

# SHARP®



## MODE D'EMPLOI



# MODÉLE PG-C30XU

## PROJECTEUR LCD



Informations importantes



Configuration et branchements



Utilisation



Fonctions pratiques



Maintenance et guide de dépannage



Annexes



# 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-C30XU**

**N° de série:**

Afin de bénéficier de la garantie qui s'applique à votre nouvel appareil LCD SHARP, il est important de remplir aussitôt que possible la CARTE D'ENREGISTREMENT emballée avec le projecteur.

### 1. GARANTIE

Elle vous permet de bénéficier immédiatement de la garantie sur les pièces, le service et la main-d'œuvre, applicable à cet achat.

### 2. ACTE CONSOMMATEUR POUR LA SURETÉ DES PRODUITS

Pour être assuré de recevoir toute notification de sûreté concernant une inspection, une modification ou un rappel que SHARP serait amené à effectuer en vertu de l'Acte pour la sûreté des produits de 1972, VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT L'IMPORTANT CLAUSE «GARANTIE LIMITÉE».

Etats-Unis seulement

**AVERTISSEMENT:** Source lumineuse de grande intensité. Ne pas fixer le faisceau lumineux ou le regarder directement. Veiller particulièrement à éviter que les enfants ne fixent directement le faisceau lumineux.

**AVERTISSEMENT:** Afin d'éviter tout risque d'incendie ou d'électrocution, ne pas exposer cet appareil à la pluie ou à l'humidité.

Consultez le fond de l'appareil.

	<b>ATTENTION</b> RISQUE D'ELECTROCUTION. NE PAS RETIRER LES VIS, A L'EXCEPTION DES VIS DE REPARATION UTILISATEUR SPECIFIEES.	
<b>ATTENTION: POUR EVITER TOUT RISQUE D'ELECTROCUTION, NE PAS RETIRER LE CAPOT. AUCUNE DES PIECES INTERIEURES N'EST REPARABLE PAR L'UTILISATEUR, A L'EXCEPTION DE L'UNITE DE LAMPE. POUR TOUTE REPARATION, S'ADRESSER A UN TECHNICIEN D'ENTRETIEN QUALIFIE.</b>		



L'éclair terminé d'une flèche à l'intérieur d'un triangle indique à l'utilisateur la présence à l'intérieur de l'appareil d'une «tension dangereuse» non isolée ayant une amplitude suffisante pour provoquer une électrocution.



Le point d'exclamation à l'intérieur d'un triangle indique que des instructions de fonctionnement et d'entretien importantes sont détaillées dans les documents fournis avec l'appareil.

**AVERTISSEMENT:** En vertu des Règlements du FCC, tout changement ou modification apporté à l'appareil non autorisé par le fabricant est susceptible d'invalider l'autorité du client d'utiliser cet appareil.

Etats-Unis seulement

## INFORMATION

Les tests effectués sur cet appareil ont montré qu'il est conforme aux limites fixées pour les appareils numériques de classe A en vertu de la section 15 du Règlement du FCC, destinées à apporter une protection raisonnable contre des interférences dommageables en cas de fonctionnement dans un environnement commercial. Cet appareil génère, utilise et peut émettre de l'énergie de fréquences radio. S'il n'est pas installé et utilisé conformément aux instructions du mode d'emploi, il peut occasionner des interférences dommageables dans les communications radio. Il est possible que l'utilisation de cet appareil dans une zone résidentielle occasionne des interférences. Dans ce cas, l'utilisateur doit prendre toutes les mesures qui s'imposent pour faire cesser ces interférences, et ce, à ses propres frais.

Etats-Unis seulement

Le câble d'ordinateur fourni dans le carton doit être utilisé avec l'appareil. Il est prévu pour assurer la conformité de l'appareil avec le contrôle FCC Classe A.

Etats-Unis seulement



# MISES EN GARDE IMPORTANTES



L'énergie électrique peut être utilisée à de nombreuses fins utiles. Ce projecteur a été conçu et fabriqué de manière à assurer votre sécurité. Toutefois, une UTILISATION INCORRECTE PEUT PROVOQUER DES RISQUES D'ÉLECTROCUTION OU D'INCENDIE. Pour ne pas empêcher le bon fonctionnement des dispositifs de sécurité intégrés dans ce projecteur LCD, veuillez observer les règles fondamentales suivantes relatives à son installation, son utilisation et sa réparation. Pour garantir votre protection ainsi que la longue durée d'utilisation de votre projecteur LCD, veuillez, avant utilisation, lire attentivement ces «MISES EN GARDE IMPORTANTES».

## 1. Lire le mode d'emploi

Lire attentivement toutes les instructions concernant la sécurité et la manière de procéder avant de faire fonctionner l'appareil.

## 2. Conserver le mode d'emploi

Conserver le mode d'emploi pour toute référence ultérieure.

## 3. Respecter les avertissements

Respecter tous les avertissements et toutes les instructions indiquées sur le projecteur LCD.

## 4. Suivre les instructions

Toutes les instructions données dans ce mode d'emploi doivent être suivies.

## 5. Nettoyage

Débrancher l'appareil de la prise secteur avant de le nettoyer. Ne pas utiliser de détergent liquide, ni en bombe aérosol. Utiliser un chiffon humide pour le nettoyer.

## 6. Accessoires

Ne pas utiliser d'accessoires non recommandés par le fabricant de l'appareil, ceux-ci pouvant se révéler dangereux.

## 7. Froid et humidité

Ne pas utiliser cet appareil près de l'eau, c'est-à-dire, par exemple près d'une baignoire, d'un lavabo, d'un évier de cuisine ou d'une baignoire, non plus que dans un sous-sol humide ou près d'une piscine, etc.

## 8. Meubles

Ne pas placer l'appareil sur un chariot, un support, un trépied, une console ou une table instable. Il risque, en tombant, de blesser gravement un enfant ou un adulte, et d'être sérieusement endommagé. Utiliser exclusivement un chariot, un support, un trépied, une console ou une table recommandé par le fabricant, ou vendu avec le produit. L'installation de l'appareil doit être réalisée conformément aux instructions du fabricant en utilisant les accessoires de montage agrés par celui-ci.

## 9. Transport

L'ensemble composé de l'appareil et d'un chariot doit être déplacé avec précaution. En cas d'arrêt brusque, de force excessive, d'accélération ou de sol irrégulier, l'équipement et le chariot risquent de se renverser.



## 10. Ventilation

Les fentes et les ouvertures d'aération aménagées sur l'appareil servent à la ventilation. Elles visent à assurer un fonctionnement fiable du projecteur et à le protéger d'une surchauffe. Ces ouvertures ne doivent en aucun cas être obstruées ou recouvertes en plaçant le projecteur LCD sur un lit, un sofa, un tapis ou une autre surface de ce type. Le projecteur LCD ne doit pas non plus être placé dans un meuble encastré tel qu'une bibliothèque si une ventilation adéquate n'a pas été prévue, conformément aux instructions du mode d'emploi.

## 11. Alimentation électrique

Ce projecteur LCD ne doit être alimenté qu'au moyen de la source d'alimentation indiquée sur l'étiquette. En cas d'incertitude quant au type de courant électrique disponible dans votre région d'habitation, consultez votre revendeur ou votre compagnie d'électricité. Pour l'utilisation du projecteur sur batterie ou autres, consultez le mode d'emploi.

## 12. Mise à terre et polarisation

Cet appareil est équipé d'une fiche avec mise à la terre à trois broches, la troisième broche étant destinée à la mise à la terre. Cette fiche ne peut être branchée qu'à une prise de courant avec mise à la terre. Ceci est un dispositif de sécurité. Si vous ne pouvez pas introduire la fiche dans la prise, contactez votre électricien afin de remplacer la prise obsolète. Ne tentez pas de modifier la fiche et d'invalider, ce faisant, sa fonction de sécurité.

## 13. Protection du cordon

Le cordon d'alimentation doit être placé de manière à ce qu'on ne marche pas dessus, et à ne pas être coincé par des objets. Veiller particulièrement à l'état du cordon près de la fiche, de la prise murale et de l'endroit où il sort du produit.

## 14. Foudre

Pour protéger davantage le projecteur contre d'éventuels dégâts causés par la foudre ou lorsqu'on le laisse inutilisé pendant de longues périodes, le débrancher de la prise secteur et déconnecter la totalité du câblage. Ces mesures protégeront le projecteur contre les dégâts causés par la foudre et les pointes de tension.

## 15. Surcharge

Ne pas surcharger les prises murales et les rallonges en y branchant trop d'appareils. Ceci peut provoquer un incendie ou une électrocution.

## 16. Objets et liquides

Ne jamais introduire d'objet par les ouvertures de l'appareil, à l'intérieur de ce projecteur. Celui-ci pourrait en effet entrer en contact avec des parties soumises à une tension électrique, et provoquer un incendie ou une électrocution. Ne jamais renverser de liquide sur l'appareil.

## 17. Réparation

Ne pas tenter de réparer cet appareil vous-même. Une fois le capot ouvert, vous vous exposez en effet à des tensions dangereuses et autres risques. Pour toute réparation, consulter un technicien qualifié.

## 18. Dégâts nécessitant une réparation

Débrancher l'appareil de la prise secteur murale et faire appel aux services d'un technicien qualifié dans les cas suivants:

- Lorsque le cordon ou la prise d'alimentation secteur sont endommagés ou usés.
- Lorsqu'un liquide a été renversé, ou qu'un objet est tombé dans le projecteur.
- Lorsque le projecteur a été exposé à la pluie ou à de l'eau.
- Lorsque le projecteur ne fonctionne pas normalement, bien que toutes les instructions du mode d'emploi aient été suivies. N'effectuer que les réglages indiqués dans le présent mode d'emploi. Si un autre réglage est mal effectué, l'appareil risque d'être endommagé, et sa remise en état de marche normal peut ensuite nécessiter l'intervention d'un technicien qualifié ainsi qu'un important travail de réglage de sa part.
- Lorsque le projecteur LCD est tombé ou a été endommagé d'une manière ou d'une autre.
- Le projecteur LCD doit être réparé lorsque ses performances changent distinctement.

## 19. Pièces de remplacement

Lorsque des pièces doivent être remplacées, s'assurer que le technicien d'entretien utilise les pièces de rechange spécifiées par le fabricant, ayant les mêmes caractéristiques que les pièces originales. L'utilisation de pièces de substitution impropres peut provoquer des électrocutions, un incendie ou d'autres problèmes.

## 20. Contrôle de sécurité

Après toute opération d'entretien ou de réparation sur cet appareil, demander au technicien de procéder aux vérifications de sécurité d'usage, afin de s'assurer du bon état de fonctionnement de l'appareil.

## 21. Installation de l'appareil au mur ou au plafond

L'installation du projecteur au plafond ou sur un mur doit être réalisée conformément aux instructions du fabricant.

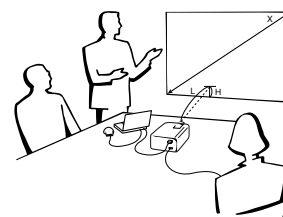
## 22. Chaleur

Le projecteur ne doit jamais être installé à proximité d'un équipement générant de la chaleur comme par exemple un radiateur, un chauffage ou un amplificateur.

# 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

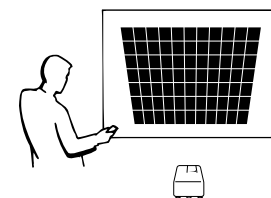
Pour des images de haute qualité avec un minimum de brouillage de points et de parasitage des couleurs.

## 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)

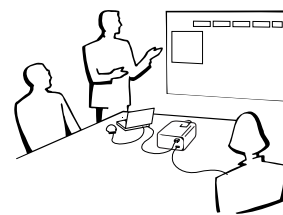


## 6. FONCTION DE DÉPLACEMENT NUMÉRIQUE DE L'IMAGE

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)

# 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
Pour obtenir une assistance SHARP (Etats-Unis seulement) .....	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



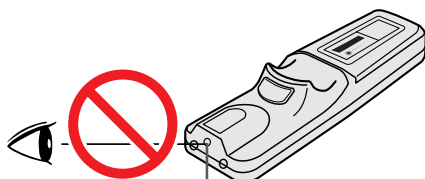
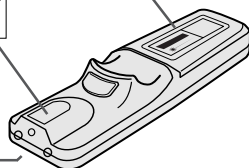




# Conseils sur le fonctionnement

<b>CAUTION</b> LASER RADIATION- DO NOT STARE INTO BEAM WAVE LENGTH : 650nm MAX. OUTPUT : 1mW CLASS II LASER PRODUCT	*COMPLIES WITH 21 CFR SUBCHAPTER J* SHARP ELECTRONICS CORPORATION SHARP PLAZA, MAHWAH, NEW JERSEY 07430 TEL : 1-800-BE-SHARP (U.S.A. ONLY)
	REMOTE CONTROL MODEL NO. : RRHC01579CESA DC9V (1.5VX6PCS) MADE IN CHINA FABRIQUE AU CHINE

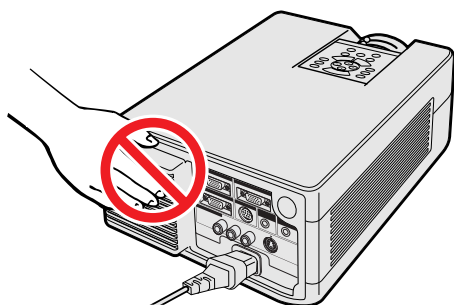
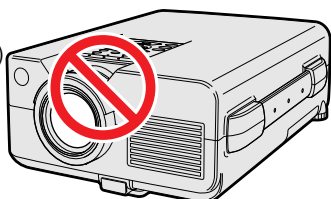
**AVOID EXPOSURE-LASER RADIATION IS EMITTED FROM THIS APERTURE.**



Ouverture du pointeur laser



104°F  
(+ 40°C)  
  
41°F  
(+ 5°C)



## 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 trois 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 41°F et 104°F (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.

## Précautions liées à l'installation du projecteur

Pour réduire le besoin d'entretien et préserver la haute qualité des images, SHARP recommande d'installer ce projecteur dans un endroit exempt d'humidité, de poussière et de fumée de cigarette. Lorsque le projecteur est soumis à ces nuisances, l'objectif et le filtre doivent être nettoyés plus fréquemment. Le filtre doit être remplacé périodiquement et un nettoyage interne du projecteur est requis. Pourvu que le projecteur soit entretenu convenablement de cette façon, son emploi dans un endroit souillé comme ci-dessus ne réduira pas sa durée totale de fonctionnement. Notez que tout nettoyage interne doit être confié à un revendeur de produits industriels LCD Sharp agréé ou à un centre de service.

## 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 4 pouces (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.



TEMP.



LAMPE



## 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-c30xu»
- 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-c30xu»
- 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.



## Pour obtenir une assistance SHARP (Etats-Unis seulement)

Si vous éprouvez des difficultés lors de l'installation ou de l'utilisation de ce projecteur, reportez-vous d'abord à la section «Guide de dépannage» à la page 49. Si vous ne trouvez pas la réponse à votre problème dans ce mode d'emploi, veuillez appeler le numéro vert 1-888-GO-SHARP (1-888-467-4277) pour obtenir une assistance complémentaire. Vous pouvez également nous envoyer un courrier électronique à l'adresse: [lcdsupport@sharplcd.com](mailto:lcdsupport@sharplcd.com).

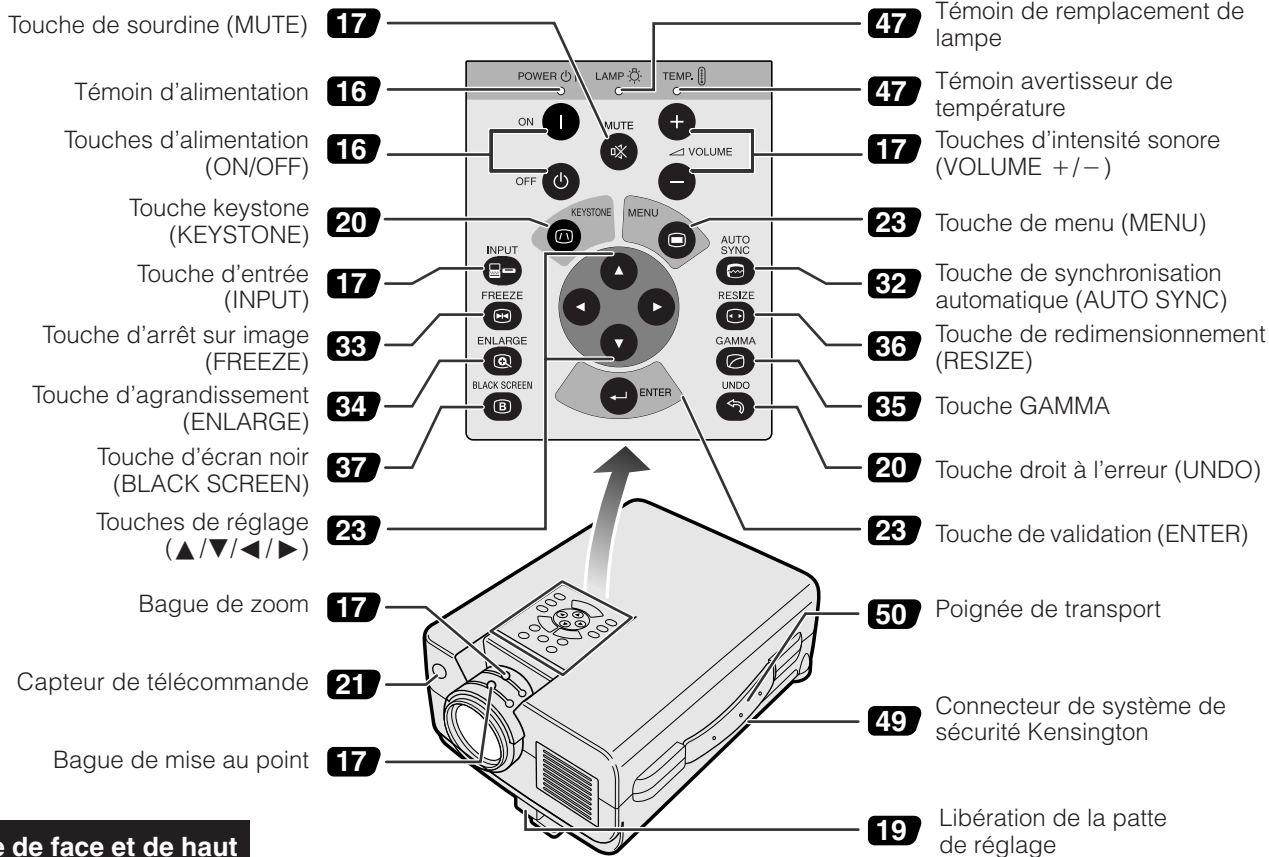
L'adresse de notre site sur le Web est <http://www.sharplcd.com>.



# Nomenclature des organes

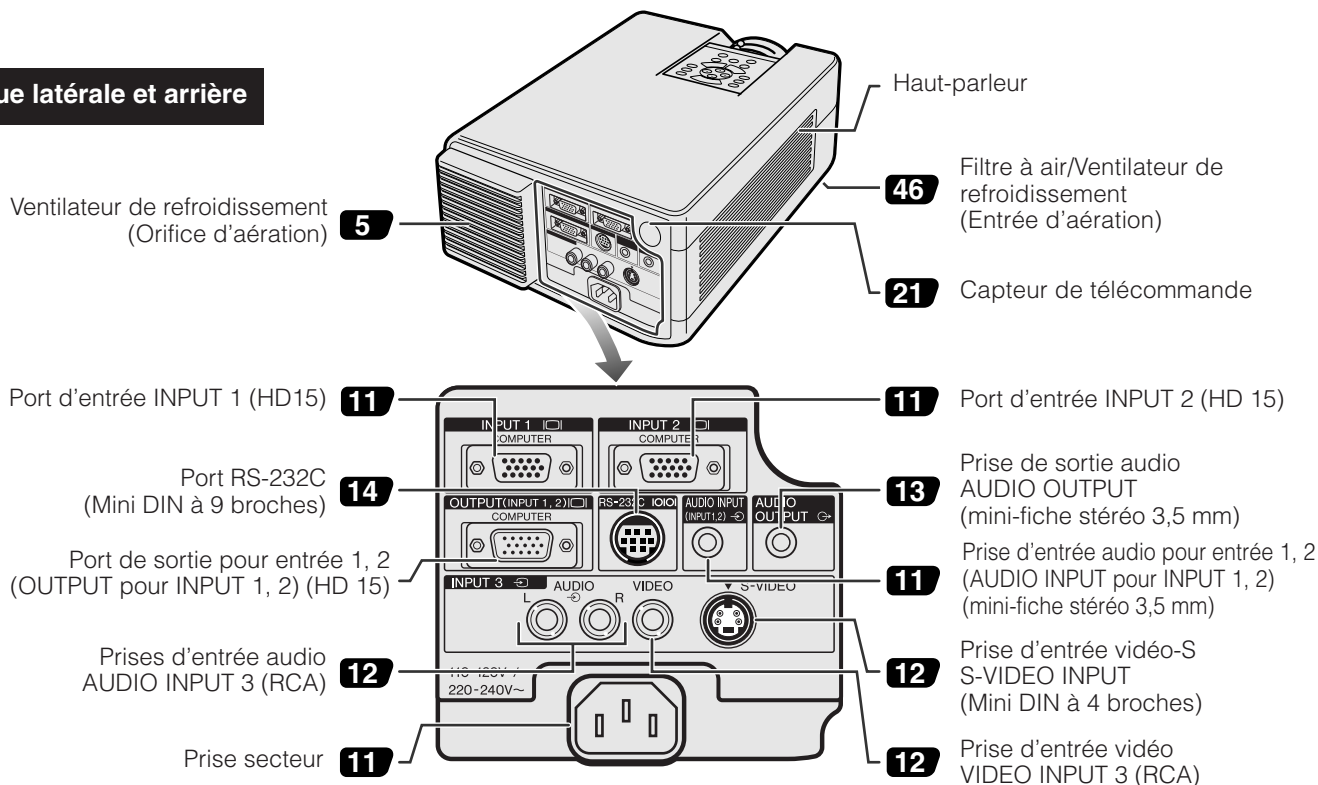
Les chiffres suivant les désignations des pièces font référence aux principales pages de ce mode d'emploi dans lesquelles des explications sont fournies sur le sujet.

## Projecteur



### Vue de face et de haut

### Vue latérale et arrière

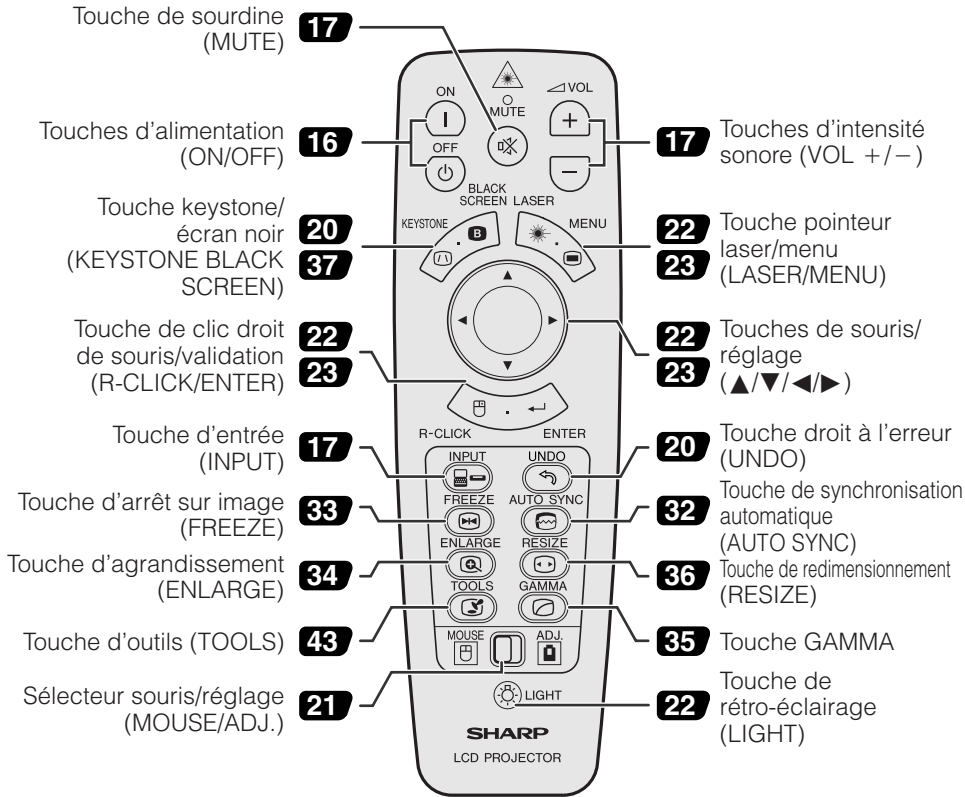




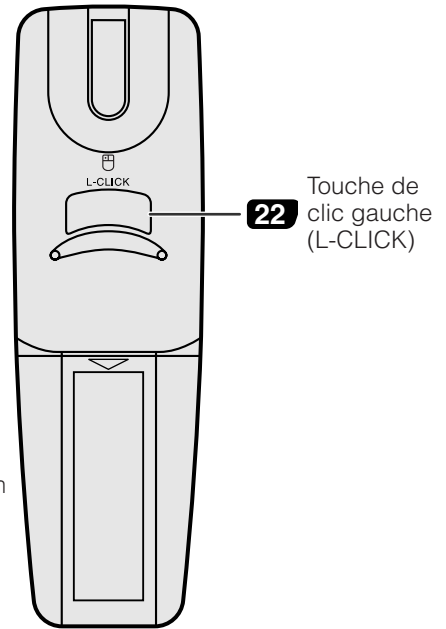


## Télécommande

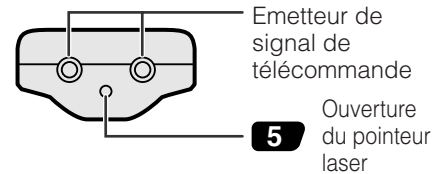
### Vue avant



### Vue arrière



### Vue du dessus

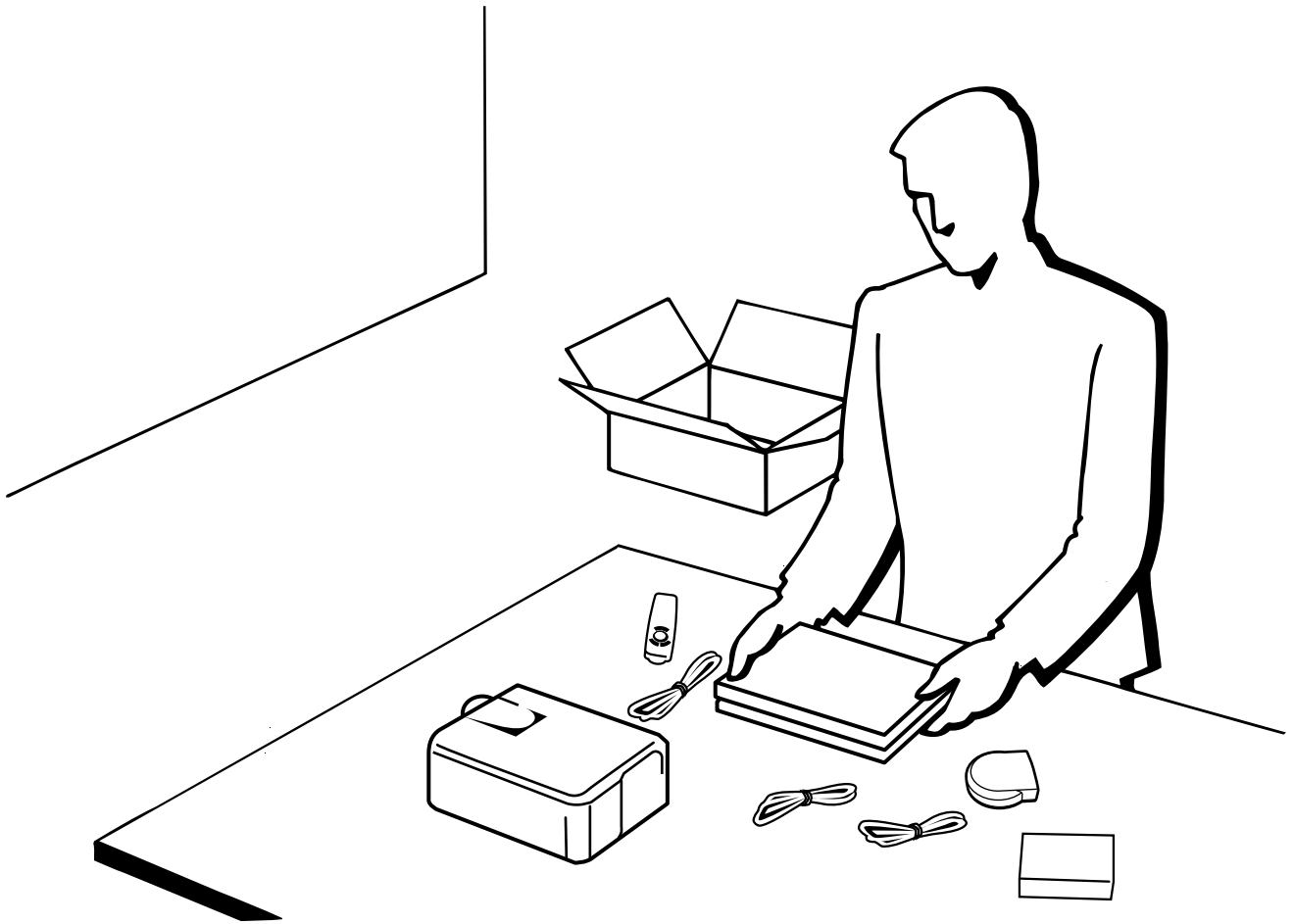


## Mise en place des piles

<p><b>1</b> Faites pression sur la marque de la flèche et glissez le couvercle du logement des piles dans la direction de la flèche.</p>	<p><b>2</b> 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><b>3</b> 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>

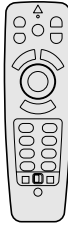


# Configuration et branchements





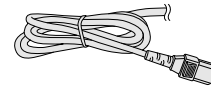
# Accessoires fournis



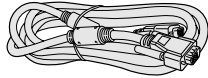
Télécommande  
RRMCG1579CESA



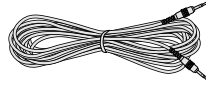
Deux piles de taille AA



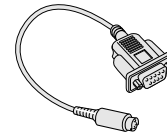
Cordon d'alimentation  
QACCU5013CEZZ



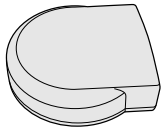
Câble d'ordinateur RVB  
QCNW-5304CEZZ



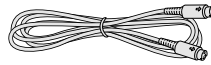
Câble audio d'ordinateur  
QCNW-4870CEZZ



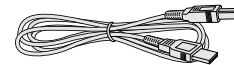
Câble DIN-D-sub RS-232C  
QCNW-5288CEZZ



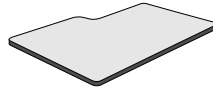
Récepteur de souris sans fil  
RUNTK0673CEZZ



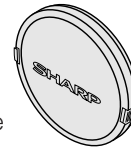
Câble de contrôle de souris PS/2  
QCNW-5113CEZZ



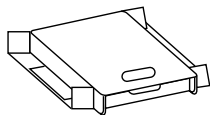
Câble de contrôle de souris USB  
QCNW-5680CEZZ



Filtre à air de rechange  
PFILD0076CEZZ



Capuchon d'objectif  
GCOVH1307CESB



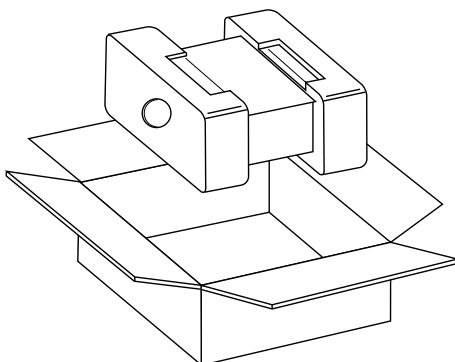
CD-ROM  
UDSKA0021CEN1

Référence rapide du projecteur LCD  
TINS-7025CEZZ



Mode d'emploi du projecteur LCD  
TINS-7023CEZZ

Mode d'emploi du logiciel de  
présentation avancé Sharp  
TINS-7054CEZZ

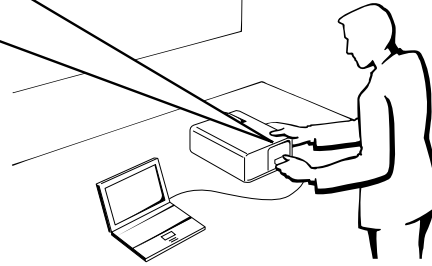
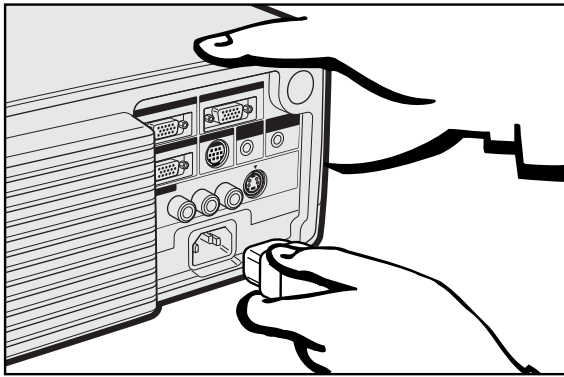




# Branchement du projecteur

## Raccordement du cordon d'alimentation

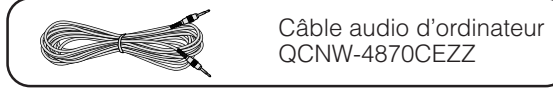
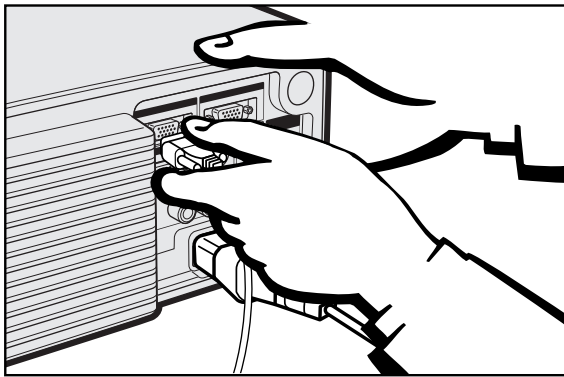
Branchez le cordon d'alimentation fourni dans la prise secteur à l'arrière du projecteur.



## 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.

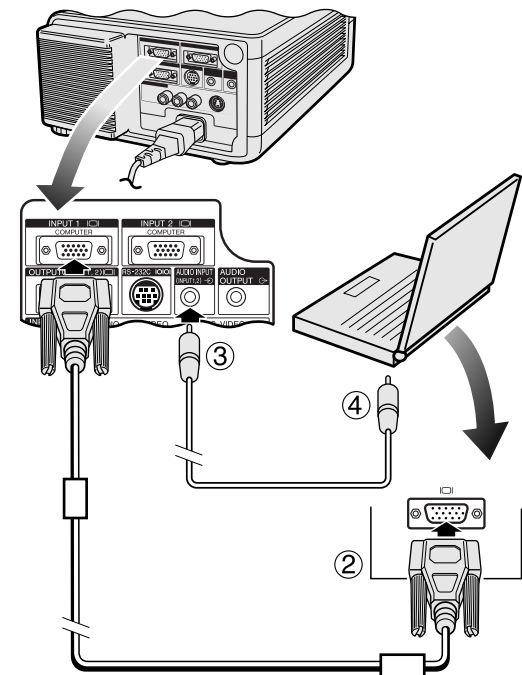
### REMARQUE

- 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 votre revendeur de produits industriels LCD Sharp agréé ou le centre de service 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.

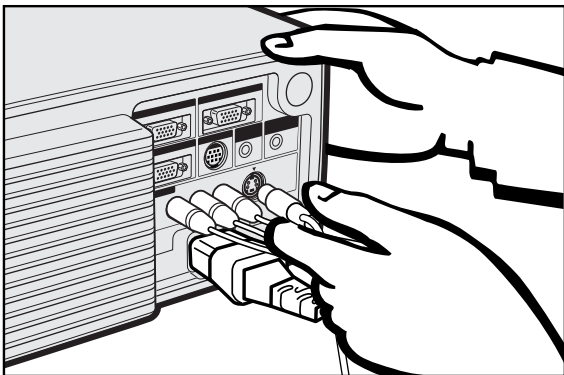
### Branchement du projecteur sur un équipement vidéo

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



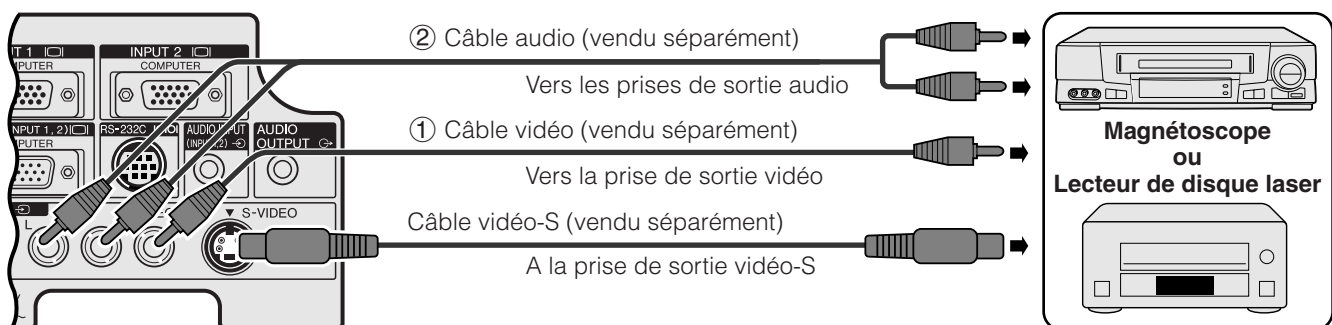
- ① Branchez les connecteurs RCA jaunes à la prise VIDEO INPUT 3 jaune du projecteur et la prise de sortie vidéo à la source vidéo.
- ② Pour utiliser le système audio intégré, branchez les connecteurs RCA rouge et blanc aux prises AUDIO INPUT 3 rouge et blanche correspondantes du projecteur et aux prises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

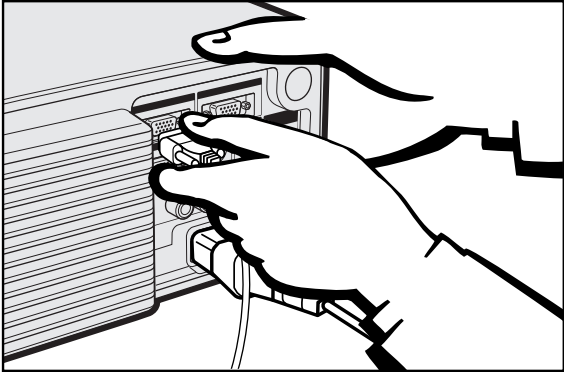






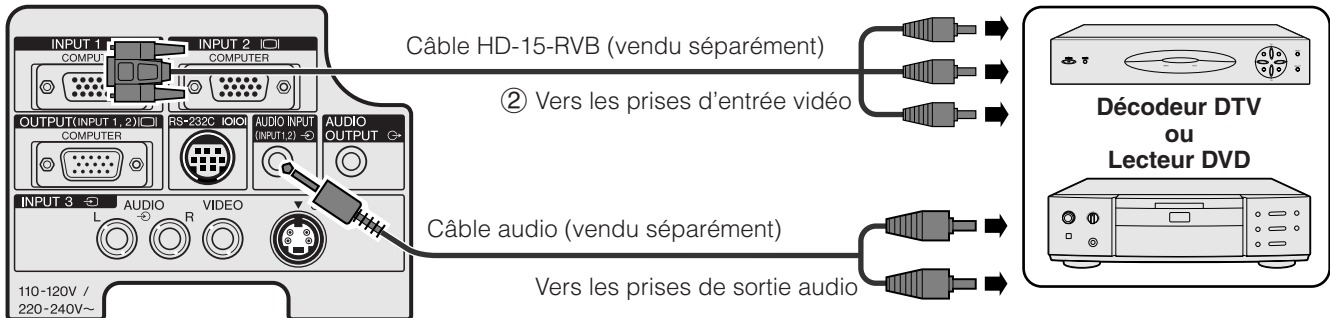
## Branchement du projecteur

### Vers un décodeur DTV ou un lecteur DVD

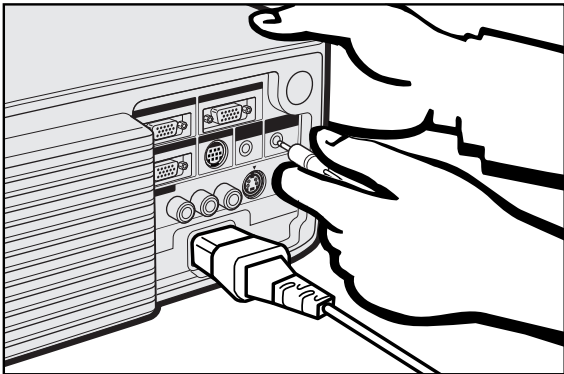


- ① Branchez une des extrémités du câble HD-15-RVB au port INPUT 1 ou 2 du projecteur.
- ② Branchez l'autre extrémité aux prises correspondantes sur la source vidéo.
- ③ Pour utiliser le système audio intégré, branchez une extrémité du câble audio (vendu séparément) à la prise AUDIO INPUT pour INPUT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

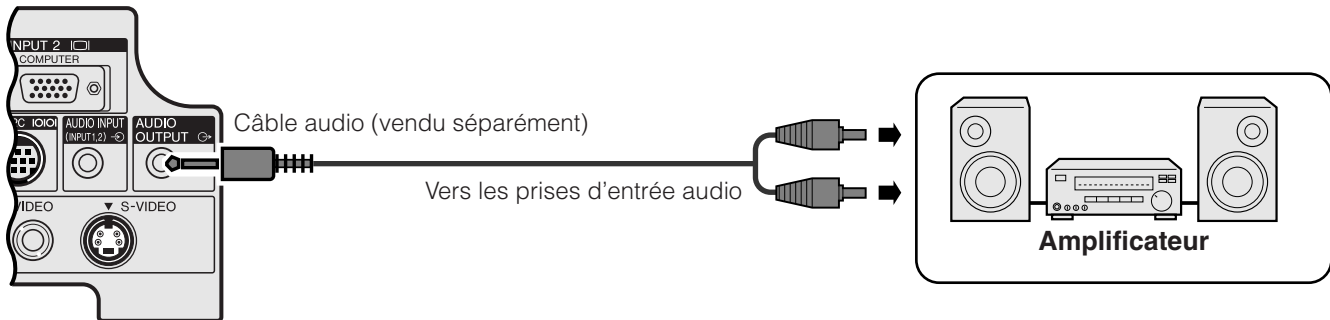


#### ATTENTION

- 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.

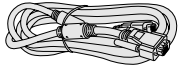




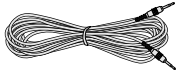
## Branchement du projecteur

### Connexion au port RS-232C

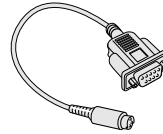
Lorsque le port RS-232C du projecteur est raccordé à un ordinateur avec un câble RS-232C (Modem nul, type croisé, vendu séparément), l'ordinateur peut servir pour contrôler le projecteur et vérifier son état de fonctionnement. Reportez-vous aux pages 52 et 53 pour plus de détails.



Câble d'ordinateur RVB  
QCNW-5304CEZZ

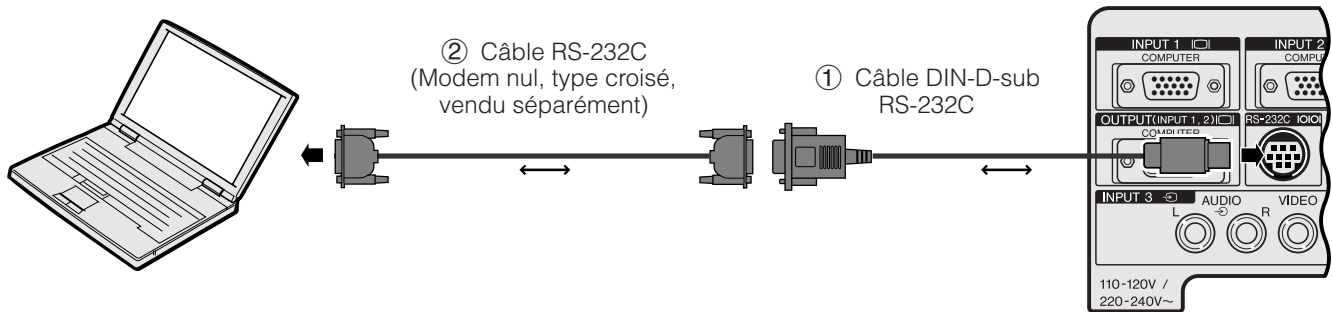


Câble audio d'ordinateur  
QCNW-4870CEZZ



Câble DIN-D-sub  
RS-232C  
QCNW-5288CEZZ

- 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 votre revendeur de produits industriels LCD Sharp agréé ou le centre de service le plus proche.

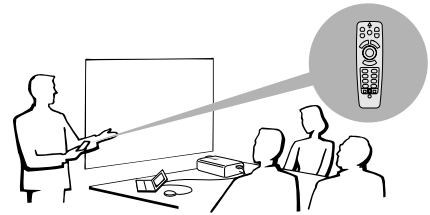




## Branchement du projecteur

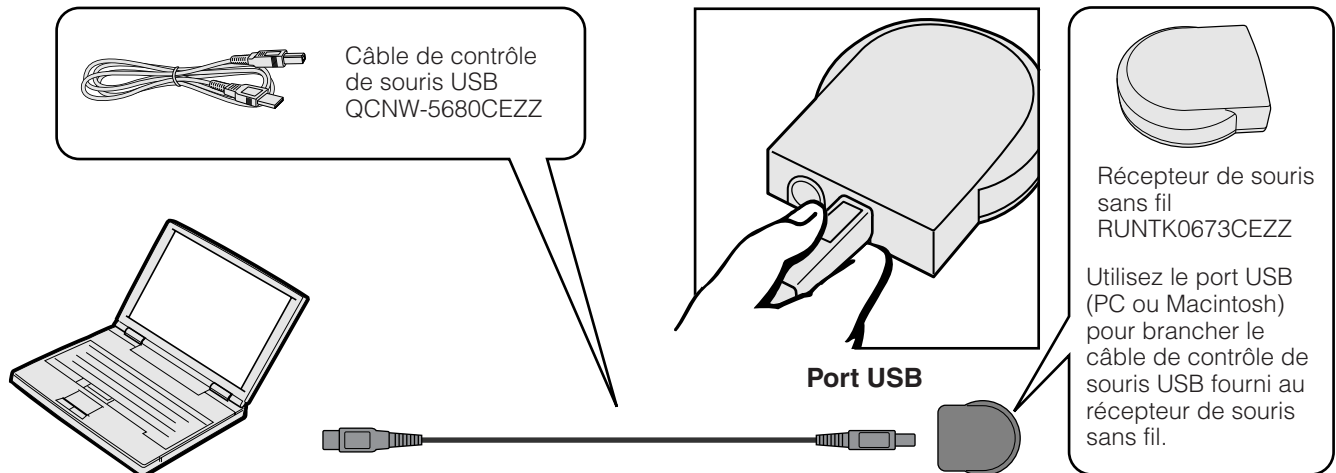
### Connexion du récepteur de la souris sans fil

Vous pouvez utiliser la télécommande comme souris sans fil.



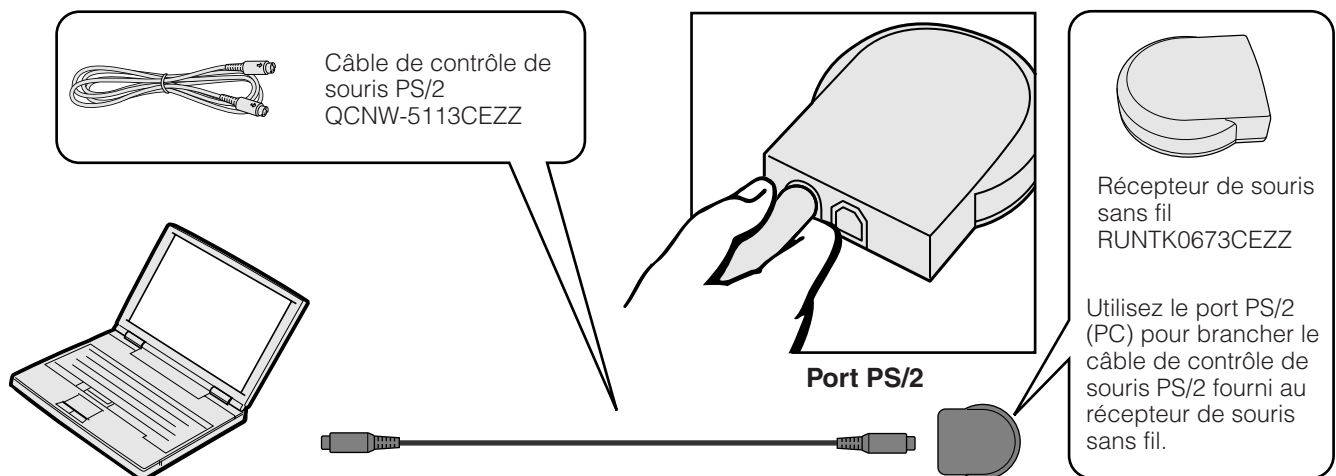
### Connexion à un port USB sur un ordinateur PC ou Macintosh

- 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

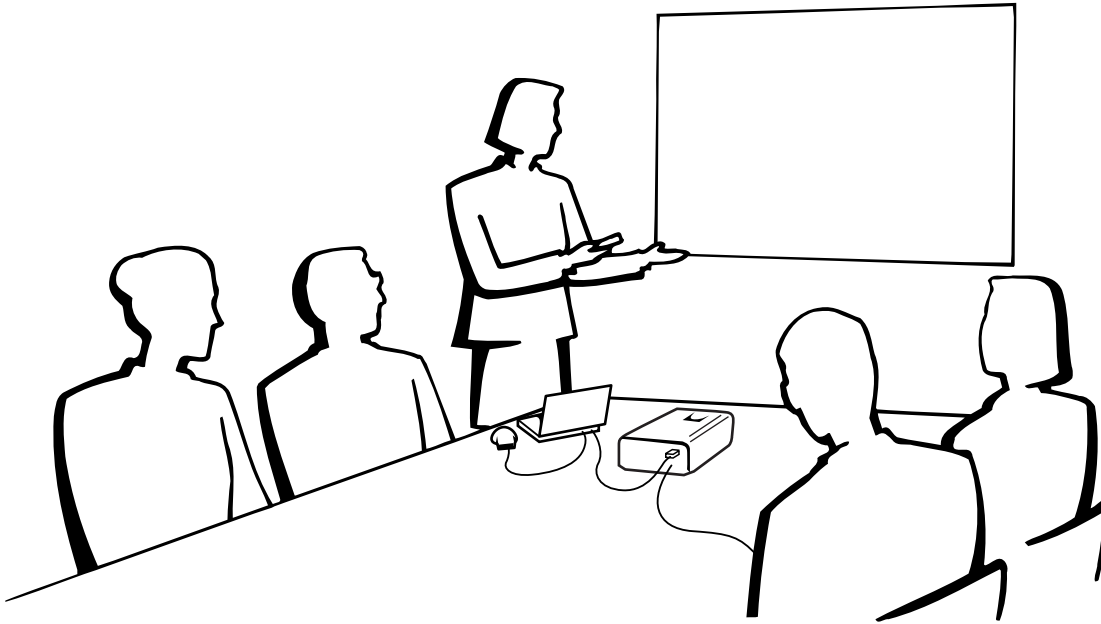
- Ne branchez et ne débranchez pas les câbles de contrôle de la souris de l'ordinateur lorsque celui-ci est sous tension. Cela pourrait endommager l'ordinateur.
- Ne branchez pas à la fois le câble de contrôle de souris PS/2 et USB au récepteur de souris sans fil.

#### REMARQUE

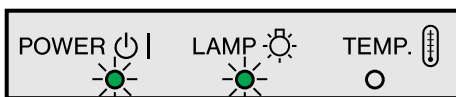
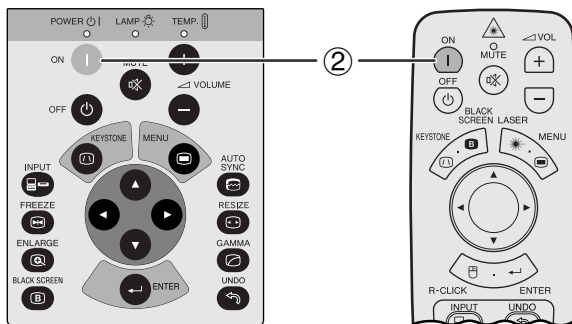
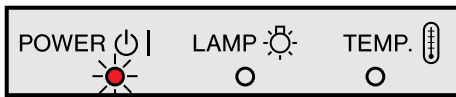
- Les fonctions de souris sans fil permettent de faire fonctionner des ordinateurs compatibles avec les systèmes de souris PS/2 ou USB.



# 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 peu 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.

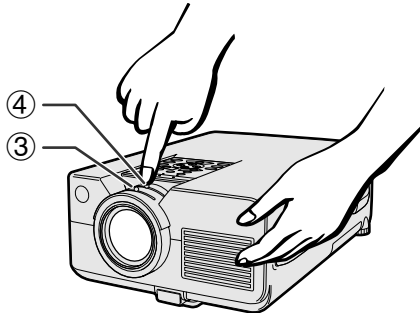
**Témoin vert clignotant:** Préchauffage de la lampe.

**Témoin rouge:** La lampe doit être remplacée.



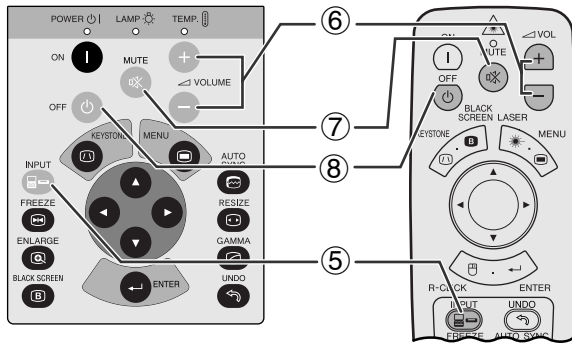


## Démarches de base

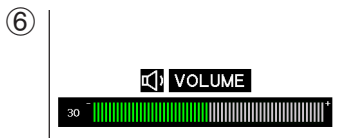
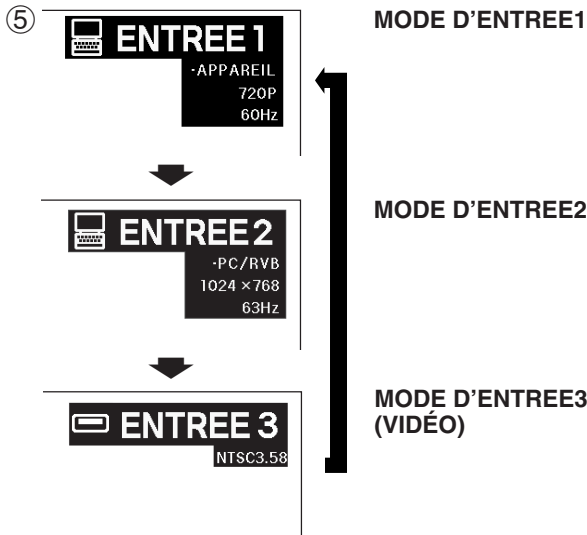


③ Glissez la bague de zoom. L'image peut être ajustée jusqu'à la taille souhaitée dans les limites de la portée du zoom.

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



### EXEMPLE



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 préréglé, «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.







# 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.

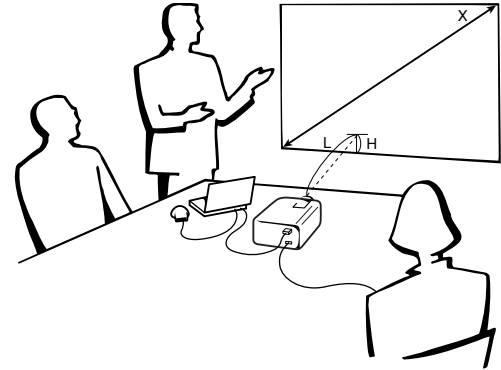
Déplacez le projecteur vers l'avant ou l'arrière si les bords de l'image sont déformés.

## 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			Distance de projection (L)		Distance du centre d'objectif au bord inférieur de l'image (H)
Diag.	Largeur	Hauteur	Maximum	Minimum	
300"	240"	180"	46' 4" (14,0 m)	35' 4" (10,8 m)	17 29/32" (45,5 cm)
200"	160"	120"	30' 7" (9,3 m)	23' 6" (7,2 m)	11 29/32" (30,2 cm)
150"	120"	90"	23' 1" (7,0 m)	17' 8" (5,4 m)	9" (22,8 cm)
100"	80"	60"	15' 6" (4,7 m)	11' 11" (3,6 m)	6 3/32" (15,5 cm)
84"	67"	50"	13" (4,0 m)	9' 11" (3,0 m)	5 3/32" (13,0 cm)
72"	58"	43"	11' 1" (3,4 m)	8' 6" (2,6 m)	4 13/32" (11,2 cm)
60"	48"	36"	9' 3" (2,8 m)	7' 1" (2,2 m)	3 45/64" (9,4 cm)
40"	32"	24"	6' 1" (1,9 m)	4' 8" (1,4 m)	2 13/32" (6,1 cm)

Formule pour calcul de dimension d'image et de distance de projection

$$y_1 = 0,1533x + 0,1057$$

$$y_2 = 0,118x + 0,0048$$

$$y_3 = 0,0592x + 0,1134$$

x: Dimension de l'image (diag.) (pouces)

y<sub>1</sub>: Distance de projection maximum (pieds)

y<sub>2</sub>: Distance de projection minimum (pieds)

y<sub>3</sub>: Distance du centre d'objectif au bord inférieur de l'image (H) (pouces)

## REMARQUE

- Une marge d'erreur de ± 3 % est tolérée dans la formule ci-dessus.

## Mode LARGE (16:9)

Dimension de l'image			Distance de projection (L)		Distance du centre d'objectif au bord inférieur de l'image (H)
Diag.	Largeur	Hauteur	Maximum	Minimum	
300"	261"	147"	49' 6" (15,1 m)	38' (11,6 m)	-5" (-12,7 cm)
200"	174"	98"	33' (10,1 m)	25' 4" (7,7 m)	-3 11/32" (-8,5 cm)
150"	131"	74"	24' 10" (7,6 m)	19' (5,8 m)	-2 33/64" (-6,4 cm)
133"	116"	65"	22' (6,7 m)	16' 10" (5,1 m)	-2 15/64" (-5,7 cm)
106"	92"	52"	17' 7" (5,4 m)	13' 5" (4,1 m)	-1 25/32" (-4,5 cm)
100"	87"	49"	16' 9" (5,1 m)	12' 10" (3,9 m)	-1 43/64" (-4,3 cm)
92"	80"	45"	15' 3" (4,6 m)	11' 8" (3,6 m)	-1 35/64" (-3,9 cm)
84"	73"	41"	14' (4,3 m)	10' 9" (3,3 m)	-1 13/32" (-3,6 cm)
72"	63"	35"	12' (3,7 m)	9' 2" (2,8 m)	-1 7/32" (-3,1 cm)
60"	52"	29"	9' 11" (3,0 m)	7' 7" (2,3 m)	-1 1/64" (-2,6 cm)
40"	35"	20"	6' 7" (2,0 m)	5' (1,5 m)	-1 1/16" (-1,7 cm)

Formule pour calcul de dimension d'image et de distance de projection

$$y_1 = 0,1647x + 0,1020$$

$$y_2 = 0,1266x + 0,0312$$

$$y_3 = -0,0166x - 0,0188$$

x: Dimension de l'image (diag.) (pouces)

y<sub>1</sub>: Distance de projection maximum (pieds)

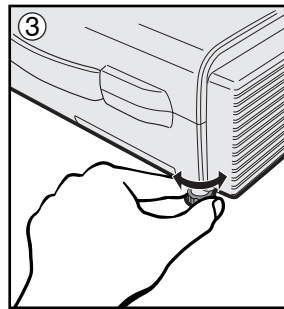
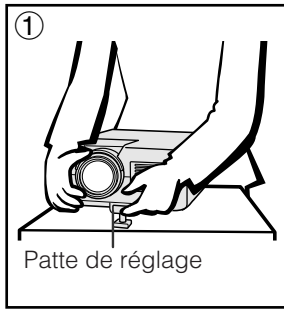
y<sub>2</sub>: Distance de projection minimum (pieds)

y<sub>3</sub>: Distance du centre d'objectif au bord inférieur de l'image (H) (pouces)

## REMARQUE

- Une marge d'erreur de ± 3 % est tolérée dans la formule ci-dessus.
- 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.

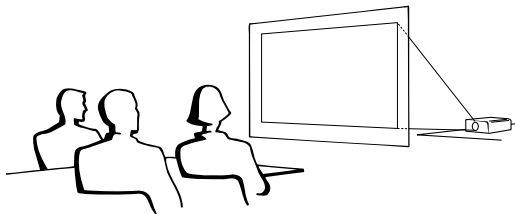
#### ATTENTION

- 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

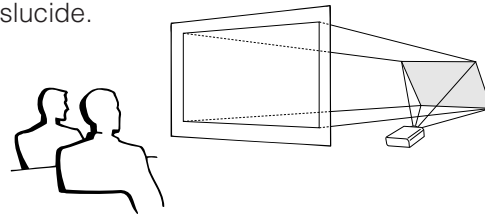
#### Rétroprojection

- 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

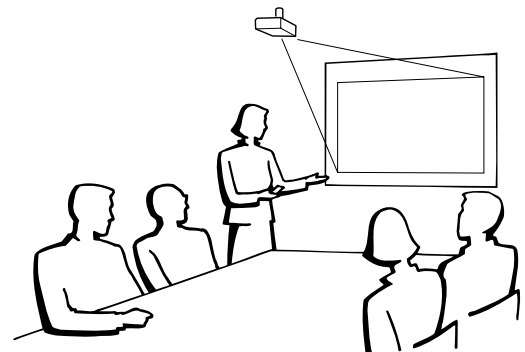
- Une qualité optimale d'image peut être obtenue lorsque le projecteur est placé à la perpendiculaire par rapport à l'écran avec les quatre pattes à plat et de niveau.

#### 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

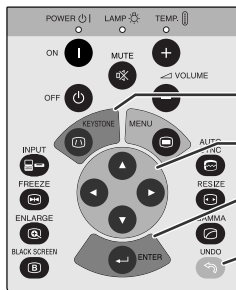
- Nous vous recommandons l'utilisation du support de montage au plafond en option Sharp pour ce type d'installation.
- Avant de monter le projecteur au plafond, prenez contact avec votre revendeur de produits industriels LCD Sharp agréé ou le centre de service le plus proche afin d'en obtenir le support (vendu séparément) de montage au plafond recommandé. (Support de montage au plafond AN-XGCM53 et tube-rallonge AN-EP101AP pour AN-XGCM53.)
- 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.)



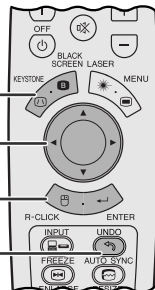


## Configuration de l'écran

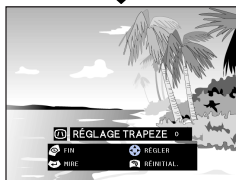
### Projecteur



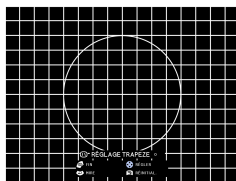
### Télécommande



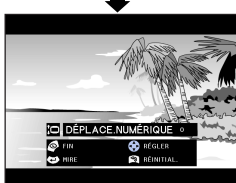
### Affichage sur écran (Exemple: image 4:3 NORMAL)



### ② Mire



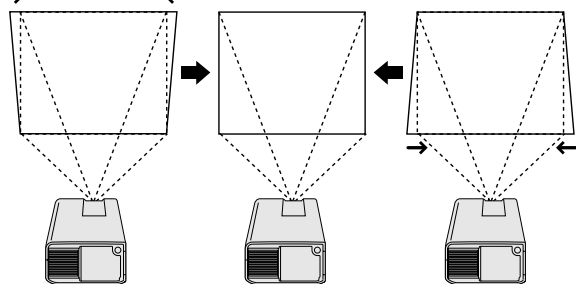
### Affichage sur écran (Exemple: image 16:9 LARGE)



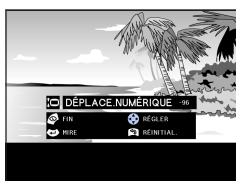
### Correction numérique Keystone

En appuyant sur ▲  
à l'étape ②

En appuyant sur ▼  
à l'étape ②



### Déplacement numérique



ou



Appuyez sur ▲.

Appuyez sur ▼.

## 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.)

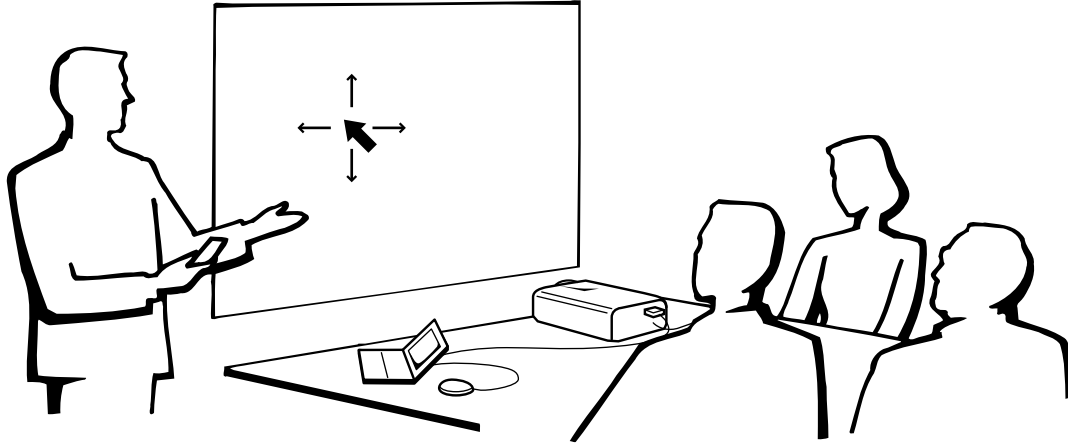
### REMARQUE

- 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).





# Fonctionnement de la souris sans fil avec la télécommande

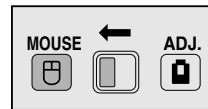


## Utilisation de la télécommande comme souris sans fil

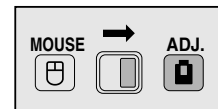
La télécommande est dotée des trois fonctions suivantes:

- Commande du projecteur
- Souris sans fil
- Pointeur laser

### Sélecteur MOUSE/ADJ. (Télécommande)



Souris sans fil  
Pointeur laser



Commande du projecteur

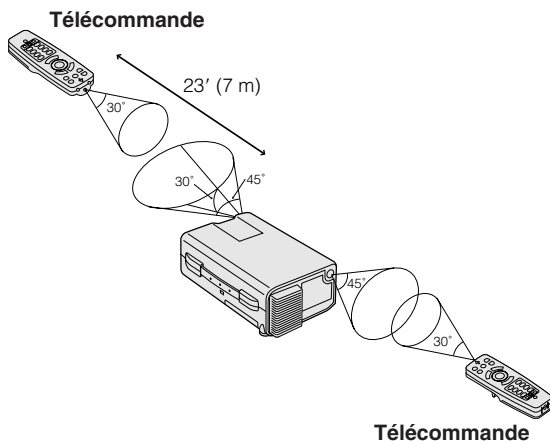
## Mise en place de la télécommande et du récepteur souris

- 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.

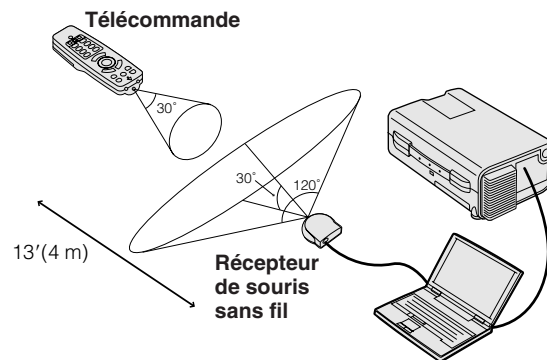
### REMARQUE

- 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



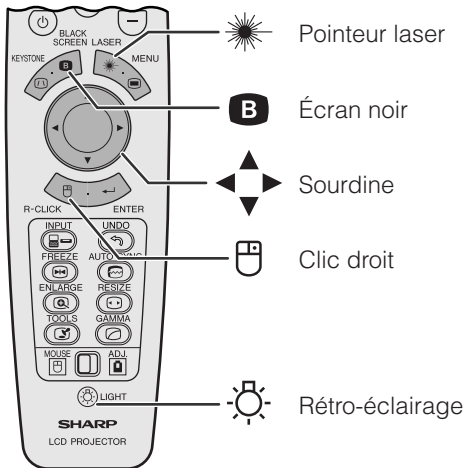
## Utilisation de la souris sans fil



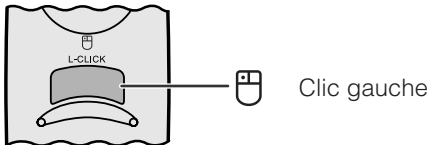


## Touches actives en mode MOUSE

### Télécommande (Vue avant)



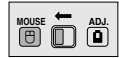
### Télécommande (Vue arrière)



## 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**.

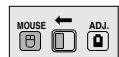
## Utilisation de la télécommande dans une pièce sombre

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	Marche (Rouge)	
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

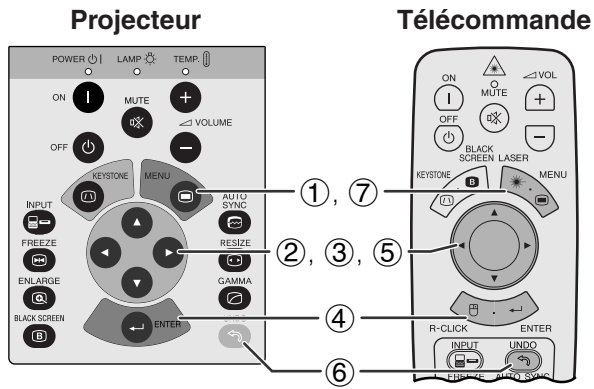
- Par sécurité, le pointeur laser s'éteint automatiquement après une minute d'utilisation continue. Pour l'activer, relâchez **LASER** (☀) et appuyez de nouveau.







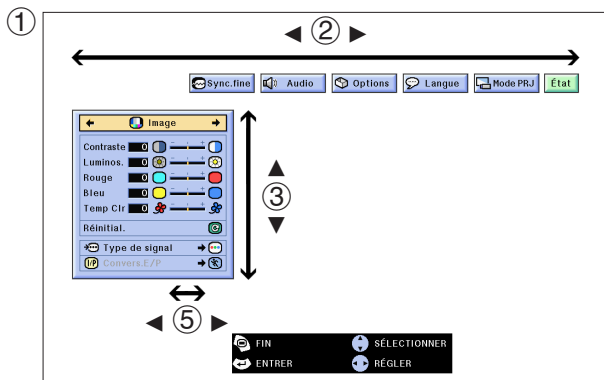
# Utilisation des écrans de menu GUI (Interface graphique utilisateur)



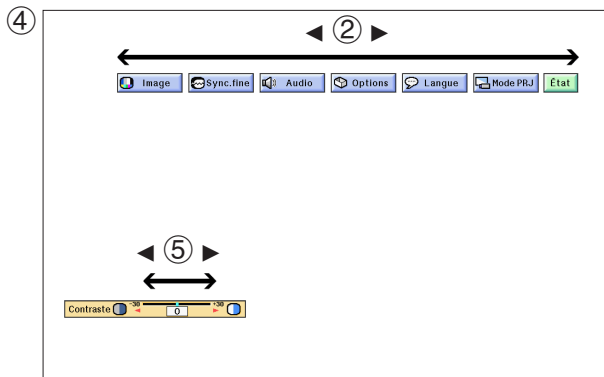
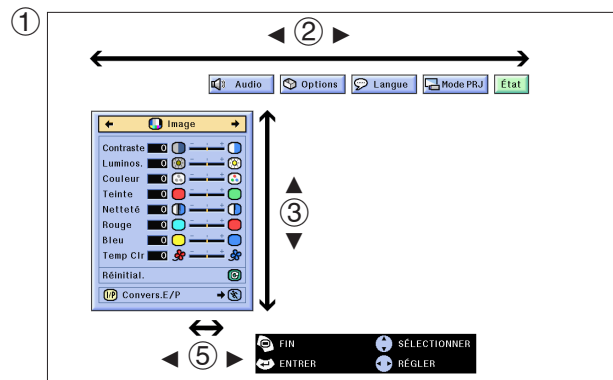
Ce projecteur possède deux jeux d'écrans de menu (ENTREE 1 ou 2 et ENTREE 3) qui vous permettent de régler l'image et de modifier les différents réglages du projecteur. Ces écrans du menu sont opérationnels à partir du projecteur ou de la télécommande avec les touches ci-dessous.

## (GUI) Affichage sur écran

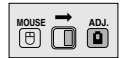
### Mode ENTREE 1 ou 2 (PC/RVB)



### 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

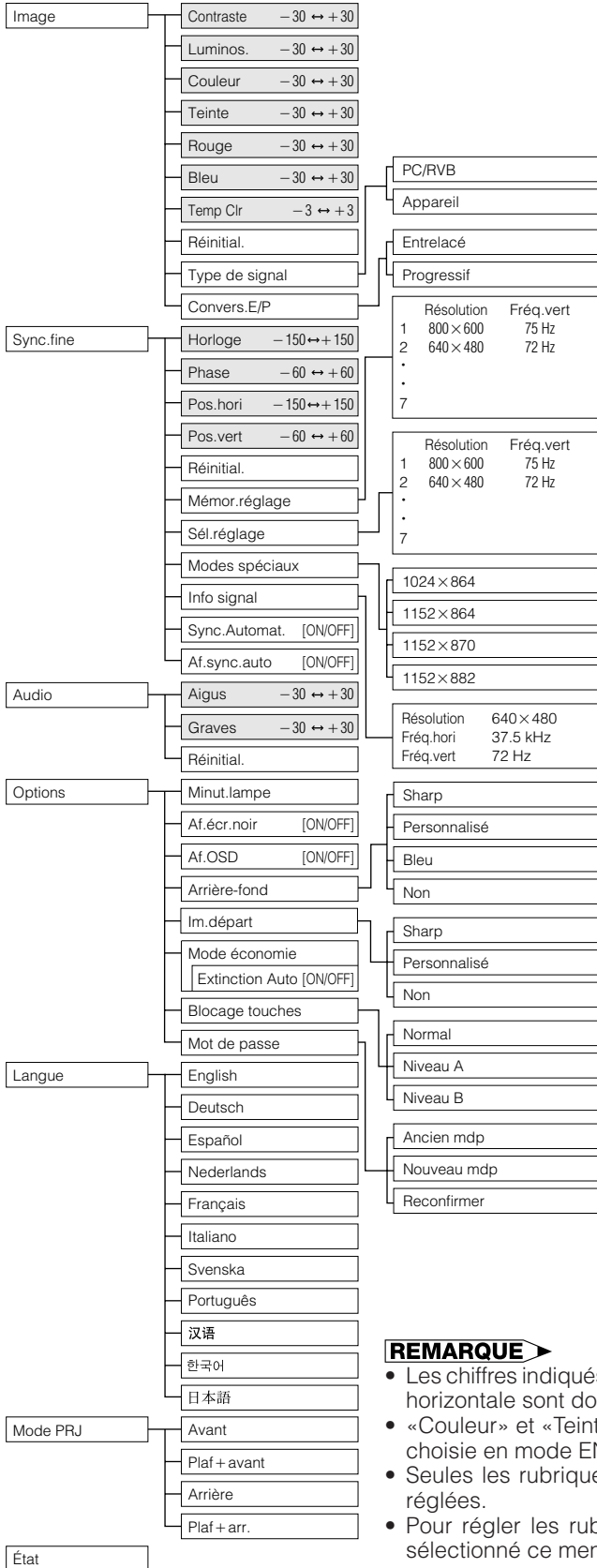
- Pour les détails sur l'écran du menu, reportez-vous aux tableaux de la page suivante.





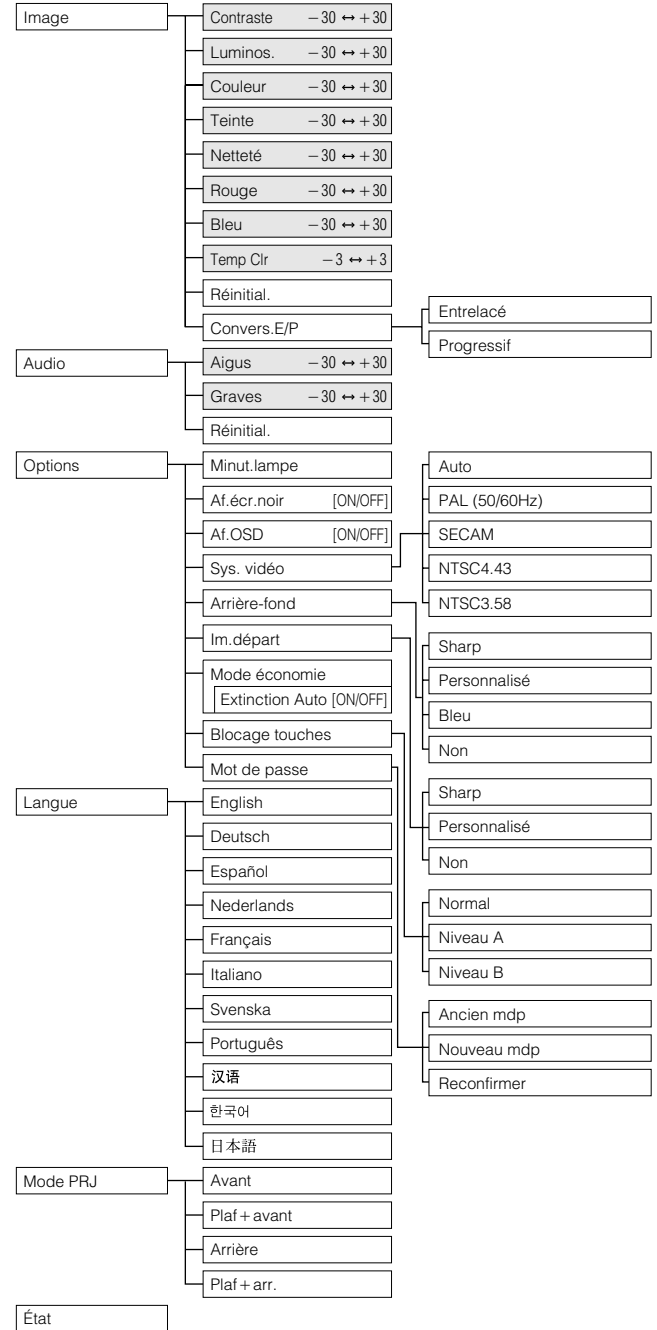
## Rubriques de la barre de menu en mode ENTREE 1 ou ENTREE 2

### Menu principal



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

### Menu principal



### REMARQUE

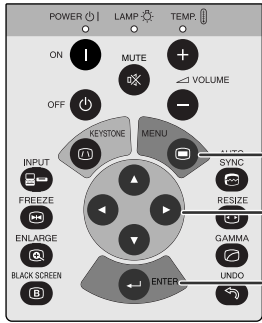
- Les chiffres indiqués ci-dessus pour la résolution, la fréquence verticale et la fréquence horizontale sont donnés simplement à titre de référence.
- «Couleur» et «Teinte» apparaissent uniquement quand l'entrée en composantes est choisie en mode ENTREE 1 ou 2.
- Seules les rubriques mises en évidence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



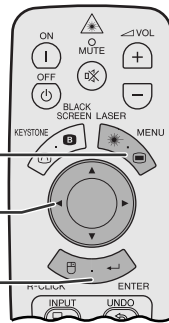


# Sélection de la langue d'affichage sur écran

## Projecteur

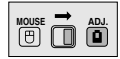


## Télécommande



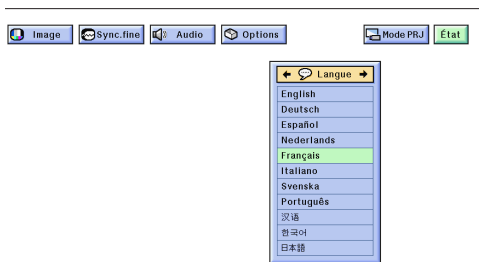
L'anglais est la langue pré-réglée pour l'affiche sur l'écran. La langue peut être réglée sur l'anglais, l'allemand, l'espagnol, le hollandais, le français, l'italien, le suédois, le portugais, le chinois, le coréen ou le japonais.

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



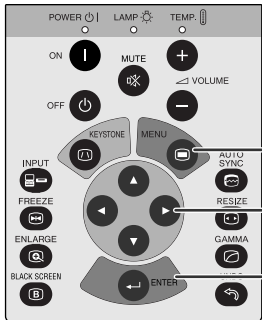
- ① Appuyez sur **MENU**.
- ② Appuyez sur ◀/▶ pour sélectionner «Langue».
- ③ Appuyez sur ▲/▼ pour sélectionner la langue souhaitée.
- ④ Appuyez sur **ENTER** pour mémoriser le réglage. L'affichage sur écran est alors programmé pour afficher dans la langue sélectionnée.
- ⑤ Pour sortir du menu GUI, appuyez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

## (GUI) Affichage sur écran

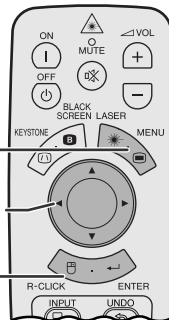


# Sélection du mode du système d'entrée vidéo (mode ENTREE 3 (VIDÉO) seulement)

## Projecteur

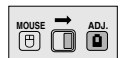


## Télécommande



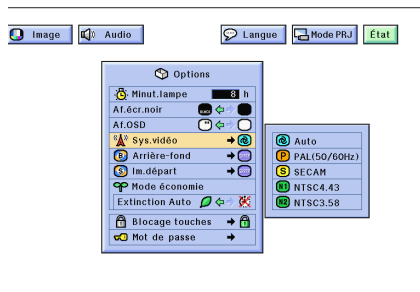
Le mode du système d'entrée vidéo a été pré-réglé sur «Auto». Il peut toutefois être modifié pour un autre système spécifique, si le mode sélectionné n'est pas compatible avec l'appareil audio-visuel branché.

(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



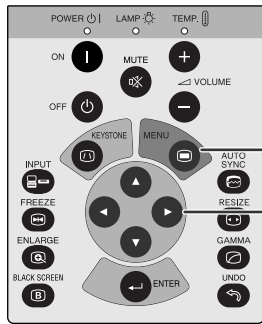
### REMARQUE

- 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.

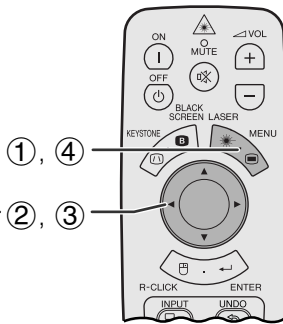


# Réglages de l'image

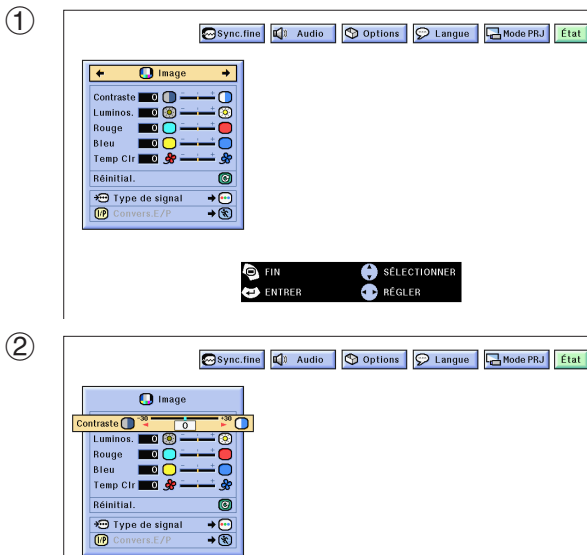
## Projecteur



## Télécommande



### (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.

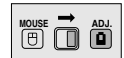
### Description des rubriques de réglage

Rubrique sélectionnée	Touche ◀	Touche ▶
<b>Contraste</b>	Pour diminuer le contraste	Pour augmenter le contraste
<b>Luminos.</b>	Pour diminuer la luminosité	Pour augmenter la luminosité
<b>Couleur</b>	Pour une moindre intensité des couleurs	Pour une plus grande intensité des couleurs
<b>Teinte</b>	Les tons chair deviennent plus violets	Les tons chair deviennent plus verts
<b>Netteté</b>	Pour atténuer la netteté	Pour accentuer la netteté
<b>Rouge</b>	Pour un rouge moins intense	Pour un rouge plus intense
<b>Bleu</b>	Pour un bleu moins intense	Pour un bleu plus intense
<b>Réinitial.</b>	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**.

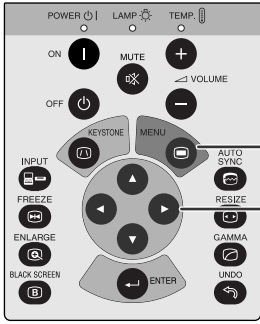
### REMARQUE

- 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)».

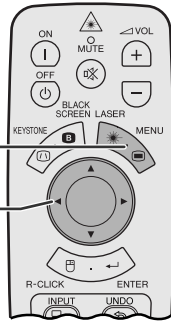




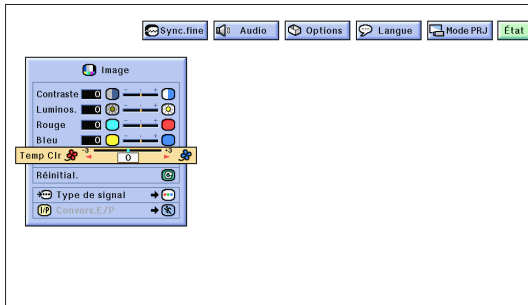
## Projecteur



## 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 	+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.**)

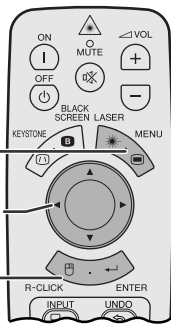


- ① Appuyez sur **MENU**. La barre de menu et l'écran de menu «Image» apparaissent. Le guide de fonctionnement GUI est également affiché.
- ② Appuyez sur ▲/▼ pour sélectionner «Temp Clr».
- ③ Appuyez sur ◀/▶ pour déplacer le repère (●) de la rubrique de réglage sélectionnée au réglage souhaité.
- ④ Pour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

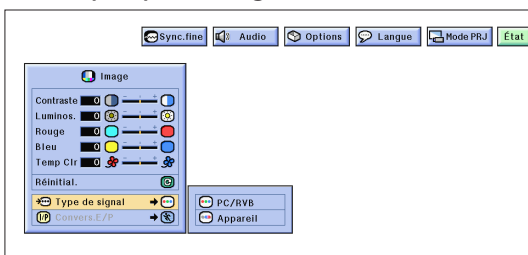
## Projecteur



## Télécommande



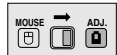
### (GUI) Affichage sur écran



## 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**.

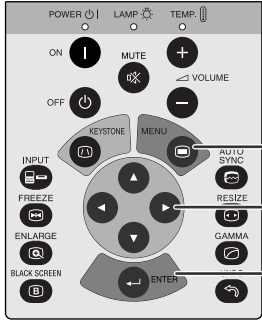




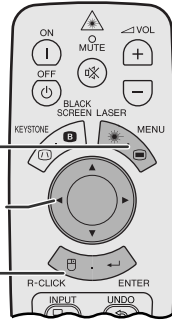


## Réglages de l'image

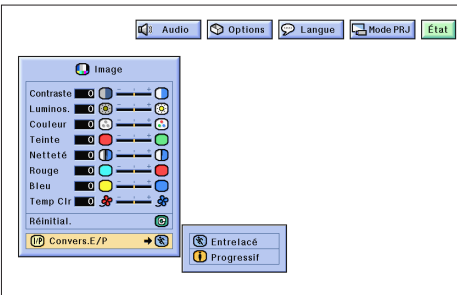
### Projecteur



### 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.

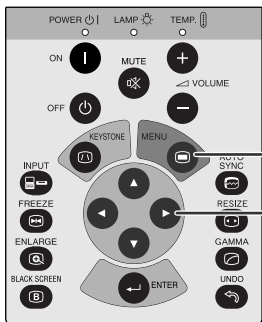
## Mode Progressif

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.

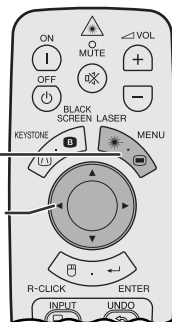


## Réglages du son

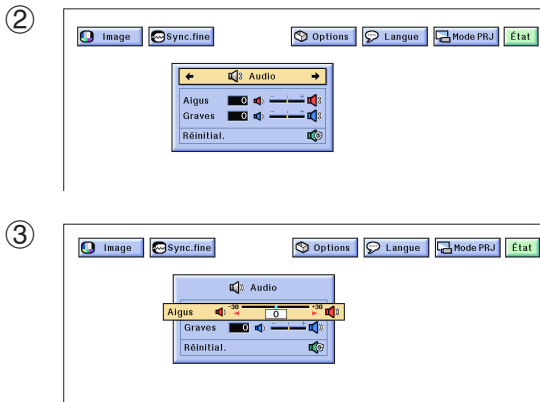
### Projecteur



### Télécommande



### (GUI) Affichage sur écran

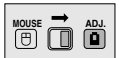


Le système audio du projecteur a été pré-réglé en usine aux valeurs standard. Cependant vous pouvez modifier ces réglages pour qu'ils conviennent à vos préférences en ajustant les rubriques de réglage audio suivantes.

### Description des rubriques de réglage

Rubrique sélectionnée	Touche ◀	Touche ▶
<b>Aigus</b>	Pour atténuer les aigus	Pour accentuer les aigus
<b>Graves</b>	Pour atténuer les graves	Pour accentuer les graves
<b>Réinitial.</b>	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

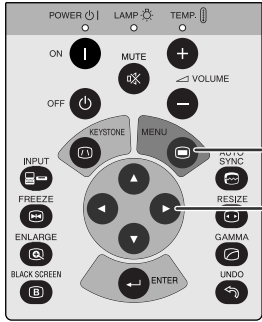
- Pour réinitialiser toutes les rubriques de réglage, sélectionnez «Réinitial.» sur l'écran de menu «Audio» et appuyez sur **ENTER**.



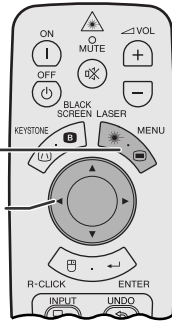


# Réglage de l'image de l'ordinateur (mode ENTREE 1 ou 2 seulement)

## 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.

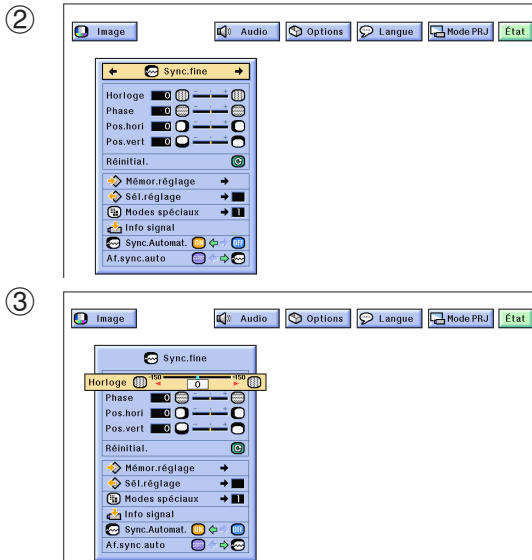
### Description des rubriques de réglage

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

### REMARQUE

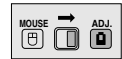
- L'image de l'ordinateur peut être facilement réglée en appuyant sur **AUTO SYNC** (🔄). Voir page 32 pour plus de détails.

### (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

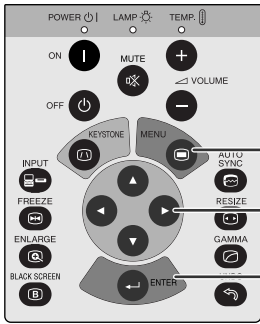
- Pour réinitialiser toutes les rubriques de réglage, sélectionnez «Réinitial.» sur l'écran de menu «Sync.fine» et appuyez sur **ENTER**.



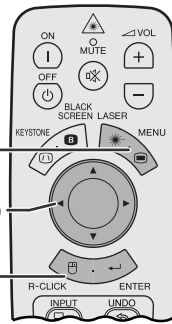


## Réglage de l'image de l'ordinateur (mode ENTREE 1 ou 2 seulement)

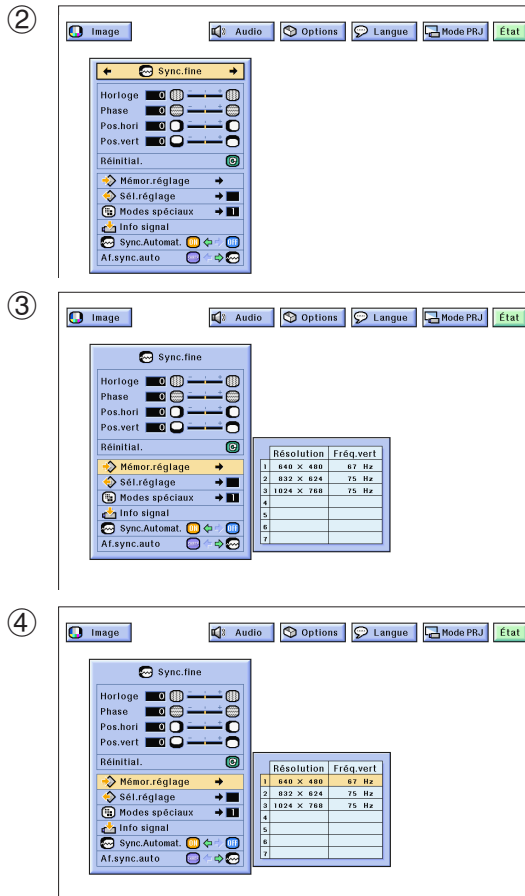
### Projecteur



### Télécommande



### (GUI) Affichage sur écran

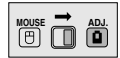


## Mémorisation et sélection des réglages

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

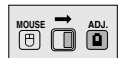
(Glissez le sélecteur **MOUSE/ADJ.** de la télécommande à la position ADJ.)



- ① Appuyez sur **MENU**.
- ② Appuyez sur ◀/▶ pour sélectionner «Sync.fine».
- ③ Appuyez sur ▲/▼ pour sélectionner «Mémor.réglage» et appuyez ensuite sur ▶.
- ④ Appuyez sur ▲/▼ pour sélectionner l'emplacement souhaité pour la mémorisation du réglage.
- ⑤ Appuyez sur **ENTER** pour mémoriser le réglage.
- ⑥ 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.)



- ① Appuyez sur **MENU**.
- ② Appuyez sur ◀/▶ pour sélectionner «Sync.fine».
- ③ Appuyez sur ▲/▼ pour sélectionner «Sél.réglage» et appuyez ensuite sur ▶.
- ④ Appuyez sur ▲/▼ pour sélectionner le réglage mémorisé souhaité.
- ⑤ Appuyez sur **ENTER** pour sélectionner le réglage.
- ⑥ Pour sortir du menu GUI, appuyez sur **MENU**.

### REMARQUE

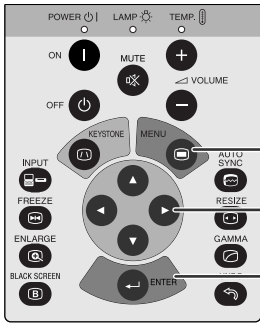
- Si une position de mémoire n'a pas été réglée, les réglages de résolution et de fréquence ne seront pas affichés.
- Si le réglage mémorisé est sélectionné à l'aide de «Sél.réglage», le système de l'ordinateur doit correspondre au réglage mémorisé.



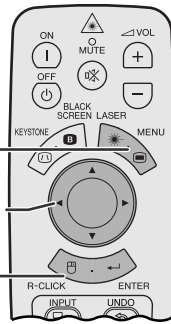


## Réglage de l'image de l'ordinateur (mode ENTREE 1 ou 2 seulement)

### Projecteur



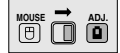
### Télécommande



## Réglage mode spécial

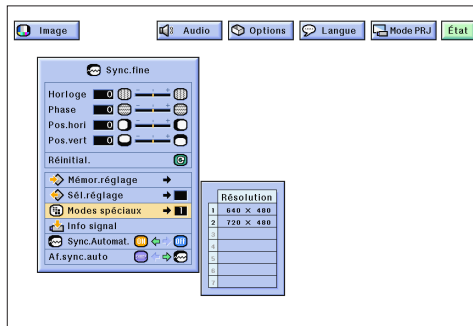
D'habitude, le type de signal d'entrée est détecté et le mode de résolution correct est automatiquement sélectionné. Toutefois, pour certains signaux, le mode de résolution optimal dans «Modes spéciaux» de l'écran de menu «Sync.fine» doit éventuellement être modifié pour correspondre au mode d'affichage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

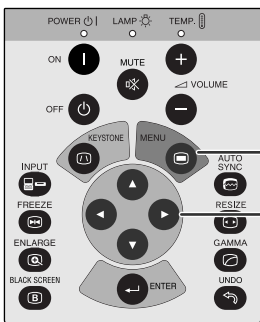
### (GUI) Affichage sur écran



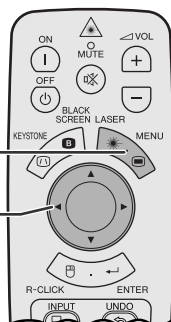
### REMARQUE

- 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



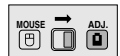
### Télécommande



## Vérification du signal d'entrée

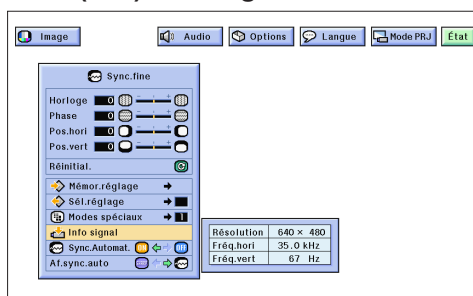
Cette fonction vous permet de vérifier les informations sur le signal d'entrée actuellement utilisé.

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



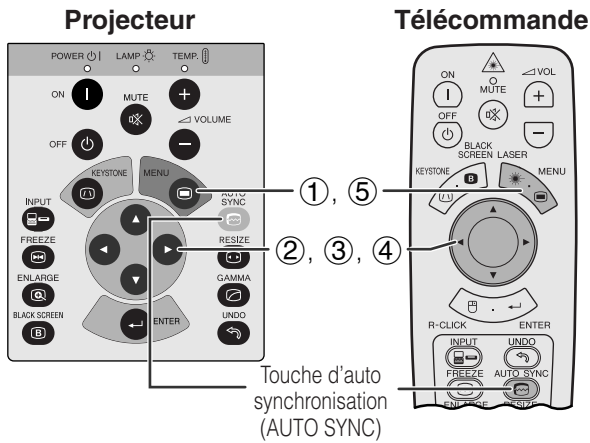
- ① Appuyez sur **MENU**.
- ② Appuyez sur ◀/▶ pour sélectionner «Sync.fine».
- ③ Appuyez sur ▲/▼ pour sélectionner «Info signal» pour afficher le signal d'entrée actuel.
- ④ Pour sortir du menu GUI, appuyez sur **MENU**.

### (GUI) Affichage sur écran

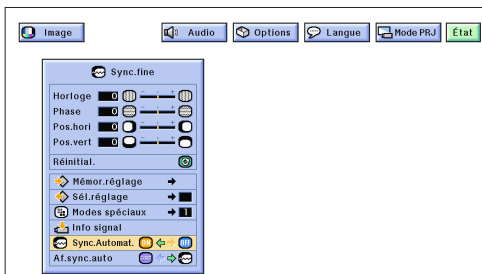




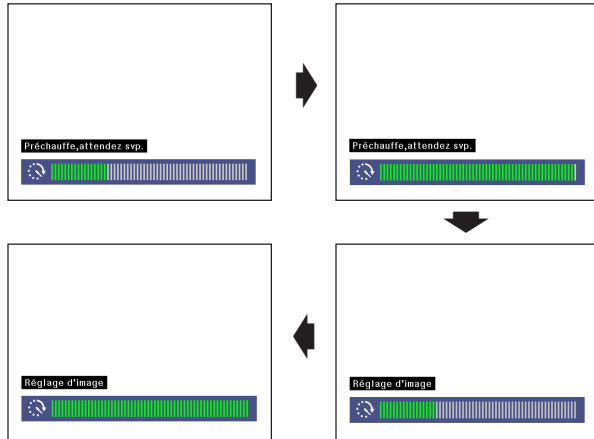
## Réglage de l'image de l'ordinateur (mode ENTREE 1 ou 2 seulement)



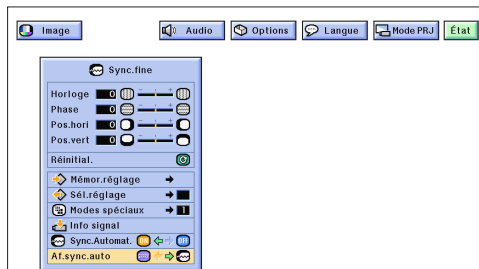
### (GUI) Affichage sur écran



### 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.

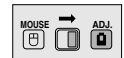
### REMARQUE

- 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

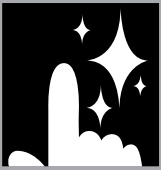
Normalement, l'image n'est pas superposée pendant le réglage d'auto-synchronisation. Vous pouvez néanmoins choisir de superposer une image de fond pendant ce réglage.

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

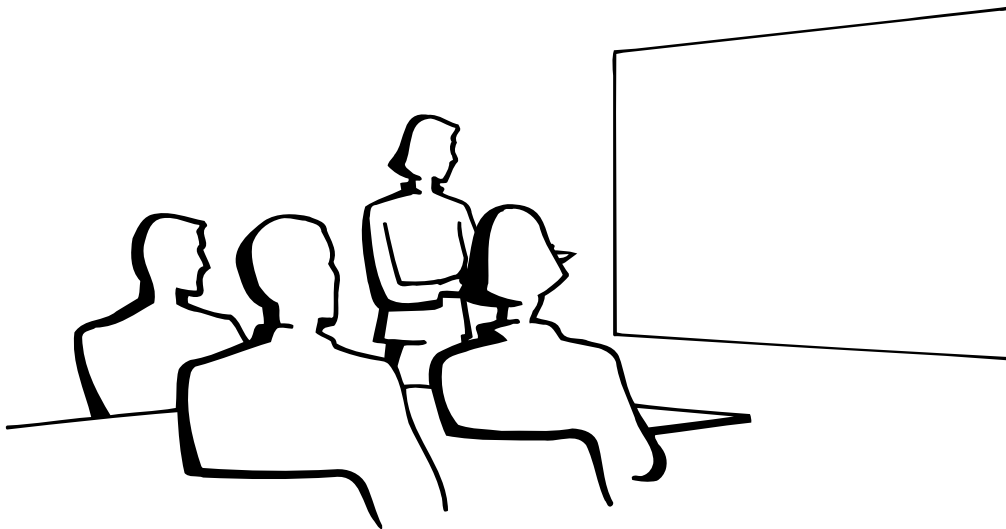


- 1 Appuyez sur **MENU**.
- 2 Appuyez sur ◀/▶ pour sélectionner «Sync.fine».
- 3 Appuyez sur ▲/▼ pour sélectionner «Af.sync.auto».
- 4 Appuyez sur ◀/▶ pour sélectionner «» et surimposer une image de fond ou sur «» pour retirer l'image de fond pendant le réglage de synchronisation automatique.
- 5 Pour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



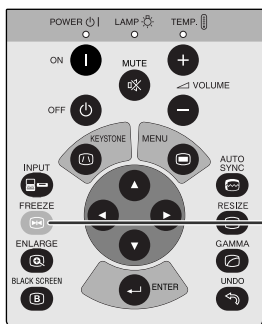


# Fonctions pratiques

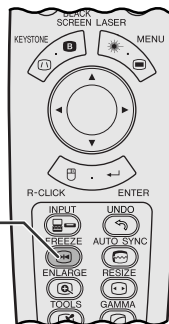


## Fonction d'arrêt sur image

### 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.

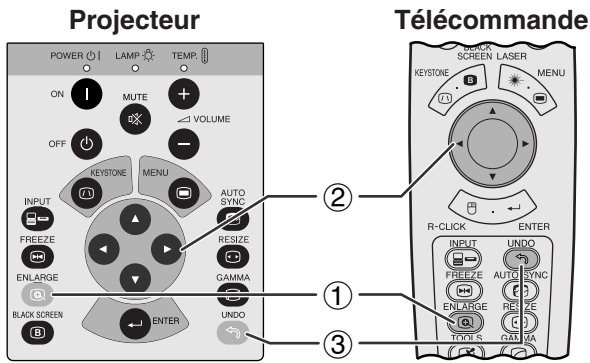
Vous pouvez également utiliser cette fonction pour afficher une image fixe d'un ordinateur tout en effectuant les préparations pour les prochaines images d'ordinateur à présenter.

- 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

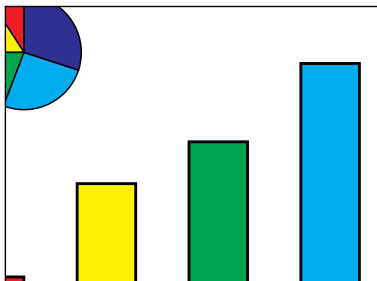
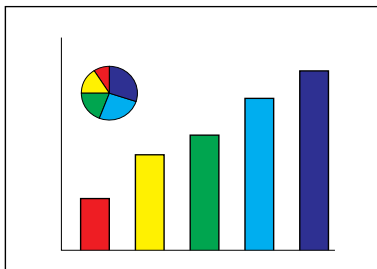
- A chaque pression sur la touche **ENLARGE**, l'agrandissement de l'image est modifié de la manière suivante.

×1 → ×2 → ×3 → ×4 → ×6 → ×8

- Si le signal d'entrée est modifié pendant l'agrandissement d'une image numérique, l'image revient à × 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.

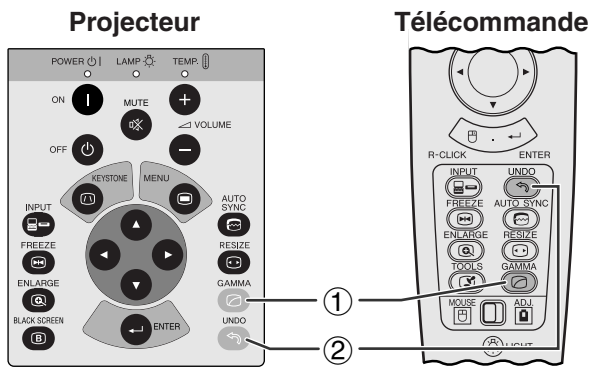
- ③ Pour revenir à × 1, appuyez sur **UNDO**.

## Affichage sur écran





# Correction Gamma

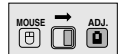


- Gamma est une fonction d'amélioration de la qualité de l'image qui procure une image plus riche en éclairant les parties sombres de l'image sans altérer la luminosité des parties plus claires.
- Quatre réglages gamma sont disponibles pour offrir des différences dans les images affichées et selon la 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
<b>STANDARD</b>	Image standard sans correction Gamma.
<b>GAMMA 1</b>	Eclaircit les parties sombres de l'image pour des présentations améliorées.
<b>GAMMA 2</b>	Donne une plus grande profondeur aux parties sombres de l'image pour une présentation plus recherchée.
<b>PERSONNALISÉ</b>	Vous permet de régler la valeur Gamma à l'aide du logiciel de présentation avancée Sharp.

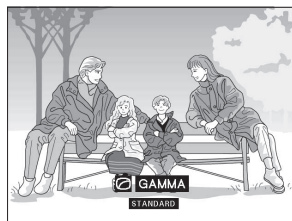
(Glissez le sélecteur **MOUSE/ADJ.** de la télécommande à la position **ADJ.**)



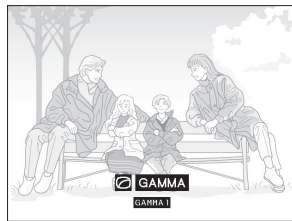
- ① Appuyez sur **GAMMA**. A chaque pression sur cette touche, le niveau gamma change de la manière indiquée ci-contre.
- ② Pour revenir à l'image standard, appuyez sur **UNDO** lorsque «GAMMA» est affiché à l'écran.

### Affichage sur écran

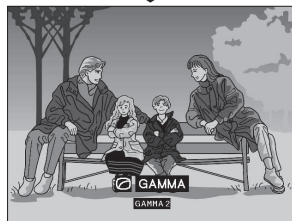
**STANDARD**



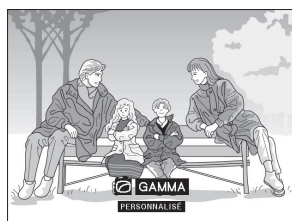
**GAMMA 1**



**GAMMA 2**



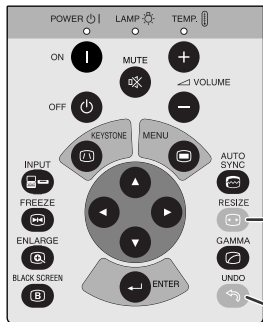
**PERSONNALISÉ**





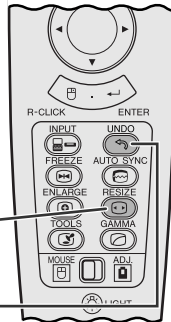
# Sélection du mode d'affichage de l'image

## Projecteur



## ORDINATEUR

## Télécommande

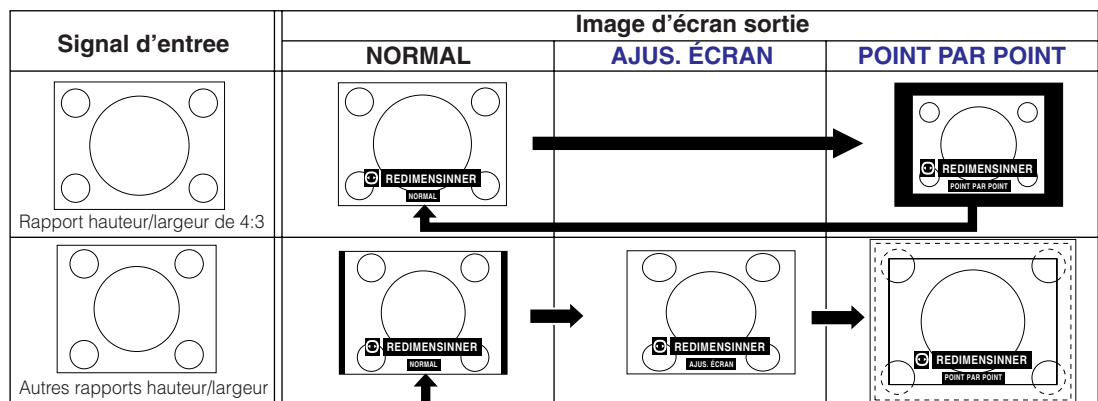


## EXEMPLE

		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

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).

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

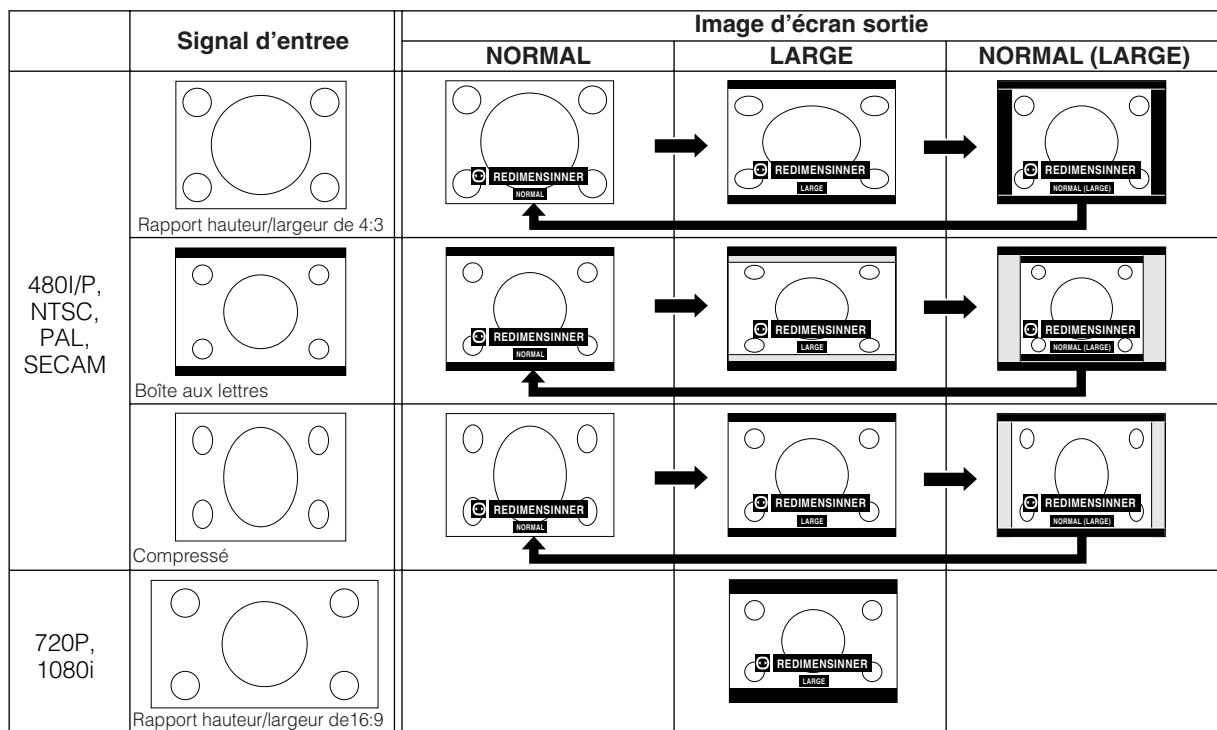


## VIDÉO/DTV

## EXEMPLE

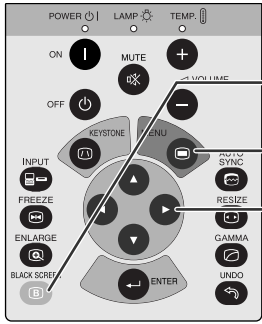
		NORMAL	LARGE	NORMAL (LARGE)
Rapport hauteur/largeur de 4:3	4:3	1024 × 768	1024 × 576*	768 × 576*
	Boîte aux lettres	1024 × 768	1024 × 576*	768 × 576*
	Compressé	-	1024 × 576*	768 × 576*
Rapport hauteur/largeur de 16:9, 720P, 1080i	480I/P, 720P, 1080i	-	1024 × 576*	-

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

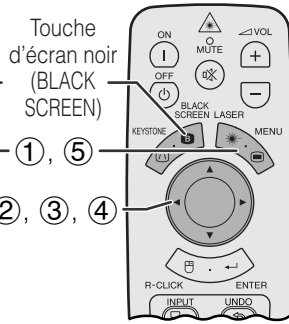


# Fonction d'écran noir

## Projecteur



## Télécommande



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

### Pour noircir l'image projetée

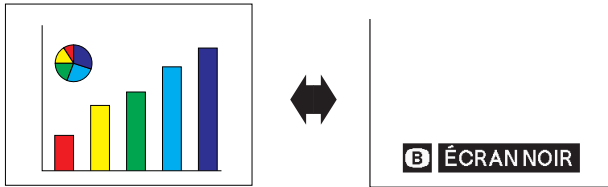
Appuyez sur **BLACK SCREEN**. L'écran devient noir et l'indication «ÉCRAN NOIR» apparaît sur l'écran. Pour faire réapparaître l'image projetée à l'origine, appuyez une nouvelle fois sur **BLACK SCREEN**.

### REMARQUE

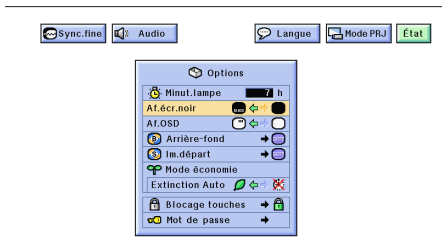
- Pour utiliser la télécommande afin d'actionner cette fonction, glissez le sélecteur **MOUSE/ADJ.** à la position **MOUSE** avant d'appuyer sur **BLACK SCREEN**.



## Image projetée



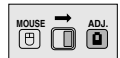
### (GUI) Affichage sur écran



### 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.

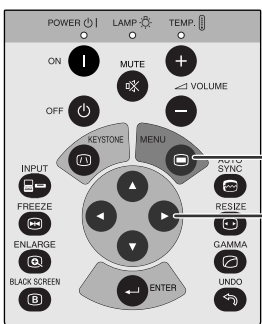
(Glissez le sélecteur **MOUSE/ADJ.** de la télécommande à la position **ADJ.**)



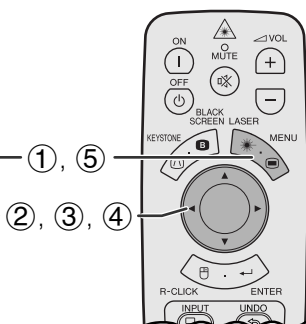
- 1 Appuyez sur **MENU**.
- 2 Appuyez sur ◀/▶ pour sélectionner «Options».
- 3 Appuyez sur ▲/▼ pour sélectionner «Af.écran noir».
- 4 Appuyez sur ◀/▶ pour sélectionner «■» et activer l'affichage sur écran ou sur «●» pour le désactiver.
- 5 Pour sortir du menu GUI, appuyez sur **MENU**.

# Fonction de priorité à l'affichage sur écran

## Projecteur

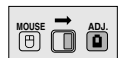


## Télécommande

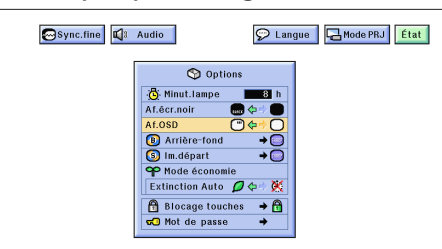


Cette fonction vous permet de faire disparaître les messages venant à l'écran lors de la sélection d'une entrée. Lorsque «Af.OSD» est réglé sur «○» sur le menu GUI, les messages n'apparaissent pas à l'écran quand vous appuyez sur **INPUT**.

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



### (GUI) Affichage sur écran

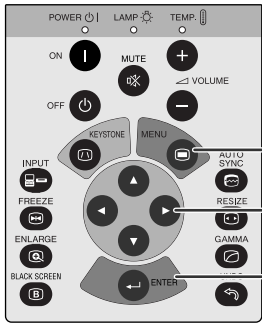


- 1 Appuyez sur **MENU**.
- 2 Appuyez sur ◀/▶ pour sélectionner «Options».
- 3 Appuyez sur ▲/▼ pour sélectionner «Af.OSD».
- 4 Appuyez sur ◀/▶ pour sélectionner «○» et activer l'affichage sur écran ou sur «○» pour le désactiver.
- 5 Pour sortir du menu GUI, appuyez sur **MENU**.

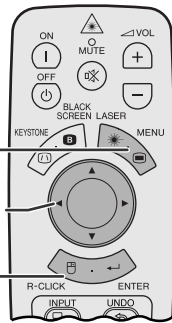


# Sélection de l'image de fond

## Projecteur



## Télécommande

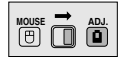


Cette fonction vous permet de sélectionner une image qui sera affichée lorsqu'aucun signal n'est transmis au projecteur.

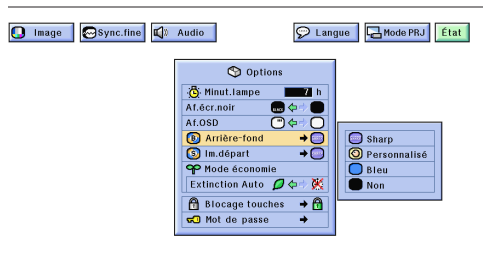
### Description des images de fond

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**.

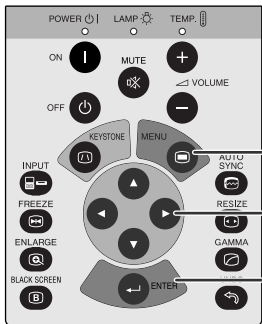
### REMARQUE

- 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.

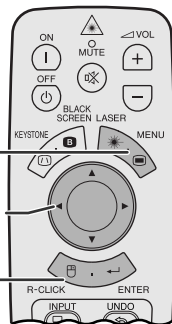


# Sélection d'une image de démarrage

## Projecteur



## Télécommande

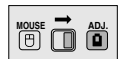


- Cette fonction vous permet de sélectionner une image qui sera affichée pendant le démarrage du projecteur.
- Une image personnalisée (le logo de votre société, par exemple) peut être chargée dans le projecteur par un câble RS-232C. Reportez-vous à la page 14 de ce mode d'emploi ainsi qu'au mode d'emploi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

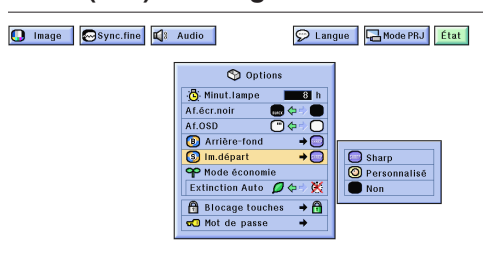
### Description des images de démarrage

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.



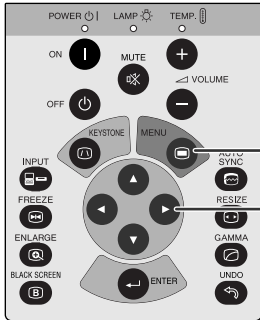


# Mode économie

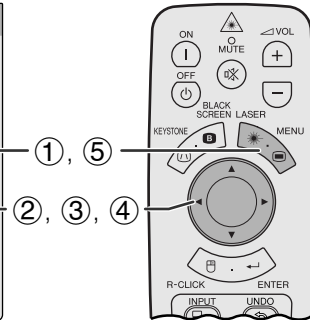
## Affichage sur écran



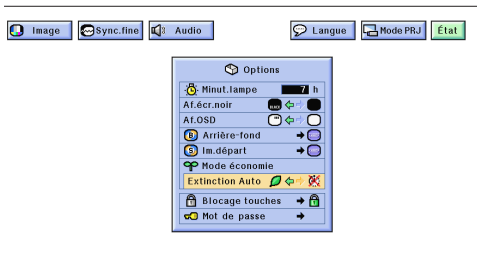
## Projecteur



## Télécommande



## (GUI) Affichage sur écran



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

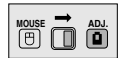
## Fonction de mise hors tension automatique

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 «».

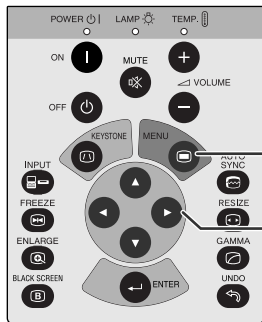




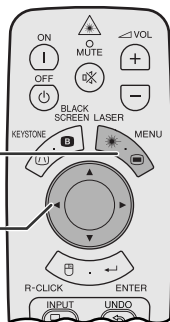


# Mot de passe

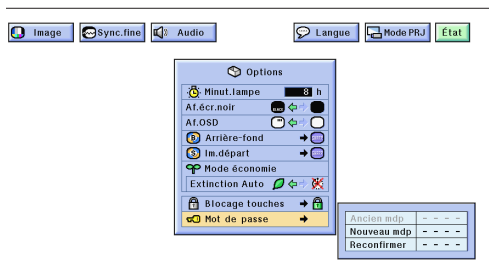
## Projecteur



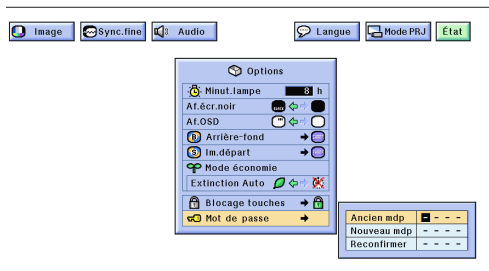
## Télécommande



## (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**.

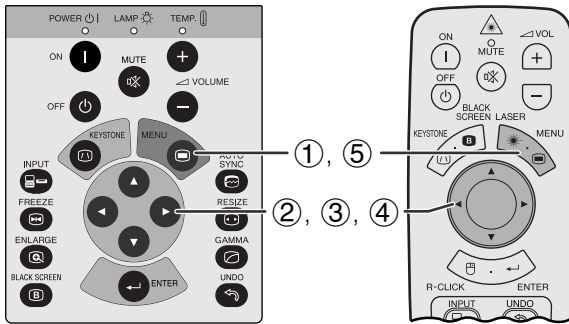




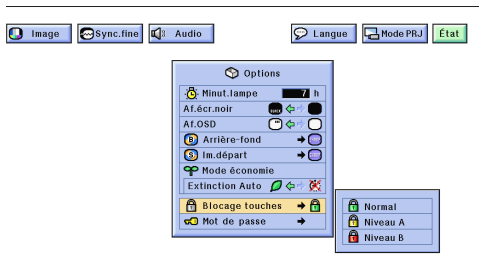
# Sélection du niveau de verrouillage des touches

## Projecteur

## Télécommande



### (GUI) Affichage sur écran

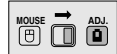


Cette fonction peut être utilisée pour verrouiller l'utilisation de certaines touches du projecteur. Il reste toujours possible de commander entièrement le projecteur avec la télécommande.

### Description des niveaux de verrouillage des touches

Rubrique sélectionnée	Description
<b>Normal</b>	Toutes les touches peuvent être utilisées.
<b>Niveau A</b>	Seules les touches <b>INPUT</b> , <b>VOLUME</b> , <b>MUTE</b> et <b>BLACK SCREEN</b> du projecteur peuvent être utilisées.
<b>Niveau B</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

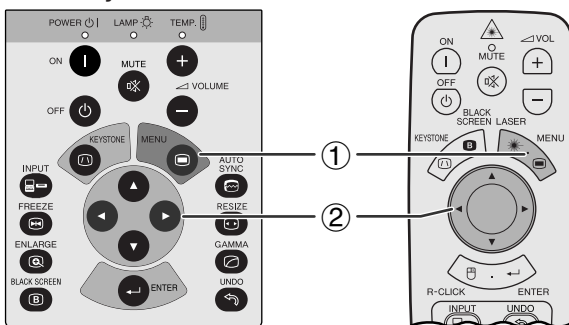
- Pour annuler le niveau de verrouillage des touches, réalisez la procédure ci-dessus en utilisant la télécommande.
- Si un mot de passe a été réglé et un niveau de verrouillage des touches choisi, vous devez entrer le mot de passe avant de régler le niveau de verrouillage des touches.



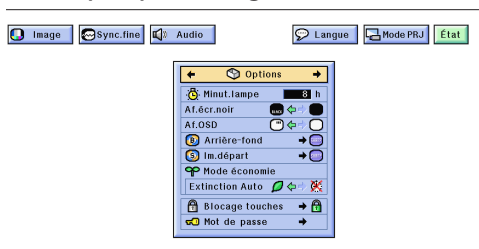
# Vérification de la durée d'utilisation de la lampe

## Projecteur

## Télécommande

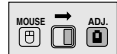


### (GUI) Affichage sur écran



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.**)



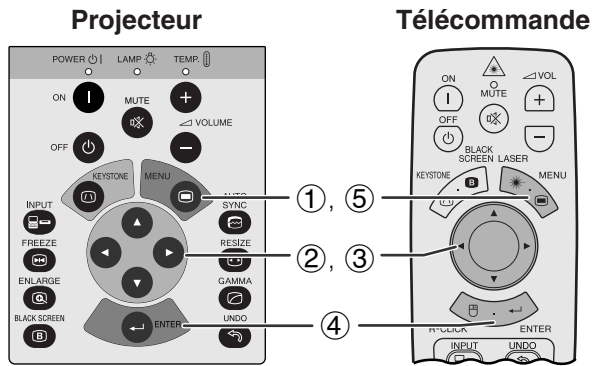
- Appuyez sur **MENU**.
- Appuyez sur ◀/▶ pour sélectionner «Options». La durée d'utilisation de la lampe sera affichée.

### 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



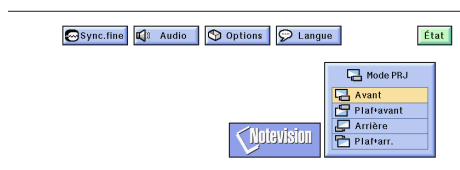
Ce projecteur est doté d'une fonction de renversement/inversion de l'image. Vous avez ainsi la possibilité de renverser ou d'inverser l'image projetée pour des applications variées.

## Description des images projetées

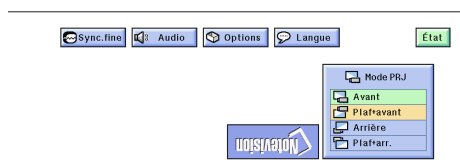
Rubrique sélectionnée	Image projetée
Avant	Image normale
Plaf + avant	Image renversée
Arrière	Image inversée
Plaf + arr.	Image inversée renversée

### (GUI) Affichage sur écran

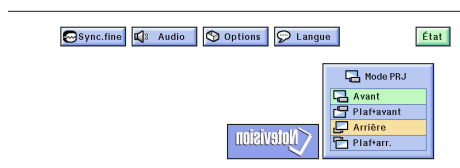
Quand «Avant» est sélectionné.



Quand «Plaf + avant» est sélectionné.



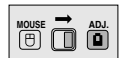
Quand «Arrière» est sélectionné.



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**.

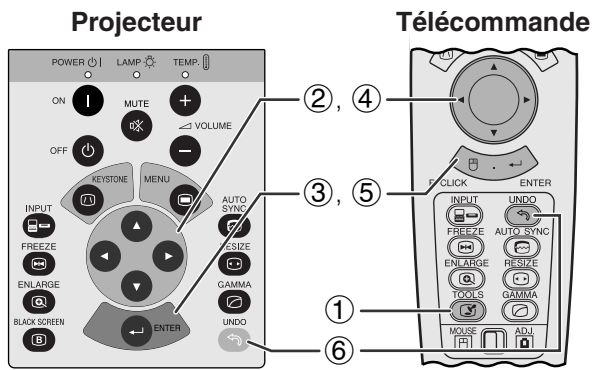
### REMARQUE

- 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.

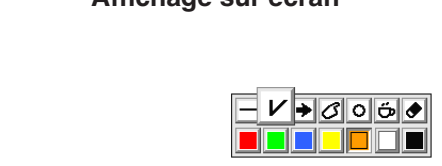




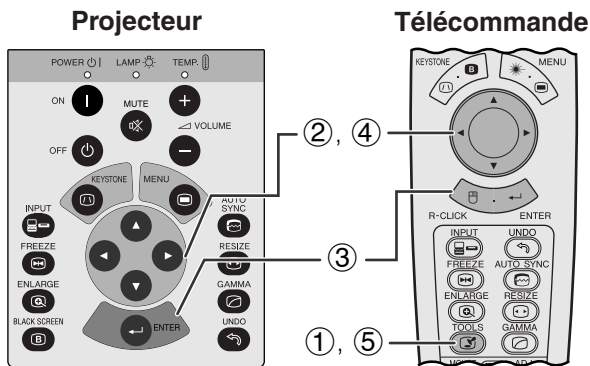
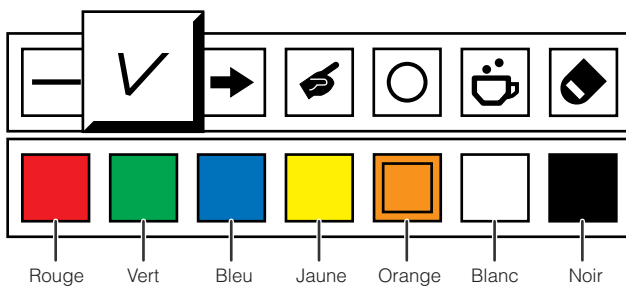
# Utilisation des outils de présentation



## Affichage sur écran



## Fenêtre du menu

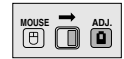


Lorsque l'image Sharp par défaut est sélectionnée




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.**)



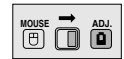
- ① Appuyez sur **TOOLS** pour afficher la fenêtre du menu des outils de présentation à l'écran.
- ② Appuyez ▲/▼/◀/▶ pour sélectionner l'outil et la couleur que vous désirez utiliser.
- ③ Appuyez sur **ENTER** pour valider.
- ④ Lorsque l'outil est présent à l'écran, appuyez sur ▲/▼/◀/▶ pour le déplacer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

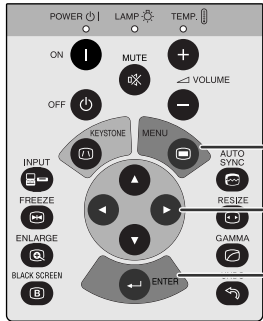
### REMARQUE

- 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.)

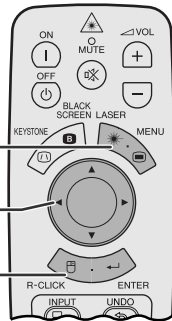


# Fonction d'état

## Projecteur

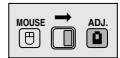


## Télécommande



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

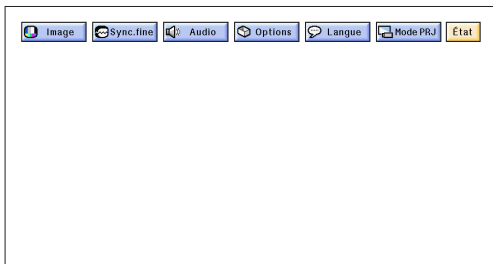
(Glissez le sélecteur **MOUSE/ADJ.** de la télécommande à la position **ADJ.**)



- 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



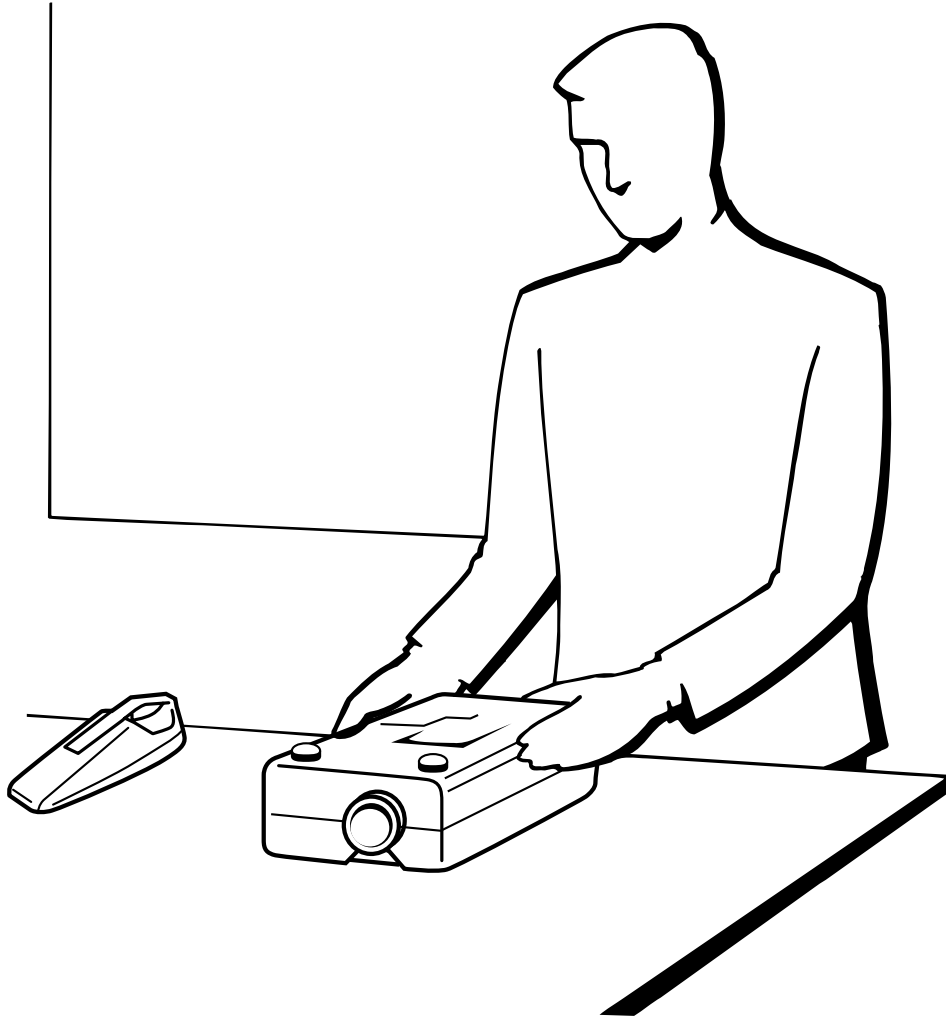
③

Image	Sync.fine	Audio	Options	
Contraste 0	Horloge 0	Aigus 0	Af.écran noir	Français
Luminos. 0	Phase 0	Graves 0	Af.OSD	Langue
Rouge 0	Pos.hori 0		Arrière-fond	Avant
Bleu 0	Pos.vert 0		Im.départ	Standard
Temp Ctr 0	Ségl.réglage		Extinction Auto	Gamma
Type de signal	Modes spéciaux		Blocage touches	Large
Convers.E/P	Sync.Automat.		Mot de passe	Redimensionner
	Af.sync.auto			





# Maintenance et guide de dépannage



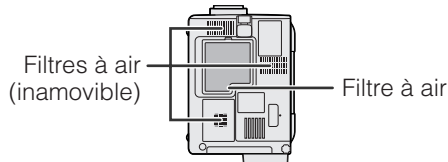




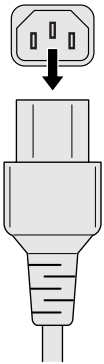
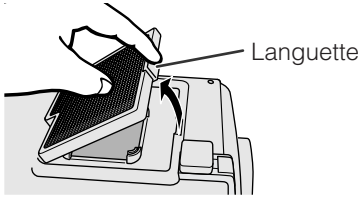
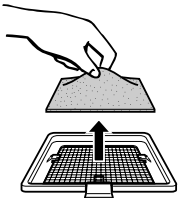
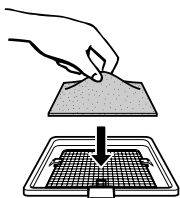
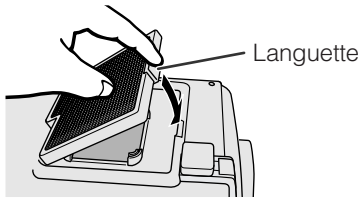
# Entretien du filtre à air

- 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.
- Faites changer le filtre (PFILD0076CEZZ) par le revendeur de produits industriels LCD Sharp agréé ou le centre de service le plus proche quand il n'est plus possible de le nettoyer.

## Vue du fond



## Nettoyage et remplacement du filtre à air inférieur

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

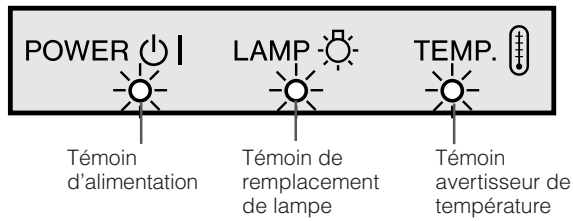
Si de la poussière s'est accumulée à l'intérieur du filtres à air, nettoyez les filtres avec l'embout d'un aspirateur.





# 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.)
		• Panne du ventilateur. • Défaillance d'un circuit interne.	• Emportez le projecteur chez votre revendeur de produits industriels LCD Sharp agréé ou au centre de service le plus proche pour réparation.
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.)
	La lampe doit être remplacée.	• La lampe a servi pendant plus de 1.400 heures.	• Emportez le projecteur chez votre revendeur de produits industriels LCD Sharp agréé ou au centre de service le plus proche pour réparation.
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-PGC30XU/1 chez votre revendeur de produits industriels LCD Sharp agréé ou au centre de service le plus proche.  • Remplacez la lampe. (Cf. pages 48 et 49.) Vous pouvez, si vous le désirez, faire remplacer la lampe par votre revendeur de produits industriels LCD Sharp agréé 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.	
«LAMPE» et «  » clignotent en rouge dans le coin inférieur gauche de l'image et l'alimentation est coupée.		





# Remplacement de la lampe de projection

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 revendeur de produits industriels LCD Sharp agréé ou au centre de service le plus proche pour réparation. Achetez une unité de remplacement de la lampe (lampe/module cage) de type BQC-PGC30XU/1 chez votre revendeur de produits industriels LCD Sharp agréé 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 revendeur de produits industriels LCD Sharp agréé ou le centre de service.

## Remarque importante destinée aux utilisateurs américains:

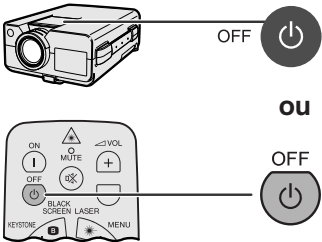
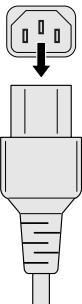
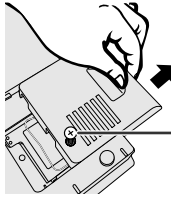
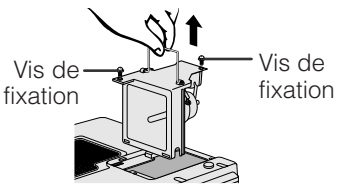
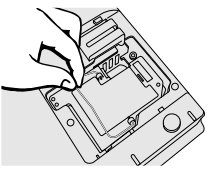
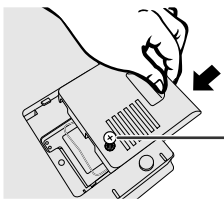
La lampe fournie avec ce projecteur est assortie d'une garantie limitée de pièces et main-d'oeuvre de 90 jours. Tous les services effectués sur ce projecteur sous garantie, y compris le remplacement de la lampe, doivent être réalisés par un revendeur de produits industriels LCD Sharp agréé ou un centre de service. Pour connaître le nom du revendeur de produits industriels LCD Sharp agréé ou du centre de service le plus proche, appelez gratuitement le numéro: 1-888-GO-SHARP (1-888-467-4277).

Etats-Unis seulement

## Retrait et installation de la lampe

### ATTENTION

- 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.
- 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.

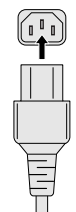

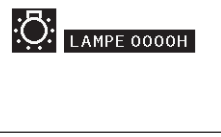
<p><b>1 Mettez l'appareil hors tension.</b></p>	<p><b>2 Débranchez le cordon d'alimentation.</b></p>	<p><b>3 Retirez le couvercle du boîtier de la lampe.</b></p>
<p>Appuyez sur <b>OFF</b>. Attendez que le ventilateur de refroidissement s'arrête.</p> 	<p>Retirez la fiche du cordon d'alimentation hors de la prise secteur.</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><b>4 Déposez le boîtier de la lampe.</b></p>	<p><b>5 Insérez le nouveau boîtier de lampe.</b></p>	<p><b>6 Fixez le couvercle du boîtier de la lampe.</b></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>Poussez fermement le boîtier de la lampe dans le logement du boîtier. Serrez les vis de fixation.</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

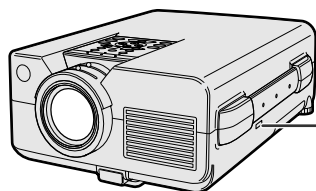
<b>1 Branchez le cordon d'alimentation.</b>	<b>2 Remettez à zéro le compteur de la lampe.</b>	
<p>Branchez la fiche du cordon d'alimentation dans la prise secteur du projecteur.</p> 	<p>En appuyant sur ▼, ► et sur <b>ENTER</b> du projecteur, appuyez sur <b>ON</b> du projecteur.</p> 	<p>L'indication «LAMPE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



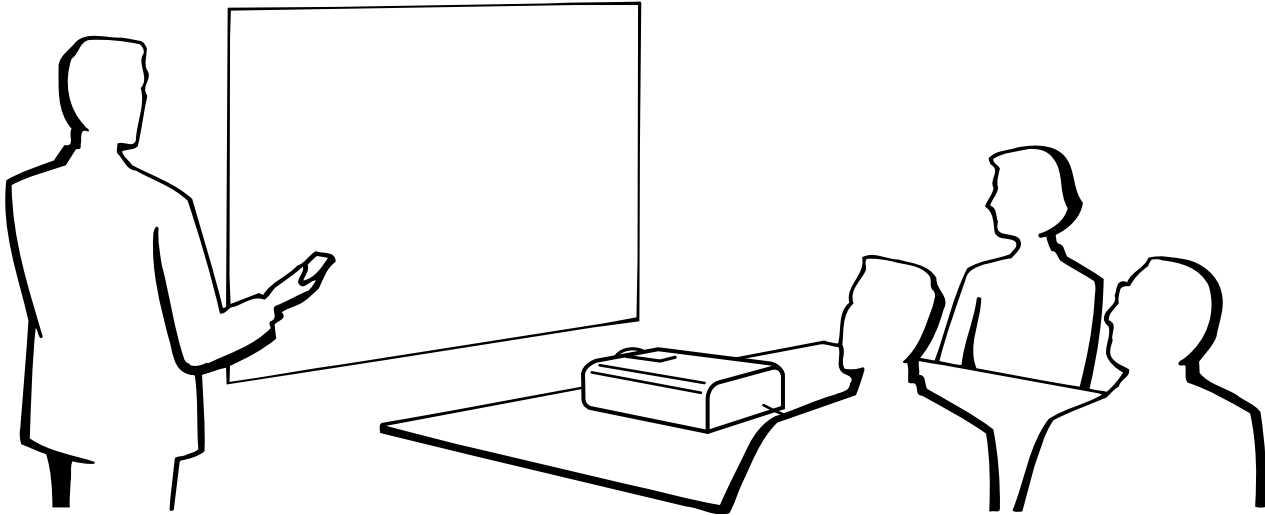
## Guide de dépannage

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



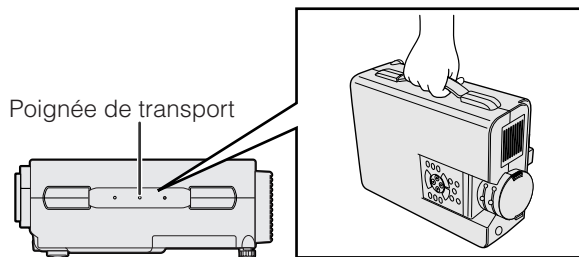


# Annexes



## Transport du projecteur

### Utilisation de la 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.



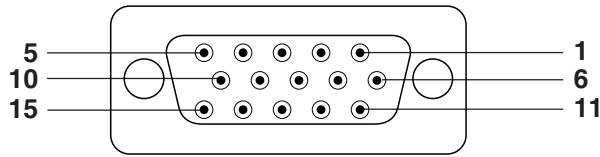


# Affectation des broches des connecteurs

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

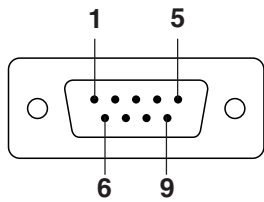
## Entrée ordinateur

Analogique



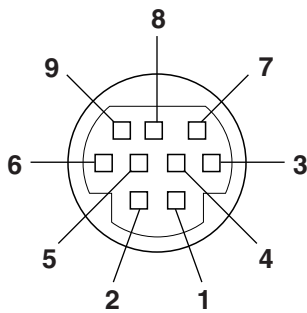
- |                                      |                                |
|--------------------------------------|--------------------------------|
| 1. Entrée vidéo (rouge)              | 9. Pas de connexion            |
| 2. Entrée vidéo (vert/sync sur vert) | 10. Masse                      |
| 3. 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

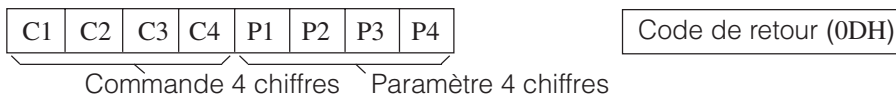
Effectuez les réglages du port sériel de l'ordinateur pour qu'ils correspondent à ceux du tableau .

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.

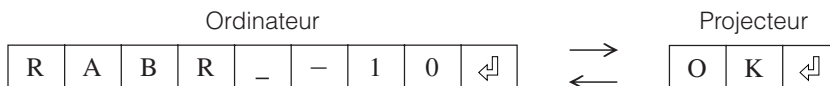
## REMARQUE

- 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
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	-	*	*	*	AIGUS (-30 - +30)
	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
	I	N	C	L	*	*	*	*	HORLOGE (-150 - +150)
RÉGLAGE DE L'ENTRÉE	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
	I	A	R	E	-	-	-	1	RÉINITIAL.
MÉMOIRE DU MODE D'ÉCRAN	M	E	M	S	-	-	-	*	LIBÉRATION DE LA MÉMOIRE (1-7)
	M	E	M	L	-	-	-	*	CHOIX DE LA MÉMOIRE (1-7)
ÉCRAN NOIR	I	M	B	K	-	-	-	0	ÉCRAN NOIR A
	I	M	B	K	-	-	-	1	ÉCRAN NOIR M
RÉGLAGE DE L'AFFICHAGE SUR ÉCRAN	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
	A	P	O	W	-	-	-	1	MISE SOUS TENSION AUTOMATIQUE
VERROUILLAGE DES TOUCHES	K	E	Y	L	-	-	-	*	RÉGLAGE 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 ENTRÉE 1/2	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 ENTRÉE 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 ENTRÉE 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 ENTRÉE 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 ENTRÉE 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	VGA	640 × 350	27,0	60	×	Surdimensionnement								
			31,5	70										
			37,9	85										
		720 × 350	27,0	60										
			31,5	70										
			27,0	60										
		640 × 400	31,5	70	×									
			37,9	85										
			27,0	60										
		720 × 400	31,5	70	×									
			37,9	85										
			26,2	50										
	640 × 480	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											
		80,9	160											
		100,4	200											
		SVGA	800 × 600	31,4	50									
	35,1			56	×									
	37,9			60	×									
	44,5			70										
	48,1			72	×									
	46,9			75	×									
	53,7			85	×									
	56,8			90										
	64,0			100										
	77,2			120										
	98,3			150										
	102,1			160										
	125,6	200												
	XGA	1.024 × 768	35,5	43	×									
			40,3	50										
			56,5	70	×									
			58,1	72										
			68,7	85	×									
			73,5	90										
			77,2	96										
			80,6	100										
			98,8	120										
113,2			140											
125,6			150											
PC			SXGA	1.152 × 864	54,3	60	×	Compression intelligente avancée						
	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												
	67,4	74												
	64,0	60												
	74,6	70												
	78,1	74												
	75,7	75												
	91,1	85		×										
	108,4	100												
	UXGA	1.600 × 1.200		74,7	52									
			75,0	60	×									
			81,3	65	×									
			87,5	70	×									
			90,1	72										
			93,8	75	×									
			106,3	85	×									
			PC/MAC 13"	VGA	640 × 480	34,9	67		Surdimensionnement					
						PC/MAC 19"	XGA	1.024 × 768	48,4	60	×	Vrai		
	60,0	75							×					
PC/MAC 21"	SXGA	1.280 × 1.024							80,0	75	×	Compression intelligente avancée		
									MAC 16"	SVGA	832 × 624	46,8	75	Surdimensionnement
												49,6	75	
												68,5	75	
									MAC 21"	SXGA	1.152 × 870	78,1	72	Compression intelligente avancée
												HP (WS)	1.280 × 1.024	
			PC (WS)	1.280 × 960	85,9									
					WS	SXGA	1.280 × 1.024	53,5	50					
								76,8	72					
60,9	66													
SGI (WS)	1.280 × 1.024	71,9	76											
		SUN (WS)	1.152 × 900											

## 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-C30XU
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: 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	3 3/32" (8 cm) 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 41°F à 104°F (de +5°C à +40°C)
Température de stockage	De –4°F à 140°F (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.)	9 1/64" (L) × 4 49/64" (H) × 12 13/64" (P) (229 × 121 × 310 mm) (unité principale seulement) 9 19/32" (L) × 5 9/32" (H) × 14 7/64" (P) (243,5 × 134 × 358,4 mm) (y compris la patte de réglage et les parties saillantes)
Poids (env.)	10,6 livres (4,8 kg)
Accessoires fournis	Télécommande, Deux piles de taille AA, Cordon d'alimentation (11' 10", 3,6 m), Câble d'ordinateur RVB (9' 10", 3 m), Câble audio d'ordinateur (9' 10", 3 m), Câble de contrôle de souris PS/2 (3' 3", 1 m), Câble de contrôle de souris USB (4' 11", 1,5 m), Câble DIN-D-sub RS-232C (6 45/64", 15 cm), Récepteur de souris sans fil, Filtre à air de rechange, Capuchon d'objectif (installé), CD-ROM, Mode d'emploi du projecteur LCD, Référence rapide du projecteur LCD, Mode d'emploi du logiciel de présentation avancé Sharp
Pièces de remplacement	Unité de lampe (module lampe/boîtier) (BQC-PGC30XU/1), Télécommande (RRMCG1579CESA), Piles de taille AA, Cordon d'alimentation (QACCU5013CEZZ), 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-7023CEZZ), Référence rapide du projecteur LCD (TINS-7025CEZZ), Mode d'emploi du logiciel de présentation avancé Sharp (TINS-7054CEZZ)

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.  
Si vous avez des questions à ce sujet, Veuillez appeler le numéro gratuit suivant: 1-888-GO-SHARP (1-888-467-4277)

Etats-Unis seulement

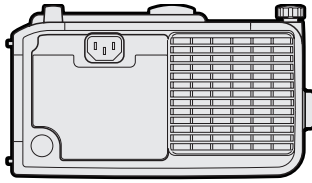
*Spécifications susceptibles d'être modifiées sans préavis.*



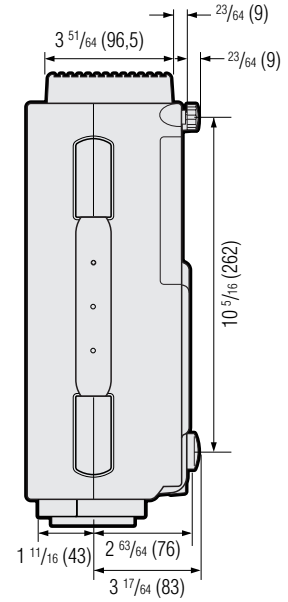
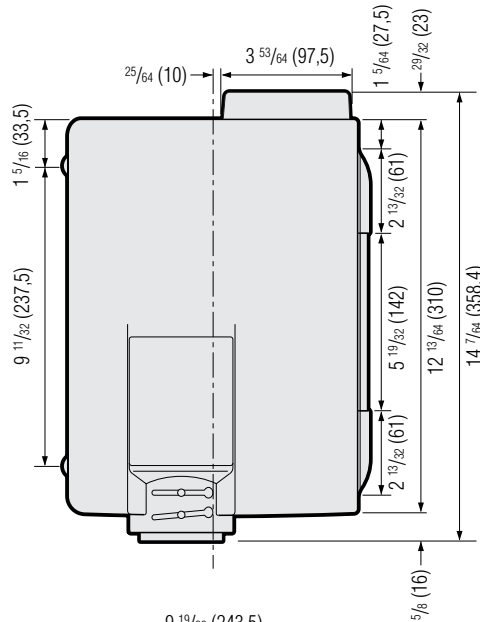


# Dimensions

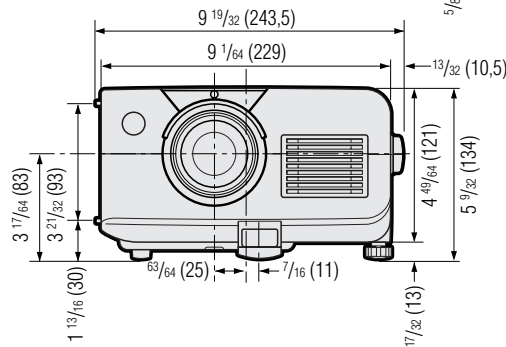
**Vue arrière**



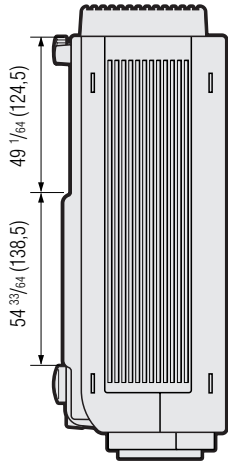
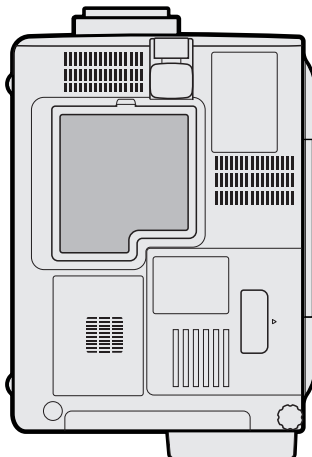
**Vue du dessus**



**Vue avant**



**Vue du fond**

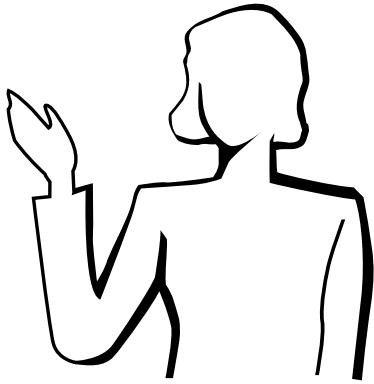


**Vue latérale**





# Guide pour des présentations réussies

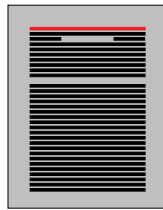
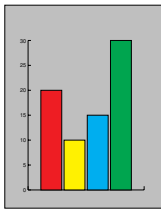


Les présentations électroniques font partie des outils les plus efficaces utilisés pour persuader une audience. Ce projecteur vous offre plusieurs manières de mieux mettre en valeur votre présentation et d'optimiser ainsi votre efficacité. Les directives ci-dessous vous aideront à créer et à donner une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

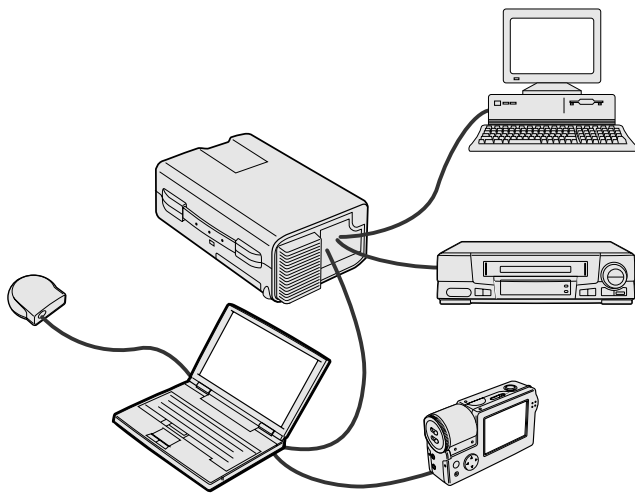
L'utilisation d'un appareil vidéo comme un magnétoscope, un lecteur DVD et un lecteur de disque laser peut s'avérer efficace pour fournir des instructions et des informations illustrées parfois difficiles à présenter.

### **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.



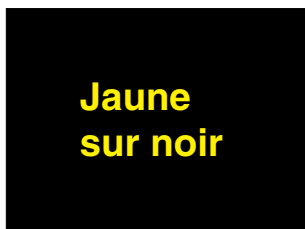
## b. Présentations créatives

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.

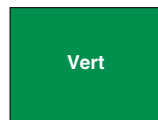
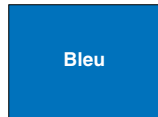
Les couleurs ont un effet important sur le public. Les études montrent que, lorsqu'elles sont utilisées à bon escient, les couleurs du fond et du premier plan établissent la tonalité émotionnelle de la présentation, aident à mieux comprendre et à mémoriser l'information et influencent le public vers 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.
- Utilisez des couleurs sombres pour le fond car un fond trop clair peut créer un éblouissement désagréable. (Le jaune sur noir fournit un excellent contraste.)







**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.

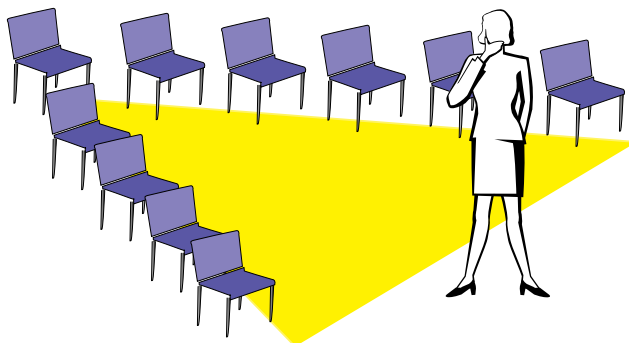
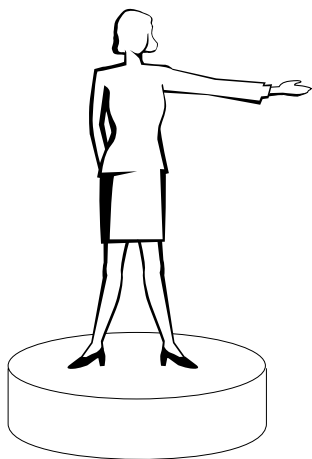
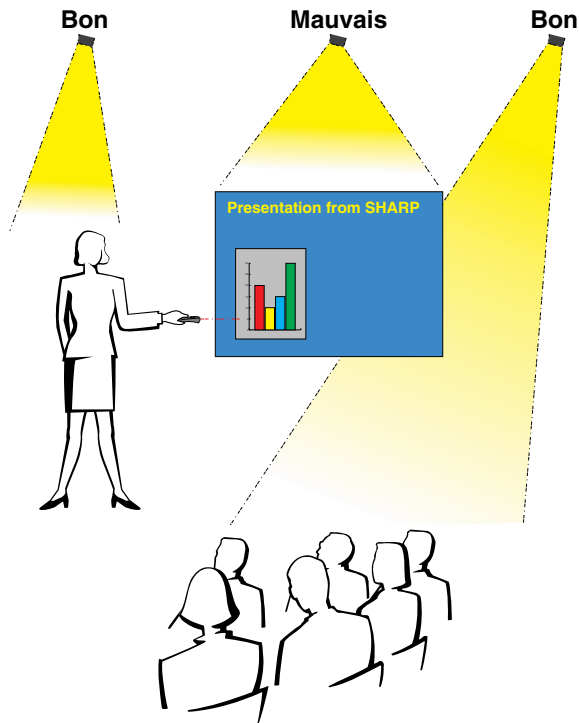
**Noir**—transmet un sentiment de finalité et de sûreté. Utilisez-le comme couleur de transition entre des diapositives pour passer d'une idée à une autre.

- 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 6" x 8" 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 4' (1,2 mètres) de large placé à 10' (3 mètres), sur un écran de 7,5' (2,3 mètres) de large placé à 20' (6,1 mètres) et sur un écran de 12' (3,7 mètres) de large placé à 30' (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.

**Éclairage**—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 devez 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 6' (1,8 mètres) au-dessus du sol.

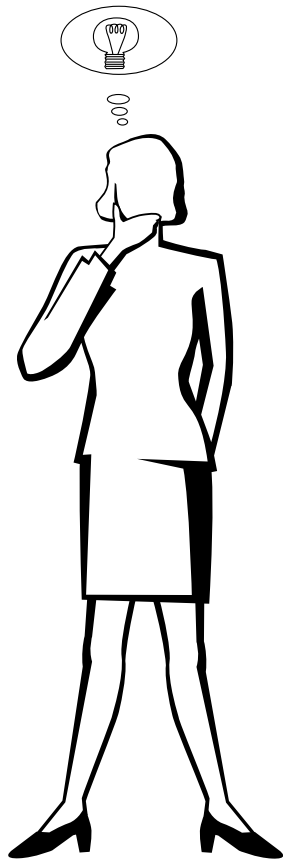
**Écran**—L'écran doit toujours être placé au centre de la pièce de façon à ce que les membres de l'audience puissent le voir. Étant donné que les gens lisent de gauche à droite, vous devrez toujours vous placer à gauche du public lorsque vous commentez les images.

**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

<b>A</b>	
Ajus. écran .....	36
<b>C</b>	
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
<b>E</b>	
Emetteur de signal de télécommande .....	8
<b>F</b>	
Filtre à air .....	46
Filtre à air de rechange .....	10
Fonction de mise hors tension automatique .....	39
Fonction d'état .....	44
Fond .....	38
<b>G</b>	
GUI (Interface graphique utilisateur) .....	23
<b>H</b>	
Haut-parleur .....	7
Horloge .....	29
<b>I</b>	
Image de démarrage .....	38
<b>L</b>	
Langue d'affichage sur écran .....	25
Libérations des pattes de réglage .....	19
<b>O</b>	
Outils de présentation .....	43
Ouverture du pointeur laser .....	5
<b>P</b>	
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
<b>R</b>	
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
<b>S</b>	
Sélecteur souris/réglage (MOUSE/ADJ.) .....	21
Souris sans fil .....	15
Sync sur vert .....	51
Synchronisation .....	32
<b>T</b>	
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
<b>V</b>	
Ventilateur de refroidissement (Entrée d'aération) .....	46
Ventilateur de refroidissement (Orifice d'aération) .....	5



**SHARP CORPORATION**