45,1	60,1	76,5	AA	PC
WIDE720 XGA	1 024 x 768	48,4	60,0	65,0	A	PC
	1 024 x 768	56,5	70,1	75,0	A	PC
	1 024 x 768	60,0	75,0	78,8	A	PC
	1 024 x 768	68,7	85,0	94,5	A	PC
WIDE768 MXGA	1 024 x 768	72,1	89,0	99,2	A	PC
	1 280 x 768	45,3	56,5	76,2	A	PC
	1 152 x 864	64,0	71,2	94,2	A	PC
	1 152 x 864	67,5	74,9	108,0	A	PC
SXGA WIDE768-2	1 280 x 1 024	64,0	60,0	108,0	A	PC
	1 360 x 768	48,8	59,8	73,8	A	PC

*1 Le "i" après la résolution indique un signal entrelacé.
*2 les symboles suivants sont utilisés pour indiquer la qualité d'image.
AA La meilleure qualité d'image est obtenue.
A Les signaux sont convertis par le circuit de traitement d'image avant que l'image soit projetée.

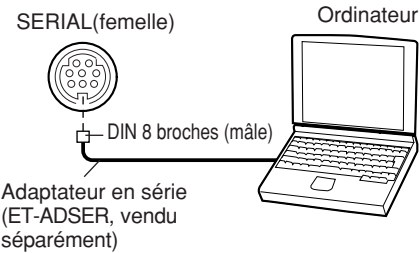
Disposition générale du menu "GEST.COULEUR"



En utilisant le connecteur SERIAL

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

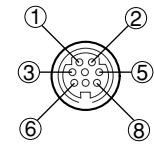
Branchement



REMARQUE:

- N'utiliser que le câble d'interface sériel RS-232C avec âme en ferrite, type ET-ADSER.

Répartition des broches et nom des signaux



DIN 8 broches Apparence

N° de broche	Nom du signal	Contenu
③	RXD	Données reçues
④	GND	Masse
⑤	TXD	Données transmises
①		Branchement interne
②		
⑥		
⑦		NC
⑧		NC

Réglages de communication

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

Format de base

Les données envoyées de l'ordinateur au projecteur sont transmises dans le format indiqué ci-dessous.

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

REMARQUE:

- 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 a été reçue du projecteur 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.

Commandes de contrôle

Commande	Contenu du contrôle	Remarques
PON	Mise sous tension	En mode d'attente, toutes les commandes autres que la commande PON sont ignorées. <ul style="list-style-type: none">• La commande PON est ignorée pendant le contrôle de la lampe ON.• Si une commande PON est reçue pendant le fonctionnement du ventilateur de refroidissement après la mise hors tension de la lampe, la lampe ne sera pas remise sous tension immédiatement, afin de la protéger.
POF	Mise hors tension	
IIS	Sélection du signal d'entrée	Paramètre VID=VIDEO SVD=S-VIDEO RG1=PC YUV=YPbPr SCT=SCART HDM=HDMI
OSH	Fonction d'obturateur	Utiliser cette commande pour éteindre l'image momentanément. À chaque fois que la commande est envoyée, le fonctionnement passe de ON à OFF et vice versa. Ne pas commuter l'appareil sur ON et OFF après un délai trop court.
OFZ	Fonction de gel d'image	L'image en cours de projection s'immobilise momentanément. Paramètre 0=OFF 1=ON
OMN	Écran de menu	L'écran de menu apparaît.
OEN	ENTER	Utiliser cette commande pour accepter et pour activer les éléments sélectionnés dans les menus à l'écran.
OBK	RETURN	Utiliser cette commande pour revenir à un écran de menu précédent ou pour effacer le menu à l'écran.
OCU OCD OCL OCR	Touches ▲, ▼, ◀ et ▶	OCU=Touche ▲ OCD=Touche ▼ OCL=Touche ◀ OCR=Touche ▶
OVM	MAIN	Utiliser cette commande pour faire apparaître un élément dans le menu "IMAGE". (page 35)

(suite à la page suivante)

(suite de la page précédente)

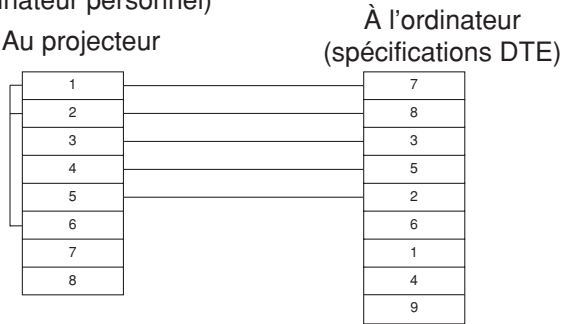
Commande	Contenu du contrôle	Remarques
VS1	Sélection du rapport d'aspect	Le rapport d'aspect est commuté à chaque fois que la commande est envoyée. (page 30)
VPM	Sélection du mode d'image	Paramètre NAT=NATUREL NOR=NORMAL DYN=DYNAMIC CN1=CINÉMA1 CN2=CINÉMA2 CN3=CINÉMA3 VID=VIDÉO (Pour plus de détails, se reporter à la page 33.)
OST	Retour au réglage par défaut	Utiliser cette commande pour revenir au réglage par défaut.

Commandes d'interrogation

Commande	Contenu de l'interrogation	Paramètre	
QPW	État de l'alimentation	000=OFF	001=ON
QIN	Signal d'entrée	VID=VIDEO RG1=PC SCT=SCART	SVD=S-VIDEO YUV=YPbPr HDM=HDMI
QPM	Mode d'image	NAT=NATUREL NOR=NORMAL DYN=DYNAMIC CN1=CINÉMA1 CN2=CINÉMA2 CN3=CINÉMA3 VID=VIDÉO (Pour plus de détails, se reporter à la page 33.)	
QSH	Fonction d'obturateur	0=OFF	1=ON
QFZ	Fonction de gel d'image	0=OFF	1=ON

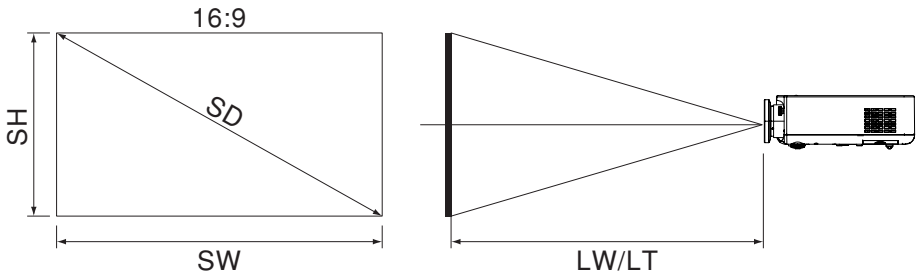
Spécifications du câble

(Lorsque branché à un ordinateur personnel)



Méthodes de calcul des dimensions de projection

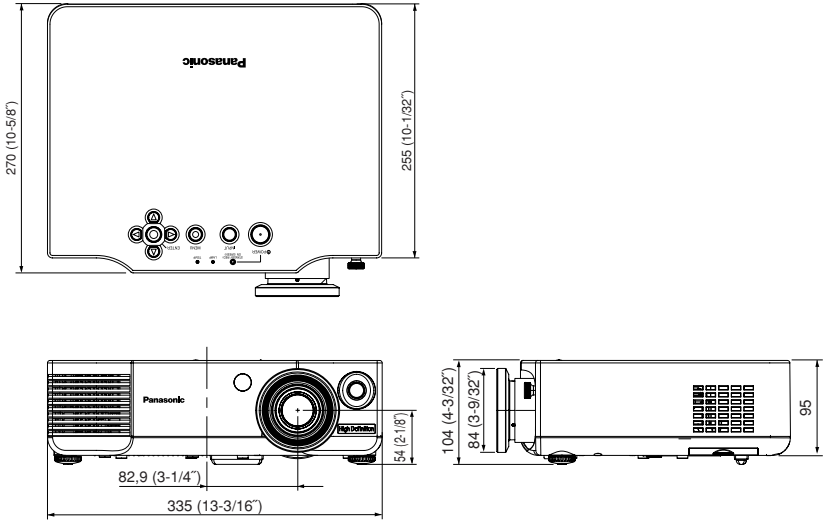
Les dimensions telles que la distance de projection peuvent être calculées à partir de la longueur de la diagonale de l'écran. (Unités de calcul: m)



Largeur d'écran: $SW=SD \times 0,872$
Hauteur d'écran: $SH=SD \times 0,490$
Distance de projection minimum: $LW = 1,2244 \times SD - 0,056$
Distance de projection maximum: $LT = 2,4449 \times SD - 0,056$
*Les valeurs obtenues à partir des formules ci-dessus sont approximatives.

Dimensions

<Unités: mm (po.)>



Marques commerciales

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

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

Ces instructions d'utilisation sont imprimées sur du papier recyclé.