



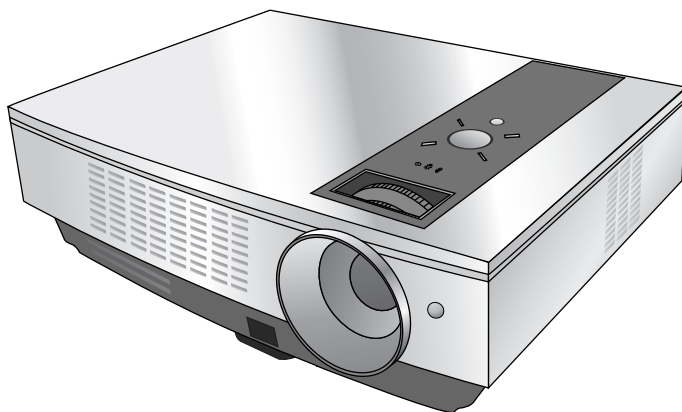
Lisez attentivement ce guide avant de mettre votre appareil en service et conservez-le pour pouvoir vous y référer ultérieurement. Inscrivez ci-dessous les numéros de modèle et de série figurant sur l'étiquette apposée sur la face inférieure de votre appareil. Ces numéros vous seront demandés en cas de demande d'assistance.

Numéro de modèle :

Numéro de série :

PROJECTEUR NUMERIQUE

BX401C
GUIDE D'UTILISATION



PROJECTEUR NUMÉRIQUE

Avertissement

Il s'agit d'un produit de classe A. Dans un environnement domestique, cet appareil peut provoquer des interférences radios. Dans ce cas, il e peut que l'utilisateur ait à prendre des mesures particulières.

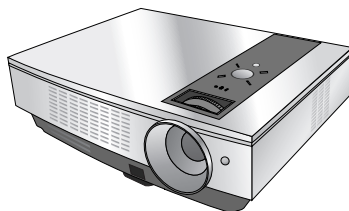


Table des matières

Consignes de sécurité	4
Désignation des composants	
Boîtier principal	7
Panneau arrière	7
Panneau de commande	8
Télécommande	9
Mise en place des piles	9
Témoins d'état.....	10
Accessoires	11
Accessoires disponibles en option.....	11
Installation et fonctionnement	
Consignes d'installation	12
Principe de fonctionnement	13
Système antivol de type Kensington.....	14
Mise en marche	15
Arrêt	15
Mise au point et positionnement de l'image projetée	16
Sélection du signal source.....	16
Raccordement de périphériques	
Ordinateur de bureau (PC)	17
Ordinateur portable (PC).....	17
Source vidéo	18
Lecteur de DVD	18
Décodeur de télévision numérique	18
Utilisation	
Menu d'options vidéos	
Réglage de paramètres vidéo.....	19
Préréglages d'image	19
Contrôle de la température de couleur.....	20
Gamma	20
Modifier Courbe Gamma.....	20
Fonction Brilliant color™	21
Balance des blancs	21
Fonction de Niveau de noir.....	21
Couleur Expert	22
Réinitialiser.....	22
Menu d'options spéciales	
Sélection de la langue	23
Contrôle automatique du format	23
Fonction Overscan	23
Retournement horizontal.....	24
Retournement vertical	24
Mise en veille	24
Arrêt auto	25
Format minuterie	25
Utilisation de la fonction Digital Zoom (Zoom numérique).....	26
Pour utiliser la fonction de distorsion.....	27
Affichage d'un fond monochrome	27
Sélection de la couleur du fond monochrome	28
Fonction Captured Image (Image capturée).....	28
Fonctionnement de la lampe.....	28
Utilisation de la fonction Monitor Out (Sortie moniteur).....	29
Contrôle de la durée d'utilisation de la lampe.....	29
Arrêt sur image.....	29
Menu d'options de réglage de l'écran	
Correction automatique.....	30
Comment utiliser la fonction Phase	30
Comment utiliser la fonction Fréquence	30
Comment utiliser la fonction Position H.....	31
Comment utiliser la fonction Position V	31
RS-232C	
Installation du dispositif de commande externe	32
Informations	
Formats d'affichage pris en charge.....	37
Entretien	37
Remplacement de la lampe	38
Comment fixer la protection de la lentille sur le projecteur	40
Caractéristiques techniques.....	41




Élimination de votre ancien appareil


1. Ce symbole, représentant une poubelle sur roulettes barrée d'une croix, signifie que le produit est couvert par la directive européenne 2002/96/EC.
2. Les éléments électriques et électroniques doivent être jetés séparément, dans les vide-ordures prévus à cet effet par votre municipalité.
3. Une élimination conforme aux instructions aidera à réduire les conséquences négatives et risques éventuels pour l'environnement et la santé humaine.
4. Pour plus d'information concernant l'élimination de votre ancien appareil, veuillez contacter votre mairie, le service des ordures ménagères ou encore la magasin où vous avez acheté ce produit.

Consignes de sécurité

Lisez attentivement les consignes de sécurité suivantes qui ont pour but d'éviter tout accident éventuel ou toute utilisation incorrecte du projecteur.

→ Les consignes de sécurité se divisent en deux catégories :

 **ATTENTION** : Le non-respect de cette consigne peut provoquer des blessures graves voire mortelles.

 **REMARQUE** : Le non-respect de cette consigne peut provoquer des blessures légères ou endommager le projecteur.

→ Après avoir lu ce guide, rangez-le dans un endroit où il se trouve toujours à la portée de l'utilisateur.

Installation à l'intérieur

ATTENTION

Ne placez pas le projecteur sous la lumière directe du soleil ou à proximité de sources de chaleur telles que radiateurs, feux, poêles, etc.

Ceci risquerait de provoquer un incendie!

N'emmagasinez pas de matériaux inflammables près du projecteur.

Ceci risquerait de provoquer un incendie!

Ne permettez pas aux enfants de se pendre du projecteur installé.

Ceci pourrait faire tomber le projecteur, provoquant des blessures ou même la mort.

Installation à l'intérieur

REMARQUES

Avant de déplacer le projecteur, débranchez le cordon d'alimentation électriques et tous les autres câbles.

Ne placez pas le projecteur à proximité de sources de vapeur ou d'huile telles qu'un humidificateur.

Ceci risquerait de provoquer un incendie ou un choc électrique!

Ne posez pas le projecteur dans un endroit où il serait exposé à la poussière.

Ceci risquerait de provoquer un incendie!

Si vous installez le projecteur sur une table, veillez à l'éloigner du bord car l'appareil pourrait tomber et blesser gravement un enfant ou un adulte. Le projecteur serait alors lui aussi sérieusement endommagé. Utilisez uniquement un support adapté.

Ne posez le projecteur que sur une surface horizontale et stable.

En cas de instabilité, le fonctionnement du projecteur serait perturbé.

Assurez une bonne ventilation autour du projecteur. La distance entre le projecteur et le mur doit dépasser les 30 cm/ 12 pouces.

Une augmentation excessive de sa température interne risquerait de provoquer un incendie!

N'obstruez pas les fentes de ventilation du projecteur et évitez tout obstacle à l'écoulement d'air.

Autrement, l'augmentation de la température interne risquerait de provoquer un incendie!

Ne placez pas le projecteur directement sur un tapis, une moquette ou à un endroit où la ventilation serait limitée.

La température interne de l'appareil pourrait alors augmenter et provoquer un incendie.

Installation à l'extérieur

ATTENTION

N'utilisez pas le projecteur dans une ambiance humide, telle qu'une salle de bain, où il risquerait d'être mouillé.

Ceci risquerait de provoquer un incendie ou un choc électrique!

Alimentation électrique

ATTENTION

Raccordez un fil de terre.

Si aucun fil de terre n'est pas raccordé, une fuite de courant pourrait se produire et entraîner un choc électrique. Si aucune mise à la terre n'est possible, il faut utiliser un disjoncteur séparé installé par un électricien qualifié. Ne reliez pas des fils de téléphone, un paratonnerre ou une conduite de gaz à la terre.

La fiche du cordon d'alimentation électrique doit être entièrement insérée dans la prise de courant afin d'éviter des risques d'incendie.

Ceci risquerait de provoquer un incendie!

Ne déposez pas d'objets lourds sur le cordon d'alimentation.

Ceci pourrait provoquer un incendie ou un choc électrique.

Alimentation électrique



ATTENTION

Ne branchez pas trop de fiches sur la prise secteur.

Ceci pourrait entraîner une surchauffe de la prise secteur et éventuellement un incendie.

Alimentation électrique



REMARQUES

Ne touchez jamais la fiche du cordon d'alimentation électrique avec une main humide.

Vous risqueriez de subir un choc électrique.

Saisissez fermement la fiche pour la débrancher. Si vous tirez du cordon, celui-ci pourrait en résulter endommagé.

Ceci risquerait de provoquer un incendie.

Ne laissez pas la poussière s'accumuler sur les broches de la fiche du cordon d'alimentation électrique ou sur la prise de courant.

Ceci risquerait de provoquer un incendie.

Ne branchez pas le projecteur si le cordon d'alimentation ou la fiche sont endommagés ou que la pièce de connexion de la prise de courant est desserrée.

Ceci pourrait provoquer un incendie ou un choc électrique.

Vérifiez que le cordon d'alimentation n'entre pas en contact avec des objets pointus ou chauds tels qu'un radiateur.

Ceci pourrait provoquer un incendie ou un choc électrique.

Placez le projecteur à un endroit où le câble d'alimentation ne sera pas piétiné et ne constituera pas un obstacle à la marche.

Ceci pourrait provoquer un incendie ou un choc électrique.

N'allumez ni n'éteignez le projecteur en branchant et débranchant le cordon d'alimentation de la prise murale. (N'employez pas la fiche d'alimentation comme interrupteur.)

Ceci pourrait provoquer une défaillance mécanique ou un choc électrique.

Utilisation



ATTENTION

Ne posez aucun récipient contenant un liquide (une vase, une tasse, un produit de beauté ou une bougie, par exemple) sur le projecteur.

Ceci risquerait de provoquer un incendie.

Si le projecteur subit un choc important ou qu'il est endommagé, éteignez-le, débranchez le cordon d'alimentation électrique et contactez le service après-vente.

Autrement, vous risquerez de provoquer un incendie ou un choc électrique.

Évitez que des objets tombent à l'intérieur du projecteur.

Vous risqueriez de subir un choc électrique.

Si de l'eau est renversée sur le projecteur, débranchez-le immédiatement et consultez le service après-vente.

Autrement, vous risqueriez de subir un choc électrique.

Éliminez les piles usées en respectant les instructions fournies et jetez-les aux points de collecte prévus à cet effet.

En cas d'ingestion d'une pile par un enfant, consultez immédiatement un médecin.

Si aucune image n'apparaît sur l'écran, éteignez le projecteur, débranchez le cordon d'alimentation et contactez le service après-vente.

Autrement, vous risquerez de provoquer un incendie ou un choc électrique.

N'enlevez aucun couvercle (hormis le couvre-objectif). Autrement, vous risqueriez de subir un choc électrique.

Ne regardez pas directement l'objectif alors que le projecteur est en fonctionnement. Autrement, vous risquerez de subir des lésions oculaires!


Ne touchez pas les pièces métalliques alors que le projecteur est en fonctionnement ou qu'il vient d'être utilisé, car les fentes de ventilations et le couvercle de la lampe sont encore très chauds.


Précautions pour le câble d'alimentation.


La plupart des appareils doivent être branchés sur des circuits dédiés : une seule prise murale par produit, sans aucune multiprise. Vérifiez la page des caractéristiques techniques du mode d'emploi.


Ne pas surcharger les prises murales. Les prises murales surchargées, non fixées ou endommagées, les rallonges, les câbles effilochés, endommagés ou fissurés, constituent un danger. Un de ces éléments peut entraîner un choc électrique ou un incendie. Examinez régulièrement le câble de votre appareil et si son apparence indique un problème ou une détérioration, débranchez-le et faites le remplacer par un technicien agréé.

Protégez le câble de tout choc physique ou mécanique. Évitez de le tordre, de le pincer, de le coincer dans une porte ou bien de marcher dessus. Faites attention aux prises, aux prises murales et au point de sortie du câble de l'appareil.


Utilisation	 ATTENTION	
<p>S'il y a une fuite de gaz, ne touchez jamais la prise murale. Ouvrez la fenêtre et aérez la pièce.</p> <p>Autrement, une étincelle pourrait provoquer un incendie ou une combustion.</p>	<p>Ne laissez pas tomber le projecteur et évitez tout choc.</p> <p>Autrement, vous pourriez provoquer une défaillance mécanique ou vous blesser.</p>	<p>Ne fixez pas directement le faisceau laser. Ceci pourrait provoquer des dommages oculaires !</p>
Toujours ouvrir la porte de la lentille ou bien retirer la protection de la lentille lorsque que le projecteur est allumé.		

Utilisation	 REMARQUES	
<p>Ne posez pas d'objets lourds sur le projecteur.</p> <p>Autrement, vous risqueriez de provoquer une défaillance mécanique ou de vous blesser.</p>	<p>Veillez à ce que l'objectif ne subisse aucun impact, notamment lorsque vous déplacez le projecteur.</p>	<p>Ne touchez pas l'objectif du projecteur. Cette pièce est fragile et peut être facilement endommagée.</p>
N'employez d' outils pointus susceptibles de détériorer le boîtier du projecteur.		

Nettoyage	 ATTENTION	
<p>N'employez pas d'eau pour nettoyer le projecteur.</p> <p>Ceci risquerait d'endommager le projecteur ou de provoquer un choc électrique.</p>	<p>Si le projecteur dégage une fumée ou une odeur étrange (situation peu probable), éteignez-le, débranchez le cordon d'alimentation et contactez le distributeur LG ou le service après-vente.</p> <p>Autrement, vous risquez de provoquer un incendie ou un choc électrique.</p>	<p>Pour ôter la poussière ou des tâches fixées sur l'objectif de projection, utilisez un vaporisateur de gaz dépoussiérant ou un chiffon doux humidifié avec de l'eau additionnée de détergent neutre.</p>


Nettoyage	 REMARQUES	
<p>Contactez le service après-vente une fois par an pour le nettoyage des composants internes du projecteur.</p> <p>Une accumulation de poussière peut entraîner une défaillance mécanique de l'appareil.</p>	<p>Lorsque vous nettoyez des parties en plastique comme l'encadrement du projecteur, débranchez l'appareil et nettoyez avec un chiffon doux. Ne pas utiliser de détergent, d'eau en spray et de chiffon humide. En particulier, ne jamais utiliser de détergent (produit pour les vitres), de lustrage industriel ou pour voiture, de produit abrasif, de la cire, du benzène, de l'alcool, etc., qui pourraient endommager le produit.</p> <p>Cela peut provoquer un incendie, un choc électrique ou un dommage matériel (déformation, corrosion et dommage).</p>	

Divers

 ATTENTION

N'essayez pas de réparer vous-même le projecteur. Contactez le distributeur LG ou le service après-vente.

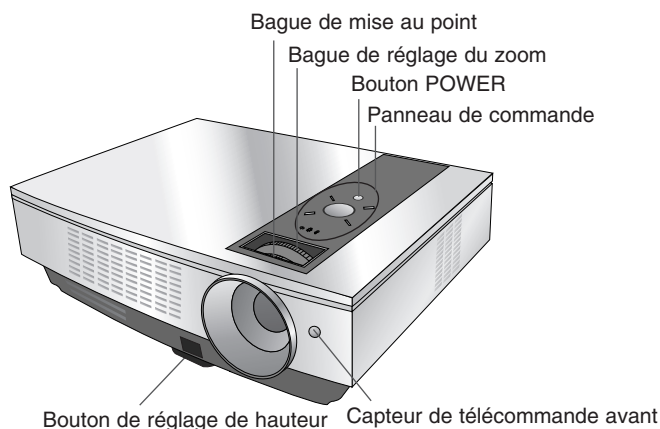
Une réparation exécutée par un non-spécialiste peut endommager le projecteur et provoquer un choc électrique. En outre, ceci annulera la garantie.

Divers	 REMARQUES	
<p>Si le projecteur doit rester inutilisé pendant une période prolongée, débranchez-le.</p> <p>Une accumulation de poussière risquerait de provoquer un incendie.</p>	<p>Pour l'entretien de la lampe, faites appel à un technicien qualifié.</p>	<p>N'associez pas une pile neuve à une pile usagée.</p> <p>Autrement, vous risquez de provoquer une surchauffe et une fuite des piles.</p>
<p>Utilisez exclusivement le type de pile spécifié.</p> <p>Autrement, vous risquez d'endommager la télécommande.</p>		

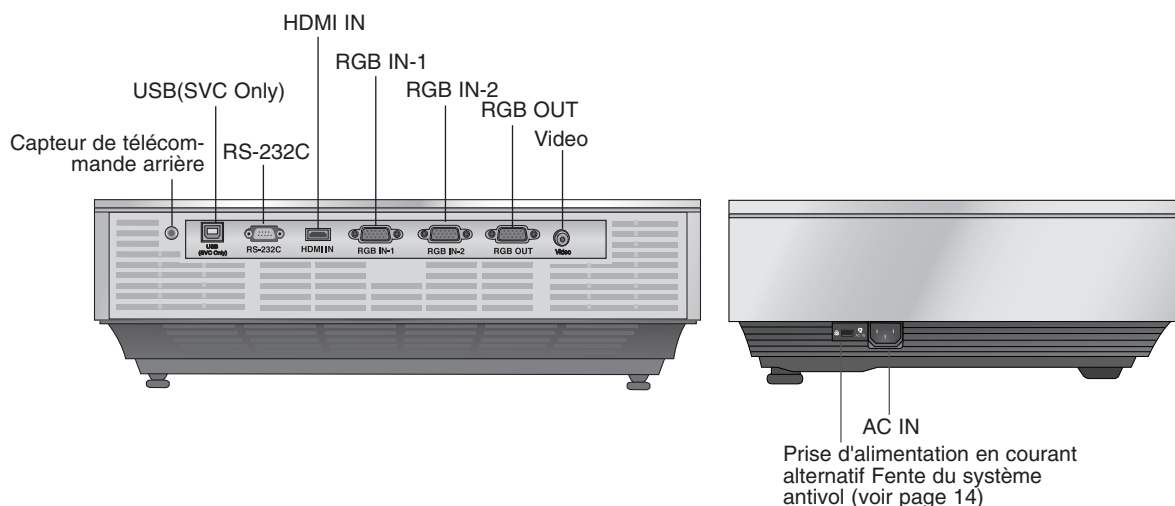
Désignation des composants

Boîtier principal

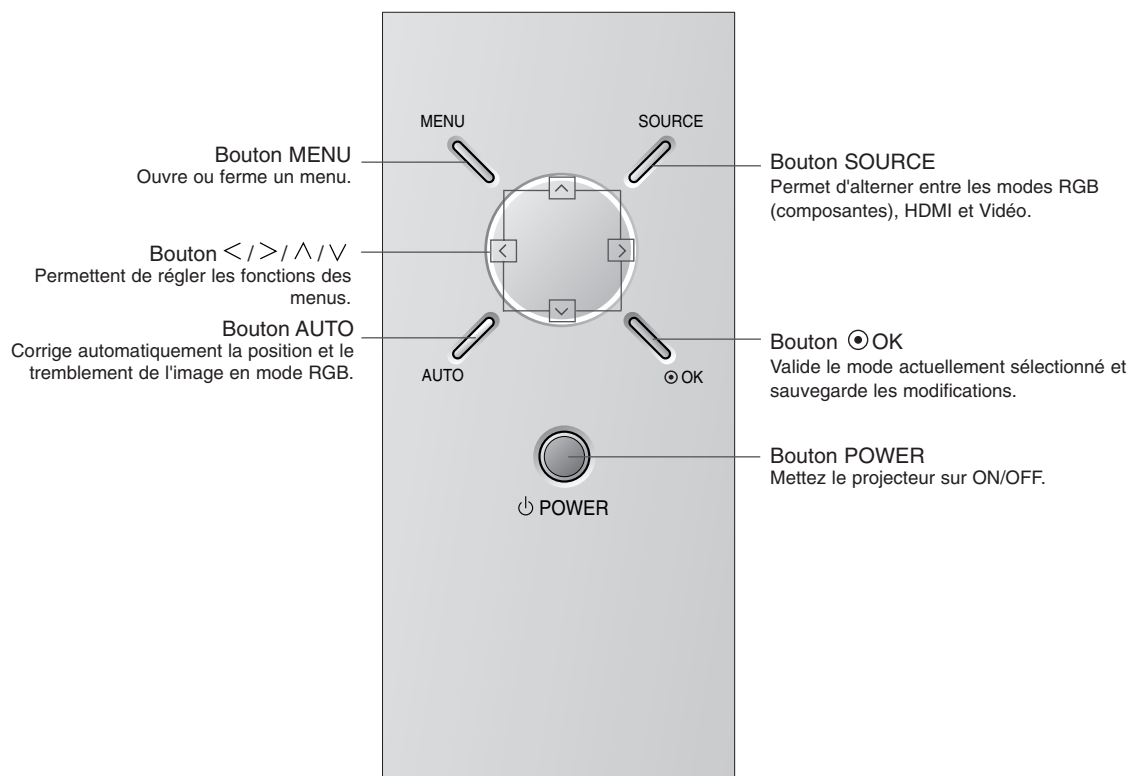
* Ce projecteur a été fabriqué en utilisant une technologie de haute précision. Cependant, si vous observez de petits points noirs ou brillants (rouges, bleus ou verts) sur l'écran de projection, ne vous inquiétez pas : ces points sont le résultat normal du procédé de fabrication et n'indiquent pas toujours un mauvais fonctionnement de l'appareil.



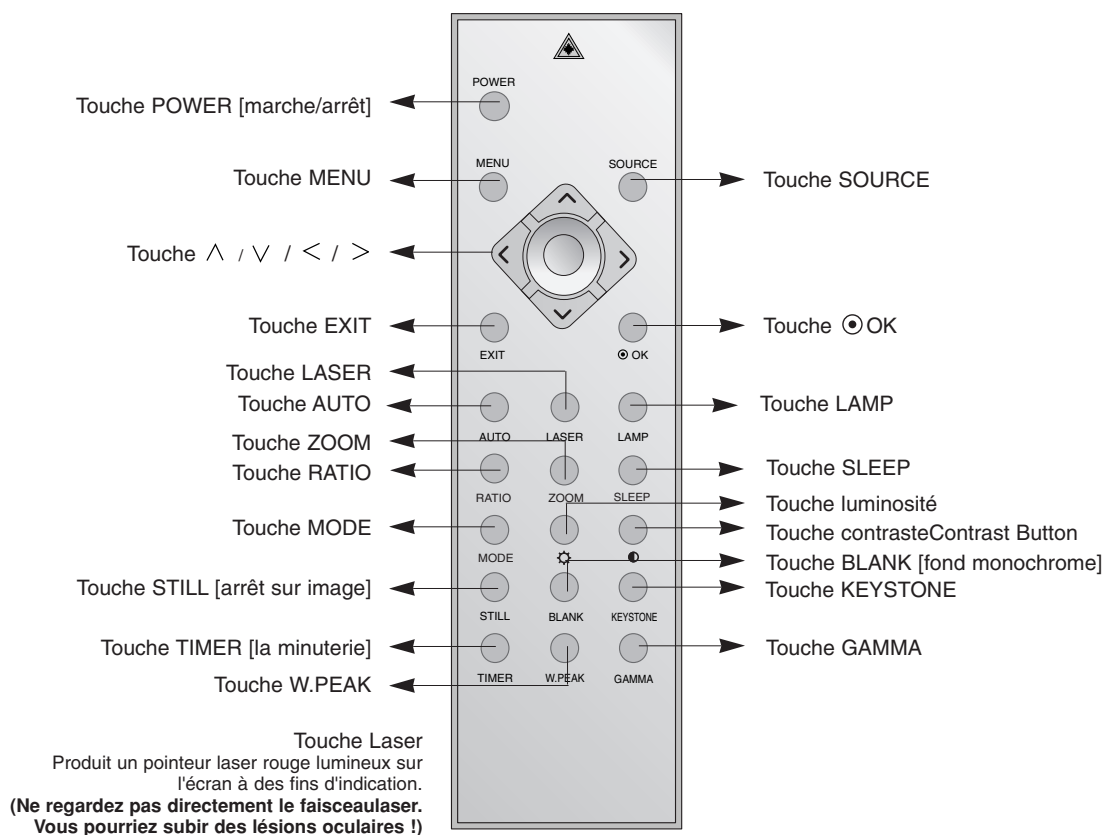
Panneau arrière



Panneau de commande



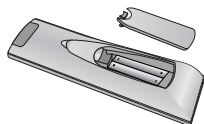
Télécommande



Mise en place des piles

PRÉCAUTION

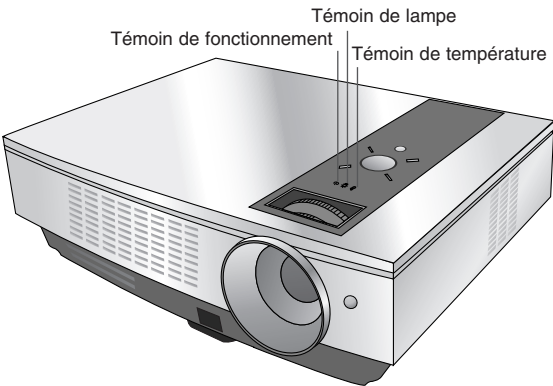
SI VOUS INSÉREZ UNE PILE NON RECOMMANDÉE, VOUS RISQUEREZ DE PROVOQUER UNE EXPLOSION.
JETEZ LES PILES EN RESPECTANT LES INSTRUCTIONS DONNÉES.



- Ouvrez le couvercle du compartiment de piles situé dans la partie arrière de la télécommande, puis insérez les piles en respectant la polarité, c'est-à-dire, en faisant coïncider respectivement les pôles "+" et "-" des piles avec les symboles "+" et "-" dans le compartiment de piles.
- Utilisez deux piles alcalines de 1,5V de type AAA. N'associez pas une pile neuve à une pile usagée.

Témoins d'état

* Le témoin de la lampe, le témoin de fonctionnement et le témoin de température qui se trouvent dans la partie supérieure du boîtier du projecteur indiquent l'état de fonctionnement de l'appareil.

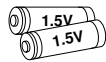


Témoin de fonctionnement	Rouge	Le projecteur est en mode veille.
	Vert (clignotant)	La lampe refroidit jusqu'à ce qu'elle est allumée.
	Vert	Le projecteur est en fonctionnement (la lampe est allumée).
	Orange (clignotant)	Une fois le projecteur éteint, la lampe refroidit pendant 10 sec.
	Éteint	Le projecteur est éteint.
	Orange	Standby : ce mode permet de refroidir naturellement le projecteur pendant 4 minutes après sa mise hors tension.
Témoin de lampe	Rouge (clignotant)	Indique un problème avec la palette de couleurs. Contactez votre service après-vente local.
	Rouge	La lampe du projecteur a atteint sa limite de durée de vie et doit être remplacée.
	Rouge (clignotant)	Une erreur est survenue dans la lampe du projecteur. Rallumez le projecteur à nouveau après un délai suffisant. Si ce témoin clignote à nouveau en rouge, contactez votre service après vente local.
Témoin de température	Vert (clignotant)	Le couvre-lampe n'est pas fermé.
	Orange	Une température trop élevée a été détectée. Arrêtez le vidéoprojecteur.
	Rouge	Le vidéoprojecteur s'est éteint à cause d'une chaleur excessive.
	Rouge (clignotant)	L'alimentation a été coupée parce que le ventilateur de refroidissement interne ne fonctionne pas. Contactez votre service après vente local.

Accessoires



Télécommande



2 piles



Guide d'utilisation


Manuel d'utilisation
pour CD


Cordon d'alimentation

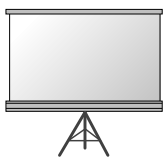


Câble informatique

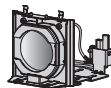

Protection et couver-
cle de la lentille

Accessoires disponibles en option

- * Pour acheter ces accessoires, contactez le distributeur LG.
- * Pour remplacer la lampe, contactez le service d'entretien de votre société.
- * La lampe est un consommable qui doit être remplacée par une neuve lorsqu'elle est consommée.
- * Des modifications peuvent être apportées aux pièces optionnelles sans avertissement préalable pour améliorer la qualité du produit, également des nouvelles pièces optionnelles peuvent être ajoutées.



Écran de projection



Lampe



câble HDMI-DVI.



Câble HDMI



Câble du Composant



Câble RS-232C

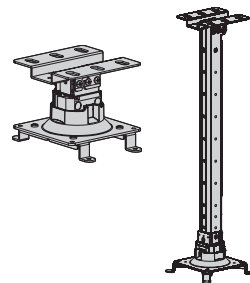


Adaptateur RCA/D-Sub



Câble vidéo

Dispositif de montage au plafond



Installation et fonctionnement

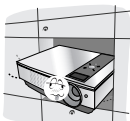
Consignes d'installation

* N'installez pas le projecteur dans les conditions suivantes. Autrement, vous risquez de provoquer des problèmes de fonctionnement ou de détériorer le produit.

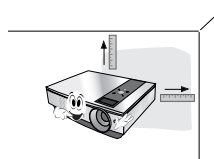


Assurez une ventilation correcte du projecteur.

- Ce projecteur est équipé de fentes de ventilation (entrées d'air) situées sur la face avant. N'obstruez pas ces fentes et évitez de placer des objets à proximité de celles-ci car vous pourriez provoquer un échauffement interne entraînant une dégradation de l'image ou endommager le projecteur.
- Ne placez pas le projecteur sur un tapis, une moquette ou une autre surface similaire susceptible d'empêcher la ventilation par la face inférieure de l'appareil. Ce projecteur doit uniquement être fixé sur un mur ou au plafond.



- Ne vous appuyez jamais sur le projecteur et évitez de renverser tout type de liquide à l'intérieur de celui-ci.
- Laissez un espace suffisant (30 cm / 12 pouces minimum) autour du projecteur.



Placez le projecteur dans des conditions adaptées en termes de température et d'humidité.

- Installez uniquement ce projecteur dans un endroit où la température et l'humidité sont appropriées (voir page 41).



Ne placez pas le projecteur dans un endroit où il serait exposé à la poussière.

- L'accumulation de poussière peut provoquer une surchauffe du projecteur.



Ne bloquez pas les fentes et les ouvertures du projecteur car vous pourriez créer une surchauffe et provoquer un incendie.



Ce projecteur a été fabriqué en utilisant une technologie de haute précision. Cependant, si vous observez de petits points noirs ou brillants (rouges, bleus ou verts) sur l'écran de projection, ne vous inquiétez pas : ces points sont le résultat normal du procédé de fabrication et n'indiquent pas toujours un mauvais fonctionnement de l'appareil.



Pour regarder des émissions de télévision numérique, vous devez raccorder un décodeur au projecteur.

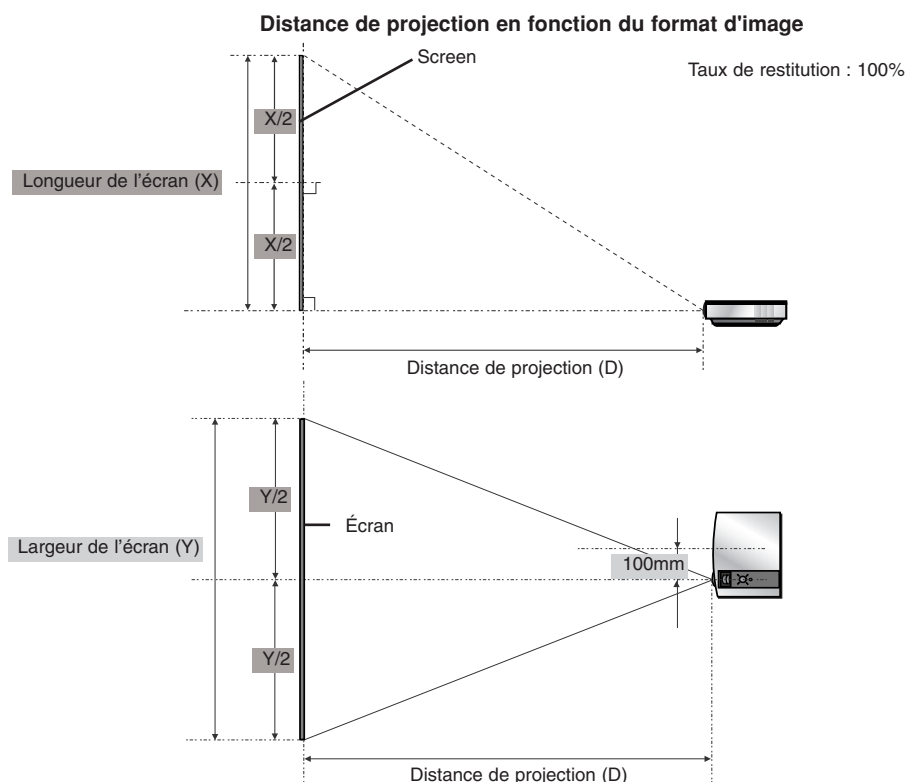


Si la télécommande ne fonctionne pas durant l'utilisation

- Le fonctionnement de la télécommande peut être perturbé si une lampe équipée d'un ballaste électronique ou une lampe à trois longueurs d'ondes est installée. Remplacez ces lampes par des lampes répondant aux normes internationales pour pouvoir utiliser la télécommande normalement.

Principe de fonctionnement

1. Posez le projecteur sur un mur.
2. Placez correctement le projecteur par rapport à l'écran car cette distance détermine la taille réelle de l'image.
3. Positionnez le projecteur de manière à ce que l'objectif soit perpendiculaire à l'écran. Autrement, l'image apparaîtra de travers sur l'écran. Dans ce cas, un réglage de la distorsion trapézoïdale pourra corriger ce défaut (voir page 27).
4. Raccordez le projecteur à une prise murale ainsi qu'à toutes les autres sources en utilisant les câbles adaptés.

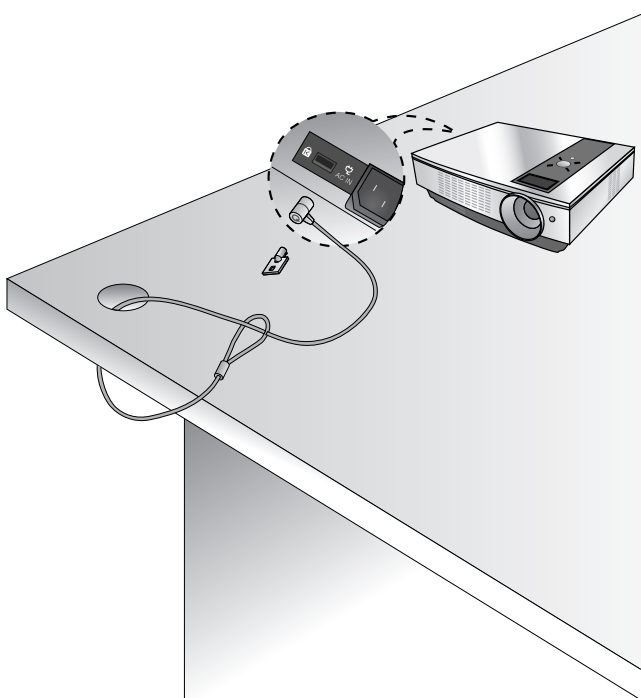


Format d'image 4:3					
Image				Projection Distance	
Taille de l'écran (inch)	Taille de l'écran (mm)	Largeur de l'écran (mm)	Longueur de l'écran (mm)	Distance la plus courte (mm)	Distance la plus longue (mm)
40	1016	813	610	1265	1506
50	1270	1016	762	1586	1889
60	1524	1219	914	1906	2272
70	1778	1422	1067	2230	2656
80	2032	1626	1219	2552	3039
90	2286	1829	1372	2873	3422
100	2540	2032	1524	3195	3805
120	3048	2438	1829	3839	4571
140	3556	2845	2134	4482	5338
160	4064	3251	2438	5125	6104
180	4572	3658	2743	5769	6870
200	5080	4064	3048	6412	7636
220	5588	4470	3353	7056	8403
240	6096	4877	3658	7699	9169
260	6604	5283	3962	8343	9935
280	7112	5690	4267	8986	10701
300	7620	6096	4572	9630	11468

* Les distances minimale et maximale montrent sont indiquées après réglage du zoom.

Système antivol de type Kensington

- Le projecteur compte avec le Connecteur de Système de Sécurité “Kensington” sur le panneau latéral.
- Pour obtenir des détails sur l'installation et l'utilisation de ce système, reportez -vous à la notice d'utilisation livrée avec le kit antivol. Pour d'autres informations, rendez-vous à <http://www.kensington.com>, la page d'accueil de la société Kensington spécialisée dans les équipements électroniques (ordinateurs portables ou projecteurs).
- Ce système antivol est un accessoire disponible en option.



Mise en marche

1. Raccordez correctement le cordon d'alimentation.
2. Retirez la protection de la lentille. Dans le cas contraire, elle pourrait se déformer à cause de la chaleur créée par la lampe du projecteur.
3. Appuyez sur la touche **POWER** dans la télécommande ou dans le panneau supérieur (le témoin de fonctionnement vert clignotera pendant le refroidissement de la lampe).
 - Une image apparaîtra après l'allumage du témoin de fonctionnement (vert).
 - Sélectionnez le mode source à l'aide de la touche SOURCE.

Nothing is missing!

* Ne pas débrancher le câble d'alimentation pendant le fonctionnement du ventilateur d'aspiration/soufflerie. Si le câble d'alimentation est débranché pendant le fonctionnement du ventilateur d'aspiration / soufflerie, la lampe mettra plus de temps à s'allumer lorsque vous allumez l'appareil et la durée de vie de cette lampe peut être réduite.

Arrêt

1. Appuyez sur la touche de marche/arrêt (POWER) du boîtier de télécommande ou du panneau de commande du projecteur.
2. Pour confirmer l'arrêt du projecteur, appuyez de nouveau sur la touche de marche/arrêt.
3. Si l'indicateur de fonctionnement clignote en orange, attendez (10 secondes) qu'il arrête de clignoter pour débrancher l'alimentation.
 - Si le témoin de fonctionnement est orange et clignote, la touche de marche/arrêt de la télécommande ou du panneau supérieur du projecteur restera inactive.
 - Ce projecteur dispose de la fonction Quick Power On/Off qui permet à un utilisateur de l'allumer et de l'éteindre rapidement.

Mettre hors tension?
Power Appuyez de nouveau.

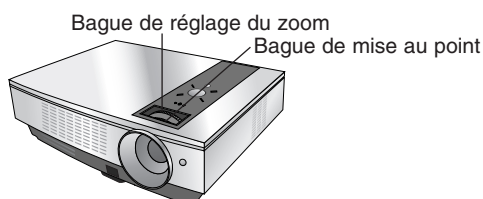
* Qu'est-ce que Quick Power On/Off?

Le projecteur se place en mode Standby sans attendre d'avoir refroidi.

Si le mode Standby perdure pour un certain temps, le projecteur peut fonctionner sans refroidissement lorsqu'il est mis sous tension.

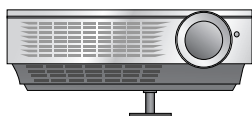
Mise au point et positionnement de l'image projetée

Dès qu'une image apparaît sur l'écran, vérifiez qu'elle est nette et que sa taille est adaptée à celle de l'écran.



- Pour effectuer une mise au point de l'image, tournez la bague de mise au point (voir figure ci-dessus).
- Pour ajuster la taille de l'image, tournez la bague de réglage de zoom (voir figure ci-dessus).

Pour monter ou descendre l'image projetée, dépliez ou rentrez les pieds inférieurs du projecteur en appuyant sur les boutons de réglage.



1. Tout en appuyant sur le bouton de réglage du pied, montez ou descendez le projecteur afin de positionner correctement l'image projetée.
2. Relâchez le bouton pour bloquer le pied dans sa nouvelle position.
3. Tournez le pied arrière vers la gauche ou la droite pour ajuster la portée du vidéoprojecteur.
Après avoir remonté le pied avant, évitez de vous appuyer sur le projecteur.

Sélection du signal source

1. Appuyez sur la touche SOURCE de la télécommande ou du panneau de commande.



2. Après avoir choisi le type d'entrée souhaité grâce au bouton \wedge , \vee appuyez sur le bouton de confirmation.

- Lorsqu'un câble d'interface est branché et qu'il existe un signal, l'objet de sélection est activé (blanc), et en cas d'absence de signal, l'objet de sélection est désactivé (grisé).
- En appuyant sur le bouton de sélection d'entrée, il est possible de sélectionner l'objet activé.
- Il est possible d'utiliser l'appareil en sélectionnant RVB 1 pour l'entrée de Composant 1 et RVB 2 pour l'entrée de Composant 2, et dans le cas d'un Composant, même s'il existe un signal d'entrée, l'objet OSD n'est pas activé.

Raccordement de périphériques

Ordinateur de bureau (PC)

* Vous pouvez raccorder ce projecteur au port de sortie VGA, SVGA, XGA ou SXGA d'un ordinateur.

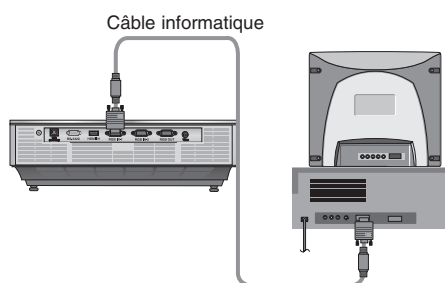
* Pour connaître les classes d'affichage sur moniteur pris en charge par ce projecteur, reportez-vous à la page 37.

* Dans le menu Monitor Out (Sortie moniteur), sélectionnez une entrée RGB qui sera retransmise sur la sortie RGB OUT (RGB1 ou RGB2).

<Pour utiliser la connexion par RGB>

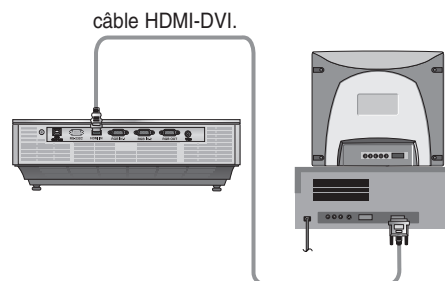
Raccordez l'entrée RGB IN-1 du projecteur au port de sortie de l'ordinateur avec le câble de l'ordinateur.

* Vous pouvez également utiliser le port RGB IN-2 pour le raccordement.



<Pour utiliser la connexion au terminal HDMI>

Connectez le terminal HDMI IN du projecteur et le terminal de sortie de l'ordinateur en utilisant le câble HDMI-DVI.



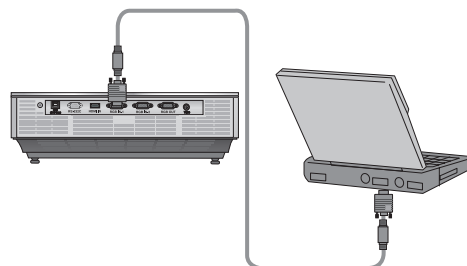
Ordinateur portable (PC)

< Comment effectuer l'installation >

Raccordez l'entrée RGB IN-1 du projecteur au port de sortie de l'ordinateur avec le câble de l'ordinateur.

* Si vous réglez votre ordinateur (un ordinateur portable type IBM compatible avec PC/AT) pour faire sortir le signal vers l'écran de votre ordinateur et vers le moniteur externe, l'image pourrait ne pas s'afficher nettement sur le moniteur externe. Dans ce cas, réglez la sortie de votre ordinateur pour envoyer le signal seulement au moniteur externe. Pour plus d'information, reportez-vous au guide d'utilisation fourni accompagnant votre ordinateur.

* Vous pouvez également utiliser le port RGB IN-2 pour le raccordement.

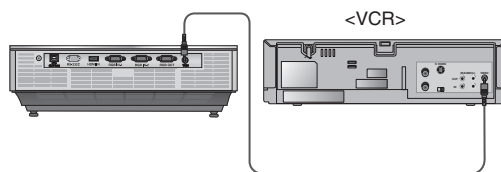


Source vidéo

* Vous pouvez raccorder un magnétoscope, un caméscope ou tout autre source d'images vidéo compatible.

< Comment effectuer l'installation >

- a. À l'aide du câble vidéo, raccordez les entrées vidéo du projecteur aux prises de sortie de la source audio-vidéo.



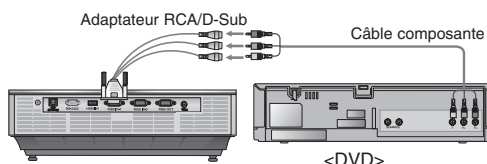
Lecteur de DVD

* Les prises de sortie (Y, P_B, P_R) du lecteur de DVD peuvent être étiquetées Y, Pb, Pr / Y, B-Y, R-Y / Y, Cb, Cr en fonction de l'équipement.

< Comment effectuer l'installation >

- a. Raccordez le câble composantes du lecteur de DVD à l'adaptateur RCA/D-Sub, que vous raccorderez ensuite à l'entrée RGB IN-1 du vidéoprojecteur.

* Lors du branchement du câble composante, prenez soin de bien respecter les couleurs (Y=vert, P_B=bleu, P_R=rouge)
 * Vous pouvez également utiliser le port RGB IN-2 pour le raccordement.



Signal	Component
480i	O
480p	O
720p	O
1080i	O
576i	O
576p	O

Décodeur de télévision numérique

* Pour recevoir des émissions de télévision numérique, vous devez acheter un récepteur prévu à cet effet (c'est-à-dire un décodeur) et le raccorder au projecteur.

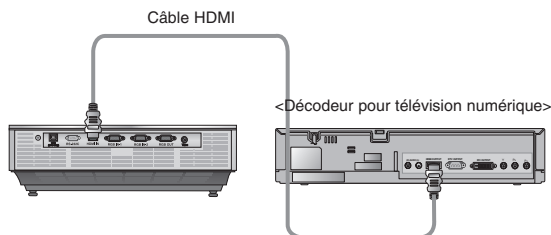
* Pour relier le projecteur au décodeur, reportez-vous à la notice d'utilisation de ce dernier.

< Comment raccorder une source HDMI >

- a. Raccordez la borne HDMI IN du vidéoprojecteur à la borne de sortie HDMI du décodeur DTV à l'aide d'un câble HDMI.

- b. Utilisez un décodeur offrant un mode DTV 480p(576p)/720p/1080i.

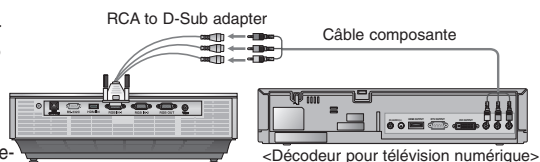
* Aucun support audio.



< Procédure de connexion d'une source composante >

- a. Raccordez le câble composantes du décodeur DTV à l'adaptateur RCA/D-Sub, que vous raccorderez ensuite à l'entrée RGB IN-1 du vidéoprojecteur.

* Lors du branchement du câble composante, prenez soin de bien respecter les couleurs (Y=vert, P_B=bleu, P_R=rouge)
 * Vous pouvez également utiliser le port RGB IN-2 pour le raccordement.
 * Aucun support audio.







Utilisation

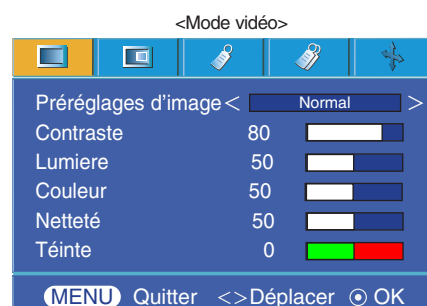
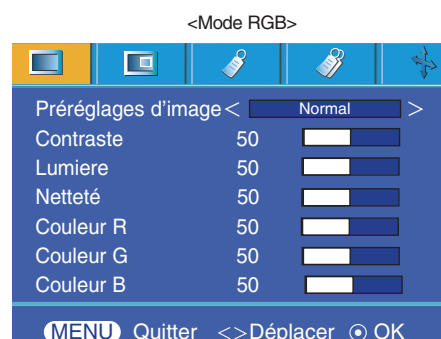
* L'affichage sur écran montré dans ce manuel peut être différent de celui de votre projecteur, puisqu'il ne s'agit que d'un exemple visant à vous aider dans l'utilisation du projecteur.

* Ce guide d'utilisation explique principalement le mode de fonctionnement RGB (PC).

Menu d'options vidéos

Réglage de paramètres vidéo

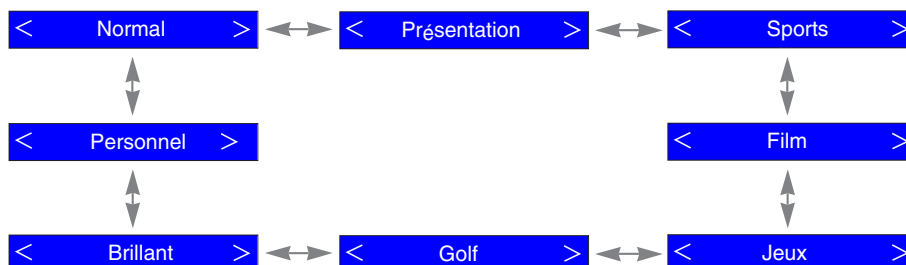
- Appuyez sur la touche **MENU** et utilisez ensuite la touche **<** , **>** pour sélectionner le menu .
- Appuyez sur la touche **^** , **v** pour sélectionner l'élément vidéo à régler.
- Appuyez sur la touche **<** , **>** pour régler la condition de l'écran comme désiré.
 - Les réglages établis pour les options du menu  ne modifient pas ceux des autres sources d'entrée.
 - Si l'émission est diffusée pour le système NTSC, l'élément d'image **Téinte** est affiché et peut être réglé. (Seulement 60Hz)
 - Vous pouvez régler le contraste en appuyant sur la touche  de la télécommande.
 - Vous pouvez régler la luminosité en appuyant sur la touche  de la télécommande.
 - Appuyez deux fois sur la touche **MENU** ou sur la touche **EXIT** pour sortir de l'écran du menu.



Préréglages d'image

* La fonction Préréglages d'image vous permet d'optimiser la qualité de l'image projetée.

- Appuyez sur la touche **MODE** sur la télécommande
- Appuyez sur la touche **<** , **>** pour régler la condition de l'écran comme désiré.
 - À chaque fois que vous appuyez sur la touche **<** , **>**, la valeur change dans l'ordre suivant :



- Vous pouvez également activer cette fonction par le biais de la touche **MENU**.
- Pour quitter ce menu, appuyez sur la touche **EXIT**.

Contrôle de la température de couleur

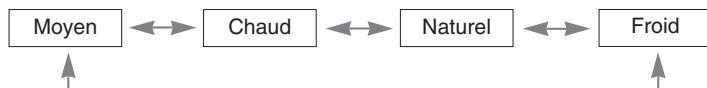
- Pour réinitialiser les valeurs (rétablir les paramètres par défaut), sélectionnez l'option Natural (Naturelle).

1. Pour sélectionner le menu , appuyez sur la touche **MENU**, puis sur la touche **<**, **>**.

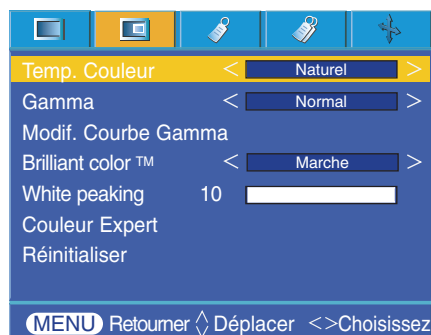
2. Pour sélectionner l'option **Temp. Couleur** appuyez sur le touche **^**, **v**.

3. Appuyez sur la touche **<**, **>** pour effectuer les réglages appropriés.

- À chaque fois que vous appuyez sur la touche **<**, **>** la valeur change dans l'ordre suivant :



- Cette fonction peut être désactivée en fonction du mode d'image. Lorsque le mode d'image est défini sur Bright ou Golf, vous ne pouvez pas ajuster la fonction de température des couleurs.
- Appuyez deux fois sur la touche **MENU** ou sur la touche **EXIT** pour sortir de l'écran du menu.

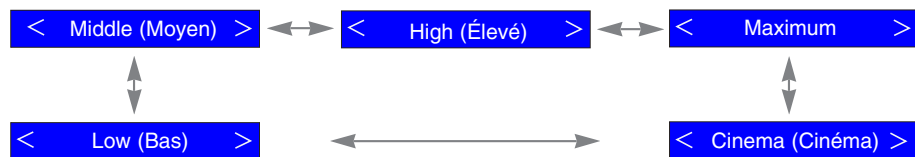


Gamma

1. Appuyez sur la touche **GAMMA** de la télécommande.

2. Appuyez sur les touches **<**, **>** pour sélectionner la condition de l'image que vous souhaitez.

- À chaque fois que vous appuyez sur la touche **<**, **>** la valeur change dans l'ordre suivant :



- Vous pouvez également activer cette fonction par le biais de la touche **MENU**.
- Pour quitter ce menu, appuyez sur la touche **EXIT**.

Modifier Courbe Gamma

- Cette fonction définit les courbes Gamma individuellement pour le rouge, le vert et le bleu pour ajuster la luminosité.

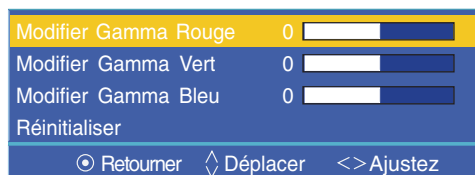
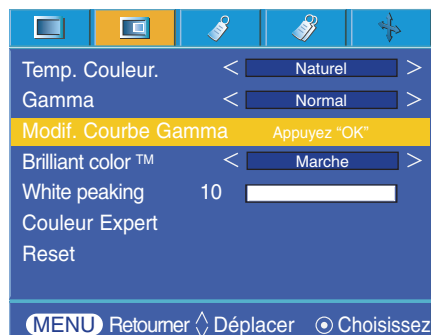
1. Pour sélectionner le menu , appuyez sur la touche **MENU**, puis sur la touche **<**, **>**.

2. Pour sélectionner l'option **Modif. Courbe Gamma**, appuyez sur le touche **^**, **v**.

3. Appuyez sur la touche **OK**.

4. Lorsque la fenêtre ci-dessous apparaît, appuyez sur les touches **^**, **v** pour vous déplacer dans les rubriques et sur les touches **<**, **>** pour régler l'écran comme vous le souhaitez.

- Le décalage de courbe Gamma pour le rouge, le vert et le bleu peut être ajusté entre -20 and 20.
- Appuyez deux fois sur la touche **MENU** ou sur la touche **EXIT** pour sortir de l'écran du menu.



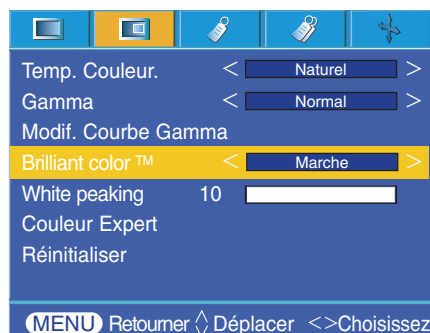
Fonction Brilliant color ™

1. Pour sélectionner le menu  , appuyez sur la touche **MENU**, puis sur la touche < , > .
2. Pour sélectionner l'option **Brilliant color ™**, appuyez sur le touche ^ , v .
3. Utilisez les touches < , > pour sélectionner Marche or Arrêt.

- Appuyez deux fois sur la touche **MENU** ou sur la touche **EXIT** pour sortir de l'écran du menu.

* Qu'est-ce que la fonction **Brilliant color ™** ?

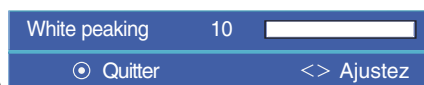
Cette fonction augmente la brillance de l'écran ou bien la diminue légèrement pour enrichir la palette des gris.




Balance des blancs

1. Appuyez sur la touche **W.PEAK** de la télécommande.
2. Appuyez sur la touche < , > pour régler la condition de l'écran comme désiré.

- La valeur par défaut peut être différente en fonction du mode d'entrée.
- La fonction **White peaking** peut être ajustée entre 0 et 10.
- Augmentez la valeur pour éclaircir l'image et diminuez la valeur pour favoriser la qualité d'image.
- Vous pouvez également activer cette fonction par le biais de la touche **MENU**.
- Pour quitter ce menu, appuyez sur la touche **EXIT**.



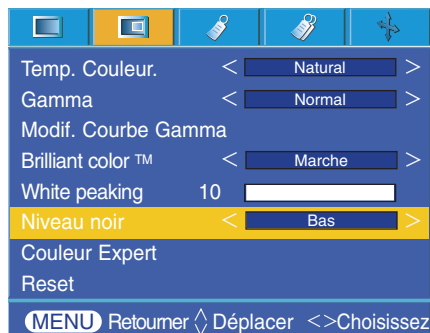
Fonction de Niveau de noir

1. Pour sélectionner le menu  appuyez sur la touche **MENU** puis sur la touche < , > .
2. Pour sélectionner l'option **Niveau noir** appuyez sur le touche ^ , v .
3. Utilisez les touches < , > pour sélectionner Haut or Bas.

- Cette fonction est disponible dans les modes suivants : HDMI(S'active uniquement à la réception d'un signal DTV), Video.
- Pour quitter l'affichage du menu, appuyez plusieurs fois sur la touche **MENU**.


* Qu'est-ce que la fonction de **Niveau noir** ?

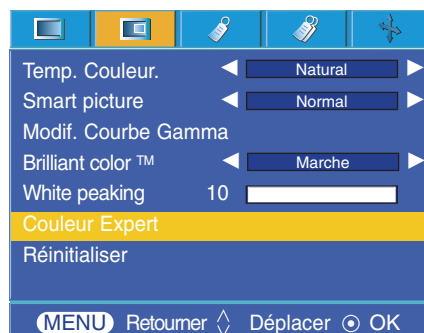
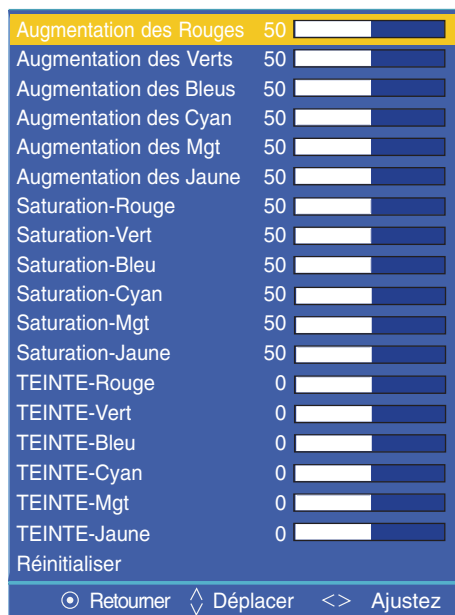
Lorsque vous visionnez un film, cette fonction règle automatiquement le téléviseur de manière à ce qu'il restitue la meilleure qualité d'image possible. Réglage du contraste et de la luminosité de l'écran à l'aide du niveau noir.



Couleur Expert

- This function allows a user to adjust the Gain, Saturation and Hue for Red, Green, Blue, Cyan, Magenta and Yellow individually.

1. Pour sélectionner le menu , appuyez sur la touche **MENU** puis sur la touche \leftarrow , \rightarrow .
2. Pour sélectionner l'option **Couleur Expert** appuyez sur le touche \wedge , \vee .
3. Appuyez sur la touche \odot **OK**.



4. Lorsque la fenêtre ci-dessus apparaît, appuyez sur la touche \leftarrow ou \rightarrow .



5. Appuyez sur la touche \leftarrow ou \rightarrow pour parcourir les options et sur la touche \leftarrow ou \rightarrow pour régler l'écran selon votre choix.


- **Augmentation des Rouges, Verts, Bleus, Cyan, Mgt et Jaune** est réglable entre 0 et 100.
- **Saturation-Rouge, Vert, Bleu, Cyan, Mgt et Jaune** est réglable entre 0 et 100.
- **TEINTE-Rouge, Vert, Bleu, Cyan, Mgt et Jaune** est réglable entre -50 et 50.
- Appuyez deux fois sur la touche **MENU** ou sur la touche **EXIT** pour sortir de l'écran du menu.
- Une fonction de paramètres avancés peut être enregistrée en fonction du mode d'image.

Réinitialiser

- Pour revenir aux réglages d'usine, sélectionnez [**Reset**] avec les touches \wedge , \vee puis appuyez sur la touche \odot **OK**.

Menu d'options spéciales

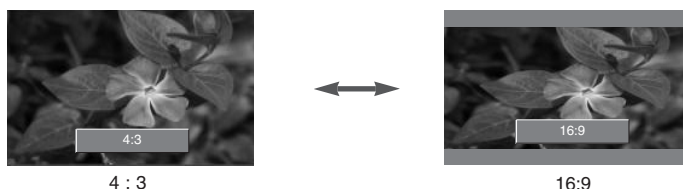
Sélection de la langue

1. Pour sélectionner le menu  , appuyez sur la touche **MENU**, puis sur la touche **<** , **>** .
2. Pour sélectionner l'option **Langues(Language)**, appuyez sur le touche **^** , **v** .
3. Pour sélectionner la langue désirée, appuyez sur le touche **<** , **>** .
 - À partir de ce moment, toutes les options de menus seront affichées dans la langue sélectionnée.
 - Appuyez deux fois sur la touche **MENU** ou sur la touche **EXIT** pour sortir de l'écran du menu.




Contrôle automatique du format

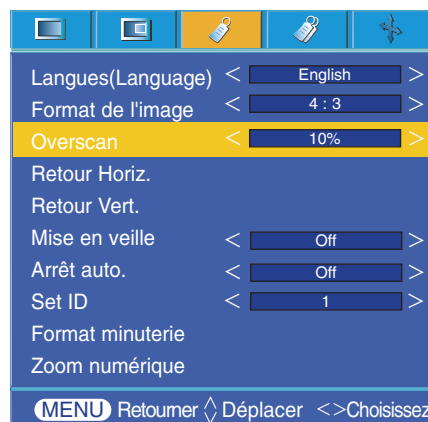
1. Appuyez sur la touche **RATIO** de la télécommande
À chaque fois que vous appuyez sur cette touche, vous le format change :



- Vous pouvez également activer cette fonction par le biais de la touche **MENU**.


Fonction Overscan

1. Pour sélectionner le menu  , appuyez sur la touche **MENU** puis sur la touche **<** , **>** .
2. Pour sélectionner l'option **Overscan** appuyez sur le touche **^** , **v** .
3. Utilisez les touches **<** , **>** .
 - La fonction **Overscan** peut être réglée uniquement en modes RGB, HDMI ou Composant.
 - La fonction **Overscan** peut être ajustée entre Arrêt et 10%.
 - La fonction Overscan (Surbalayage) ne peut pas être modifiée si l'option Zoom +/- dans le menu Digital Zoom (Zoom numérique) est réglée sur une valeur autre que 100 %.
 - Appuyez deux fois sur la touche **MENU** ou sur la touche **EXIT** pour sortir de l'écran du menu.



Retournement horizontal


* This function reverses the projected image horizontally.
Use this function when rear projecting an image.

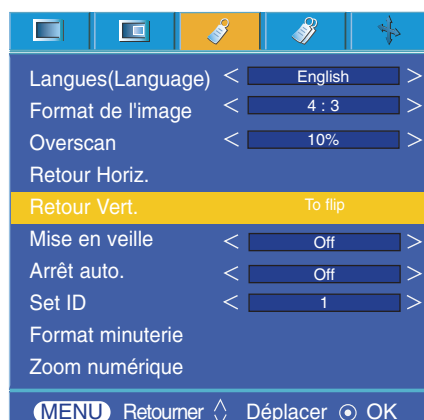
1. Pour sélectionner le menu , appuyez sur la touche **MENU**, puis sur la touche \leftarrow , \rightarrow .
2. Pour sélectionner l'option **Retour Horiz.**, appuyez sur la touche \wedge , \vee .
3. Appuyez sur la touche \odot **OK** pour afficher l'image retournée.
 - À chaque fois que vous appuyez sur cette touche \odot **OK**, l'image sera retournée.
 - Appuyez deux fois sur la touche **MENU** ou sur la touche **EXIT** pour sortir de l'écran du menu.



Retournement vertical

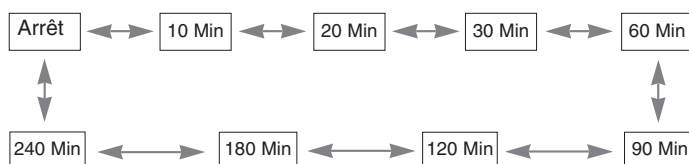
* Cette fonction retourne verticalement l'image projetée.
* Lorsque vous suspendez le projecteur à l'envers à partir du plafond, vous devez retourner l'image verticalement et horizontalement.

1. Pour sélectionner le menu , appuyez sur la touche **MENU**, puis sur la touche \leftarrow , \rightarrow .
2. Pour sélectionner l'option **Retour Vert.**, appuyez sur la touche \wedge , \vee .
3. Appuyez sur la touche \odot **OK** pour afficher l'image retournée.
 - À chaque fois que vous appuyez sur cette touche \odot **OK**, l'image sera retournée.
 - Appuyez deux fois sur la touche **MENU** ou sur la touche **EXIT** pour sortir de l'écran du menu.



Mise en veille


1. Appuyez sur le bouton SLEEP TIME (mise en veille) de la télécommande.
2. À chaque pression du bouton \leftarrow , \rightarrow l'écran change, comme illustré ci-dessous.
 - À chaque fois que vous appuyez sur la touche \leftarrow , \rightarrow la valeur change dans l'ordre suivant :



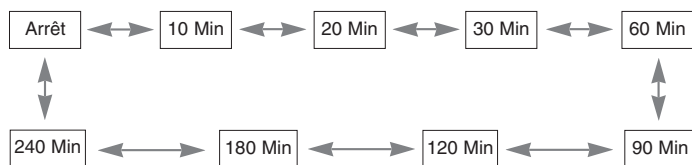
- Vous pouvez également activer cette fonction par le biais de la touche **MENU**.
- Pour quitter ce menu, appuyez sur la touche **EXIT**.

Arrêt auto

* Cette fonction met le projecteur hors tension automatiquement à la fin du délai prédéfini et en absence de signal.

1. Pour sélectionner le menu , appuyez sur la touche **MENU**, puis sur la touche **<**, **>**.
2. Pour sélectionner l'option **Arrêt auto.**, appuyez sur la touche **^**, **v**.
3. Appuyez sur les touches **<**, **>** pour définir le délai souhaité.

- Appuyez deux fois sur la touche **MENU** ou sur la touche **EXIT** pour sortir de l'écran du menu.



Format minuterie

1. Appuyez sur la touche **TIMER** de la télécommande
2. Pour sélectionner l'option **Décomptage** ou **Horloge**, appuyez sur la touche **^**, **v**.



3. Appuyez sur les touches **<**, **>** pour définir le délai souhaité.
4. La minuterie s'enclenche si vous sélectionnez un temps spécifique.

- Fonction **Décomptage** : si vous sélectionnez un temps spécifique, il est affiché en minutes. Après 1 minute, le temps restant s'affiche au bas de l'écran puis disparaît après 5 secondes. Lorsque le temps restant est affiché, les autres fenêtres affichées à l'écran sont fermées. Lorsque le délai défini est atteint, « 0 minutes » scintille 10 fois à des intervalles d'une seconde, puis disparaît.
- Fonction **Horloge** : si vous sélectionnez un temps spécifique, il continue à être affiché en minutes (') et secondes ("). Même si d'autres fenêtres affichées à l'écran sont ouvertes, le temps restant est réaffiché après la fermeture des fenêtres. Lorsque le délai défini est atteint, « 0' 0" » scintille 10 fois à des intervalles d'une seconde, puis disparaît.

5. Si le temps défini n'est plus affiché en raison de l'utilisation d'autres menus, appuyez sur la touche de la minuterie de la télécommande pour l'afficher à nouveau.

- Les fonctions **Décomptage** et **Horloge** ne peuvent pas être utilisées simultanément.
- La fonction **Décomptage** peut être réglée de 5 à 60 minutes à des intervalles de 5 minutes (arrêt, 5, 10, 15, 20, 55, 60 minutes).
- La fonction **Horloge** peut être réglée de 1 à 10 minutes à des intervalles de 1 minute, et de 10 à 60 minutes à des intervalles de 5 minutes (arrêt, 1, 2, 3, 4, ... 8, 9, 10, 15, 20, 25, 55, 60 minutes).
- Vous pouvez également activer cette fonction par le biais de la touche **MENU**.
- Pour quitter ce menu, appuyez sur la touche **EXIT**.

Utilisation de la fonction Digital Zoom (Zoom numérique)

* Cette fonction n'est disponible qu'avec le mode d'entrée RGB. Les valeurs Zoom +/- et Position sont rétablies aux paramètres par défaut lorsque vous modifiez la SOURCE ou le signal d'entrée, ou que vous éteignez l'appareil.

Réglage du zoom

1. Appuyez sur la touche **ZOOM** de la télécommande.
2. Appuyez sur la touche \wedge ou \vee pour sélectionner l'option **Zoom +/-**.



3. Appuyez sur la touche $<$ ou $>$ pour régler le zoom selon votre choix.
 - Vous pouvez régler le zoom vers l'avant ou vers l'arrière par incréments de 5 %, entre 100 et 250 %.
 - Vous pouvez également activer cette fonction par le biais de la touche **MENU**.
 - Pour quitter ce menu, appuyez sur la touche **EXIT**.

Réglage de la position

1. Appuyez sur la touche **ZOOM** de la télécommande.
2. Appuyez sur la touche \wedge ou \vee pour sélectionner l'option **Position**.



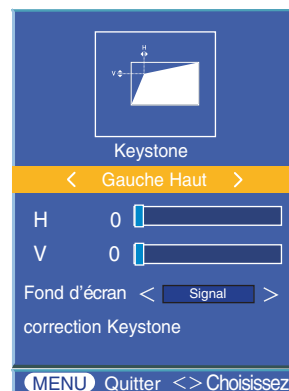
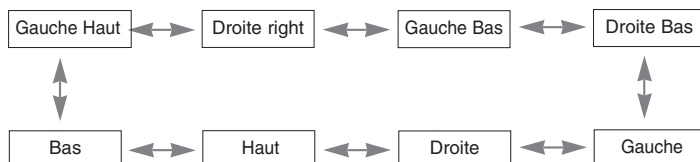
3. Appuyez sur la touche **OK**. Lorsque la fenêtre ci-dessous apparaît dans le coin inférieur droit de l'écran, appuyez sur les touches $<$ $>$ \wedge \vee pour régler la position. Lorsque la flèche devient noire, c'est que le réglage maximal a été atteint et qu'aucun ajustement supplémentaire n'est possible.



- L'option Position n'est activée que lorsque l'option Zoom +/- est réglée sur une valeur supérieure à 105 %.
- Vous pouvez également activer cette fonction par le biais de la touche **MENU**.
- Pour quitter ce menu, appuyez sur la touche **EXIT**.

Pour utiliser la fonction de distorsion

1. Appuyez sur la touche **KEYSTONE** de la télécommande.
2. Appuyez sur la touche < ou > pour sélectionner l'option.

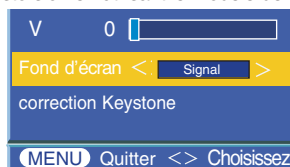


3. Appuyez sur la touche \wedge ou \vee pour sélectionner l'option (H ou V) que vous voulez, et appuyez sur la touche < ou > pour la régler.

- Vous pouvez régler chaque option sur une valeur comprise entre 0 et 100.
- La valeur par défaut peut changer selon le mode d'entrée.
- Vous pouvez également activer cette fonction par le biais de la touche **MENU**.
- Pour quitter ce menu, appuyez sur la touche **MENU**.

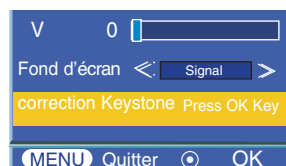
Pour choisir une image d'arrière-plan

1. Appuyez sur la touche **KEYSTONE** de la télécommande.
 2. Choisissez une image d'arrière-plan en appuyant sur le bouton \wedge , \vee .
 3. Choisissez l'objet souhaité en appuyant sur le bouton < , > .
- S'il n'existe pas de signal d'entrée, il est possible de régler la distorsion en utilisant le modèle de réglage.



Pour initialiser la distorsion

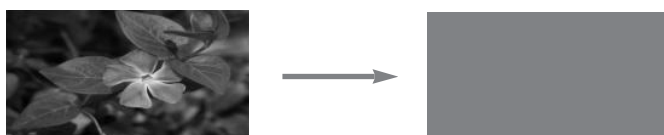
1. Appuyez sur la touche **KEYSTONE** de la télécommande.
2. Choisissez l'initialisation de la distorsion en appuyant sur le bouton \wedge , \vee .
3. Cliquez sur le bouton OK. L'image de réglage de distorsion revient au réglage d'usine.




Affichage d'un fond monochrome

* Cette fonction peut être utile si vous devez attirer l'attention du public pendant une présentation ou une réunion.

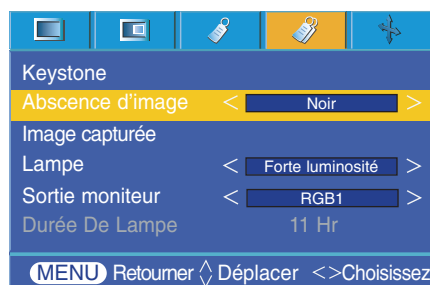
1. Appuyez sur la touche **BLANK**.
 - L'image disparaît pour laisser place au fond d'écran.
 - Vous pouvez choisir la couleur de ce fond monochrome (voir la section '**Sélection de la couleur du fond monochrome**')
2. Pour supprimer le fond monochrome, appuyez sur une touche quelconque.
 - Ne pas bloquer la lentille du projecteur avec des objets lorsque le projecteur est en marche car ces objets pourraient se déformer sous l'effet de la chaleur ou bien même prendre feu. Pour éteindre la lampe temporairement, appuyez sur BLANK sur le projecteur ou sur la télécommande.




Sélection de la couleur du fond monochrome

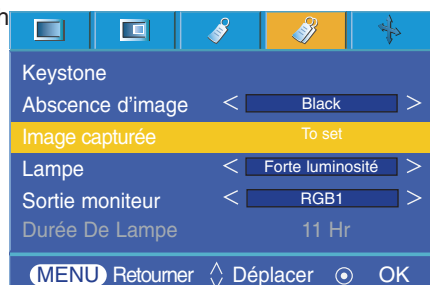
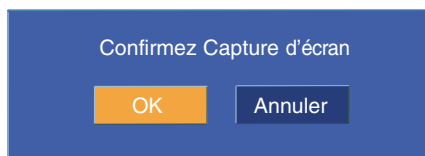
1. Pour sélectionner le menu , appuyez sur la touche **MENU**, puis sur la touche **<**, **>**.
2. Pour sélectionner l'option **Absence d'image**, appuyez sur le touche **^**, **v**.
3. Pour sélectionner la couleur à utiliser, appuyez sur le touche **<**, **>**.

- L'image de fond d'écran sera celle définie pour la fonction Blank.
- Pour la couleur de l'image de fond d'écran, vous avez le choix entre le bleu, le noir et le vert ou une image capturée.
- Si vous avez une image capturée, vous pouvez l'utiliser comme fond d'écran plutôt qu'un logo. Seule la dernière image capturée est conservée.
- Si vous sélectionnez l'image capturée mais que vous n'en avez pas, un logo s'affiche à la place.
- Appuyez deux fois sur la touche **MENU** ou sur la touche **EXIT** pour sortir de l'écran du menu.



Fonction Captured Image (Image capturée)

1. Pour sélectionner le menu , appuyez sur la touche **MENU**, puis sur la touche **<**, **>**.
2. Pour sélectionner l'option **Image capturée**, appuyez sur le touche **^**, **v**.
3. Appuyez sur la touche **⊙ OK** pour capturer l'image affichée à l'écran.



4. Appuyez de nouveau sur la touche **⊙ OK** pour enregistrer l'image de la capture d'écran.
 - Vous pouvez utiliser l'image capturée comme fond d'écran.
 - Vous ne pouvez pas utiliser la télécommande lorsque cette fonction est en cours d'utilisation.
 - Pour voir l'image que vous avez capturée, définissez-la comme image de fond d'écran.
 - Appuyez deux fois sur la touche **MENU** ou sur la touche **EXIT** pour sortir de l'écran du menu.

Fonctionnement de la lampe


1. Appuyez sur le bouton LAMP (lampe) de la télécommande.
2. Appuyez sur le bouton **<**, **>** pour régler la luminosité de l'écran.
 - À chaque fois que vous appuyez sur la touche **<**, **>** la valeur change dans l'ordre suivant :

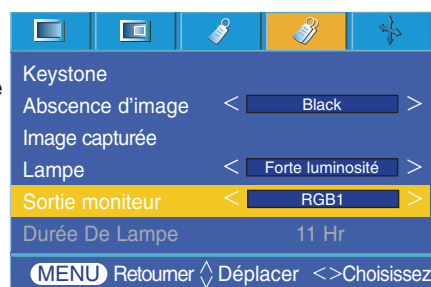


- Le menu disparaît automatiquement à une température donnée (plus de 35 °C).
- Il passe automatiquement en mode économie d'énergie à une température donnée (plus de 35 °C).
- Vous pouvez également activer cette fonction par le biais de la touche **MENU**.
- Pour quitter ce menu, appuyez sur la touche **EXIT**.


Utilisation de la fonction Monitor Out (Sortie moniteur)

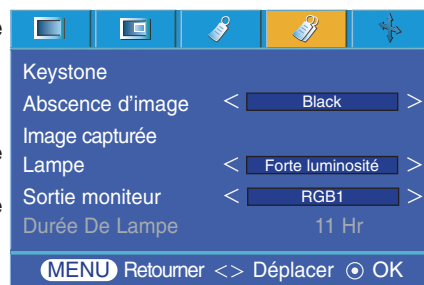
* Vous pouvez sélectionner n'importe laquelle des deux entrées RGB.

1. Pour sélectionner le menu  appuyez sur la touche **MENU**, puis sur la touche **<** , **>**.
2. Pour sélectionner l'option **Sortie moniteur**, appuyez sur la touche **^** , **v**.
3. Appuyez sur la touche **<** , **>** pour choisir le réglage RGB1 ou RGB2.
 - Appuyez deux fois sur la touche **MENU** ou sur la touche **EXIT** pour sortir de l'écran du menu.
 - Auto mode (mode automatique) est le mode de sortie d'image d'une entrée actuellement affichée pour une entrée RGB 1 ou RGB 2.



Contrôle de la durée d'utilisation de la lampe

1. Pour sélectionner le menu  appuyez sur la touche **MENU**, puis sur la touche **<** , **>**.
2. La durée d'utilisation de la lampe s'affiche.
 - Lorsque la lampe du projecteur atteint sa limite de durée de vie, le témoin de lampe s'allume en rouge. (Reportez-vous à la page 10.)
 - En cas de dépassement excessif de la durée de vie prévue, le témoin de lampe reste allumé en rouge de manière continue.
 - Appuyez deux fois sur la touche **MENU** ou sur la touche **EXIT** pour sortir de l'écran du menu.



Arrêt sur image

1. Appuyez sur la touche **STILL**.
 - * Appuyez sur la touche.



<Image en mouvement>



<Image fixe>


2. Pour désactiver l'arrêt sur image, appuyez sur une touche quelconque.
 - * Cette fonction sera automatiquement désactivée au bout de 10 minutes environ.

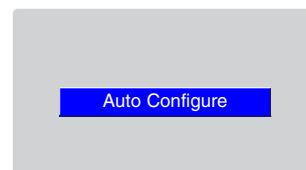
Menu d'options de réglage de l'écran

Correction automatique

* Cette fonction vous permet d'optimiser la qualité vidéo en réglant automatiquement la différence de dimension horizontale et la synchronisation de l'image.

* Elle est uniquement disponible en mode RGB.


1. Appuyez sur la touche **AUTO** de la télécommande.
 - Le positionnement et la synchronisation de l'image sont automatiquement réglés.
2. Si après la compensation automatique, vous devez faire d'autres compensations manuelles en fonction des différents modes d'entrée du PC, exécutez **Phase**, **Fréquence**, **Position H**, ou **Position V** à partir du menu . Certaines fois, la qualité de l'image optimisée ne peut pas être modifiée par la seule compensation de l'écran.



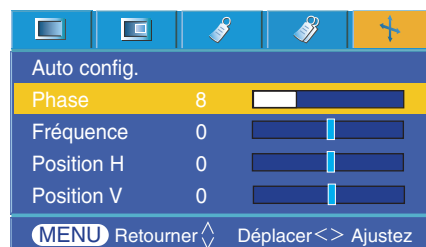
Note!

Vous pouvez également activer cette fonction par le biais de la touche MENU (uniquement en mode RGB). Pour obtenir les meilleurs résultats, activez-la pendant un arrêt sur image.


Comment utiliser la fonction Phase

1. Pour sélectionner le menu , appuyez sur la touche **MENU**, puis sur la touche < , > .
2. Utilisez les touches \wedge , \vee pour sélectionner **Phase**.
3. Utilisez les touches < , > pour régler l'écran comme désiré.

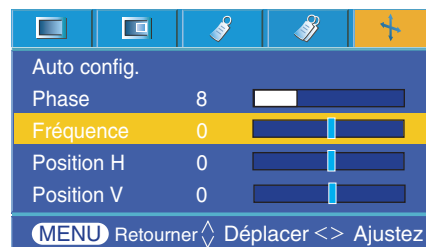
- **Phase** peut se régler entre 0 et 63.
- La gamme réglable peut être différente de la résolution d'entrée.
- Appuyez deux fois sur la touche **MENU** ou sur la touche **EXIT** pour sortir de l'écran du menu.




Comment utiliser la fonction Fréquence

1. Pour sélectionner le menu , appuyez sur la touche **MENU**, puis sur la touche < , > .
2. Utilisez les touches \wedge , \vee pour sélectionner **Fréquence**.
3. Utilisez les touches < , > pour régler l'écran comme désiré.

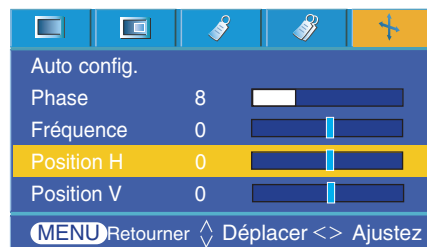
- **Fréquence** peut se régler entre -20 et 20.
- La gamme réglable peut être différente en fonction de la résolution d'entrée.
- Appuyez deux fois sur la touche **MENU** ou sur la touche **EXIT** pour sortir de l'écran du menu.




Comment utiliser la fonction Position H

1. Pour sélectionner le menu  , appuyez sur la touche **MENU**, puis sur la touche < , > .
2. Utilisez les touches \wedge , \vee pour sélectionner **Position H**.
3. Utilisez les touches < , > pour régler l'écran comme désiré

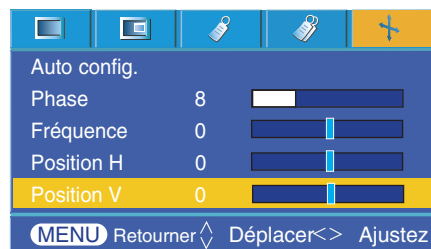
- **Position V** peut se régler entre -50 et 50.
- La gamme réglable peut être différente en fonction de la résolution d'entrée.
- Appuyez deux fois sur la touche **MENU** ou sur la touche **EXIT** pour sortir de l'écran du menu.



Comment utiliser la fonction Position V

1. Pour sélectionner le menu  , appuyez sur la touche **MENU**, puis sur la touche < , > .
2. Utilisez les touches \wedge , \vee pour sélectionner **Position V**.
3. Utilisez les touches < , > pour régler l'écran comme désiré.


- **Position V** peut se régler entre -25 et 25.
- La gamme réglable peut être différente en fonction de la résolution d'entrée.
- Appuyez deux fois sur la touche **MENU** ou sur la touche **EXIT** pour sortir de l'écran du menu.



Installation du dispositif de commande externe

* Branchez la prise d'entrée RS-232C sur un dispositif de commande externe (un ordinateur par exemple) pour piloter le projecteur à distance.

SET ID

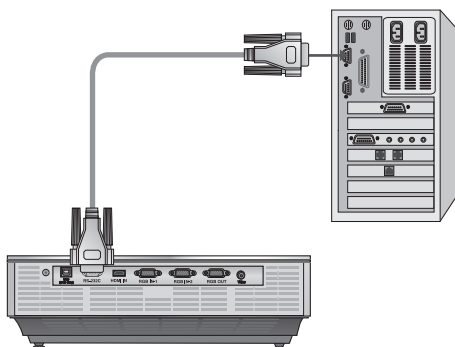
1. Pour sélectionner le menu , appuyez sur la touche **MENU**, puis sur la touche **<**, **>**.
2. Utilisez la touche **OK**, puis utilisez les touches **^**, **v** pour sélectionner **Set ID**.
3. Appuyez sur les touches **<**, **>** pour sélectionner le numéro souhaité.
Appuyez sur la touche **OK** pour sauvegarder le numéro sélectionné.

- **Set ID** peut être compris entre 1 et 99.
- Seul le projecteur dont l'identifiant correspond pourra fonctionner avec la télé
- Appuyez deux fois sur la touche **MENU** ou sur la touche **EXIT** pour sortir de l'écran du menu.



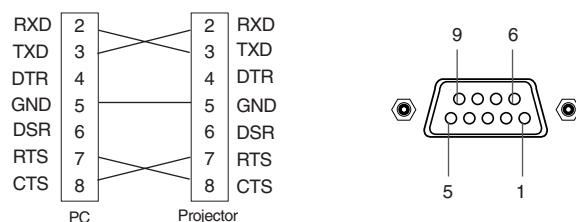
Branchement du dispositif de commande externe

- Reliez le port série de l'ordinateur et la prise RS-232C dans panneau arrière du projecteur.
- Le câble RS-232C n'est pas fourni avec le projecteur.



- Utilisez le câble RS232C pour commander le vidéoprojecteur depuis un autre appareil (voir la figure 1).

<Fig. 1, câble d'interface RS-232>



Broches 1 et 9 : pas de connexion

Configuration des paramètres de communication

- Vitesse : 9600 bits/s (UART, émetteur-récepteur universel asynchrone)
- Longueur des données : 8 bits
- Parité : aucune
- Bit d'arrêt : 1 bit
- Contrôle de flux : aucun
- Code de communication : code ASCII

Liste des références de commande

	Commande1	Commande2	Données (Hexadécimal)
01. Alimentation	k	a	0 ~ 1
02. Format d'image	k	c	1 ~ 2
03. Ecran muet	k	d	0 ~ 1
04. Contraste	k	g	0 ~ 64
05. Clarté	k	h	0 ~ 64
06. Couleur	k	i	0 ~ 64
07. Teinture	k	j	0 ~ 64
08. Netteté	k	k	0 ~ 64
09. Sélecteur OSD	k	l	0 ~ 1
10. Blocage télécommande/Clé de sécurité	k	m	0 ~ 1
11. Température de la couleur	k	u	0 ~ 3
12. Réglage du gain rouge ADC	j	w	0 ~ 64
13. Réglage du gain vert ADC	j	y	0 ~ 64
14. Réglage du gain bleu ADC	j	z	0 ~ 64
15. Faible puissance	j	q	0 ~ 1
16. Configuration automatique	j	u	1
17. Sélecteur d'entrée	x	b	*
18. Touche	m	c	Code de touche

* Reportez-vous aux informations détaillées pour les données avec la marque [*].

□ Protocole de communication

* Mappage à données réelles 1

Decimal	Hexadecimal	Decimal	Hexadecimal	Decimal	Hexadecimal	Decimal	Hexadecimal	Decimal	Hexadecimal
0	0	21	15	41	29	61	3d	81	51
1	1	22	16	42	2a	62	3e	82	52
2	2	23	17	43	2b	63	3f	83	53
3	3	24	18	44	2c	64	40	84	54
4	4	25	19	45	2d	65	41	85	55
5	5	26	1a	46	2e	66	42	86	56
6	6	27	1b	47	2f	67	43	87	57
7	7	28	1c	48	30	68	44	88	58
8	8	29	1d	49	31	69	45	89	59
9	9	30	1e	50	32	70	46	90	5a
10	a	31	1f	51	33	71	47	91	5b
11	b	32	20	52	34	72	48	92	5c
12	c	33	21	53	35	73	49	93	5d
13	d	34	22	54	36	74	4a	94	5e
14	e	35	23	55	37	75	4b	95	5f
15	f	36	24	56	38	76	4c	96	60
16	10	37	25	57	39	77	4d	97	61
17	11	38	26	58	3a	78	4e	98	62
18	12	39	27	59	3b	79	4f	99	63
19	13	40	28	60	3c	80	50	100	64

* Mappage à données réelles 2

Decimal	Hexadecimal	Decimal	Hexadecimal	Decimal	Hexadecimal	Decimal	Hexadecimal	Decimal	Hexadecimal
-50	0	-29	15	-9	29	11	3d	31	51
-49	1	-28	16	-8	2a	12	3e	32	52
-48	2	-27	17	-7	2b	13	3f	33	53
-47	3	-26	18	-6	2c	14	40	34	54
-46	4	-25	19	-5	2d	15	41	35	55
-45	5	-24	1a	-4	2e	16	42	36	56
-44	6	-23	1b	-3	2f	17	43	37	57
-43	7	-22	1c	-2	30	18	44	38	58
-42	8	-21	1d	-1	31	19	45	39	59
-41	9	-20	1e	0	32	20	46	40	5a
-40	a	-19	1f	1	33	21	47	41	5b
-39	b	-18	20	2	34	22	48	42	5c
-38	c	-17	21	3	35	23	49	43	5d
-37	d	-16	22	4	36	24	4a	44	5e
-36	e	-15	23	5	37	25	4b	45	5f
-35	f	-14	24	6	38	26	4c	46	60
-34	10	-13	25	7	39	27	4d	47	61
-33	11	-12	26	8	3a	28	4e	48	62
-32	12	-11	27	9	3b	29	4f	49	63
-31	13	-10	28	10	3c	30	50	50	64

Installation du dispositif de commande externe

1. Transmission

[Commande1][Commande2][Set ID][Données][Cr]

- * [Commande 1] : Première commande du projecteur (k, j, x, code ASCII, 1 caractère).
- * [Commande 2] : Seconde commande du projecteur (code ASCII, 1 caractère).
- * [Set ID] : Vous pouvez régler l'identifiant sur le projecteur de votre choix dans le menu spécial. Reportez-vous à la page précédente. La plage de réglage est comprise entre '1 et 99 (0x01~0x63)'. Lorsque vous choisissez Set ID '0', tous les projecteurs connectés sont commandés.
Dans la ligne de commande, l'identifiant est utilisé pour une valeur antilogarithme hexadécimal.
- * [Données] : Pour transmettre les données de commande. Il sert à transmettre 2 caractères en code ASCII.
* Transmettez les données 'FF' pour afficher le statut de la commande.
- * [Cr] : Retour chariot
Code ASCII '0x0D'
- * [] : Le caractère en code ASCII correspond à la barre d'espace et permet de séparer les commandes, établir l'identifiant et les données de commande.

2. Accusé de réception de confirmation

[Commande2][Set ID][OK][Données][x]

- * Le projecteur transmet un accusé de réception (ACK) basé sur ce format lors de la réception de données normales. À ce moment, si les données sont en mode lecture, le statut des données s'affiche. Si les données sont en mode écriture, les données de l'ordinateur s'affichent..

3. Accusé réception d'erreur

[Commande2][Set ID][NG][Données][x]

- * Le projecteur transmet un accusé de réception (ACK) basé sur ce format lors de la réception de données normales (fonctions impossibles ou erreurs de communication).

- Données :
- [1] : Code illégal (commande non prise en charge).
 - [2] : Fonction non prise en charge (la fonction ne marche pas).
 - [3] : Patientez (réessayez plus tard).

01. Alimentation (Commande:ka)

→ Pour commander la mise sous/hors tension du projecteur.

Transmission

[k][a][Set ID][Données][Cr]

- Données 0 : Hors tension
1 : Sous tension

Accusé réception

[a][Set ID][OK][Données][x]

- Données 0 : Hors tension
1 : Sous tension

→ Pour montrer l'état sous/hors tension.

Transmission

[k][a][Set ID][FF][Cr]

Accusé réception

[a][Set ID][OK][Données][x]

- Données 0 : Hors tension
1 : Sous tension

* De la même façon, si une autre fonction transmet les données « 0xFF » sur la base de ce format, le feedback des données de Reconnaissance présente l'état concernant chaque fonction.

02. Format d'image (Commande:kc)

→ Pour régler le format d'écran.

Transmission

[k][c][Set ID][Données][Cr]

- Données 1 : 4:3
2 : 16:9

Accusé réception

[c][Set ID][OK][Données][x]

- Données 1 : 4:3
2 : 16:9

03. Ecran muet (Commande:kd)

→ Pour sélectionner écran muet oui/non.

Transmission

[k] [d] [] [Set ID] [] [Données] [Cr]

Données 0 : Ecran muet non (Image oui)
1 : Ecran muet oui (Image non)

Accusé réception

[d] [] [Set ID] [] [OK] [Données] [x]

Données 0 : Ecran muet non (Image oui)
1 : Ecran muet oui (Image non)

04. Contraste (Commande:kg)

→ Pour régler le contraste de l'écran.

Transmission

[k] [g] [] [Set ID] [] [Données] [Cr]

Données Min : 0 ~ Max : 64
* Consultez 'Mappage à données réelles 1'.

Accusé réception

[g] [] [Set ID] [] [OK] [Données] [x]

Données Min : 0 ~ Max : 64

05. Clarté (Commande:kh)

→ Pour régler la clarté de l'écran.

Transmission

[k] [h] [] [Set ID] [] [Données] [Cr]

Données Min : 0 ~ Max : 64
* Consultez 'Mappage à données réelles 1'.

Accusé réception

[h] [] [Set ID] [] [OK] [Données] [x]

Données Min : 0 ~ Max : 64

06. Couleur (Commande:ki)

→ Pour régler la couleur de l'écran.(Video/Component)

Transmission

[k] [i] [] [Set ID] [] [Données] [Cr]

Données Min : 0 ~ Max : 64
* Consultez 'Mappage à données réelles 1'.

Accusé réception

[i] [] [Set ID] [] [OK] [Données] [x]

Données Min : 0 ~ Max : 64

07. Teinture (Commande:kj)

→ Pour régler le tint de l'écran Vidéo/composantes signal
NTSC ou 60Hz

Transmission

[k] [j] [] [Set ID] [] [Données] [Cr]

Données Rouge : 0 ~ Vert : 64
* Consultez 'Mappage à données réelles 2'.

Accusé réception

[j] [] [Set ID] [] [OK] [Données] [x]

Données Rouge : 0 ~ Vert : 64

08. Netteté (Commande:kk)

→ Pour régler la netteté de l'écran.(Vidéo/composantes)

Transmission

[k] [k] [] [Set ID] [] [Données] [Cr]

Données Min : 0 ~ Max : 64
* Consultez 'Mappage à données réelles 1'.

Accusé réception

[k] [] [Set ID] [] [OK] [Données] [x]

Données Min : 0 ~ Max : 64

09. Sélecteur OSD (Commande:kl)

→ Pour activer/désactiver OSD.

Transmission

[k] [l] [] [Set ID] [] [Données] [Cr]

Données 0 : Avec mode sélection OSD.
1 : Sans mode sélection OSD.

Accusé réception

[l] [] [Set ID] [] [OK] [Données] [x]

Données 0 : Avec mode sélection OSD.
1 : Sans mode sélection OSD.

10. Blocage télécommande / Clé de sécurité (Commande:km)

→ Pour bloquer les commandes du panneau avant du projecteur et de la télécommande.

Transmission

[k] [m] [] [Set ID] [] [Données] [Cr]

Données 0 : Débloqué
1 : Bloqué

Accusé réception

[m] [] [Set ID] [] [OK] [Données] [x]

Données 0 : Débloqué
1 : Bloqué

* Si vous n'utilisez pas la télécommande, utilisez ce mode. Le blocage des commandes externes est relâché lorsque l'appareil est éteint et rallumé.

11. Température de la couleur (Commande:ku)

→ Règle la température de la couleur.

Transmission

[k] [u] [] [Set ID] [] [Données] [Cr]

Données 0 : Normal 1 : Froid 2 : Chaud 3 : Naturel

Accusé réception

[u] [] [Set ID] [] [OK] [Données] [x]

Données 0 : Normal 1 : Froid 2 : Chaud 3 : Naturel

Installation du dispositif de commande externe

12. Réglage du gain rouge ADC (Color R) (Commande:jw)

→ Réglage du gain rouge de la pièce ADC. (RGB)

Transmission

[j] [w] [] [Set ID] [] [Données] [Cr]

Données Min : 0 ~ Max : 64
* Consultez 'Mappage à données réelles 1'.

Accusé réception

[w] [] [Set ID] [] [OK] [Données] [x]

Données Min : 0 ~ Max : 64

13. Réglage du gain vert ADC (Color G) (Commande:jy)

→ Réglage du gain vert de la pièce ADC. (RGB)

Transmission

[j] [y] [] [Set ID] [] [Données] [Cr]

Données Min : 0 ~ Max : 64
* Consultez 'Mappage à données réelles 1'.

Accusé réception

[y] [] [Set ID] [] [OK] [Données] [x]

Données Min : 0 ~ Max : 64

14. Réglage du gain bleu ADC (Color B) (Commande:jz)

→ Réglage du gain bleu de la pièce ADC. (RGB)

Transmission

[j] [z] [] [Set ID] [] [Données] [Cr]

Données Min : 0 ~ Max : 64
* Consultez 'Mappage à données réelles 1'.

Accusé réception

[z] [] [Set ID] [] [OK] [Données] [x]

Données Min : 0 ~ Max : 64

15. Faible puissance (Commande:jq)

→ Pour réduire la consommation électrique du projecteur.

Transmission

[j] [q] [] [Set ID] [] [Données] [Cr]

Données 0 : Basse puissance Non
1 : Basse puissance Oui

Accusé réception

[q] [] [Set ID] [] [OK] [Données] [x]

Données 0 : Basse puissance Non
1 : Basse puissance Oui

16. Configuration automatique (Commande:ju)

→ Pour régler la position de l'image et minimiser l'oscillation de l'image automatiquement. Marche seulement en mode RGB.

Transmission

[j] [u] [] [Set ID] [] [Données] [Cr]

Données 1 : Exécution

Accusé réception

[u] [] [Set ID] [] [OK] [Données] [x]

Données 1 : Exécution

17. Sélecteur d'entrée (Commande:xb)

→ Pour sélectionner une source d'entrée pour l'appareil.

Transmission

[x] [b] [] [Set ID] [] [Données] [Cr]

Données 20 : Video 60 : RGB1
62 : RGB2 80 : HDMI

Accusé réception

[b] [] [Set ID] [] [OK] [Données] [x]

Données 20 : Video 60 : RGB1
62 : RGB2 80 : HDMI

18. Touche (Commande:mc)

→ Pour envoyer des codes de touche de la télécommande IR.

Transmission

[m] [c] [] [Set ID] [] [Données] [Cr]

Données Code de touche

Accusé réception

[b] [] [Set ID] [] [OK] [Données] [x]

Code de touche

Button	Key code	Button	Key code
^	40	BLANK	84
∨	41	TIMER	26
>	02	W.PEAK	69
<	03	KEystone	A4
POWER	AD	GAMMA	6E
SOURCE	EF	MODE	4D
MENU	43	☼	4F
EXIT	5B	●	4E
⦿ OK	44	ZOOM	5C
STILL	BC	LAMP MODE	68
RATIO	79	SLEEP	0E
		AUTO	92

Formats d'affichage pris en charge

* Le tableau suivant dresse la liste des formats d'affichage pris en charge par ce projecteur.

Sources	Format	Fréquence verticale (Hz)	Fréquence horizontale (kHz)
EGA	640X350	70.09Hz	31.468kHz
	640X350	85.08Hz	37.861kHz
PC98	640X400	85.08Hz	37.861kHz
DOS	720X400	70.08Hz	31.469kHz
	720X400	85.03Hz	37.927kHz
VGA	640X480	59.94Hz	31.469kHz
	640X480	72.80Hz	37.861kHz
	640X480	75.00Hz	37.500kHz
	640X480	85.00Hz	43.269kHz
SVGA	800X600	56.25Hz	35.156kHz
	800X600	60.31Hz	37.879kHz
	800X600	72.18Hz	48.077kHz
	800X600	75.00Hz	46.875kHz
	800X600	85.06Hz	53.674kHz
XGA	1024X768	60.00Hz	48.363kHz
	1024X768	70.06Hz	56.476kHz
	1024X768	75.02Hz	60.023kHz
	1024X768	84.99Hz	68.677kHz
SXGA	1152X864	60.05Hz	54.348kHz
	1152X864	70.01Hz	63.995kHz
	1152X864	75.00Hz	67.500kHz
	1280X960	60.00Hz	60.000kHz
	1280X960	85.00Hz	85.940kHz
	1280X1024	60.02Hz	63.981kHz
SXGA+	1280X1024	75.025Hz	79.976kHz
	1400X1050	60.00Hz	65.317kHz

* Si le projecteur ne peut pas prendre en charge le signal d'entrée, un message ' Hors Fréquence ' apparaît à l'écran.

* Le projecteur détecte automatiquement le type DDC1/2B (reconnaissance automatique de moniteurs d'ordinateur).

* Les formes d'entrée de synchronisation pour les fréquences horizontales et verticales sont Separate.

* Selon l'ordinateur, la fréquence verticale optimale peut ne pas être affichée jusqu'à la fréquence optimale configurée dans les informations d'enregistrement (display registration information) ; (exemple : la fréquence verticale optimale peut être affichée jusqu'à 85 Hz ou moins dans la résolution 640 x 480 ou 800 x 600.)

<DVD/DTV Input>

Signal		Component-*1	HDMI(DTV)-*2
59.94 / 60Hz	480i	O	X
	480p	O	O
	720p	O	O
	1080i	O	O
50Hz	576i	O	X
	576p	O	O
	720p	O	O
	1080i	O	O
24/25/30Hz	1080p	O	O

* Classe de câble
1- Adaptateur RCA/D-Sub
2- Câble HDMI-HDMI

Entretien

* Ce projecteur nécessite de peu d'entretien. Maintenez l'objectif propre car des poussières ou des tâches peuvent apparaître sur l'écran. Si des pièces doivent être remplacées, contactez votre distributeur LG. Lorsque vous nettoyez une pièce quelconque de l'appareil, éteignez toujours celui-ci et débranchez-le.

Nettoyage de l'objectif

Nettoyez l'objectif dès que vous décelez la présence de poussière ou de saletés sur sa surface. Essayez doucement la surface de l'objectif en utilisant un vaporisateur de gaz dépolluant ou un chiffon doux et sec non pelucheux.

Pour ôter des saletés ou des tâches présentes sur l'objectif, imbibez un chiffon doux d'eau et d'un détergent neutre, puis essuyez délicatement la surface de l'objectif.

Nettoyage du boîtier du projecteur

Débranchez tout d'abord le cordon d'alimentation. Pour ôter des saletés ou de la poussière, essuyez le boîtier avec un chiffon doux et sec non pelucheux. Pour éliminer les saletés ou les tâches rebelles, imbibez un chiffon doux d'eau additionnée d'un détergent neutre, puis essuyez délicatement le boîtier. N'utilisez ni alcool, essence, diluant ou autre détergent chimique susceptible de déformer ou de décolorer le boîtier.

Remplacement de la lampe

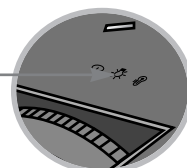
Durée de vie de la lampe

La durée de vie de l'ampoule dépend de l'utilisation du Projecteur. Vous pouvez vérifier le temps d'utilisation de la lampe dans la zone de sélection des fonctions. (La page 29) Vous devez remplacer la lampe si :

- L'image projetée devient plus obscure ou commence à se détériorer.
- Le témoin de lampe devient rouge.
- Le message "Remplacer la Lampe" s'affiche à l'écran lorsque vous allumez le projecteur.

<Panneau avant du projecteur>

Témoins de lampe



Faites attention lorsque vous remplacez la lampe

- Pour mettre hors tension le projecteur, appuyez sur la touche de marche/arrêt (POWER).
- Si le témoin de fonctionnement est orange et clignote, ne débranchez pas le cordon d'alimentation tant que ce témoin ne reste pas allumé de manière fixe (orange).
- Laissez la lampe refroidir pendant 1 heure avant de la remplacer.
- Utilisez uniquement une lampe de rechange achetée au service après-vente de LG Electronics. Tout autre lampe pourrait endommager le projecteur.
- N'enlevez la lampe qu'au moment de la remplacer par une autre.
- Maintenez la lampe hors de la portée des enfants et loin des sources de chaleur telles que les radiateurs et les poêles.
- Pour réduire le risque d'incendie, évitez d'exposer la lampe aux liquides ou aux matières étranges.
- Ne placez pas la lampe près d'une source de chaleur.
- Assurez-vous que la nouvelle lampe est fermement serrée à l'aide des vis. Autrement, l'image pourrait s'obscurcir ou un incendie pourrait se produire.
- Ne touchez jamais le verre de la lampe. Ceci pourrait nuire à la qualité de l'image ou raccourcir la durée de vie de la lampe.

Comment se procurer une lampe de rechange

Le numéro du modèle de la lampe est indiqué à la page 41. Vérifiez ce numéro, puis achetez la lampe au service après-vente de LG Electronics. L'utilisation d'une lampe autre que celle recommandée pourrait endommager le projecteur.

Mise au rebut de la lampe

Débarrassez-vous de la lampe usée en la retournant au service après-vente de LG Electronics.

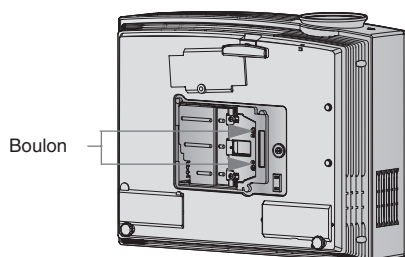
Remplacement de la lampe

- 1** Éteignez le projecteur et débranchez le cordon d'alimentation.

Placez avec soin l'objectif face au-dessous sur une surface rembourrée protégeant l'objectif.

(Laissez la lampe refroidir pendant 1 heure avant de la remplacer.)

- 3** Après avoir soulevé le couvre-lampe, enlevez les deux vis de fixation du couvre-lampe à l'aide d'un tournevis ou d'un objet similaire.

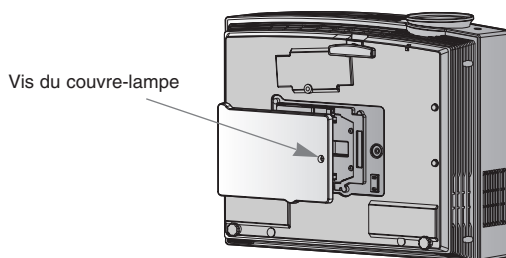


- 5** Enlevez doucement la poignée et détachez le couvre-lampe.

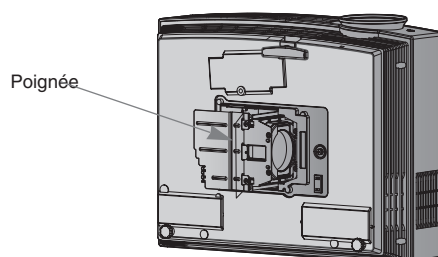
- 7** Serrez les vis que vous aviez enlevé à l'étape 3.

(Assurez-vous qu'elles sont fermement serrées.)

- 2** Dévissez les boulons de fixation de la protection de la lampe avec un tournevis ou un objet similaire.



- 4** Soulevez la poignée fixe en fil de la lampe.



- 6** Insérez doucement la nouvelle lampe dans la position correcte. Assurez-vous de la mettre correctement à sa place.

- 8** Refermez la protection de la lampe puis fixez-la avec les boulons de 2.

(Si le couvre-lampe reste ouvert, le témoin de lampe clignote en vert et le projecteur ne s'allume pas.)

Nothing is m

L'utilisation d'une lampe autre que celle recommandée pourrait endommager le projecteur. Assurez-vous que le couvre-lampe est correctement fixé. Si le couvre-lampe reste ouvert, le projecteur ne s'allume pas. Dans ce cas, contactez notre service après-vente après avoir vérifié que la lampe est correctement installée.

Concernant le contrôle de la lampe du projecteur

⚠ ATTENTION

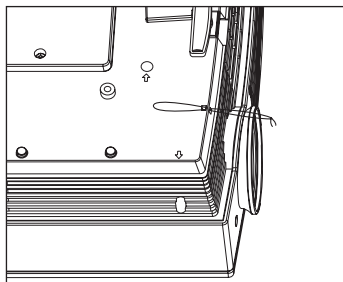
- Ne pas éteindre le projecteur avant au moins 5 minutes après l'avoir activé.
- Les fréquentes mises en marche/arrêts (On/Off) pourraient détériorer la fonction de la lampe.
- Ne pas tirer sur le câble d'alimentation pendant que le projecteur et le ventilateur sont activés.
- La lampe pourrait s'endommager ou sa vie utile écourtée.
- La vie utile de la lampe dépend en grande partie de l'environnement et de comment elle est traitée.
- Ce projecteur utilise une lampe à mercure à haute pression, raison pour laquelle il est essentiel de prendre des précautions. Un choc ou une utilisation excessive peuvent provoquer son expulsion accompagnée d'une explosion.
- Si vous continuez à utiliser le projecteur après une pause dans le remplacement de la lampe, celle-ci peut être expulsée avec un effet d'explosion.
- Au cas où la lampe serait expulsée, vous conformer aux instructions suivantes.
 - Débrancher immédiatement le câble d'alimentation.
 - Faire circuler immédiatement de l'air frais (Ventilation).
 - Faire vérifier l'état de l'appareil par le service technique le plus proche et remplacer la lampe, si nécessaire.
 - Ne pas essayer de démonter l'appareil sans la présence d'un technicien agréé.

Comment fixer la protection de la lentille sur le projecteur

Comment fixer la protection de la lentille

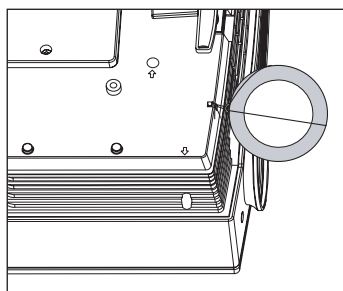
1

Préparez la protection de la lentille et la bande fournies en accessoire. Insérez le bout de la bande qui ne contient pas de noeud en bas de la section de la lentille du projecteur.



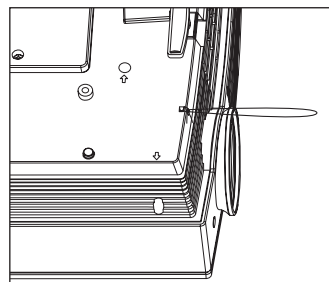
3

Insérez la bande fixée sur le projecteur dans l'orifice de la protection de la lentille, puis passez la protection de la lentille au travers du noeud de la bande.



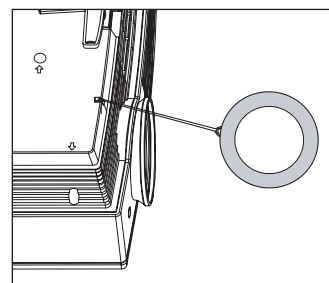
2

Fixez la bande sur le trou du projecteur en insérant le bout sans noeud dans l'orifice et en tirant dessus.



4

Tout est bien assemblé lorsque l'ensemble ressemble à l'image ci-dessous.



Caractéristiques techniques

MODÈLE	BX401C (BX401C-JD)
Résolution (horizontale x verticale)	1024(Horizontal) x 768(Vertical)pixel
Format d'image	4:3(horizontal:vertical)
Taille de l'objectif	0,7 pouces
Taille d'écran	Wide : 1,26 ~ 9,63m(40 ~ 300 pouces)
(Distance de projection)	Tele : 1,50 ~ 11,47m(40 ~ 300 pouces)
Taux de restitution	100%
Remote control distance	12m
Taux de zoom	1:1,2
Compatibilité vidéo	NTSC/PAL/SECAM/NTSC4,43/PAL-M/PAL-N
Alimentation électrique	AC 100 - 240V~ 50/60Hz, 3,7A-1,5A
Hauteur (mm/pouces)	114/4,5
Profondeur (mm/pouces)	346/13,6
Longueur (mm/pouces)	263/10,4
Poids (kg/livres)	4,5/9,92

Conditions d'utilisation

Température

fonctionnement : 32~104°F(0°C~40°C)
stockage et transpor : -4~140°F(-20°C~60°C)

Humidité

fonctionnement : 0~ 75% d'humidité relative (hygromètre à sec)
autre : 0 ~ 85% d'humidité relative(hygromètre à sec)

Lampe de projection

Modèle

AJ-LDX5

Consommation

300W

