

Philips Projecteur Multimédias cBright I Series



Manuel de l'utilisateur Français

0. Commandes et connexions

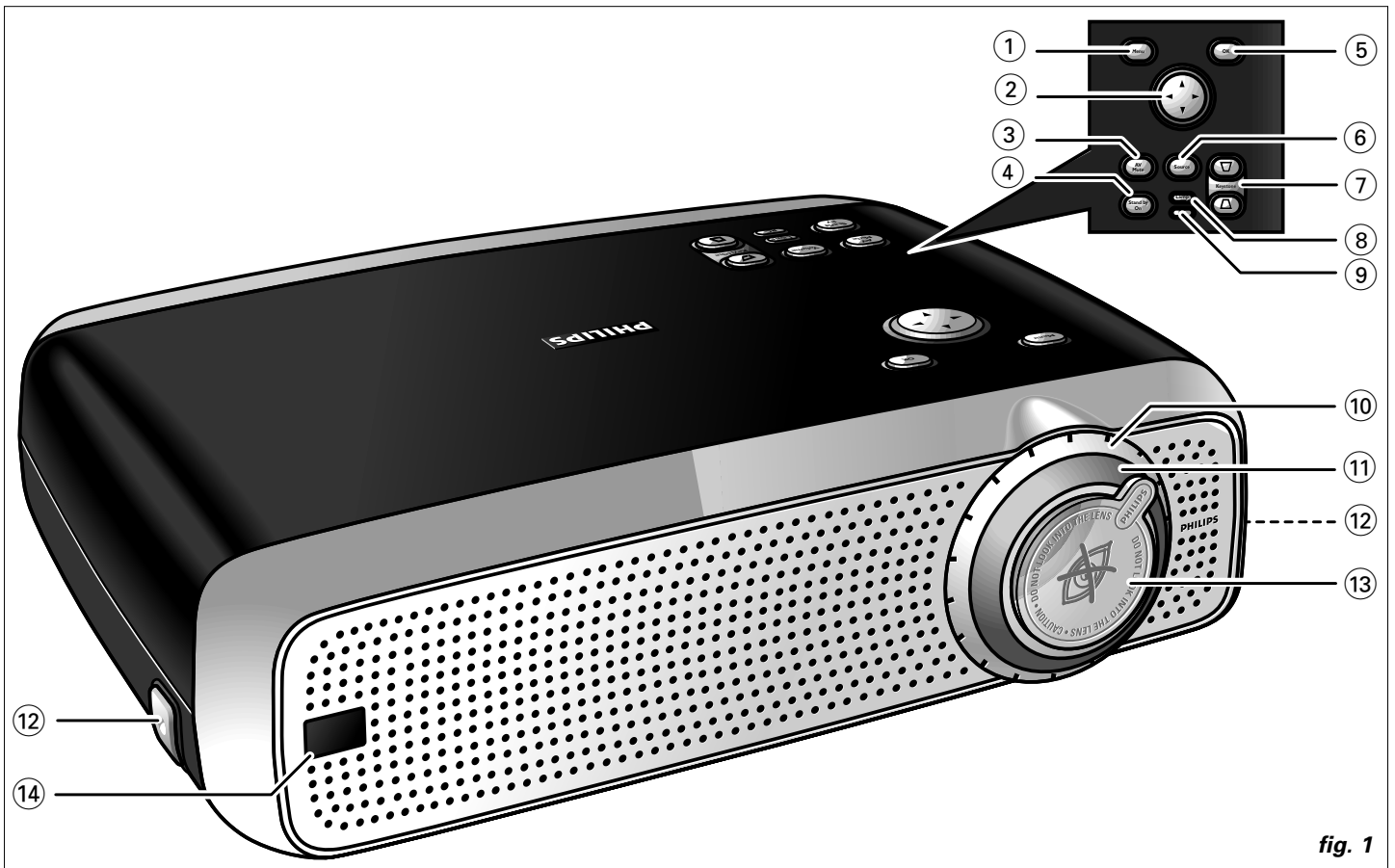


fig. 1

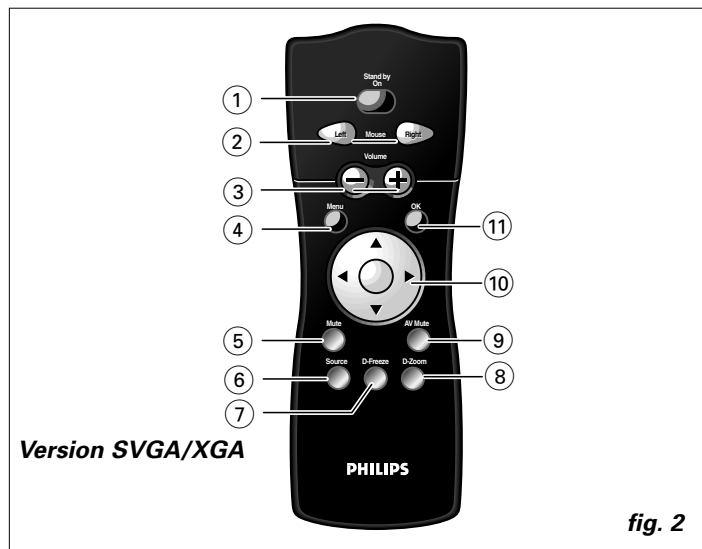


fig. 2



fig. 3

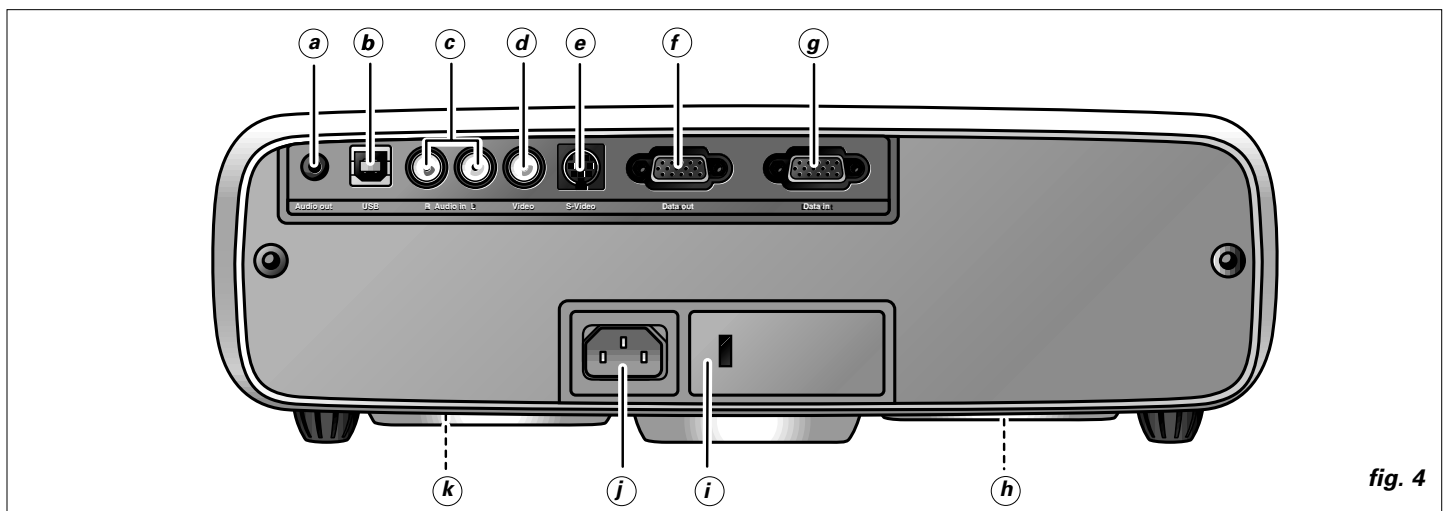


fig. 4

Sommaire

0. Commandes et connexions	2
1. Introduction	3
Sommaire	3
Introduction	3
Contenu de l'Emballage	3
2. Choses à Savoir	3
3. Précautions Importantes	4
4. Caractéristiques du Projecteur	5
5. Aperçu Fonctionnel	6-7
Boutons	6
Connexions	7
6. Installation	8-9
Positionnement du projecteur et de l'écran	8
Alimentation électrique.....	8
Mise au point et réglage de la taille de l'image	8
Réglage de l'angle vertical et horizontal du projecteur	8
Déplacement du projecteur.....	9
Insertion des piles dans la télécommande compacte.....	9
Insertion des piles dans la télécommande à boule de commande.....	9
7. Raccordements	10-14
Câbles vidéo/d'ordinateur et adaptateur.....	10
Raccordement à un ordinateur	11
Raccordement à un équipement vidéo	12
Raccordement à un équipement audio	13
Raccordement à un moniteur externe	14
8. Fonctionnement	15-19
Préparation	15-16
Contrôle d'affichage et d'image	16-18
Contrôle audio	18
Autres réglages	19
9. Entretien	20-22
Nettoyage	20
Nettoyage du filtre anti-poussières	20
Entretien de votre télécommande à boule de commande.....	20
Lampe.....	21
Remplacement de la lampe.....	21
Réinitialiser la durée de vie de la lampe.....	22
10. Dépannage	23

Introduction

Félicitations! Vous venez d'acheter l'un des produits les plus sophistiqués et les plus fiables disponibles sur le marché actuellement. Nous sommes sûrs qu'il vous apportera satisfaction pendant des années à condition qu'il soit correctement utilisé. Rangez soigneusement ce manuel qui est une source d'informations précieuse sur votre projecteur. Pour votre sécurité personnelle et pour le bon fonctionnement de votre projecteur, lisez la section 'Précautions importantes' avant toute utilisation.

Contenu de l'Emballage

Vérifiez que les articles suivants sont présents dans la boîte du projecteur. Ils sont destinés à vous aider à utiliser ou à installer votre projecteur.

- Projecteur
- Cordon secteur
- Câble RCA Audio/Vidéo
- Adaptateur Scart/RCA Audio Vidéo (pas pour la version USA)
- Télécommande + piles
- Sacoche
- Câble VGA/USB intégré
- Guide Référence, Assistant de projection et autres fonctions sur CD-ROM
- Carte d'installation rapide

Remarque: Cet équipement a été testé et déclaré conforme aux limites fixées pour un appareil numérique de classe A, conformément à la Section 15 du Règlement FCC et au marquage européen CE.

Son utilisation est soumise aux deux conditions suivantes:

1. Cet appareil ne doit pas provoquer d'interférences et
2. Cet appareil doit accepter toute interférence reçue, y compris une interférence qui pourrait entraîner un fonctionnement non désiré.

Ces limites sont destinées à fournir une protection raisonnable contre les interférences lorsque l'équipement est utilisé dans un environnement commercial.

Cet équipement génère, utilise et peut émettre des ondes de fréquence radio et, s'il n'est pas installé et utilisé conformément au manuel de l'utilisateur, peut provoquer des interférences avec les communications radio.

L'utilisation de cet équipement dans une zone résidentielle est susceptible de provoquer des interférences, auquel cas l'utilisateur devra remédier aux interférences à ses propres frais.

Si cet équipement perturbe la réception des radiocommunications ou de la télévision, ce qui peut être déterminée en allumant et en éteignant l'équipement, il est demandé à l'utilisateur d'essayer de corriger l'interférence à l'aide d'une ou plusieurs des mesures suivantes:

- Réorientez ou déplacez l'antenne de réception.
- Augmentez la distance entre l'équipement et le récepteur.
- Branchez l'équipement sur une prise appartenant à un circuit différent de celui sur lequel le récepteur est connecté.
- Contactez votre revendeur ou un technicien radio / TV. expérimenté pour obtenir de l'aide.

Avertissement du FCC:

Pour que la conformité soit toujours assurée, utilisez uniquement le cordon d'alimentation électrique avec mise à la terre et les câbles d'interface blindés fournis lorsque vous connectez cet appareil à un ordinateur. Aussi, tout changement ou modification non autorisé(e) de cet équipement est susceptible d'annuler le droit de l'utilisateur d'utiliser cet appareil.

Remarque: Economisez de l'énergie! Mettez le projecteur en position STANDBY si vous ne l'utilisez pas pendant plus de 15 minutes.

3. Précautions Importantes



AVERTISSEMENT: Lisez toutes les instructions avant de commencer à utiliser le projecteur.

Conservez cette notice en cas de besoin ultérieur.

Ce projecteur a été conçu et fabriqué conformément aux normes applicables de sécurité. TOUTE UTILISATION INCORRECTE PEUT ENTRAÎNER UN CHOC ÉLECTRIQUE OU UN RISQUE D'INCENDIE POTENTIELS. Pour ne pas rendre inefficaces les précautions intégrées à ce projecteur, respectez les règles de base suivantes pour son installation, son utilisation et son entretien.

1. Débranchez le projecteur de la prise murale avant de le nettoyer ou de remplacer la lampe.
2. N'utilisez pas de nettoyants liquides ou en aérosol. Utilisez un chiffon doux et sec pour nettoyer le boîtier du projecteur. Si le boîtier est très sale, mouillez un chiffon avec un détergent neutre, essorez-le bien, essuyez l'appareil avec le chiffon et finissez en essuyant avec un chiffon sec. N'utilisez pas de chiffon contenant des produits chimiques ou de chiffon à lustrer sous peine d'endommager l'appareil et d'enlever la peinture.
3. N'utilisez pas d'accessoires non recommandés par PHILIPS susceptibles de présenter des risques.
4. N'utilisez pas le projecteur près de l'eau, par exemple, près d'une baignoire, d'un lavabo, d'un évier ou d'une cuve de lessivage, dans un sous-sol humide, près d'une piscine, etc. Ne renversez jamais de liquide sur le projecteur.
5. Ne placez pas le projecteur sur un chariot, un support ou une table instable. Le projecteur en tombant risquerait de blesser grièvement un enfant ou un adulte et / ou être sérieusement endommagé. Utilisez-le uniquement avec un chariot ou un support prévu par le fabricant pour une utilisation avec un projecteur.
6. Tout montage au plafond, mural ou sur une étagère devra être effectué avec un kit de montage approuvé par le fabricant pour une utilisation avec un projecteur et devra respecter les instructions du fabricant.
7. L'ensemble équipement de projection et chariot devra être déplacé avec précaution. Les arrêts brutaux, la force excessive et les surfaces irrégulières peuvent provoquer le renversement de l'ensemble équipement-chariot.
8. Des fentes et des ouvertures du boîtier sont prévues pour la ventilation. Pour s'assurer du bon fonctionnement du projecteur et le protéger contre toute surchauffe, ces ouvertures ne doivent pas être bouchées ni recouvertes. Ces ouvertures ne doivent jamais être couvertes par un tissu, ni par aucun autre matériau. Les ouvertures situées sur le fond ne doivent pas être obstruées en plaçant le projecteur sur un lit, un canapé, un tapis ou d'autres surfaces similaires. Le projecteur ne doit pas être placé près ou sur un radiateur ou d'un conduit de chaleur. Le projecteur ne doit pas être placé dans une installation encastrée comme une bibliothèque, à moins qu'une ventilation appropriée soit prévue.
9. Le projecteur ne devra être utilisé qu'avec le type de source de courant indiqué sur le côté du projecteur ou dans les spécifications et le cordon d'alimentation approprié. Si vous n'êtes pas sûr du type de courant distribué dans vos locaux ou du type approprié de cordon d'alimentation, contactez votre revendeur de projecteur ou la compagnie d'électricité locale.
10. Ne laissez rien reposer sur le cordon d'alimentation. Ne placez pas le projecteur dans un endroit où le cordon sera piétiné.
11. Respectez tous les avertissements et les instructions mentionnés sur le projecteur.
12. Au niveau de la sécurité, ce projecteur est équipé d'un cordon d'alimentation avec une fiche à 3 broches avec mise à la terre (pour les versions USA uniquement) ou une fiche à 2 broches avec mise à la terre (pour les versions européennes uniquement). La fiche à 3 / 2 broches avec mise à la terre ne pourra être connectée que sur une prise électrique de type prise de terre. Si la fiche ne rentre pas, utilisez un adaptateur qui est correctement relié à la terre ou faites installer une prise de terre par un électricien. N'essayez pas de modifier cette fiche CA.
13. Pour une meilleure protection du projecteur en cas de coups de foudre ou lorsqu'il est laissé sans surveillance ou n'est pas utilisé pendant de longues périodes, débranchez-le de la prise murale et débranchez également tous les réseaux de câbles. Vous éviterez ainsi tout endommagement du projecteur dû à de foudre ou des surtensions.
14. Ne surchargez pas les prises murales ni les rallonges sous peine de provoquer un risque d'incendie ou de décharge électrique.
15. Ne laissez jamais d'objets, quels qu'ils soient, tomber à travers les fentes du projecteur, car ils risqueraient de toucher des points de tension dangereux ou de court-circuiter des pièces et ainsi provoquer un incendie ou une décharge électrique.
16. N'essayez pas de réparer le projecteur vous-même sauf pour les exemples de maintenance indiqués au chapitre 'Maintenance'. L'ouverture ou l'enlèvement des capots peut vous exposer à une tension dangereuse ou à d'autres risques. Pour toute réparation, faites appel à du personnel qualifié.
17. Débranchez le projecteur de la prise murale et demandez à du personnel de maintenance qualifié d'intervenir dans les cas suivants:
 - A. Lorsque le cordon d'alimentation ou la fiche est endommagé(e) ou usé(e).
 - B. Si du liquide a été renversé dans le projecteur.
 - C. Si le projecteur a été exposé à la pluie ou à l'eau.
 - D. Si le projecteur ne fonctionne pas normalement lorsque vous suivez le mode d'emploi. N'effectuez des réglages qu'avec les boutons présentés dans le mode d'emploi ; tout réglage incorrect avec d'autres boutons risque de provoquer des dommages et nécessitera généralement des travaux importants par un technicien qualifié pour que le projecteur fonctionne de nouveau normalement.
 - E. Si le projecteur est tombé ou le boîtier est endommagé.
 - F. Lorsque vous remarquez une modification des performances du projecteur – (cela signifie qu'un entretien s'impose).
18. Après tout entretien ou toute réparation du projecteur, demandez au technicien de maintenance d'effectuer un contrôle de sécurité de routine afin de vérifier que l'utilisation du projecteur ne présente aucun risque.
19. Lorsque des pièces de rechange doivent être utilisées, assurez-vous que le technicien de maintenance utilise les pièces de rechange indiquées par le fabricant avec les mêmes caractéristiques que les pièces d'origine. Toute substitution non autorisée entraîne un risque d'incendie, de décharge électrique ou d'autres risques.
20. Il est recommandé de nettoyer le filtre à air toutes les 100 heures-lampe. Le projecteur peut surchauffer si le filtre n'est pas nettoyé en temps voulu.
21. Si l'objectif est sale ou maculé, nettoyez-le avec un chiffon propre et humidifié. Ne touchez jamais l'objectif avec vos doigts.
22. Ne regardez pas directement dans l'ouverture, ni dans l'objectif lorsque le projecteur est utilisé sous peine de vous abîmer les yeux.
23. Veuillez attendre quelques minutes, que le projecteur refroidisse avant de le débrancher.
24. Veuillez à jeter les batteries et la lampe dans des conteneurs spécialement conçus pour les déchets chimiques.

4. Caractéristiques du Projecteur

1. Correction de la distorsion trapézoïdale

Une image trapézoïdale (largeur du haut de l'image supérieure à la largeur du bas de l'image ou vice versa) apparaît lorsque les positions relatives du projecteur et de l'écran ne sont pas appropriées. Grâce à la fonction "Correction de la Distorsion trapézoïdale", vous pouvez corriger cette distorsion de l'image.

La fonction "Correction de la distorsion trapézoïdale" est directement accessible sur le clavier du projecteur ou dans le sous-menu "Affichage" du menu OSD.

2. Image auto(matique)

La fonction Image auto(matique) redimensionne et positionne automatiquement l'image afin d'obtenir un affichage optimal. Cette fonction ne concerne que la saisie des données. Elle est accessible dans le sous-menu "Affichage" du menu OSD. Vous pouvez paramétrer manuellement les fonctions Taille horizontale, Shift et Phase lorsque vous désactivez la fonction Image auto(matique). Le projecteur est 100% compatible PC et MAC.

3. USB

Le connecteur USB permet de brancher le projecteur sur des ordinateurs équipés d'une interface USB, générant ainsi une véritable présentation Plug & Play à chaud. Grâce à l'utilisation du port USB pour la connexion, la fonction Souris de la télécommande à distance est automatiquement installée.

4. Fonctions numériques

Les fonctions numériques du projecteur sont très utiles pour mettre en valeur une présentation. Avec le "zoom numérique", une partie spécifique de l'image projetée peut être agrandie. La fonction de "figement numérique" vous permet de capturer des images animées (arrêt sur image).

5. Installation et utilisation extrêmement simples

Les écrans d'information et les menus **OSD** (On Screen Display) en 6 langues fournissent des informations supplémentaires pour vous aider à faire les bons choix pour l'installation et l'utilisation et à effectuer les actions appropriées.

La langue OSD standard est l'anglais. Mais vous pouvez aussi sélectionner le français, l'espagnol, l'allemand, l'italien ou le portugais.

Le capteur de la télécommande sans fil vous permet de d'utiliser à la fois votre ordinateur et votre projecteur de presque n'importe où dans la pièce. La **molette directionnelle** sur le projecteur et sur la **télécommande compacte** fonctionne comme **commande curseur** et est utilisée pour manipuler le curseur de souris sur l'ordinateur connecté lorsque le menu n'est pas actif. Sur la **télécommande à boule de commande**, la **boule de commande** (en standard sur les modèles XGA-Impact et disponible comme accessoire sur les autres modèles) est utilisée pour manipuler le curseur de souris. Lorsque le menu est actif, la Commande Curseur contrôle le curseur du menu.

Le clavier local intègre les boutons permettant un accès direct aux fonctions les plus fréquemment utilisées pendant la configuration du projecteur. La télécommande à distance intègre quant à elle les boutons pour les fonctions fréquemment utilisées pendant les présentations. Pour une vue d'ensemble des boutons du clavier et de la télécommande à distance, veuillez consulter la section Aperçu fonctionnel.

6. Connexion d'un moniteur externe

A un moniteur externe distinct (ou un deuxième projecteur) peut être connecté au projecteur. L'image projetée est affichée simultanément sur le moniteur.

7. Grande fiabilité et excellente luminosité

La lampe UHP Philips a une durée de vie étendue, assure une excellente luminosité tout au long de sa durée de vie et une excellente reproduction des couleurs. Par ailleurs, le projecteur assure une reproduction des couleurs et une luminosité excellentes pour l'ensemble de l'image.

8. Excellente qualité vidéo

Le projecteur accepte le signal d'entrée de tous les principaux formats vidéo, y compris PAL, SECAM, NTSC et les signaux S-vidéo de qualité supérieure. Le projecteur reconnaîtra ces standards et s'adaptera à eux automatiquement. Avec la fonction "format d'image" vous pouvez sélectionner une des trois options de format d'image 4:3, 16:9 ou 16:9 agrandi.

9. Sortie audio stéréo

Sortie de ligne pour connecter un équipement audio externe via un jack stéréo 3,5 mm standard.

10. Dimension réglable de l'affichage

La diagonale de l'image affichée peut être réglée de 21" (0,53 m) à 262" (6,6 m).

11. Montage au plafond et projection par transparence

Le projecteur est équipé d'une fonction complète de conversion de balayage à miroir ('miroir vertical / horizontal') qui permet à l'image d'être inversée en cas de montage au plafond ou de projection par transparence.

Boutons

Sur le projecteur (fig. 1)

- ① **Menu**
Pour activer et désactiver le menu.
- ② **Commande Curseur**
Pour manipuler le pointeur de souris sur l'ordinateur connecté tant que le menu n'est pas actif. Lorsque le menu est actif, la Commande Curseur contrôle le curseur du menu. La commande curseur fonctionne en utilisant les boutons haut/bas et gauche/droite.

Remarques:

 - La Commande Curseur fonctionne uniquement comme le pointeur de la souris lorsque le connecteur USB du projecteur est connecté à la borne USB aval de l'ordinateur.
 - Lorsque le zoom numérique Digital Zoom est activé, la commande Curseur permet d'accéder directement à la fonction Panoramique pour sélectionner la zone agrandie.
- ③ **A(udio)/V(ideo) Mute**
Pour couper le son du projecteur (ou d'un amplificateur sonore externe) et pour faire disparaître l'image.
- ④ **Standby/On** (Marche/Veille)
Pour activer ou désactiver le mode Veille sur le projecteur. Lorsque le projecteur est en mode veille, l'anneau entourant le bouton est rouge. Dans le cas contraire, il est blanc.
- ⑤ **OK**
Pour confirmer l'action dans le menu lorsque le menu est sur l'écran.
- ⑥ **Source**
Pour sélectionner la source de projection actuelle (Données, S-vidéo ou Vidéo). Le bouton permet de permuter entre les trois signaux.
- ⑦ **▾ Keystone ▾**
Pour corriger la distorsion de l'image de type trapèze vertical via une mise à l'échelle numérique.
- ⑧ **Voyant de lampe**
 - Clignote lentement en vert lorsque la lampe s'allume
 - S'allume en vert lorsque la lampe est allumée
 - Clignote faiblement en orange lorsque la lampe s'allume et que la durée de vie moyenne de celle-ci est presque atteinte et qu'il reste moins de 100 heures ou que la durée de vie de la lampe a été atteinte
 - Eclaire en orange lorsque la lampe est allumée et que la durée de vie moyenne de celle-ci est inférieure à 100 heures ou que la durée de vie de la lampe a été atteinte
 - Eclaire en rouge lorsque la lampe n'a pu être activée
- ⑨ **Voyant de la télécommande**
Clignote en vert lorsque la télécommande est utilisée et que le projecteur répond.
- ⑩ **Bague de zoom**
Pour régler la taille de l'image projetée.
- ⑪ **Bague de mise au point**
Pour régler la netteté de l'image projetée.
- ⑫ **Ajusteurs de hauteur/niveau**
Pour ajuster l'angle vertical et/ou horizontal du projecteur.
- ⑬ **Protège-objectif**
Pour protéger la lentille lorsque vous n'utilisez pas le projecteur.
- ⑭ **Capteur IR**
Reçoit les signaux de la télécommande.
- ⑮ **Ajusteurs horizontaux**
Pour régler ou corriger l'affichage oblique d'une image.

Sur télécommande compacte (version SVGA/XGA) - (fig. 2)

- ① **Standby/On** (Marche/Veille)
Pour activer ou désactiver le mode Veille sur le projecteur.
- ② **Mouse Left/Right** (Gauche/Droite)
Fonctionnent comme les boutons Gauches et Droite de la souris de votre PC.
- ③ **– Volume +**
Pour régler le volume.
- ④ **Menu**
Pour activer et désactiver le menu.
- ⑤ **Mute** (Muet)
Pour couper le son du projecteur (ou d'un haut-parleur connecté en externe).
- ⑥ **Source**
Pour sélectionner la source de projection actuelle (Données, S-Video ou Video). Le bouton permet de permuter entre les trois signaux.
- ⑦ **D(igital)-Freeze** (Figement numérique)
Pour capturer une image animée. Le bouton permet de permuter entre le mode Arrêt sur image et la situation d'affichage.
- ⑧ **D(igital)-Zoom** (Zoom numérique)
Pour activer ou désactiver la fonction Zoom numérique (bouton bascule). En position Marche, l'image est agrandie avec le facteur de zoom sélectionné sous l'option Magnification (agrandissement) du menu, la commande Curseur pouvant être utilisée pour sélectionner la zone agrandie (Panoramique).
- ⑨ **A(udio)/V(ideo) Mute**
Pour couper le son du projecteur (ou d'un amplificateur sonore externe) et pour faire disparaître l'image.
- ⑩ **Commande Curseur**
Pour manipuler le pointeur de souris sur l'ordinateur connecté tant que le menu n'est pas actif. Lorsque le menu est actif, la Commande Curseur contrôle le curseur du menu. La commande curseur fonctionne en utilisant les boutons haut/bas et gauche/droite.

Remarques:

 - La Commande Curseur fonctionne uniquement comme le pointeur de la souris lorsque le connecteur USB du projecteur est connecté à la borne USB aval de l'ordinateur.
 - Lorsque le zoom numérique Digital Zoom est activé, la commande Curseur permet d'accéder directement à la fonction Panoramique pour sélectionner la zone agrandie.
- ⑪ **OK**
Pour confirmer l'action dans le menu lorsque le menu est sur l'écran.

Sur télécommande à boule de commande (version XGA Impact) - (fig. 3)

- ① **Bouton On/off**
Pour allumer et éteindre la télécommande.
Remarque: La télécommande consomme toujours une certaine quantité d'énergie, même lorsqu'elle n'est pas utilisée. Par conséquent, éteignez toujours la télécommande après utilisation.
- ② **Commande Curseur**
Pour manipuler le pointeur de souris sur l'ordinateur connecté tant que le menu n'est pas actif. Lorsque le menu est actif, la Commande Curseur contrôle le curseur du menu.

Remarques:

- La Commande Curseur fonctionne uniquement comme le pointeur de la souris lorsque le connecteur USB du projecteur est connecté à la borne USB aval de l'ordinateur.
 - Lorsque le zoom numérique Digital Zoom est activé, la commande Curseur permet d'accéder directement à la fonction Panoramique pour sélectionner la zone agrandie.
- ③ **OK**
Pour confirmer l'action dans le menu lorsque le menu est sur l'écran. Lorsque le menu n'est pas sur l'écran, les boutons - / - - sur la télécommande fonctionnent comme les boutons de souris Gauche et Droite de votre PC.
 - ④ **Menu**
Pour activer et désactiver le menu.
 - ⑤ **Standby/On** (Marche/Veille)
Pour activer ou désactiver le mode Veille sur le projecteur.
 - ⑥ **- Volume +**
Pour régler le volume.
 - ⑦ **Source**
Pour sélectionner la source de projection actuelle (Données, S-Vidéo ou Vidéo). Le bouton permet de permuter entre les trois signaux.
 - ⑧ **D(igital)-Freeze** (Figement numérique)
Pour capturer une image animée. Le bouton permet de permuter entre le mode Arrêt sur image et la situation d'affichage.
 - ⑨ **D(igital)-Zoom** (Zoom numérique)
Pour activer ou désactiver la fonction Zoom numérique (bouton bascule). En position Marche, l'image est agrandie avec le facteur de zoom sélectionné sous l'option Magnification (agrandissement) du menu, la commande Curseur pouvant être utilisée pour sélectionner la zone agrandie (Panoramique).
 - ⑩ **A(audio)/V(ideo) Mute**
Pour couper le son du projecteur (ou d'un amplificateur sonore externe) et pour faire disparaître l'image.
 - ⑪ **Bouton de rétro-éclairage**
Pour éclairer les touches.
Le rétro-éclairage s'éteint automatiquement au bout de 5 secondes.

Connexions

(fig. 4) Connexions des sources de données

- a **Audio out**
Embase de sortie pour connexion aux embases Line Input (entrée de ligne) d'un amplificateur ou d'un système stéréo.
- b **USB** (amont)
Embase pour connecter un PC ou un ordinateur Apple Macintosh équipé d'une connexion de liaison descendante USB.
- g **Data in**
Embase d'entrée pour connexion à la borne Data out d'un ordinateur.

Connexions des sources vidéo

- a **Audio out**
Embase de sortie pour connexion aux embases Line Input (entrée de ligne) d'un amplificateur ou d'un système stéréo.
- c **Audio in L/R**
Embases d'entrée pour connexion aux embases Audio out d'un enregistreur vidéo (S-VHS, PAL, NTSC, SECAM).
- d **Video**
Embase d'entrée pour connexion à l'embase Video out d'un enregistreur vidéo, d'un lecteur de disque laser, d'une caméra vidéo ou d'une TV avec une embase de sortie AV (PAL, NTSC, SECAM).
- e **S-Video**
Embase d'entrée pour connexion à l'embase S-Video out d'un enregistreur vidéo S-VHS, d'un magnétoscope, d'un lecteur de disque laser, d'une caméra vidéo ou d'une TV avec une embase de sortie AV.

Autres connexions

- f **Data out**
Pour la connexion à un moniteur externe (ou à un deuxième moniteur). L'image projetée est simultanément affichée sur le moniteur.
- h **Compartiment de lampe**
- i **Fente de verrou**
Pour insérer un dispositif de verrouillage optionnel (verrou Kensington).
- j **Power**
Pour raccorder le projecteur au secteur.
- k **Filtre à poussières**

6. Installation

Positionnement du projecteur et de l'écran

- Placez le projecteur sur une surface stable et plane, à l'abri de la lumière directe du soleil et loin des sources de poussière, de saletés, de chaleur, d'eau, d'humidité, de vibrations excessives et des champs magnétiques importants.
Tournez le projecteur vers l'écran de manière à obtenir la meilleure image possible. Pour déterminer la distance pour la taille souhaitée, référez-vous à l'Assistant de Projection, un programme de calcul inclus sur le CD-ROM.
- L'écran doit être placé de façon à ce que la lumière du soleil ou la lumière artificielle, qui enlève à l'image ses couleurs et la rend difficile à regarder, ne l'éclaire pas directement.
- Le projecteur peut être utilisé à la fois pour des applications de projection de face, de projection arrière et de projection de plafond. Le projecteur est réglé par défaut pour la projection de face. Vous pouvez opter pour la projection arrière ou de plafond via le menu OSD. Voir 'Projection par transparence' et 'Projection de plafond' dans la section 'Fonctionnement - contrôle d'affichage et d'image' pour de plus amples informations.
- Choisissez un format d'écran approprié au nombre de spectateurs et à la taille de la pièce.
- La qualité d'image est meilleure lorsque vous vous placez juste en face de l'écran de projection.

Alimentation électrique

- Insérez le cordon d'alimentation dans l'embase Power du projecteur et branchez-le dans la prise murale.

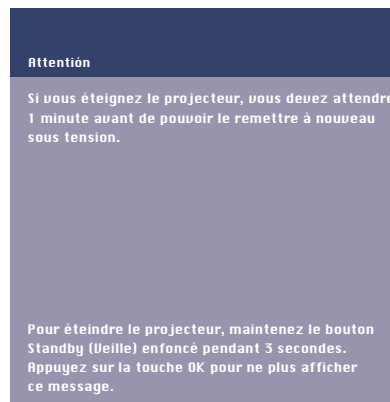
Remarque: Le voyant de veille s'allume en rouge; le projecteur est à présent en mode Marche/Veille.



- Retirez le protège-objectif.
- Appuyez sur le bouton Stand by On pour mettre le projecteur sous tension.
 - Le témoin lumineux clignote en vert.
 - Lorsque la lampe du projecteur est allumée, le voyant de la lampe clignote en vert au moment de l'allumage et l'écran de démarrage apparaît pendant quelques secondes.
- Appuyez à nouveau sur le bouton Stand by On pour que le projecteur retourne en mode d'alimentation Veille.



- L'écran d'avertissement du mode Veille va s'afficher pendant une vingtaine de secondes.



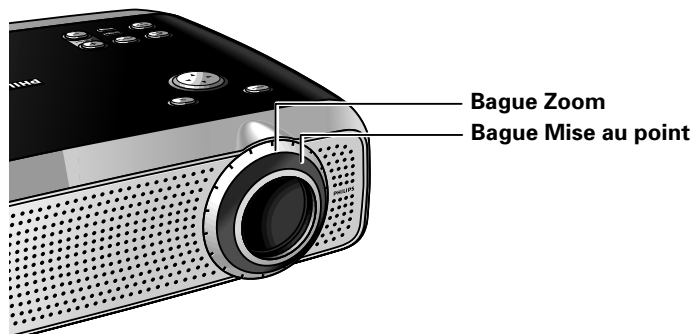
Remarque: Vous pouvez désactiver l'écran d'avertissement du mode Veille en maintenant le bouton Marche/Veille enfoncé pendant 3 secondes. Si vous maintenez le bouton Marche/Veille enfoncé pendant 3 secondes la première fois (étape 3), le projecteur revient en mode d'alimentation Veille sans que s'affiche l'écran d'avertissement du mode Veille.

- Pour couper complètement l'alimentation électrique, débranchez le cordon d'alimentation de la prise murale.

Remarque: Avant de débrancher le cordon d'alimentation, assurez-vous que le ventilateur est arrêté (environ 3 minutes après que le projecteur a été mis en veille).

Mise au point et réglage de la taille de l'image

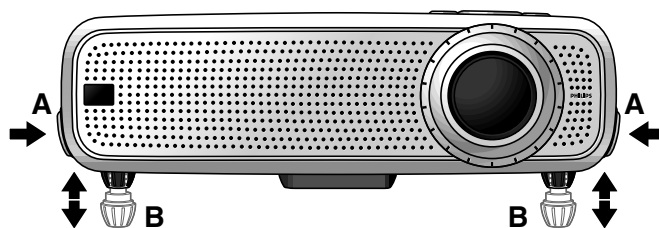
- Utilisez la bague de Zoom pour régler la taille de l'image.
- Utilisez la bague de Mise au point pour régler la netteté de l'image.



Réglage de l'angle vertical et horizontal du projecteur

Angle vertical

- Utilisez les ajusteurs de Hauteur / Niveau pour régler l'angle vertical du projecteur comme indiqué dans la section 'Positionnement du projecteur et de l'écran'.



Pour monter:

- Maintenez les deux dispositifs d'ajustement (A) enfoncés et basculez l'appareil pour soulever le projecteur.
- Les pieds (B) du projecteur s'enlèveront.

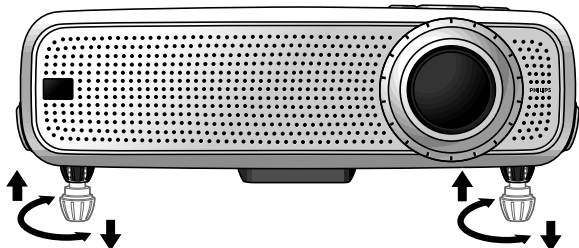
6. Installation

Pour descendre:

- Maintenez les dispositifs d'ajustement (A) enfoncés et reposez délicatement le projecteur.
- Utilisez la bague de Mise au point et la bague de Zoom pour régler de nouveau la netteté et la taille de l'image.

Angle horizontal (horizon)

- Réglez ou corrigez une image si elle est penchée en tournant les pieds du projecteur jusque dans la position désirée.



Haut: tournez les pieds vers la gauche.

Bas: tournez les pieds vers la droite.

- Utilisez la bague de Mise au point et la bague de Zoom pour régler de nouveau la netteté et la taille de l'image.

Correction de la distorsion trapézoïdale

Si le projecteur et l'écran ne sont pas correctement placés, l'image sera déformée en forme de trapèze. La correction de la distorsion trapézoïdale vous permet de corriger la distorsion de l'image de type trapèze vertical par une mise à l'échelle interne.

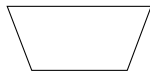


Image trapézoïdale

- Utilisez le bouton Keystone ▽ (Trapèze) pour agrandir l'image.
- Utilisez le bouton ▽ Keystone (Trapèze) pour rétrécir l'image.
- Cette fonction de correction est aussi accessible par l'option 'Correction du trapèze' dans le sous-menu 'Affichage' du menu OSD (On Screen Display). Pour plus de détails, voir l'explication en 'Contrôle d'affichage et d'image'.

Déplacement du projecteur

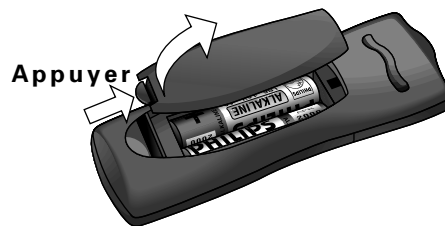
1. Appuyer sur le bouton Standby On pour activer le mode Veille. Le voyant de veille s'allume en rouge.
2. Attendez que le ventilateur se soit arrêté (environ 3 minutes après l'arrêt du projecteur) et débranchez le cordon d'alimentation et tous les autres câbles.
3. Vérifiez que l'objectif est rentré pour empêcher tout dommage.
4. Remettez le protège-objectif en place pour empêcher la poussière, la saleté ou d'autres impuretés de salir ou d'endommager le devant de l'objectif du projecteur lorsque vous le déplacez.



Remarque: Ne mettez jamais le projecteur sur le côté où les connexions sont placées.

Insertion des piles dans la télécommande compacte

(version SVGA/XGA)

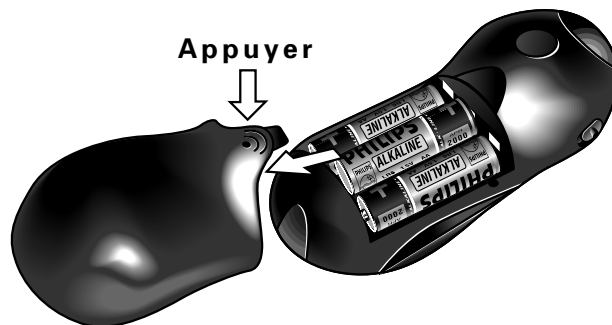


1. Appuyez sur le couvercle et faites-le glisser dans le sens de la flèche.
2. Installez deux piles 'AAA' comme indiqué à l'intérieur du compartiment des piles.
3. Remettez le couvercle en place.

Remarque: La portée maximale de la télécommande est environ de 15 m.

Insertion des piles dans la télécommande à boule de commande

(version XGA Impact)



1. Appuyez sur le couvercle et faites-le glisser dans le sens de la flèche.
2. Installez trois piles 'AA' comme indiqué à l'intérieur du compartiment des piles.
3. Remettez le couvercle en place.





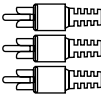
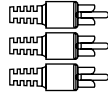

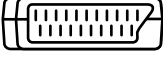
Avertissement!

Ne mélangez pas des piles neuves avec des anciennes (ne jamais mélanger non plus les piles alcalines et au manganèse).

Remarque: La portée maximale de la télécommande est environ de 20 m.

7. Raccordements

Câbles vidéo/d'ordinateur et adaptateur

No.	CÂBLE/ADAPTEUR	PORT	
		Côte projecteur	Côte ordinateur/appareil AV
1	Câble VGA/USB intégré	Mini D-Sub 15P (mâle) 	 Mini D-Sub 15P (mâle)
		Connecteur USB 4P (femelle) 	 Connecteur USB 4P (femelle)
2	Câble vidéo/audio RCA	Broche RCA (mâle) x 3 	 Broche RCA (mâle) x 3
3	Adaptateur scart/RCA-AV (depend de la region)		

Câbles vidéo/d'ordinateur et adaptateur

Ces accessoires (1 - 3) sont fournis avec le produit pour connecter le projecteur à un ordinateur/équipement AV. Les numéros dans la colonne de gauche correspondent aux numéros sur les schémas dans les pages suivantes.

Pour raccorder le projecteur à un ordinateur Macintosh, utilisez un adaptateur VGA/MAC programmable (en option). Ce câble est proposé comme accessoire Philips.

7. Raccordements

Raccordement à un ordinateur

Raccordement à un ordinateur

Avertissement!

- L'entrée de données est adaptée à la fois aux ordinateurs Apple Macintosh (Power Book et Power Mac) et aux PC compatibles IBM.
- La sortie de données des PC compatibles IBM peut être connectée directement au projecteur à l'aide de câbles de données standard.
- Pour les ordinateurs Apple Macintosh, il se peut qu'une fiche de conversion (en option) doive être rajoutée au câble de données standard.
- Les chiffres entre parenthèses **(1)** correspondent aux chiffres du schéma des accessoires.
- Les caractères **(a)** entre parenthèses correspondent aux caractères sur **fig. 4** des 'Commandes et connexions'.

Connexion USB

Une interface USB est disponible via un connecteur amont.

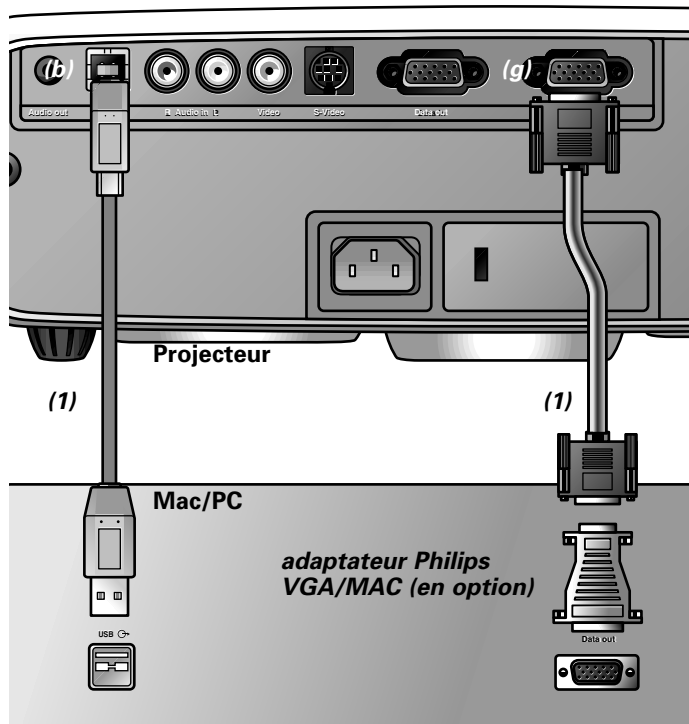
Lorsque le **connecteur USB amont** du projecteur est connecté à un PC ou à un ordinateur Apple Macintosh équipé d'une connexion USB de liaison descendante, il sera reconnu comme périphérique USB.

On pourra alors:

- Contrôler le curseur de l'ordinateur via la télécommande du projecteur,
- Lire des informations audio à partir de l'ordinateur via le haut-parleur du projecteur, et
- Les paramètres d'affichage de l'ordinateur seront modifiés pour s'adapter à la capacité du projecteur.

PC (de bureau/portable)

MACINTOSH (de bureau/Power Book/Power Mac)



1. Connectez la borne Data out de l'ordinateur à la borne Data in **(g)** du projecteur et bloquez les fiches en serrant les vis à serrage à main.
Pour cela, utilisez le câble VGA/USB **(1)** fourni.
Lorsque vous raccordez le projecteur à un ordinateur Macintosh, utilisez l'adaptateur VGA/MAC (en option).
2. Branchez le connecteur **(b)** USB (amont) du projecteur au port USB aval de l'ordinateur.
Pour cela, utilisez le câble VGA/USB **(1)** fourni.
 - Vous pouvez maintenant déplacer le curseur de souris sur l'ordinateur et sur l'écran à l'aide de la Commande Curseur. Les informations audio en provenance de l'ordinateur seront lues via le haut-parleur du projecteur.

Remarque: Si le curseur de souris ne réagit pas lorsque vous déplacez la **commande curseur** sur la télécommande:

3. Vérifiez que le voyant de télécommande sur le projecteur clignote en vert lorsque vous déplacez la boule de commande.
 - **Dans le cas contraire:** Vérifiez que vous avez bien allumé la télécommande. Si elle est allumée, vérifiez que les piles sont installées correctement et/ou remplacez les piles.
 - **Si c'est le cas:** Vérifiez que le câble USB est correctement branché.

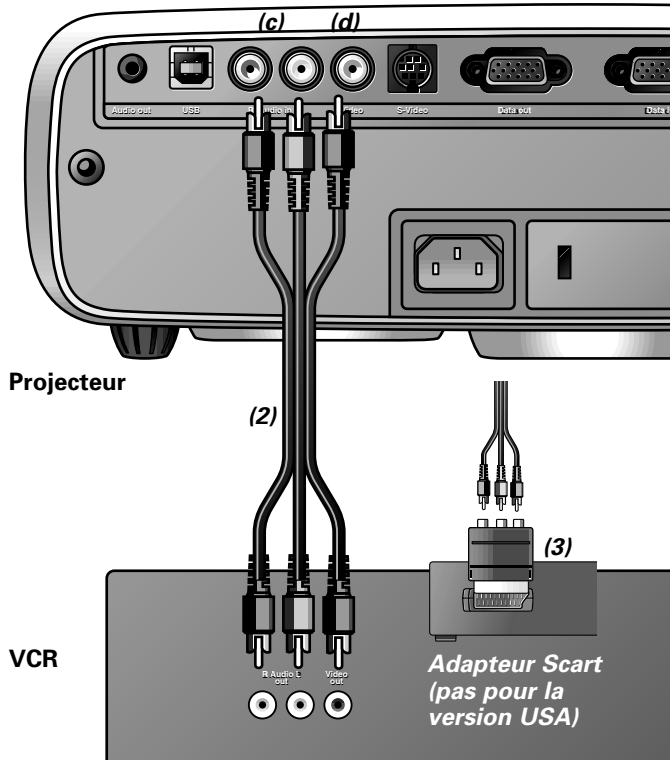
Raccordement à un équipement vidéo

Rémarque: Les chiffres entre parenthèses **(1)** correspondent aux chiffres du schéma des accessoires.
Les caractères **(a)** entre parenthèses correspondent aux caractères de la **fig. 4** des 'Commandes et connexions'.

Avertissement!

Éteignez toujours le projecteur avant d'effectuer tout raccordement.

PAL, NTSC, SECAM

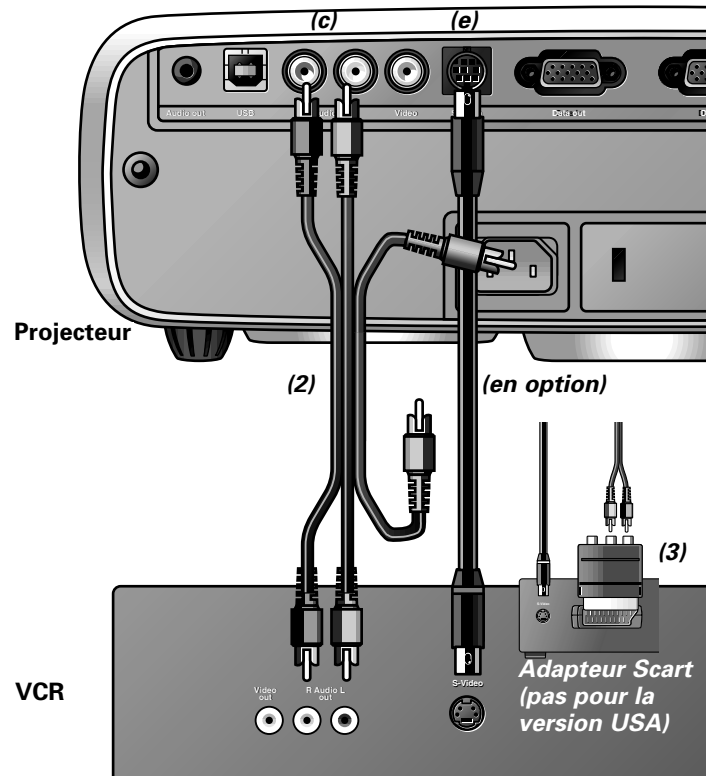


1. Connectez l'embase Vidéo out d'un magnétoscope, d'un lecteur de disque laser, d'une caméra vidéo ou d'une TV à l'embase Vidéo **(d)** du projecteur.
Pour cela, utilisez le câble de raccordement vidéo/audio **(2)** fourni.
2. Connectez les embases Audio out L/R du magnétoscope, du lecteur de disque laser, de la caméra vidéo ou de la TV aux embases Audio in L/R **(c)** du projecteur.
Pour cela, utilisez le câble de raccordement vidéo/audio **(2)** fourni.
Insérez la fiche blanche dans l'embase L et la fiche rouge dans l'embase R.

Au cas où votre magnétoscope, lecteur de disque laser, caméra vidéo ou TV est équipé(e) d'un connecteur Scart (selon la région):

1. Connectez l'adaptateur Scart/RCA Audio Vidéo **(3)** fourni au connecteur Scart du magnétoscope, lecteur de disque laser, de la caméra vidéo ou de la TV.
2. Branchez le câble de raccordement vidéo/audio **(2)** fourni à la fois dans l'adaptateur et les embases Vidéo **(d)** et Audio in L/R **(c)** du projecteur.

S-VHS



1. Connectez l'embase S-Vidéo out d'un enregistreur vidéo, lecteur de disque laser, d'une caméra vidéo ou d'une TV S-VHS à l'embase S-Vidéo in **(e)** du projecteur.
Pour cela, utilisez un câble de raccordement S-Vidéo *(en option)*.
2. Connectez les embases Audio out L/R de l'enregistreur vidéo, lecteur de disque laser, de la caméra vidéo ou de la TV S-VHS aux embases Audio in L/R **(c)** du projecteur.
Pour cela, utilisez les connecteurs audio rouges et blancs du câble de raccordement audio/vidéo.
Insérez la fiche blanche dans l'embase L et la fiche rouge dans l'embase R.

Au cas où votre magnétoscope, lecteur de disque laser, caméra vidéo ou TV est équipé(e) d'un connecteur Scart (selon la région):

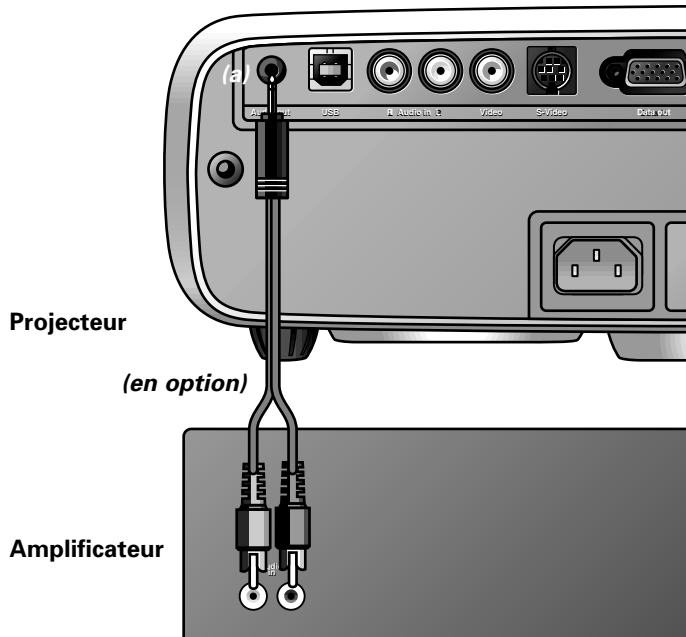
1. Connectez l'adaptateur Scart/RCA Audio Vidéo **(3)** fourni au connecteur Scart du magnétoscope, du lecteur de disque laser, de la caméra vidéo ou de la TV.
2. Branchez le câble de raccordement audio/vidéo **(2)** fourni à la fois dans l'adaptateur et les embases Audio in L/R **(c)** du projecteur.
Insérez la fiche blanche dans l'embase L et la fiche rouge dans l'embase R.
3. Branchez un câble de raccordement S-Vidéo *(en option)* sur le magnétoscope et le S-Vidéo dans l'embase **(e)** du projecteur.

Raccordement à un équipement audio

Rémarque: Les caractères **(a)** entre parenthèses correspondent aux caractères de la **fig. 4** des 'Commandes et connexions'.

Avertissement!

Éteignez toujours le projecteur avant d'effectuer tout branchement. Baissez toujours le bouton de réglage du volume de l'amplificateur connecté avant de l'allumer pour éviter d'endommager les haut-parleurs.



- Connectez les embases Audio inL/R d'un amplificateur ou d'un système stéréo à l'embase Audio out socket **(a)** du projecteur. Insérez la fiche blanche dans l'embase L et la fiche rouge dans l'embase R.

Remarque: Lorsque le projecteur est connecté à un amplificateur audio externe, vous ne pouvez pas contrôler le volume via le projecteur ou la télécommande. Cependant, le son peut toujours être coupé via le projecteur ou la télécommande.

Raccordement à un moniteur externe

Rémarque: Les caractères **(a)** entre parenthèses correspondent aux caractères de la **fig. 4** des 'Commandes et connexions'.

Avertissement!

Éteignez toujours le PC, le moniteur externe et le projecteur avant d'effectuer tout branchement.

1. Connectez la borne Data out de l'ordinateur à la borne Data in **(g)** du projecteur et bloquez les fiches en serrant les vis à serrage à main.
Pour cela, utilisez le câble VGA/USB **(1)** fourni.
Lorsque vous raccordez le projecteur à un ordinateur Macintosh, utilisez l'adaptateur VGA/MAC *(en option)*.
2. Connectez la borne Data out **(f)** du projecteur au moniteur externe et fixez solidement les prises au moyen des vis.
Pour ce faire, utilisez un câble de raccordement pour moniteur *(en option)*.

Pour obtenir le signal audio sur le moniteur plutôt que sur le projecteur:

- Connectez les embases Audio in du moniteur à l'embase Audio out **(a)** du projecteur.
- Insérez la fiche blanche dans l'embase L et la fiche rouge dans l'embase R.

Certains moniteurs ont une embase Audio in simple pour laquelle un câble de raccordement audio différent avec un mini-jack 3,5 mm est nécessaire.

Remarques:

- Un seul moniteur ou projecteur externe peut être connecté à la fois.
- Pour plus de détails sur le fonctionnement des écrans OSD (On Screen Display), voir le chapitre 8 'Fonctionnement'.

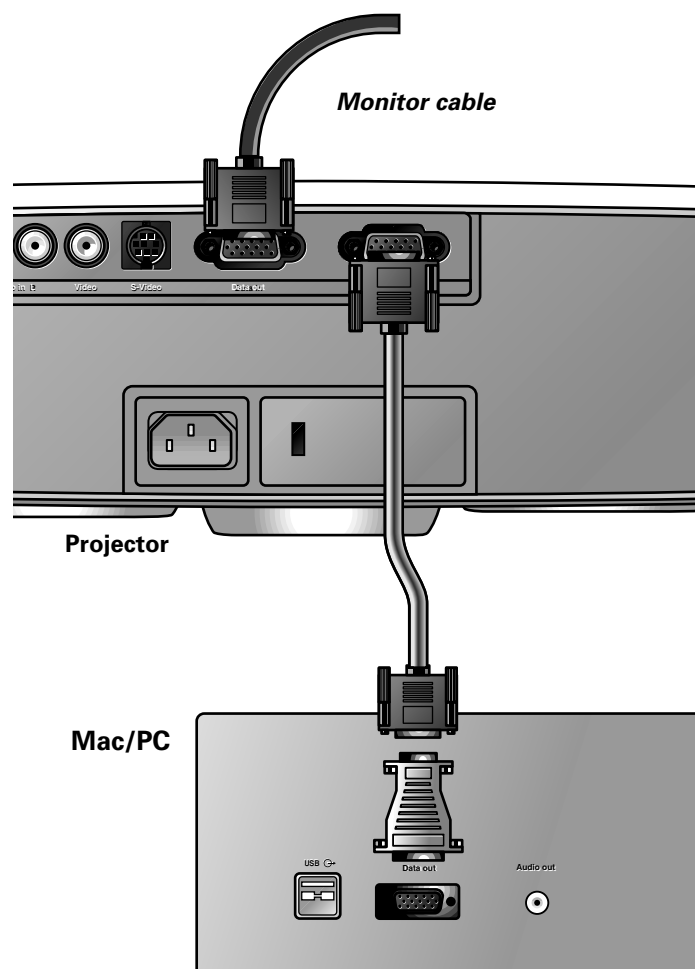
**Câble moniteur
(en option)**

Projecteur

(1)

Mac/PC

(en option)



Préparation

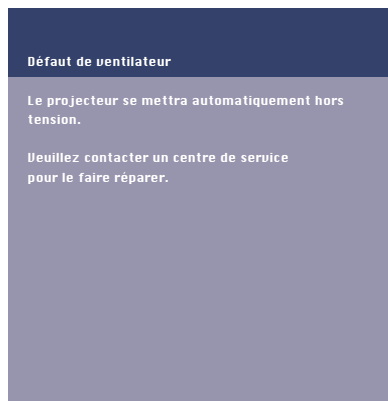
Généralités

- Appuyez sur le bouton Stand by On pour allumer le projecteur.
 - Le voyant de lampe clignote en vert et l'écran de démarrage apparaît pendant quelques secondes.
 - Lorsque la durée de vie moyenne de la lampe est presque atteinte et qu'il reste moins de 100 heures, le message 'Avertissement: La lampe est pratiquement à fin de durée de vie' s'affiche sur l'écran à l'allumage du projecteur. Pour cela, référez-vous à la section 'Lampe' dans 'Entretien'.
 - Lorsque la lampe est allumée, la témoin de la lampe s'allume en vert.
- Si vous utilisez la **télécommande à boule de commande**:
 - Placez l'interrupteur ON/OFF de la télécommande sur ON pour allumer la télécommande. En cas de besoin, appuyez sur le bouton d'éclairage des touches de la télécommande.
 - Lorsque vous appuyez sur ce bouton, l'éclairage des touches est activé pendant 5 secondes. Chaque fois qu'un des boutons est enfoncé pendant ces 5 secondes, la durée d'éclairage est prolongée (de 5 secondes supplémentaires).
- Sélectionnez la source désirée (Data, Vidéo ou S-vidéo) en appuyant sur le bouton Source.
- Allumez l'ordinateur ou démarrez la lecture vidéo.
 - Un message de réaction apparaît sur l'écran indiquant la source sélectionnée.



Messages - Explication générale

Les messages sont affichés au centre de l'écran. Le problème est décrit dans l'en-tête du message affiché. La(s) suggestion(s) pour résoudre le problème est(sont) affichée(s) dans la partie grise du message. Ces messages ne peuvent être supprimés.



Messages de réaction

Les messages de réaction s'affichent dans en haut à droite de l'écran. Ils s'affichent lorsque:

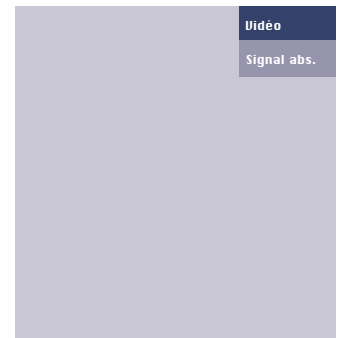
- un signal monte ou descend,
- lorsqu'une source d'entrée est modifiée,
- lorsque la fonction A/V muet est activée,
- lorsque la fonction Auto image est réglée sur On (Marche).

Ces messages ne s'afficheront que lorsque l'option de menu Signal en retour est réglée sur Marche dans le menu Divers. Tous les messages disparaissent automatiquement après 4 secondes.

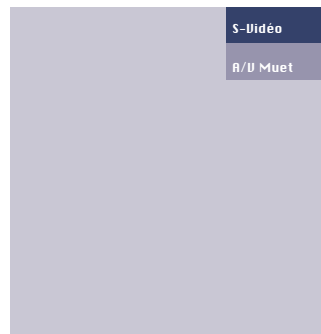
Quelques exemples:



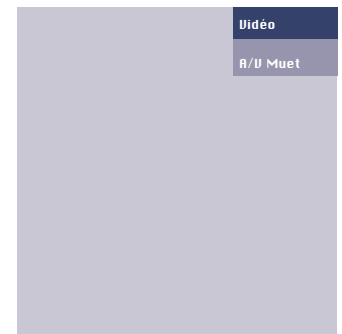
Données sélectionnée comme source.



Vidéo sélectionnée comme source, aucun signal.



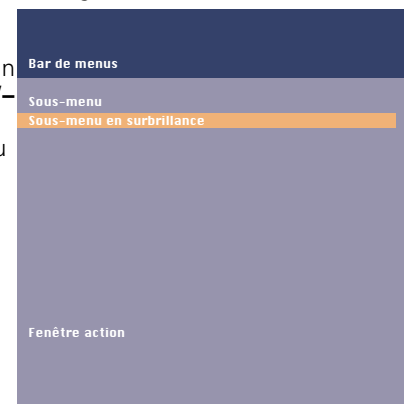
S-video sélectionnée comme source, A/V muet.



Vidéo sélectionnée comme source, A/V muet.

Menu Affichage Direct sur Écran - Explication générale

Tous les réglages et les paramètres vidéo et des données (sauf A/V Mute) s'effectuent via les Affichages Directs sur Écran et à l'aide de Menu, OK (→/←) et de la commande curseur sur le projecteur ou la télécommande.



- Appuyez sur Menu.
 - La barre de menus apparaît sur l'écran.

La première rubrique est mise en surbrillance et son sous-menu est affiché. Selon la source sélectionnée (Données, Vidéo ou S-vidéo), certaines options du sous-menu peuvent être estompées. Cela signifie que ces fonctions:

- ne sont pas disponibles dans un certain mode,
- n'ont aucun effet pour la source sélectionnée.



Par exemple:

- Taille horizontale dans le sous-menu Affichage lorsque Image auto est activée.
- Teinte dans le sous-menu Image lorsque le type du signal n'est pas NTSC.

- Utilisez la commande curseur gauche et-ou droite pour déplacer le curseur vers une autre rubrique de la barre de menus.



- Sélectionnez la rubrique du sous-menu à régler à l'aide de la commande curseur haut et-ou bas.
- Réglez la rubrique sélectionnée dans la fenêtre d'action en bas de l'écran à l'aide de la commande curseur gauche et-ou droite.
- Sélectionnez la rubrique suivante à régler dans le sous-menu et effectuer le réglage comme indiqué ci-dessus.
- Appuyez sur Menu pour fermer l'Affichage Direct sur Écran.



Sélection de la langue

Le projecteur peut afficher les menus en six langues différentes.

- Appuyez sur Menu.
 - La barre de menus apparaît sur l'écran.
- Utilisez la commande curseur pour sélectionner Divers dans la barre de menus.
- Utilisez la commande curseur pour sélectionner Langue à partir du sous-menu
- Utilisez la commande curseur pour sélectionner la langue souhaitée dans la fenêtre d'action.
- Si nécessaire, sélectionnez la rubrique suivante à régler, sinon appuyez sur Menu pour sortir.

Contrôle d'affichage et d'image

L'image du projecteur est réglée selon les spécifications standard d'usine. Cependant, vous pouvez régler l'image à votre convenance.

Le projecteur enregistre les derniers réglages utilisés pour chaque source. De cette façon, lorsque vous passez d'une source à une autre, les réglages de la source désélectionnée sont enregistrés et ceux de la source sélectionnée sont rappelés.

Si le projecteur est éteint puis rallumé, les réglages de la source sélectionnée sont de nouveau utilisés.

Données seulement

Pour l'entrée du signal de données, les réglages suivants peuvent être effectués:

- **Image automatique**
définit automatiquement la taille et la position optimales de l'image par rapport à l'image projetée;
- **Taille horizontale**
règle l'image de l'ordinateur dans le sens horizontal pour que l'image remplit complètement l'écran;
- **Cadrage**
règle l'image de l'ordinateur dans le sens horizontal et vertical pour la centrer sur l'écran;
- **Phase**
lorsque vous connectez le projecteur à votre PC pour la première fois, pensez à ajuster le réglage de phase de façon à ce que la lisibilité du texte projeté soit optimale;

Conseils aux utilisateurs de Windows:

Pour le réglage de la taille horizontale et de la phase:

- Sélectionnez 'Start' et 'Shut down'.
- Réglez la commande Taille horizontale du projecteur de façon à ne plus voir aucune barre verticale.
- Réglez ensuite la commande Phase du projecteur pour une lecture optimale.
- Cliquez 'Non' sur l'écran de fermeture Windows pour annuler l'action d'arrêt.

Données et Video/S-vidéo

Pour l'entrée du signal de données et Video/S-Vidéo, les réglages suivants peuvent être effectués:

- **Gel Numérique**
capture une image animée (arrêt sur image);
- **Zoom Numérique**
agrandit une partie de l'image;
- **Panoramique**
sélectionne une autre partie de l'image agrandie (en combinaison avec le zoom numérique);
- **Correction de la distorsion trapézoïdale**
corrige la distorsion de l'image de type trapèze vertical par une mise à l'échelle interne;
- **Luminosité**
règle la luminosité de l'image affichée;
- **Contraste**
règle l'intensité générale du contraste;
- **Définition**
règle l'effet de contour de l'image;
- **Teinte des Couleurs**
règle l'impression générale de l'image de chaud à froid;
- **Miroir**
reflète l'image pour l'utilisation du projecteur dans diverses positions par rapport aux utilisateurs et à l'écran de projection (pour plus d'explications, voir 'Contrôle de l'image et de l'affichage' - 'Miroir').

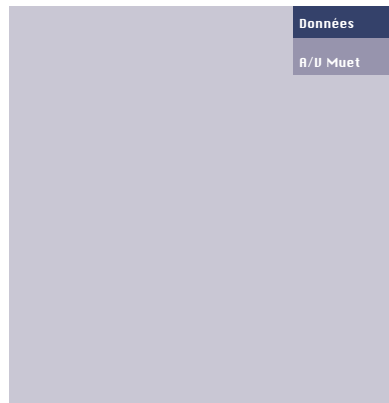
Video/S-vidéo seulement

Pour l'entrée du signal Video/S-vidéo, les réglages suivants peuvent être effectués:

- **Teinte** (*seulement pour NTSC*)
règle la teinte de l'image projetée;
- **Saturation**
règle la saturation des couleurs de l'image projetée.
- **Format de l'image**
sélectionne une des trois options de format d'image (4:3, 16:9 ou 16:9 agrandi);

Remarque: **A**(udio)/**V**(idéo) - **mu**et ne peut être sélectionné qu'avec le bouton **AV MUTE** sur le projecteur ou sur la télécommande. **AV muet** apparaît alors sur l'écran.

Par exemple:

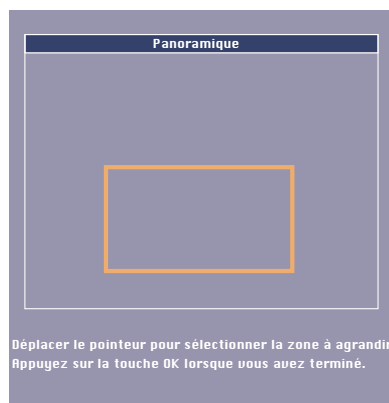


Les procédures de réglage suivantes suivent une séquence d'opérations légèrement différente ou peuvent nécessiter quelques explications complémentaires.

Panoramique

Pour visualiser une zone agrandie de l'image projetée, la fonction Panoramique doit être utilisée. Le panoramique n'est possible que lorsque l'image est agrandie avec le Zoom Numérique. Si l'image n'est pas agrandie, l'option de panoramique est estompée. Lorsque le zoom numérique Digital Zoom est activé, la commande Curseur permet d'accéder directement à la fonction Panoramique.

1. Appuyez sur **D**(igital) **Z**oom pour activer la fonction Zoom numérique.
2. Appuyez sur **M**enu.
 - La barre de menus apparaît. Affichage est mis en surbrillance et son sous-menu est affiché.
3. Sélectionnez le facteur de zoom souhaité sous l'option **M**agnification (agrandissement).
4. Utilisez la commande curseur pour déplacer le curseur sur **P**anoramique.
5. Appuyez sur **OK** (**-/-**) pour activer Panoramique.
6. Utilisez la commande curseur pour panoramiquer à gauche, à droite, en haut ou en bas
7. Appuyez sur **M**enu pour sortir.



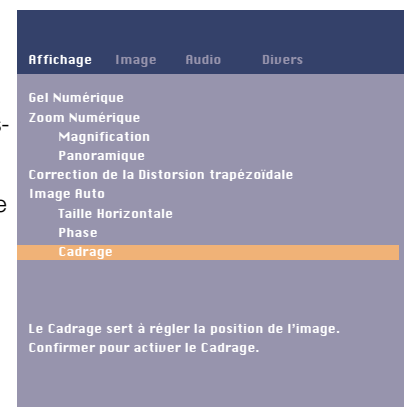
Taille horizontale

La fonction Taille Horizontale est utilisée pour définir la taille d'une image d'ordinateur en fonction de l'image projetée, aussi bien horizontalement que verticalement. Le paramètre taille horizontale a un effet permanent. Lorsque le menu OSD est actif et que l'option taille horizontale est sélectionnée, le niveau est indiqué graphiquement sur une échelle linéaire (indicateur). Le niveau de sortie par défaut est conforme à la valeur définie par la fonction Image Auto. Le fait de sélectionner un autre mode de données rétablit automatiquement l'Image Auto si le mode de données ne fait pas partie des dix derniers modes d'affichage utilisés.

Cadrage

La fonction Cadrage ajuste l'image de l'ordinateur dans le sens horizontal et vertical pour la centrer sur l'écran. Cette fonction n'est active que lorsque Image Auto est désactivé.

1. Appuyez sur **M**enu.
 - La barre de menus apparaît sur l'écran. Affichage est mis en surbrillance et son sous-menu est affiché.
2. Utilisez la commande curseur pour déplacer le curseur sur **C**adrage
3. Appuyez sur **OK** (**-/-**) pour activer Cadrage.



4. Utilisez la commande curseur pour positionner l'image de l'ordinateur.
5. Appuyez sur **OK** (**-/-**) pour confirmer et enregistrer le réglage.
6. Si nécessaire, sélectionnez la rubrique suivante à régler, sinon appuyez sur **M**enu pour quitter.



Image auto(matique)

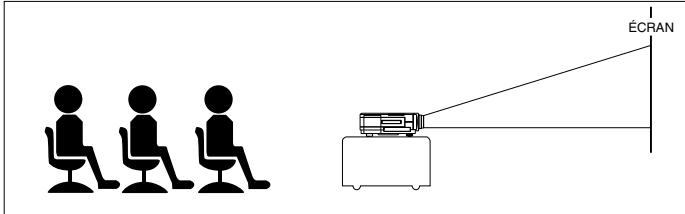
La fonction Image auto(matique) définit automatiquement la taille et la position optimales de l'image en fonction de l'image projetée. Elle gère en plus le réglage de phase. Elle ne modifie pas le format de l'image sélectionnée. Lorsque Image Auto(matique) est sur Marche, les options Taille Horizontale, Phase et Cadrage sont estompées.

Miroir

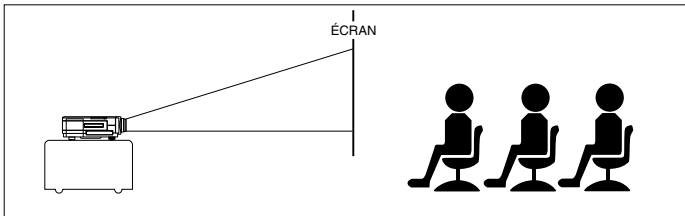
Le projecteur peut être utilisé dans des diverses positions par rapport aux spectateurs et à l'écran de projection. Avec la fonction Miroir, l'image peut être affichée d'une manière appropriée pour une application spécifique.

Projection par transparence

L'image est retournée pour obtenir une image horizontale réfléchie du signal d'entrée pour la projection par transparence.



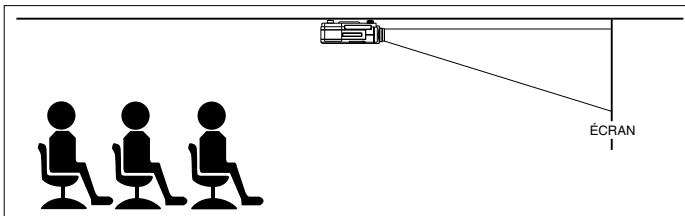
Projection de face



Projection arrière

Projection de plafond

Le projecteur est équipé d'une fonction de balayage renversé (miroir vertical) qui permet à l'image d'être retournée lorsque le projecteur est monté à l'envers au plafond.



Projection de plafond

1. Appuyez sur Menu.
 - La barre de menus apparaît sur l'écran.
2. Utilisez la commande curseur pour sélectionner Image dans la barre de menus.
3. Utilisez la commande curseur pour sélectionner MIROIR à partir du sous-menu.
4. Utilisez la commande curseur pour sélectionner le réglage approprié pour votre application.
5. Si nécessaire, sélectionnez une autre rubrique que vous souhaitez régler, sinon appuyez sur Menu pour sortir.

Contrôle audio

Le son du projecteur est réglé selon les spécifications standard d'usine. Cependant, vous pouvez régler le son à votre convenance en utilisant la fonction Contrôle Audio.

Les réglages suivants peuvent être effectués:

- **Volume** – règle le niveau sonore;
- **Basses** – règle les graves;
- **Aiguës** – règle les aigus;
- **Muet** – coupe le son du projecteur (ou d'un haut-parleur connecté en externe).

1. Sélectionnez l'entrée appropriée (Données, Vidéo ou S-vidéo).
2. Appuyez sur Menu.
 - La barre de menus apparaît sur l'écran.
3. Utilisez la commande curseur pour sélectionner Audio dans la barre de menus.
4. Utilisez la commande curseur pour sélectionner la rubrique à régler.
5. Utilisez la commande curseur pour effectuer le réglage nécessaire dans la fenêtre d'action.
6. Si nécessaire, sélectionnez la rubrique suivante à régler, sinon appuyez sur Menu pour quitter.

Remarques:

- Le volume peut également être réglé avec les boutons - Volume + sur la télécommande.
- Si le projecteur est connecté à un amplificateur ou un système stéréo, le volume doit être réglé sur l'amplificateur ou le système stéréo.

Avertissement!

Réduisez / vérifiez toujours le niveau du volume des amplificateurs connectés avant de désactiver la touche de sourdine (AV) mute pour éviter d'endommager les haut-parleurs.

Autres réglages

Le projecteur est pourvu des fonctions suivantes qui permettent d'optimiser son utilisation et son maniement:

Écran de démarrage

Cette fonction vous permet d'afficher ou de supprimer l'écran de démarrage Philips par défaut lors du démarrage du projecteur.

1. Appuyez sur Menu.
 - La barre de menus apparaît sur l'écran.
2. Utilisez la commande curseur pour déplacer le curseur sur Divers.
3. Sélectionnez Écran de Démarrage en utilisant la commande curseur.
4. Sélectionnez Marche pour utiliser le réglage par défaut ou OFF pour supprimer l'écran de démarrage.
5. Appuyez sur Menu pour fermer l'Affichage Direct sur Écran.

Signal en retour

Cette fonction vous permet de supprimer les messages OSD. Les messages d'avertissement ou d'erreur ne seront cependant jamais supprimés.

1. Appuyez sur Menu.
 - La barre de menus apparaît sur l'écran.
2. Utilisez la commande curseur pour déplacer le curseur sur Paramètres.
3. Sélectionnez Signal en Retour à l'aide de la commande curseur.
4. Sélectionnez Marchepour que les écrans OSD s'affichent ou OFF pour supprimer l'affichage des écrans OSD.
5. Appuyez sur Menu pour fermer l'Affichage Direct sur Écran.

Verrouillage des touches

Le verrouillage des touches est utilisé pour désactiver toutes les commandes à distances et locales. Vous devez éteindre et rallumer le projecteur en débranchant le câble secteur pour déverrouiller les touches.

1. Appuyez sur Menu.
 - La barre de menus apparaît sur l'écran.
2. Utilisez la commande curseur pour déplacer le curseur sur Divers.
3. Sélectionnez Verrouillage des Touches à l'aide de la commande curseur.
4. Appuyez sur OK (–/– →) pendant 3 secondes pour verrouiller toutes les touches.
5. L'Affichage Direct sur Écran disparaît automatiquement.

Réinitialisation des valeurs par défaut

Cette fonction est utilisée pour remplacer tous les réglages de l'utilisateur par les réglages par défaut d'usine.

1. Appuyez sur Menu.
 - La barre de menus apparaît sur l'écran.
2. Utilisez la commande curseur pour déplacer le curseur sur Divers.
3. Sélectionnez Réinitialisation des valeurs par défaut à l'aide de la commande curseur.
4. Appuyez sur OK (–/– →) pendant 3 secondes pour réinitialiser tous les réglages de l'utilisateur.
5. Sélectionnez la rubrique suivante à régler dans le sous-menu, sinon appuyez sur Menu pour fermer l'Affichage Direct sur Écran.

9. Entretien

Nettoyage

Avertissement!

Éteignez et débranchez le projecteur avant le nettoyage.

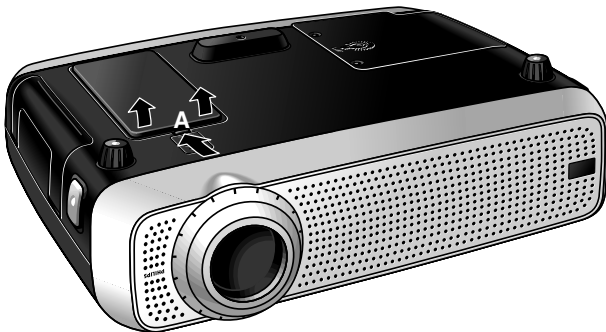
1. Lorsque le boîtier est poussiéreux, nettoyez-le en l'essuyant doucement avec un chiffon doux.
2. Une peau de chamois légèrement humidifiée avec de l'eau convient au nettoyage du boîtier.
3. N'utilisez pas de produits de nettoyage sous peine d'abîmer le boîtier.

Gardez toujours l'objectif propre

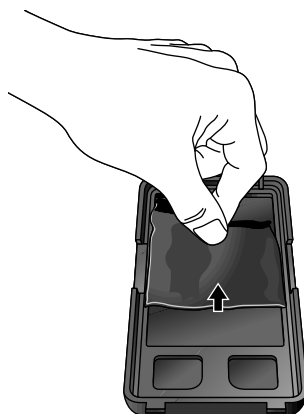
1. Lorsque l'objectif est sale ou poussiéreux, enlevez d'abord la poussière puis essuyez doucement avec un pinceau doux ou du papier pour objectif.
Ne touchez jamais l'objectif avec vos doigts.
2. L'objectif risque de moisir s'il reste sale.

Nettoyage du filtre anti-poussières

1. Appuyez sur le bouton Stand by On pour éteindre le projecteur.
 - L'indicateur de veille s'allume en rouge.
2. Attendez que le ventilateur s'arrête (environ 3 minutes) puis débranchez le cordon d'alimentation et tous les autres câbles.
3. Retournez le projecteur. *Ne le posez jamais du côté où se trouvent les connexions!*
4. Appuyez sur l'onglet A et soulevez le couvercle.

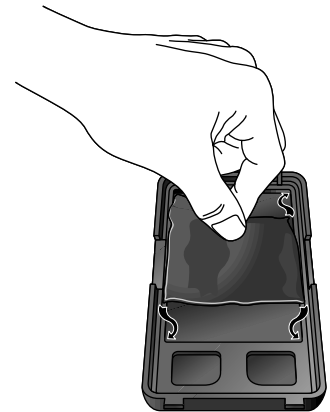


5. Retournez le couvercle. Le filtre se trouve sur la face inférieure du couvercle.
6. Retirez délicatement le filtre du couvercle.

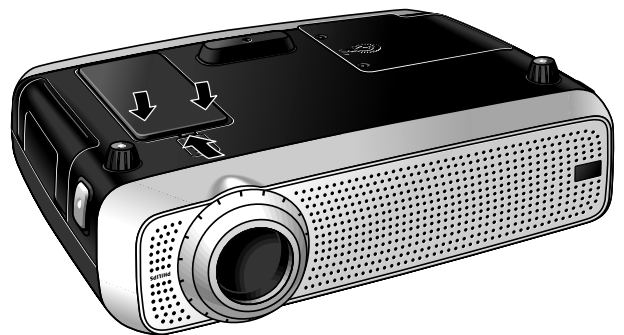


7. Tout en tenant fermement le filtre, retirez délicatement toute la poussière accumulée à l'aide d'un aspirateur.

8. Remplacez le filtre.
Pour ce faire, appuyez fermement sur les bords du filtre. Vérifiez qu'il est bien en place en retournant le couvercle.



9. Remettez le couvercle.



Remarques:

- Nous vous conseillons de nettoyer le filtre toutes les 100 heures
- L'utilisation du projecteur sans filtre ou avec un filtre déchiré ou endommagé peut sérieusement détériorer l'appareil.
- Lorsque le filtre est endommagé, remplacez-le avec un filtre du même type (12 nc: 3122 434 01180).
- Le projecteur ne peut pas être rallumé si le porte-filtre n'est pas correctement installé.

Entretien de votre télécommande à boule de commande

La boule de commande de votre télécommande est très résistante et pourra être utilisée pendant des années. Elle a une bague à billes autonettoyante qui empêche la poussière et les peluches de s'accumuler autour de la boule. Si le curseur de l'écran saute ou bouge de manière anormale, nous vous conseillons de nettoyer la boule de commande à la main.

Nettoyage de la boule de commande

1. Tournez la bague de retenue dans le sens inverse des aiguilles d'une montre pour retirer la boule.
2. Essuyez la boule avec un chiffon propre, non pelucheux.
3. Soufflez délicatement dans la cage à billes pour évacuer la poussière et les peluches.
4. Vérifiez s'il y a des saletés sur les rouleaux en caoutchouc à l'intérieur de la cage à billes. Cette accumulation se présente généralement sous forme de bandes enroulées autour du milieu du rouleau.
5. S'ils sont sales, nettoyez les rouleaux à l'aide d'une tige de coton légèrement humidifiée avec de l'alcool (à brûler) isopropylique. Une fois le nettoyage terminé, vérifiez que les rouleaux sont toujours bien centrés dans leurs encoches.
6. Vérifiez qu'il ne reste pas de duvet de la tige de coton sur les rouleaux.
7. Remettez la boule et la bague de retenue.

9. Entretien

Lampe

Lorsque la durée de fonctionnement atteint les 100 dernières heures de la durée de vie moyenne de la lampe, le message 'Avertissement: la lampe est pratiquement à fin de durée de vie' s'affiche sur l'écran, et ce, chaque fois le projecteur est allumé.

Projecteurs multimédias

Avertissement:
La lampe est pratiquement à fin de durée de vie

Il est conseillé d'avoir à disposition une lampe de rechange. Le type de lampe requis est indiqué dans le guide l'utilisateur.

La durée de vie restante de la lampe peut être vérifiée en utilisant le menu OSD.

1. Appuyez sur Menu.
- La barre de menus apparaît sur l'écran.
2. Utilisez la commande curseur pour déplacer le curseur sur Divers.
3. Utilisez la commande curseur pour sélectionner Compteur d'usage de la lampe.
- Les heures restantes de fonctionnement de la lampe sont affichées dans la fenêtre d'action en bas de l'écran.

Affichage Image Audio Divers

Langue

Correction de la distorsion trapézoïdale
Ecran de démarrage
Signal en retour

Compteur d'usage de la lampe

Verrouillage des touches
Réinitialisation des valeurs par défaut

Compteur d'usage de la lampe

5 heures

Le compteur à lampe affiche les heures d'exploitation de la lampe. Il est conseillé de le remettre à zéro lorsqu'une nouvelle lampe est insérée (maintenez la touche de confirmation enfoncée pendant 3 s.)

- Lorsque la durée de vie de la lampe est atteinte, le témoin orange de la lampe s'allume et le message 'Avertissement: la lampe est à fin de durée de vie' s'affiche sur l'écran.

Projecteurs multimédias

Avertissement:
La lampe est à fin de durée de vie

Il est conseillé de changer la lampe afin d'éviter une défaillance soudaine et d'améliorer la qualité générale de l'image.

Remplacement de la lampe

1. Appuyez sur le bouton Stand by On pour éteindre le projecteur.
- L'indicateur de veille s'allume en rouge.
2. Attendez 5 minutes, le temps que la lampe refroidisse et que le ventilateur s'arrête puis débranchez le cordon d'alimentation et tous les autres câbles.
3. Retournez le projecteur. *Ne posez jamais le projecteur du côté où sont situées les connexions!*
4. Dévissez les vis en bas du couvercle et retirez le couvercle.



5. Lisez les étiquettes de prudence et d'avertissement sur le couvercle de la lampe.
6. Dévissez le porte-lampe.



7. Attrapez la poignée du porte-lampe et sortez-le délicatement du projecteur.



9. Entretien

Avertissement!

- Pour des besoins de ventilation, la lampe est ouverte. Veuillez ne pas l'incliner lorsque vous la sortez. Si le tube interne est cassé, des éclats de verre pourraient tomber.
 - Gardez l'ouverture du porte-lampe à votre droite. Ne pas toucher la lampe ni orienter l'ouverture du porte-lampe vers quelqu'un.
 - Une lampe haute pression peut se briser si elle n'est pas manipulée correctement.
 - Agissez avec précaution. Le port-lampe et la lampe sont peut-être encore trop chaud qu'on puisse les toucher.
8. Retirez soigneusement le nouveau boîtier de lampe de son emballage. Ne pas toucher la lampe ni orienter l'ouverture du porte-lampe vers quelqu'un. Ne laissez pas le boîtier tomber ; la lampe risquerait de se briser avec l'impact.
 9. Placez le porte-lampe dans les fentes de guidage et insérez-le dans le compartiment à lampe.



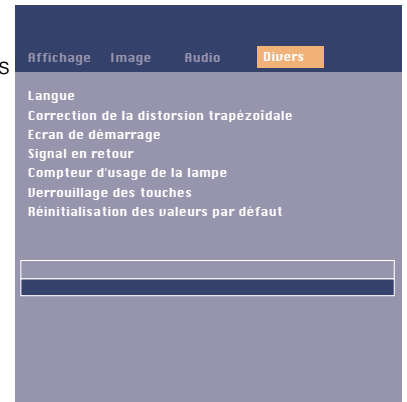
10. Serrez les vis.
11. Remettez le couvercle et serrez les vis.
12. Rebranchez le projecteur en insérant le cordon d'alimentation dans la prise de courant.
13. Appuyez sur le bouton Stand by On pour allumer le projecteur.
14. Réinitialisez la durée de vie de la lampe (voir 'Réinitialiser la durée de vie de la lampe').
15. Débarrassez-vous de la lampe usagée selon la réglementation.

Remarques:

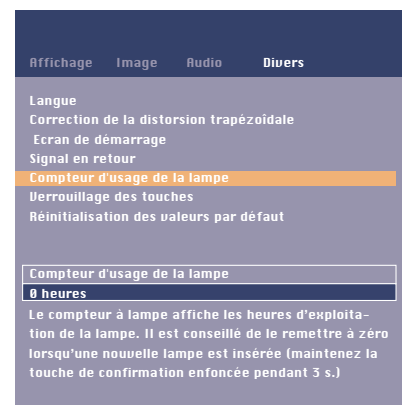
- Lorsque vous remplacez la lampe, veillez à toujours utiliser le même type de lampes (LCA3111/00, 12NC 8670 931 11009).
- Veillez à jeter la lampe dans un conteneur spécialement conçu pour les déchets chimiques.

Réinitialiser la durée de vie de la lampe

1. Appuyez sur Menu.
- La barre de menus apparaît sur l'écran.
2. Utilisez la commande curseur pour sélectionner Divers dans la barre de menus.



3. Utilisez la commande curseur pour sélectionner Compteur d'usage de la lampe dans le sous-menu.



4. Appuyez sur OK (—/—) pendant 3 secondes pour réinitialiser l'indicateur de lampe.
5. Si nécessaire, sélectionnez une autre rubrique que vous souhaitez régler, sinon appuyez sur Menu pour quitter.

10. Dépannage

Si une panne survient, vérifiez d'abord les points indiqués ci-dessous avant d'envoyer le projecteur à réparer. Si ces conseils ne vous permettent pas de remédier au problème, contactez votre revendeur ou société de dépannage.

Avertissement:

Vous ne devez en aucun cas tenter de réparer le projecteur vous-même sous peine d'invalider la garantie.

PROBLÈME

- CAUSE POSSIBLE
- SOLUTION

L'image ne s'affiche pas

- Le cordon d'alimentation n'est pas branché correctement.
- Branchez le cordon d'alimentation correctement.
- Le porte-filtre n'est pas installé correctement ou est endommagé.
- Installez le porte-filtre correctement (voir 'Nettoyage du filtre anti-poussières' à la section 'Entretien').
- Le couvercle du porte-lampe n'est pas fermé correctement ou le porte-lampe est endommagé.
- Fermez le couvercle correctement (voir 'Remplacement de la lampe' à la section 'Entretien').
- Le câble d'interface n'est pas branché correctement.
- Branchez le câble d'interface correctement.
- Le projecteur est sur Off (Arrêt).
- Appuyez sur le bouton Stand by On pour allumer le projecteur.

La lampe s'est arrêtée de fonctionner ou ne s'allume pas du tout (le voyant de la lampe clignote rapidement en rouge)

- La lampe est toujours chaude pendant que le projecteur essaie de rallumer la lampe.
- N'éteignez pas l'appareil ; il rallumera la lampe automatiquement dans quelques secondes.
- Panne de circuit de la lampe ou lampe usée.
- Amenez le projecteur au service d'entretien le plus proche, ou
- Remplacez la lampe (voir 'Entretien').

L'indicateur de lampe s'allume en orange

- La durée de vie de la lampe est atteinte ou presque (inférieure à 100 heures).
- Voir le message d'avertissement sur l'écran de démarrage pour plus de détails.

Le témoin lumineux du mode Veille est rouge et clignote rapidement

- Température ambiante trop élevée
- Le projecteur va passer en mode Veille. Veuillez le laisser se refroidir. Ce processus peut nécessiter 30 minutes. Une fois que le voyant de lampe cesse de clignoter, appuyez sur n'importe quelle touche pour activer à nouveau le projecteur.
- Ouvertures de ventilation bouchées/Filtre à air poussiéreux
- Le projecteur passe en mode Veille. Nettoyez les ouvertures de ventilation ou le filtre à air et laissez le projecteur se refroidir. Ce processus peut nécessiter 30 minutes. Une fois que le voyant de lampe cesse de clignoter, appuyez sur n'importe quelle touche pour activer à nouveau le projecteur.

Couleur mauvaise

- Le système vidéo qui a été sélectionné n'est pas le bon.
- Sélectionnez le bon système vidéo (voir sélection du système vidéo à la section 'Fonctionnement').
- Réglez la luminosité, le contraste, la saturation ou la nuance (voir 'Contrôle de l'image et de l'affichage' à la section 'Fonctionnement').

L'image est floue

- L'image n'est pas au point.
- Réglez la bague de mise au point.

La distance entre le projecteur et l'écran n'est pas correcte.
- Réglez la distance entre le projecteur et l'écran.
- Le câble d'interface n'est pas branché correctement.
- Branchez le câble d'interface correctement.

L'image ne correspond pas à l'écran projeté

- Le Cadrage et/ou la Taille Horizontale ne sont pas correctement réglés.
- Réglez le Cadrage ou la Taille Horizontale (Voir 'Contrôle de l'image et de l'affichage', sections 'Données seulement' et 'Données et Vidéo/S-Vidéo').
- Activez la fonction image automatique via le menu d'écran.

L'image tourne

- Le câble d'interface n'est pas branché correctement.
- Branchez le câble d'interface correctement.

Aucun son

- Le câble audio n'est pas correctement connecté.
- Connectez le câble audio correctement.
- Le volume n'est pas réglé.
- Réglez le volume.
- A/V-mute est actif.
- Annulez A/V-mute.

Avertissement!

Réduisez / vérifiez toujours le niveau du volume des amplificateurs connectés avant de désactiver A/V muet pour éviter d'endommager les haut-parleurs.

Le projecteur ne réagit pas aux commandes de la télécommande

- La distance est trop grande.
- Réduisez la distance.
- Les piles sont déchargées.
- Remplacez les piles (voir "Insertion des piles dans la télécommande").
- Le capteur IR est entravé.
- Retirez l'obstacle.
- La télécommande n'est pas allumée (seulement la télécommande optionnelle à boule de commande).
- Allumez la télécommande.