

HITACHI

Liquid Crystal Projector

EDS3170AT/EDX3250AT/EDX3280AT

USER'S MANUAL Vol.1 Basic

Please read this user's manual thoroughly to ensure correct usage through understanding.

BEDIENUNGSANLEITUNG Teil 1 Grundlagen

Bitte lesen Sie diese Benutzerhandbuch zugunsten der korrekten Bedienung aufmerksam.

MANUEL D'UTILISATION Vol.1 Fondements

Nous vous recommandons de lire attentivement ce manuel pour bien assimiler le fonctionnement de l'appareil.

MANUALE D'ISTRUZIONI Vol.1 Informazioni di base

Vi preghiamo voler leggere attentamente il manuale d'istruzioni in modo tale da poter comprendere quanto riportato ai fini di un corretto utilizzo del proiettore.

MANUAL DE USUARIO Vol.1 Básico

Lea cuidadosamente este manual del usuario para poder utilizar correctamente el producto.

GEBRUIKSAANWIJZING Vol.1 Basis

Lees voor het gebruik alstublieft deze handleiding aandachtig door, om volledig profijt te hebben van de uitgebreide mogelijkheden.

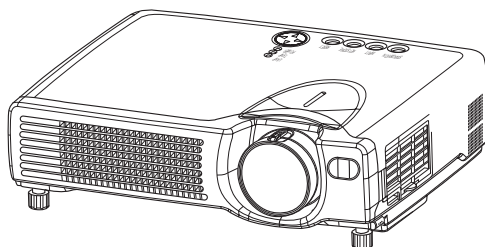
BRUKERHÅNDBOK Vol.1 Grunnleggende

Vennligst les denne bruksanvisningen grundig for å være garantert driftssikker bruk.

INSTRUÇÕES DO PROPRIETÁRIO Vol.1 Básico

Para assegurar o uso correto do equipamento, por favor leia atentamente este manual do utilizador.

FRANÇAIS



REGULATORY
NOTICES

MANUEL D'UTILISATION Vol.1 (Fondements)

Merci d'avoir acheté ce projecteur.



ATTENTION • Veuillez lire le manuel ci-joint "CONSIGNES DE SÉCURITÉ" et ce "MANUEL D'UTILISATION" entièrement afin de garantir une utilisation correcte par la compréhension. Après la lecture, ranger ce manuel dans un endroit sûr pour qu'il puisse vous servir de référence dans le futur.

REMARQUE

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

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

MARQUES DE COMMERCE :

- PS/2, VGA et XGA sont des marques déposées de International Business Machines Corporation.
- Apple, Mac et ADB sont des marques déposées de Apple Computer, Inc.
- VESA et SVGA sont des marques déposées de Video Electronics Standard Association.
- Windows est une marque déposée de Microsoft Corporation.
- Toutes les autres marques de commerce appartiennent à leurs propriétaires respectifs.

SOMMAIRE

	Page
PROJECTEUR	
CARACTÉRISTIQUES.....	2
PREPARATIONS	2
NOMS DES ELEMENTS	4
INSTALLATION DU	
PROJECTEUR	6
CONNECTER VOS APPAREILS.....	8
UTILISER LA	
TÉLÉCOMMANDE	13
METTRE EN ROUTE	14
COUPER LE COURANT	16
REGLAGE DU VOLUME	17
PASSER TEMPORAIREMENT EN	
MODE SILENCIEUX	17
REGLAGE DE LA POSITION	18
UTILISER LA FONCTION DE	
REGLAGE AUTOMATIQUE	19

	Page
CORRECTION DES DISTORTIONS	
TRAPEZOÏDALES	20
UTILISER LA FONCTION	
MAGNIFY	21
FAIRE UN ARRÊT SUR IMAGE	21
RECHERCHE DU SIGNAL	22
SELECTIONNER LE FORMAT DE	
L'IMAGE	22
OCCULTER TEMPORAIREMENT	
L'ÉCRAN	22
UTILISER LES FONCTIONS DU	
MENU	23
OPÉRER L'ÉCRAN DU PC	24
LA LAMPE	25
LE FILTRE À AIR	27
ENTRETIEN DIVERS	29

PROJECTEUR CARACTÉRISTIQUES

Ce projecteur à cristaux liquides est utilisé pour projeter différents signaux d'ordinateurs ainsi que des signaux vidéo NTSC / PAL / SECAM sur un écran. L'installation ne demande pas beaucoup de place et il est facile d'obtenir des images de grande taille.

● **Clarté Intense**

Le système optique hautement performant et la lampe UHB (Clarté Intense) produisent des présentations nettes et extrêmement claires.

● **Fonction de zoom Partiel**

Les parties intéressantes des images peuvent être agrandies pour permettre une observation plus détaillée.

● **Correction de la Distorsion Trapézoïdale**

Correction rapide des images déformées.

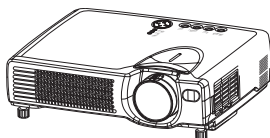
● **Équipé d'un mode Whisper**

Mode spécial disponible pour étouffer le bruit du projecteur et obtenir un fonctionnement moins bruyant.

PREPARATIONS

Votre projecteur doit être fourni avec les éléments montrés ci-dessous. Assurez-vous que tout les éléments sont présents. Contactez votre revendeur si quelque chose manque.

⚠ Avertissement • Conservez les matériaux d'emballage d'origine pour le cas où vous devriez réexpédier l'appareil. Pour éviter que des corps étrangers ne pénètrent à l'intérieur du projecteur, ne le rangez pas dans la mallette ou la sacoche avec des objets autres que les accessoires du projecteur, les câbles signal et les connecteurs.



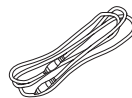
**Projecteur
(avec Protège-
objectif)**



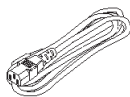
Câble RGB



Câble Video/Audio



**Câble de
souris USB**



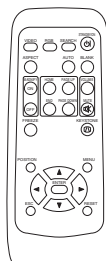
**Cordon
d'alimentation**




**Manuel de l'utilisateur
(Vol.1/Vol.2)
Instructions de sécurité**



**Deux piles AA
(Pour la
télécommande)**



Télécommande

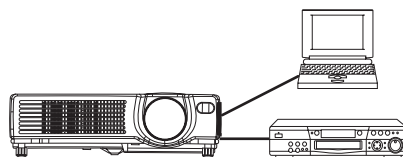
ATTENTION  **précautions relatives au cordon d'alimentation:** Faire très attention lorsque vous connectez le cordon d'alimentation du projecteur, car une connexion incorrecte ou mal faite peut être la cause d'un INCENDIE ET/OU d'un CHOC ELECTRIQUE. Veuillez respecter les consignes de sécurité suivantes pour garantir la sécurité du fonctionnement du projecteur:

- Brancher le cordon d'alimentation uniquement dans les prises qui correspondent au voltage spécifié pour le cordon d'alimentation.
- Utiliser uniquement le cordon d'alimentation qui sont fournis avec le projecteur.
- NE JAMAIS ESSAYER DE SUPPRIMER LA CONNEXION TERRE D'UNE PRISE A TROIS PHASES!
- Assurez-vous que vous vous avez solidement branché le cordon d'alimentation au projecteur et à la prise murale.

1 Connectez vos appareils au projecteur

Connectez votre ordinateur, magnétoscope et/ou les autres appareils que vous allez utiliser, au projecteur.

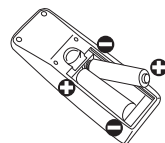
8 ~ 12



FRANÇAIS

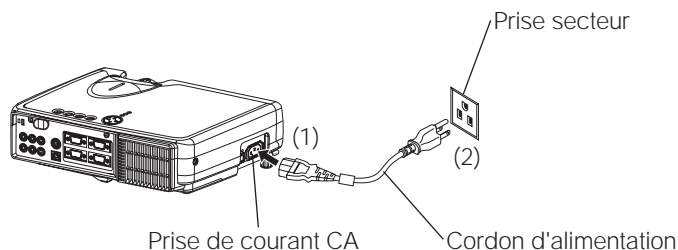
2 Insérer les piles dans la télécommande

13




3 Connecter le cordon d'alimentation

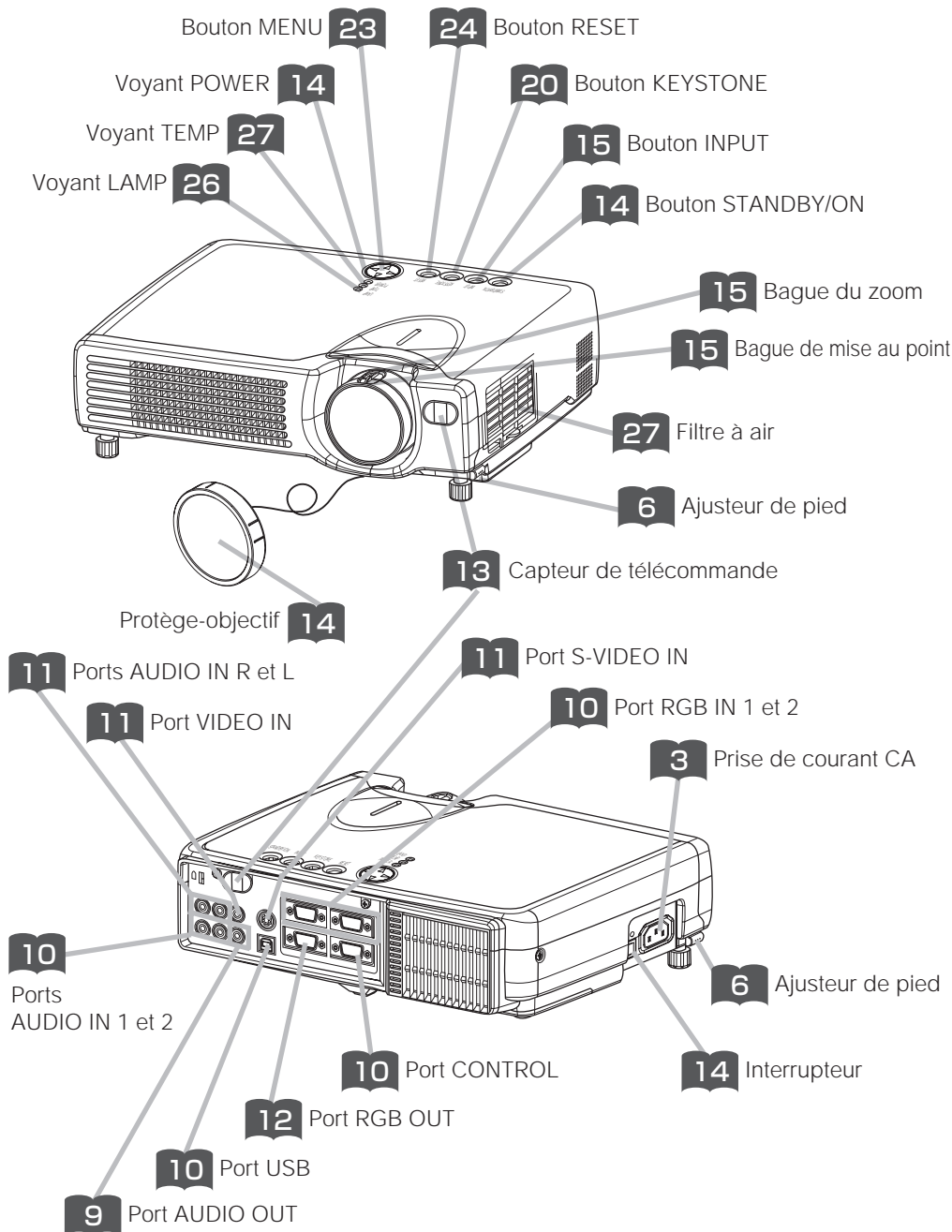
- (1) Brancher le connecteur du cordon d'alimentation dans la prise CA de l'unité centrale.
- (2) Brancher solidement le cordon d'alimentation dans la prise.



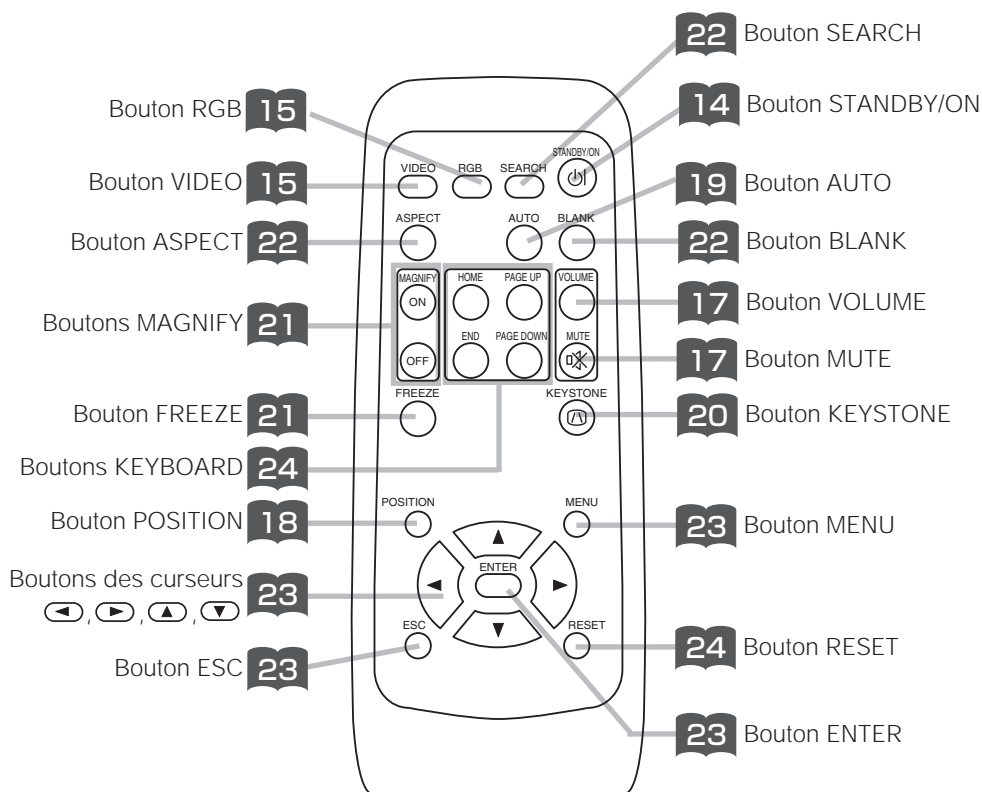
NOMS DES ELEMENTS

LE PROJECTEUR

 Indique la page de référence correspondante



LA TÉLÉCOMMANDE



INSTALLATION DU PROJECTEUR

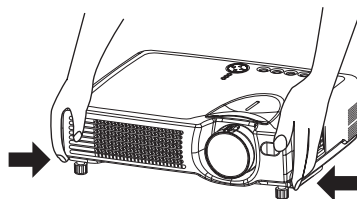
⚠ ATTENTION • Installez le projecteur dans un endroit approprié, suivant les instructions du manuel "CONSIGNES DE SÉCURITÉ" joint et du présent manuel.

• Si vous appuyez sur les boutons des ajusteurs de pied sans maintenir le projecteur, celui-ci peut tomber par terre, se renverser, écraser vos doigts, et éventuellement ne plus fonctionner correctement. Pour éviter d'endommager le projecteur et de vous blesser, **TOUJOURS MAINTENIR LE PROJECTEUR** chaque fois que vous utilisez les boutons pour régler les pieds.

Réglage des pieds du projecteur

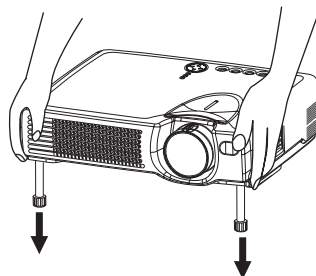
Vous pouvez utiliser le réglage des pieds si la surface sur laquelle vous devez installer le projecteur n'est pas régulière ou si vous devez ajuster l'angle de projection. La marge de réglage des pieds est de 0 à 9 degrés.

1 Appuyez et maintenez les boutons des ajusteurs

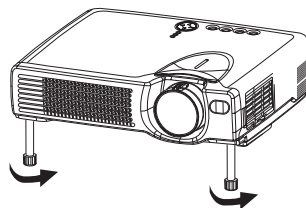


2 Soulevez ou baissez le projecteur à la hauteur voulue, puis relâchez les boutons des ajusteurs

Lorsque vous relâchez les boutons, le pied va se bloquer en position.



3 Selon les besoins, vous pouvez également régler la hauteur avec précision en tournant le pied à la main



Réglage de la taille de l'écran et de la distance de projection

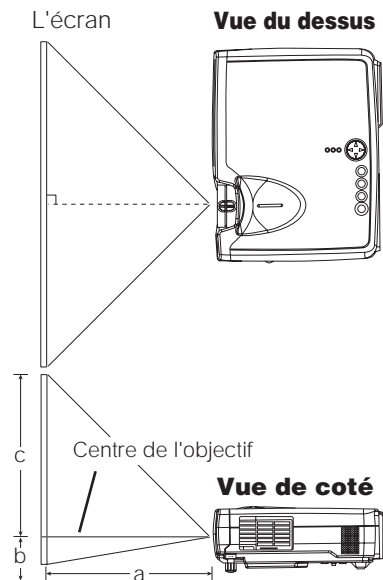
Référez-vous aux illustrations et aux tables ci-dessous pour déterminer la taille de l'écran et la distance de projection.

Les valeurs montrées dans la table sont calculées pour un écran de taille complète (ED-S3170AT: 800x600 pixels, ED-X3250AT/ED-X3280AT: 1024x768 pixels).

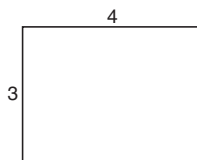
a: Distance du projecteur à l'écran ($\pm 10\%$)

b: Distance du centre de l'objectif au bas de l'écran ($\pm 10\%$)

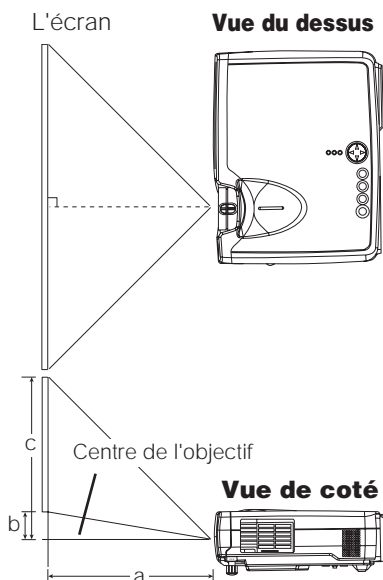
c: Distance du centre de l'objectif au haut de l'écran ($\pm 10\%$)



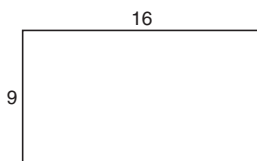
Pour un format de l'image de 4:3



Taille de l'écran [pouce (m)]	a [pouce (m)]		b [pouce (cm)]	c [pouce (cm)]
	Min.	Max.		
30 (0,8)	35 (0,9)	42 (1,1)	1 (2)	17 (44)
40 (1,0)	47 (1,2)	56 (1,4)	1 (3)	23 (58)
50 (1,3)	59 (1,5)	71 (1,8)	1 (4)	29 (73)
60 (1,5)	71 (1,8)	85 (2,2)	2 (4)	34 (87)
70 (1,8)	83 (2,1)	100 (2,5)	2 (5)	40 (102)
80 (2,0)	95 (2,4)	114 (2,9)	2 (6)	46 (116)
90 (2,3)	107 (2,7)	129 (3,3)	3 (7)	51 (131)
100 (2,5)	119 (3,0)	143 (3,6)	3 (7)	57 (145)
120 (3,0)	143 (3,6)	172 (4,4)	3 (9)	69 (174)
150 (3,8)	180 (4,6)	216 (5,5)	4 (11)	86 (218)
200 (5,0)	240 (6,1)	288 (7,3)	6 (15)	114 (290)
250 (6,3)	300 (7,6)	361 (9,2)	7 (18)	143 (363)
300 (7,5)	360 (9,2)	433 (11,0)	9 (22)	171 (435)



Pour un format de l'image de 16:9



Taille de l'écran [pouce (m)]	a [pouce (m)]		b [pouce (cm)]	c [pouce (cm)]
	Min.	Max.		
30 (0,8)	38 (1,0)	46 (1,2)	2 (4)	16 (41)
40 (1,0)	51 (1,3)	61 (1,6)	2 (5)	22 (55)
50 (1,3)	64 (1,6)	77 (2,0)	3 (6)	27 (69)
60 (1,5)	77 (2,0)	93 (2,4)	3 (8)	32 (82)
70 (1,8)	90 (2,3)	109 (2,8)	4 (9)	38 (96)
80 (2,0)	104 (2,6)	125 (3,2)	4 (10)	43 (110)
90 (2,3)	117 (3,0)	140 (3,6)	5 (12)	49 (124)
100 (2,5)	130 (3,3)	156 (4,0)	5 (13)	54 (137)
120 (3,0)	156 (4,0)	188 (4,8)	6 (15)	65 (165)
150 (3,8)	196 (5,0)	235 (6,0)	8 (19)	81 (206)
200 (5,0)	261 (6,6)	314 (8,0)	10 (26)	108 (275)
250 (6,3)	327 (8,3)	393 (10,0)	13 (32)	135 (343)
300 (7,5)	393 (10,0)	472 (12,0)	15 (39)	162 (412)

CONNECTER VOS APPAREILS

**Appareils que vous pouvez connecter au projecteur
(Référez-vous à cette section pour déterminer la
configuration de votre appareil pour la présentation.)**



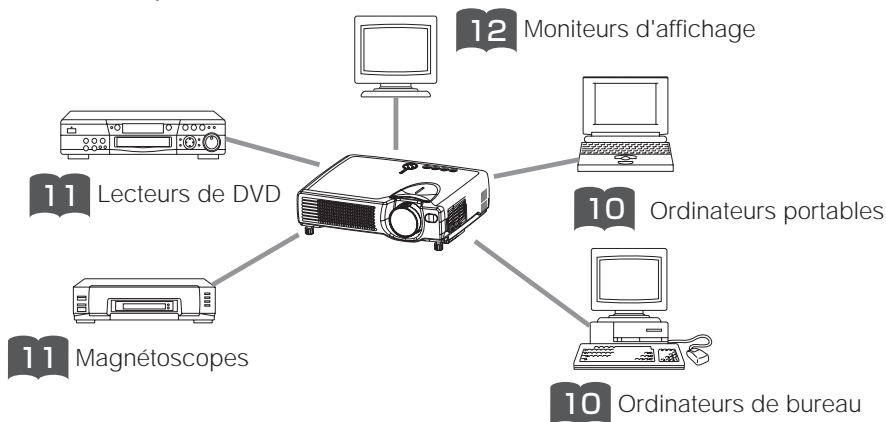
ATTENTION • Tout branchement incorrect risqué de provoquer un incendie ou un choc électrique. Veuillez lire attentivement ce mode d'emploi et les "CONSIGNES DE SÉCURITÉ" séparées.

ATTENTION Précautions d'usage lors de la connexion d'appareils au projecteur

- Lorsque vous tentez de connecter un autre appareil au projecteur, veuillez lire attentivement le manuel de chaque appareil à connecter.
- ETEINDRE TOUS LES APPAREILS avant des les connecter au projecteur. Tenter de connecter un appareil en marche au projecteur peut provoquer des bruits stridents ou d'autres anomalies qui peuvent résulter en un dysfonctionnement et/ou endommager l'appareil et/ou le projecteur. Se référer à la section "TECHNICAL" du MANUEL D'UTILISATION (Vol. 2) pour l'affectation des broches de connecteur et les données de communication RS-232C .
- Assurez-vous que vous vous avez bien branché les appareils aux Ports appropriées. Une connexion incorrecte peut résulter en une dysfonction et/ou endommager l'appareil et/ou le projecteur.
- Un câble video en composantes et quelques autres câbles doivent être utilisé avec coeur ensemble. Utiliser le câble d'accessoire ou un modèle de câble approprié pour le branchement. Pour les câbles qui possèdent un noyau à un coté seulement, brancher le noyau au projecteur.
- Vissez soigneusement les vis des connecteurs.



Indique la page de
référence
correspondante



Ports et câbles

Référez-vous à la table ci-dessous pour trouver la prise du projecteur et le câble à utiliser pour la connexion d'un appareil donné. Utilisez cette table pour déterminer les câbles à préparer.

Fonction	Ports du projecteur	Câbles de connexion
Entrée RGB	RGB IN 1	Le câble RGB accessoire ou le câble RGB en option avec prise D-sub à 15 broches et des vis avec un filletage d'un pouce
	RGB IN 2	
Sortie RGB	RGB OUT	
Entrée Audio (à partir de l'ordinateur)	AUDIO IN 1 (interverrouillage avec RGB IN 1)	Câble audio en option, avec mini-prise stéréo
	AUDIO IN 2 (interverrouillage avec RGB IN 2)	
Contrôle de la souris USB	USB	Câble USB accessoire
Contrôle de la souris PS/2	CONTROL	Câble de souris PS/2 en option
Contrôle de la souris ADB		Câble de souris ADB en option
Contrôle de la souris sur port série		Câble de souris série en option
Communication RS-232C		Câble RS-232C en option
Entrée S-video	S-VIDEO IN	Câble S-video en option, avec une mini-prise DIN à 4 broches
Entrée vidéo	VIDEO IN	Câble audio/vidéo en accessoire
Entrée Audio (à partir d'un équipement vidéo)	AUDIO IN L	Câble audio/vidéo en accessoire ou câble audio en option avec une prise RCA
	AUDIO IN R	
Sortie Audio	AUDIO OUT	Câble audio en option, avec mini-prise stéréo

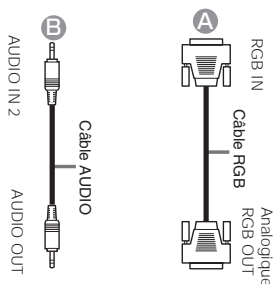
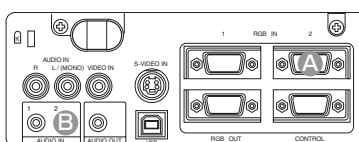
REMARQUE A propos des capacités Plug-and-Play

- Ce projecteur est compatible avec VESA DDC 1/2B. Les capacités Plug and Play sont possible en connectant ce projecteur à des ordinateurs compatibles avec VESA DDC (Display Data Channel – Canal D'affichage de Données) Servez-vous de cette fonction en connectant le câble RGB accessoire à le port RGB IN 1 (Compatible DDC 1/2B). Plug and Play peut ne pas fonctionner correctement avec un autre type de connexion.
- Plug and Play se réfère à une système composé de l'ordinateur, son système d'exploitation et ses périphériques (ex. : périphérique d'affichage).
- Veuillez utiliser les pilotes standards, ce projecteur étant un moniteur Plug-and-Play.
- Plug-and-Play peut ne pas fonctionner correctement avec certain modèles d'ordinateurs. Utilisez le port RGB IN 2 si Plug-and-Play ne fonctionne pas correctement.

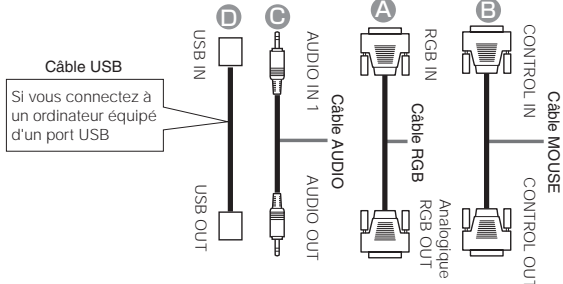
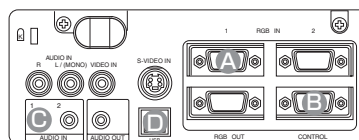
CONNECTER VOS APPAREILS (suite)

Brancher à un ordinateur

ATTENTION Chaque fois que vous essayez de connecter un ordinateur portable au projecteur, s'assurer que la sortie d'image externe RGB de l'ordinateur portable est activée (Paramétrer l'ordinateur portable pour un affichage TRC ou un affichage LCD et TRC simultanément). Pour plus de précisions sur cette opération, veuillez vous référer au manuel d'instruction de l'ordinateur portable concerné.



Ordinateur portable



Câble USB
Si vous connectez à un ordinateur équipé d'un port USB

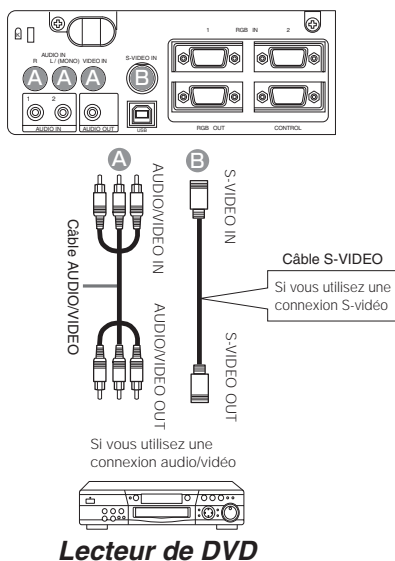


Ordinateur de bureau

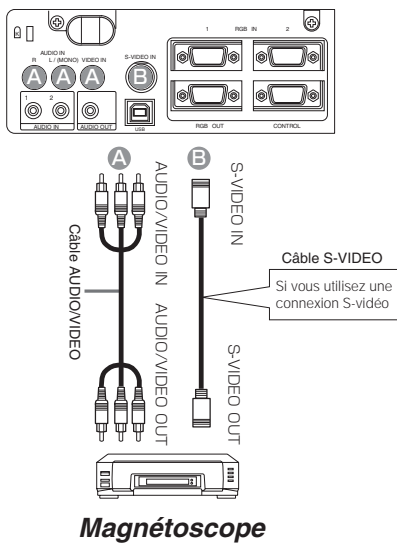
REMARQUE

- Certains ordinateurs possèdent plusieurs modes d'affichage d'écran. L'utilisation de certains de ces modes peut ne pas être possible avec ce projecteur.
- Pour certains modes, l'adaptateur optionnel Mac doit être utilisé.

Brancher à un lecteur de DVD

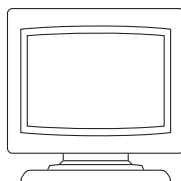
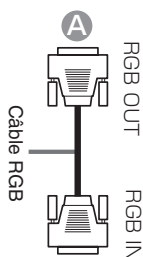
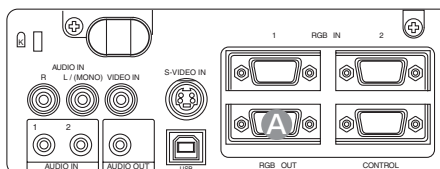


Brancher à un magnétoscope



CONNECTER VOS APPAREILS (suite)

Brancher à un écran d'affichage



Écran d'affichage

UTILISER LA TÉLÉCOMMANDE

Insérer les piles dans la télécommande



ATTENTION précautions relatives aux piles

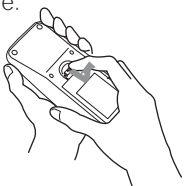
Toujours manipuler les piles avec précaution et les utiliser uniquement comme indiqué. Une utilisation incorrecte peut fissurer la pile ou provoquer une fuite, ce qui pourrait causer incendie, blessure et/ou pollution de l'environnement.

- Conservez la pile hors de portée des enfants et des animaux domestiques.
- Assurez-vous de n'utiliser que les piles prévues pour la télécommande. Ne pas mélanger de nouvelles piles avec les anciennes.
- Lorsque vous insérez des piles, vérifiez que les pôles positifs et négatifs sont alignés correctement (comme indiqués sur la télécommande).
- Débarrassez-vous de la pile conformément à la réglementation en vigueur dans le pays.

1

Enlever le couvercle des piles

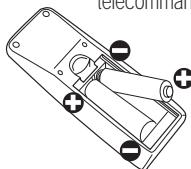
Faire glisser et enlever le couvercle des piles dans la direction de la flèche.



2

Insérer les piles

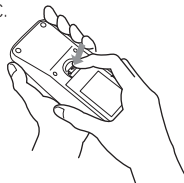
Aligner et insérer deux piles AA (fournie avec le projecteur) en fonction de leurs pôles positifs et négatifs (comme indiqué sur la télécommande).



3

Fermer le couvercle des piles

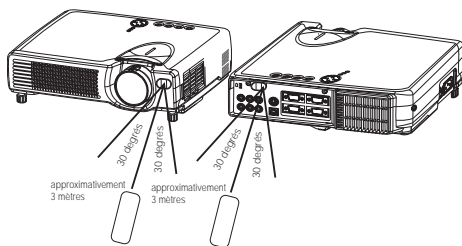
Remplacer le couvercle des piles dans la direction de la flèche en le poussant jusqu'au déclic.



FRANÇAIS

Utilisation de la télécommande

- La télécommande fonctionne aussi bien avec les capteurs à l'avant du projecteur et à l'arrière.
- La portée du capteur de télécommande à l'avant et à l'arrière est de 3 mètres avec un angle de 60 degrés (30 degrés à gauche et à droite du capteur de la télécommande).
- Comme la télécommande utilise la lumière infrarouge pour envoyer les signaux au projecteur (DEL Classe 1) assurez-vous qu'il n'y ait pas d'obstacles qui pourraient stopper le signal émit par la télécommande.



ATTENTION Précautions d'usage lors de l'utilisation de la télécommande

- Ne pas tomber la télécommande ou l'exposer à un choc physique.
- Ne pas mouiller la télécommande ou ni la placer sur des objets mouillés. Cela pourrait provoquer un mauvais fonctionnement.
- Enlever les piles de la télécommande et les ranger dans un endroit sûr si vous n'allez pas utiliser la télécommande pour un longue période.
- Remplacer les piles lorsque la télécommande commence à ne plus fonctionner correctement.
- Lorsqu'une lumière forte, comme la lumière du soleil frappant directement ou une lumière très proche (comme celle d'une lampe fluorescente à onduleur) frappe le capteur de la télécommande sur le projecteur, la télécommande peut ne plus fonctionner. Ajuster la direction du projecteur pour éviter que la lumière ne frappe directement le capteur de la télécommande sur le projecteur.

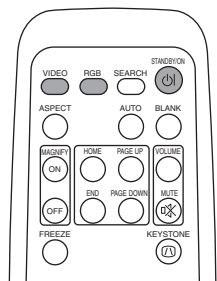
METTRE EN ROUTE

Précautions

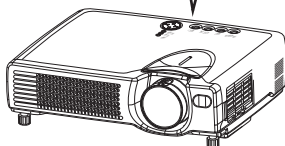
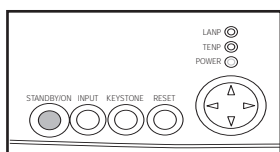
Brancher tous les appareils qui doivent être utilisé avec le projecteur avant de mettre en route.



ATTENTION Une lumière puissante est émise lorsque le courant passe. Ne pas regarder l'objectif.



Panneau de contrôle



REMARQUE

Protocole de mise sous/hors tension.

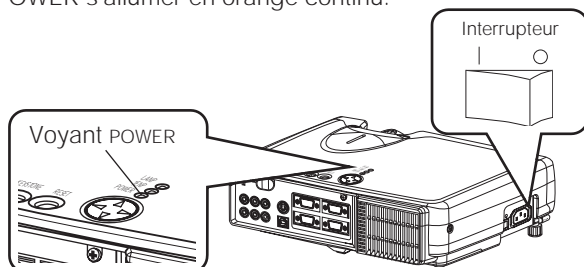
- Mettez le projecteur sous tension avant de mettre l'ordinateur ou le magnétoscope sous tension.
- Mettez le projecteur hors tension avant de mettre l'ordinateur ou le magnétoscope hors tension.

- 1 Assurez vous que vous vous avez solidement branché le cordon d'alimentation au projecteur et à la prise**



- 2 Mettre le projecteur en route**

Positionnez l'interrupteur sur [] (ON). Le projecteur va passer en mode STANDBY (en attente) et la voyant POWER s'allume en orange continu.



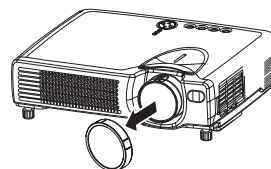
- 3 Appuyer sur le bouton STANDBY/ON (panneau de contrôle ou télécommande)**

- Le projecteur commence à chauffer et le voyant POWER va clignoter en vert.
- Le voyant POWER va s'arrêter de clignoter et rester allumé en vert lorsque le projecteur est complètement en marche.



- 4 Enlever le protège-objectif**

L'image est projetée.



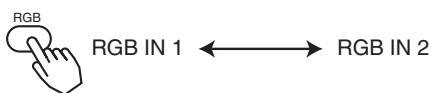
Sélectionner un signal d'entrée

5 En utilisant la télécommande

Si vous sélectionnez une entrée RGB

Appuyer sur le bouton RGB

Appuyer sur ce bouton pour basculer entre les appareils connectés à RGB IN 1 et 2. Comme illustré ci-dessous, chaque fois que vous appuyez sur le bouton RGB, le projecteur bascule entre RGB IN 1 et 2. Sélectionner le signal que vous désirez projeter.



Utiliser la télécommande

Si vous sélectionnez une entrée vidéo

Appuyer sur le bouton VIDEO

Appuyer sur ce bouton pour basculer entre les appareils connectés sur VIDEO IN et SVIDEO IN. Comme illustré ci-dessous, chaque fois que vous appuyez sur le bouton VIDEO, le projecteur bascule entre VIDEO IN et S-VIDEO IN. Sélectionner le signal que vous désirez projeter.



Utiliser le panneau de contrôle du projecteur

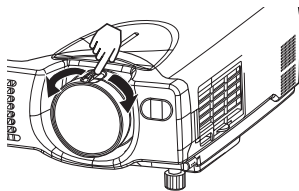
Appuyer sur le bouton INPUT

Comme illustré ci-dessous, chaque fois que vous appuyez sur le bouton INPUT, le projecteur bascule entre ses ports d'entrée de signal. Sélectionner le signal que vous désirez projeter.

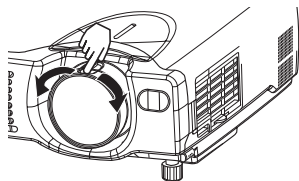


FRANÇAIS

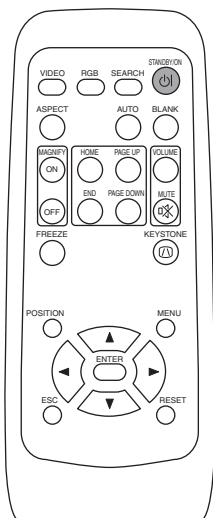
6 Utiliser la bague de zoom pour ajuster la taille de l'écran



7 Utiliser la bague de mise au point pour ajuster l'image



COUPER LE COURANT



1 Appuyer sur le bouton **STANDBY/ON** (panneau de contrôle ou télécommande)

Le message "Mise hors tension de l'appareil?" va apparaître sur l'écran pendant environ 5 secondes.



2 Appuyer sur le bouton **STANDBY/ON** à nouveau (panneau de contrôle ou télécommande)

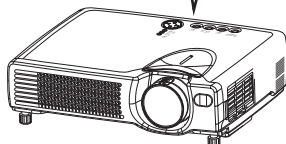
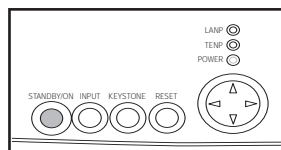
Appuyez sur le bouton STANDBY/ON à nouveau pendant que le message "Mise hors tension de l'appareil?" est visible. La lampe du projecteur s'arrête et commence à se refroidir. Le voyant POWER va clignoter en orange pendant que la lampe se refroidit.

(Appuyer sur le bouton STANDBY/ON pendant que le voyant POWER clignote en orange n'a aucun effet.)

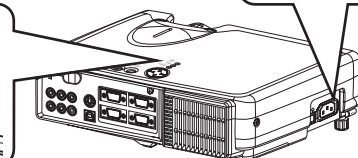
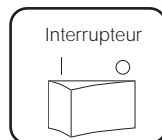
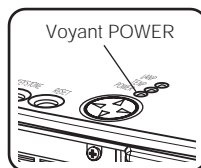
Le système passe en mode STANDBY après s'être refroidi, le voyant POWER s'arrête de clignoter en orange et s'allume en orange.



Panneau de contrôle

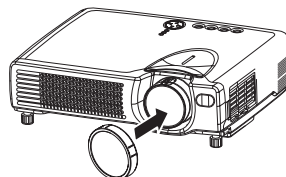


3 Chèque que témoin **POWER** cesse de clignoter et lumières à orange continue. Positionner l'interrupteur sur [O] (OFF).



4 Vérifier que le voyant **POWER** s'est arrêté puis attacher le protège-objectif.

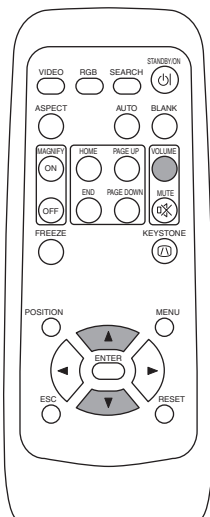
Lorsque le projecteur s'est complètement arrêté, le voyant POWER va s'arrêter.



REMARQUE

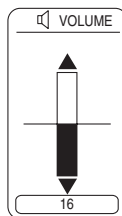
- Sauf en cas d'urgence, suivez les instructions ci-dessous pour la mise hors tension.

REGLAGE DU VOLUME



1 Appuyer sur le bouton VOLUME

Comme montré sur la droite, une boîte de dialogue va apparaître sur l'écran pour vous aider à régler le volume.

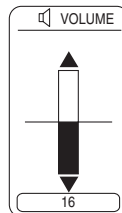


2 Appuyer sur les boutons ▲, ▼ pour ajuster le volume

Appuyer sur le bouton VOLUME à nouveau pour fermer la boîte de dialogue et compléter cette opération. (Même si vous ne faites rien, la boîte de dialogue va disparaître automatiquement après quelques secondes.)

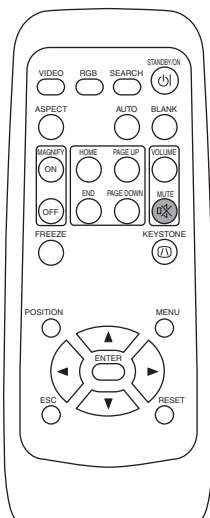


- ▲ Appuyer sur ce bouton pour augmenter le volume
- ▼ Appuyer sur ce bouton pour baisser le volume



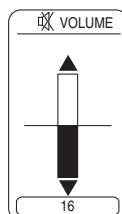
FRANÇAIS

PASSER TEMPORAIREMENT EN MODE SILENCIEUX

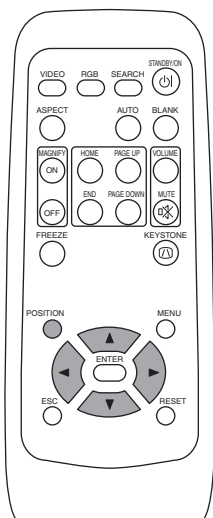


1 Appuyer sur le bouton MUTE

Comme montré sur la droite, une boîte de dialogue va apparaître sur l'écran, indiquant que vous êtes passé en mode silencieux. Appuyer sur le bouton VOLUME pour fermer la boîte de dialogue. (Même si vous ne faites rien, la boîte de dialogue va disparaître automatiquement après quelques secondes.) Ré-appuyer sur le bouton MUTE pour rétablir le son.



REGLAGE DE LA POSITION



1 Appuyer sur le bouton **POSITION**

Comme montré sur la droite, une boîte de dialogue va apparaître sur l'écran pour vous aider à régler la position.

POSITION

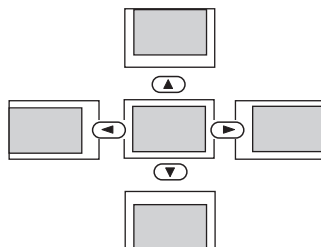
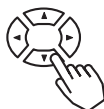


2 Utiliser les boutons ◀, ▶, ▲, ▼ pour régler la position

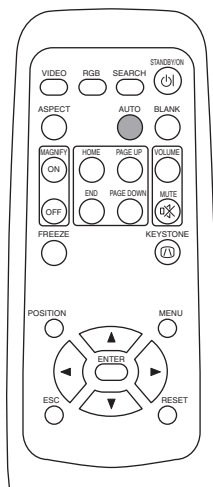
Lorsque vous désirez initialiser la position, appuyer sur le bouton RESET pendant le réglage.

Appuyer sur le bouton POSITION à nouveau pour fermer la boîte de dialogue et compléter cette opération. (Même si vous ne faites rien, la boîte de dialogue va disparaître automatiquement après quelques secondes.)

Cette fonction est uniquement disponible avec l'entrée RGB IN 1/2.



UTILISER LA FONCTION DE REGLAGE AUTOMATIQUE



1

Appuyer sur le bouton AUTO



Réglage automatique pour l'entrée RGB

Les réglages position horizontale (H. POSIT), position verticale (V. POSIT), phase de minutage (H. PHASE) et taille horizontale (H. SIZE) sont fait automatiquement. S'assurer que la fenêtre de l'application est paramétré à la taille maximale avant d'essayer d'utiliser cette fonction.

Les images sombres peuvent être mal réglées. Utiliser un écran lumineux lors du réglage.

Réglage automatique pour l'entrée Vidéo

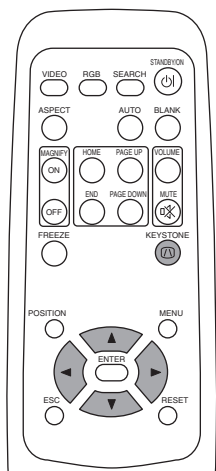
Le type de signal le plus approprié pour chaque signal d'entrée est sélectionné automatiquement.

Cette fonction n'est disponible que si VIDEO est paramétrée à AUTO dans le menu INPUT.

REMARQUE

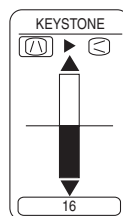
L'opération de réglage automatique demande environ 10 secondes. Veuillez noter également qu'elle peut ne pas fonctionner correctement avec certains signaux d'entrée.

CORRECTION DES DISTORTIONS TRAPEZOÏDALES



1 Appuyer sur le bouton KEYSTONE

Comme montré sur la droite, une boîte de dialogue va apparaître sur l'écran pour vous aider à corriger la distortion.



2 Utiliser les boutons ◀, ▶, pour sélectionner la direction de la distortion à corriger (◀/▶)



3 Utiliser les boutons ▲, ▼ pour corriger la distortion

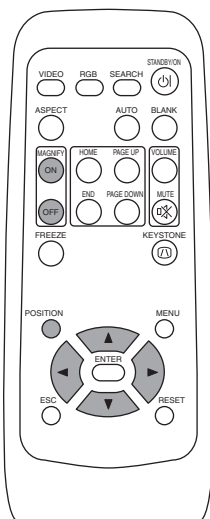
Appuyer sur le bouton KEYSTONE à nouveau pour fermer la boîte de dialogue et compléter cette opération. (Même si vous ne faites rien, la boîte de dialogue va disparaître automatiquement après quelques secondes.)



REMARQUE

- Cette fonction peut ne pas fonctionner correctement avec certains types de signaux d'entrée.
- La marge de réglage pour la correction des distorsion trapézoïdales va varier en fonction du type de signal d'entrée.

UTILISER LA FONCTION MAGNIFY



1 Appuyer sur le bouton MAGNIFY (ON)

Le projecteur enclenche le mode MAGNIFY.



2 Appuyer sur le bouton POSITION, puis utiliser les boutons ◀, ▶, ▲, ▼ pour sélectionner la zone à agrandir puis appuyer sur le bouton position à nouveau pour confirmer votre sélection



3 Appuyer sur les boutons ▲, ▼ pour agrandir ou réduire la zone sélectionnée.

Appuyer sur le bouton MAGNIFY (OFF) pour quitter le mode MAGNIFY et ré-initialiser l'écran sur normal.

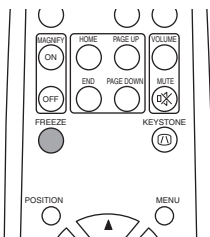
(Le projecteur va aussi automatiquement quitter le mode MAGNIFY si il y a un changement dans l'état du signal d'entrée)



REMARQUE

(Le projecteur va aussi automatiquement quitter le mode MAGNIFY si les fonctions INPUT SELECT, AUTO, ASPECT ou VIDEO sont utilisées ou s'il y a un changement dans l'état du signal d'entrée).

FAIRE UN ARRÊT SUR IMAGE



1 Appuyer sur le bouton FREEZE

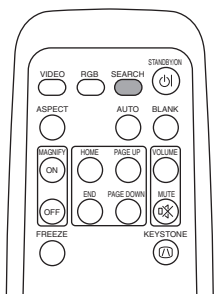
L'icône [II] apparaît de l'écran fait un arrêt sur l'image en cours. Ré-appuyer sur le bouton FREEZE et l'icône [▶] apparaît alors que le projecteur quitte le mode FREEZE.



REMARQUE

- (Le projecteur va aussi automatiquement quitter le mode FREEZE si les fonctions POSITION, VOLUME, MUTE, AUTO, BLANK ON/OFF ou MENU ON/OFF sont utilisées ou s'il y a un changement dans l'état du signal d'entrée).
- Si le projecteur continue à projeter la même image pour un long moment, (ex : si vous oubliez de quitter le mode FREEZE), l'image peut éventuellement rester en temps que post image. Ne pas laisser le projecteur en mode FREEZE trop longtemps

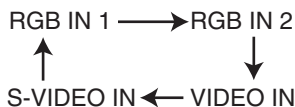
RECHERCHE DU SIGNAL



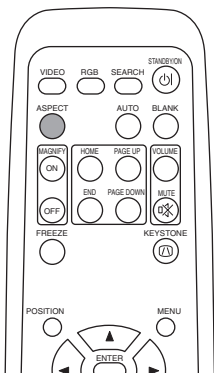
1 Appuyer sur le bouton **SEARCH**

Lorsque vous appuyez sur le bouton SEARCH, le projecteur commence à rechercher des signaux d'entrée. Si il détecte un signal d'entrée, la recherche va s'arrêter et le projecteur va projeter le signal détecté. Si le projecteur ne trouve pas de signal d'entrée dans un des ports, il va retourner à l'état dans lequel il était avant la recherche.

SEARCH



SELECTIONNER LE FORMAT DE L'IMAGE



1 Appuyer sur le bouton **ASPECT**

ASPECT



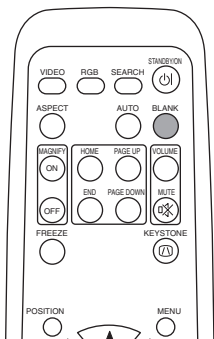
RGB IN 1, RGB IN 2

4:3 ↔ 16:9

VIDEO IN, S-VIDEO IN

4:3 → 16:9 → SMALL

OCCULTER TEMPORAIREMENT L'ECRAN



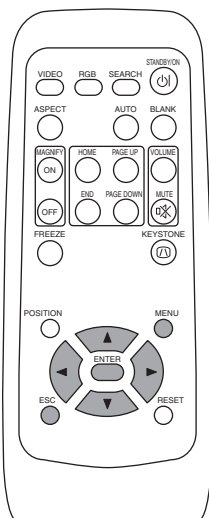
1 Appuyer sur le bouton **BLANK**

L'écran du signal d'entrée est arrêté, et un écran vierge apparaît. Vous pouvez occulter l'écran à partir du menu (dans le menu SCREEN, sélectionner BLANK). Appuyer à nouveau sur le bouton BLANK pour enlever l'écran blanc et revenir à l'écran du signal d'entrée.

BLANK



UTILISER LES FONCTIONS DU MENU



1 Appuyer sur le bouton MENU

Le menu s'affiche sur l'écran. Le projecteur dispose des menus suivants : PRINCIPAL, IMAGE-1, IMAGE-2, ENTR., ECRAN, OPT., et.

Sélectionner un menu en utilisant les boutons / . Les paramètres actuels des éléments qui peuvent être manipulés par le biais du menu sélectionné apparaissent.

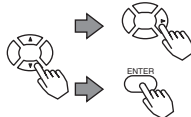


2 Sélectionner un menu en utilisant les boutons / puis appuyer sur le bouton ou ENTER.

L'affichage des menus sélectionnés apparaît.

[Réglage de NETTETE]

Utiliser les boutons / pour sélectionner IMAGE-1, puis appuyer sur le bouton ou ENTER.



MENU		
PRINCIPAL	COUL. BAL. R	-1
IMAGE-1	COUL. BAL. B	+1
IMAGE-2	NETTETE	-1
ENTR.	COULEUR	+1
ECRAN	TEINTE	-1
OPT.		
[] : CHOISIR		

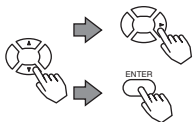
FRANÇAIS

3 Sélectionner un élément en utilisant les boutons / puis appuyer sur le bouton ou ENTER.

L'opération d'affichage des éléments sélectionnés apparaît. Pour ajuster une valeur numérique, appuyer sur le bouton ou ENTER à nouveau pour basculer sur le menu unique (petite fenêtre montrant uniquement la zone d'affichage de l'opération).

[Réglage de NETTETE]

Utiliser les boutons / pour sélectionner NETTETE, puis appuyer sur le bouton ou ENTER.



MENU		
PRINCIPAL	COUL. BAL. R	
IMAGE-1	COUL. BAL. B	
IMAGE-2	NETTETE	
ENTR.	COULEUR	
ECRAN	TEINTE	
OPT.		
[] : CHOISIR		

4 Appuyer sur les boutons / pour ajuster le niveau.

Appuyer sur le bouton MENU pour cacher le menu et terminer votre opération. Alternativement, appuyer sur le bouton ou ESC pour revenir à l'affichage précédent.

[Réglage de NETTETE]

Utiliser les boutons / pour ajuster la NETTETE.

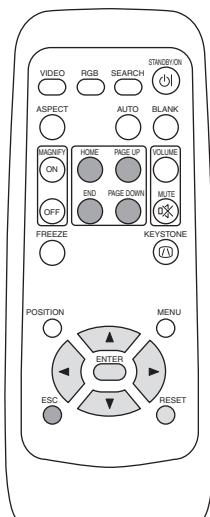


OPÉRER L'ÉCRAN DU PC

Vous pouvez utiliser la télécommande comme une souris simplifiée ou un clavier.

⚠ ATTENTION Une mauvaise utilisation de la souris/ de clavier peut endommager votre équipement.





- Connecter uniquement à un PC.
- Avant de vous connecter, lire les manuels de l'appareil que vous allez connecter.
- Ne pas débrancher les câbles de connexion pendant que l'ordinateur est en marche.



Contrôle de la souris sur port série PS/2, ADB





1. Éteignez le projecteur et le PC, et connecter le terminal CONTRÔLE du projecteur à l'ordinateur par le câble de la souris.
2. Un câble USB est connecté, débranchez le. Si un câble USB est connecté, la fonction de contrôle USB a la priorité et le contrôle de la souris du terminal de CONTRÔLE ne va pas fonctionner.
3. Mettre le projecteur en route, puis l'ordinateur.

Les fonctions dans la table ci-dessous peuvent être contrôlés. Si vous avez des difficultés avec le contrôle, redémarrer l'ordinateur (soit à partir du logiciel, ou en appuyant sur le bouton redémarrer).

Fonctions disponibles	Opération de la télécommande
Pointeur de la souris	Utiliser les boutons    
Effectuez un clic gauche avec la souris	Appuyer sur le bouton ENTER
Effectuez un clic droit avec la souris	Appuyez sur le bouton RESET

Contrôle USB de la souris/clavier

1. Connecter le terminal USB du projecteur à l'ordinateur en utilisant un câble USB. Les fonctions dans la table ci-dessous peuvent être contrôlés.

Fonctions disponibles	Opération de la télécommande
Pointeur de la souris	Utiliser les boutons    
Effectuez un clic gauche avec la souris	Appuyer sur le bouton ENTER
Effectuez un clic droit avec la souris	Appuyez sur le bouton RESET
Appuyez sur la touche HOME du clavier	Appuyez sur le bouton HOME
Appuyez sur la touche END du clavier	Appuyer sur le bouton END
Appuyez sur la touche PAGE UP du clavier	Appuyez sur le bouton PAGE UP
Appuyez sur la touche PAGE DOWN du clavier	Appuyez sur le bouton PAGE DOWN
Appuyez sur la touche ESC du clavier	Appuyer sur le bouton ESC

NOTES

- Dans certains cas, les ordinateurs portables PCs et d'autres ordinateurs munis de dispositifs de pointage intégrés (comme les trackball) ne puissent pas être contrôlés par la télécommande. Dans ce cas, avant de vous connecter, allez dans le BIOS (Paramétrage du système), sélectionnez la souris externe, et désactivez le dispositif de pointage. De plus la souris peut ne pas fonctionner si l'ordinateur n'est pas muni de l'utilitaire adéquat. Consulter le manuel de votre ordinateur pour plus de détails.
- Le contrôle USB peut être utilisé avec Windows 95 OSR 2.1 ou meilleur. Il se peut que vous ne puissiez pas utiliser la télécommande en fonction des configurations de votre ordinateur et des pilotes de la souris.
- Le contrôle USB peut être utilisé uniquement pour les fonctions listées ci-dessus. Vous ne pouvez pas faire des choses telles qu'appuyer sur deux boutons en même temps (Par exemple appuyer sur deux boutons tout en déplaçant le pointeur de la souris diagonalement.)
- Cette fonction n'est pas disponible pendant que la lampe chauffe (l'indicateur d'ALIMENTATION clignote en vert) pendant le réglage du volume et de l'affichage, la correction de la distorsion trapézoïdale, l'utilisation du zoom, de la fonction BLANK ou l'affichage de l'écran de menu.

LA LAMPE



**HAUTE TENSION
HAUTE TEMPÉRATURE
HAUTE PRESSION**

Avant de remplacer la lampe, vérifier le numéro de série de la lampe de remplacement (vendue séparément: DT00511 pour ED-S3170AT/ED-X3280AT, DT00521 pour ED-X3250AT), puis contacter votre revendeur local. Avant de remplacer la lampe, coupez l'alimentation et débrancher la prise d'alimentation, puis attendre au moins 45 minutes, de façon à laisser la lampe refroidir correctement. Enlever la lampe pendant qu'elle est encore chaude peut causer des brûlures ou faire exploser la lampe.

ATTENTION

Le projecteur à cristaux liquides utilise une ampoule en verre. C'est une lampe au mercure avec une pression interne très forte. Les lampes au mercure à haute pression peuvent casser avec un grand bang ou brûler si elles sont secouées ou griffées, ou à cause de l'usure naturelle. Chaque lampe a une durée de vie différente, et certaines peuvent exploser ou brûler dès que vous avez commencé à les utiliser. De plus, lorsqu'une ampoule explose, il est possible que des éclanches de verre volent dans le logement de la lampe et que le gaz contenant le mercure s'échappe par les trous de ventilation du projecteur.

- Manipuler avec précaution : Secouer ou égratigner pourraient causer l'explosion de la lampe pendant l'utilisation.
- Si l'indicateur de remplacement de la lampe s'allume (consulter la "Messages liés" (Vol. 2) et "A propos du voyant Lampes" (Vol. 2)), remplacer la lampe aussi vite que possible. Utiliser la lampe pour de longues période de temps, ou dépasser la date de remplacement pourrait la faire exploser. Ne pas utiliser de vieilles lampes (usagées) ; c'est une cause de rupture.
- Si la lampe se casse peu de temps après avoir été utilisée pour la première fois, il est possible qu'il y ait un problème électrique ailleurs que dans la lampe. Si cela se produit, contacter votre revendeur local.
- Si la lampe se casse (elle fait un grand bang si ça se produit), ventiler la pièce correctement et assurez vous de ne pas respirer le gaz qui sort par la ventilation du projecteur, et qu'elle ne va pas dans vos yeux ou dans votre bouche.
- Si la lampe se casse (elle fait un grand bang si ça se produit), débrancher le cordon d'alimentation de la prise et assurez vous de commander une lampe de remplacement à votre revendeur local. Notez que des éclanches de verre peuvent endommager l'intérieur du projecteur ou causer des blessures pendant la manipulation ; veuillez ne pas essayer de nettoyer ou de remplacer la lampe vous même.
- Suivre les réglementations locales de protection de l'environnement lorsque vous débarrassez de la lampe usagée. Dans la plupart des cas il est possible de se débarrasser d'une ampoule usagée de la même manière que les bouteille de verre, mais dans certains cas, les ampoules sont traitées séparément.
- Ne pas utiliser la projecteur lorsque le couvercle est enlevé.

LA LAMPE (suite)

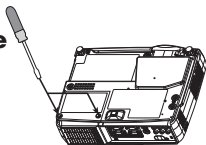
Remplacer la lampe

Toutes les lampes de projecteur finissent par s'user. Si utilisée pendant de longues périodes, l'image pourrait devenir plus sombre, et le contraste des couleurs serait également affecté. Nous vous recommandons de remplacer vos lampes à l'avance. Si le voyant LAMPE passe au rouge, ou qu'un message vous invite à remplacer la lampe au démarrage du projecteur, la lampe doit être remplacée. (Consultez la section "Messages liés" (Vol. 2 **7**) et "A propos du voyant de la lampe" (Vol. 2 **8**) pour plus de détails.)

- 1 Éteindre le projecteur et débrancher le cordon d'alimentation. Permettre à l'ampoule de se refroidir pendant au moins 45 minutes et préparer une nouvelle lampe .**

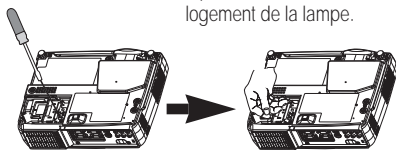
- 2 Après vous être assuré que le projecteur s'est refroidi correctement, basculer lentement le projecteur de telle sorte que la partie inférieure soit vers le haut.**

- 3 Dévisser les 2 vis et enlever le couvercle de la lampe.**



- 4 Dévisser la vis unique et extraire lentement la lampe en utilisant la poignée.**

- Faire bien attention à ne pas toucher l'intérieur du logement de la lampe.

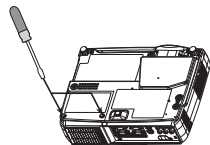


- 5 Insérer la nouvelle lampe, et resserrer la vis unique correctement pour la bloquer en position.**

- Poussez aussi fermement le côté opposé du côté vissée de la lampe dans l'appareil.



- 6 Replacer le couvercle de la lampe et resserrer les 2 vis correctement pour le maintenir en position.**



- 7 Basculer lentement le projecteur de telle sorte que la partie supérieure soit vers le haut.**

- 8 Allumer le projecteur et en utilisant le menu, initialiser le TEMPS LAMPE.**

- Pour initialiser le TEMPS LAMPE, sélectionnez TEMPS LAMPE dans le menu OPT.



ATTENTION • S'assurer que les vis sont bien serrées. Des vis mal serrées pourraient occasionner des dégâts ou de blessure.

- Ne pas utiliser lorsque le couvercle de la lampe est enlevé.
- Ne remettez pas à zéro le compteur d'heure si vous n'avez pas remplacé la lampe. N'omettez pas de remettre à zéro le compteur après avoir remplacé la lampe. Les messages ne seront pas conformes si vous remettez le compteur à zéro sans remplacer la lampe.
- Après avoir remplacé la lampe parce que le témoin LAMP était rouge ou bien parce que le message "REPLACER LA LAMPE ...COUPURE DU COURANT AU BOUT DE 0 HEURES" était affiché, procédez à l'opération suivante dans les dix minutes qui suivent la mise sous tension. L'alimentation est automatiquement coupée au bout de 10 minutes.ON.

REMARQUE • Le témoin LAMP est également rouge quand la température du bloc ampoule est élevée. Avant de remplacer la lampe, mettez l'appareil hors service, attendez 20 minutes environ puis mettez l'appareil sous tension. Si le témoin LAMP est à nouveau rouge, remplacez la lampe.

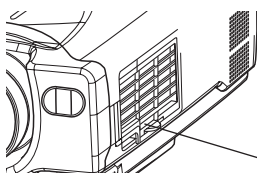
LE FILTRE À AIR

Entretien du filtre à air

Le filtre à air doit être nettoyé environ toutes les 100 heures. Si le voyant LAMPE et le voyant TEMP clignotent en même temps, ou qu'un message vous invite à nettoyer le filtre au démarrage du projecteur, le filtre doit être nettoyé. (Consultez la section "Messages liés" (Vol. 2 ) et "A propos du voyant de la lampe" (Vol. 2 ) pour plus de détails.)

1 Éteindre le projecteur et débrancher le cordon d'alimentation.

2 Mettre l'embout de l'aspirateur sur le dessus du couvercle du filtre à air pour nettoyer le filtre à air.



Couvercle du filtre à air


3 Allumer le projecteur et en utiliser le menu pour initialiser le TEMPS FILTRE.

- Pour initialiser le TEMPS FILTRE sélectionnez TEMPS FILTRE, dans le menu OPT..

LE FILTRE À AIR (suite)

Remplacer le filtre à air

Si la saleté ne veut pas partir du filtre à air, ou que celui-ci est endommagé, il doit être remplacé. Veuillez contacter votre concessionnaire local, après avoir vérifié le modèle de votre filtre à air de remplacement, vendu séparément.

(Consultez la section “Articles vendus séparément” sur Vol. 2 )

1 Éteindre le projecteur et débrancher le cordon d'alimentation. Préparer un nouveau filtre à air (Celui qui est indiqué pour votre projecteur).

2 Enlever le couvercle du filtre à air et le filtre à air.

3 insérer le nouveau filtre et remettre le couvercle.

4 Allumer le projecteur et en utilisant le menu, initialiser le TEMPS FILTRE.

- Pour initialiser le TEMPS FILTRE sélectionnez TEMPS FILTRE, dans le menu OPT..

ATTENTION • S'assurer de bien couper le courant et de débrancher le cordon d'alimentation avant d'effectuer l'entretien de l'unité. Veuillez lire avec attention “Instructions de sécurité”, pour vous occuper correctement de votre projecteur.

- Ne pas utiliser lorsque le couvercle du filtre à air est enlevé.
- Si le filtre à air est plein de poussière ou quelque chose de similaire, les montées de la température internes et pourrait causer le fonctionnement défectueux. l'alimentation sera automatiquement coupée afin d'éviter que l'unité ne surchauffe.

ENTRETIEN DIVERS

Entretien de l'intérieur du projecteur :

Pour vous assurer une utilisation sans danger de votre projecteur, veuillez le faire nettoyer et inspecté par votre concessionnaire local une fois tous les deux ans. Ne jamais essayer d'effectuer l'entretien de l'intérieur de l'unité vous même. Cela pourrait être dangereux.

Entretien de l'objectif :

Essuyer doucement l'objectif en utilisant un nécessaire de nettoyage pour objectif vendu dans le commerce. Ne pas toucher l'objectif directement avec la main.

Entretien du boîtier et l'émetteur de la télécommande :

Essuyer légèrement avec une gaze ou un chiffon doux. Si la tâche est résistante, plonger un chiffon doux dans l'eau ou dans un nettoyant neutre dilué dans de l'eau et frotter légèrement après avoir bien essoré. Puis essuyer légèrement avec un chiffon doux, sec.

ATTENTION • S'assurer de bien couper le courant et de débrancher le cordon d'alimentation avant d'effectuer l'entretien de l'unité. Veuillez lire avec attention "Instructions de sécurité", pour vous occuper correctement de votre projecteur.

- Ne pas utiliser de nettoyants ou de produits chimiques autres que ceux qui sont indiqués ci-dessus, y compris le benzène et le diluant pour peinture.
- Ne pas utiliser d'aérosols ni de vaporisateurs.
- Ne pas polir ou essuyer avec des objets durs.

REGULATORY NOTICES

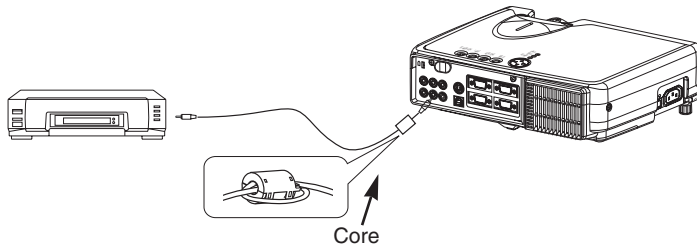
FCC Statement Warning

WARNING: This equipment has been tested and found to comply with the limits for a Class B digital device, pursuant to Part 15 of the FCC Rules. These limits are designed to provide reasonable protection against harmful interference in a residential installation. This equipment generates, uses, and can radiate radio frequency energy and, if not installed and used in accordance with the instructions, may cause harmful interference to radio communications. However, there is no guarantee that interference will not occur in a particular installation. If this equipment does cause harmful interference to radio or television reception, which can be determined by turning the equipment off and on, the user is encouraged to try to correct the interference by one or more of the following measures:

- Reorient or relocate the receiving antenna.
- Increase the separation between the equipment and receiver.
- Connect the equipment into an outlet on a circuit different from that to which the receiver is connected.
- Consult the dealer or an experienced radio/TV technician for help.

INSTRUCTIONS TO USERS: This equipment complies with the requirements of FCC (Federal Communication Commission) equipment provided that the following conditions are met.

The cables may have to be used with the core set to the projector side. Use the cables which are included with the projector or specified.



CAUTION: Changes or modifications not expressly approved by the party responsible for compliance could void the user's authority to operate the equipment.

For the Customers in CANADA

NOTICE: This Class B digital apparatus complies with Canadian ICES-003.

Pour les utilisateurs au Canada

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

HITACHI

Liquid Crystal Projector

EDS3170AT/EDX3250AT/EDX3280AT

USER'S MANUAL Vol.2 Extended

Please read this user's manual thoroughly to ensure correct usage through understanding.

BEDIENUNGSANLEITUNG Teil 2 Fortsetzung

Bitte lesen Sie diese Benutzerhandbuch zugunsten der korrekten Bedienung aufmerksam.

MANUEL D'UTILISATION Vol.2 Développé

Nous vous recommandons de lire attentivement ce manuel pour bien assimiler le fonctionnement de l'appareil.

MANUALE D'ISTRUZIONI Vol.2 Ampliato

Vi preghiamo voler leggere attentamente il manuale d'istruzioni in modo tale da poter comprendere quanto riportato ai fini di un corretto utilizzo del proiettore.

MANUAL DE USUARIO Vol.2 Ampliado

Lea cuidadosamente este manual del usuario para poder utilizar correctamente el producto.

GEBRUIKSAANWIJZING Vol.2 Uitgebreid

Lees voor het gebruik alstublieft deze handleiding aandachtig door, om volledig profijt te hebben van de uitgebreide mogelijkheden.

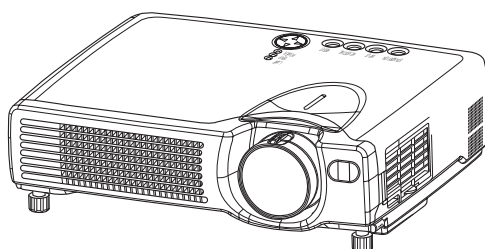
BRUKERHÅNDBOK Vol.2 Utvidet

Vennligst les denne bruksanvisningen grundig for å være garantert driftssikker bruk.

INSTRUÇÕES DO PROPRIETÁRIO Vol.2 Continuação

Para assegurar o uso correto do equipamento, por favor leia atentamente este manual do utilizador.

FRANÇAIS



TECHNICAL

MANUEL D'UTILISATION

Vol.2 (développé)

Merci d'avoir acheté ce projecteur.



ATTENTION • Veuillez lire le manuel ci-joint "CONSIGNES DE SÉCURITÉ" et ce "MANUEL D'UTILISATION" entièrement afin de garantir une utilisation correcte par la compréhension. Après la lecture, ranger ce manuel dans un endroit sûr pour qu'il puisse vous servir de référence dans le futur.

REMARQUE

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

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

MARQUES DE COMMERCE :

- PS/2, VGA et XGA sont des marques déposées de International Business Machines Corporation.
- Apple, Mac et ADB sont des marques déposées de Apple Computer, Inc.
- VESA et SVGA sont des marques déposées de Video Electronics Standard Association.
- Windows est une marque déposée de Microsoft Corporation.
- Toutes les autres marques de commerce appartiennent à leurs propriétaires respectifs.

SOMMAIRE

	Page
PARAMÈTRES MULTIFONCTIONS	2
QUE FAIRE LORSQUE VOUS PENSEZ QU'UNE DÉFAILLANCE DE LA MACHINE S'EST PRODUITE	7
CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES	10
GARANTIE ET SERVICE APRÈS-VENTE	11

Pour la notice "TECHNICAL", référez-vous à la fin de ce manuel d'utilisation.

PARAMÈTRES MULTIFONCTIONS

Cet appareil dispose de 6 menus séparés : **PRINCIPAL**, **IMAGE 1**, **IMAGE 2**, **ENTR.** (Entrée), **ECRAN**, **OPT.** (Option). Chacun de ces menus est utilisé avec les mêmes méthodes. Les opérations de base de ces menus sont les suivantes.

Affichage de l'écran du menu : Appuyer sur le bouton "MENU".

Sélection du menu : Sélectionner un nom de menu en utilisant le bouton \blacktriangle / \blacktriangledown et en appuyant sur le bouton \blacktriangleright ou sur le bouton ENTER.

Sélection de l'élément : Choisir un élément en utilisant le bouton \blacktriangle / \blacktriangledown , et appuyer sur le bouton \blacktriangleright ou sur le bouton ENTER.

Menu retour au dernier écran : Appuyer sur le bouton \blacktriangleleft ou sur le bouton ESC.

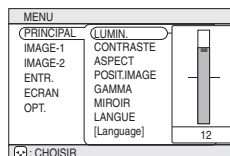
Exécution des paramètres et/ou des réglages : Opérer en utilisant le bouton \blacktriangle / \blacktriangledown . (Pour plus de détails, consultez l'explication de chaque menu individuel.)

Initialisation des paramètres et/ou des réglages : Pendant le fonctionnement, appuyez sur le bouton RESET. (Noter que les éléments dont les fonctions sont effectués simultanément avec l'opération de la phase horloge, la sélection des langues, le réglage automatique, etc. ne peuvent pas être initialisés.)

Arrêter les opérations des menus : Appuyer sur le bouton MENU, ou abstenez vous de performer une quelconque opération pendant quelques secondes.

Menu **PRINCIPAL**

Avec le menu **PRINCIPAL**, les sept éléments montrés dans la table si dessous peuvent être modifiés. Effectuez chaque opération en suivant les instructions de la table.



Exemple : Menu **PRINCIPAL** (LUMIN.)

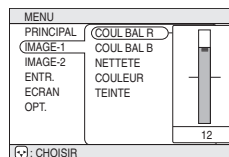
Menu **PRINCIPAL**

Élément	Description
LUMIN.	Ajuster la luminosité : Clair \blacktriangle \leftrightarrow \blacktriangledown Foncé
CONTRASTE	Ajuster le contraste : Fort \blacktriangle \leftrightarrow \blacktriangledown Faible
ASPECT	Sélectionner le format de l'image : À l'entrée RGB: 4:3 \blacktriangledown \leftrightarrow \blacktriangle 16:9 à l'entrée VIDEO, à l'entrée S-VIDEO: 4:3 \blacktriangledown \leftrightarrow \blacktriangle 16:9 \blacktriangledown \leftrightarrow \blacktriangle SMALL • L'image SMALL peut ne pas être affichée correctement avec certain signaux d'entrée.
POSIT.IMAGE	Sélectionner la position de l'image (pour un 16:9/Image SMALL) : HAUT \blacktriangledown \leftrightarrow \blacktriangle CENTRE \blacktriangledown \leftrightarrow \blacktriangle BAS
GAMMA	Sélectionner le mode Gamma : NORMAL \blacktriangledown \leftrightarrow \blacktriangle CINÉMA \blacktriangledown \leftrightarrow \blacktriangle DYNAMIQUE
MIROIR	Sélectionner le statut du miroir : NORMAL \blacktriangledown \leftrightarrow \blacktriangle INVERS. H \blacktriangledown \leftrightarrow \blacktriangle INVERS. V \blacktriangledown \leftrightarrow \blacktriangle INVERS. H&V
LANGUE	Sélectionner la langue du menu : ENGLISH \blacktriangledown \leftrightarrow \blacktriangle FRANÇAIS \blacktriangledown \leftrightarrow \blacktriangle DEUTSCH \blacktriangledown \leftrightarrow \blacktriangle ESPAÑOL \blacktriangledown \leftrightarrow \blacktriangle ITALIANO \blacktriangledown \leftrightarrow \blacktriangle NORSE \blacktriangledown \leftrightarrow \blacktriangle NEDERLANDS \blacktriangledown \leftrightarrow \blacktriangle 日本語 \blacktriangle \leftrightarrow \blacktriangledown POTUGUÊS \blacktriangledown \leftrightarrow \blacktriangle 中文 \blacktriangledown \leftrightarrow \blacktriangle 한글

Menu IMAGE 1

Avec le menu IMAGE 1, les cinq éléments montrés dans la table si dessous peuvent être modifiés.

Effectuez chaque opération en suivant les instructions de la table.



Exemple : Menu IMAGE 1
(COUL BAL R)

Menu IMAGE1

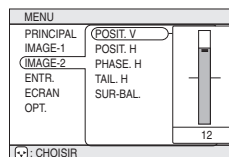
Élément	Description
COUL BAL R	Ajuster l'équilibre de la couleur rouge: Foncé ▲ ⇌ ▼ Clair
COUL BAL B	Ajuster l'équilibre de la couleur bleue: Foncé ▲ ⇌ ▼ Clair
NETTETE	Ajuster la définition (pour VIDEO/S-VIDEO): Clair ▲ ⇌ ▼ Léger
COULEUR	Ajuster la couleur (pour VIDEO/S-VIDEO): Foncé ▲ ⇌ ▼ Clair
TEINTE	Ajuster la nuance (pour VIDEO/S-VIDEO): Vert ▲ ⇌ ▼ Rouge

FRANÇAIS

Menu IMAGE 2

Avec le menu IMAGE 2, les cinq éléments montrés dans la table si dessous peuvent être modifiés.

Effectuez chaque opération en suivant les instructions de la table.



Exemple : Menu IMAGE2
(POSIT. V)

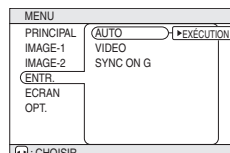
Menu IMAGE2

Élément	Description
POSIT. V	Ajuster la position verticale (pour RGB): Haut ▲ ⇌ ▼ Bas
POSIT. H	Ajuster la position horizontale (pour RGB): Gauche ▲ ⇌ ▼ Droite
PHASE. H	Ajuster la phase horizontale (pour RGB): Droite ▲ ⇌ ▼ Gauche • Ajuster pour éliminer le scintillement.
TAIL. H	Ajuster la taille horizontale (pour RGB): Grand ▲ ⇌ ▼ Petit • Si le réglage de la taille horizontale est excessif, l'image peut ne pas s'afficher correctement. Dans ce cas, ré-initialiser la TAIL. H avec le bouton RESET.
SUR-BAL	Sélectionner le format d'overscan [surbalayage, ndt.] (pour VIDEO/S-VIDEO): GRANDE ▼ ⇌ ▲ MOYENNE ▼ ⇌ ▲ PETIT • Il est recommandé de sélectionner PETIT pour éviter le scintillement de la partie inférieure de l'image.

PARAMÈTRES MULTIFONCTION (suite)

Menu ENTR. (Entrée)

Avec le menu ENTR. (Entrée), les quatre éléments montrés dans la table ci dessous peuvent être modifiés. Lors de l'entrée des signaux RGB IN 1 ET RGB IN 2, les fréquences horizontales et verticales des signaux seront affichés sur l'écran initial du menu INPUT (ENTRÉE). Effectuez chaque opération en suivant les instructions de la table.



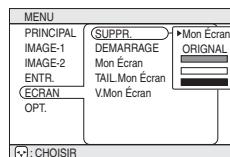
Exemple : Menu ENTR. (Entrée) (AUTO)

Menu ENTR. (Entrée)

Élément	Description
AUTO	<p>Réglage Auto (pour RGB): Ajuste automatiquement POSIT. H, POSIT. V, PHASE H, et TAIL. H. Utiliser cette fonction avec la taille de fenêtre maximale.</p> <p>Réglage automatique (pour VIDEO/S-VIDEO): Sélectionne automatiquement le mode VIDEO adéquat en fonction du signal d'entrée actuel. Cette fonction est active uniquement lorsque le mode AUTO est sélectionné pour l'élément VIDEO. Se reporter à la description de l'élément VIDEO ci-dessous.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cette fonction peut ne pas être disponible avec un signal PAL60 et certains autres signaux. • L'exécution du mode AUTO demande environ 10 secondes.
VIDEO	<p>Sélectionner le mode du type de signal (pour VIDEO/S-VIDEO): AUTO (▼) ⇌ (▲) NTSC (▼) ⇌ (▲) PAL (▼) ⇌ (▲) SECAM (▼) ⇌ (▲) NTSC4.43 (▼) ⇌ (▲) M-PAL (▼) ⇌ (▲) N-PAL</p> <p>la sélection du mode AUTO active et exécute la fonction AUTO pour VIDEO/S-VIDEO. Il sélectionne automatiquement le mode adéquat par les modes ci-dessus. Utiliser cette fonction si l'image devient instable avec VIDEO/S-VIDEO. (ex : L'image devient irrégulière ou manque de couleur.)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Le mode AUTO peut ne pas être disponible avec un signal PAL60 et certains autres signaux. • L'exécution du mode AUTO demande environ 10 secondes.
SYNC ON G	<p>Mode SYNC ON G On/Off: ACTIVE (▼) ⇌ (▲) DESACTI.</p> <p>Sélectionner ACTIVE active le mode SYNC ON G. Le mode SYNC ON G permet la réception de SYNC on G.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dans le mode SYNC ON G, l'image peut être déformée avec certains signaux d'entrée. Dans un tel cas, enlever le connecteur du signal de telle sorte que le signal ne parviennent plus, désactiver SYNC ON G et reconnecter le signal.

Menu ECRAN

Avec le menu ECRAN, les cinq éléments montrés dans la table ci-dessous peuvent être modifiés. Effectuez chaque opération en suivant les instructions de la table.



Exemple : Menu ECRAN (SUPPR.)

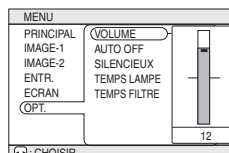
Menu ECRAN

Élément	Description
SUPPR.	<p>Sélection de l'écran SUPPR.: Mon Écran (▼) ⇌ (▲) ORIGINAL (▼) ⇌ (▲) [Image] (▼) ⇌ (▲) [Image] (▼) ⇌ (▲) [Image] (▼) ⇌ (▲) [Image]. L'écran SUPPR. peut être sélectionné intentionnellement. L'écran SUPPR. est affiché lorsque l'écran a été effacé (ex, fait disparaître) en manipulant le bouton SUPPR. (veuillez consulter la section "Occulter Temporairement L'écran" du livret séparé, Vol. 1 (Basique)).</p> <p>Mon Écran: En utilisant le catégorie Mon Écran (consulter la table ci-dessous) il est possible d'enregistrer un écran voulu (ou des écrans). A la sortie de l'usine, il s'agit d'un écran sans motifs, de couleur bleue unie.</p> <p>ORIGINAL: Ecrans standards actuels. Veuillez confirmer en utilisant le ou les écran(s) réel(s).</p> <p>Ecran option: Différents écrans de couleur unique sans motifs affichés dans les menus.</p> <ul style="list-style-type: none"> Mon Écran et l'écran ORIGINAL vont afficher chaque modification d'un écran de couleur sans motifs quelques minutes après avoir été affiché.
DEMARRAGE	<p>Sélection de l'écran DEMARRAGE: MonEcran (▼) ⇌ (▲) ORIGINAL (▼) ⇌ (▲) DESACTI L'écran DEMARRAGE peut être sélectionné intentionnellement. L'écran DEMARRAGE est affiché aucune entrée de signal ou que des signaux spécifiques sont entrés.</p> <p>Mon Écran: En utilisant le catégorie Mon Écran (consulter la table ci-dessous) il est possible d'enregistrer un écran voulu (ou des écrans). A la sortie de l'usine, il s'agit d'un écran sans motifs, de couleur bleue unie.</p> <p>ORIGINAL: Ecrans standards actuels. Veuillez confirmer en utilisant le ou les écran(s) réel(s).</p> <p>DESACTI. : Un écran de couleur bleue unie, sans motifs.</p> <ul style="list-style-type: none"> Les écrans Mon Écran et ORIGINAL passeront à l'écran SUPPR. (voir ci-dessus sur le Tableau) quelques minutes après avoir été affichés. Si l'écran SUPPR. est l'écran MyScreen ou l'écran ORIGINAL, il se transformera immédiatement en un écran noir.
Mon Écran	<p>Registration de Mon Écran: Lorsque cet élément est exécuté, le menu Mon Écran pour la registration de Mon Écran, pour l'écran SUPPR. et pour l'écran DEMARRAGE s'affiche. Lorsque les opération sont effectuées en fonction de ce menu, on peut simplement "couper" et enregistrer les écrans voulus parmi les images reçues dans l'affichage.</p> <ol style="list-style-type: none"> Après que le message "Voulez-vous commencer la capture de cette image?" se soit affiché. Appuyer sur le bouton ESC ou RESET interrompt l'exécution de Mon Écran. Lorsque le bouton ENTER est appuyé, l'image devient statique (cesse de bouger) et un message comme suit ci-dessous apparaît. Veuillez appuyer sur le bouton lorsque l'écran que vous désirez enregistrer est affiché. Lorsque le message "Déplacez la zone de capture comme vous le souhaitez." s'est affiché, appuyer sur le bouton ESC ou RESET va annuler l'état statique de l'image et les opérations peuvent à nouveau être effectuées à partir de l'opération 1. Le cadre peut être déplacé en utilisant les bouton ◀, ▶, ▲, ▼. Après avoir indiqué l'écran que vous désirez enregistrer, appuyer sur le bouton ENTER pour commencer l'enregistrement de l'écran initial. La procédure d'enregistrement demande environ 1 minute. Lorsque l'enregistrement a été complété, l'écran de Mon Écran enregistré et le message "L'enregistrement de Mon Écran est terminé." sera affiché pendant quelques secondes, après quoi l'opération est achevée.
TAIL. Mon Écran	<p>Sélection de la taille de l'affichage de Mon Écran: x1 (▼) ⇌ (▲) PLEIN</p>
V. Mon Écran	<p>Validation/Invalidation de la fonction d'enregistrement de Mon Écran et interdiction de ré-écriture: ACTIVE (▼) ⇌ (▲) DESACTI. Lorsque ACTIVE est sélectionné, la catégorie Mon Écran (voir table ci-dessus) ne peut être exécutée ; de cette manière il est possible d'interdire la ré-écriture de Mon Écran.</p>

PARAMÈTRES MULTIFONCTION (suite)

Menu OPT. (Option)

Avec le menu OPT. (Option), les cinq éléments montrés dans la table si dessous peuvent être modifiés.
Effectuez chaque opération en suivant les instructions de la table.



Exemple : Menu OPT. (Option)
(VOLUME)

Menu OPT. (Option)

Élément	Description
VOLUME	Régler le volume: Hau (▲) ⇌ (▼) Bas
AUTO OFF	Régler le temps AUTO OFF: Long (MAX. 99 min.) (▼) ⇌ (▲) Court (Min. 1 min.) (▼) ⇌ (▲) (DESACTIVER : 0 min.) Ce système entre automatique dans le mode de stand-by si aucun signal n'est perçu pendant une période de temps donnée. Cette fonction est inactive lorsque DESACTIVER (0 min.) est sélectionné.
SILENCIEUX	Sélectionner le mode SILENCIEUX: NORMAL (▼) ⇌ (▲) SILENCIEUX Lorsque SILENCIEUX est sélectionné, le mode SILENCIEUX est activé. En mode SILENCIEUX, le bruit acoustique et la luminosité de l'écran sont réduits.
TEMPS LAMPE	Se référer à la TEMPS LAMPE: Lorsque paramétrée, cette fonction affiche le temps total pendant lequel la lampe du projecteur a été utilisée depuis le début. Réinitialiser le TEMPS LAMPE [Utiliser cette fonction uniquement lorsque la lampe a été remplacée!]: Maintenir le bouton RESET enfoncé pendant au moins 3 secondes pendant que le lamp time est affiché. Le menu reset va apparaître. Après avoir remplacé la lampe avec une lampe neuve, sélectionner RESET dans le menu en utilisant le bouton (▲). <ul style="list-style-type: none"> • Ne pas réinitialiser le lamp time sans avoir remplacé la lampe. Et toujours réinitialiser le lamp time lorsque vous remplacez la lampe. Les fonctions de message ne vont pas fonctionner correctement si le lamp time n'est pas réinitialisé correctement. • Avant de remplacer la lampe, lire avec attention les descriptions intitulées "LA LAMPE".
TEMPS FILTRE	Se référer au TEMPS FILTRE: Cette fonction affiche le temps total pendant lequel le filtre à air a été utilisée depuis le début. Réinitialiser le TEMPS FILTRE [Utiliser cette fonction uniquement lorsque le filtre a été nettoyé ou remplacé!]: Maintenir le bouton RESET enfoncé pendant au moins 3 secondes pendant que le temps filtre est affiché. Le menu reset va apparaître. Après avoir remplacé le filtre, sélectionner RESET dans le menu en utilisant le bouton (▲). <ul style="list-style-type: none"> • Ne pas réinitialiser le filter time sans avoir nettoyé ou remplacé le filtre. Et toujours réinitialiser le filter time lorsque vous nettoyez ou remplacez le filtre. Les fonctions de message ne vont pas fonctionner correctement si le filter time n'est pas réinitialisé correctement. • Avant de nettoyer ou de remplacer le filtre, lire avec attention les descriptions intitulées "LE FILTRE À AIR".

QUE FAIRE LORSQUE VOUS PENSEZ QU'UNE DÉFAILLANCE DE LA MACHINE S'EST PRODUITE

Messages liés

Avec cette unité, lorsque l'appareil est allumé, des messages tels que ceux qui sont montrés ci-dessous peuvent être affichés. Lorsque l'un de ces messages s'affiche, veuillez effectuer les actions décrites ci-dessous.

Message	Description
REEMPLACER LA LAMPE REMETTRE LA MINUTERIE À ZÉRO APRÈS AVOIR REPLACÉ L' AMPOULE. (Note 1)	La durée d'utilisation de la lampe est proche de 2,000 heures. (Note 2) La préparation d'une nouvelle lampe et un remplacement à l'avance est conseillé. Après avoir changé la lampe, assurez vous de bien réinitialiser le TEMPS LAMPE
REEMPLACER LA LAMPE REMETTRE LA MINUTERIE À ZÉRO APRÈS AVOIR REPLACÉ L' AMPOULE. COUPURE DU COURANT AU BOUT DE ** HEURES. (Note 1)	La durée d'utilisation de la lampe est proche de 2,000 heures. Il est recommandé de remplacer la lampe dans les * * prochaines heures. (Note 2) Lorsque la lampe atteint les 2000 heures, l'alimentation va automatiquement se couper. Veuillez remplacer la lampe en suivant les instructions de la section "LA LAMPE", Vol. 1 (Fondements). Après avoir remplacé la lampe, assurez vous de bien réinitialiser le TEMPS LAMPE.
REEMPLACER LA LAMPE REMETTRE LA MINUTERIE À ZÉRO APRÈS AVOIR REPLACÉ L' AMPOULE. COUPURE DU COURANT AU BOUT DE 0 HEURES.	Lorsque la lampe atteint les 2000 heures, l'alimentation va automatiquement se couper très prochainement. (Note 2) Veuillez couper immédiatement l'alimentation et suivre les instruction dans la section "LA LAMPE" du livret séparé, Vol. 1 (Les bases). Après avoir remplacé la lampe, assurez vous de bien réinitialiser le TEMPS LAMPE.
NETTOYAGE DU FILTRE À AIR APRÈS NETTOYAGE DU FILTRE À AIR, RÉINITIALISER L'HORLOGE DU FILTRE	Une note de précaution sur le nettoyage du filtre à air. Après le nettoyage du filtre, exécuter TEMPS FILTRE du menu OPT. et effectuer l'initialisation du TEMPS FILTRE.
ENTREE NON DETEC. SUR * * *	Il n'y a pas de signal d'entrée. Veuillez vérifier la connexion du signal d'entrée et le statut de la source du signal.
SYNC. HORS PLAGE SUR ** [fH] *****kHz [fV] *****Hz	La longueur d'onde verticale ou horizontale des signaux d'entrée vont au-delà des paramètres de réponse de l'unité. Veuillez vérifier les spécification de l'unité ou celles de la source du signal.
VÉR. DÉBIT AIR	La température de la portion interne augmente. Veuillez couper l'alimentation et permettre à l'unité de se refroidir pendant environ 20 minutes. Après avoir vérifiés les éléments suivants, veuillez ré-allumer l'appareil. <ul style="list-style-type: none"> • Est ce que quelque chose obstrue l'ouverture du conduit de ventilation ? • Est ce que le filtre à air est sale ? • Est ce que la température externe dépasse les 35°C ?

NOTES

Note 1: Bien que le message disparaisse automatiquement après environ 3 minutes, il va réapparaître chaque fois que l'appareil est allumé.

Note 2: Les lampes ont une durée de vie déterminée. Les lampes sont caractérisées par le fait que, après de nombreuses heures d'utilisation, une lampe ne va plus éclairer, ou elle va se casser ou exploser, etc. Cette unité est équipée avec une fonction d'arrêt automatique, de telle sorte que l'alimentation va automatiquement être coupée lorsque le temps d'utilisation de la lampe a atteint 2000 heures. Vous devez toutefois être conscient que parmi les types de lampes il y a des différences majeures dans les durées de vie, et une lampe peut donc échouer Cesser de fonctionner avant le déclenchement de la fonction d'arrêt automatique de l'unité.

A propos du voyant Lampes

L'éclairage continu ou clignotant du voyant ALIMENTATION, du voyant LAMPE et du voyant TEMP ont des significations telles que décrites ci-dessous. Veuillez agir en fonction des instructions de la table.

Voyant d'ALIMENTATION	Voyant LAMPE	Voyant TEMP	Description
La lampe orange est allumée	Éteint (Pas allumé)	Éteint (Pas allumé)	L'appareil est en mode STANDBY
Clignotement de la lampe verte	Éteint	Éteint	L'unité est en train de chauffer. Veuillez patienter.
La lampe verte est allumée	Éteint	Éteint	L'unité est en marche (ON). Les opérations habituelles peuvent être effectuées.
Clignotement de la lampe orange	Éteint	Éteint	L'unité est en train de se refroidir Veuillez patienter.
Clignotement de la lampe rouge	-	-	L'unité est en train de se refroidir. Veuillez patienter. Une erreur spécifique a été détectée. Patientez jusqu'à ce que la lampe du voyant ALIMENTATION aie fini de clignoter puis effectuer la mesure de réponse appropriée en utilisant la description de l'élément ci dessous comme références.
La lampe rouge est allumée ou clignote	La lampe rouge est allumée	Éteint	La lampe ne s'allume pas. Il est possible que la portion interne se chauffe. Veuillez couper l'alimentation et attendre environ 20 minutes. Lorsque l'unité principale s'est refroidie, veuillez vérifier s'il y a un blocage de l'ouverture d'aération, si le filtre à air est sale, et/ou si oui ou non la température environnante dépasse les 35° C, etc. Après avoir effectué la maintenance nécessaire, rallumer ; si le même affichage apparaît, veuillez changer la lampe.
La lampe rouge est allumée ou clignote	Clignotement de la lampe rouge	Éteint	Soit il n'y a pas de lampe et/ou de couvercle de lampe ou l'un des deux n'a pas été fixé correctement (attaché). Veuillez couper l'alimentation et attendre environ 45 minutes. Après que l'unité se soit suffisamment refroidie, veuillez vérifier que la lampe et le couvercle sont bien attachés. Après avoir fini l'entretien nécessaire, allumer ; si le même affichage apparaît, veuillez contacter un revendeur local ou une société de service après-vente.
La lampe rouge est allumée ou clignote	Éteint	Clignotement de la lampe rouge	Le ventilateur de refroidissement ne fonctionne pas. Veuillez couper l'alimentation et attendre environ 20 minutes. Après que l'unité principale se soit refroidie, veuillez vérifier qu'aucune particule étrangère n'est bloquée dans le ventilateur, etc. Lorsque vous avez effectué l'entretien, allumez l'appareil ; si le même affichage apparaît, veuillez contacter un revendeur ou une société de service après-vente.
La lampe rouge est allumée ou clignote	Éteint	La lampe rouge est allumée	Il est possible que la portion interne se chauffe. Veuillez couper l'alimentation et attendre environ 20 minutes. Lorsque l'unité principale s'est refroidie, veuillez vérifier s'il y a un blocage de l'ouverture d'aération, si le filtre à air est sale, et/ou si oui ou non la température environnante dépasse les 35° C, etc. Après avoir effectué la maintenance nécessaire, rallumer ; si le même affichage apparaît, veuillez contacter un revendeur ou une société de service après-vente.
La lampe verte est allumée	Clignotement alternatif de la lampe rouge		Il est possible que la portion interne se soit trop refroidie Veuillez utiliser l'unité dans les paramètres de température (0°C to 35°C). Après avoir fini l'entretien nécessaire, allumer ; si le même affichage apparaît, veuillez contacter un revendeur local ou un service après ventes.
La lampe verte est allumée	Clignotement simultané avec la lampe rouge		C'est un signal qu'il faut nettoyer le filtre. Après le nettoyage du filtre, faire fonctionner la portion TEMPS FILTRE du menu OPTION et effectuer l'initialisation du TEMPS FILTRE.

REMARQUE

Lorsque la portion interne surchauffe, pare mesure de sécurité, la source d'alimentation est automatiquement arrêtée et les lampes de voyant peuvent également être arrêtés. Appuyez sur le coté "○" (power OFF) de l'interrupteur principal et attendre environ 20 minutes. Veuillez utiliser l'unité uniquement après avoir vérifié que celle ci se soit suffisamment refroidie.

QUE FAIRE LORSQUE VOUS PENSEZ QU'UNE DÉFAILLANCE DE LA MACHINE S'EST PRODUITE (suite)

Les phénomènes qui peuvent facilement être confondus avec des défauts de l'appareil

Avant de demander une réparation, vérifier les éléments de la table suivante. Si la situation ne peut être corrigée, veuillez contacter votre concessionnaire.

Phénomène	Situations qui n'impliquent pas un défaut de l'appareil	Éléments à vérifier	Reference Page(s)
Le courant ne passe pas	La source d'alimentation principale n'est pas sur ON.	Mettre l'interrupteur sur ON.	Vol.1-3, 14
	Le cordon d'alimentation n'est pas branché.	Brancher correctement le cordon d'alimentation.	
	La source d'alimentation principale a été interrompue pendant l'opération, comme dans le cas d'une coupure de courant, etc.	Appuyez sur le coté "O" (power OFF) de l'interrupteur principal et attendre environ 20 minutes. Après que l'unité se soit suffisamment refroidie, remettre l'interrupteur sur ON.	Vol.1-14
Il n'y a pas de son ni d'image	Les paramètres d'entrée sont mélangés.	Sélectionner le signal d'entrée et corriger les paramètres.	Vol.1-15
	Il n'y a pas de signal d'entrée.	Brancher correctement le cordon de connection.	Vol.1-10, 11
Les images s'affichent, mais il n'y a pas de son	Le câblage électrique n'est pas connecté correctement.	Brancher correctement le cordon de connection.	Vol.1-10, 11
	Le volume a été réglé (ou ajusté) à un niveau extrêmement bas.	Ajuster le VOLUME à un niveau plus élevé.	Vol.1-17
	Le mode MUTE est activé.	Appuyer sur le bouton MUTE pour rétablir le son.	Vol.1-17
Les sons sont entendus, mais les images ne s'affichent pas	Le câblage électrique n'est pas connecté correctement.	Brancher correctement le cordon de connection.	Vol.1-10, 11
	Le réglage de la luminosité a été paramétré (ou ajusté) à un niveau extrêmement bas.	Augmenter le paramètre LUMIN. pour augmenter la luminosité.	Vol.2-2
	Le protège objectif n'a pas été enlevé.	Enlever le protège-objectif.	Vol.1-14
Les couleurs ont une mauvaise apparence, la teinte est pauvre	Le paramètre de la profondeur des couleurs ou de la teinte	Effectuer le réglage de l'image en ajustant les paramètres COUL BAL R, BAL B, et/ou TEINTE, etc.	Vol.2-3
Les images apparaissent foncées	Les réglages de la luminosité et/ou du contraste a été paramétrés incorrectement.	Effectuer le réglage de l'image en ajustant les paramètres de LUMIN. et/ou de CONTRASTE.	Vol.2-2
	Le mode SILENCIEUX est activé.	Modifier (en enlevant) le mode. SILENCIEUX.	Vol.2-6
	La lampe touche à la fin de sa durée de vie.	Remplacer la vieille lampe avec une neuve.	Vol.1-25, 26
les images sont floues	Soit le paramètre FOCAL ou la PHASE .H n'est pas ajusté correctement.	Ajuster les paramètres FOCAL et/ou PHASE. H.	Vol.1-15 Vol.2-3

REMARQUE

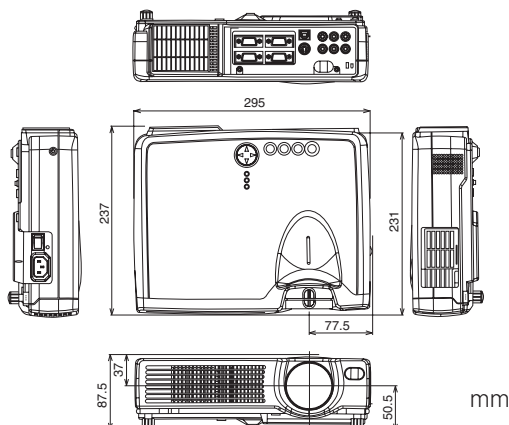
Bien que des points lumineux ou foncés puissent apparaître sur l'écran, c'est une caractéristique particulière des affichages à cristaux liquides et en temps que tel ne constitue ni n'implique un défaut de l'appareil.

CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES


REMARQUES • Les caractéristiques peuvent être modifiées sans avis préalable.

Poste		Caractéristiques techniques
Nom de produit		Projecteur à cristaux liquides
Panneau à cristaux liquides	Dimension du panneau	1,8 cm (type 0,7
	Système d'excitation	Matrice active TFT
	Pixels	ED-S3170AT : 480,000 pixels (800 horizontale x600 verticale) ED-X3250AT/ED-X3280AT : 786,432 pixels (1024 horizontale x 768 verticale)
Objectif		Xoom F=1,7 - 1,9 f=21,7 - 26,1 mm
Lampe		150W UHB
Haut-parleur		1,0W + 1,0W (stereo)
Alimentation		100 - 120 V CA, 2,7 A / 220 - 240 V CA, 1,3 A
Consommation		240W
Température ambiante		0 - 35°C (fonctionnement)
Dimensions		295 (L) x 87,5 (H) x 237 (P) mm
Poids (masse)		2,7 kg
Ports	Port RGB RGB IN(1, 2)2 Port VIDEO VIDEO IN1 S-VIDEO IN1 Port AUDIO AUDIO IN(1,2)2 AUDIO IN(R, L)1	
	Port RGB OUT RGB OUT1 Port AUDIO OUT AUDIO OUT1 Port CONTROL CONTROL1 USB1	
Articles vendus séparément		Lampe : ED-S3170AT/ED-X3280AT=DT00511 ED-X3250AT=DT00521 Filtre à air : MU01691 * Pour tout autre article, veuillez contactez votre fournisseur.

Schéma des dimensions



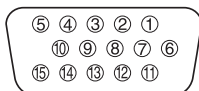
GARANTIE ET SERVICE APRÈS-VENTE

En cas d'anomalie, reportez-vous tout d'abord au  7 "QUE FAIRE LORSQUE VOUS PENSEZ QU'UNE DÉFAILLANCE DE LA MACHINE S'EST PRODUITE" et procédez aux vérifications suggérées. Si cela ne permet de résoudre le problème qui se pose à vous, consultez le revendeur ou le service d'entretien. On vous dira quelle condition de garantie est applicable.

TECHNICAL

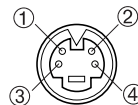
SIGNAL CONNECTOR PIN ASSIGNMENT

RGB IN [1]/[2]
RGB OUT



D-sub 15-pin Shrink

S-VIDEO



Mini Din 4-pin

Pin No	Signal	Pin No	Signal
1	Video input Red	9	-
2	Video input Green	10	Ground
3	Video input Blue	11	-
4	-	12	RGB IN [1]: SDA (DDC)
5	Ground		RGB IN [2]: -
6	Ground Red		RGB OUT : -
7	Ground Green	13	H. sync./ Composite sync.
8	Ground Blue	14	Vertical sync
		15	RGB IN [1]: SCL (DDC)
			RGB IN [2]: -
			RGB OUT : -

Mini Din 4-pin	
Pin No	Signal
1	Color: 0.286Vp-p (NTSC, burst signal), 75Ω terminator 0.3Vp-p (PAL/SECAM, burst signal), 75Ω terminator
2	Brightness: 1.0Vp-p, 75Ω terminator
3	Ground
4	Ground

signal	Terminal	Specification
RGB signal input	RGB IN (1、 2)	Video: Analog 0.7Vp-p, 75Ω terminator (positive) H/V. sync.: TTL level (positive/negative) Composite sync.: TTL level D-sub 15-pin shrink jack
	AUDIO IN 1	200mVrms,50kΩ (max.3.Ovp-p) Stereo mini jack
	AUDIO IN 2	
Video signal input	VIDEO IN	1.0Vp-p, 75Ω terminator, RCA jack
	S-VIDEO IN	Brightness signal: 1.0Vp-p, 75Ω terminator Color signal: 0.286Vp-p (NTSC, burst signal),75Ω terminator 0.300Vp-p (PAL/SECAM, burst signal),75Ω terminator Mini DIN 4-pin jack
	AUDIO IN (R、 L)	200mVrms, 50 kΩ (max. 3.0Vp-p) RCA jack
Signal output	RGB OUT	Video: Analog 0.7Vp-p, 75Ω output impedance (positive) H/V. sync.: TTL level (positive/negative) Composite sync.: TTL level D-sub 15-pin shrink jack
	AUDIO OUT	200mVrms, out put impedance1kΩ (max.3.Ovp-p) Stereo mini jack

EXAMPLE OF COMPUTER SIGNAL

Resolution H × V	fH (kHz)	fV (Hz)	Rating	Signal mode	Display mode	
					ED-S3170AT	ED-X3250AT ED-X3280AT
720 × 400	37.9	85.0	VESA	TEXT	Zoom in	Zoom in
640 × 480	31.5	59.9	VESA	VGA (60Hz)	Zoom in	Zoom in
640 × 480	35.0	66.7		Mac13"mode	Zoom in	Zoom in
640 × 480	37.9	72.8	VESA	VGA (72Hz)	Zoom in	Zoom in
640 × 480	37.5	75.0	VESA	VGA (75Hz)	Zoom in	Zoom in
640 × 480	43.3	85.0	VESA	VGA (85Hz)	Zoom in	Zoom in
800 × 600	35.2	56.3	VESA	SVGA (56Hz)		Zoom in
800 × 600	37.9	60.3	VESA	SVGA (60Hz)		Zoom in
800 × 600	48.1	72.2	VESA	SVGA (72Hz)		Zoom in
800 × 600	46.9	75.0	VESA	SVGA (75Hz)		Zoom in
800 × 600	53.7	85.1	VESA	SVGA (85Hz)		Zoom in
832 × 624	49.7	74.5		Mac16"mode	Zoom out	Zoom in
1024 × 768	48.4	60.0	VESA	XGA (60Hz)	Zoom out	
1024 × 768	56.5	70.1	VESA	XGA (70Hz)	Zoom out	
1024 × 768	60.0	75.0	VESA	XGA (75Hz)	Zoom out	
1024 × 768	68.7	85.0	VESA	XGA (85Hz)	Zoom out	
1152 × 864	67.5	75.0	VESA	SXGA (75Hz)	Zoom out	Zoom out
1280 × 960	60.0	60.0	VESA	SXGA (60Hz)	Zoom out	Zoom out
1280 × 1024	64.0	60.0	VESA	SXGA (60Hz)	Zoom out	Zoom out
1280 × 1024	80.0	75.0	VESA	SXGA (75Hz)	Zoom out	Zoom out
1280 × 1024	91.2	85.0	VESA	SXGA (85Hz)	Zoom out	Zoom out
1600 × 1200	75.0	60.0	VESA	UXGA (60Hz)	Zoom out	Zoom out

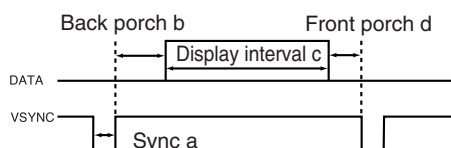
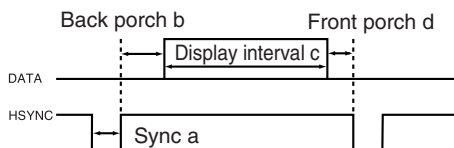
NOTE • Some computers may have multiple display screen modes. Use of some of these modes will not be possible with this projector.

- Be sure to check jack type, signal level, timing and resolution before connecting this projector to a computer.
- Depending on the input signal, full-size display may not be possible in some cases. Refer to the number of display pixels above.
- This projector will display up to UXGA (1600X1200) resolution signals but the image will be rescaled to the native resolution of the projector. Best display performance is achieved when the signal input resolution is the same as the native resolution of the projector.
- The image may not be displayed correctly when the input sync. signal is "Composite Sync." or "Sync. on G".

INITIAL SET SIGNALS

The following signals are used for the initial settings.

The signal timing of some computer models may be different. In such case, refer to adjust the V.POSIT and H.POSIT of the menu.



Computer / Signal	Horizontal signal timing (μs)			
	a	b	c	d
TEXT	2.0	3.0	20.3	1.0
VGA (60Hz)	3.8	1.9	25.4	0.6
Mac 13"mode	2.1	3.2	21.2	2.1
VGA (72Hz)	1.3	3.8	20.3	1.0
VGA (75Hz)	2.0	3.8	20.3	0.5
VGA (85Hz)	1.6	2.2	17.8	1.6
SVGA (56Hz)	2.0	3.6	22.2	0.7
SVGA (60Hz)	3.2	2.2	20.0	1.0
SVGA (72Hz)	2.4	1.3	16.0	1.1
SVGA (75Hz)	1.6	3.2	16.2	0.3
SVGA (85Hz)	1.1	2.7	14.2	0.6
Mac 16"mode	1.1	3.9	14.5	0.6
XGA (60Hz)	2.1	2.5	15.8	0.4
XGA (70Hz)	1.8	1.9	13.7	0.3
XGA (75Hz)	1.2	2.2	13.0	0.2
XGA (85Hz)	1.0	2.2	10.8	0.5
1152×864 (75Hz)	1.2	2.4	10.7	0.6
1280×960 (60Hz)	1.0	2.9	11.9	0.9
1280×1024 (60Hz)	1.0	2.3	11.9	0.4
1280×1024 (75Hz)	1.1	1.8	9.5	0.2
1280×1024 (85Hz)	1.0	1.4	8.1	0.4
1600×1200 (60Hz)	1.2	1.9	9.9	0.4

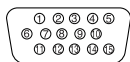
Computer / Signal	Vertical signal timing (lines)			
	a	b	c	d
TEXT	3	42	400	1
VGA (60Hz)	2	33	480	10
Mac 13"mode	3	39	480	3
VGA (72Hz)	3	28	480	9
VGA (75Hz)	3	16	480	1
VGA (85Hz)	3	25	480	1
SVGA (56Hz)	2	22	600	1
SVGA (60Hz)	4	23	600	1
SVGA (72Hz)	6	23	600	37
SVGA (75Hz)	3	21	600	1
SVGA (85Hz)	3	27	600	1
Mac 16"mode	3	39	624	1
XGA (60Hz)	6	29	768	3
XGA (70Hz)	6	29	768	3
XGA (75Hz)	3	28	768	1
XGA (85Hz)	3	36	768	1
1152×864 (75Hz)	3	32	864	1
1280×960 (60Hz)	3	36	960	1
1280×1024 (60Hz)	3	38	1024	1
1280×1024 (75Hz)	3	37	1024	2
1280×1024 (85Hz)	3	44	1024	1
1600×1200 (60Hz)	3	46	1200	1

CONNECTION TO THE MOUSE CONTROL

ADB Mouse

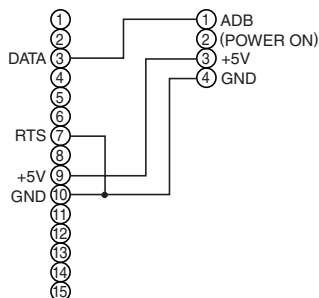
CONTROL Terminal

D-sub 15-pin shrink jack



Projector

Computer



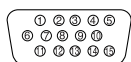
Mouse jack
Mini DIN 4-pin



Serial Mouse

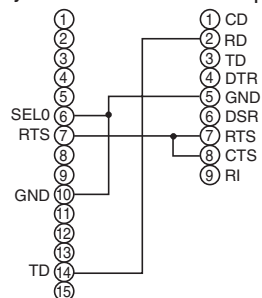
CONTROL Terminal

D-sub 15-pin shrink jack

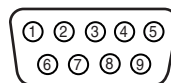


Projector

Computer

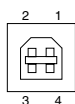


Mouse jack
D-sub 9-pin



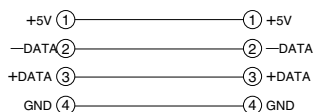
USB Mouse

USB jack
(B type)



Projector

Computer



USB cable

USB jack
(A type)



PS/2 Mouse

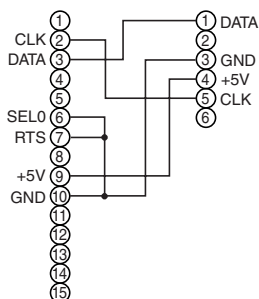
CONTROL Terminal

D-sub 15-pin shrink jack



Projector

Computer

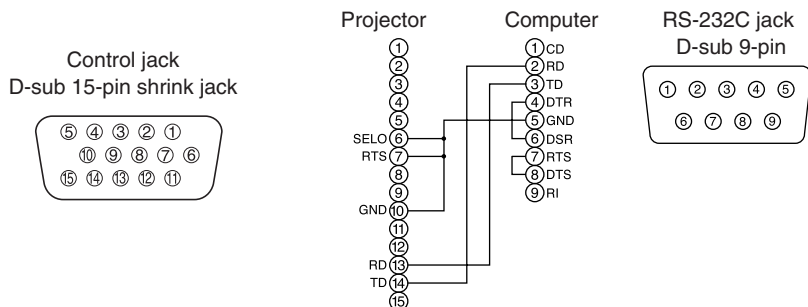


Mouse jack
Mini DIN 6-pin



RS-232C COMMUNICATION

- (1) Turn off the projector and computer power supplies and connect with the RS-232C cable.
- (2) Turn on the computer power supply and after the computer has started up, turn on the projector power supply.



Communications setting

19200bps, 8N1

1 Protocol

Consist of header (7 bytes) + command data (6 bytes).

2 Header

BE + EF + 03 + 06 + 00 + CRC_low + CRC_high

CRC_low : Lower byte of CRC flag for command data.

CRC_high : Upper byte of CRC flag for command data.

3 Command data

Command data chart

byte_0	byte_1	byte_2	byte_3	byte_4	byte_5
Action		Type		Setting code	
low	high	low	high	low	high

Action (byte_0 - 1)

Action	Classification	Content
1	SET	Change setting to desired value.
2	GET	Read projector internal setup value.
4	INCREMENT	Increment setup value by 1.
5	DECREMENT	Decrement setup value by 1.
6	EXECUTE	Run a command.

RS-232C COMMUNICATION (continued)

Requesting projector status (Get command)

- (1) Send the request code Header + Command data ('02H'+ '00H'+ type (2 bytes) + '00H'+ '00H') from the computer to the projector.
- (2) The projector returns the response code '1DH'+ data (2 bytes) to the computer.

Changing the projector settings (Set command)

- (1) Send the setting code Header + Command data ('01H'+ '00H'+ type (2 bytes) + setting code (2 bytes)) from the computer to the projector.
- (2) The projector changes the setting based on the above setting code.
- (3) The projector returns the response code '06H' to the computer.

Using the projector default settings (Reset Command)

- (1) The computer sends the default setting code Header + Command data ('06H'+ '00H'+ type (2 bytes) + '00H'+ '00H') to the projector.
- (2) The projector changes the specified setting to the default value.
- (3) The projector returns the response code '06H' to the computer.

Increasing the projector setting value (Increment command)

- (1) The computer sends the increment code Header + Command data ('04H'+ '00H'+ type (2 bytes) + '00H'+ '00H') to the projector.
- (2) The projector increases the setting value on the above setting code.
- (3) The projector returns the response code '06H' to the computer.

Decreasing the projector setting value (Decrement command)

- (1) The computer sends the decrement code Header + Command data ('05H'+ '00H'+ type (2 bytes) + '00H'+ '00H') to the projector.
- (2) The projector decreases the setting value on the above setting code.
- (3) The projector returns the response code '06H' to the computer.

When a command sent by the projector cannot be understood by the computer

When the command sent by the projector cannot be understood, the error command '15H' is returned by the computer. Some times, the projector ignores RS-232C commands during other works. If the error command '15H' is returned, please send the same command again.

When data sent by the projector cannot be practice

When the command sent by the projector cannot be practiced, the the error code '1cH' + 'xxxxH' is returned.

When the data length is greater than indicated by the data length code, the projector will ignore the excess data code.

Conversely, when the data length is shorter than indicated by the data length code, an error code will be returned to the projector.

NOTE • Operation cannot be guaranteed when the projector receives an undefined command or data.

- Provide an interval of at least 40ms between the response code and any other code.
- The projector outputs test data when the power supply is switched ON, and when the lamp is lit. Ignore this data.
- Commands are not accepted during warm-up.

Command data chart

Names	Operation type	Header				Command data		
						Action	Type	Setting code
Blank Color	Set	Blue	BE EF	03 06 00	CB D3	01 00	00 30	03 00
		White	BE EF	03 06 00	6B D0	01 00	00 30	05 00
		Black	BE EF	03 06 00	9B D0	01 00	00 30	06 00
		MyScreen	BE EF	03 06 00	FB CA	01 00	00 30	20 00
		ORIGINAL	BE EF	03 06 00	FB E2	01 00	00 30	40 00
	Get		BE EF	03 06 00	08 D3	02 00	00 30	00 00
Mirror	Set	Normal	BE EF	03 06 00	C7 D2	01 00	01 30	00 00
		H Inverse	BE EF	03 06 00	57 D3	01 00	01 30	01 00
		V Inverse	BE EF	03 06 00	A7 D3	01 00	01 30	02 00
		H&V Inverse	BE EF	03 06 00	37 D2	01 00	01 30	03 00
	Get		BE EF	03 06 00	F4 D2	02 00	01 30	00 00
Freeze	Set	Normal	BE EF	03 06 00	83 D2	01 00	02 30	00 00
		Freeze	BE EF	03 06 00	13 D3	01 00	02 30	01 00
	Get		BE EF	03 06 00	B0 D2	02 00	02 30	00 00
Startup	Set	ORIGINAL	BE EF	03 06 00	0B D2	01 00	04 30	00 00
		OFF	BE EF	03 06 00	9B D3	01 00	04 30	01 00
		MyScreen	BE EF	03 06 00	CB CB	01 00	04 30	20 00
	Get		BE EF	03 06 00	38 D2	02 00	04 30	00 00
Language	Set	English	BE EF	03 06 00	F7 D3	01 00	05 30	00 00
		Français	BE EF	03 06 00	67 D2	01 00	05 30	01 00
		Deutsch	BE EF	03 06 00	97 D2	01 00	05 30	02 00
		Español	BE EF	03 06 00	07 D3	01 00	05 30	03 00
		Italiano	BE EF	03 06 00	37 D1	01 00	05 30	04 00
		Norsk	BE EF	03 06 00	A7 D0	01 00	05 30	05 00
		Nederlands	BE EF	03 06 00	57 D0	01 00	05 30	06 00
		Português	BE EF	03 06 00	C7 D1	01 00	05 30	07 00
		日本語	BE EF	03 06 00	37 D4	01 00	05 30	08 00
		中文	BE EF	03 06 00	A7 D5	01 00	05 30	09 00
		한글	BE EF	03 06 00	57 D5	01 00	05 30	0A 00
	Get		BE EF	03 06 00	C4 D3	02 00	05 30	00 00
Magnify	Get		BE EF	03 06 00	7C D2	02 00	07 30	00 00
	Increment		BE EF	03 06 00	1A D2	04 00	07 30	00 00
	Decrement		BE EF	03 06 00	CB D3	05 00	07 30	00 00
Auto off	Get		BE EF	03 06 00	08 86	02 00	10 31	00 00
	Increment		BE EF	03 06 00	6E 86	04 00	10 31	00 00
	Decrement		BE EF	03 06 00	BF 87	05 00	10 31	00 00
Brightness Reset	Execute		BE EF	03 06 00	58 D3	06 00	00 70	00 00
Contrast Reset	Execute		BE EF	03 06 00	A4 D2	06 00	01 70	00 00
V.Position Reset	Execute		BE EF	03 06 00	E0 D2	06 00	02 70	00 00

Command data chart (continued)

Names		Operation type		Header			Command data			
							CRC	Action	Type	Setting code
H.Position Reset		Execute		BE EF 03 06 00	IC D3	06 00	03 70	00 00		
H.Size Reset		Execute		BE EF 03 06 00	68 D2	06 00	04 70	00 00		
Color Balance R Reset		Execute		BE EF 03 06 00	94 D3	06 00	05 70	00 00		
Color Balance B Reset		Execute		BE EF 03 06 00	D0 D3	06 00	06 70	00 00		
Sharpness Reset		Execute		BE EF 03 06 00	C4 D0	06 00	09 70	00 00		
Color Reset		Execute		BE EF 03 06 00	80 D0	06 00	0A 70	00 00		
Tint Reset		Execute		BE EF 03 06 00	7C D1	06 00	0B 70	00 00		
Keystone_V Reset		Execute		BE EF 03 06 00	08 D0	06 00	0C 70	00 00		
Keystone_H Reset		Execute		BE EF 03 06 00	98 D8	06 00	20 70	00 00		
Auto Adjust		Execute		BE EF 03 06 00	91 D0	06 00	0A 20	00 00		
Lamp Time Reset		Execute		BE EF 03 06 00	58 DC	06 00	30 70	00 00		
Filter Time Reset		Execute		BE EF 03 06 00	98 C6	06 00	40 70	00 00		
Blank on/off		Set	off	BE EF 03 06 00	FB D8	01 00	20 30	00 00		
			on	BE EF 03 06 00	6B D9	01 00	20 30	01 00		
		Get		BE EF 03 06 00	C8 D8	02 00	20 30	00 00		
Error Status		Get		BE EF 03 06 00	D9 D8	02 00	20 60	00 00		
				(Example of Return)						
				00 00 (Normal)	01 00 (Cover-error)	02 00 (Fan-error)	03 00 (Lamp-error)			
				04 00 (Temp-error)	05 00 (Air flow-error)	06 00 (Lamp-Time-over)	07 00 (Cool-error)	08 00 (Filter-Error)		
Power		Set	OFF	BE EF 03 06 00	2A D3	01 00	00 60	00 00		
			ON	BE EF 03 06 00	BA D2	01 00	00 60	01 00		
		Get		BE EF 03 06 00	19 D3	02 00	00 60	00 00		
Input Source		Set	RGB1	BE EF 03 06 00	FE D2	01 00	00 20	00 00		
			RGB2	BE EF 03 06 00	3E D0	01 00	00 20	04 00		
			Video	BE EF 03 06 00	6E D3	01 00	00 20	01 00		
			SVideo	BE EF 03 06 00	9E D3	01 00	00 20	02 00		
		Get		BE EF 03 06 00	CD D2	02 00	00 20	00 00		
Volume		Get		BE EF 03 06 00	31 D3	02 00	01 20	00 00		
		Increment		BE EF 03 06 00	57 D3	04 00	01 20	00 00		
		Decrement		BE EF 03 06 00	86 D2	05 00	01 20	00 00		
Mute		Set	Normal	BE EF 03 06 00	46 D3	01 00	02 20	00 00		
			Mute	BE EF 03 06 00	D6 D2	01 00	02 20	01 00		
		Get		BE EF 03 06 00	75 D3	02 00	02 20	00 00		
Brightness		Get		BE EF 03 06 00	89 D2	02 00	03 20	00 00		
		Increment		BE EF 03 06 00	EF D2	04 00	03 20	00 00		
		Decrement		BE EF 03 06 00	3E D3	05 00	03 20	00 00		

Names	Operation type		Header			Command data			
						CRC	Action	Type	Setting code
Contrast	Get		BE EF	03	06 00	FD D3	02 00	04 20	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	9B D3	04 00	04 20	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	4A D2	05 00	04 20	00 00
Color Balance R	Get		BE EF	03	06 00	01 D2	02 00	05 20	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	67 D2	04 00	05 20	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	B6 D3	05 00	05 20	00 00
Color Balance B	Get		BE EF	03	06 00	45 D2	02 00	06 20	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	23 D2	04 00	06 20	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	F2 D3	05 00	06 20	00 00
Keystone_V	Get		BE EF	03	06 00	B9 D3	02 00	07 20	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	DF D3	04 00	07 20	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	0E D2	05 00	07 20	00 00
Keystone_H	Get		BE EF	03	06 00	E9 D0	02 00	0B 20	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	8F D0	04 00	0B 20	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	5E D1	05 00	0B 20	00 00
Aspect	Set	4:3	BE EF	03	06 00	9E D0	01 00	08 20	00 00
		16:9	BE EF	03	06 00	0E D1	01 00	08 20	01 00
		Small	BE EF	03	06 00	FE D1	01 00	08 20	02 00
	Get		BE EF	03	06 00	AD D0	02 00	08 20	00 00
Picture Position at 16 : 9 or Small	Set	Default	BE EF	03	06 00	62 D1	01 00	09 20	00 00
		Bottom	BE EF	03	06 00	F2 D0	01 00	09 20	01 00
		Top	BE EF	03	06 00	02 D0	01 00	09 20	02 00
	Get		BE EF	03	06 00	51 D1	02 00	09 20	00 00
V.Position	Get		BE EF	03	06 00	0D 83	02 00	00 21	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	6B 83	04 00	00 21	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	BA 82	05 00	00 21	00 00
H.Position	Get		BE EF	03	06 00	F1 82	02 00	01 21	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	97 82	04 00	01 21	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	46 83	05 00	01 21	00 00
H.Size	Get		BE EF	03	06 00	B5 82	02 00	02 21	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	D3 82	04 00	02 21	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	02 83	05 00	02 21	00 00
H.Phase	Get		BE EF	03	06 00	49 83	02 00	03 21	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	2F 83	04 00	03 21	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	FE 82	05 00	03 21	00 00
Sharpness	Get		BE EF	03	06 00	F1 72	02 00	01 22	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	97 72	04 00	01 22	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	46 73	05 00	01 22	00 00
Color	Get		BE EF	03	06 00	B5 72	02 00	02 22	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	D3 72	04 00	02 22	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	02 73	05 00	02 22	00 00

Command data chart (continued)

Names	Operation type		Header				Command data		
							Action	Type	Setting code
Tint	Get		BE EF	03	06 00	49 73	02 00	03 22	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	2F 73	04 00	03 22	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	FE 72	05 00	03 22	00 00
Video Format	Set	Auto	BE EF	03	06 00	9E 75	01 00	00 22	0A 00
		NTSC	BE EF	03	06 00	FE 71	01 00	00 22	04 00
		PAL	BE EF	03	06 00	6E 70	01 00	00 22	05 00
		SECAM	BE EF	03	06 00	6E 75	01 00	00 22	09 00
		NTSC 4.43	BE EF	03	06 00	5E 72	01 00	00 22	02 00
		M-PAL	BE EF	03	06 00	FE 74	01 00	00 22	08 00
		N-PAL	BE EF	03	06 00	0E 71	01 00	00 22	07 00
	Get		BE EF	03	06 00	0D 73	02 00	00 22	00 00
Sync on G	Set	off	BE EF	03	06 00	CB D0	01 00	08 30	01 00
		on	BE EF	03	06 00	5B D1	01 00	08 30	00 00
	Get		BE EF	03	06 00	68 D1	02 00	08 30	00 00
WHISPER	Set	NORMAL	BE EF	03	06 00	3B 23	01 00	00 33	00 00
		WHISPER	BE EF	03	06 00	AB 22	01 00	00 33	01 00
	Get		BE EF	03	06 00	08 23	02 00	00 33	00 00
GAMMA	Set	NORMAL	BE EF	03	06 00	C7 F0	01 00	A1 30	00 00
		CINEMA	BE EF	03	06 00	57 F1	01 00	A1 30	01 00
		DYNAMIC	BE EF	03	06 00	A7 F1	01 00	A1 30	02 00
	Get		BE EF	03	06 00	F4 F0	02 00	A1 30	00 00
Over Scan	Set	Large	BE EF	03	06 00	C2 71	01 00	09 22	02 00
		Middle	BE EF	03	06 00	32 71	01 00	09 22	01 00
		Small	BE EF	03	06 00	A2 70	01 00	09 22	00 00
	Get		BE EF	03	06 00	91 70	02 00	09 22	00 00
MyScreen Size	Set	Full	BE EF	03	06 00	43 D6	01 00	12 30	00 00
		X1	BE EF	03	06 00	D3 D7	01 00	12 30	01 00
	Get		BE EF	03	06 00	70 D6	02 00	12 30	03 00
MyScreen Lock	Set	off	BE EF	03	06 00	3B EF	01 00	C0 30	00 00
		on	BE EF	03	06 00	AB EE	01 00	C0 30	01 00
	Get		BE EF	03	06 00	08 EF	02 00	C0 30	00 00
Lamp Time	Get		BE EF	03	06 00	C2 FF	02 00	90 10	00 00
Filter Time	Get		BE EF	03	06 00	C2 F0	02 00	A0 10	00 00

HITACHI
Hitachi, Ltd. Tokyo, Japan
International Sales Division
THE HITACHI ATAGO BUILDING,
No. 15-12 Nishi Shinbashi, 2 - Chome,
Minato - Ku, Tokyo 105-8430, Japan.
Tel: 03 35022111

HITACHI EUROPE LTD,
Whitebrook Park
Lower Cookham Road
Maidenhead
Berkshire
SL6 8YA
UNITED KINGDOM
Tel: 01628 643000
Fax: 01628 643400
Email: consumer-service@hitachi-eu.com

HITACHI EUROPE S.A.
364 Kifissias Ave. & 1, Delfon Str.
152 33 Chalandri
Athens
GREECE
Tel: 1-6837200
Fax: 1-6835964
Email: service.hellas@hitachi-eu.com

HITACHI EUROPE GmbH
Munich Office
Dornacher Strasse 3
D-85622 Feldkirchen bei München
GERMANY
Tel: +49-89-991 80-0
Fax: +49-89-991 80-224
Hotline: +49-180-551 25 51 (12ct/min)
Email: HSE-DUS.service@hitachi-eu.com

HITACHI EUROPE S.A.
Gran Via Carlos III, 86, planta 5
Edificios Trade - Torre Este
08028 Barcelona
SPAIN
Tel: 93 409 2550
Fax: 93 491 3513
Email: atencion.cliente@hitachi-eu.com

HITACHI EUROPE srl
Via Tommaso Gulli N.39, 20147
Milano, Italia
ITALY
Tel: +39 02 487861
Tel: +39 02 38073415 Servizio Clienti
Fax: +39 02 48786381/2
Email: customerservice.italy@hitachi-eu.com

HITACHI Europe AB
Box 77 S-164 94 Kista
SWEDEN
Tel: +46 (0) 8 562 711 00
Fax: +46 (0) 8 562 711 13
Email: csgswe@hitachi-eu.com

HITACHI EUROPE S.A.S
Lyon Office
B.P. 45, 69671 BRON CEDEX
FRANCE
Tel: 04 72 14 29 70
Fax: 04 72 14 29 99
Email: france.consommateur@hitachi-eu.com

HITACHI EUROPE LTD (Norway) AB
STRANDVEIEN 18
1366 Lysaker
NORWAY
Tel: 67 5190 30
Fax: 67 5190 32
Email: csgnor@hitachi-eu.com

HITACH EUROPE AB
Egebækgård
Egebækvej 98
DK-2850 Nærum
DENMARK
Tel: +45 43 43 6050
Fax: +45 43 60 51
Email: csgnor@hitachi-eu.com

HITACHI EUROPE AB
Neopoli / Niemenkatu 73
FIN-15140 Lahti
FINLAND
Tel : +358 3 8858 271
Fax: +358 3 8858 272
Email: csgnor@hitachi-eu.com

Hitachi Europe Ltd
Bergensesteenweg 421
1600 Sint-Pieters-Leeuw
BELGIUM
Tel: +32 2 363 99 01
Fax: +32 2 363 99 00
Email: sofie.van.bom@hitachi-eu.com

HITACHI EUROPE LTD
Na Sychrove 975/8
101 27 Praha 10 - Bohdalec
CZECH REPUBLIC
Tel: +420 267 212 383
Fax: +420 267 212 385
Email: csgnor@hitachi-eu.com

www.hitachidigitalmedia.com