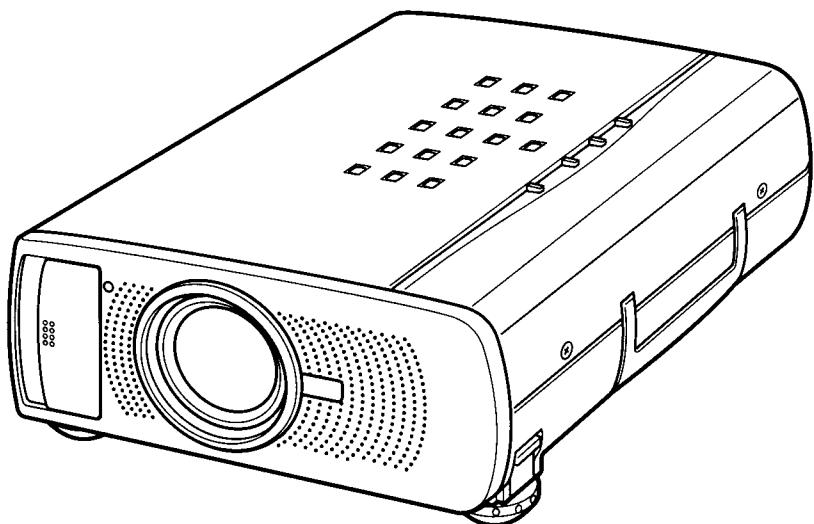


SANYO

Projecteur multimédia

MODÈLE PLC-XU22E



Mode d'emploi

MESSAGE AU PROPRIETAIRE

Vous êtes maintenant propriétaire d'un nouveau Projecteur Multimédia, et vous êtes sûrement impatient d'essayer votre nouveau projecteur. Avant cet essai, nous vous conseillons de lire ce manuel pour vous familiariser avec les méthodes d'utilisation, afin que vous puissiez profiter au maximum de toutes les possibilités de votre nouveau projecteur.

Ce mode d'emploi vous indiquera les caractéristiques du projecteur. Sa lecture nous aidera aussi. En effet, au fil des ans, nous avons constaté qu'un certain nombre de demandes de dépannage ne sont pas dues à des problèmes causés par nos projecteurs. Elles furent causées par des problèmes qui auraient pu être évités, si le propriétaire avait suivi les instructions du manuel.

Dans la plupart des cas, vous pouvez corriger vous-même les problèmes de fonctionnement. Si le projecteur ne fonctionne pas correctement, référez-vous à la section "GUIDE DE DEPANNAGE" des pages 44 et 45 et essayez les solutions indiquées pour chaque problème.

MESURES DE SECURITE

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. Veillez particulièrement à ce que des enfants ne regardent pas directement le rayon lumineux.

La télécommande, fournie avec ce projecteur, émet un rayon laser comme fonction de pointeur laser par la fenêtre de rayon laser lorsque vous appuyez sur la touche LASER (pendant une minute). Il ne faut pas regarder dans la fenêtre de rayon laser ou projeter le rayon laser sur vous-même ou sur d'autres personnes. Ce rayon risquerait d'abîmer les yeux.

Ce projecteur doit être installé de la manière indiquée. Sinon, il y aurait risque d'incendie.

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.

IMPORTANT:

Pour votre protection en cas de perte ou de vol de ce projecteur, veuillez noter le numéro de modèle et le numéro de série indiqués à l'arrière du projecteur et conservez cette information. Indiquez ces références lorsque vous vous adressez à votre revendeur pour toute information sur ce produit.

**Ne jetez pas le carton et les matériaux d'emballage.
Ils peuvent être nécessaires pour l'entreposage ou
lors d'une réparation ultérieure.**

Numéro de modèle: _____

Numéro de série: _____

INSTRUCTIONS DE SECURITE IMPORTANTES

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.

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.

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.

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.

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'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'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:

- a. Lorsque le cordon ou la fiche d'alimentation sont endommagés ou effilochés.
- b. Si du liquide a été renversé sur le projecteur.
- c. Si le projecteur a été exposé à la pluie ou à l'eau.
- d. Si le projecteur ne fonctionne pas normalement lorsque vous suivez 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.
- e. Si le projecteur est tombé ou si le coffret est endommagé.
- f. Lorsque les performances du projecteur se dégradent, il faut faire réparer l'appareil.

Lorsque des pièces de recharge sont requises, assurez-vous que le technicien a utilisé des pièces de recharge 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.

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.



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.

Si vous devez encastrer le projecteur dans un compartiment ou autre endroit clos, les distances minimum doivent être respectées. Ne couvrez pas les fentes de ventilation du projecteur. Une élévation continue de la température peut réduire la durée de service du projecteur, et peut aussi être dangereuse.

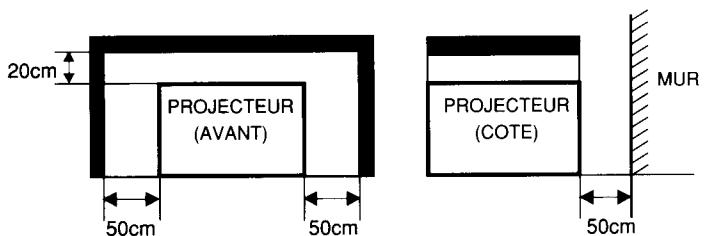


TABLE DES MATIERES

FONCTIONS ET PRESENTATION	5	MODE D'ORDINATEUR	23
PREPARATIFS	6	SELECTION DU MODE D'ORDINATEUR	23
NOM DES COMPOSANTS DU PROJECTEUR	6	SELECTION DU SYSTEME D'ORDINATEUR	23
INSTALLATION DU PROJECTEUR	7	REGLAGE D'ORDINATEUR	24
POSITIONNEMENT DU PROJECTEUR	7	SPECIFICATIONS DES ORDINATEURS COMPATIBLES	26
PIEDS REGLABLES	7	REGLAGE D'IMAGE	27
BRANCHEMENT DU CORDON D'ALIMENTATION SECTEUR	8	REGLAGE DE LA POSITION D'IMAGE	28
VENTILATION	8	REGLAGE DE L'ECRAN D'IMAGE	29
DEPLACEMENT DU PROJECTEUR	9		
BRANCHEMENT DU PROJECTEUR	10	MODE VIDEO	30
BORNES DU PROJECTEUR	10	SELECTION DU MODE VIDEO	30
BRANCHEMENT A L'EQUIPEMENT VIDEO	11	SELECTION DU SYSTEME DE COULEUR	30
BRANCHEMENT A L'ORDINATEUR	12	REGLAGE DE L'ECRAN D'IMAGE	30
		REGLAGE D'IMAGE	31
AVANT D'UTILISER L'APPAREIL	14	MODE MCI	32
FONCTIONNEMENT DE LA TELECOMMANDE	14	UTILISATION DE LA FENTE DE CARTE PC	32
FONCTION DE POINTEUR LASER	14	SELECTION DU MODE MCI	33
INSTALLATION DES PILES DE LA TELECOMMANDE	15	AFFICHAGE DES DONNEES DE LA CARTE MEMOIRE	34
COMMANDES ET TEMOINS SUR LE		ECRITURE DE DONNEES DANS LA CARTE MEMOIRE	35
PROJECTEUR	16	REGLAGE D'IMAGE	36
OPERATION PAR MENU A L'ECRAN	17	REGLAGE DE LA POSITION D'IMAGE	36
UTILISATION DE L'OPERATION PAR MENU A L'ECRAN	17	REGLAGE DE L'ECRAN D'IMAGE	37
SCHEMA EXPLICATIF DU MENU A L'ECRAN	17	ADAPTATEUR DE CARTE PC ET SMARTMEDIA	38
BARRE DE MENU	18		
OPERATIONS DE BASE	20	REGLAGE	40
MISE SOUS/HORS TENSION DU PROJECTEUR	20	MENU DE REGLAGE	40
REGLAGE DE L'IMAGE	21	REGLAGE DE LA LANGUE	40
REGLAGE DU ZOOM	21		
REGLAGE DE LA MISE AU POINT	21		
REGLAGE DU TRAPEZE	21		
FONCTION SANS IMAGE	22		
FONCTION D'ARRET SUR IMAGE	22		
REGLAGE DU SON	22		
REGLAGE DU VOLUME SONORE	22		
REGLAGE DE LA COUPURE DU SON	22		
ANNEXE		UTILISATION DE LA SOURIS SANS FIL	41
		ENTRETIEN	42
		TEMOIN D'ALARME DE TEMPERATURE (WARNING TEMP.)	42
		ENTRETIEN ET NETTOYAGE DU FILTRE A AIR	42
		NETTOYAGE DE LA LENTILLE DE PROJECTION	42
		REEMPLACEMENT DE LA LAMPE	43
		PROGRAMMATEUR DE CONTROLE DE REMplacement DE LAMPE	43
		GUIDE DE DEPANNAGE	44
		SPECIFICATIONS TECHNIQUES	46

MARQUES DE COMMERCE

- Apple, Macintosh et PowerBook sont des marques de commerce enregistrées de Apple Computer, Inc.
- IBM 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.

FONCTIONS ET PRÉSENTATION

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.

◆ Compatibilité

Ce projecteur est compatible avec de nombreux types d'ordinateurs personnels et d'appareils vidéo, tels que:

- Les ordinateurs compatibles IBM, incluant les portables, jusqu'à une résolution de 1280 x 1024.
- Les ordinateurs Apple Macintosh et PowerBook jusqu'à une résolution de 1280 x 1024.
- Plusieurs appareils vidéo utilisant l'un quelconque des standards vidéo mondiaux, tels que NTSC, NTSC4.43, SECAM, PAL, PAL-M et PAL-N.

◆ Résolution d'image

La résolution de l'image de l'ordinateur projetée par le projecteur est de 1024 x 768. Le projecteur projette les images provenant d'un ordinateur telles qu'elles apparaissent sur l'écran du moniteur de l'ordinateur. Les résolutions d'écran comprises entre 1024 x 768 et 1280 x 1024 sont compressées à 1024 x 768. Le projecteur ne peut pas projeter des résolutions supérieures à 1280 x 1024. Si la résolution de votre écran d'ordinateur est supérieure à 1280 x 1024, réglez-la à une résolution inférieure avant de brancher le projecteur.

◆ Portabilité

Ce projecteur a un poids et une taille assez réduits. Il a la forme sophistiquée d'un attaché case à poignée de transport rétractable; vous pourrez donc le transporter facilement n'importe où pour faire de belles présentations.

◆ Système de multibalayage automatique

Ce projecteur s'adapte automatiquement à la plupart des ordinateurs personnels actuellement commercialisés; il suffit de le raccorder à ces ordinateurs. Pour projeter les images provenant d'un ordinateur personnel, aucun réglage compliqué n'est nécessaire.

◆ Affichage multi-langues des menus

Les langues d'affichage de menu disponibles sont les suivantes: anglais, allemand, français, italien, espagnol ou japonais

◆ Fente de carte PC

Ce projecteur est équipé d'une fente de carte PC pour faciliter les présentations. Vous pouvez projeter les images en introduisant simplement une carte mémoire contenant les données d'images, et les données de présentation peuvent être facilement éditées au moyen du logiciel "Imageur à carte média" (fourni). Pour plus de détails concernant les opérations, reportez-vous aux pages 32 à 39 et au mode d'emploi d'Imageur à carte média.

◆ Fonction de pointeur laser

La télécommande de ce projecteur possède une fonction de pointeur laser permettant d'effectuer vos présentations d'une façon commode et soignée.

◆ Autres caractéristiques

Ce projecteur possède les fonctions de zoom/mise au point motorisée, sans image, arrêt sur image, trapèze et coupure du son. Il possède une télécommande à coussin d'air.

◆ Accessoires

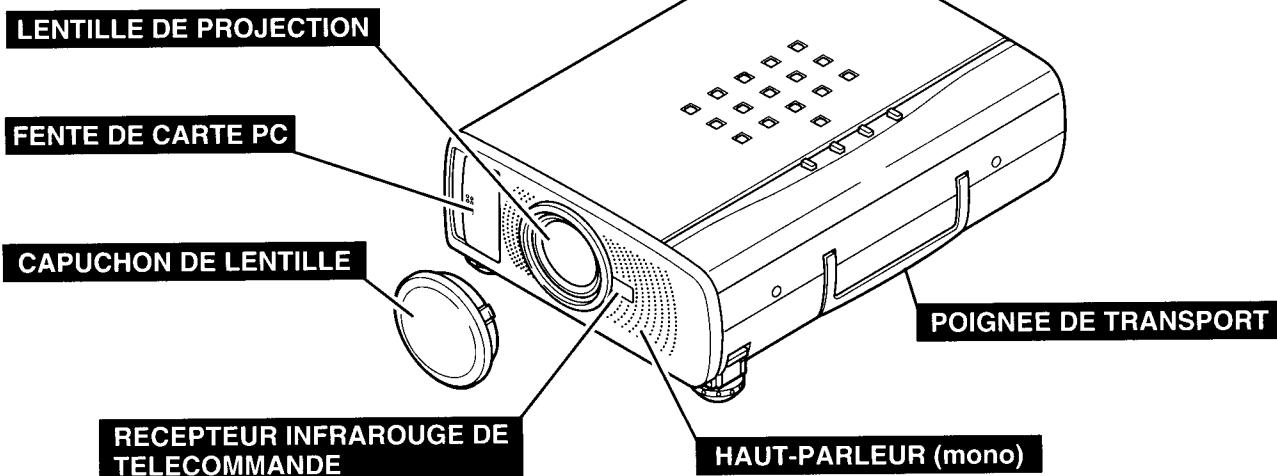
Les pièces mentionnées ci-dessous sont fournies avec le projecteur. Vérifiez si toutes ces pièces sont bien incluses. Si certaines pièces manquent, adressez-vous à un revendeur agréé ou à un centre de service.

- Mode d'emploi
- Cordon d'alimentation secteur
- Télécommande sans fil
- Piles pour les télécommandes
- Câble VGA
- Câble de souris pour port PS/2
- Imageur à carte média pour Windows 95 (CD-ROM) et mode d'emploi pour ce logiciel
- SmartMedia et adaptateur de carte PC
- Capuchon de lentille
- Cache antipoussière

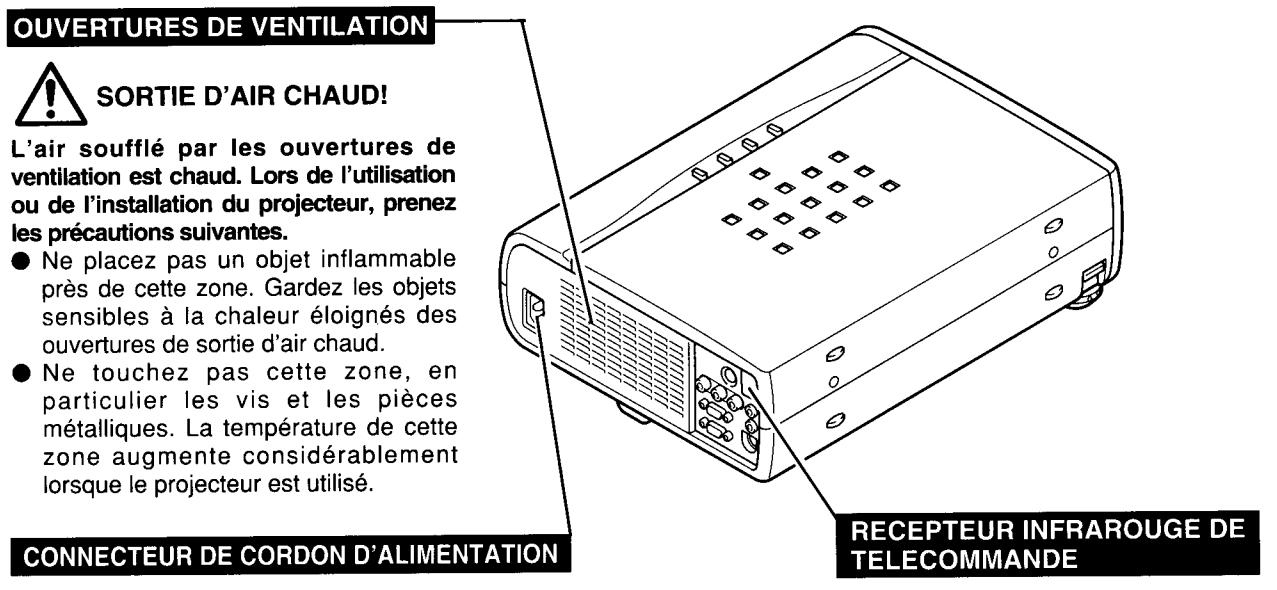
PREPARATIFS

NOM DES COMPOSANTS DU PROJECTEUR

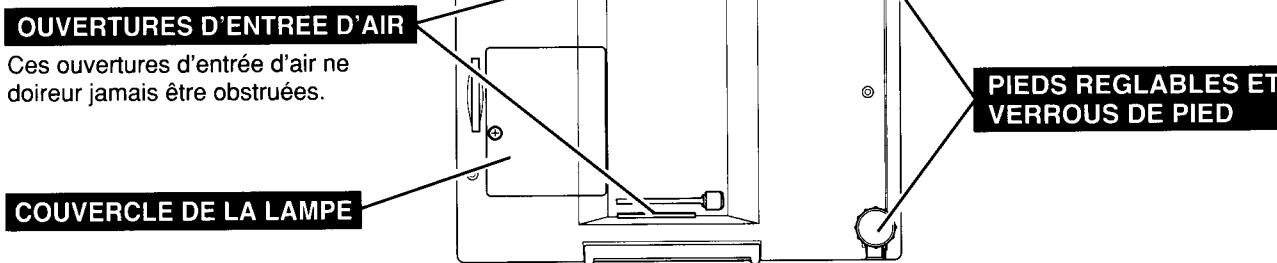
AVANT DU COFFRET



ARRIERE DU COFFRET



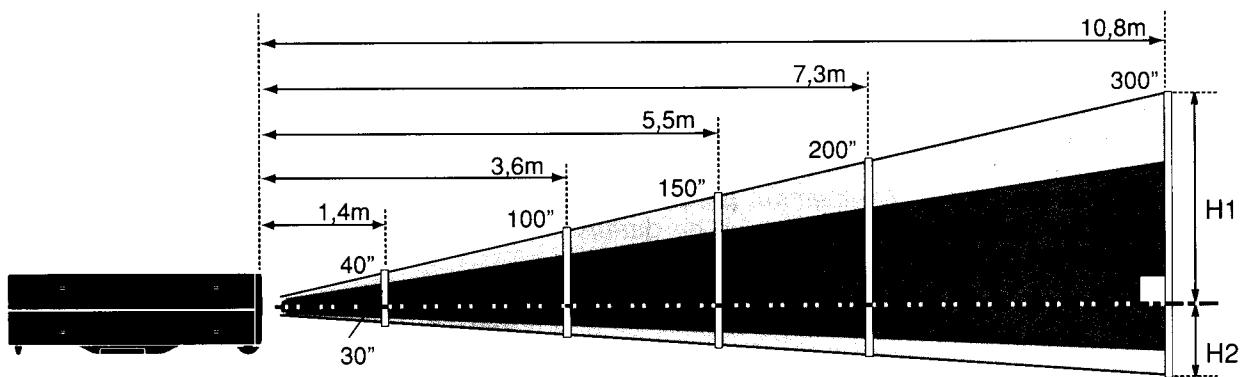
DESSOUS DU COFFRET



INSTALLATION DU PROJECTEUR

POSITIONNEMENT DU PROJECTEUR

- Ce projecteur est conçu pour projeter une image sur une surface plane.
- La mise au point peut être faite de 1,4 m à 10,8 m.
- Reportez-vous à l'illustration ci-dessous pour régler la taille de l'écran.



Taille d'écran (L x H)	30"	60"	100"	150"	200"	300"
	610 x 457	1219 x 914	2032 x 1524	3048 x 2286	4064 x 3048	6096 x 4572
Hauteur (H1)	435mm	870mm	1451mm	2177mm	2903mm	4354mm
Hauteur (H2)	22mm	44mm	73mm	109mm	145mm	218mm

ECLAIRAGE DE LA SALLE

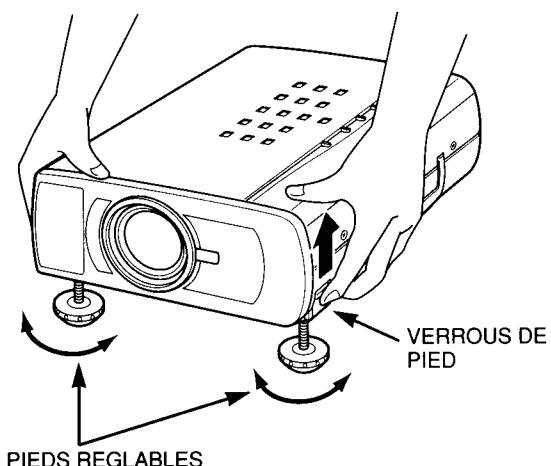
La luminosité de la salle a une grande influence sur la qualité de l'image. Il est conseillé de baisser l'éclairage ambiant pour obtenir des images plus belles.

PIEDS REGLABLES

Vous pouvez régler l'angle de projection et d'inclinaison de l'image en tournant les pieds réglables. L'angle de projection peut être réglé de 10°.

- 1 Elevez l'avant du projecteur et tirez les verrous de pied des deux côtés du projecteur.
- 2 Lâchez les verrous de pied pour verrouiller les pieds réglables, et tournez les pieds réglables pour régler précisément la position et l'inclinaison du projecteur.
- 3 Pour raccourcir les pieds réglables, élevez l'avant du projecteur et tirez les verrous de pied pour les déverrouiller.

Vous pouvez aussi régler la position et la déformation de trapèze de l'image avec l'opération par menu. (Reportez-vous aux pages 21, 29, 30 et 37.)

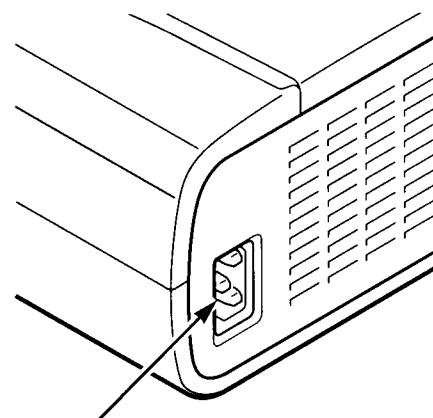


BRANCHEMENT DU CORDON D'ALIMENTATION SECTEUR

Ce projecteur utilise une tension nominale d'entrée de 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 10 à 13.)



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.



ATTENTION

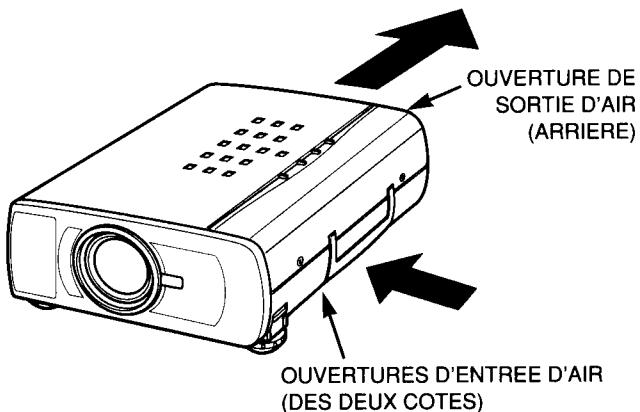
Par mesure de sécurité, débranchez le cordon d'alimentation secteur lorsque vous n'utilisez pas l'appareil.

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.

VENTILATION

Ce projecteur est équipé de ventilateurs de protection pour le protéger de la surchauffe. Faites attention aux points suivants pour garantir une bonne ventilation et éviter tout risque d'incendie ou de mauvais fonctionnement.

- N'obstuez pas la fente de ventilation.
- Gardez la grille arrière à un mètre ou plus de tout objet.
- Veillez à ce qu'il n'y ait aucun objet des deux côtés du projecteur. Ces obstacles risqueraient d'empêcher le projecteur d'aspirer l'air de refroidissement par les ouvertures d'entrée d'air.

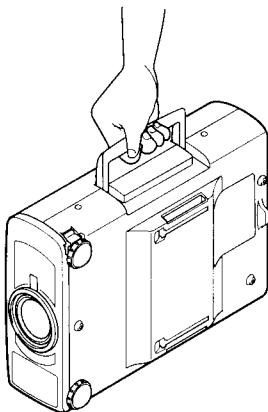


DEPLACEMENT DU PROJECTEUR

Lorsque vous déplacez le projecteur, tenez-le par sa poignée de transport.

Lorsque vous déplacez le projecteur, remettez le cache de lentille en place et tournez les pieds à fond dans le sens des aiguilles d'une montre (pour raccourcir les pieds) afin d'éviter d'endommager la lentille et le coffret de l'appareil.

Si vous n'utilisez pas ce projecteur pendant une période prolongée, remettez le cache de lentille en place, rentrez les pieds réglables et couvrez le projecteur avec sa housse antipoussière fournie.



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 recommandé par Sanyo.
- 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, utilisez un étui recommandé par Sanyo.
- Pour plus de détails concernant les étuis de transport, s'adresser à un concessionnaire Sanyo.

BRANCHEMENT DU PROJECTEUR

BORNES DU PROJECTEUR

CONNECTEUR D'ENTREE S-VIDEO

Branchez la sortie S-VIDEO de l'appareil vidéo à cette borne. (Reportez-vous à la page 11.)

CONNECTEURS D'ENTREE AUDIO

Branchez les sorties audio de l'appareil vidéo à ces bornes. (Reportez-vous à la page 11.)

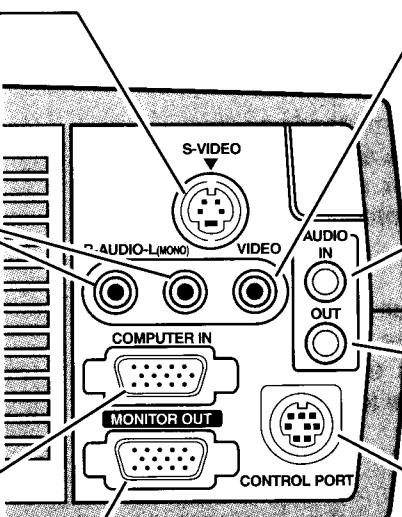
- Lorsque la sortie audio est de type mono, branchez-la à la prise gauche.

BORNE D'ENTREE D'ORDINATEUR

Branchez la sortie d'ordinateur à cette borne. (Reportez-vous aux pages 12 et 13.)

BORNE DE SORTIE DE MONITEUR

Ce connecteur émet le signal provenant du connecteur d'ENTREE D'ORDINATEUR. Branchez le moniteur à cette borne. (Reportez-vous aux pages 12 et 13.)



CONNECTEUR D'ENTREE VIDEO

Branchez la sortie vidéo de l'appareil vidéo à ce connecteur. (Reportez-vous à la page 11.)

CONNECTEUR D'ENTREE AUDIO D'ORDINATEUR

Branchez la sortie audio de l'ordinateur à cette borne. (Reportez-vous aux pages 12 et 13.)

CONNECTEUR DE SORTIE AUDIO (STEREO)

Branchez l'amplificateur audio à cette borne. (Reportez-vous aux pages 12 et 13.)

CONNECTEUR DE PORT DE COMMANDE

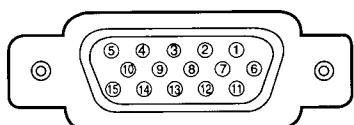
Lorsque vous commandez l'ordinateur avec la télécommande de ce projecteur, branchez le port de souris de votre ordinateur personnel à ce connecteur. Ce connecteur est aussi utilisé pour écrire sur les données, ou lire les données de la fente de carte PC en mode MCI. (Reportez-vous aux pages 12, 13 et 35.)

BORNE D'ENTREE D'ORDINATEUR/SORTIE DE MONITEUR

Borne: HDB 15 BROCHES

Branchez la borne de sortie d'affichage de l'ordinateur à l'ENTREE D'ORDINATEUR en utilisant le câble VGA (fourni). Branchez le moniteur à la SORTIE DE MONITEUR en utilisant le câble de moniteur (non fourni). Pour raccorder un ordinateur Macintosh, il faut utiliser un adaptateur MAC/VGA (non fourni).

Configuration des broches



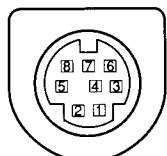
1	Entrée rouge	9	Non connecté
2	Entrée verte	10	Masse (Sync.vert.)
3	Entrée bleue	11	Détection 0
4	Détection 2	12	Détection 1
5	Masse (Sync.horiz.)	13	Sync.horiz.
6	Masse (rouge)	14	Sync.vert.
7	Masse (verte)	15	Réservé
8	Masse (bleue)		

CONNECTEUR DE PORT DE COMMANDE

Borne: DIN 8 BROCHES

Branchez le port de commande (port PS/2, série ou ADB) de votre ordinateur à cette borne à l'aide du câble de commande (le câble de commande pour port PS/2 est fourni).

Configuration des broches

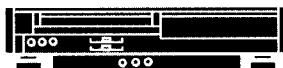


	PS/2	Série	ADB
1	-----	R x D	-----
2	HORLOGE	-----	ADB
3	DONNEES	-----	-----
4	MASSE	MASSE	MASSE
5	-----	RTS	-----
6	-----	T x D	-----
7	MASSE	MASSE	-----
8	-----	MASSE	MASSE

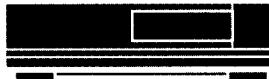
BRANCHEMENT A L'EQUIPEMENT VIDEO

Source vidéo (exemple)

Magnétoscope à cassette



Lecteur de disques vidéo



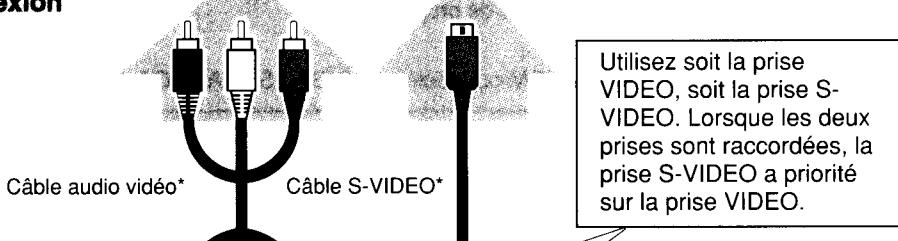
Utilisez des câbles pour la connexion

- CABLE VIDEO*
- CABLE S-VIDEO*
- CABLE AUDIO (stéréo)*

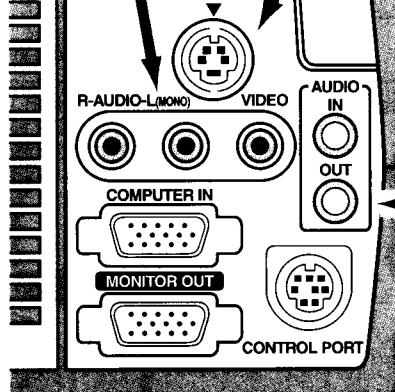
* Ces câbles ne sont pas fournis avec ce projecteur.

Sortie vidéo/audio

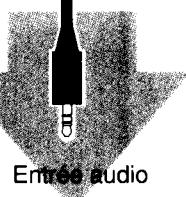
Sortie S-VIDEO



Bornes du projecteur



Câble audio (stéréo)*



Entrée audio

Appareil audio extérieur

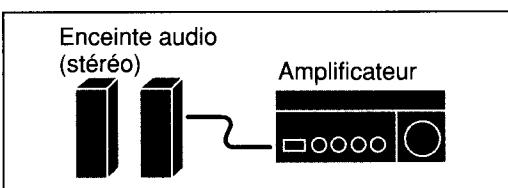


REMARQUE:

Lorsque vous raccordez le câble, les cordons d'alimentation du projecteur et de l'appareil extérieur doivent être débranchés de la prise secteur. Allumez le projecteur et l'appareil périphérique avant d'allumer l'ordinateur.

Enceinte audio (stéréo)

Amplificateur



BRANCHEMENT DU PROJECTEUR

BRANCHEMENT A L'ORDINATEUR

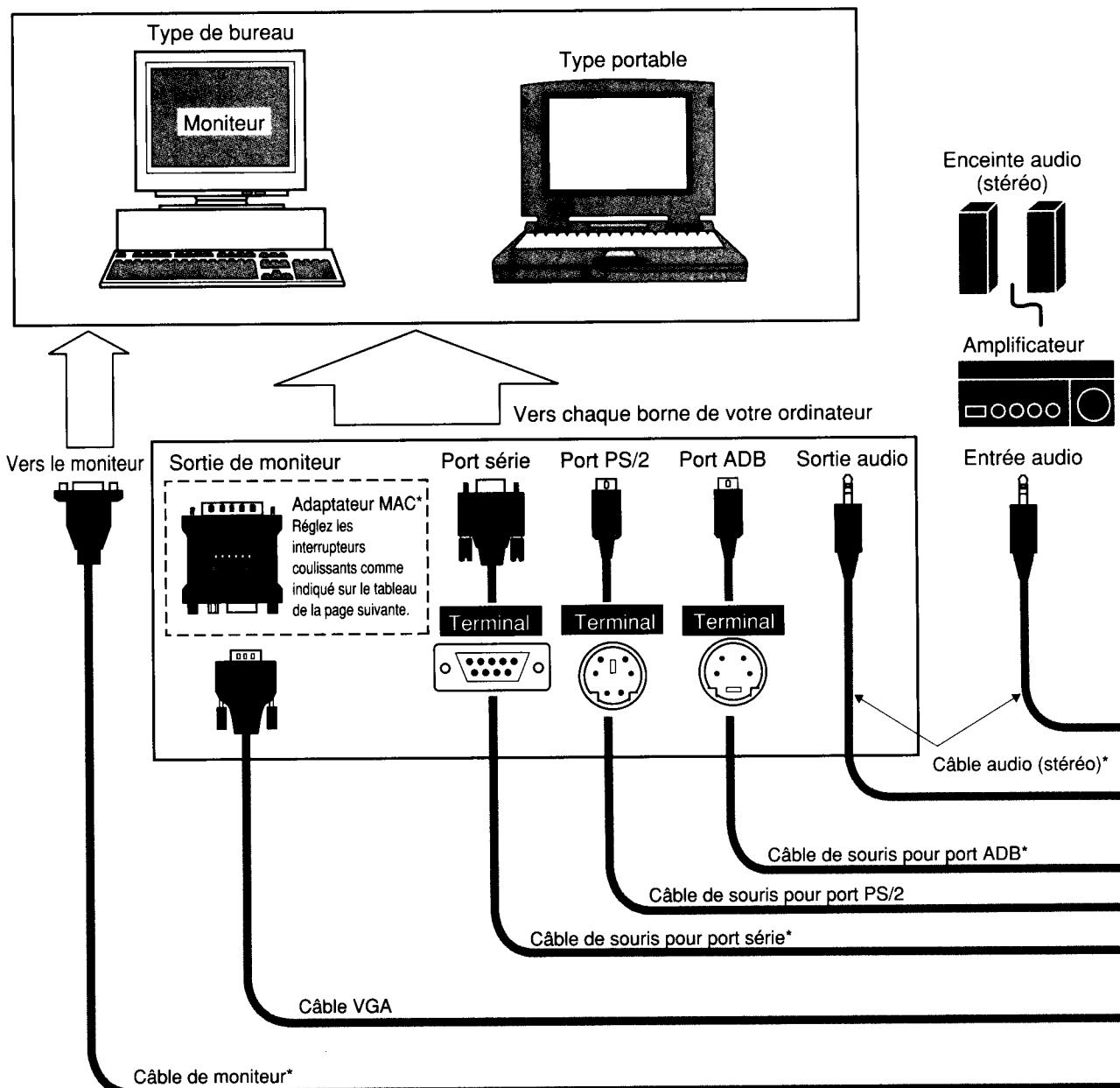
Pour brancher l'ordinateur, référez-vous à l'illustration ci-dessous.

Utilisez des câbles pour la connexion

- CABLE VGA
- CABLE DE SOURIS POUR PORT PS/2
- CABLE DE SOURIS POUR PORT SERIE ou PORT ADB*
- ADAPTATEUR MAC*
- CABLE DE MONITEUR*
- CABLE AUDIO PC (stéréo)*

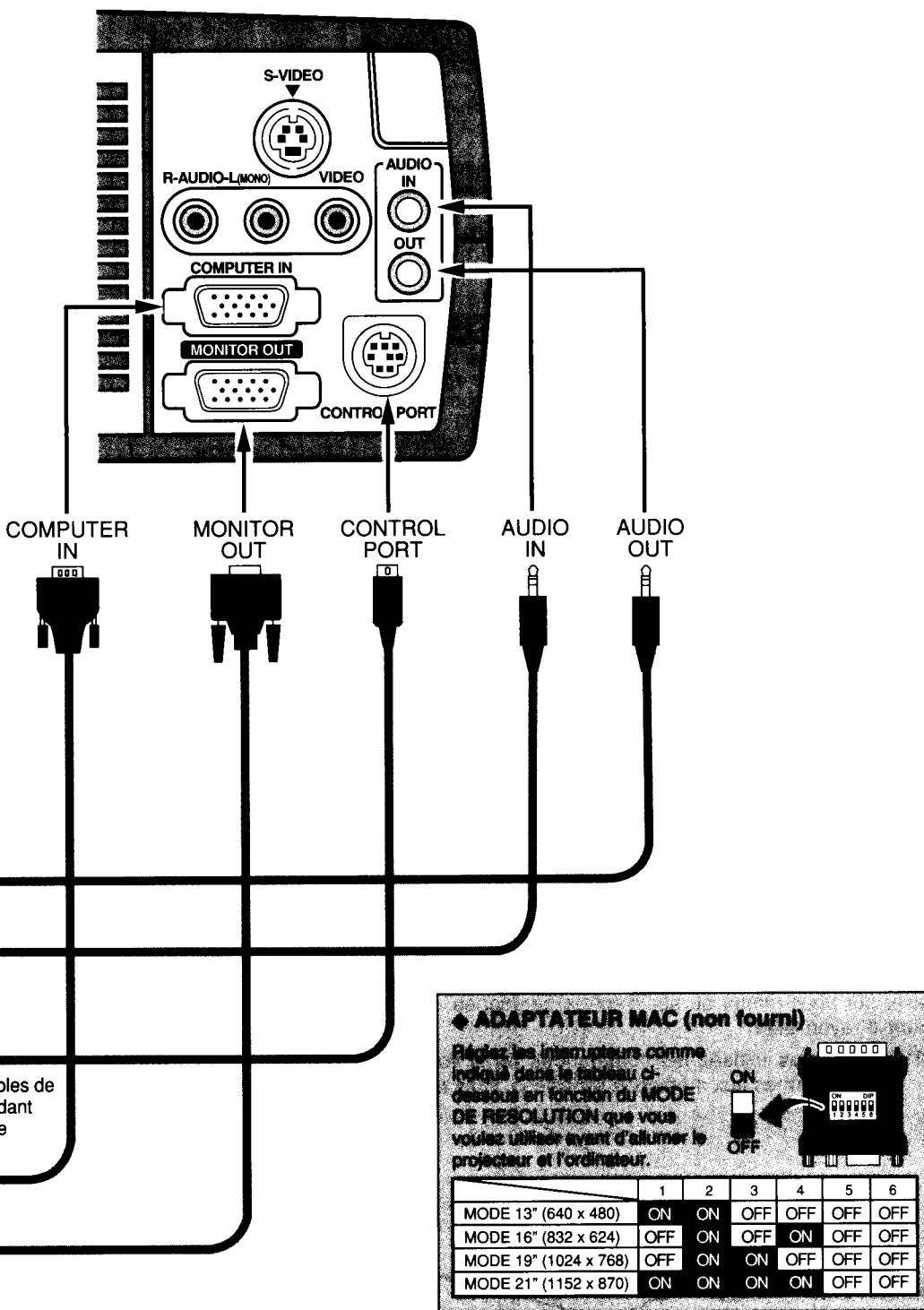
* Ces câbles ne sont pas fournis avec ce projecteur.

Ordinateurs compatibles IBM ou Macintosh (VGA / SVGA / XGA / SXGA)



REMARQUE:

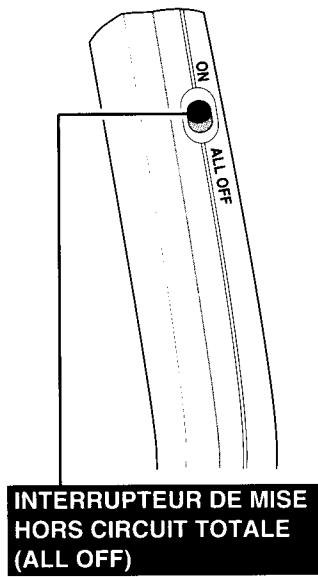
Lorsque vous raccordez le câble, les cordons d'alimentation du projecteur et de l'appareil extérieur doivent être débranchés de la prise secteur. Allumez le projecteur et l'appareil périphérique avant d'allumer l'ordinateur.



AVANT D'UTILISER L'APPAREIL

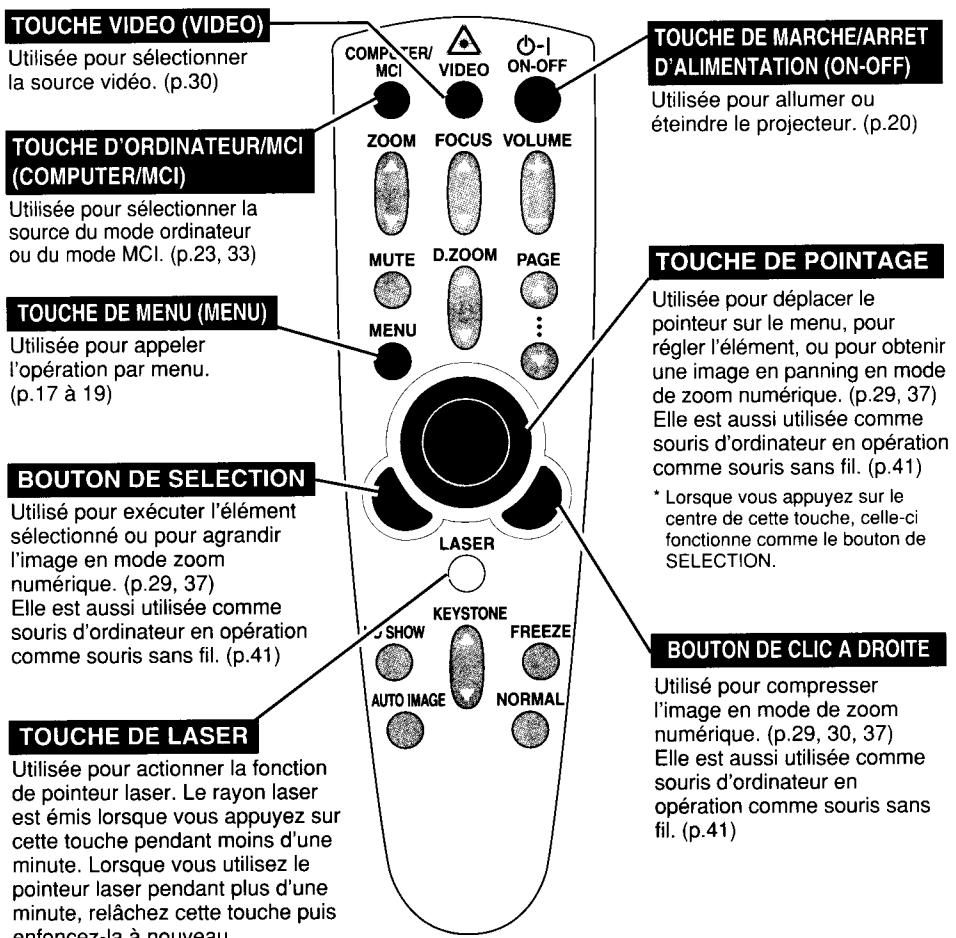
FONCTIONNEMENT DE LA TELECOMMANDE

Côté gauche



INTERRUPTEUR DE MISE HORS CIRCUIT TOTALE (ALL OFF)

Lorsque vous utilisez la télécommande, mettez cet interrupteur sur "ON"; mettez-le sur "ALL OFF" lorsque vous n'utilisez pas la télécommande.



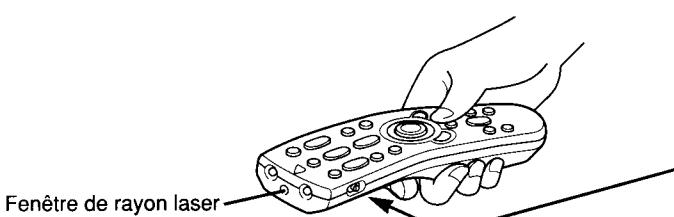
FONCTION DE POINTEUR LASER

Cette télécommande émet un rayon laser servant de pointeur laser par la fenêtre de rayon laser. Lorsque vous appuyez sur la touche de LASER, le rayon laser est émis. Lorsque vous appuyez sur cette touche pendant plus d'une minute, ou que vous relâchez cette touche, le rayon laser s'éteint.

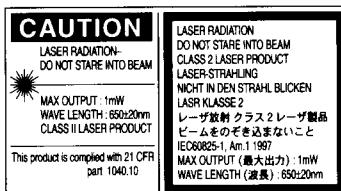
Le rayon laser est émis avec le témoin rouge qui indique que le rayon laser est émis.

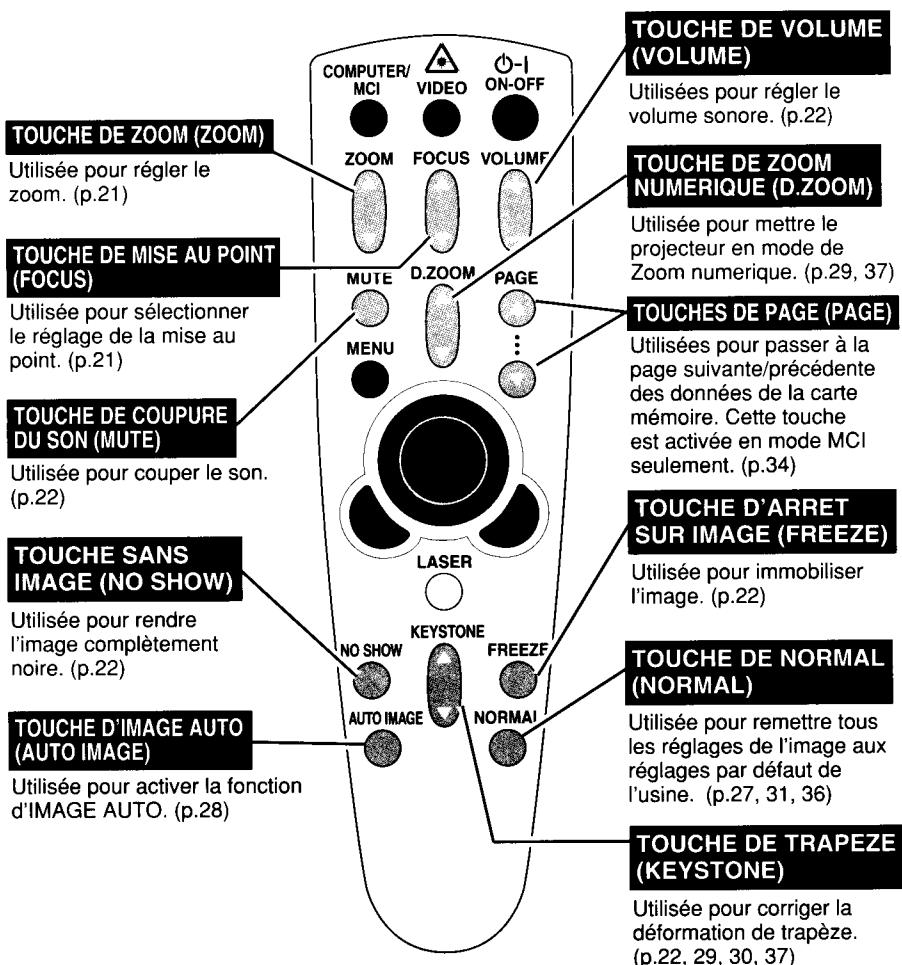
Le laser émis est un laser de classe II; par conséquent, ne regardez pas dans la fenêtre de rayon laser ou ne projetez pas le rayon laser sur vous-même ou sur d'autres personnes. Les trois marques ci-dessous sont les étiquettes de précautions concernant le rayon laser.

ATTENTION : Si vous utilisez les commandes ou si vous effectuez les réglages ou les procédures de manières non conformes aux méthodes spécifiées, vous risquez de vous exposer à des radiations dangereuses.



Ces étiquettes de précautions sont fixées sur la télécommande.

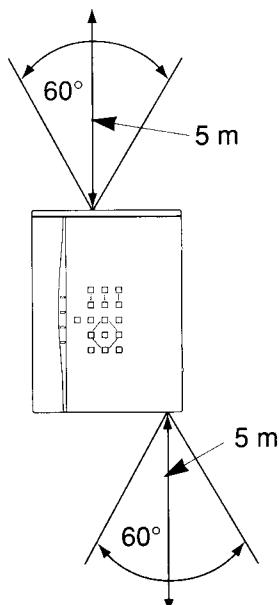




Plage d'utilisation

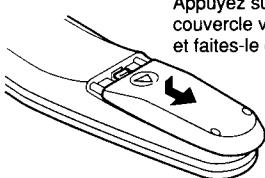
Pointez la télécommande vers le projecteur (fenêtre de réception) lorsque vous appuyez sur les touches.

La plage de fonctionnement maximale est de 5 m et 60° environ, de l'arrière ou de l'avant du projecteur.

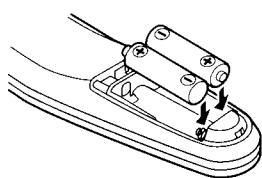


INSTALLATION DES PILES DE LA TELECOMMANDE

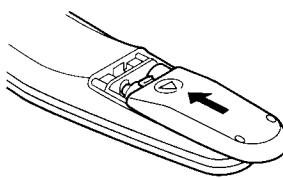
1 Retirez le couvercle du compartiment des piles.



2 Insérez les piles dans le compartiment.



3 Replacez le couvercle du compartiment des piles.

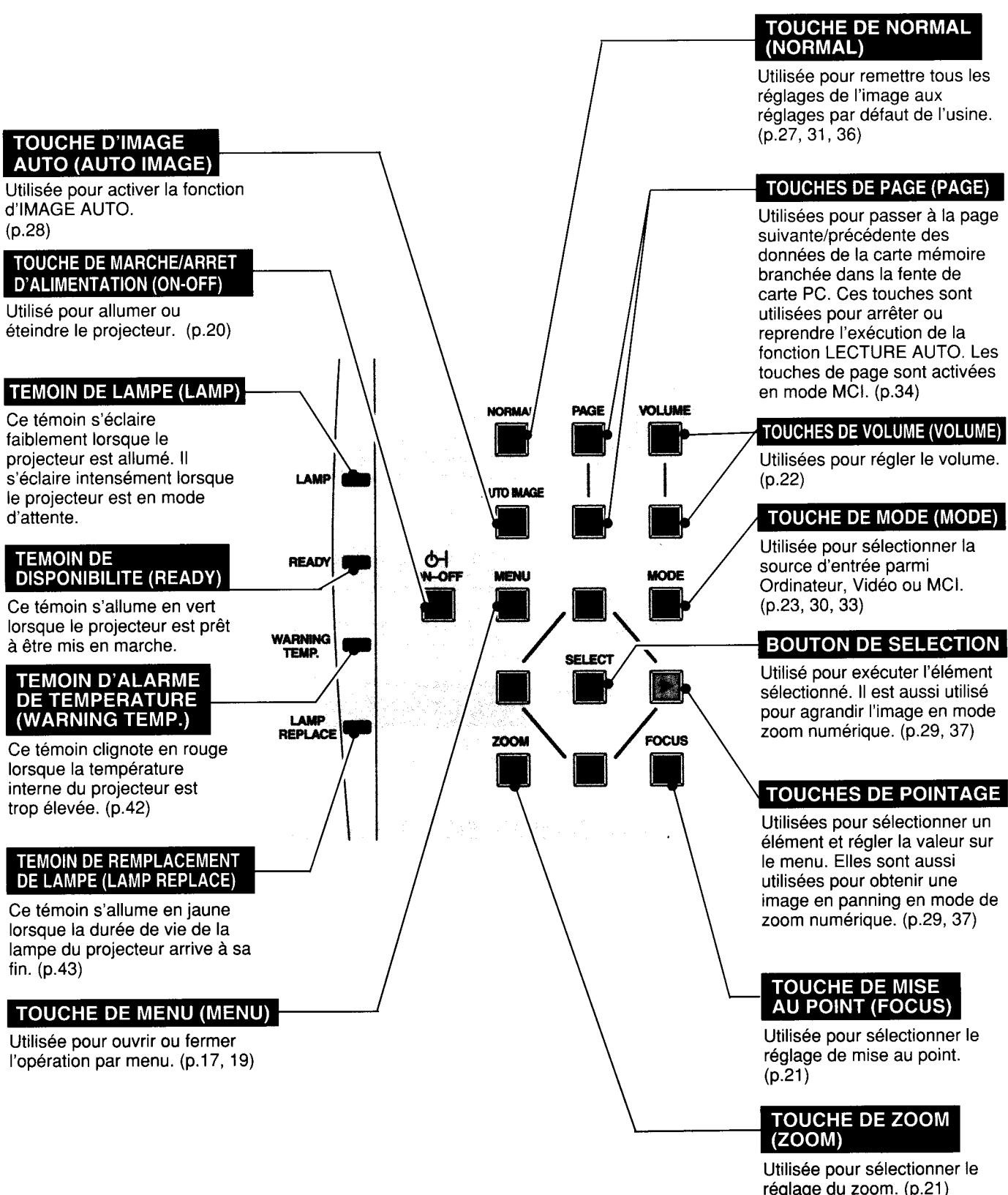


Pour vous assurer d'un fonctionnement correct, respectez les précautions suivantes.



- Utilisez (2) piles format AA, UM3 ou R06 au alcalines.
- Remplacez les deux piles en même temps.
- Changez les deux piles au même temps.
- 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.

COMMANDES ET TEMOINS SUR LE PROJECTEUR



OPERATION PAR MENU A L'ECRAN

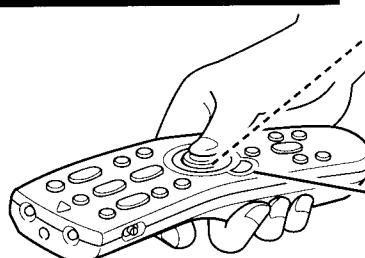
UTILISATION DE L'OPERATION PAR MENU A L'ECRAN

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 DEPLACEMENT DU POINTEUR

Déplacez le pointeur (Reportez-vous à la REMARQUE ci-dessous.) en appuyant sur la (les) touche(s) de POINTAGE du projecteur ou de la télécommande.

TELECOMMANDE SANS FIL



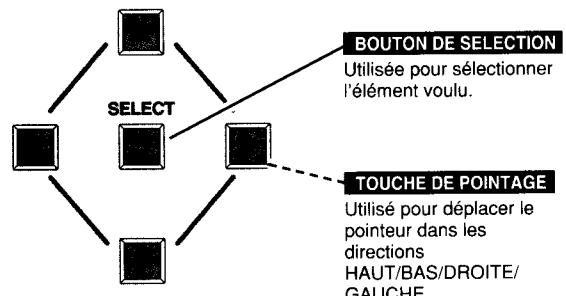
TOUCHE DE POINTAGE

Utilisé pour déplacer le pointeur dans les directions HAUT/BAS/DROITE/GAUCHE.

BOUTON DE SELECTION

Utilisée pour sélectionner l'élément voulu.

COMMANDES SUR LE PROJECTEUR



BOUTON DE SELECTION

Utilisée pour sélectionner l'élément voulu.

TOUCHE DE POINTAGE

Utilisé pour déplacer le pointeur dans les directions HAUT/BAS/DROITE/GAUCHE.

SCHEMA EXPLICATIF DU MENU A L'ECRAN

Affichage du MENU A L'ECRAN

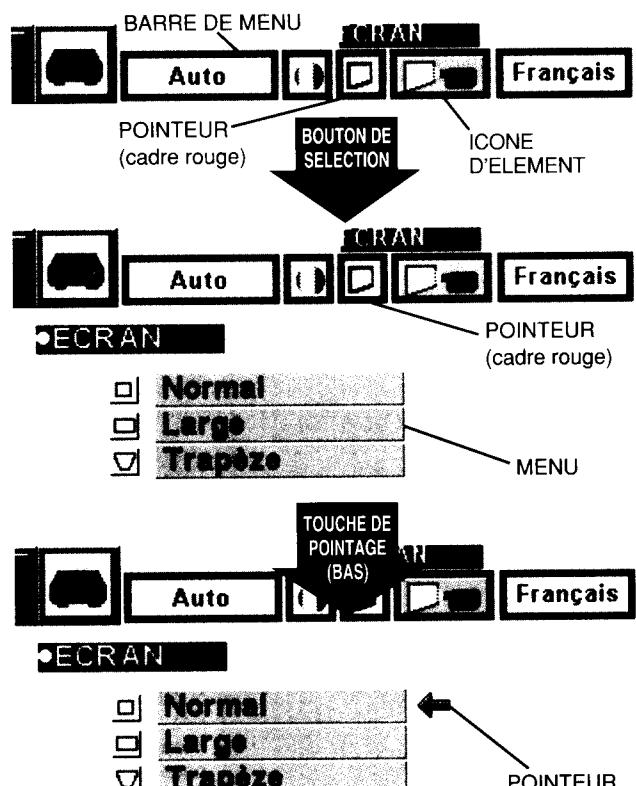
- Appuyez sur la touche MENU pour faire apparaître le MENU A L'ECRAN (BARRE DE MENU). Le cadre rouge est le pointeur.

Sélection de l'element

- Déplacez le POINTEUR (cadre rouge) sur l'ICONE D'ELEMENT que vous voulez sélectionner en appuyant sur les touches de POINTAGE (DROITE/GAUCHE).
- Sélectionnez l'ELEMENT en appuyant sur le bouton de SELECTION. La zone de dialogue de l'ELEMENT apparaît.

Commande et réglage par MENU A L'ECRAN

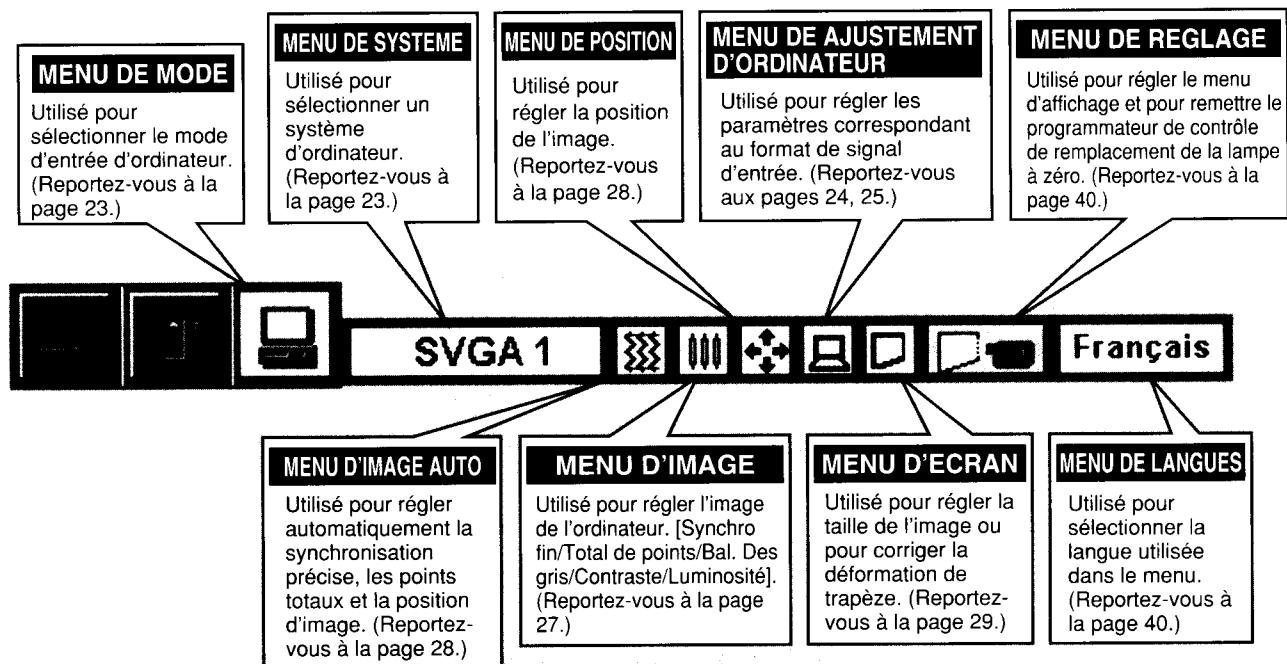
- Déplacez le POINTEUR vers le bas en appuyant sur la touche de POINTAGE (BAS). (Le POINTEUR change de forme pour devenir une flèche.)
- Déplacez le POINTEUR sur l'ELEMENT que vous voulez régler, et réglez l'ELEMENT en appuyant sur le bouton de SELECTION.
Pour plus de détails concernant les réglages respectifs, reportez-vous aux pages suivantes.



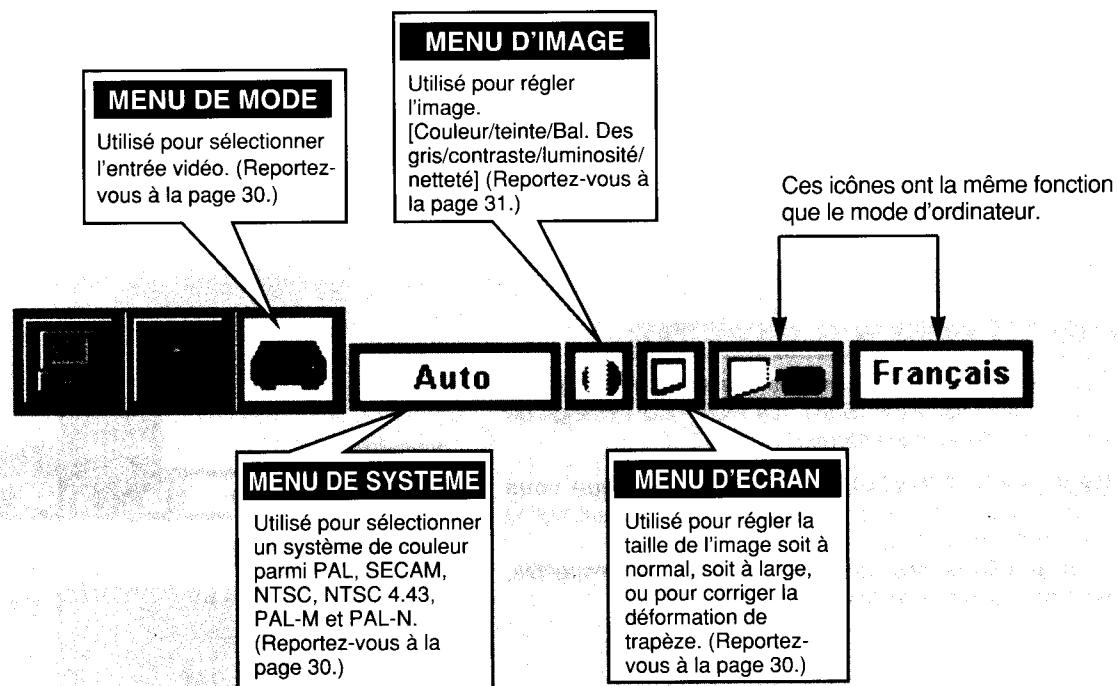
AVANT D'UTILISER L'APPAREIL

BARRE DE MENU

BARRE DE MENU EN MODE D'ORDINATEUR Appuyez sur la TOUCHE MENU en mode d'ordinateur.

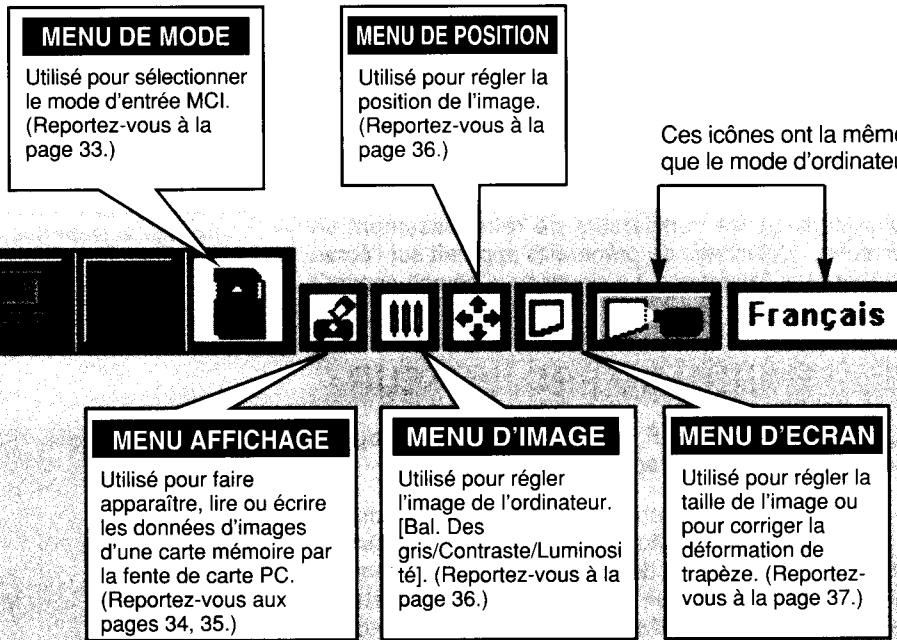


BARRE DE MENU EN MODE VIDEO Appuyez sur la TOUCHE MENU en mode vidéo.



BARRE DE MENU EN MODE MCI

Appuyez sur la TOUCHE MENU en mode MCI.

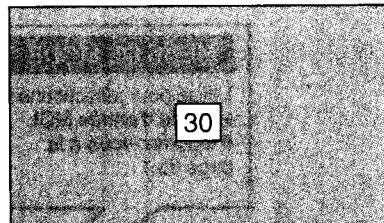


OPERATIONS DE BASE

MISE SOUS/HORS TENSION DU PROJECTEUR

MISE SOUS TENSION DU PROJECTEUR

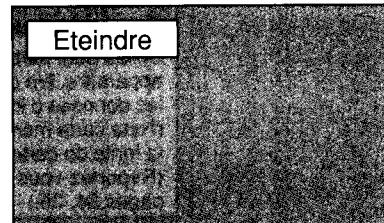
- 1** Accomplir tous les branchements périphériques (avec l'ordinateur, le magnétoscope, etc.) avant d'allumer le projecteur. (Pour plus de détails concernant le branchement de ces appareils, reportez-vous à la section "BRANCHEMENT DU PROJECTEUR" aux pages 10 à 13.)
- 2** Branchez le cordon d'alimentation secteur du projecteur dans la prise secteur. Le témoin LAMP s'allume en rouge, et le témoin READY s'allume en vert.
- 3** Appuyez sur la touche ON-OFF de la télécommande ou du projecteur pour le mettre en position de marche. Le témoin LAMP s'éclaire faiblement, et les ventilateurs de refroidissement se mettent en marche. L'affichage de préparatifs apparaît sur l'écran et le compte à rebours commence. Le signal de la source apparaît 30 secondes plus tard.



L'affichage de préparatifs disparaît après 30 secondes.

MISE HORS TENSION DU PROJECTEUR

- 1** Appuyer sur la touche ON-OFF de la télécommande ou du projecteur; le message "Eteindre" apparaît sur l'écran.
- 2** Appuyez à nouveau sur la touche ON-OFF pour éteindre le projecteur. Le témoin LAMP s'allume intensément et le témoin READY s'éteint. Les ventilateurs de refroidissement fonctionnent pendant 90 secondes après que le projecteur se soit éteint. (Pendant cette période de "refroidissement", il n'est pas possible d'allumer cet appareil.)
- 3** Une fois que le refroidissement du projecteur est terminé, le témoin READY redevient vert et il est possible d'allumer le projecteur. Une fois que le projecteur est complètement refroidi, débranchez le cordon d'alimentation secteur.



Le message disparaît après 4 secondes.



POUR CONSERVER LA DUREE DE VIE DE LA LAMPE, ATTENDEZ AU MOINS CINQ MINUTES AVANT D'ETEINDRE LA LAMPE APRES L'AVOIR ALLUMEE.

Lorsque le témoin WARNING TEMP. clignote en rouge, le projecteur s'éteint automatiquement. Attendez au moins cinq minutes avant de rallumer le projecteur.

Si le témoin WARNING TEMP. continue à clignoter, procédez de la manière suivante:

1. Débranchez le cordon d'alimentation secteur de la prise secteur.
2. Vérifiez si le filtre à air n'est pas bouché par de la poussière.
3. Nettoyez le filtre à air. (Reportez-vous à la section "ENTRETIEN ET NETTOYAGE DU FILTRE A AIR" à la page 42.)
4. Appuyez sur la touche ON-OFF pour allumer l'appareil.

Si le témoin WARNING TEMP. continue à clignoter, adressez-vous à votre revendeur ou à un centre de service.

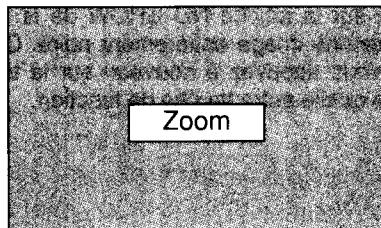
REMARQUE: Il est possible que le ventilateur de refroidissement fonctionne pour refroidir le projecteur pendant que celui-ci est éteint. Lorsque le ventilateur de refroidissement fonctionne, le témoin WARNING TEMP. clignote en rouge.

REGLAGE DE L'IMAGE

REGLAGE DU ZOOM

- 1** Appuyez sur la touche ZOOM du projecteur ou sur la touche ZOOM ▲/▼ de la télécommande pour mettre l'appareil en mode de zoom.
- 2** Appuyez sur la touche de POINTAGE (HAUT) ou sur la touche ZOOM ▲ pour obtenir une image plus grande, et appuyez sur la touche de POINTAGE (HAUT) ou sur la touche ZOOM ▼ pour obtenir une image plus petite.

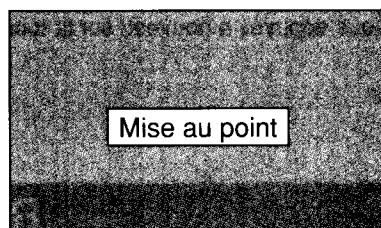
En mode d'ordinateur, on peut obtenir une image agrandie, compressée, et en panning, en utilisant la fonction de zoom numérique. Pour plus de détails concernant le fonctionnement du zoom numérique, reportez-vous aux pages 29 et 37.



Le message disparaît après 4 secondes.

REGLAGE DE LA MISE AU POINT

- 1** Appuyez sur la touche FOCUS du projecteur ou sur la touche FOCUS ▲/▼ de la télécommande pour mettre l'appareil en mode de mise au point.
- 2** Réglez la mise au point de l'image en appuyant sur la touche de POINTAGE (HAUT/BAS) ou sur la touche FOCUS ▲/▼.

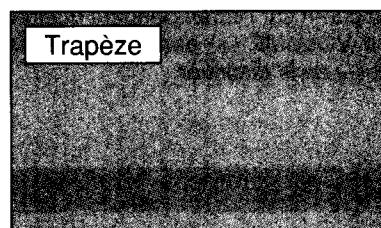


Le message disparaît après 4 secondes.

REGLAGE DU TRAPEZE

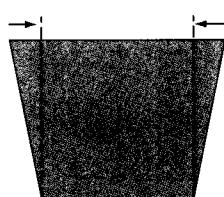
Si l'image obtenue présente une déformation de trapèze, corrigez l'écran à l'aide du réglage de TRAPEZE.

- 1** Appuyez sur la touche KEYSTONE ▲/▼ de la télécommande, ou sélectionnez l'élément Trapèze sur le menu d'ECRAN. (Reportez-vous aux pages 29, 30 et 37.) Le message "Trapèze" apparaît alors.
- 2** Corrigez la déformation de trapèze en appuyant sur la touche KEYSTONE ▲/▼ ou sur la (les) touche(s) de POINTAGE (HAUT/BAS). Appuyez sur la touche KEYSTONE ▲ ou sur la touche de POINTAGE (HAUT) pour réduire la partie supérieure de l'image, et appuyez sur la touche KEYSTONE ▼ ou sur la touche de POINTAGE (BAS) pour réduire la partie inférieure.

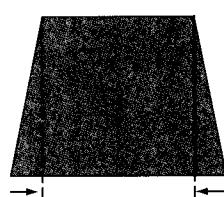


Le message disparaît après 4 secondes.

Réduisez la partie supérieure en appuyant sur la touche KEYSTONE ▲ ou sur la touche de POINTAGE (HAUT).



Réduisez la partie inférieure en appuyant sur la touche KEYSTONE ▼ ou sur la touche de POINTAGE (BAS).



OPERATIONS DE BASE

FONCTION SANS IMAGE

Appuyez sur la touche NO SHOW de la télécommande pour faire apparaître une image entièrement noire. Cette fonction est annulée lorsque vous appuyez à nouveau sur la touche NO SHOW ou sur n'importe quelle autre touche de fonction.

Suppression Non

Le message disparaît après 4 secondes.

FONCTION D'ARRET SUR IMAGE

Appuyez sur la touche FREEZE de la télécommande pour immobiliser l'image sur l'écran. Cette fonction est annulée lorsque vous appuyez à nouveau sur la touche FREEZE ou sur n'importe quelle autre touche de fonction.

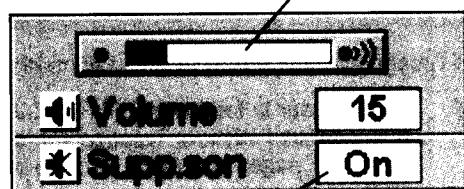
REGLAGE DU SON

REGLAGE DU VOLUME SONORE

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

La touche VOLUME (+) permet d'augmenter le volume, et la touche VOLUME (-) de le diminuer.

Indique le niveau du volume.



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

REGLAGE DE LA COUPURE DU SON

Appuyez sur la touche MUTE des télécommandes pour couper le son. Pour remettre le son à son niveau précédent, appuyez à nouveau sur cette touche, ou appuyez sur la(les) touche(s) VOLUME.

L'affichage disparaît après 4 secondes.

MODE D'ORDINATEUR

SELECTION DU MODE D'ORDINATEUR

OPERATION DIRECTE

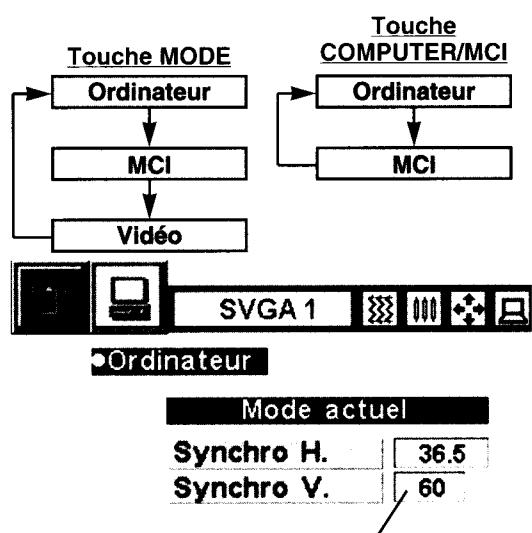
Sélectionnez le mode d'Ordinateur en appuyant sur la touche MODE du projecteur ou sur la touche COMPUTER/MCI de la télécommande.

OPERATION PAR MENU

Appuyez sur la touche MENU; le MENU A L'ECRAN apparaît. Appuyez sur les touches de POINTAGE (GAUCHE/DROITE) pour sélectionner Ordinateur  , puis appuyez sur le bouton de SELECTION.

AFFICHAGE DU MODE ACTUEL

Lorsque vous sélectionnez le mode Ordinateur, l'affichage du mode actuel apparaît. Il indique les informations d'ordinateur du mode sélectionné.



SELECTION DU SYSTEME D'ORDINATEUR

SYSTEME DE MULTI-BALAYAGE AUTOMATIQUE

Ce projecteur s'adapte automatiquement à la plupart des différents types d'ordinateur de spécifications VGA, SVGA, XGA ou SXGA. (Reportez-vous à la section "SPECIFICATIONS DES ORDINATEURS COMPATIBLES" à la page 26.). Si vous sélectionnez Ordinateur, ce projecteur s'adaptera automatiquement au signal entré et projettera l'image correcte sans qu'il soit nécessaire d'effectuer de réglage particulier. (Il est possible qu'il faille régler le système d'ordinateur lorsque vous raccordez certains ordinateurs.)

Remarque: Il est possible que le projecteur affiche les messages suivants.

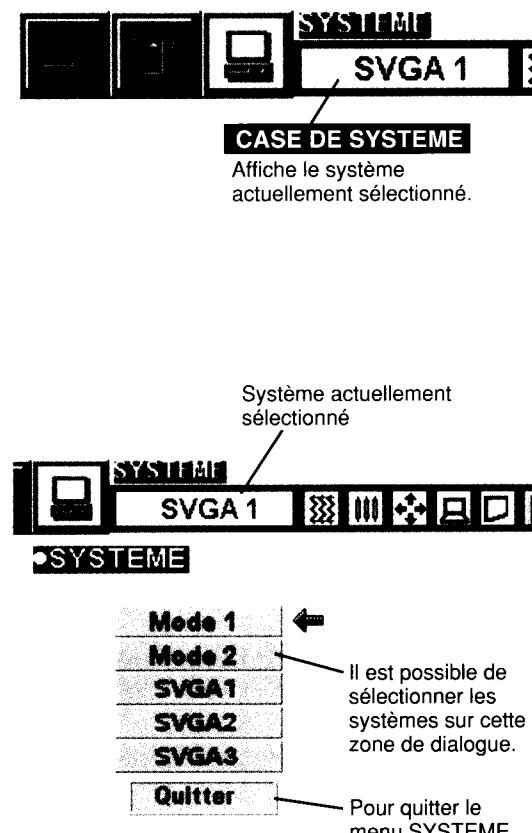
Adj. ordinat. Le projecteur ne peut pas distinguer ou détecter le signal d'entrée de l'ordinateur. Réglez manuellement le système d'ordinateur. (Reportez-vous à la page 24.)

Pas de signal Aucun signal n'est entré de l'ordinateur. Vérifiez si le branchement de l'ordinateur au projecteur est correctement effectué. (Reportez-vous à la section "GUIDE DE DEPANNAGE" à la page 44.)

SELECTION MANUELLE DU SYSTEME D'ORDINATEUR

Pour régler manuellement le système d'ordinateur, sélectionnez le mode sur le MENU A L'ECRAN.

- 1 Appuyez sur la touche MENU; le MENU A L'ECRAN apparaît alors. Appuyez sur les touches de POINTAGE (GAUCHE/DROITE) pour sélectionner SYSTEME, puis appuyez sur le bouton de SELECTION. Une autre zone de dialogue MODE D'ORDINATEUR apparaît.
- 2 Appuyez sur la touche de POINTAGE (BAS); une icône à flèche rouge apparaît. Déplacez la flèche sur le système que vous voulez régler, puis appuyez sur le bouton de SELECTION.

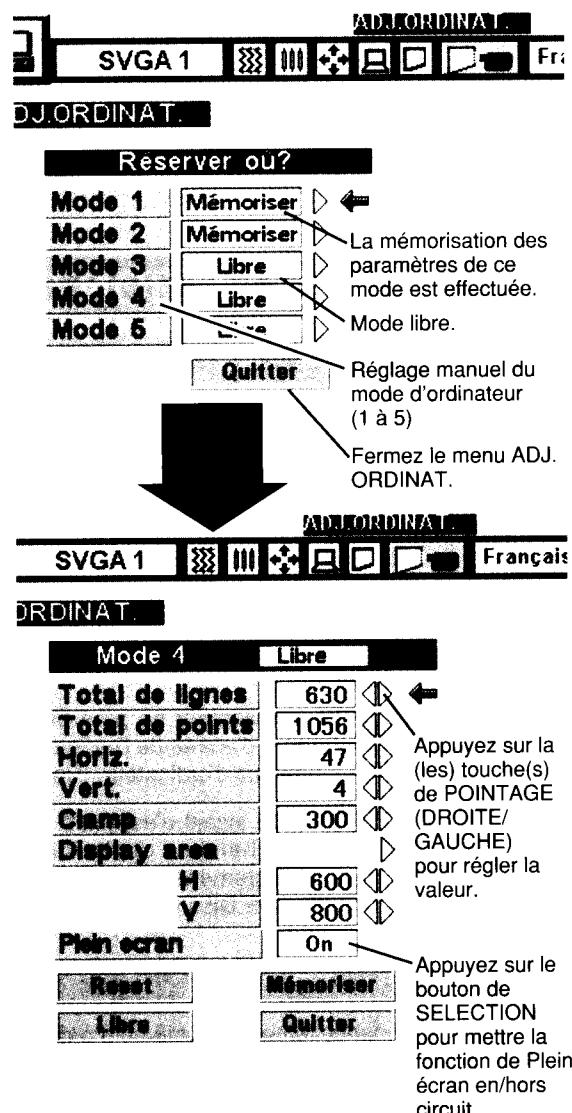


REGLAGE D'ORDINATEUR

Ce projecteur peut s'adapter automatiquement à la majorité des signaux d'affichage des ordinateurs actuellement disponibles sur le marché. Cependant, certains ordinateurs utilisent un format de signal spécial qui est différent des formats standards et peut ne pas être adapté par le système de multi-balayage de ce projecteur. Dans un tel cas, le projecteur ne pourra pas projeter une image correcte. L'image clignotera, ne sera pas synchronisée, sera mal centrée ou sera déformée.

Pour remédier à ceci, ce projecteur possède une fonction de réglage d'ordinateur qui vous permet de régler précisément plusieurs paramètres adaptés au format de ces signaux exceptionnels, et possède cinq zones de mémoire indépendantes pour mémoriser ces paramètres réglés manuellement. Il est donc possible de rappeler au besoin un réglage particulier pour un ordinateur spécifique en utilisant cette fonction.

- 1** Appuyez sur la touche MENU; le MENU A L'ECRAN apparaît alors. Appuyez sur les touches de POINTAGE (DROITE/GAUCHE) pour sélectionner ADJ.ORDINAT. , puis appuyez sur le bouton de SELECTION. Une autre zone de dialogue du menu "Réserver où?" apparaît alors.
- 2** Dans cette zone de dialogue, vous pouvez mémoriser le paramètre dans la zone de "Mode 1" à "Mode 5". Pour mémoriser le nouveau paramètre d'ordinateur, sélectionnez le mode avec le message "Libre" en appuyant sur les touches de POINTAGE (HAUT/BAS) et sur le bouton de SELECTION. Pour changer les paramètres du mode réglé précédemment, sélectionnez le mode avec "Mémoriser".
- 3** Une fois que le mode est sélectionné, la zone de dialogue de réglage de paramètre apparaît. Placez la flèche sur l'élément que vous voulez changer en appuyant sur les touches de POINTAGE (HAUT/BAS), et réglez chaque élément afin qu'il corresponde à votre ordinateur. Pour changer la valeur, appuyez soit sur la touche de POINTAGE (DROITE) soit sur la touche de POINTAGE (GAUCHE). Pour le réglage de chaque élément, reportez-vous à la page suivante.
- 4** Placez la flèche sur "Mémoriser", puis appuyez sur le bouton de SELECTION. Le paramètre est alors mémorisé dans le mode sélectionné.
- 5** Pour activer manuellement le mode réglé dans le menu ADJ. ORDINAT., sélectionnez le mode dans le menu SYSTEME. (Reportez-vous à la page 23.)



Total de lignes

Nombre total de lignes verticales. Réglez le nombre correspondant à l'image de votre ordinateur personnel.

Total de points

Nombre total de points dans une période horizontale. Réglez le nombre correspondant à l'image de votre ordinateur personnel.

Horiz. / Vert.

Réglage de la position d'image horizontale ou verticale. Lorsque l'image n'est pas centrée sur l'écran, réglez chacun de ces éléments.

Clamp

Réglage du niveau de serrage. Si l'image comporte des barres foncées, effectuez ce réglage.

Display area

Réglage de la zone affichée par ce projecteur. Sélectionnez la résolution dans la boîte de dialogue Display area, ou réglez le nombre dans la colonne "H" ou "V" pour correspondre à la résolution de l'image.

Plein ecran

Mettez sur "On" pour modifier la taille de l'image à un taux d'aspect de 4 x 3 pour adapter la taille à l'écran.

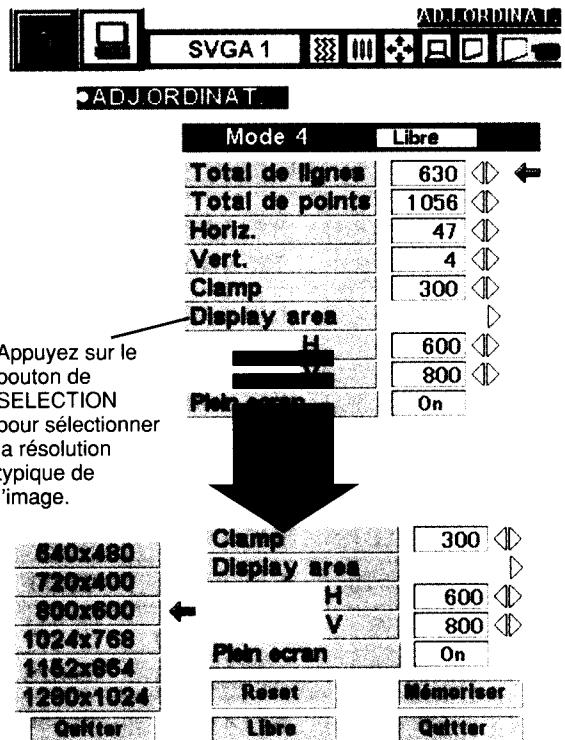
Ces touches fonctionnent de la manière suivante.

Reset Pour rappeler les données de paramètres réglées précédemment.

Libre Pour effacer les données de paramètres réglées précédemment dans le mode sélectionné.

Mémoriser Pour mémoriser les paramètres.

Quitter Pour fermer le menu ADJ. ORDINAT.



SPECIFICATIONS DES ORDINATEURS COMPATIBLES

Ce projecteur accepte les signaux de tous les ordinateurs de fréquences V et H mentionnés ci-dessous, et inférieures à 140 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 10	1024 x 768	62,04	77,07
VGA 2	720 x 400	31,47	70,09	XGA 11	1024 x 768	61,00	75,70
VGA 3	640 x 400	31,47	70,09	XGA 12	1024 x 768 (Entrelacement)	35,522	43,48
VGA 4	640 x 480	37,86	74,38	XGA 13	1024 x 768	46,90	58,20
VGA 5	640 x 480	37,86	72,81	XGA 14	1024 x 768	47,00	58,30
VGA 6	640 x 480	37,50	75,00	XGA15	1024 x 768	58,03	72,0
VGA 7	640 x 480	43,269	85,00	MAC 19	1024 x 768	60,24	75,08
MAC LC13	640 x 480	34,97	66,60	MAC21	1152 x 870	68,68	75,06
MAC 13	640 x 480	35,00	66,67	SXGA 1	1152 x 864	64,20	70,40
RGB	640 x 480 (Entrelacement)	15,734	30	SXGA 2	1280 x 1024	62,50	58,60
RGB	768 x 576 (Entrelacement)	15,625	25	SXGA 3	1280 x 1024	63,90	60,00
SVGA 1	800 x 600	35,156	56,25	SXGA 4	1280 x 1024	63,34	59,98
SVGA 2	800 x 600	37,88	60,32	SXGA 5	1280 x 1024	63,74	60,01
SVGA 3	800 x 600	46,875	75,00	SXGA 6	1280 x 1024	71,69	67,19
SVGA 4	800 x 600	53,674	85,06	SXGA 7	1280 x 1024	81,13	76,107
SVGA 5	800 x 600	48,08	72,19	SXGA 8	1280 x 1024	63,98	60,02
SVGA 6	800 x 600	37,90	61,03	SXGA 9	1280 x 1024	79,976	75,025
SVGA 7	800 x 600	34,50	55,38	SXGA 10	1280 x 960	60,00	60,00
SVGA 8	800 x 600	38,00	60,51	SXGA 11	1152 x 900	61,20	65,20
SVGA 9	800 x 600	38,60	60,31	SXGA 12	1152 x 900	71,40	75,60
SVGA 10	800 x 600	32,70	51,09	SXGA 13	1280 x 1024 (Entrelacement)	50,00	43,00
SVGA 11	800 x 600	38,00	60,51	SXGA 14	1280 x 1024 (Entrelacement)	50,00	47,00
MAC1 6	832 x 624	49,72	74,55	SXGA 15	1280 x 1024	63,37	60,01
XGA 1	1024 x 768	48,36	60,00	SXGA 16	1280 x 1024	76,97	72,00
XGA 2	1024 x 768	68,677	84,997	SXGA 17	1152 x 900	61,85	66,00
XGA 3	1024 x 768	60,023	75,03	SXGA 18	1280 x 1024 (Entrelacement)	46,43	43,35
XGA 4	1024 x 768	56,47	70,07	SXGA 19	1280 x 1024	63,79	60,18
XGA 5	1024 x 768	60,31	74,92	MAC	1280 x 960	75,00	75,08
XGA 6	1024 x 768	48,50	60,02	MAC	1280 x 1024	80,00	75,08
XGA 7	1024 x 768	44,00	54,58	HDTV720p	1280 x 720	45,00	60,00
XGA 8	1024 x 768	63,48	79,35	HDTV1035i	1920 x 1035 (Entrelacement)	33,75	60,00
XGA 9	1024 x 768 (Entrelacement)	36,00	43,59	HDTV1080i	1920 x 1080 (Entrelacement)	33,75	60,00

REMARQUE: Les spécifications sont sujettes à changements sans préavis.

REGLAGE D'IMAGE

REGLAGE MANUEL DE L'IMAGE

- 1** Appuyez sur la touche MENU; le MENU A L'ECRAN apparaît alors. Appuyez sur les touches de POINTAGE (GAUCHE/DROITE) pour sélectionner IMAGE , puis appuyez sur le bouton de SELECTION. Une autre zone de dialogue du menu REGLAGE D'IMAGE apparaît alors.
- 2** Appuyez sur la touche de POINTAGE (BAS); un icône à flèche rouge apparaît alors. Placez la flèche sur l'élément que vous voulez changer en appuyant sur les touches de POINTAGE (HAUT/BAS). Pour changer la valeur, appuyez soit sur la touche de POINTAGE (DROITE) soit sur la touche de POINTAGE (GAUCHE).

Synchro fin

Réglez l'image comme voulu pour éliminer le tremblement de l'affichage. (De 0 à 255)

Total de points

Nombre total de points dans une période horizontale. Réglez le nombre correspondant à l'image de votre ordinateur.

Bal. Des gris (Rouge/Vert/Bleu)

Pour placer la flèche sur la couleur Rouge, Vert ou Bleu que vous voulez régler. Appuyez sur la touche de POINTAGE (GAUCHE) pour rendre la couleur de l'image plus claire, et appuyez sur la touche de POINTAGE (DROITE) pour la rendre plus foncée. (De 0 à 63)

Contraste

Appuyez sur la touche de POINTAGE (GAUCHE) pour rendre l'image plus claire, et appuyez sur la touche de POINTAGE (DROITE) pour la rendre plus foncée. (De 0 à 63)

Luminosité

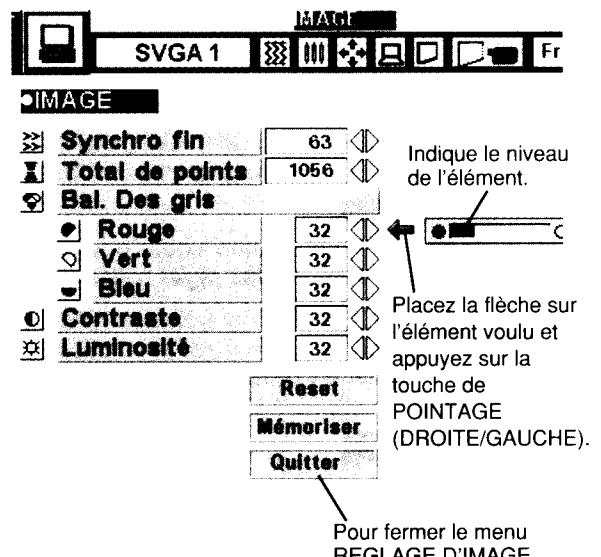
Appuyez sur la touche de POINTAGE (GAUCHE) pour rendre l'image plus sombre, et sur la touche POINTAGE (DROITE) pour la rendre plus lumineuse. (De 0 à 63)

Ces touches fonctionnent de la manière suivante.

Reset Pour rappeler les données réglées précédemment.

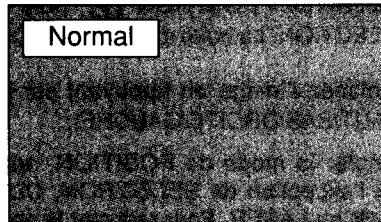
Mémoriser Pour mémoriser les données réglées.

Quitter Pour fermer le menu REGLAGE D'IMAGE.



FONCTION NORMALE

Le niveau d'image normal a été préréglé en usine sur ce projecteur, et peut être rétabli à tout moment en appuyant sur la touche NORMAL (située sur le projecteur ou sur la télécommande). L'affichage "Normal" apparaît alors sur l'écran pendant quelques secondes.



FONCTION D'IMAGE AUTOMATIQUE

La fonction d'image automatique permet de régler automatiquement la synchronisation précise, les points totaux et la position d'image pour la plupart des ordinateurs.

- 1** Appuyez sur la touche MENU; le MENU A L'ECRAN apparaît alors. Appuyez sur les touches de POINTAGE (GAUCHE/DROITE) pour sélectionner AUTO IMAGE , puis appuyez sur le bouton de SELECTION. Une autre zone de dialogue du menu IMAGE AUTO apparaît alors.
- 2** Déplacez la flèche sur un élément que vous voulez régler en appuyant sur la touche de POINTAGE (HAUT/BAS). Changez le réglage sur marche ou arrêt en appuyant sur le bouton de SELECTION.

Synchro fin

Réglez l'image comme voulu pour éliminer le tremblement de l'affichage. Vous pouvez régler manuellement cet élément. (Reportez-vous à la page 27.)

Total de points

Nombre total de points dans une période horizontale. Vous pouvez régler manuellement cet élément. (Reportez-vous à la page 27.)

Position

Réglage de la position de l'image. Vous pouvez régler manuellement cet élément. (Reportez-vous à la page 28.)

- 3** Déplacez la flèche sur "Partez!" puis appuyez sur le bouton de SELECTION pour enclencher la fonction d'image automatique. Ce réglage peut être exécuté en appuyant sur la touche AUTO IMAGE du projecteur ou de la télécommande.

Mémoriser Mémorise le réglage On/Off de chaque élément.

Partez! Enclenche le réglage automatique de l'image.

Quitter Ferme le menu de réglage automatique de l'image.

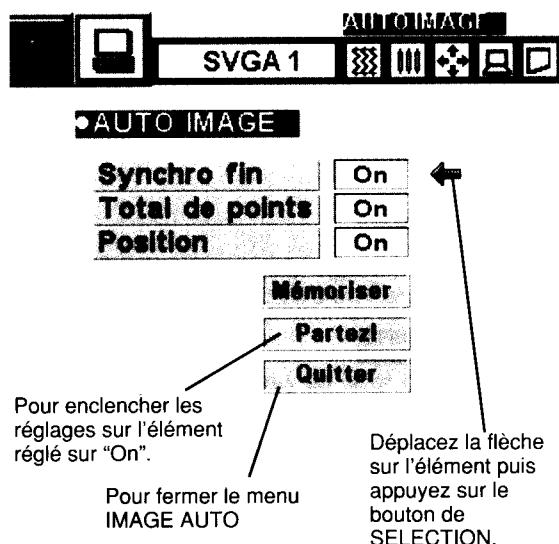
REMARQUE: Il est possible que la fonction d'image automatique ne permette pas de régler complètement la synchronisation précise, les points totaux et la position d'image de certains ordinateurs. Dans ce cas, il faut effectuer des réglages manuels pour obtenir une belle image. (Reportez-vous à la page 27 pour régler la "Synchro fin" ou le "Total de points", et à la page 28 pour régler la Position d'image.)

REGLAGE DE LA POSITION D'IMAGE

Il est possible de régler la position de l'image verticalement et horizontalement en effectuant le REGLAGE DE POSITION D'IMAGE.

- 1** Appuyez sur la touche MENU; le MENU A L'ECRAN apparaît alors. Appuyez sur les touches de POINTAGE (GAUCHE/DROITE) pour sélectionner POSITION , puis appuyez sur le bouton de SELECTION. La boîte de dialogue POSITION D'IMAGE apparaît.
- 2** Déplacez l'image en appuyant sur les touches de POINTAGE (HAUT/BAS/DROITE/GAUCHE).

Pour annuler le mode de POSITION, appuyez sur n'importe quelle touche à l'exception de SELECTION, CLIC A DROITE, POINTAGE, PAGE  ou LASER. Pour rappeler la position réglée précédemment, appuyez sur la touche NORMAL.



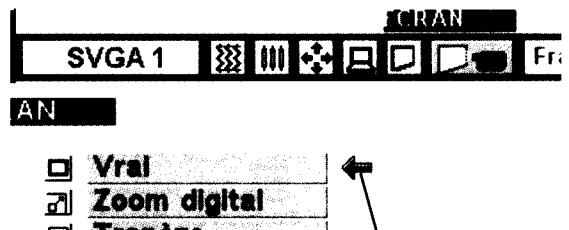
REGLAGE DE L'ECRAN D'IMAGE

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; le MENU A L'ECRAN apparaît alors. Appuyez sur les touches de POINTAGE (GAUCHE/DROITE) pour sélectionner ECRAN , puis appuyez sur le bouton de SELECTION. Une autre zone de dialogue du menu ECRAN D'IMAGE apparaît alors.
- 2** Appuyez sur la touche de POINTAGE (BAS); une icône à flèche rouge apparaît alors. Placez la flèche sur la fonction que vous voulez sélectionner puis appuyez sur le bouton de SELECTION.

Vrai

Pour rétablir la taille initiale de l'image, sélectionnez Vrai dans la boîte de dialogue. Lorsque la taille initiale de l'image est plus grande que la taille de l'écran (1024 x 768), ce projecteur passe automatiquement au mode de Zoom numérique.



Déplacez la flèche sur la fonction voulue et appuyez sur le bouton de SELECTION.

Trapèze

Lorsque l'image est déformée verticalement, sélectionnez Trapèze dans la boîte de dialogue. Le MENU A L'ECRAN et le menu REGLAGE D'ECRAN disparaissent, et le message "Trapèze" s'affiche. Corrigez la déformation de trapèze en appuyant sur la touche KEYSTONE $\blacktriangle/\triangledown$ ou sur la (les) touche(s) de POINTAGE (HAUT/BAS). Reportez-vous à la section "REGLAGE DU TRAPEZE" à la page 21.

Zoom digital

Pour régler la taille de l'image ou obtenir une image en panning, sélectionnez Zoom digital dans la boîte de dialogue. Le menu à L'ECRAN et le menu REGLAGE D'ECRAN disparaissent, et le message "D.Zoom" s'affiche.

Vous pouvez aussi faire passer ce projecteur au mode de zoom numérique en appuyant sur la touche D.ZOOM $\blacktriangle/\triangledown$ de la télécommande. Pour l'utilisation, procédez comme indiqué ci-après.

Fonction d'extension

Pour agrandir la taille de l'image, appuyez sur la touche D.ZOOM \blacktriangle ou sur le bouton de SELECTION. L'image est agrandie par degrés.

Fonction de compression

Pour compresser la taille de l'image, appuyez sur la touche D.ZOOM \triangledown ou sur le bouton de CLIC A DROITE. La taille de l'image est réduite par degrés.

Fonction panning

Pour obtenir une image en panning, appuyez sur les touches de POINTAGE (HAUT/BAS/GAUCHE/DROITE). La fonction panning est utilisable seulement quand l'image est plus grande que la taille de l'écran.

Pour annuler le mode de zoom numérique, appuyez sur une touche quelconque à l'exception des touches D.ZOOM $\blacktriangle/\triangledown$, SELECTION, CLIC A DROITE, POINTAGE, PAGE $\blacktriangle/\triangledown$ ou LASER. Pour régler l'image à la taille de l'écran (1024 x 768), appuyez sur la touche NORMAL.

- 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 1028 x 1024, réglez la résolution à une valeur inférieure avant de brancher le projecteur.
- Les données d'image dans un mode autre que XGA (1024 x 768) 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".

MODE VIDEO

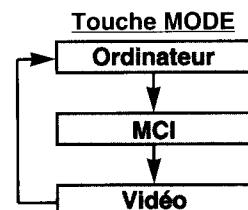
SELECTION DU MODE VIDEO

OPERATION DIRECTE

Selectionnez le mode Vidéo en appuyant sur la touche MODE du projecteur ou sur la touche VIDEO de la télécommande.

MISE HORS TENSION DU PROJECTEUR

Appuyez sur la touche MENU; le MENU A L'ECRAN apparaît alors. Appuyez sur les touches de POINTAGE (GAUCHE/DROITE) pour sélectionner Vidéo , puis appuyez sur le bouton de SELECTION. Une autre zone de dialogue du menu VIDEO MODE apparaît alors.



SELECTION DU SYSTEME DE COULEUR

- 1 Appuyez sur la touche MENU; le MENU A L'ECRAN apparaît alors. Appuyez sur les touches de POINTAGE (GAUCHE/DROITE) pour sélectionner SYSTEME, puis appuyez sur le bouton de SELECTION. Une autre zone de dialogue du menu SYSTEME VIDEO apparaît alors.
- 2 Appuyez sur la touche de POINTAGE (BAS); une flèche rouge apparaît alors. Déplacez la flèche sur "Auto", puis appuyez sur le bouton de SELECTION.

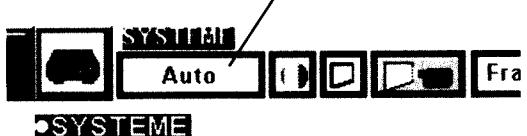
Auto

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.

Cette case indique la source vidéo actuellement sélectionnée.



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

Placez la flèche sur le mode voulu, et appuyez sur le bouton de SELECTION.

REGLAGE DE L'ECRAN D'IMAGE

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; le MENU A L'ECRAN apparaît alors. Appuyez sur les touches de POINTAGE (GAUCHE/DROITE) pour sélectionner ECRAN , puis appuyez sur le bouton de SELECTION. Une autre zone de dialogue de l'affichage de REGLAGE D'ECRAN D'IMAGE apparaît alors.
- 2 Appuyez sur la touche de POINTAGE (BAS); une flèche rouge apparaît alors. Déplacez la flèche sur le format d'écran que vous voulez régler, puis appuyez sur le bouton de SELECTION.

Normal

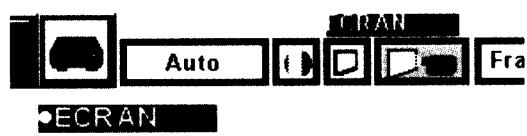
Image vidéo normale avec un taux d'aspect de 4 x 3.

Large

Fait passer la taille de l'image à la taille grand écran, avec un taux d'aspect de 16 x 9.

Trapèze

Lorsque l'image est déformée verticalement, sélectionnez Trapèze dans la boîte de dialogue. Correz la déformation de l'image en appuyant sur la touche KEYSTONE / ou sur la (les) touche(s) de POINTAGE (HAUT/BAS). Reportez-vous à la section "REGLAGE DU TRAPEZE" à la page 21.



<input type="checkbox"/>	Normal
<input type="checkbox"/>	Large
<input checked="" type="checkbox"/>	Trapèze

Placez le pointeur sur la fonction voulue et appuyez sur le bouton de SELECTION.

REGLAGE D'IMAGE

REGLAGE DE L'IMAGE

- 1** Appuyez sur la touche MENU; le MENU A L'ECRAN apparaît alors.
Appuyez sur les touches de POINTAGE (GAUCHE/DROITE) pour sélectionner IMAGE , puis appuyez sur le bouton de SELECTION. Une autre zone de dialogue du menu REGLAGE D'IMAGE apparaît alors.
- 2** Appuyez sur la touche de POINTAGE (BAS); un icône à flèche rouge apparaît alors. Placez la flèche sur l'élément que vous voulez changer en appuyant sur les touches de POINTAGE (HAUT/BAS). Pour changer la valeur, appuyez soit sur la touche de POINTAGE (DROITE) soit sur la touche de POINTAGE (GAUCHE).

Couleur

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

Teinte

Appuyez sur la touche de POINTAGE (GAUCHE) pour obtenir une couleur plus violette, et appuyez sur la touche de POINTAGE (DROITE) pour obtenir une image plus verte. (De 0 à 63)

Bal. Des gris (Rouge/Vert/Bleu)

Pour placer la flèche sur la couleur Rouge, Vert ou Bleu que vous voulez régler. Appuyez sur la touche de POINTAGE (GAUCHE) pour rendre la couleur de l'image plus claire, et appuyez sur la touche de POINTAGE (DROITE) pour la rendre plus foncée. (De 0 à 63)

Contraste

Appuyez sur la touche de POINTAGE (GAUCHE) pour rendre l'image plus claire, et appuyez sur la touche de POINTAGE (DROITE) pour la rendre plus foncée. (De 0 à 63)

Luminosité

Appuyez sur la touche de POINTAGE (GAUCHE) pour rendre l'image plus sombre, et sur la touche POINTAGE (DROITE) pour la rendre plus lumineuse. (De 0 à 63)

Netteté

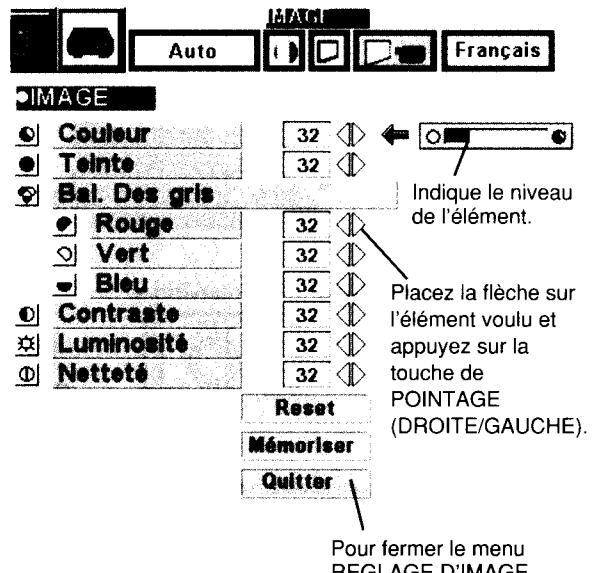
Appuyez sur la touche de POINTAGE (GAUCHE) pour obtenir une image aux contours plus flous, et appuyez sur la touche de POINTAGE (DROITE) pour obtenir une image aux contours plus nets. (De 0 à 63)

Ces touches fonctionnent de la manière suivante.

Reset Pour rappeler les données réglées précédemment.

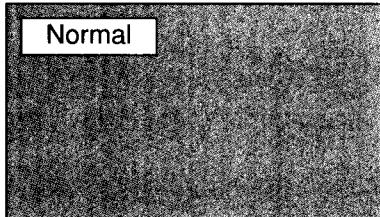
Mémoriser Pour mémoriser les données réglées.

Quitter Pour fermer le menu REGLAGE D'IMAGE.



FONCTION NORMALE

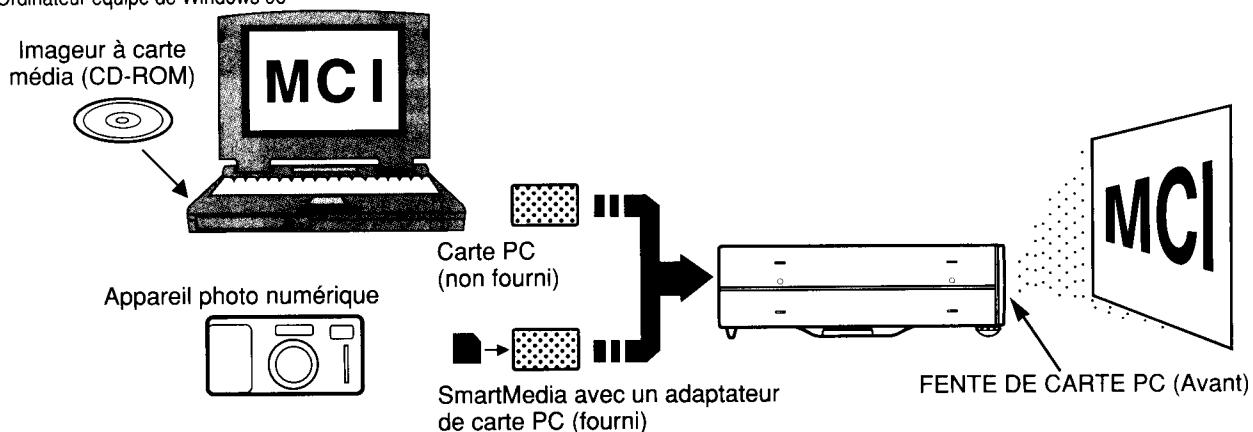
Le niveau d'image normal a été préréglé en usine sur ce projecteur, et peut être rétabli à tout moment en appuyant sur la touche NORMAL (située sur le projecteur ou sur la télécommande). L'affichage "Normal" apparaît alors sur l'écran pendant quelques secondes.



UTILISATION DE LA FENTE DE CARTE PC

Ce projecteur est équipé d'une fente de carte PC sur son côté. Il est possible de faire apparaître les images de la carte mémoire (SmartMedia avec un adaptateur de carte PC ou une carte PC), simplement en introduisant la carte dans la fente de carte PC. Il n'est pas nécessaire d'effectuer de branchement à un autre équipement d'entrée. L'imageur à carte média (fourni avec CD-ROM) peut éditer les données d'image et les enregistrer dans une carte mémoire pour pouvoir être projetées par le projecteur.

Ordinateur équipé de Windows 95

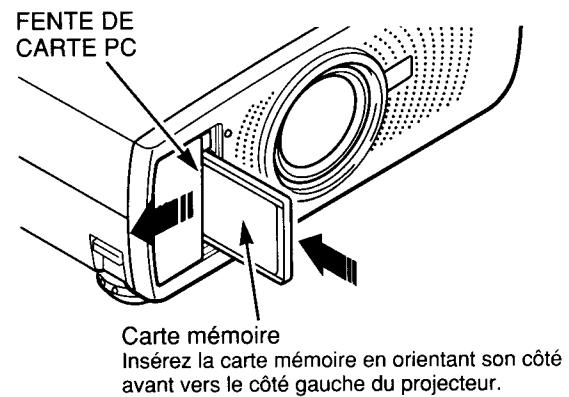


MISE EN PLACE DE LA CARTE MEMOIRE DANS LE PROJECTEUR

MISE EN PLACE

Introduisez l'adaptateur de carte PC (avec SmartMedia) ou la carte PC dans la fente de carte PC. Vérifiez que la touche d'éjection sorte bien.

REMARQUE: Veillez à insérer la carte mémoire en orientant son côté avant vers le côté gauche du projecteur. N'insérez pas la carte dans la position inverse. La carte risquerait d'être endommagée.

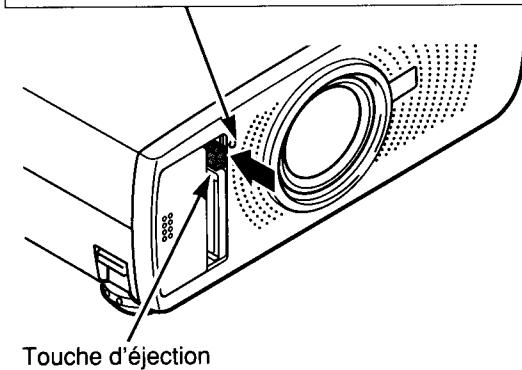


RETRAIT

Appuyez sur la touche d'éjection; la carte mémoire est éjectée.

REMARQUE: Ne retirez pas la carte pendant qu'elle est mise en place dans la fente de carte PC. Vous risqueriez d'endommager les données et la carte elle-même.

! TEMOIN DE CARTE PC
LORSQUE CE TEMOIN EST ALLUME, LE PROJECTEUR EST EN TRAIN D'EFFECTUER LA LECTURE OU L'ECRITURE DES DONNEES DANS LA CARTE MEMOIRE. NE RETIREZ PAS LA CARTE MEMOIRE. VOUS RISQUERIEZ D'ENDOMMAGER LES DONNEES DE LA CARTE MEMOIRE.



DONNEES UTILISABLES

Ce projecteur peut projeter les données d'image suivantes en utilisant la fente de carte PC.

- Les données éditées par l'“Imageur à carte média”.
- Les données de la résolution entre VGA (640 x 480) et SXGA (1280 x 1024) en type Bit Map (BMP) ou en type JPEG (JPG), telles que les données d'appareil photo numérique, peuvent aussi être affichées.
(Il est possible que certaines données d'image en format SXGA n'apparaissent pas correctement. Dans ce cas, remettez la résolution à la valeur inférieure.)

Pour plus de détails concernant l'affichage des données d'images, reportez-vous à la section “AFFICHAGE DES DONNEES DE LA CARTE MEMOIRE” à la page 34.

Imageur à carte média

L'imageur à carte média (CD-ROM) est fourni avec ce projecteur pour éditer les données d'image pour la projection. Il est conseillé d'installer l'imageur à carte média. Pour l'installation et l'utilisation, référez-vous au mode d'emploi de l'imageur à carte média.

CARTES UTILISABLES

Avec ce projecteur, il est possible d'utiliser la SmartMedia (avec adaptateur de carte PC) ou la carte PCMCIA-ATA de type II. (Ces cartes mémoires sont fournies avec ce projecteur.)

Pour l'utilisation, référez-vous à la section “ADAPTATEUR DE CARTE PC ET SMARTMEDIA” aux pages 38 et 39.

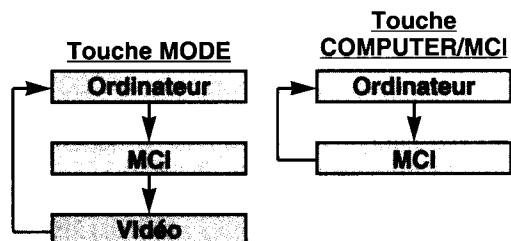
REMARQUE: Certains adaptateurs de carte PCMCIA ou certaines cartes PC ne sont pas utilisables avec ce projecteur et ne peuvent pas fournir les données d'image. Dans ce cas, utilisez notre adaptateur de carte SmartMedia et de carte PC.

SELECTION DU MODE MCI

Lorsque la carte mémoire est insérée dans la fente de carte PC, le mode est mis automatiquement en mode MCI et la première page du dernier index est projetée sur l'écran. Pour faire passer le mode vidéo/ordinateur au mode MCI manuellement, procédez comme suit.

OPERATION DIRECTE

Sélectionnez le mode MCI en appuyant sur la touche MODE du projecteur ou sur la touche COMPUTER/MCI de la télécommande.



OPERATION PAR MENU

Appuyez sur la touche MENU; le menu à l'écran apparaît alors. Appuyez sur les touches de POINTAGE (GAUCHE/DROITE) pour sélectionner MCI [■], puis appuyez sur le bouton de SELECTION.



AFFICHAGE DES DONNEES DE LA CARTE MEMOIRE

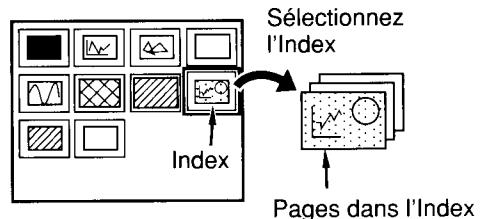
FONCTIONNEMENT DE BASE

- 1** Insérez la carte mémoire et faites passer le projecteur au mode MCI. L'image de la carte mémoire s'affiche alors.
- 2** Pour passer à d'autres images, appuyez sur la touche de PAGE ▲ ou ▼. (Lorsque la "Minuterie d'affichage" est établie dans l'image avec l'imageur à carte média, l'image est changée automatiquement.) Pour sélectionner l'Index ou la Page dans le tableau, suivez les instructions de la SELECTION D'INDEX et de la SELECTION DE PAGE.

Index et Page

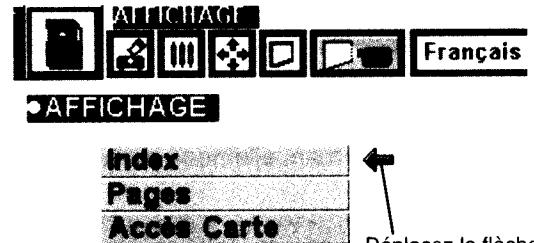
Les données éditées avec l'imageur à carte média constituent le format **d'Index** composé de plusieurs **Pages**. Pour projeter l'image adéquate, sélectionnez l'Index puis sélectionnez la Page dans l'Index.

- Ce projecteur ne peut projeter que les données d'image en type Bit Map ou en type JPEG, ou les données éditées par l'imageur à carte média (fourni) par la fente de carte PC. Les autres données ne sont pas utilisables et doivent être éditées et écrites dans une carte mémoire avec l'imageur à carte média avant de mettre la carte en place dans la fente de carte PC. (Les données de types Bit Map ou de type JPEG, telles que les données enregistrées par un appareil photo numérique, peuvent être projetées directement par la fente de carte PC.)
- S'il y a des données éditées avec l'imageur à carte média et d'autres données (telles que des données de type Bit Map ou de type JPEG) présentes simultanément dans une carte mémoire, les données éditées par l'imageur à carte média ont priorité pour être projetées par le projecteur. Les autres données d'image de type Bit Map ou de type JPEG ne sont pas projetées. Dans ce cas, éditez ces données et enregistrez-les dans la carte mémoire avec l'imageur à carte média.



SELECTION D'INDEX

- 1** Appuyez sur la touche MENU; le menu à l'écran apparaît alors. Appuyez sur les touches de POINTAGE (GAUCHE/DROITE) pour sélectionner AFFICHAGE et appuyez sur le bouton de SELECTION. Une autre zone de dialogue REGLAGE DE VISUALIZATION apparaît alors.
- 2** Appuyez sur la touche de POINTAGE (BAS); une icône à flèche rouge apparaît alors. Déplacez la flèche sur "Index", puis appuyez sur le bouton de SELECTION. Le tableau d'index de la carte mémoire apparaît.
- 3** Appuyez sur les touches de POINTAGE (HAUT/BAS/GAUCHE/DROITE) pour déplacer l'index que vous voulez projetez, puis appuyez sur le bouton de SELECTION. La première page de l'index sélectionné apparaît alors.
(Appuyez à nouveau sur le bouton de SELECTION pour faire apparaître le tableau de pages.)



Déplacez la flèche à chaque opération, et appuyez sur le bouton de SELECTION.

SELECTION DE PAGE

- 1** Appuyez sur la touche MENU; le menu à l'écran apparaît alors. Appuyez sur les touches de POINTAGE (GAUCHE/DROITE) pour sélectionner AFFICHAGE et appuyez sur le bouton de SELECTION. Une autre zone de dialogue REGLAGE DE VISUALIZATION apparaît alors.
- 2** Appuyez sur la touche de POINTAGE (BAS); une icône à flèche rouge apparaît alors. Déplacez la flèche sur "Pages", puis appuyez sur le bouton de SELECTION. Le tableau d'index de la carte mémoire apparaît.
- 3** Appuyez sur les touches (HAUT/BAS/GAUCHE/DROITE) pour déplacer l'index que vous voulez projetez, puis appuyez sur le bouton de SELECTION. La page sélectionnée apparaît sur l'écran. Vous pouvez faire apparaître le tableau des Pages en appuyant sur le bouton de SELECTION lorsque la page apparaît sur l'écran tout entier.

ECRITURE DE DONNEES DANS LA CARTE MEMOIRE

Il est possible d'écrire ou de lire les données éditées avec l'imageur à carte média dans l'ordinateur à partir de la carte mémoire avec le lecteur de carte PC de votre ordinateur personnel ou la fente de carte PC de ce projecteur.

Les données éditées par l'imageur de carte média sont écrites en type Bit Map (BMP) ou JPEG (JPG).

ACCES A LA CARTE MEMOIRE PAR LE PROJECTEUR

Si votre ordinateur n'est pas équipé du dispositif d'écriture de carte PC, vous pouvez écrire ou lire les données en effectuant le branchement au projecteur.

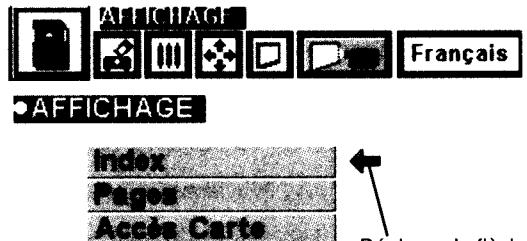
REMARQUE: Cette opération ne peut être effectuée qu'avec l'imageur de carte média dans l'ordinateur personnel.



Branchez le projecteur à l'ordinateur personnel à l'aide du **câble de souris pour port série** (fourni en option/Reportez-vous aux pages 12 et 13.)

- 1 Branchez le projecteur à votre ordinateur à l'aide du **câble de souris pour port série** (fourni en option). (Référez-vous à la section "BRANCHEMENT A L'ORDINATEUR" aux page 12.) Introduisez la carte mémoire dans la fente de carte PC du projecteur. Ensuite, allumez le projecteur et l'ordinateur.
- 2 Appuyez sur la touche MENU; le menu à l'écran apparaît alors. Appuyez sur les touches de POINTAGE (GAUCHE/DROITE) pour sélectionner AFFICHAGE et appuyez sur le bouton de SELECTION. Une autre zone de dialogue REGLAGE DE VISUALISATION apparaît alors.
- 3 Appuyez sur la touche de POINTAGE (BAS); une flèche rouge apparaît. Déplacez la flèche sur Accès Carte en appuyant sur la touche de POINTAGE (HAUT/BAS). Appuyez ensuite sur le bouton de SELECTION. "Prêt à l'Accès" s'affiche. Faites fonctionner l'imageur à carte média dans l'ordinateur pour écrire/lire les données de la carte PC. (Pour l'opération, référez-vous au mode d'emploi de l'imageur à carte média.)

REMARQUE: Branchez le projecteur à l'ordinateur à l'aide du câble de contrôle avant d'allumer ces appareils. N'appuyez sur aucune touche pendant que vous lisez/écrivez les données par l'intermédiaire de la fente de carte PC du projecteur. Ces opérations seraient alors annulées et les données de la carte mémoire pourraient être endommagées.



Déplacez la flèche sur "Accès Carte" et appuyez sur le bouton de SELECTION.

REGLAGE D'IMAGE

REGLAGE MANUEL DE L'IMAGE

- 1** Appuyez sur la touche MENU; le MENU A L'ECRAN apparaît alors. Appuyez sur les touches de POINTAGE (GAUCHE/DROITE) pour sélectionner IMAGE , puis appuyez sur le bouton de SELECTION. Une autre zone de dialogue du menu REGLAGE D'IMAGE apparaît alors.
- 2** Appuyez sur la touche de POINTAGE (BAS); un icône à flèche rouge apparaît alors. Placez la flèche sur l'élément voulu en appuyant sur les touches de POINTAGE (HAUT/BAS). Pour changer la valeur, appuyez sur la touche de POINTAGE (DROITE) ou sur la touche de POINTAGE (GAUCHE).

Bal. Des gris (Rouge/Vert/Bleu)

Pour placer la flèche sur la couleur Rouge, Vert ou Bleu que vous voulez régler. Appuyez sur la touche de POINTAGE (GAUCHE) pour rendre la couleur de l'image plus claire, et appuyez sur la touche de POINTAGE (DROITE) pour la rendre plus foncée. (De 0 à 63)

Contraste

Appuyez sur la touche de POINTAGE (GAUCHE) pour rendre l'image plus claire, et appuyez sur la touche de POINTAGE (DROITE) pour la rendre plus foncée. (De 0 à 63)

Luminosité

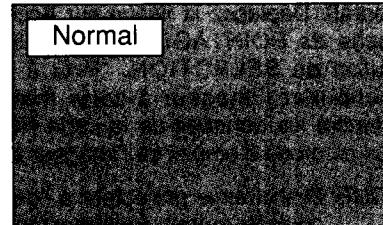
Appuyez sur la touche de POINTAGE (GAUCHE) pour rendre l'image plus sombre, et sur la touche POINTAGE (DROITE) pour la rendre plus lumineuse. (De 0 à 63)

Ces touches fonctionnent de la manière suivante.

- | | |
|------------------|-------------------------------------------------------|
| Reset | Pour rappeler les données réglées précédemment. |
| Mémoriser | Pour mémoriser les données réglées. |
| Quitter | Pour fermer le menu REGLAGE D'IMAGE. |

FONCTION NORMALE

Le niveau d'image normal a été prétréglé en usine sur ce projecteur, et peut être rétabli à tout moment en appuyant sur la touche NORMAL (située sur le projecteur ou sur la télécommande). L'affichage "Normal" apparaît alors sur l'écran pendant quelques secondes.

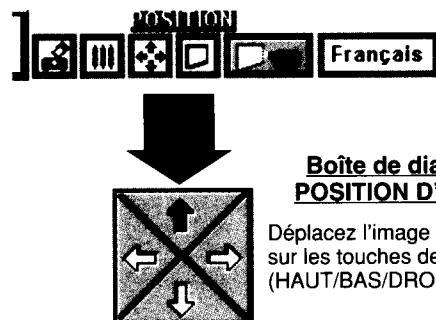


REGLAGE DE LA POSITION D'IMAGE

Il est possible de régler la position de l'image verticalement et horizontalement en effectuant le REGLAGE DE POSITION D'IMAGE.

- 1** Appuyez sur la touche MENU; le MENU A L'ECRAN apparaît alors. Appuyez sur les touches de POINTAGE (GAUCHE/DROITE) pour sélectionner POSITION , puis appuyez sur le bouton de SELECTION. La boîte de dialogue POSITION D'IMAGE apparaît.
- 2** Déplacez l'image en appuyant sur les touches de POINTAGE (HAUT/BAS/DROITE/GAUCHE).

Pour annuler le mode de POSITION, appuyez sur n'importe quelle touche à l'exception de SELECTION, CLIC A DROITE, POINTAGE, AUTO IMAGE, PAGE  ou LASER. Pour rappeler la position réglée précédemment, appuyez sur la touche NORMAL.



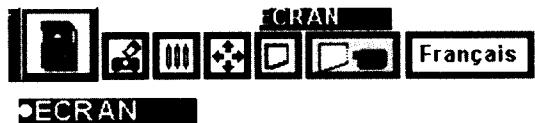
REGLAGE DE L'ECRAN D'IMAGE

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

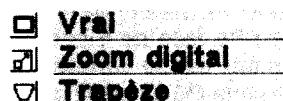
- 1** Appuyez sur la touche MENU; le MENU A L'ECRAN apparaît alors. Appuyez sur les touches de POINTAGE (GAUCHE/DROITE) pour sélectionner ECRAN , puis appuyez sur le bouton de SELECTION. Une autre zone de dialogue du menu ECRAN D'IMAGE apparaît alors.
- 2** Appuyez sur la touche de POINTAGE (BAS); une icône à flèche rouge apparaît alors. Placez la flèche sur la fonction que vous voulez sélectionner puis appuyez sur le bouton de SELECTION.

Vrai

Pour rétablir la taille initiale de l'image, sélectionnez Vrai dans la boîte de dialogue. Lorsque la taille initiale de l'image est plus grande que la taille de l'écran (1024 x 768), ce projecteur passe automatiquement au mode de Zoom numérique.



•ECRAN



Déplacez la flèche sur la fonction voulue et appuyez sur le bouton de SELECTION.

Trapèze

Lorsque l'image est déformée verticalement, sélectionnez Trapèze dans la boîte de dialogue. Le MENU A L'ECRAN et le menu REGLAGE D'ECRAN disparaissent, et le message "Trapèze" s'affiche. Corrigez la déformation de trapèze en appuyant sur la touche KEYSTONE ▲/▼ ou sur la (les) touche(s) de POINTAGE (HAUT/BAS). Reportez-vous à la section REGLAGE DU TRAPEZE à la page 21.

Zoom digital

Pour régler la taille de l'image ou obtenir une image en panning, sélectionnez Zoom digital dans la boîte de dialogue. Le menu à L'ECRAN et le menu REGLAGE D'ECRAN disparaissent, et le message "D.Zoom" s'affiche.

Vous pouvez aussi faire passer ce projecteur au mode de zoom numérique en appuyant sur la touche D.ZOOM ▲/▼ de la télécommande. Pour l'utilisation, procédez comme indiqué ci-après.

Fonction d'extension

Pour agrandir la taille de l'image, appuyez sur la touche D.ZOOM ▲ ou sur le bouton de SELECTION. L'image est agrandie par degrés.

Fonction de compression

Pour compresser la taille de l'image, appuyez sur la touche D.ZOOM ▼ ou sur le bouton de CLIC A DROITE. La taille de l'image est réduite par degrés.

Fonction panning

Pour obtenir une image en panning, appuyez sur les touches de POINTAGE (HAUT/BAS/GAUCHE/DROITE). La fonction panning est utilisable seulement quand l'image est plus grande que la taille de l'écran.

Pour annuler le mode de zoom numérique, appuyez sur une touche quelconque à l'exception des touches D.ZOOM ▲/▼, SELECTION, CLIC A DROITE, POINTAGE, PAGE ▲/▼, AUTO IMAGE ou LASER. Pour régler l'image à la taille de l'écran (1024 x 768), appuyez sur la touche NORMAL.

- 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 1028 x 1024, réglez la résolution à une valeur inférieure avant de brancher le projecteur.
- Les données d'image dans un mode autre que XGA (1024 x 768) sont modifiées pour s'adapter à la taille de l'écran dans le mode initial.

ADAPTATEUR DE CARTE PC ET SMARTMEDIA

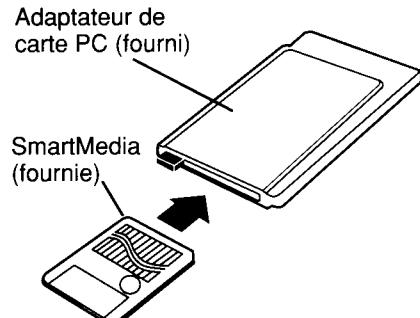
L'adaptateur de carte PC et SmartMedia sont fournis avec le projecteur à cristaux liquides. La SmartMedia peut être utilisé comme carte PC conforme à la norme de carte PC-ATA, en combinaison avec l'adaptateur de carte PC.

POSE/DEPOSE DE LA SMARTMEDIA

POSE

Introduisez la SmartMedia bien à fond dans l'adaptateur de carte PC. Vérifiez que la touche d'éjection sorte bien.

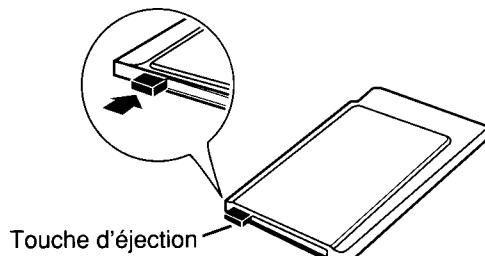
REMARQUE : Le côté face de SmartMedia possède une zone de contact sur sa surface. Le côté face de l'adaptateur de carte PC possède une touche d'éjection sur le côté gauche de la fente. N'introduisez pas la SmartMedia à l'envers. Vous risqueriez d'endommager la carte et les données.



DEPOSE

Pour retirer la SmartMedia, appuyez à fond sur la touche d'éjection. La carte est éjectée; retirez alors la carte.

REMARQUE : Ne forcez pas pour retirer la SmartMedia. Vous risqueriez d'endommager la SmartMedia ou l'adaptateur de carte PC.



REMARQUE IMPORTANTE

LES DONNEES MEMORISEES SUR LA CARTE MEMOIRE (SMARTMEDIA OU CARTE PC) RISQUENT D'ETRE ENDOMMAGEES OU PERDUES SI LA CARTE MEMOIRE EST ENDOMMAGEE OU SI UN EFFACEMENT ACCIDENTEL SE PRODUIT. IL EST CONSEILLE DE COPIER LES DONNEES IMPORTANTES SUR UN SUPPORT SEPARÉ, TEL QU'UNE DISQUETTE, UN DISQUE DUR, OU UN DISQUE MO. NOUS DECLINONS TOUTE RESPONSABILITE POUR TOUT DOMMAGE OU PERTE DE PROFITS DUS A UNE PERTE DE DONNEES CAUSEE PAR UNE OPERATION ACCIDENTELLE ET PAR L'ENDOMMAGEMENT D'UNE CARTE MEMOIRE OU D'APPAREILS. POUR L'UTILISATION DU LOGICIEL, REFEREZ-VOUS AU MODE D'EMPLOI DE L'IMAGEUR A CARTE MEDIA.

PRECAUTIONS ET SPECIFICATIONS DE LA CARTE SMARTMEDIA

- La SmartMedia est un dispositif de haute précision. Evitez absolument de la plier, de la laisser tomber, de la manipuler avec une force excessive ou de la cogner, ou de la placer à des endroits sujets à une forte charge d'électricité statique.
- Ne touchez pas la surface de la zone de contact avec les doigts, et veillez à ce qu'elle ne soit pas souillée par des corps étrangers. Rangez la SmartMedia dans son boîtier de protection lorsque vous ne l'utilisez pas.
- La SmartMedia est un produit sujet à l'usure. Si vous utilisez la SmartMedia pendant une très longue période, il est possible qu'il devienne impossible d'écrire ou de lire les données de la SmartMedia. Dans ce cas, il faut se procurer une SmartMedia neuve.

Capacité de mémoire: 8 Mo

Tension d'utilisation: 3,3 V CC

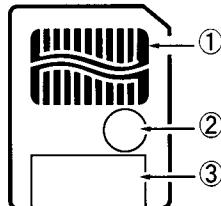
Environnement d'utilisation

Température: 0 ~ 55°C (pendant l'utilisation)

-20°C ~ 65°C (pendant le stockage)

Humidité: inférieure à 95%

(pendant l'utilisation, pendant le stockage)



①Zone de contact

Les données sont écrites dans la zone de contact. Veillez à ce que cette zone ne soit jamais tachée ou rayée.

②Zone de protection contre l'écriture

Fixez une étiquette de protection contre l'écriture sur la zone de protection contre l'écriture afin d'éviter tout effacement accidentel.

③Zone d'index

Fixez une étiquette d'index sur la zone d'index.

ATTENTION

L'étiquette de protection contre l'écriture n'est pas disponible pour l'ordinateur. Lorsque l'ordinateur essaie de lire les données de la SmartMedia avec l'étiquette de protection contre l'écriture, des messages d'erreur apparaissent ou la commande de l'ordinateur devient instable en raison des propriétés de l'interface. Toutefois, il est conseillé d'utiliser la SmartMedia sur l'ordinateur sans l'étiquette de protection contre l'écriture.

PRECAUTIONS ET SPECIFICATIONS DE L'ADAPTATEUR DE CARTE PC

- Evitez absolument de le plier, le laisser tomber, de l'exposer à des forces excessives, de le cogner, ou de le placer à des endroits sujets à une forte charge d'électricité statique.
- N'introduisez aucun autre dispositif que la SmartMedia dans l'adaptateur. Vous risqueriez d'endommager l'adaptateur. Rangez l'adaptateur de carte PC dans son boîtier de protection lorsque vous ne l'utilisez pas.
- Ne secouez pas l'adaptateur, n'éteignez pas les appareils, ou ne retirez pas la SmartMedia de l'adaptateur de carte PC lors de l'écriture ou de la lecture des données. Sinon, les données de la SmartMedia risqueraient d'être endommagées.

Tension d'utilisation: 5 V CC

Environnement d'utilisation

Température: 0 ~ 55°C (pendant l'utilisation)

-20°C ~ 65°C (pendant le stockage)

Humidité: inférieure à 95%

(pendant l'utilisation, pendant le stockage)

Cet adaptateur est utilisable seulement avec nos SmartMedia mentionnées ci-dessous:

SmartMedia utilisables:

3,3 V / 5 V, 2 Mo / 4 Mo / 8 Mo / 16 Mo

REGLAGE

MENU DE REGLAGE

- 1** Appuyez sur la touche MENU; le MENU A L'ECRAN apparaît alors. Appuyez sur les touches de POINTAGE (GAUCHE/DROITE) pour sélectionner REGLAGES , puis appuyez sur le bouton de SELECTION. Une autre zone de dialogue du menu REGLAGE apparaît alors.
- 2** Appuyez sur la touche de POINTAGE (BAS); une flèche rouge apparaît alors. Déplacez la flèche sur l'élément que vous voulez régler, puis appuyez sur le bouton de SELECTION pour le régler sur "On" ou "Off".

Ecran bleu

Lorsque cette fonction est sur la position "On", le projecteur produit une image bleue au lieu du bruit vidéo sur l'écran lorsque toutes les sources d'entrée sont débranchées ou éteintes.

Affichage

Lorsque cette fonction est sur la position "On", les affichages à l'écran apparaissent toujours lorsque les réglages sont effectués. (Les affichages suivants disparaissent si vous mettez cette fonction sur "Off".)

- Affichage de préparatifs
(Affichage de compte à rebours)
- Affichage de mode
- Affichage de volume/coupure du son
- Affichage de zoom
- Affichage de mise au point
- Affichage normal
- Affichage de sans image
- Affichage de trapèze
- Affichage de zoom numérique

Plafond

Lorsque cette fonction est sur la position "On", l'image inversée haut/bas et gauche/droite est obtenue pour la projection de l'image à partir d'un projecteur monté au plafond.

Arrière

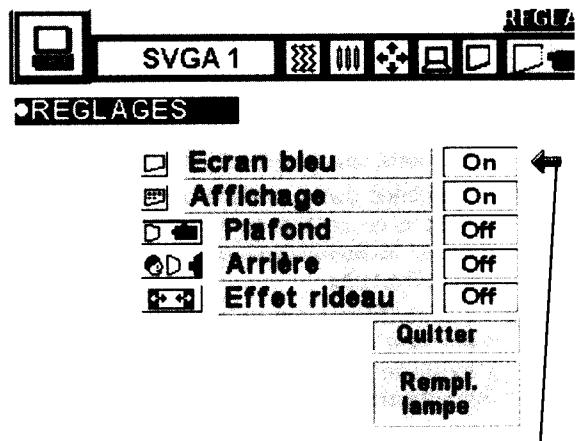
Lorsque cette fonction est sur la position "On", l'image inversée gauche/droite est obtenue pour la projection de l'image sur un écran à projection arrière.

Effet rideau

Mettez cette fonction sur la position "On" dans le menu REGLAGES. L'image sera remplacée par l'image suivante en glissant latéralement vers l'arrière, à la manière de rideaux noirs tirés lorsque la source d'entrée passe à une autre source.

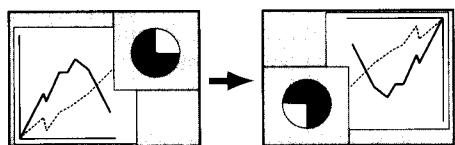
Rempl. lampe

La fonction d'âge de la lampe permet de remettre le programmeur de contrôle de remplacement de la lampe à zéro. Lorsque vous remplacez la lampe, utilisez cette fonction pour remettre le programmeur de contrôle de remplacement de la lampe à zéro. (Reportez-vous à la page 43.)

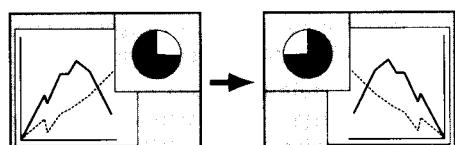


Placez le pointeur sur l'élément, puis appuyez sur le bouton de SELECTION.

Fonction plafond



Fonction arrière



REGLAGE DE LA LANGUE

Il est possible de sélectionner la langue utilisée dans le MENU A L'ECRAN entre l'anglais, l'allemand, le français, l'italien, l'espagnol et le japonais.

- 1** Appuyez sur la touche MENU; le MENU A L'ECRAN apparaît alors. Appuyez sur les touches de POINTAGE (GAUCHE/DROITE) pour sélectionner LANGUE, puis appuyez sur le bouton de SELECTION. Une autre zone de dialogue du menu LANGUE apparaît alors.
- 2** Appuyez sur la touche de POINTAGE (BAS); une flèche rouge apparaît alors. Déplacez la flèche sur la langue que vous voulez régler, puis appuyez sur le bouton de SELECTION.



Déplacez le pointeur sur la langue que vous voulez régler, puis appuyez sur le bouton de SELECTION.

UTILISATION DE LA SOURIS SANS FIL

La télécommande sans fil permet non seulement de faire fonctionner le projecteur, mais peut aussi être utilisée comme souris sans fil pour la plupart des ordinateurs personnels. Les touches de POINTAGE et les deux boutons de CLIC sont utilisés pour l'opération comme souris sans fil.

La souris sans fil est utilisable lorsque le pointeur de souris de l'ordinateur apparaît sur l'écran. La souris sans fil ne peut pas être utilisée lorsque le menu ou le témoin du projecteur apparaît sur l'écran à la place du pointeur de souris d'ordinateur.

INSTALLATION

Pour utiliser la télécommande sans fil comme souris sans fil d'un ordinateur, il faut installer un pilote de souris (non fourni). Vérifiez si le pilote de souris est bien installé sur votre ordinateur. Et veillez à ce que le port de souris de l'ordinateur branché au port de commande soit bien activé.

- 1** Branchez le port de souris de votre ordinateur au port de commande du projecteur à l'aide du câble de souris. (Pour plus de détails concernant le branchement, reportez-vous aux pages 10 à 13.)
- 2** Allumez tout d'abord le projecteur, puis allumez votre ordinateur. Si vous allumez d'abord l'ordinateur, il est possible que la souris sans fil ne fonctionne pas correctement.

Remarque: Si l'ordinateur ne possède pas de port de souris, branchez le port série de l'ordinateur au port de commande du projecteur à l'aide du câble de souris du port série.

COMMANDE DE LA SOURIS SANS FIL

Pour contrôler le pointeur de l'ordinateur, utilisez la souris sans fil avec les touches de POINTAGE, le bouton de SELECTION et le bouton de CLIC A DROITE de la télécommande sans fil.

Touche de POINTAGE

Utilisée pour déplacer le pointeur. Le pointeur se déplace en fonction du sens dans lequel vous appuyez sur la touche.

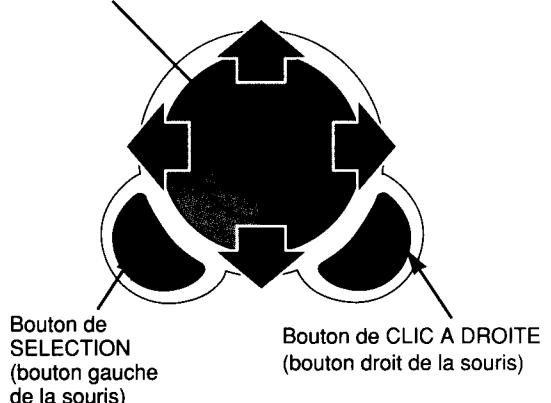
Bouton de SELECTION (CLIC A GAUCHE)

Ce bouton a la même fonction que le bouton gauche d'une souris d'ordinateur.

Bouton de CLIC A DROITE

Ce bouton a la même fonction que le bouton droit d'une souris d'ordinateur. Lorsque vous appuyez sur ce bouton, aucune des opérations du mode de menu n'est affectée.

Touche de POINTAGE (Déplacez le pointeur)



ENTRETIEN

TEMOIN D'ALARME DE TEMPERATURE (WARNING TEMP.)

Le témoin WARNING TEMP. clignote en rouge lorsque la température interne du projecteur est supérieure à la température normale. Le témoin arrête de clignoter quand la température du projecteur redevient normale.

Si le témoin WARNING TEMP. continue à clignoter, vérifiez les points ci-dessous.

- 1** Les fentes de ventilation du projecteur sont obstruées. Dans ce cas, modifiez le positionnement de l'appareil de manière que les fentes de ventilation ne soient pas obstruées.
- 2** Le filtre à air est bouché par de la poussière. Nettoyez les filtres à air en procédant comme indiqué dans la section ENTRETIEN ET NETTOYAGE DU FILTRE A AIR ci-dessous.
- 3** Si le témoin WARNING TEMP. reste allumé après que vous ayez effectué les vérifications ci-dessus, il est possible que les ventilateurs de refroidissement ou les circuits internes soient défectueux. Confiez les réparations à un revendeur agréé ou à un centre de service.

ENTRETIEN ET NETTOYAGE DU FILTRE A AIR

Les filtres à air détachables évitent que de la poussière s'accumule sur la lentille et le miroir de projection. 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 et retirez les deux filtres à air en tirant leur verrou vers le haut.
- 3** Nettoyez les filtres à air à l'aide d'une brosse ou en lavant les poussières et les particules avec de l'eau.
- 4** Remettez les filtres à air en place. Veillez à ce que les filtres à air soient insérés bien à fond.



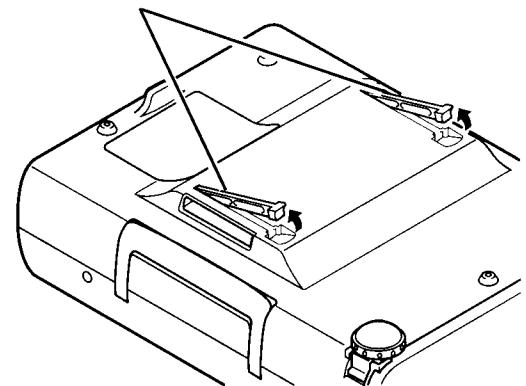
ATTENTION

N'utilisez pas le projecteur lorsque les filtres à air sont déposés. 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.

Le filtre à air est une petite pièce. Veillez à ce que des enfants ne l'avalent pas.

FILTRE A AIR



RECOMMANDATION

N'utilisez pas le projecteur dans un endroit poussiéreux ou enfumé. Sinon, la qualité de l'image ne sera pas bonne.

Si l'appareil est utilisé dans un milieu poussiéreux ou enfumé, de la poussière pourra s'accumuler sur le panneau à cristaux liquides et sur la lentille à l'intérieur, et sera alors projetée sur l'écran en même temps que l'image.

Si de tels problèmes se produisent, confiez le nettoyage à votre revendeur ou à un centre de service agréés.

NETTOYAGE DE LA LENTILLE DE PROJECTION

Pour nettoyer la lentille de projection, procédez comme suit:

- 1** Appliquez un produit de nettoyage de lentille d'appareil photo non abrasif sur un tissu de nettoyage doux et sec. Evitez d'utiliser une quantité excessive de produit de nettoyage. Les produits de nettoyage abrasifs, les solvants et les autres produits chimiques trop puissants risquent de rayer la lentille.
- 2** Frottez légèrement le tissu de nettoyage sur la lentille.
- 3** Lorsque vous n'utilisez pas le projecteur, remettez le cache de lentille en place.

TEMOIN DE REMPLACEMENT DE LAMPE

Lorsque la durée de vie de la lampe de ce projecteur arrive à son terme, le témoin LAMP REPLACE s'allume en jaune. Lorsque l'image devient sombre ou que les couleurs de l'image perdent leur apparence naturelle, il faut changer la lampe.

REPLACEMENT DE LA LAMPE



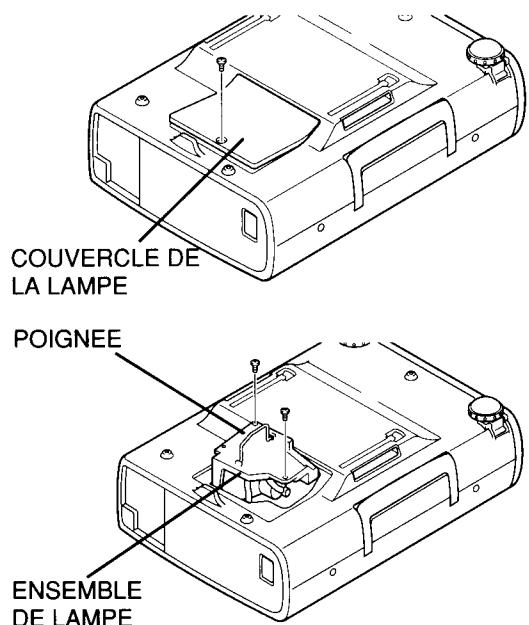
ATTENTION

- Pour assurer un fonctionnement sûr, remplacez la lampe par une lampe du même type.
- 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.
- 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 l'ensemble de lampe, procédez de la manière suivante.

- 1** Eteignez le projecteur et débranchez la fiche d'alimentation secteur.
Laissez le projecteur refroidir pendant au moins 45 minutes.
- 2** Retirez une vis à l'aide d'un tournevis et retirez le couvercle de lampe.
- 3** Retirez deux vis à l'aide d'un tournevis et tirez l'ensemble de lampe vers l'extérieur en saisissant la poignée.
- 4** Remplacez l'ensemble de lampe et serrez deux vis. Veillez à ce que l'ensemble de lampe soit correctement en place. Remettez ensuite le couvercle de lampe en place et serrez une vis.
- 5** Branchez le cordon d'alimentation secteur au projecteur et allumez le projecteur.
- 6** Remettez le programmeur de contrôle de remplacement de lampe à zéro. (Reportez-vous à la section "PROGRAMMATEUR DE CONTROLE DE REMPLACEMENT DE LAMPE" ci-dessous.)

REMARQUE: Ne remettez la minuterie de contrôle de remplacement de la lampe à zéro que lorsque vous avez procédé au remplacement de la lampe.



COMMANDE D'UNE LAMPE DE RECHANGE

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

- N° de modèle de votre projecteur : PLC-XU22E
- N° du type de lampe de recharge : POA-LMP21J
(Pièces de service n° 610 280 6939)

PROGRAMMATEUR DE CONTROLE DE REMPLACEMENT DE LAMPE

Veillez à remettre le programmeur de contrôle de remplacement de lampe à zéro lorsque vous remplacez l'unité de lampe. Lorsque le programmeur de contrôle de remplacement de 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 les touches de POINTAGE (GAUCHE/DROITE) pour sélectionner REGLAGES , puis appuyez sur le bouton de SELECTION (Reportez-vous à la page 40.). Une autre zone de dialogue du MENU DE REGLAGE apparaît alors.
- 2** Appuyez sur la touche de POINTAGE (BAS); une icône à flèche rouge apparaît alors. Déplacez la flèche sur Rempl. lampe, puis appuyez sur le bouton de SELECTION. Le message "Utilisation de lampe Remise à zero?" s'affiche.
- 3** Sélectionnez [Oui] pour remettre le programmeur à zéro.

Ne remettez le programmeur de contrôle de remplacement de lampe à zéro que lorsque vous remplacez la lampe.

GUIDE DE DEPANNAGE

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

1. Assurez-vous que le projecteur est branché à l'équipement comme indiqué dans la section "BRANCHEMENT DU PROJECTEUR" aux pages 10 à 13.
2. Vérifiez les branchements des câbles. Vérifiez que le cordon d'alimentation, l'ordinateur ou la source vidéo sont bien branchés.
3. Vérifiez que tous les appareils sont allumés.
4. Si le projecteur ne projette toujours pas d'image, redémarrez l'ordinateur.
5. Si l'image n'apparaît toujours pas, débranchez le projecteur de l'ordinateur et vérifiez l'image sur le moniteur de l'ordinateur. Le problème peut venir du contrôleur vidéo de l'ordinateur et non pas du projecteur. (Lorsque le projecteur est rebranché, n'oubliez pas d'éteindre l'ordinateur et le moniteur avant d'allumer le projecteur. Allumez les appareils dans cet ordre: projecteur, ordinateur.)
6. Si le problème persiste, consultez le tableau ci-dessous.

Problème	Solutions
Pas d'alimentation	<ul style="list-style-type: none"> ● Branchez le projecteur dans une prise secteur. ● Vérifiez que le témoin READY soit bien allumé. ● Avant d'allumer le projecteur, attendez 90 secondes après avoir éteint le projecteur. <p>REMARQUE: Après avoir appuyé sur la touche ON-OFF pour la mettre en position d'arrêt, vérifiez si le projecteur fonctionne bien comme indiqué ci-après.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Le témoin LAMP s'allume et le témoin READY s'éteint. 2. Après 90 secondes, le témoin READY s'allume de nouveau en vert et le projecteur peut être allumé de nouveau en appuyant sur la touche ON-OFF. <ul style="list-style-type: none"> ● Vérifiez le témoin WARNING TEMP. S'il clignote en rouge, le projecteur ne peut pas être allumé. (Reportez-vous à la section "MISE SOUS/HORS TENSION DU PROJECTEUR à la page 20.) ● Vérifiez la lampe de projection. (Reportez-vous à la page 43.)
L'image n'est pas au point	<ul style="list-style-type: none"> ● Réglez la mise au point. ● Assurez-vous que la distance entre l'écran et le projecteur est d'au moins 1,4 mètre. ● Regardez si la lentille doit être nettoyée. <p>REMARQUE: 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.</p>
L'image est inversée horizontalement.	<ul style="list-style-type: none"> ● Voyez la fonction Plafond/Arrière. (Reportez-vous à la section "MENU DE REGLAGE" de la page 40.)
L'image est inversée verticalement.	<ul style="list-style-type: none"> ● Voyez la fonction Plafond. (Reportez-vous à la section "MENU DE REGLAGE" de la page 40.)
Certains affichages n'apparaissent pas lors des opérations.	<ul style="list-style-type: none"> ● Voyez la fonction Affichage. (Reportez-vous à la section "MENU DE REGLAGE" de la page 40.)
Pas d'image	<ul style="list-style-type: none"> ● Vérifiez le branchement entre l'ordinateur ou l'équipement vidéo et le projecteur. ● Lorsque vous allumez le projecteur, l'image apparaît après un délai d'environ 30 secondes. ● Vérifiez si le système que vous sélectionnez correspond bien à l'ordinateur ou à l'équipement vidéo que vous utilisez. ● 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.

Problème	Solutions
Les télécommandes ne fonctionnent pas.	<ul style="list-style-type: none"> ● Vérifiez les piles. ● Assurez-vous que l'interrupteur ALL-OFF de la télécommande est mis sur "ON". ● Assurez-vous que rien ne bloque la transmission des télécommandes au récepteur de signal de 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.
La fonction de souris sans fil ne fonctionne pas.	<ul style="list-style-type: none"> ● Vérifiez le branchement du câble entre le projecteur et l'ordinateur. ● Vérifiez le réglage de la souris sur l'ordinateur. ● Allumez le projecteur avant d'allumer l'ordinateur.
Les données d'images de la carte mémoire n'apparaissent pas.	<ul style="list-style-type: none"> ● Vérifiez si la carte mémoire est bien insérée dans la fente de carte PC. ● Vérifiez si la SmartMedia ou l'adaptateur de carte PC sont correctement mis en place. ● Vérifiez si le mode MCI est sélectionné. ● Vérifiez si les données d'images sont bien enregistrées dans la carte mémoire. ● Remettez le projecteur en marche.
Impossible d'écrire et de lire les données d'images de la carte mémoire.	<ul style="list-style-type: none"> ● Vérifiez si le projecteur est bien allumé. ● Vérifiez si l'"Accès Carte" en menu AFFICHAGE est bien sélectionné. ● Vérifiez si le câble de souris pour port série (non fourni) est bien branché correctement. ● Vérifiez si la carte mémoire est bien insérée dans la fente de carte PC. ● Vérifiez si le logiciel Imageur à carte média (fourni) est bien installé dans votre ordinateur. ● Vérifiez si les réglages de l'imageur à carte média, par exemple le réglage de port série, sont effectués correctement.

AVERTISSEMENT:

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

SPECIFICATIONS TECHNIQUES

Type de projecteur	Projecteur multimédia
Dimensions (L x H x P)	239mm x 90mm x 323mm (sans les pieds réglables)
Poids net	4,0 kg
Système d'affichage à cristaux liquides	Type à matrice active TFT de 0,9 po., 3 panneaux
Résolution d'affichage	1.024 x 768 points
Nombre de pixels	2.359.296 (1.024 x 768 x 3 panneaux)
Système de couleur	PAL, SECAM, NTSC, NTSC4.43, PAL-M et PAL-N
Fréquence de balayage	Sync. H 15 - 100 kHz, Sync. V 50 - 100 Hz
Taille d'image de projection (Diagonale)	Réglable de 30 po. à 300 po.
Résolution horizontale	800 lignes TV
Lentille de projection	Lentille F1,7 ~ 2,0 avec mise au point et focus motorisé de f33,2 mm ~ 43,1 mm
Distance de jet	1,4 m ~ 10,8 m
Lampe de projection	150 watts
Connecteurs d'entrée audio/vidéo	Type RCA x 1 (vidéo, audio droite et gauche) et DIN 4 broches (S-Vidéo) x 1
Prises d'entrée d'ordinateur	1 connecteur HDB15 (VGA)
Connecteur de port de commande	1 connecteur DIN 8 broches
Connecteur de sortie de moniteur	1 connecteur HDB15 (VGA)
Connecteur d'entrée d'audio d'ordinateur	Mini connecteur (stéréo)
Prise de sortie audio	Mini connecteur (stéréo)
Amplificateur audio intérieur	1 W RMS (mono)
Haut-parleur incorporé	1 haut-parleur, 40 mm x 30 mm
Réglage des pieds	0 à 10°
Tension	200-240 V CA, 50/60 Hz
Consommation	1,4 A (Ampères max.)
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 : 55 mm x 34 mm x 192 mm Poids net : 160 g (avec piles) Pointeur laser : laser de classe II (sortie max. 1 mW / Longueur d'onde 650±20 nm)
Accessoires	Mode d'emploi Cordon d'alimentation secteur Télécommande et piles Câble VGA Câble de souris pour port PS/2 Imageur à carte média pour Windows 95 (CD-ROM) et mode d'emploi pour ce logiciel Carte SmartMedia et adaptateur de carte PC Cache antipoussière Capuchon de lentille

● Les spécifications sont sujettes à changements sans préavis.

PIECES 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.

- | | |
|-----------------------------------|------------------------|
| ● Câble de souris pour port série | N° du type : POA-MCSRL |
| ● Câble de souris pour port ADB | N° du type : POA-MCMAC |
| ● Adaptateur MAC | N° de type : POA-MACAP |

Imprimé au Japon
N° de code 610 282 8672 (1AA6P1P2191-- PB6G-F)



SANYO Electric Co., Ltd.