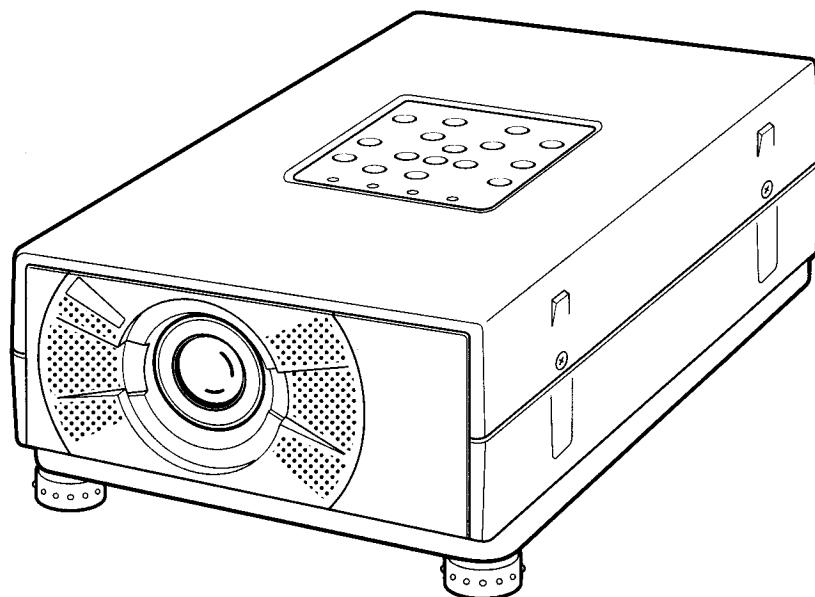


SANYO

Projecteur multimédia

MODÈLE PLC-SU15E



MODE D'EMPLOI

MESSAGE AU PROPRIETAIRE

Vous êtes maintenant propriétaire d'un Projecteur Multimédia, et vous êtes sûrement impatient d'essayer votre nouveau projecteur. Avant cet essai, nous vous conseillons de lire ce guide pour vous familiariser avec les méthodes de fonctionnement, afin de 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 guide.

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 50 et 51 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.

Source lumineuse intense. Ne regardez pas directement dans la lentille de projection, ceci pourrait entraîner des blessures aux yeux. Faites particulièrement attention que des enfants ne fixent pas le rayon lumineux.

Si le projecteur ne sera pas utilisé pendant une période prolongée, débranchez le projecteur de la prise de 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 de courant 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, support ou une table instable. Le projecteur risque de tomber causant de graves blessures à un enfant ou un adulte, et de graves dommages au projecteur. N'utilisez qu'un chariot ou 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 boîtier et à l'arrière ou en dessous sont prévues pour la ventilation, pour assurer un fonctionnement fiable et pour éviter qu'il ne surchauffe.

Les ouvertures ne devraient jamais être couvertes avec un tissu ou autre, et les ouvertures inférieures ne doivent pas être bloquées en plaçant le projecteur sur un lit, sofa, tapis ou autre. Ce projecteur ne doit jamais être placé sur ou près d'un radiateur ou d'une sortie de chauffage.

Ce projecteur ne doit pas être placé dans une installation encastrée à moins qu'une ventilation adéquate ne soit prévue.

Ce projecteur ne doit fonctionner que sur une source d'alimentation telle qu'indiquée sur l'étiquette. En cas de doute, consultez votre revendeur autorisé ou la compagnie d'électricité locale.

Ne surchargez pas les prises de courant ni les rallonges car cela peut entraîner un incendie ou une décharge électrique. Ne laissez pas quelque chose reposer sur le cordon d'alimentation. Ne placez pas ce projecteur où des personnes devront marcher sur le câble d'alimentation.

N'introduisez pas d'objets d'aucune sorte dans le projecteur par les fentes du boîtier car ils risquent de toucher aux points de tension dangereux ou court-circuiter des pièces entraînant 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 autres dangers. Toutes les réparations doivent être effectuées par un personnel qualifié.

Débranchez le projecteur de la prise de courant secteur et soumettez la réparation à un personnel qualifié sous les conditions suivantes:

- a. Lorsque le cordon d'alimentation ou la prise sont endommagés ou coupés.
- 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 en suivant les instructions. Réglez uniquement les commandes indiquées dans le mode d'emploi car un réglage incorrect d'autres commandes peut causer des dommages et augmenterait le travail requis par un technicien qualifié pour remettre le projecteur en état de marche.
- e. Si le projecteur est tombé ou si le boîtier est endommagé.
- f. Lorsque les performances du projecteur se dégradent, ceci indique le besoin d'une réparation.

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

Après toute réparation ou entretien, demandez au technicien de faire les vérifications de sécurité habituelles pour confirmer que le projecteur est en parfaite condition de fonctionnement.

Respectez tous les avertissements et instructions indiqués sur le projecteur.

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



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

Si le projecteur va être encastré dans un compartiment ou autre endroit clos, les distances minimum doivent être respectées.

Ne couvrez pas les fentes de ventilation sur le projecteur. Une augmentation de la température peut réduire la durée de service du projecteur, et peut aussi être dangereuse.

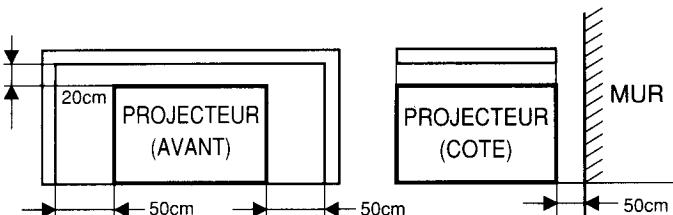


TABLE DES MATIERES

	PAGE		PAGE
FONCTIONS ET PRESENTATION	5	SELECTION DU SYSTEME D'ORDINATEUR	28~29
ACCESSOIRES	6	REGLAGE DE L'IMAGE (D'ORDINATEUR)	30
ALIMENTATION	6	REGLAGE DE POSITION D'IMAGE (ORDINATEUR / MCI)	31
DESCRIPTION	7	AJUSTEMENT ORDINATEUR	32~35
INSTALLATION DU PROJECTEUR	8~9	FONCTION D'AUTO IMAGE (D'ORDINATEUR)	36
EMPLACEMENT	8	REGLAGE DE L'IMAGE (ORDINATEUR / MCI)	37
ECLAIRAGE AMBIANT	8	REGLAGES D'AUTRES FONCTIONS	38~40
VENTILATION	8	FOND BLEU	38~39
PIEDS REGLABLES	9	AFFICHAGE	38~39
DEPLACEMENT DU PROJECTEUR	9	PLAFOND	38~39
BRANCHEMENT DU PROJECTEUR	10~14	ARRIERE	38~39
BRANCHEMENT DE L'ORDINATEUR	10~14	AGE DE LA LAMPE	38, 40
Branchemet d'un ordinateur compatible			
IBM de bureau	11	OPERATION PAR MCI	41~47
Branchemet d'un ordinateur		DONNEES UTILISABLES	41
Macintosh de bureau	12	CARTES UTILISABLES	41
Branchemet d'un ordinateur compatible		MISE EN PLACE / RETRAIT DE LA CARTE PC	41
IBM portable	13	FONCTIONNEMENT DE BASE	42
Branchemet d'un ordinateur Macintosh		AFFICHAGE DES DONNEES SUR ECRAN	42
PowerBook	14	SELECTION D'INDEX	42
FONCTIONNEMENT DES COMMANDES	15~17	SELECTION DE PAGE	42
DESSUS DU PROJECTEUR	15~16	CURSEUR	43
ARRIERE DU PROJECTEUR	17	AFFICHAGE DU CURSEUR	43
UTILISATION DE LA TELECOMMANDE	18~20	FONCTION DE LECTURE AUTO (AUTOPLAY)	43
INSTALLATION DES PILES DE LA		REGLAGE DE POSITION D'IMAGE	43
TELECOMMANDE	20	REGLAGE D'IMAGE	43
UTILISATION DE LA TELECOMMANDE	20	ECRITURE DE DONNEES DANS LA CARTE MEMOIRE	44
COMMANDE DU PROJECTEUR	21~23	ECRITURE PAR CARTE AVEC LE PROJECTEUR	44
OPERATION DIRECTE	21	ADAPTATEUR DE CARTE PC ET SMARTMEDIA	45
OPERATION PAR MENU	22~23	POSE/DEPOSE DE LA SmartMedia	45
FONCTIONNEMENT DE BASE	24~40	PRECAUTIONS ET SPECIFICATIONS	46
MISE SOUS TENSION DU PROJECTEUR	24	REGLAGE D'IMAGE	47
MISE HORS TENSION DU PROJECTEUR	24	ENTRETIEN ET NETTOYAGE DU FILTRE A AIR	48
OPERATION DIRECTE	25	TEMOIN D'AVERTISSEMENT DE TEMPERATURE	48
SELECTION DE MODE	25	REEMPLACEMENT DE LA LAMPE	49
REGLAGE DU VOLUME SONORE	25	NETTOYAGE DE LA LENTILLE	50
FONCTION DE COUPURE DU SON	25	GUIDE DE DEPANNAGE	50~51
REGLAGE DU ZOOM	25	SPECIFICATIONS TECHNIQUES	52
REGLAGE DE LA MISE AU POINT	25		
FONCTION D'IMAGE STANDARD	25		
FONCTION SANS IMAGE	25		
FONCTION D'IMAGE AUTO	25		
FONCTIONS PAGE ET CURSEUR	25		
OPERATION PAR MENU	26~40		
MODE DE SELECTION	26		
REGLAGE DU SON	27		
REGLAGE DE LA LANGUE	27		

FONCTIONS ET PRÉSENTATION

Ce projecteur multimédia est le produit d'une technologie de pointe; il est exceptionnellement solide, facile à porter et à utiliser. Ce 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, comprenant:
SVGA (800×600), VGA (640×480, 720×400, 640×400)
MAC 12" (512×384), 13" (640×480), 16" (832×624)
XGA (1024×768)* / MAC 19" (1024×768)*-*projection en mode de compression

Résolution d'image

La résolution de l'image projetée par le projecteur est de 804×604. Les résolutions d'écran entre 800×600 et 1024×768 sont compressées à 804×604.
Ce projecteur ne peut pas projeter des résolutions supérieures à 1024×768. Si la résolution de votre écran d'ordinateur est supérieure à 1024×768, 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.

Fente de carte PC

Ce projecteur est équipé d'une fente de carte PC pour faciliter les présentations. Vous pouvez projeter vos images en introduisant simplement une carte mémoire contenant des données d'image.

Mode d'écran

Les modes d'affichage d'écran disponibles sont les suivants:

Mode Ordinateur/MCI Vrai, Zoom numérique
(élargissement, compression, panoramique)

Multi-langues

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

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.

Zoom motorisé / lentille de mise au point

Le zoom et la mise au point de la lentille peuvent être contrôlés à partir des commandes du projecteur ou de la télécommande.

Autres fonctions

Affichage inversé, télécommande à coussin d'air

ACCESSOIRES

Ce projecteur contient les pièces suivantes. Lorsque vous déballez l'appareil, vérifiez que toutes ces pièces sont bien incluses. S'il manque des pièces, contactez un revendeur agréé ou un centre de service.

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

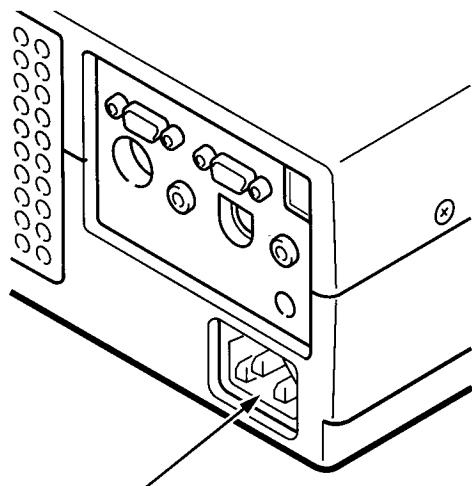
ALIMENTATION

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.



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.

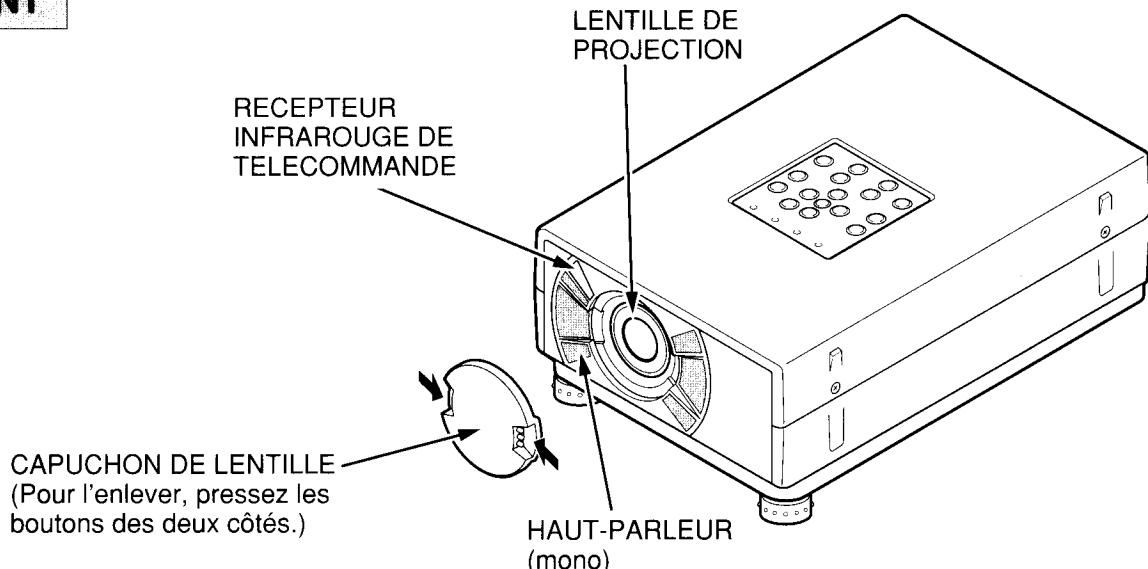
La prise de courant doit se trouver à proximité de cet appareil et être facilement accessible.

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.
- SmartMedia est une marque commerciale de TOSHIBA Corporation.

DESCRIPTION

AVANT



ARRIERE

OUVERTURES DE VENTILATION

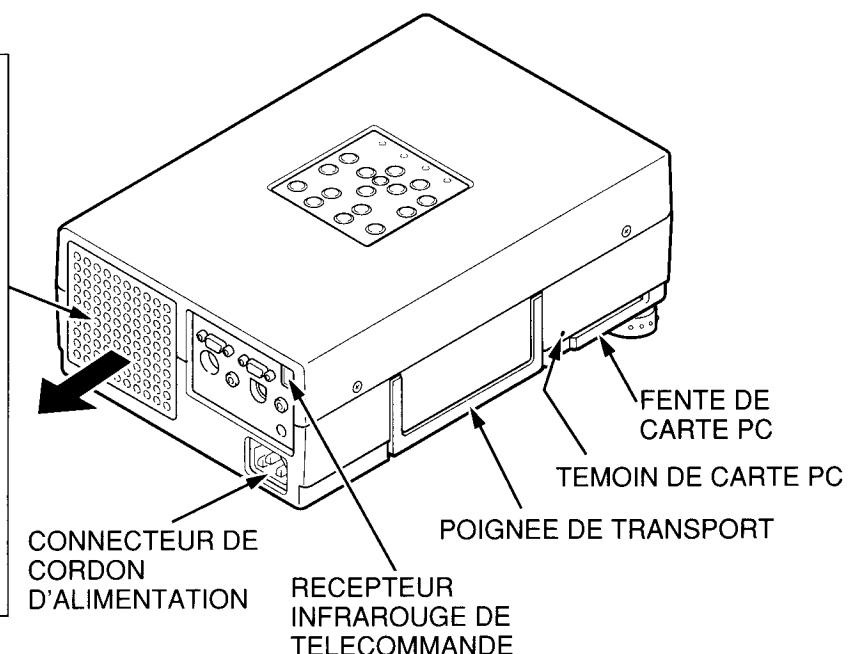


ATTENTION

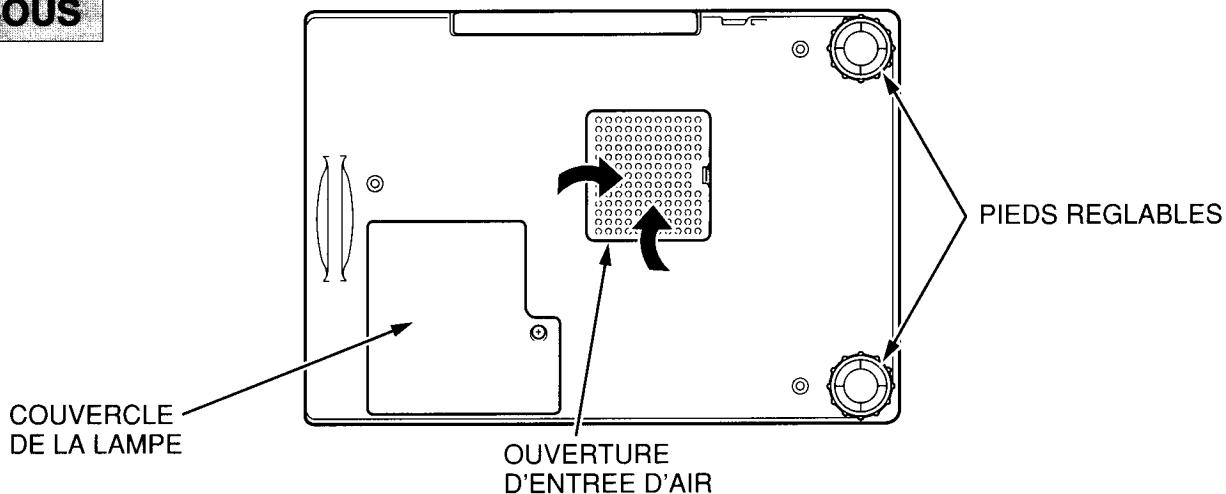
SORTIE D'AIR CHAUD!

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



DESSOUS



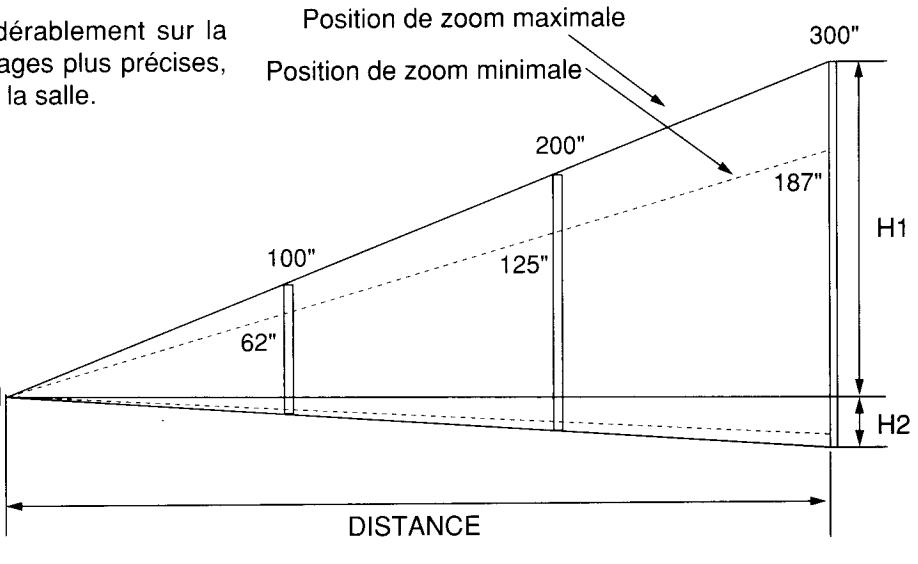
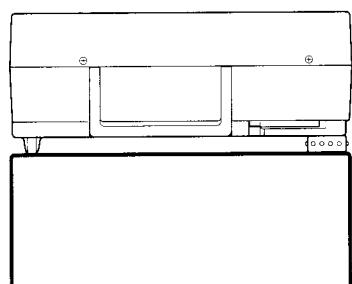
INSTALLATION DU PROJECTEUR

EMPLACEMENT:

- Ce projecteur est conçu pour projeter une image sur une surface plane.
- La mise au point peut être faite de 1,1 m à 11,5 m.
- Reportez-vous à l'illustration ci-dessous pour régler la taille de l'écran.

ECLAIRAGE AMBIANT

La luminosité de la salle influe considérablement sur la qualité de l'image. Pour obtenir des images plus précises, baissez un peu le niveau d'éclairage de la salle.



Taille d'écran	Position de zoom maximale	29"	60"	100"	150"	200"	300"
	Position de zoom minimale	18"	37"	62"	93"	125"	187"
	Distance	1,1m	2,3m	3,8m	5,7m	7,6m	11,5m

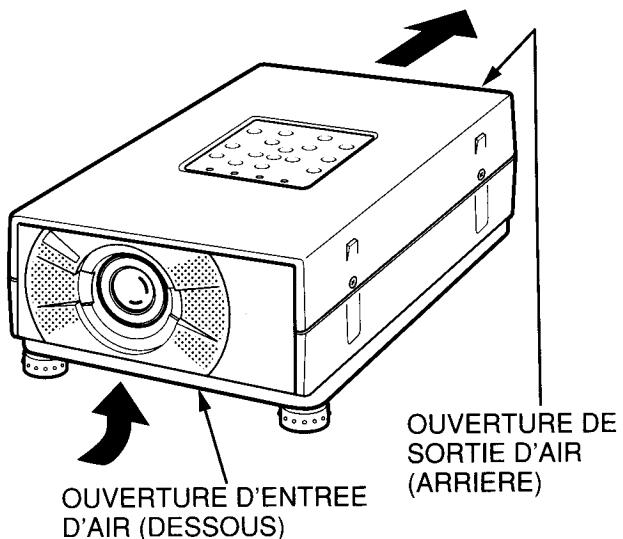
Taille d'écran (L×H) mm	20"	60"	100"	150"	200"	300"
	406×305	1219×914	2032×1524	3048×2286	4064×3048	6096×4572
Hauteur (H1)	290mm	864mm	1448mm	2184mm	2896mm	4343mm
Hauteur (H2)	15mm	50mm	76mm	102mm	152mm	229mm

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.

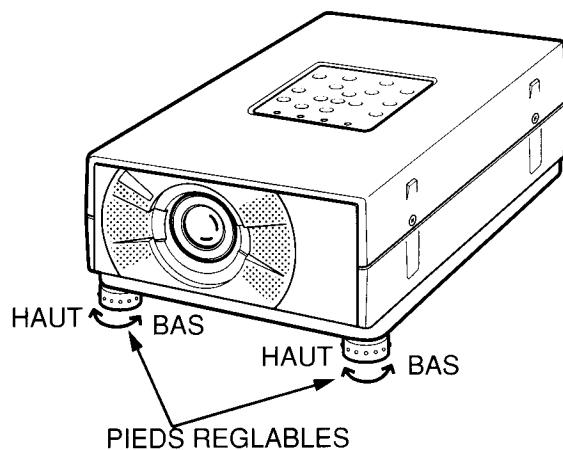
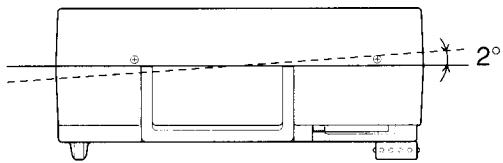


- Veillez à ne pas obstruer les fenêtres de ventilation.
- Gardez la grille arrière à un mètre ou plus de tout objet.
- Assurez-vous qu'il n'y a rien sous le projecteur. Une surface molle, comme un tapis ou une feuille de papier peut empêcher l'air d'entrer dans le projecteur par les ouvertures d'entrée d'air.



PIEDS REGLABLES

Vous pouvez régler l'angle de projection et d'inclinaison de l'image en tournant les pieds réglables. L'angle de projection peut être réglé de 0 à 2° en tournant les pieds réglables.



DEPLACEMENT DU PROJECTEUR

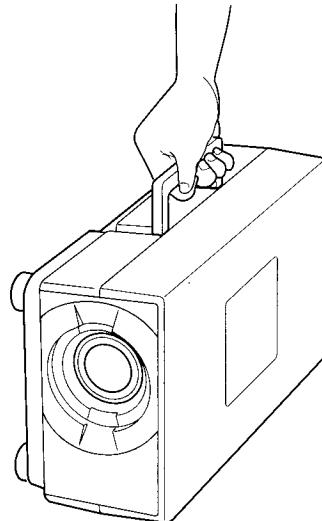
Lors du déplacement, utilisez la poignée.

- Replacez le capuchon de lentille et tournez les pieds à fond dans le sens des aiguilles d'une montre (pour raccourcir les pieds) lorsque vous déplacez le projecteur, afin de ne pas endommager le projecteur.

REMARQUE

Le sac de transport (fourni) est destiné à protéger la surface du coffret de la poussière et des rayures, et non à protéger le projecteur à cristaux liquides des chocs extérieurs.

Evitez absolument de laisser tomber le projecteur, de l'exposer à des forces excessives, ou d'empiler des objets sur le coffret lorsque vous transportez le projecteur dans ce sac. Ne confiez pas le transport du projecteur dans ce sac à un service de livraison à domicile ou de transport. Le projecteur risquerait d'être endommagé.



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, utiliser un étui de transport recommandé par Sanyo.
- Ne pas transporter le projecteur dans un emballage inadéquat fourni par une messagerie ou un service de transport. Le projecteur risquerait en effet d'être endommagé. Si vous confiez le transport du projecteur à une messagerie ou un service de transport, utiliser un étui spécialement conçu à cet effet par Sanyo.
- Pour plus de détails concernant les étuis de transport, s'adresser à un concessionnaire Sanyo.

BRANCHEMENT DU PROJECTEUR

Ce projecteur est équipé de différents connecteurs d'entrée/sortie pour le raccordement à des équipements périphériques. Branchez le projecteur à ces équipements avant de les mettre sous tension.

BRANCHEMENT DE L'ORDINATEUR

BRANCHEMENT AU CONNECTEUR D'ENTREE D'ORDINATEUR HDB15 BROCHES (VGA)

Vous pouvez raccorder un ordinateur au connecteur HDB15 broches du projecteur.

- Branchez l'ordinateur à ce connecteur à l'aide d'un câble VGA et de l'adaptateur VGA/MAC (fourni).

BRANCHEMENT AU CONNECTEUR DE SORTIE DE MONITEUR HDB15 BROCHES (VGA)

Ce connecteur permet d'émettre seulement des signaux d'entrée d'ordinateur vers le moniteur. Le moniteur peut être branché au connecteur HDB15 broches (VGA) du projecteur.

- Branchez le moniteur à ce connecteur à l'aide du câble de moniteur (non fourni).

BRANCHEMENT AUX CONNECTEURS D'ENTREE AUDIO DE L'ORDINATEUR

- Branchez les sorties audio de votre ordinateur à ces connecteurs à l'aide du câble audio (non fourni).

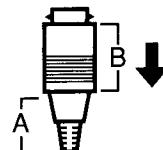
BRANCHEMENT AU CONNECTEUR MULTI 12 BROCHES (PORT DE COMMANDE)

- Pour commander l'ordinateur à l'aide de la télécommande du projecteur, branchez un câble du port de commande (PS/2, Série ou ADB) de votre ordinateur à ce connecteur. (Trois câbles sont fournis, pour le port PS/2, le port série et le port ADB.)

POUR DEBRANCHER LE CABLE DU PORT DE COMMANDE

Pour débrancher le connecteur du câble de commande suivre la méthode ci-dessous.

1. Maintenir la portion (A) du connecteur.
2. Tirer la portion (B) pour débrancher.

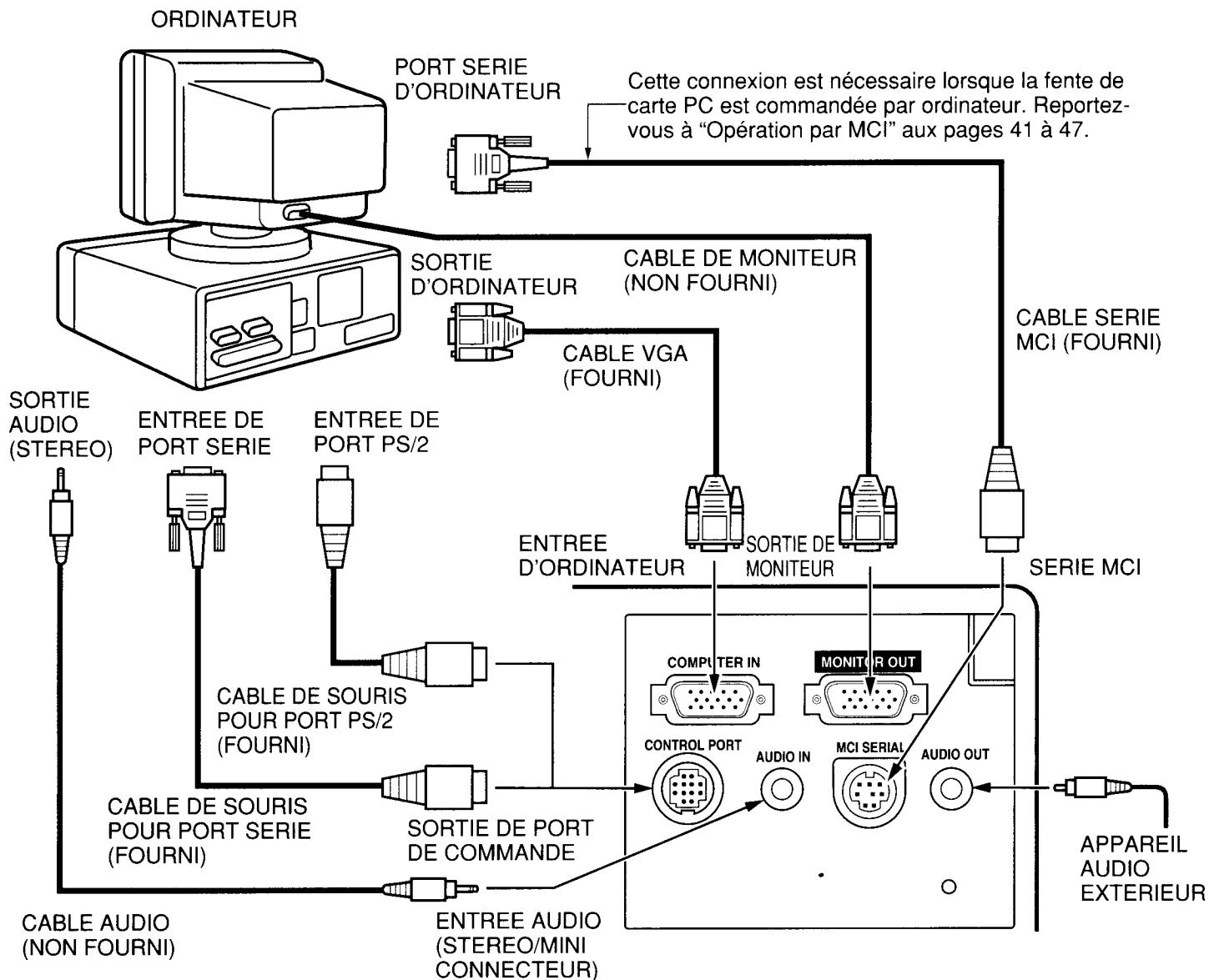


BRANCHEMENT AU CONNECTEUR DE SORTIE AUDIO (type mini stéréo)

Ce connecteur permet d'émettre les sons stéréo de l'entrée ordinateur lors de la visualisation sur l'écran. Si vous utilisez un appareil audio extérieur, branchez l'amplificateur audio. Le son du haut-parleur intérieur est conservé lorsque le connecteur de SORTIE AUDIO est raccordée. Lorsque le mode MCI est sélectionné, il émet des sons provenant de l'entrée d'ordinateur.

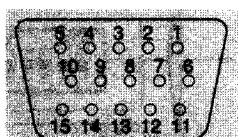
Branchements d'un ordinateur compatible IBM de bureau

Branchez l'ordinateur en vous référant à l'illustration ci-dessous.



REMARQUE: Lorsque vous branchez le câble, les cordons d'alimentation du projecteur et des appareils extérieurs doivent être débranchés de la prise secteur. Mettez le projecteur et les équipements périphériques sous tension avant de mettre l'ordinateur sous tension.

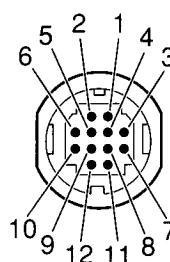
■ BORNE HDB 15 BROCHES (ENTREE D'ORDINATEUR / SORTIE DE MONITEUR)



Broche n°/Signal

- | | |
|-----------------------------|--------------------------------|
| 1 Entrée Rouge | 9 Non branchée |
| 2 Entrée Vert | 10 Masse (Sync. verticale) |
| 3 Entrée Bleu | 11 Détection 0 |
| 4 Détection 2 | 12 Détection 1 |
| 5 Masse (Sync. horizontale) | 13 Synchronisation horizontale |
| 6 Masse (Rouge) | 14 Synchronisation verticale |
| 7 Masse (Vert) | 15 Réservée |
| 8 Masse (Bleu) | |

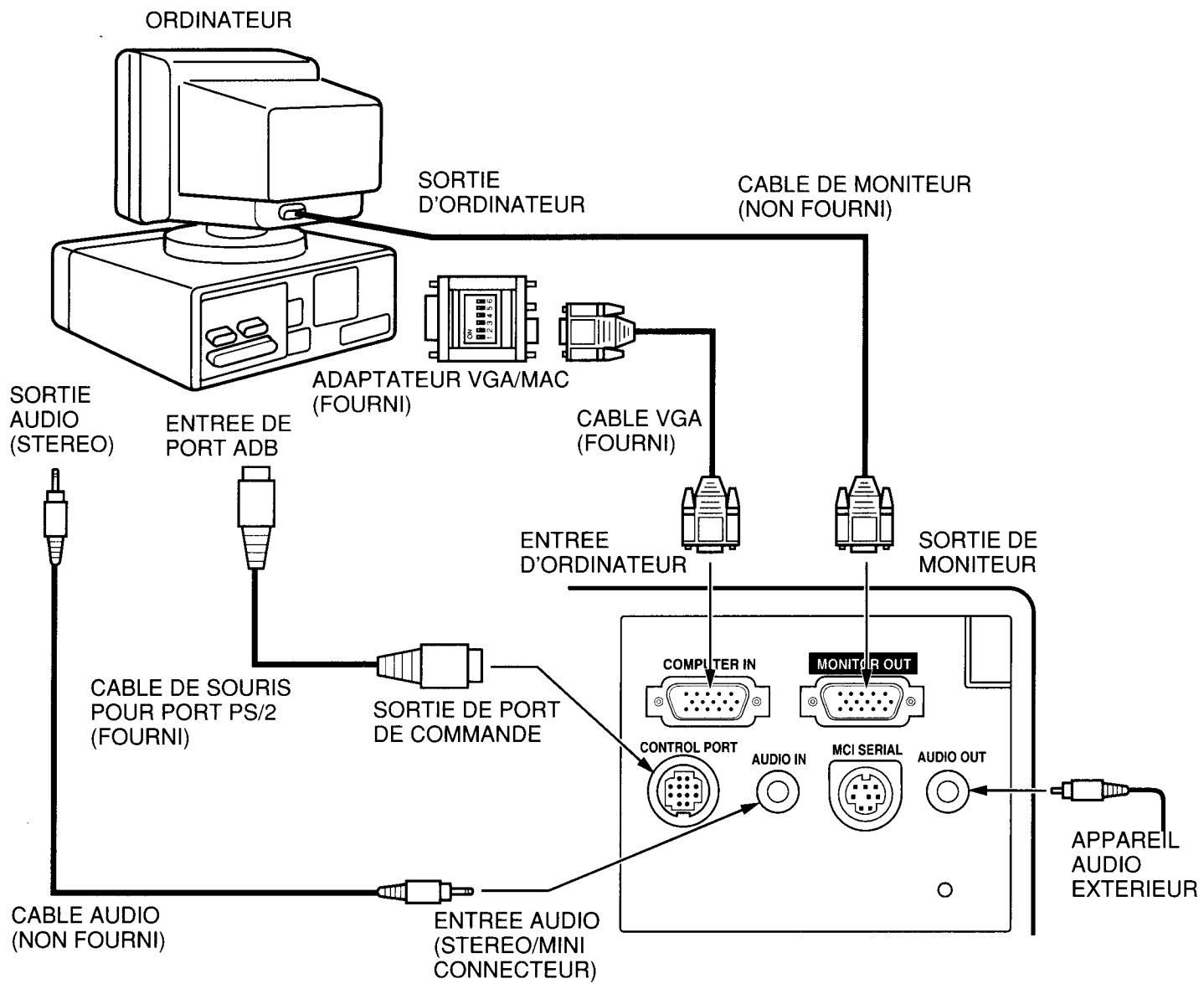
■ PORT DE COMMANDE



	Port PS/2	Port Série	Port ADB
1	_____	_____	_____
2	_____	_____	_____
3	_____	_____	_____
4	GND	GND	GND
5	_____	_____	_____
6	_____	READY	_____
7	_____	_____	_____
8	_____	RxD	_____
9	_____	_____	_____
10	DATA	_____	_____
11	CLK	_____	ADB
12	_____	TxD	_____

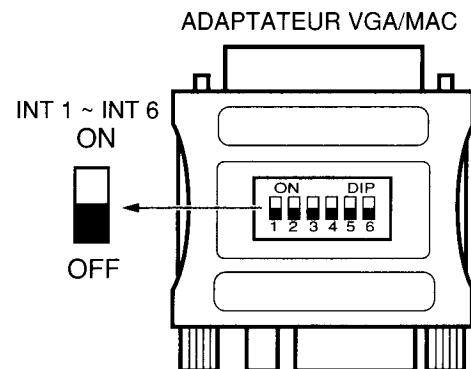
Branchement d'un ordinateur Macintosh de bureau

Branchez l'ordinateur en vous référant à l'illustration ci-dessous.



Réglez les interrupteurs coulissants comme indiqué sur le tableau ci-dessous suivant le MODE DE RESOLUTION désiré avant d'allumer le projecteur et l'ordinateur.

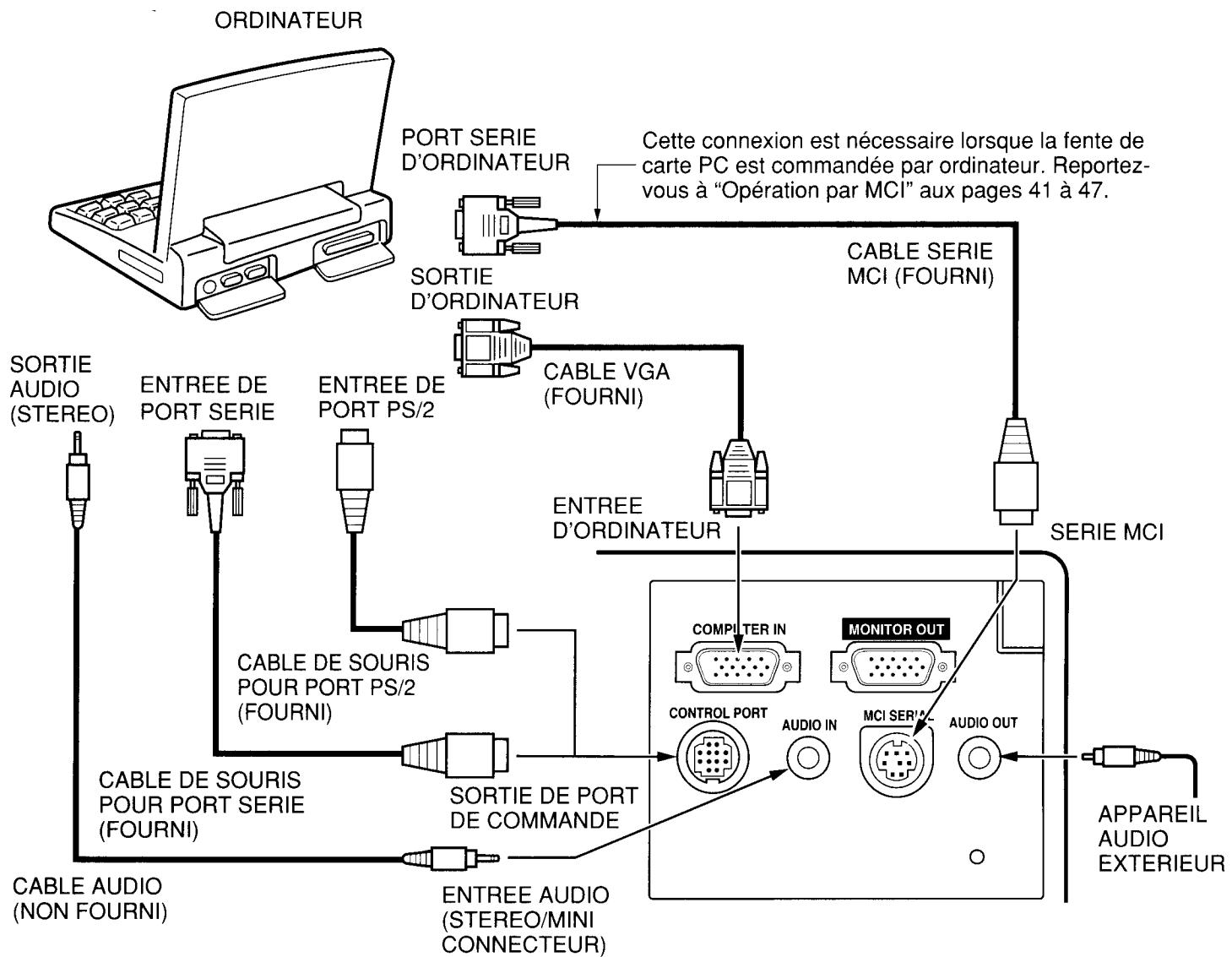
MODE DE RESOLUTION	INT 1	INT 2	INT 3	INT 4	INT 5	INT 6
MODE 13 po. (640×480)	ON	ON	OFF	OFF	OFF	OFF
MODE 16 po. (832×624)	OFF	ON	OFF	ON	OFF	OFF
MODE 19 po. (1024×768)	OFF	ON	ON	OFF	OFF	OFF



REMARQUE: Lorsque vous branchez le câble, les cordons d'alimentation du projecteur et des appareils extérieurs doivent être débranchés de la prise secteur. Mettez le projecteur et les équipements périphériques sous tension avant de mettre l'ordinateur sous tension.

Branchement d'un ordinateur compatible IBM portable

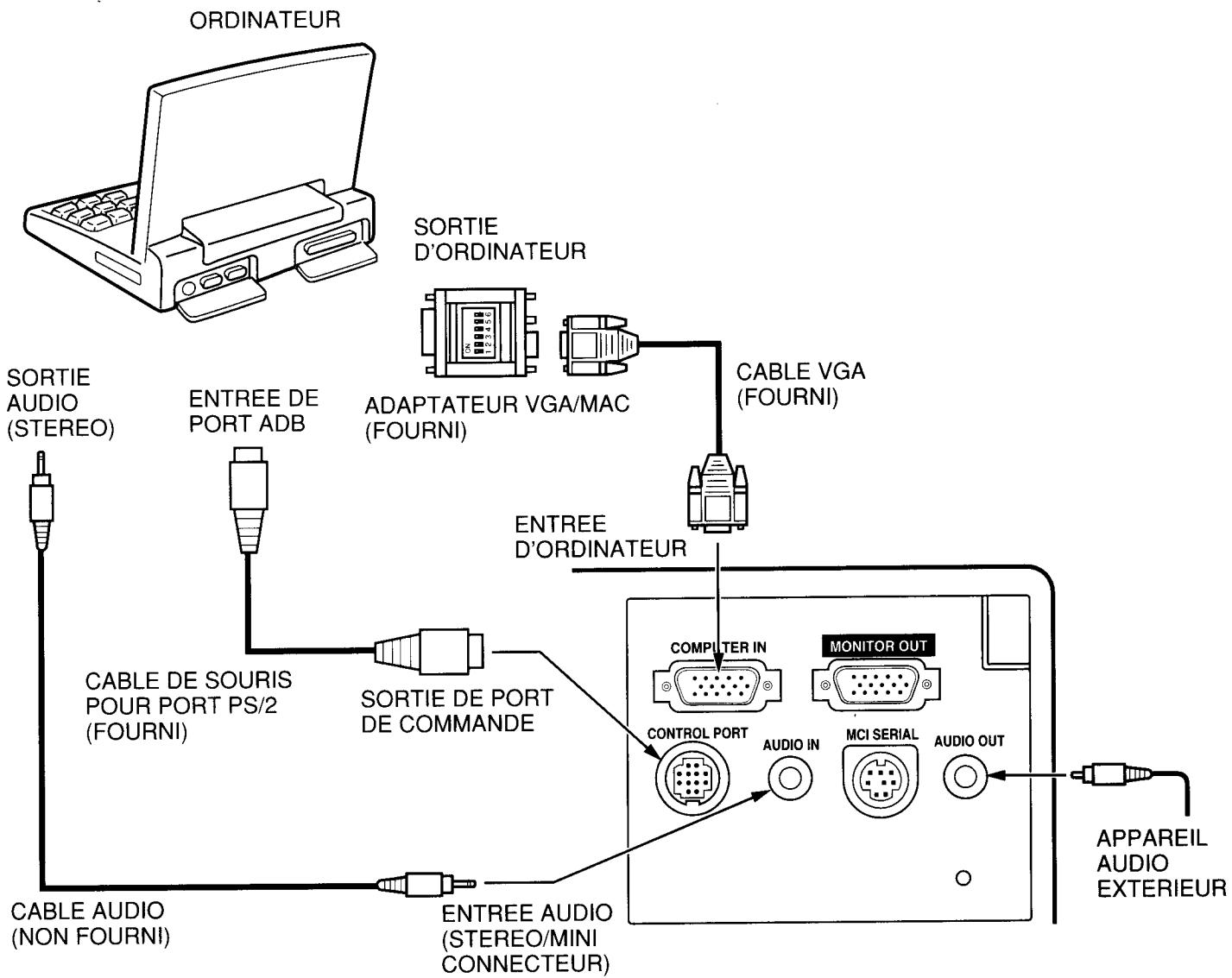
Branchez l'ordinateur en vous référant à l'illustration ci-dessous.



REMARQUE: Lorsque vous branchez le câble, les cordons d'alimentation du projecteur et des appareils extérieurs doivent être débranchés de la prise secteur. Mettez le projecteur et les équipements périphériques sous tension avant de mettre l'ordinateur sous tension.

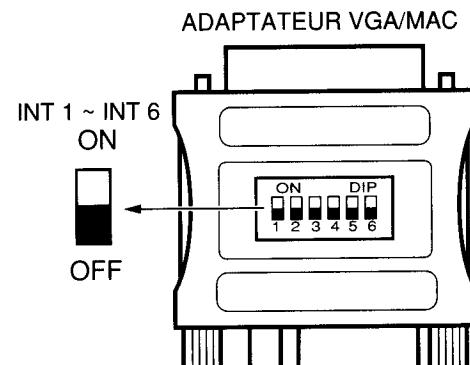
Branchement d'un ordinateur Macintosh PowerBook

Branchez l'ordinateur en vous référant à l'illustration ci-dessous.



Réglez les interrupteurs coulissants comme indiqué sur le tableau ci-dessous suivant le MODE DE RESOLUTION désiré avant d'allumer le projecteur et l'ordinateur.

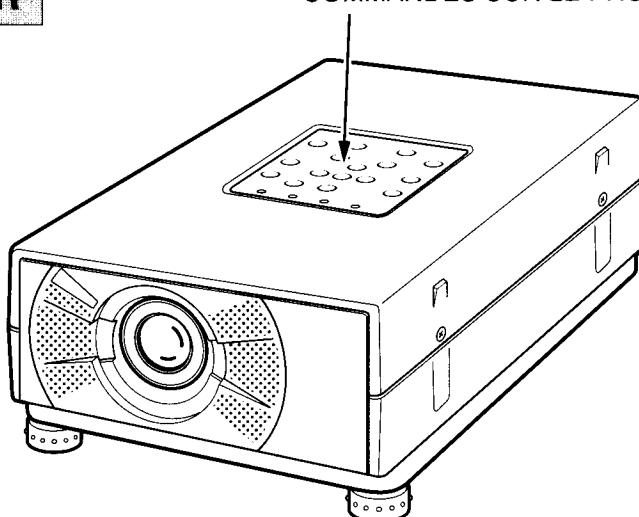
MODE DE RESOLUTION	INT 1	INT 2	INT 3	INT 4	INT 5	INT 6
MODE 13 po. (640×480)	ON	ON	OFF	OFF	OFF	OFF
MODE 16 po. (832×624)	OFF	ON	OFF	ON	OFF	OFF
MODE 19 po. (1024×768)	OFF	ON	ON	OFF	OFF	OFF



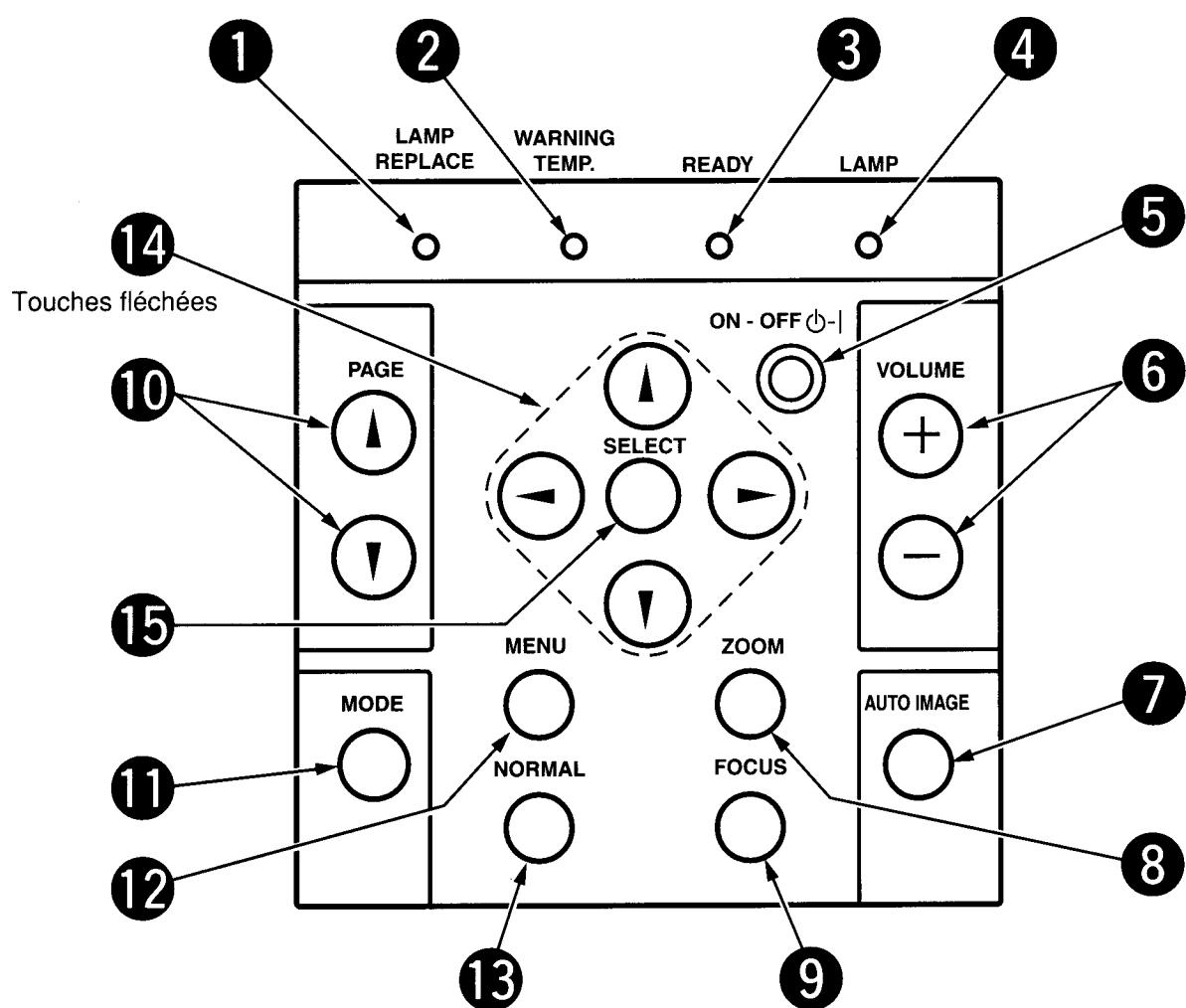
REMARQUE: Lorsque vous branchez le câble, les cordons d'alimentation du projecteur et des appareils extérieurs doivent être débranchés de la prise secteur. Mettez le projecteur et les équipements périphériques sous tension avant de mettre l'ordinateur sous tension.

FONCTIONNEMENT DES COMMANDES

DESSUS DU PROJECTEUR



COMMANDES SUR LE PROJECTEUR



① TEMOIN DE REMPLACEMENT DE LAMPE

S'éclaire en jaune lorsque la durée de vie de la lampe de projection arrive à son terme.

② TEMOIN D'AVERTISSEMENT DE TEMPERATURE

Le témoin rouge clignote lorsque la température interne du projecteur est trop élevée.

③ TEMOIN DE DISPONIBILITE

Le témoin vert s'allume lorsque la lampe du projecteur est prête à être allumée.

④ TEMOIN D'ALIMENTATION DE LA LAMPE

S'éclaire légèrement lorsque le projecteur est allumé.

S'éclaire brillant lorsque le projecteur est en mode d'attente.

⑤ TOUCHE DE MARCHE/ARRET D'ALIMENTATION (ON - OFF)

Utilisé pour allumer ou éteindre le projecteur.

⑥ TOUCHES DE VOLUME (VOLUME)

Utilisées pour régler le volume sonore.

⑦ TOUCHE D'IMAGE AUTO (AUTO IMAGE)

Utilisée pour activer la fonction d'IMAGE AUTO.

⑧ TOUCHE DE ZOOM (ZOOM)

Utilisée pour sélectionner le réglage du zoom.

⑨ TOUCHE DE MISE AU POINT (FOCUS)

Utilisée pour sélectionner le réglage de la mise au point.

⑩ 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. (Référez-vous aux pages 41 à 47.)

⑪ TOUCHE DE MODE (MODE)

Utilisée pour sélectionner la source d'entrée.

(Entrée Ordinateur ou MCI)

⑫ TOUCHE DE MENU (MENU)*

Cette touche est utilisée pour activer l'opération par MENU. (Le menu s'affiche sur l'écran.)

⑬ TOUCHE DE NORMAL (NORMAL)

Utilisée pour remettre tous les réglages de l'image aux réglages par défaut de l'usine.

⑭ TOUCHES FLECHE VERS LE HAUT/BAS/GAUCHE/DROITE*

Utilisées pour sélectionner un item du menu que vous désirez régler. Pour sélectionner un item, déplacez la flèche en appuyant sur ces touches (HAUT, BAS, GAUCHE ou DROITE).

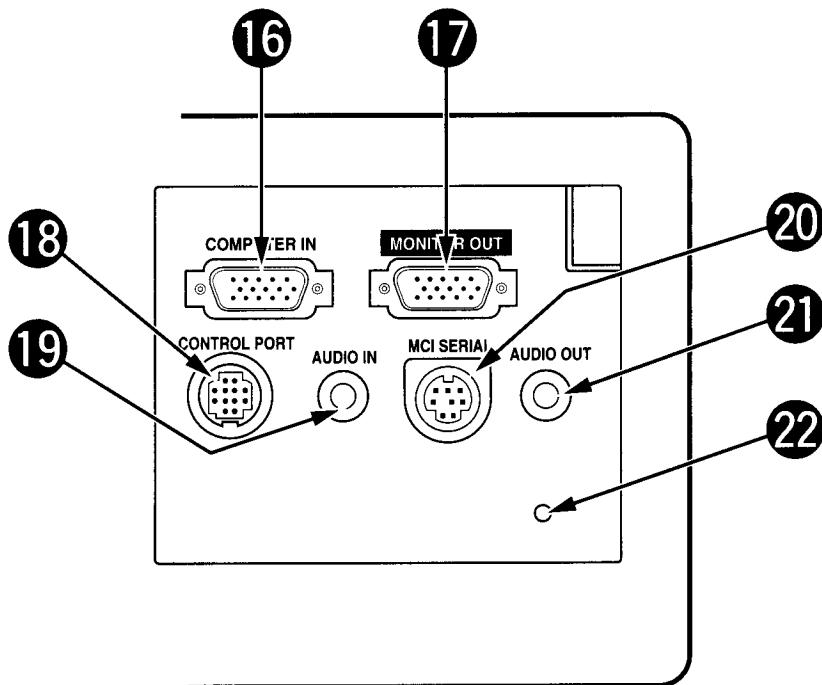
Ces touches sont utilisées pour faire fonctionner les fonctions zoom/mise au point pour l'Opération directe, et pour établir une image panoramique dans le réglage d'écran de l'image en l'opération par menu. (Pour le réglage d'image, référez-vous à la page 37.)

⑮ BOUTON DE SELECTION*

Utilisée pour activer l'item pour lequel vous désirez effectuer un réglage ou augmenter ou diminuer la valeur. Ce bouton est utilisé pour agrandir l'image dans le réglage d'écran de l'image de l'opération par menu. (Référez-vous à la page 37 pour le réglage de l'image.)

* Les touches MENU, FLECHE VERS LE HAUT/BAS/GAUCHE/DROITE et le bouton SELECTION sont utilisés pour faire fonctionner le projecteur sur l'affichage du menu. Référez-vous à la section "OPERATION PAR MENU" à la page 26 pour faire fonctionner l'affichage du menu.

ARRIERE DU PROJECTEUR



16 CONNECTEUR D'ENTREE D'ORDINATEUR

Utilisé pour brancher un ordinateur au projecteur.

17 CONNECTEUR DE SORTIE DE MONITEUR

Utilisé pour brancher un moniteur au projecteur.

18 CONNECTEUR DE PORT DE COMMANDE

Utilisé pour brancher un câble de souris au projecteur.

19 CONNECTEUR D'ENTREE AUDIO D'ORDINATEUR (type mini stéréo de 3,5 mm)

Utilisé pour brancher l'entrée audio (stéréo) d'ordinateur au projecteur.

20 CONNECTEUR SERIE MCI

Utilisé pour brancher un ordinateur pour éditer (écrire et lire) les données d'une carte PC avec l'imageur à carte média.

21 CONNECTEUR DE SORTIE AUDIO

(type mini stéréo de 3,5 mm)

Utilisé pour brancher un amplificateur audio.

22 TOUCHE DE REMISE A ZERO

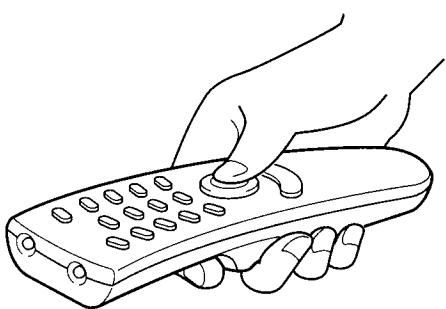
Ce projecteur utilise un micro-ordinateur pour commander l'appareil. Dans certains cas rares, il est possible que le micro-ordinateur ait des anomalies de fonctionnement et qu'il ne commande pas correctement le projecteur. Dans ce cas, appuyez sur la touche RESET (REMISE A ZERO) avec un objet pointu (tel qu'un stylo) pour arrêter l'appareil. Le projecteur s'éteindra. N'utilisez la touche RESET (REMISE A ZERO) que lorsque c'est absolument nécessaire.

UTILISATION DE LA TELECOMMANDE

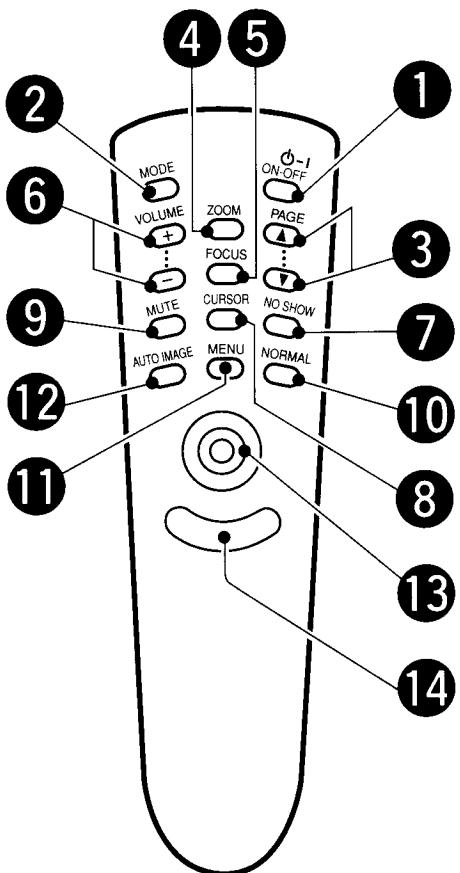
Cette télécommande peut être utilisée comme télécommande pour commander le projecteur et comme souris sans fil pour commander l'ordinateur. Pour l'utilisation comme souris sans fil, la télécommande est équipée d'une plaquette de pointage et de deux boutons de déclic (arrière et avant).

Ces commandes sont utilisées lors d'une utilisation comme souris ou pour la commande de menus. Lorsque l'affichage menu ou le témoin du projecteur apparaissent sur l'écran, la fonction de souris sans fil n'est pas utilisable.

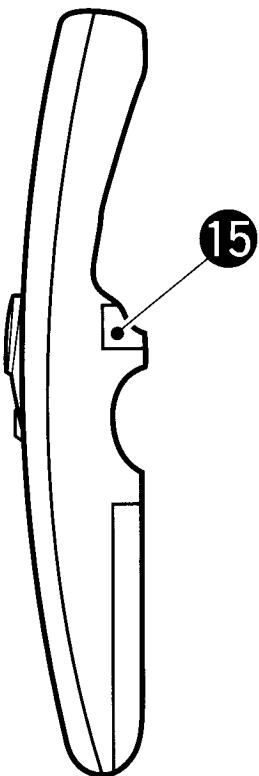
REMARQUE: Pour utiliser cette télécommande comme souris sans fil d'ordinateur, branchez le projecteur à l'ordinateur à l'aide du câble fourni. Les signaux du projecteur sont transmis à l'ordinateur, ce qui permet d'utiliser la télécommande du projecteur comme souris sans fil d'ordinateur. (Pour le branchement, référez-vous à la section "BRANCHEMENT DU PROJECTEUR" aux pages 10 à 14.)



AVANT



ARRIERE



1 TOUCHE DE MARCHE/ARRET D'ALIMENTATION (ON - OFF)

Utilisée pour allumer ou éteindre le projecteur.

2 TOUCHE DE MODE (MODE)

Utilisée pour sélectionner la source d'entrée. (Entrée Ordinateur ou MCI)

3 TOUCHES DE PAGE (PAGE)

Utilisées pour passer à la page suivante/précédente des données de la carte mémoire. Ces touches sont aussi utilisées pour arrêter ou reprendre l'exécution de la fonction LECTURE AUTO. Les touches PAGE sont activées en mode MCI. (Référez-vous aux pages 41 à 47.)

4 TOUCHE DE ZOOM (ZOOM)

Utilisée pour sélectionner le réglage du zoom.

5 TOUCHE DE MISE AU POINT (FOCUS)

Utilisée pour sélectionner le réglage de la mise au point.

6 TOUCHES DE VOLUME (VOLUME)

Utilisées pour régler le volume sonore.

7 TOUCHE SANS IMAGE (NO SHOW)

Utilisée pour obtenir une image entièrement noire.

8 TOUCHE DE CURSEUR (CURSOR)

Utilisée pour faire apparaître le curseur sur l'écran. Cette touche est activée en mode MCI. (Référez-vous aux pages 41 à 47.)

9 TOUCHE DE COUPURE DU SON (MUTE)

Utilisée pour couper le son.

10 TOUCHE DE NORMAL (NORMAL)

Utilisée pour remettre tous les réglages de l'image aux réglages par défaut de l'usine.

11 TOUCHE DE MENU (MENU)*

Utilisée pour appeler l'opération par menu. (Le menu est affiché sur l'écran.)

12 TOUCHE D'IMAGE AUTO (AUTO IMAGE)

Utilisée pour activer la fonction d'IMAGE AUTO.

13 PLAQUETTE DE POINTAGE*

(TOUCHES FLECHE VERS LE HAUT/BAS/GAUCHE/DROITE)

Lors de l'utilisation comme télécommande pour le projecteur.

Utilisée pour sélectionner un item que vous voulez régler sur le menu. Pour sélectionner un item, déplacez la flèche en appuyant la plaquette vers le haut, le bas, la gauche ou la droite.

Cette touche est aussi utilisée pour exécuter la fonction zoom/mise au point en Opération directe et pour établir une image panoramique dans le réglage d'écran de l'image de l'Opération par menu. (Pour le réglage d'image, référez-vous à la page 37.)

14 BOUTON DE DECLIC AVANT

Utilisé pour compresser l'image dans le réglage d'écran de l'image de l'Opération par menu. (Pour le réglage d'image, référez-vous à la page 37.)

15 BOUTON DE SELECTION (DECLIC ARRIERE)*

Utilisé pour activer l'item dont vous voulez effectuer le réglage ou augmenter ou diminuer la valeur. Ce bouton est utilisé pour agrandir l'image dans le réglage d'écran de l'image de l'Opération par menu. (Pour le réglage d'image, référez-vous à la page 37.)

* Les touches MENU, PLAQUETTE DE POINTAGE et bouton de SELECTION sont utilisés pour faire fonctionner le projecteur sur l'affichage menu. Pour l'utilisation de l'affichage menu, référez-vous à la section "OPERATION PAR MENU" à la page 26.

UTILISATION DE LA SOURIS SANS FIL

Ces boutons (plaquette de pointage et boutons de DECLIC AVANT/ARRIERE) permettent d'utiliser la télécommande comme souris sans fil pour un ordinateur. Ces boutons possèdent les fonctions suivantes.

13 PLAQUETTE DE POINTAGE

Cette touche est utilisée pour déplacer le pointeur. Le pointeur se déplace en fonction des directions du mouvement de la plaquette de pointage.

14 BOUTON DE DECLIC AVANT

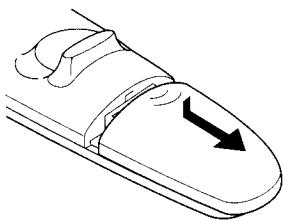
Ce bouton a la même fonction que le bouton droit d'une souris d'ordinateur. Lorsque vous appuyez sur ce bouton, les opérations effectuées en mode menu ne sont pas affectées.

15 BOUTON DE DECLIC ARRIERE

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

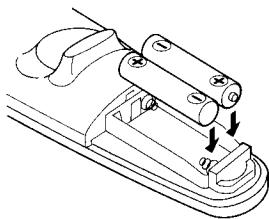
INSTALLATION DES PILES DE LA TELECOMMANDE

1 Retirez le couvercle du compartiment des piles.

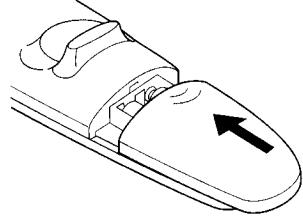


2 Insérez les piles dans le compartiment.

Remarque: Pour une polarité correcte (+ et -), assurez-vous que les bornes des piles sont en contact avec les bornes dans le compartiment.

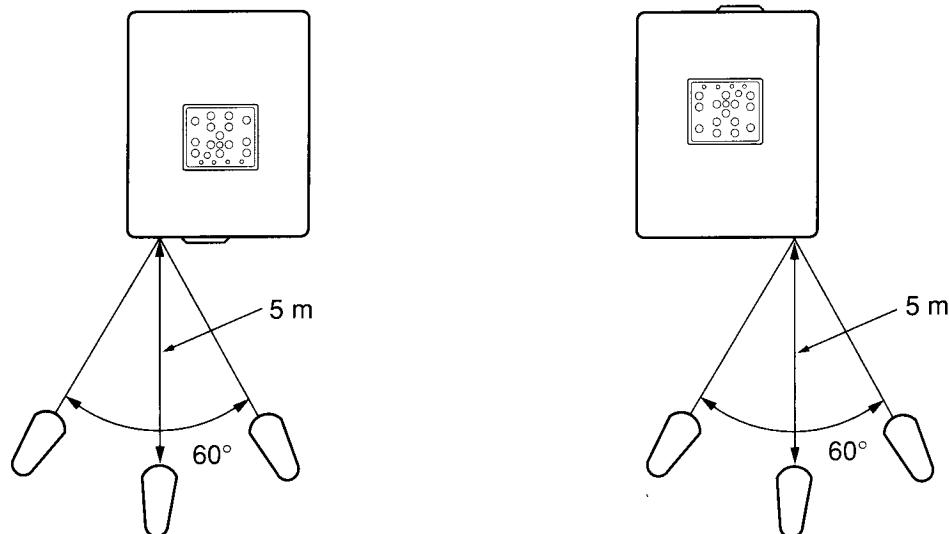


3 Replacez le couvercle du compartiment des piles.



UTILISATION DE LA TELECOMMANDE

Dirigez la télécommande vers le projecteur (récepteur) et 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.



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



- Utilisez (2) piles format AA, UM3 ou R06 au alcalines.
- Changez les deux piles en même temps.
- N'utilisez pas une nouvelle pile avec une pile usée.
- Evitez tout contact avec 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.

COMMANDE DU PROJECTEUR

Ce projecteur est commandé par OPERATION DIRECTE ou OPERATION PAR MENU

OPERATION DIRECTE : Le projecteur est commandé directement par les touches des commandés sur le projecteur ou sur la télécommande. (Référez-vous à la page 25.)

OPERATION PAR MENU : Le projecteur est réglé en utilisant l'affichage du menu. Appuyez sur la touche MENU pour faire apparaître l'affichage du menu.

OPERATION DIRECTE

ITEM REGLE	COMMANDÉ SUR LE PROJECTEUR	TELECOMMANDE
MARCHE/ARRET D'ALIMENTATION	TOUCHE DE MARCHE/ARRET D'ALIMENTATION	TOUCHE DE MARCHE/ARRET D'ALIMENTATION
SELECTION DE MODE	TOUCHE MODE	TOUCHE MODE
VOLUME SONORE	TOUCHES VOLUME (+) et (-)	TOUCHES VOLUME (+) et (-)
COUPURE DU SON	Non disponible	TOUCHE MUTE
ZOOM	TOUCHE ZOOM TOUCHES FLECHE VERS LE HAUT/BAS	TOUCHE ZOOM TOUCHE FLECHE VERS LE HAUT/BAS
MISE AU POINT	TOUCHE FOCUS TOUCHES FLECHE VERS LE HAUT/BAS	TOUCHE FOCUS TOUCHE FLECHE VERS LE HAUT/BAS
IMAGE NORMALE	TOUCHE NORMAL	TOUCHE NORMAL
SANS IMAGE	Non disponible	TOUCHE NO SHOW
IMAGE AUTO	TOUCHE AUTO IMAGE	TOUCHE AUTO IMAGE
PAGE	TOUCHES PAGE ^ et V	TOUCHES PAGE ^ et V
CURSEUR	Non disponible	TOUCHE CURSOR PLAQUETTE DE POINTAGE

OPERATION PAR MENU

ITEM REGLE	COMMANDÉ SUR LE PROJECTEUR	TELECOMMANDE
SELECTION DE MODE	TOUCHE MENU TOUCHES FLECHE VERS LA GAUCHE/DROITE BOUTON DE SELECTION	TOUCHE MENU TOUCHE FLECHE VERS LA GAUCHE/DROITE BOUTON DE SELECTION (DECLIC ARRIERE)

1. MODE ORDINATEUR / MCI

ITEM REGLE	COMMANDER SUR LE PROJECTEUR	TELECOMMANDE
SON VOLUME SONORE COUPURE DU SON	TOUCHE MENU TOUCHES FLECHE VERS LA GAUCHE/DROITE BOUTON DE SELECTION	TOUCHE MENU TOUCHE FLECHE VERS LA GAUCHE/DROITE BOUTON DE SELECTION (DECLIC ARRIERE)
LANGUE	TOUCHES FLECHE VERS LE HAUT/BAS BOUTON DE SELECTION	TOUCHE FLECHE VERS LE HAUT/BAS BOUTON DE SELECTION (DECLIC ARRIERE)
REGLAGE FOND BLEU AFFICHAGE PLAFOND ARRIERE AGE DE LA LAMPE		

2. MODE D'ORDINATEUR

ITEM REGLE	COMMANDER SUR LE PROJECTEUR	TELECOMMANDE
SYSTEME D'ORDINATEUR	TOUCHE MENU TOUCHES FLECHE VERS LA GAUCHE/DROITE BOUTON DE SELECTION TOUCHES FLECHE VERS LE HAUT/BAS BOUTON DE SELECTION	TOUCHE MENU TOUCHE FLECHE VERS LA GAUCHE/DROITE BOUTON DE SELECTION (DECLIC ARRIERE) TOUCHE FLECHE VERS LE HAUT/BAS BOUTON DE SELECTION (DECLIC ARRIERE)
IMAGE SYNCHRONISATION FINE TOTAL DE POINTS BALANCE DES GRIS CONTRASTE LUMINOSITE	TOUCHE MENU TOUCHES FLECHE VERS LA GAUCHE/DROITE BOUTON DE SELECTION TOUCHES FLECHE VERS LE HAUT/BAS BOUTON DE SELECTION	TOUCHE MENU TOUCHE FLECHE VERS LA GAUCHE/DROITE BOUTON DE SELECTION (DECLIC ARRIERE) TOUCHE FLECHE VERS LE HAUT/BAS BOUTON DE SELECTION (DECLIC ARRIERE)
REGLAGE D'ORDINATEUR PERSONNEL		
IMAGE AUTO SYNCHRONISATION FINE TOTAL DE POINTS POSITION		
POSITION D'IMAGE	TOUCHE MENU TOUCHES FLECHE VERS LA GAUCHE/DROITE BOUTON DE SELECTION TOUCHES FLECHE VERS LA GAUCHE/DROITE/HAUT/BAS BOUTON DE SELECTION	TOUCHE MENU TOUCHE FLECHE VERS LA GAUCHE/DROITE BOUTON DE SELECTION (DECLIC ARRIERE) TOUCHE FLECHE VERS LA GAUCHE/DROITE/HAUT/BAS BOUTON DE SELECTION (DECLIC ARRIERE)
ECRAN IMAGE REEL ZOOM NUMERIQUE	TOUCHE MENU TOUCHES FLECHE VERS LA GAUCHE/DROITE BOUTON DE SELECTION TOUCHES FLECHE VERS LE HAUT/BAS BOUTON DE SELECTION	TOUCHE MENU TOUCHE FLECHE VERS LA GAUCHE/DROITE BOUTON DE SELECTION (DECLIC ARRIERE) TOUCHE FLECHE VERS LE HAUT/BAS BOUTON DE SELECTION (DECLIC ARRIERE)

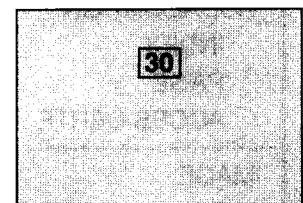
3. MODE MCI

ITEM REGLE	COMMANDÉ SUR LE PROJECTEUR	TELECOMMANDE
VISUALISATION INDEX PAGE ACCES CARTE	TOUCHE MENU TOUCHES FLECHE VERS LA GAUCHE/DROITE BOUTON DE SELECTION TOUCHES FLECHE VERS LE HAUT/BAS BOUTON DE SELECTION	TOUCHE MENU TOUCHE FLECHE VERS LA GAUCHE/DROITE BOUTON DE SELECTION (DECLIC ARRIERE) TOUCHE FLECHE VERS LE HAUT/BAS BOUTON DE SELECTION (DECLIC ARRIERE)
IMAGE BALANCE DES GRIS CONTRASTE LUMINOSITE		
POSITION D'IMAGE	TOUCHE MENU TOUCHES FLECHE VERS LA GAUCHE/DROITE BOUTON DE SELECTION TOUCHES FLECHE VERS LA GAUCHE/DROITE/HAUT/BAS BOUTON DE SELECTION	TOUCHE MENU TOUCHE FLECHE VERS LA GAUCHE/DROITE BOUTON DE SELECTION (DECLIC ARRIERE) TOUCHE FLECHE VERS LA GAUCHE/DROITE/HAUT/BAS BOUTON DE SELECTION (DECLIC ARRIERE)
ECRAN IMAGE REEL ZOOM NUMERIQUE	TOUCHE MENU TOUCHES FLECHE VERS LA GAUCHE/DROITE BOUTON DE SELECTION TOUCHES FLECHE VERS LE HAUT/BAS BOUTON DE SELECTION	TOUCHE MENU TOUCHE FLECHE VERS LA GAUCHE/DROITE BOUTON DE SELECTION (DECLIC ARRIERE) TOUCHE FLECHE VERS LE HAUT/BAS BOUTON DE SELECTION (DECLIC ARRIERE)

FONCTIONNEMENT DE BASE

MISE SOUS TENSION DU PROJECTEUR

1. Branchez l'ordinateur avant d'allumer le projecteur. (Référez-vous à la section "BRANCHEMENT DU PROJECTEUR" aux pages 10 à 14 pour brancher ces appareils.)
2. Branchez le cordon d'alimentation secteur du projecteur dans une prise secteur. Vérifiez que le témoin READY sur le projecteur s'allume en vert, et que le témoin LAMPE s'allume en rouge.
3. Appuyez sur la touche de MARCHE/ARRET D'ALIMENTATION du projecteur ou de la télécommande. Le témoin LAMPE s'éclaire faiblement.
4. L'affichage et le nombre apparaissent sur l'écran, et le nombre effectue un compte à rebours jusqu'à ce que l'image apparaisse. Il faut un délai d'environ 30 secondes pour projeter une image.



REMARQUE: Allumer l'ordinateur en dernier lorsque l'ordinateur est raccordé au système.



ATTENTION:

CE PROJECTEUR UTILISE UNE LAMPE UHP. POUR PRESERVER LA DUREE DE VIE DE LA LAMPE, ATTENDEZ AU MOINS 5 MINUTES LORSQUE LA LAMPE EST ALLUMEE AVANT DE L'ETEINDRE.

REMARQUE: Lorsque le témoin d'avertissement de température clignote en rouge, le projecteur s'éteindra automatiquement. Attendez au moins 5 minutes avant d'allumer le projecteur de nouveau.

Si le témoin d'avertissement de température clignote encore, suivez les étapes indiquées ci-dessous:

1. Appuyez sur la touche de MARCHE/ARRET D'ALIMENTATION pour la mettre hors circuit.
2. Vérifiez si le filtre à air n'est pas bouché par de la poussière. Il faut entretenir et nettoyer le filtre à air. Référez-vous à la section "ENTRETIEN ET NETTOYAGE DU FILTRE A AIR" à la page 48.
3. Appuyez sur la touche de MARCHE/ARRET D'ALIMENTATION pour la mettre en circuit.

Si le témoin d'avertissement de température clignote encore, adressez-vous à votre revendeur ou centre de service.

MISE HORS TENSION DU PROJECTEUR

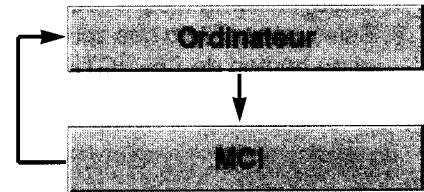
1. Appuyez sur la touche MARCHE/ARRET D'ALIMENTATION sur le projecteur ou sur la télécommande. Le message "Eteindre?" apparaît sur l'écran.
2. Appuyez à nouveau sur la touche de MARCHE/ARRET D'ALIMENTATION pour éteindre le projecteur. Vérifiez si le témoin LAMPE s'allume vivement. Le témoin READY s'éteint et les ventilateurs de refroidissement fonctionnent pendant 1 minute pour refroidir le projecteur pendant 1 minute après la mise hors tension. (REMARQUE: Pendant le refroidissement du projecteur, celui-ci ne peut pas être allumé.)
3. Une fois que le projecteur s'est refroidi, le témoin READY se rallume en vert. Vous pouvez alors rallumer le projecteur.

Eteindre?

OPERATION DIRECTE

SELECTION DE MODE

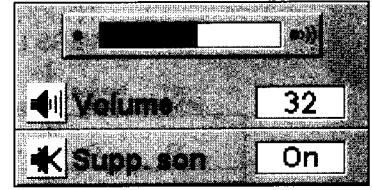
Cette fonction est commandée par la touche MODE. La touche MODE est utilisée pour sélectionner le mode d'entrée parmi les modes Ordinateur ou MCI. Sélectionnez le mode correspondant à la source d'entrée utilisée. L'affichage "Ordinateur" ou "MCI" apparaît sur l'écran pendant quelques secondes.



REGLAGE DU VOLUME SONORE

Appuyez sur les touches VOLUME (situées sur le projecteur ou sur la télécommande) pour régler le volume. L'affichage du volume apparaît pendant quelques secondes sur l'écran.

Appuyez sur la touche (+) pour augmenter le volume et augmenter le chiffre à l'écran.
Appuyez sur la touche (-) pour diminuer le volume et diminuer le chiffre à l'écran.



FONCTION DE COUPURE DU SON

Appuyez sur la touche MUTE de la télécommande pour couper le son. Appuyez de nouveau sur la touche MUTE pour rétablir le son à son niveau précédent. L'affichage de la coupure de son apparaît pendant quelques secondes sur l'écran. Les appareils audio extérieurs produisent des sons pendant que Supp. son est activé.



REGLAGE DU ZOOM

Appuyez sur la touche ZOOM (située sur le projecteur ou sur la télécommande), puis appuyez sur la (les) touche(s) FLECHE VERS LE HAUT/BAS pour obtenir la taille d'image désirée. L'affichage du zoom apparaît alors sur l'écran pendant quelques secondes.

Pour obtenir une image plus grande, appuyez sur (HAUT), et pour obtenir une image plus petite, appuyez sur (BAS).



REGLAGE DE LA MISE AU POINT

Appuyez sur la touche FOCUS (située sur le projecteur ou sur la télécommande), puis appuyez sur la (les) touche(s) FLECHE VERS LE HAUT/BAS pour obtenir une image plus claire et nette. L'affichage de la mise au point apparaît pendant quelques secondes sur l'écran.



FONCTION D'IMAGE STANDARD

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



FONCTION SANS IMAGE

Appuyez sur la touche NO SHOW de la télécommande. L'écran devient alors entièrement noir et l'indication "No show" apparaît pendant quelques secondes sur l'écran. Si vous appuyez à nouveau sur la touche NO SHOW ou sur une autre touche de fonction, cette fonction sera annulée.

FONCTION D'IMAGE AUTO

Appuyez sur la touche AUTO IMAGE située sur le projecteur ou sur la télécommande. L'item (les items) indiqués par "ON" sur l'affichage de la FONCTION D'IMAGE AUTO seront réglés automatiquement.

Si tous les items de la FONCTION D'IMAGE AUTO sont sur "OFF", l'affichage de REGLAGE D'IMAGE AUTO apparaît. Si vous voulez utiliser la FONCTION D'IMAGE AUTO, effectuez les étapes 3 à 9 de la section "FONCTION D'IMAGE AUTO" à la page 36.

FONCTIONS PAGE ET CURSEUR

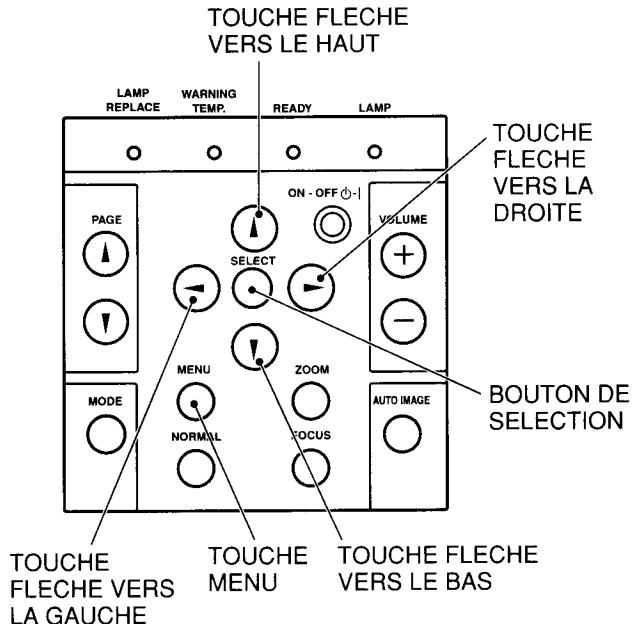
Ces fonctions sont utilisées en mode MCI. Pour l'utilisation de ces fonctions, référez-vous à la section OPERATION PAR MCI aux pages 41 à 44.

OPERATION PAR MENU

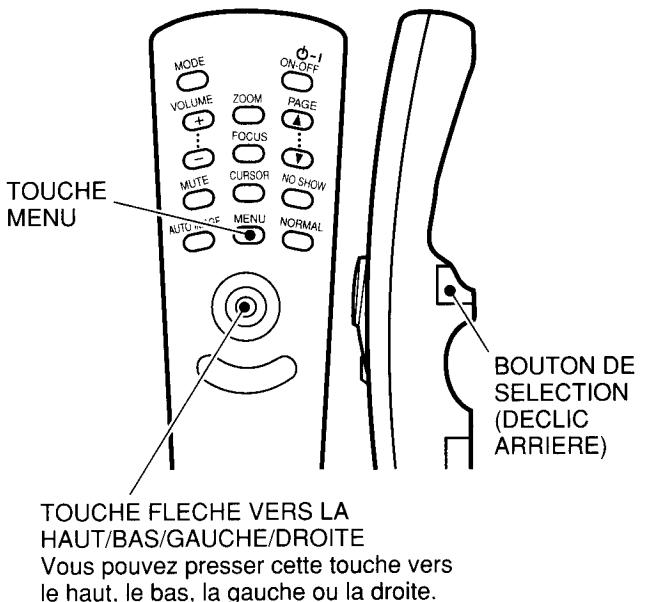
L'opération par menu fonctionne de la manière suivante:

1. Appuyez sur la touche MENU. L'affichage menu principal apparaît.
2. Sélectionnez l'item que vous voulez régler ou modifier à l'aide de la touche FLECHE VERS LA HAUT/BAS/GAUCHE/DROITE et du bouton de SELECTION (DECLIC ARRIERE).
3. Appuyez sur la touche MENU pendant que le menu principal apparaît; le menu disparaît.

COMMANDE SUR LE PROJECTEUR



TELECOMMANDE

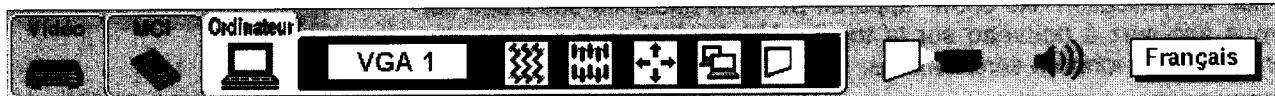


MODE DE SELECTION

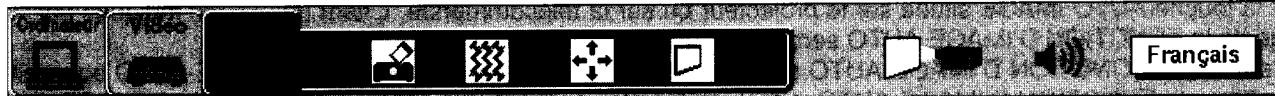
Sélectionnez le mode correspondant à la source d'entrée utilisée parmi les modes ordinateur ou MCI dans l'Opération par menu.

1. Appuyez sur la touche MENU pour faire apparaître l'affichage menu principal.
2. Appuyez sur les touches FLECHE VERS LA GAUCHE/DROITE pour sélectionner le mode convenant à votre source d'entrée. (Le mode avec la case rouge est sélectionné.)
3. Appuyez sur le bouton de SELECTION (DECLIC ARRIERE) pour établir le mode.

MODE ORDINATEUR



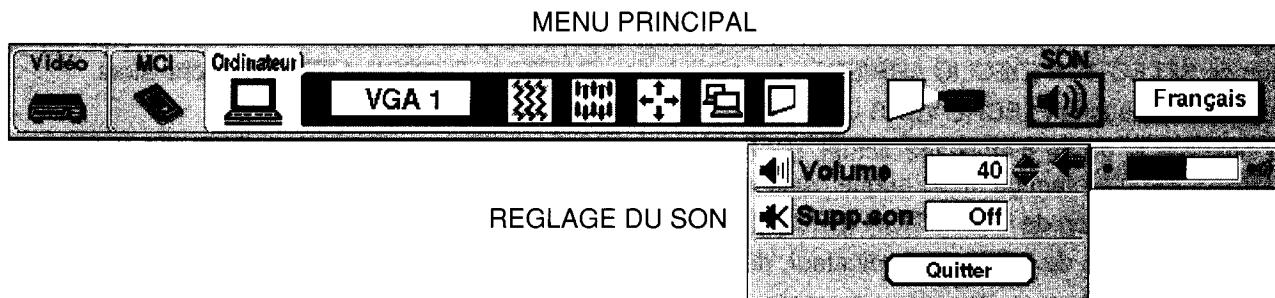
MODE MCI



REGLAGE DU SON

Vous pouvez régler le volume sonore et la mise en sourdine du son sur l'affichage menu.

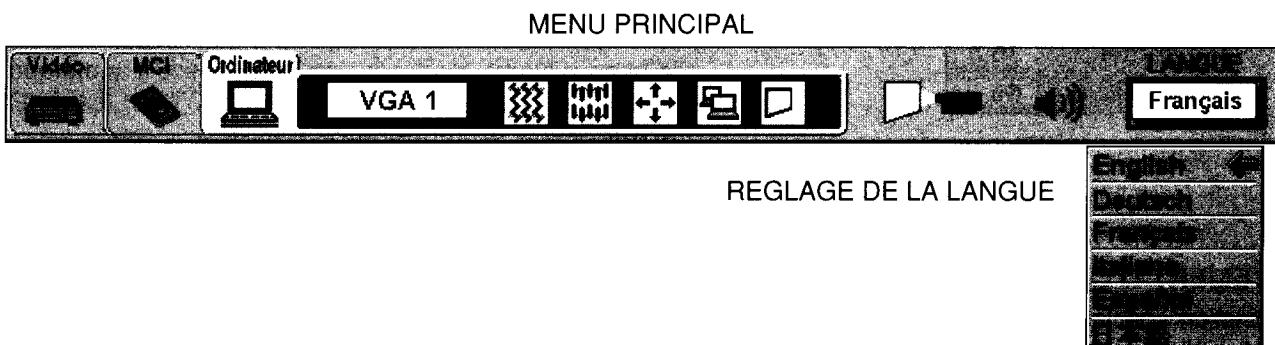
1. Appuyez sur la touche MENU; le menu principal s'affiche alors.
2. Appuyez sur la (les) touche(s) FLECHE VERS LA GAUCHE/DROITE pour sélectionner SON, puis appuyez sur le bouton de SELECTION (DECLIC ARRIERE). Un autre menu REGLAGE DU SON s'affiche alors.
3. Appuyez sur la touche FLECHE VERS LE BAS; une flèche rouge apparaît alors.
4. Déplacez la flèche sur l'item que vous voulez régler en appuyant sur la (les) touche(s) FLECHE VERS LE HAUT/BAS.
5. Pour augmenter le volume, pointez la flèche vers ▲ puis appuyez sur le bouton de SELECTION (DECLIC ARRIERE). Pour diminuer le volume, pointez la flèche vers ▼ puis appuyez sur le bouton de SELECTION (DECLIC ARRIERE).
6. Pour couper le son, pointez la flèche vers Mute puis appuyez sur le bouton de SELECTION (DECLIC ARRIERE). L'affichage passe de On à Off et le son est coupé. Les appareils audio extérieurs produisent le son pendant que Supp. son est activé.
7. Pour quitter le menu de réglage du son, pointez la flèche vers Quitter puis appuyez sur le bouton de SELECTION (DECLIC ARRIERE).



REGLAGE DE LA LANGUE

L'affichage du menu apparaît dans la langue sélectionnée (anglais, allemand, français, italien, espagnol ou japonais) sur l'affichage du menu.

1. Appuyez sur la touche MENU; menu principal s'affiche alors.
2. Appuyez sur la (les) touche(s) FLECHE VERS LA GAUCHE/DROITE pour sélectionner LANGUE, puis appuyez sur le bouton de SELECTION (DECLIC ARRIERE). Un autre menu REGLAGE DE LA LANGUE s'affiche alors.
3. Appuyez sur la touche FLECHE VERS LE BAS; une flèche rouge apparaît alors.
4. Déplacez la flèche sur la langue que vous voulez utiliser en appuyant sur la (les) touche(s) FLECHE VERS LE HAUT/BAS. Appuyez ensuite sur le bouton de SELECTION (DECLIC ARRIERE).
5. Le réglage est gardé même après que l'appareil soit éteint.



SELECTION DU SYSTEME D'ORDINATEUR (MODE D'ORDINATEUR)

Ce projecteur est conçu pour s'ajuster aux différents types de signaux d'affichage d'ordinateur basés sur les standards VGA, SVGA ou XGA. (Référez-vous à la section "SPECIFICATIONS DES ORDINATEURS PERSONNELS COMPATIBLES" à la page suivante.) Si vous commutez la SELECTION DU MODE "ORDINATEUR", l'appareil traitera automatiquement les signaux entrés et projettera une image correcte sans autre réglage nécessaire. Bien que ceci fonctionne dans la majorité des cas, il peut être nécessaire de faire un ajustement manuel pour les signaux de certains ordinateurs. Si l'image n'est pas projetée correctement, essayez la méthode suivante pour commuter au mode d'affichage d'ordinateur désiré.

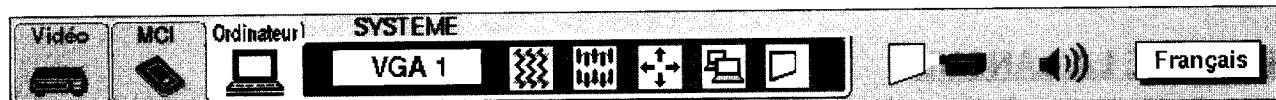
1. Branchez l'ordinateur et le projecteur, puis mettez-les tous deux sous tension.
2. Réglez SELECTION DU MODE sur mode "ORDINATEUR". Le mode d'affichage actuel détecté initialement par le projecteur apparaît alors dans la fenêtre. L'affichage "Mode actuel" apparaît.

REMARQUE:1. Si le projecteur ne peut pas reconnaître ou détecter le signal d'entrée de l'ordinateur, le message "Go PC adj." (ajustement ordinateur) sera affiché.

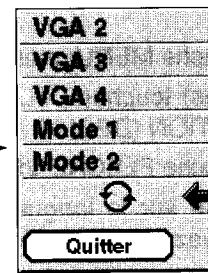
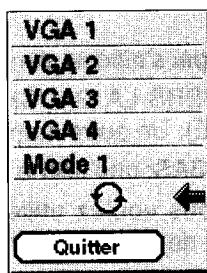
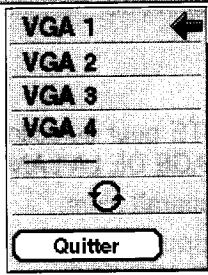
REMARQUE:2. Si aucun signal n'est reçu de l'ordinateur, le message "No signal" (pas de signal) sera affiché.

3. Appuyez sur la touche MENU; le menu principal s'affiche alors.
4. Appuyez sur la (les) touche(s) FLECHE VERS LA GAUCHE/DROITE pour sélectionner SYSTEME, puis appuyez sur le bouton de SELECTION (DECLIC ARRIERE). Un autre menu SYSTEME D'ORDINATEUR s'affiche alors.
5. Appuyez sur la touche FLECHE VERS LE BAS; une flèche rouge apparaît alors.
6. Pour changer le mode d'affichage actuel, déplacez la flèche en appuyant sur la (les) touche(s) FLECHE VERS LE HAUT/BAS jusqu'à l'item du mode auquel vous voulez passer.
7. Appuyez sur le bouton de SELECTION (DECLIC ARRIERE) pour changer le mode d'affichage.
8. Pour quitter le menu du système d'ordinateur, déplacez la flèche sur Quitter puis appuyez sur le bouton de SELECTION (DECLIC ARRIERE).

MENU PRINCIPAL



SYSTEME
D'ORDINATEUR



MODE ACTUEL

Mode actuel	
Synchro H.	36.5
Synchro V.	60.0

Lorsque la marque (Ⓐ) est noire, le mode du système d'ordinateur sera disponible sur la page suivante. Pour faire apparaître le mode de système d'ordinateur décrit à la page suivante, déplacez une flèche jusqu'à la marque (Ⓐ) et appuyez sur le bouton de SELECTION (DECLIC ARRIERE).

AJUSTEMENT D'ORDINATEUR

Cette fonction spéciale est utilisée lorsque l'image de l'ordinateur n'est pas reproduite correctement. (Référez-vous aux pages 32 à 35 pour plus de détails.)

SPECIFICATIONS DES ORDINATEURS PERSONNELS COMPATIBLES

AFFICHAGE A L'ECRAN	RESOLUTION	Fréquence horizontale (kHz)	Fréquence verticale (Hz)
VGA1	640 × 480	31,47	59,88
VGA2	720 × 400	31,47	70,09
VGA3	640 × 400	31,47	70,09
VGA4	640 × 480	37,86	74,38
VGA5	640 × 480	37,86	72,81
VGA6	640 × 480	37,50	75,00
MAC LC13	640 × 480	34,97	66,60
MAC 13	640 × 480	35,00	66,67
PC98	640 × 400	24,83	56,42
FM TOWNS	640 × 400	24,38	55,40
SVGA1	800 × 600	35,156	56,25
SVGA2	800 × 600	37,88	60,32
SVGA3	800 × 600	46,875	75,00
SVGA4	800 × 600	53,674	85,06
SVGA5	800 × 600	48,08	72,19
SVGA6	800 × 600	37,90	61,03
SVGA7	800 × 600	34,50	55,38
SVGA8	800 × 600	38,00	60,51
SVGA9	800 × 600	38,60	60,31
SVGA10	800 × 600	47,90	71,92
SVGA11	800 × 600	32,70	51,09
SVGA12	800 × 600	38,00	60,51
MAC 16	832 × 624	49,72	74,55
XGA1	1024 × 768	48,36	60
XGA2	1024 × 768	68,677	84,997
XGA3	1024 × 768	60,023	75,03
XGA4	1024 × 768	56,476	70,07
XGA5	1024 × 768	60,31	74,92
XGA6	1024 × 768	48,50	60,02
XGA7	1024 × 768	44,00	54,58
XGA8	1024 × 768	63,48	79,35
XGA9	1024 × 768	36,00	87,17 (Entrelacement)
XGA10	1024 × 768	62,04	77,07
XGA11	1024 × 768	61,00	75,70
XGA12	1024 × 768	35,522	86,96 (Entrelacement)
XGA13	1024 × 768	46,90	58,20
XGA14	1024 × 768	47,00	58,30
MAC19	1024 × 768	60,24	75,08

Les spécifications sont sujettes à changements sans préavis.

REGLAGE DE L'IMAGE (MODE D'ORDINATEUR)

Les réglages de l'image ont été préréglés à l'usine. Si vous voulez changer les réglages, effectuez les opérations suivantes sur le projecteur.

1. Appuyez sur la touche MENU; le menu principal s'affiche alors.
2. Appuyez sur la (les) touche(s) FLECHE VERS LA GAUCHE/DROITE pour sélectionner IMAGE, puis appuyez sur le bouton de SELECTION (DECLIC ARRIERE). Un autre menu REGLAGE D'IMAGE s'affiche alors. Il indique les réglages d'image actuels.
3. Dans ce menu, vous pouvez régler l'image en augmentant ou en diminuant les niveaux indiqués numériquement. Les items et la plage des réglages sont indiqués dans le tableau ci-dessous.
4. Appuyez sur la touche FLECHE VERS LE BAS; une flèche rouge apparaît alors.
5. Déplacez la flèche sur l'item que vous désirez régler en appuyant sur la (les) touche(s) FLECHE VERS LE HAUT/BAS.
6. Pour augmenter le niveau, déplacez la flèche sur ▲ et appuyez sur le bouton de SELECTION (DECLIC ARRIERE). Pour diminuer le niveau, déplacez la flèche sur ▼ et appuyez sur le bouton de SELECTION (DECLIC ARRIERE).
7. Vous pouvez sauvegarder les réglages de façon à pouvoir les rappeler plus tard. Pour sauvegarder les réglages, déplacez la flèche sur Mémoriser puis appuyez sur le bouton de SELECTION (DECLIC ARRIERE). Lorsque les réglages ont été sauvegardés, le message de confirmation "OK?" s'affiche.
8. Déplacez la flèche sur Oui puis appuyez sur le bouton de SELECTION (DECLIC ARRIERE). Les réglages en mémoire sont gardés même après que l'appareil soit éteint.
9. Pour quitter le menu de réglage de l'image, déplacez la flèche sur Quitter puis appuyez sur le bouton de SELECTION (DECLIC ARRIERE).
10. Si vous ne désirez pas sauvegarder les réglages, déplacez la flèche sur Quitter et appuyez sur le bouton de SELECTION (DECLIC ARRIERE). Les réglages changés seront effectifs temporairement jusqu'à ce que le projecteur soit éteint.
11. Pour rappeler les réglages de la mémoire, déplacez la flèche sur Reset (Effacer), puis appuyez sur le bouton de SELECTION (DECLIC ARRIERE). Lorsque les réglages ont été remis à zéro, le message de confirmation "OK?" s'affiche. Déplacez la flèche sur Oui puis appuyez sur le bouton de SELECTION (DECLIC ARRIERE). Au besoin, vous pouvez entrer d'autres réglages.

MENU PRINCIPAL

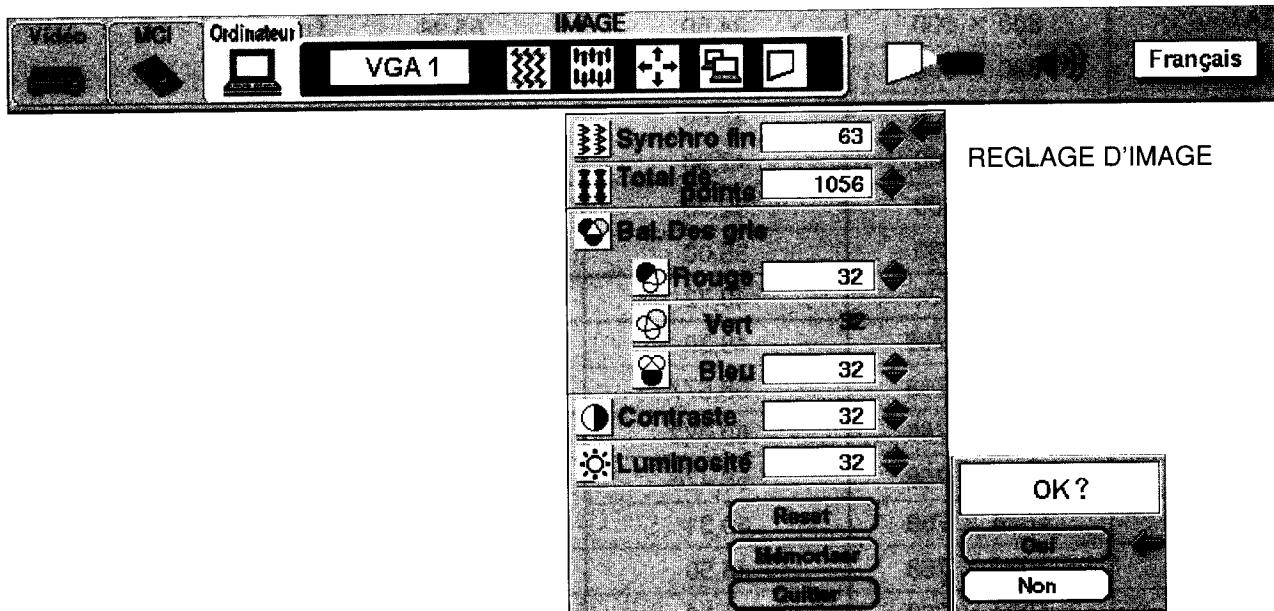
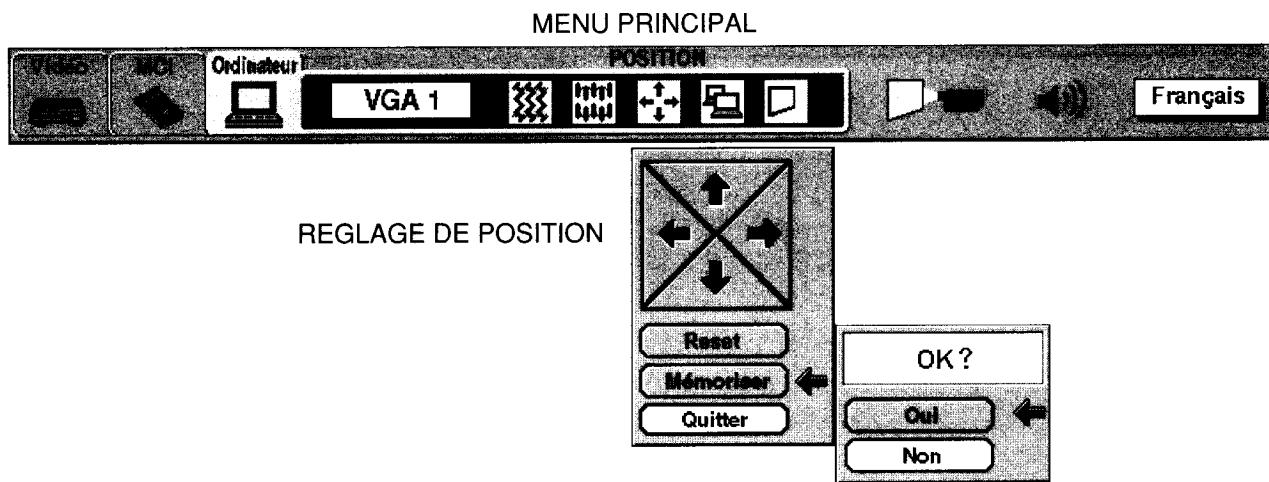


TABLEAU DES REGLAGES D'IMAGE

SYNC FINE	Au besoin, réglez l'image pour éliminer le tremblement de l'affichage.	0 ← → 127
TOTAL DE POINTS	Nombre total de points dans une période horizontale. Réglez le nombre pour correspondre à l'image de votre ordinateur.	
BALANCE DES GRIS (ROUGE/BLEU)	DIMINUE	0 ← → 63 AUGMENTE
CONTRASTE	MOINS DE CONTRASTE	0 ← → 63 PLUS DE CONTRASTE
LUMINOSITE	FONCEE	0 ← → 63 CLAIRE

REGLAGE DE POSITION D'IMAGE (MODE ORDINATEUR / MCI)

1. Appuyez sur la touche MENU; le menu principal s'affiche alors.
2. Appuyez sur la (les) touche(s) FLECHE VERS LA GAUCHE/DROITE pour sélectionner POSITION, puis appuyez sur le bouton de SELECTION (DECLIC ARRIERE). Un autre menu REGLAGE DE POSITION s'affiche alors.
3. Appuyez sur la touche FLECHE VERS LE BAS; une flèche rouge apparaît alors.
4. Déplacez la flèche dans une direction (\leftarrow , \rightarrow , \uparrow ou \downarrow) en appuyant sur la (les) touche(s) FLECHE VERS LA GAUCHE/DROITE/HAUT/BAS, puis appuyez sur le bouton de SELECTION (DECLIC ARRIERE) pour obtenir la position d'image désirée.
5. Vous pouvez sauvegarder les réglages de façon à pouvoir les rappeler plus tard. Pour sauvegarder les réglages, déplacez la flèche sur Mémoriser puis appuyez sur le bouton de SELECTION (DECLIC ARRIERE). Lorsque les réglages ont été sauvegardés, le message de confirmation "OK?" s'affiche.
6. Déplacez la flèche sur Oui puis appuyez sur le bouton de SELECTION (DECLIC ARRIERE). Les réglages en mémoire sont gardés même après que l'appareil soit éteint.
7. Pour quitter le menu de réglage de position d'image, déplacez la flèche sur Quitter puis appuyez sur le bouton de SELECTION (DECLIC ARRIERE).
8. Si vous ne désirez pas sauvegarder les réglages, déplacez la flèche sur Quitter et appuyez sur le bouton de SELECTION (DECLIC ARRIERE). Les réglages changés seront effectifs temporairement jusqu'à ce que le projecteur soit éteint.
9. Pour rappeler les réglages de la mémoire, déplacez la flèche sur Reset (Effacer), puis appuyez sur le bouton de SELECTION (DECLIC ARRIERE). Lorsque les réglages ont été remis à zéro, le message de confirmation "OK?" s'affiche. Déplacez la flèche sur Oui puis appuyez sur le bouton de SELECTION (DECLIC ARRIERE). Au besoin, vous pouvez entrer d'autres réglages.



AJUSTEMENT ORDINATEUR

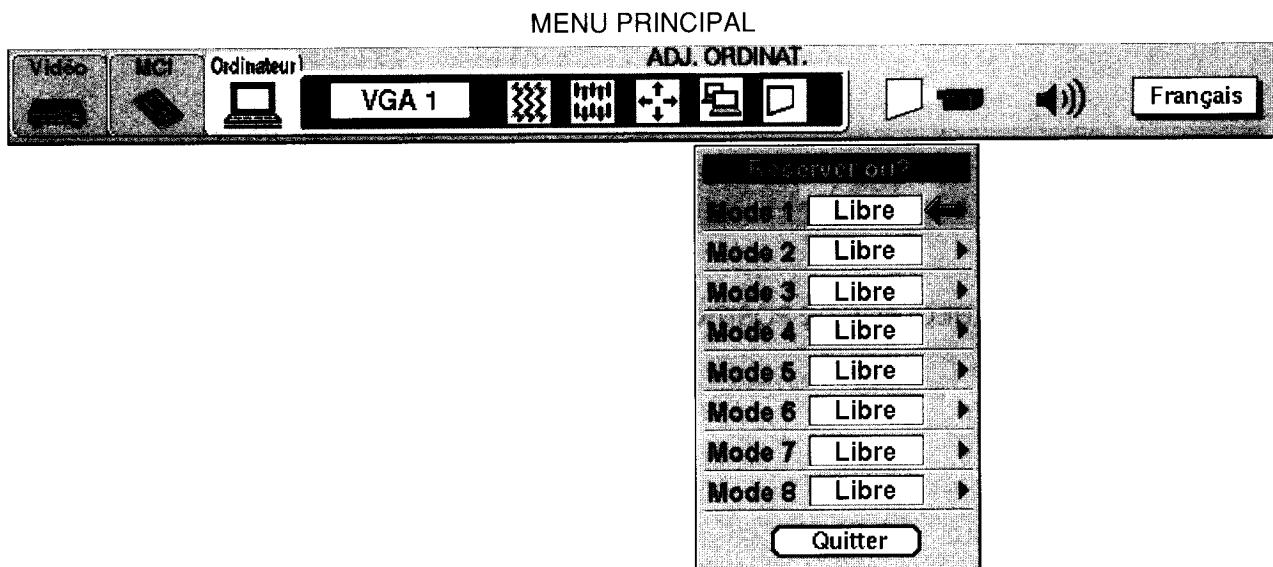
Ce projecteur peut détecter automatiquement les signaux d'affichage de la plupart des ordinateurs actuellement disponibles sur le marché. Cependant, certains ordinateurs ont adopté des formats de signal spéciaux qui sont différents des formats standards et qui peuvent ne pas être détectés par ce projecteur. Dans un tel cas, le projecteur ne pourra pas projeter une image correcte et l'image projetée tremblera, ne sera pas synchronisée, ne sera pas centrée ou sera déformée.

Ce projecteur possède une fonction AJUSTEMENT ORDINATEUR qui vous permet de régler précisément plusieurs paramètres suivant le format des signaux d'entrée. Ce projecteur possède une mémoire pour sauvegarder jusqu'à huit réglages différents de paramètres. Ceci vous permet de rappeler n'importe quand le réglage pour un ordinateur particulier si besoin est.

1. Appuyez sur la touche MENU; le menu principal s'affiche alors.
2. Appuyez sur la (les) touche(s) FLECHE VERS LA GAUCHE/DROITE pour sélectionner AJUSTEMENT ORDINATEUR, puis appuyez sur le bouton de SELECTION (DECLIC ARRIERE). Un autre menu "Reserver où?" s'affiche alors.
3. Dans ce menu, sélectionnez une des positions de mémoire indiquées par "Mode 1" à "Mode 8". Si des paramètres ont déjà été réglés et mis en mémoire, l'indication "Mémoriser" s'affichera. Sinon, l'indication "Libre" s'affichera.
4. Appuyez sur la touche FLECHE VERS LE BAS; une flèche rouge apparaît alors.
5. Déplacez la flèche sur l'un des "Modes" (position libre) que vous désirez mettre en mémoire en appuyant sur la (les) touche(s) FLECHE VERS LE HAUT/BAS. Appuyez sur le bouton de SELECTION (DECLIC ARRIERE) pour le sélectionner.

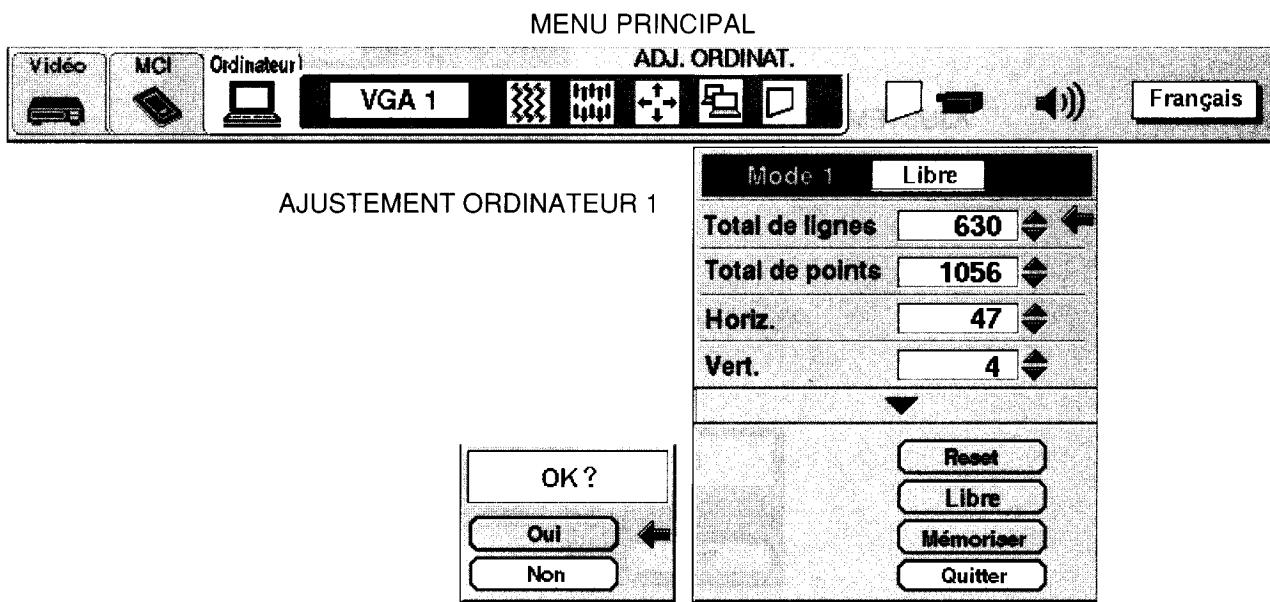
REMARQUE: Si l'indication "Mémoriser" est affichée pour toutes les positions de Mode, de nouveaux paramètres ne peuvent pas être mis en mémoire. Dans ce cas, effacez les données de paramètres en utilisant la fonction de Mode Libre. (Référez-vous à la page 35.)

Suite à la page suivante



6. Un autre menu "AJUSTEMENT ORDINATEUR 1" sera affiché indiquant les paramètres pour le Mode sélectionné.
7. Les fonctions des paramètres seront entrés suivant la détection du signal actuellement entré par le projecteur.
8. Les fonctions des paramètres et leurs valeurs sont indiquées dans le tableau ci-dessous.
9. Déplacez la flèche sur l'item que vous désirez régler en appuyant sur la (les) touche(s) FLECHE VERS LE HAUT/BAS.
10. Pour augmenter le niveau, déplacez la flèche sur ▲ et appuyez sur le bouton de SELECTION (DECLIC ARRIERE). Pour diminuer le niveau, déplacez la flèche sur ▼ et appuyez sur le bouton de SELECTION (DECLIC ARRIERE).
11. Pour sauvegarder les réglages, déplacez la flèche sur Mémoriser, puis appuyez sur le bouton de SELECTION (DECLIC ARRIERE). Lorsque les réglages ont été sauvegardés, le message de confirmation "OK?" sera affiché. Déplacez la flèche sur Oui et appuyez sur le bouton de SELECTION (DECLIC ARRIERE).
12. Pour rappeler les paramètres d'avant le réglage, déplacez la flèche sur Reset (Effacer) et appuyez sur le bouton de SELECTION (DECLIC ARRIERE). Lorsque les réglages ont été remis à zéro, le message de confirmation "OK?" sera affiché. Déplacez la flèche sur Oui et appuyez sur le bouton de SELECTION (DECLIC ARRIERE). Au besoin, vous pouvez entrer d'autres réglages.
13. Pour quitter le menu d'ajustement d'ordinateur, déplacez la flèche sur Quitter puis appuyez sur le bouton de SELECTION (DECLIC ARRIERE).
14. Si vous quittez le menu d'ajustement d'ordinateur sans avoir mis les réglages en mémoire auparavant, les paramètres que vous avez changés ne seront pas conservés.
15. Les réglages en mémoire sont gardés même après que l'appareil soit éteint.
16. Pour régler les données comme "Clamp", "Hauteur" et "Largeur", déplacez la flèche en appuyant sur la (les) touches FLECHE VERS LE HAUT/BAS pour sélectionner (▼). Appuyez sur le bouton de SELECTION (DECLIC ARRIERE).

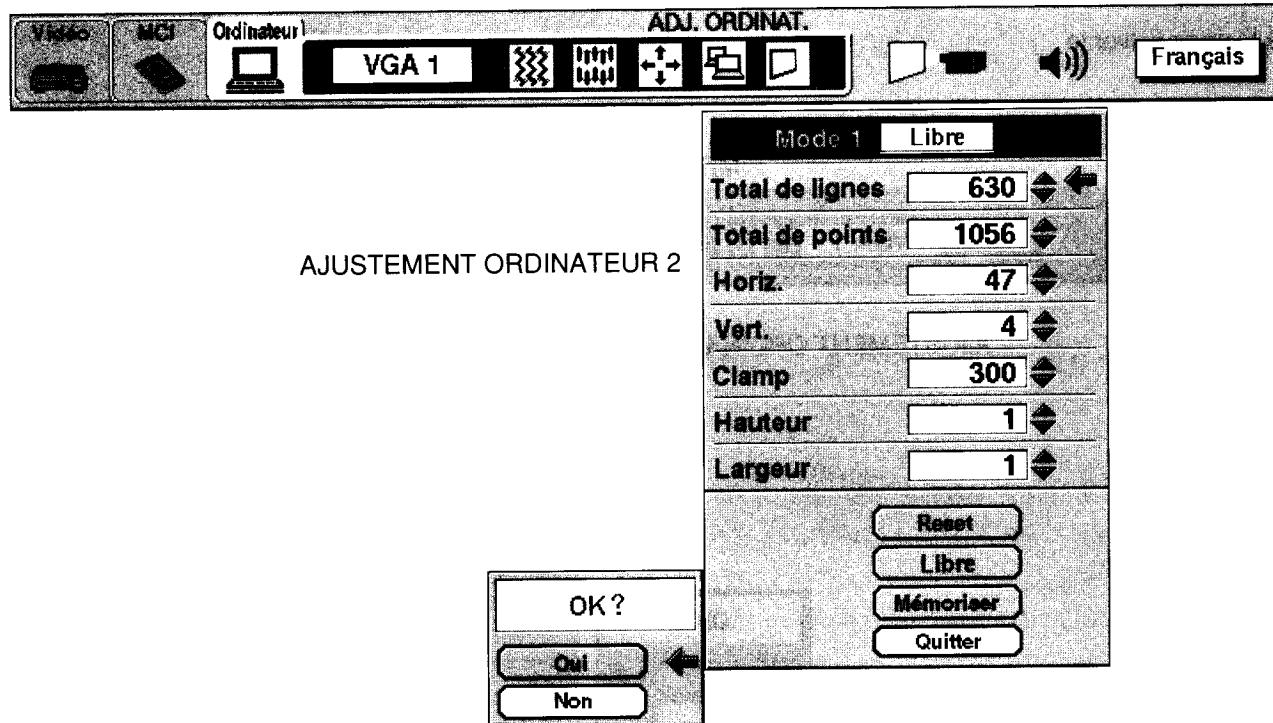
Suite à la page suivante



ITEM	FONCTION
TOTAL DE LIGNES	Nombre total de lignes verticales. Réglez le nombre pour correspondre à l'image de votre ordinateur.
TOTAL DE POINTS	Nombre total de points dans une période horizontale. Réglez le nombre pour correspondre à l'image de votre ordinateur.
HORIZONTAL	Réglage de la position horizontale de l'image. Réglez ceci lorsque l'image n'est pas centrée sur l'écran.
VERTICAL	Réglage de la position verticale de l'image. Réglez ceci lorsque l'image n'est pas centrée sur l'écran.

17. Un autre menu "AJUSTEMENT ORDINATEUR 2" sera affiché indiquant les paramètres pour le Mode sélectionné.
18. Déplacez la flèche sur l'item que vous désirez régler en appuyant sur la (les) touche(s) FLECHE VERS LE HAUT/BAS.
19. Pour augmenter le niveau, déplacez la flèche sur ▲ et appuyez sur le bouton de SELECTION (DECLIC ARRIERE). Pour diminuer le niveau, déplacez la flèche sur ▼ et appuyez sur le bouton de SELECTION (DECLIC ARRIERE).
20. Pour sauvegarder les réglages, déplacez la flèche sur Mémoriser, puis appuyez sur le bouton de SELECTION (DECLIC ARRIERE). Lorsque les réglages ont été sauvegardés, le message de confirmation "OK?" sera affiché. Déplacez la flèche sur Oui et appuyez sur le bouton de SELECTION (DECLIC ARRIERE).
21. Pour rappeler les paramètres d'avant le réglage, déplacez la flèche sur Reset (Effacer) et appuyez sur le bouton de SELECTION (DECLIC ARRIERE). Lorsque les réglages ont été remis à zéro, le message de confirmation "OK?" sera affiché. Déplacez la flèche sur Oui et appuyez sur le bouton de SELECTION (DECLIC ARRIERE). Au besoin, vous pouvez entrer d'autres réglages.
22. Pour quitter le menu d'ajustement d'ordinateur, déplacez la flèche sur Quitter puis appuyez sur le bouton de SELECTION (DECLIC ARRIERE).
23. Si vous quittez le menu d'ajustement d'ordinateur sans avoir mis les réglages en mémoire auparavant, les paramètres que vous avez changés ne seront pas conservés.
24. Les réglages en mémoire sont gardés même après que l'appareil soit éteint.

MENU PRINCIPAL



AJUSTEMENT ORDINATEUR 2

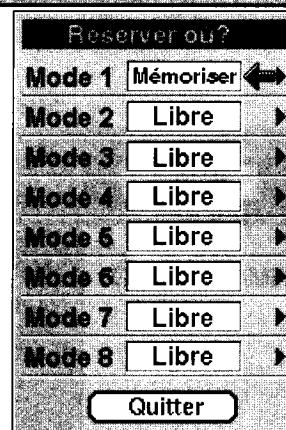
ITEM	FONCTION
CLAMP	Réglage du niveau de clamp. Lorsque l'image présente une barre sombre, essayez ce réglage.
HAUTEUR	Niveau d'expansion ou de compression dans la direction verticale.
LARGEUR	Niveau d'expansion ou de compression dans la direction horizontale.

MODE LIBRE

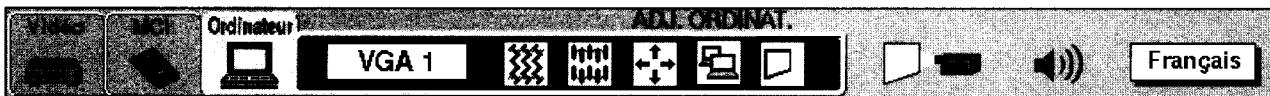
La fonction mode libre permet de confirmer ou d'effacer les données de paramètres produites par AJUSTEMENT ORDINATEUR. (Référez-vous aux pages 32 à 34.)

1. Appuyez sur la touche MENU; le menu principal s'affiche alors.
2. Appuyez sur la (les) touche(s) FLECHE VERS LA GAUCHE/DROITE pour sélectionner AJUSTEMENT D'ORDINATEUR, puis appuyez sur le bouton de SELECTION (DECLIC ARRIERE). Un autre menu "Reserver où?" s'affiche alors.
3. Appuyez sur la touche FLECHE VERS LE BAS; une flèche rouge apparaît alors.
4. Déplacez la flèche rouge sur l'un des "Modes" (position de mise en mémoire) que vous voulez confirmer en appuyant sur la (les) touche(s) FLECHE VERS LE HAUT/BAS. Appuyez sur le bouton de SELECTION (DECLIC ARRIERE). Un autre menu "REGLAGE D'ORDINATEUR" apparaît alors.
5. Pour quitter le menu d'ajustement d'ordinateur, déplacez la flèche sur Quitter puis appuyez sur le bouton de SELECTION (DECLIC ARRIERE).
6. Pour modifier les données de paramètres, effectuez les étapes 9 à 24 de la section AJUSTEMENT ORDINATEUR mentionnées aux pages 33 et 34.
7. Lorsque les données de paramètres ont été effacées, déplacez la flèche en appuyant sur la (les) touche(s) FLECHE VERS LE HAUT/BAS pour sélectionner le mode libre. Appuyez sur le bouton de SELECTION (DECLIC ARRIERE). Le message de confirmation "OK?" s'affiche alors.
8. Déplacez la flèche sur Oui puis appuyez sur le bouton de SELECTION (DECLIC ARRIERE); les données de paramètres seront alors effacées.
9. Pour quitter le menu d'ajustement d'ordinateur, déplacez la flèche sur Quitter puis appuyez sur le bouton de SELECTION (DECLIC ARRIERE).

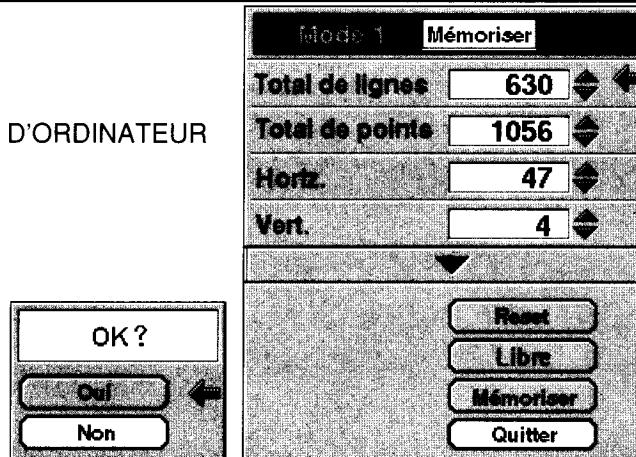
MENU PRINCIPAL



MENU PRINCIPAL



AJUSTEMENT D'ORDINATEUR

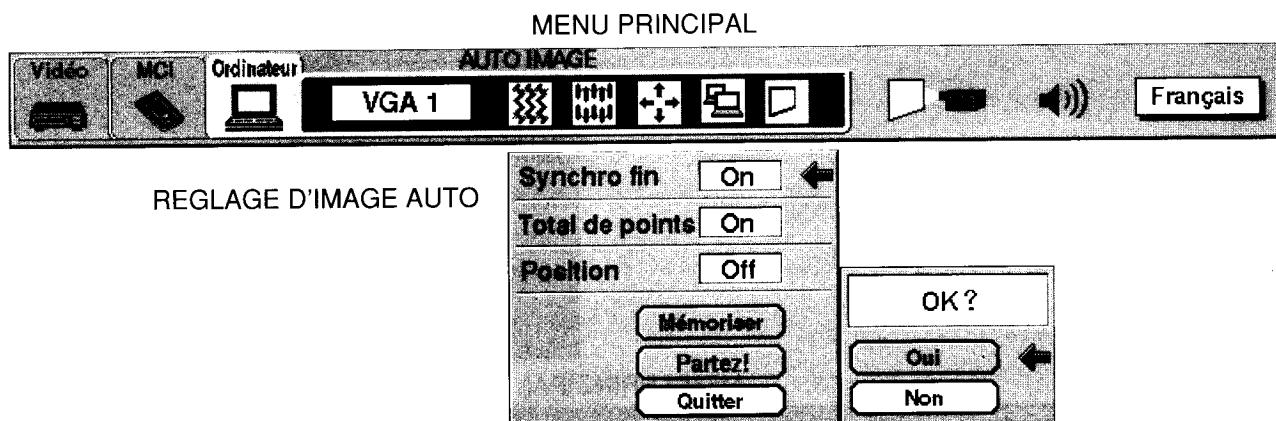


FONCTION D'IMAGE AUTO (MODE D'ORDINATEUR)

La fonction d'image auto (Auto Image) permet d'effectuer automatiquement les réglages de synchronisation fine, total de points et position d'écran sur la plupart des ordinateurs.

1. Appuyez sur la touche MENU; le menu principal apparaît.
2. Appuyez sur la (les) touche(s) FLECHE VERS LA GAUCHE/DROITE pour sélectionner AUTO IMAGE, puis appuyez sur le bouton de SELECTION (DECLIC ARRIERE). Une autre zone de dialogue REGLAGE D'IMAGE AUTO apparaît.
3. Appuyez sur la touche FLECHE VERS LE BAS; une flèche rouge apparaît alors.
4. Déplacez la flèche sur un (des) item(s) que vous voulez régler en appuyant sur la (les) touche(s) FLECHE VERS LE HAUT/BAS.
5. Changer le réglage à "On", puis appuyez sur le bouton de SELECTION (DECLIC ARRIERE).
6. Déplacez la flèche en appuyant sur la (les) touche(s) FLECHE VERS LE HAUT/BAS pour sélectionner "Partez!" puis appuyez sur le bouton de SELECTION (DECLIC ARRIERE). La fonction d'auto image s'enclenche alors. L'opération nécessite de 10 à 60 secondes.
7. Pour mémoriser les réglages, déplacez la flèche sur Mémoriser puis appuyez sur le bouton de SELECTION (DECLIC ARRIERE). Une fois les réglages mémorisés, "OK?" apparaît pour demander confirmation.
8. Déplacez la flèche sur "Oui" puis appuyez sur le bouton de SELECTION (DECLIC ARRIERE). Les réglages mémorisés seront alors conservés de façon permanente, même si la touche de MARCHE/ARRET D'ALIMENTATION est mise sur arrêt.
9. Pour quitter le menu Auto Image, pointez la flèche vers Quitter puis appuyez sur le bouton de SELECTION (DECLIC ARRIERE).
10. Ce réglage sera effectif temporairement, jusqu'à ce que le projecteur soit éteint ou que le signal d'entrée soit changé.

REMARQUE: Il est possible que les réglages de synchronisation fine, total de points et position d'écran de certains ordinateurs ne soient pas complètement ajustés par la fonction d'Image Auto. Dans ce cas, utilisez les réglages "Image" et/ou "Position d'image" (référez-vous aux pages 30 et 31) pour les régler plus précisément après que la fonction d'Image Auto ait été exécutée.

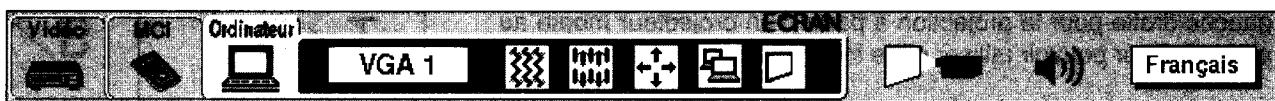


REGLAGE D'ECRAN DE L'IMAGE (MODE ORDINATEUR / MCI)

Ce projecteur peut régler la taille de l'image et établir une image panoramique à l'aide du REGLAGE DE L'IMAGE.

1. Appuyez sur la touche MENU; le menu principal s'affiche alors.
2. Appuyez sur la (les) touche(s) FLECHE VERS LA GAUCHE/DROITE pour sélectionner ECRAN, puis appuyez sur le bouton de SELECTION (DECLIC ARRIERE). Un autre menu REGLAGE D'ECRAN s'affiche alors.
3. Appuyez sur la touche FLECHE VERS LE BAS; une flèche rouge apparaît alors.
4. Pour régler la taille d'image ou établir une image panoramique, déplacez la flèche sur Zoom digital en appuyant sur la (les) touche(s) FLECHE VERS LE HAUT/BAS, puis appuyez sur le bouton de SELECTION (DECLIC ARRIERE). Le menu principal et le REGLAGE D'ECRAN apparaissent et le message "Quitter" s'affiche pour indiquer le mode de Zoom numérique.
5. Pour agrandir la taille de l'image, appuyez sur le bouton de SELECTION (DECLIC ARRIERE). L'image est agrandie par degrés (fonction d'élargissement).
6. Pour compresser la taille de l'image, appuyez sur le bouton de DECLIC AVANT. La taille de l'image est réduite par degrés (fonction de compression).
7. Pour établir une image panoramique, appuyez sur la (les) touche(s) FLECHE VERS LE HAUT/BAS/GAUCHE/DROITE (PLAQUETTE DE POINTAGE). L'image se déplace dans la direction indiquée (fonction panoramique).
8. Pour annuler le mode de zoom numérique, appuyez sur d'autres touches (sauf les touches PAGE (^)/(^), NO SHOW, CURSOR).
9. Pour changer l'image en taille réelle, (800×600 en SVGA ou XGA, et 640×480 en VGA), déplacez la flèche sur Vrai en appuyant sur la (les) touches FLECHE VERS LE HAUT/BAS, puis appuyez sur le bouton de SELECTION (DECLIC ARRIERE). La taille d'image est changée en taille réelle.

MENU PRINCIPAL



REGLAGE D'ECRAN



- Ce projecteur ne permet pas d'obtenir un affichage de résolution supérieure à 1024×768 . Si la résolution de l'écran de votre ordinateur est supérieure à 1024×768 , réglez la résolution à une valeur inférieure avant de brancher le projecteur.
- Les données d'image de VGA (640×480) ou XGA (1024×768) sont modifiées pour s'adapter à la taille de l'écran en mode initial.
- La taille maximale en mode d'élargissement est quatre fois plus grande que la taille de l'écran (804×604).
- La taille minimale en mode de compression est la taille de l'écran (804×604) en mode SVGA, VGA, ou 640×480 en mode VGA.
- La fonction panoramique est utilisable seulement quand l'image est élargie.

REGLAGES D'AUTRES FONCTIONS

Ce projecteur est équipé d'autres fonctions telles que Ecran bleu, Affichage, Plafond, Arrière et Remplacement de la lampe. (Référez-vous aux pages 39 et 40.)

ECRAN BLEU

Cette fonction permet de projeter une image bleue sur l'écran sans parasites vidéo lorsque la source de signal d'entrée est débranchée ou éteinte. Pour pouvoir utiliser cette fonction, réglez-la sur "On".

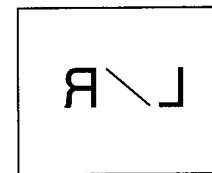
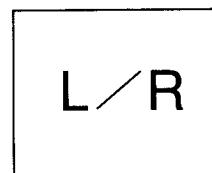
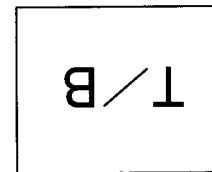
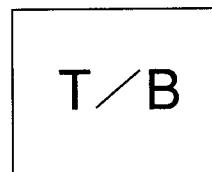
AFFICHAGE

Lorsque cette fonction est réglée à "On", les affichages à l'écran apparaissent à chaque fois qu'un réglage est fait. Bien que ces affichages à l'écran soient très utiles, ils peuvent gêner la projection s'ils sont faits pendant la présentation. Afin d'éviter ceci, vous pouvez mettre cette fonction à "Off" et les affichages suivants n'apparaîtront pas à l'écran.

- Affichage d'attente (Compte à rebours numérique à la mise sous tension du projecteur)
- Affichage du mode
- Affichage du volume
- Affichage de coupure du son
- Affichage Zoom/Mise au point
- Affichage sans image
- Affichage normal

PLAFOND

Cette fonction permet d'obtenir une image inversée haut/bas et gauche/droite pour la projection à partir d'un projecteur monté au plafond. Pour pouvoir utiliser cette fonction, la régler sur "On".



ARRIERE

Cette fonction permet d'obtenir des images inversées gauche/droite pour la projection sur un écran de projection placé à l'arrière. Pour pouvoir utiliser cette fonction, la régler sur "On".

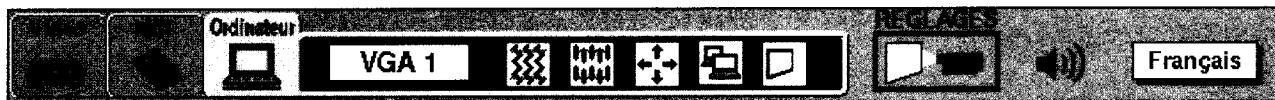
REPLACEMENT DE LA LAMPE

La fonction remplacement de lampe permet de remettre la minuterie de contrôle de remplacement de lampe à zéro. Lorsque vous remplacez la lampe, remettez la minuterie de contrôle de remplacement de la lampe à zéro en utilisant cette fonction.

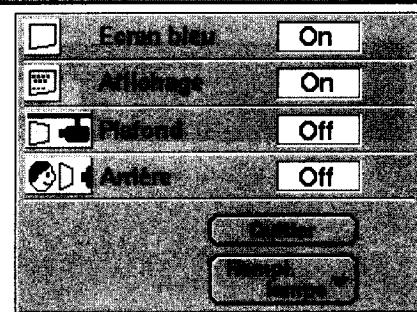
ECRAN BLEU, AFFICHAGE, PLAFOND ET ARRIERE

1. Appuyez sur la touche MENU; le menu principal s'affiche alors.
2. Appuyez sur la (les) touche(s) FLECHE VERS LA GAUCHE/DROITE pour sélectionner REGLAGE, puis appuyez sur le bouton de SELECTION (DECLIC ARRIERE). Un autre menu REGLAGE s'affiche alors.
3. Appuyez sur la touche FLECHE VERS LE BAS; une flèche rouge apparaît alors.
4. Déplacez la flèche sur un élément que vous voulez régler en appuyant sur la (les) touche(s) FLECHE VERS LE HAUT/BAS.
5. Si vous voulez modifier le réglage (On (Activé) ou Off (Désactivé)), appuyez sur le bouton de SELECTION (DECLIC ARRIERE).
6. Pour quitter le menu de réglage, pointez la flèche vers Quitter puis appuyez sur le bouton de SELECTION (DECLIC ARRIERE).
7. Les réglages en mémoire sont gardés même après que l'appareil soit éteint.

MENU PRINCIPAL



REGLAGE

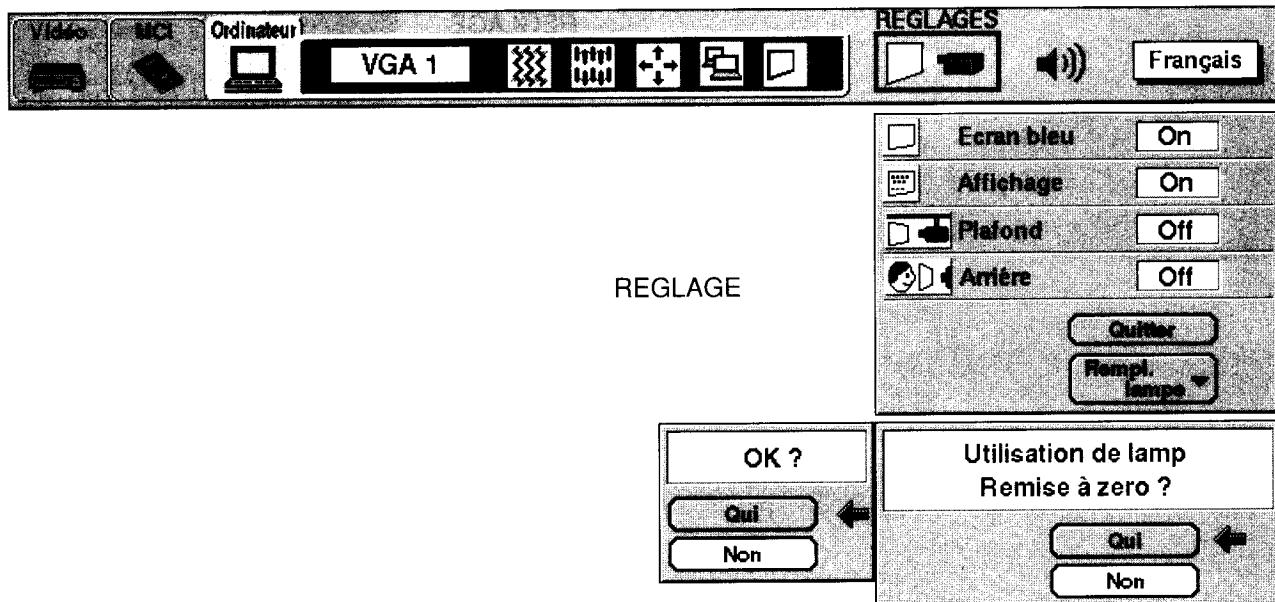


REPLACEMENT DE LA LAMPE

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

1. Appuyez sur la touche MENU; le menu principal apparaît.
2. Appuyez sur la (les) touche(s) FLECHE VERS LA GAUCHE/DROITE pour sélectionner REGLAGE, puis appuyez sur le bouton de SELECTION (DECLIC ARRIERE). Un autre menu REGLAGE apparaît.
3. Appuyez sur la touche FLECHE VERS LE BAS; une flèche rouge apparaît alors.
4. Déplacez la flèche en appuyant sur la (les) touche(s) FLECHE VERS LE HAUT/BAS pour sélectionner l'âge de la lampe, puis appuyez sur le bouton de SELECTION (DECLIC ARRIERE). Lorsque vous remettez la minuterie de contrôle de remplacement de lampe à zéro, "Utilisation de lamp Remise à zero ?" s'affiche pour demander confirmation.
5. Déplacez la flèche sur Oui puis appuyez sur le bouton de SELECTION (DECLIC ARRIERE). "OK?" s'affiche pour demander confirmation. Déplacez la flèche sur "Oui" puis appuyez sur le bouton de SELECTION (DECLIC ARRIERE). "OK?" s'affiche pour demander confirmation. Déplacez la flèche sur Oui puis appuyez sur le bouton de SELECTION (DECLIC ARRIERE); la minuterie de contrôle de remplacement de lampe est alors remise à zéro.
6. Déplacez la flèche sur Non puis appuyez sur le bouton de SELECTION (DECLIC ARRIERE). La minuterie de remplacement de lampe n'est pas remise à zéro.
7. Pour quitter le menu de réglage, déplacez la flèche sur Quitter puis appuyez sur le bouton de SELECTION (DECLIC ARRIERE).

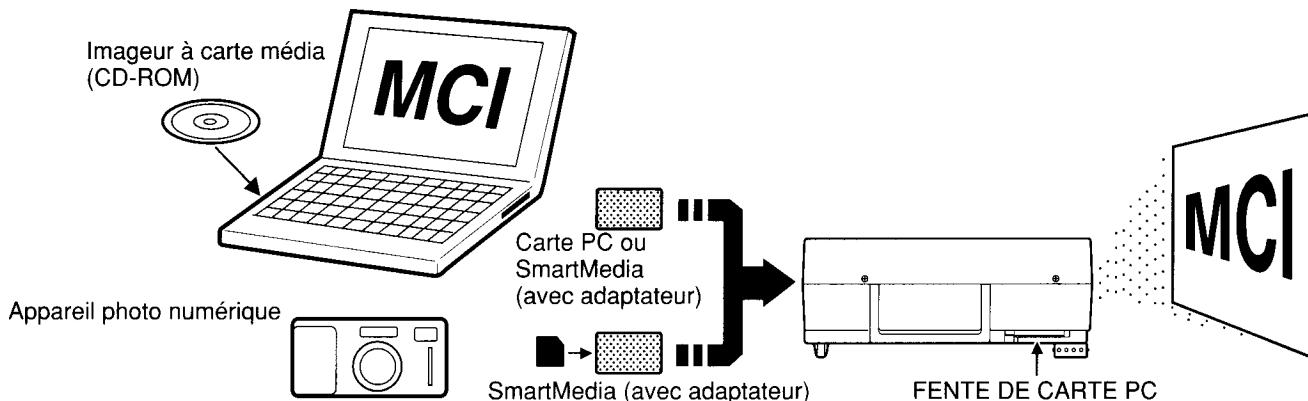
MENU PRINCIPAL



OPERATION PAR MCI

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



DONNEES UTILISABLES

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

- Les données éditées par l'“Imageur à carte média”.
- Les données de type Bit Map (BMP) ou JPEG (JPG), telles que les données d'appareil photo numérique, peuvent aussi être affichées.

Pour l'affichage des données d'image, référez-vous à la section “FONCTIONNEMENT DE BASE” à la page 42.

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. Pour l'utilisation, référez-vous à la section ADAPTATEUR DE CARTE PC ET SMARTMEDIA aux pages 45 et 46.

REMARQUE: Certains adaptateurs de carte PC ou cartes PC ne sont pas utilisables avec ce projecteur et ne peuvent pas reproduire les données d'image. Dans ce cas, utiliser l'adaptateur de carte PC et SmartMedia fournis avec ce projecteur.

MISE EN PLACE / RETRAIT DE LA CARTE PC

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.

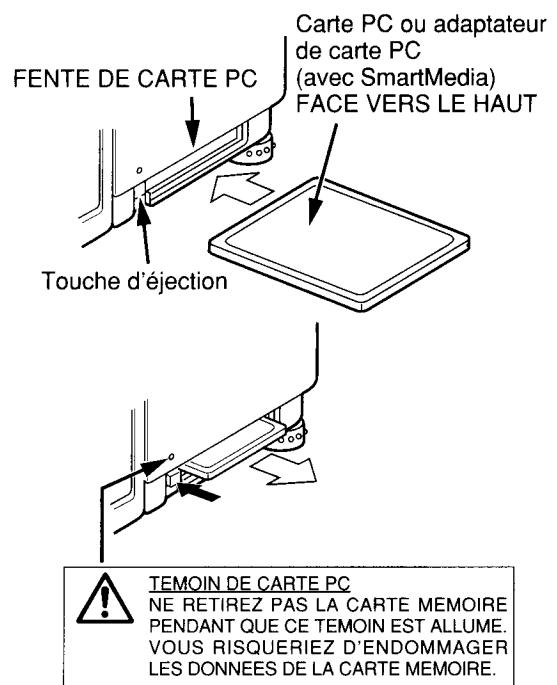
RETRAIT

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.



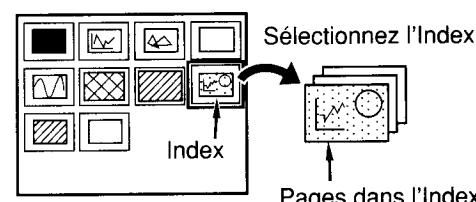
FONCTIONNEMENT DE BASE

AFFICHAGE DES DONNEES SUR ECRAN

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 passer du mode Vidéo/Ordinateur au mode MCI, référez-vous à la section SELECTION DE MODE aux pages 25 et 26.)
 2. Pour changer de page, appuyez sur les touches PAGE (↑)/(↓).
 3. Pour sélectionner l'Index ou la Page décrits dans le tableau, suivez les instructions des sections SELECTION D'INDEX et SELECTION 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.



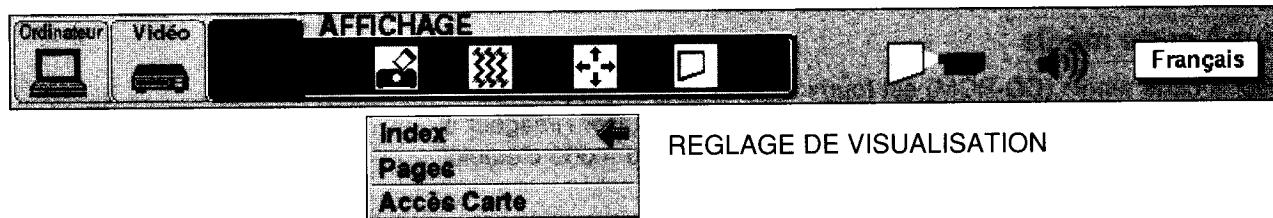
SELECTION D'INDEX

1. Appuyez sur la touche MENU; le menu principal s'affiche alors.
2. Appuyez sur la (les) touche(s) FLECHE VERS LA GAUCHE/DROITE pour sélectionner AFFICHAGE, puis appuyez sur le bouton de SELECTION (DECLIC ARRIERE). Un autre affichage de réglage de visualisation apparaît.
3. Appuyez sur la touche FLECHE VERS LE BAS; une flèche rouge apparaît.
4. Déplacez la flèche sur Index en appuyant sur la (les) touche(s) FLECHE VERS LE HAUT/BAS. Le tableau d'index de la carte mémoire apparaît.
5. Appuyez sur la (les) touche(s) FLECHE VERS LE HAUT/BAS/GAUCHE/DROITE (PLAQUETTE DE POINTAGE) pour déplacer l'Index que vous voulez projeter, puis appuyez sur le bouton de SELECTION (DECLIC ARRIERE). La première Page de l'Index sélectionné s'affiche.
6. Appuyez à nouveau sur le bouton de SELECTION (DECLIC ARRIERE) pour faire apparaître le tableau des Pages.

SELECTION DE PAGE

1. Appuyez sur la touche MENU; le menu principal s'affiche alors.
2. Appuyez sur la (les) touche(s) FLECHE VERS LA GAUCHE/DROITE pour sélectionner AFFICHAGE, puis appuyez sur le bouton de SELECTION (DECLIC ARRIERE). Un autre affichage de réglage de visualisation apparaît.
3. Appuyez sur la touche FLECHE VERS LE BAS; une flèche rouge apparaît.
4. Déplacez la flèche sur Pages en appuyant sur la (les) touche(s) FLECHE VERS LE HAUT/BAS. Le tableau de Pages de l'Index apparaît.
5. Appuyez sur la (les) touche(s) FLECHE VERS LE HAUT/BAS/GAUCHE/DROITE (PLAQUETTE DE POINTAGE) pour déplacer la Page que vous voulez projeter, puis appuyez sur le bouton de SELECTION (DECLIC ARRIERE). La page sélectionnée apparaît sur l'écran.
6. Vous pouvez faire apparaître le tableau des Pages en appuyant sur le bouton de SELECTION lorsque la page apparaît sur l'écran tout entier.

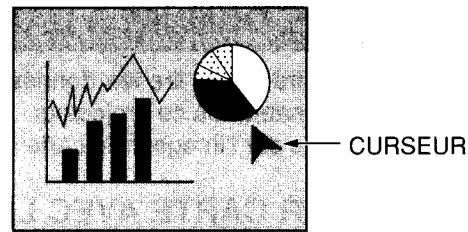
MENU PRINCIPAL



CURSEUR

Les données éditées avec l'imageur à carte média peuvent fournir un curseur pour faciliter vos présentations. L'imageur à carte média peut sélectionner le curseur de différentes formes et couleurs.

Pour le réglage du curseur, référez-vous à l'Aide de l'imageur à carte média 1.0. (Réglages du pointeur)



AFFICHAGE DU CURSEUR

1. Passez en mode MCI. (Pour l'opération, référez-vous à la page 25 ou 42.)
 2. Appuyez sur la touche CURSOR; le curseur apparaît sur l'écran.
 3. Appuyez sur la (les) touche(s) FLECHE VERS LE HAUT/BAS/GAUCHE/DROITE (PLAQUETTE DE POINTAGE) pour contrôler le curseur. Le curseur peut se déplacer seulement verticalement et horizontalement.
- Appuyez à nouveau sur la touche CURSOR. Le curseur disparaît alors.

FONCTION DE LECTURE AUTO (AUTOPLAY)

Ce projecteur possède une fonction LECTURE AUTO permettant de lire automatiquement les données avec l'imageur à carte média.

Appuyez sur la touche PAGE (^) pour arrêter la fonction LECTURE AUTO, et appuyez sur la touche PAGE (v) pour réenclencher la fonction de lecture auto.

Pour le réglage de la fonction de lecture auto, référez-vous à l'HELP (AIDE) de l'imageur à carte média.

REGLAGE DE POSITION D'IMAGE

Pour utiliser le réglage de position d'image, référez-vous à la page 31.

REGLAGE D'ECRAN DE L'IMAGE

Pour utiliser le réglage d'ecran de l'image, référez-vous à la page 37.

ÉCRITURE DE DONNÉES DANS LA CARTE MéMOIRE

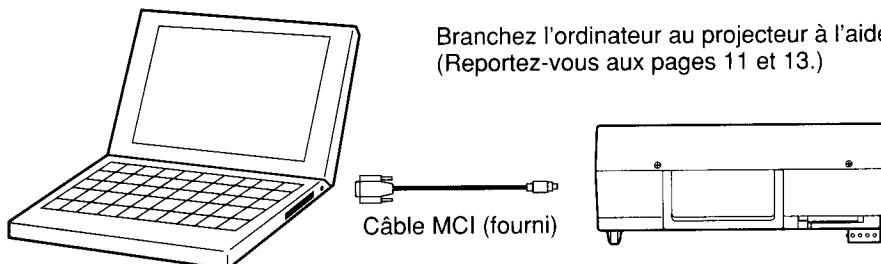
Il est possible d'écrire ou de lire les données éditées avec l'imageur de carte média dans l'ordinateur à partir de la carte mémoire avec l'ordinateur ou ce projecteur.

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

ÉCRITURE PAR 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.

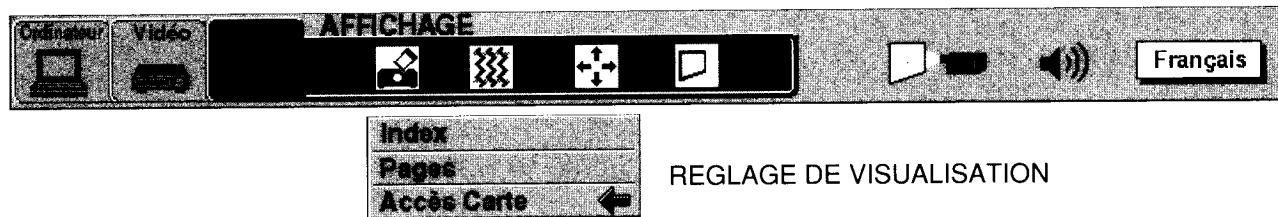
REMARQUE: Cette opération ne peut être effectuée qu'avec l'imageur de carte média dans l'ordinateur.



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 pages 10 à 14.)
2. Introduisez la carte mémoire dans la fente de carte PC du projecteur.
3. Allumez le projecteur à cristaux liquides et l'ordinateur.
4. Appuyez sur la touche MENU et sélectionnez le mode MCI.
5. Appuyez sur la (les) touche(s) FLECHE VERS LA GAUCHE/DROITE pour sélectionner AFFICHAGE, puis appuyez sur le bouton de SELECTION (DECLIC ARRIERE). Un autre affichage réglage de visualisation apparaît.
6. 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 (DECLIC ARRIERE). "Ready to access (Prêt à accéder)" s'affiche.
7. 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.

MENU PRINCIPAL



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.

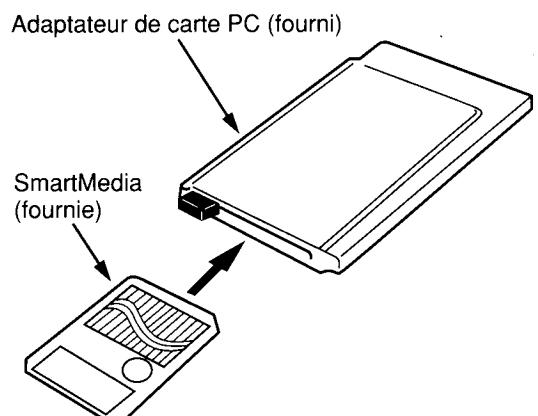
POSE/DEPOSE DE LA SmartMedia

POSE

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

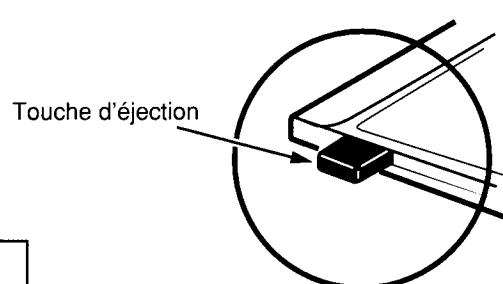
REMARQUE

- 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.

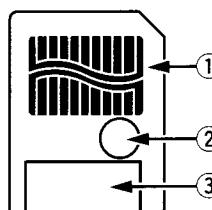


REMARQUE

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

① Zone de contact

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



② Zone 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.

③ Zone 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: 4 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 D'IMAGE (MODE MCI)

Les réglages d'image ont été préréglés en usine. Si vous désirez changer ce réglage initial, effectuez les opérations suivantes sur le projecteur.

1. Appuyez sur la touche MENU; le menu principal s'affiche alors.
2. Appuyez sur la (les) touche(s) FLECHE VERS LA GAUCHE/DROITE pour sélectionner IMAGE, puis appuyez sur le bouton SELECTION (DECLIC ARRIERE). Un autre affichage REGLAGE D'IMAGE apparaît. Il indique les réglages d'image actuellement utilisés.
3. Dans cette zone de dialogue, vous pouvez effectuer les réglages désirés en augmentant ou en diminuant les niveaux représentés par des nombres. Les items et la plage des niveaux que vous pouvez régler sont résumés dans le tableau ci-dessous.
4. Appuyez sur la touche FLECHE VERS LE BAS; une flèche rouge apparaît alors.
5. Déplacez la flèche sur un item que vous voulez régler en appuyant sur la (les) touche(s) FLECHE VERS LE HAUT/BAS.
6. Pour augmenter le niveau, déplacez la flèche sur ▲ puis appuyez sur le bouton de SELECTION (DECLIC ARRIERE). Pour diminuer le niveau, déplacez la flèche sur ▼ puis appuyez sur le bouton de SELECTION (DECLIC ARRIERE).
7. Il est possible que vous désiriez mémoriser les réglages afin de pouvoir les rappeler ultérieurement. Pour mémoriser les réglages, déplacez la flèche sur Mémoriser, puis appuyez sur le bouton de SELECTION (DECLIC ARRIERE). Lorsque les réglages ont été mémorisés, "OK?" s'affiche pour demander confirmation.
8. Déplacez la flèche sur Oui, puis appuyez sur le bouton de SELECTION (DECLIC ARRIERE). Les réglages mémorisés seront conservés de façon permanente, même si la touche MARCHE/ARRET D'ALIMENTATION est mise sur arrêt.
9. Pour quitter le menu de réglage d'image, déplacez la flèche sur Quitter, puis appuyez sur le bouton de SELECTION (DECLIC ARRIERE).
10. Si vous ne voulez pas mémoriser les réglages, déplacez la flèche sur Quitter puis appuyez sur le bouton de SELECTION (DECLIC ARRIERE). Les réglages changés resteront activés jusqu'à ce que la touche de MARCHE/ARRET D'ALIMENTATION soit mise sur arrêt.
11. Pour rappeler les réglages que vous avez stockés dans la mémoire, déplacez la flèche sur Reset (Remettre) à zéro puis appuyez sur le bouton de SELECTION (DECLIC ARRIERE). Une fois que les réglages ont été remis à zéro, "OK?" s'affiche pour demander confirmation. Déplacez la flèche sur Oui puis appuyez sur le bouton de SELECTION (DECLIC ARRIERE). Vous pouvez effectuer à nouveau les réglages si besoin est.

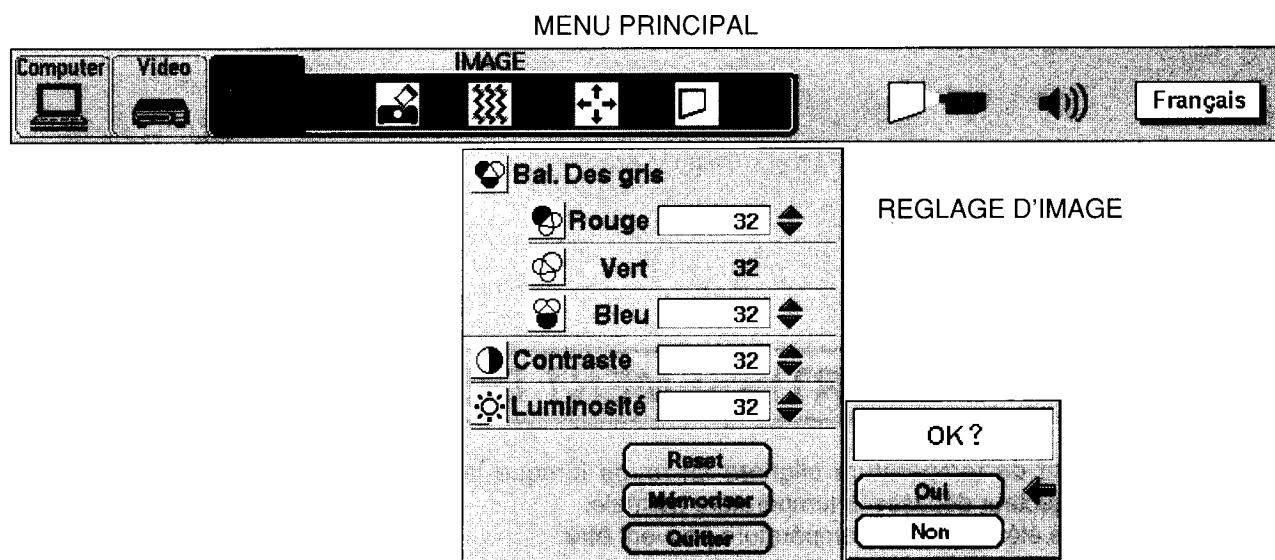


TABLEAU DES REGLAGES D'IMAGE

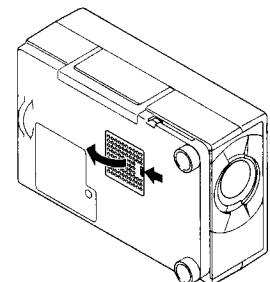
BALANCE DES GRIS (ROUGE)	DIMINUE	0 ← → 63 AUGMENTE
BALANCE DES GRIS (BLEU)	DIMINUE	0 ← → 63 AUGMENTE
CONTRASTE	MOINS DE CONTRASTE	0 ← → 63 PLUS DE CONTRASTE
LUMINOSITE	FONCEE	0 ← → 63 CLAIRE

ENTRETIEN ET NETTOYAGE DU FILTRE A AIR

Le filtre à air détachable évite que de la poussière s'accumule sur la lentille et le miroir de projection. Si le filtre à air est obstrué par la poussière, cela réduira l'efficacité des ventilateurs de refroidissement et cela peut entraîner une surchauffe interne et réduire la durée de vie du projecteur.

Nous conseillons de nettoyer le filtre à air en procédant de la manière suivante:

1. Mettez la touche de MARCHE/ARRET D'ALIMENTATION sur la position d'arrêt, puis débrancher le cordon d'alimentation secteur de la prise secteur.
2. Retirez le couvercle du filtre à air.
Appuyez sur le verrou du couvercle latéralement, puis 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. Remplacez le filtre à air. Assurez-vous que le couvercle du filtre à air soit inséré bien à fond.



ATTENTION

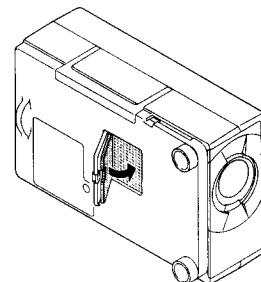
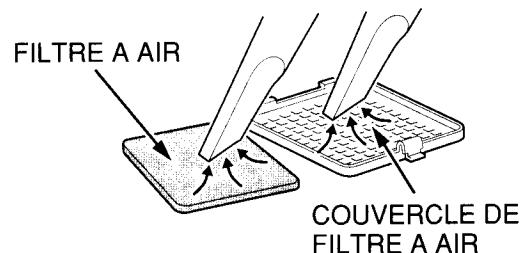
Ne faites pas fonctionner le projecteur avec le filtre à air retiré.

RECOMMANDATION

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

Si le projecteur est utilisé dans un environnement poussiéreux ou enfumé, la poussière peut se déposer sur le panneau à cristaux liquides et sur la lentille, et l'image projetée reproduira ces taches sur l'écran.

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



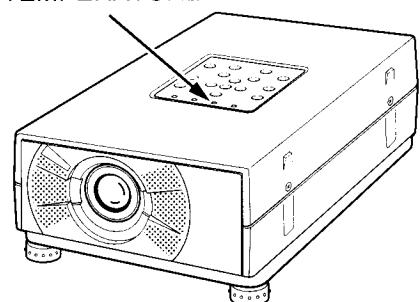
TEMOIN D'AVERTISSEMENT DE TEMPERATURE

Le témoin d'avertissement de température clignote en rouge lorsque la température interne du projecteur dépasse la température normale.

Les causes possibles d'une élévation de la température peuvent être:

1. Les fentes de ventilation du projecteur sont bloquées. Dans ce cas, placez le projecteur de sorte que les fentes de ventilation ne soient pas bloquées.
2. Le filtre à air est obstrué par la poussière. Retirez la poussière du filtre à air comme décrit dans la section ENTRETIEN ET NETTOYAGE DU FILTRE A AIR ci-dessus.
3. Si le témoin d'avertissement reste allumé après avoir fait les vérifications ci-dessus, cela peut indiquer une panne des ventilateurs de refroidissement ou des circuits internes. Confiez les travaux à votre revendeur ou à un centre de service agréés.

TEMOIN
D'AVERTISSEMENT
DE TEMPERATURE



REEMPLACEMENT DE LA LAMPE

Si la lampe ne s'allume pas et si le témoin de remplacement de la lampe du projecteur est jaune, il faut remplacer la lampe.

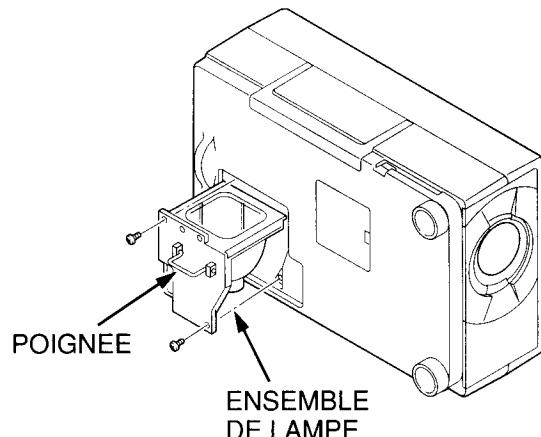
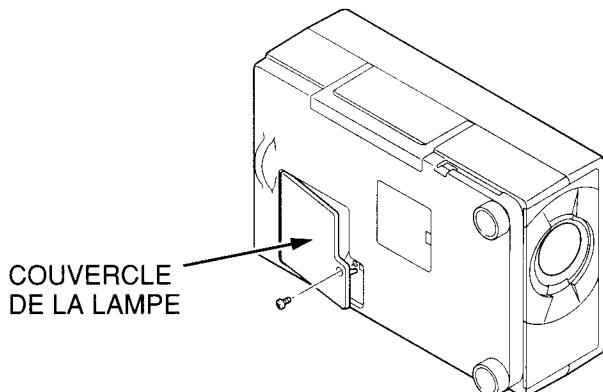
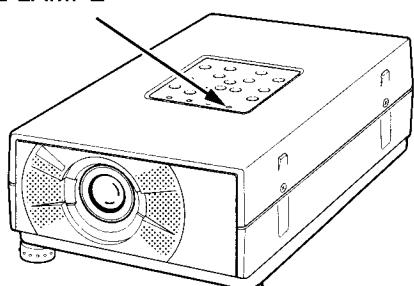


- Pour assurer un fonctionnement sûr, remplacez la lampe par une lampe du même type.
- Avant d'ouvrir le couvercle de la lampe, laissez le projecteur refroidir pendant au moins 45 minutes avant d'ouvrir le couvercle de la lampe. La température peut s'élever considérablement à l'intérieur du projecteur.
- Ne touchez pas le module de la lampe ou le verre de l'ampoule! Le verre risque d'éclater et de vous blesser.

Pour remplacer l'ensemble de lampe, procédez de la manière suivante.

1. Eteignez le projecteur et laissez-le refroidir complètement.
2. Débranchez le cordon secteur de la prise secteur.
3. Retirez une vis avec un tournevis et déposez le couvercle de la lampe.
4. Retirez deux vis avec un tournevis et déposez l'ensemble de lampe en saisissant la poignée.
5. Remplacez l'ensemble de lampe.
6. Serrez trois vis pour fixer l'ensemble de lampe et le couvercle de lampe.
7. Branchez le cordon secteur détachable au projecteur.
8. Remettez la minuterie de contrôle de remplacement de lampe à zéro.
(Référez-vous à la section "REEMPLACEMENT DE LA LAMPE" à la page 40.)

TEMOIN DE
REMPLACEMENT
DE LAMPE



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

NETTOYAGE DE LA LENTILLE

Suivez ces étapes pour nettoyer la lentille:

1. Appliquez un produit nettoyant à lentille non abrasif sur une chiffon doux et sec.
Evitez d'utiliser trop de produit nettoyant.
Les nettoyants abrasifs, les solvants et autres produits chimiques risquent d'égratigner la lentille.
2. Essuyez la lentille sans appliquer de force.
3. Lorsque vous n'utilisez pas le projecteur, remettez le capuchon de lentille en place.

GUIDE DE DEPANNAGE

Avant de faire appel à votre revendeur ou à un centre de service, suivez les étapes ci-dessous dans le même ordre afin de vous assurer que tout est correctement branché.

1. Assurez-vous que le projecteur est branché à l'équipement comme indiqué dans la section BRANCHEMENT DU PROJECTEUR pages 10 à 14.
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 soient bien sous tension.
4. Si le projecteur ne projette toujours pas d'image réinitialisez 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 l'ordre suivant: projecteur, moniteur, puis 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 de courant secteur.● Mettez la touche de MARCHE/ARRET D'ALIMENTATION en circuit.● Vérifiez que le témoin READY s'allume.● Vérifiez si une minute ne s'est pas écoulée après que le projecteur soit éteint. REMARQUE: Après avoir mis la touche de MARCHE/ARRET D'ALIMENTATION hors circuit, le projecteur fonctionne de la manière suivante.<ol style="list-style-type: none">1. Le TEMOIN DE LA LAMPE s'allumera brillant 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 de MARCHE/ARRET D'ALIMENTATION.● Vérifiez le témoin d'avertissement de température. Si le témoin clignote au rouge, il n'est pas possible d'allumer le projecteur. (Référez-vous à la section FONCTIONNEMENT DE BASE à la page 24.)● Vérifiez la lampe de projection.
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 1,1 mètre.● Regardez si la lentille doit être nettoyée. REMARQUE: Si le projecteur est déplacé d'un endroit froid à un endroit chaud cela peut causer la condensation d'humidité sur la lentille. Dans ce cas, éteignez le projecteur et attendez que la condensation disparaisse.

Problème:	Solutions:
L'image est inversée horizontalement.	Voyez la fonction Plafond/Arrière. (Référez-vous à la section "REGLAGE D'AUTRES FONCTIONS" aux pages 38 et 39.)
L'image est inversée verticalement.	Voyez la fonction Plafond. (Référez-vous à la section "REGLAGE D'AUTRES FONCTIONS" aux pages 38 et 39.)
Certains affichages n'apparaissent pas lors des opérations.	Voyez la fonction affichage. (Référez-vous à la section "REGLAGE D'AUTRES FONCTIONS" aux pages 38 et 39.)
Pas de son.	<ul style="list-style-type: none"> ● Vérifiez les branchements de câbles audio de la source d'entrée audio. ● Réglez la source audio. ● Appuyez sur la touche VOLUME (+). ● Appuyez sur la touche MUTE.
La télécommande ne fonctionne pas.	<ul style="list-style-type: none"> ● Vérifiez les piles. ● Assurez-vous que rien ne bloque la transmission de la télécommande. ● Assurez-vous d'utiliser la télécommande dans la plage spécifiée.. (Maximum 5 mètres.)
La fonction de souris sans fil n'opère 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'image de la carte PC ne sont pas affichées.	<ul style="list-style-type: none"> ● Vérifiez si la carte PC est bien insérée correctement 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'image sont bien enregistrées correctement dans la carte PC. ● Remettez le projecteur en marche.
Il n'est pas possible d'écrire les données d'image, de les lire sur une carte PC ou SmartMedia avec le projecteur.	<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 PC ou SmartMedia ou l'adaptateur de carte PC sont bien insérés dans la fente de carte PC. ● Vérifiez si l'imageur à carte média est bien installé correctement dans l'ordinateur. ● Vérifiez si les réglages de l'imageur à carte média, par exemple le réglage de port série, sont effectués correctement.

SPECIFICATIONS TECHNIQUES

SPECIFICATIONS

Type de projecteur	Projecteur multimédia
Dimensions (l×h×p)	215 mm×109 mm×315 mm
Poids	3,9 kg
Système de panneau à cristaux liquides	3 de type à matrice active de 0,9 po.
Résolution de panneau	804×604 points
Nombre de points	1.456.848 (485.616×3)
Fréquence de balayage	Sync. H 15 ~ 80 kHz, Sync. V 50 ~ 100 Hz
Taille (en diagonale) de projection	Réglable de 20 po. à 300 po.
Aspect de contraste	250:1
Résolution horizontale	750 lignes TV
Lentille de projection	Lentille F2,3 ~ 3,0 avec mise au point et focus motorisé de f36 mm ~ 57,6 mm
Distance de projection	1,1 m ~ 11,5 m
Lampe de projection	Type UHP, 120 watt
Miroir de projection	Système de miroir dichroïque et prisme X
Correction de distorsion	10:0,5
Connecteur 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)
Amplificateur audio intérieur	1W RMS (MONO)
Connecteurs de sortie audio	Mini connecteur (stéréo)
Haut-parleur intégré	1 de 4×3 cm (mono)
Réglage des pieds	0 à 2°
Tension	200 ~ 240 V CA, 50/60 Hz
Consommation	Max. 1,2 A
Température de fonctionnement	5°C ~ 35°C
Température d'entreposage	-10°C ~ 60°C
Pile de télécommande	2 piles AA, type UM3 ou R06
Accessoires	Cordon d'alimentation secteur, télécommande et piles, câble VGA, adaptateur VGA/MAC, câbles de souris (1 pour port PS/2, 1 pour port série, pour port ADB), câble MCI (RS-232C), imageur à carte média pour Windows 95 (CD-ROM), SmartMedia, adaptateur de carte PC, capuchon de lentille, sac de transport