

SHARP®

MODE D'EMPLOI



MODÈLE PG-C30XE

PROJECTEUR LCD



香港電器安全規格
(國際電工委員會規格適合)

Informations
importantes



Configuration et
branchement



Utilisation



Fonctions pratiques



Maintenance et
guide de dépannage



Annexes



This equipment complies with the requirements of Directives 89/336/EEC and 73/23/EEC as amended by 93/68/EEC.

Dieses Gerät entspricht den Anforderungen der EG-Richtlinien 89/336/EWG und 73/23/EWG mit Änderung 93/68/EWG.

Ce matériel répond aux exigences contenues dans les directives 89/336/CEE et 73/23/CEE modifiées par la directive 93/68/CEE.

Dit apparaat voldoet aan de eisen van de richtlijnen 89/336/EEG en 73/23/EEG, gewijzigd door 93/68/EEG.

Dette udstyr overholder kravene i direktiv nr. 89/336/EEC og 73/23/EEC med tillæg nr. 93/68/EEC.

Quest' apparecchio è conforme ai requisiti delle direttive 89/336/EEC e 73/23/EEC, come emendata dalla direttiva 93/68/EEC.

Η εγκατάσταση αυτή ανταποκρίνεται στις απαιτήσεις των οδηγιών της Ευρωπαϊκής Ένωσης 89/336/ΕΟΚ και 73/23/ΕΟΚ, όπως οι κανονισμοί αυτοί συμπληρώθηκαν από την οδηγία 93/68/ΕΟΚ.

Este equipamento obedece às exigências das directivas 89/336/CEE e 73/23/CEE, na sua versão corrigida pela directiva 93/68/CEE.



Este aparato satisface las exigencias de las Directivas 89/336/CEE y 73/23/CEE, modificadas por medio de la 93/68/CEE.

Denna utrustning uppfyller kraven enligt riktlinjerna 89/336/EEC och 73/23/EEC så som kompletteras av 93/68/EEC.

Dette produktet oppfyller betingelsene i direktivene 89/336/EEC og 73/23/EEC i endringen 93/68/EEC.

Tämä laite täyttää direktiivien 89/336/EEC ja 73/23/EEC vaatimukset, joita on muutettu direktiivillä 93/68/EEC.

SPECIAL NOTE FOR USERS IN THE U.K.

The mains lead of this product is fitted with a non-rewireable (moulded) plug incorporating a 13A fuse. Should the fuse need to be replaced, a BSI or ASTA approved BS 1362 fuse marked  or  and of the same rating as above, which is also indicated on the pin face of the plug, must be used.

Always refit the fuse cover after replacing the fuse. Never use the plug without the fuse cover fitted.

In the unlikely event of the socket outlet in your home not being compatible with the plug supplied, cut off the mains plug and fit an appropriate type.

DANGER:

The fuse from the cut-off plug should be removed and the cut-off plug destroyed immediately and disposed of in a safe manner.

Under no circumstances should the cut-off plug be inserted elsewhere into a 13A socket outlet, as a serious electric shock may occur.

To fit an appropriate plug to the mains lead, follow the instructions below:

IMPORTANT:

The wires in the mains lead are coloured in accordance with the following code:

Blue: Neutral

Brown: Live

As the colours of the wires in the mains lead of this product may not correspond with the coloured markings identifying the terminals in your plug, proceed as follows:

- The wire which is coloured blue must be connected to the plug terminal which is marked N or coloured black.
- The wire which is coloured brown must be connected to the plug terminal which is marked L or coloured red.

Ensure that neither the brown nor the blue wire is connected to the earth terminal in your three-pin plug.

Before replacing the plug cover make sure that:

- If the new fitted plug contains a fuse, its value is the same as that removed from the cut-off plug.
- The cord grip is clamped over the sheath of the mains lead, and not simply over the lead wires.

IF YOU HAVE ANY DOUBT, CONSULT A QUALIFIED ELECTRICIAN.

The supplied CD-ROM contains operation instructions in English, German, French, Swedish, Spanish, Italian, Dutch, Chinese, Korean and Arabic. Carefully read through the operation instructions before operating the LCD projector.

Die mitgelieferte CD-ROM enthält Bedienungsanleitungen in Englisch, Deutsch, Französisch, Schwedisch, Spanisch, Italienisch, Niederländisch, Chinesisch, Koreanisch und Arabisch. Bitte lesen Sie die Bedienungsanleitung vor der Verwendung des LCD-Projektors sorgfältig durch.

Le CD-ROM fourni contient les instructions de fonctionnement en anglais, allemand, français, suédois, espagnol, italien, néerlandais, chinois, coréen et arabe. Veuillez lire attentivement ces instructions avant de faire fonctionner le projecteur LCD.

Den medföljande CD-ROM-skivan innehåller bruksanvisningar på engelska, tyska, franska, svenska, spanska, italienska, holländska, kinesiska, koreanska och arabiska. Läs noga igenom bruksanvisningen innan projektorn tas i bruk.

El CD-ROM suministrado contiene instrucciones de operación en inglés, alemán, francés, sueco, español, italiano, holandés, chino, coreano y árabe. Lea cuidadosamente las instrucciones de operación antes de utilizar el proyector LCD.

Il CD-ROM in dotazione contiene istruzioni per l'uso in inglese, tedesco, francese, svedese, spagnolo, italiano, olandese, cinese, coreano e arabo. Leggere attentamente le istruzioni per l'uso prima di usare il proiettore LCD.

De meegeleverde CD-ROM bevat handleidingen in het Engels, Duits, Frans, Zweeds, Spaans, Italiaans, Nederlands, Chinees, Koreaans en Arabisch. Lees de handleiding zorgvuldig door voor u de LCD projector in gebruik neemt.

附送之CD-ROM光碟中，有用英文、德文、法文、瑞典文、西班牙文、意大利文、荷蘭文、中文、韓國文和阿拉伯文所寫的使用說明書。在操作液晶投影機之前，請務必仔細閱讀整本使用說明書。

제공된 CD-ROM에는 영어, 독일어, 프랑스어, 스웨덴어, 스페인어, 이탈리아어, 덴마크어, 중국어, 한국어, 그리고 아랍어로 작성된 조작 설명서가 포함되어 있습니다. LCD 프로젝터를 조작하기 전에 조작 지침을 상세하게 숙지하십시오.

تناسطوانة CD-ROM المجهّزة تتضمن تعليمات التشغيل لكل من اللغات الانجليزية، الالمانية، الفرنسية، السويدية، الاسبانية، الايطالية، الهولندية، الصينية، الكورية والعربية. قم بعناية بقراءة تعليمات التشغيل قبل تشغيل جهاز العرض الاسقاطي بشاشة الكريستال السائل.

MODE D'EMPLOI

FRANÇAIS

IMPORTANT

Pour vous aider à retrouver votre Projecteur LCD couleur en cas de perte ou de vol, veuillez noter le Numéro de Série, inscrit sur le fond du projecteur, et conserver soigneusement cette information. Avant de recycler l'emballage, vérifiez convenablement son contenu en vous reportant à la liste «Accessoires fournis» de la page 10.

N° de modèle: **PG-C30XE**

N° de série:

AVERTISSEMENT:

Source de lumière de grande intensité. Ne pas fixer les yeux sur le faisceau lumineux ou le regarder directement. Assurez-vous en particulier que les enfants ne fixent pas les yeux directement sur le faisceau lumineux.

AVERTISSEMENT:

Afin de réduire les risques d'incendie ou de choc électrique, ne pas exposer cet appareil à des liquides.

ATTENTION:

Afin de réduire le risque de choc électrique, ne pas enlever le coffret. Aucune des pièces à l'intérieur ne peut être réparée par l'utilisateur. Pour toute réparation, s'adresser à un technicien d'entretien qualifié.

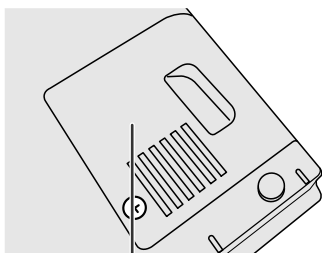
AVERTISSEMENT:

Ce produit appartient à la Classe A. Dans un environnement résidentiel, il peut provoquer des interférences radio et, dans ce cas, l'utilisateur peut être obligé de prendre les mesures nécessaires.

AVERTISSEMENT:

Le ventilateur de refroidissement de ce projecteur continue de fonctionner pendant environ 90 secondes après la mise hors tension de l'appareil. Pendant le fonctionnement normal, utilisez toujours la Touche **OFF** du projecteur ou de la télécommande pour mettre hors tension. Assurez-vous que le ventilateur de refroidissement s'est arrêté avant de débrancher le cordon d'alimentation.

PENDANT LE FONCTIONNEMENT NORMAL, NE METTEZ JAMAIS LE PROJECTEUR HORS TENSION EN DEBRANCHANT LE CORDON D'ALIMENTATION. SI CETTE PRECAUTION N'EST PAS RESPECTEE, LA LAMPE RISQUE DE TOMBER EN PANNE PREMATUREMENT.



LAMP REPLACEMENT CAUTION
BEFORE REMOVING THE SCREW, DISCONNECT POWER CORD. HOT SURFACE INSIDE ALLOW 1 HOUR TO COOL BEFORE REPLACING THE LAMP. SEE OPERATION MANUAL.

Précaution liée au remplacement de la lampe

Reportez-vous à «Remplacement de la lampe de projection» aux pages 48 et 49.

PRÉCAUTION DE REMPLACEMENT DE LA LAMPE

AVANT DE RETIRER LA VIS, DÉCONNECTER LE CORDON SECTEUR. SURFACE INTÉRIEURE CHAUDE. LAISSEZ REFROIDIR 1 HEURE AVANT DE REMPLACER LA LAMPE. VOIR LE MODE D'EMPLOI.




Mises en garde importantes



ATTENTION: S.v.p. lire toutes les instructions suivantes avant de mettre en marche votre projecteur LCD pour la première fois. Veuillez conserver ces instructions afin de pouvoir les consulter à l'avenir.

Pour assurer votre sécurité et une longue durée de fonctionnement de votre projecteur LCD, veuillez lire attentivement les "Mises en garde importantes" suivants avant de le mettre en marche.

Ce projecteur a été conçu et fabriqué de manière à sauvegarder votre sécurité. Toutefois, **DES RISQUES DE CHOC ÉLECTRIQUE OU D'INCENDIE PEUVENT SURVENIR AU CAS D'UNE UTILISATION INCORRECTE.** Pour ne pas empêcher le bon fonctionnement des dispositifs de sécurité intégrés dans ce projecteur LCD, veuillez observer les règles essentielles suivantes lors du montage, de l'utilisation et de la réparation.

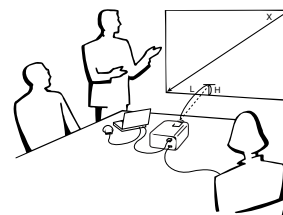
1. Débrancher le projecteur de la prise secteur avant le nettoyage.
2. Ne pas utiliser des liquides ou des aérosols à nettoyer. Utiliser un chiffon humide pour le nettoyage.
3. Ne pas utiliser des raccords qui n'ont pas été recommandés par le fabricant du projecteur LCD. Ils pourraient causer des dangers.
4. Ne pas utiliser ce projecteur LCD près de l'eau, par exemple près d'une baignoire, d'un lavabo, d'un évier ou d'une bassine à vaisselle, dans un sous-sol humide, près d'une piscine etc. Ne jamais renverser un liquide sur ce projecteur.
5. Ne pas placer ce projecteur LCD sur un chariot, un support ou une table instables. Le projecteur LCD pourrait tomber et causer des blessures graves à un enfant ou un adulte et/ou subir des dégâts sérieux.
6. Montage sur le mur ou sur le plafond—ce produit ne devrait être monté sur un mur ou un plafond qu'en suivant les recommandations du fabricant.
7. L'ensemble de l'appareil et du chariot doit être déplacé avec précaution. Un arrêt brusque, l'emploi de force extrême et des surfaces inégales pourraient renverser l'ensemble de l'appareil et du chariot. 
8. Les fentes et les ouvertures sur le coffret de l'appareil servent à la ventilation de l'appareil. Pour assurer le fonctionnement fiable de ce projecteur LCD et le protéger d'une surchauffe, ses ouvertures ne doivent pas être bloquées ou couvertes. Ne jamais couvrir les ouvertures d'une étoffe ou d'un autre matériau.
9. Ce projecteur LCD ne doit jamais être placé près de ou sur un radiateur ou un émetteur de chauffage. Ce projecteur LCD ne doit pas être placé dans un endroit encastré, par exemple dans une bibliothèque, si une ventilation adéquate n'a pas été fournie.
10. Ce projecteur LCD ne doit être alimenté que par le type de source d'alimentation indiqué sur le dos de l'appareil ou dans la fiche technique. Si vous avez des questions au sujet du type de courant électrique dont votre maison est alimentée, adressez-vous au vendeur de ce projecteur LCD ou à votre compagnie d'électricité.
11. Ne pas placer ce projecteur LCD dans un endroit où quelqu'un pourrait marcher sur le cordon d'alimentation et l'endommager.
12. Suivre tous les avertissements et les instructions indiqués sur ce projecteur LCD.
13. Lorsque le projecteur n'est pas utilisé, le débrancher de la prise de courant afin de prévenir des dégâts causés par des foudres ou des surintensités du courant électrique.
14. Ne pas surcharger les prises de courant et les cordons d'alimentation d'un grand nombre d'appareils. Un incendie ou un choc électrique pourrait en résulter.
15. Ne jamais enfoncer un objet dans les fentes de ce projecteur LCD. L'objet pourrait toucher des pièces sous haute tension ou causer un court-circuit. Un incendie ou un choc électrique pourrait en résulter.
16. Ne jamais tenter de réparer ce projecteur LCD vous-même. Si les plaques du coffret étaient ouvertes, vous seriez exposé à une tension dangereuse ou à d'autres dangers. S'adresser à un technicien qualifié pour toute réparation.
17. Débrancher ce projecteur LCD de la prise secteur au mur et demander les services d'un technicien d'entretien qualifié dans les cas suivants:
 - a. Lorsque le cordon ou la prise d'alimentation secteur ont subi des dégâts ou sont usés.
 - b. Lorsqu'un liquide a été renversé sur ce projecteur LCD.
 - c. Lorsque ce projecteur LCD a été mouillé par la pluie ou par de l'eau.
 - d. Lorsque ce projecteur LCD ne fonctionne pas normalement en suivant toutes les instructions du manuel d'entretien. Régler uniquement les contrôles indiqués dans le manuel d'entretien. Le réglage des autres contrôles pourrait causer des dégâts et demandera souvent beaucoup de travail par un technicien qualifié afin de remettre ce projecteur LCD en marche.
 - e. Lorsque le projecteur LCD est tombé ou les plaques de couverture ont subi des dégâts.
 - f. Ce projecteur LCD doit être réparé lorsque son fonctionnement subit un changement distinct.
18. Lorsque des pièces doivent être remplacées, s'assurer que le technicien d'entretien utilise les pièces de rechange spécifiées par le fabricant qui ont les mêmes caractéristiques que les pièces originales. Des pièces de rechange non autorisées pourraient causer un incendie, un choc électrique ou d'autres dangers.
19. Ce projecteur LCD est équipé de l'un des différents types de fiches suivants. Si la fiche ne convient pas à la prise murale, veuillez contacter un électricien. Ne supprimez pas la fonction de sécurité de la fiche.
 - a. Fiche d'alimentation à deux conducteurs.
 - b. Fiche d'alimentation à trois conducteurs dont une borne de mise à la terre. Cette fiche ne convient qu'à une prise avec mise à la terre.



Caractéristiques spéciales

1. COMPATIBILITÉ AVANCÉE AVEC DES STATIONS DE TRAVAIL ET DES PC HAUT DE GAMME

Compatible avec jusqu'à 200 Hz de vitesse de régénération verticale. Signaux de synchronisation sur vert et *synchronisation composite* pour l'utilisation avec une grande variété d'ordinateurs personnels et de stations de travail haut de gamme. (Page 11)



2. UTILISATION AVEC DTV*

Permet la projection d'images DTV et écran large 16:9 par connexion à un décodeur DTV ou d'autres systèmes vidéo de même type. (Page 12)

3. CIRCUIT VIDÉO DE POINTE

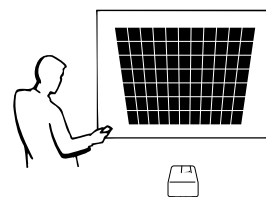
Pour des images de haute qualité avec un minimum de brouillage de points et de parasitage des couleurs.

4. UNIFORMITÉ NUMÉRIQUE 3D

Équipé avec la nouvelle technologie d'uniformité numérique 3D offrant une image plus claire et plus uniforme.

5. CORRECTION NUMÉRIQUE KEYSTONE A ANTICRÉNELAGE

Règle numériquement l'image projetée en angle tout en maintenant sa qualité et sa luminosité. (Page 20)

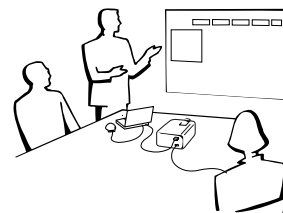


6. FONCTION DE DÉPLACEMENT NUMÉRIQUE DE L'IMAGE

Permet un ajustement numérique vers le haut ou vers le bas des images pour écran large 16:9 pour permettre un visionnement plus confortable. (Page 20)

7. INTERFACE GRAPHIQUE UTILISATEUR (GUI) FACILE A UTILISER

Un système de menu à base d'icônes multicolores permet d'effectuer en toute simplicité les réglages de l'image. (Page 23)



8. CONCEPTION CONVIVIALE

La conception bicolore, accompagnant l'interface graphique utilisateur (GUI) intuitive, rend ce projecteur facile à installer et à régler.

9. TECHNOLOGIE DE SYNCHRONISATION AUTOMATIQUE POUR PERFECTION AUTOMATIQUE DE L'IMAGE

Procède automatiquement aux réglages nécessaires pour des images d'ordinateur parfaitement synchronisées. (Page 32)

10. COMPRESSION ET EXTENSION INTELLIGENTES

En utilisant une technologie intelligente de remise aux dimensions, ce projecteur peut présenter en détail des images avec des résolutions plus élevées ou plus basses, sans en compromettre la qualité. (Page 36)

11. RESOLUTION XGA POUR PRESENTATIONS HAUTE RESOLUTION

Grâce à sa résolution XGA (1.024 × 768), ce projecteur peut afficher des informations de présentation extrêmement bien détaillées.

12. COMPATIBLE UXGA

Les images de résolution UXGA (1.600 × 1.200) sont redimensionnées de manière intelligente à 1.024 × 768 pour plein écran ou des présentations par défaut.

13. ECRAN DE DÉMARRAGE PERSONNALISABLE

Il vous permet de charger une image de démarrage personnalisée (le logo de votre société par exemple) qui sera affichée lorsque le projecteur est en train de chauffer. (Page 38)

14. OUTILS DE PRESENTATION INTEGRES

Une grande variété de fonction utiles de présentation ont été intégrées pour rendre les présentations plus attrayantes. Parmi celles-ci, les fonctions de «Collage», de «Minuterie de pause» et d'«Agrandissement numérique de l'image». (Page 43)

*DTV est un terme générique utilisé pour décrire le nouveau système de télévision numérique aux Etats-Unis.

Table des matières

Informations importantes

Mises en garde importantes	2
Caractéristiques spéciales	3
Table des matières	4
Conseils sur le fonctionnement	5
Comment avoir accès aux modes d'emploi PDF (pour Windows et Macintosh)	6
Nomenclature des organes	7

Configuration et branchements

Accessoires fournis	10
Branchement du projecteur	11

Utilisation

Démarches de base	16
Configuration de l'écran	18
Fonctionnement de la souris sans fil avec la télécommande	21
Utilisation des écrans de menu GUI (Interface graphique utilisateur)	23
Sélection de la langue d'affichage sur écran ...	25
Sélection du mode du système d'entrée vidéo (mode ENTREE 3 (VIDÉO) seulement)	25
Réglages de l'image	26
Réglage de l'image	26
Réglage de la température de couleur	27
Sélection du type de signal	27
Conversion E/P	28
Réglages du son	28
Réglage de l'image de l'ordinateur (mode ENTREE 1 ou 2 seulement)	29
Réglage de l'image de l'ordinateur	29
Mémorisation et sélection des réglages	30
Réglage mode spécial	31
Vérification du signal d'entrée	31
Réglage de synchronisation automatique	32
Fonction d'affichage de synchronisation automatique	32

Fonctions pratiques

Fonction d'arrêt sur image	33
Agrandissement numérique de l'image	34
Correction Gamma	35
Sélection du mode d'affichage de l'image	36
Fonction d'écran noir	37
Fonction de priorité à l'affichage sur écran ...	37
Sélection de l'image de fond	38
Sélection d'une image de démarrage	38
Mode économie	39
Mot de passe	40
Sélection du niveau de verrouillage des touches	41
Vérification de la durée d'utilisation de la lampe	41
Fonction de renversement/inversion de l'image	42
Utilisation des outils de présentation	43
Fonction d'état	44

Maintenance et guide de dépannage

Entretien du filtre à air	46
Lampe/Témoins d'entretien	47
Remplacement de la lampe de projection	48
Utilisation du système de sécurité Kensington	49
Guide de dépannage	49

Annexes

Transport du projecteur	50
Affectation des broches des connecteurs	51
Spécifications du port RS-232C	52
Tableau de compatibilité des ordinateurs	54
Fiche technique	55
Dimensions	56
Guide pour des présentations réussies	57
Glossaire	61
Index	62



Conseils sur le fonctionnement

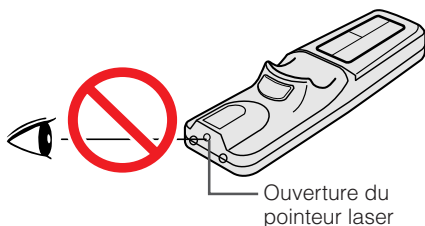
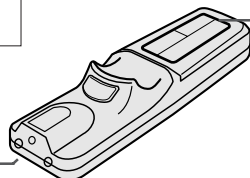
Informations importantes

LASER RADIATION DO NOT STARE INTO BEAM CLASS 2 LASER PRODUCT	RADIACION LASER NO MIRE AL RAYO PRODUCTO LASER CLASE 2
RAYONNEMENT LASER NE PAS REGARDER DANS LE FAISCEAU APPAREIL À LASER DE CLASSE 2	

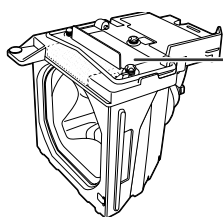
LASERSTRAHLUNG NICHT IN DEN STRAHL DER LASERVORRICHTUNG DER KLASSE II BLICKEN	LASERSTRÄLAR TITTA INTE IN I LASERSTRÄLEN KLASS 2 LASER PRODUKT.
--	---

LASERSÄTEILYÄ ÄLÄKÄTSO SOURAAAN SÄTEESEEN LUOKAN 2 LASERTUOTE	LASEROVÉ ZÁRENIE NEPOZERAJTE SA DO LÚČA LASEROVÝ VÝROBK TRIEDY 2
--	--

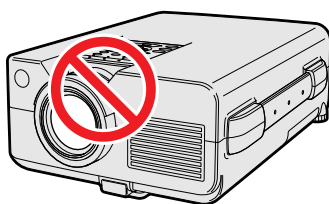
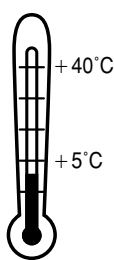
LASEROVÉ ZÁRENÍ NEHLEDTE DO PÁPRSKU LASEROVÝ VÝROBEK TŘIDY 2
--



Ouverture du pointeur laser



	CAUTION LAMP MAY RUPTURE. POTENTIAL HAZARD OF GLASS PARTICLES. SEE OPERATION MANUAL.
	ATTENTION RUPTURE POSSIBLE DE LA LAMPE. DANGER POTENTIEL DE PARTICULES DE VERRE. SE REPORTER AU MODE D'EMPLOI.



Précautions liées au pointeur laser

Le pointeur laser de la télécommande émet un rayon laser par l'ouverture du pointeur laser. Il s'agit d'un laser de Classe II qui risque de diminuer votre vue s'il est dirigé dans vos yeux. Les deux marques à gauche représentent des étiquettes de précaution pour le rayon laser.

- Ne regardez pas directement dans l'ouverture du pointeur laser et ne la dirigez pas vers vous-même ou d'autres personnes. (Le faisceau laser de cet appareil est inoffensif s'il est projeté directement sur la peau; toutefois, veillez à ne pas le projeter directement dans les yeux.)
- Utilisez toujours le pointeur laser à une température comprise entre +5°C et +40°C.
- L'utilisation de commandes, de réglages ou l'exécution de procédures différentes de celles mentionnées dans ce guide peuvent entraîner une exposition dangereuse à des radiations.

Précaution liée au module de lampe

Danger potentiel de particules de verre en cas de rupture de la lampe. Faites remplacer la lampe par le distributeur de projecteurs à cristaux liquides dûment agréé par Sharp ou le centre de service technique si une rupture se produit.

Précautions liées à l'installation du projecteur


Pour que l'entretien de ce projecteur soit aussi minime que possible et que la qualité des images soit irréprochable, SHARP conseille de l'installer à l'abri de l'humidité, des poussières et de la fumée de cigarette. En effet, lorsque le projecteur est utilisé dans ces conditions d'environnement, il sera nécessaire de nettoyer l'objectif et le filtre plus souvent (voire, de remplacer le filtre plus fréquemment) et il peut même être requis d'effectuer un nettoyage intérieur à intervalles réguliers. Il convient de noter, toutefois, que dans la mesure où le projecteur est nettoyé périodiquement, son utilisation dans ces conditions d'environnement ne réduit pas la durée de service de l'appareil. Le nettoyage interne de l'appareil ne doit être réalisé que par le distributeur de projecteurs à cristaux liquides dûment agréé par Sharp ou le centre de service technique.

Remarques sur le fonctionnement

- L'orifice d'aération, le couvercle du boîtier de lampe et les zones adjacentes peuvent devenir extrêmement chauds pendant l'utilisation du projecteur. Pour éviter des brûlures, ne touchez pas ces pièces avant qu'elles ne soient suffisamment refroidies.
- Laissez un espace d'au-moins 10 cm entre le ventilateur de refroidissement (orifice d'aération) et la paroi ou l'obstacle le plus proche.
- Si le ventilateur de refroidissement est obstrué, un dispositif de protection met automatiquement la lampe du projecteur hors tension. Ceci n'est pas le signe d'une défaillance. Débranchez le cordon d'alimentation du projecteur au niveau de sa prise secteur et attendez au-moins 10 minutes. Remettez ensuite l'appareil sous tension en rebranchant son cordon d'alimentation. Le projecteur devrait retrouver son fonctionnement normal.



Fonction de contrôle de la température


Si une surchauffe se produit dans le projecteur par suite de problèmes d'installation ou d'un encrassement du filtre à air, les indications «TEMP.» et «» clignotent dans le coin inférieur gauche de l'image. Si la température continue de monter, la lampe s'éteint, le témoin avertisseur de température sur le projecteur clignote et l'appareil se met hors tension après un délai de 90 secondes de refroidissement. Reportez-vous à la page 47 «Lampe/Témoins d'entretien» pour les détails.

REMARQUE

- Le ventilateur de refroidissement maintient la température interne et son fonctionnement est contrôlé de façon automatique. Il se peut que le son produit par le ventilateur change pendant le fonctionnement du projecteur à cause des changements de la vitesse de ventilation.



Fonction de contrôle de la lampe

Lorsque le projecteur est mis sous tension après que sa lampe ait été utilisée pendant 1.400 heures, les indications «LAMPE» et «» clignotent dans le coin inférieur gauche de l'image afin de vous inviter à remplacer la lampe. Reportez-vous aux pages 48 et 49 en ce qui concerne ce travail. Une fois que la lampe a servi pendant 1.500 heures, l'alimentation du projecteur est automatiquement coupée et celui-ci passe en mode d'attente. Reportez-vous à la page 47 «Lampe/Témoins d'entretien» pour les détails.



Comment avoir accès aux modes d'emploi PDF (pour Windows et Macintosh)

Des modes d'emploi PDF en plusieurs langues sont inclus dans ce CD-ROM. Pour les utiliser, vous devez installer Adobe Acrobat Reader dans votre ordinateur (Windows ou Macintosh). Si vous n'avez pas encore installé ce logiciel, vous pouvez le télécharger à partir d'Internet (<http://www.adobe.com>) ou l'installer à partir du CD-ROM.

Pour installer Acrobat Reader à partir du CD-ROM

Pour Windows:

- 1 Introduisez le CD-ROM dans le lecteur.
- 2 Faites un double clic sur l'icône «My Computer».
- 3 Faites un double clic sur le lecteur «CD-ROM».
- 4 Faites un double clic sur le dossier «manuals».
- 5 Faites un double clic sur le dossier «acrobat».
- 6 Faites un double clic sur le dossier «windows».
- 7 Faites un double clic sur le programme d'installation désiré et suivez les instructions à l'écran.

Pour Macintosh:

- 1 Introduisez le CD-ROM dans le lecteur.
- 2 Faites un double clic sur l'icône «CD-ROM».
- 3 Faites un double clic sur le dossier «manuals».
- 4 Faites un double clic sur le dossier «acrobat».
- 5 Faites un double clic sur le dossier «mac».
- 6 Faites un double clic sur le programme d'installation désiré et suivez les instructions à l'écran.

Pour les autres systèmes d'exploitation:

Veuillez télécharger Acrobat Reader à partir d'Internet (<http://www.adobe.com>).

Pour les autres langues:

Si vous préférez utiliser Acrobat Reader pour les autres langues que celles incluses dans le CD-ROM, veuillez télécharger la version appropriée à partir d'Internet.

Accès aux modes d'emploi PDF

Pour Windows:

- 1 Introduisez le CD-ROM dans le lecteur.
- 2 Faites un double clic sur l'icône «My Computer».
- 3 Faites un double clic sur le lecteur «CD-ROM».
- 4 Faites un double clic sur le dossier «manuals».
- 5 Faites un double clic sur le dossier «pg-c30xe».
- 6 Faites un double clic sur la langue (nom du dossier) que vous désirez obtenir.
- 7 Faites un double clic sur le fichier pdf «c30» pour accéder aux modes d'emploi du projecteur. Faites un double clic sur le fichier pdf «saps» pour accéder au mode d'emploi du logiciel Sharp Advanced Presentation Software.
- 8 Faites un double clic sur le fichier pdf.

Pour Macintosh:

- 1 Introduisez le CD-ROM dans le lecteur.
- 2 Faites un double clic sur l'icône «CD-ROM».
- 3 Faites un double clic sur le dossier «manuals».
- 4 Faites un double clic sur le dossier «pg-c30xe».
- 5 Faites un double clic sur la langue (nom du dossier) que vous désirez obtenir.
- 6 Faites un double clic sur le fichier pdf «c30» pour accéder aux modes d'emploi du projecteur. Faites un double clic sur le fichier pdf «saps» pour accéder au mode d'emploi du logiciel Sharp Advanced Presentation Software.
- 7 Faites un double clic sur le fichier pdf.

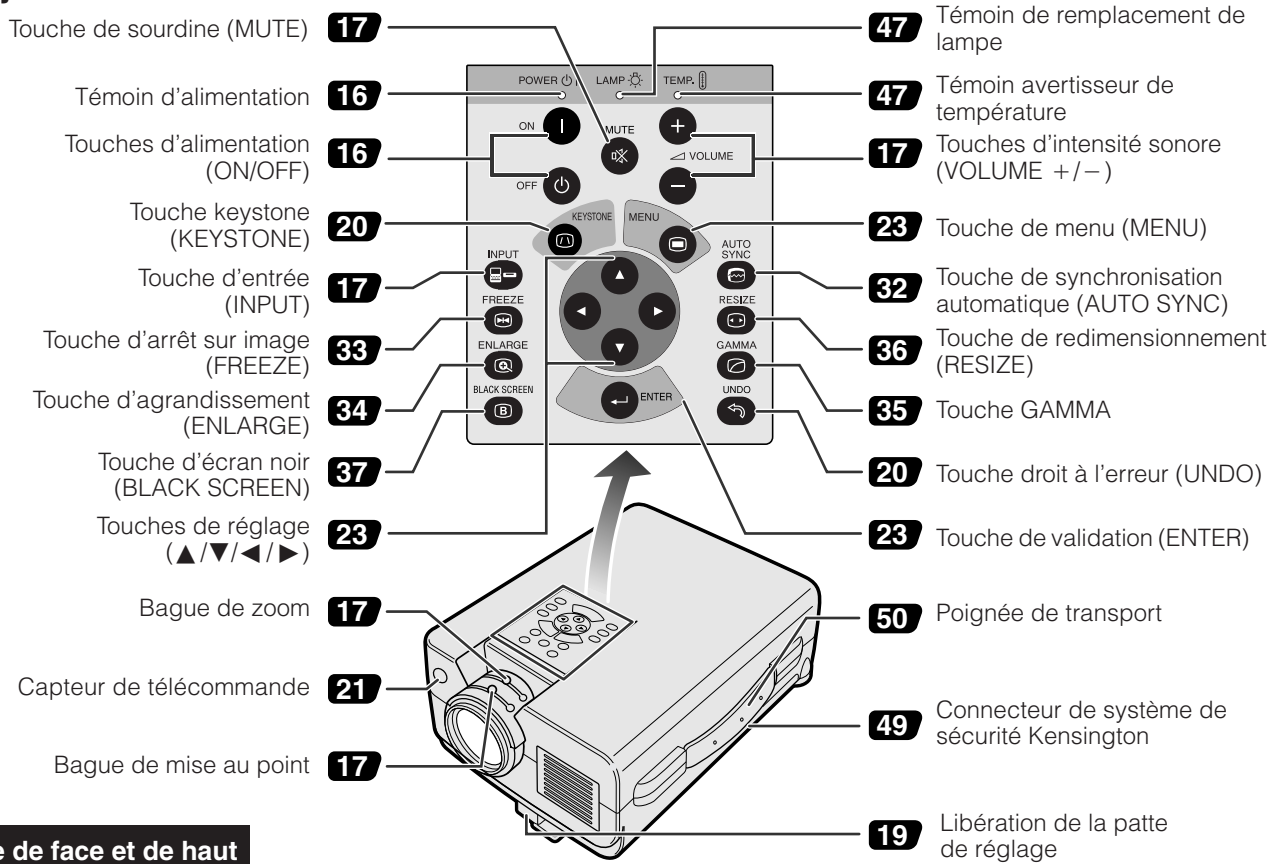
REMARQUE

- Si vous ne pouvez pas ouvrir le fichier pdf souhaité en double-cliquant avec la souris, démarrez d'abord Acrobat Reader puis spécifiez le fichier désiré à l'aide du menu «File» et «Open».
- Voir le fichier «readme.txt» inclus dans le CD-ROM pour les informations importantes concernant le CD-ROM non incluses dans le mode d'emploi.

Nomenclature des organes

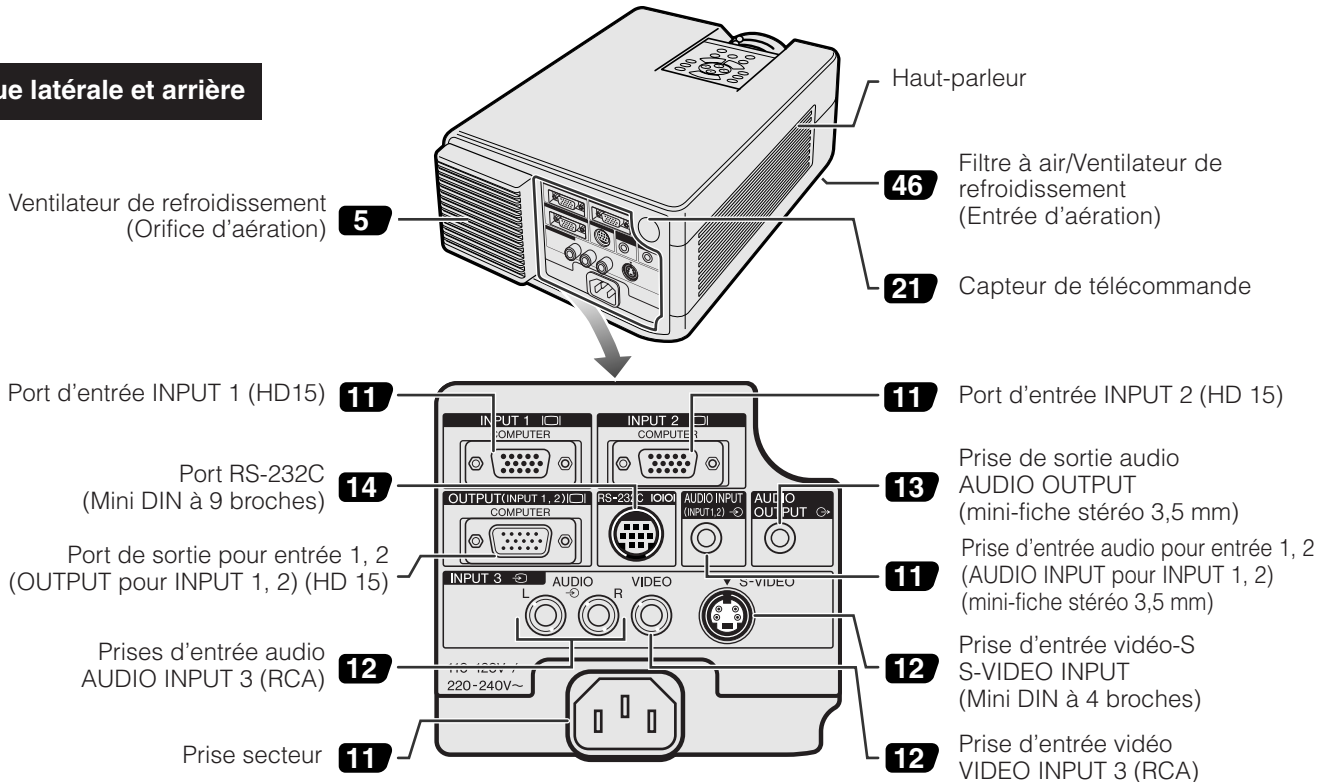
Les chiffres suivant les désignations des pièces font référence aux principales pages de ce mode d'emploi dans lesquelles des explications sont fournies sur le sujet.

Projecteur



Vue de face et de haut

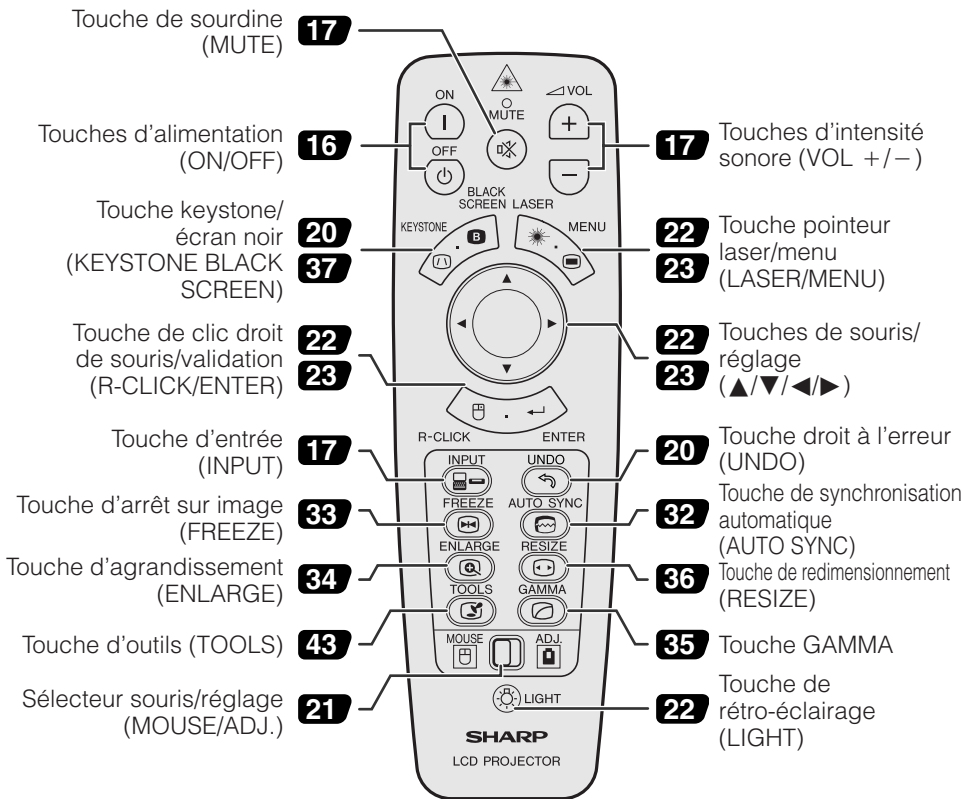
Vue latérale et arrière



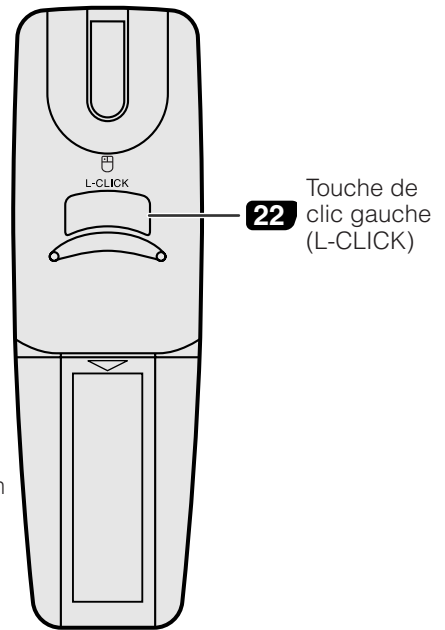


Télécommande

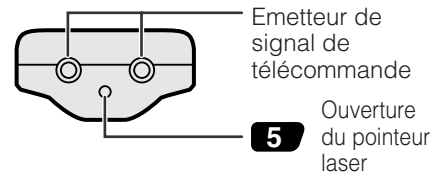
Vue avant



Vue arrière



Vue du dessus



Mise en place des piles

<p>1 Faites pression sur la marque de la flèche et glissez le couvercle du logement des piles dans la direction de la flèche.</p>	<p>2 Insérez deux piles de taille AA, en veillant à ce que les polarités correspondent aux repères + et - de l'intérieur du logement des piles.</p>	<p>3 Insérez les pattes latérales du couvercle dans les rainures du logement et poussez le couvercle jusqu'à ce qu'il soit bien en place.</p>
<p>Couvercle des piles</p>	<p>Logement des piles</p>	<p>Couvercle des piles</p>

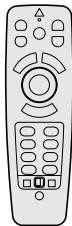


Configuration et branchements





Accessoires fournis



Télécommande

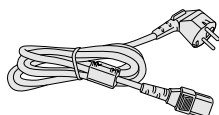


Deux piles de taille AA

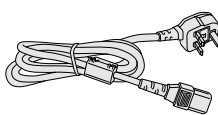
Cordon d'alimentation

Pour l'Europe, Hong Kong et Singapour

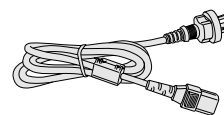
Pour l'Australie, la Nouvelle Zélande et l'Océanie



(Pour l'Europe à l'exception du Royaume-Uni)

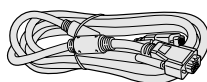


(Pour le Royaume-Uni, Hong Kong et Singapour)

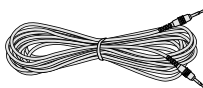


REMARQUE

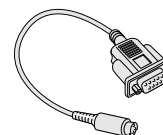
- La configuration des prises secteur murales diffère d'un pays à l'autre. Utilisez le cordon d'alimentation secteur qui correspond à la prise murale de votre pays.



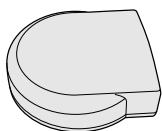
Câble d'ordinateur RVB



Câble audio d'ordinateur



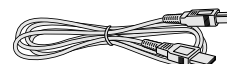
Câble DIN-D-sub RS-232C



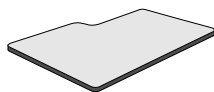
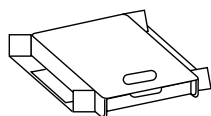
Récepteur de souris sans fil



Câble de contrôle de souris PS/2



Câble de contrôle de souris USB



Filtre à air de recharge



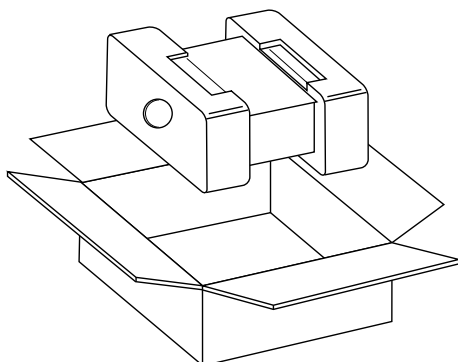
Capuchon d'objectif

CD-ROM

Mode d'emploi du projecteur LCD

Références rapides du projecteur LCD

Mode d'emploi du logiciel de présentation avancé Sharp

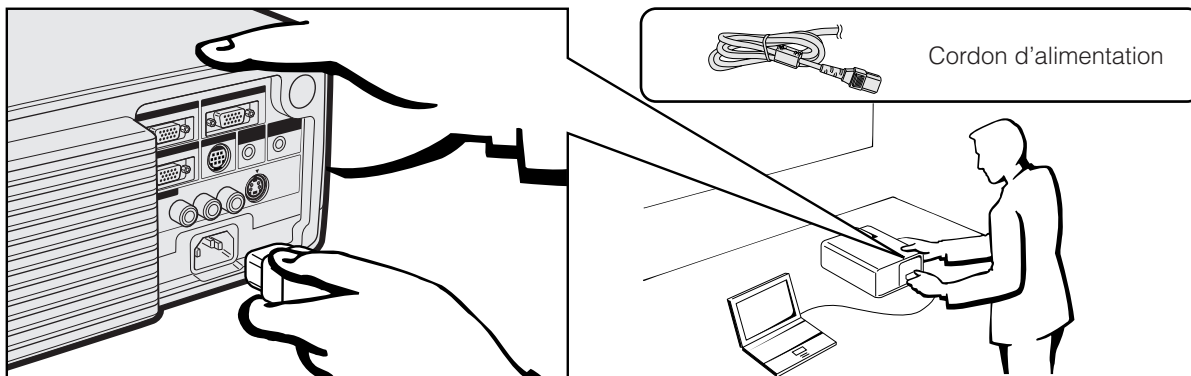




Branchement du projecteur

Raccordement du cordon d'alimentation

Branchez le cordon d'alimentation fourni dans la prise secteur à l'arrière du projecteur.



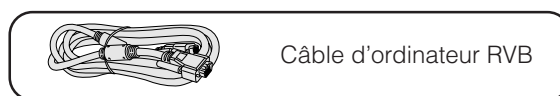
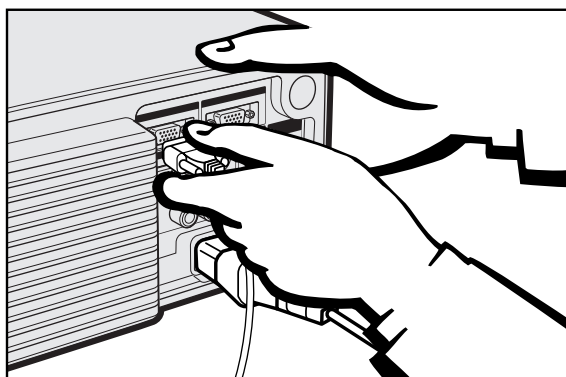
REMARQUE

- La configuration des prises secteur murales diffère d'un pays à l'autre. Utilisez le cordon d'alimentation secteur qui correspond à la prise murale de votre pays.

Branchement du projecteur à un ordinateur

Vous pouvez raccorder votre projecteur à un ordinateur afin de projeter des images couleur, réalisées sur l'ordinateur.

Vers un ordinateur avec entrée standard 15 broches



- ① Branchez une des extrémités du câble d'ordinateur RVB fourni au port INPUT 1 ou 2 du projecteur.
- ② Branchez l'autre extrémité sur le port de sortie Moniteur de l'ordinateur. Fixez les connecteurs en serrant les vis à oreille.
- ③ Pour utiliser le système audio intégré, branchez une extrémité du câble audio de l'ordinateur fourni à la prise AUDIO INPUT pour INPUT 1, 2 sur le projecteur.
- ④ Branchez l'autre extrémité à la prise de sortie audio de l'ordinateur.

ATTENTION

- Avant le branchement, mettez le projecteur et l'ordinateur hors tension. Une fois que toutes les connexions sont réalisées, mettez d'abord le projecteur sous tension. Mettez toujours l'ordinateur sous tension en dernier lieu.

REMARQUE

- Lisez attentivement le mode d'emploi de votre ordinateur.
- Référez-vous au «Tableau de compatibilité des ordinateurs» à la page 54 pour la liste complète des signaux d'ordinateur compatibles avec ce projecteur. Si vous l'employez avec des ordinateurs ne figurant pas sur cette liste, il se peut que certaines fonctions n'agissent pas.

Pour la connexion du projecteur à un ordinateur, sélectionnez «PC/RVB» pour «Type de signal» sur le menu GUI. (Voir page 27.)

REMARQUE

- Un adaptateur Macintosh peut être nécessaire pour l'utilisation avec certains ordinateurs Macintosh. Contactez le distributeur de projecteurs à cristaux liquides dûment agréé par Sharp ou le centre de service technique le plus proche.



Branchement du projecteur

Branchement à d'autres ordinateurs compatibles

Lors du branchement du projecteur à un ordinateur compatible autre qu'un IBM-PC (VGA/SVGA/XGA/SXGA/UXGA) ou Macintosh (station de travail par exemple), un câble différent peut s'avérer nécessaire. Contactez votre revendeur pour plus d'informations à ce sujet.

Pour la connexion du projecteur à un ordinateur, sélectionnez «PC/RVB» pour «Type de signal» sur le menu GUI. (Voir page 27.)

REMARQUE

- Le branchement à des ordinateurs autres que ceux qui sont recommandés peut endommager le projecteur ou l'ordinateur, voire les deux.
- AUDIO INPUT pour INPUT 1, 2 peut être utilisé le signal audio correspondant à l'entrée vidéo INPUT 1 et 2.

Fonction «Branchement simplifié»

- Ce projecteur est compatible avec les normes VESA et DDC 1/DDC 2B. Le projecteur et un ordinateur VESA DDC se communiqueront leurs exigences de réglage, ce qui autorise une configuration simple et rapide.
- Avant d'utiliser la fonction «Branchement simplifié», mettez tout d'abord le projecteur sous tension et allumez ensuite l'ordinateur branché.

REMARQUE

- La fonction DDC, «Branchement simplifié» de ce projecteur agit seulement quand elle est utilisée en combinaison avec un ordinateur compatible VESA DDC.

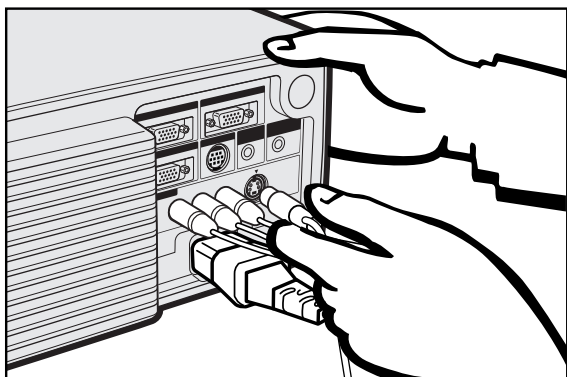
Branchement du projecteur sur un équipement vidéo

Vous pouvez brancher votre projecteur à un magnétoscope, un lecteur de disque laser, un lecteur DVD, un décodeur DTV* ou un autre appareil audiovisuel.

ATTENTION

- Mettez toujours le projecteur hors tension avant de raccorder des appareils vidéo, afin de protéger le projecteur et les équipements à raccorder.

Vers une source vidéo (magnétoscope, lecteur de disque laser, décodeur DTV ou lecteur DVD) avec entrée vidéo standard



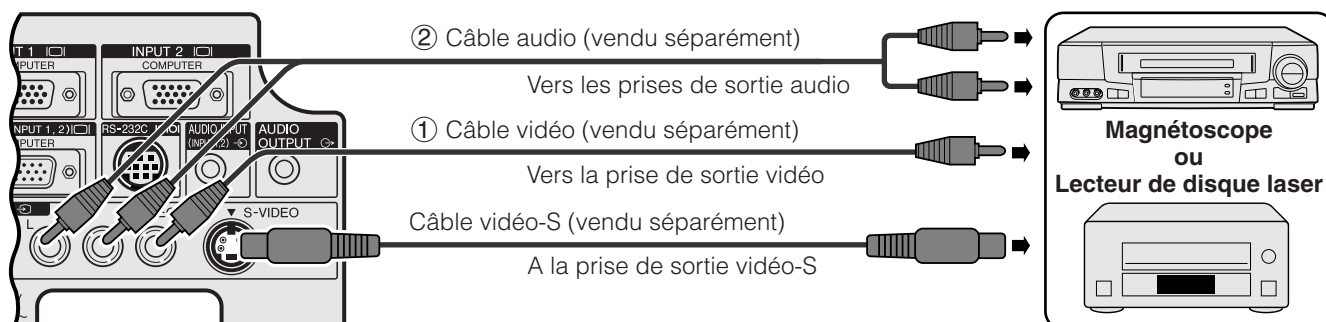
- ① Branchez les connecteurs RCA jaunes à la prise VIDEO INPUT 3 jaune du projecteur et la prise de sortie vidéo à la source vidéo.
- ② Pour utiliser le système audio intégré, branchez les connecteurs RCA rouge et blanc aux prises AUDIO INPUT 3 rouge et blanche correspondantes du projecteur et aux prises de sortie audio de la source vidéo.

La prise S-VIDEO INPUT utilise un système de signaux vidéo dans lequel l'image est divisée en signal de couleur et de luminosité pour obtenir une meilleure qualité d'image.

Quand des câbles sont connectés à la fois aux prises S-VIDEO INPUT et VIDEO INPUT 3, les images entrant par la prise S-VIDEO INPUT ont la priorité sur celle de la prise VIDEO INPUT 3.

REMARQUE

- Pour obtenir une meilleure qualité de l'image, vous pouvez utiliser la prise S-VIDEO INPUT du projecteur. Le câble vidéo-S est vendu séparément.
- Si votre appareil vidéo ne possède pas de prise de sortie vidéo-S, utilisez la prise de sortie vidéo composite.



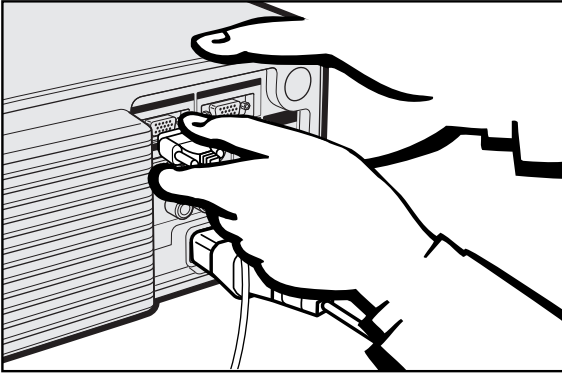
*DTV est un terme générique utilisé pour décrire le nouveau système de télévision numérique aux Etats-Unis.





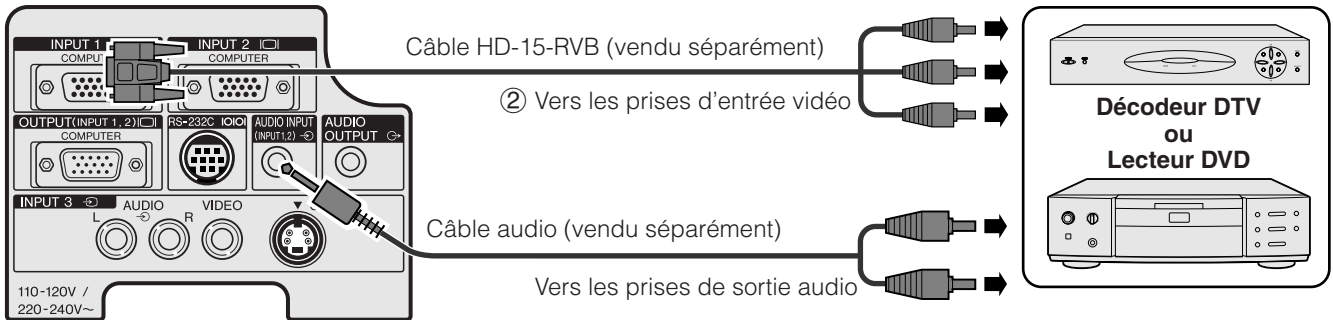
Branchement du projecteur

Vers un décodeur DTV ou un lecteur DVD

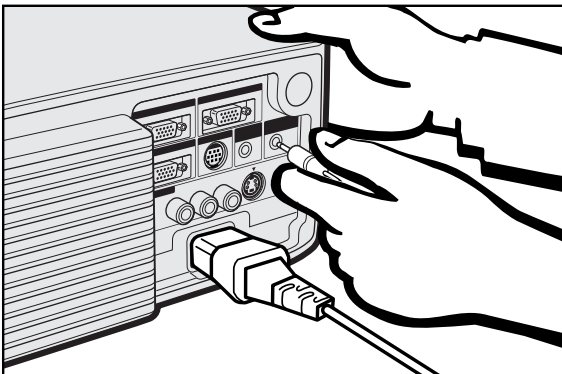


- ① Branchez une des extrémités du câble HD-15-RVB au port INPUT 1 ou 2 du projecteur.
- ② Branchez l'autre extrémité aux prises correspondantes sur la source vidéo.
- ③ Pour utiliser le système audio intégré, branchez une extrémité du câble audio (vendu séparément) à la prise AUDIO INPUT pour INPUT 1, 2 sur le projecteur. Branchez l'autre extrémité à la prise de sortie audio de la source vidéo.

Sélectionnez «PC/RVB» ou «Appareil» pour «Type de signal» sur le menu GUI, selon le type de source vidéo.



Connexion d'un amplificateur ou d'un autre appareil audio

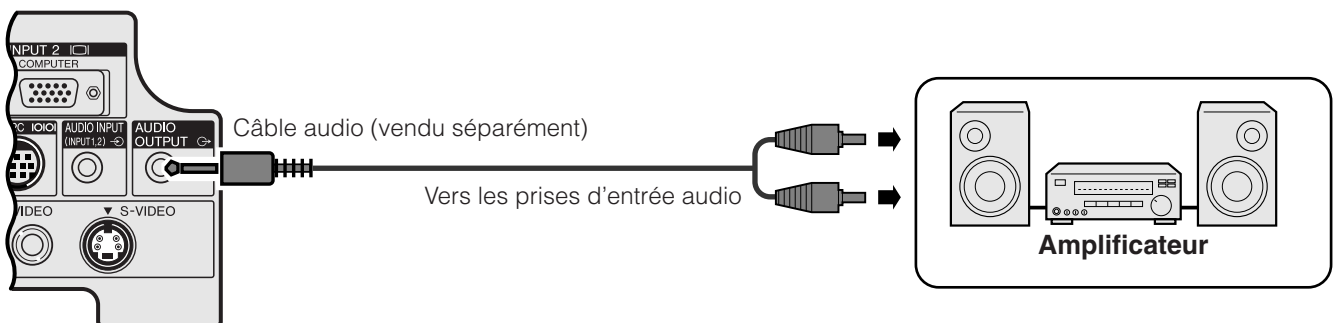


⚠ ATTENTION

- Mettez toujours le projecteur hors tension lors de la connexion des appareils audio afin de protéger le projecteur et l'appareil branché.

REMARQUE

- En raccordant des appareils audio externes, vous pouvez amplifier le volume et obtenir un son amélioré.
- La prise AUDIO OUTPUT vous permet de sortir un signal audio vers des appareils audio à partir de la prise AUDIO INPUT choisie pour INPUT 1, 2 ou des prises AUDIO INPUT 3 connectées à un appareil audiovisuel.

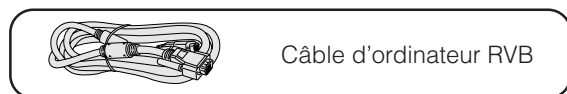




Branchement du projecteur

Connexion au port RS-232C

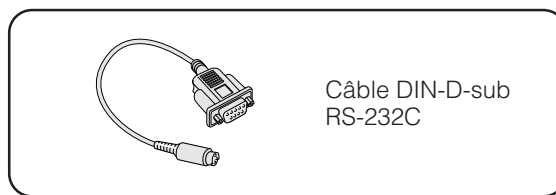
Lorsque le port RS-232C du projecteur est raccordé à un ordinateur avec un câble RS-232C (Modem nul, type croisé, vendu séparément), l'ordinateur peut servir pour contrôler le projecteur et vérifier son état de fonctionnement. Reportez-vous aux pages 52 et 53 pour plus de détails.



Câble d'ordinateur RVB

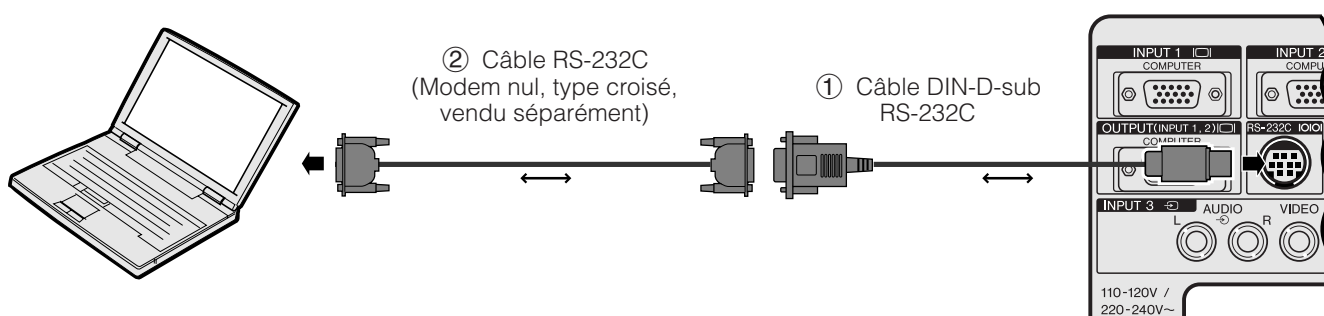


Câble audio d'ordinateur



Câble DIN-D-sub RS-232C

- ① Branchez le câble DIN-D-sub RS-232C fourni au port RS-232C du projecteur.
- ② Branchez un câble RS-232C (Modem nul, type croisé, vendu séparément) à l'autre extrémité du câble DIN-D-sub RS-232C et au port sériel de l'ordinateur.



ATTENTION

- Ne branchez et ne débranchez pas le câble RS-232C de votre ordinateur pendant que celui-ci est sous tension. Cela pourrait endommager l'ordinateur.

REMARQUE

- Il se peut que la souris sans fil ou la fonction RS-232C n'agisse pas si le port d'ordinateur n'est pas correctement configuré. Reportez-vous au mode d'emploi de votre ordinateur pour les détails sur la configuration et l'installation correcte du logiciel de pilotage de la souris.
- Les flèches (→, ↔) indiquent la direction des signaux.
- Un adaptateur Macintosh peut être nécessaire pour l'utilisation avec certains ordinateurs Macintosh. Contactez le distributeur de projecteurs à cristaux liquides dûment agréé par Sharp ou le centre de service technique le plus proche.

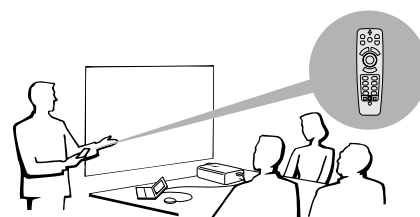




Branchement du projecteur

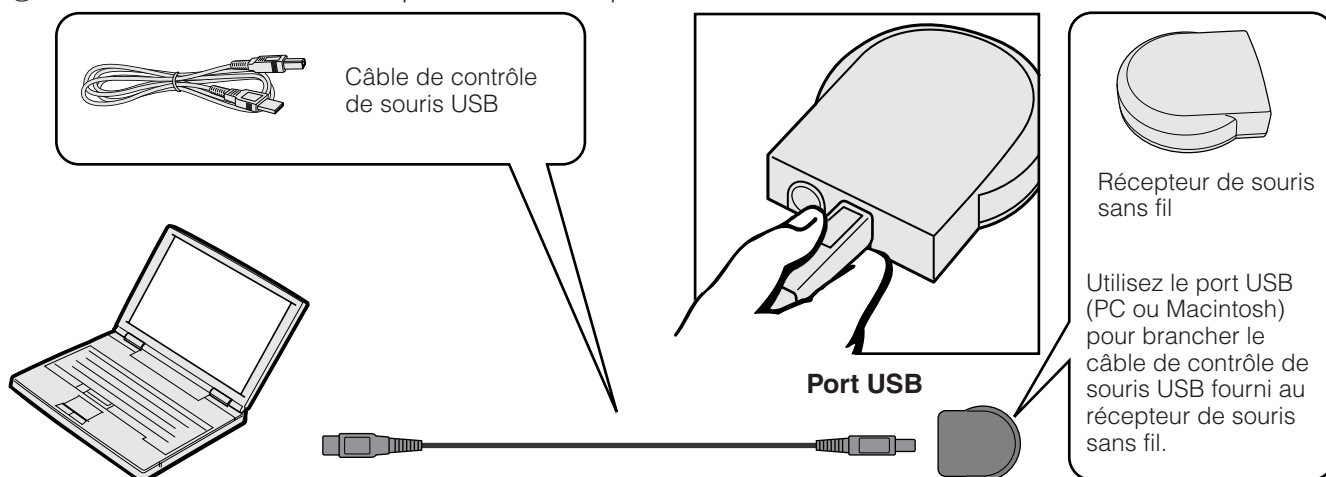
Connexion du récepteur de la souris sans fil

Vous pouvez utiliser la télécommande comme souris sans fil.



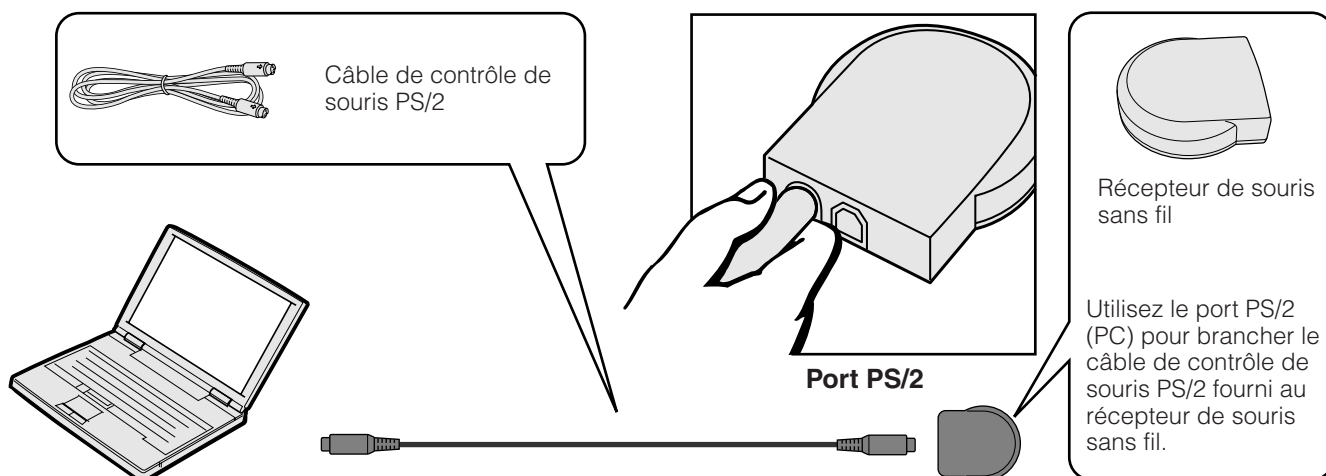
Connexion à un port USB sur un ordinateur PC ou Macintosh

- 1 Branchez une des extrémités du câble de contrôle de souris USB fourni à la prise correspondante sur l'ordinateur.
- 2 Branchez l'autre extrémité au port USB du récepteur de souris sans fil.



Connexion au port PS/2 d'un ordinateur PC

- 1 Mettez l'ordinateur PC hors tension.
- 2 Branchez une des extrémités du câble de contrôle de souris PS/2 fourni à la prise correspondante sur l'ordinateur.
- 3 Branchez l'autre extrémité au port PS/2 du récepteur de souris sans fil.
- 4 Mettez l'ordinateur PC sous tension.



ATTENTION

- Ne branchez et ne débranchez pas les câbles de contrôle de la souris de l'ordinateur lorsque celui-ci est sous tension. Cela pourrait endommager l'ordinateur.
- Ne branchez pas à la fois le câble de contrôle de souris PS/2 et USB au récepteur de souris sans fil.

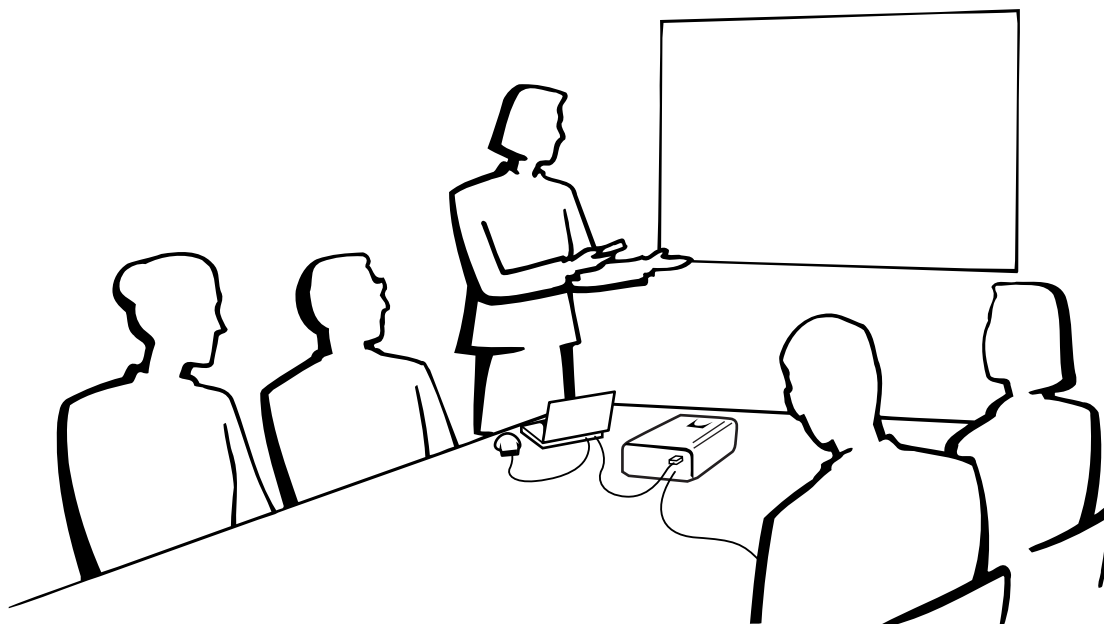
REMARQUE

- Les fonctions de souris sans fil permettent de faire fonctionner des ordinateurs compatibles avec les systèmes de souris PS/2 ou USB.

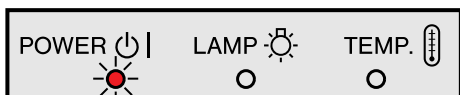




Utilisation



Démarches de base

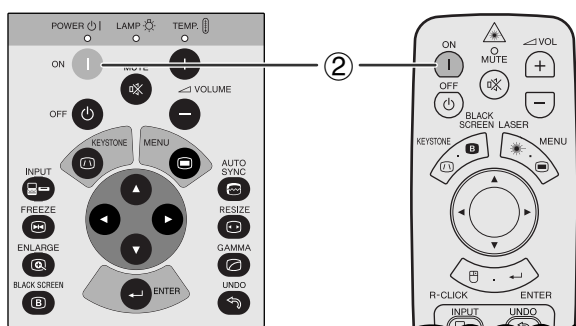


- Procédez aux connexions nécessaires avant de commencer les opérations. Branchez le cordon d'alimentation sur une prise murale. Ce qui allume en rouge le témoin d'alimentation et place le projecteur en mode d'attente.

REMARQUE

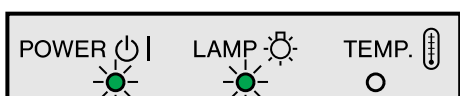
- Le témoin d'alimentation clignote si le couvercle du filtre inférieur n'est pas bien en place.

- Appuyez sur **ON**.



REMARQUE

- Le témoin de remplacement de lampe clignotant en vert signale le préchauffage de la lampe. Attendez que le témoin cesse de clignoter avant d'utiliser le projecteur.
- Si l'appareil est remis sous tension immédiatement après avoir été mis hors tension, il faudra attendre un certain temps avant que la lampe ne s'allume.
- Si le niveau de verrouillage des touches est réglé sur «Niveau A» ou «Niveau B», l'appareil ne peut être mis sous tension (**ON**) ou hors tension (**OFF**) qu'à partir de la télécommande. (Voir page 41.)
- Après le déballage du projecteur et sa première mise en service, une légère odeur peut être émise par l'orifice d'aération, mais cette odeur disparaîtra à l'usage.



Quand l'appareil est sous tension, le témoin de remplacement de lampe s'allume pour signaler l'état de la lampe.

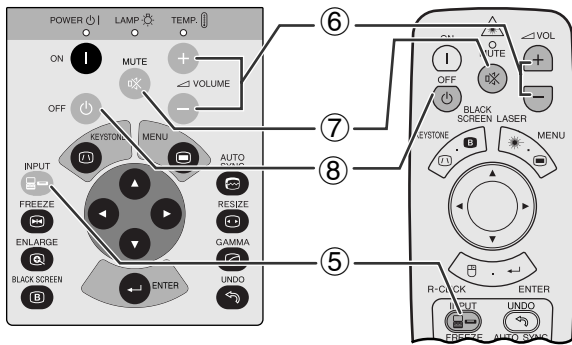
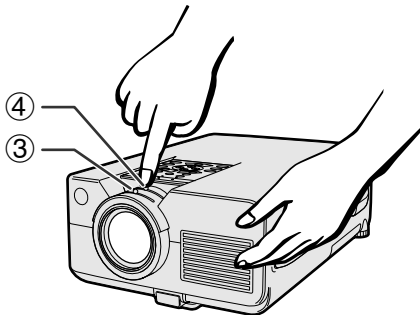
Témoin vert: La lampe fonctionne.

Témoin vert clignotant: Préchauffage de la lampe.

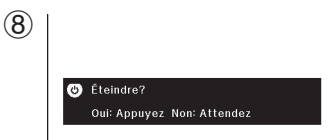
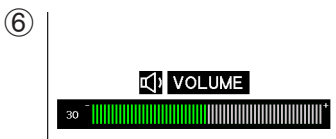
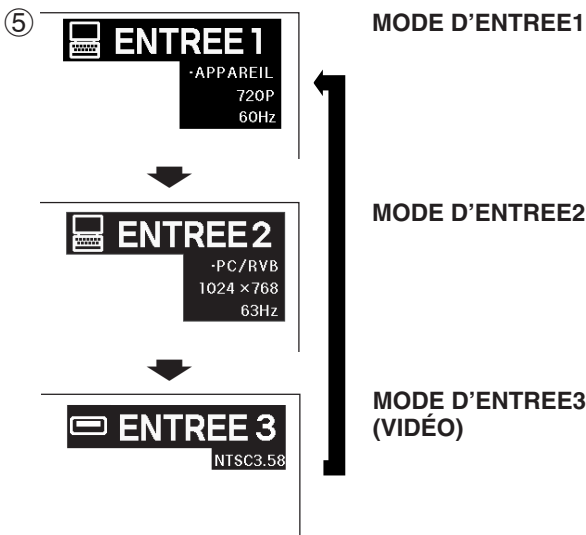
Témoin rouge: La lampe doit être remplacée.



Démarches de base



EXEMPLE



③ Glissez la bague de zoom. L'image peut être ajustée jusqu'à la taille souhaitée dans les limites de la portée du zoom.

④ Glissez la bague de mise au point jusqu'à ce que l'image à l'écran soit nette.

⑤ Appuyez sur **INPUT** pour sélectionner le mode d'entrée souhaité.
Appuyez de nouveau sur cette touche pour changer de mode.

REMARQUE

• Si aucun signal n'est reçu, l'indication «PAS SIGN.» apparaît. Quand est reçu un signal pour la réception duquel le projecteur n'est pas pré-réglé, «NON ENREG.» sera affiché.

⑥ Appuyez sur **VOLUME +/-** pour régler le volume.

⑦ Appuyez sur **MUTE** pour couper temporairement le son.
Appuyez une nouvelle fois sur **MUTE** pour rétablir le son antérieur.

⑧ Appuyez sur **OFF**.
Appuyez une nouvelle fois sur **OFF** pendant que cet écran apparaît.

REMARQUE

• Si vous appuyez accidentellement sur **OFF** mais que vous ne voulez pas couper l'alimentation, attendez que cet écran disparaisse.

• Si **OFF** est actionné deux fois, le témoin d'alimentation s'allume en rouge et le ventilateur de refroidissement fonctionne pendant 90 secondes. Ensuite, le projecteur passe en mode d'attente.

• Attendez que le ventilateur de refroidissement s'arrête avant de débrancher le cordon d'alimentation.

• Vous pouvez remettre l'appareil sous tension en appuyant sur **ON**. Quand le courant est rétabli, le témoin d'alimentation et le témoin de remplacement de lampe s'allument en vert.

• Le témoin d'alimentation clignote si le couvercle du filtre inférieur n'est pas bien en place.

AVERTISSEMENT:

Le ventilateur de refroidissement de ce projecteur continue de fonctionner pendant environ 90 secondes après la mise hors tension de l'appareil. Pendant le fonctionnement normal, utilisez toujours la Touche **OFF** du projecteur ou de la télécommande pour mettre hors tension. Assurez-vous que le ventilateur de refroidissement s'est arrêté avant de débrancher le cordon d'alimentation.

PENDANT LE FONCTIONNEMENT NORMAL, NE METTEZ JAMAIS LE PROJECTEUR HORS TENSION EN DEBRANCHANT LE CORDON D'ALIMENTATION. SI CETTE PRECAUTION N'EST PAS RESPECTÉE, LA LAMPE RISQUE DE TOMBER EN PANNE PRÉMATUREMENT.

Configuration de l'écran

Placez le projecteur perpendiculairement à l'écran avec tous les pieds de réglage plats et de niveau pour obtenir une qualité d'image optimale.

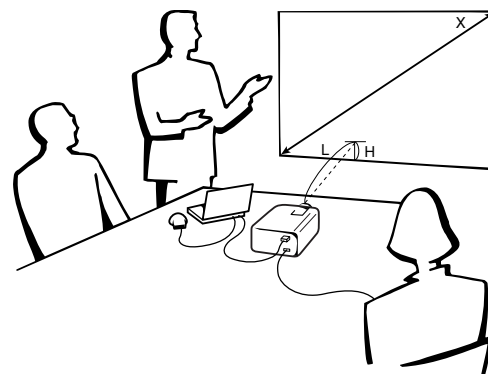
Déplacez le projecteur vers l'avant ou l'arrière si les bords de l'image sont déformés.

REMARQUE

- L'objectif du projecteur doit être centré au milieu de l'écran. Si le centre de l'objectif n'est pas perpendiculaire à l'écran, l'image sera déformée, ce qui amoindrit son visionnement.
- Disposez l'écran de sorte qu'il ne soit pas éclairé directement par le soleil ou une lumière de la pièce. Toute lumière tombant directement sur l'écran délave les couleurs et amoindrit la vue des images. Fermez les rideaux ou réduisez l'éclairage si l'écran doit être placé dans une pièce ensoleillée ou éclairée.
- Un écran polarisant ne peut pas être utilisé avec ce projecteur.

Installation standard (projection avant)

Placez le projecteur à la distance requise de l'écran selon les dimensions d'image que vous souhaitez obtenir (voir tableau ci-dessous).



Mode NORMAL (4:3)

Dimension de l'image (diag.) (X)	Distance de projection (L)		Distance du centre d'objectif au bord inférieur de l'image (H)
	Maximum	Minimum	
762 cm (300")	14,0 m	10,8 m	45,5 cm
508 cm (200")	9,3 m	7,2 m	30,2 cm
381 cm (150")	7,0 m	5,4 m	22,8 cm
254 cm (100")	4,7 m	3,6 m	15,5 cm
213 cm (84")	4,0 m	3,0 m	13,0 cm
183 cm (72")	3,4 m	2,6 m	11,2 cm
152 cm (60")	2,8 m	2,2 m	9,4 cm
102 cm (40")	1,9 m	1,4 m	6,1 cm

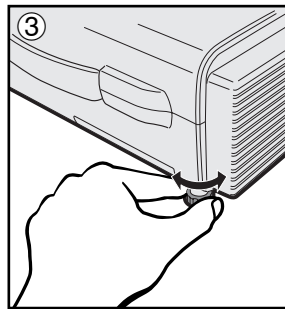
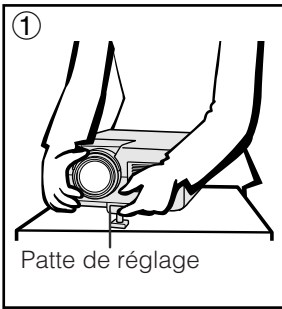
Mode LARGE (16:9)

Dimension de l'image (diag.) (X)	Distance de projection (L)		Distance du centre d'objectif au bord inférieur de l'image (H)
	Maximum	Minimum	
762 cm (300")	15,1 m	11,6 m	- 12,7 cm
508 cm (200")	10,1 m	7,7 m	- 8,5 cm
381 cm (150")	7,6 m	5,8 m	- 6,4 cm
338 cm (133")	6,7 m	5,1 m	- 5,7 cm
269 cm (106")	5,4 m	4,1 m	- 4,5 cm
254 cm (100")	5,1 m	3,9 m	- 4,3 cm
234 cm (92")	4,6 m	3,6 m	- 3,9 cm
213 cm (84")	4,3 m	3,3 m	- 3,6 cm
183 cm (72")	3,7 m	2,8 m	- 3,1 cm
152 cm (60")	3,0 m	2,3 m	- 2,6 cm
102 cm (40")	2,0 m	1,5 m	- 1,7 cm

REMARQUE

- Les valeurs précédées du signe moins (-) indiquent la distance du centre de l'objectif sous le bas de l'écran.





Utilisation de la patte de réglage

Vous pouvez ajuster la hauteur de l'image en relevant le projecteur à l'aide de la libération de la patte de réglage.

- ① Appuyez sur la libération de la patte de réglage et soulevez le projecteur à l'angle souhaité. (Ajustable jusqu'à environ 5° de la position standard)
- ② Relâchez la libération de la patte de réglage. Une fois que la libération de la patte de réglage s'est verrouillée en place, relâchez le projecteur.
- ③ Si l'écran fait un angle, le réglage peut être utilisé pour ajuster l'angle de l'image. (Ajustable jusqu'à environ 1° à partir de la position originale)

Pour remettre le projecteur à sa position originale

En maintenant le projecteur des deux mains, appuyez sur la libération de la patte de réglage et abaissez lentement le projecteur à sa position originale.

REMARQUE

- Après un réglage, l'image peut être déformée (effet Keystone) selon les positions relatives du projecteur et de l'écran.

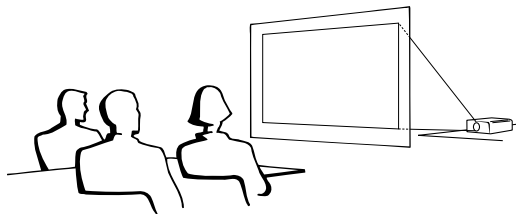
ATTENTION

- N'appuyez pas sur la libération de la patte de réglage sans tenir fermement le projecteur lorsque cette patte est ressortie.
- Ne saisissez pas le projecteur par son objectif lorsque vous voulez le lever ou l'abaisser.
- En abaissant le projecteur, veillez à ne pas vous coincer les doigts entre la patte de réglage et le projecteur.

Installation pour image renversée

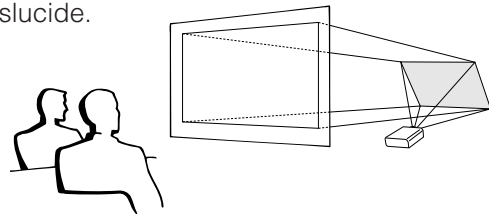
Rétroprojection

- Placez un écran translucide entre le projecteur et le public.
- Utilisez le système de menu du projecteur pour renverser l'image projetée. (Reportez-vous à la page 42 pour l'utilisation de cette fonction.)



Projection à l'aide d'un miroir

- Quand la distance entre le projecteur et l'écran n'est pas suffisante pour une rétroprojection normale, vous pouvez utiliser un miroir pour réfléchir l'image sur l'écran.
- Placez un miroir (normal et plat) devant l'objectif.
- Projetez l'image normale sur le miroir.
- L'image réfléchi par le miroir est projetée sur l'écran translucide.



REMARQUE

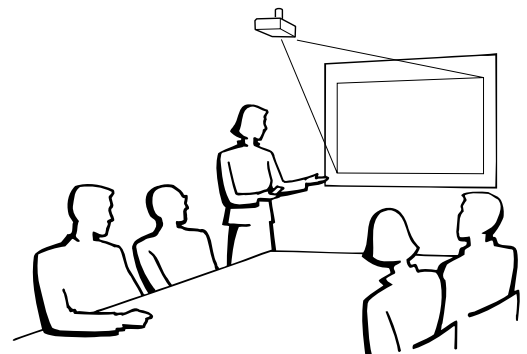
- Une qualité optimale d'image peut être obtenue lorsque le projecteur est placé à la perpendiculaire par rapport à l'écran avec les quatre pattes à plat et de niveau.

ATTENTION

- A l'emploi d'un miroir, veillez à disposer correctement le projecteur et le miroir de manière que la lumière ne soit pas réfléchi dans les yeux des spectateurs.

Installation au plafond

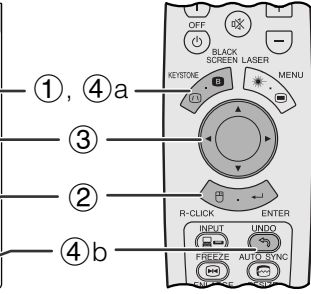
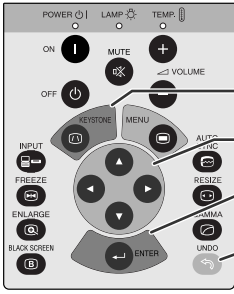
- Nous vous recommandons l'utilisation du support de montage au plafond en option Sharp pour ce type d'installation.
- Avant de monter le projecteur au plafond, prenez contact avec le distributeur de projecteurs à cristaux liquides dûment agréé par Sharp ou le centre de service technique le plus proche afin d'en obtenir le support (vendu séparément) de montage au plafond recommandée. (Support de montage au plafond AN-C30T et tube-rallonge AN-TK201/202 pour AN-C30T.)
- Lorsque le projecteur est en position inversée, prenez le bord supérieur de l'écran comme ligne de référence.
- Utilisez le système de menu du projecteur pour sélectionner le mode de projection approprié. (Reportez-vous à la page 42 pour l'utilisation de cette fonction.)



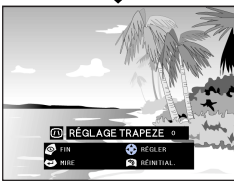


Projecteur

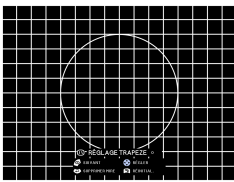
Télécommande



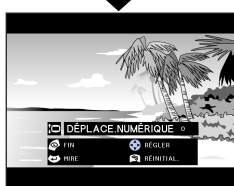
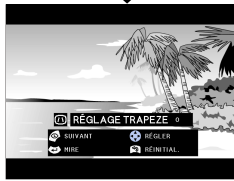
Affichage sur écran (Exemple: image 4:3 NORMAL)



② Mire



Affichage sur écran (Exemple: image 16:9 LARGE)

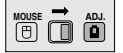


Réglages numériques de l'image

Correction numérique Keystone

Lorsque l'image est déformée en raison de l'angle de projection, utilisez la fonction de correction numérique Keystone pour l'ajuster.

(Glissez le sélecteur **MOUSE/ADJ.** de la télécommande à la position ADJ.)



- Appuyez sur **KEYSTONE** pour sélectionner le mode. A chaque pression sur **KEYSTONE** l'écran change de la manière indiquée ci-à gauche.
- Appuyez sur **ENTER** pour afficher la mire.
- Appuyez sur **▲/▼/◀▶** pour effectuer les réglages.
- a. Appuyez sur **KEYSTONE** jusqu'à ce que l'écran normal apparaisse.
b. Pour réinitialiser le réglage trapèze, appuyez sur **UNDO**.

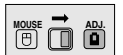
REMARQUE

- Les lignes droites et les bords de l'image peuvent apparaître déformés pendant le réglage trapèze.

Déplacement numérique

Quand une image LARGE ou NORMAL (LARGE) est projetée, cette fonction peut être utilisée pour déplacer l'image vers le haut ou vers le bas.

(Glissez le sélecteur **MOUSE/ADJ.** de la télécommande à la position ADJ.)



- Appuyez sur **KEYSTONE** pour sélectionner «**DÉPLACE. NUMERIQUE**» comme montré sur l'illustration la plus à gauche.
- Appuyez sur **ENTER** pour afficher la mire.
- Appuyez sur **▲/▼/◀▶** pour effectuer les réglages.
- a. Appuyez sur **KEYSTONE** jusqu'à ce que l'écran normal apparaisse.
b. Pour réinitialiser le réglage DÉPLACE. NUMERIQUE, appuyez sur **UNDO**. (Voir ci-dessus.)

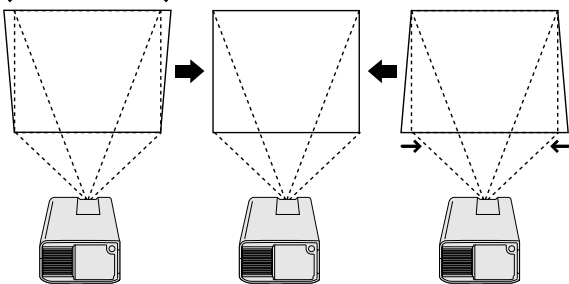
REMARQUE

- Cette fonction fonctionne uniquement avec les modes d'affichage de l'image LARGE et NORMAL (LARGE) pendant l'entrée vidéo ou DTV. (Voir la page 36 pour plus de détails.) L'écran «**DÉPLACE. NUMERIQUE**» n'apparaît pas lors de la projection d'images autres que LARGE ou NORMAL (LARGE).

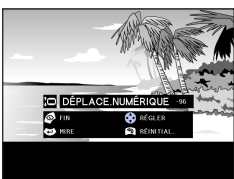
Correction numérique Keystone

En appuyant sur **▲** à l'étape ②

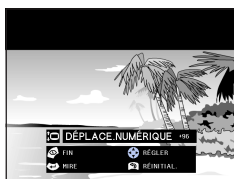
En appuyant sur **▼** à l'étape ②



Déplacement numérique



ou



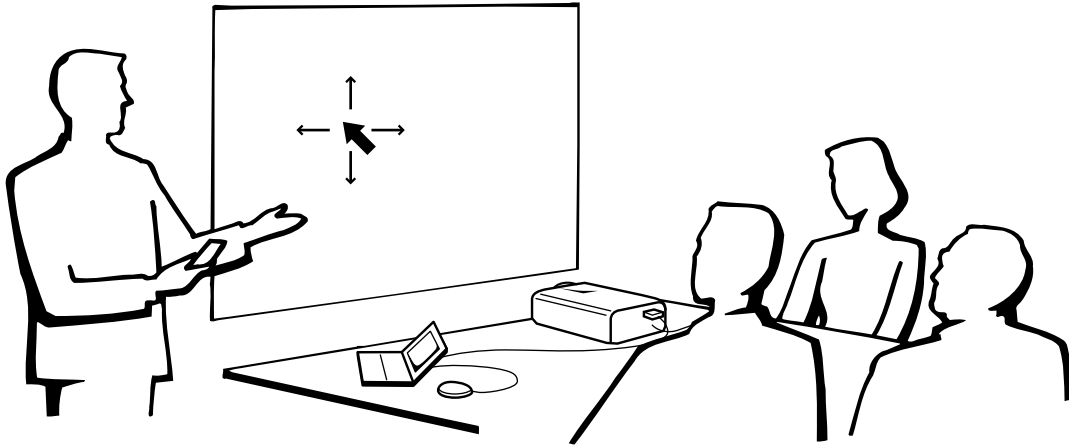
Appuyez sur **▲**.

Appuyez sur **▼**.





Fonctionnement de la souris sans fil avec la télécommande

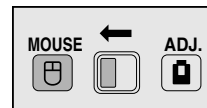


Utilisation de la télécommande comme souris sans fil

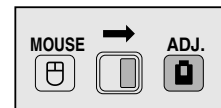
La télécommande est dotée des trois fonctions suivantes:

- Commande du projecteur
- Souris sans fil
- Pointeur laser

Sélecteur MOUSE/ADJ. (Télécommande)



Souris sans fil
Pointeur laser



Commande du projecteur

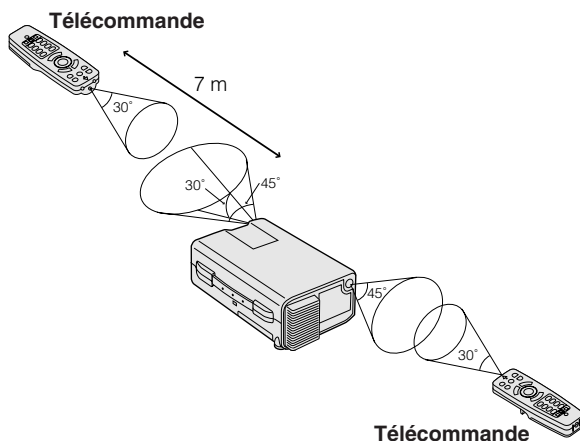
Mise en place de la télécommande et du récepteur souris

- La télécommande permet de contrôler le projecteur dans les limites, indiquées sur les illustrations ci-dessous.
- Le récepteur de souris sans fil est utilisable avec la télécommande dans les limites indiquées sur les illustrations ci-dessous, afin de contrôler les fonctions de la souris de l'ordinateur branché.

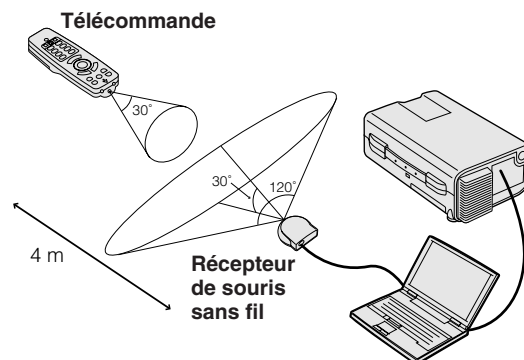
REMARQUE

- Pour faciliter le fonctionnement, le signal des télécommandes peut être réfléchi par l'écran. Toutefois, la portée réelle du signal peut varier selon le matériau dont l'écran est fabriqué.

Commande du projecteur



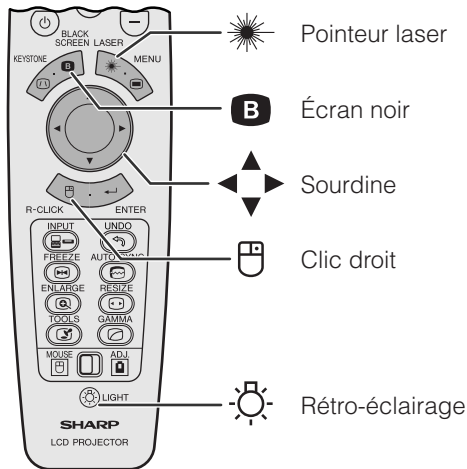
Utilisation de la souris sans fil



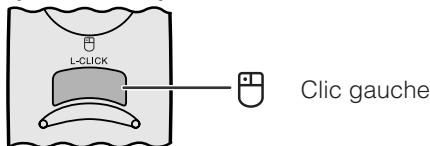


Touches actives en mode MOUSE

Télécommande (Vue avant)



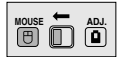
Télécommande (Vue arrière)



Utilisation comme souris sans fil

Vérifiez si le récepteur de souris sans fil fourni est branché à l'ordinateur.

(Glissez le sélecteur **MOUSE/ADJ.** de la télécommande à la position **MOUSE.**)



REMARQUE

- La souris sans fil peut ne pas fonctionner correctement si le port sériel de votre ordinateur n'est pas bien réglé. Reportez-vous au mode d'emploi de votre ordinateur pour les détails sur la configuration et l'installation correcte du logiciel de pilotage de la souris.
- Pour les souris à une seule touche, utilisez soit **L-CLICK**, soit **R-CLICK**.

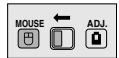
Utilisation de la télécommande dans une pièce sombre

Appuyez sur **LIGHT** pour illuminer les touches. L'éclairage vert se rapporte aux fonctions de la souris et le rouge aux réglages du projecteur.

Nom de la touche	Position du sélecteur souris/réglage (MOUSE/ADJ.)	
	MOUSE (Vert)	ADJ. (Rouge)
LASER/MENU	LASER (Vert)	MENU (Rouge)
BLACK SCREEN/KEYSTONE	BLACK SCREEN (Vert)	KEYSTONE (Rouge)
R-CLICK/ENTER	R-CLICK (Vert)	ENTER (Rouge)
▲/▼/◀/▶	Souris (Pas éclairé)	Réglage (Pas éclairé)
L-CLICK	Marche (Pas éclairé)	--
ON/OFF	Marche (Rouge)	
VOL +/-		
MUTE		
INPUT		
UNDO		
FREEZE		
AUTO SYNC		
ENLARGE		
RESIZE		
TOOLS		
GAMMA		

Utilisation comme pointeur laser

(Glissez le sélecteur **MOUSE/ADJ.** de la télécommande à la position **MOUSE.**)



Appuyez ensuite sur **LASER (☼)** pour activer le pointeur laser. Il s'éteint dès que la touche est relâchée.

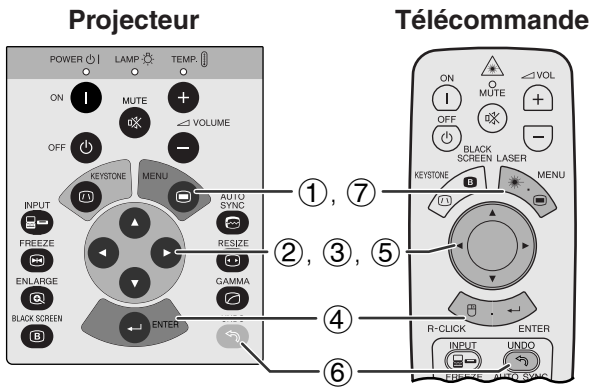
REMARQUE

- Par sécurité, le pointeur laser s'éteint automatiquement après une minute d'utilisation continue. Pour l'activer, relâchez **LASER (☼)** et appuyez de nouveau.





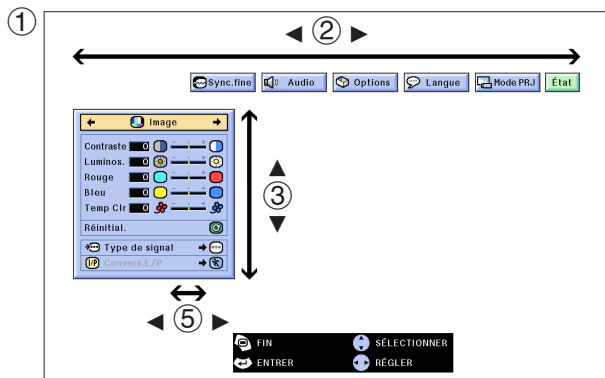
Utilisation des écrans de menu GUI (Interface graphique utilisateur)



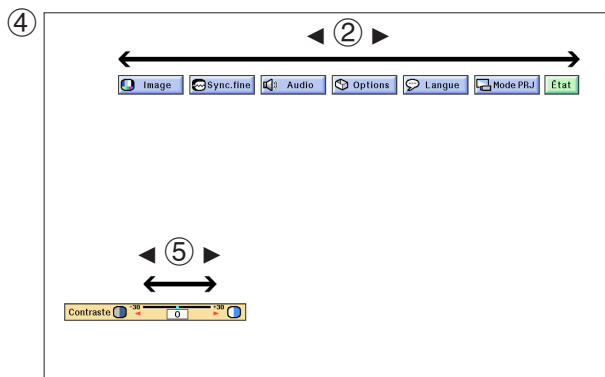
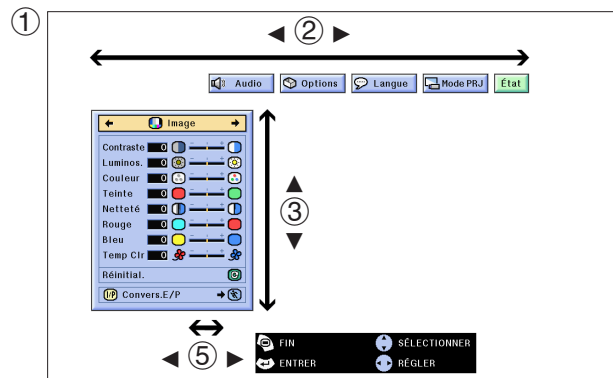
Ce projecteur possède deux jeux d'écrans de menu (ENTREE 1 ou 2 et ENTREE 3) qui vous permettent de régler l'image et de modifier les différents réglages du projecteur. Ces écrans du menu sont opérationnels à partir du projecteur ou de la télécommande avec les touches ci-dessous.

(GUI) Affichage sur écran

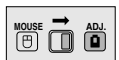
Mode ENTREE 1 ou 2 (PC/RVB)



Mode ENTREE 3 (VIDÉO)



(Glissez le sélecteur **MOUSE/ADJ.** de la télécommande à la position ADJ.)



- ① Appuyez sur **MENU** pour afficher la barre de menu du mode ENTREE 1, 2 ou 3.
- ② Appuyez sur ◀/▶ pour sélectionner un menu de réglage sur la barre de menu.
- ③ Appuyez sur ▲/▼ pour sélectionner une rubrique de réglage spécifique.
- ④ Pour afficher une seule rubrique de réglage, appuyez sur **ENTER** après avoir sélectionné la rubrique. Seules apparaissent la barre de menu et la rubrique de réglage sélectionnée.
- ⑤ Appuyez sur ◀/▶ pour procéder au réglage.
- ⑥ Appuyez sur **UNDO** pour revenir à l'écran précédent.
- ⑦ Appuyez sur **MENU** pour sortir du GUI.

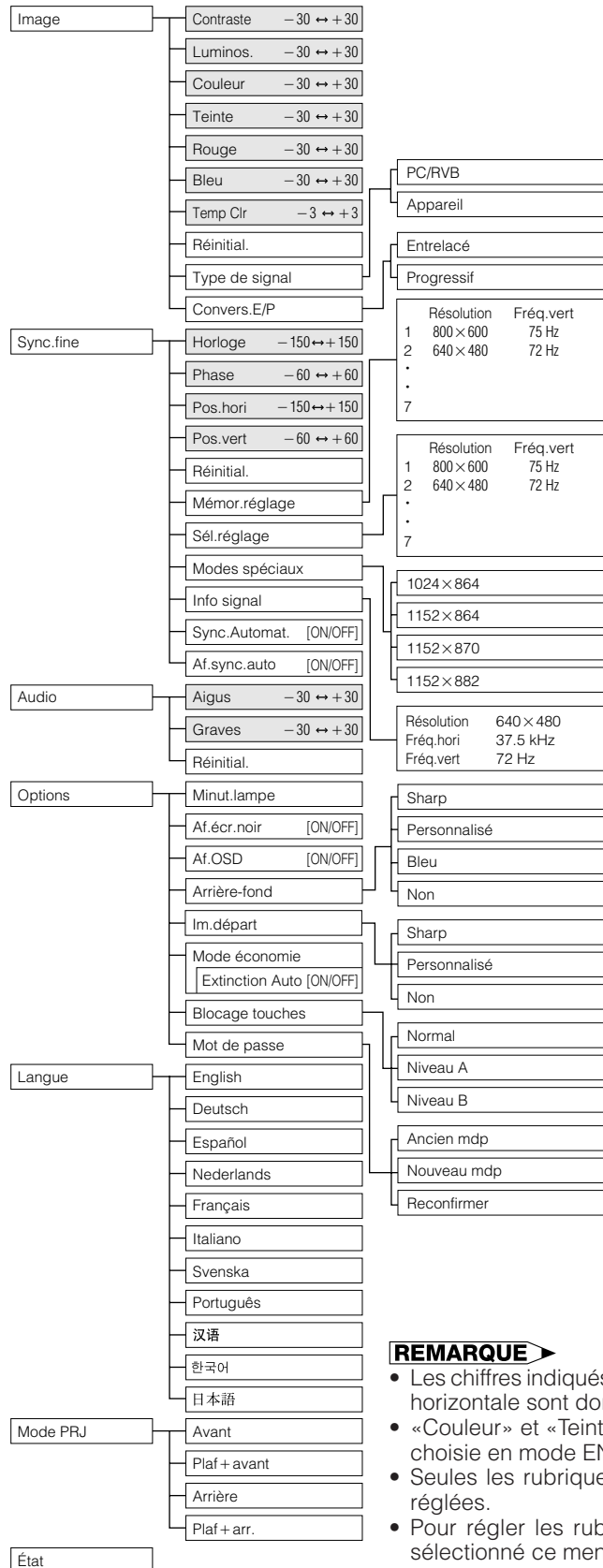
REMARQUE

- Pour les détails sur l'écran du menu, reportez-vous aux tableaux de la page suivante.



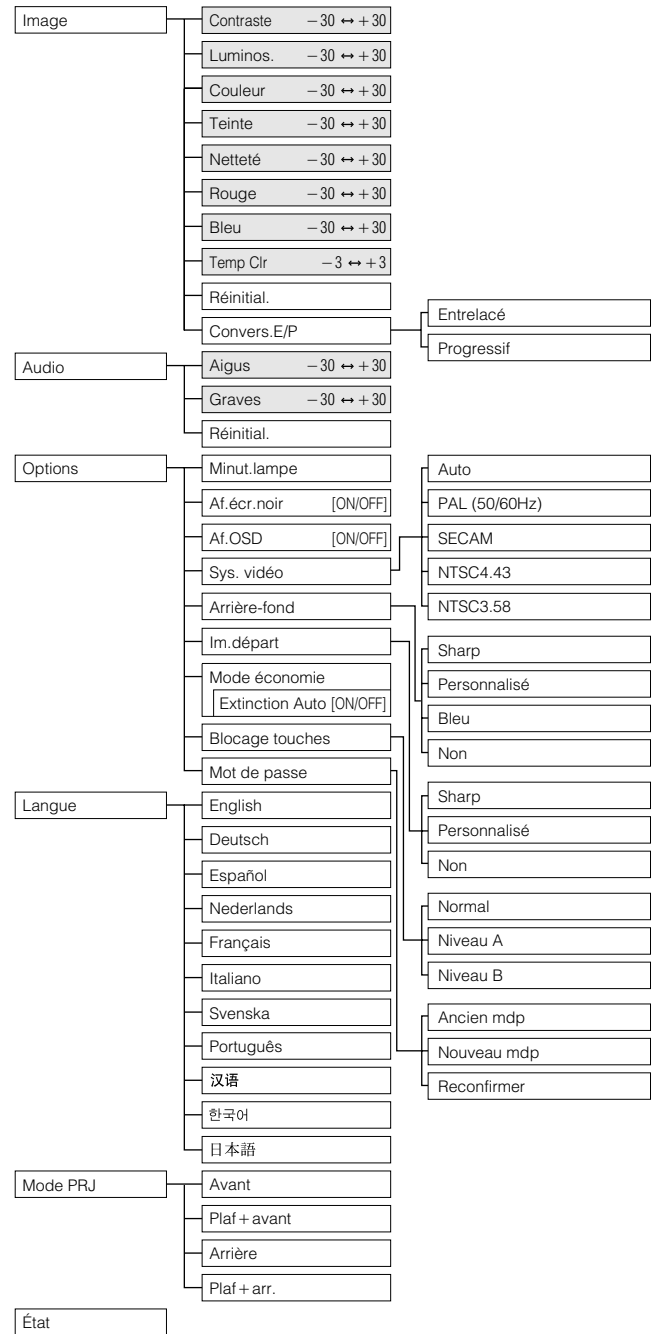
Rubriques de la barre de menu en mode ENTREE 1 ou ENTREE 2

Menu principal



Rubriques de la barre de menu en mode ENTREE 3 (VIDÉO)

Menu principal



REMARQUE

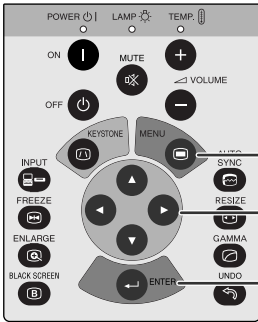
- Les chiffres indiqués ci-dessus pour la résolution, la fréquence verticale et la fréquence horizontale sont donnés simplement à titre de référence.
- «Couleur» et «Teinte» apparaissent uniquement quand l'entrée en composantes est choisie en mode ENTREE 1 ou 2.
- Seules les rubriques mises en évidence dans les tableaux ci-dessus peuvent être réglées.
- Pour régler les rubriques dans les menus auxiliaires, appuyez sur ► après avoir sélectionné ce menu.



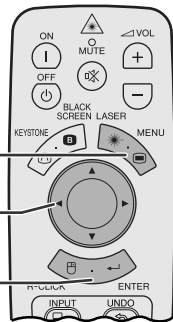


Sélection de la langue d'affichage sur écran

Projecteur



Télécommande



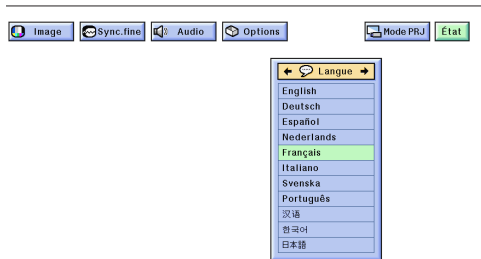
L'anglais est la langue pré-réglée pour l'affiche sur l'écran. La langue peut être réglée sur l'anglais, l'allemand, l'espagnol, le hollandais, le français, l'italien, le suédois, le portugais, le chinois, le coréen ou le japonais.

(Glissez le sélecteur **MOUSE/ADJ.** de la télécommande à la position ADJ.)



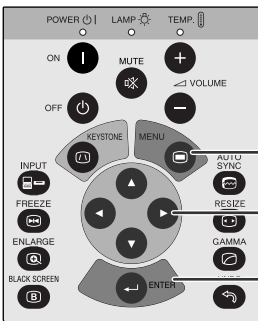
- ① Appuyez sur **MENU**.
- ② Appuyez sur ◀▶ pour sélectionner «Langue».
- ③ Appuyez sur ▲/▼ pour sélectionner la langue souhaitée.
- ④ Appuyez sur **ENTER** pour mémoriser le réglage. L'affichage sur écran est alors programmé pour afficher dans la langue sélectionnée.
- ⑤ Pour sortir du menu GUI, appuyez sur **MENU**.

(GUI) Affichage sur écran

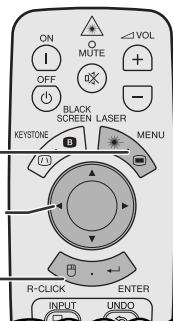


Sélection du mode du système d'entrée vidéo (mode ENTREE 3 (VIDÉO) seulement)

Projecteur



Télécommande



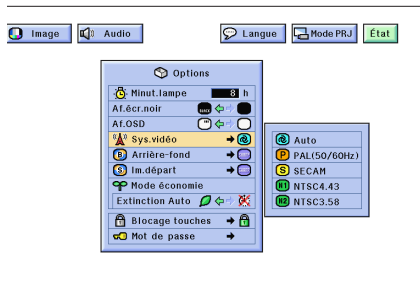
Le mode du système d'entrée vidéo a été pré-réglé sur «Auto». Il peut toutefois être modifié pour un autre système spécifique, si le mode sélectionné n'est pas compatible avec l'appareil audio-visuel branché.

(Glissez le sélecteur **MOUSE/ADJ.** de la télécommande à la position ADJ.)



- ① Appuyez sur **MENU**.
- ② Appuyez sur ◀▶ pour sélectionner «Options».
- ③ Appuyez sur ▲/▼ pour sélectionner «Sys.vidéo» et appuyez ensuite sur ▶.
- ④ Appuyez sur ▲/▼ pour sélectionner le mode souhaité pour le système vidéo.
- ⑤ Appuyez sur **ENTER** pour mémoriser le réglage.
- ⑥ Pour sortir du menu GUI, appuyez sur **MENU**.

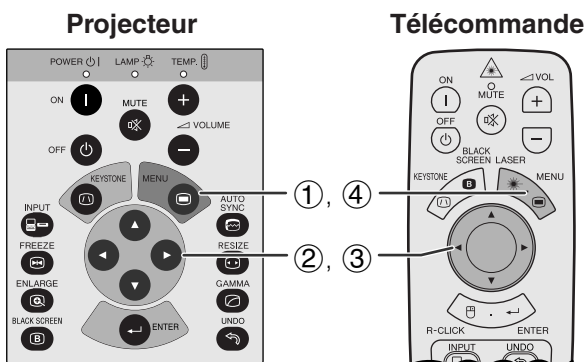
(GUI) Affichage sur écran



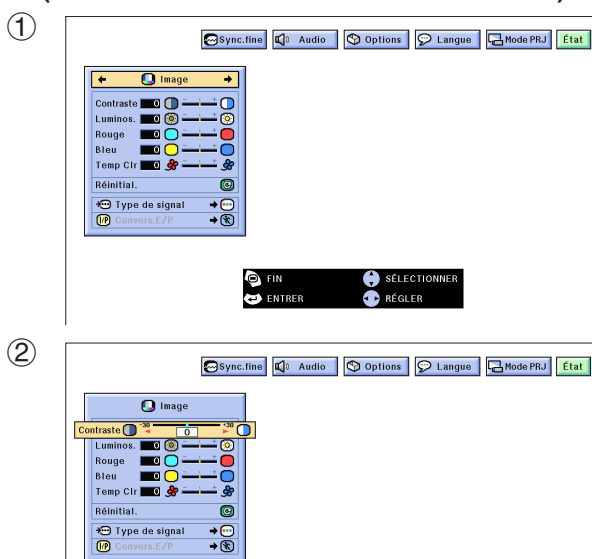
REMARQUE

- Lorsque le mode de système est réglé sur «Auto», il arrive que l'image reçue ne soit pas claire en raison des différences de signal. Dans ce cas, changez le système de vidéo du signal source.

Réglages de l'image



(GUI) Affichage sur écran (Entrée PC/RVB en mode ENTREE 1 ou 2)



Réglage de l'image

Vous pouvez ajuster l'image du projecteur selon vos préférences grâce aux réglages suivants.

Description des rubriques de réglage

Rubrique sélectionnée	Touche ◀	Touche ▶
Contraste	Pour diminuer le contraste	Pour augmenter le contraste
Luminos.	Pour diminuer la luminosité	Pour augmenter la luminosité
Couleur	Pour une moindre intensité des couleurs	Pour une plus grande intensité des couleurs
Teinte	Les tons chair deviennent plus violets	Les tons chair deviennent plus verts
Netteté	Pour atténuer la netteté	Pour accentuer la netteté
Rouge	Pour un rouge moins intense	Pour un rouge plus intense
Bleu	Pour un bleu moins intense	Pour un bleu plus intense
Réinitial.	Tous les réglages de l'image reviennent aux valeurs réglées en usine.	

REMARQUE

- «Couleur», «Teinte» et «Netteté» n'apparaissent pas pour l'entrée PC/RVB en mode ENTREE 1 ou 2.
- «Netteté» n'apparaît pas pour l'entrée APPAREIL en mode ENTREE 1 ou 2.

(Glissez le sélecteur **MOUSE/ADJ.** de la télécommande à la position ADJ.)



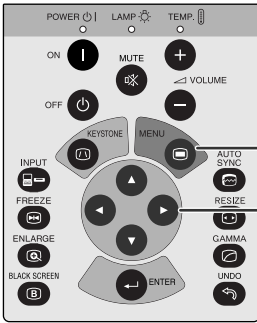
- Appuyez sur **MENU**. La barre de menu et l'écran de menu «Image» apparaissent. Le guide de fonctionnement GUI est également affiché.
- Appuyez sur ▲/▼ pour sélectionner une rubrique de réglage spécifique.
- Appuyez sur ◀/▶ pour déplacer le repère (●) de la rubrique de réglage sélectionnée au réglage souhaité.
- Pour sortir du menu GUI, appuyez sur **MENU**.

REMARQUE

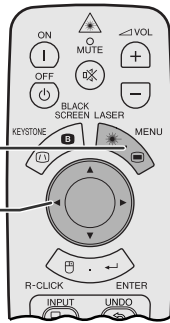
- Pour réinitialiser toutes les rubriques de réglage, sélectionnez «Réinitial.» sur l'écran de menu «Image» et appuyez sur **ENTER**.
- Les réglages peuvent être mémorisés séparément en modes «ENTREE 1», «ENTREE 2» et «ENTREE 3 (VIDÉO)».



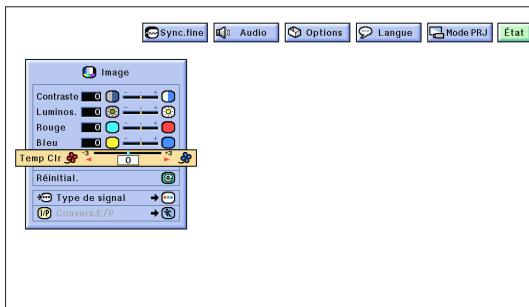
Projecteur



Télécommande



(GUI) Affichage sur écran



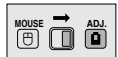
Réglage de la température de couleur

Cette fonction peut être utilisée pour régler la température de couleur afin qu'elle convienne au type d'image entrée dans le projecteur (vidéo, image d'ordinateur, émission de télévision, etc.). Diminuez la température de couleur pour créer des images chaudes et rougeâtres et obtenir des tonalités de chair plus naturelles. Augmentez la température de couleur pour créer des images plus froides et bleuâtres et obtenir une image plus lumineuse.

Description de la température de couleur

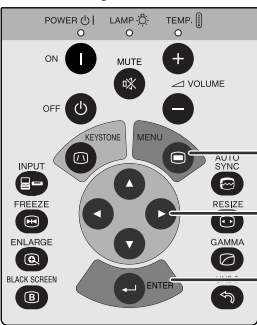
-3 (Rouge) Touche ◀	▶ Touche (Bleu)
Diminue la température de couleur et donne des images plus chaudes, rougeâtres, comme avec un éclairage incandescent. (Basse température de couleur)	Augmente la température de couleur et donne des images plus froides, bleuâtres, comme avec un éclairage fluorescent. (Haute température de couleur)

(Glissez le sélecteur **MOUSE/ADJ.** de la télécommande à la position ADJ.)

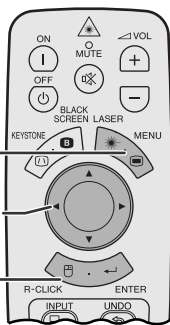


- ① Appuyez sur **MENU**. La barre de menu et l'écran de menu «Image» apparaissent. Le guide de fonctionnement GUI est également affiché.
- ② Appuyez sur ▲/▼ pour sélectionner «Temp Clr».
- ③ Appuyez sur ◀/▶ pour déplacer le repère (●) de la rubrique de réglage sélectionnée au réglage souhaité.
- ④ Pour sortir du menu GUI, appuyez sur **MENU**.

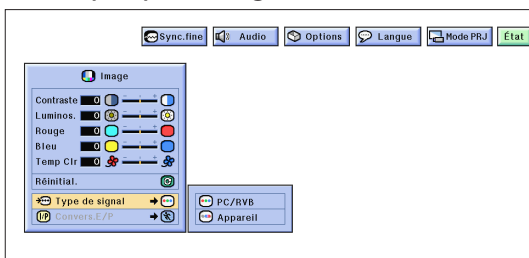
Projecteur



Télécommande



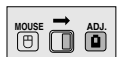
(GUI) Affichage sur écran



Sélection du type de signal

Cette fonction vous permet de sélectionner le type de signal d'entrée (PC/RVB, ou APPAREIL) pour le port d'entrée INPUT 1 ou 2.

(Glissez le sélecteur **MOUSE/ADJ.** de la télécommande à la position ADJ.)

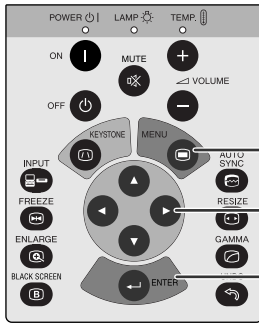


- ① Appuyez sur **MENU**.
- ② Appuyez sur ◀/▶ pour sélectionner «Image».
- ③ Appuyez sur ▲/▼ pour sélectionner «Type de signal» et appuyez ensuite sur ▶.
- ④ Appuyez sur ▲/▼ pour sélectionner «PC/RVB» ou «Appareil».
- ⑤ Appuyez sur **ENTER** pour mémoriser le réglage.
- ⑥ Pour sortir du menu GUI, appuyez sur **MENU**.

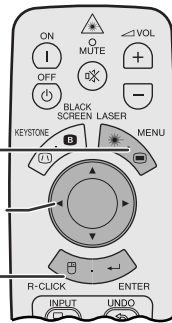


Réglages de l'image

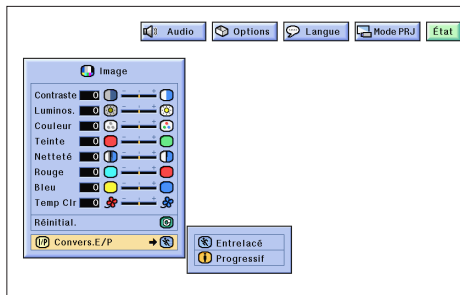
Projecteur



Télécommande



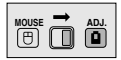
(GUI) Affichage sur écran



Conversion E/P

Cette fonction vous permet de sélectionner soit un affichage entrelacé, soit un affichage progressif du signal vidéo. L'affichage progressif permet de présenter une image vidéo plus douce.

(Glissez le sélecteur **MOUSE/ADJ.** de la télécommande à la position ADJ.)



- ① Appuyez sur **MENU**.
- ② Appuyez sur ◀/▶ pour sélectionner «Image».
- ③ Appuyez sur ▲/▼ pour sélectionner «Convers. E/P» et appuyez ensuite sur ▶.
- ④ Appuyez sur ▲/▼ pour sélectionner «Entrelacé» ou «Progressif».
- ⑤ Appuyez sur **ENTER** pour mémoriser le réglage.
- ⑥ Pour sortir du menu GUI, appuyez sur **MENU**.

Mode Entrelacé

Le mode Entrelacé crée une seule image à partir de l'activation de lignes de balayage dans deux champs. Utilisez ce mode pour la projection d'images en déplacement.

Mode Progressif

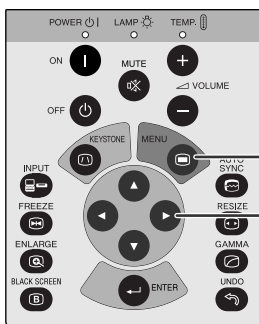
Le mode progressif crée une image unique en utilisant toutes les lignes de balayages. Utilisez ce mode lors de la projection d'images fixes afin d'éviter les papillotements et les bandes qui résultent des images fixes des sources entrelacées.

Utilisation

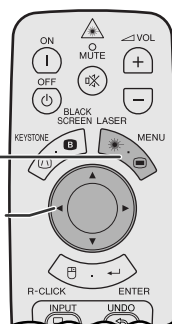


Réglages du son

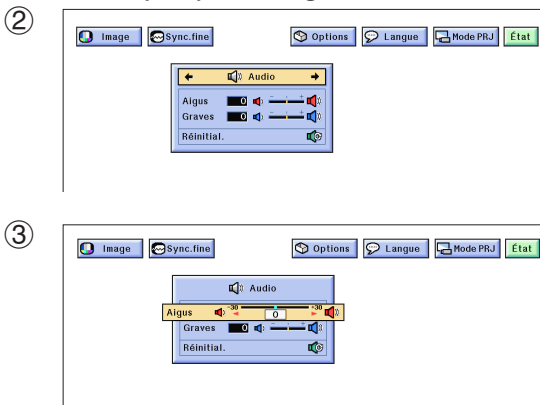
Projecteur



Télécommande



(GUI) Affichage sur écran

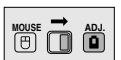


Le système audio du projecteur a été pré-réglé en usine aux valeurs standard. Cependant vous pouvez modifier ces réglages pour qu'ils conviennent à vos préférences en ajustant les rubriques de réglage audio suivantes.

Description des rubriques de réglage

Rubrique sélectionnée	Touche ◀	Touche ▶
Aigus	Pour atténuer les aigus	Pour accentuer les aigus
Graves	Pour atténuer les graves	Pour accentuer les graves
Réinitial.	Tous les réglages du son reviennent à la valeur pré-réglée en usine.	

(Glissez le sélecteur **MOUSE/ADJ.** de la télécommande à la position ADJ.)



- ① Appuyez sur **MENU**. La barre de menu et l'écran de menu «Image» apparaissent. Le guide de fonctionnement GUI est également affiché.
- ② Appuyez sur ◀/▶ pour sélectionner «Audio».
- ③ Appuyez sur ▲/▼ pour sélectionner une rubrique de réglage spécifique.
- ④ Appuyez sur ◀/▶ pour déplacer le repère (●) de la rubrique de réglage sélectionnée au réglage souhaité.
- ⑤ Pour sortir du menu GUI, appuyez sur **MENU**.

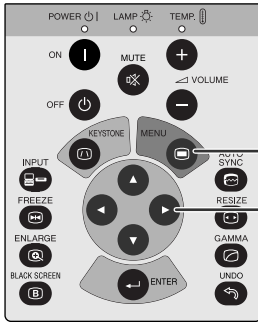
REMARQUE ▶

- Pour réinitialiser toutes les rubriques de réglage, sélectionnez «Réinitial.» sur l'écran de menu «Audio» et appuyez sur **ENTER**.

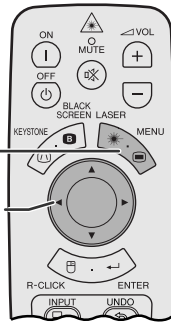


Réglage de l'image de l'ordinateur (mode ENTREE 1 ou 2 seulement)

Projecteur



Télécommande



Réglage de l'image de l'ordinateur

Lors de l'affichage de mires d'ordinateur qui sont extrêmement bien détaillées (quadrillage, rayures verticales, etc.), des interférences peuvent se produire entre les pixels LCD et provoquer des scintillements, des rayures verticales ou des irrégularités du contraste sur certaines parties de l'écran. Dans ce cas, ajustez les rubriques «Horloge», «Phase», «Pos.hori» et «Pos.vert» pour obtenir une qualité d'image optimale.

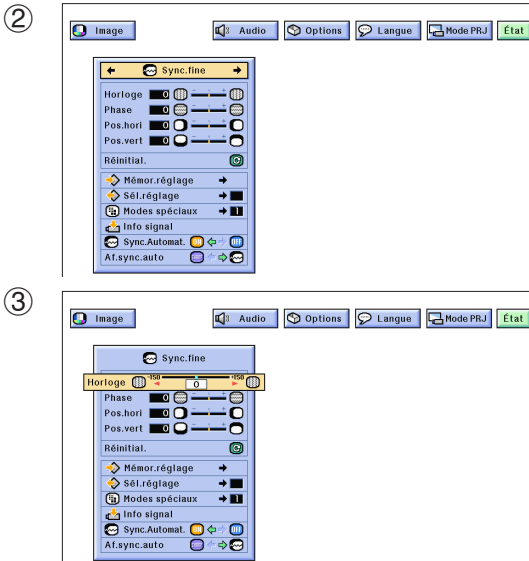
Description des rubriques de réglage

Rubrique sélectionnée	Description
Horloge	Pour régler le bruit vertical.
Phase	Pour régler le bruit horizontal (identique à la fonction d'alignement d'un magnétoscope).
Pos. hori	Centre l'image à l'écran en la déplaçant vers la gauche ou la droite.
Pos. vert	Centre l'image à l'écran en la déplaçant de haut en bas.

REMARQUE

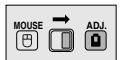
- L'image de l'ordinateur peut être facilement réglée en appuyant sur **AUTO SYNC** (🔊). Voir page 32 pour plus de détails.

(GUI) Affichage sur écran



(Sélectionnez le mode d'entrée d'ordinateur souhaité à l'aide de la touche **INPUT**.)

(Glissez le sélecteur **MOUSE/ADJ.** de la télécommande à la position **ADJ.**)



- Appuyez sur **MENU**. La barre de menu et l'écran de menu «Image» apparaissent. Le guide de fonctionnement GUI est également affiché.
- Appuyez sur ◀/▶ pour sélectionner «Sync.fine».
- Appuyez sur ▲/▼ pour sélectionner une rubrique de réglage spécifique.
- Appuyez sur ◀/▶ pour déplacer le repère (●) de la rubrique de réglage sélectionnée au réglage souhaité.
- Pour sortir du menu GUI, appuyez sur **MENU**.

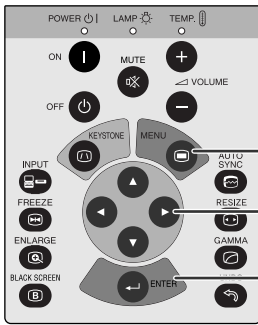
REMARQUE

- Pour réinitialiser toutes les rubriques de réglage, sélectionnez «Réinitial.» sur l'écran de menu «Sync.fine» et appuyez sur **ENTER**.

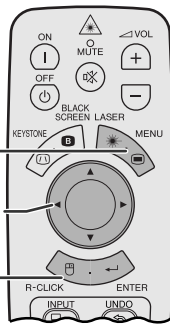


Réglage de l'image de l'ordinateur (mode ENTREE 1 ou 2 seulement)

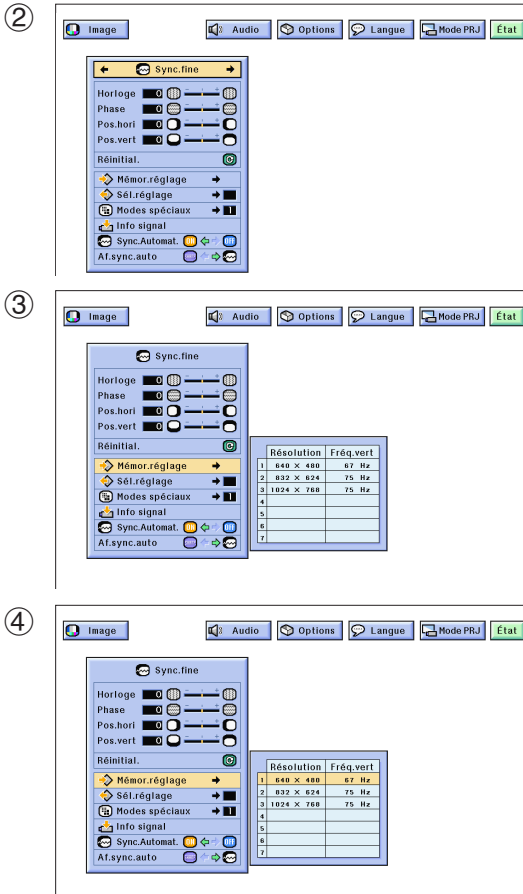
Projecteur



Télécommande



(GUI) Affichage sur écran

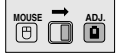


Mémorisation et sélection des réglages

Ce projecteur vous permet de mémoriser jusqu'à sept réglages, destinés à une utilisation avec divers ordinateurs. Une fois que ces réglages sont placés en mémoire, vous pouvez facilement les sélectionner lorsque vous raccordez un ordinateur donné au projecteur.

Mémorisation des réglages

(Glissez le sélecteur **MOUSE/ADJ.** de la télécommande à la position **ADJ.**)



- Appuyez sur **MENU**.
- Appuyez sur ◀/▶ pour sélectionner «Sync.fine».
- Appuyez sur ▲/▼ pour sélectionner «Mémor.réglage» et appuyez ensuite sur ▶.
- Appuyez sur ▲/▼ pour sélectionner l'emplacement souhaité pour la mémorisation du réglage.
- Appuyez sur **ENTER** pour mémoriser le réglage.
- Pour sortir du menu GUI, appuyez sur **MENU**.

Sélection d'un réglage mémorisé

(Glissez le sélecteur **MOUSE/ADJ.** de la télécommande à la position **ADJ.**)



- Appuyez sur **MENU**.
- Appuyez sur ◀/▶ pour sélectionner «Sync.fine».
- Appuyez sur ▲/▼ pour sélectionner «Sél.réglage» et appuyez ensuite sur ▶.
- Appuyez sur ▲/▼ pour sélectionner le réglage mémorisé souhaité.
- Appuyez sur **ENTER** pour sélectionner le réglage.
- Pour sortir du menu GUI, appuyez sur **MENU**.

REMARQUE

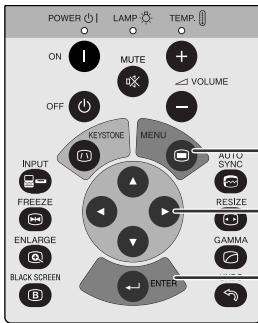
- Si une position de mémoire n'a pas été réglée, les réglages de résolution et de fréquence ne seront pas affichés.
- Si le réglage mémorisé est sélectionné à l'aide de «Sél.réglage», le système de l'ordinateur doit correspondre au réglage mémorisé.



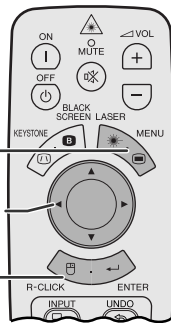


Réglage de l'image de l'ordinateur (mode ENTREE 1 ou 2 seulement)

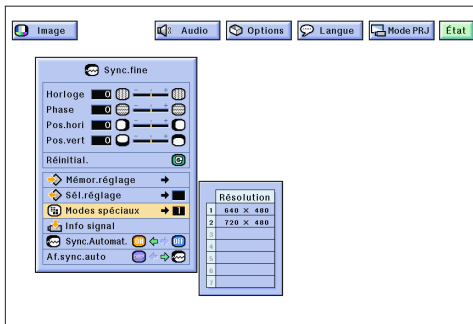
Projecteur



Télécommande



(GUI) Affichage sur écran



Réglage mode spécial

D'habitude, le type de signal d'entrée est détecté et le mode de résolution correct est automatiquement sélectionné. Toutefois, pour certains signaux, le mode de résolution optimal dans «Modes spéciaux» de l'écran de menu «Sync.fine» doit éventuellement être modifié pour correspondre au mode d'affichage de l'ordinateur.

(Glissez le sélecteur **MOUSE/ADJ.** de la télécommande à la position ADJ.)

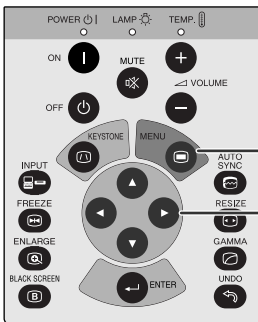


- ① Appuyez sur **MENU**.
- ② Appuyez sur ◀▶ pour sélectionner «Sync.fine».
- ③ Appuyez sur ▲/▼ pour sélectionner «Modes spéciaux» et appuyez ensuite sur ▶.
- ④ Appuyez sur ▲/▼ pour sélectionner le mode de résolution optimale.
- ⑤ Appuyez sur **ENTER** pour mémoriser le réglage.
- ⑥ Pour sortir du menu GUI, appuyez sur **MENU**.

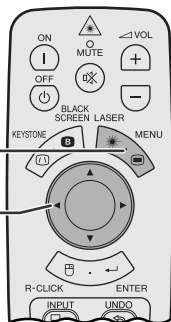
REMARQUE

- Evitez d'afficher des mires d'ordinateur qui reproduisent toutes les lignes (rayures horizontales), car un scintillement peut se produire et l'image serait alors difficile à voir.
- Lors de l'entrée de signaux DTV 480P, sélectionnez «480P» à l'étape ④ ci-dessus.

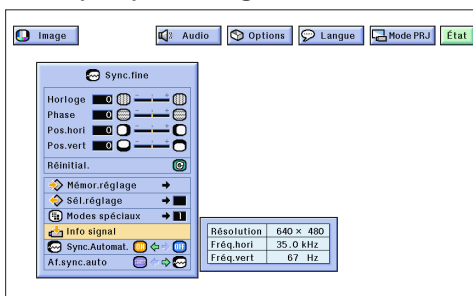
Projecteur



Télécommande



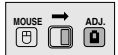
(GUI) Affichage sur écran



Vérification du signal d'entrée

Cette fonction vous permet de vérifier les informations sur le signal d'entrée actuellement utilisé.

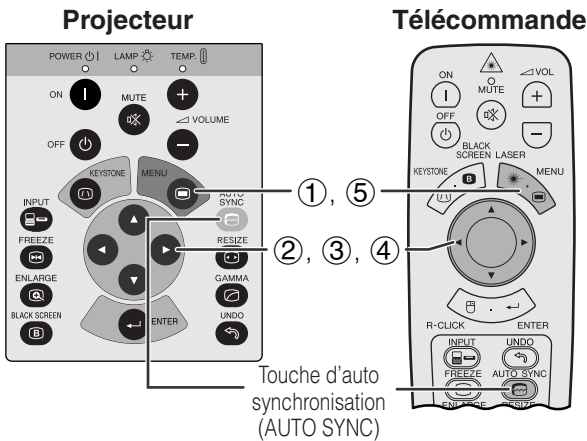
(Glissez le sélecteur **MOUSE/ADJ.** de la télécommande à la position ADJ.)



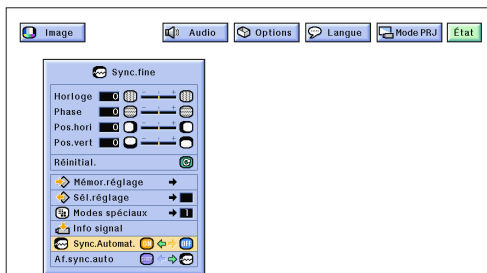
- ① Appuyez sur **MENU**.
- ② Appuyez sur ◀▶ pour sélectionner «Sync.fine».
- ③ Appuyez sur ▲/▼ pour sélectionner «Info signal» pour afficher le signal d'entrée actuel.
- ④ Pour sortir du menu GUI, appuyez sur **MENU**.



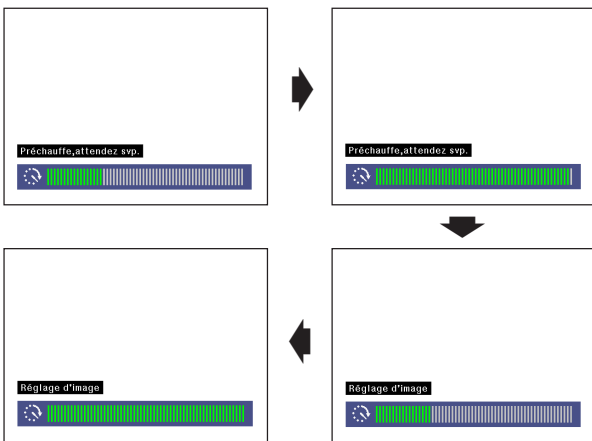
Réglage de l'image de l'ordinateur (mode ENTREE 1 ou 2 seulement)



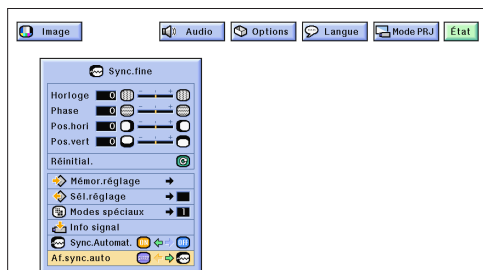
(GUI) Affichage sur écran



Affichage sur écran



(GUI) Affichage sur écran



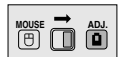
Réglage de synchronisation automatique

- Utilisé pour le réglage automatique des images de l'ordinateur.
- Le réglage de synchronisation automatique est effectué manuellement en appuyant sur **AUTO SYNC** ou automatiquement en réglant «Sync.Automat.» sur «ON» dans le menu GUI du projecteur.

Lorsque le réglage «Sync.Automat.» est activé:

- Le réglage de synchronisation est effectué automatiquement à chaque fois que le projecteur est mis sous tension lorsqu'il est connecté à un ordinateur ou lorsque la sélection d'entrée est modifiée.
- Le réglage de synchronisation automatique effectué précédemment est annulé lorsque le réglage du projecteur est modifié.

(Glissez le sélecteur **MOUSE/ADJ.** de la télécommande à la position ADJ.)



- 1 Appuyez sur **MENU**.
- 2 Appuyez sur ◀/▶ pour sélectionner «Sync.fine».
- 3 Appuyez sur ▲/▼ pour sélectionner «Sync.Automat.»
- 4 Appuyez sur ◀/▶ pour sélectionner «ON».
- 5 Pour sortir du menu GUI, appuyez sur **MENU**.

REMARQUE

- Les réglages automatiques peuvent être effectués en appuyant sur **AUTO SYNC**.
- Si vous ne pouvez pas obtenir une qualité d'image optimale avec le réglage de synchronisation automatique, utilisez le réglage manuel. (Reportez-vous à la page 29.)

Pendant le réglage de synchronisation automatique, l'affichage sur écran change comme indiqué à gauche.

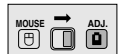
REMARQUE

- Le réglage de synchronisation automatique peut exiger un peu de temps selon l'image de l'ordinateur raccordé au projecteur.

Fonction d'affichage de synchronisation automatique

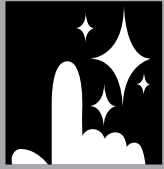
Normalement, l'image n'est pas superposée pendant le réglage d'auto-synchronisation. Vous pouvez néanmoins choisir de superposer une image de fond pendant ce réglage.

(Glissez le sélecteur **MOUSE/ADJ.** de la télécommande à la position ADJ.)

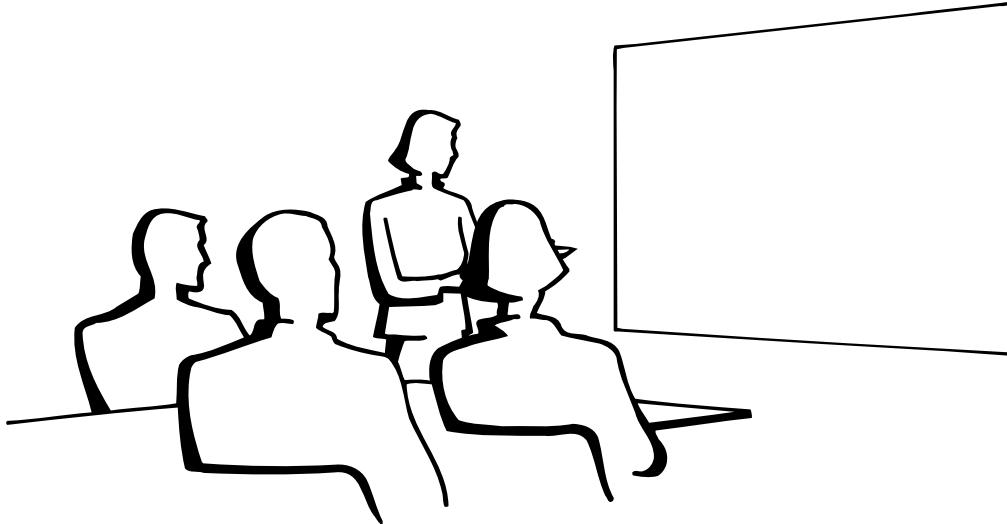


- 1 Appuyez sur **MENU**.
- 2 Appuyez sur ◀/▶ pour sélectionner «Sync.fine».
- 3 Appuyez sur ▲/▼ pour sélectionner «Af.sync.auto».
- 4 Appuyez sur ◀/▶ pour sélectionner «□» et surimposer une image de fond ou sur «☺» pour retirer l'image de fond pendant le réglage de synchronisation automatique.
- 5 Pour sortir du menu GUI, appuyez sur **MENU**.



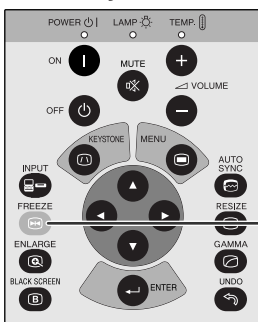


Fonctions pratiques

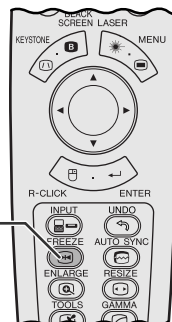


Fonction d'arrêt sur image

Projecteur



Télécommande



Affichage sur écran



Cette fonction vous permet de faire immédiatement un arrêt sur une image en déplacement. Elle est utile lorsque vous désirez afficher une image fixe d'un ordinateur ou d'une vidéo, en vous donnant ainsi le temps de l'expliquer à votre public.

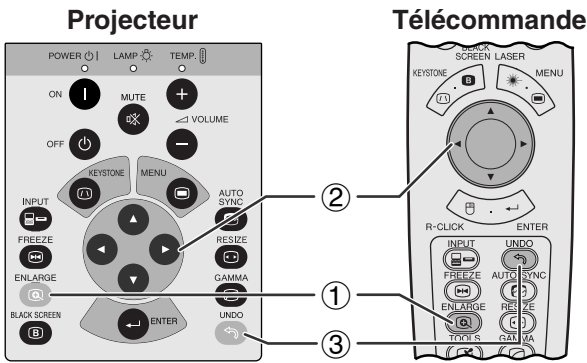
Vous pouvez également utiliser cette fonction pour afficher une image fixe d'un ordinateur tout en effectuant les préparations pour les prochaines images d'ordinateur à présenter.

- ① Appuyez sur **FREEZE** pour effectuer un arrêt sur image.
- ② Appuyez une nouvelle fois sur **FREEZE** pour que le déroulement de l'image reprenne.





Agrandissement numérique de l'image



Cette fonction vous permet d'agrandir une zone spécifique de l'image. Elle est utile si vous voulez présenter en détail une zone de l'image.

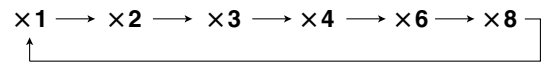
(Glissez le sélecteur **MOUSE/ADJ.** de la télécommande à la position **ADJ.**)



- ① Appuyez sur **ENLARGE**. A chaque pression sur cette touche, l'image est agrandie.
- ② Lorsque l'image est agrandie, vous pouvez vous déplacer autour à l'aide des touches ▲/▼/◀/▶.

REMARQUE

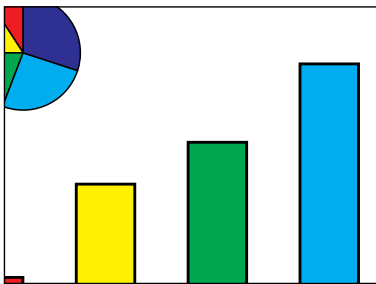
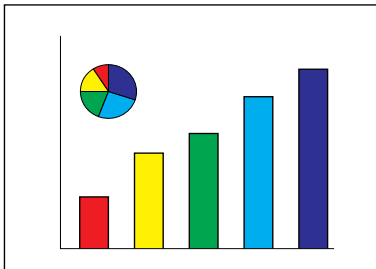
- A chaque pression sur la touche **ENLARGE**, l'agrandissement de l'image est modifié de la manière suivante.



- Si le signal d'entrée est modifié pendant l'agrandissement d'une image numérique, l'image revient à $\times 1$. Le signal d'entrée est modifié
 - (a) lorsque la touche **INPUT** est enfoncée,
 - (b) lorsque le signal d'entrée est interrompu, ou
 - (c) lorsque la résolution d'entrée et le taux de régénération sont modifiés.

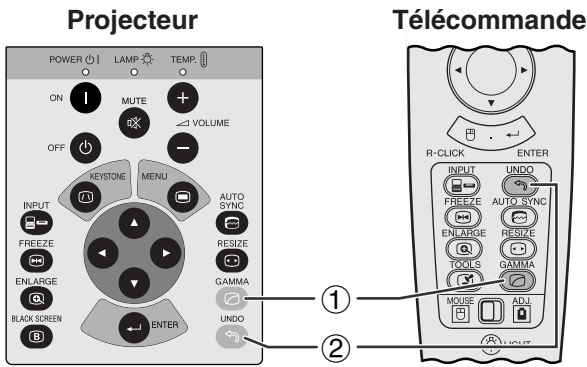
- ③ Pour revenir à $\times 1$, appuyez sur **UNDO**.

Affichage sur écran





Correction Gamma

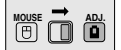


- Gamma est une fonction d'amélioration de la qualité de l'image qui procure une image plus riche en éclairant les parties sombres de l'image sans altérer la luminosité des parties plus claires.
- Quatre réglages gamma sont disponibles pour offrir des différences dans les images affichées et selon la luminosité de la pièce.
- Lorsque vous présentez des images comportant de nombreuses scènes sombres, comme un film ou un concert, ou lorsque vous affichez des images dans une pièce bien éclairée, cette fonction rend les scènes plus faciles à regarder et donne une plus grande impression de profondeur dans l'image.

Modes Gamma

Mode sélectionné	Mode Gamma
STANDARD	Image standard sans correction Gamma.
GAMMA 1	Eclaircit les parties sombres de l'image pour des présentations améliorées.
GAMMA 2	Donne une plus grande profondeur aux parties sombres de l'image pour une présentation plus recherchée.
PERSONNALISÉ	Vous permet de régler la valeur Gamma à l'aide du logiciel de présentation avancée Sharp.

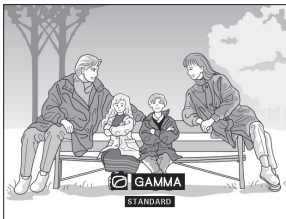
(Glissez le sélecteur **MOUSE/ADJ.** de la télécommande à la position ADJ.)



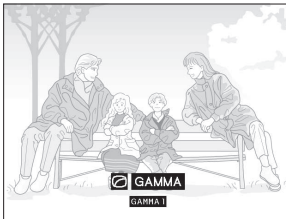
- ① Appuyez sur **GAMMA**. A chaque pression sur cette touche, le niveau gamma change de la manière indiquée ci-contre.
- ② Pour revenir à l'image standard, appuyez sur **UNDO** lorsque «GAMMA» est affiché à l'écran.

Affichage sur écran

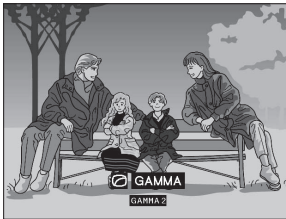
STANDARD



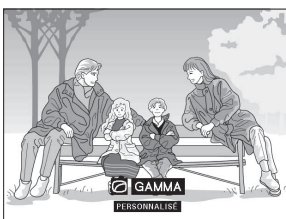
GAMMA 1



GAMMA 2

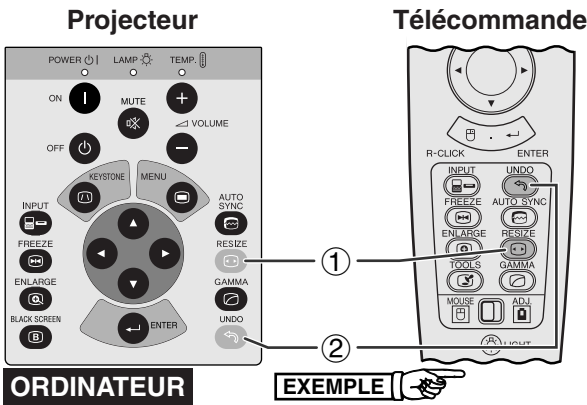


PERSONNALISÉ





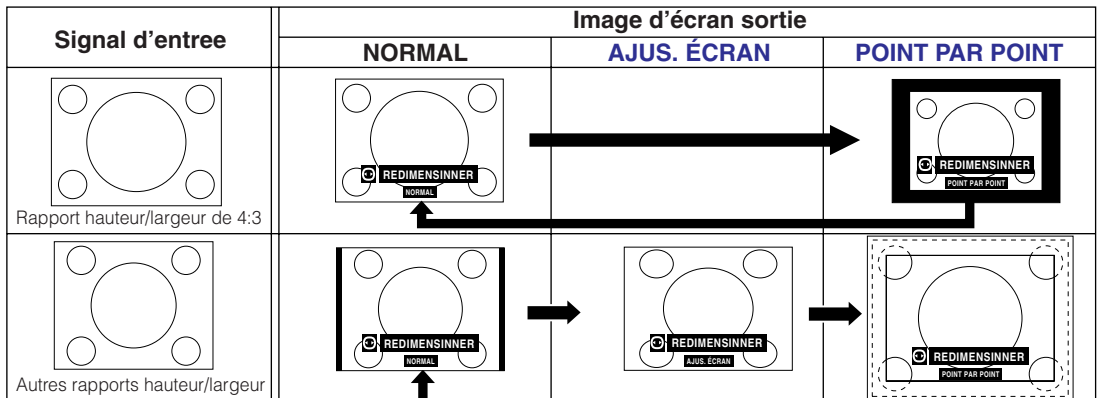
Sélection du mode d'affichage de l'image



Cette fonction vous permet de modifier ou de personnaliser le mode d'affichage pour améliorer l'image entrée. En fonction du signal d'entrée, vous pouvez sélectionner une image NORMAL, AJUS. ÉCRAN, POINT PAR POINT, LARGE ou NORMAL (LARGE).

- 1 Appuyez sur **RESIZE**. A chaque pression sur **RESIZE**, le mode d'image change de la manière ci-dessous.
- 2 Pour revenir à l'image standard, appuyez sur **UNDO** lorsque «REDIMENSIONNER» est affiché à l'écran.

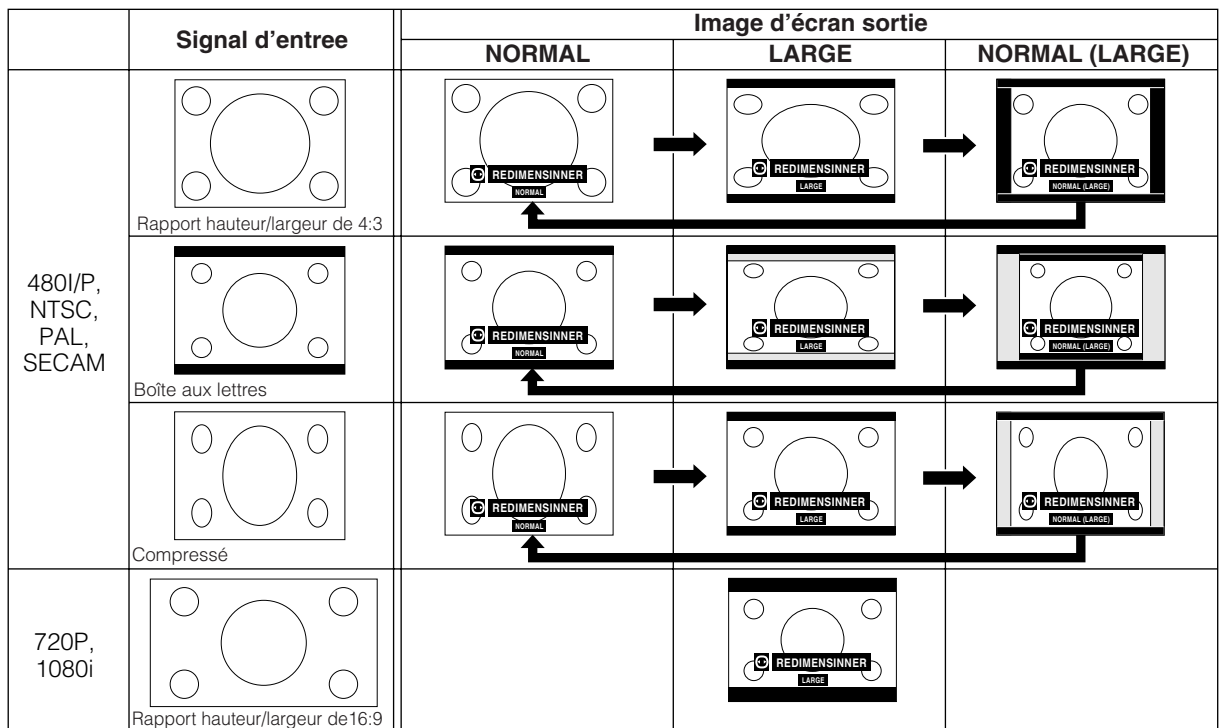
		NORMAL	AJUS. ÉCRAN	POINT PAR POINT
Rapport hauteur/largeur de 4:3	SVGA (800 × 600)	1024 × 768	-	800 × 600
	XGA (1024 × 768)	1024 × 768	-	1024 × 768
	UXGA (1600 × 1200)	1024 × 768	-	1600 × 1200
Autres rapports hauteur/largeur	SXGA (1280 × 1024)	960 × 768	1024 × 768	1280 × 1024



VIDÉO/DTV

		NORMAL	LARGE	NORMAL (LARGE)
Rapport hauteur/largeur de 4:3 480i/P, NTSC, PAL, SECAM	4:3	1024 × 768	1024 × 576*	768 × 576*
	Boîte aux lettres	1024 × 768	1024 × 576*	768 × 576*
	Compressé	-	1024 × 576*	768 × 576*
Rapport hauteur/largeur de 16:9, 720P, 1080i	480i/P, 720P, 1080i	-	1024 × 576*	-

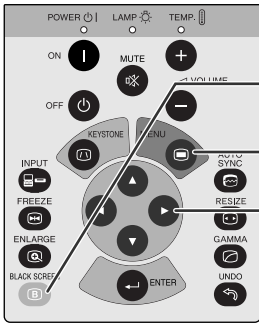
*La fonction de déplacement numérique de l'image peut être utilisée avec ces modes d'affichage de l'image.





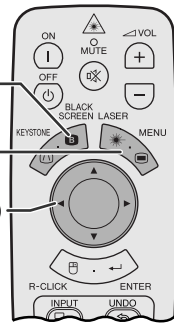
Fonction d'écran noir

Projecteur



Télécommande

Touche d'écran noir (BLACK SCREEN)



Cette fonction vous permet de superposer un écran noir sur l'image projetée.

Pour noircir l'image projetée

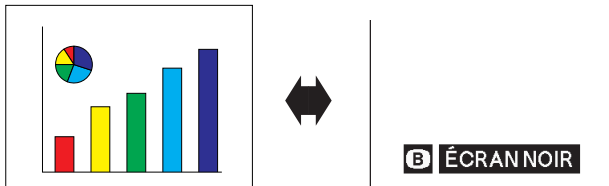
Appuyez sur **BLACK SCREEN**. L'écran devient noir et l'indication «ÉCRAN NOIR» apparaît sur l'écran. Pour faire réapparaître l'image projetée à l'origine, appuyez une nouvelle fois sur **BLACK SCREEN**.

REMARQUE

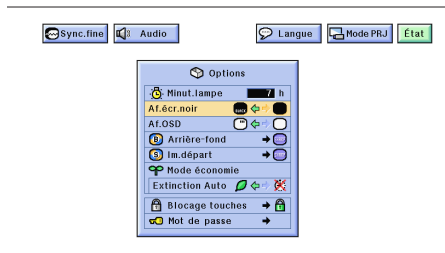
- Pour utiliser la télécommande afin d'actionner cette fonction, glissez le sélecteur **MOUSE/ADJ.** à la position **MOUSE** avant d'appuyer sur **BLACK SCREEN**.



Image projetée



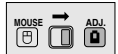
(GUI) Affichage sur écran



Mise hors service de l'affichage sur écran

L'affichage sur écran («ÉCRAN NOIR») qui apparaît pendant l'écran noir peut être désactivé. Quand «Af.écran noir» est réglé sur «●» dans le menu GUI, «ÉCRAN NOIR» n'apparaît pas pendant la fonction.

(Glissez le sélecteur **MOUSE/ADJ.** de la télécommande à la position **ADJ.**)

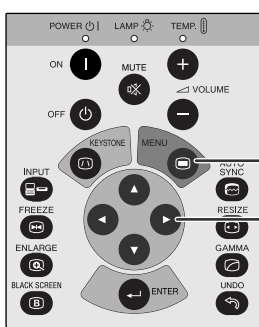


- 1 Appuyez sur **MENU**.
- 2 Appuyez sur ◀/▶ pour sélectionner «Options».
- 3 Appuyez sur ▲/▼ pour sélectionner «Af.écran noir».
- 4 Appuyez sur ◀/▶ pour sélectionner «●» et activer l'affichage sur écran ou sur «○» pour le désactiver.
- 5 Pour sortir du menu GUI, appuyez sur **MENU**.



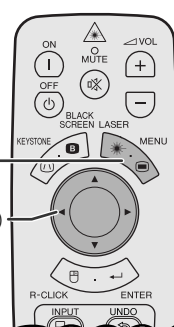
Fonction de priorité à l'affichage sur écran

Projecteur



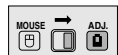
Télécommande

Touche d'écran noir (BLACK SCREEN)



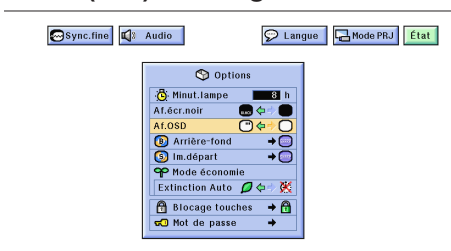
Cette fonction vous permet de faire disparaître les messages venant à l'écran lors de la sélection d'une entrée. Lorsque «Af.OSD» est réglé sur «○» sur le menu GUI, les messages n'apparaissent pas à l'écran quand vous appuyez sur **INPUT**.

(Glissez le sélecteur **MOUSE/ADJ.** de la télécommande à la position **ADJ.**)



- 1 Appuyez sur **MENU**.
- 2 Appuyez sur ◀/▶ pour sélectionner «Options».
- 3 Appuyez sur ▲/▼ pour sélectionner «Af.OSD».
- 4 Appuyez sur ◀/▶ pour sélectionner «○» et activer l'affichage sur écran ou sur «○» pour le désactiver.
- 5 Pour sortir du menu GUI, appuyez sur **MENU**.

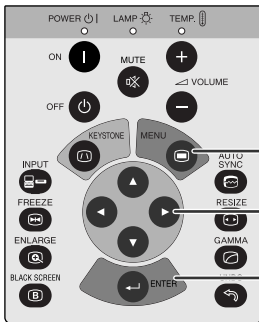
(GUI) Affichage sur écran



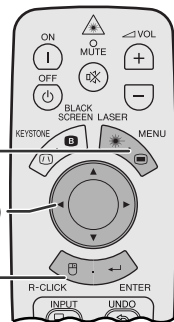


Sélection de l'image de fond

Projecteur



Télécommande

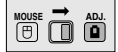


Cette fonction vous permet de sélectionner une image qui sera affichée lorsqu'aucun signal n'est transmis au projecteur.

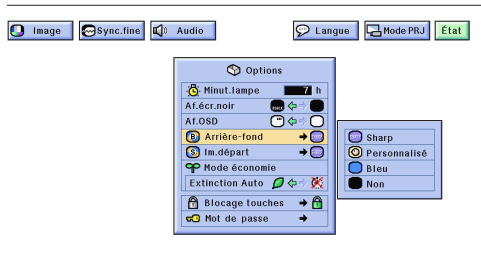
Description des images de fond

Rubrique sélectionnée	Image de fond
Sharp	Image SHARP par défaut
Personnalisé	Image personnalisée utilisateur (par exemple, le logo de la société)
Bleu	Écran bleu
Non	Écran noir

(Glissez le sélecteur **MOUSE/ADJ.** de la télécommande à la position ADJ.)



(GUI) Affichage sur écran



- Appuyez sur **MENU**.
- Appuyez sur **◀/▶** pour sélectionner «Options».
- Appuyez sur **▲/▼** pour sélectionner «Arrière-fond» et appuyez ensuite sur **▶**.
- Appuyez sur **▲/▼** pour sélectionner l'image de fond que vous désirez afficher à l'écran.
- Appuyez sur **ENTER** pour mémoriser le réglage.
- Pour sortir du menu GUI, appuyez sur **MENU**.

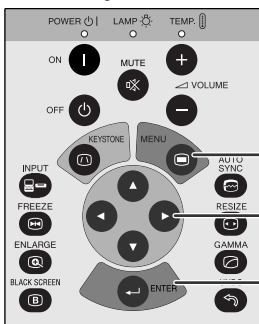
REMARQUE

- En sélectionnant «Personnalisé», le projecteur peut afficher une image personnalisée (le logo de votre société par exemple) comme image de fond. (L'image personnalisée doit être un fichier BMP 256 couleurs avec un format d'image de 1.024 × 768 ou moins.) Reportez-vous au mode d'emploi du logiciel de présentation avancée Sharp pour la procédure à suivre pour sauvegarder (ou modifier) une image personnalisée.

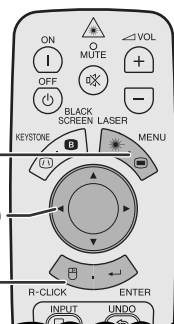


Sélection d'une image de démarrage

Projecteur



Télécommande

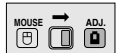


- Cette fonction vous permet de sélectionner une image qui sera affichée pendant le démarrage du projecteur.
- Une image personnalisée (le logo de votre société, par exemple) peut être chargée dans le projecteur par un câble RS-232C. Reportez-vous à la page 14 de ce mode d'emploi ainsi qu'au mode d'emploi du logiciel de présentation avancée Sharp pour des instructions plus détaillées.

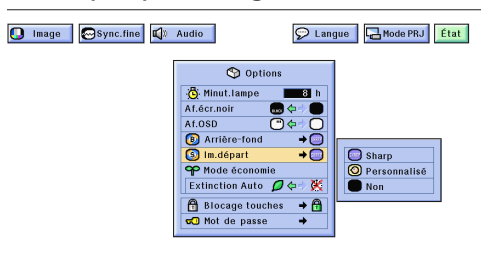
Description des images de démarrage

Rubrique sélectionnée	Image de démarrage
Sharp	Image SHARP par défaut
Personnalisé	Image personnalisée utilisateur (par exemple, le logo de la société)
Non	Écran noir

(Glissez le sélecteur **MOUSE/ADJ.** de la télécommande à la position ADJ.)



(GUI) Affichage sur écran



- Appuyez sur **MENU**.
- Appuyez sur **◀/▶** pour sélectionner «Options».
- Appuyez sur **▲/▼** pour sélectionner «Im.départ» et appuyez ensuite sur **▶**.
- Appuyez sur **▲/▼** pour sélectionner l'image de démarrage que vous désirez afficher à l'écran.
- Appuyez sur **ENTER** pour mémoriser le réglage.
- Pour sortir du menu GUI, appuyez sur **MENU**.

REMARQUE

- En sélectionnant «Personnalisé», le projecteur peut afficher une image personnalisée (le logo de votre société par exemple) comme image de démarrage. (L'image personnalisée doit être un fichier BMP 256 couleurs avec un format d'image de 1.024 × 768 ou moins.) Reportez-vous au mode d'emploi du logiciel de présentation avancée Sharp pour la procédure à suivre pour sauvegarder (ou modifier) une image personnalisée.



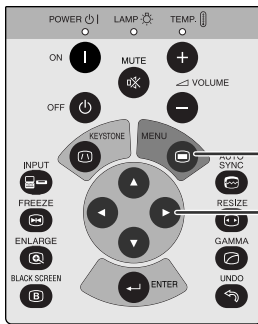


Mode économie

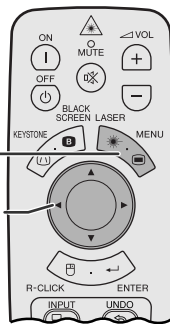
Affichage sur écran



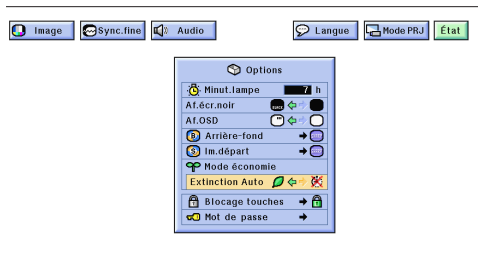
Projecteur



Télécommande



(GUI) Affichage sur écran



Cette fonction vous permet de réduire la consommation d'énergie lorsque le projecteur est en mode de veille.

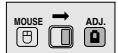
Fonction de mise hors tension automatique

Si aucun signal d'entrée n'est détecté pendant plus de 15 minutes, le projecteur se met automatiquement hors tension. Le message indiqué à gauche apparaît à l'écran cinq minutes avant que le projecteur ne s'éteigne.

Description de la mise hors tension automatique

	L'appareil est hors tension automatiquement après 15 minutes sans entrée de signal.
	La mise hors tension automatique est hors service.

(Glissez le sélecteur **MOUSE/ADJ.** de la télécommande à la position ADJ.)



- ① Appuyez sur **MENU**.
- ② Appuyez sur ◀▶ pour sélectionner «Options».
- ③ Appuyez sur ▲/▼ pour sélectionner «Extinction Auto».
- ④ Appuyez sur ◀▶ pour sélectionner «» ou «».
- ⑤ Pour sortir du menu GUI, appuyez sur **MENU**.

REMARQUE

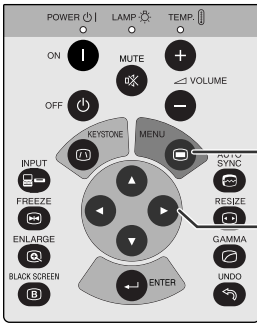
- «Extinction Auto» est réglé à l'usine sur «».



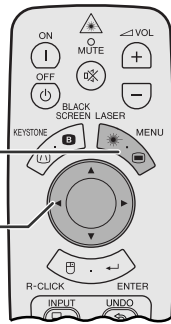


Mot de passe

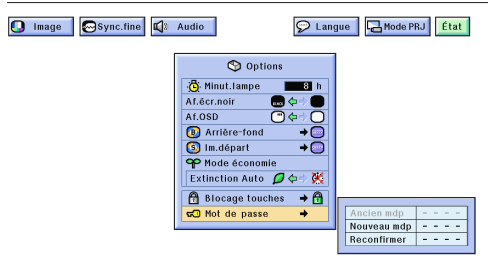
Projecteur



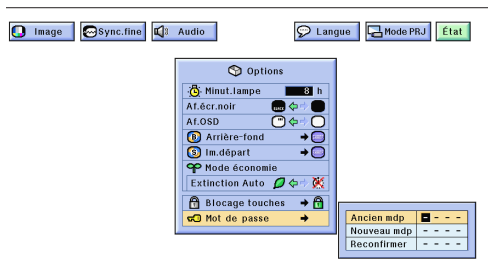
Télécommande



(GUI) Affichage sur écran



(GUI) Affichage sur écran



Vous pouvez définir un mot de passe et l'utiliser avec le niveau de verrouillage des touches pour empêcher certains réglages des menus GUI.

Réglage du mot de passe

(Glissez le sélecteur **MOUSE/ADJ.** de la télécommande à la position ADJ.)



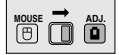
- ① Appuyez sur **MENU**.
- ② Appuyez sur ◀▶ pour sélectionner «Options».
- ③ Appuyez ▲/▼ pour sélectionner «Mot de passe», et appuyez ensuite sur ▶.
- ④ Entrez le nouveau mot de passe en utilisant ▲/▼ pour choisir le numéro souhaité, puis en appuyant sur ▶ pour sélectionner le chiffre suivant. Continuez cette procédure pour les trois chiffres restants, puis appuyez sur **ENTER**.
- ⑤ Entrez de nouveau le mot de passe («Reconfirmer») en utilisant ▲/▼/◀▶, puis en appuyant sur **ENTER**.
- ⑥ Pour sortir du menu GUI, appuyez sur **MENU**.

REMARQUE

- Après avoir réglé le mot de passe, inscrivez-le dans un endroit sûr de façon à ne pas le perdre.

Modification du mot de passe

(Glissez le sélecteur **MOUSE/ADJ.** de la télécommande à la position ADJ.)



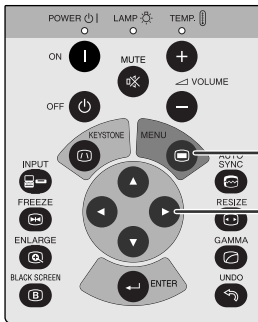
- ① Suivez les étapes ① à ③ de «Réglage du mot de passe» ci-dessus.
- ② Entrez le mot de passe actuel en utilisant ▲/▼/◀▶, puis en appuyant sur **ENTER**.
- ③ Entrez le nouveau mot de passe en utilisant ▲/▼/◀▶, puis en appuyant sur **ENTER**.
- ④ Entrez de nouveau le mot de passe («Reconfirmer») en utilisant ▲/▼/◀▶, puis en appuyant sur **ENTER**.



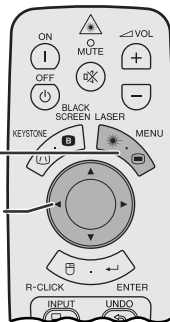


Sélection du niveau de verrouillage des touches

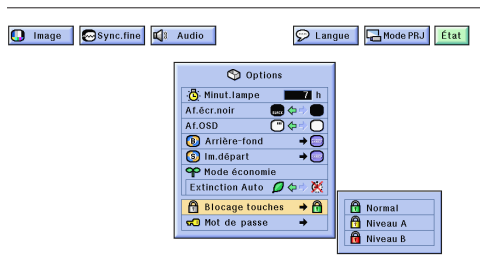
Projecteur



Télécommande



(GUI) Affichage sur écran

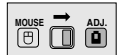


Cette fonction peut être utilisée pour verrouiller l'utilisation de certaines touches du projecteur. Il reste toujours possible de commander entièrement le projecteur avec la télécommande.

Description des niveaux de verrouillage des touches

Rubrique sélectionnée	Description
Normal	Toutes les touches peuvent être utilisées.
Niveau A	Seules les touches INPUT , VOLUME , MUTE et BLACK SCREEN du projecteur peuvent être utilisées.
Niveau B	Aucune touche du projecteur ne peut être utilisée.

(Glissez le sélecteur **MOUSE/ADJ.** de la télécommande à la position **ADJ.**)



- Appuyez sur **MENU**.
- Appuyez sur ◀▶ pour sélectionner «Options».
- Appuyez sur ▲/▼ pour sélectionner «Blocage touches», et appuyez ensuite sur ▶.
- Appuyez sur ▲/▼ pour choisir le niveau souhaité.
- Pour sortir du menu GUI, appuyez sur **MENU**.

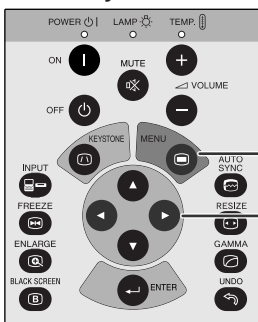
REMARQUE

- Pour annuler le niveau de verrouillage des touches, réalisez la procédure ci-dessus en utilisant la télécommande.
- Si un mot de passe a été réglé et un niveau de verrouillage des touches choisi, vous devez entrer le mot de passe avant de régler le niveau de verrouillage des touches.

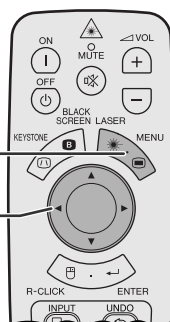


Vérification de la durée d'utilisation de la lampe

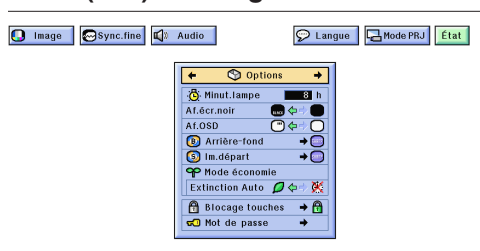
Projecteur



Télécommande



(GUI) Affichage sur écran



Cette fonction vous permet de vérifier la durée d'utilisation de la lampe.

(Glissez le sélecteur **MOUSE/ADJ.** de la télécommande à la position **ADJ.**)



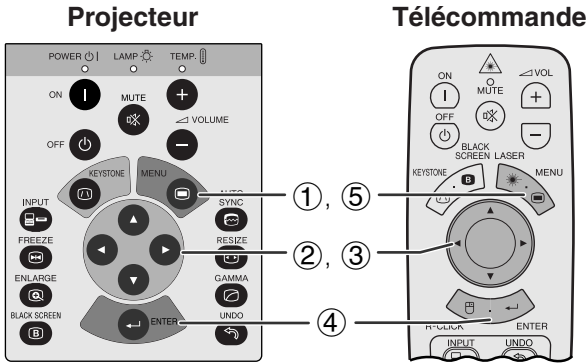
- Appuyez sur **MENU**.
- Appuyez sur ◀▶ pour sélectionner «Options». La durée d'utilisation de la lampe sera affichée.

REMARQUE

- Nous vous recommandons de remplacer la lampe après environ 1.400 heures d'utilisation. Reportez-vous aux pages 48 et 49 pour le remplacement de la lampe.



Fonction de renversement/inversion de l'image



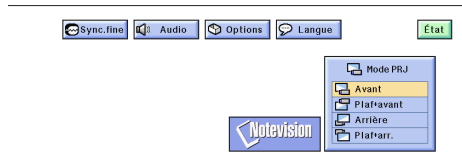
Ce projecteur est doté d'une fonction de renversement/inversion de l'image. Vous avez ainsi la possibilité de renverser ou d'inverser l'image projetée pour des applications variées.

Description des images projetées

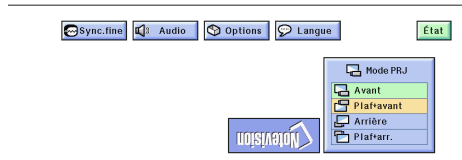
Rubrique sélectionnée	Image projetée
Avant	Image normale
Plaf + avant	Image renversée
Arrière	Image inversée
Plaf + arr.	Image inversée renversée

(GUI) Affichage sur écran

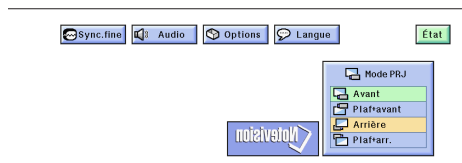
Quand «Avant» est sélectionné.



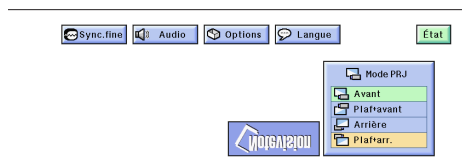
Quand «Plaf + avant» est sélectionné.



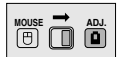
Quand «Arrière» est sélectionné.



Quand «Plaf + arr.» est sélectionné.



(Glissez le sélecteur **MOUSE/ADJ.** de la télécommande à la position **ADJ.**)



- ① Appuyez sur **MENU**.
- ② Appuyez sur ◀▶ pour sélectionner «Mode PRJ».
- ③ Appuyez sur ▲/▼ pour sélectionner le mode de projection souhaité.
- ④ Appuyez sur **ENTER** pour mémoriser le réglage.
- ⑤ Pour sortir du menu GUI, appuyez sur **MENU**.

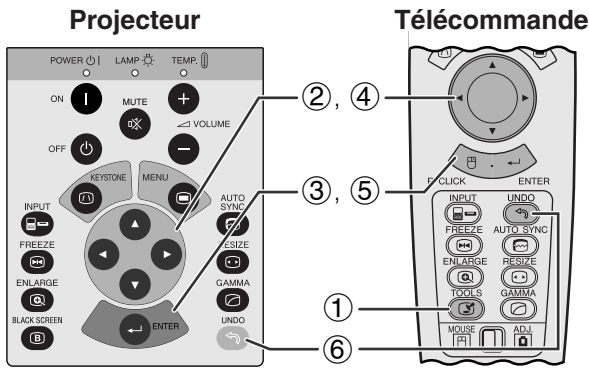
REMARQUE

- Cette fonction est utilisée lors de la configuration pour image renversée et le montage au plafond. Reportez-vous à la page 19 pour ces configurations.





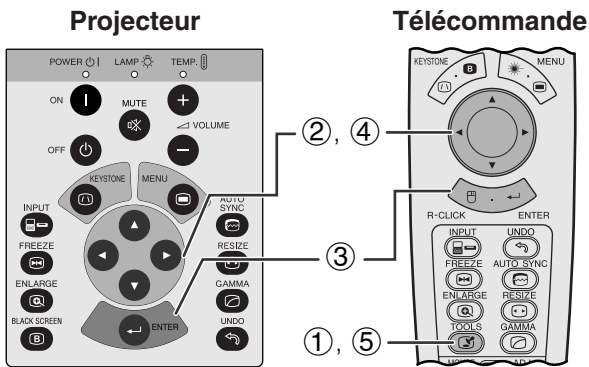
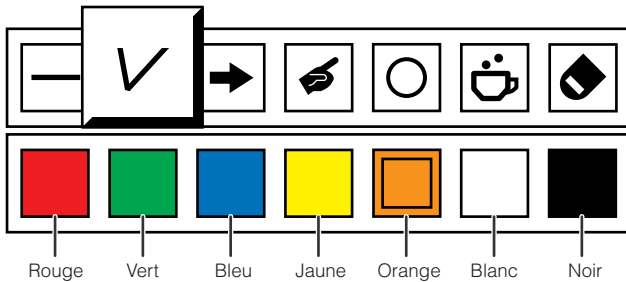
Utilisation des outils de présentation



Affichage sur écran



Fenêtre du menu

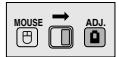


Lorsque l'image Sharp par défaut est sélectionné




Ce projecteur est équipé d'outils de présentation qui vous aideront à mieux faire ressortir les points importants de votre présentation.

(Glissez le sélecteur **MOUSE/ADJ.** de la télécommande à la position ADJ.)



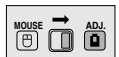
- ① Appuyez sur **TOOLS** pour afficher la fenêtre du menu des outils de présentation à l'écran.
- ② Appuyez ▲/▼/◀/▶ pour sélectionner l'outil et la couleur que vous désirez utiliser.
- ③ Appuyez sur **ENTER** pour valider.
- ④ Lorsque l'outil est présent à l'écran, appuyez sur ▲/▼/◀/▶ pour le déplacer à l'écran.
- ⑤ Appuyez sur **ENTER** pour «coller» l'outil à l'écran.
- ⑥ Appuyez sur **UNDO** pour supprimer un par un les outils collés à l'écran.


REMARQUE

- Vous pouvez coller chaque outil à l'écran autant de fois que vous le désirez.
- Pour annuler tous les outils de présentation collés à l'écran, appuyez sur ▲/▼/◀/▶ pour sélectionner «» puis sur **ENTER**.

Affichage de la durée de la minuterie pause

(Glissez le sélecteur **MOUSE/ADJ.** de la télécommande à la position ADJ.)



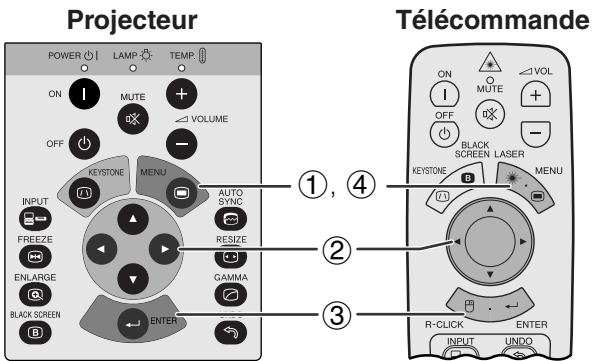
- ① Appuyez sur **TOOLS** pour afficher le menu des outils pour la présentation sur l'écran.
- ② Appuyez ▲/▼/◀/▶ pour sélectionner «» dans la fenêtre du menu.
- ③ Appuyez sur **ENTER** pour démarrer la minuterie du temps de pause.
- ④ Appuyez sur ▲ pour augmenter ou sur ▼ pour diminuer la durée de la pause.
- ⑤ Appuyez sur **TOOLS** pour retourner à un écran normal.

REMARQUE

- La durée de la minuterie de pause est affichée sur l'image de fond sélectionnée dans «Sélection d'une image de démarrage». (Reportez-vous à la page 38.)



Fonction d'état



Cette fonction peut être utilisée pour afficher simultanément à l'écran tous les réglages choisis.

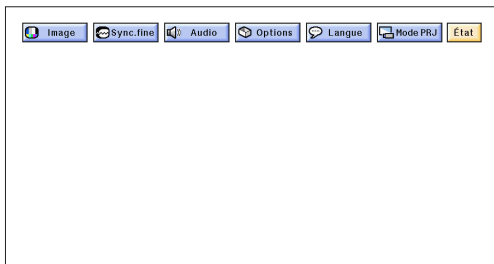
(Glissez le sélecteur **MOUSE/ADJ.** de la télécommande à la position **ADJ.**)



- ① Appuyez sur **MENU**.
- ② Appuyez sur ◀▶ pour sélectionner «État».
- ③ Appuyez sur **ENTER** pour afficher tous les réglages.
- ④ Pour sortir du menu GUI, appuyez sur **MENU**.

(GUI) Affichage sur écran

②



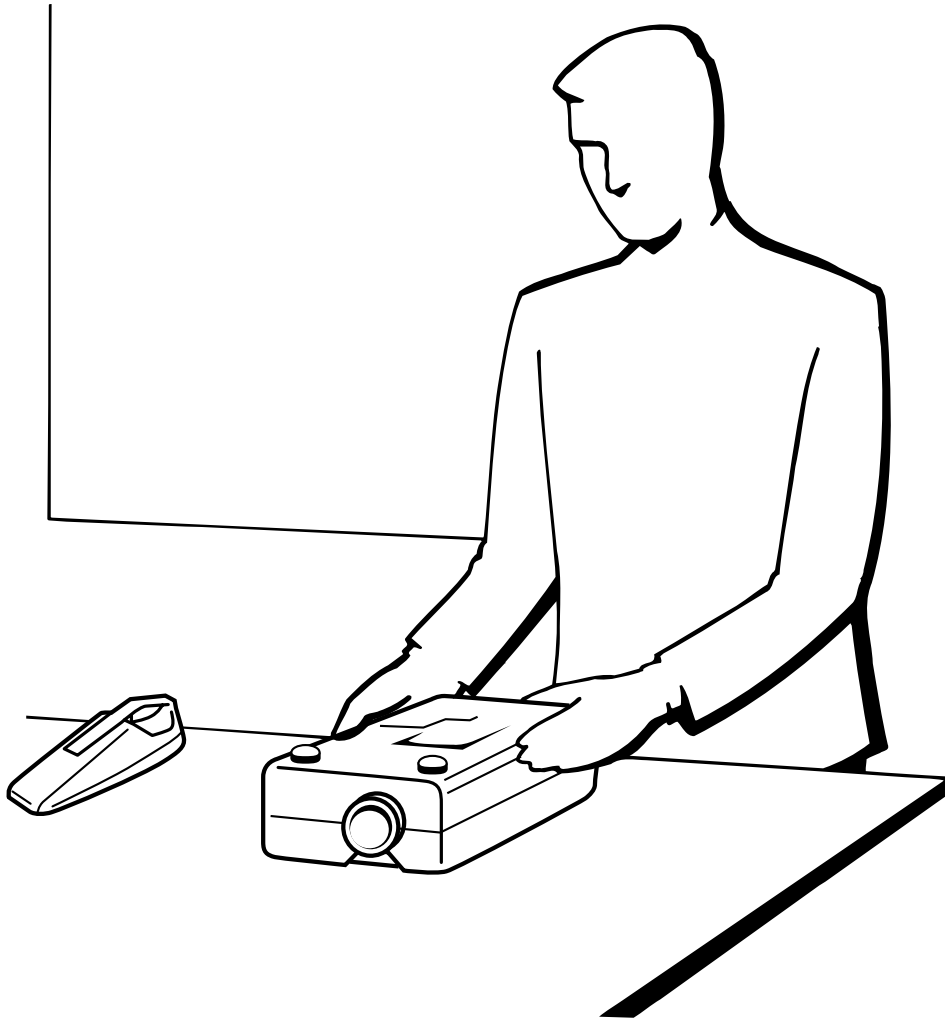
③

Image	Sync.fine	Audio	Options	
Contraste	Horloge	Aligus	Af.écr.noir	Langue
Luminos.	Phase	Graves	Af.OSD	Mode PRJ
Rouge	Pos.hori		Arrière-fond	Standard
Bleu	Pos.vert		Im.départ	Gamma
Temp Clr	Séi.réglage		Extinction Auto	Large
Type de signal	Nodes spéciaux		Blocage touches	Redimensionner
Convers.E/P	Sync.Automat.		Mot de passe	
	Af.sync.auto			





Maintenance et guide de dépannage

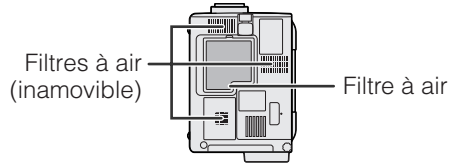




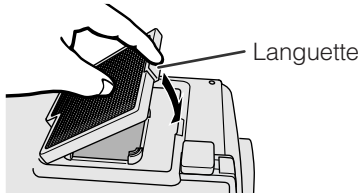
Entretien du filtre à air

- Ce projecteur est muni de quatre filtres à air pour assurer ses conditions de fonctionnement optimales.
- Les filtres à air doivent être nettoyés toutes les 100 heures d'utilisation. Nettoyez-les plus fréquemment si le projecteur doit fonctionner dans un endroit poussiéreux ou enfumé.
- Faire changer le filtre (PFILD0076CEZZ) par le distributeur de projecteurs à cristaux liquides dûment agréé par Sharp ou au centre de service technique le plus proche quand il n'est plus possible de le nettoyer.

Vue du fond



Nettoyage et remplacement du filtre à air inférieur

<p>1 Retirez la fiche du cordon d'alimentation.</p> 	<p>2 Retirez le couvercle du filtre inférieur.</p> <p>Retournez le projecteur. Appuyez sur la languette et soulevez le couvercle du filtre dans le sens de la flèche.</p> 	<p>3 Retirez le filtre à air.</p> <p>Saisissez le filtre à air avec les doigts et retirez-le hors du couvercle.</p> 
<p>4 Nettoyez le filtre à air.</p> <p>Enlevez la poussière sur le filtre et son couvercle en utilisant un aspirateur.</p> 	<p>5 Remettez le filtre à air en place.</p> <p>Remplacez le filtre à air sous les languettes du cadre du filtre.</p> 	<p>6 Remettez le couvercle du filtre en place.</p> <p>Insérez la languette à l'extrémité du couvercle du filtre dans l'ouverture du couvercle et appuyez sur le couvercle pour le remettre en place.</p> 

REMARQUE

- Assurez-vous que le couvercle du filtre est convenablement installé. S'il ne l'est pas, il ne sera pas possible de mettre l'appareil sous tension.

Nettoyage du filtres à air inférieur (inamovible)

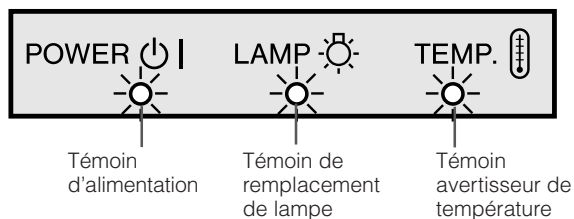
Si de la poussière s'est accumulée à l'intérieur du filtres à air, nettoyez les filtres avec l'embout d'un aspirateur.





Lampe/Témoins d'entretien

Témoins d'entretien



- Les témoins d'avertissement du projecteur servent à signaler les problèmes survenus à l'intérieur de celui-ci.
- Il existe deux témoins d'avertissement: un témoin avertisseur de température, signalant une surchauffe, et un témoin de remplacement de lampe qui avertit quand il faut changer la lampe.
- Si un problème se produit, le témoin avertisseur de température ou de remplacement de lampe s'allume en rouge. Après avoir mis l'appareil hors tension, suivez les instructions données ci-dessous.

Témoin d'entretien	Symptôme	Problème	Solution possible
Témoin avertisseur de température	La température interne est anormalement élevée.	• Admission d'air obstruée.	• Placez le projecteur dans un endroit bien ventilé.
		• Filtre à air colmaté.	• Nettoyez le filtre. (Cf. page 46.)
Témoin de remplacement de lampe	La lampe ne s'allume pas.	• La lampe est grillée. • Panne des circuits de la lampe.	• Remplacez délicatement la lampe. (Cf. pages 48 et 49.) • Emportez le projecteur chez votre distributeur de projecteurs à cristaux liquides dûment agréé par Sharp ou au centre de service technique le plus proche pour réparation.
	La lampe doit être remplacée.	• La lampe a servi pendant plus de 1.400 heures.	
Témoin d'alimentation	Le témoin d'alimentation clignote en rouge lorsque le projecteur est allumé.	• Le couvercle du filtre inférieur est ouvert.	• Installez le couvercle du filtre inférieur convenablement.

REMARQUE

- Si le témoin avertisseur de température s'allume, passez en revue les causes et solutions possibles ci-dessus, puis attendez (au moins 5 minutes) que le projecteur se soit suffisamment refroidi pour le remettre sous tension.
- Si l'appareil est successivement mis hors tension et sous tension après une brève interruption, il se peut que le témoin de remplacement de lampe s'allume, empêchant la mise en marche du projecteur. Dans ce cas, débranchez le cordon d'alimentation au niveau de la prise secteur, puis rebranchez-le.

Lampe

Selon l'environnement de son utilisation, la lampe de ce projecteur peut fonctionner pendant un total de 1.500 heures environ. Il est conseillé de remplacer la lampe après un total de 1.400 heures d'utilisation ou lorsque vous constatez une détérioration notable de la qualité des images et des couleurs. La durée d'utilisation de la lampe peut être contrôlée avec l'affichage à l'écran (voir page 41).

ATTENTION

- Forte intensité lumineuse! N'essayez pas de regarder par l'ouverture et l'objectif pendant que le projecteur fonctionne.

REMARQUE

- Comme l'environnement d'utilisation peut varier fortement, il est possible que la durée de fonctionnement de la lampe de projection soit inférieure à 1.500 heures.

Symptôme	Problème	Solution possible
Le témoin de remplacement de lampe s'allume en rouge et «LAMPE» et clignotent en jaune dans le coin inférieur gauche de l'image.	• La lampe a été utilisée pendant plus de 1.400 heures.	• Achetez un module de lampe de remplacement (cage/module de lampe) de modèle BQC-PGC30XE/1 chez votre distributeur de projecteurs à cristaux liquides dûment agréé par Sharp ou au centre de service le plus proche.
Dégradation sensible de la qualité de l'image et de la couleur.		
L'alimentation est coupée automatiquement et le projecteur se met en mode d'attente.	• La lampe a été utilisée pendant plus de 1.500 heures.	• Remplacez la lampe. (Cf. pages 48 et 49.) Vous pouvez, si vous le désirez, faire remplacer la lampe par votre distributeur de projecteurs à cristaux liquides dûment agréé par Sharp ou au centre de service le plus proche.
«LAMPE» et clignotent en rouge dans le coin inférieur gauche de l'image et l'alimentation est coupée.		





Remplacement de la lampe de projection

ATTENTION:

- **Danger potentiel de particules de verre en cas de rupture de la lampe. Faites remplacer la lampe par le distributeur de projecteurs à cristaux liquides dûment agréé par Sharp ou le centre de service technique si une rupture se produit.**
- **Ne retirez pas le boîtier de la lampe aussitôt après avoir utilisé le projecteur car elle est extrêmement chaude. Attendez au moins une heure après avoir débranché le cordon d'alimentation de sorte que le boîtier de lampe soit tout à fait froid avant de retirer celui-ci.**

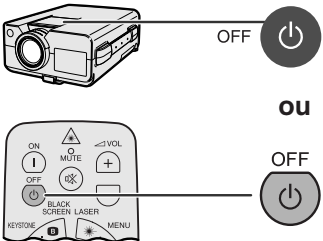
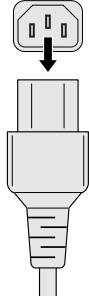
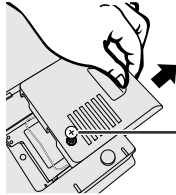
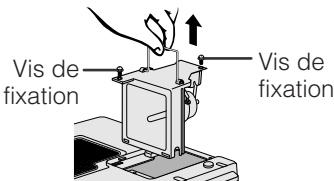
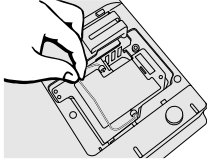
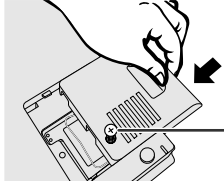
Il est conseillé de remplacer la lampe après environ 1.400 heures successives d'utilisation ou lorsque vous constatez une détérioration notable de la qualité des images et des couleurs. Remplacez la lampe en suivant les instructions ci-dessous.

Si la lampe ne fonctionne pas après son remplacement, emportez le projecteur chez votre distributeur de projecteurs à cristaux liquides dûment agréé par Sharp ou au centre de service le plus proche pour réparation. Achetez une unité de remplacement de la lampe (lampe/module cage) de type BQC-PGC30XE/1 chez votre distributeur de projecteurs à cristaux liquides dûment agréé par Sharp ou au centre de service. Changez ensuite la lampe avec précaution en suivant les instructions ci-dessous. Si vous le désirez, la lampe pourra être remplacée par le distributeur de projecteurs à cristaux liquides dûment agréé par Sharp ou le centre de service.

Retrait et installation de la lampe

ATTENTION

- Retirez le boîtier de la lampe en le tenant par sa poignée. Ne touchez pas la surface en verre du boîtier ou l'intérieur du projecteur.
- Pour éviter de vous brûler et d'endommager la lampe, effectuez soigneusement les démarches ci-après.
- Avant ou après le remplacement de la lampe, prenez soin de nettoyer les filtres à air. A ce sujet, reportez-vous à la page 46.

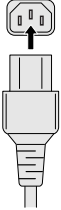
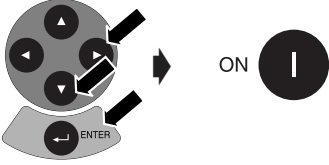

<p>1 Mettez l'appareil hors tension.</p> <p>Appuyez sur OFF. Attendez que le ventilateur de refroidissement s'arrête.</p> 	<p>2 Débranchez le cordon d'alimentation.</p> <p>Retirez la fiche du cordon d'alimentation hors de la prise secteur.</p> 	<p>3 Retirez le couvercle du boîtier de la lampe.</p> <p>Retournez le projecteur et desserrez la vis de service utilisateur qui immobilise le couvercle du boîtier de lampe. Glissez ensuite ce couvercle dans le sens de la flèche.</p>  <p>Vis de service utilisateur</p>
<p>4 Déposez le boîtier de la lampe.</p> <p>Retirez les vis de fixation du boîtier de la lampe. Tenez le boîtier par sa poignée et tirez-le vers vous.</p>  <p>Vis de fixation</p> <p>Vis de fixation</p>	<p>5 Insérez le nouveau boîtier de lampe.</p> <p>Poussez fermement le boîtier de la lampe dans le logement du boîtier. Serrez les vis de fixation.</p> 	<p>6 Fixez le couvercle du boîtier de la lampe.</p> <p>Glissez le couvercle du boîtier de la lampe dans le sens de la flèche. Serrez ensuite la vis de service utilisateur.</p>  <p>Vis de service utilisateur</p>





Remplacement de la lampe de projection

Remise à zéro du compteur de lampe

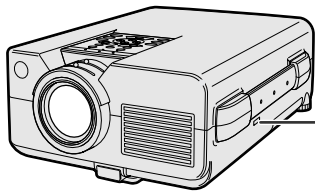
1 Branchez le cordon d'alimentation.	2 Remettez à zéro le compteur de la lampe.	
<p>Branchez la fiche du cordon d'alimentation dans la prise secteur du projecteur.</p>	<p>En appuyant sur ▼, ► et sur ENTER du projecteur, appuyez sur ON du projecteur.</p>	<p>L'indication «LAMPE 0000H» apparaît, indiquant que le compteur de lampe est réinitialisé.</p>
		

REMARQUE

- Réinitialisez ce compteur uniquement après avoir remplacé la lampe de projection.



Utilisation du système de sécurité Kensington



Connecteur de système de sécurité Kensington

Ce projecteur est muni d'un connecteur aux normes de sécurité Kensington, destiné à une utilisation avec un système de sécurité Kensington. En ce qui concerne son utilisation avec le projecteur, reportez-vous aux explications fournies avec le système.



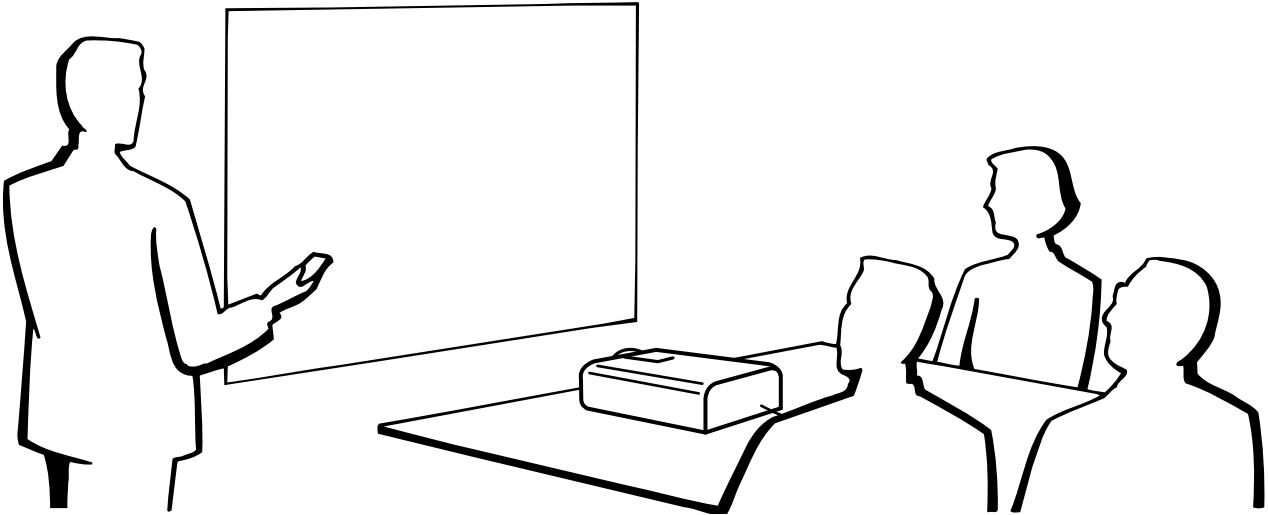
Guide de dépannage

Problème	Points à vérifier
L'appareil ne peut pas être mis sous ou hors tension avec les touches ON/OFF du projecteur.	<ul style="list-style-type: none"> • Le niveau de verrouillage des touches est réglé sur «Niveau A» ou sur «Niveau B», empêchant l'utilisation de certaines touches ou de toutes les touches. (Cf. page 41.)
Pas d'image, pas de son.	<ul style="list-style-type: none"> • Le cordon d'alimentation du projecteur n'est pas branché dans une prise secteur. • Le couvercle du filtre inférieur n'est pas bien en place. • L'entrée sélectionnée est incorrecte. (Cf. page 17.) • Les câbles ne sont pas raccordés correctement sur le panneau arrière du projecteur. (Cf. pages 11–15.) • Les piles de la télécommande sont épuisées. (Cf. page 8.) • Le sélecteur MOUSE/ADJ. de la télécommande d'alimentation est réglé sur MOUSE.
Le son est audible, mais absence d'image.	<ul style="list-style-type: none"> • Les câbles ne sont pas raccordés correctement sur le panneau arrière du projecteur. (Cf. pages 11–15.) • Les réglages «Contraste» et «Luminos.» sont placés à leur position minimum. (Cf. page 26.) • L'affichage sur écran («ÉCRAN NOIR») est désactivé et la fonction écran noir est activée, créant une image noire. (Cf. page 37.)
Les couleurs sont de mauvaise qualité.	<ul style="list-style-type: none"> • Les réglages «Couleur» et «Teinte» ne sont pas corrects. (Cf. page 26.)
L'image est floue.	<ul style="list-style-type: none"> • Effectuez la mise au point. (Cf. page 17.) • La distance de projection est trop longue ou trop courte pour permettre une bonne mise au point. (Cf. page 18.)
L'image est visible, mais absence de son.	<ul style="list-style-type: none"> • Les câbles ne sont pas raccordés correctement sur le panneau arrière du projecteur. (Cf. pages 11–15.) • Le volume est réglé à la position minimum. (Cf. page 17.)
Un son anormal se produit parfois à l'intérieur du coffret.	<ul style="list-style-type: none"> • Si l'image est normale, ce son provient des contactations du coffret, causées par le changement de sa température. Ceci n'a aucune incidence sur le fonctionnement de l'appareil.
Le témoin d'entretien s'allume.	<ul style="list-style-type: none"> • Reportez-vous à «Lampe/Témoins d'entretien» en page 47.
Apparition de parasites sur l'image.	<ul style="list-style-type: none"> • Ajustez le réglage de «Phase». (Cf. page 29.)
Les images 480P n'apparaissent pas.	<ul style="list-style-type: none"> • Réglez le mode de résolution sur 480P. (Cf. page 31.)
Les couleurs sont déformées (sauf en mode ENTREE 3 (VIDÉO)).	<ul style="list-style-type: none"> • Changez le type de signal d'entrée. (Cf. page 27.)





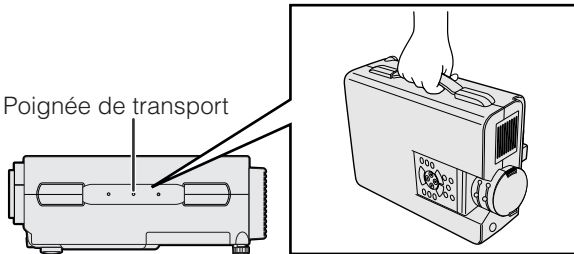
Annexes



Transport du projecteur

Utilisation de la poignée de transport

Poignée de transport



Pour le transporter, tenez le projecteur par sa poignée prévue sur le côté.

ATTENTION

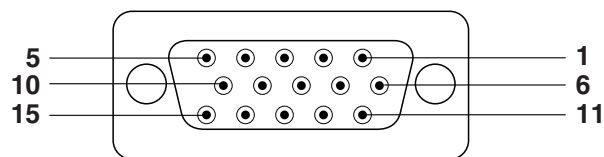
- Placez toujours le capuchon sur l'objectif pour éviter d'abîmer celui-ci pendant le transport du projecteur.
- Ne soulevez pas et ne transportez pas le projecteur par son objectif ou le capuchon de ce dernier, car ceci endommagerait l'objectif.





Affectation des broches des connecteurs

Ports d'entrée de signal analogique ordinateur 1 et 2: Connecteur femelle D-sub miniature à 15 broches

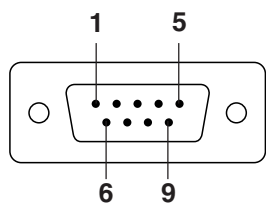


Entrée ordinateur

Analogique

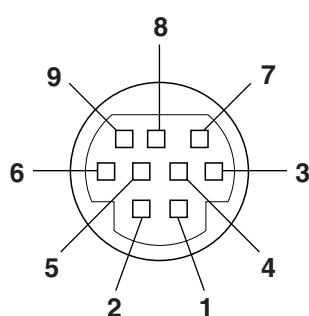
- | | |
|--------------------------------------|--------------------------------|
| 1. Entrée vidéo (rouge) | 9. Pas de connexion |
| 2. Entrée vidéo (vert/sync sur vert) | 10. Masse |
| 3. Entrée vidéo (bleu) | 11. Masse |
| 4. Entrée de réserve 1 | 12. Données bidirectionnelles |
| 5. Sync composite | 13. Signal de sync horizontale |
| 6. Terre (rouge) | 14. Signal de sync verticale |
| 7. Terre (vert/sync sur vert) | 15. Base de temps des données |
| 8. Terre (bleu) | |

Port RS-232C: Connecteur mâle à 9 broches D-sub du câble DIN-D-sub RS-232C



No. broche	Signal	Nom	E/S	Référence
1	CD			Pas de connexion
2	RD	Réception de données	Entrée	Relié au circuit interne
3	SD	Emission de données	Sortie	Relié au circuit interne
4	ER			Pas de connexion
5	SG	Masse du signal		Relié au circuit interne
6	DR	Prêt pour envoi de données	Sortie	Pas de connexion
7	RS	Demande pour émettre	Sortie	Relié au circuit interne
8	CS	Prêt à émettre	Entrée	Relié au circuit interne
9	CI			Pas de connexion

Prise RS-232C: Connecteur femelle Mini DIN à 9 broches



No. broche	Signal	Nom	E/S	Référence
1	VCC	+ 3,3V (réservé)	Sortie	Pas de connexion
2	RD	Réception de données	Entrée	Relié au circuit interne
3	SD	Emission de données	Sortie	Relié au circuit interne
4	EXIR	Capteur d'appareil en option (réservé)	Entrée	Pas de connexion
5	SG	Masse du signal		Relié au circuit interne
6	ERX	Signal de réception IR de l'amplificateur IR (réservé)	Entrée	Pas de connexion
7	RS	Demande pour émettre	Sortie	Relié au circuit interne
8	CS	Prêt à émettre	Entrée	Relié au circuit interne
9	ETX	Signal d'émission IR (réservé)	Sortie	Pas de connexion





Spécifications du port RS-232C

Commande par ordinateur personnel

Un ordinateur peut être utilisé pour contrôler le projecteur en raccordant à celui-ci un câble RS-232C (Modem nul, type croisé, vendu séparément). (Reportez-vous à la page 14 pour le branchement.)

Conditions de communication

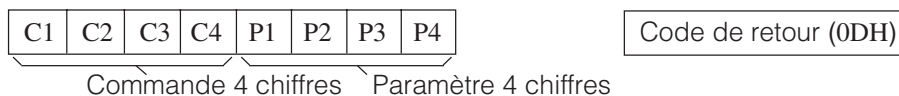
Effectuez les réglages du port sériel de l'ordinateur pour qu'ils correspondent à ceux du tableau.

Format du signal: Conforme à la norme RS-232C.
 Débit en bauds: 9.600 bps
 Longueur de donnée: 8 bits
 Bit de parité: Inutilisé
 Bit d'arrêt: 1 bit
 Contrôle de flux: Aucun

Format par défaut

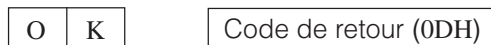
Les commandes émanant de l'ordinateur sont transmises dans l'ordre suivant: commande, paramètre et code de retour. Après avoir traité la commande de l'ordinateur, le projecteur transmet un code de réponse à l'ordinateur.

Format de commande



Format du code de réponse

Réponse normale



Réponse à problème (Erreur de communication ou commande incorrecte)



Quand plus d'un code est transmis, envoyez chaque commande uniquement après que le code de réponse OK du projecteur pour la commande précédente a été vérifié.

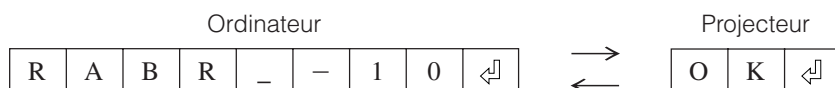
REMARQUE

- Lorsque vous utilisez la fonction de commande ordinateur du projecteur, l'état de fonctionnement du projecteur ne peut pas être lu pour l'ordinateur. Par conséquent, confirmez l'état en transmettant les commandes d'affichage de chaque menu de réglage et en vérifiant l'état sur l'affichage sur écran. Si le projecteur reçoit une instruction autre qu'une commande d'affichage de menu, il exécutera la commande sans afficher l'affichage sur écran.

Commandes

EXEMPLE

- Lorsque «LUMINOS.» de RÉGLAGE DE L'IMAGE ENTREE 1 est réglé sur -10.



RUBRIQUE DE COMMANDE	COMMANDE				PARAMÈTRE				CONTENU DES COMMANDES
	C1	C2	C3	C4	P1	P2	P3	P4	
RÉGLAGE ALIMENTATION	P	O	W	R	_	_	_	0	HORS TENSION (ATTENTE)
	P	O	W	R	_	_	_	1	SOUS TENSION
COMMUTATION ENTRÉE	I	R	G	B	_	_	_	1	ENTREE 1
	I	R	G	B	_	_	_	2	ENTREE 2
	I	V	E	D	_	_	_	1	ENTREE 3 (VIDÉO)
CONTRÔLE ENTRÉE	I	C	H	K	_	_	_	0	CONTRÔLE ENTRÉE
RÉGLAGE DU VOLUME	V	O	L	A	_	_	*	*	VOLUME (00 - 60)
	M	U	T	E	_	_	_	0	SOUR A
	M	U	T	E	_	_	_	1	SOUR M
RÉGLAGE TRAPEZE	K	E	Y	S	*	*	*	*	RÉGLAGE TRAPEZE (-127 - +127)
DÉPLACEMENT NUMÉRIQUE	L	N	D	S	_	*	*	*	DÉPLACEMENT NUMÉRIQUE (-96 - +96)

RUBRIQUE DE COMMANDE	COMMANDE				PARAMÈTRE				CONTENU DES COMMANDES
	C1	C2	C3	C4	P1	P2	P3	P4	
ENTRÉE 1 SELECTION DU TYPE DU SIGNAL	I	A	S	I	_	_	_	1	RVB
	I	A	S	I	_	_	_	2	APPAREIL
ENTRÉE 1 CONVERS. E/P	R	A	I	P	_	_	_	0	ENTRELACÉ
	R	A	I	P	_	_	_	1	PROGRESSIF
RÉGLAGE DE L'IMAGE ENTRÉE 1	R	A	C	T	_	_	*	*	TEMPÉRATURE DE COULEUR (-3 - +3)
	R	A	P	I	_	*	*	*	CONTRASTE (-30 - +30)
	R	A	B	R	_	*	*	*	LUMINOS. (-30 - +30)
	R	A	R	D	_	*	*	*	ROUGE (-30 - +30)
	R	A	B	E	_	*	*	*	BLEU (-30 - +30)
	R	A	C	O	_	*	*	*	COULEUR (-30 - +30)
	R	A	T	I	_	*	*	*	TEINTE (-30 - +30)
	R	A	R	E	_	_	_	0	AFFICHAGE ENTREE 1
R	A	R	E	_	_	_	1	RÉINITIAL.	





Spécifications du port RS-232C

RUBRIQUE DE COMMANDE	COMMANDE				PARAMÈTRE				CONTENU DES COMMANDES
	C1	C2	C3	C4	P1	P2	P3	P4	
ENTRÉE 2 SELECTION DU TYPE DU SIGNAL	I	B	S	I	_	_	_	1	RVB
	I	B	S	I	_	_	_	2	APPAREIL
ENTRÉE 2 CONVERS. E/P	R	B	I	P	_	_	_	0	ENTRELACÉ
	R	B	I	P	_	_	_	1	PROGRESSIF
RÉGLAGE DE L'IMAGE ENTRÉE 2	R	B	C	T	_	_	*	*	TEMPÉRATURE DE COULEUR (-3 - +3)
	R	B	P	I	_	*	*	*	CONTRASTE (-30 - +30)
	R	B	B	R	_	*	*	*	LUMINOS. (-30 - +30)
	R	B	R	D	_	*	*	*	ROUGE (-30 - +30)
	R	B	B	E	_	*	*	*	BLEU (-30 - +30)
	R	B	C	O	_	*	*	*	COULEUR (-30 - +30)
	R	B	T	I	_	*	*	*	TEINTE (-30 - +30)
	R	B	R	E	_	_	_	0	AFFICHAGE ENTREE 2
	R	B	R	E	_	_	_	1	RÉINITIAL.
ENTRÉE 3 (VIDÉO) CONVERS. E/P	V	A	I	P	_	_	_	0	ENTRELACÉ
	V	A	I	P	_	_	_	1	PROGRESSIF
RÉGLAGE DE L'IMAGE D'ENTRÉE 3 (VIDÉO)	V	A	C	T	_	_	*	*	TEMPÉRATURE DE COULEUR (-3 - +3)
	V	A	P	I	_	*	*	*	CONTRASTE (-30 - +30)
	V	A	B	R	_	*	*	*	LUMINOS. (-30 - +30)
	V	A	C	O	_	*	*	*	COULEUR (-30 - +30)
	V	A	T	I	_	*	*	*	TEINTE (-30 - +30)
	V	A	S	H	_	*	*	*	NETTÉTÉ (-30 - +30)
	V	A	R	D	_	*	*	*	ROUGE (-30 - +30)
	V	A	B	E	_	*	*	*	BLEU (-30 - +30)
	V	A	R	E	_	_	_	0	AFFICHAGE VIDÉO
	V	A	R	E	_	_	_	1	RÉINITIAL.
	RÉGLAGE DE L'AUDIO	A	A	T	E	_	*	*	*
A		A	B	A	_	*	*	*	GRAVES (-30 - +30)
A		A	R	E	_	_	_	0	AFFICHAGE AUDIO
A		A	R	E	_	_	_	1	RÉINITIAL.
SYNCRONISATION AUTOMATIQUE D'ENTRÉE	A	A	D	J	_	_	_	0	SYNC. AUTOMAT. A
	A	A	D	J	_	_	_	1	SYNC. AUTOMAT. M
	A	D	J	S	_	_	_	1	SYNC. AUTO. COMMENCE
RÉGLAGE DE L'ENTRÉE	I	N	C	L	*	*	*	*	HORLOGE (-150 - +150)
	I	N	P	H	_	*	*	*	PHASE (-60 - +60)
	I	A	H	P	*	*	*	*	POS. HORI (-150 - +150)
	I	A	V	P	_	*	*	*	POS. VERT (-60 - +60)
	I	A	R	E	_	_	_	0	AFFICHAGE DE L'ENTRÉE ORDINATEUR
MÉMOIRE DU MODE D'ÉCRAN	I	A	R	E	_	_	_	1	RÉINITIAL.
	M	E	M	S	_	_	_	*	LIBÉRATION DE LA MÉMOIRE (1-7)
ÉCRAN NOIR	M	E	M	L	_	_	_	*	CHOIX DE LA MÉMOIRE (1-7)
	I	M	B	K	_	_	_	0	ÉCRAN NOIR A
RÉGLAGE DE L'AFFICHAGE SUR ÉCRAN	I	M	B	K	_	_	_	1	ÉCRAN NOIR M
	I	M	B	O	_	_	_	0	AF. ÉCR. NOIR A
	I	M	B	O	_	_	_	1	AF. ÉCR. NOIR M
	I	M	D	I	_	_	_	0	AF. OSD A
	I	M	D	I	_	_	_	1	AF. OSD M
	I	M	A	S	_	_	_	0	AF. SYNC. AUTO A
	I	M	A	S	_	_	_	1	AF. SYNC. AUTO M

RUBRIQUE DE COMMANDE	COMMANDE				PARAMÈTRE				CONTENU DES COMMANDES	
	C1	C2	C3	C4	P1	P2	P3	P4		
CHOIX DU SYSTÈME VIDÉO	M	E	S	Y	_	_	_	1	AUTO	
	M	E	S	Y	_	_	_	2	PAL (50/60 Hz)	
	M	E	S	Y	_	_	_	3	SECAM	
	M	E	S	Y	_	_	_	4	NTSC 4.43	
	M	E	S	Y	_	_	_	5	NTSC 3.58	
CONFIRMATION DU SYSTÈME VIDÉO	S	Y	S	E	_	_	_	0	AFFICHAGE	
SÉLECTION DE NIVEAU DE FOND	I	M	B	G	_	_	_	1	SHARP	
	I	M	B	G	_	_	_	2	PERSONNALISÉ	
	I	M	B	G	_	_	_	3	BLEU	
	I	M	B	G	_	_	_	4	NON	
SÉLECTION DE L'IMAGE DE DÉMARRAGE	I	M	S	I	_	_	_	1	SHARP	
	I	M	S	I	_	_	_	2	PERSONNALISÉ	
	I	M	S	I	_	_	_	3	NON	
MISE HORS TENSION AUTOMATIQUE	A	P	O	W	_	_	_	0	MISE HORS TENSION AUTOMATIQUE	
MISE HORS TENSION AUTOMATIQUE	A	P	O	W	_	_	_	1	MISE SOUS TENSION AUTOMATIQUE	
VERROUILLAGE DES TOUCHES	K	E	Y	L	_	_	_	*	REGLAGE DU NIVEAU (0 - 2)	
CHOIX DU LANGAGE	M	E	L	A	_	_	_	1	ENGLISH	
	M	E	L	A	_	_	_	2	DEUTSCH	
	M	E	L	A	_	_	_	3	ESPAÑOL	
	M	E	L	A	_	_	_	4	NEDERLANDS	
	M	E	L	A	_	_	_	5	FRANÇAIS	
	M	E	L	A	_	_	_	6	ITALIANO	
	M	E	L	A	_	_	_	7	SVENSKA	
	M	E	L	A	_	_	_	8	日本語	
	M	E	L	A	_	_	_	9	PORTUGUÉS	
	M	E	L	A	_	_	_	10	汉语	
SÉLECTION GAMMA ENTREE 1/2	M	E	L	A	_	_	_	1	한국어	
	G	A	M	R	_	_	_	1	STANDARD	
	G	A	M	R	_	_	_	2	GAMMA1	
	G	A	M	R	_	_	_	3	GAMMA2	
	G	A	M	R	_	_	_	4	PERSONNALISÉ	
	SÉLECTION GAMMA ENTREE 3 (VIDÉO)	G	A	M	V	_	_	_	1	STANDARD
		G	A	M	V	_	_	_	2	GAMMA1
		G	A	M	V	_	_	_	3	GAMMA2
		G	A	M	V	_	_	_	4	PERSONNALISÉ
	REDIMENSIONNER ENTREE 1	R	A	S	R	_	_	_	1	NORMAL
R		A	S	R	_	_	_	2	LARGE/AJUS. ÉCRAN	
R		A	S	R	_	_	_	3	POINT PAR POINT/NORMAL (LARGE)	
REDIMENSIONNER ENTREE 2	R	B	S	R	_	_	_	1	NORMAL	
	R	B	S	R	_	_	_	2	LARGE/AJUS. ÉCRAN	
	R	B	S	R	_	_	_	3	POINT PAR POINT/NORMAL (LARGE)	
REDIMENSIONNER ENTREE 3 (VIDÉO)	R	A	S	V	_	_	_	1	NORMAL	
	R	A	S	V	_	_	_	2	LARGE	
	R	A	S	V	_	_	_	3	NORMAL (LARGE)	
RÉGLAGE DE L'ÉCRAN	I	M	R	E	_	_	_	0	RENVERSÉE A	
	I	M	R	E	_	_	_	1	RENVERSÉE M	
	I	M	I	N	_	_	_	0	INVERSÉE A	
	I	M	I	N	_	_	_	1	INVERSÉE M	

REMARQUE

- Si un trait de soulignement (_) apparaît dans la colonne des paramètres, entrez un espace. Si un astérisque (*) apparaît, entrez un nombre compris dans la plage entre les parenthèses sous CONTENU DES COMMANDES.
- RÉGLAGE DE L'ENTRÉE n'est possible que pour le mode d'ordinateur affiché.



Tableau de compatibilité des ordinateurs

Fréquence horizontale: 15–126 kHz

Fréquence verticale: 43–200 Hz

Horloge pixel: 12–230 MHz*

Compatible avec les signaux de synchronisation sur le vert et de synchronisation composite.

UXGA (1.600 × 1.200) compatible avec la compression intelligente avancée

Technologie de redimensionnement AICS (Système de compression intelligente avancée et d'expansion)

PC/MAC/WS	Résolution	Fréquence horizontale (kHz)	Fréquence verticale (Hz)	Standard VESA	Affichage	
PC	640 × 350	27,0	60		Surdimensionnement	
		31,5	70			
		37,9	85	×		
	720 × 350	27,0	60			
		31,5	70			
		37,9	85	×		
	640 × 400	27,0	60			
		31,5	70			
		37,9	85	×		
	720 × 400	27,0	60			
		31,5	70			
		37,9	85	×		
	VGA	640 × 480	26,2	50		
			31,5	60		×
			34,7	70		
			37,9	72		×
			37,5	75		×
			43,3	85		×
			47,9	90		
			53,0	100		
			61,8	120		
			78,5	150		
	SVGA	800 × 600	80,9	160		
			100,4	200		
			31,4	50		
			35,1	56		×
			37,9	60		×
			44,5	70		
			48,1	72		×
			46,9	75		×
			53,7	85		×
			56,8	90		
XGA	1.024 × 768	64,0	100			
		77,2	120			
		98,3	150			
		102,1	160			
		125,6	200			
		35,5	43	×		
		40,3	50			
		56,5	70	×		
		58,1	72			
		68,7	85	×		
PC	SXGA	1.152 × 864	54,3	60		
			64,0	70		
			64,1	72		
			67,5	75	×	
			75,7	80		
			77,3	85		
			90,2	100		
			111,1	120		
			54,8	60		
			65,9	72		
PC	SXGA	1.152 × 882	67,4	74		
			64,0	60	×	
			74,6	70		
			78,1	74		
			75,7	75		
			91,1	85	×	
			108,4	100		
			74,7	52		
			75,0	60	×	
			81,3	65	×	
PC	UXGA	1.600 × 1.200	87,5	70	×	
			90,1	72		
			93,8	75	×	
			106,3	85	×	
			34,9	67		
			48,4	60	×	
			60,0	75	×	
			80,0	75	×	
			46,8	75		
			49,6	75		
68,5	75					
78,1	72					
60,0	60	×				
85,9	85					
53,5	50					
76,8	72					
60,9	66					
71,9	76					
PC/MAC 13"	VGA	640 × 480	34,9	67		Surdimensionnement
PC/MAC 19"	XGA	1.024 × 768	48,4	60	×	Vrai
PC/MAC 21"	SXGA	1.280 × 1.024	80,0	75	×	Compression intelligente avancée
MAC 16"	SVGA	832 × 624	46,8	75		Surdimensionnement
MAC 21"	SXGA	1.152 × 870	68,5	75		Compression intelligente avancée
HP (WS)		1.280 × 1.024	78,1	72		
PC (WS)		1.280 × 960	60,0	60	×	
WS		1.280 × 960	85,9	85		
SUN (WS)		1.152 × 900	71,9	76		
SUN (WS)	SXGA	1.280 × 1.024	53,5	50		Compression intelligente avancée
WS		1.280 × 960	85,9	85		
SUN (WS)		1.152 × 900	71,9	76		
SUN (WS)		1.152 × 900	60,9	66		
SUN (WS)		1.152 × 900	71,9	76		

REMARQUE

- Il se peut que ce projecteur ne puisse pas afficher les images, provenant d'ordinateurs portables en mode simultané (CRT/LCD). Dans cette éventualité, mettez hors tension l'affichage LCD de l'ordinateur portable et fournissez les données d'affichage en mode «CRT seulement». Vous trouverez des détails sur le changement des modes d'affichage dans le mode d'emploi de votre ordinateur portable.
- Ce projecteur peut recevoir des signaux 640 × 350 VESA format VGA alors que «640 × 400» apparaît à l'écran.
- Lors de la réception de signaux 1.600 × 1.200 VESA format UXGA, un échantillonnage se produit et l'image est affichée avec 1.024 lignes, ce qui provoque un blocage d'une partie de l'image.





Fiche technique

Type de produit	Projecteur LCD
Modèle	PG-C30XE
Système vidéo	Système PAL/SECAM/NTSC 3.58/NTSC 4.43/DTV 480P/DTV 720P/DTV 1080I
Système d'affichage	Panneau LCD × 3, méthode d'obturation optique RVB
Panneau LCD	Format d'écran: 22,9 mm (0,9") (13,9 [H] × 18,5 [L] mm) Méthode d'affichage: Panneau à cristaux liquides TN translucides Méthode d'entraînement: Panneau à matrice active et transistors à couche mince (TFT) Nombre de points: 786.432 (1.024 [H] × 768 [V])
Objectif	Objectif zoom 1–1,3 ×, F1,7–2,0, f = 33–43 mm
Lampe de projection	Lampe de 200 W
Rapport de contraste	250:1
Signal d'entrée vidéo	Connecteur RCA: VIDEO, vidéo composite, 1,0 Vc-c, sync négative, terminé 75 Ω Connecteur RCA: AUDIO, 0,5 Vrms, plus de 22 kΩ (stéréo)
Signal d'entrée vidéo-S	Mini-connecteur DIN à 4 broches Y (signal de luminance): 1,0 Vc-c, sync négative, terminé 75 Ω C (signal de chrominance): Impulsion de synchronisation 0,286 Vc-c, terminé 75 Ω
Résolution horizontale	560 lignes TV (entrée vidéo), 750 lignes TV (entrée DTV 720P, Point par Point)
Sortie audio	2 W (monaural)
Signal d'entrée RVB ordinateur	MINI-CONNECTEUR D-SUB À 15 BROCHES (INPUT 1, 2): Entrée analogique de type séparé RVB/synchronisation composite/synchronisation sur vert: 0–0,7 Vc-c, positif, terminé 75 Ω MINI-PRISE STÉRÉO: AUDIO: 0,5 Vrms, plus de 22 kΩ (stéréo) SIGNAL DE SYNCHRONISATION HORIZONTALE: Niveau TTL (positif/négatif) ou synchronisation composite (Apple seulement) SIGNAL DE SYNCHRONISATION VERTICALE: Comme ci-dessus
Horloge pixel	12–230 MHz
Fréquence verticale	43–200 Hz
Fréquence horizontale	15–126 kHz
Signal de commande d'ordinateur	Connecteur femelle Mini DIN à 9 broches (Port d'entrée RS-232C)
Haut-parleur	8 cm (3 3/32") rond
Tension nominale	Secteur 110–120/220–240 V
Courant d'entrée	3,0 A/1,5 A
Fréquence nominale	50/60 Hz
Consommation	300 W
Température de fonctionnement	De +5°C à +40°C
Température de stockage	De –20°C à +60°C
Coffret	Plastique
Fréquence de porteuse à infrarouge	38 kHz
Pointeur laser de télécommande	Longueur d'onde: 650 nm / Sortie maximum: 1 mW / Produit laser de classe II
Dimensions (env.)	229 × 121 × 310 mm (L) × (H) × (P) (unité principale seulement) 243,5 × 134 × 358,4 mm (L) × (H) × (P) (y compris la patte de réglage et les parties saillantes)
Poids (env.)	4,8 kg
Accessoires fournis	Télécommande, Deux piles de taille AA, Cordon d'alimentation (1,8 m), Câble d'ordinateur RVB (3 m), Câble audio d'ordinateur (3 m), Câble de contrôle de souris PS/2 (1 m), Câble de contrôle de souris USB (1,5 m), Câble DIN-D-sub RS-232C (15 cm), Récepteur de souris sans fil, Filtre à air de rechange, Capuchon d'objectif (installé), CD-ROM, Mode d'emploi du projecteur LCD, Références rapides du projecteur LCD, Mode d'emploi du logiciel de présentation avancé Sharp
Pièces de remplacement	Unité de lampe (module lampe/boîtier) (BQC-PGC30XE/1), Télécommande (RRMCG1584CESA), Piles de taille AA, Cordon d'alimentation, Câble d'ordinateur RVB (QCNW-5304CEZZ), Câble audio d'ordinateur (QCNW-4870CEZZ), Câble de contrôle de souris PS/2 (QCNW-5113CEZZ), Câble de contrôle de souris USB (QCNW-5680CEZZ), Câble DIN-D-sub RS-232C (QCNW-5288CEZZ), Récepteur de souris sans fil (RUNTK0673CEZZ), Filtre à air (PFILD0076CEZZ), Capuchon d'objectif (GCOVH1307CESB), CD-ROM (UDSKA0021CEN1), Mode d'emploi du projecteur LCD (TINS-7046CEZZ), Références rapides du projecteur LCD (TINS-7048CEZZ, TINS-7152CEZZ, TINS-7153CEZZ), Mode d'emploi du logiciel de présentation avancé Sharp (TINS-7047CEZZ)

Ce projecteur SHARP utilise des panneaux d'affichage à cristaux liquides (LCD). Ces panneaux très sophistiqués comportent des transistors à couche mince (TFT) de 786.432 pixels (× RVB). Comme pour tous les appareils électroniques très perfectionnés, tels que les téléviseurs à grand écran, les systèmes vidéo et les caméscopes, il existe certaines tolérances acceptables auxquelles cet appareil doit se conformer.

Cet appareil possède dans les limites acceptables un certain nombre de transistors TFT inactifs, qui peuvent provoquer des points éclairés ou non éclairés sur l'écran. Toutefois, ceci n'affecte en rien la qualité des images et la durée de vie de l'appareil.

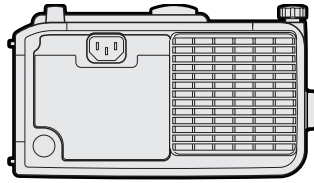
Spécifications susceptibles d'être modifiées sans préavis.



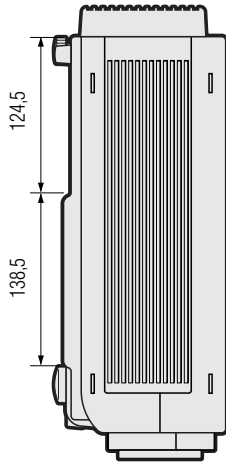
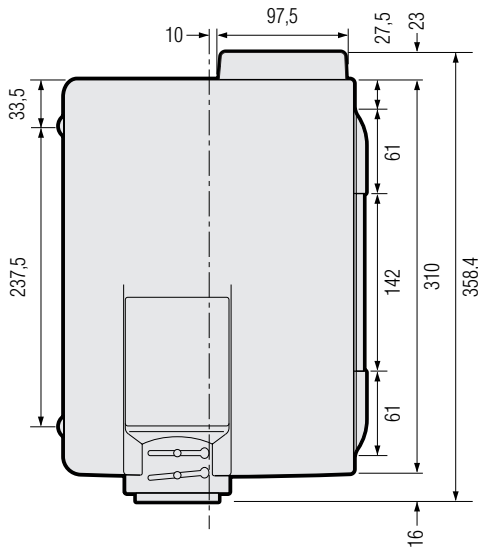


Dimensions

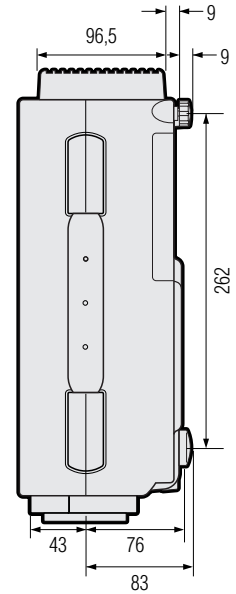
Vue arrière



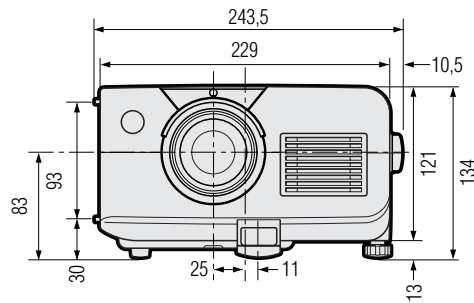
Vue du dessus



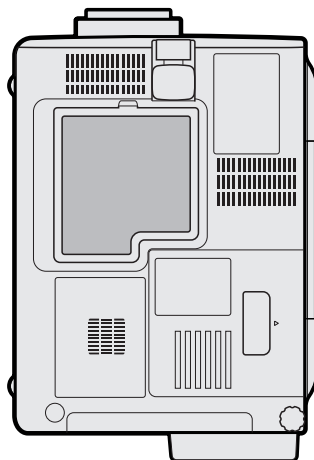
Vue latérale



Vue avant



Vue du fond

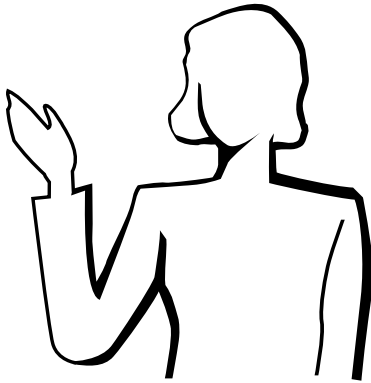


Unité: mm





Guide pour des présentations réussies



Les présentations électroniques font partie des outils les plus efficaces utilisés pour persuader une audience. Ce projecteur vous offre plusieurs manières de mieux mettre en valeur votre présentation et d'optimiser ainsi votre efficacité. Les directives ci-dessous vous aideront à créer et à donner une présentation dynamique et active.

a. Types de présentation

Présentations avec ordinateur

- Pour présenter des informations de base comme des graphiques, des feuilles de calcul, des documents et des images, utilisez les applications traitement de texte et feuilles de calcul.
- Pour transmettre des informations plus complexes et créer des présentations vivantes, vous permettant de contrôler le rythme de votre discours, utilisez un logiciel comme Astound®, Freelance®, Persuasion® ou PowerPoint®.
- Pour des présentations multimédia interactives haut de gamme, utilisez un logiciel comme Macromedia Director®.

REMARQUE

- Astound®, Freelance®, Persuasion®, PowerPoint® et Macromedia Director® sont des marques déposées de leurs sociétés respectives.

Présentations vidéo

L'utilisation d'un appareil vidéo comme un magnétoscope, un lecteur DVD et un lecteur de disque laser peut s'avérer efficace pour fournir des instructions et des informations illustrées parfois difficiles à présenter.

Appareils photo numériques et Assistants numériques personnels (PDA)

Les appareils photo numériques, les caméscopes numériques, les caméras-documents et les PDA conviennent parfaitement à des présentations très compactes ou portables pour transférer les données sans avoir à effectuer de conversions encombrantes.

Présentations multimédia

Vous pouvez intégrer toutes les méthodes mentionnées ci-dessus pour une présentation multimédia, incluant des applications sur vidéo, audio et ordinateur et des informations sur World Wide Web.

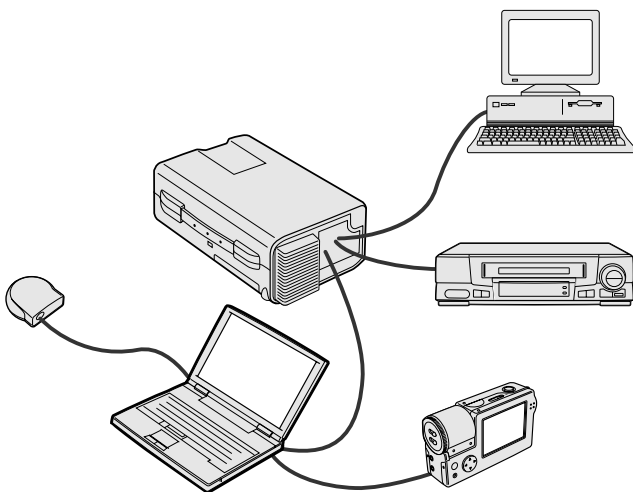
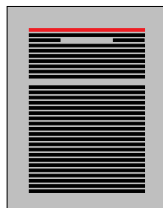
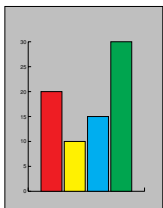
b. Présentations créatives

Les présentateurs oublient souvent de tirer parti de toutes les subtilités d'utilisation que le projecteur met à leur disposition pour mieux persuader leur audience à l'aide de diapositives électroniques.

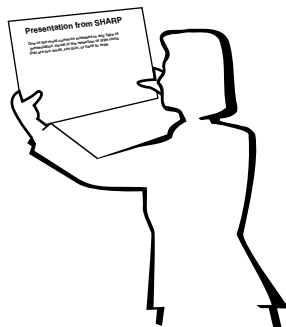
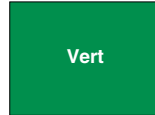
Les couleurs ont un effet important sur le public. Les études montrent que, lorsqu'elles sont utilisées à bon escient, les couleurs du fond et du premier plan établissent la tonalité émotionnelle de la présentation, aident à mieux comprendre et à mémoriser l'information et influencent le public vers un certain type d'action.

Remarques sur les couleurs

- Utilisez des couleurs lisibles.
- Les couleurs du texte et des graphiques doivent avoir un contraste suffisant.
- Utiliser des couleurs sombres pour le fond car un fond trop clair peut créer un éblouissement désagréable. (Le jaune sur noir fournit un excellent contraste.)



**Jaune
sur noir**



Sans-serif
Serif

- Les couleurs du fond peuvent influencer inconsciemment le public.

Rouge—accélère le pouls et la respiration des spectateurs et encourage la prise de risque. Peut toutefois être associé avec des pertes financières.

Bleu—a un effet calmant et conservateur sur le public mais peut également provoquer l'ennui chez un public d'affaires souvent inondé par des documents de cette couleur.

Vert—stimule l'interaction.

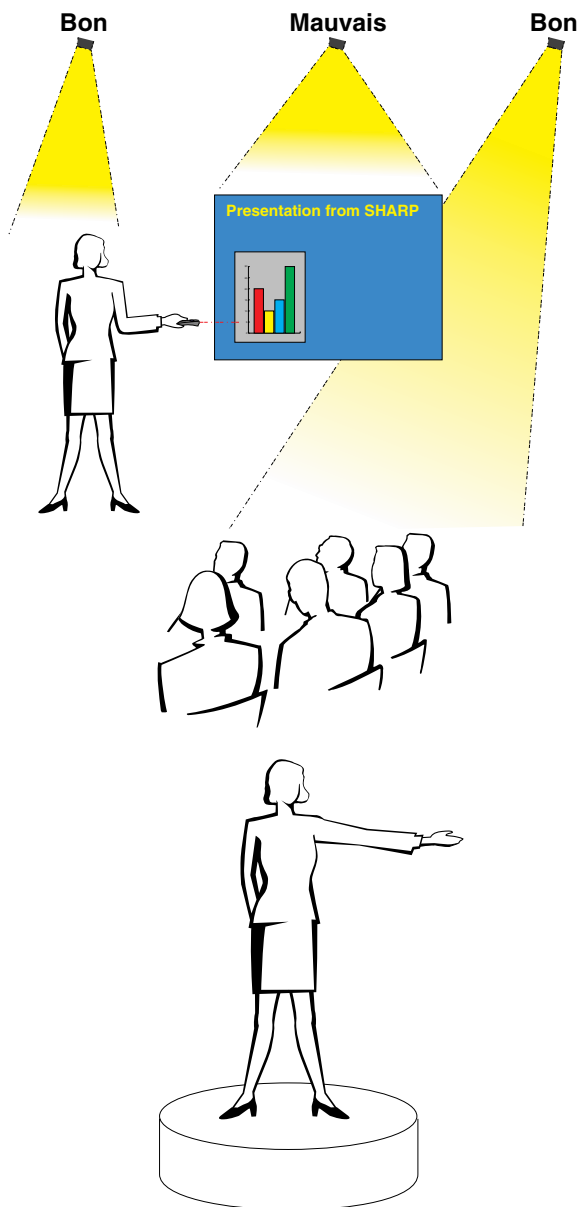
Noir—transmet un sentiment de finalité et de sûreté. Utilisez-le comme couleur de transition entre des diapositives pour passer d'une idée à une autre.

- Les couleurs du fond créent un impact majeur sur la façon dont une audience perçoit et mémorise un message.
 - Utilisez une ou deux couleurs vives pour accentuer.
 - Ombrez les messages importants.
- L'oeil a des difficultés à lire certains textes colorés sur des fonds ayant une certaine couleur. Par exemple, un texte et un fond en rouge et vert ou en bleu et noir sont difficiles à lire.
- Les personnes atteintes de daltonisme peuvent avoir des difficultés à distinguer le rouge et le vert, le marron et le vert, le violet et le bleu. Évitez d'utiliser ces couleurs ensemble.

Polices de caractères

- Une des erreurs les plus fréquentes lors des présentations visuelles est la sélection de polices de caractères trop petites ou trop difficiles à lire.
- Si vous ne savez pas ce qu'une police va donner sur un écran en fonction de ses différentes tailles, essayez de procéder ainsi: dessiner un rectangle de 15 cm × 20 cm sur une feuille de papier et imprimer plusieurs lignes de texte à l'intérieur du rectangle avec votre imprimante réglée sur une résolution de 300 ou 600 dpi (point par pouce). Faites varier les dimensions du texte pour avoir un titre, le texte lui-même et les rappels pour les cartes et graphiques. Maintenez l'impression devant vous les bras tendus. Votre texte ressemblera à cela sur un écran de 1,2 mètres de large placé à 3 mètres, sur un écran de 2,3 mètres de large placé à 6,1 mètres et sur un écran de 3,7 mètres de large placé à 9,1 mètres. Si vous ne pouvez pas lire le texte facilement, vous devrez mettre moins de mots sur vos images ou utilisez des polices plus larges.
- Concevez vos images de façon à ce qu'elles soient visibles par les spectateurs au dernier rang.
- Les fautes d'orthographe ont un effet désastreux sur une présentation. Prenez le temps de corriger et d'éditer votre travail avant que vos images ne fassent vraiment partie intégrante de votre présentation.
- Un texte avec des majuscules et des minuscules est plus facile à lire qu'un texte affiché en lettres majuscules.
- Il est également important de savoir si la police de caractères choisie a ou non des empattements. Les empattements sont de petits traits généralement horizontaux ajoutés en bas des jambages d'une lettre. Les polices avec empattements sont généralement considérées comme plus faciles à lire car elles aident l'oeil à se déplacer le long de la ligne d'impression.





c. Installation

Lorsque vous donnez une présentation, vous devez «installer la scène», au sens propre comme au figuré, pour réussir. L'installation de la salle de présentation aura une influence non négligeable sur la manière dont le public vous percevra, vous et votre message. En utilisant ingénieusement l'emplacement et les outils suivants, vous pourrez améliorer l'impact de votre présentation.

Eclairage—Un bon éclairage est un élément important pour une présentation réussie. Vous devrez vous efforcer d'avoir une distribution inégale de la lumière. Le public doit être capable de voir le visage du présentateur et vous devrez donc concentrer le maximum de lumière sur vous. Il sera important pour vous aussi de déchiffrer les réactions sur les visages et le langage corporel de votre public qui devra donc être légèrement éclairé. Mais l'écran doit être totalement dépourvu d'éclairage.

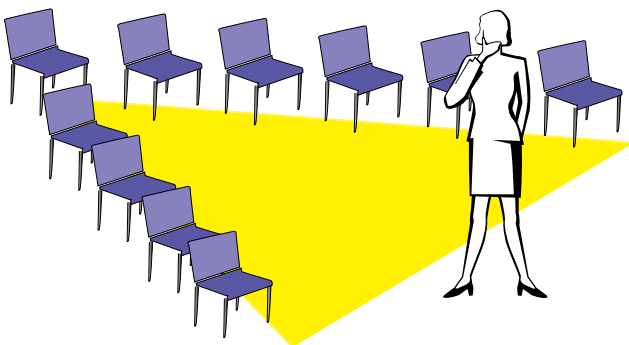
Scène—Si vous effectuez la présentation sur le même niveau que votre audience, la plupart des spectateurs ne pourront voir qu'un tiers de votre corps. Nous vous recommandons par conséquent de vous tenir sur une scène ou une plateforme si vous donnez une présentation à un public de 25 personnes ou plus. Plus vous êtes visible, plus c'est facile de communiquer avec le public.

Podiums—Les meilleurs présentateurs évitent les podiums car ils cachent 75% du corps et restreignent les mouvements. Toutefois, beaucoup de personnes se sentent plus à l'aise derrière un podium car ils peuvent y mettre leurs notes et dissimuler leur gêne. Si vous devez utiliser un podium, placez-le à un angle de 45 degrés par rapport au public pour ne pas être complètement caché.

Images—Vos images devront être suffisamment larges et projetées assez loin pour que le public puisse les voir. La distance de vision optimale correspond à huit fois la hauteur de l'image pour lire des caractères de 24 points. Le bord inférieur de l'écran doit être situé à au moins 1,8 mètres au-dessus du sol.

Ecran—L'écran doit toujours être placé au centre de la pièce de façon à ce que les membres de l'audience puissent le voir. Etant donné que les gens lisent de gauche à droite, vous devrez toujours vous placer à gauche du public lorsque vous commentez les images.

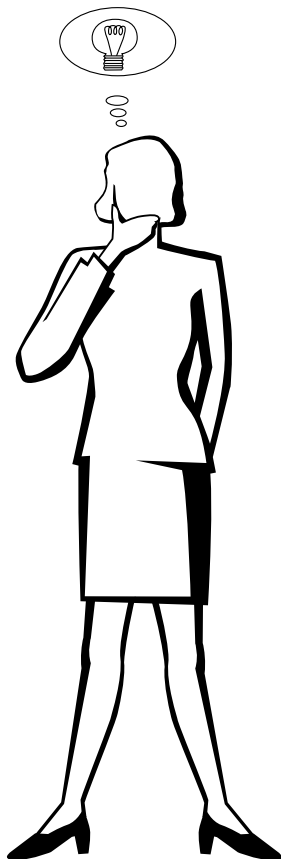
Sièges—Disposez les sièges selon la dynamique de votre présentation. Si la présentation dure plus d'une demi-journée, utilisez des sièges comme dans une salle de classe, chaise et table. Si vous voulez encourager l'audience à intervenir, placez les sièges en chevrons, en forme de «V». Si votre public est particulièrement restreint, une forme en «U» renforce encore les possibilités d'échange.





d. Répétition et présentation

- Le meilleur moment pour répéter est le jour ou le soir avant la présentation et non pas deux ou trois heures avant. Et le meilleur endroit, c'est la pièce où la présentation aura lieu. Réviser un discours dans un petit bureau est une chose. Prononcer un discours devant 100 personnes dans la salle de banquet d'un hôtel ou dans une classe est une chose totalement différente.
- Du fait des différences de vitesse de traitement des ordinateurs, exercez-vous aux transitions entre les diapositives pour qu'elles aient lieu en temps voulu.
- Si c'est possible, installez votre équipement bien à l'avance pour avoir le temps de régler les éventuels problèmes pouvant survenir en matière d'éclairage, d'alimentation, pour les sièges et l'audio.
- Vérifiez minutieusement chaque appareil que vous amenez. Inspectez les piles des télécommandes et les batteries des ordinateurs portables. Chargez la batterie de l'ordinateur avant la présentation et branchez l'adaptateur secteur par mesure de prudence.
- Assurez-vous de bien connaître le tableau de commande de votre projecteur et des télécommandes.
- Si vous utilisez un micro, vérifiez à l'avance et marchez dans la pièce pour voir s'il n'y a pas de problème d'écho. Éviter d'avoir à résoudre ces problèmes pendant la présentation.



e. Conseils de présentation

- Avant de commencer, visualisez-vous en train de faire une présentation extraordinaire.
- Révisez bien votre texte et mémorisez au moins les trois premières minutes de votre présentation pour vous concentrer sur votre rythme.
- Parlez aux premiers arrivants pour construire un rapport avec l'audience et vous sentir ainsi plus à l'aise.
- Ne soyez pas trop dépendant de vos images en récitant ce que votre public est déjà en train de lire. Ayez une connaissance suffisante de votre sujet pour donner la présentation aisément. Les images serviront ainsi à renforcer les points clés.
- Parlez d'une voix claire et assurée et utilisez le contact par l'œil pour maintenir l'attention de l'audience.
- N'attendez pas la moitié de la présentation pour faire parvenir votre message. Si vous attendez et essayez de faire une «construction», vous pouvez perdre certaines personnes de votre public en route.
- Conservez l'attention de l'audience. La plupart des gens ne se concentrent que 15 à 20 minutes pendant une séance d'une heure et il est important de recapturer leur attention par intervalle. Utilisez des phrases comme: «Ceci est essentiel pour mon argumentation» ou «C'est absolument fondamental» pour leur rappeler que vous leur dites quelque chose qu'ils ont besoin d'entendre.





Glossaire

Agrandissement

Effectue automatiquement un zoom avant sur une partie de l'image.

Ajus. écran

Fonction permettant d'ajuster une image qui n'a pas un rapport hauteur/largeur initial de 4:3 et de la projeter en 4:3.

Arrêt sur image

Fonction d'immobilisation de l'image en mouvement.

Compatibilité

Capacité d'utilisation avec différents modes de signaux d'image.

Compression et expansion intelligentes

Remise aux dimensions de grande qualité d'images de résolution inférieure ou supérieure pour correspondre à la résolution d'origine du projecteur.

Conversion E/P

Fonction de conversion d'une image affichée par exploration «entrelacée» ou «progressive».

Correction numérique keystone a anticrenelage

Fonction permettant de corriger numériquement une image déformée lorsque le projecteur est placé en angle.

Fonction d'état

Affiche les réglages de chaque rubrique.

Fond

Image de réglage initial projetée lorsqu'aucun signal n'est entré.

GUI

Interface graphique utilisateur. Une interface utilisateur avec graphiques pour faciliter les opérations.

Horloge

Le réglage de l'horloge sert à ajuster le bruit vertical lorsque le niveau de l'horloge est incorrect.

Image de démarrage

Image affichée lorsque le projecteur est mis sous tension.

Outils de présentation

Outils permettant de mettre l'accent sur les points essentiels d'une présentation.

PDF (Portable Document Format)

Format de documentation utilisé pour transférer le texte et les images à partir du CD-ROM.

Phase

Le déplacement de phase est un déplacement de synchronisation entre des signaux isomorphiques ayant la même résolution. Lorsque le niveau de phase est incorrect, l'image projetée présente généralement un scintillement horizontal.

Point par point

Mode projetant les images dans leur résolution d'origine.

Rapport hauteur/largeur

Rapport entre la largeur et la hauteur d'une image. Ce rapport est à l'ordinaire de 4:3 pour une image d'ordinateur et de vidéo. Il existe également des images larges avec un rapport hauteur/largeur de 16:9 et 21:9.

Résolution XGA

Résolution de 1.024 × 768 pixels utilisant le signal d'un ordinateur compatible IBM/AT (DOS/V).

RS-232C

Fonction de commande du projecteur à partir d'un ordinateur par les ports RS-232C du projecteur et de l'ordinateur.

Souris sans fil

Fonction permettant de commander la souris d'un ordinateur avec la télécommande fournie.

Sync sur vert

Mode de signal vidéo d'un ordinateur qui chevauche le signal de synchronisation horizontale et verticale vers une broche de signal de couleur verte.

Synchronisation

Synchronise la résolution et le déplacement de phase de deux signaux. Lors de la réception d'une image avec une résolution différente de celle de l'ordinateur, l'image projetée peut être déformée.

Synchronisation automatique

Pour optimiser les images d'ordinateur en réglant automatiquement certaines caractéristiques.

Synchronisation composite

Signal combinant des impulsions de synchronisation horizontale et verticale.





Index

A	
Ajus. écran	36
C	
Câble audio d'ordinateur	11
Câble de contrôle de souris PS/2	15
Câble de contrôle de souris USB	15
Câble DIN-D-sub RS-232C	14
Câble d'ordinateur RVB	11
Capteur de télécommande	21
Capuchon d'objectif	50
Compression et expansion intelligentes	3
Connecteur de système de sécurité Kensington	49
Conversion E/P	28
Cordon d'alimentation	11
Correction numérique keystone a anticrenelage	3
E	
Emetteur de signal de télécommande	8
F	
Filtre à air	46
Filtre à air de rechange	10
Fonction de mise hors tension automatique	39
Fonction d'état	44
Fond	38
G	
GUI (Interface graphique utilisateur)	23
H	
Haut-parleur	7
Horloge	29
I	
Image de démarrage	38
L	
Langue d'affichage sur écran	25
Libérations des pattes de réglage	19
O	
Outils de présentation	43
Ouverture du pointeur laser	5
P	
PDF	6
Phase	29
Plaf + arr.	42
Plafond	19
Poignée de transport	50
Point par point	36
Port de sortie pour entrée 1, 2 OUTPUT pour INPUT 1, 2	7
Port d'entrée 1 INPUT 1	11
Port d'entrée 2 INPUT 2	11
Port RS-232C	14
Prise d'entrée audio pour entrée 1, 2 AUDIO INPUT pour INPUT 1, 2	11
Prise d'entrée vidéo 3 VIDEO INPUT 3	12
Prise d'entrée vidéo-S S-VIDEO INPUT	12
Prise secteur	11
Prises de sortie audio AUDIO OUTPUT	13
Prises d'entrée audio AUDIO INPUT 3	12
R	
Rapport hauteur/largeur	36
Récepteur de souris sans fil	21
Réglage de synchronisation automatique	32
Réglages de l'image	26
Réglages du son	28
Résolution XGA	3
Rétroprojection	19
S	
Sélecteur souris/réglage (MOUSE/ADJ.)	21
Souris sans fil	15
Sync sur vert	51
Synchronisation	32
T	
Télécommande	21
Témoin avertisseur de température	47
Témoin d'alimentation	16
Témoin de remplacement de lampe	47
Touche d'agrandissement (ENLARGE)	34
Touche d'arrêt sur image (FREEZE)	33
Touche de clic droit de souris (R-CLICK)	22
Touche de clic gauche de souris (L-CLICK)	22
Touche d'écran noir (BLACK SCREEN)	37
Touche de menu (MENU)	23
Touche d'entrée (INPUT)	17
Touche de redimensionnement (RESIZE)	36
Touche de rétro-éclairage (LIGHT)	22
Touche de sourdine (MUTE)	17
Touche de synchronisation automatique (AUTO SYNC) ...	32
Touche de validation (ENTER)	23
Touche d'outils (TOOLS)	43
Touche droit à l'erreur (UNDO)	20
Touche GAMMA	35
Touche KEYSTONE	20
Touche pointeur laser (LASER)	22
Touches d'alimentation (ON/OFF)	16
Touches de réglage (▲/▼/◀/▶)	23
Touches de souris (▲/▼/◀/▶)	22
Touches d'intensité sonore (VOLUME +/-)	17
V	
Ventilateur de refroidissement (Entrée d'aération)	46
Ventilateur de refroidissement (Orifice d'aération)	5



SHARP CORPORATION