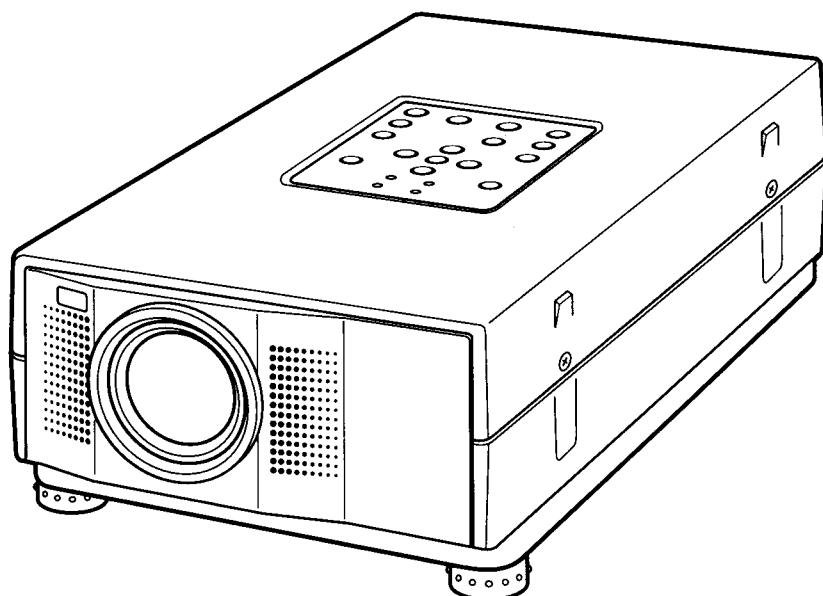


SANYO

Projecteur multimédia

MODÈLE PLC-XU10E



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

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

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 dûs 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.

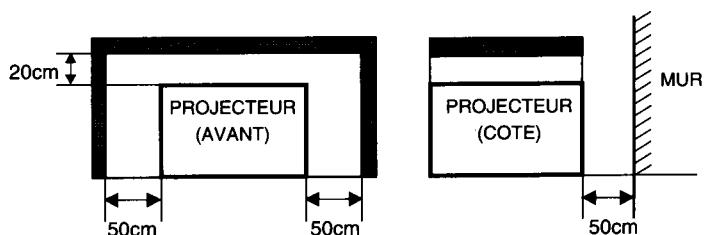


TABLE DES MATIERES

FONCTIONS ET PRESENTATION	5	
PREPARATIFS	6	
NOM DES COMPOSANTS DU PROJECTEUR	6	
INSTALLATION DU PROJECTEUR	7	
BRANCHEMENT DU CORDON D'ALIMENTATION SECTEUR	8	
Ventilation	8	
Déplacement du projecteur	9	
BRANCHEMENT DU PROJECTEUR	10	
BORNES DU PROJECTEUR	10	
BRANCHEMENT A L'EQUIPEMENT VIDEO	11	
BRANCHEMENT A L'ORDINATEUR COMPATIBLE IBM	12	
AVANT D'UTILISER L'APPAREIL	16	
FONCTIONNEMENT DE LA TELECOMMANDE	16	
COMMANDES ET TEMOINS SUR LE PROJECTEUR	18	
OPERATION PAR MENU A L'ECRAN	19	
OPERATIONS DE BASE	22	
MISE SOUS/HORS TENSION DU PROJECTEUR	22	
REGLAGE DE L'IMAGE	23	
FONCTION D'ARRET SUR IMAGE/ IMAGE NOIRE	23	
FONCTION DE CURSEUR	23	
REGLAGE DU SON	24	
MODE D'ORDINATEUR	25	
SELECTION DU MODE D'ORDINATEUR	25	
SELECTION DU SYSTEME D'ORDINATEUR	25	
REGLAGE D'ORDINATEUR	26	
SPECIFICATIONS DES ORDINATEURS COMPATIBLES	27	
REGLAGE D'IMAGE	28	
REGLAGE DE LA POSITION D'IMAGE	30	
REGLAGE DE L'ECRAN D'IMAGE	30	
MODE VIDEO	31	
SELECTION DU MODE VIDEO	31	
SELECTION DU SYSTEME DE COULEUR	31	
REGLAGE D'IMAGE	32	
REGLAGE DE L'ECRAN D'IMAGE	32	
MODE MCI	33	
UTILISATION DE LA FENTE DE CARTE PC	33	
AFFICHAGE DES DONNEES DE LA CARTE MEMOIRE	34	
REGLAGE D'IMAGE	35	
REGLAGE DE LA POSITION D'IMAGE	36	
REGLAGE DE L'ECRAN D'IMAGE	36	
ECRITURE DE DONNEES DANS LA CARTE MEMOIRE	37	
ADAPTATEUR DE CARTE PC ET SMARTMEDIA	38	
REGLAGE	40	
MENU DE REGLAGE	40	
REGLAGE DE LA LANGUE	40	
ANNEXE	41	
UTILISATION DE LA SOURIS SANS FIL	41	
ENTRETIEN	42	
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 et PAL-M.

◆ Résolution d'image

La résolution de l'image 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 très 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 peut détecter les signaux d'affichage provenant de la plupart des ordinateurs personnels actuellement commercialisés. Pour projeter les images provenant d'un ordinateur personnel, aucun réglage compliqué n'est nécessaire.

◆ Multi-langues

Les langues d'affichage du 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 33 à 39 et au mode d'emploi d'Imageur à carte média.

◆ Fonctions de pointeur laser et de curseur

Les fonctions de pointeur laser et de curseur sont utilisables à partir de ce projecteur et de la télécommande. Ces fonctions sont facilement commandées avec la télécommande. Pour plus de détails concernant leur utilisation, reportez-vous aux pages 16 et 23.

◆ Autres caractéristiques

Ce projecteur possède des fonctions d'arrêt sur image et de coupure du son, et une télécommande à coussin d'air.

◆ Accessoires

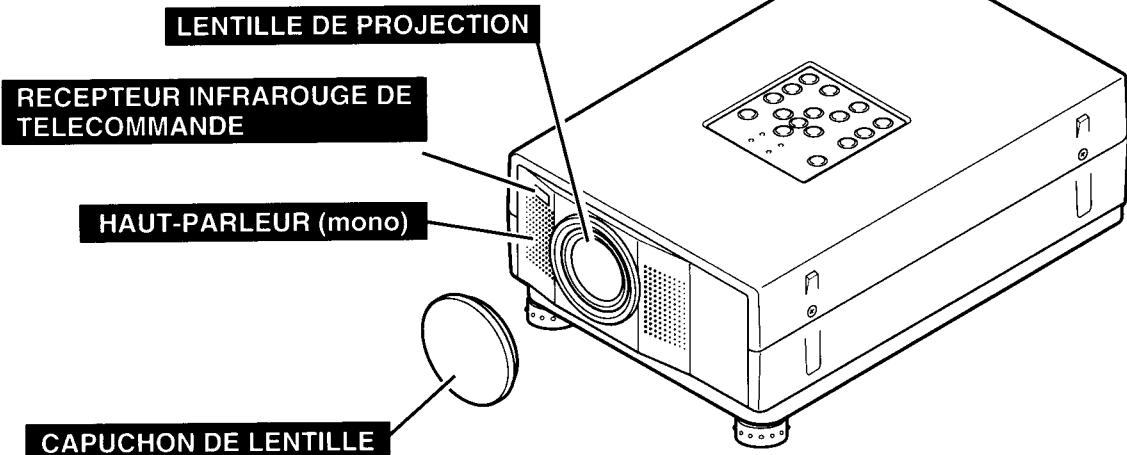
Les pièces mentionnées ci-dessous sont fournies avec le projecteur. Vérifiez si toutes ces pièces sont bien incluses. Si certaines pièces manquent, adressez-vous à un revendeur agréé ou à un centre de service.

- Mode d'emploi
- Cordon d'alimentation secteur
- Télécommande sans fil
- Piles pour les télécommandes
- Câble VGA
- Adaptateur VGA/MAC
- Câble de souris pour port PS/2
- Câble de souris pour port série
- Câble de souris pour port ADB
- Câble MCI (câble RS-232C)
- Imageur à carte média pour Windows 95 (CD-ROM) et mode d'emploi pour ce logiciel
- SmartMedia (carte mémoire)
- Adaptateur de carte PC pour SmartMedia
- Capuchon de lentille
- Sac de transport

PREPARATIFS

NOM DES COMPOSANTS DU PROJECTEUR

AVANT DU COFFRET



ARRIERE DU COFFRET

OUVERTURES DE VENTILATION

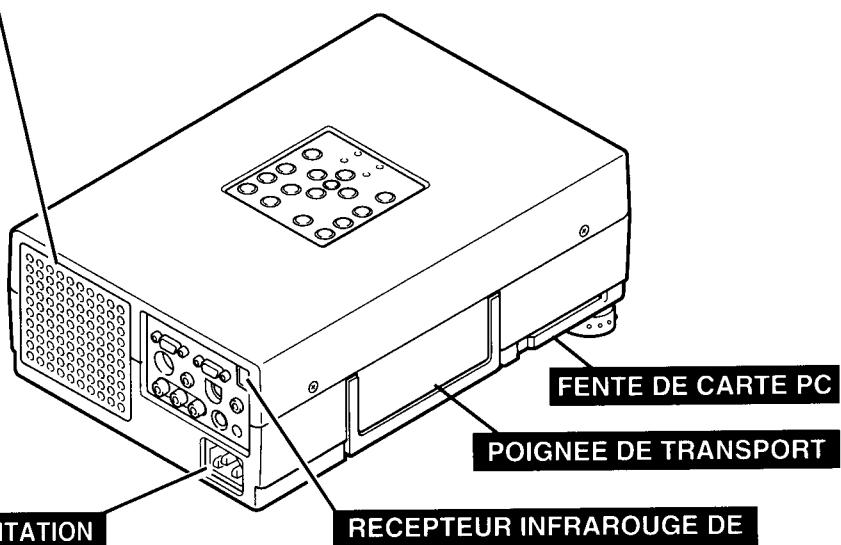


SORTIE D'AIR CHAUD!

L'air soufflé par les ouvertures de ventilation est chaud. Lors de l'utilisation ou de l'installation du projecteur, prenez les précautions suivantes.

- Ne placez pas un objet inflammable près de cette zone. Gardez les objets sensibles à la chaleur éloignés des ouvertures de sortie d'air chaud.
- Ne touchez pas cette zone, en particulier les vis et les pièces métalliques. La température de cette zone augmente considérablement lorsque le projecteur est utilisé.

CONNECTEUR DE CORDON D'ALIMENTATION

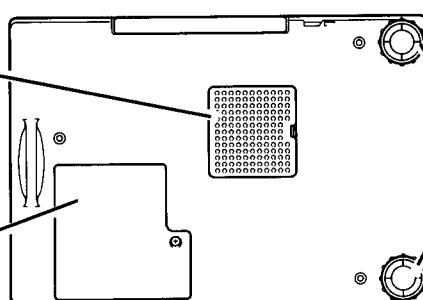


DESSOUS DU COFFRET

OUVERTURE D'ENTREE D'AIR

Cet orifice d'entrée d'air ne doit jamais être obstrué.

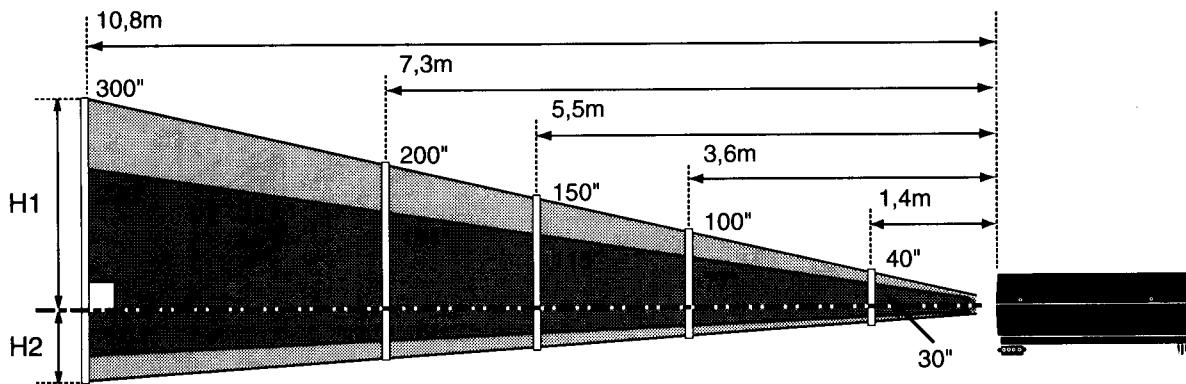
COUVERCLE DE LA LAMPE



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.



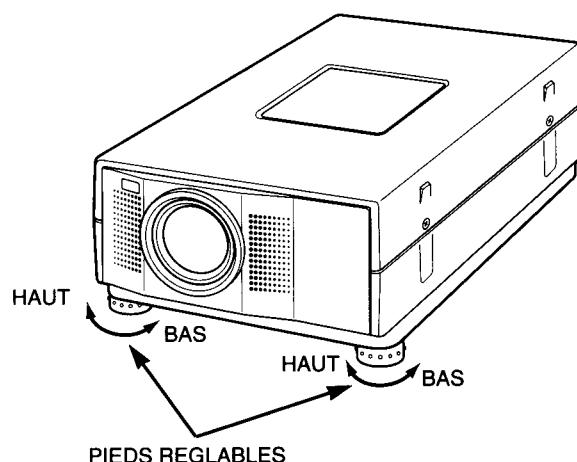
Taille d'écran (L x H)	30"	60"	100"	150"	200"	300"
	609 x 457	1219 x 914	2032 x 1524	3048 x 2286	4064 x 3048	6096 x 4572
Hauteur (H1)	435mm	870mm	1451mm	2177mm	2903mm	4354mm
Hauteur (H2)	22mm	44mm	73mm	109mm	145mm	218mm

ECLAIRAGE DE LA SALLE

La luminosité de la salle a une grande influence sur la qualité de l'image. Si vous baissez l'éclairage, les images seront plus belles.

Pieds réglables

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 0 à 2° en tournant les pieds réglables.



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.

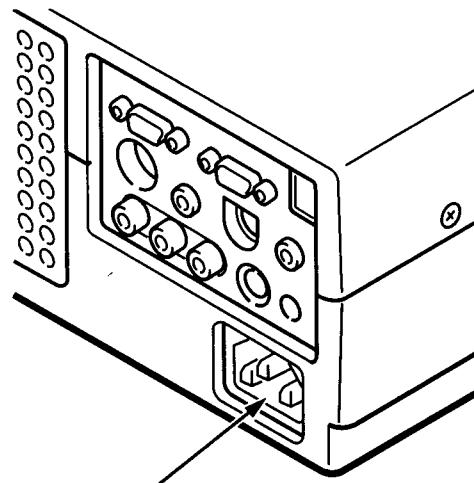
Branchez le projecteur à l'équipement périphérique avant d'allumer le projecteur. (Pour plus de détails concernant les branchements, reportez-vous aux pages 10 à 15.)



ATTENTION

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

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



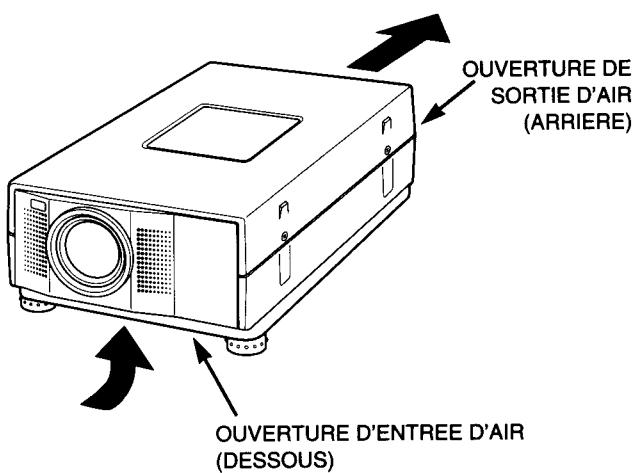
Branchez le cordon d'alimentation secteur (fourni) au projecteur.

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

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'obstruez 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 sous le projecteur. Si un obstacle se trouve sous le projecteur, celui-ci ne pourra pas aspirer d'air de refroidissement par la fente de ventilation inférieure.



Déplacement du projecteur

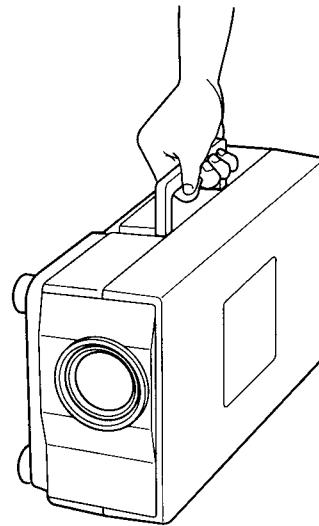
Lors du déplacement, utilisez la poignée.

- 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 les raccourcir) afin d'éviter d'endommager le coffret.

REMARQUE

Le sac de transport (fourni) permet de protéger la surface du coffret de la poussière et des rayures, mais non de le protéger des chocs extérieurs.

Veillez à ne pas laisser tomber le projecteur, le soumettre à des forces excessives, ou empiler des objets sur le coffret lors du transport du projecteur dans ce sac. Ne confiez pas le transport du projecteur dans son sac à un agent de transport. Le projecteur risquerait d'être abîmé.



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 D'ORDINATEUR

Branchez la sortie d'ordinateur à cette borne. (Reportez-vous aux pages 12 à 15.)

CONNECTEUR DE PORT DE COMMANDE

Lorsque vous commandez l'ordinateur à partir de la télécommande de ce projecteur, branchez le port de la souris à cette borne. (Reportez-vous aux pages 12 à 15.)

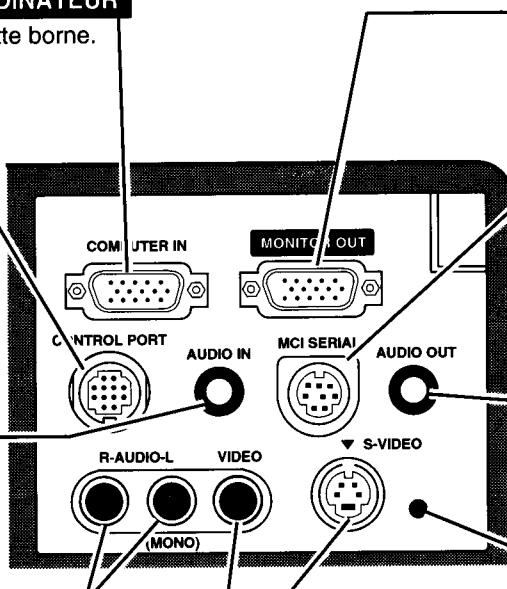
CONNECTEUR D'ENTREE AUDIO D'ORDINATEUR

Branchez la sortie audio de l'ordinateur à cette borne. (Reportez-vous aux pages 12 à 15.)

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 DE SORTIE DE MONITEUR

Branchez le moniteur à cette borne. (Reportez-vous aux pages 12 à 15.)

BORNE SERIE MCI

Cette borne permet de raccorder un ordinateur pour éditer (écrire et lire) les données de la carte PC avec le logiciel "Imageur à carte média". (Reportez-vous aux pages 12 à 15, 37.)

CONNECTEUR DE SORTIE AUDIO

Branchez l'amplificateur audio à cette borne. (Reportez-vous aux pages 12 à 15.)

TOUCHE DE REMISE A ZERO

Ce projecteur est équipé d'un micro-ordinateur pour commander l'appareil. Dans certains cas rares, il est possible que le micro-ordinateur marche incorrectement et qu'il ne commande pas le projecteur normalement. Si ceci se produit, appuyez sur la touche de remise à zéro (RESET) avec un objet pointu (tel qu'un stylo) pour éteindre l'appareil. Le projecteur s'éteindra.

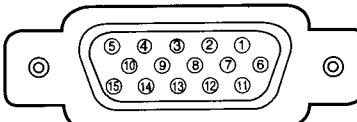
N'utilisez la touche RESET que lorsque c'est absolument nécessaire.

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.

Configuration des broches



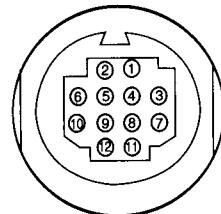
1	Entrée rouge	9	Non connecté
2	Entrée verte	10	Masse (Sync.vert.)
3	Entrée bleue	11	Détection 0
4	Détection 2	12	Détection 1
5	Masse (Sync.horiz.)	13	Sync.horiz.
6	Masse (rouge)	14	Sync.vert.
7	Masse (verte)	15	Réservé
8	Masse (bleue)		

CONNECTEUR DE PORT DE COMMANDE

Borne: MULTI-POLES à 12 broches

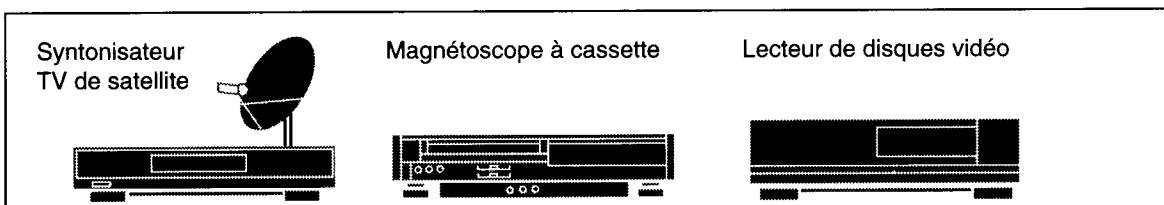
Lorsque vous commandez l'ordinateur avec la télécommande sans fil, branchez le port de commande (port PS/2, série ou ADB) de votre ordinateur à cette borne. (Trois types de câbles sont fournis.)

Configuration des broches



	PS/2	Série	ADB
1	-----	TxD	-----
2	HORLOGE	-----	ADB
3	DONNEES	-----	-----
4	-----	-----	-----
5	-----	RxD	-----
6	-----	-----	-----
7	-----	PRET	-----
8	-----	-----	-----
9	MASSE	MASSE	MASSE
10	-----	-----	-----
11	-----	-----	-----
12	-----	-----	-----

BRANCHEMENT A L'EQUIPEMENT VIDEO



Sortie vidéo/audio

Sortie S-VIDEO

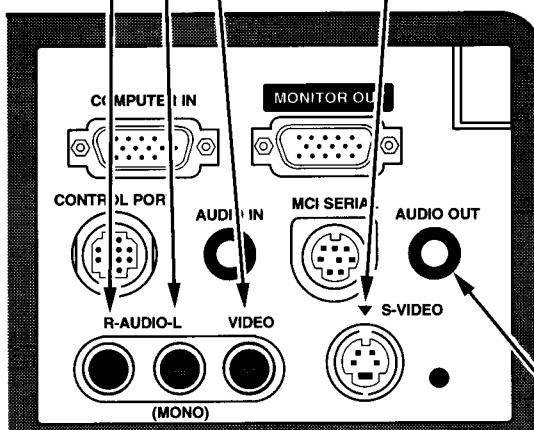
Utilisez les câbles et l'adaptateur indiqué ci-dessous.

- CABLE VIDEO (non fourni)
- CABLE S-VIDEO (non fourni)
- CABLE AUDIO (non fourni)

Câble audio vidéo (non fourni)

Câble S-VIDEO (non fourni)

Utilisez soit la prise VIDEO, soit la prise S-VIDEO.
Lorsque les deux prises sont raccordées, la prise S-VIDEO a priorité sur la prise VIDEO.



Câble audio (stéréo / non fournie)

Entrée audio



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.

Appareil audio extérieur

Enceinte audio (stéréo)

Amplificateur

BRANCHEMENT DU PROJECTEUR

BRANCHEMENT A L'ORDINATEUR COMPATIBLE IBM

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

Utilisez les câbles et l'adaptateur indiqués ci-dessous.

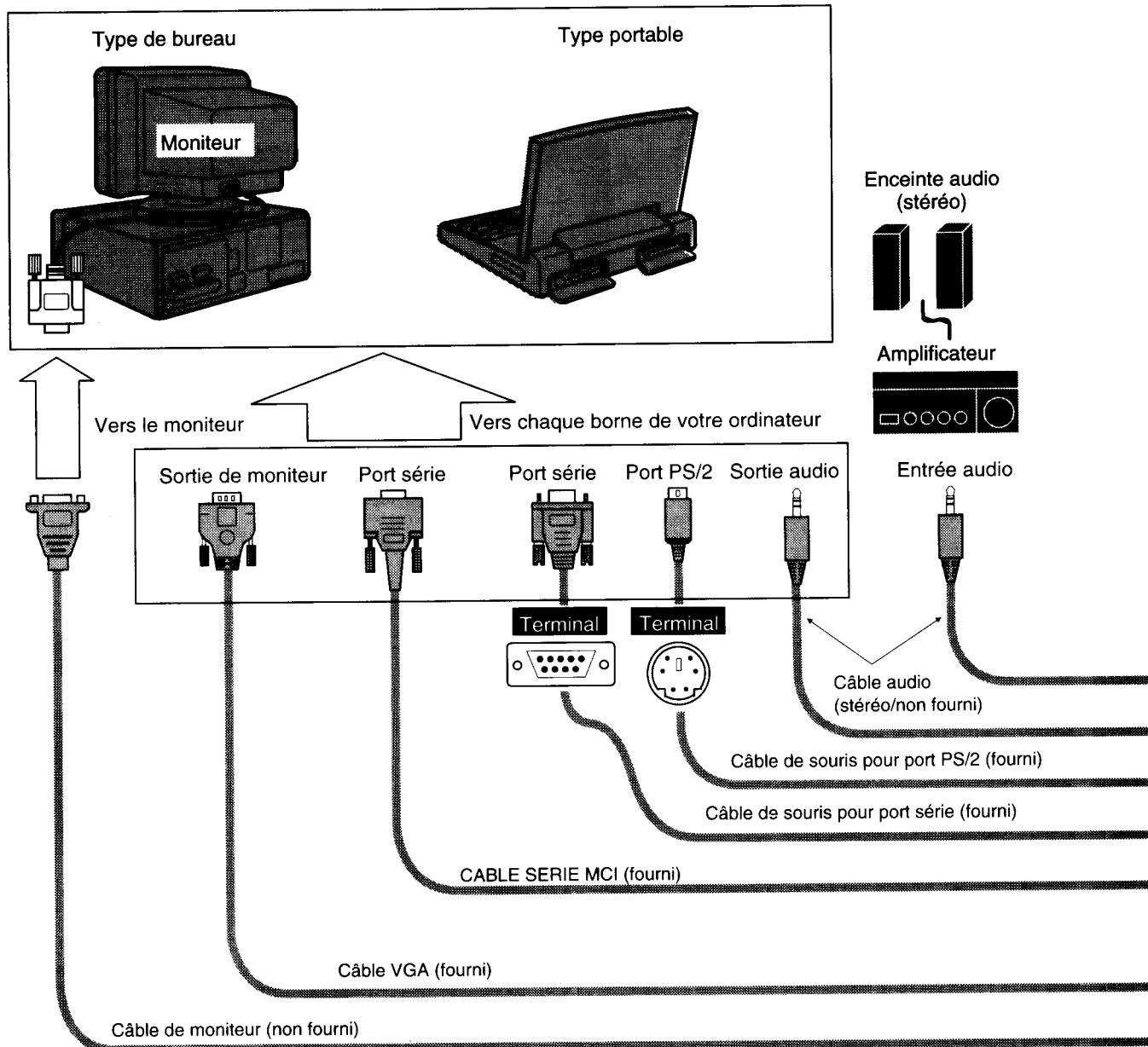
- CABLE VGA (fourni)
- CABLE DE SOURIS POUR PORT PS/2 ou PORT SERIE (fourni)
- CABLE SERIE MCI (fourni)
- CABLE DE MONITEUR (non fourni)
- CABLE AUDIO (stéréo / non fourni)

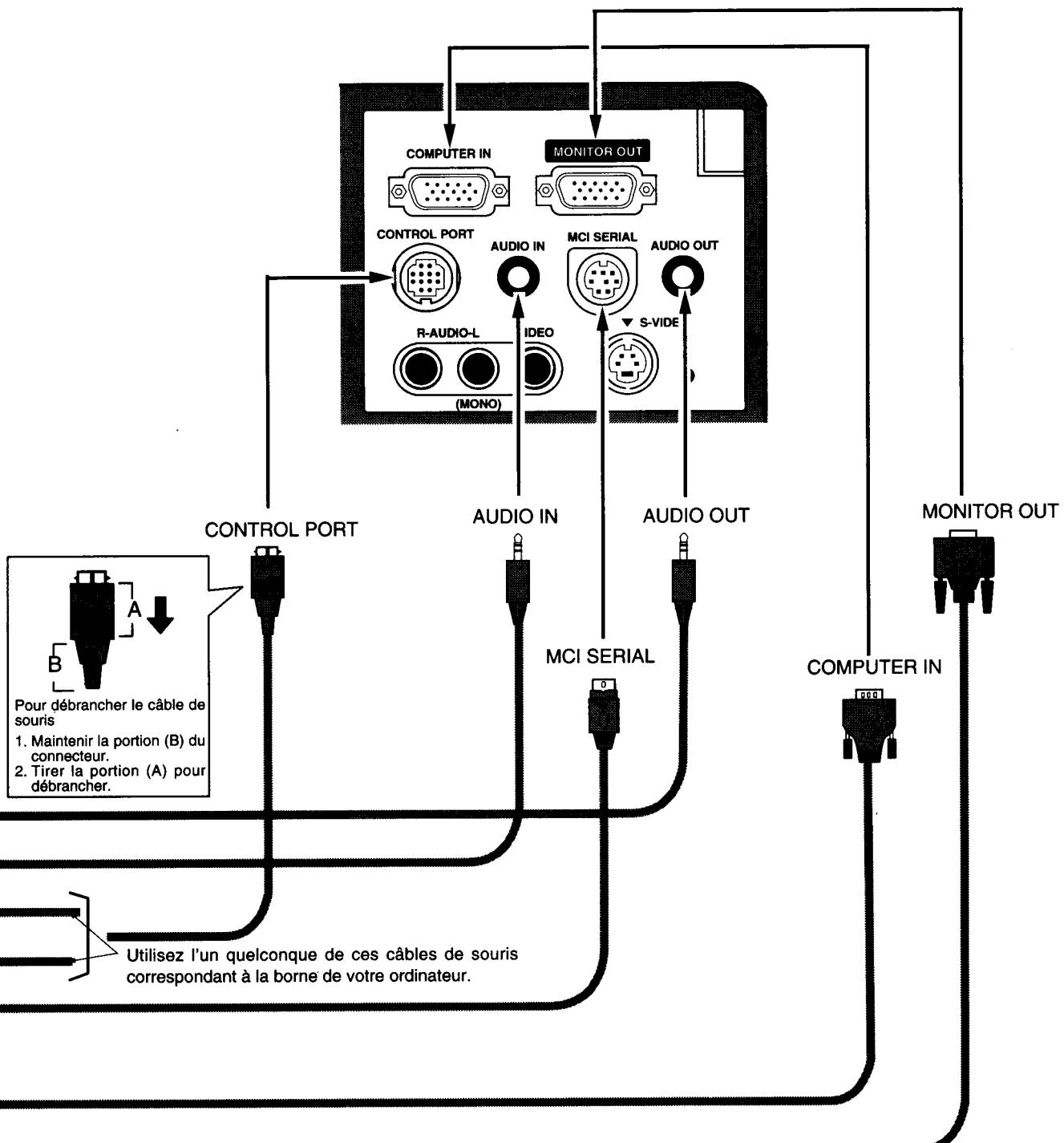
◆ Veillez à brancher le CABLE DE SOURIS correspondant à la borne de votre ordinateur.



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.

ORDINATEURS COMPATIBLES IBM (VGA / SVGA / XGA / SXGA)





BRANCHEMENT DU PROJECTEUR

BRANCHEMENT A UN ORDINATEUR MACINTOSH

Pour effectuer le branchement à un ordinateur Macintosh, référez-vous à l'illustration ci-dessous.

Utilisez les câbles et l'adaptateur indiqués ci-dessous.

CABLE VGA (fourni)

ADAPTATEUR VGA/MAC (fourni)

CABLE DE SOURIS POUR PORT ADB (fourni)

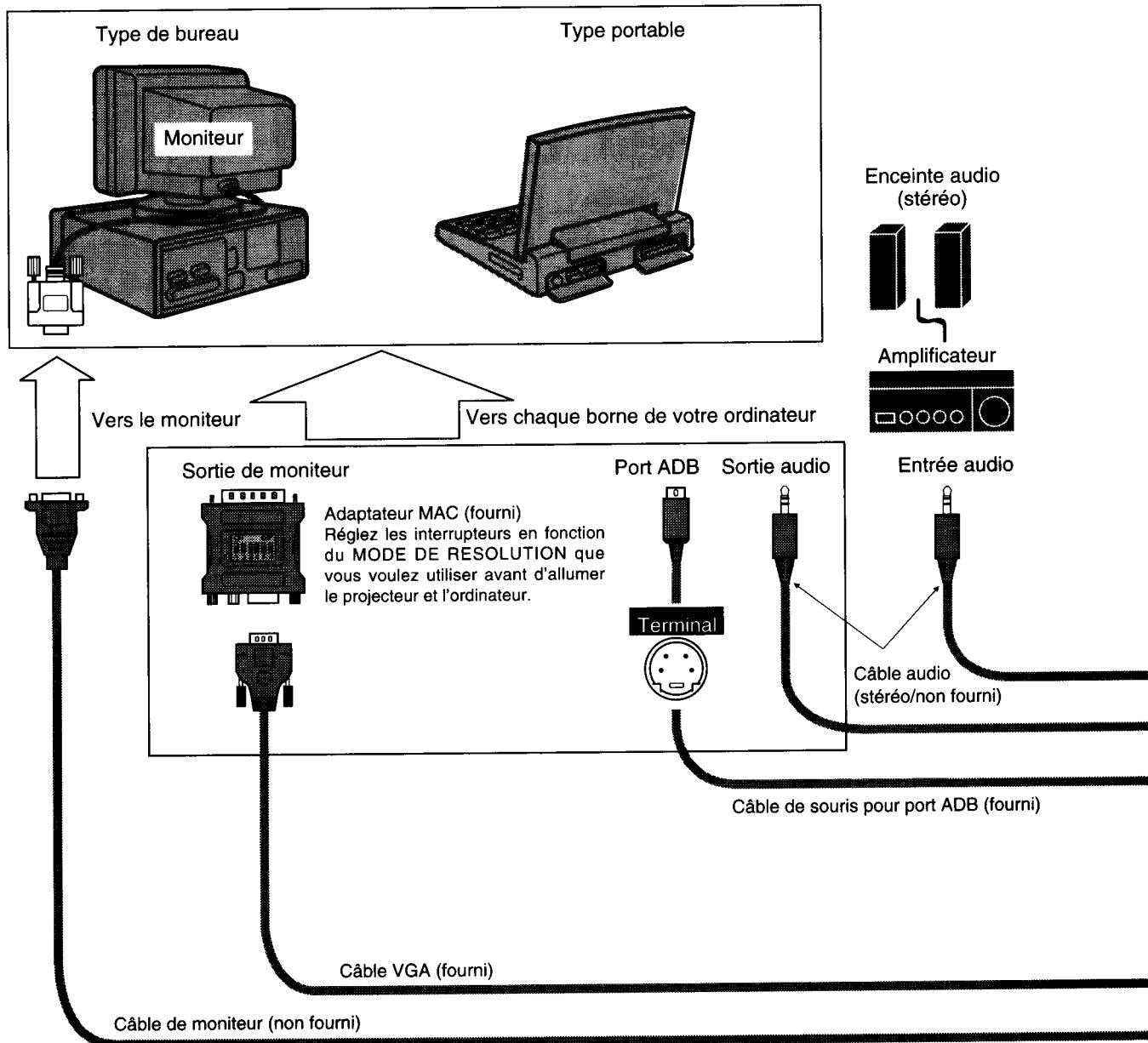
· CABLE DE MONITEUR (non fourni)

· CABLE AUDIO PC (stereo/non fourni)



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.

ORDINATEURS MACINTOSH (VGA / SVGA / XGA / SXGA)

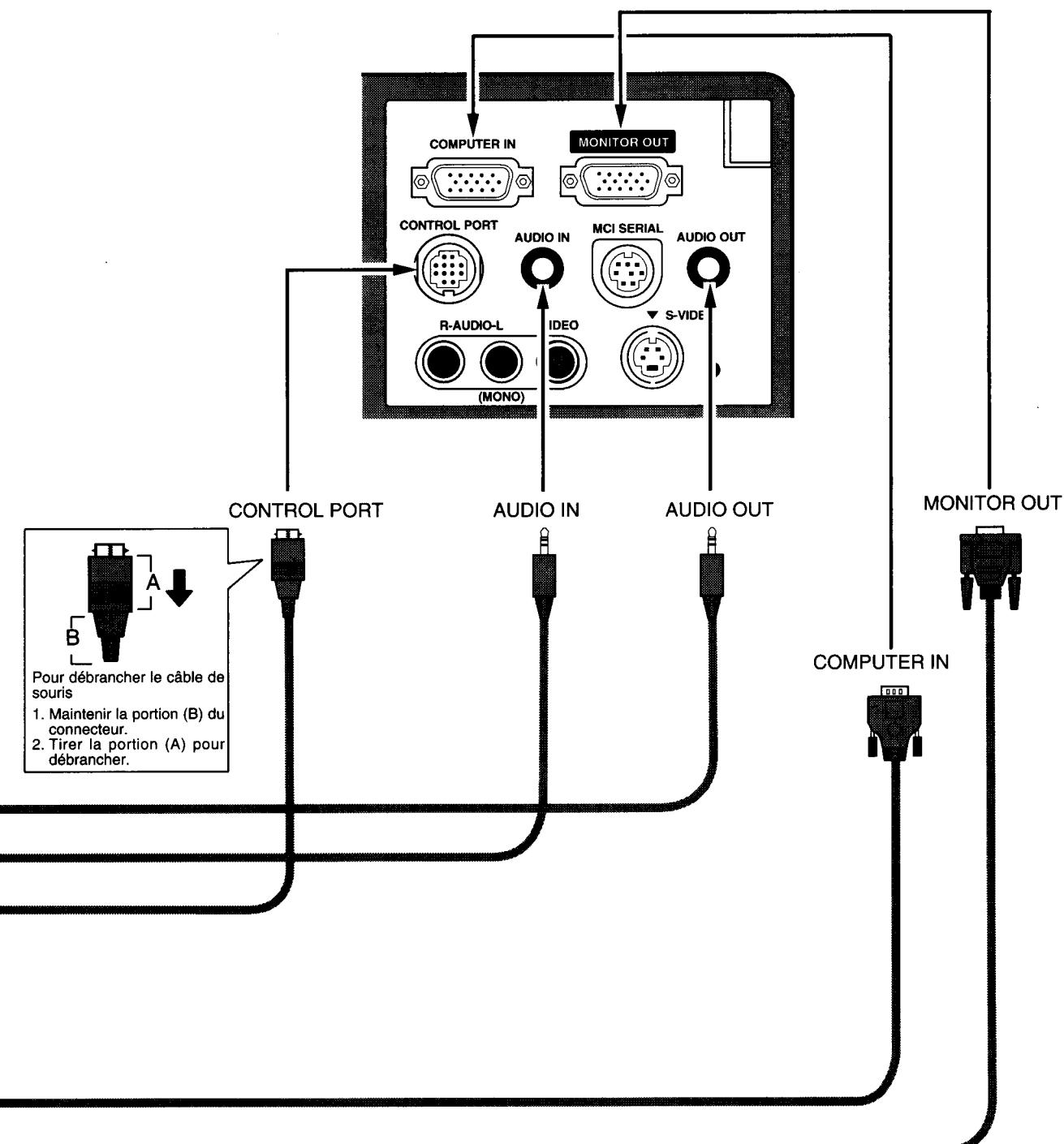
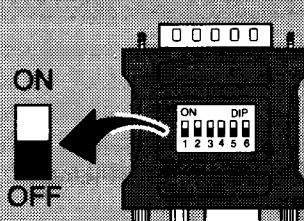


BRANCHEMENT DU PROJECTEUR

◆ ADAPTATEUR MAC/VGA

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

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

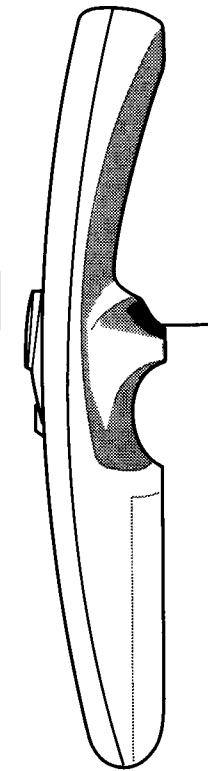
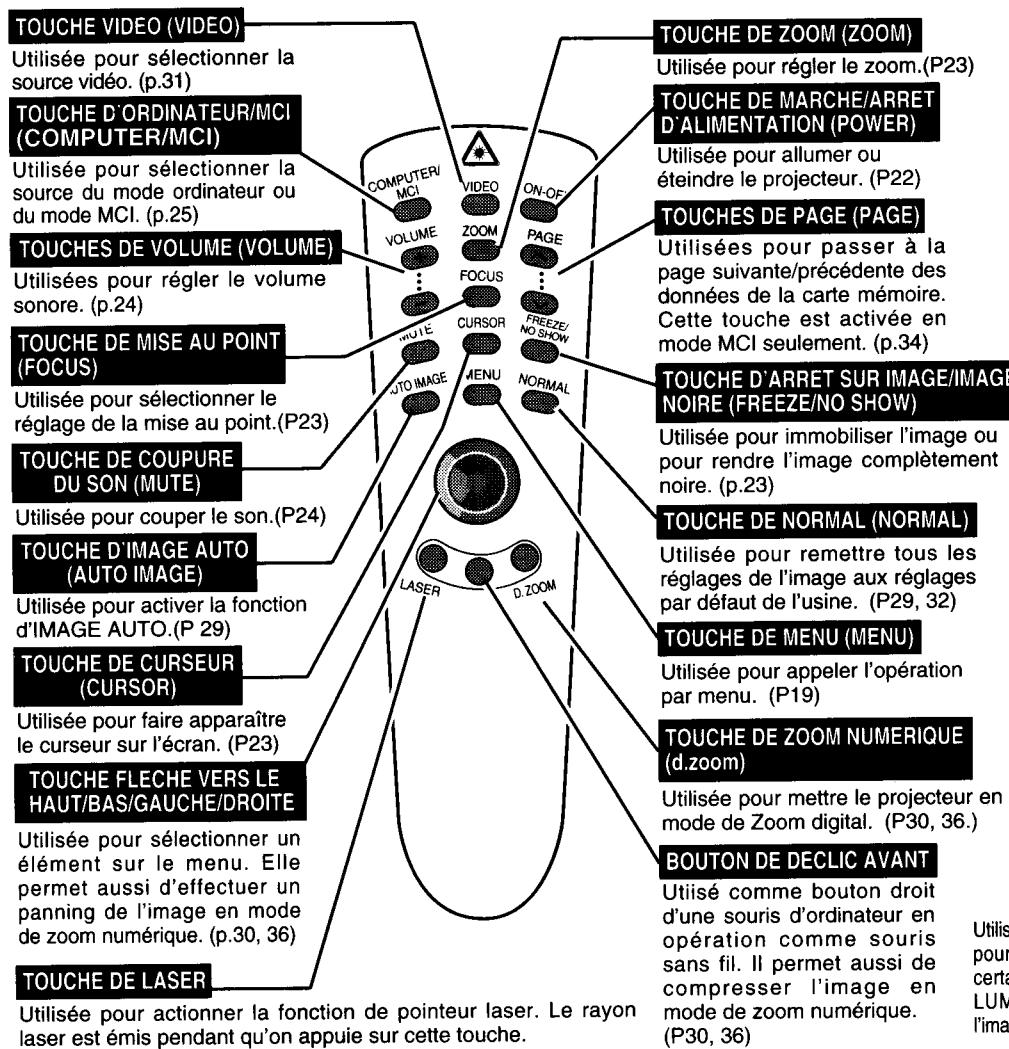


AVANT D'UTILISER L'APPAREIL

FONCTIONNEMENT DE LA TELECOMMANDE

Cette télécommande permet non seulement de faire fonctionner le projecteur, mais elle peut être aussi utilisée comme souris sans fil d'un ordinateur. La touche FLECHE VERS LE HAUT/BAS/GAUCHE/DROITE et les deux boutons de DECLIC sont utilisés pour l'opération comme souris sans fil. (Reportez-vous à la page 41.)

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 sur écran est affiché.

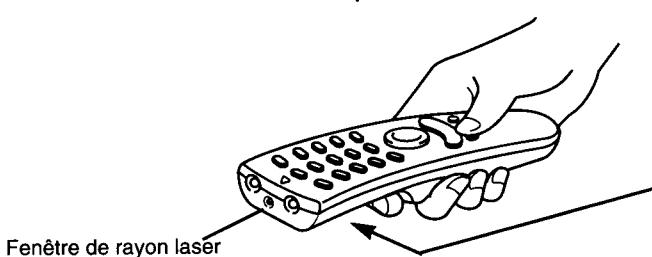


Touche de pointeur LASER

Cette télécommande émet un rayon laser servant de pointeur laser par la fenêtre de rayon laser. Lorsque vous appuyez sur la touche de pointeur LASER, le rayon laser est émis; lorsque vous relâchez la touche, le rayon s'arrête. 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-contre à droite 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 d'avertissement sont fixées sur la télécommande.



CAUTION

LASER RADIATION
LASER RADIATION—
DO NOT STARE INTO BEAM
CLASS 2 LASER PRODUCT
LASER-STRAHLUNG
NICHT DEN STRAHL BLICKEN
LASR KLASSE 2
レーザ放電 クラス2 レーザ製品
ビームをのぞき込まないこと
IEC60825-1, Am.1 1997
MAX OUTPUT : 1mW
WAVE LENGTH : 660±20nm
CLASS II LASER PRODUCT
This product is complied with 21 CFR part 1040.10

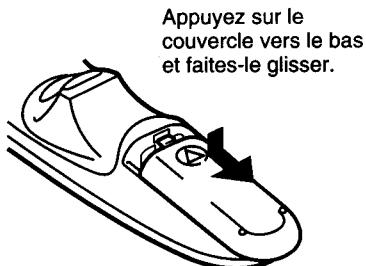
LASER RADIATION
DO NOT STARE INTO BEAM
CLASS 2 LASER PRODUCT
LASER-STRAHLUNG
NICHT DEN STRAHL BLICKEN
LASR KLASSE 2
レーザ放電 クラス2 レーザ製品
ビームをのぞき込まないこと
IEC60825-1, Am.1 1997
MAX OUTPUT (最大出力) : 1mW
WAVE LENGTH (波長) : 660±20nm
CLASS II LASER PRODUCT
This product is complied with 21 CFR part 1040.10



AVOID EXPOSURE-LASER
RADIATION IS EMITTED
FROM THIS APERTURE
レーザー光の出口
ビームをのぞき込まないこと

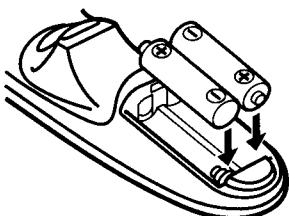
Installation des piles de la télécommande

1 Retirez le couvercle du compartiment des piles.

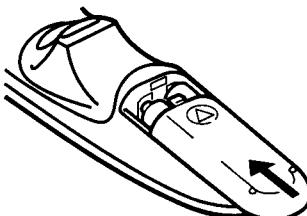


Appuyez sur le couvercle vers le bas et faites-le glisser.

2 Insérez les piles dans le compartiment.



3 Replacez le couvercle du compartiment des piles.



Faites glisser le couvercle vers le haut.

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

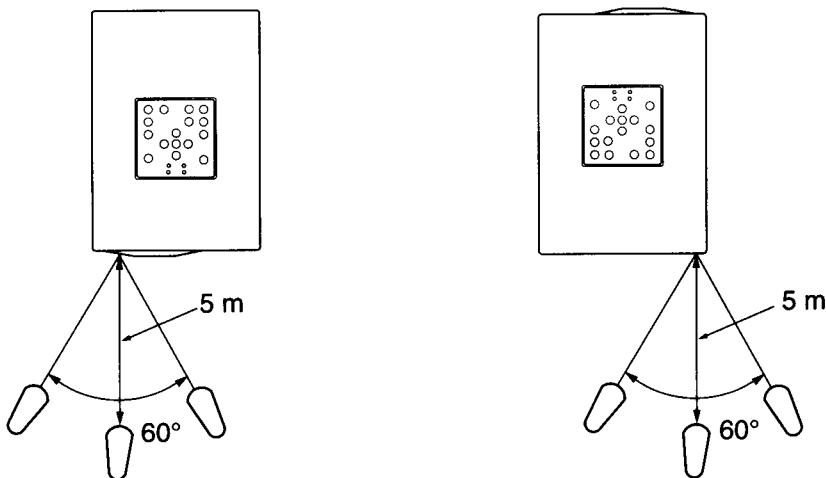


Pour vous assurer d'un fonctionnement correct, respectez les précautions suivantes.

- 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.
- Ne faites pas tomber la télécommande.
- Si les piles ont fuit dans la télécommande, essuyez le compartiment des piles et installez de nouvelles piles.

Plage d'utilisation de la télécommande

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.



AVANT D'UTILISER L'APPAREIL

COMMANDES ET TEMOINS SUR LE PROJECTEUR

TEMOIN DE REMPLACEMENT DE LAMPE (LAMP REPLACE)

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

TEMOIN DE LAMPE (LAMP)

Ce témoin s'éclaire faiblement lorsque le projecteur est allumé. Il s'éclaire intensément lorsque le projecteur est en mode d'attente.

TOUCHE DE MENU (MENU)

Utilisée pour activer ou désactiver le fonctionnement par MENU. (Reportez-vous à la page 19.)

TOUCHE D'IMAGE AUTO (AUTO IMAGE)

Utilisée pour activer la fonction d'IMAGE AUTO. (Reportez-vous à la page 29.)

TOUCHE DE MISE AU POINT (FOCUS)

Utilisée pour sélectionner le réglage de mise au point. (Reportez-vous à la page 23.)

TOUCHES DE PAGE (PAGE)

Utilisées pour passer à la page suivante/précédente des données de la carte mémoire branchée dans la fente de carte PC. Ces touches sont utilisées pour arrêter ou reprendre l'exécution de la fonction LECTURE AUTO. Les touches de page sont activées en mode MCI. (Reportez-vous à la page 34.)

TEMOIN D'ALARME DE TEMPERATURE (WARNING TEMP.)

Ce témoin clignote en rouge lorsque la température interne du projecteur est trop élevée. (Reportez-vous à la page 42.)

TEMOIN DE DISPONIBILITE (READY)

Ce témoin s'allume en vert lorsque le projecteur est prêt à être mis en marche.

TOUCHE DE MARCHE/ARRET D'ALIMENTATION (POWER)

Utilisé pour allumer ou éteindre le projecteur. (Reportez-vous à la page 22.)

TOUCHES DE POINTAGE

Utilisées pour déplacer le pointeur. (Reportez-vous à la page 19.)

BOUTON DE SELECTION

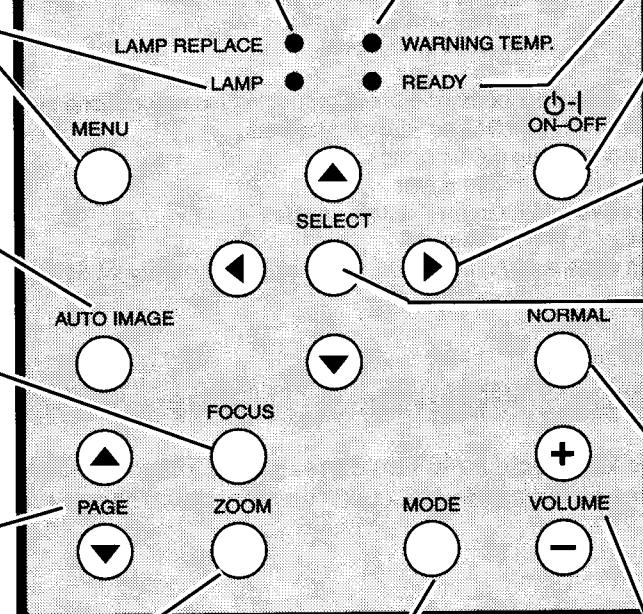
Utilisée pour exécuter l'élément sélectionné ou pour régler les valeurs de certains éléments dans l'AFFICHAGE DU MENU PRINCIPAL.

TOUCHE DE NORMAL (NORMAL)

Utilisée pour remettre tous les réglages de l'image aux réglages par défaut de l'usine. (Reportez-vous aux pages 29, 32.)

TOUCHES DE VOLUME (VOLUME)

Utilisées pour régler le volume. (Reportez-vous à la page 24.)



TOUCHE DE ZOOM (ZOOM)

Utilisée pour sélectionner le réglage du zoom. (Reportez-vous à la page 23.)

TOUCHE DE MODE (MODE)

Utilisée pour sélectionner la source d'entrée. (Reportez-vous aux pages 25, 31.)

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) FLECHE VERS LE HAUT/BAS/DROITE/GAUCHE du projecteur ou de la (des) télécommande(s).

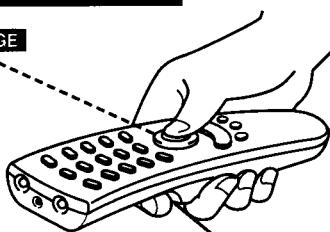
2 SELECTION DE L'ELEMENT

Sélectionnez l'élément voulu en appuyant sur le bouton de SELECTION.

REMARQUE: Le pointeur est l'icône du menu A L'ECRAN permettant de sélectionner l'élément. Reportez-vous aux illustrations de la section "SCHEMA EXPLICATIF DU MENU A L'ECRAN" ci-après.

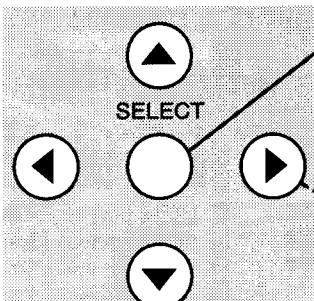
TELECOMMANDE SANS FIL

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.

Selectionne nel MENU

- 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 le bouton 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 (SELECT).
Pour plus de détails concernant les réglages respectifs, reportez-vous aux pages suivantes.

BARRE DE MENU



POINTEUR (cadre rouge) BOUTON DE SELECTION

ICONE D'ELEMENT

ECRAN



POINTEUR (cadre rouge)

TOUCHE DE POINTAGE (BAS)

MENU

ECRAN



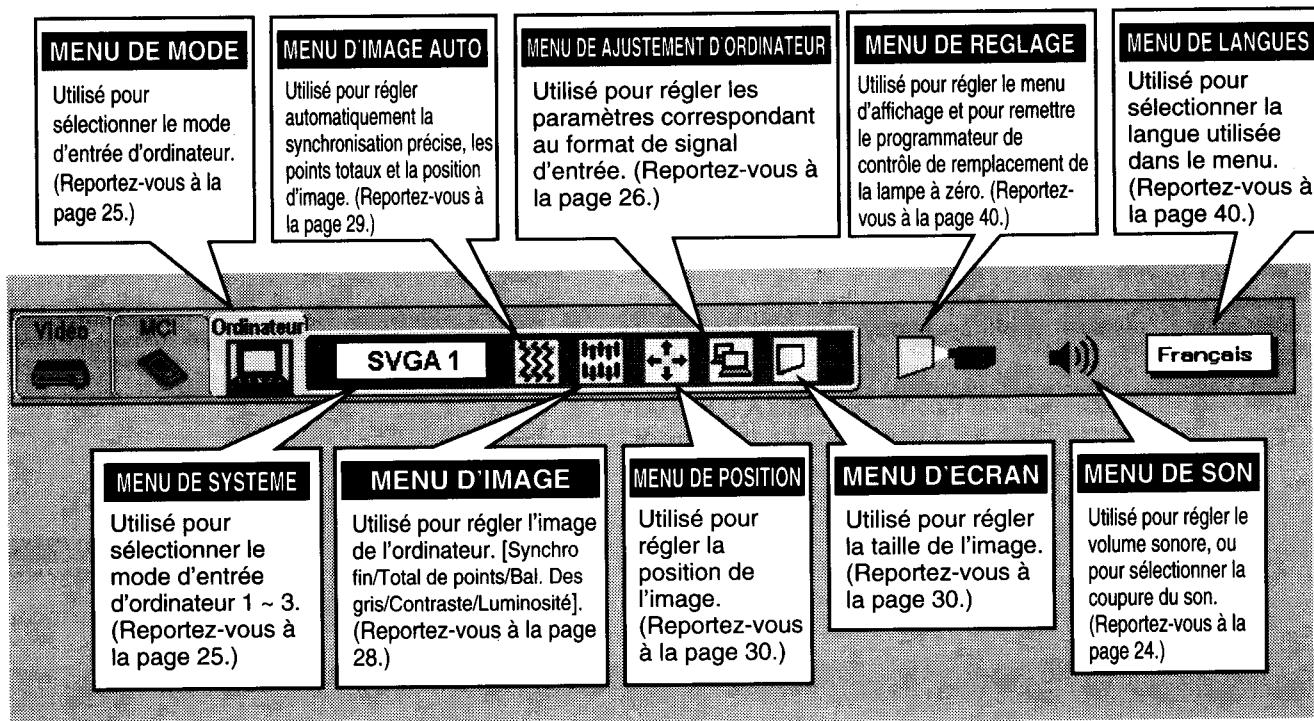
POINTEUR

AVANT D'UTILISER L'APPAREIL

BARRE DE MENU

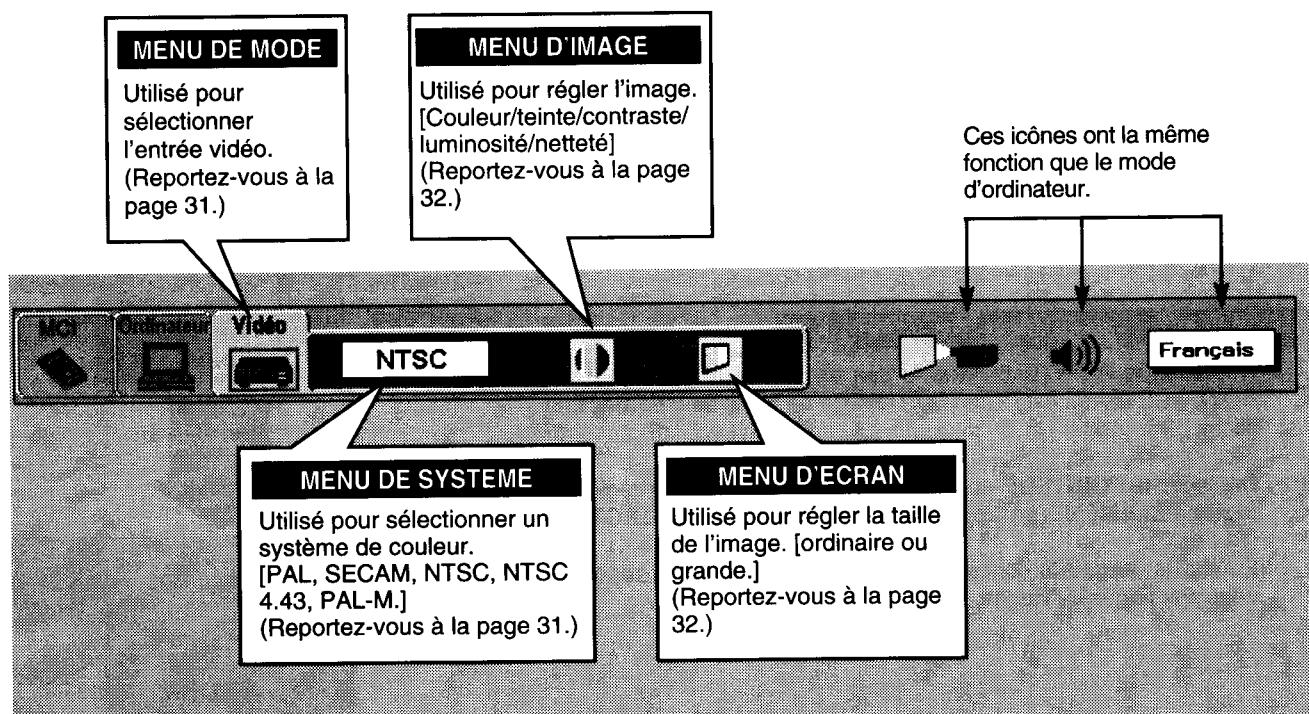
BARRE DE MENU EN MODE D'ORDINATEUR

Appuyez sur la TOUCHE MENU en mode d'ordinateur.



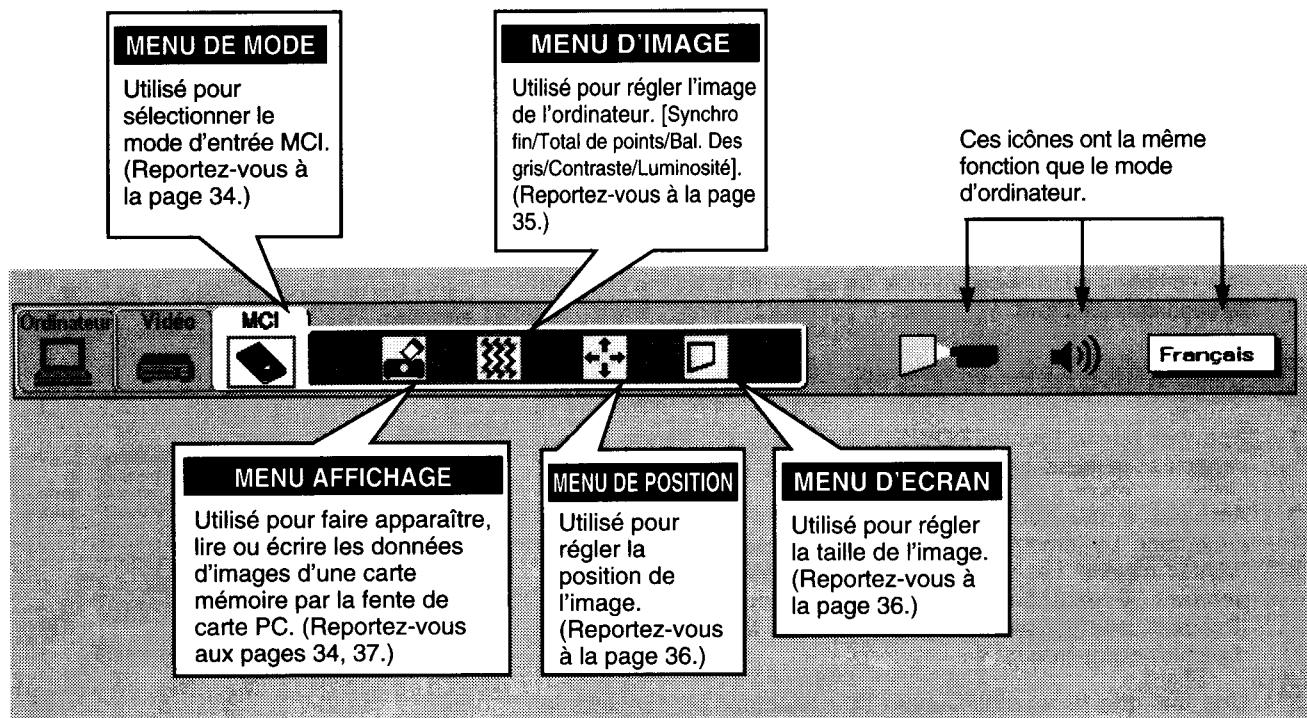
BARRE DE MENU EN MODE VIDEO

Appuyez sur la TOUCHE MENU en mode vidéo.



BARRE DE MENU EN MODE MCI

Appuyez sur la touche de menu en mode MCI.

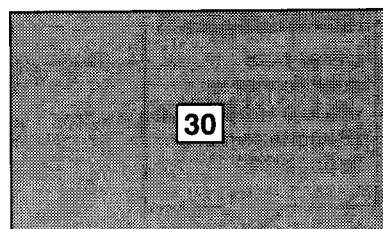


OPERATIONS DE BASE

MISE SOUS/HORS TENSION DU PROJECTEUR

Mise sous tension du projecteur

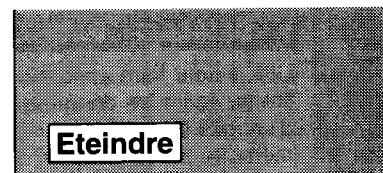
- 1** Accomplir tous les branchements périphériques (avec l'ordinateur, le magnétoscope, etc.) avant d'allumer le projecteur. (Pour plus de détails concernant le branchement de ces appareils, reportez-vous à la section "BRANCHEMENT DU PROJECTEUR" aux pages 10 à 15.)
- 2** Branchez le cordon d'alimentation 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 POWER de la télécommande ou du projecteur; le message "Eteindre" apparaît sur l'écran.
- 2** Appuyez à nouveau sur la touche POWER 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. Pour éteindre complètement l'appareil, 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. Appuyez sur la touche POWER pour la mettre en position d'arrêt.
2. Vérifiez si le filtre à air n'est pas bouché par de la poussière.
3. Eliminez la poussière à l'aide d'un aspirateur. (Reportez-vous à la section "ENTRETIEN ET NETTOYAGE DU FILTRE A AIR" à la page 42.)
4. Appuyez sur la touche POWER 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

Réglage du zoom

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

Zoom

Le message disparaît après 4 secondes.

Réglage de la mise au point

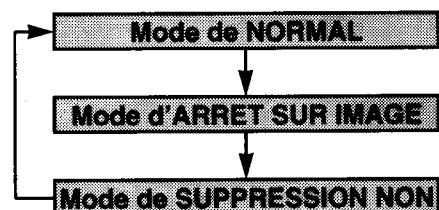
- 1** Appuyez sur la touche FOCUS du projecteur ou de la télécommande pour mettre l'appareil en mode de mise au point.
- 2** Réglez la mise au point de l'image en appuyant sur la touche de POINTAGE (HAUT/BAS).

Mise au point

Le message disparaît après 4 secondes.

FONCTION D'ARRET SUR IMAGE/IMAGE NOIRE

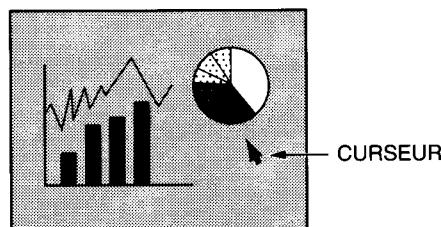
Appuyez sur la touche FREEZE/NO SHOW de la télécommande pour immobiliser l'image actuellement sur l'écran ou faire apparaître une image noire. Cette fonction sera annulée si vous appuyez à nouveau sur la touche FREEZE/NO SHOW ou sur une autre touche de fonction.



FONCTION DE CURSEUR

Ce projecteur peut faire apparaître un curseur lorsque vous appuyez sur la touche de curseur de la télécommande. Le curseur peut être commandé à l'aide des touches FLECHE VERS LE HAUT/BAS/GAUCHE/DROITE. Pour mettre la fonction curseur hors service, appuyez à nouveau sur la touche CURSOR.

REMARQUE: Les réglages de curseur réglés avec le logiciel "Imageur à carte média" ne sont pas utilisables sur ce projecteur.



REGLAGE DU SON

Opération directe

Réglage du volume sonore

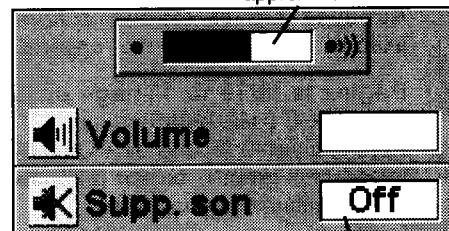
Appuyez sur les touches VOLUME (+/-) (sur le projecteur ou sur les télécommandes) pour régler le volume. La zone de dialogue du volume apparaît sur l'écran pendant quelques secondes.

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

Réglage 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 les touches de volume.

Indique le niveau approximatif du volume.



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

L'affichage disparaît après 4 secondes.

Opération par menu

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

Volume

Déplacez la flèche vers ▲ ou ▼ de "Volume" en appuyant sur les touches de POINTAGE (HAUT/BAS). Pour augmenter le volume, pointez la flèche vers ▲ puis appuyez sur le bouton de SELECTION. Pour diminuer le volume, pointez la flèche vers ▼ puis appuyez sur le bouton de SELECTION.



Indique le niveau approximatif de l'élément.

Déplacez la flèche sur l'élément puis appuyez sur le bouton de SELECTION.

Déplacez la flèche sur ▲ ou ▼, puis appuyez sur le bouton de SELECTION.

Pour quitter le menu du son.

Supp. son

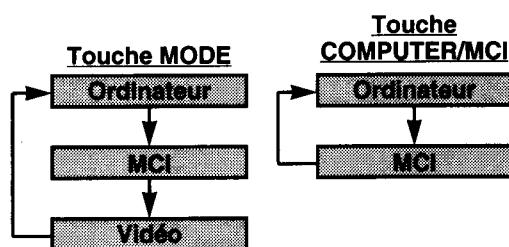
Pour couper le son audio, pointez la flèche vers "Supp. son" puis appuyez sur le bouton de SELECTION. L'affichage de coupure du son passe de On à Off et le son est coupé. Pour rétablir le son à son niveau de volume précédent, mettez la coupure du son sur Off.

MODE D'ORDINATEUR

SELECTION DU MODE D'ORDINATEUR

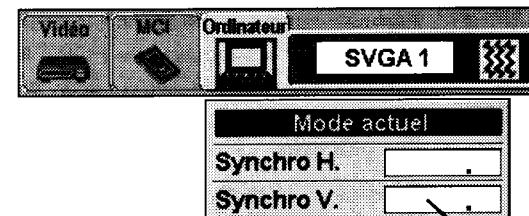
Opération directe

Appuyez sur la touche MODE du projecteur ou sur la touche COMPUTER/MCI de la télécommande. Sélectionnez le mode parmi Ordinateur, Vidéo ou MCI.



Opération 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.



Fournit les informations de l'ordinateur détecté par le projecteur.

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

Système de multi-balayage automatique

Ce projecteur s'adapte automatiquement à la plupart des différents types d'ordinateur de spécifications VGA, SVGA ou XGA. (Reportez-vous à la section "SPECIFICATIONS DES ORDINATEURS COMPATIBLES" à la page 27.). 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 26.)

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.)



CASE DE SYSTEME
Affiche le système actuellement sélectionné.

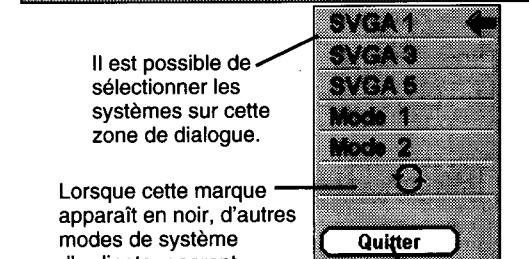
Selection manuelle du système d'ordinateur

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

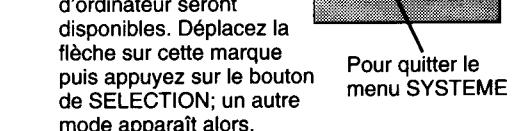
- 1 Appuyez sur la touche MENU; le MENU A L'ECRAN apparaît alors. Appuyez sur les touches de POINTAGE (GAUCHE/DROITE) pour sélectionner SYSTEME, puis appuyez sur le bouton de SELECTION. Une autre zone de dialogue MODE D'ORDINATEUR apparaît.
- 2 Appuyez sur la touche de POINTAGE (BAS); une icône à flèche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



Système actuellement sélectionné



Il est possible de sélectionner les systèmes sur cette zone de dialogue.
Lorsque cette marque apparaît en noir, d'autres modes de système d'ordinateur seront disponibles. Déplacez la flèche sur cette marque puis appuyez sur le bouton de SELECTION; un autre mode apparaît alors.



Pour quitter le menu SYSTEME

REGLAGE D'ORDINATEUR

Ce projecteur peut reconnaître automatiquement 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 reconnu par 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 des signaux d'entrée. Il est donc possible de rappeler au besoin un réglage particulier pour un ordinateur spécifique.

- 1** Appuyez sur la touche MENU; le MENU A L'ECRAN apparaît alors. Appuyez sur les touches de POINTAGE (GAUCHE/DROITE) pour sélectionner ADJ.ORDINAT. , puis appuyez sur le bouton de SELECTION. Une autre zone de dialogue du menu "Réservoir où?" apparaît alors.
- 2** Dans cette zone de dialogue, vous pouvez mémoriser le paramètre dans la zone de "Mode 1" à "Mode 8". 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 "Mémorisér".
- 3** Une fois que le mode est sélectionné, la zone de dialogue de réglage de paramètre apparaît. Réglez l'élément voulu qui soit adapté à votre ordinateur.

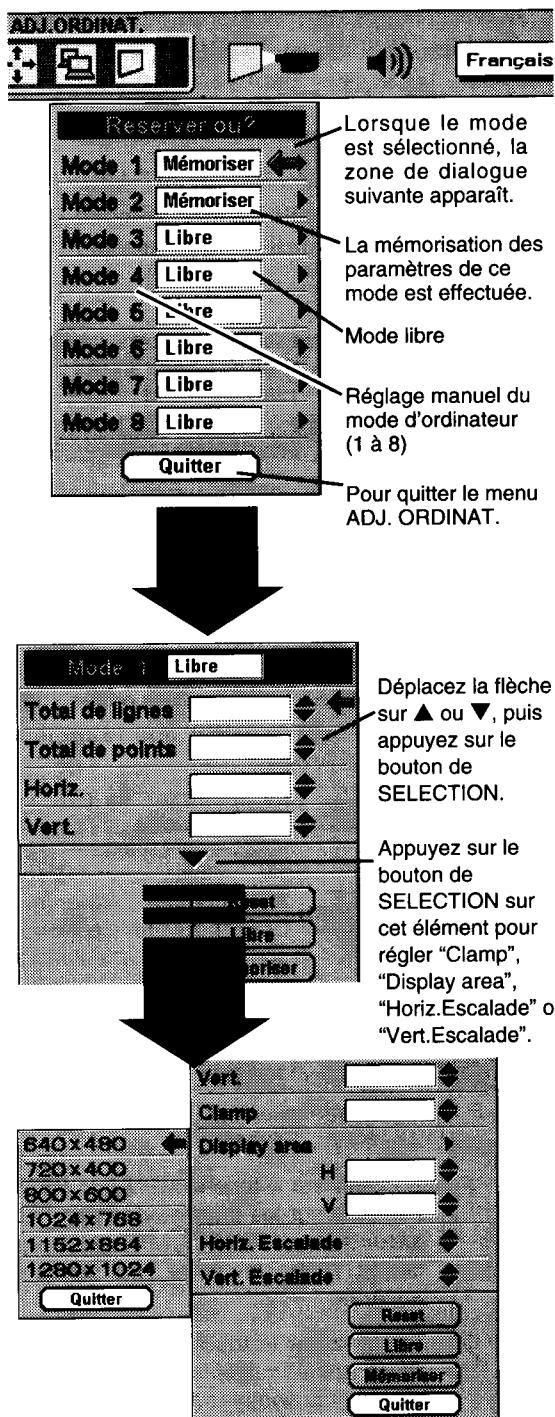
Total de lignes	Nombre total de lignes verticales. Réglez le nombre correspondant à l'image de votre ordinateur.
Total de points	Nombre total de points dans une période horizontale. Réglez le nombre correspondant à l'image de votre ordinateur.
Horiz.	Réglage de la position horizontale de l'image. Si l'image n'est pas située bien au centre de l'écran, réglez cet élément.
Vert.	Réglage de la position verticale de l'image. Si l'image n'est pas située bien au centre de l'écran, réglez cet élément.
Clamp	Réglage du niveau de serrage. Si l'image comporte des barres foncées, effectuez ce réglage.
Hauteur	Réglage de la hauteur verticale de l'image.
Largeur	Réglage de la largeur horizontale de l'image.

- 4** Une fois que le réglage des données de paramètres est effectué, sélectionnez "Mémorisér" puis appuyez sur le bouton de SELECTION. La zone de dialogue "OK?" apparaît pour demander confirmation.

Ces touches fonctionnent de la manière suivante.

Reset Rappel des données de paramètres réglées précédemment.
Libre Effacement des données réglées précédemment dans le mode sélectionné.
Mémorisér Mémorisation des paramètres.
Quitter Pour quitter le menu ADJ. D'ORDINAT.

- 5** Pour sélectionner manuellement le mode réglé dans le menu ADJ. ORDINAT., sélectionnez le mode dans le menu SYSTEME. (Reportez-vous à la page 25.)



SPECIFICATIONS DES ORDINATEURS COMPATIBLES

Ce projecteur accepte les signaux de tous les ordinateurs de fréquences V et H mentionnés ci-dessous, et inférieures à 160 MHz d'horloge de points.

AFFICHAGE A L'ECRAN	RESOLUTION	Fréquence horizontale (Hz)	Fréquence verticale (Hz)	AFFICHAGE A L'ECRAN	RESOLUTION	Fréquence horizontale (Hz)	Fréquence verticale (Hz)
VGA 1	640 x 480	31,47	59,88	XGA 5	1024 x 768	60,31	74,92
VGA 2	720 x 400	31,47	70,09	XGA 6	1024 x 768	48,50	60,02
VGA 3	640 x 400	31,47	70,09	XGA 7	1024 x 768	44,00	54,58
VGA 4	640 x 480	37,86	74,38	XGA 8	1024 x 768	63,48	79,35
VGA 5	640 x 480	37,86	72,81	XGA 9	1024 x 768 (Entrelacement)	36,00	43,59
VGA 6	640 x 480	37,50	75,00	XGA 10	1024 x 768	62,04	77,07
VGA 7	640 x 480	43,269	85,00	XGA 11	1024 x 768	61,00	75,70
MAC LC13	640 x 480	34,97	66,60	XGA 12	1024 x 768 (Entrelacement)	35,522	43,48
MAC 13	640 x 480	35,00	66,67	XGA 13	1024 x 768	46,90	58,20
MAC1 6	832 x 624	49,72	74,55	XGA 14	1024 x 768	47,00	58,30
MAC 19	1024 x 768	60,24	75,08	XGA15	1024 x 768	58,03	72,0
MAC21	1152 x 870	68,68	75,06	SXGA 1	1152 x 864	64,20	70,40
MAC	1280 x 960	75,00	75,08	SXGA 2	1280 x 1024	62,50	58,60
MAC	1280 x 1024	80,00	75,08	SXGA 3	1280 x 1024	63,90	60,00
RGB	768 x 576 (Entrelacement)	15,625	25	SXGA 4	1280 x 1024	63,34	59,98
RGB	640 x 480 (Entrelacement)	15,734	30	SXGA 5	1280 x 1024	63,74	60,01
SVGA 1	800 x 600	35,156	56,25	SXGA 6	1280 x 1024	71,69	67,19
SVGA 2	800 x 600	37,88	60,32	SXGA 7	1280 x 1024	81,13	76,107
SVGA 3	800 x 600	46,875	75,00	SXGA 8	1280 x 1024	63,98	60,02
SVGA 4	800 x 600	53,674	85,06	SXGA 9	1280 x 1024	79,976	75,025
SVGA 5	800 x 600	48,08	72,19	SXGA 10	1280 x 960	60,00	60,00
SVGA 6	800 x 600	37,90	61,03	SXGA 11	1152 x 900	61,20	65,20
SVGA 7	800 x 600	34,50	55,38	SXGA 12	1152 x 900	71,40	75,60
SVGA 8	800 x 600	38,00	60,51	SXGA 13	1280 x 1024 (Entrelacement)	50,00	43,00
SVGA 9	800 x 600	38,60	60,31	SXGA 14	1280 x 1024 (Entrelacement)	50,00	47,00
SVGA 10	800 x 600	32,70	51,09	SXGA 15	1280 x 1024	63,37	60,01
SVGA 11	800 x 600	38,00	60,51	SXGA 16	1280 x 1024	76,97	72,00
XGA 1	1024 x 768	48,36	60,00	SXGA 17	1152 x 900	61,85	66,00
XGA 2	1024 x 768	68,677	84,997	SXGA 18	1280 x 1024 (Entrelacement)	46,43	43,35
XGA 3	1024 x 768	60,023	75,03	SXGA 19	1280 x 1024	63,79	60,18
XGA 4	1024 x 768	56,47	70,07	SXGA 20	1280 x 1024	91,146	85,024

REMARQUE: Les spécifications sont sujettes à changements sans préavis.

REGLAGE D'IMAGE

Réglage 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. Déplacez la flèche sur ▲ ou ▼ de l'élément que vous voulez changer en appuyant sur les touches de POINTAGE (HAUT/BAS). Pour augmenter la valeur, pointez la flèche vers ▲ puis appuyez sur le bouton de SELECTION. Pour diminuer la valeur, pointez la flèche sur ▼ puis appuyez sur le bouton de SELECTION.

Synchro fin

Réglez l'image comme voulu pour éliminer le tremblement de l'affichage. (De 0 à 127)

Total de points

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

Balance des blancs (rouge/vert/bleu)

Pointez sur ▼ pour obtenir une couleur d'image plus claire, et sélectionnez ▲ pour obtenir une couleur d'image plus foncée. (De 0 à 63)

Contraste

Pointez la flèche vers ▼ pour obtenir une image moins contrastée, et sélectionnez ▲ pour obtenir une image plus contrastée. (De 0 à 63)

Luminosité

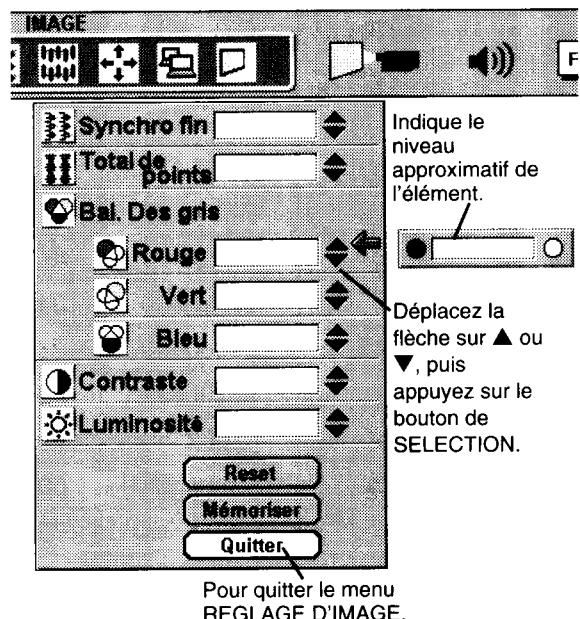
Pointez la flèche vers ▼ pour obtenir une image plus sombre, et sélectionnez ▲ pour obtenir une image plus claire. (De 0 à 63)

Ces touches fonctionnent de la manière suivante.

Reset Pour rappeler les données réglées précédemment.

Mémorisér Pour mémoriser les données réglées.

Quitter Pour quitter le menu REGLAGE D'IMAGE.



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. Une autre zone de dialogue du menu IMAGE AUTO apparaît alors.

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 28.)

Total de points Nombre total de points dans une période horizontale. Vous pouvez régler manuellement cet élément. (Reportez-vous à la page 28.)

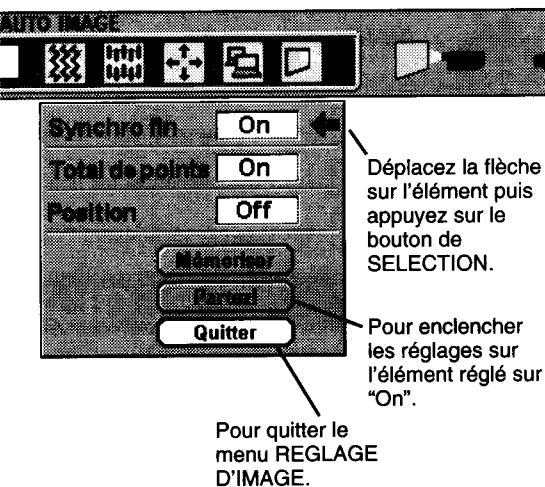
Position Réglage de la position de l'image. Vous pouvez régler manuellement cet élément. (Reportez-vous à la page 30.)

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.

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 section REGLAGE D'IMAGE à la page 28 pour régler la "Synchro fin" ou les "Total de points", et à la section REGLAGE DE LA POSITION D'IMAGE à la page 30 pour régler la position 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 les télécommandes). L'affichage "Normal" apparaît alors sur l'écran pendant quelques secondes.



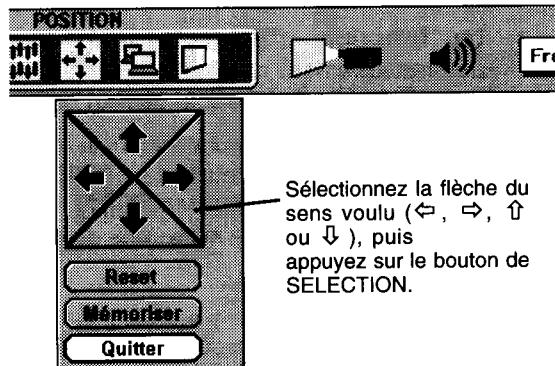
REGLAGE DE LA POSITION D'IMAGE

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. Une autre zone de dialogue du menu POSITION D'IMAGE apparaît alors.
- 2** Déplacez la flèche dans le sens (\leftarrow , \rightarrow , \uparrow ou \downarrow) que vous voulez régler en appuyant sur les touches de POINTAGE (HAUT/BAS), puis appuyez sur le bouton de SELECTION.

Ces touches fonctionnent de la manière suivante.

- Reset** Pour rappeler les données réglées précédemment.
- Mémorisé** Pour mémoriser les données réglées.
- Quitter** Pour quitter le menu POSITION D'IMAGE.



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** Pour régler la taille d'image ou établir une image panoramique, déplacez la flèche sur Zoom numérique en appuyant sur la (les) touche(s) FLECHE VERS LE HAUT/BAS, puis appuyez sur le bouton de SELECTION. Le menu A L'ECRAN et le menu REGLAGE D'ECRAN disparaissent alors. L'icône en forme de loupe et le message "D.Zoom" apparaissent pour indiquer le mode de zoom numérique.
- 3** Pour annuler le mode de zoom numérique, appuyez sur d'autres touches à l'exception des touches SELECTION / DECLIC AVANT / FLECHE VERS LE HAUT/BAS/GAUCHE/DROITE / LASER / CURSOR. Pour régler l'image à la taille de l'écran (1024 x 768), appuyez sur la touche NORMAL.
- 4** Pour rétablir la taille originale de l'image, sélectionnez "Vrai" dans la zone de dialogue. Lorsque la taille d'image originale est plus grande que la taille de l'écran (1024 x 768), ce projecteur passe automatiquement en mode de zoom digital.

Fonction d'extension

Pour agrandir la taille de l'image, appuyez sur le bouton de SELECTION. L'image est agrandie par degrés. La taille maximum de l'image projetée en mode d'extension est quatre fois plus grande que la taille de l'écran (1024 x 768).

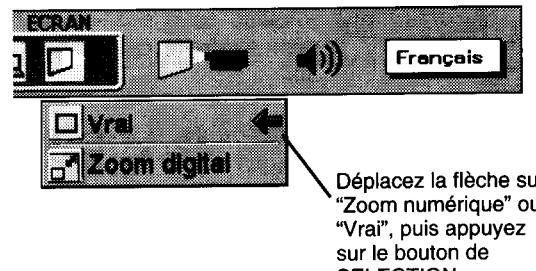
Fonction de compression

Pour compresser la taille de l'image, appuyez sur le bouton de DECLIC AVANT. La taille de l'image est réduite par degrés. La taille minimum de l'image projetée en mode de compression est de 640 x 480 en VGA, de 800 x 600 en SVGA, de 1024 x 768 en XGA et SXGA.

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.

- 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".

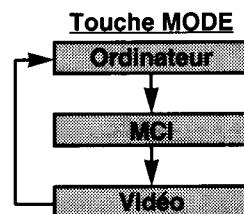


MODE VIDEO

SELECTION DU MODE VIDEO

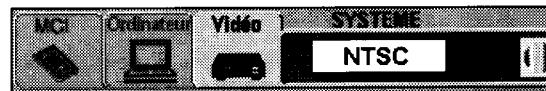
Opération directe

Appuyez sur la touche MODE du projecteur ou sur la touche VIDEO des télécommandes. Sélectionnez le mode parmi Ordinateur, Vidéo ou MCI.



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

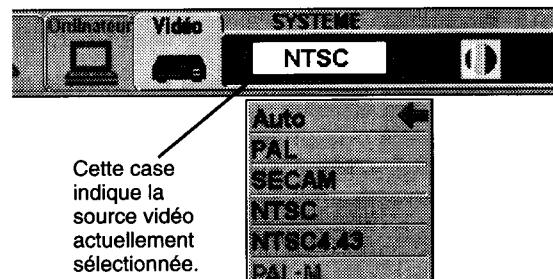
- 1 Appuyez sur la touche MENU; le MENU A L'ECRAN apparaît alors. Appuyez sur les touches de POINTAGE GAUCHE/DROITE pour sélectionner SYSTEME, puis appuyez sur le bouton de SELECTION. Une autre zone de dialogue du menu SYSTEME VIDEO apparaît alors.
- 2 Appuyez sur la touche FLECHE VERS LE BAS; une flèche 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, sélectionnez le système manuellement.

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

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 ou PAL-M.



Cette case indique la source vidéo actuellement sélectionnée.

REGLAGE D'IMAGE

Réglage 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. Déplacez la flèche sur ▲ ou ▼ de l'élément que vous voulez changer en appuyant sur les touches de POINTAGE (HAUT/BAS). Pour augmenter la valeur, pointez la flèche vers ▲ puis appuyez sur le bouton de SELECTION. Pour diminuer la valeur, pointez la flèche sur ▼ puis appuyez sur le bouton de SELECTION.

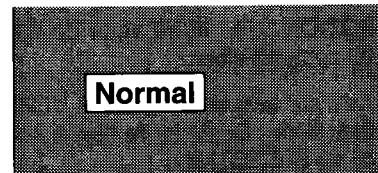
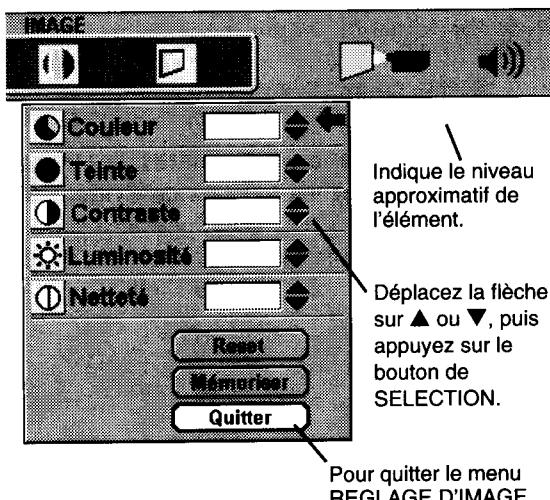
Couleur	Pointez vers ▼ pour obtenir une image aux couleurs plus claires, et sélectionnez ▲ pour obtenir une image aux couleurs plus foncées. (De 0 à 63)
Teinte	Pointez vers ▼ pour obtenir une teinte plus violette, et sélectionnez ▲ pour obtenir une teinte plus verte. (De 0 à 63)
Contraste	Pointez la flèche vers ▼ pour obtenir une image moins contrastée, et sélectionnez ▲ pour obtenir une image plus contrastée. (De 0 à 63)
Luminosité	Pointez la flèche vers ▼ pour obtenir une image plus sombre, et sélectionnez ▲ pour obtenir une image plus claire. (De 0 à 63)
Netteté	Pointez la flèche vers ▼ pour obtenir une image plus douce, et sélectionnez ▲ pour obtenir une image plus nette. (De 0 à 63.)

Ces touches fonctionnent de la manière suivante.

- | | |
|------------------|---|
| Reset | Pour rappeler les données réglées précédemment. |
| Mémorisér | Pour mémoriser les données. |
| Quitter | Pour quitter 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 les télécommandes). L'affichage "Normal" apparaît alors sur l'écran pendant quelques secondes.

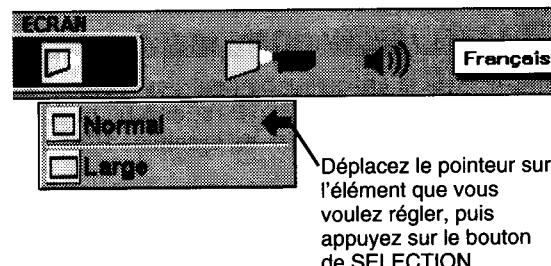


REGLAGE DE L'ECRAN D'IMAGE

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 FLECHE VERS LE 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	Compression verticale de l'image pour obtenir une taille d'image vidéo plus large avec un taux d'aspect de 16 x 9.



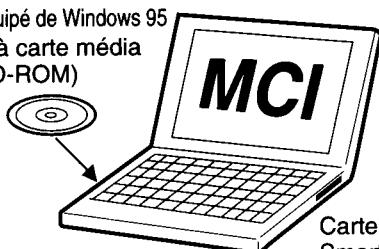
MODE MCI

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

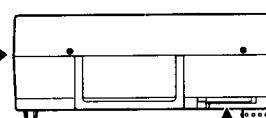
Imageur à carte média
(CD-ROM)



Appareil photo
numérique



Carte PC ou
SmartMedia
(avec adaptateur)
SmartMedia (avec adaptateur)



FENTE DE CARTE PC



Données 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.

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 PC 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.

Mise en place d'une carte PC 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: N'introduisez pas la carte à l'envers. Vous risqueriez d'endommager la carte.

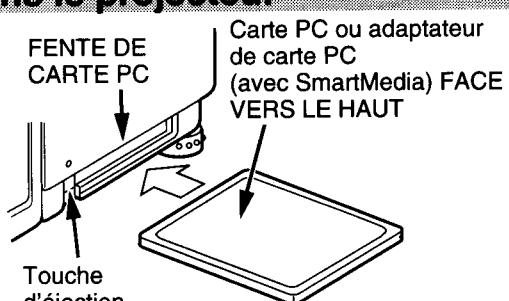
RETRAIT

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.

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.



AFFICHAGE DES DONNEES DE LA CARTE MEMOIRE

Affichage des données sur écran

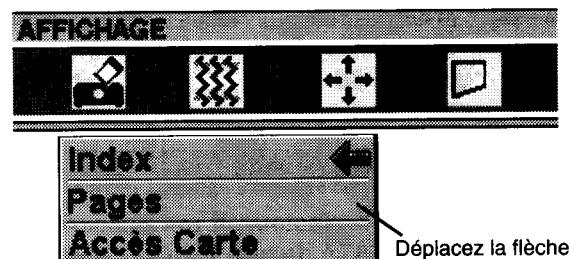
- 1** Lorsque la carte mémoire est insérée dans la fente de carte PC, le mode MCI est automatiquement établi et la première Page de l'Index utilisé en dernier est projetée sur l'écran. (Pour faire passer manuellement le mode Vidéo/Ordinateur au mode MCI, appuyez sur la touche MODE du projecteur ou sur la touche COMPUTER/MCI de la télécommande, ou sélectionnez le mode MCI sur le menu à l'écran en vous reportant à la page 25.)
 - 2** Pour changer de page, appuyez sur les touches PAGE (^) ou (v). Pour sélectionner l'index ou la page décrits dans le tableau, suivez les instructions de la sélection d'index et de la sélection de page.
- Ce projecteur ne peut projeter que les données d'image éditées avec l'imageur à carte média ou les données de type Bit Map ou de type JPEG 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.

Index et Page

Les données éditées avec l'imageur à carte média forment un Index composé de plusieurs Pages. Pour projeter la Page, sélectionnez l'Index puis sélectionnez la Page dans l'Index.

Selection d'index

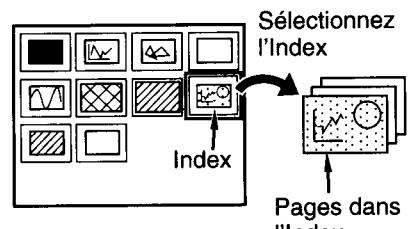
- 1** Appuyez sur la touche MENU; le menu à l'écran apparaît alors. Appuyez sur les touches FLECHE VERS LA GAUCHE/DROITE pour sélectionner AFFICHAGE et appuyez sur le bouton de SELECTION. Une autre zone de dialogue REGLAGE DE VISUALISATION apparaît alors.
- 2** Appuyez sur la touche FLECHE VERS LE BAS; 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 FLECHE VERS LE HAUT/BAS/GAUCHE/DROITE pour déplacer l'index que vous voulez projeterz, 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 sur l'élément puis 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 FLECHE VERS LA GAUCHE/DROITE pour sélectionner AFFICHAGE et appuyez sur le bouton de SELECTION. Une autre zone de dialogue REGLAGE DE VISUALISATION apparaît alors.
- 2** Appuyez sur la touche FLECHE VERS LE 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 FLECHE VERS LE 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.



Sélectionnez l'Index

Pages dans l'Index

REGLAGE D'IMAGE

Réglage 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. Déplacez la flèche sur ▲ ou ▼ de l'élément que vous voulez changer en appuyant sur les touches de POINTAGE (HAUT/BAS). Pour augmenter la valeur, pointez la flèche vers ▲ puis appuyez sur le bouton de SELECTION. Pour diminuer la valeur, pointez la flèche sur ▼ puis appuyez sur le bouton de SELECTION.

Synchro fin

Réglez l'image comme voulu pour éliminer le tremblement de l'affichage. (De 0 à 127)

Total de points

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

Balance des blancs (rouge/vert/bleu)

Pointez sur ▼ pour obtenir une couleur d'image plus claire, et sélectionnez ▲ pour obtenir une couleur d'image plus foncée. (De 0 à 63)

Contraste

Pointez la flèche vers ▼ pour obtenir une image moins contrastée, et sélectionnez ▲ pour obtenir une image plus contrastée. (De 0 à 63)

Luminosité

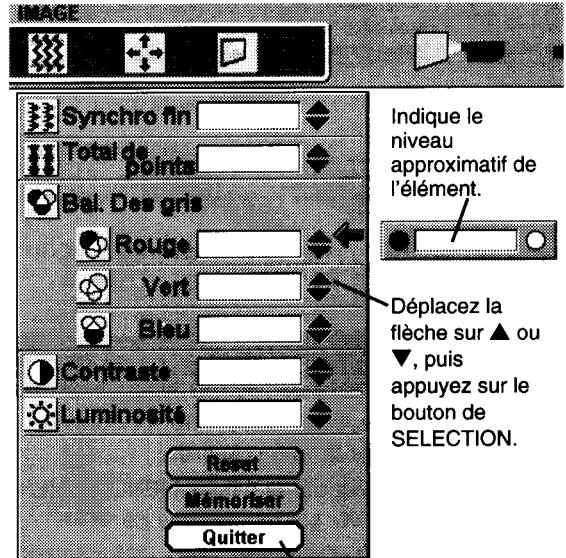
Pointez la flèche vers ▼ pour obtenir une image plus sombre, et sélectionnez ▲ pour obtenir une image plus claire. (De 0 à 63)

Ces touches fonctionnent de la manière suivante.

Reset Pour rappeler les données réglées précédemment.

Mémorisér Pour mémoriser les données réglées.

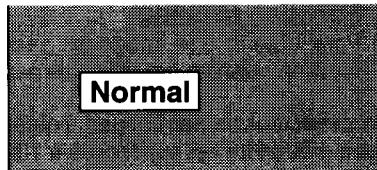
Quitter Pour quitter le menu REGLAGE D'IMAGE.



Pour quitter 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 les télécommandes). 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.

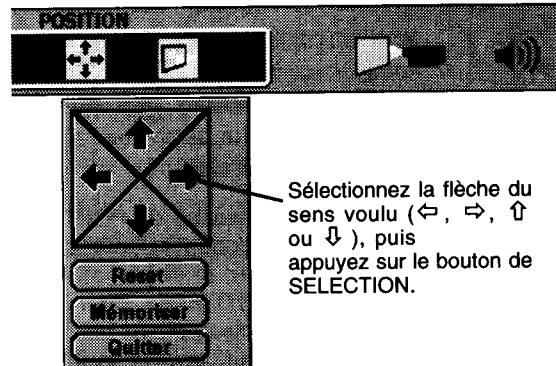
- 1** Appuyez sur la touche MENU; le MENU A L'ECRAN apparaît alors.
Appuyez sur les touches de POINTAGE (GAUCHE/DROITE) pour sélectionner POSITION , puis appuyez sur le bouton de SELECTION. Une autre zone de dialogue du menu POSITION D'IMAGE apparaît alors.
- 2** Déplacez la flèche dans le sens (\leftarrow , \rightarrow , \uparrow ou \downarrow) que vous voulez régler en appuyant sur les touches de POINTAGE (HAUT/BAS), puis appuyez sur le bouton de SELECTION.

Ces touches fonctionnent de la manière suivante.

Reset Pour rappeler les données réglées précédemment.

Mémorisér Pour mémoriser les données réglées.

Quitter Pour quitter le menu POSITION D'IMAGE.



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** Pour régler la taille d'image ou établir une image panoramique, déplacez la flèche sur Zoom numérique en appuyant sur la (les) touche(s) FLECHE VERS LE HAUT/BAS, puis appuyez sur le bouton de SELECTION. Le menu A L'ECRAN et le menu REGLAGE D'ECRAN disparaissent alors. L'icône en forme de loupe et le message "D.Zoom" apparaissent pour indiquer le mode de zoom numérique.
- 3** Pour annuler le mode de zoom numérique, appuyez sur d'autres touches à l'exception des touches SELECTION / DECLIC AVANT / FLECHE VERS LE HAUT/BAS/GAUCHE/DROITE / LASER / CURSOR. Pour régler l'image à la taille de l'écran (1024 x 768), appuyez sur la touche NORMAL.
- 4** Pour rétablir la taille originale de l'image, sélectionnez "Vrai" dans la zone de dialogue.

Fonction d'extension

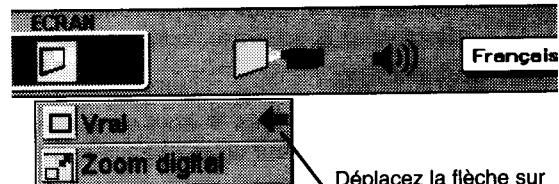
Pour agrandir la taille de l'image, appuyez sur le bouton de SELECTION. L'image est agrandie par degrés. La taille maximum de l'image projetée en mode d'extension est quatre fois plus grande que la taille de l'écran (1024 x 768).

Fonction de compression

Pour compresser la taille de l'image, appuyez sur le bouton de DECLIC AVANT. La taille de l'image est réduite par degrés. La taille minimum de l'image projetée en mode de compression est de 640 x 480 en VGA, de 800 x 600 en SVGA, de 1024 x 768 en XGA et SXGA.

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.



Déplacez la flèche sur "Zoom numérique" ou "Vrai", puis appuyez sur le bouton de SELECTION.

- 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.

ECRITURE DE DONNEES DANS LA CARTE MEMOIRE

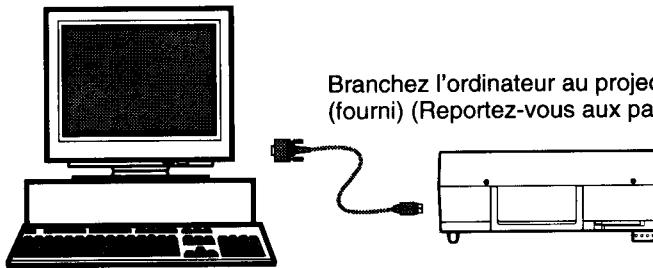
Il est possible d'écrire ou de lire les données éditées avec l'imageur de carte média dans l'ordinateur à partir de la carte mémoire avec l'ordinateur ou ce projecteur.

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

Accès à la carte avec le projecteur

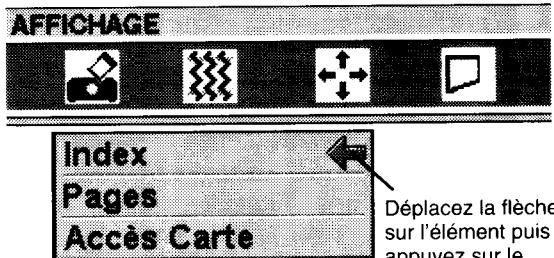
Si votre ordinateur n'est pas équipé du dispositif d'écriture de carte PC, vous pouvez écrire ou lire les données en effectuant le branchement au projecteur.

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



Branchez l'ordinateur au projecteur à l'aide d'un câble MCI.
(fourni) (Reportez-vous aux pages 11 et 13.)

- 1** Branchez le projecteur à votre ordinateur à l'aide d'un câble MCI (fourni). (Référez-vous à la section "BRANCHEMENT DE 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 pour sélectionner AFFICHAGE, puis appuyez sur le bouton de SELECTION. Un autre affichage réglage de visualisation apparaît.
- 3** Appuyez sur la touche FLECHE VERS LE BAS; une flèche rouge apparaît. Déplacez la flèche sur Accès carte en appuyant sur la touche FLECHE VERS LE 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 MCI avant d'allumer ces appareils. N'appuyez sur aucune touche pendant que vous lisez/écrivez les données par l'intermédiaire du câble MCI. Ces opérations seraient alors annulées et les données de la carte mémoire pourraient être endommagées.

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

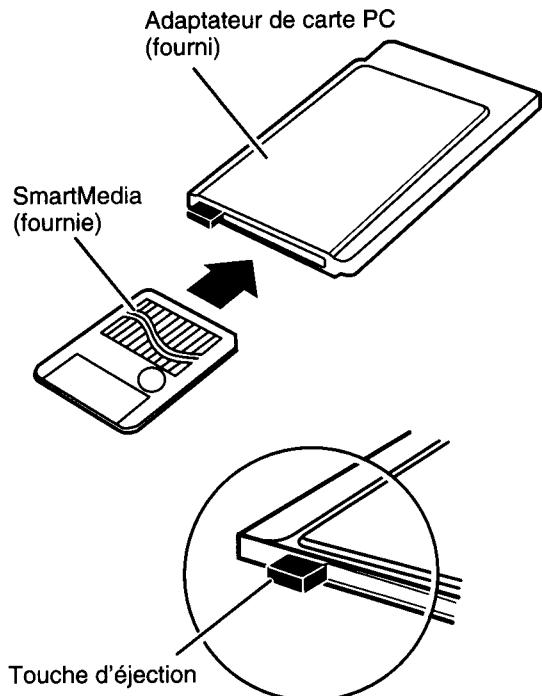
- Le côté face de SmartMedia possède une zone de contact sur sa surface. Le côté face de l'adaptateur de carte PC possède une touche d'éjection sur le côté gauche de la fente.
- N'introduisez pas la SmartMedia à l'envers. Vous risqueriez d'endommager la carte et les données.

DEPOSE

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

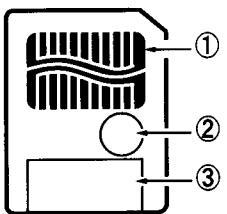
REMARQUE

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



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.

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

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)

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 FLECHE VERS LE 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 sans bruit vidéo sur l'écran lorsque la source vidéo est débranchée ou éteinte.

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 "Arrêt".)

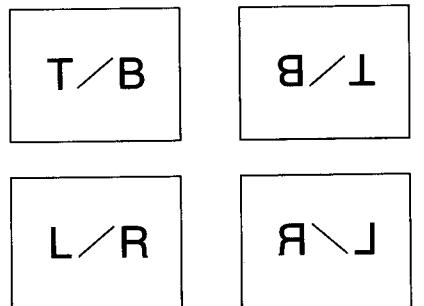
- Affichage de préparatifs
(Affichage de compte à rebours)
- Affichage de mode
- Affichage de volume
- Affichage de coupure du son
- Affichage normal

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.



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

Arrière Lorsque cette fonction est sur la position "On", l'image inversée haut/bas et 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.

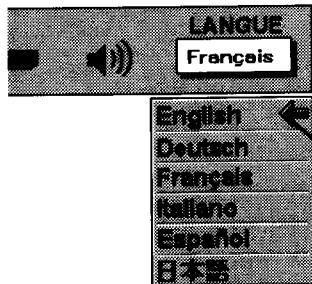
Rempl. lampe La fonction d'âge de la lampe permet de remettre le programmeur de contrôle de remplacement de la lampe à zéro. Lorsque vous remplacez la lampe, utilisez cette fonction pour remettre le programmeur de contrôle de remplacement de la lampe à zéro. (Reportez-vous à la page 43.)

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 FLECHE VERS LE 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 ordinateur. Les touches FLECHE VERS LE HAUT/BAS/GAUCHE/DROITE et les deux boutons de DECLIC 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 14 à 15.)
- 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 FLECHE VERS LE HAUT/BAS/GAUCHE/DROITE, le bouton de SELECTION et le bouton DECLIC AVANT de la télécommande sans fil.

TOUCHE FLECHE VERS LE HAUT/BAS/GAUCHE/DROITE

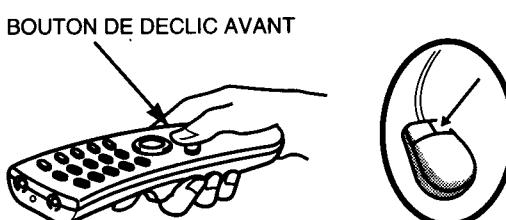
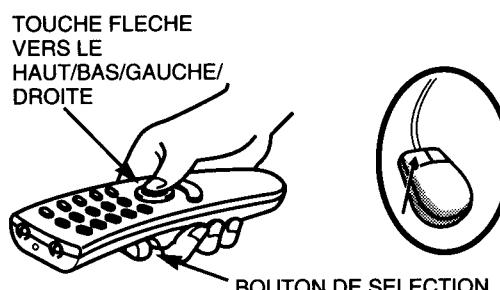
Utilisée pour déplacer le pointeur. Le pointeur se déplace en fonction du sens dans lequel vous appuyez sur la touche.

Bouton de SELECTION (DECLIC ARRIERE)

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

DECLIC AVANT

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.



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. Eliminez la poussière du filtre 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.

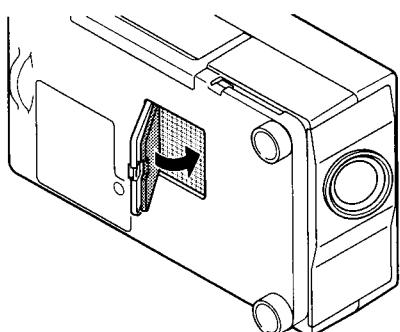
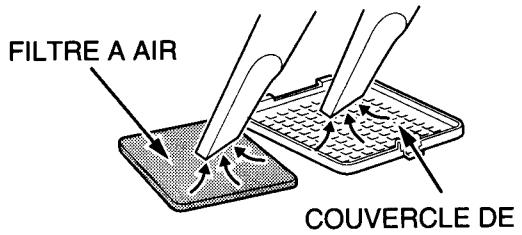
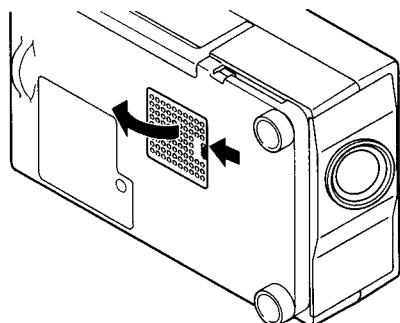
Pour nettoyer les filtres à air, suivez la méthode ci-dessous:

- 1** Eteignez l'appareil et débranchez le cordon d'alimentation secteur de la prise secteur.
- 2** Retirez le couvercle du filtre à air. Appuyez latéralement sur le verrou du couvercle et soulevez le couvercle.
- 3** Retirez le filtre à air du couvercle de filtre.
- 4** Nettoyez le filtre à air à l'aide d'un aspirateur.
- 5** Remettez le filtre à air en place. Veillez à ce que le couvercle du filtre à air soit inséré 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.



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 être 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.

Témoin 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.

Remplacement de la lampe



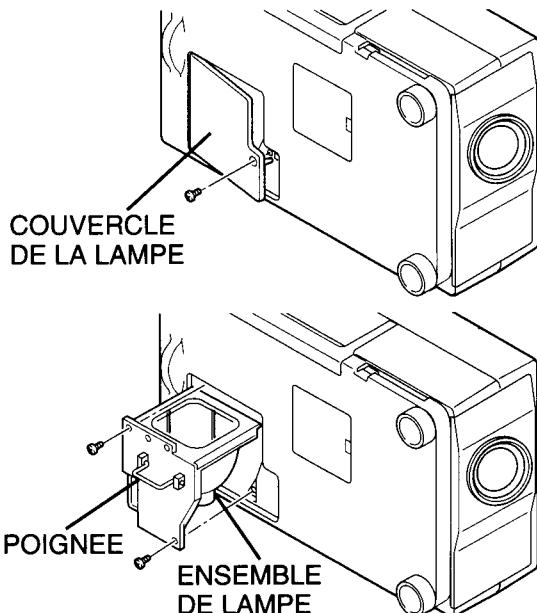
ATTENTION

- 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.
- 5** 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.
- 6** Branchez le cordon d'alimentation secteur au projecteur et allumez le projecteur.
- 7** Remettez le programmeur de contrôle de remplacement de lampe à zéro. (Reportez-vous à la section "Programmateur de contrôle 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.



Programmateur de contrôle 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 Age de la 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.

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.

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 15.
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 une minute après avoir éteint le projecteur. <p>REMARQUE: Après avoir appuyé sur la touche POWER 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 une minute, le témoin READY s'allume de nouveau en vert et le projecteur peut être allumé de nouveau en appuyant sur la touche POWER. <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 22.) ● 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 disparaîsse.</p>
L'image est inversée horizontalement.	<ul style="list-style-type: none"> ● Voyez la fonction Plafond/Arrière. (Reportez-vous à la section "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 "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 "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 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 mode de visualisation est bien sélectionné. ● Vérifiez si le câble MCI 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)	215mm x 124mm x 326,5mm
Poids net	4,3 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 et PAL-M
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	120 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 multi 12 broches (port de commande)
Port série MCI	Port série DIN à 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 2°
Tension	200-240 V CA, 50/60 Hz
Consommation	1,1A (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 : 2,2 po. x 1,4 po. x 7,6 po. (56 mm x 35 mm x 193 mm) Poids net : 105 g (avec piles) Pointeur laser : laser de classe II (sortie max. 1 mW / Longueur d'onde 660±20 nm)
Accessoires	Mode d'emploi Cordon d'alimentation secteur Télécommande et piles Câble VGA Adaptateur MAC/VGA Câble de souris (pour port PS/2 x 1, pour port série x 1 et pour port ADB x 1) Câble MCI (RS-232C) Imageur à carte média pour Windows 95 (CD-ROM) et mode d'emploi pour ce logiciel Carte SmartMedia et adaptateur de carte PC Capuchon de lentille Sac de transport

● Les spécifications sont sujettes à changements sans préavis.



SANYO

SANYO Electric Co., Ltd.

Imprimé au Japon
N° de code 610 278 8242 (1AA6P1P1825-- P6WA-F)