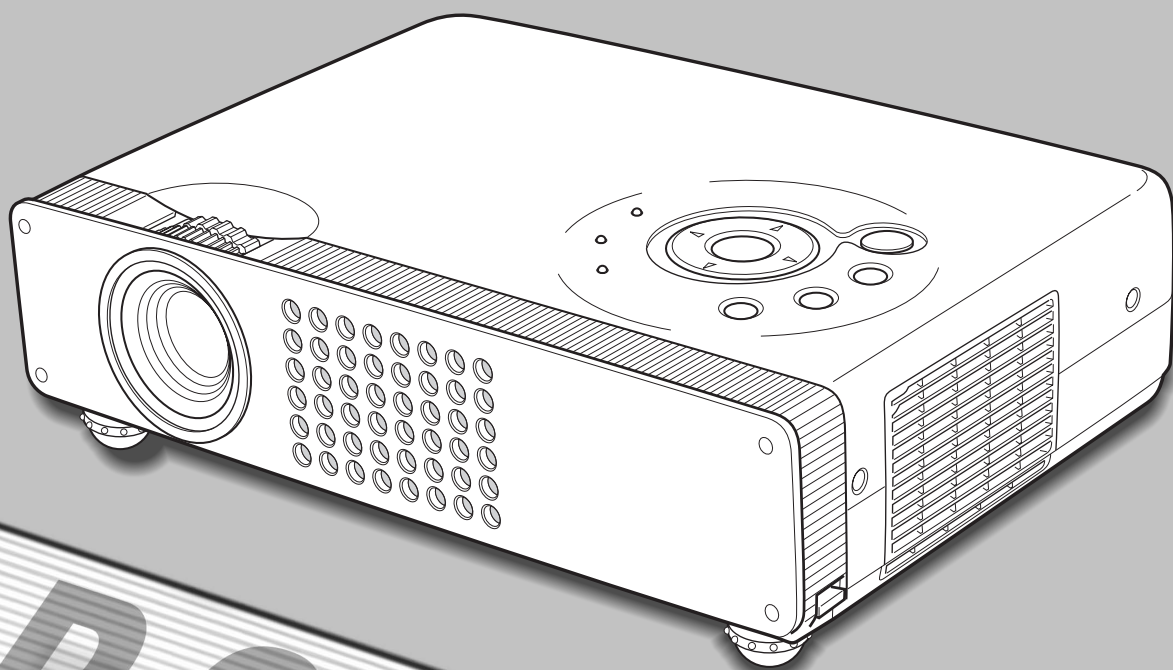


SANYO

Projecteur multimédia

MODÈLE PLC-SU50S



Mode d'emploi

PROJECTOR

Table des matières

Table des matières	2	Entrée d'ordinateur	24
A l'attention du propriétaire	3	Sélection de la source d'entrée	24
Instructions pour la sécurité	4	Sélection du système d'ordinateur	25
Installation du projecteur à une position correcte	5	Réglage de l'ordinateur (Auto)	26
Circulation de l'air	5	Réglage de l'ordinateur (manuel)	27
Déplacement du projecteur	5	Sélection du niveau d'image	29
Compatibilité	6	Réglage du niveau d'image	30
Branchement du cordon d'alimentation secteur	7	Réglage de la taille de l'écran	31
Caractéristiques et conception	8	Entrée vidéo	32
Nom des composants et leurs fonctions	9	Sélection de la source d'entrée (Vidéo, S-Vidéo)	32
Avant	9	Sélection de la source d'entrée (Component, 21 broches Scart RGB)	33
Arrière	9	Sélection du système vidéo	34
Bas	9	Sélection du niveau d'image	35
Borne	10	Réglage du niveau d'image	36
Haut	11	Réglage de la taille de l'écran	37
Télécommande	12	Réglage	38
Fonction de pointeur laser	13	Réglage	38
Fonction de pointeur	13	Entretien et nettoyage	41
Code de télécommande	14	Témoin WARNING	41
Fonctionnement de la souris sans fil	14	Nettoyage des filtres à air	42
Plage d'utilisation de la télécommande	15	Nettoyage de la lentille du projection	42
Installation des piles de la télécommande	15	Nettoyage du coffret du projecteur	42
Installation	16	Remplacement de la lampe	43
Positionnement du projecteur	16	Compteur de remplacement de la lampe	44
Pieds réglables	16	Annexe	45
Branchement à un ordinateur	17	Guide de dépannage	45
Branchement à un équipement vidéo	18	Témoins et état du projecteur	47
Fonctionnement de base	19	Arborescence des menus	48
Mise sous tension du projecteur	19	Spécifications des ordinateurs compatibles	50
Mise hors tension du projecteur	19	Spécifications techniques	51
Réglage du zoom	20	Configuration des bornes	52
Réglage de la mise au point	20	Pièces en option	53
Réglage du trapèze	20	Fixation du capuchon de lentille	54
Fonction d'arrêt sur image	20		
Fonction Sans image	21		
Fonction de minuterie (P-Timer)	21		
Réglage du son	21		
Menu à l'écran	22		
Barre de menu	23		

MARQUES DE COMMERCE

- Apple, Macintosh et PowerBook sont des marques de commerce enregistrées de Apple Computer, Inc.
- IBM, VGA, XGA et PS/2 sont des marques de commerce ou des marques de commerce enregistrées de International Business Machines, Inc.
- Windows et PowerPoint sont des marques déposées de Microsoft Corporation.
- Les noms de sociétés ou de produits mentionnés dans ce mode d'emploi sont des marques commerciales ou des marques déposées de leur société respective.

A l'attention du propriétaire

Avant d'utiliser ce projecteur, veuillez lire attentivement le présent mode d'emploi; suivez correctement les instructions d'utilisation du projecteur.

Ce projecteur possède un grand nombre de caractéristiques et de fonctions très commodes. En suivant correctement les instructions d'utilisation du projecteur, vous pourrez utiliser au mieux ses possibilités, et le conserver en bon état de marche pendant de longues années.

Si vous n'utilisez pas correctement l'appareil, non seulement vous réduirez la durée de vie du projecteur, mais vous risquerez de causer des anomalies de fonctionnement, un incendie ou d'autres accidents.

Si votre projecteur semble fonctionner incorrectement, lisez à nouveau ce mode d'emploi, vérifiez les opérations et les branchements des câbles, et essayez d'appliquer les solutions proposées dans la section "Guide de dépannage" se trouvant à la fin de ce manuel. Si l'anomalie persiste, contactez le revendeur chez qui vous avez acheté le projecteur ou un centre de service.

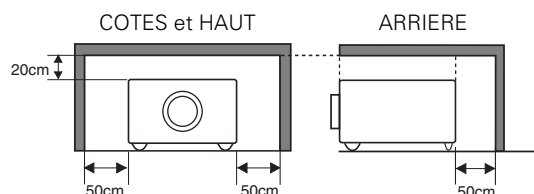
	ATTENTION RISQUE D'ELECTROCUTION NE PAS OUVRIR	
ATTENTION : POUR REDUIRE LE RISQUE D'ELECTROCUTION, NE RETIREZ PAS LE COUVERCLE (OU LE DOS). L'APPAREIL NE CONTIENT AUCUNE PIECE SUSCEPTIBLE D'ETRE REPAREE PAR L'UTILISATEUR; SEULE LA LAMPE PEUT ETRE REMPLACEE PAR L'UTILISATEUR. CONFIEZ TOUTES LES REPARATIONS A UN TECHNICIEN QUALIFIE.		
	CE SYMBOLE INDIQUE QU'UNE TENSION DANGEREUSE POUVANT CAUSER UNE ELECTROCUTION EST PRESENTE DANS L'APPAREIL.	
	CE SYMBOLE INDIQUE QUE LE MODE D'EMPLOI DE L'APPAREIL CONTIENT DES INSTRUCTIONS D'UTILISATION ET D'ENTRETIEN IMPORTANTES.	



Précautions de sécurité

AVERTISSEMENT: POUR REDUIRE LE RISQUE D'INCENDIE OU DE DECHARGE ELECTRIQUE, N'EXPOSEZ PAS L'APPAREIL A LA PLUIE OU A L'HUMIDITE.

- La lentille de projection du projecteur produit une lumière intense. Ne regardez pas directement dans la lentille de projection, ceci pourrait entraîner des blessures aux yeux. Veuillez particulièrement à ce que des enfants ne regardent pas directement le rayon lumineux.
- Installez le projecteur à une position adéquate. Sinon, il y aurait risque d'incendie.
- Laissez un espace suffisant autour du haut, de l'arrière et des côtés du projecteur pour assurer la bonne circulation de l'air pour le refroidissement du projecteur. Il faut laisser un espace minimum. Si vous devez placer le projecteur dans un meuble ou dans un espace clos, vous devez laisser des écarts minimum autour du projecteur. Veillez à ce que les ouvertures de ventilation du projecteur ne soient pas obstruées. Si le projecteur s'échauffe excessivement, ceci risquera de réduire sa durée de service et de causer des accidents graves.
- La télécommande fournie avec ce projecteur émet un rayon laser par la fenêtre de rayon laser lorsque vous utilisez la fonction de pointeur laser en appuyant sur la



touche LASER (pendant une minute / Le témoin d'émission laser s'allume en rouge pour signaler l'émission du rayon laser). Ne regardez pas dans la fenêtre de rayon laser, ou ne dirigez pas le rayon laser vers un miroir, vers vous-même ou vers d'autres personnes. Des blessures aux yeux risqueraient de s'ensuivre.

- Ne placez aucun objet inflammable ou de bombe aérosol à proximité du projecteur, car de l'air chaud est expulsé par les ouvertures de ventilation.
- Si le projecteur ne sera pas utilisé pendant une période prolongée, débranchez-le de la prise courant.

VEUILLEZ LIRE ET CONSERVER CE MODE D'EMPLOI POUR REFERENCE ULTERIEURE.

Instructions pour la sécurité

Lisez toutes les instructions de sécurité et d'utilisation avant la mise en service du projecteur.

Lisez toutes les instructions données ici et conservez-les pour référence ultérieure. Débranchez le projecteur de la prise secteur avant de le nettoyer. N'utilisez pas de nettoyant liquide ou en aérosol. Pour le nettoyage, utilisez un chiffon humide.

Respectez tous les avertissements et instructions indiqués sur le projecteur.

Pour plus de protection lors d'un orage, ou si l'appareil est laissé sans surveillance ou non utilisé pendant une longue période, débranchez-le de la prise secteur. Ceci évitera des dommages dus aux éclairs et aux sautes de tension.

N'exposez pas cet appareil à la pluie ou ne l'utilisez pas près de l'eau... par exemple dans un sous-sol humide, près d'une piscine, etc.

N'utilisez pas d'accessoires non recommandés par le fabricant, car ils peuvent être dangereux.

Ne placez pas le projecteur sur un chariot, un support ou une table instables. Le projecteur risque de tomber et de causer de graves blessures à un enfant ou un adulte, et d'être gravement endommagé. N'utilisez qu'un chariot ou un support recommandé par le fabricant, ou vendu avec le projecteur. L'installation au mur ou sur une étagère doit être conforme aux instructions du fabricant, et doit être faite en utilisant un nécessaire d'installation approuvé par le fabricant.

L'ensemble projecteur/chariot doit être manipulé avec soin. Des arrêts brusques, une force excessive ou des surfaces irrégulières peuvent faire se renverser le chariot.



Des fentes et des ouvertures dans le coffret, à l'arrière et en dessous, sont prévues pour la ventilation, pour assurer un fonctionnement fiable et pour éviter que l'appareil surchauffe.

Les ouvertures ne doivent jamais être couvertes avec un tissu ou d'autres objets, et les ouvertures inférieures ne doivent pas être bloquées si le projecteur est placé sur un lit, un sofa, un tapis ou une autre surface du même type. Ce projecteur ne doit jamais être placé sur ou à proximité d'un radiateur ou d'une sortie de chauffage.

Ce projecteur ne doit pas être placé dans une installation encastrée telle qu'un meuble-bibliothèque, sans qu'une ventilation adéquate ne soit prévue.

N'introduisez pas d'objets d'aucune sorte dans le projecteur par les fentes du coffret car ils risqueraient de toucher des composants placés sous haute tension dangereuse, ou de court-circuiter des pièces, ce qui pourrait causer un incendie ou une décharge électrique. Ne renversez jamais de liquide sur le projecteur.

N'installez pas le projecteur à proximité des conduits de ventilation d'un climatiseur.

Ce projecteur ne doit fonctionner que sur une source d'alimentation conforme aux normes indiquées sur l'étiquette. En cas de doute, consultez votre revendeur agréé ou la compagnie d'électricité locale.

Ne surchargez ni les prises de courant ni les rallonges car cela peut entraîner un incendie ou une décharge électrique. Ne placez aucun poids sur le cordon d'alimentation. Ne placez pas ce projecteur à un endroit où le câble d'alimentation risquera d'être piétiné et endommagé.

N'essayez jamais de réparer ce projecteur vous-même car l'ouverture ou le retrait de couvercles peut vous exposer à des tensions élevées dangereuses ou à d'autres dangers. Toutes les réparations doivent être effectuées par un personnel qualifié.

Débranchez le projecteur de la prise secteur et confiez la réparation à un personnel qualifié dans les cas suivants:

- Lorsque le cordon ou la fiche d'alimentation sont endommagés ou effilochés.
- Si du liquide a été renversé sur le projecteur.
- Si le projecteur a été exposé à la pluie ou à l'eau.
- Si le projecteur ne fonctionne pas normalement lorsque vous suivez correctement les instructions. Réglez uniquement les commandes indiquées dans le mode d'emploi car un réglage incorrect d'autres commandes peut causer des dommages exigeant l'intervention d'un technicien qualifié pour effectuer de gros travaux de réparation pour remettre le projecteur en état de marche.
- Si le projecteur est tombé ou si le coffret est endommagé.
- Lorsque les performances du projecteur se dégradent, il faut faire réparer l'appareil.

Lorsque des pièces de rechange sont requises, assurez-vous que le technicien a utilisé des pièces de rechange spécifiées par le fabricant, dont les caractéristiques sont identiques à celles de la pièce originale. Les substitutions de pièces non autorisées peuvent causer un incendie, une décharge électrique ou des blessures corporelles.

Après tout travail de réparation ou d'entretien, demandez au technicien de faire les vérifications de sécurité habituelles pour confirmer que le projecteur est en parfait état de fonctionnement.

Voor de klanten in Nederland

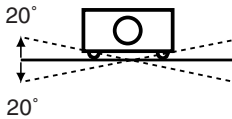


Bij dit product zijn batterijen geleverd.

Wanneer deze leeg zijn, moet u ze niet weggooien maar inleveren als KCA.

Installation du projecteur à une position correcte

Installez le projecteur à une position correcte. Si vous l'installez à une position incorrecte, vous risquez de réduire la durée de vie de la lampe et de provoquer un incendie.



N'inclinez pas le projecteur de plus de 20 degrés vers le haut et vers le bas.



Ne placez pas le projecteur sur l'un de ses côtés pour projeter une image.

NE PAS PLACER SUR LES COTES



Ne dirigez pas le projecteur vers le bas pour projeter une image.

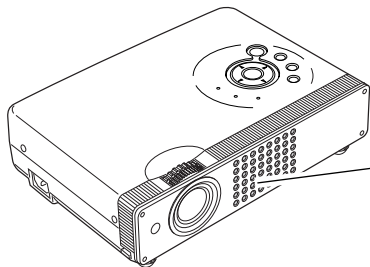
NE PAS DIRIGER VERS LE BAS



Ne dirigez pas le projecteur vers le haut pour projeter une image.

NE PAS DIRIGER VERS LE HAUT

Circulation de l'air



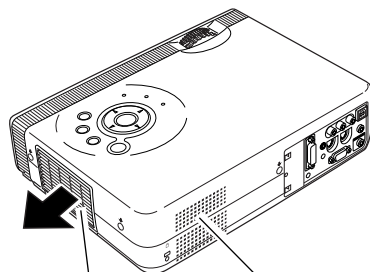
Ouverture d'entrée d'air



ATTENTION

L'air chaud est expulsé par les ouvertures de sortie d'air. Lorsque vous utilisez ou que vous installez le projecteur, prenez les précautions suivantes.

- Ne mettez pas d'objets inflammables à proximité des ouvertures de ventilation.
- Veillez à ce que les ouvertures de sortie d'air soient situées à au moins 1 m des objets environnants.
- Ne touchez pas les parties périphériques de l'ouverture de sortie d'air, en particulier les vis et les pièces métalliques. Ces parties deviennent chaudes lorsque le projecteur fonctionne.
- Ne posez pas d'objets sur le coffret. Les objets posés sur le coffret risquent non seulement d'être endommagés, mais aussi ils risquent de s'enflammer sous l'effet de la chaleur dégagée par le projecteur.



Ouverture de sortie d'air
(sortie de l'air chaud)

Ouverture d'entrée d'air

Les ventilateurs dont le projecteur est équipé assurent son refroidissement. Ce projecteur contrôle la température interne, en fonction de laquelle il commande la vitesse de fonctionnement des ventilateurs.

Déplacement du projecteur

Lorsque vous déplacez le projecteur, remettez le capuchon de lentille en place et rétractez les pieds réglables afin d'éviter d'endommager la lentille et le coffret. Si vous n'utilisez pas le projecteur pendant une période prolongée, mettez-le dans la housse de transport fournie avec le projecteur. La housse de transport a été conçue pour protéger la surface du coffret contre la poussière et les rayures, et non pour protéger l'appareil contre les forces extérieures. Ne mettez pas le projecteur dans cette housse pour le faire transporter par un service de livraison ou de transport. Le projecteur risquerait d'être endommagé. Lorsque vous manipulez le projecteur, ne le laissez pas tomber et ne le cognez pas, ne lui faites pas subir de forces excessives et n'empilez aucun objet sur son coffret.



PRECAUTION POUR LE TRANSPORT DU PROJECTEUR

- Evitez absolument de laisser tomber ou de percuter le projecteur, sinon il pourrait subir des dommages ou présenter des anomalies de fonctionnement.
- Pour transporter le projecteur, utilisez un étui de transport adéquat.
- Ne confiez le transport du projecteur à un agent de transport qu'après l'avoir mis dans un étui de transport adéquat. Sinon, le projecteur risquerait d'être endommagé. Pour faire transporter le projecteur par un agent de transport, demandez conseil à votre revendeur.

Avis de la commission fédérale des communications

Remarque : Cet appareil a été testé et jugé conforme aux limites des appareils numériques de la classe B, conformément à l'article 15 des jugements FCC. Ces limites sont destinées à assurer une protection raisonnable contre les interférences nuisibles dans une installation résidentielle. Cet appareil produit, utilise et peut émettre de l'énergie de fréquence radio, et s'il n'est pas installé et utilisé conformément aux instructions, il pourra produire des interférences affectant négativement les communications radio. Toutefois, il n'est pas garanti qu'aucune interférence ne se produira pas dans une installation particulière. Si cet appareil cause des interférences affectant négativement la réception des émissions de radio et de télévision, ce qui peut être déterminé en éteignant et en rallumant l'équipement, nous conseillons à l'utilisateur d'essayer de corriger les interférences en prenant une ou plusieurs des mesures suivantes :

- Modifier l'orientation de l'antenne de réception, ou la placer à un autre endroit.
- Eloigner l'équipement du récepteur.
- Brancher l'équipement à une prise sur un circuit différent de celui auquel le récepteur est connecté.
- Demander de l'aide au revendeur ou à un technicien de radio/télévision compétent.

L'utilisation d'un câble gainé est nécessaire pour que l'installation soit conforme aux limites de la classe B de la section B de l'article 15 des jugements FCC. N'effectuez aucun changement ou modification de l'équipement qui ne soit pas spécifié dans les instructions. Si vous effectuez de tels changements ou modifications, on pourra vous demander d'arrêter d'utiliser l'équipement.

Numéro de modèle : PLC-SU50S
Nom commercial : Sanyo
Partie responsable : SANYO FISHER COMPANY
Adresse : 21605 Plummer Street, Chatsworth, California 91311
N° de téléphone : (818)998-7322

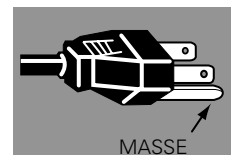
NORMES DU CORDON D'ALIMENTATION SECTEUR

Le cordon d'alimentation secteur fourni avec ce projecteur est conforme aux normes d'utilisation du pays où vous l'avez acheté.


Cordon d'alimentation secteur pour les Etats-Unis et le Canada:

Le cordon d'alimentation secteur utilisé aux Etats-Unis et au Canada figure dans la liste des Underwriters Laboratories (UL) et est certifié par la Canadian Standard Association (CSA).

Le cordon d'alimentation secteur possède une fiche de ligne secteur avec mise à la masse. Ceci est un dispositif de sécurité qui garantit que la fiche est bien adaptée à la prise de courant. N'essayez pas de modifier ce dispositif de sécurité. Si vous ne pouvez pas introduire la fiche dans la prise, adressez-vous à votre électricien.



Cordon d'alimentation secteur pour le Royaume-Uni:

Ce cordon est déjà équipé d'une fiche moulée possédant un fusible, dont la valeur est indiquée sur la face de la broche de la fiche. Si vous devez remplacer le fusible, un fusible BS 1362 de même calibre approuvé par ASTA et portant la marque  doit être utilisé. Si le cache du fusible est détachable, n'utilisez jamais la fiche sans son cache.

Si vous avez besoin de remplacer le fusible, veillez à ce qu'il soit d'une couleur identique à celle que vous pouvez voir sur la face de la broche de la fiche (rouge ou orange). Vous pouvez vous procurer les caches de fusibles au service des pièces indiqué dans votre mode d'emploi. Si la fiche fournie n'est pas adaptée à votre prise de courant, veuillez la couper et la détruire.


Vous devez préparer correctement l'extrémité du cordon souple et fixer la fiche adéquate.

AVERTISSEMENT: IL EST DANGEREUX D'INTRODUIRE UNE FICHE DONT LE CORDON FLEXIBLE EST DENUDE DANS UNE PRISE DE COURANT SOUS TENSION.

Les fils du cordon secteur de cet appareil possèdent des couleurs correspondant aux codes suivants:

Vert et jaune Masse
Bleu Neutre
Brun Conducteur

Comme les couleurs des fils du cordon secteur de cet appareil peuvent ne pas correspondre aux marques de couleurs identifiant les bornes de votre fiche, procédez comme suit:

Le fil vert et jaune doit être connecté à la borne de la fiche marquée de la lettre E ou du symbole de masse de sécurité , ou colorée en vert ou en vert et jaune.

Le fil bleu doit être connecté à la borne marquée de la lettre N ou colorée en noir.

Le fil brun doit être connecté à la borne marquée de la lettre L ou colorée en rouge.

AVERTISSEMENT: CET APPAREIL DOIT ETRE MIS A LA MASSE.

LA PRISE DE COURANT DOIT ETRE INSTALLEE A PROXIMITE DE L'APPAREIL, ET ETRE FACILEMENT ACCESSIBLE.

Branchement du cordon d'alimentation secteur

Ce projecteur utilise une tension nominale d'entrée de 100-120 V CA ou 200-240 V CA. Le projecteur fera automatiquement la sélection de la tension d'entrée correcte. Il est conçu pour fonctionner avec des systèmes d'alimentation monophasé avec conducteur neutre de prise de terre. Pour réduire les risques de décharge électrique, ne branchez pas le projecteur dans un autre type de système d'alimentation.

Consultez votre revendeur autorisé ou un centre de service en cas de doute sur l'alimentation actuellement utilisée.

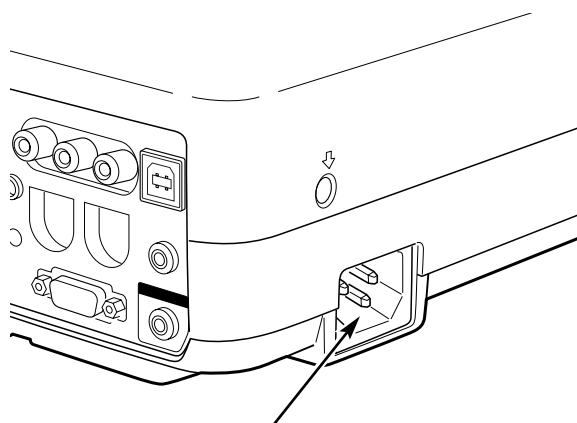
Branchez le projecteur à l'équipement périphérique avant d'allumer le projecteur. (Pour plus de détails concernant les branchements, reportez-vous aux pages 17 à 18.)



ATTENTION

Par mesure de sécurité, débranchez le cordon d'alimentation secteur lorsque vous n'utilisez pas l'appareil.

Lorsque ce projecteur est raccordé à une prise de courant par le cordon d'alimentation secteur, l'appareil est en mode d'attente et consomme une petite quantité de courant.

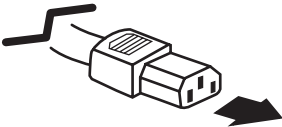
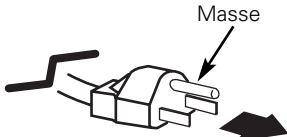
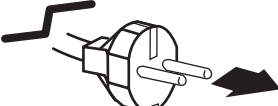
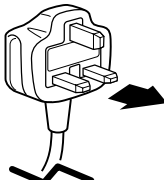


Branchez le cordon d'alimentation secteur (fourni) au projecteur.

La prise de courant doit se trouver à proximité de cet appareil et être facilement accessible.

REMARQUE CONCERNANT LE CORDON D'ALIMENTATION

Le cordon d'alimentation secteur doit être conforme aux normes d'utilisation en vigueur dans le pays où vous utilisez le projecteur. Vérifiez le type de fiche secteur en vous référant au tableau ci-dessous; il faut utiliser le cordon d'alimentation secteur adéquat. Si le cordon d'alimentation secteur fourni n'est pas adapté à la prise secteur, adressez-vous à votre revendeur.

Côté projecteur	Côté prise secteur		
 <p>Vers le connecteur du cordon d'alimentation du projecteur.</p>	Pour les Etats-Unis et le Canada  <p>Vers la prise secteur. (120 V CA)</p>	Pour l'Europe continentale  <p>Vers la prise secteur. (200 - 240 V CA)</p>	Pour le Royaume-Uni  <p>Vers la prise secteur. (200 - 240 V CA)</p>

Caractéristiques et conception

La technologie extrêmement sophistiquée utilisée pour ce projecteur multimédia lui donne d'excellentes qualités de portabilité, de solidité et de facilité d'utilisation. Le projecteur utilise des fonctions multimédia incorporées, une palette de 16,77 millions de couleurs, et une technologie d'affichage à cristaux liquides (LCD) à matrice active.

◆ Présentation compacte

Ce projecteur est d'une taille et d'un poids très réduits. Il est conçu pour pouvoir être transporté et utilisé partout où vous allez.

◆ Compatibilité

Ce projecteur accepte une grande variété de signaux d'entrée de vidéo et d'ordinateur tels que:

● Ordinateurs

Ordinateurs compatibles IBM et Macintosh jusqu'à une résolution de 1280 x 1024.

● 6 systèmes de couleurs

Les systèmes de couleurs NTSC, PAL, SECAM, NTSC 4.43, PAL-M ou PAL-N peuvent être connectés.

● Vidéo component

Les signaux vidéo component, tels que les signaux TV haute définition de sortie de lecteur de DVD tels que 480i, 480p, 575i, 575p, 720p, 1035i ou 1080i, peuvent être connectés.

● S-Vidéo

Les signaux S-Vidéo, tels que les signaux de sortie de magnétoscope S-VHS, peuvent être connectés.

● Scart RGB

Le signal Scart RGB peut être connecté.

◆ Configuration simple du système d'ordinateur

Le système de multibalayage dont ce projecteur est équipé lui permet de s'adapter rapidement à presque tous les signaux de sortie d'ordinateur. (Reportez-vous à la page 25.)

◆ Zoom numérique (pour l'ordinateur)

La fonction de zoom numérique élargit (jusqu'à environ 16 fois la taille de l'écran) ou compresse la taille de l'image, ce qui permet de vous concentrer sur les informations essentielles lors de votre présentation. (Reportez-vous à la page 31.)

◆ Conversion progressive entrelacée

Cette technologie, qui convertit les signaux entrelacés en signaux progressifs, permet d'obtenir des images de haute qualité. (Reportez-vous à la page 36.)

◆ Réglage du trapèze

La déformation du trapèze peut être corrigée non seulement verticalement, mais aussi horizontalement. La fonction de correction du trapèze vous permet d'utiliser le projecteur à n'importe quel endroit. (Reportez-vous aux pages 20 et 38.)

◆ Extinction automatique

La fonction d'Extinction automatique permet de diminuer la consommation de courant et de conserver la durée de vie de la lampe. (Reportez-vous à la page 39.)

◆ Logo d'utilisateur

La fonction de Capture permet de capturer et d'utiliser une image pour l'affichage de démarrage du projecteur. Vous pouvez aussi afficher l'image capturée pendant un intervalle lors de votre présentation, au lieu d'utiliser une image noire avec la fonction Sans image. (Reportez-vous aux pages 21 et 38.)

◆ Mode de Lampe

Vous pouvez modifier la luminosité de la lampe de projection en la réglant. Le projecteur est équipé d'une fonction permettant d'ajuster la luminosité en fonction du signal d'entrée afin d'obtenir la meilleure image possible. (Reportez-vous à la page 40.)

◆ Fonction de Pointeur

Cette fonction commode permet au projecteur de faire apparaître sur l'image projetée un spot ou un pointeur contrôlé par la télécommande. La télécommande possède aussi la fonction de Pointeur laser. Grâce à ces fonctions, vos présentations importantes seront plus efficaces. (Reportez-vous aux pages 13 et 40.)

◆ Affichage multi-langues des menus

Le menu de fonctionnement peut être affiché dans les langues suivantes: anglais, allemand, français, italien, espagnol, portugais, hollandais, suédois, russe, chinois, coréen ou japonais. (Reportez-vous à la page 38.)

◆ Borne d'interface commutable

Ce projecteur est équipé d'une borne d'interface commutable. Vous pouvez utiliser commodément cette borne comme entrée d'ordinateur ou sortie de moniteur. (Reportez-vous à la page 39.)

◆ Interface visuelle numérique

Le projecteur est équipé d'une borne DVI à 29 broches permettant de brancher la sortie DVI d'un ordinateur ou d'un équipement vidéo. Vous pouvez aussi profiter des données de divertissement numérique protégées par la technologie HDCP. (Pour plus de détails concernant HDCP, reportez-vous à la page 24.)

◆ Souris sans fil

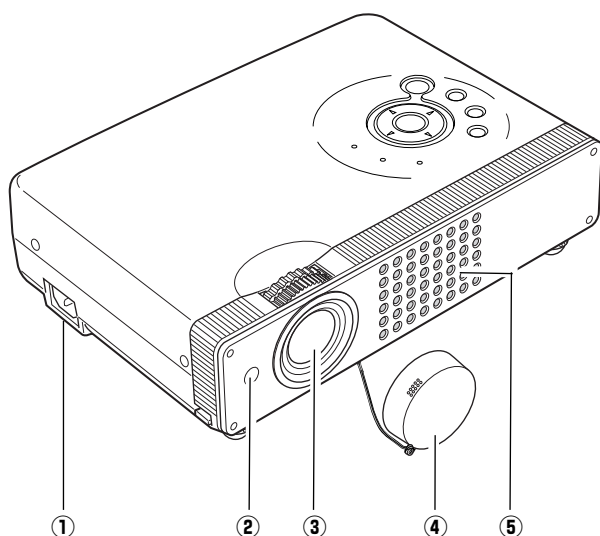
La télécommande fournie avec ce projecteur possède une fonction de Souris sans fil pour l'ordinateur connecté. Cette fonction vous permet de commander à la fois le projecteur et l'ordinateur connecté avec la télécommande. (Reportez-vous à la page 14.)

◆ Multi Card Imager (en option)

Il est possible de commander le projecteur par l'intermédiaire du LAN avec/sans fil en fixant le Multi Card Imager fourni en option. Le Multi Card Imager est aussi utilisé comme lecteur. Pour plus de détails concernant le Multi Card Imager, contactez le revendeur chez qui vous avez acheté le projecteur.

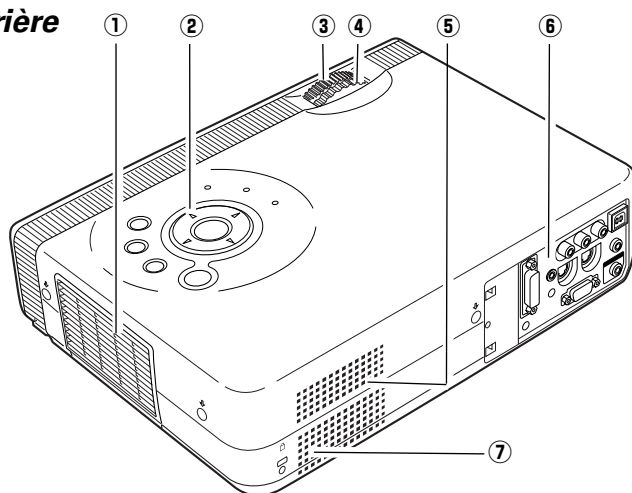
Nom des composants et leurs fonctions

Avant



- ① **Connecteur de cordon d'alimentation**
- ② **Récepteur de télécommande infrarouge**
- ③ **Lentille de projection**
- ④ **Capuchon de lentille**
(Pour plus de détails concernant la fixation, reportez-vous à la page 54.)
- ⑤ **Ouverture d'entrée d'air**

Arrière



- ① **Ouverture de sortie d'air**

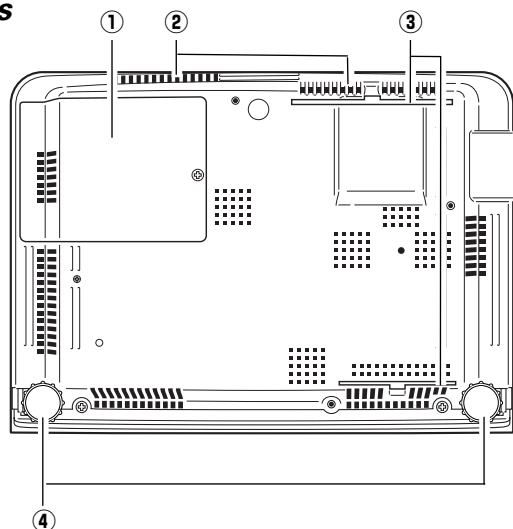


ATTENTION

L'air chaud est expulsé par l'ouverture de sortie d'air. Ne placez pas d'objets sensibles à la chaleur à proximité de ce côté.

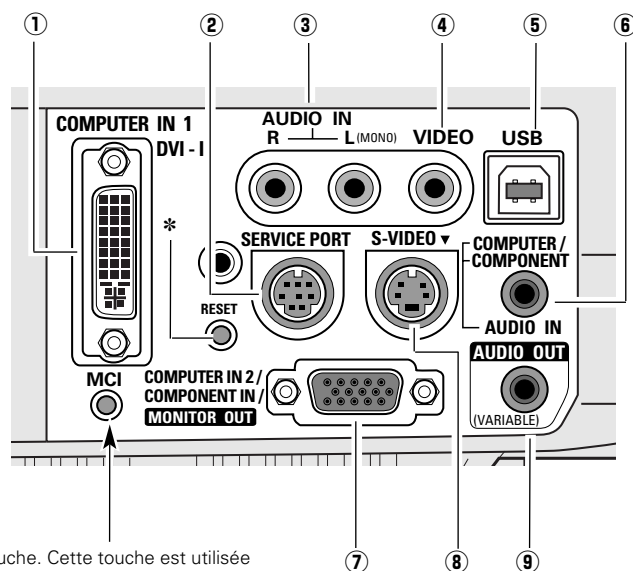
- ② **Commandes et témoins sur le projecteur**
- ③ **Bague de mise au point**
- ④ **Bague de zoom**
- ⑤ **Ouverture d'entrée d'air**
- ⑥ **Bornes et connecteurs**
- ⑦ **Haut-parleur**

Bas



- ① **Couvercle de la lampe**
- ② **Ouverture d'entrée d'air**
(Arrière et Bas)
- ③ **Filtre à air**
- ④ **Pieds réglables**

Borne



N'appuyez pas sur cette touche. Cette touche est utilisée pour les accessoires en option.

① COMPUTER IN 1 DVI-I

Branchez la sortie d'ordinateur (type DVI-I numérique/analogique) ou le Multi Card Imager (en option) à cette borne. (p.17)

② SERVICE PORT

Ce connecteur est utilisé pour effectuer des travaux d'entretien sur le projecteur.

③ AUDIO IN

Branchez la sortie audio de l'équipement vidéo connecté à ④ ou ⑧ à ce connecteur. (Lorsque la sortie audio est monaurale, branchez-la au connecteur L (MONO).) (p.17, 18)

④ VIDEO

Branchez la sortie vidéo composite de l'équipement vidéo au connecteur VIDEO. (p.18)

⑤ USB (Série B)

Lorsque vous commandez l'ordinateur connecté avec la télécommande, branchez le port USB de votre ordinateur à ce connecteur à l'aide d'un câble USB. (p.17)

⑥ AUDIO IN COMPUTER / COMPONENT

Branchez la sortie audio (stéréo) d'un ordinateur ou d'un équipement vidéo branché à ① ou ⑦ à ce connecteur. (p.17, 18)

⑦ COMPUTER IN 2 / COMPONENT IN / MONITOR OUT

Cette borne est commutable, et peut être utilisée comme entrée d'ordinateur, entrée component, entrée vidéo à 21 broches Scart RGB, ou sortie de moniteur. Configurez correctement la borne comme entrée d'ordinateur ou comme sortie de moniteur avant d'utiliser cette borne. Il faut utiliser un câble en option lorsque vous utilisez cette borne comme entrée component ou comme entrée vidéo à 21 broches Scart RGB. (p.17, 18)

(Cette borne émet des signaux analogiques par la borne COMPUTER IN 1 DVI-I uniquement lorsqu'elle est utilisée comme sortie de moniteur.)

⑧ S-VIDEO

Branchez la sortie S-VIDEO de l'appareil vidéo à ce connecteur. (p.18)

⑨ AUDIO OUT (VARIABLE)

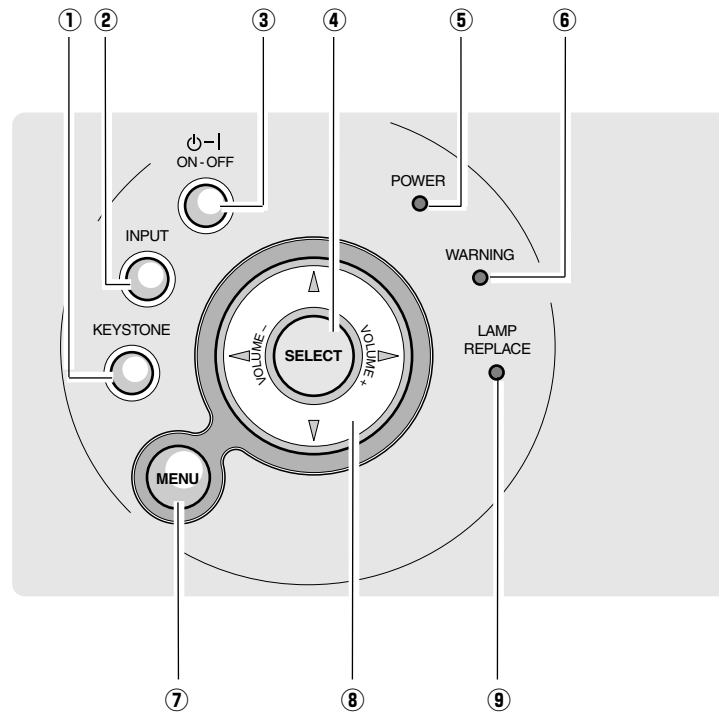
Branchez un amplificateur audio extérieur à ce connecteur. (p.17, 18)

Cette borne émet les sons par la borne AUDIO IN (③ ou ⑥).

* Il est possible que le microprocesseur incorporé qui commande cet appareil présente parfois des anomalies de fonctionnement et qu'il soit nécessaire de le réinitialiser. Pour ce faire, appuyez sur la touche RESET avec un stylo; l'appareil s'éteindra puis redémarrera alors. N'utilisez la fonction REMISE A ZERO que quand c'est absolument nécessaire.

Haut

Ce projecteur possède des touches de commande et des témoins sur son côté supérieur.



① Touche de TRAPEZE (KEYSTONE)

Utilisée pour corriger la déformation du trapèze. (p.20, 38)

② Touche d'ENTREE (INPUT)

Utilisée pour sélectionner la source d'entrée. (p.24, 32)

③ Touche de MARCHE/ARRET D'ALIMENTATION (ON-OFF)

Utilisée pour allumer ou éteindre le projecteur. (p.19)

④ Bouton de SELECTION (SELECT)

Utilisé pour exécuter l'élément sélectionné. Il sert aussi à agrandir / compresser l'image en mode de zoom digital +/- (p.31)

⑤ Témoin d'alimentation (POWER)

Clignote en rouge jusqu'à ce que le projecteur soit prêt à être allumé. Il devient rouge lorsque le projecteur est en mode veille. Il s'allume continuellement en vert lorsque le projecteur fonctionne.

⑥ Témoin d'alarme (WARNING)

S'allume en rouge lorsque le projecteur détecte une anomalie. Il clignote aussi en rouge lorsque la température interne du projecteur s'élève au-delà des limites d'utilisation normale. (p.41)

⑦ Touche MENU

Utilisée pour ouvrir ou fermer le menu à l'écran. (p.22)

⑧ Touches de POINTAGE (HAUT/BAS/GAUCHE/DROITE)

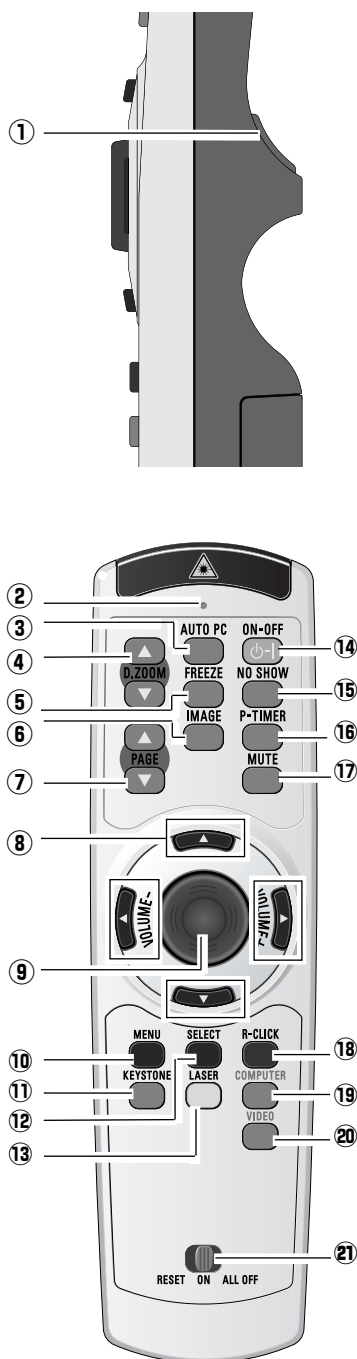
Utilisées pour sélectionner un élément ou régler des valeurs dans le menu à l'écran. Permettent aussi de régler le panning de l'image en mode de zoom digital +/- (p.31)

La touche de POINTAGE (GAUCHE/DROITE) est utilisée comme touche de VOLUME +/- (p.21)

⑨ Témoin de remplacement de la lampe (LAMP REPLACE)

Ce témoin s'allume en jaune lorsque la durée de vie de la lampe du projecteur arrive à sa fin. (p.43)

Télécommande



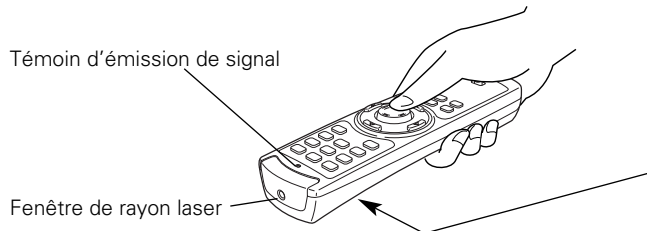
- ① **Touche de CLIC A GAUCHE (L-CLICK)**
Effectue le clic à gauche pour l'utilisation avec souris sans fil. (p.14)
- ② **Témoin d'émission de signal**
Ce témoin s'allume en rouge pendant que le rayon laser est émis par la fenêtre de rayon laser ou qu'un signal est envoyé de la télécommande au projecteur.
- ③ **Touche de REGLAGE PC AUTO (AUTO PC)**
Utilisée pour actionner la fonction de réglage PC auto. (p.26)
- ④ **Touche de ZOOM DIGITAL (D.ZOOM)**
Utilisée pour sélectionner le mode de zoom digital +/- et redimensionner l'image. (p.31)
- ⑤ **Touche d'ARRET SUR IMAGE (FREEZE)**
Utilisée pour immobiliser l'image projetée. (p.20)
- ⑥ **Touche d'IMAGE (IMAGE)**
Utilisée pour sélectionner les niveaux d'image. (p.29, 35)
- ⑦ **Touche de PAGE HAUT/BAS (PAGE UP/DOWN)**
Utilisée pour tourner les pages; la touche Haut permet de revenir à la page précédente et la touche Bas permet de passer à la page suivante pour l'image provenant d'un ordinateur. Avant l'utilisation, connectez le projecteur et l'ordinateur à l'aide d'un câble USB. (p.17)
- ⑧ **Touches de POINTAGE (HAUT/BAS/GAUCHE/DROITE)**
Utilisées pour sélectionner un élément ou régler une valeur dans le menu à l'écran. Ces touches permettent aussi d'effectuer un panning de l'image en mode de zoom digital +/- (p.31) La touche de POINTAGE (GAUCHE/DROITE) est aussi utilisée comme touche de VOLUME +/- (p.21)
- ⑨ **Touche de POINTEUR DE PRESENTATION**
Permet de déplacer un pointeur du projecteur ou un pointeur pour l'utilisation avec souris sans fil. (p.13, 14)
- ⑩ **Touche de MENU (MENU)**
Utilisée pour ouvrir ou fermer le menu à l'écran. (p.22)
- ⑪ **Touche de TRAPEZE (KEystone)**
Utilisée pour corriger la déformation du trapèze. (p.20, 38)
- ⑫ **Bouton de SELECTION (SELECT)**
Utilisée pour exécuter l'élément sélectionné, ou agrandir ou compresser l'image en mode de zoom digital +/- (p.31)
- ⑬ **Touche de LASER (LASER)**
Utilisée pour actionner la fonction de pointeur laser. Le rayon laser est émis lorsque vous appuyez sur cette touche pendant une minute au maximum. Pour utiliser ce pointeur laser pendant plus de une minute, relâchez la touche LASER et enfoncez-la à nouveau. Cette touche est aussi utilisée comme touche de commutation pour activer la fonction de Pointeur du projecteur. (p.13)
- ⑭ **Touche de MARCHE/ARRET D'ALIMENTATION (ON-OFF)**
Utilisée pour allumer et éteindre le projecteur. (p.19)
- ⑮ **Touche SANS IMAGE (NO SHOW)**
L'image projetée devient noire. (p.21)
- ⑯ **Touche de MINUTERIE (P-TIMER)**
Actionne la fonction de minuterie. (p.21)
- ⑰ **Touche de COUPURE DU SON (MUTE)**
Utilisée pour couper le son. (p.21)
- ⑱ **Touche de CLIC A DROITE (R-CLICK)**
Effectue le clic à droite pour l'utilisation avec souris sans fil. (p.14)
- ⑲ **Touche d'ORDINATEUR (COMPUTER)**
Utilisée pour sélectionner la source d'entrée (ORDINATEUR 1 ou ORDINATEUR 2). (p.24)
- ⑳ **Touche de VIDEO (VIDEO)**
Utilisée pour sélectionner la source d'entrée (VIDEO). (p.32)
- ㉑ **Commutateur de REMISE A ZERO/MARCHE/ARRET TOTAL (RESET/ON/ALL-OFF)**
Lorsque vous utilisez la télécommande, mettez ce commutateur sur "ON." Mettez-le sur "ALL OFF" pour économiser l'énergie lorsque vous n'utilisez pas la télécommande. Faites glisser ce commutateur sur "RESET" pour initialiser le code de télécommande. (p.14)

Fonction de pointeur laser

Cette télécommande émet un rayon laser comme fonction de Pointeur laser par la fenêtre de rayon laser. Lorsque vous appuyez sur la touche LASER, le rayon laser s'allume. Lorsque vous appuyez sur la touche LASER pendant plus d'une minute ou que vous relâchez la touche LASER, le rayon s'éteint. Le témoin d'émission de signal s'allume en rouge et le laser est émis avec le témoin allumé en rouge pour vous signaler que le rayon laser est émis.

Le rayon laser émis est un laser de classe II; vous ne devez donc pas regarder dans la fenêtre de rayon laser ou diriger le rayon laser vers vous-même ou vers d'autres personnes. Les marques ci-dessous sont des étiquettes d'avertissement relatives au rayon laser.

ATTENTION : Si vous utilisez les commandes ou effectuez les réglages ou les procédures en procédant autrement qu'indiqué ici, vous risquez de vous exposer à des radiations dangereuses. Ne regardez pas dans la fenêtre de rayon laser pendant que le rayon laser est émis, car vous risqueriez de vous blesser les yeux.



Ces étiquettes de précautions sont fixées sur la télécommande.



Fonction de pointeur

Vous pouvez déplacer le spot ou le pointeur du projecteur à l'aide de la télécommande pour mettre mieux en évidence une partie de l'image projetée. (Pour plus de détails concernant les modèles et les tailles, reportez-vous à la section "Pointeur" à la page 40.)

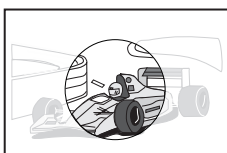
1 Tout en appuyant sur la touche MENU, maintenez la touche NO SHOW enfoncée pendant plus de 7 secondes afin d'activer la fonction de Pointeur. (La fonction de Pointeur laser change alors à la fonction de Pointeur.)

2 Enfoncez la touche LASER de la télécommande en dirigeant celle-ci vers le projecteur, et vérifiez si la touche LASER s'allume bien en vert, et si le spot ou le pointeur apparaît bien sur l'écran. Vous pouvez ensuite déplacer le spot ou le pointeur à l'aide de la touche de POINTEUR DE PRESENTATION. Si la touche LASER ne s'allume pas en vert et continue d'émettre le rayon laser, alors la fonction de Pointeur laser n'est pas encore passée à la fonction de Pointeur. Effectuez ces opérations jusqu'à ce que la touche LASER s'allume en vert.

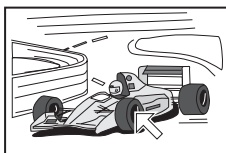
3 Pour faire disparaître le spot ou le pointeur apparaissant sur l'écran, appuyez sur la touche LASER en dirigeant la télécommande vers le projecteur et vérifiez si la touche LASER s'éteint bien.

Pour utiliser à nouveau la fonction de Pointeur laser, appuyez sur la touche MENU tout en maintenant la touche NO SHOW enfoncée pendant plus de 7 secondes.

Spot



Pointeur



Touche NO SHOW

Maintenez les touches MENU et NO SHOW enfoncées simultanément pendant plus de 7 secondes.

Touche de POINTEUR DE PRESENTATION

Touche MENU



Touche de POINTEUR DE PRESENTATION

Touche LASER

Une fois que la fonction de Pointeur laser est passée à la fonction Pointeur, la touche LASER est utilisée comme touche de marche/arrêt de fonction de Pointeur à la place de la fonction de Pointeur laser. Appuyez sur la touche LASER en dirigeant la télécommande vers le projecteur, et vérifiez si la touche s'allume bien en vert.

REMARQUE

- Vous pouvez choisir la taille du spot (Grande, Moyenne et Petite) et le modèle du pointeur (Flèche, Doigt et Point) dans le menu REGLAGE. Reportez-vous à la section "Pointeur" à la page 40.

Code de télécommande

Ce projecteur possède huit codes de télécommande différents (Code 1-Code 8): le code par défaut réglé en usine (Code 1) et les sept autres codes (Code 2 à Code 8). Cette fonction de commutation empêche la production d’interférences lorsqu’on utilise simultanément plusieurs projecteurs ou plusieurs appareils vidéo. (Changez d’abord le code de télécommande du projecteur avant de changer celui de la télécommande. Reportez-vous à la section “TELECOMMANDE” à la page 40.)

- 1
- Tout en maintenant la touche MENU enfoncée, appuyez sur la touche IMAGE le nombre de fois correspondant à chaque numéro de code de télécommande. A chaque pression sur la touche IMAGE, le code change dans l’ordre. (Reportez-vous à la liste ci-dessous.)
- 2
- Pour initialiser le code de télécommande, faites glisser le commutateur RESET/ON/ALL-OFF sur RESET, puis sur ON. Le code initial est le Code 1.

Code de télécommande	Nombre de pressions sur la touche IMAGE
Code 1	1
Code 2	2
Code 3	3
Code 4	4
Code 5	5
Code 6	6
Code 7	7
Code 8	8



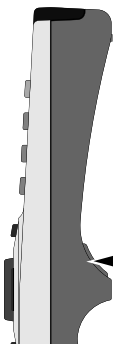
Touche IMAGE

Tout en maintenant la touche MENU enfoncée, appuyez sur la touche IMAGE le nombre de fois correspondant à chaque numéro de code de télécommande pour le projecteur.

Touche MENU

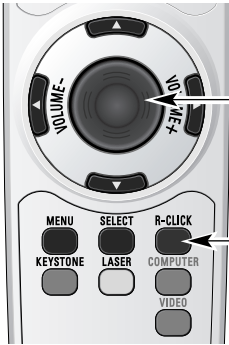
Fonctionnement de la souris sans fil

Vous pouvez utiliser la télécommande comme souris sans fil pour l’ordinateur. Avant d’utiliser la souris sans fil, connectez l’ordinateur et le projecteur à l’aide du câble USB fourni. (Pour plus de détails concernant le branchement, reportez-vous à la page 17.) Lorsque la fonction de Pointeur est utilisée, il est impossible d’utiliser la souris sans fil.



Touche L-CLIC

Effectue le clic à gauche lorsque le projecteur et un ordinateur sont connectés par un câble USB.



Touche de POINTEUR DE PRESENTATION

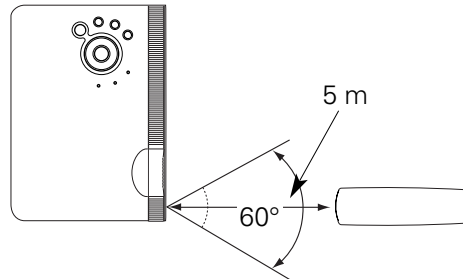
Déplace le pointeur sur l’écran à l’aide de cette touche.

Touche R-CLICK

Effectue le clic à droite lorsque le projecteur et un ordinateur sont connectés par un câble USB.

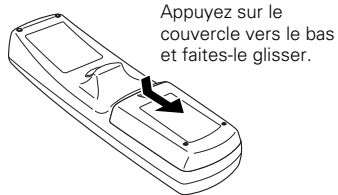
Plage d'utilisation de la télécommande

Dirigez la télécommande vers le projecteur (récepteur de télécommande infrarouge) lorsque vous appuyez sur une touche. La plage de fonctionnement maximale de la télécommande est de 5 m et 60° environ, de l'arrière ou de l'avant du projecteur.

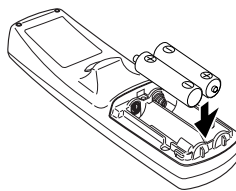


Installation des piles de la télécommande

1 Retirez le couvercle du compartiment des piles.



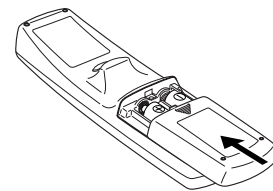
2 Insérez les piles dans le compartiment.



2 piles format AA

Pour assurer une bonne orientation des polarités (+ et -), veillez à ce que les bornes des piles soient fermement en contact avec les broches du logement.

3 Remplacez le couvercle du compartiment des piles.



Pour vous assurer d'un fonctionnement correct, respectez les précautions suivantes.

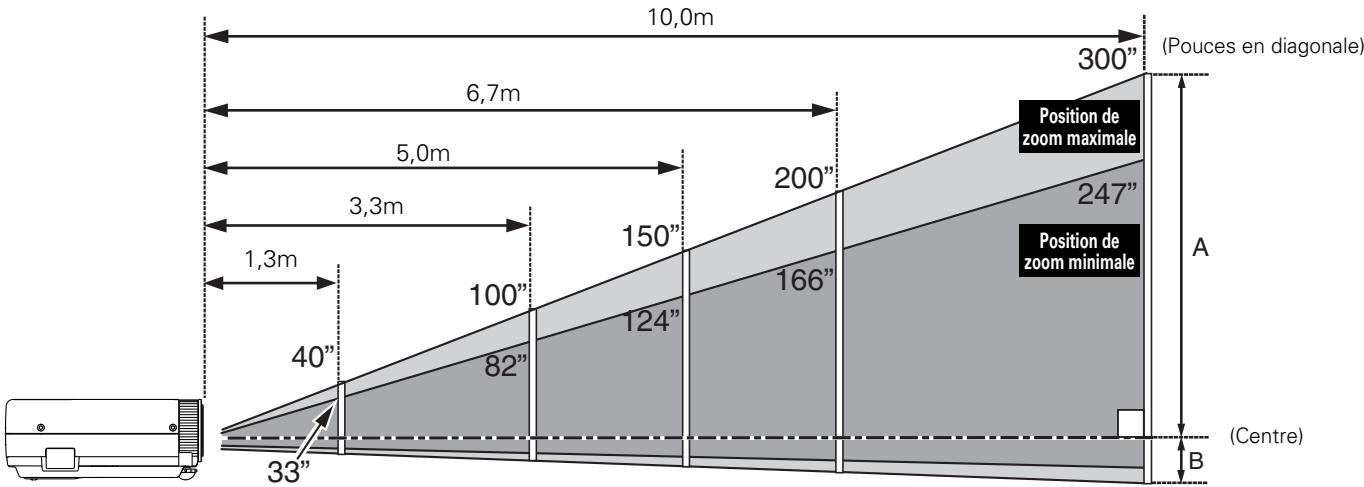
- Utilisez (2) piles format AA, UM3 ou R06 au alcalines.
- Changez les deux piles au même temps.
- N'utilisez pas une nouvelle pile avec une pile usée.
- Evitez tout contact avec de l'eau ou d'autres liquides.
- N'exposez pas les télécommandes à une humidité excessive ou à la chaleur.
- Ne faites pas tomber la télécommande.
- Si les piles ont fuit dans la télécommande, essuyez le compartiment des piles et installez de nouvelles piles.
- Risque d'explosion si les piles sont remplacées par un type de piles incorrect.
- Jetez les piles usées conformément aux instructions.

Installation

Positionnement du projecteur

Ce projecteur a été conçu pour effectuer la projection sur une surface de projection plane, et peut effectuer la mise au point entre 1,3 m et 10 m. Pour plus de détails concernant la taille de l'écran et la distance entre le projecteur et l'écran, reportez-vous au tableau et à l'illustration ci-dessous.

A : B = 9 : 1



Taille d'écran (L x H) mm	33"	40"	100"	150"	200"	300"
Taux d'aspect 4 : 3	671 x 503	813 x 610	2032 x 1524	3048 x 2286	4064 x 3048	6096 x 4572
Zoom (min.)	1,3m	1,6m	4,0m	6,1m	8,1m	—
Zoom (max.)	—	1,3m	3,3m	5,0m	6,7m	10,0m

REMARQUE

- La luminosité de la salle a une grande influence sur la qualité de l'image. Il est conseillé de baisser l'éclairage ambiant pour obtenir des images plus belles.
- Les valeurs indiquées sont approximatives, et peuvent être différentes de la taille réelle.

Pieds réglables

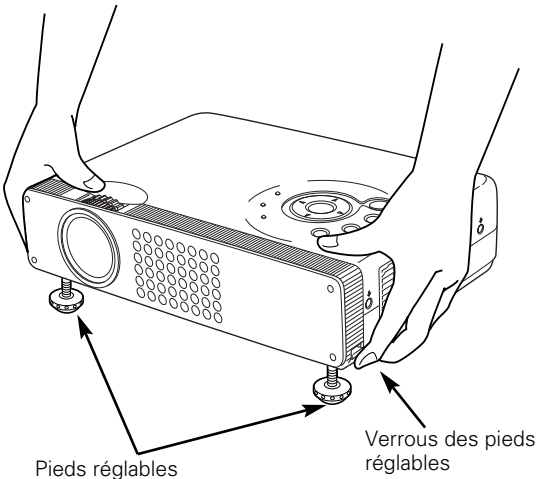
Vous pouvez régler l'angle de projection jusqu'à 11,8 degrés à l'aide des pieds réglables.

- 1 Soulevez l'avant du projecteur et tirez les verrous des pieds des deux côtés du projecteur.
- 2 Libérez les verrous des pieds pour verrouiller les pieds réglables, et tournez les pieds réglables pour ajuster la position et l'inclinaison.
- 3 Pour rétracter les pieds réglables, soulevez l'avant du projecteur, tirez et libérez les verrous des pieds.
La déformation de trapèze d'une image projetée peut être ajustée à l'aide de l'opération par menu. (p.20, 38)



ATTENTION

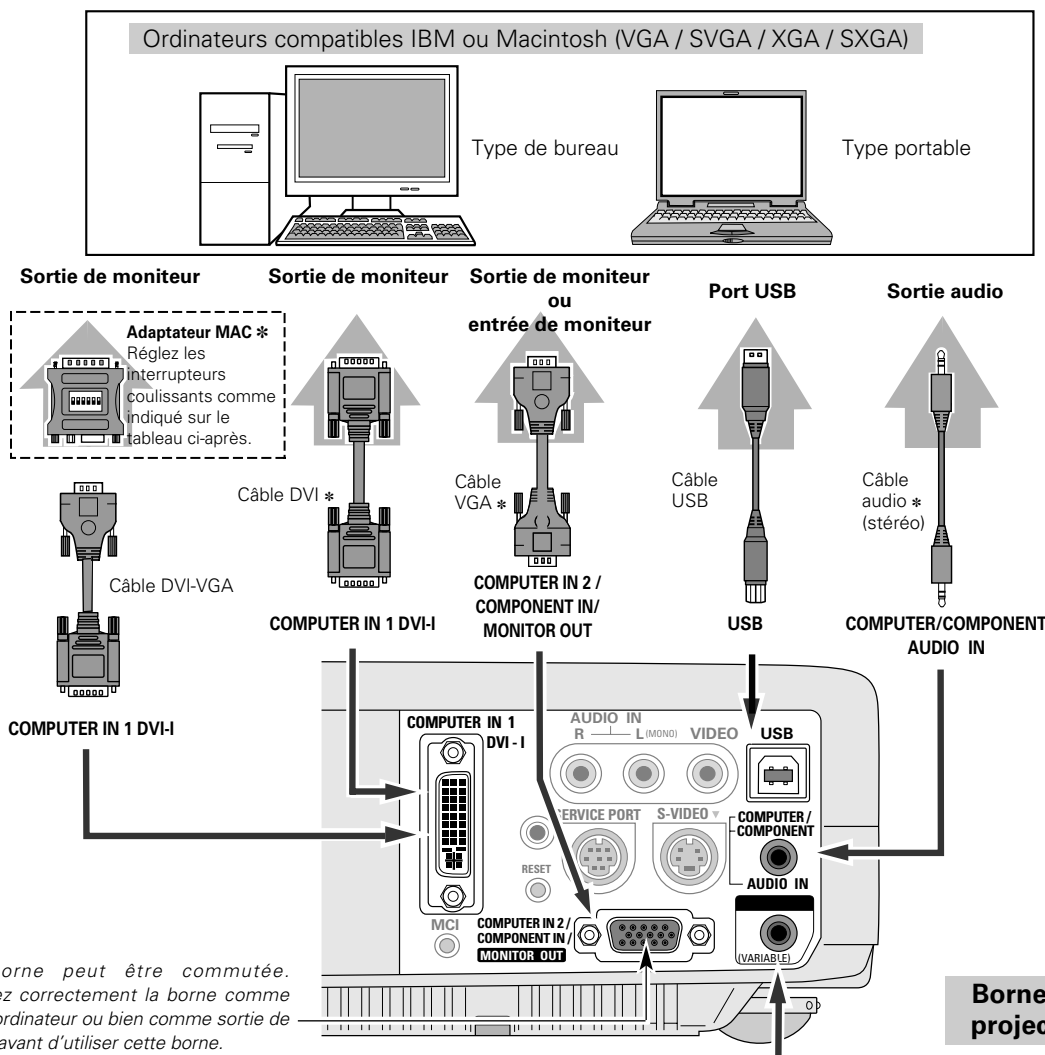
Inclinez le projecteur dans la plage réglable afin de ne pas diminuer la durée de vie de la lampe. Reportez-vous à la page 5.



Branchement à un ordinateur

Câbles utilisés pour la connexion (* = Ces accessoires ne sont pas fournis avec ce projecteur.)

- Câble VGA (HDB 15 broches) *
- Câble DVI-VGA (HDB 15 broches)
- Câble numérique DVI (pour liaison simple T.M.D.S.) *
- Câble USB
- Adaptateur MAC (dans le cas où un ordinateur Macintosh est branché) *
- Câbles audio (mini fiche (stéréo) x 2) *



REMARQUE

- Cette borne peut être commutée. Configurez correctement la borne comme entrée d'ordinateur ou bien comme sortie de moniteur avant d'utiliser cette borne. (Reportez-vous à la page 39.)

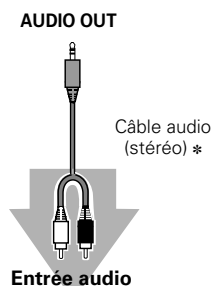


REMARQUE :
Lorsque vous raccordez le câble, les cordons d'alimentation du projecteur et de l'appareil extérieur doivent être débranchés de la prise secteur.

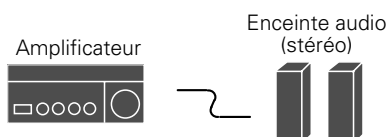
♦ ADAPTATEUR MAC (non fourni)

Réglez les interrupteurs comme indiqué dans le tableau ci-dessous en fonction du MODE DE RESOLUTION que vous voulez utiliser avant d'allumer le projecteur et l'ordinateur.

	1	2	3	4	5	6
MODE 13" (640 x 480)	ON	ON	OFF	OFF	OFF	OFF
MODE 16" (832 x 624)	OFF	ON	OFF	ON	OFF	OFF
MODE 19" (1024 x 768)	OFF	ON	ON	OFF	OFF	OFF
MODE 21" (1152 x 870)	ON	ON	ON	ON	OFF	OFF



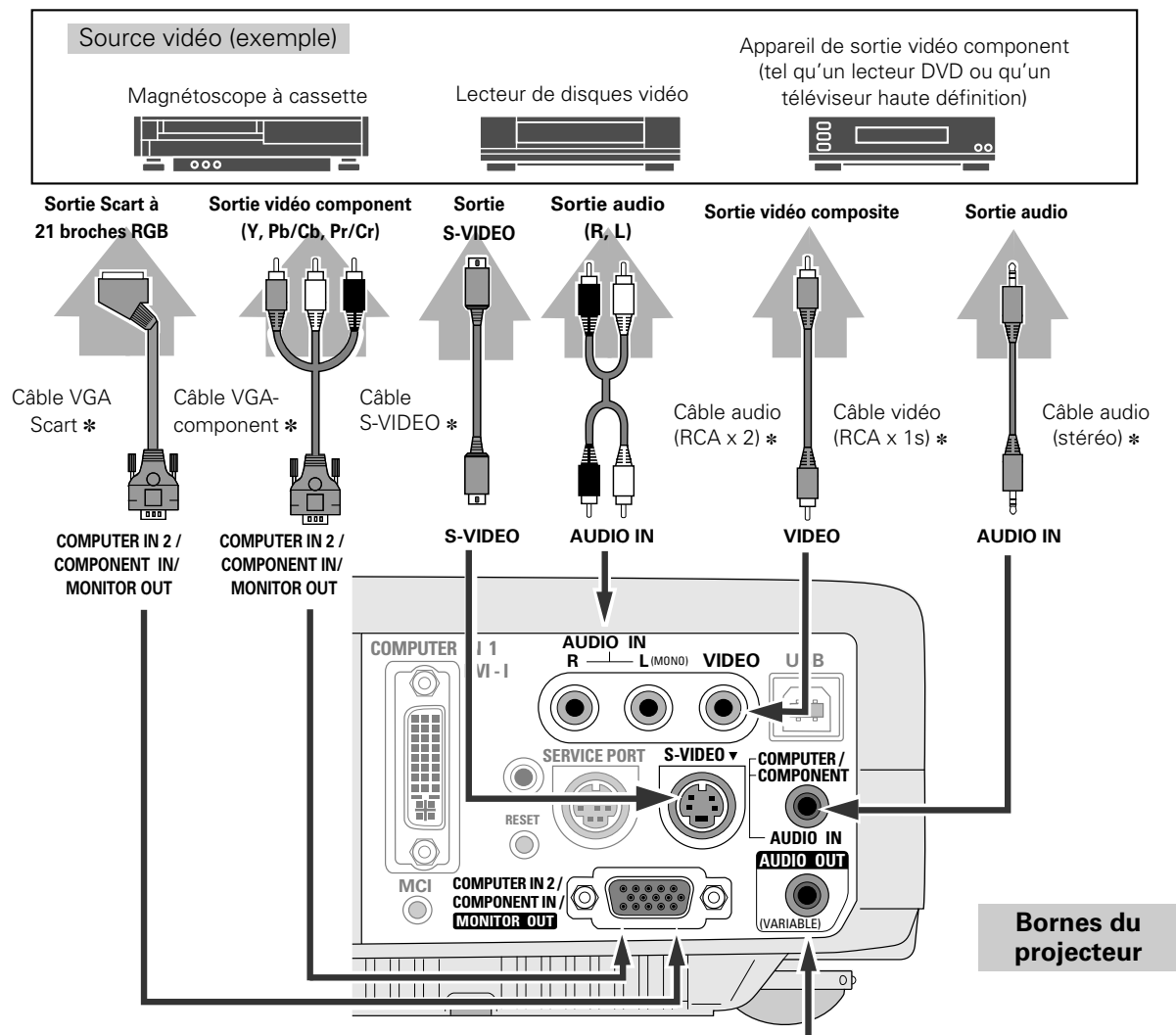
Appareil audio extérieur



Branchement à un équipement vidéo

Câbles utilisés pour la connexion (* = Ces accessoires ne sont pas fournis avec ce projecteur.)

- Câble vidéo (RCA x 1) *
- Câble S-VIDEO *
- Câbles audio (mini fiche (stéréo) x 2 et RCA x 2) *
- Câble VGA Scart *
- Câble VGA-component *

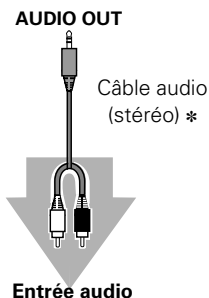


REMARQUE

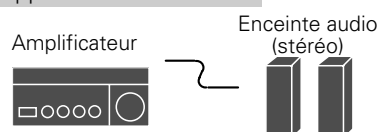
- Le connecteur S-VIDEO a priorité sur le connecteur VIDEO à condition de connecter les deux connecteurs S-VIDEO et VIDEO lorsque vous sélectionnez AUTO dans le menu d'Entrée.
- Sélectionnez ORDINATEUR 2 dans le menu REGLAGE lorsque la borne COMPUTER IN 2/COMPONENT IN/MONITOR OUT est utilisée comme entrée vidéo à 21 broches Scart RGB ou comme entrée vidéo component. (Reportez-vous à la section "Entrée/sortie moniteur" à la page 39.)
- Entrez le son à la borne COMPUTER/COMPONENT AUDIO IN lorsque vous utilisez la borne COMPUTER IN 2/COMPONENT IN/MONITOR OUT comme entrée.



REMARQUE :
Lorsque vous raccordez le câble, les cordons d'alimentation du projecteur et de l'appareil extérieur doivent être débranchés de la prise secteur.



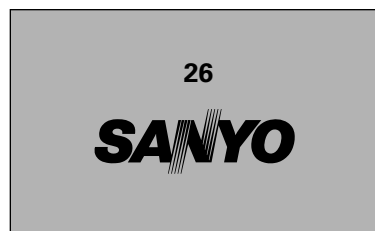
Appareil audio extérieur



Fonctionnement de base

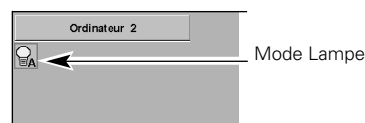
Mise sous tension du projecteur

- 1 Accomplir tous les branchements périphériques (avec l'ordinateur, le magnétoscope, etc.) avant d'allumer le projecteur.
- 2 Branchez le cordon d'alimentation secteur du projecteur dans une prise secteur. Le témoin POWER clignote en rouge pendant un moment puis s'allume continuellement en rouge.
- 3 Appuyez sur la touche ON-OFF du projecteur ou de la télécommande. Le témoin POWER devient vert, et les ventilateurs s'enclenchent. L'affichage de préparatifs apparaît sur l'écran et le compte à rebours commence.
- 4 Une fois le compte à rebours terminé, la source d'entrée sélectionnée en dernier et l'icône d'état du mode de lampe apparaissent sur l'écran.



L'affichage de préparatifs disparaît après 30 secondes.

Source d'entrée sélectionnée et mode de Lampe



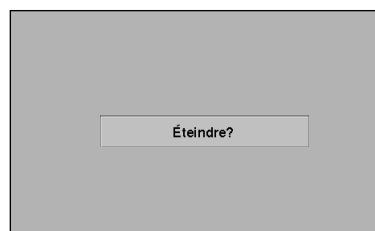
(Pour plus de détails concernant le mode de Lampe, reportez-vous à la page 40.)

Mise hors tension du projecteur

- 1 Appuyer sur la touche ON-OFF de la télécommande ou du projecteur; le message "Éteindre?" apparaît sur l'écran.
- 2 Appuyez à nouveau sur la touche ON-OFF pour éteindre le projecteur. Le témoin POWER se met à clignoter en rouge et continue à clignoter pendant que les ventilateurs fonctionnent (pendant environ 90 secondes).
- 3 Une fois que le projecteur s'est suffisamment refroidi pour pouvoir être à nouveau allumé, le témoin POWER s'allume en rouge. Vous pouvez alors débrancher le cordon d'alimentation secteur.



POUR CONSERVER LA DUREE DE VIE DE LA LAMPE, ATTENDEZ AU MOINS CINQ MINUTES AVANT D'ETEINDRE LA LAMPE APRES L'AVOIR ALLUMEE. NE DEBRANCHEZ PAS LE CORDON D'ALIMENTATION SECTEUR PENDANT QUE LES VENTILATEURS FONCTIONNENT OU AVANT QUE LE TEMOIN POWER SE SOIT ALLUME EN ROUGE. SINON, LA DUREE DE VIE DE LA LAMPE SERA DIMINUEE.



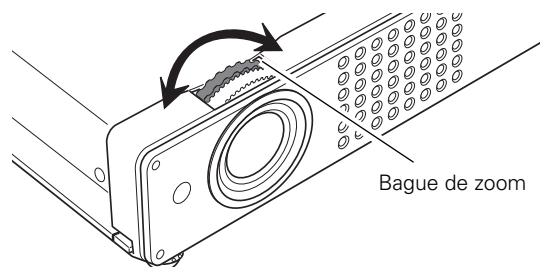
Le message disparaît après 4 secondes.

REMARQUE

- Il est impossible d'allumer le projecteur pendant la période de refroidissement avec le témoin POWER clignotant en rouge. Il sera possible de l'allumer après que le témoin POWER se soit allumé en rouge.
- Lorsque la fonction de Démarrage rapide est activée, le projecteur est allumé automatiquement en connectant simplement le cordon d'alimentation secteur à une prise secteur. (Pour plus de détails concernant la fonction de Démarrage Rapide, reportez-vous à la page 39.)
- N'utilisez pas le projecteur pendant plus de 24 heures de façon continue. Eteignez le projecteur au moins une fois par 24 heures et laissez-le au repos. Si vous l'utilisez de façon continue, la durée de vie de la lampe risquera de diminuer.
- Ce projecteur contrôle la température interne et commande automatiquement la vitesse de fonctionnement des ventilateurs.
- Si le témoin WARNING clignote ou s'allume en rouge, reportez-vous à la section "Témoin WARNING" à la page 41.

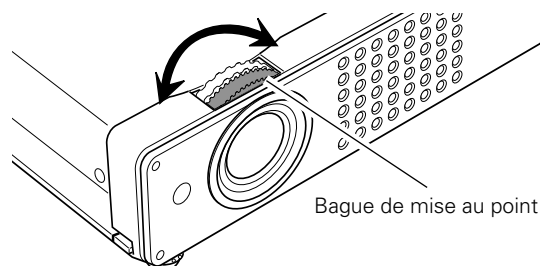
Réglage du zoom

Tournez la bague de zoom pour agrandir ou réduire l'image au zoom.



Réglage de la mise au point

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



Réglage du trapèze

Si l'image obtenue présente une déformation de trapèze, corrigez l'écran à l'aide du réglage de TRAPEZE.

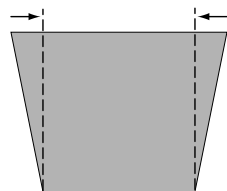
1 Appuyez sur la touche KEYSTONE de la télécommande, ou sélectionnez l'élément Trapèze sur le menu de REGLAGE. (p.38.) La boîte de dialogue de "Trapèze" apparaît.



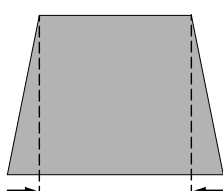
2 Corrigez la déformation du trapèze en appuyant sur les touches de POINTAGE (HAUT/BAS/GAUCHE/DROITE). Appuyez sur la touche de POINTAGE (HAUT) pour réduire la partie supérieure de l'image; appuyez sur la touche de POINTAGE (BAS) pour réduire la partie inférieure. Appuyez sur la touche de POINTAGE (GAUCHE) pour réduire la partie gauche, et appuyez sur la touche de POINTAGE (DROITE) pour réduire la partie droite. Le réglage du trapèze peut être mémorisé. (p.38)

- Les flèches sont blanches si aucune correction n'est effectuée.
- La flèche disparaît à la correction maximum.
- La flèche de la direction corrigée devient rouge.
- Si vous appuyez à nouveau sur la touche KEYSTONE du projecteur ou de la télécommande pendant que la boîte de dialogue du trapèze est affichée, le réglage du trapèze sera annulé.

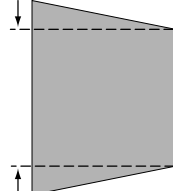
Réduisez la largeur supérieure en appuyant sur la touche de POINTAGE (HAUT).



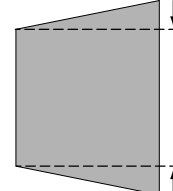
Réduisez la largeur inférieure en appuyant sur la touche de POINTAGE (BAS).



Réduisez la partie gauche en appuyant sur la touche de POINTAGE (GAUCHE).

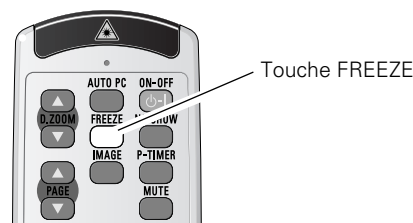


Réduisez la partie droite en appuyant sur la touche de POINTAGE (DROITE).



Fonction d'arrêt sur image

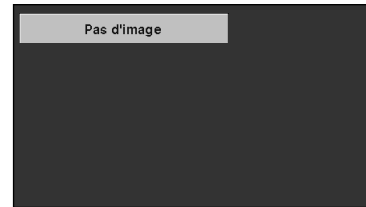
Appuyez sur la touche FREEZE de la télécommande pour immobiliser l'image sur l'écran. Pour annuler la fonction de arrêt sur image, appuyez de nouveau sur la touche FREEZE ou appuyez sur n'importe quelle autre touche.



Fonction Sans image

Appuyez sur la touche NO SHOW de la télécommande pour faire apparaître une image entièrement noire. Pour retourner à la normale, appuyez de nouveau sur la touche NO SHOW ou appuyez sur n'importe quelle autre touche. Lorsqu'une image projetée est capturée et établie comme "Utilisateur" dans l'élément Logo du menu REGLAGE (p.38), l'écran change comme suit à chaque pression sur la touche NO SHOW.

image noire → image capturée → image normale →



Le message disparaît après 4 secondes.

Fonction de minuterie (P-Timer)

Appuyez sur la touche P-TIMER de la télécommande. L'affichage de la minuterie "00:00" apparaît sur l'écran et la minuterie commence à compter le temps (00:00 - 59:59). Pour arrêter la minuterie, appuyez sur la touche P-TIMER. Ensuite, appuyez à nouveau sur la touche P-TIMER pour annuler la fonction de minuterie.



Réglage du son

Opération directe

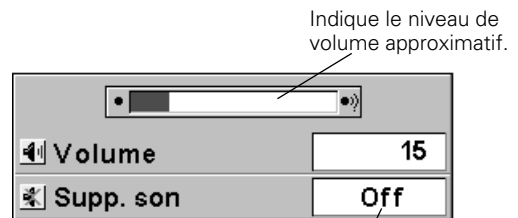
Volume

Appuyez sur la touche VOLUME (+/-) du projecteur ou de la télécommande pour régler le volume. La zone de dialogue du volume apparaît sur l'écran pendant quelques secondes.

Touche (+) pour augmenter le volume et touche (-) pour diminuer le volume.

Supp. son

Appuyez sur la touche MUTE des télécommandes pour couper le son. Pour rétablir le son à son niveau précédent, appuyez à nouveau sur la touche MUTE ou appuyez sur la touche VOLUME (+/-).



Appuyez sur la touche MUTE pour mettre la fonction de coupure du son en ou hors circuit.

L'affichage disparaît après 4 secondes.

Opération par Menu

1 Appuyez sur la touche MENU pour faire apparaître le MENU A L'ECRAN. Appuyez sur les touches de POINTAGE (GAUCHE/DROITE) pour placer le pointeur à cadre rouge sur l'icône du menu SON.

2 Appuyez sur la touche de POINTAGE (BAS) pour placer un pointeur à cadre rouge sur l'élément que vous voulez régler, puis appuyez sur le bouton de SELECTION.

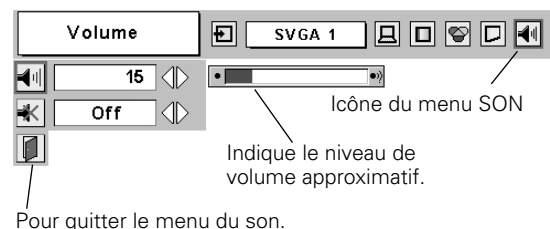
Volume

Appuyez sur la touche de POINTAGE (DROITE) pour augmenter le volume, et appuyez sur la touche de POINTAGE (GAUCHE) pour diminuer le volume.

Supp. son

Appuyez sur la touche de POINTAGE (GAUCHE/DROITE) pour couper le son. L'affichage de la boîte de dialogue passe sur "On" et le son est coupé. Pour rétablir le son à son niveau précédent, appuyez à nouveau sur la touche de POINTAGE (GAUCHE/DROITE).

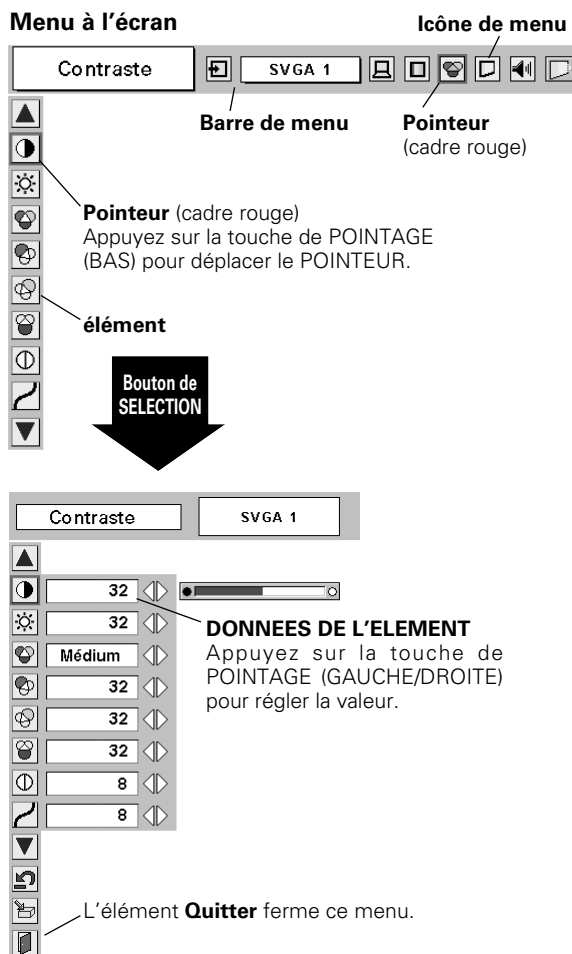
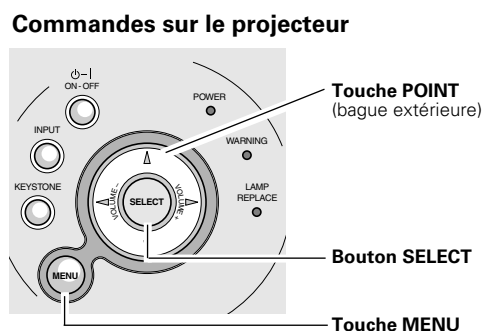
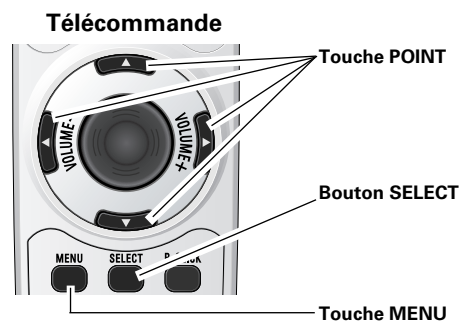
Menu SON



Menu à l'écran

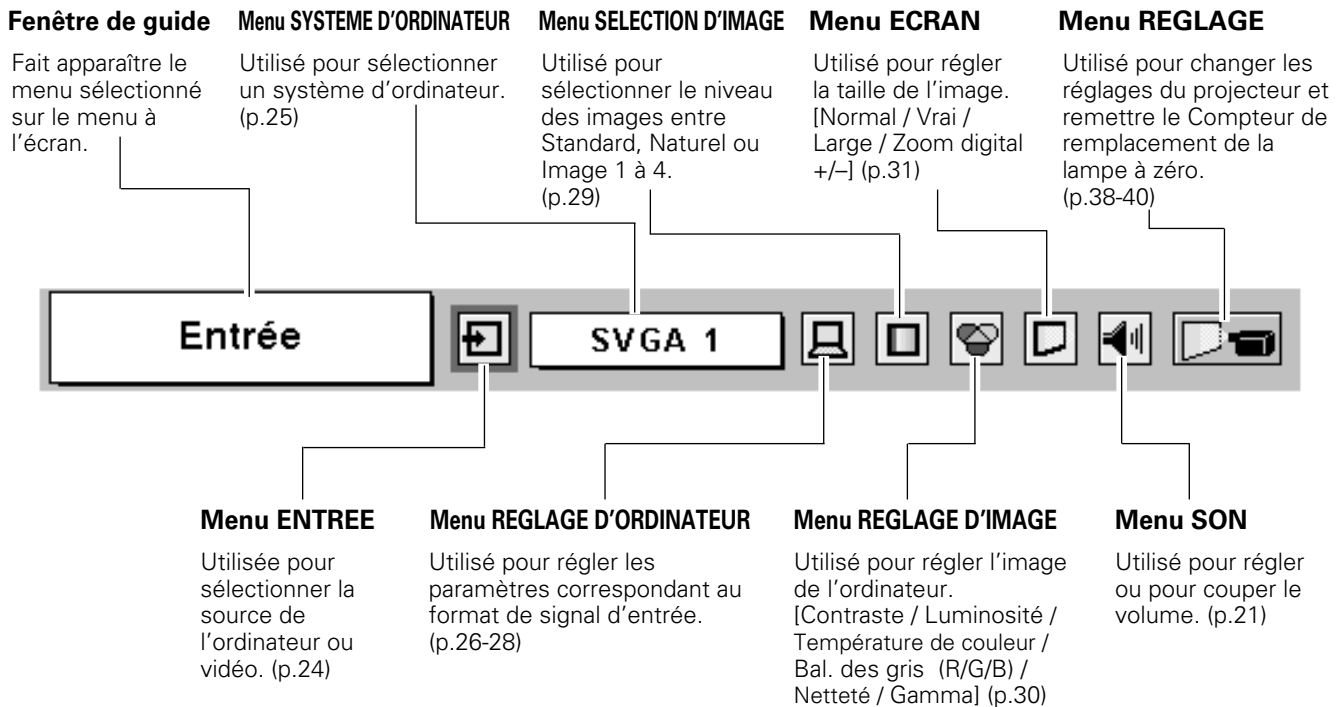
Vous pouvez commander et régler ce projecteur par MENU A L'ECRAN. Pour utiliser chacun des réglages sur le MENU A L'ECRAN, reportez-vous aux pages suivantes.

- 1** Appuyez sur la touche MENU pour faire apparaître le MENU A L'ECRAN (Barre de menu). Le cadre rouge est le pointeur.
- 2** Placez le pointeur (cadre rouge) sur l'icône du menu que vous voulez sélectionner en appuyant sur la touche de POINTAGE (GAUCHE/DROITE).
- 3** Appuyez sur la touche de POINTAGE (BAS) et déplacez le POINTEUR (cadre rouge ou flèche rouge) à l'ELEMENT que vous voulez régler, puis appuyez sur le bouton de SELECTION pour montrer les DONNEES DE L'ELEMENT.
- 4** Réglez les données d'éléments en appuyant sur la touche de POINTAGE (GAUCHE/DROITE).
Pour plus de détails concernant les réglages respectifs, reportez-vous aux pages suivantes.
- 5** Pour fermer ce menu, sélectionnez Quitter. Pour effacer le menu à l'écran, appuyez sur la touche MENU du projecteur ou de la télécommande.

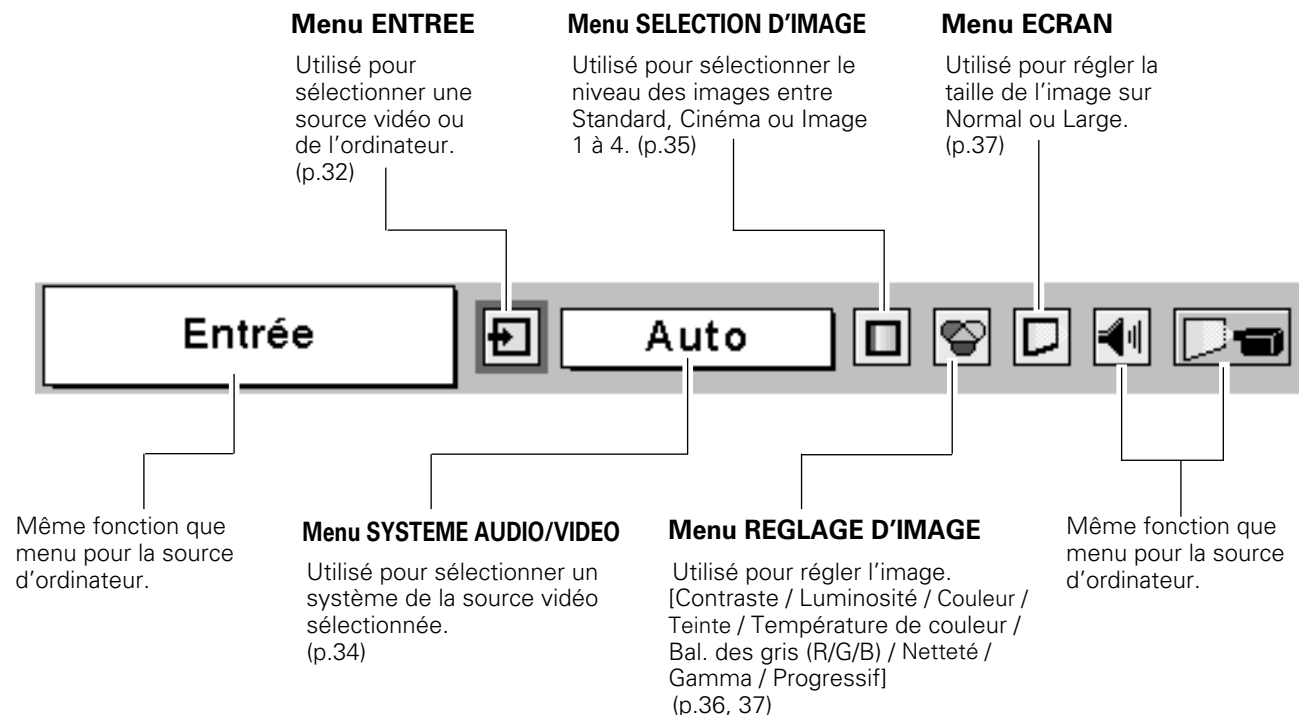


Barre de menu

Pour la source d'ordinateur



Pour la source vidéo



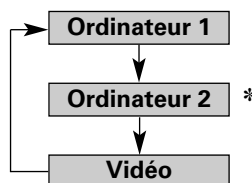
Sélection de la source d'entrée

Opération directe

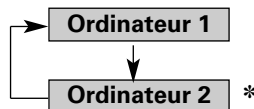
Choisissez soit Ordinateur 1 soit Ordinateur 2 en appuyant sur la touche INPUT sur le projecteur, ou appuyez sur la touche COMPUTER sur la télécommande.

Avant d'utiliser ces touches, il faut sélectionner la source d'entrée correcte en utilisant l'opération par menu, comme indiqué ci-dessous.

Touche INPUT



Touche COMPUTER



* Ordinateur 2 n'est pas affiché lorsque la borne COMPUTER IN 2/COMPONENT IN/MONITOR OUT est utilisée comme sortie de moniteur.

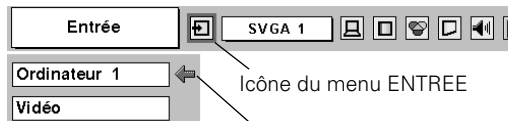
Opération par Menu

1 Appuyez sur la touche MENU pour faire apparaître le MENU A L'ECRAN. Appuyez sur la touche de POINTAGE (GAUCHE/DROITE) pour placer le pointeur à cadre rouge sur l'icône du menu ENTREE.

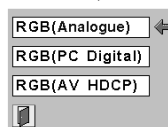
2 Appuyez sur la touche de POINTAGE (BAS) pour placer le pointeur à flèche rouge soit sur Ordinateur 1 ou Ordinateur 2 (Ordinateur 1 seulement est affiché lorsque la sortie de moniteur est sélectionnée dans le menu REGLAGE.), puis appuyez sur le bouton de SELECTION. Le menu Sélectionner la source apparaît alors.

3 Placez le pointeur sur la source d'entrée correcte puis appuyez sur le bouton de SELECTION.

Menu ENTREE



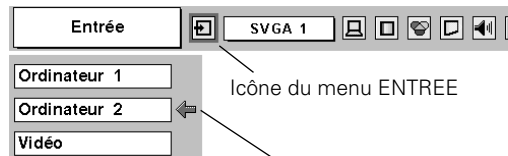
Placez un pointeur (flèche rouge) sur Ordinateur 1 puis appuyez sur le bouton de SELECTION.



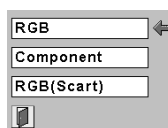
Menu sélectionner la source
Placez le pointeur sur RGB (Analogique), RGB (PC Digital), ou RGB (AV HDCP), puis appuyez sur le bouton de SELECTION.

* Ordinateur 2 n'est pas affiché lorsque la borne COMPUTER IN 2/COMPONENT IN/MONITOR OUT est utilisée comme sortie de moniteur.

Menu ENTREE



Placez un pointeur (flèche rouge) sur Ordinateur 2 puis appuyez sur le bouton de SELECTION.



Menu sélectionner la source
Placez le pointeur sur RGB puis appuyez sur le bouton de SELECTION.

RGB (Analogue) Lorsque la source d'entrée est analogique et parvient d'un ordinateur par la borne DVI, sélectionnez RGB (Analogique).

RGB (PC Digital) Lorsque la source d'entrée est numérique et parvient d'un ordinateur par la borne DVI, sélectionnez RGB (PC Digital).

RGB (AV HDCP) Lorsque la source d'entrée compatible avec HDCP parvient d'un équipement vidéo par la borne DVI, sélectionnez RGB (AV HDCP).

RGB Lorsque la source d'entrée est analogique et parvient d'un ordinateur par la borne COMPUTER IN 2/COMPONENT IN/MONITOR OUT, sélectionnez RGB.

REMARQUE

- Le HDCP (High-bandwidth Digital Content Protection) est un système permettant de protéger les données de divertissement numérique fournies par le DVI (interface visuelle numérique) en interdisant leur copie. Les spécifications du HDCP sont établies et contrôlées par Digital Content Protection, LLC. Si les spécifications sont changées, il est possible que ce projecteur ne fasse pas apparaître les données numériques protégées par HDCP.

Sélection du système d'ordinateur

Ce projecteur peut détecter la plupart des systèmes d'ordinateur actuellement utilisés grâce au système de multibalayage et à la fonction de Réglage PC auto incorporés au projecteur. Lorsque vous sélectionnez l'entrée d'ordinateur, le projecteur fait apparaître automatiquement l'image la mieux adaptée au signal d'entrée. L'un des quatre affichages suivants apparaît sur l'icône du menu SYSTEME. Si le projecteur ne s'accorde pas sur le signal d'entrée et que l'image projetée n'apparaît pas correctement, ou si vous voulez effectuer le réglage manuellement, procédez comme indiqué aux pages 27 et 28.

Auto

Lorsque le projecteur ne peut pas reconnaître le signal connecté comme système d'ordinateur fourni par ce projecteur, la fonction de Réglage PC auto s'enclenche pour régler le projecteur et le message "Auto" apparaît dans l'icône du menu SYSTEME D'ORDINATEUR. Lorsque l'image n'est pas produite correctement, il faut effectuer le réglage manuellement. (p.27, 28)

Aucun signal ne parvient de l'ordinateur connecté. Vérifiez le branchement de l'ordinateur et vérifiez si l'ordinateur est configuré correctement. (Reportez-vous à la section "Guide de dépannage" à la page 45.)

Mode 1

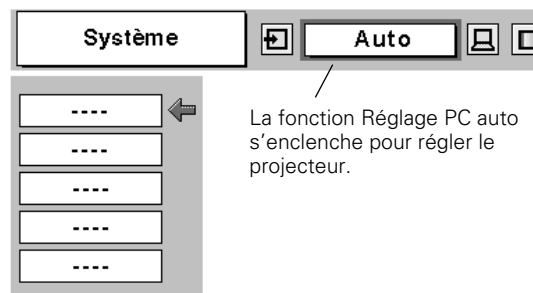
Réglage préréglé d'utilisateur dans REGLAGE D'ORDINATEUR. Les données de réglage peuvent être mémorisées en mode Mode 1 - 5. (p.27, 28.)

SVGA 1

Des systèmes d'ordinateur sont fournis dans le projecteur. Le projecteur choisit le système approprié et l'affiche.

*Les modes Mode 1 et SVGA 1 sont donnés à titre d'exemples.

Menu SYSTEME D'ORDINATEUR

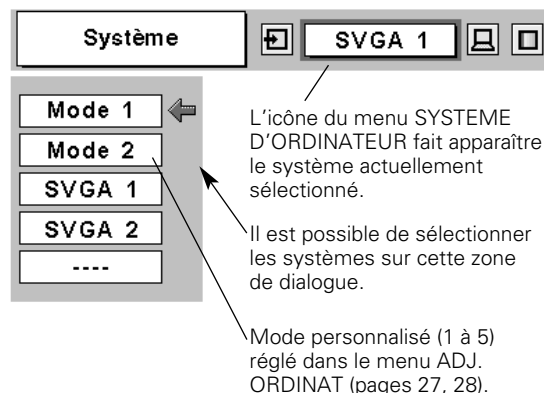


Vous pouvez aussi sélectionner le système d'ordinateur manuellement si des systèmes d'ordinateur apparaissent sur le menu à l'écran.

1 Appuyez sur la touche MENU pour faire apparaître le MENU A L'ECRAN. Appuyez sur les touches de POINTAGE (GAUCHE/DROITE) pour placer un pointeur à cadre rouge sur l'icône du menu SYSTEME D'ORDINATEUR.

2 Appuyez sur la touche de POINTAGE (BAS) pour placer un pointeur à flèche rouge sur le système que vous voulez régler, puis appuyez sur le bouton de SELECTION.

Menu SYSTEME D'ORDINATEUR



Réglage de l'ordinateur (Auto)

La fonction Réglage PC auto. permet de régler automatiquement les éléments Synchro fine, Total de points, Horizontal et Vertical pour s'adapter à votre ordinateur. La fonction Réglage PC auto. peut être utilisée comme suit.

- 1 Appuyez sur la touche MENU pour faire apparaître le MENU A L'ECRAN. Appuyez sur la touche de POINTAGE (GAUCHE/DROITE) pour placer un pointeur à cadre rouge sur l'icône menu REGLAGE D'ORDINATEUR.
- 2 Appuyez sur la touche de POINTAGE (BAS) pour placer un pointeur à cadre rouge sur l'icône fonction de réglage automatique de l'ordinateur, puis appuyez deux fois sur le bouton de SELECTION.
Cet Réglage PC auto. peut être exécuté en appuyant sur la touche AUTO PC sur la télécommande.



Réglage PC auto.

Règle automatiquement Synchro fine, Total de points, Horizontal et Vertical pour le signal d'entrée parvenant de votre ordinateur.

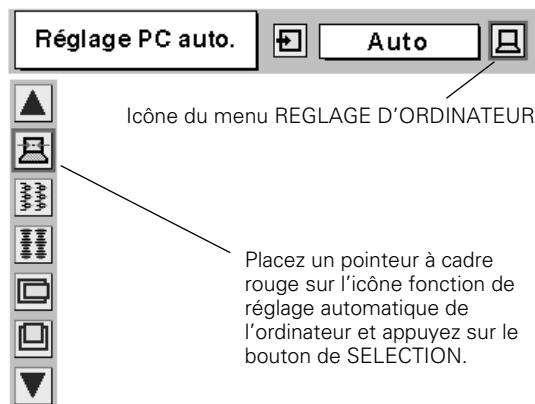
Mémorisation des données de réglage

Les paramètres de réglage de fonction de réglage automatique de l'ordinateur peuvent être mémorisés dans le projecteur. Lorsque les paramètres ont été mémorisés, le réglage peut être effectué simplement en sélectionnant Mode dans le menu SYSTEME D'ORDINATEUR (page 24). Reportez-vous à la section "MEMORISATION" à la page 28.

REMARQUE

- Il est impossible d'utiliser le menu REGLAGE D'ORDINATEUR lorsque le signal d'entrée est numérique, est un signal compatible avec HDCP, ou qu'une carte mémoire est installée dans le Multi Card Imager.
- Il est impossible d'utiliser le Réglage PC auto lorsque 480i, 575i, 480p, 575p, 720p, 1035i ou 1080i sont sélectionnés dans le menu SYSTEME D'ORDINATEUR.

Menu REGLAGE D'ORDINATEUR



Réglage de l'ordinateur (manuel)

Certains ordinateurs utilisent des formats de signaux spéciaux sur lesquels le système de multibalayage de ce projecteur peut ne pas s'accorder. Ce projecteur possède une fonction de Réglage manuel d'ordinateur vous permettant de régler précisément plusieurs paramètres pour s'adapter à ces formats de signaux.

Ce projecteur possède 5 zones de mémoire indépendantes permettant de mémoriser ces paramètres réglés manuellement. Vous pouvez ainsi rappeler le réglage pour un ordinateur particulier lorsque vous l'utilisez.

1 Appuyez sur la touche MENU pour faire apparaître le MENU A L'ECRAN. Appuyez sur la touche de POINTAGE (GAUCHE/DROITE) pour placer un pointeur à cadre rouge sur l'icône menu REGLAGE D'ORDINATEUR.

2 Appuyez sur la touche de POINTAGE (BAS) pour placer un pointeur à cadre rouge sur l'élément que vous voulez régler, puis appuyez sur le bouton de SELECTION. La boîte de dialogue de réglage apparaît. Appuyez sur la touche de POINTAGE (GAUCHE/DROITE) pour régler la valeur.

Synchro fine

Réglez l'image comme voulu pour éliminer le tremblement de l'affichage. Appuyez sur la touche de POINTAGE (GAUCHE/DROITE) pour régler la valeur. (De 0 à 31.)

Total de points

Règle le nombre total de points dans une période horizontale. Appuyez sur la touche de POINTAGE (GAUCHE/DROITE) et réglez le nombre correspondant à l'image de votre ordinateur.

Horizontal

Réglez la position horizontale de l'image. Appuyez sur la touche de POINTAGE (GAUCHE/DROITE) pour régler la position.

Vertical

Réglez la position verticale de l'image. Appuyez sur la touche de POINTAGE (GAUCHE/DROITE) pour régler la position.

Mode actuel

Appuyez sur le bouton de SELECTION pour faire apparaître les informations de l'ordinateur connecté.

Clamp

Réglage du niveau de serrage. Lorsque l'image contient des barres foncées, essayez d'effectuer ce réglage.

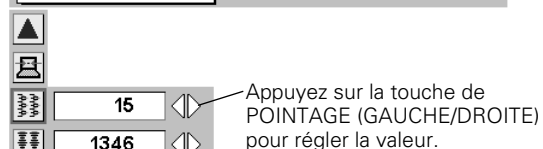
Menu REGLAGE D'ORDINATEUR



Icône du menu REGLAGE D'ORDINATEUR

Placez à cadre rouge sur l'élément et appuyez sur le bouton de SELECTION.

Mode sélectionné
Montre l'état (Mémoriser/Libre) du mode.



Appuyez sur la touche de POINTAGE (GAUCHE/DROITE) pour régler la valeur.

Appuyez sur le bouton de SELECTION sur cette icône pour faire apparaître d'autres éléments.



Mode actuel

Synchro Horiz.	31.5
Synchro Vert.	60.0

Appuyez sur le bouton de SELECTION sur l'icône du mode Actuel pour montrer les informations de l'ordinateur connecté.

Appuyez sur le bouton de SELECTION sur cette icône pour passer à l'élément situé en haut.

Surface affichée

Sélectionnez la résolution dans la boîte de dialogue de la Surface affichée.

Surface affich. Horiz.

Règle la surface horizontale affichée par ce projecteur. Appuyez sur la touche de POINTAGE (GAUCHE/DROITE) pour augmenter/diminuer la valeur, puis appuyez sur le bouton de SELECTION.

Surface affich. Vert.

Règle la surface verticale affichée par ce projecteur. Appuyez sur la touche de POINTAGE (GAUCHE/DROITE) pour augmenter/diminuer la valeur, puis appuyez sur le bouton de SELECTION.

Plein ecran

Lorsque cette fonction est activée, l'image SXGA est affichée entièrement avec un taux d'aspect 4 : 3. Lorsque cette fonction est désactivée, elle est affichée avec un taux d'aspect 5 : 4.

Reset

Remettez tous les réglages à zéro à la figure précédente.

Mémoriser

Pour mémoriser des données de réglage, placez le pointeur à cadre rouge sur l'icône Mémoriser puis appuyez sur le bouton de SELECTION. Placez le pointeur à flèche rouge sur l'un quelconque des modes 1 à 5 sur lequel vous voulez effectuer la mémorisation, puis appuyez sur le bouton de SELECTION.

Libre

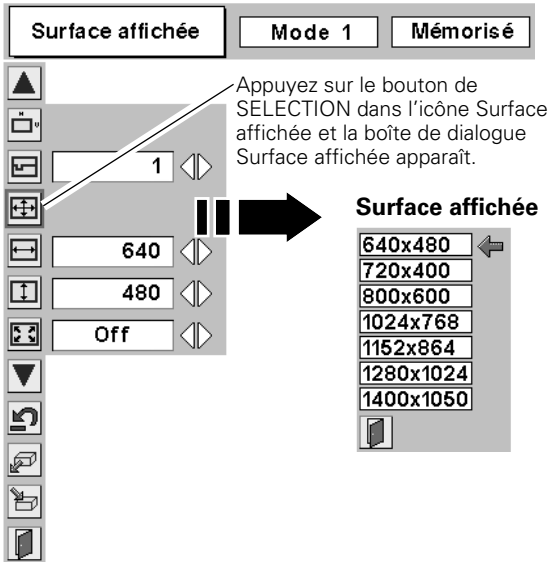
Pour effacer les données de réglage établies précédemment, placez le pointeur à cadre rouge sur l'icône Libre, puis appuyez sur le bouton de SELECTION. Placez le pointeur à cadre rouge sur le Mode que vous voulez effacer, puis appuyez sur le bouton de SELECTION.

Quitter

Pour fermer le menu REGLAGE D'ORDINATEUR.

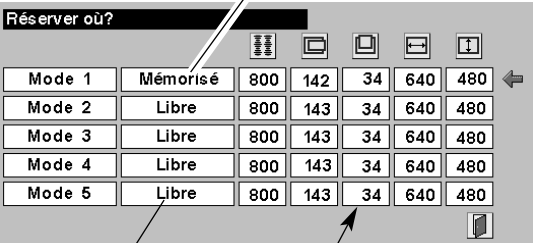
REMARQUE

- Il est impossible de sélectionner Réglage PC auto, Surface affichée, Surface affich. (Horiz./Vert.), et Plein écran lorsque "480i", "575i", "480p", "575p", "720p", "1035i" ou "1080i" est sélectionné dans le menu SYSTEME D'ORDINATEUR (p.25).

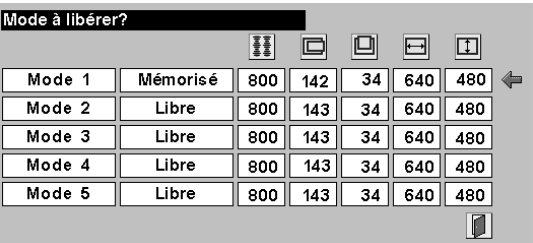


Pour stocker les données de réglage.

Les paramètres de ce mode sont stockés.



Pour libérer les données de réglage.



Sélection du niveau d'image

Opération directe

Sélectionnez le niveau de l'image entre Standard, Naturel, Image 1, Image 2, Image 3 et Image 4 en appuyant sur la touche IMAGE du projecteur ou de la télécommande.

Standard

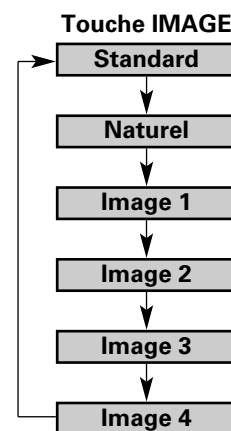
Niveau d'image normal préréglé sur ce projecteur.

Naturel

Niveau d'image avec demi-teintes améliorées pour les graphiques.

Image 1~4

Image préréglée d'utilisateur dans le menu REGLAGE D'IMAGE (p.30).



Opération par Menu

1 Appuyez sur la touche MENU pour faire apparaître le MENU A L'ECRAN. Appuyez sur la touche de POINTAGE (GAUCHE/DROITE) pour placer un pointeur à cadre rouge sur l'icône menu SELECTION D'IMAGE.

2 Appuyez sur la touche de POINTAGE (BAS) pour placer un pointeur à cadre rouge sur le niveau que vous voulez régler, puis appuyez sur le bouton de SELECTION.



Standard

Niveau d'image normal préréglé sur ce projecteur.



Naturel

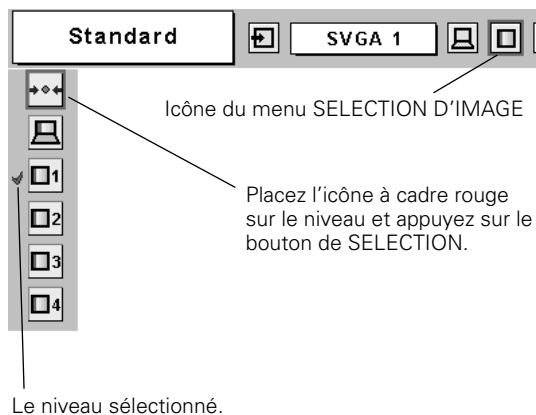
Niveau d'image avec demi-teintes améliorées pour les graphiques.



Image 1~4

Image préréglée d'utilisateur dans le menu REGLAGE D'IMAGE (p.30).

Menu SELECTION D'IMAGE



Réglage du niveau d'image

1 Appuyez sur la touche MENU pour faire apparaître le MENU A L'ECRAN. Appuyez sur la touche de POINTAGE (GAUCHE/DROITE) pour placer le pointeur à cadre rouge sur l'icône du menu REGLAGE D'IMAGE.

2 Appuyez sur la touche de POINTAGE (BAS) pour placer un pointeur à cadre rouge sur l'élément que vous voulez régler, puis appuyez sur le bouton de SELECTION. Le niveau de chaque élément s'affiche. Réglez chacun des niveaux en appuyant sur la touche de POINTAGE (GAUCHE/DROITE).

Contraste

Appuyez sur la touche de POINTAGE (GAUCHE) pour diminuer le contraste et sur la touche de POINTAGE (DROITE) pour augmenter le contraste. (De 0 à 63.)

Luminosité

Appuyez sur la touche de POINTAGE (GAUCHE) pour obtenir une image plus foncée et sur la touche de POINTAGE (DROITE) pour obtenir une image plus claire. (De 0 à 63.)

Température de couleur

Appuyez sur la touche de POINTAGE (GAUCHE) ou sur la touche de POINTAGE (DROITE) pour le niveau de Température de couleur que vous voulez sélectionner. (Très bas, Bas, Médium ou Haut)

Bal. des gris (Rouge)

Appuyez sur la touche de POINTAGE (GAUCHE) pour éclaircir les tons rouges et sur la touche de POINTAGE (DROITE) pour approfondir les tons. (De 0 à 63.)

Bal. des gris (Vert)

Appuyez sur la touche de POINTAGE (GAUCHE) pour éclaircir les tons verts et sur la touche de POINTAGE (DROITE) pour approfondir les tons. (De 0 à 63.)

Bal. des gris (Bleu)

Appuyez sur la touche de POINTAGE (GAUCHE) pour éclaircir les tons bleus et sur la touche de POINTAGE (DROITE) pour approfondir les tons. (De 0 à 63.)

Netteté

Appuyez sur la touche de POINTAGE (GAUCHE) pour adoucir l'image et sur la touche de POINTAGE (DROITE) pour rendre l'image plus nette. (De 0 à 15.)

Gamma

Appuyez sur la touche de POINTAGE (GAUCHE/DROITE) pour obtenir un meilleur équilibre du contraste. (De 0 à 15.)

Reset

Remettez tous les réglages à zéro à la figure précédente.

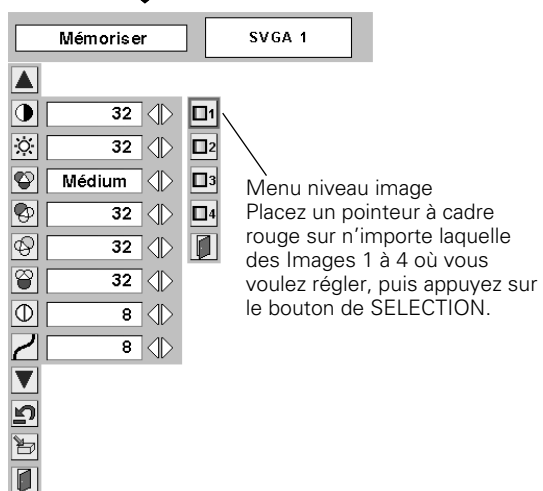
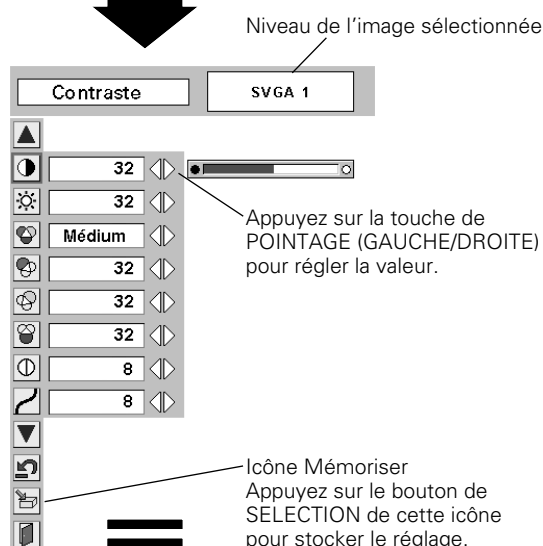
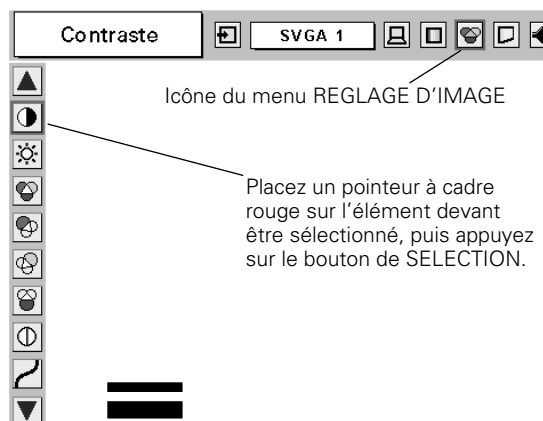
Mémoriser

Pour mémoriser les données d'image réglées manuellement, placez le pointeur à cadre rouge sur l'icône Mémoriser, puis appuyez sur le bouton de SELECTION. Le menu niveau image apparaît. Placez un pointeur à cadre rouge sur Image 1 à 4 à l'endroit où vous voulez régler, puis appuyez sur le bouton de SELECTION.

Quitter

Ferme le menu REGLAGE D'IMAGE.

Menu REGLAGE D'IMAGE



Réglage de la taille de l'écran

Ce projecteur possède une fonction de modification de taille de l'écran d'image permettant de faire apparaître l'image dans la taille désirée.

- 1 Appuyez sur la touche MENU pour faire apparaître le MENU A L'ECRAN. Appuyez sur la touche de POINTAGE (GAUCHE/DROITE) pour placer le pointeur à cadre rouge sur l'icône du menu ECRAN.
- 2 Appuyez sur la touche de POINTAGE (BAS) et placez un pointeur à cadre rouge sur la fonction que vous voulez sélectionner, puis appuyez sur le bouton de SELECTION.

Normal

Fournit une image adaptée à la taille de l'écran.

Vrai

Fournit des images qui s'adaptent à la taille originale de l'écran. Lorsque la taille originale de l'image est plus grande que la taille de l'écran (800 x 600), ce projecteur entre automatiquement dans le mode Zoom numérique +.

Large

Fournit une image adaptée à un taux d'aspect vidéo large (16 : 9) en élargissant uniformément l'image. Cette fonction peut être utilisée pour fournir un signal vidéo rétréci à 16 : 9.

Zoom digital +

Lorsque le zoom numérique + est sélectionné, le MENU A L'ECRAN disparaît et le message "D.Zoom +" apparaît. Appuyez sur le bouton de SELECTION pour agrandir la taille de l'image. Appuyez sur la touche de POINTAGE (HAUT/BAS/GAUCHE/DROITE) pour effectuer un panning de l'image. La fonction de panning est utilisable seulement lorsque l'image est plus grande que la taille de l'écran. Une image projetée peut aussi être agrandie en appuyant sur la touche D.ZOOM ▲ de la télécommande.

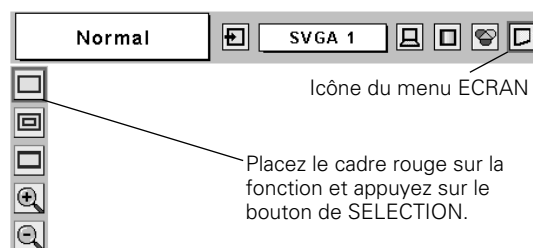
Zoom digital -

Lorsque le Zoom digital - est sélectionné, le MENU A L'ECRAN disparaît et le message "D. Zoom -" s'affiche. Appuyez sur le bouton de SELECTION pour compresser la taille de l'image.

Une image projetée peut aussi être compressée en appuyant sur la touche D.ZOOM ▼ de la télécommande.

Pour annuler le mode de zoom numérique +/-, appuyez sur une touche quelconque à l'exception des touches D.ZOOM ▲/▼, SELECTION, CLIC A DROITE ou POINTAGE.

Menu ECRAN



REMARQUE

- Ce menu ECRAN ne peut pas fonctionner lorsque "720p (HDTV)", "1035i (HDTV)" ou "1080i (HDTV)" est sélectionné dans le menu SYSTEME D'ORDINATEUR (page 25).
- Les éléments Vrai et Zoom digital +/- ne peuvent pas être sélectionnés lorsque "480i", "575i", "480p" ou "575p" est sélectionné sur le menu SYSTEME D'ORDINATEUR (page 23).
- Ce projecteur ne permet pas d'obtenir un affichage de résolution supérieure à 1280 x 1024. Si la résolution de l'écran de votre ordinateur est supérieure à 1280 x 1024, réglez la résolution à une valeur inférieure avant de brancher le projecteur.
- Les données d'image dans un mode autre que SVGA (800 x 600) sont modifiées pour s'adapter à la taille de l'écran dans le mode initial.
- Il est possible que l'"Opération panning" ne fonctionne pas correctement si vous utilisez le système d'ordinateur préparé avec le "Réglage d'ordinateur".

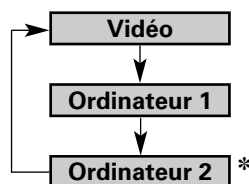
Sélection de la source d'entrée (Vidéo, S-Vidéo)

Opération directe

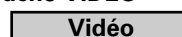
Choisissez Vidéo en appuyant sur la touche INPUT du projecteur ou sur la touche VIDEO de la télécommande.

Avant d'utiliser ces touches, il faut sélectionner la source d'entrée correcte en utilisant l'opération par menu, comme indiqué ci-dessous.

Touche INPUT



Touche VIDEO



* Lorsque la sortie de moniteur est sélectionnée dans l'élément Borne du menu REGLAGE, l'Ordinateur 2 n'est pas affiché.

Opération par Menu

- 1 Appuyez sur la touche MENU pour faire apparaître le MENU A L'ECRAN. Appuyez sur la touche de POINTAGE (GAUCHE/DROITE) pour placer le pointeur à cadre rouge sur l'icône du menu ENTREE.
- 2 Appuyez sur la touche de POINTAGE (BAS) pour placer un pointeur à flèche rouge sur Vidéo puis appuyez sur le bouton de SELECTION. Le menu de sélection de source apparaît alors.
- 3 Placez le pointeur sur la source que vous voulez sélectionner, puis appuyez sur le bouton de SELECTION.

Auto

Lorsque vous sélectionnez le réglage AUTO, le projecteur détecte automatiquement le signal vidéo qui lui parvient et se règle pour obtenir les meilleures performances possibles. Le projecteur sélectionne la connexion dans l'ordre suivant :

- 1er S-Vidéo
- 2ème Vidéo

Le connecteur S-VIDEO a priorité sur le connecteur VIDEO à condition que le connecteur S-VIDEO et le connecteur VIDEO soient tous deux connectés.

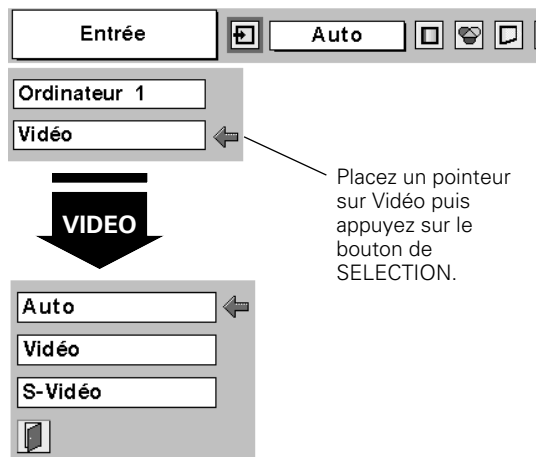
Vidéo

Lorsque le signal d'entrée vidéo est connecté au connecteur VIDEO, sélectionnez Vidéo.

S-Vidéo

Lorsque le signal d'entrée vidéo est connecté au connecteur S-VIDEO, sélectionnez S-Vidéo.

Menu ENTREE



Menu sélectionner la source (Vidéo)

Placez le pointeur sur la source que vous voulez sélectionner, puis appuyez sur le bouton de SELECTION.

* Lorsque la sortie de moniteur est sélectionnée dans l'élément Borne du menu REGLAGE, l'Ordinateur 2 n'est pas affiché.

REMARQUE

- Pour plus de détails concernant les signaux compatibles avec HDCP, reportez-vous à la section "Entrée d'ordinateur" à la page 24.

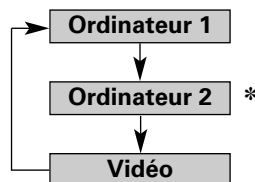
Sélection de la source d'entrée (Component, 21 broches Scart RGB)

Opération directe

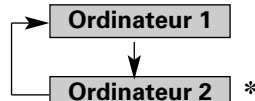
Choisissez Ordinateur 2 en appuyant sur la touche INPUT du projecteur ou sur la touche COMPUTER de la télécommande.

Avant d'utiliser ces touches, il faut sélectionner la source d'entrée correcte en utilisant l'opération par menu, comme indiqué ci-dessous.

Touche INPUT



Touche COMPUTER



* Ordinateur 2 n'est pas affiché lorsque la borne COMPUTER IN 2/COMPONENT IN/MONITOR OUT est utilisée comme sortie de moniteur.

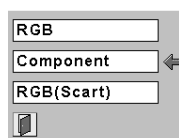
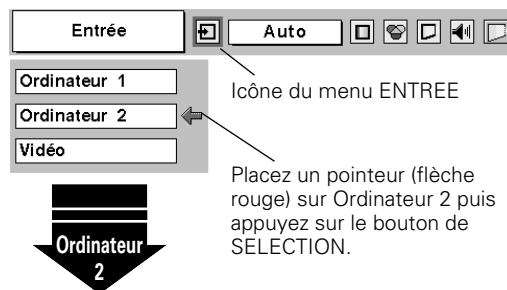
Opération par Menu

1 Appuyez sur la touche MENU pour faire apparaître le MENU A L'ECRAN. Appuyez sur la touche de POINTAGE (GAUCHE/DROITE) pour placer le pointeur à cadre rouge sur l'icône du menu ENTREE.

2 Appuyez sur la touche de POINTAGE (BAS) pour placer le pointeur à flèche rouge soit sur Ordinateur 2 (Ordinateur 1 seulement est affiché lorsque la sortie de moniteur est sélectionnée dans le menu REGLAGE.), puis appuyez sur le bouton de SELECTION. Le menu Sélectionner la source apparaît alors.

3 Placez le pointeur sur la source d'entrée correcte puis appuyez sur le bouton de SELECTION.

Menu ENTREE



Component

Lorsque la source d'entrée provient d'un appareil vidéo connecté à la borne COMPUTER IN2/COMPONENT IN/MONITOR OUT par un câble VGA-Component, sélectionnez Component.

RGB (Scart)

Lorsque la source d'entrée provient d'un appareil vidéo connecté à la borne COMPUTER IN2/COMPONENT IN/MONITOR OUT par un câble VGA-Scart, sélectionnez RGB (Scart).

REMARQUE

- Le câble VGA-Component et le câble VGA-Scart sont fournis en option. Pour plus de détails concernant la commande de ces câbles, reportez-vous à la page 53.

Sélection du système vidéo

- 1 Appuyez sur la touche MENU pour faire apparaître le MENU A L'ECRAN. Appuyez sur la touche de POINTAGE (GAUCHE/DROITE) pour placer le pointeur à cadre rouge sur l'icône du menu SYSTEME AUDIO/VIDEO.
- 2 Appuyez sur la touche de POINTAGE (BAS) pour placer un pointeur à flèche rouge sur le système que vous voulez régler, puis appuyez sur le bouton de SELECTION.

Vidéo ou S-Vidéo

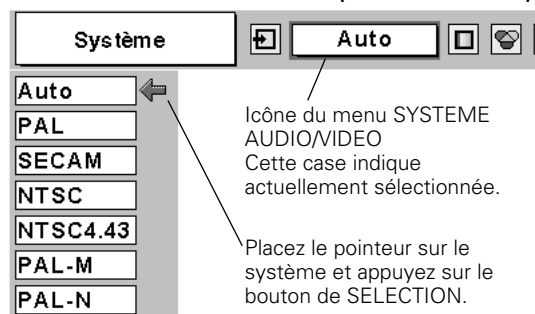
Auto

Le projecteur détecte automatiquement le système vidéo entré, puis se règle automatiquement pour offrir un fonctionnement optimal. Lorsque le système vidéo est PAL-M ou PAL-N, sélectionnez le système manuellement.

PAL / SECAM / NTSC / NTSC4.43 / PAL-M / PAL-N

Si le projecteur ne peut pas reproduire l'image vidéo correcte, il est nécessaire de sélectionner un format de signal de diffusion spécifique parmi les systèmes PAL, SECAM, NTSC, NTSC 4.43, PAL-M ou PAL-N.

Menu SYSTEME AUDIO/VIDEO (Vidéo ou S-Vidéo)



Component

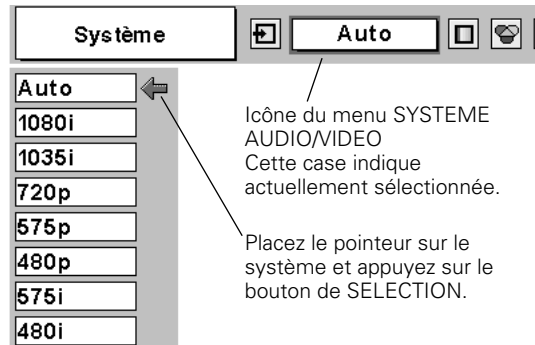
Auto

Le projecteur détecte automatiquement le système vidéo entré, puis se règle automatiquement pour offrir un fonctionnement optimal.

Format de signal vidéo composant

Si le projecteur ne peut pas reproduire l'image vidéo correcte, il faut sélectionner un format de signal vidéo component spécifique parmi 480i, 575i, 480p, 575p, 720p, 1035i et 1080i.

Menu SYSTEME AUDIO/VIDEO (Component)



REMARQUE

- Il n'est pas possible de sélectionner le menu SYSTEME AUDIO/VIDEO lorsque RGB(Scart) est sélectionné.

Sélection du niveau d'image

Opération directe

Sélectionnez le niveau des images entre Standard, Cinéma, Image 1, Image 2, Image 3 et Image 4 en appuyant sur la touche IMAGE du projecteur ou de la télécommande.

Standard

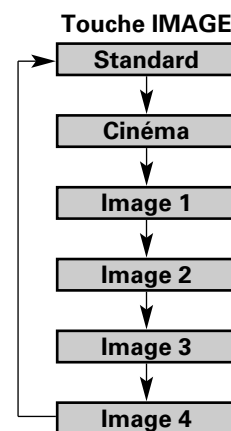
Niveau d'image normal préréglé sur ce projecteur.

Cinéma

Niveau d'image réglé pour l'image avec tons fins.

Image 1~4

Image préréglée d'utilisateur dans le menu REGLAGE D'IMAGE (p.36, 37).



Opération par Menu

1 Appuyez sur la touche MENU pour faire apparaître le MENU A L'ECRAN. Appuyez sur la touche de POINTAGE (GAUCHE/DROITE) pour placer un pointeur à cadre rouge sur l'icône menu SELECTION D'IMAGE.

2 Appuyez sur la touche de POINTAGE (BAS) pour placer un pointeur à cadre rouge sur le niveau que vous voulez régler, puis appuyez sur le bouton de SELECTION.



Standard

Niveau d'image normal préréglé sur ce projecteur.



Cinéma

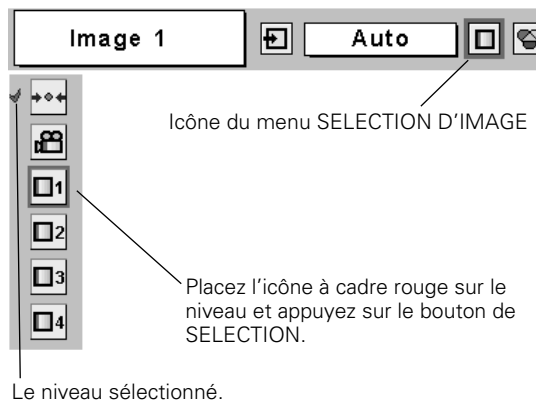
Niveau d'image réglé pour l'image avec tons fins.



Image 1~4

Image préréglée d'utilisateur dans le menu REGLAGE D'IMAGE (p.36, 37).

Menu SELECTION D'IMAGE



Réglage du niveau d'image

1 Appuyez sur la touche MENU pour faire apparaître le MENU A L'ECRAN. Appuyez sur la touche de POINTAGE (GAUCHE/DROITE) pour placer le pointeur à cadre rouge sur l'icône du menu REGLAGE D'IMAGE.

2 Appuyez sur la touche de POINTAGE (BAS) pour placer un pointeur à cadre rouge sur l'élément que vous voulez régler, puis appuyez sur le bouton de SELECTION. Le niveau de chaque élément s'affiche. Réglez chacun des niveaux en appuyant sur la touche de POINTAGE (GAUCHE/DROITE).

Contraste

Appuyez sur la touche de POINTAGE (GAUCHE) pour diminuer le contraste et sur la touche de POINTAGE (DROITE) pour augmenter le contraste. (De 0 à 63.)

Luminosité

Appuyez sur la touche de POINTAGE (GAUCHE) pour obtenir une image plus foncée et sur la touche de POINTAGE (DROITE) pour obtenir une image plus claire. (De 0 à 63.)

Couleur

Appuyez sur la touche de POINTAGE (GAUCHE) pour éclaircir la couleur et sur la touche de POINTAGE (DROITE) pour approfondir la couleur. (De 0 à 63.)

Teinte

Appuyez sur la touche de POINTAGE (GAUCHE/DROITE) pour obtenir la couleur correcte. (De 0 à 63.)

Température de couleur

Appuyez sur la touche de POINTAGE (GAUCHE) ou sur la touche de POINTAGE (DROITE) pour le niveau de Température de couleur que vous voulez sélectionner. (Très bas, Bas, Médium ou Haut)

Bal. des gris (Rouge)

Appuyez sur la touche de POINTAGE (GAUCHE) pour éclaircir les tons rouges et sur la touche de POINTAGE (DROITE) pour approfondir les tons. (De 0 à 63.)

Bal. des gris (Vert)

Appuyez sur la touche de POINTAGE (GAUCHE) pour éclaircir les tons verts et sur la touche de POINTAGE (DROITE) pour approfondir les tons. (De 0 à 63.)

Bal. des gris (Bleu)

Appuyez sur la touche de POINTAGE (GAUCHE) pour éclaircir les tons bleus et sur la touche de POINTAGE (DROITE) pour approfondir les tons. (De 0 à 63.)

Netteté

Appuyez sur la touche de POINTAGE (GAUCHE) pour adoucir l'image et sur la touche de POINTAGE (DROITE) pour rendre l'image plus nette. (De 0 à 15.)

Gamma

Appuyez sur la touche de POINTAGE (GAUCHE/DROITE) pour obtenir un meilleur équilibre du contraste. (De 0 à 15.)

Progressif

Le signal vidéo entrelacé peut être affiché dans une image progressive.

Off Non activé.

L1 Sélectionnez "L1" pour une image active.

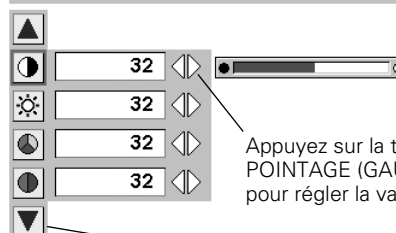
L2 Sélectionnez "L2" pour une image fixe.

Menu REGLAGE D'IMAGE



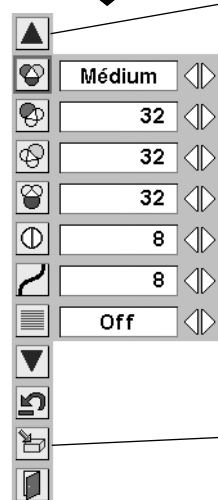
Icône du menu REGLAGE D'IMAGE

Placez un pointeur à cadre rouge sur l'élément devant être sélectionné, puis appuyez sur le bouton de SELECTION.



Appuyez sur la touche de POINTAGE (GAUCHE/DROITE) pour régler la valeur.

Appuyez sur le bouton de SELECTION de cette icône pour afficher d'autres éléments.



Appuyez sur le bouton de SELECTION sur cette icône pour faire apparaître les éléments précédents.

Appuyez sur le bouton de SELECTION de cette icône pour stocker la valeur.

REMARQUE

- Il est impossible de régler la Teinte lorsque le système vidéo est PAL, SECAM, PAL-M ou PAL-N.
- Il est impossible de sélectionner Progressif lorsque 480p, 575p, 720p, 1035i ou 1080i est sélectionné.

Reset

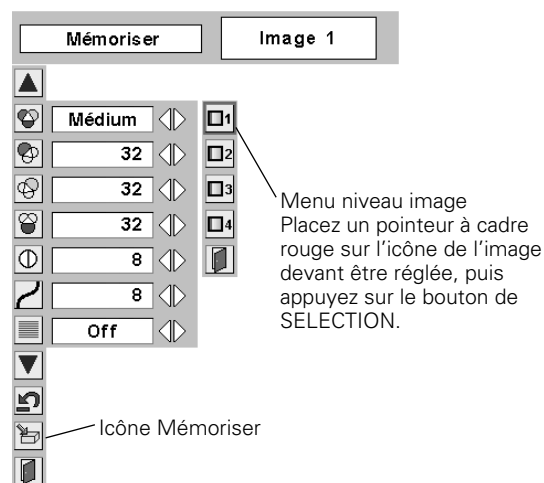
Remettez tous les réglages à zéro à la figure précédente.

Mémoriser

Pour stocker les données de réglage, placez un pointeur à cadre rouge sur l'icône Mémoriser et appuyez sur le bouton de SELECTION. Le menu niveau image apparaît. Placez un pointeur à cadre rouge sur Niveau Image 1 à 4, puis appuyez sur le bouton de SELECTION.

Quitter

Ferme le menu REGLAGE D'IMAGE.

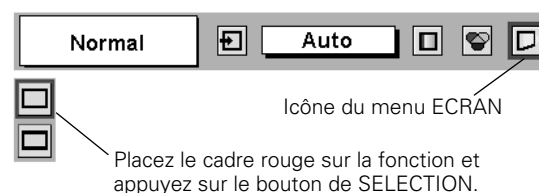


Réglage de la taille de l'écran

Ce projecteur possède une fonction de modification de taille de l'écran d'image permettant de faire apparaître l'image dans la taille désirée.

- 1** Appuyez sur la touche MENU pour faire apparaître le MENU A L'ECRAN. Appuyez sur la touche de POINTAGE (GAUCHE/DROITE) pour placer le pointeur à cadre rouge sur l'icône du menu ECRAN.
- 2** Appuyez sur la touche de POINTAGE (BAS) et placez un pointeur à cadre rouge sur la fonction que vous voulez sélectionner, puis appuyez sur le bouton de SELECTION.

Menu ECRAN



Normal

Fournit une image au taux d'aspect vidéo normal de 4 : 3.

Large

Fournit une image au taux d'écran large de 16 : 9.

REMARQUE

- Le menu ECRAN ne peut pas fonctionner lorsque "720p", "1035i" ou "1080i" est sélectionné dans le menu SYSTEME AUDIO/VIDEO (page 34).

Réglage

- 1 Appuyez sur la touche MENU pour faire apparaître le MENU A L'ECRAN. Appuyez sur la touche de POINTAGE (GAUCHE/DROITE) pour placer le pointeur à cadre rouge sur l'icône du menu REGLAGE.
- 2 Appuyez sur la touche de POINTAGE (BAS) pour placer un pointeur à cadre rouge sur l'élément que vous voulez régler, puis appuyez sur le bouton de SELECTION. La boîte de dialogue de Réglage apparaît.



Langue

La langue utilisée dans le MENU A L'ECRAN peut être sélectionnée entre l'anglais, l'allemand, le français, l'italien, l'espagnol, le portugais, le néerlandais, le suédois, le russe, le chinois, le coréen ou le japonais.



Trapèze

Cette fonction corrige la déformation d'une image projetée. Sélectionnez soit Mémoriser soit Reset à l'aide de la touche de POINTAGE (GAUCHE/DROITE), puis appuyez sur le bouton de SELECTION. La boîte de dialogue de TRAPEZE apparaît alors. Réglez le trapèze à l'aide de la touche de POINTAGE (HAUT/BAS/GAUCHE/DROITE).

Mémoriser ... Mémorise les données de réglage du trapèze même si le cordon d'alimentation secteur est débranché.

Reset Réinitialise les données de réglage du trapèze lorsque le cordon d'alimentation secteur est débranché.



Fond bleu

Lorsque cette fonction est activée, le projecteur produit une image bleue alors que le signal d'entrée n'est pas détecté.



Affichage

Cette fonction permet d'établir si oui ou non les affichages à l'écran apparaissent.

- On ... fait apparaître tous les affichages à l'écran
- Off Ne fait apparaître aucun affichage à l'écran, sauf:
 - Menu à l'écran
 - Message "Éteindre?"
 - P-Timer
 - Message "Pas de signal"
 - Message "Patientez"



Logo

Cette fonction établit les éléments qui seront affichés au démarrage.

- Utilisateur..... l'image que vous avez capturée
- Défaut..... le logo par défaut
- Off..... compte à rebours seulement



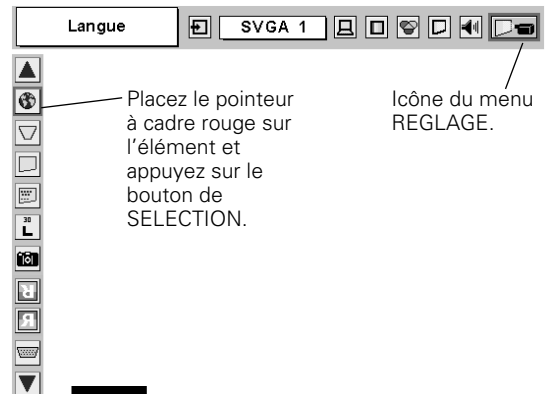
Logo capture écran

Cette fonction est utilisée pour capturer l'image projetée; utilisez-la pour faire apparaître un affichage de démarrage ou lors d'un intervalle des présentations. Après avoir capturé l'image projetée, allez sur la fonction Logo (ci-dessus) et configurez-la comme "Utilisateur". L'image capturée sera ensuite affichée lorsque vous allumerez le projecteur la fois suivante ou que vous appuierez sur la touche NO SHOW. (p.21)

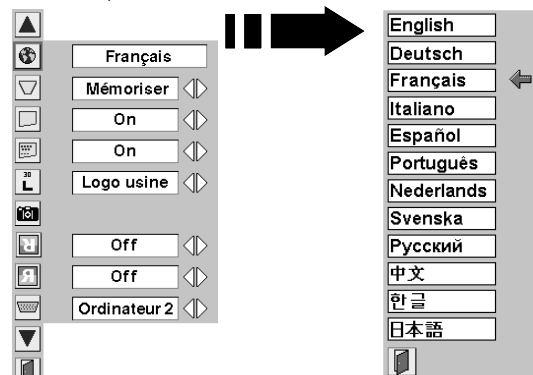
Pour capturer l'image, sélectionnez [Oui]. Pour annuler la fonction Capture, sélectionnez [Non].

Avant de capturer une image, sélectionnez Standard dans le menu SELECTION D'IMAGE pour capturer une image correcte. (Reportez-vous aux pages 29, 35.) Un signal provenant d'un ordinateur peut être capturé jusqu'à XGA (1024 x 768). Un signal provenant d'un appareil vidéo peut être capturé, sauf pour 720p, 1035i, et 1080i. Lorsque vous capturez une image qui a été réglée par la fonction Trapèze, les données de réglage sont remises à zéro automatiquement et le projecteur capture une image sans réglage du trapèze.

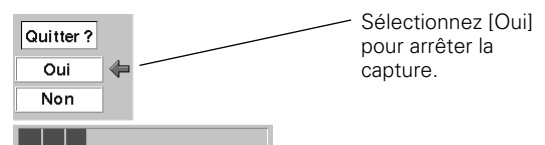
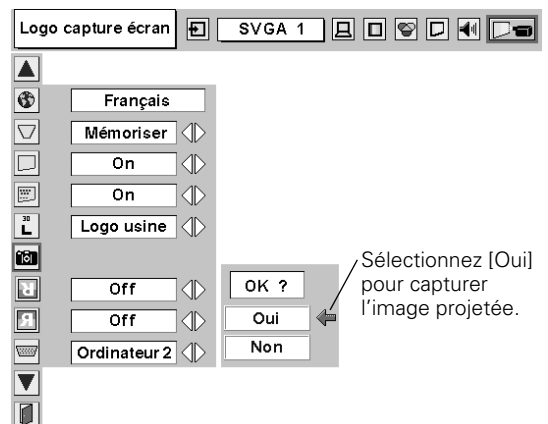
Menu REGLAGE (Langue)



Lorsque vous appuyez sur le bouton de SELECTION sur Langue, le menu Langue apparaît.



Logo capture écran



Plafond

Lorsque cette fonction est sur "On", l'image est inversée haut/bas et gauche/droite. Cette fonction est utilisée pour projeter les images à partir d'un projecteur monté au plafond.

Arrière

Lorsque cette fonction est sur la position de marche, l'image est inversée gauche/droite. Cette fonction est utilisée pour projeter les images sur un écran de projection arrière.

Entrée/sortie moniteur

Il est possible d'utiliser la borne COMPUTER IN 2/COMPONENT IN/MONITOR OUT située au dos du projecteur comme entrée d'ordinateur ou comme sortie de moniteur en commutant la Entrée/sortie moniteur à l'aide de la touche de POINTAGE (GAUCHE/DROITE). Pour utiliser la borne comme entrée d'ordinateur, entrée vidéo component ou entrée vidéo à 21 broches Scart RGB, sélectionnez Ordinateur 2. Pour utiliser la borne comme sortie de moniteur, sélectionnez Retour écran. Il est impossible de commuter la Entrée/sortie moniteur comme Sortie de moniteur après avoir sélectionné Ordinateur 2. Dans ce cas, sélectionnez une autre source d'entrée telle que Ordinateur 1 ou Vidéo, et vous pourrez alors sélectionner Entrée/sortie moniteur.

Mode veille

Vous pouvez utiliser cette fonction lorsque vous utilisez le Multi Card Imager disponible en option, et vous pourrez ainsi réduire la consommation de courant à l'état de veille en sélectionnant Mode éco.

Mode éco consommation de courant réduite à l'état de veille.

Normal consommation de courant normale à l'état de veille.

Extinction Automatique

Pour diminuer la consommation de courant et conserver la durée de vie de la lampe, la fonction d'extinction automatique éteint la lampe de projection lorsque le signal d'entrée est interrompu et que vous n'appuyez sur aucune touche pendant 30 secondes ou plus.

Lorsque le signal d'entrée est interrompu et que vous n'appuyez sur aucune touche pendant 30 secondes ou plus, l'affichage de la minuterie apparaît sur l'écran, accompagné du message "Pas de signal". Le compte à rebours commence alors pendant le temps réglé. La durée du compte à rebours peut être réglée entre 1 et 30 minutes.

Lorsque le compte à rebours est terminé, la lampe est éteinte pour pouvoir refroidir. Le témoin POWER clignote en rouge pendant cette période de refroidissement. Le mode de fonctionnement suivant dépend du réglage établi, comme indiqué ci-après.

Prêt Lorsque la lampe est complètement refroidie, le témoin POWER se met à clignoter en vert. Dans cet état, la lampe de projection s'allumera si le signal d'entrée est reconnecté ou que vous appuyez sur une touche quelconque du projecteur ou de la télécommande.

Extinction Lorsque la lampe est complètement refroidie, l'appareil s'éteint.

Eteint La fonction d'extinction automatique est annulée.

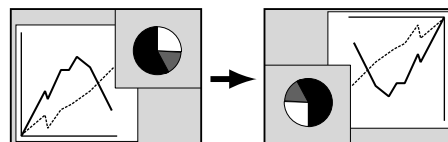
Démarrage Rapide

Lorsque cette fonction est sur "On", le projecteur est allumé automatiquement en connectant simplement le cordon d'alimentation secteur à une prise murale.

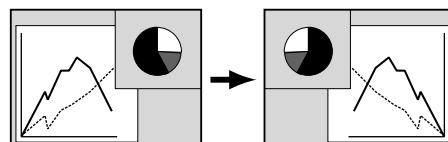
REMARQUE

- *Veillez à éteindre le projecteur correctement (Reportez-vous à la section "Mise hors tension du projecteur" à la page 19). Si vous éteignez le projecteur en procédant de façon erronée, la fonction Démarrage Rapide ne fonctionnera pas correctement.*

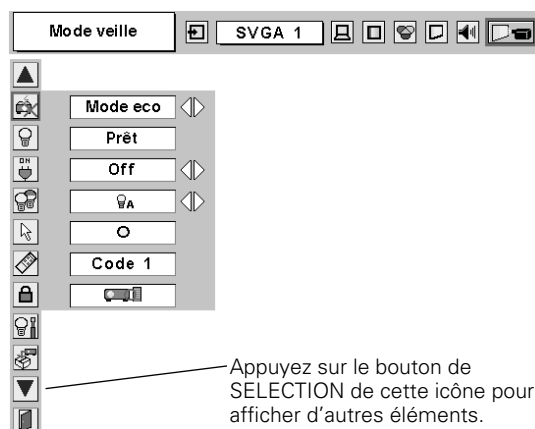
Plafond



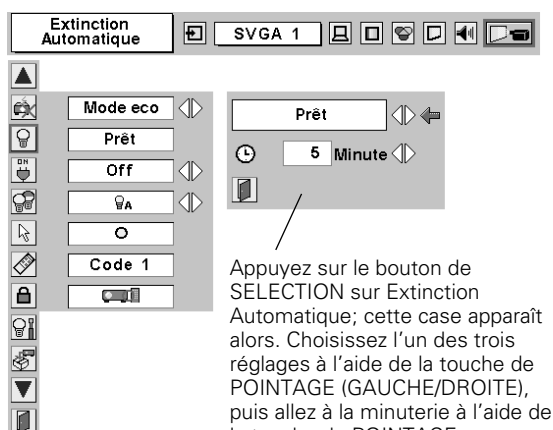
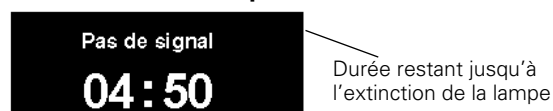
Arrière



Mode veille






Extinction Automatique





Mode des lampes

Cette fonction permet de changer la luminosité de l'écran.

-  luminosité normale
-  luminosité contrôlée en fonction du signal d'entrée
-  diminue la luminosité, réduit la consommation de courant de lampe, et allonge la durée de vie de la lampe.



Pointeur

Vous pouvez mettre mieux en évidence une partie de l'image projetée en utilisant cette fonction. Choisissez Spot ou Pointeur à l'aide de la touche de POINTAGE (HAUT/BAS), puis appuyez sur le bouton de SELECTION. Sélectionnez ensuite une taille parmi les trois disponibles (Grande, Moyenne et Petite) pour le Spot ou un modèle de pointeur parmi les trois disponibles (Flèche, Doigt et Point) pour Pointeur. (Pour plus de détails concernant cette opération, reportez-vous à la page 13.)



Télécommande

Ce projecteur possède huit codes de télécommande différents (Code 1-Code 8): le code par défaut réglé en usine (Code 1) et les sept autres codes (Code 2 à Code 8). Cette fonction de commutation permet d'éviter la production d'interférences de télécommande lorsque vous utilisez plusieurs projecteurs ou plusieurs appareils vidéo simultanément. Par exemple, si vous utilisez le projecteur sous le "Code 7", le projecteur et la télécommande doivent être tous deux mis sur le "Code 7".

Pour changer le code du projecteur:

Sélectionnez un code de télécommande dans ce menu REGLAGE.




Pour changer le code de la télécommande:

Tout en maintenant la touche MENU enfoncée, appuyez sur la touche IMAGE le nombre de fois correspondant au code de télécommande pour le projecteur. (Pour plus de détails, reportez-vous à la page 14.)



Verrouillage

Cette fonction verrouille le fonctionnement des commandes du projecteur et de la télécommande. Elle permet d'empêcher toute tierce personne d'effectuer des opérations.

-  non verrouillé.
-  verrouille le fonctionnement des commandes du projecteur. Pour effectuer le déverrouillage, utilisez les commandes de la télécommande.
-  verrouille le fonctionnement de la télécommande. Pour effectuer le déverrouillage, utilisez les commandes du projecteur.

Si les commandes du projecteur sont verrouillées par mégarde et que vous n'avez pas la télécommande à portée de main, débranchez le cordon d'alimentation secteur pour éteindre l'appareil, puis, tout en maintenant le bouton de SELECTION enfoncé, rebranchez le cordon d'alimentation secteur. Le verrouillage des commandes du projecteur sera ainsi annulé.



Remise à zéro lampe

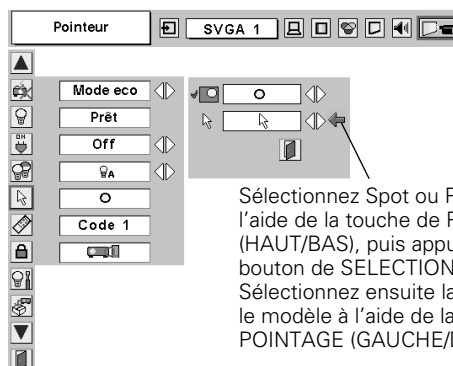
Cette fonction permet de remettre le compteur de remplacement de la lampe à zéro. Lorsque vous remplacez la lampe de projection, remettez le compteur de remplacement de la lampe à zéro en utilisant cette fonction. Pour plus de détails concernant cette opération, reportez-vous à la page 44.



Réglages d'usine

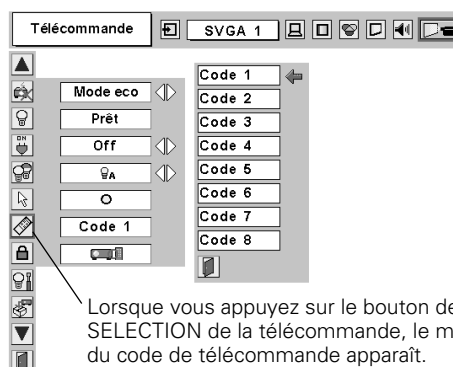
Cette fonction remet toutes les valeurs des réglages aux valeurs par défaut, sauf celle du compteur de lampe.

Pointeur



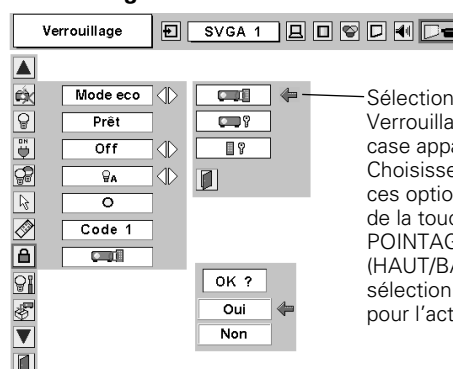
Sélectionnez Spot ou Pointeur à l'aide de la touche de POINTAGE (HAUT/BAS), puis appuyez sur le bouton de SELECTION. Sélectionnez ensuite la taille ou le modèle à l'aide de la touche de POINTAGE (GAUCHE/DROITE).

Télécommande



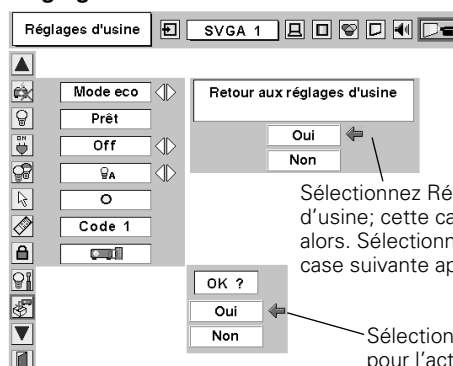
Lorsque vous appuyez sur le bouton de SELECTION de la télécommande, le menu du code de télécommande apparaît.

Verrouillage



Sélectionnez Verrouillage; cette case apparaît alors. Choisissez l'une de ces options à l'aide de la touche de POINTAGE (HAUT/BAS), et sélectionnez [Oui] pour l'activer.

Réglages d'usine



Sélectionnez Réglages d'usine; cette case apparaît alors. Sélectionnez [Oui]; la case suivante apparaît alors.

Sélectionnez [Oui] pour l'activer.

Témoin WARNING

Le témoin WARNING indique l'état de la fonction qui protège le projecteur. Vérifiez l'état du témoin WARNING et le témoin POWER pour effectuer un entretien correct.

Le projecteur est éteint et le témoin WARNING clignote en rouge

Lorsque la température interne du projecteur est supérieure à la température normale, le projecteur est éteint automatiquement pour protéger l'intérieur du projecteur. Le témoin POWER clignote et le projecteur se refroidit alors. Une fois que la température interne du projecteur est redevenue normale, le témoin POWER s'allume en rouge et il est alors à nouveau possible d'allumer le projecteur.

REMARQUE

- Après que la température interne du projecteur est redevenue normale, le témoin WARNING continue toujours à clignoter. Lorsque le projecteur est rallumé, le témoin WARNING cesse de clignoter.

Vérifiez ensuite les éléments suivants.

- ✓ Avez-vous laissé un espace suffisant pour assurer la bonne ventilation du projecteur? Vérifiez l'état de l'installation pour voir si les fentes de ventilation ne sont pas obstruées.
- ✓ Le projecteur n'est-il pas installé à proximité du conduit de ventilation d'un climatiseur qui peut être chaud? Eloignez le projecteur du conduit de ventilation du climatiseur.
- ✓ Les filtres à air sont-ils propres? Nettoyez régulièrement les filtres à air.

Le projecteur s'éteint et le témoin WARNING s'allume en rouge.

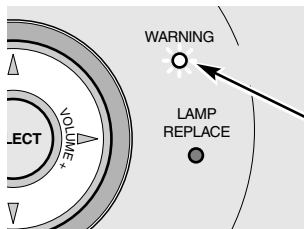
Lorsque le projecteur détecte une anomalie, il s'éteint automatiquement pour protéger les composants internes, et le témoin WARNING s'allume en rouge. Dans ce cas, débranchez le cordon d'alimentation secteur et rebranchez-le, puis rallumez le projecteur pour vérifier. Si le projecteur est toujours éteint et si le témoin WARNING est toujours allumé en rouge, débranchez le cordon d'alimentation et confiez les vérifications et les réparations éventuelles à un centre de service.



ATTENTION

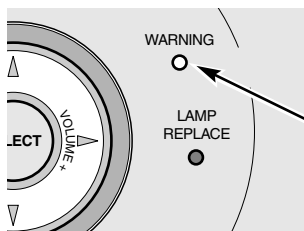
SI UNE ANOMALIE SE PRODUIT, NE LAISSEZ PAS LE CORDON D'ALIMENTATION SECTEUR DU PROJECTEUR BRANCHE. UN INCENDIE OU UNE ELECTROCUTION RISQUERAIENT DE S'ENSUIVRE.

Commandes sur le projecteur



Témoin WARNING clignotant en rouge

Commandes sur le projecteur



Témoin WARNING allumé en rouge

Nettoyage des filtres à air

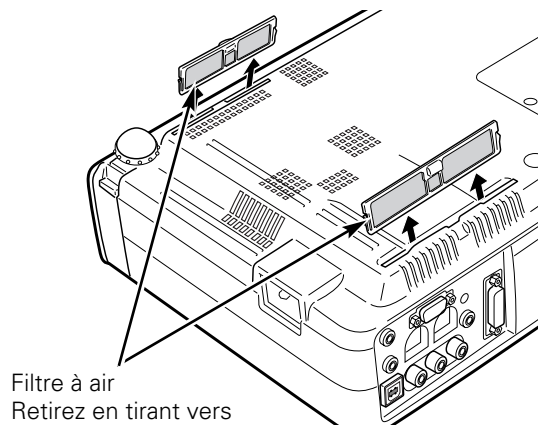
Les filtres à air empêchent la poussière de s'accumuler sur la surface des éléments optiques à l'intérieur du projecteur. Si les filtres à air sont couverts de poussière, cela réduira l'efficacité des ventilateurs de refroidissement et cela peut entraîner une surchauffe interne et réduire la durée de vie du projecteur. Pour nettoyer les filtres à air, suivez la méthode ci-dessous:

- 1 Eteignez l'appareil et débranchez le cordon d'alimentation secteur de la prise secteur.
- 2 Retournez le projecteur sens dessus dessous et retirez les filtres à air en tirant les verrous vers le haut.
- 3 Nettoyez les filtres à air avec une brosse, ou rincez-les soigneusement.
- 4 Une fois que vous avez rincé les filtres à air pour les nettoyer, faites-les sécher complètement. Remettez les filtres à air correctement en place. Veillez à ce que les filtres à air soient insérés bien à fond.



ATTENTION

N'utilisez pas le projecteur lorsque le filtre à air est déposé. De la poussière se déposerait sur le panneau LCD et sur le miroir, ce qui pourrait affecter la bonne qualité de l'image. N'introduisez pas de petites pièces dans les ouvertures d'entrée d'air. Ceci pourrait causer des anomalies de fonctionnement du projecteur.



Filtre à air
Retirez en tirant vers le haut.

RECOMMANDATION

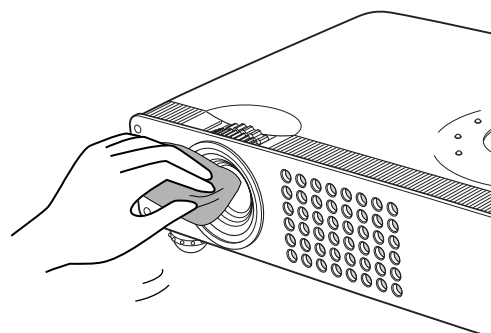
Nous vous recommandons d'éviter d'utiliser le projecteur dans un environnement poussiéreux ou enfumé. Dans de tels environnement, l'image pourrait être de mauvaise qualité.

Lorsque vous utilisez le projecteur dans un endroit poussiéreux ou enfumé, de la poussière risque de s'accumuler sur une lentille, les panneaux LCD, ou les éléments optiques de l'intérieur du projecteur. Ceci risque d'amoindrir la qualité de l'image projetée. Si de tels problèmes se produisent, confiez le nettoyage à votre revendeur ou à un centre de service agréés.

Nettoyage de la lentille du projection

Pour nettoyer la lentille de projection, procédez comme suit.

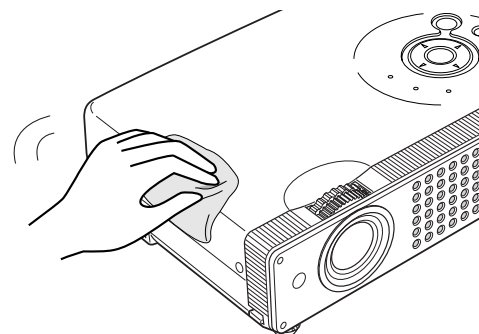
- 1 Débranchez le cordon d'alimentation secteur avant d'entreprendre les travaux de nettoyage.
- 2 Essuyez soigneusement la lentille de projection avec un chiffon de nettoyage humecté d'une petite quantité de produit de nettoyage non abrasif pour lentille d'appareil photo, ou utilisez du papier de nettoyage de lentille ou une soufflerie en vente dans le commerce pour nettoyer la lentille. Evitez d'utiliser une trop grande quantité de produit de nettoyage. Les produits de nettoyage abrasifs, les diluants ou les autres produits chimiques trop puissants risquent de rayer la surface.
- 3 Lorsque vous n'utilisez pas le projecteur, remettez le capuchon de lentille en place.



Nettoyage du coffret du projecteur

Pour nettoyer le coffret du projecteur, procédez comme suit.

- 1 Débranchez le cordon d'alimentation secteur avant d'entreprendre les travaux de nettoyage.
- 2 Essuyez soigneusement le corps du projecteur avec un chiffon de nettoyage doux et sec. Si le corps du projecteur est très sale, utilisez une petite quantité de détergent doux, puis essuyez avec un chiffon de nettoyage doux et sec. Evitez d'utiliser une trop grande quantité de produit de nettoyage. Les produits de nettoyages abrasifs, les diluants ou les autres produits chimiques trop puissants risquent de rayer la surface.
- 3 Lorsque vous n'utilisez pas le projecteur, mettez le projecteur dans la housse de transport pour le protéger de la poussière et ne pas le rayer.

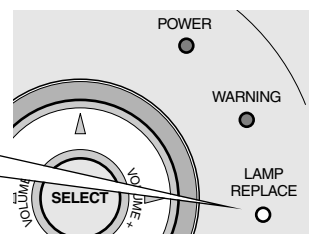


Remplacement de la lampe

Lorsque la durée de vie de la lampe de ce projecteur arrive à son terme, le témoin LAMP REPLACE s'allume en jaune. Si ce témoin s'allume en jaune, remplacez immédiatement la lampe.

Commandes sur le projecteur

Ce témoin s'allume en jaune lorsque la durée de vie de la lampe de projection arrive à son terme. Remplacez immédiatement la lampe.



ATTENTION

Avant d'ouvrir le couvercle de la lampe, laissez le projecteur refroidir pendant au moins 45 minutes avant d'ouvrir le couvercle de la lampe. La température peut s'élever considérablement à l'intérieur du projecteur.

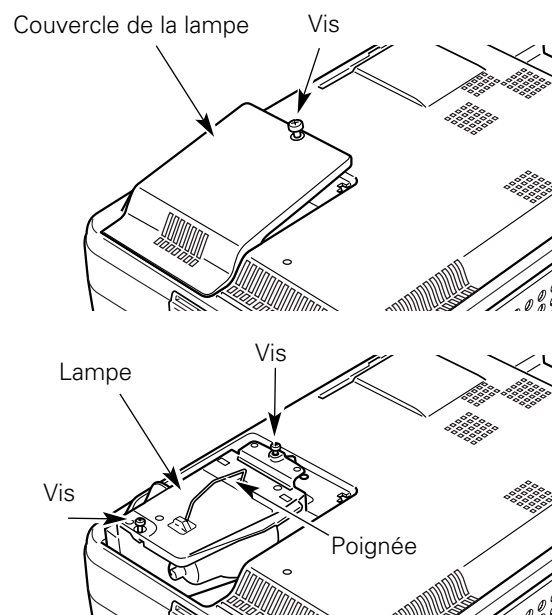


ATTENTION

Pour assurer un fonctionnement sûr, remplacez la lampe par une lampe du même type. Veillez à ne pas laisser tomber l'unité de lampe et à ne pas toucher l'ampoule en verre! Le verre risquerait de se briser et de causer des blessures.

Pour remplacer la lampe, procédez comme suit.

- 1** Eteignez le projecteur et débranchez la fiche d'alimentation secteur. Laissez le projecteur refroidir pendant au moins 45 minutes.
- 2** Desserrez la vis à l'aide d'un tournevis, et retirez le couvercle de la lampe.
- 3** Desserrez deux vis de la lampe à l'aide d'un tournevis, et tirez la lampe hors de son logement en saisissant la poignée.
- 4** Remplacez la lampe et resserrez les deux vis à leur position d'origine. Veillez à ce que la lampe soit bien mise en place. Remettez le couvercle de la lampe en place et serrez resserrez la vis.
- 5** Branchez le cordon d'alimentation secteur au projecteur et allumez le projecteur.
- 6** **Remettez le compteur de remplacement de la lampe à zéro.** Reportez-vous à la section "Compteur de remplacement de la lampe" à la page suivante.



COMMANDE D'UNE LAMPE DE RECHANGE

Demandez à votre revendeur de commander une lampe de rechange. Pour commander la lampe, donnez les informations suivantes à votre revendeur.

- **N° de modèle de votre projecteur : PLC-SU50S**
- **N° du type de lampe de rechange : POA-LMP65**

(Pièces de service n° 610 307 7925)

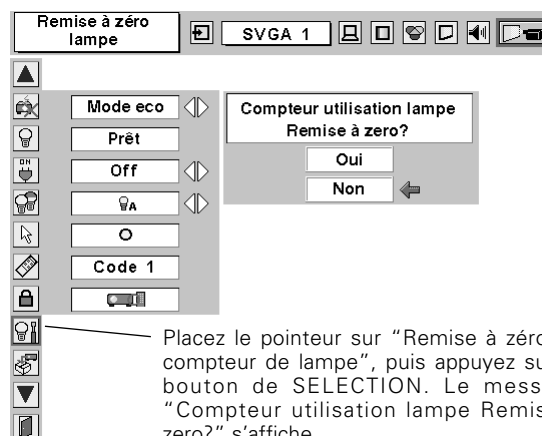
Compteur de remplacement de la lampe

Après avoir remplacé la lampe, veuillez à remettre le compteur de remplacement de la lampe à zéro. Lorsque le Compteur de remplacement de la lampe est remis à zéro, le témoin LAMP REPLACE s'éteint.

- 1 Allumez le projecteur, puis appuyez sur la touche MENU; le MENU A L'ECRAN apparaît alors. Appuyez sur la touche de POINTAGE (GAUCHE/DROITE) pour placer le pointeur à cadre rouge sur l'icône du menu REGLAGE.
- 2 Appuyer sur la touche de POINTAGE (BAS) pour placer un pointeur à cadre rouge sur "Remise à zéro du compteur de lampe", puis appuyez sur le bouton de SELECTION. Le message "Compteur utilisation lampe Remise à zero?" s'affiche. Placez le pointeur sur [Oui], puis appuyez sur le bouton de SELECTION.
- 3 Une autre boîte de dialogue de confirmation apparaît et sélectionnez [Oui] pour remettre le Compteur de remplacement de la lampe à zéro.

REMARQUE

- Ne remettez pas le compteur de remplacement de la lampe à zéro sans avoir remplacé la lampe. Ne le remettez à zéro qu'après avoir remplacé la lampe.



PRECAUTIONS DE MANIPULATION DE LA LAMPE

Ce projecteur utilise une lampe à haute pression qui doit être manipulée soigneusement et correctement. Si la lampe est manipulée incorrectement, ceci risquera de causer un accident, des blessures ou un incendie.

- La durée de vie de la lampe peut être différente d'une lampe à l'autre, selon l'environnement d'utilisation. Une durée de vie identique ne peut être garantie pour toutes les lampes. Certaines lampes pourront tomber en panne ou arriver au terme de leur durée de vie plus rapidement que d'autres lampes similaires.
- Si le projecteur indique que la lampe doit être remplacée, autrement dit si le témoin LAMP REPLACE s'allume, remplacez IMMEDIATEMENT la lampe après que le projecteur se soit refroidi. (Suivez soigneusement les instructions de la section REMPLACEMENT DE LA LAMPE de ce manuel.) Si vous continuez d'utiliser la lampe alors que le témoin LAMP REPLACE est allumé, le risque d'explosion de la lampe augmentera.
- Une lampe risque exploser sous l'effet de vibrations, de chocs ou de la détérioration résultant de nombreuses heures d'utilisation lorsque sa durée de vie arrive à son terme. Les risques d'explosion peuvent être différents selon l'environnement ou les conditions dans lesquelles le projecteur et la lampe sont utilisés.

SI UNE LAMPE EXPLOSE, IL FAUT PRENDRE LES MESURES DE SECURITE SUIVANTES.

Si une lampe explose, débranchez immédiatement la fiche secteur du projecteur de la prise secteur. Faites vérifier le bloc de lampe et remplacer la lampe par un centre de service agréé. En outre, vérifiez bien qu'aucun éclat de verre ne se trouve à proximité du projecteur ou ne soit expulsé par les orifices de circulation d'air de refroidissement. Eliminez soigneusement tous les éclats de verre. Seuls des techniciens compétents agréés habitués à effectuer des opérations d'entretien sur les projecteurs peuvent vérifier l'intérieur du projecteur, à l'exclusion de toute autre personne.

Si une personne n'ayant pas reçu une formation appropriée tente d'effectuer des opérations d'entretien de façon inadéquate, un accident ou des blessures causées par des éclats de verre risqueront de se produire.

Guide de dépannage

Avant de faire appel à votre revendeur ou à un centre de service, veuillez vérifier les points suivants.

- Vérifiez que vous avez bien branché le projecteur aux équipements périphériques comme décrit dans la section “Branchement à un ordinateur” et “Branchement à un équipement vidéo” aux pages 17 et 18.
- Assurez-vous que tous les équipements sont bien branchés à la prise secteur et que l’alimentation électrique est établie.
- Lorsque vous faites fonctionner le projecteur avec un ordinateur et que l’image n’est pas projetée, redémarrez l’ordinateur.

Problème:	Solutions.
Pas d'alimentation	<ul style="list-style-type: none">– Branchez le cordon d'alimentation du projecteur dans la prise secteur.– Vérifiez si le témoin POWER est bien allumé en rouge.– Avant de rallumer le projecteur, attendez 90 secondes après avoir éteint le projecteur. Le projecteur peut être allumé après que le témoin POWER se soit allumé en rouge. (Reportez-vous à la section “Mise hors tension du projecteur” à la page 19.)– Vérifiez le témoin WARNING. Si le témoin WARNING est allumé en rouge, il est impossible d’allumer le projecteur. (Reportez-vous à la section “Témoin WARNING” à la page 41.)– Vérifiez la lampe de projection. (Reportez-vous à la page 43.)– Déverrouillez le verrouillage des touches du projecteur dans le menu REGLAGE. (Reportez-vous à la page 40.) (Reportez-vous à la page 40.)
L'image n'est pas au point.	<ul style="list-style-type: none">– Réglez la mise au point.– Laissez un écart adéquat entre le projecteur et l'écran de projection. (Reportez-vous à la page 16.)– Regardez si la lentille doit être nettoyée. (Reportez-vous à la page 42.)– Si le projecteur est déplacé d'un endroit froid à un endroit chaud cela peut causer la condensation d'humidité sur la lentille. Dans ce cas, éteignez le projecteur et attendez que la condensation disparaisse.
Pas d'image	<ul style="list-style-type: none">– Vérifiez le branchement entre l'ordinateur ou l'équipement vidéo et le projecteur.– Vérifiez si le signal d'entrée est correctement émis par votre ordinateur. Lorsque vous branchez un ordinateur portable, selon le type de celui-ci, il pourrait être nécessaire de changer le réglage pour la sortie de moniteur. Pour plus de détails concernant de réglage, reportez-vous au mode d'emploi de votre ordinateur.– Il faut environ 30 secondes pour que l'image apparaisse après avoir allumé le projecteur.– Vérifiez si le système sélectionné correspond bien à votre ordinateur ou à votre appareil vidéo.– Sélectionnez à nouveau la source d'entrée correcte en utilisant l'opération par menu.– Veillez à ce que la température ne soit pas hors des limites de la plage de température d'utilisation (5°C - 35°C).
Pas de son	<ul style="list-style-type: none">– Vérifiez les branchements des câbles audio de la source d'entrée audio.– Réglez la source audio.– Appuyez sur la touche VOLUME (+).– Appuyez sur la touche MUTE.
L'image est inversée horizontalement.	<ul style="list-style-type: none">– Vérifiez l'élément Plafond / Arrière. (Reportez-vous à la section “Réglage” à la page 39.)
L'image est inversée verticalement.	<ul style="list-style-type: none">– Vérifiez l'élément Plafond. (Reportez-vous à la section “Réglage” à la page 39.)
Certains affichages n'apparaissent pas lors des opérations.	<ul style="list-style-type: none">– Vérifiez l'élément Affichage. (Reportez-vous à la section “Réglage” à la page 38.)

Problème:	– Solutions.
<i>Il est impossible de sélectionner l'Ordinateur 2.</i>	– Sélectionnez Ordinateur 2 pour l'élément Entrée/sortie moniteur dans le menu REGLAGE. (Reportez-vous à la section "Entrée/sortie moniteur" à la page 39.)
<i>Il est impossible de sélectionner l'élément Entrée/sortie moniteur.</i>	– Il est impossible de sélectionner l'élément Entrée/sortie moniteur dans le menu REGLAGE après que Ordinateur 2 ait été sélectionné. Sélectionnez une autre source d'entrée telle que Ordinateur 1 ou Vidéo à l'aide de la touche INPUT du projecteur, de la touche COMPUTER de la touche VIDEO de la télécommande, afin de pouvoir sélectionner l'élément Entrée/sortie moniteur.
<i>Les télécommandes ne fonctionnent pas.</i>	<ul style="list-style-type: none"> – Vérifiez les piles. – Assurez-vous qu'il n'y ait aucun obstacle entre le projecteur et la télécommande. – Assurez-vous que vous n'êtes pas placé trop loin du projecteur lorsque vous utilisez les télécommandes. La plage d'utilisation maximale est de 5 m. – Vérifiez si le code de la télécommande est bien conforme au projecteur. (Reportez-vous aux pages 14 et 40.) – Déverrouillez le verrouillage des touches de la télécommande dans le menu REGLAGE. (Reportez-vous à la page 40.)
<i>La fonction de souris sans fil ne fonctionne pas.</i>	<ul style="list-style-type: none"> – Vérifiez si votre ordinateur est bien branché au projecteur par un câble USB. – Vérifiez le branchement du câble entre le projecteur et l'ordinateur. – Vérifiez le réglage de la souris sur l'ordinateur.

AVERTISSEMENT:

Ce projecteur contient des composants placés sous haute tension. Ne tentez pas d'ouvrir le coffret.

Si le problème persiste après avoir suivi toutes les instructions d'utilisation, adressez-vous à votre revendeur ou à un centre de service. Indiquez-lui le numéro de modèle et expliquez le problème de façon détaillée. Nous vous indiquerons comment obtenir le service nécessaire.



























Ce symbole marqué sur la plaque d'identification indique que le produit figure sur la liste des Underwriters Laboratories Inc. L'appareil a été conçu et fabriqué conformément aux normes de sécurité U.L. rigoureuses contre les risques d'incendie, les accidents et les électrocutions.








La marque CE est une marque de conformité aux directives de la Communauté Européenne (CE).

Témoins et état du projecteur

Vérifiez les témoins indiquant l'état du projecteur.

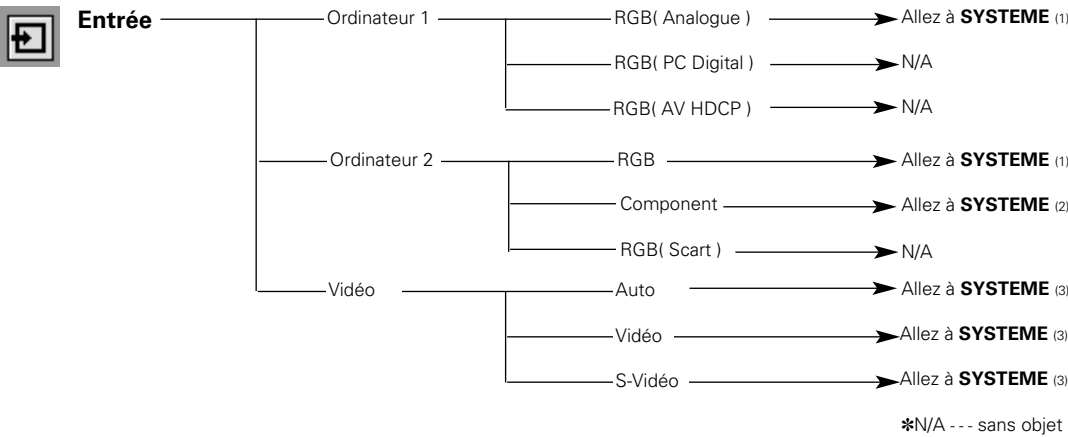
Témoins			Etat du projecteur
POWER Rouge/Vert	WARNING Rouge	LAMP REPLACE jaune	
			Le projecteur est éteint. (Le cordon d'alimentation secteur est débranché.)
			Le projecteur est préparé pour le mode Veille ou la lampe de projection est en cours de refroidissement. Il est impossible d'allumer le projecteur avant que le refroidissement soit terminé.
			Le projecteur est prêt (READY) à être allumé en actionnant la touche ON-OFF.
			Le projecteur fonctionne normalement.
			Le projecteur est en mode de gestion d'alimentation.
			La température interne du projecteur est anormalement élevée. Il est impossible d'allumer le projecteur. Lorsque le projecteur s'est refroidi suffisamment et que la température est revenue à un niveau normal, le témoin POWER s'allume en rouge et il est alors possible d'allumer le projecteur. (Le témoin WARNING continue à clignoter.) Vérifiez et nettoyez le filtre à air.
			Le projecteur s'est refroidi suffisamment et la température est revenue à un niveau normal. Lorsque vous allumez le projecteur, le témoin WARNING cesse de clignoter. Vérifiez et nettoyez le filtre à air.
			Le projecteur détecte un état anormal et ne peut pas être allumé. Débranchez le cordon d'alimentation secteur et rebranchez-le pour allumer le projecteur. Si le projecteur s'éteint à nouveau, débranchez le cordon d'alimentation secteur et confiez la vérification et les réparations du projecteur à votre revendeur ou au centre de service. Ne laissez pas le projecteur allumé. Une électrocution ou un incendie risqueraient de se produire.

 ... s'allume en vert.
  ... clignote en vert.
  ... s'allume en rouge.
  ... clignote en rouge.
  ... éteint

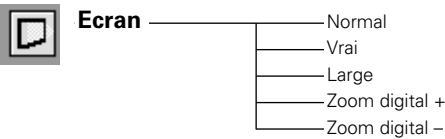
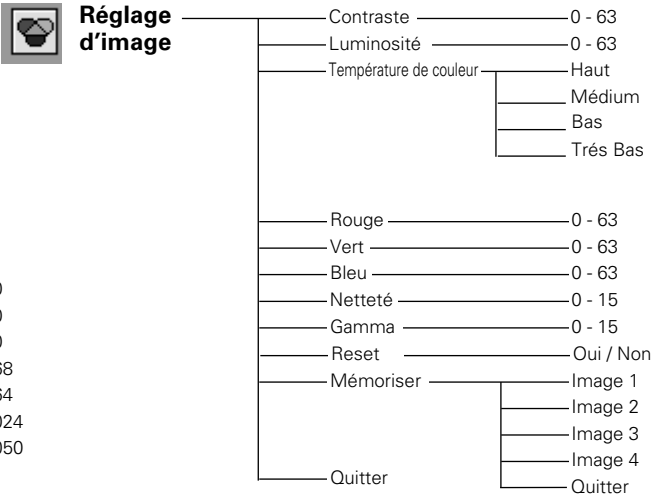
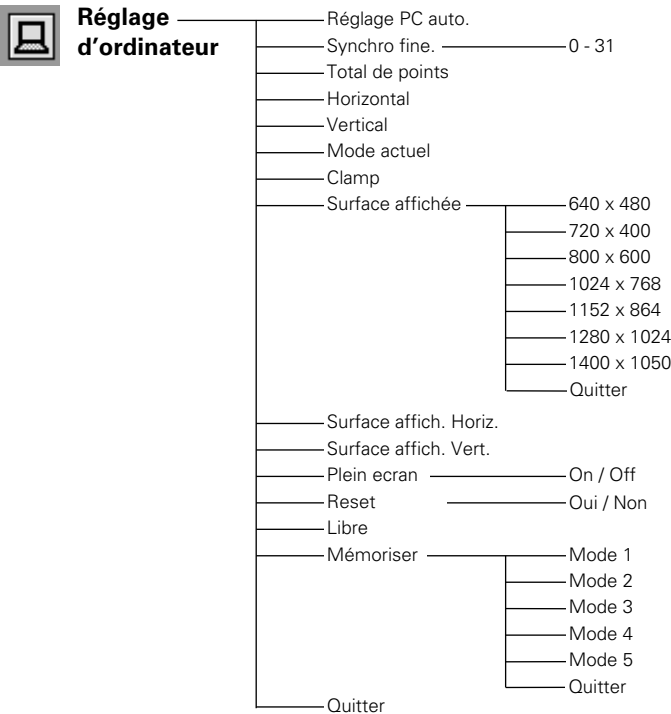
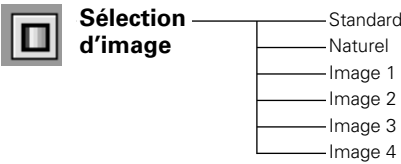
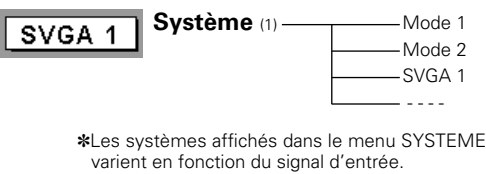
* Lorsque la durée de vie de la lampe de projection arrive à son terme, le témoin LAMP REPLACE s'allume en jaune. Lorsque ce témoin s'allume en jaune, remplacez immédiatement la lampe de projection. Remettez le compteur de remplacement de la lampe à zéro après avoir remplacé la lampe.
Reportez-vous aux pages 43 et 44.

Arborescence des menus

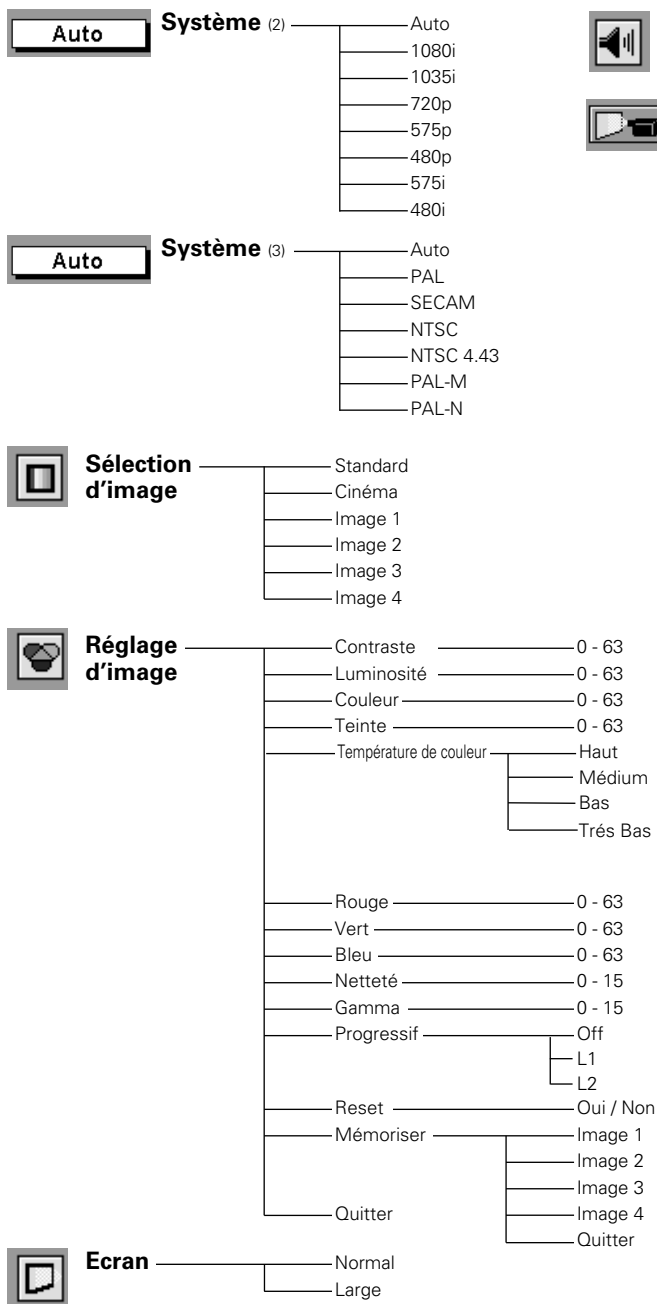
Entrée d'ordinateur/Entrée Vidéo



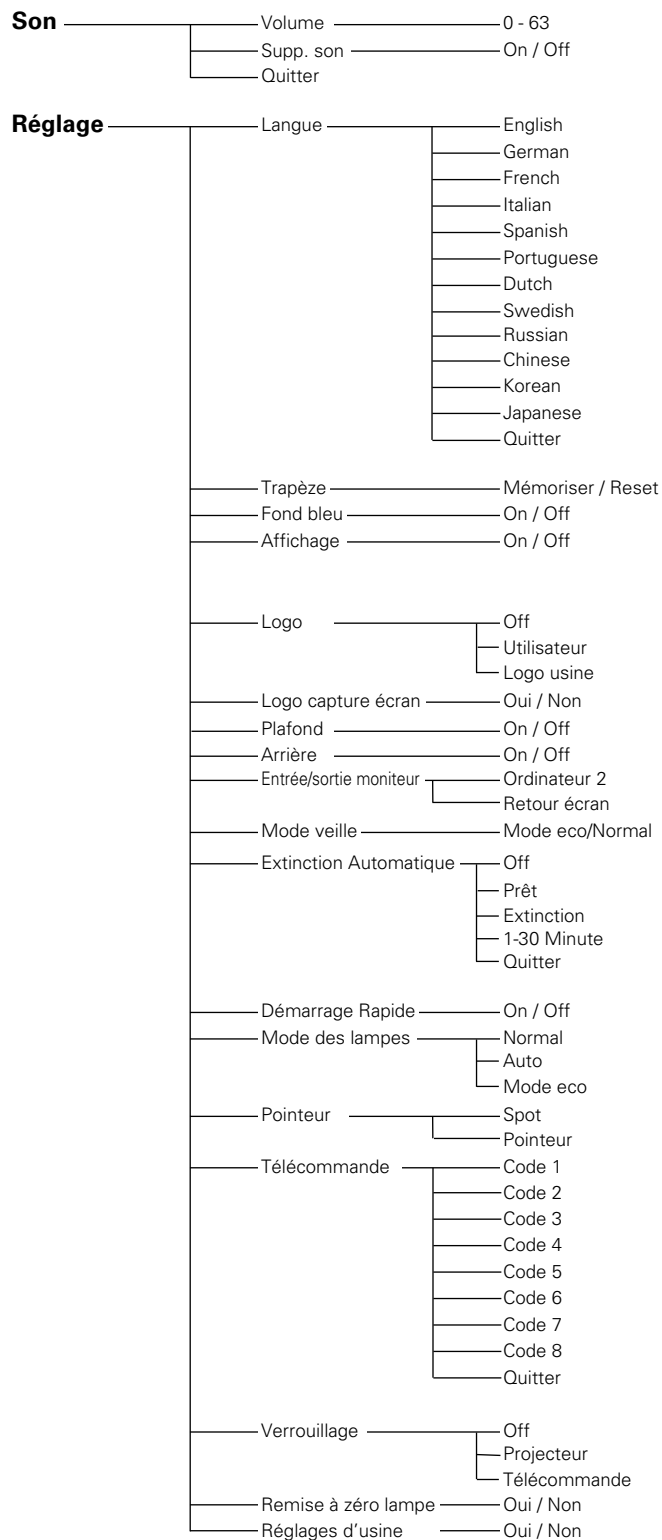
Entrée d'ordinateur



Entrée vidéo



Réglages



Spécifications des ordinateurs compatibles

Ce projecteur accepte les signaux de tous les ordinateurs de fréquences V et H mentionnés ci-dessous, et inférieures à 100 MHz d'horloge de points.

AFFICHAGE A L'ECRAN	RESOLUTION	Fréquence horizontale (kHz)	Fréquence verticale (Hz)	AFFICHAGE A L'ECRAN	RESOLUTION	Fréquence horizontale (kHz)	Fréquence verticale (Hz)
VGA 1	640 x 480	31,47	59,88	XGA 4	1024 x 768	56,476	70,07
VGA 2	720 x 400	31,47	70,09	XGA 5	1024 x 768	60,31	74,92
VGA 3	640 x 400	31,47	70,09	XGA 6	1024 x 768	48,50	60,02
VGA 4	640 x 480	37,86	74,38	XGA 7	1024 x 768	44,00	54,58
VGA 5	640 x 480	37,86	72,81	XGA 8	1024 x 768	63,48	79,35
VGA 6	640 x 480	37,50	75,00	XGA 9	1024 x 768	36,00	87,17 (Entrelacement)
VGA 7	640 x 480	43,269	85,00	XGA 10	1024 x 768	62,04	77,07
MAC LC13	640 x 480	34,97	66,60	XGA 11	1024 x 768	61,00	75,70
MAC 13	640 x 480	35,00	66,67	XGA 12	1024 x 768	35,522	86,96 (Entrelacement)
575i	————	15,625	50,00 (Entrelacement)	XGA 13	1024 x 768	46,90	58,20
480i	————	15,734	60,00 (Entrelacement)	XGA 14	1024 x 768	47,00	58,30
SVGA 1	800 x 600	35,156	56,25	XGA 15	1024 x 768	58,03	72,00
SVGA 2	800 x 600	37,88	60,32	MAC 19	1024 x 768	60,24	75,08
SVGA 3	800 x 600	46,875	75,00	MAC 21	1152 x 870	68,68	75,06
SVGA 4	800 x 600	53,674	85,06	SXGA 1	1152 x 864	64,20	70,40
SVGA 5	800 x 600	48,08	72,19	SXGA 11	1152 x 900	61,20	65,20
SVGA 6	800 x 600	37,90	61,03	SXGA 13	1280 x 1024	50,00	86,00 (Entrelacement)
SVGA 7	800 x 600	34,50	55,38	SXGA 14	1280 x 1024	50,00	94,00 (Entrelacement)
SVGA 8	800 x 600	38,00	60,51	SXGA 17	1152 x 900	61,85	66,00
SVGA 9	800 x 600	38,60	60,31	SXGA 18	1280 x 1024	46,43	86,70 (Entrelacement)
SVGA 10	800 x 600	32,70	51,09	480p	————	31,47	59,88
SVGA 11	800 x 600	38,00	60,51	575p	————	31,25	50,00
MAC 16	832 x 624	49,72	74,55	720p	————	45,00	60,00
XGA 1	1024 x 768	48,36	60,00	1035i	————	33,75	60,00 (Entrelacement)
XGA 2	1024 x 768	68,677	84,997	1080i	————	33,75	60,00 (Entrelacement)
XGA 3	1024 x 768	60,023	75,03	1080i	————	28,125	50,00 (Entrelacement)

Lorsque le signal d'entrée provenant de la borne DVI est numérique, reportez-vous au tableau ci-dessous.

AFFICHAGE A L'ECRAN	RESOLUTION	Fréquence horizontale (kHz)	Fréquence verticale (Hz)	AFFICHAGE A L'ECRAN	RESOLUTION	Fréquence horizontale (kHz)	Fréquence verticale (Hz)
D-VGA	640 x 480	31,47	59,94	D-SXGA 3	1280 x 1024	31,65	29,80
D-480p	————	31,47	59,88	D-720p	————	45,00	60,00
D-575p	————	31,25	50,00	D-1035i	————	33,75	60,00 (Entrelacement)
D-SVGA	800 x 600	37,879	60,32	D-1080i	————	33,75	50,00 (Entrelacement)
D-XGA	1024 x 768	43,363	60,00	D-1080i	————	28,125	60,00 (Entrelacement)
D-SXGA 2	1280 x 1024	60,276	58,069				

Spécifications techniques

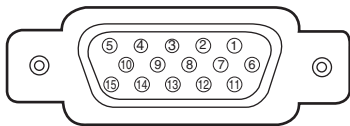
Type de projecteur	Projecteur multimédia
Dimensions (L x H x P)	298mm x 71mm x 214mm (sans les pieds réglables)
Poids net	2,7 kg
Système d'affichage à cristaux liquides	Type à matrice active TFT de 0,8 po., 3 panneaux
Résolution d'affichage	800 x 600 points
Nombre de pixels	1.440.000 (800 x 600 x 3 panneaux)
Système de couleur	PAL, SECAM, NTSC, NTSC4.43, PAL-M et PAL-N
Signaux TV haute définition	480i, 480p, 575i, 575p, 720p, 1035i et 1080i
Fréquence de balayage	Sync. H 15 - 80 kHz, Sync. V 50 - 100 Hz
Taille d'image de projection (Diagonale)	Réglable de 33 po. à 300 po.
Lentille de projection	Lentille F1,7 - 2,1 avec mise au point et focus manuel de f26,7 mm - 32,0 mm
Distance de jet	1,3 m - 10,0 m
Lampe de projection	200 watts
Connecteurs d'entrée vidéo	Type RCA x 1 (Vidéo) et mini DIN 4 broches x 1 (S-Vidéo)
Connecteurs d'entrée audio	Type RCA x 2
Borne d'entrée d'ordinateur 1	Borne DVI-I (numérique/analogique) (compatible avec HDCP)
Borne d'entrée d'ordinateur 2 / entrée component / sortie de moniteur	Borne HDB 15 (VGA) x 1 (commuter pour utiliser cette borne)
Connecteur Ordinateur / entrée audio component	1 Mini connecteur (stéréo)
Connecteur de port de service	1 Mini DIN 8 broches
Connecteur USB	Réceptacle de USB série B x 1
Connecteur de sortie audio	1 Mini connecteur (stéréo) (variable avec le volume)
Amplificateur audio intérieur	1,0 W RMS
Haut-parleur incorporé	1 haut-parleur, ø28 mm
Réglage des pieds	0 à 11,8°
Tension et consommation	100 - 120 V CA (3,6 A max. ampères), 50/60 Hz (Etats-Unis et Canada) 200 - 240 V CA (1,8 A max. ampères), 50/60 Hz (Europe continentale et Royaume-Uni)
Température de fonctionnement	5 °C - 35 °C
Température d'entreposage	-10 °C - 60 °C
Télécommande	Source d'alimentation : 2 piles AA, type UM3 ou R06 Plage d'utilisation : 5 m / ±30° Dimensions : 50 mm x 27 mm x 181 mm Poids net : 154 g (avec piles) Pointeur laser : Laser de classe II (sortie max. 1 mW / Longueur d'onde 640~660 nm)
Accessoires	Mode d'emploi Cordon d'alimentation secteur Télécommande et piles Câble DVI-VGA Câble USB Housse de transport Capuchon de lentille Ficelle pour le capuchon de lentille

- Les spécifications sont sujettes à changements sans préavis.
- Les panneaux à cristaux liquides sont fabriqués en utilisant les normes les plus hautes. Au moins 99,99% des pixels sont efficaces; toutefois, une proportion infime (0,01% ou moins) des pixels pourront être inefficaces selon les caractéristiques des panneaux à cristaux liquides.
- Il est possible que le menu à l'écran et les illustrations contenues dans ce manuel soient légèrement différents du produit réel.

Configuration des bornes

BORNE COMPUTER INPUT/COMPONENT INPUT/MONITOR OUTPUT (ANALOGIQUE)
Borne: HDB 15 BROCHES

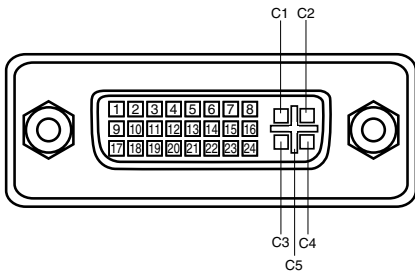
Configuration des broches



1	Entrée rouge	9	Alimentation +5V
2	Entrée verte	10	Masse (Sync.vert.)
3	Entrée bleue	11	Détection 0
4	Détection 2	12	Données DDC
5	Masse (Sync.horiz.)	13	Sync.horiz.
6	Masse (rouge)	14	Sync.vert.
7	Masse (verte)	15	Horloge DDC
8	Masse (bleue)		

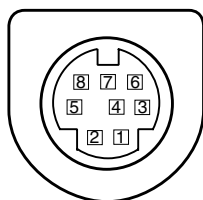
BORNE DVI-I (NUMERIQUE/ANALOGIQUE)
Borne: DVI-I

Configuration des broches

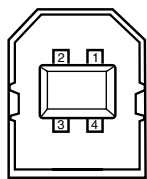


C1	Entrée analogique rouge
C2	Entrée analogique verte
C3	Entrée analogique bleue
C4	Synchro horiz. analogique
C5	Masse analogique (R/G/B)

1	T.M.D.S. Données2-	9	T.M.D.S. Données1-	17	T.M.D.S. Données0-
2	T.M.D.S. Données2+	10	T.M.D.S. Données1+	18	T.M.D.S. Données0+
3	T.M.D.S. Données2 blindé	11	T.M.D.S. Données1 blindé	19	T.M.D.S. Données0 blindé
4	Non connecté	12	Non connecté	20	Non connecté
5	Non connecté	13	Non connecté	21	Non connecté
6	Horloge DDC	14	Alimentation +5V	22	T.M.D.S. Horloge blindé
7	Données DDC	15	Masse (pour +5V)	23	T.M.D.S. Horloge+
8	Synchro vert. analogique	16	Détection de fiche chaude	24	T.M.D.S. Horloge-

CONNECTEUR SERVICE PORT**Borne: Mini DIN 8 BROCHES****Configuration des broches**

	PS/2	Série	ADB
1	----	R x D	----
2	HORLOGE	----	ADB
3	DONNEES	----	----
4	MASSE	MASSE	MASSE
5	----	RTS	----
6	----	T x D	----
7	MASSE	MASSE	----
8	----	MASSE	MASSE

CONNECTEUR USB (série B)**Configuration des broches**

1	Vcc
2	- Données
3	+ Données
4	Masse

Pièces en option

Les pièces mentionnées ci-dessous sont fournies en option. Si vous commandez ces pièces, indiquez le type et le numéro du type au revendeur.

- | | |
|---|------------------------------------|
| ● Adaptateur MAC | N° du type : POA-MACAP |
| ● Câble DVI | N° du type : KA-DV20 |
| ● Câble VGA-COMPONENT | N° du type : POA-CA-COMPVGA |
| ● Câble VGA-SCART | N° du type : POA-CA-SCART |
| (Ce câble est utilisé pour la sortie vidéo à 21 broches Scart RGB de l'équipement vidéo.) | |
| ● Multi Card Imager Box | N° du type : POA-BOX20 |
| ● Carte Compact Flash | N° du type : POA-CFC20 |
| ● Carte LAN avec fil | N° du type : POA-WDC20 |
| ● Carte LAN sans fil | N° du type : POA-WLC20 |

Lorsque vous utilisez la carte LAN avec ou sans fil, établissez le nom de modèle suivant dans l'opération du PJ Controller.

Nom de modèle : 08-1-1

Fixation du capuchon de lentille

Lorsque vous déplacez ce projecteur ou lorsque vous ne l'utilisez pas pendant une période prolongée, remettez le capuchon de lentille en place.

- 1** Fixez la ficelle du capuchon de lentille à travers un trou du capuchon de lentille.
- 2** Retournez le projecteur sens dessus dessous et fixez la ficelle pour le capuchon de lentille en bas du projecteur à l'aide d'une vis.

