

SHARP®



IMAGE
QUALITY

Informations
importantes



Configuration et
branchements



Touches de
fonctionnement



Fonctionnement
de base



Fonctions pratiques et
fonctionnement en réseau



Maintenance et
guide de dépannage



Annexes



MODE D'EMPLOI

MODÈLE

XG-V10WU

PROJECTEUR LCD

Conference Series



Les objectifs sont vendus séparément.

Avant d'utiliser ce projecteur LCD, veuillez lire attentivement ce mode d'emploi.



Introduction

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 13.

N° de modèle: XG-V10WU

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.

	<p>ATTENTION RISQUE D'ELECTROCUTION. NE PAS RETIRER LES VIS, A L'EXCEPTION DES VIS DE REPARATION UTILISATEUR SPECIFIEES.</p>	
<p>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.</p>		



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'invalidier 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 bassine, 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

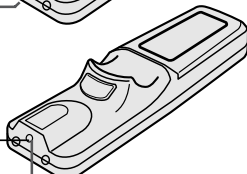
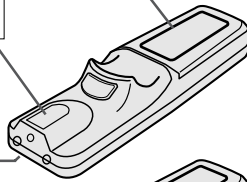
Le projecteur ne doit jamais être installé à proximité d'un équipement générant de la chaleur comme par exemple un radiateur, un chauffage ou un amplificateur.



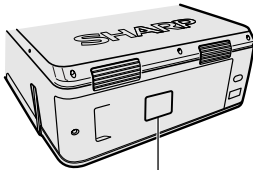
MISES EN GARDE IMPORTANTES

CAUTION 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, MANHAWA, NEW JERSEY 07430 TEL : 1-800-BE-SHARP (U.S.A. ONLY)
	REMOTE CONTROL MODEL NO. : RRMC01564CESA DCV (1.5X3PCS)
	MADE IN CHINA FABRIQUE AU CHINE
	(Empty space)

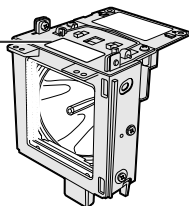
AVOID EXPOSURE-LASER RADIATION IS EMITTED FROM THIS APERTURE.



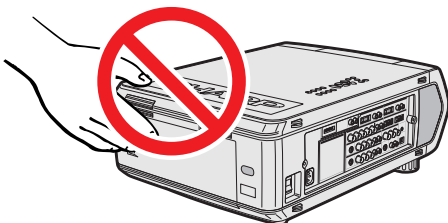
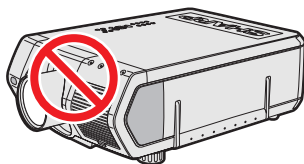
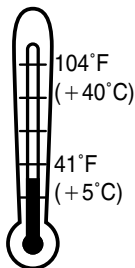
Ouverture du projecteur laser



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



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



Précautions liées au projecteur laser

Le projecteur laser de la télécommande émet un rayon laser par l'ouverture du projecteur 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 projecteur 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 projecteur 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.

Précaution liée au remplacement de la lampe

Reportez-vous à «Remplacement de lampe» aux pages 71 et 72.

PRECAUTIONS A OBSERVER LORS DU REMPLACEMENT DE LA LAMPE.
 DEBRANCHER LE CORDON D'ALIMENTATION AVANT DE RETIRER LES VIS. L'INTERIEUR DU BOITIER ETANT EXTREMEMENT CHAUD. ATTENDRE 1 HEURE AVANT DE PROCEDER AU REMPLACEMENT DE LA LAMPE. SE REPORTER AU MANUEL D'UTILISATION.

Précautions liées à l'unité de lampe

Danger potentiel de particules de verre en cas de rupture de la lampe. En cas de rupture de la lampe, contactez votre revendeur de produits industriels LCD Sharp agréé ou le centre de service le plus proche, pour la faire remplacer.

Reportez-vous à «Remplacement de lampe» aux pages 71 et 72.

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 environnements, l'objectif doit être nettoyé plus fréquemment. 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 le plus proche.

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 l'orifice d'aération et le mur 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.



MISES EN GARDE IMPORTANTES



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 69 «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.

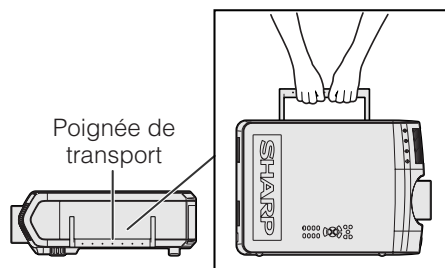


Fonction de contrôle de la lampe

Lorsque le projecteur est mis sous tension après que sa lampe ait été utilisée pendant 900 heures, les indications «LAMPE» et «» clignotent dans le coin inférieur gauche de l'image afin de vous inviter à remplacer la lampe. Vérifiez le menu «Minut.lampe» pour vérifier quelle lampe a été utilisée pendant 900 heures et doit être remplacée. Reportez-vous aux pages 71 et 72 en ce qui concerne ce travail. Une fois que la lampe a servi pendant 1.000 heures, l'alimentation du projecteur est automatiquement coupée et celui-ci passe en mode d'attente. Reportez-vous à la page 69 «Lampe/Témoins d'entretien» pour les détails.

Utilisation de la poignée de transport

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



ATTENTION

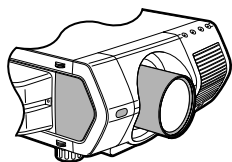
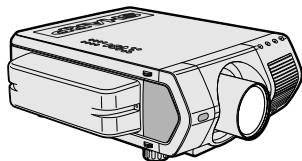
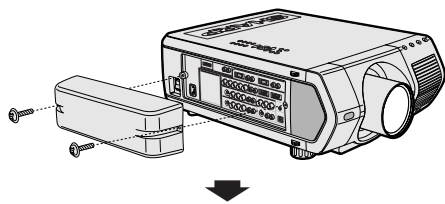
- Placez toujours le capuchon sur l'objectif pour éviter d'abîmer celui-ci pendant le transport du projecteur.
- Ne soulevez pas et ne transportez pas le projecteur par son objectif ou le capuchon de ce dernier, car ceci endommagerait l'objectif.
- Cet appareil est très lourd. Alors pour éviter de vous blesser faites très attention lorsque vous le transportez tout seul.
- Ne posez pas l'appareil à terre lorsque les adaptateurs BNC-RCA sont connectés.

Utilisation du couvercle des prises

- Lors d'un montage au plafond du projecteur, attachez le couvercle des prises (fourni) afin de cacher les câbles de connexion.
- Utilisez le couvercle des prises pour cacher les câbles de connexion quand le projecteur est utilisé sur un bureau ou sur un support élevé.

① Attachez le couvercle des prises en l'alignant avec les languettes sur le projecteur.

② Fixez le couvercle des prises en utilisant les deux vis fournies.



Objectifs optionnels

- Les objectifs sont vendus séparément.
- Faites installer les objectifs optionnels par un personnel spécialisé.



Caractéristiques spéciales

1. Projecteur LCD haut de gamme ultra-lumineux

- **Lampes UHP de 200 W**

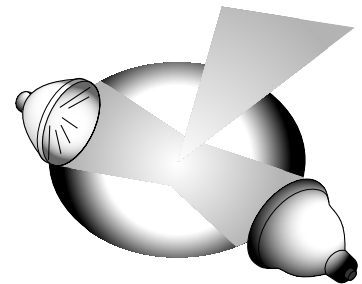
Ce projecteur utilise deux lampes UHP de 200 W permettant excellente uniformité des couleurs et très grande luminosité.

- **Un prisme récemment mis au moins permet une combinaison efficace de la lumière des deux lampes.**

Une séparation des axes de lumière et un prisme de synthèse mis au point par Sharp permettent une combinaison efficace de la lumière des deux lampes.

- **Possibilité de sélection d'une lampe/deux lampes**

La projection peut continuer sans interruption même si l'une des lampes grille. Les lampes peuvent être utilisées séparément pour doubler la durée d'utilisation.



2. Compatibilité avec les ordinateurs

- **Compatible avec les résolutions comprenant les formats VGA-XGA**

(étendue), SXGA (vraie résolution) et UXGA (compressée), ainsi que les formats DTV (480i, 480P, 720P et 1080i).

3. Qualité d'image SXGA

- **Le panneau LCD OCS améliore l'uniformité des couleurs.**

- **Divers autres circuits sont aussi utilisés pour offrir des images vidéo de haute qualité.**

4. Technologie intégrée vidéo & informatique

- **Nouveau mode progressif**

La nouvelle conversion I/P utilisant un nouvel algorithme permet d'obtenir une très belle qualité d'image.

- **Redimensionnement et agrandissement numérique des images améliorés**

Permet d'obtenir une qualité d'image plus nette sans aucune irrégularité même avec les images agrandies.

- **Images 16:9 supérieures**

Les images 4:3 peuvent être converties en image 16:9 en utilisant la fonction d'allonge smart (qui allonge les côtés sans toucher le centre de l'image), chose qui n'était jusqu'alors pas possible sur les projecteurs LCD.

- **Correction numérique intelligente de la distorsion trapézoïdale**

Adoucit les irrégularités des images avec distorsion trapézoïdale, non seulement horizontalement mais aussi verticalement, en conservant un format d'image de 4:3, et en calculant en même temps automatiquement le format d'image par déplacement de l'objectif.

- **Nouvelle compression intelligente**

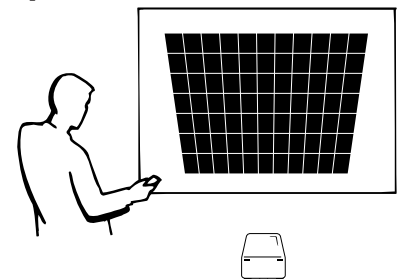
Compression efficace des images UXGA (1.600 × 1.200) en images SXGA (1.280 × 1.024).

- **Réduction trois sur deux améliorée**

Convertit les images DVD en mode cinéma, transformées avec la réduction trois sur deux, en images du mode progressif pour améliorer leur visionnement en Mode Film.

5. Uniformité numérique 3D et convergence numérique

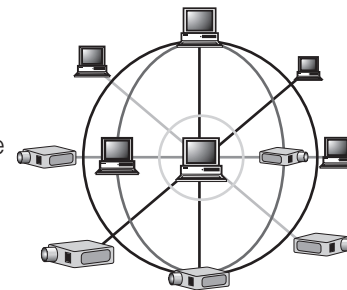
- **L'uniformité numérique 3D compense l'inégalité de luminosité des images même pour les images avec un niveau de luminosité s'étendant du blanc au noir. Avec la fonction de convergence numérique, vous pouvez ajuster les légères distorsions de convergence à partir du menu de service sur l'écran sans avoir à toucher le panneau LCD.**





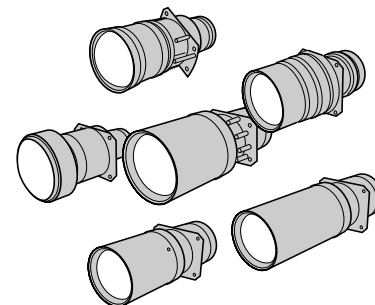
6. Utilisation possible en réseau

- **Diagnostic automatique/État du projecteur**
La fonction de diagnostic automatique/état du projecteur envoie un message électronique à un ordinateur donné à propos de la durée d'utilisation de la lampe et tout dysfonctionnement.
- **Commande de projecteurs multiples et de groupes**
250 projecteurs maximum peuvent être commandés en réseau. La prise RS-232C OUT de chaque projecteur peut être utilisée pour une connexion chaîne.
- **Empilage simple et mur d'image vidéo**
Fourni avec un logiciel permettant la création d'empilage simple et de murs d'images même avec l'entrée d'une source unique.



7. Six objectifs optionnels pour une flexibilité maximale

- Objectif zoom standard, Objectif grand angle fixe, Objectif grandangle zoom, Objectif zoom moyen, téléobjectif zoom, Objectif zoomsuper



8. Multiples prises d'entrée et de sortie

- Prise BNC pour les signaux RVB/en composantes/vidéo
- Entrée numérique de l'ordinateur (DVI)
- Terminal d'extension pour des cartes optionnelles
Carte pour utilisation en réseau: Carte RS-422, Carte réseau (disponibles prochainement)
Carte d'extension vidéo: Carte d'interface numérique série (SDI)

9. Installation facile

- Déplacement motorisé de l'objectif, Zoom et mise au point motorisée, Correction numérique de la distorsion trapézoïdale (Keystone)
- Technologie de synchronisation automatique (AutoSync) à grande vitesse (4 à 8 secondes)

10. Possibilités avancées de présentation

- Outils de présentation intégrés, Image dans image, Agrandissement numérique, Image fixe
- Écran de démarrage et de fond personnalisable

11. Logiciel d'application

- «Logiciel de présentation avancé Sharp—édition professionnelle» (réseau et télécommande)

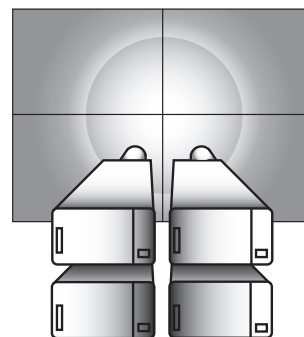
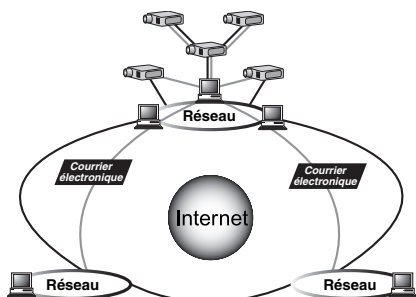




Table des matières



Informations importantes

Introduction	1
MISES EN GARDE IMPORTANTES	2
Caractéristiques spéciales	5
Table des matières	7
Comment avoir accès aux modes d'emploi PDF	9
Nomenclature des organes	10
Accessoires fournis	13



Configuration et branchements

Branchements	14
Alimentation	14
Projection d'images d'ordinateur	14
Visionnement d'images vidéo et d'images de disques laser	17
Visionnement d'images de DVD et de télévision numérique	18
Pour obtenir un meilleur son	18
Mise sous/hors tension	19
Installation de l'écran	20
Utilisation des pieds d'ajustement	20
Ajustement de distance de projection	21
Touche LENS	29
Projection d'image	30
Rétroprojection	30
Projection en utilisant un miroir	30
Projection avec montage au plafond	30



Touches de fonctionnement

Utilisation des touches de fonctionnement	31
Sélection de la source de signal d'entrée	31
Ajustement du volume	31
Mise en sourdine du son	31
Superposition d'un écran noir	32
Affichage d'une image fixe	32
Agrandissement d'une portion spécifique d'une image	33
Ajustement du format de l'image	34
Fonction de correction du gamma	35
Sélection du mode de télécommande	36
Fonctionnement de la télécommande	36
Connexion du récepteur de souris	38
Utilisation d'un pointeur laser	39
Utilisation d'une télécommande câblée	39



Fonctionnement de base

Utilisation des écrans de menu GUI (Interface graphique utilisateur)	40
Fonctionnement de base	40
Barres de menus	41
Ajustement de l'image	43
Ajustement de l'image de l'ordinateur (menu RVB uniquement)	46
Ajustement du son	50
Affichage d'image double (menu RVB uniquement)	51
Réduction du bruit sur l'image (menu VIDÉO uniquement)	52
Mise en/hors service de l'affichage sur l'écran	53
Réglage du signal vidéo (menu VIDÉO uniquement)	53
Sélection de l'image de fond	54
Sélection d'une image de démarrage	54
Sélection du mode d'économie	55
Renversement/inversion des images projetées	56
Sélection de la langue de l'affichage sur l'écran	57
Affichage des réglages d'ajustement	58



Fonctions pratiques et fonctionnement en réseau

Fonctions pratiques	59
Verrouillage des touches de fonctionnement du projecteur	59
Désactivation des entrées	59
Sélection de la vitesse de transmission (RS-232C)	60
Protection des réglages importants avec un mot de passe	61
Fonctionnement en réseau	62
Installation des cartes optionnelles	62
Commande de plusieurs projecteurs avec des numéros d'identification	63
Réglage du mode d'empilement	63
Utilisation des outils de présentation	64
Utilisation de la fonction de réseau	65



Maintenance et guide de dépannage

Lampe/Témoins d'entretien	69
Maintenance de la lampe	70
Vérification de la durée d'utilisation de la lampe	70
Réglage du mode de lampe	71
Remplacement de lampe	71
Remplacement du filtre à air	73
Guide de dépannage	74
Pour obtenir une assistance SHARP (Etats-Unis seulement)	74



Annexes

Guide pour des présentations réussies	75
Affectation des broches de connexion	79
(RS-232C) Spécifications et réglages des commandes	80
Spécifications de la prise de télécommande câblée	83
Tableau de compatibilité des ordinateurs	84
Dimensions	85
Fiche technique	86
Glossaire	87
Index	88





Comment avoir accès aux modes d'emploi PDF

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:

Veillez 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 «xg-v10wu».
- ⑥ Faites un double clic sur la langue (nom du dossier) que vous désirez obtenir.
- ⑦ Faites un double clic sur le fichier pdf «v10» 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 de présentation avancé Sharp.
- 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 «xg-v10wu».
- ⑤ Faites un double clic sur la langue (nom du dossier) que vous désirez obtenir.
- ⑥ Faites un double clic sur le fichier pdf «v10» 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 de présentation avancé Sharp.
- ⑦ Faites un double clic sur le fichier pdf.

REMARQUE

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



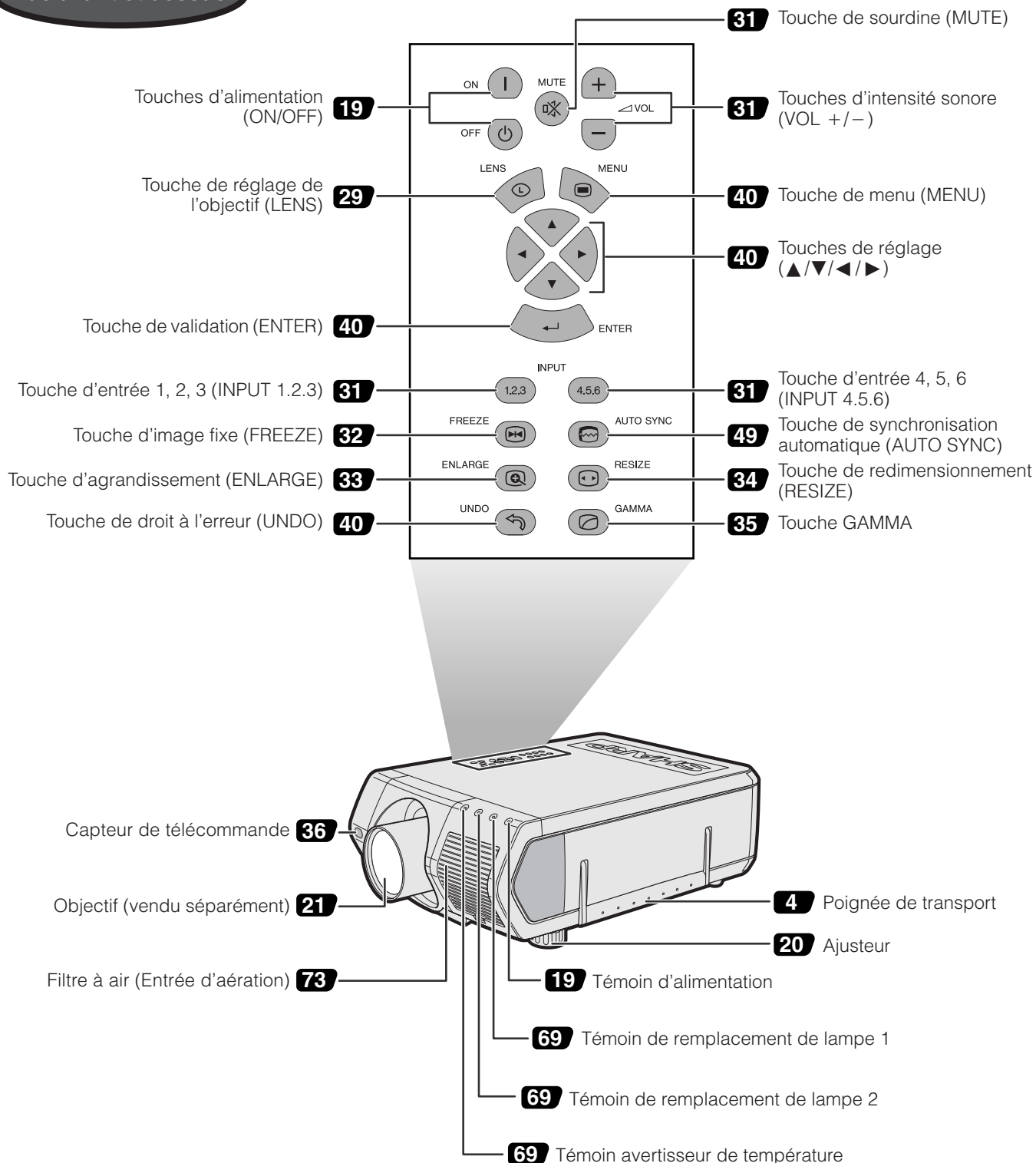
Nomenclature des organes



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

Projecteur

Vue avant et dessus



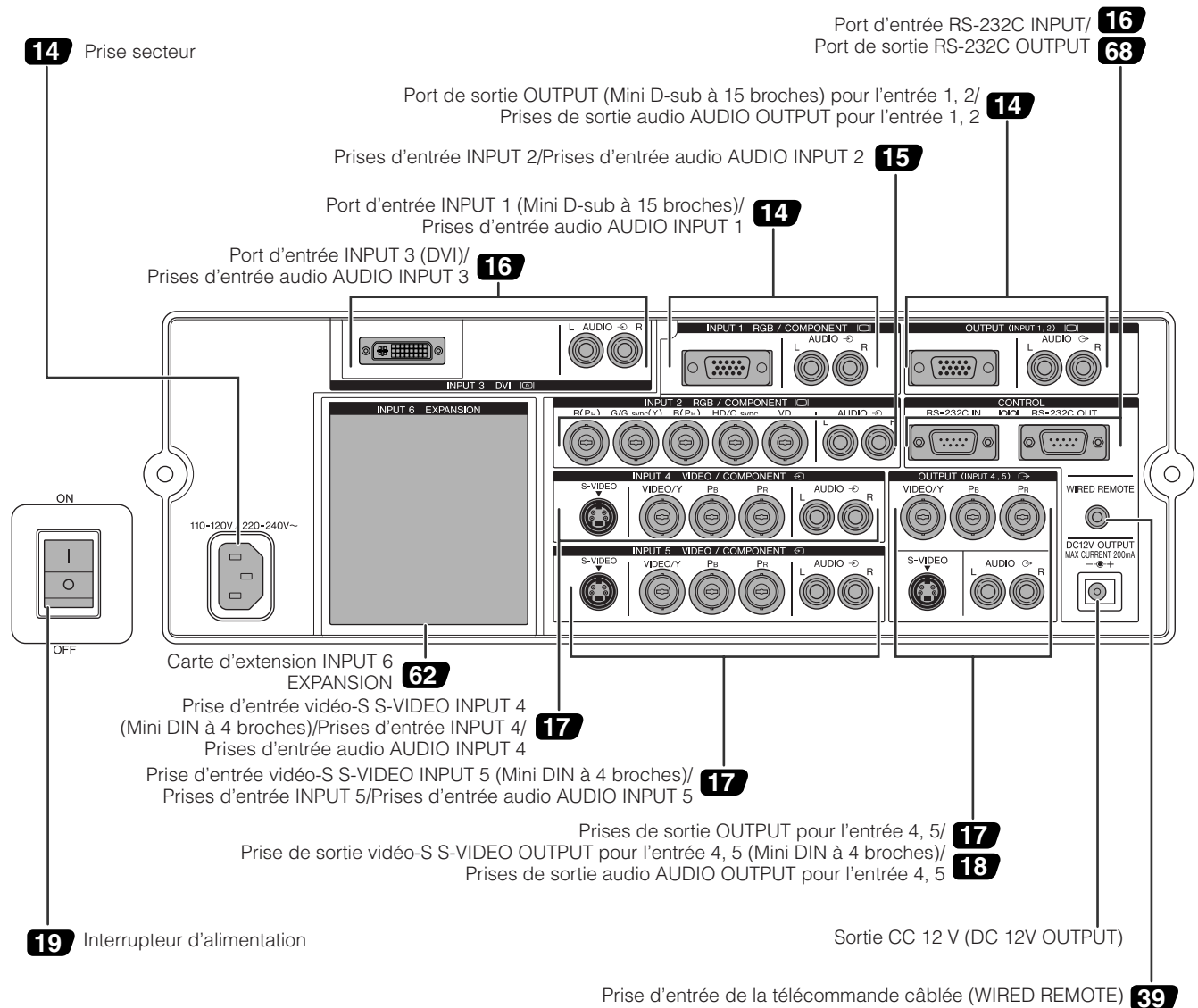
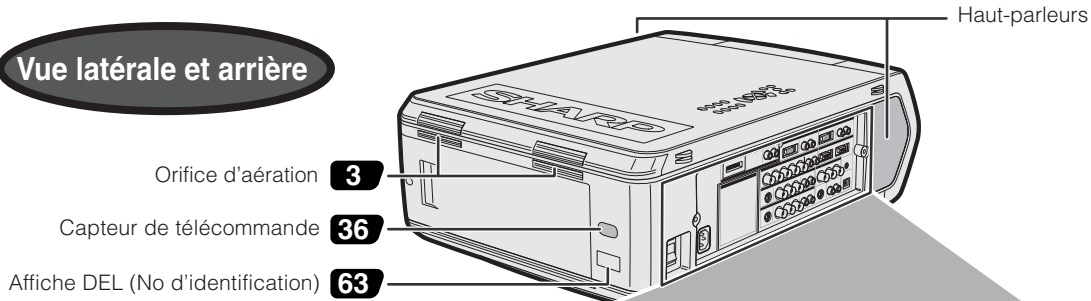


Nomenclature des organes

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 latérale et arrière



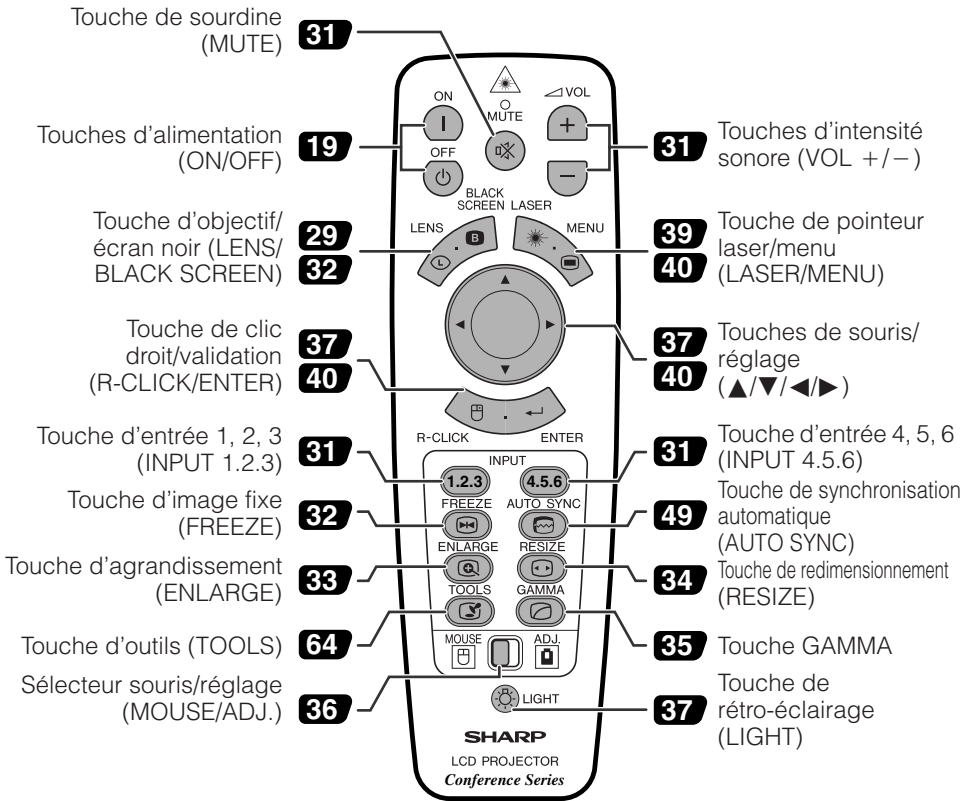


Nomenclature des organes



Télécommande

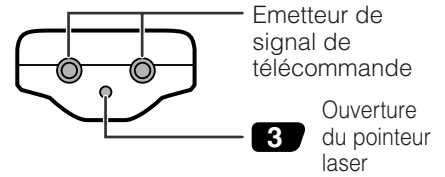
Vue avant



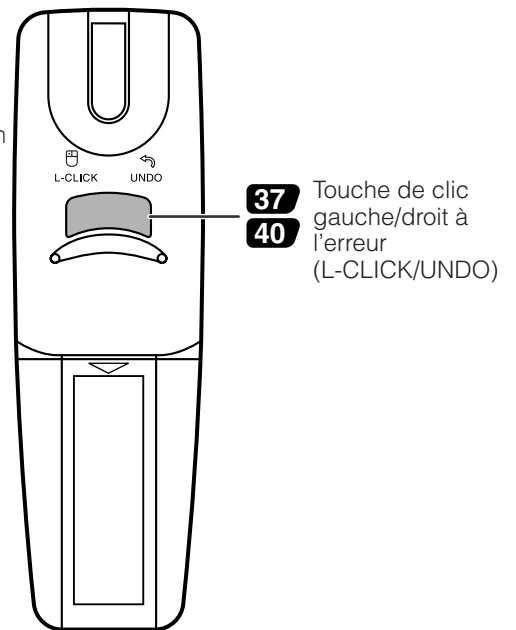
Vue du fond



Vue du dessus



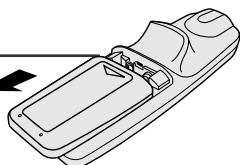
Vue arrière



Mise en place des piles

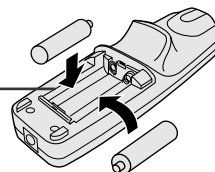
1 Faites pression sur la marque de la flèche et glissez le couvercle du logement des piles dans la direction de la flèche.

Couvercle du logement des piles



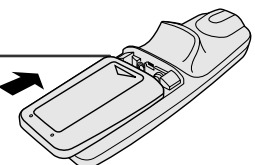
2 Insérez deux piles de taille AA en veillant à ce que les polarités correspondent aux repères + et - du logement des piles.

Logement des piles



3 Insérez les pattes latérales du couvercle du logement dans les fentes et poussez le couvercle jusqu'à ce qu'il soit bien en place.

Couvercle du logement des piles





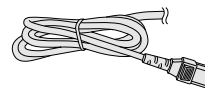
Accessoires fournis



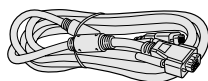
Télécommande
RRMCG1564CESA



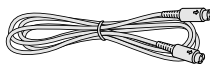
Deux piles de taille AA



Cordon d'alimentation
QACCU5013CEZZ



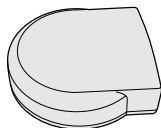
Câble RVB
QCNW-5304CEZZ



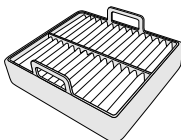
Câble de contrôle de
souris PS/2
QCNW-5113CEZZ



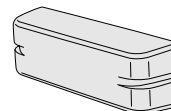
Câble de contrôle de
souris USB
QCNW-5680CEZZ



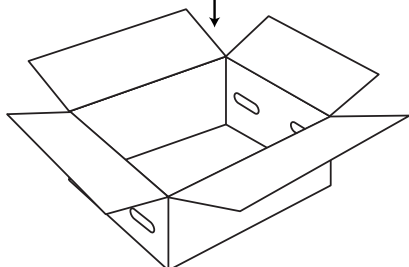
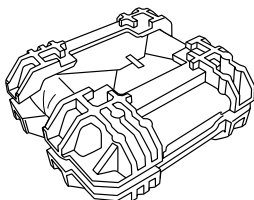
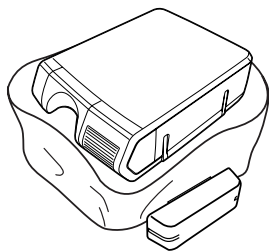
Récepteur de souris sans fil
RUNTK0673CEZZ



Filtre à air de recharge
PFILD0110CEZZ



Couvercle des prises
CCOVA1789CE01



CD-ROM
UDSKA0020CEN1

Mode d'emploi du projecteur LCD
TINS-6974CEZZ

Référence rapide du projecteur LCD
TINS-6980CEZZ

Mode d'emploi du logiciel de présentation avancé Sharp
TINS-6992CEZZ



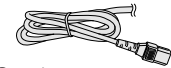
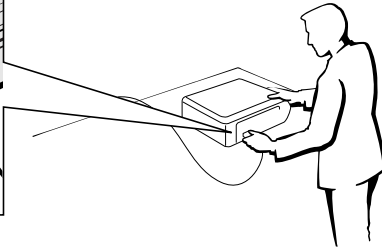
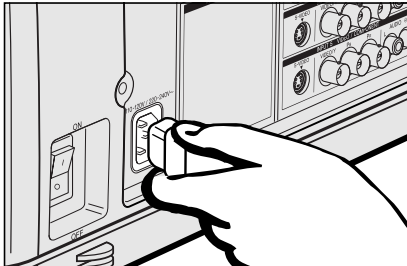
Branchements



Alimentation

Raccordement du cordon d'alimentation

Branchez le cordon d'alimentation dans la prise secteur située sur le côté du projecteur.



Cordon d'alimentation QACCU5013CEZZ

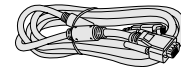
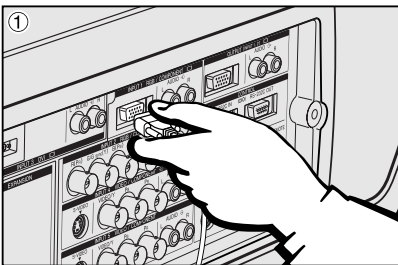


Projection d'images d'ordinateur

Branchement du projecteur à un ordinateur

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

Branchement à ordinateur muni d'une entrée standard à 15 broches



Câble RVB QCNW-5304CEZZ

- ① Branchez l'une des extrémités du câble RVB fourni au port d'entrée INPUT 1 sur le 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, connectez une des extrémités du câble audio (vendu séparément) à la prise d'entrée audio AUDIO INPUT 1 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.

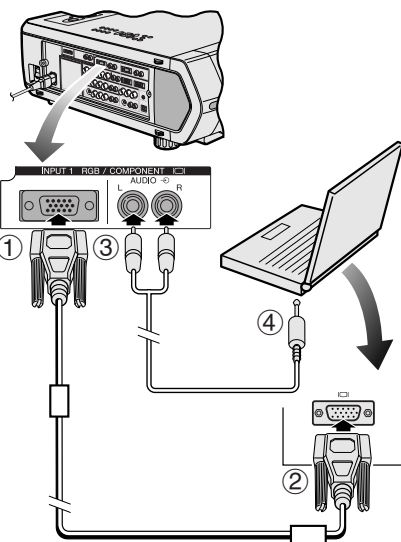
REMARQUE

- Veuillez lire attentivement le mode d'emploi de l'ordinateur avant de réaliser les branchements.
- Référez-vous au «Tableau de compatibilité des ordinateurs» à la page 84 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.
- Un adaptateur de câble audio mini fiche stéréo 3,5 mm à RCA stéréo peut être nécessaire.

Pour la connexion du projecteur à un ordinateur, sélectionnez «RVB» pour «Type de signal» sur le menu GUI. (Voir page 45.)

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.
- L'entrée audio AUDIO INPUT 1 peut être utilisée pour entrer le son correspondant à l'entrée INPUT 1.

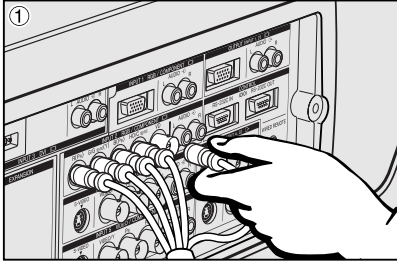




Projection d'images d'ordinateur

- Ce projecteur utilise une entrée d'ordinateur 5 BNC pour éviter la dégradation de la qualité de l'image.
- Branchez les câbles R (Pr), G/G sync (Y), B (Pb), HD/C sync et VD (vendus séparément) aux prises d'entrées appropriées du projecteur et un commutateur RVB (vendu séparément) connecté à l'ordinateur, ou branchez un câble 5 BNC (vendu séparément) directement à partir des prises d'entrée du projecteur sur l'ordinateur.

Branchement d'un commutateur RVB externe ou d'autres ordinateurs compatibles à l'aide de l'entrée BNC (utilisée en général dans les installations plus importantes.)



- ① Branchez chaque connecteur BNC du câble 5 BNC sur les prises d'entrée INPUT 2 correspondantes du projecteur.
- ② Branchez l'autre extrémité du câble 5 BNC sur les prises BNC correspondantes du commutateur RVB extérieur. Branchez le commutateur RVB à l'ordinateur en utilisant un câble RVB.
- ③ Pour utiliser le système audio intégré, connectez une des extrémités du câble audio (vendu séparément) à la prise d'entrée audio AUDIO INPUT 2 sur le projecteur.
- ④ Branchez l'autre extrémité à la prise de sortie audio de l'ordinateur ou du système audio extérieur.

REMARQUE

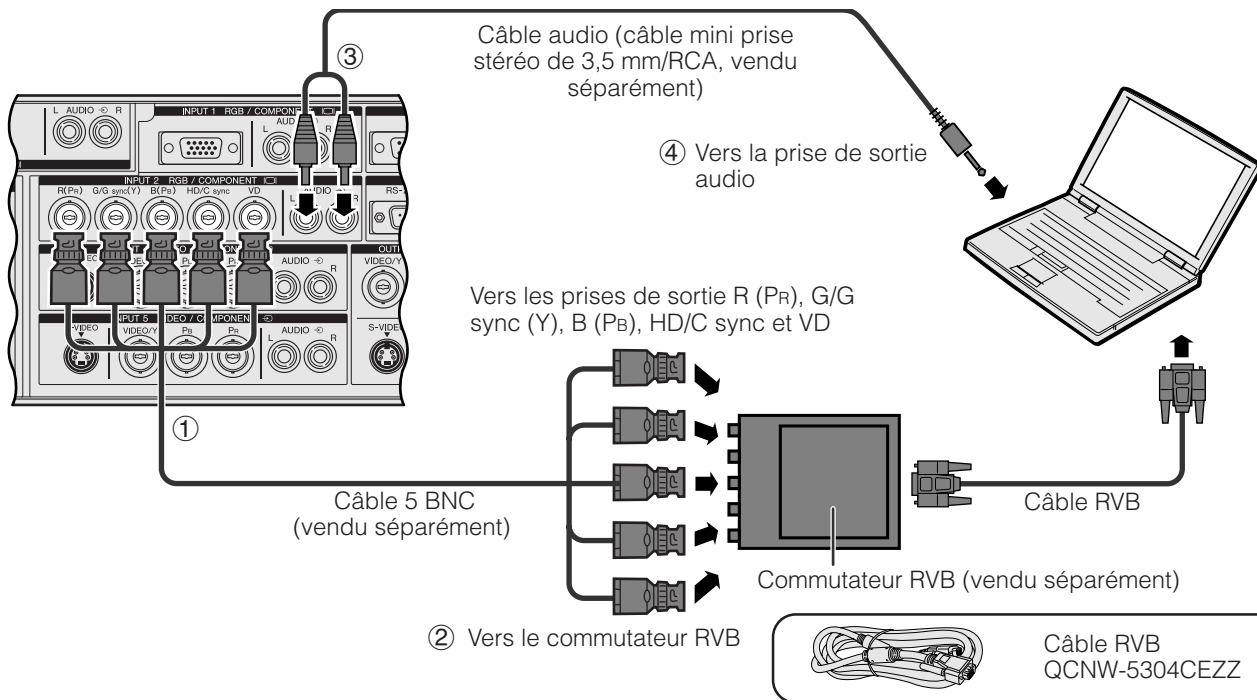
- Un adaptateur de câble audio mini fiche stéréo 3,5 mm à RCA stéréo peut être nécessaire.

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

Pour la connexion du projecteur à un ordinateur, sélectionnez «RVB» pour «Type de signal» sur le menu GUI. (Voir page 45.)

REMARQUE

- Le branchement à des ordinateurs autres que ceux qui sont recommandés peut endommager le projecteur ou l'ordinateur, voire les deux.
- L'entrée audio AUDIO INPUT 2 peut être utilisée pour entrer le son correspondant à l'entrée INPUT 2.



Fonction «Branchement simplifié» (lors de la connexion à une prise 15 broches)

- 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.

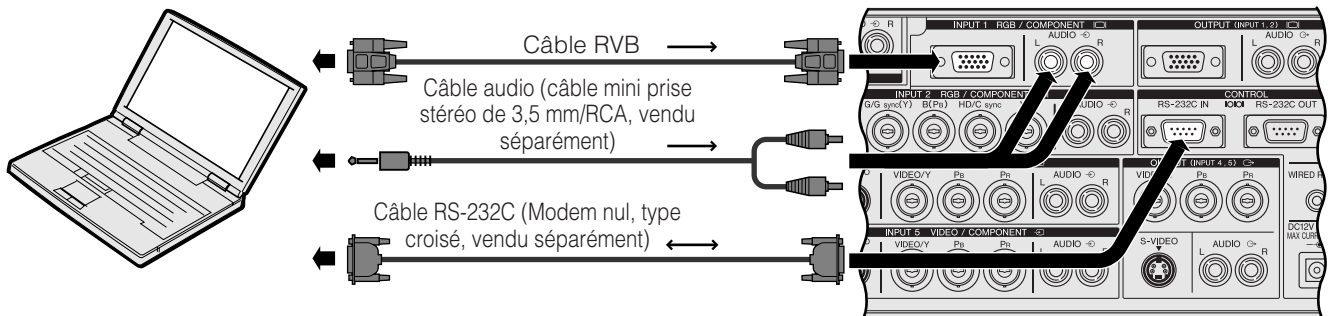
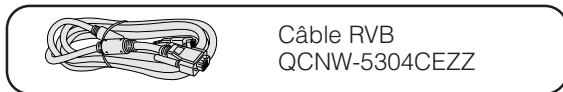




Branchement à un ordinateur en utilisant le port RS-232C

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 être utilisé pour contrôler le projecteur et vérifier son état. Reportez-vous aux pages 80, 81 et 82 pour plus de détails.

Branchez un câble RS-232C (Modem nul, type croisé, vendu séparément) au port série de l'ordinateur.



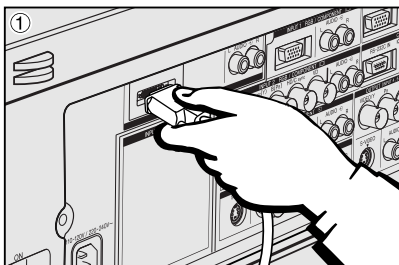
ATTENTION

- 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.

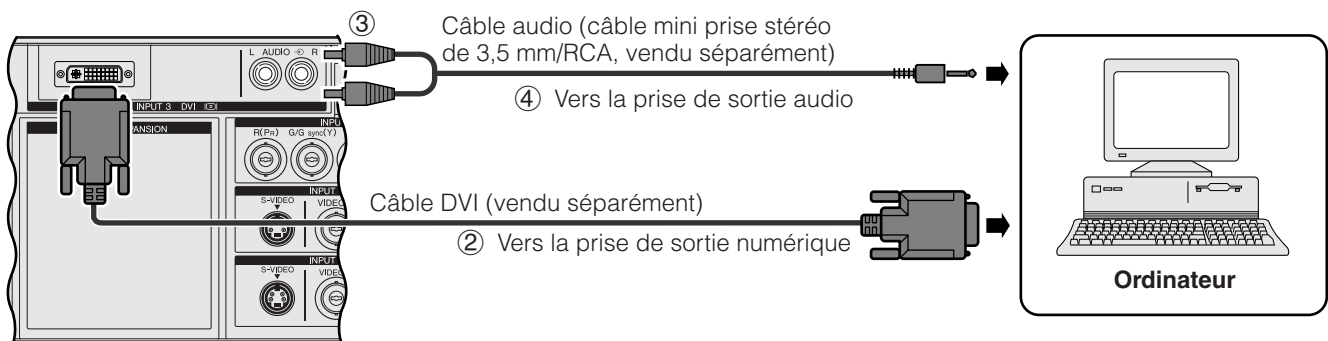
Branchement à un ordinateur en utilisant le port d'entrée numérique direct



- 1 Branchez une des extrémités du câble DVI au port d'entrée INPUT 3 du projecteur.
- 2 Branchez l'autre extrémité à la prise correspondante de l'ordinateur.
- 3 Pour utiliser le système audio intégré, branchez une des extrémités du câble audio (vendu séparément) à la prise d'entrée audio AUDIO INPUT 3 sur le projecteur.
- 4 Branchez l'autre extrémité à la prise de sortie audio de l'ordinateur.

REMARQUE

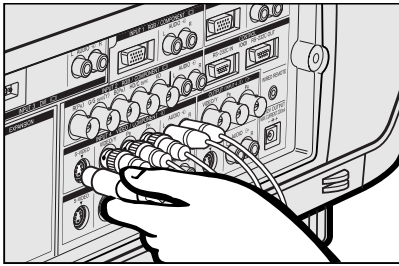
- Ce port DVI compatible avec la version DVI 1,0. Par conséquent, quand le signal provient d'un appareil compatible avec le système «copy guard» (DVI version 2,0), aucun signal n'est reçu.





Visionnement d'images vidéo et d'images de disques laser

Branchement à un magnétoscope, lecteur de disque laser et autre appareil audiovisuel utilisant une entrée vidéo BNC



- 1 Branchez chaque connecteur BNC du câble vidéo ou du câble en composantes aux prises d'entrée BNC INPUT 4 ou 5 correspondantes du projecteur.

REMARQUE

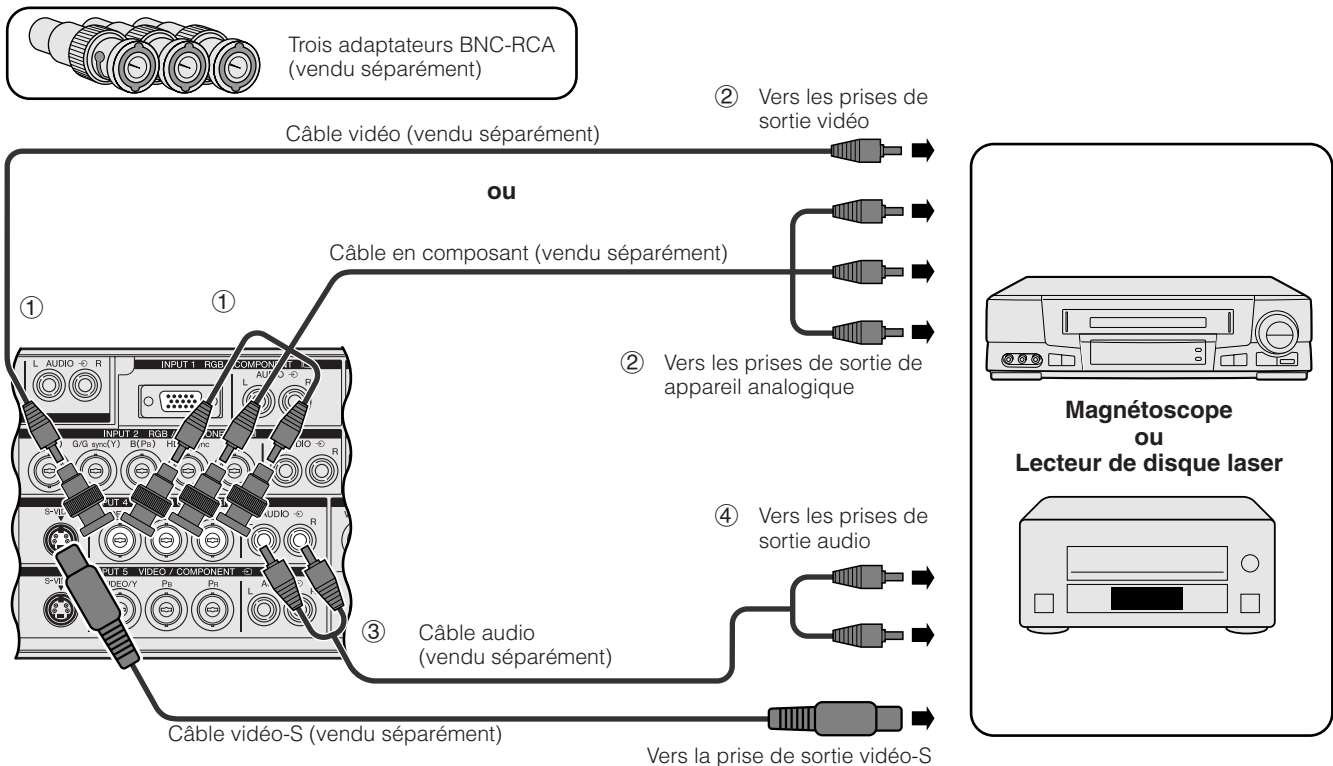
- Des adaptateurs BNC-RCA sont nécessaires pour l'utilisation de câbles et de sources de type RCA.

- 2 Connectez l'autre extrémité du câble aux prises correspondantes d'un magnétoscope ou lecteur de disque laser.
- 3 Pour utiliser le système audio intégré, connectez une des extrémités du câble audio (vendu séparément) à la prise d'entrée audio AUDIO INPUT 4 ou 5 sur le projecteur.
- 4 Branchez l'autre extrémité à la prise de sortie audio de l'appareil vidéo.

La prise d'entrée vidéo-S 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 4 ou 5 et VIDEO INPUT 4 ou 5, les images entrant par la prise S-VIDEO INPUT 4 ou 5 ont la priorité sur celle de la prise VIDEO INPUT 4 ou 5.

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 un câble vidéo composite.



ATTENTION

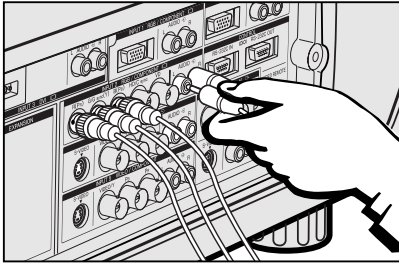
- Mettez toujours le projecteur hors tension avant de brancher l'appareil vidéo afin de protéger à la fois le projecteur et l'appareil en cours de branchement.





Visionnement d'images de DVD et de télévision numérique

Branchement à un lecteur de DVD, décodeur DTV et à un autre appareil vidéo utilisant une entrée 5 BNC

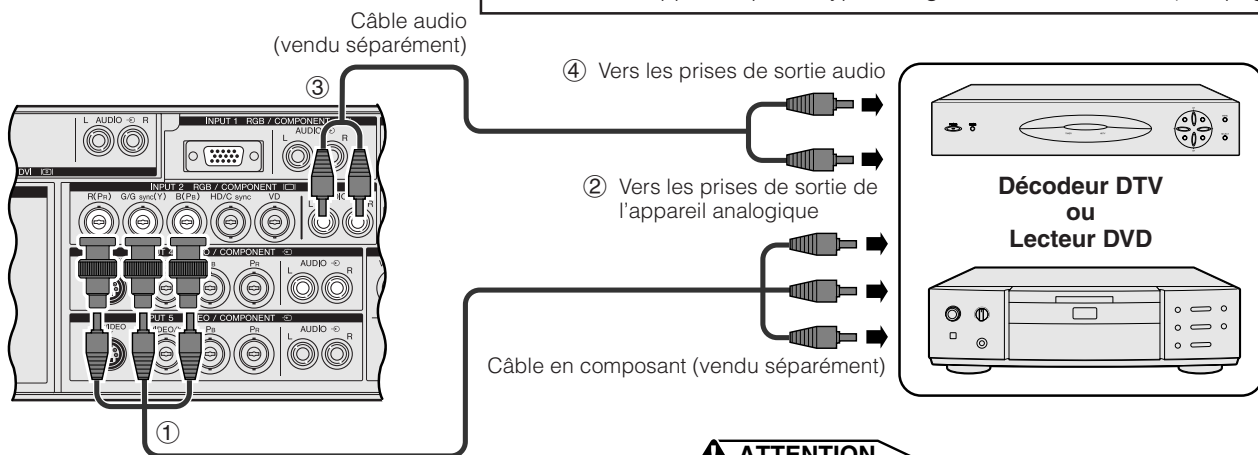


- 1 Branchez chaque connecteur BNC du câble en composantes aux prises d'entrée BNC INPUT 2 correspondantes du projecteur.

REMARQUE

- Des adaptateurs BNC-RCA sont nécessaires pour l'utilisation de câbles et de sources de type RCA.
- 2 Branchez l'autre extrémité du câble aux prises correspondante d'un lecteur DVD ou d'un décodeur DTV.
 - 3 Pour utiliser le système audio intégré, branchez une extrémité du câble audio (vendu séparément) à la prise AUDIO INPUT 2 du projecteur.
 - 4 Branchez l'autre extrémité à la prise de sortie audio du lecteur DVD ou du décodeur DTV.

Pour la connexion de ce projecteur à un lecteur DVD ou un décodeur DTV, sélectionnez «Appareil» pour «Type de signal» sur le menu GUI. (Voir page 45.)



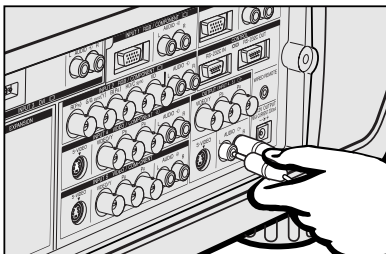
ATTENTION

- Mettez toujours le projecteur hors tension avant de brancher l'appareil vidéo afin de protéger à la fois le projecteur et l'appareil en cours de branchement.



Pour obtenir un meilleur son

Connexion à un amplificateur et à d'autres appareils audio

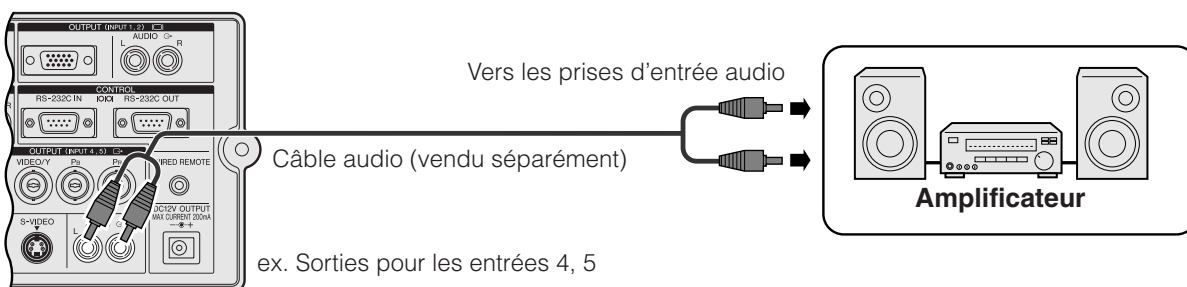


ATTENTION

- Mettez toujours le projecteur hors tension avant de brancher les appareils audio afin de protéger à la fois le projecteur et les appareils en cours de branchement.

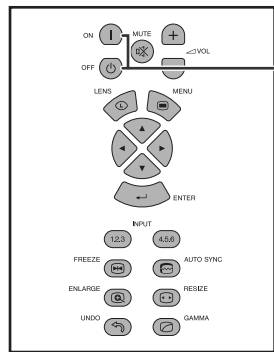
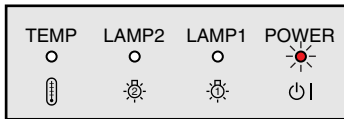
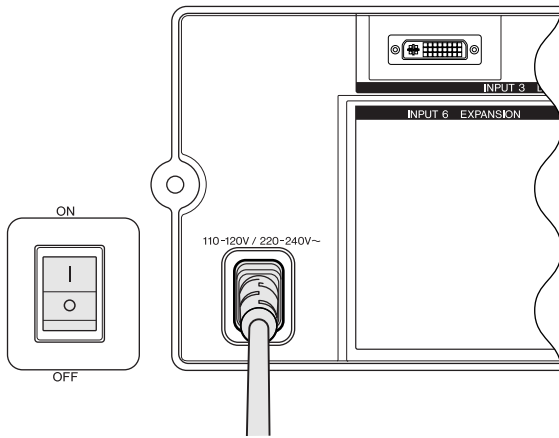
REMARQUE

- En raccordant des appareils audio externes, vous pouvez amplifier le volume et obtenir un son amélioré.
- Les prises de sortie audio AUDIO OUTPUT vous permettent de sortie le son à partir des prises d'entrée audio AUDIO INPUT 1 à 5, connectées à un appareil audiovisuel.

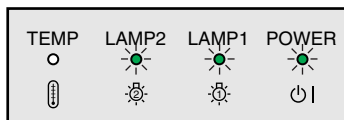
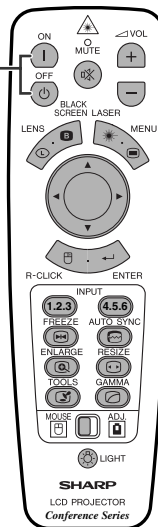




Mise sous/hors tension



Touches ON/OFF



Mise sous tension

Appuyez sur l'interrupteur d'alimentation principal sur le côté du projecteur. Le témoin d'alimentation POWER s'allume en rouge et le projecteur entre en mode de veille.

REMARQUE

- Si l'interrupteur d'alimentation principal n'a pas été en position ON, la télécommande ne peut pas commander le projecteur.

Appuyez sur ON.

- 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.

REMARQUE

- Après le déballeage 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, les témoins de remplacement de lampe s'allument pour signaler l'état des lampes.

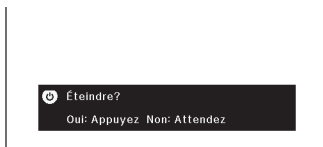
Témoin vert: La lampe fonctionne.

Témoin vert clignotant: Préchauffage de la lampe.

Témoin rouge: La lampe doit être remplacée.

REMARQUE

- Si le mode de lampe est réglé sur «Lampe 1 seule» ou «Lampe 2 seule», seul le témoin de remplacement de lampe correspondant à la lampe réglée s'allume.



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 filtre avant n'est pas bien en place.



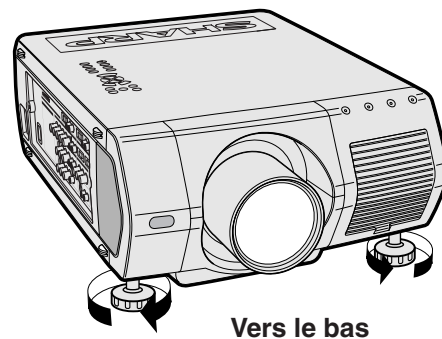
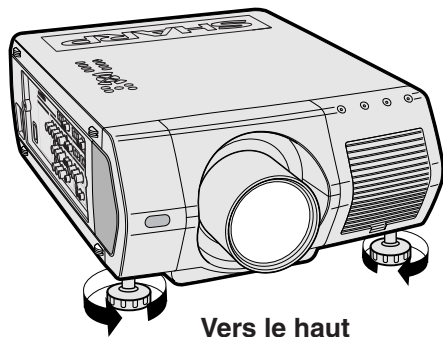
Installation de l'écran



Utilisation des pieds d'ajustement

Utilisation des pieds d'ajustement

Tournez les pieds pour régler la hauteur du projecteur.



REMARQUE

- Le projecteur peut être ajusté jusqu'à un angle d'environ 5° par rapport à l'horizontale.
- Lorsque la hauteur du projecteur est ajustée, l'image peut être déformée (effet Trapèze) selon les positions relatives du projecteur et de l'écran.

ATTENTION

- Ne saisissez pas le projecteur par son objectif lorsque vous voulez le lever ou l'abaisser.
- Lorsque vous abaissez le projecteur, faites attention à ne pas vous pincer les doigts dans la zone entre les pieds d'ajustement et le projecteur.





Ajustement de distance de projection

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

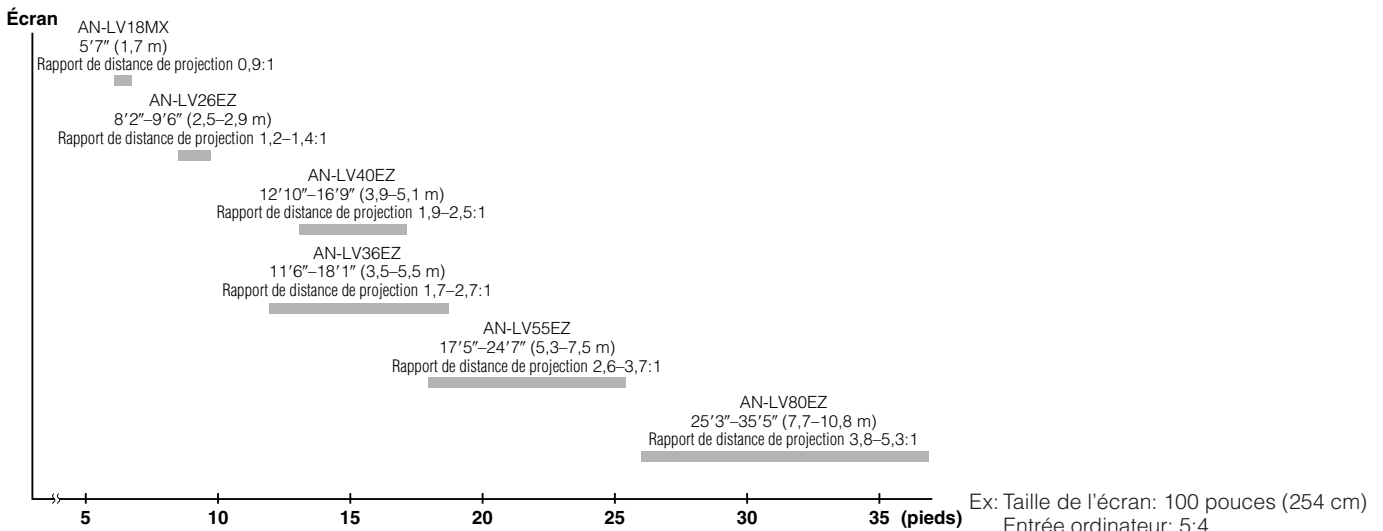
Déplacez le projecteur vers l'avant ou l'arrière si les bords de l'image sont déformés.

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.

Six objectifs optionnels Sharp sont aussi disponibles pour des usages spécialisés. Veuillez consulter votre revendeur de produits industriels LCD Sharp pour plus de détails sur ces objectifs. (Reportez-vous au mode d'emploi de l'objectif pour le fixer.) Assurez-vous de faire installer les objectifs optionnels par un personnel spécialisé.

Distance de projection

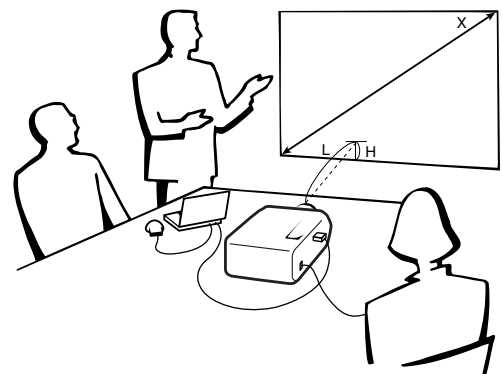


Installation standard (projection avant)

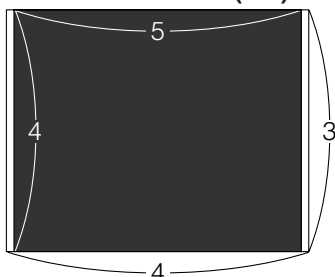
Placez le projecteur à la distance requise de l'écran selon la taille de l'image que vous souhaitez obtenir. (Reportez-vous aux pages 22-27.)

REMARQUE

- Six objectifs optionnels Sharp sont aussi disponibles pour des usages spécialisés. Veuillez consulter votre revendeur de produits industriels LCD Sharp pour plus de détails sur ces objectifs.

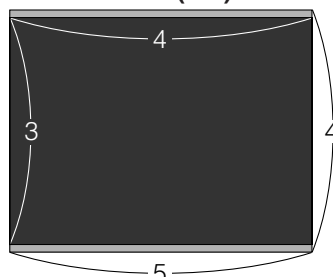


Entrée ordinateur (5:4)



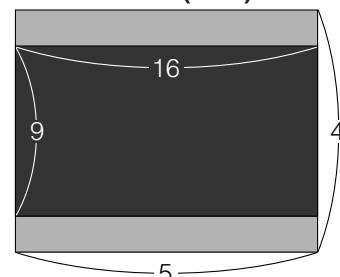
□ : Taille de l'écran (4:3)
 ■ : Taille de l'image (5:4)

Entrée vidéo (4:3)



■ : Taille de l'écran et taille de l'image (4:3)
 □ : Zone masquée du signal

Entrée vidéo (16:9)



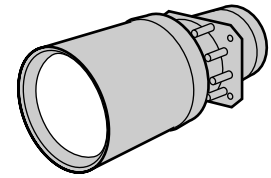
■ : Taille de l'écran et taille de l'image (16:9)
 □ : Zone masquée du signal





AN-LV40EZ

Rapport de distance de projection 1,9 à 2,5:1



Entrée ordinateur (5:4)

Taille de l'écran (4:3)			Distance de projection (L)		Objectif centré sur le bord inférieur de l'écran (H)	
Diag.	Largeur	Hauteur	Max.	Min.	Supérieur	Inférieur
600"	480"	360"	102' 4" (31,2 m)	78' 9" (24,0 m)	15' 0" (457,2 cm)	-3' 0" (-91,4 cm)
500"	400"	300"	85' 4" (26,0 m)	65' 3" (19,9 m)	12' 6" (381,0 cm)	-2' 6" (-76,2 cm)
400"	320"	240"	68' 3" (20,8 m)	52' 2" (15,9 m)	10' 0" (304,8 cm)	-2' 0" (-61,0 cm)
300"	240"	180"	51' 2" (15,6 m)	39' 1" (11,9 m)	7' 6" (228,6 cm)	-1' 6" (-45,7 cm)
200"	160"	120"	33' 10" (10,3 m)	25' 11" (7,9 m)	5' 0" (152,4 cm)	-1' 0" (-30,5 cm)
150"	120"	90"	25' 3" (7,7 m)	19' 4" (5,9 m)	3' 9" (114,3 cm)	-9,0" (-22,9 cm)
100"	80"	60"	16' 9" (5,1 m)	12' 10" (3,9 m)	2' 6" (76,2 cm)	-6,0" (-15,2 cm)
84"	67"	50"	14' 1" (4,3 m)	10' 10" (3,3 m)	2' 1" (64,0 cm)	-5,0" (-12,8 cm)
72"	58"	43"	11' 10" (3,6 m)	9' 2" (2,8 m)	1' 10" (54,9 cm)	-4,3" (-11,0 cm)
60"	48"	36"	9' 10" (3,0 m)	7' 7" (2,3 m)	1' 6" (45,7 cm)	-3,6" (-9,1 cm)
40"	32"	24"	6' 7" (2,0 m)	4' 11" (1,5 m)	1' 0" (30,5 cm)	-2,4" (-6,1 cm)

Formule pour le calcul de la taille de l'écran et de la distance de projection

$$y_1(\text{Max.}) = (0,0522x - 0,1166) \times 3,28$$

$$y_2(\text{Min.}) = (0,0401x - 0,1060) \times 3,28$$

$$z_1(\text{Supérieur}) = 0,300x$$

$$z_2(\text{Inférieur}) = -0,060x$$

x: Taille de l'écran (diag.) (pouces)

y: Distance de projection (L) (pieds)

z: Objectif centré sur le bord inférieur de l'écran (H) (pouces)

Taille de l'image (diag.) = Taille de l'écran × 0,96047

Entrée vidéo (4:3)

Taille de l'écran (4:3)			Distance de projection (L)		Objectif centré sur le bord inférieur de l'écran (H)	
Diag.	Largeur	Hauteur	Max.	Min.	Supérieur	Inférieur
600"	480"	360"	109' 3" (33,3 m)	84' 0" (25,6 m)	15' 0" (457,2 cm)	-4' 2" (-128,0 cm)
500"	400"	300"	90' 11" (27,7 m)	69' 11" (21,3 m)	12' 6" (381,0 cm)	-3' 6" (-106,7 cm)
400"	320"	240"	72' 10" (22,2 m)	55' 9" (17,0 m)	10' 0" (304,8 cm)	-2' 10" (-85,3 cm)
300"	240"	180"	54' 6" (16,6 m)	41' 8" (12,7 m)	7' 6" (228,6 cm)	-2' 1" (-64,0 cm)
200"	160"	120"	36' 1" (11,0 m)	27' 11" (8,5 m)	5' 0" (152,4 cm)	-1' 5" (-42,7 cm)
150"	120"	90"	26' 11" (8,2 m)	20' 8" (6,3 m)	3' 9" (114,3 cm)	-1' 1" (-32,0 cm)
100"	80"	60"	18' 1" (5,5 m)	13' 9" (4,2 m)	2' 6" (76,2 cm)	-8,4" (-21,3 cm)
84"	67"	50"	15' 1" (4,6 m)	11' 6" (3,5 m)	2' 1" (64,0 cm)	-7,0" (-17,9 cm)
72"	58"	43"	12' 10" (3,9 m)	9' 10" (3,0 m)	1' 10" (54,9 cm)	-6,1" (-15,4 cm)
60"	48"	36"	10' 6" (3,2 m)	8' 2" (2,5 m)	1' 6" (45,7 cm)	-5,0" (-12,8 cm)
40"	32"	24"	6' 11" (2,1 m)	5' 3" (1,6 m)	1' 0" (30,5 cm)	-3,3" (-8,5 cm)

Formule pour le calcul de la taille de l'écran et de la distance de projection

$$y_1(\text{Max.}) = (0,0557x - 0,1166) \times 3,28$$

$$y_2(\text{Min.}) = (0,0428x - 0,1060) \times 3,28$$

$$z_1(\text{Supérieur}) = 0,300x$$

$$z_2(\text{Inférieur}) = -0,084x$$

x: Taille de l'écran (diag.) (pouces)

y: Distance de projection (L) (pieds)

z: Objectif centré sur le bord inférieur de l'écran (H) (pouces)

Entrée vidéo (16:9)

Taille de l'écran (4:3)			Distance de projection (L)		Objectif centré sur le bord inférieur de l'écran (H)	
Diag.	Largeur	Hauteur	Max.	Min.	Supérieur	Inférieur
500"	435"	245"	99' 1" (30,2 m)	76' 1" (23,2 m)	10' 3" (311,3 cm)	-7' 3" (-220,0 cm)
400"	348"	196"	79' 5" (24,2 m)	61' 0" (18,6 m)	8' 2" (249,1 cm)	-5' 9" (-176,0 cm)
300"	261"	147"	59' 5" (18,1 m)	45' 7" (13,9 m)	6' 2" (186,8 cm)	-4' 4" (-132,0 cm)
200"	174"	98"	39' 4" (12,0 m)	30' 2" (9,2 m)	4' 1" (124,5 cm)	-2' 11" (-88,0 cm)
150"	131"	74"	29' 6" (9,0 m)	22' 8" (6,9 m)	3' 1" (93,4 cm)	-2' 2" (-66,0 cm)
133"	116"	65"	26' 3" (8,0 m)	20' 0" (6,1 m)	2' 9" (82,8 cm)	-1' 11" (-58,5 cm)
106"	92"	52"	20' 8" (6,3 m)	15' 9" (4,8 m)	2' 2" (66,0 cm)	-1' 6" (-46,6 cm)
100"	87"	49"	19' 8" (6,0 m)	15' 1" (4,6 m)	2' 1" (62,3 cm)	-1' 5" (-44,0 cm)
92"	80"	45"	18' 1" (5,5 m)	13' 9" (4,2 m)	1' 11" (57,3 cm)	-1' 4" (-40,5 cm)
84"	73"	41"	16' 5" (5,0 m)	12' 6" (3,8 m)	1' 9" (52,3 cm)	-1' 3" (-37,0 cm)
72"	63"	35"	14' 1" (4,3 m)	10' 10" (3,3 m)	1' 6" (44,8 cm)	-1' 0" (-31,7 cm)
60"	52"	29"	11' 6" (3,5 m)	8' 10" (2,7 m)	1' 3" (37,4 cm)	-10,4" (-26,4 cm)
40"	35"	20"	7' 7" (2,3 m)	5' 11" (1,8 m)	9,8" (24,9 cm)	-6,9" (-17,6 cm)

Formule pour le calcul de la taille de l'écran et de la distance de projection

$$y_1(\text{Max.}) = (0,0607x - 0,1166) \times 3,28$$

$$y_2(\text{Min.}) = (0,0467x - 0,1060) \times 3,28$$

$$z_1(\text{Supérieur}) = 0,245x$$

$$z_2(\text{Inférieur}) = -0,173x$$

x: Taille de l'écran (diag.) (pouces)

y: Distance de projection (L) (pieds)

z: Objectif centré sur le bord inférieur de l'écran (H) (pouces)

REMARQUE

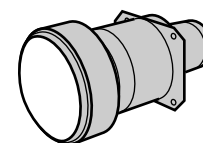
- Une marge d'erreur de $\pm 3\%$ est tolérée dans la formule ci-dessus.
- Les valeurs précédées du signe moins (-) indiquent la distance du centre de l'objectif sous le bas de l'écran.





AN-LV18MX

Rapport de distance de projection
0,9 : 1



Entrée ordinateur (5:4)

Taille de l'écran (4:3)			Distance de projection (L)	Objectif centré sur le bord inférieur de l'écran (H)	
Diag.	Largeur	Hauteur		Supérieur	Inférieur
600"	480"	360"	35' 1" (10,7 m)	15' 0" (457,2 cm)	13' 6" (411,5 cm)
500"	400"	300"	29' 2" (8,9 m)	12' 6" (381,0 cm)	11' 3" (342,9 cm)
400"	320"	240"	23' 4" (7,1 m)	10' 0" (304,8 cm)	9' 0" (274,3 cm)
300"	240"	180"	17' 5" (5,3 m)	7' 6" (228,6 cm)	6' 9" (205,7 cm)
200"	160"	120"	11' 6" (3,5 m)	5' 0" (152,4 cm)	4' 6" (137,2 cm)
150"	120"	90"	8' 6" (2,6 m)	3' 9" (114,3 cm)	3' 5" (102,9 cm)
100"	80"	60"	5' 7" (1,7 m)	2' 6" (76,2 cm)	2' 3" (68,6 cm)
84"	67"	50"	4' 11" (1,5 m)	2' 1" (64,0 cm)	1' 11" (57,6 cm)
72"	58"	43"	3' 11" (1,2 m)	1' 10" (54,9 cm)	1' 7" (49,4 cm)
60"	48"	36"	3' 3" (1,0 m)	1' 6" (45,7 cm)	1' 4" (41,1 cm)
40"	32"	24"	2' 4" (0,7 m)	1' 0" (30,5 cm)	10,8" (27,4 cm)

Formule pour le calcul de la taille de l'écran et de la distance de projection

$$y = (0,0179x - 0,0561) \times 3,28$$

$$z_1 (\text{Supérieur}) = 0,300x$$

$$z_2 (\text{Inférieur}) = 0,270x$$

x: Taille de l'écran (diag.) (pouces)

y: Distance de projection (L) (pieds)

z: Objectif centré sur le bord inférieur de l'écran (H) (pouces)

Taille de l'image (diag.) = Taille de l'écran × 0,96047

Entrée vidéo (4:3)

Taille de l'écran (4:3)			Distance de projection (L)	Objectif centré sur le bord inférieur de l'écran (H)	
Diag.	Largeur	Hauteur		Supérieur	Inférieur
600"	480"	360"	37' 5" (11,4 m)	15' 0" (457,2 cm)	13' 5" (408,4 cm)
500"	400"	300"	31' 2" (9,5 m)	12' 6" (381,0 cm)	11' 2" (340,4 cm)
400"	320"	240"	24' 11" (7,6 m)	10' 0" (304,8 cm)	8' 11" (272,3 cm)
300"	240"	180"	18' 8" (5,7 m)	7' 6" (228,6 cm)	6' 8" (204,2 cm)
200"	160"	120"	12' 6" (3,8 m)	5' 0" (152,4 cm)	4' 6" (136,1 cm)
150"	120"	90"	9' 2" (2,8 m)	3' 9" (114,3 cm)	3' 4" (102,1 cm)
100"	80"	60"	6' 3" (1,9 m)	2' 6" (76,2 cm)	2' 3" (68,1 cm)
84"	67"	50"	5' 3" (1,6 m)	2' 1" (64,0 cm)	1' 11" (57,2 cm)
72"	58"	43"	4' 3" (1,3 m)	1' 10" (54,9 cm)	1' 7" (49,0 cm)
60"	48"	36"	3' 7" (1,1 m)	1' 6" (45,7 cm)	1' 4" (40,8 cm)
40"	32"	24"	2' 4" (0,7 m)	1' 0" (30,5 cm)	10,7" (27,2 cm)

Formule pour le calcul de la taille de l'écran et de la distance de projection

$$y = (0,0191x - 0,0561) \times 3,28$$

$$z_1 (\text{Supérieur}) = 0,300x$$

$$z_2 (\text{Inférieur}) = 0,268x$$

x: Taille de l'écran (diag.) (pouces)

y: Distance de projection (L) (pieds)

z: Objectif centré sur le bord inférieur de l'écran (H) (pouces)

Entrée vidéo (16:9)

Taille de l'écran (4:3)			Distance de projection (L)	Objectif centré sur le bord inférieur de l'écran (H)	
Diag.	Largeur	Hauteur		Supérieur	Inférieur
500"	435"	245"	33' 10" (10,3 m)	10' 3" (311,3 cm)	8' 9" (267,0 cm)
400"	348"	196"	27' 3" (8,3 m)	8' 2" (249,1 cm)	7' 0" (213,6 cm)
300"	261"	147"	20' 4" (6,2 m)	6' 2" (186,8 cm)	5' 3" (160,2 cm)
200"	174"	98"	13' 5" (4,1 m)	4' 1" (124,5 cm)	3' 6" (106,8 cm)
150"	131"	74"	10' 2" (3,1 m)	3' 1" (93,4 cm)	2' 8" (80,1 cm)
133"	116"	65"	8' 10" (2,7 m)	2' 9" (82,8 cm)	2' 4" (71,0 cm)
106"	92"	52"	6' 11" (2,1 m)	2' 2" (66,0 cm)	1' 10" (56,6 cm)
100"	87"	49"	6' 7" (2,0 m)	2' 1" (62,3 cm)	1' 9" (53,4 cm)
92"	80"	45"	6' 3" (1,9 m)	1' 11" (57,3 cm)	1' 7" (49,1 cm)
84"	73"	41"	5' 7" (1,7 m)	1' 9" (52,3 cm)	1' 6" (44,9 cm)
72"	63"	35"	4' 7" (1,4 m)	1' 6" (44,8 cm)	1' 3" (38,5 cm)
60"	52"	29"	3' 11" (1,2 m)	1' 3" (37,4 cm)	1' 1" (32,0 cm)
40"	35"	20"	2' 7" (0,8 m)	9,8" (24,9 cm)	8,4" (21,4 cm)

Formule pour le calcul de la taille de l'écran et de la distance de projection

$$y = (0,0208x - 0,0561) \times 3,28$$

$$z_1 (\text{Supérieur}) = 0,245x$$

$$z_2 (\text{Inférieur}) = 0,210x$$

x: Taille de l'écran (diag.) (pouces)

y: Distance de projection (L) (pieds)

z: Objectif centré sur le bord inférieur de l'écran (H) (pouces)

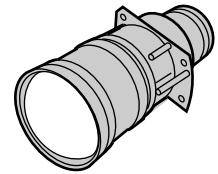
REMARQUE

- 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.



AN-LV26EZ

Rapport de distance de projection 1,2 à 1,4 :1



Entrée ordinateur (5:4)

Taille de l'écran (4:3)			Distance de projection (L)		Objectif centré sur le bord inférieur de l'écran (H)	
Diag.	Largeur	Hauteur	Max.	Min.	Supérieur	Inférieur
600"	480"	360"	58' 5" (17,8 m)	50' 6" (15,4 m)	15' 0" (457,2 cm)	0' 0" (0,0 cm)
500"	400"	300"	48' 7" (14,8 m)	42' 0" (12,8 m)	12' 6" (381,0 cm)	0' 0" (0,0 cm)
400"	320"	240"	38' 9" (11,8 m)	33' 6" (10,2 m)	10' 0" (304,8 cm)	0' 0" (0,0 cm)
300"	240"	180"	29' 2" (8,9 m)	25' 3" (7,7 m)	7' 6" (228,6 cm)	0' 0" (0,0 cm)
200"	160"	120"	19' 4" (5,9 m)	16' 9" (5,1 m)	5' 0" (152,4 cm)	0' 0" (0,0 cm)
150"	120"	90"	14' 5" (4,4 m)	12' 6" (3,8 m)	3' 9" (114,3 cm)	0' 0" (0,0 cm)
100"	80"	60"	9' 6" (2,9 m)	8' 2" (2,5 m)	2' 6" (76,2 cm)	0' 0" (0,0 cm)
84"	67"	50"	7' 10" (2,4 m)	6' 11" (2,1 m)	2' 1" (64,0 cm)	0' 0" (0,0 cm)
72"	58"	43"	6' 11" (2,1 m)	5' 11" (1,8 m)	1' 10" (54,9 cm)	0' 0" (0,0 cm)
60"	48"	36"	5' 7" (1,7 m)	4' 11" (1,5 m)	1' 6" (45,7 cm)	0' 0" (0,0 cm)
40"	32"	24"	3' 7" (1,1 m)	3' 3" (1,0 m)	1' 0" (30,5 cm)	0' 0" (0,0 cm)

Formule pour le calcul de la taille de l'écran et de la distance de projection

$$y_1(\text{Max.}) = (0,0298x - 0,0841) \times 3,28$$

$$y_2(\text{Min.}) = (0,0258x - 0,0841) \times 3,28$$

$$z_1(\text{Supérieur}) = 0,300x$$

$$z_2(\text{Inférieur}) = 0$$

x: Taille de l'écran (diag.) (pouces)

y: Distance de projection (L) (pieds)

z: Objectif centré sur le bord inférieur de l'écran (H) (pouces)

$$\text{Taille de l'image (diag.)} = \text{Taille de l'écran} \times 0,96047$$

Entrée vidéo (4:3)

Taille de l'écran (4:3)			Distance de projection (L)		Objectif centré sur le bord inférieur de l'écran (H)	
Diag.	Largeur	Hauteur	Max.	Min.	Supérieur	Inférieur
600"	480"	360"	62' 4" (19,0 m)	54' 2" (16,5 m)	15' 0" (457,2 cm)	- 11,7" (- 29,8 cm)
500"	400"	300"	51' 10" (15,8 m)	44' 11" (13,7 m)	12' 6" (381,0 cm)	- 9,8" (- 24,8 cm)
400"	320"	240"	41' 4" (12,6 m)	36' 1" (11,0 m)	10' 0" (304,8 cm)	- 7,8" (- 19,8 cm)
300"	240"	180"	31' 2" (9,5 m)	26' 11" (8,2 m)	7' 6" (228,6 cm)	- 5,9" (- 14,9 cm)
200"	160"	120"	20' 8" (6,3 m)	17' 9" (5,4 m)	5' 0" (152,4 cm)	- 3,9" (- 9,9 cm)
150"	120"	90"	15' 5" (4,7 m)	13' 5" (4,1 m)	3' 9" (114,3 cm)	- 2,9" (- 7,4 cm)
100"	80"	60"	10' 2" (3,1 m)	8' 10" (2,7 m)	2' 6" (76,2 cm)	- 2,0" (- 5,0 cm)
84"	67"	50"	8' 6" (2,6 m)	7' 3" (2,2 m)	2' 1" (64,0 cm)	- 1,7" (- 4,2 cm)
72"	58"	43"	7' 3" (2,2 m)	6' 3" (1,9 m)	1' 10" (54,9 cm)	- 1,4" (- 3,6 cm)
60"	48"	36"	5' 11" (1,8 m)	5' 3" (1,6 m)	1' 6" (45,7 cm)	- 1,2" (- 3,0 cm)
40"	32"	24"	3' 11" (1,2 m)	3' 3" (1,0 m)	1' 0" (30,5 cm)	- 0,8" (- 2,0 cm)

Formule pour le calcul de la taille de l'écran et de la distance de projection

$$y_1(\text{Max.}) = (0,0318x - 0,0841) \times 3,28$$

$$y_2(\text{Min.}) = (0,0276x - 0,0841) \times 3,28$$

$$z_1(\text{Supérieur}) = 0,300x$$

$$z_2(\text{Inférieur}) = - 0,020x$$

x: Taille de l'écran (diag.) (pouces)

y: Distance de projection (L) (pieds)

z: Objectif centré sur le bord inférieur de l'écran (H) (pouces)

Entrée vidéo (16:9)

Taille de l'écran (4:3)			Distance de projection (L)		Objectif centré sur le bord inférieur de l'écran (H)	
Diag.	Largeur	Hauteur	Max.	Min.	Supérieur	Inférieur
500"	435"	245"	56' 5" (17,2 m)	48' 11" (14,9 m)	10' 3" (311,3 cm)	- 4' 4" (- 131,4 cm)
400"	348"	196"	45' 3" (13,8 m)	39' 1" (11,9 m)	8' 2" (249,1 cm)	- 3' 5" (- 105,2 cm)
300"	261"	147"	33' 10" (10,3 m)	29' 2" (8,9 m)	6' 2" (186,8 cm)	- 2' 7" (- 78,9 cm)
200"	174"	98"	22' 4" (6,8 m)	19' 4" (5,9 m)	4' 1" (124,5 cm)	- 1' 9" (- 52,6 cm)
150"	131"	74"	16' 9" (5,1 m)	14' 5" (4,4 m)	3' 1" (93,4 cm)	- 1' 4" (- 39,4 cm)
133"	116"	65"	14' 9" (4,5 m)	12' 10" (3,9 m)	2' 9" (82,8 cm)	- 1' 2" (- 35,0 cm)
106"	92"	52"	11' 10" (3,6 m)	10' 2" (3,1 m)	2' 2" (66,0 cm)	- 11,0" (- 27,9 cm)
100"	87"	49"	11' 2" (3,4 m)	9' 6" (2,9 m)	2' 1" (62,3 cm)	- 10,4" (- 26,3 cm)
92"	80"	45"	10' 2" (3,1 m)	8' 10" (2,7 m)	1' 11" (57,3 cm)	- 9,5" (- 24,2 cm)
84"	73"	41"	9' 2" (2,8 m)	7' 10" (2,4 m)	1' 9" (52,3 cm)	- 8,7" (- 22,1 cm)
72"	63"	35"	7' 10" (2,4 m)	6' 11" (2,1 m)	1' 6" (44,8 cm)	- 7,4" (- 18,9 cm)
60"	52"	29"	6' 7" (2,0 m)	5' 7" (1,7 m)	1' 3" (37,4 cm)	- 6,2" (- 15,8 cm)
40"	35"	20"	4' 3" (1,3 m)	3' 7" (1,1 m)	9,8" (24,9 cm)	- 4,1" (- 10,5 cm)

Formule pour le calcul de la taille de l'écran et de la distance de projection

$$y_1(\text{Max.}) = (0,0346x - 0,0841) \times 3,28$$

$$y_2(\text{Min.}) = (0,0300x - 0,0841) \times 3,28$$

$$z_1(\text{Supérieur}) = 0,245x$$

$$z_2(\text{Inférieur}) = - 0,103x$$

x: Taille de l'écran (diag.) (pouces)

y: Distance de projection (L) (pieds)

z: Objectif centré sur le bord inférieur de l'écran (H) (pouces)

REMARQUE

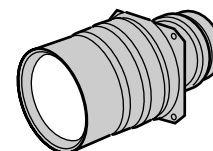
- Une marge d'erreur de $\pm 3\%$ est tolérée dans la formule ci-dessus.
- Les valeurs précédées du signe moins (-) indiquent la distance du centre de l'objectif sous le bas de l'écran.





AN-LV36EZ

Rapport de distance de projection
1,7 à 2,7 :1



Entrée ordinateur (5:4)

Taille de l'écran (4:3)			Distance de projection (L)		Objectif centré sur le bord inférieur de l'écran (H)	
Diag.	Largeur	Hauteur	Max.	Min.	Supérieur	Inférieur
600"	480"	360"	111' 3" (33,9 m)	69' 7" (21,2 m)	15' 0" (457,2 cm)	0' 0" (0,0 cm)
500"	400"	300"	92' 10" (28,3 m)	58' 1" (17,7 m)	12' 6" (381,0 cm)	0' 0" (0,0 cm)
400"	320"	240"	74' 2" (22,6 m)	46' 3" (14,1 m)	10' 0" (304,8 cm)	0' 0" (0,0 cm)
300"	240"	180"	55' 5" (16,9 m)	34' 9" (10,6 m)	7' 6" (228,6 cm)	0' 0" (0,0 cm)
200"	160"	120"	36' 9" (11,2 m)	23' 0" (7,0 m)	5' 0" (152,4 cm)	0' 0" (0,0 cm)
150"	120"	90"	27' 7" (8,4 m)	17' 1" (5,2 m)	3' 9" (114,3 cm)	0' 0" (0,0 cm)
100"	80"	60"	18' 1" (5,5 m)	11' 6" (3,5 m)	2' 6" (76,2 cm)	0' 0" (0,0 cm)
84"	67"	50"	15' 1" (4,6 m)	9' 6" (2,9 m)	2' 1" (64,0 cm)	0' 0" (0,0 cm)
72"	58"	43"	13' 1" (4,0 m)	8' 2" (2,5 m)	1' 10" (54,9 cm)	0' 0" (0,0 cm)
60"	48"	36"	10' 10" (3,3 m)	6' 11" (2,1 m)	1' 6" (45,7 cm)	0' 0" (0,0 cm)
40"	32"	24"	6' 11" (2,1 m)	4' 3" (1,3 m)	1' 0" (30,5 cm)	0' 0" (0,0 cm)

Formule pour le calcul de la taille de l'écran et de la distance de projection

$$y_1(\text{Max.}) = (0,0568x - 0,1391) \times 3,28$$

$$y_2(\text{Min.}) = (0,0355x - 0,0804) \times 3,28$$

$$z_1(\text{Supérieur}) = 0,300x$$

$$z_2(\text{Inférieur}) = 0$$

x: Taille de l'écran (diag.) (pouces)

y: Distance de projection (L) (pieds)

z: Objectif centré sur le bord inférieur de l'écran (H) (pouces)

Taille de l'image (diag.) = Taille de l'écran × 0,96047

Entrée vidéo (4:3)

Taille de l'écran (4:3)			Distance de projection (L)		Objectif centré sur le bord inférieur de l'écran (H)	
Diag.	Largeur	Hauteur	Max.	Min.	Supérieur	Inférieur
600"	480"	360"	118' 9" (36,2 m)	74' 6" (22,7 m)	15' 0" (457,2 cm)	-11,7" (-29,8 cm)
500"	400"	300"	98' 9" (30,1 m)	62' 0" (18,9 m)	12' 6" (381,0 cm)	-9,8" (-24,8 cm)
400"	320"	240"	79' 1" (24,1 m)	49' 6" (15,1 m)	10' 0" (304,8 cm)	-7,8" (-19,8 cm)
300"	240"	180"	59' 1" (18,0 m)	37' 1" (11,3 m)	7' 6" (228,6 cm)	-5,9" (-14,9 cm)
200"	160"	120"	39' 4" (12,0 m)	24' 7" (7,5 m)	5' 0" (152,4 cm)	-3,9" (-9,9 cm)
150"	120"	90"	29' 2" (8,9 m)	18' 4" (5,6 m)	3' 9" (114,3 cm)	-2,9" (-7,4 cm)
100"	80"	60"	19' 4" (5,9 m)	12' 2" (3,7 m)	2' 6" (76,2 cm)	-2,0" (-5,0 cm)
84"	67"	50"	16' 1" (4,9 m)	10' 2" (3,1 m)	2' 1" (64,0 cm)	-1,7" (-4,2 cm)
72"	58"	43"	13' 9" (4,2 m)	8' 10" (2,7 m)	1' 10" (54,9 cm)	-1,4" (-3,6 cm)
60"	48"	36"	11' 6" (3,5 m)	7' 3" (2,2 m)	1' 6" (45,7 cm)	-1,2" (-3,0 cm)
40"	32"	24"	7' 7" (2,3 m)	4' 7" (1,4 m)	1' 0" (30,5 cm)	-0,8" (-2,0 cm)

Formule pour le calcul de la taille de l'écran et de la distance de projection

$$y_1(\text{Max.}) = (0,0605x - 0,1391) \times 3,28$$

$$y_2(\text{Min.}) = (0,0379x - 0,0804) \times 3,28$$

$$z_1(\text{Supérieur}) = 0,300x$$

$$z_2(\text{Inférieur}) = -0,020x$$

x: Taille de l'écran (diag.) (pouces)

y: Distance de projection (L) (pieds)

z: Objectif centré sur le bord inférieur de l'écran (H) (pouces)

Entrée vidéo (16:9)

Taille de l'écran (4:3)			Distance de projection (L)		Objectif centré sur le bord inférieur de l'écran (H)	
Diag.	Largeur	Hauteur	Max.	Min.	Supérieur	Inférieur
500"	435"	245"	107' 11" (32,9 m)	67' 7" (20,6 m)	10' 3" (311,3 cm)	-4' 4" (-131,4 cm)
400"	348"	196"	86' 3" (26,3 m)	53' 10" (16,4 m)	8' 2" (249,1 cm)	-3' 5" (-105,2 cm)
300"	261"	147"	64' 8" (19,7 m)	40' 4" (12,3 m)	6' 2" (186,8 cm)	-2' 7" (-78,9 cm)
200"	174"	98"	43' 0" (13,1 m)	26' 11" (8,2 m)	4' 1" (124,5 cm)	-1' 9" (-52,6 cm)
150"	131"	74"	32' 2" (9,8 m)	20' 0" (6,1 m)	3' 1" (93,4 cm)	-1' 4" (-39,4 cm)
133"	116"	65"	28' 3" (8,6 m)	17' 9" (5,4 m)	2' 9" (82,8 cm)	-1' 2" (-35,0 cm)
106"	92"	52"	22' 8" (6,9 m)	14' 1" (4,3 m)	2' 2" (66,0 cm)	-11,0" (-27,9 cm)
100"	87"	49"	21' 4" (6,5 m)	13' 1" (4,0 m)	2' 1" (62,3 cm)	-10,4" (-26,3 cm)
92"	80"	45"	19' 4" (5,9 m)	12' 2" (3,7 m)	1' 11" (57,3 cm)	-9,5" (-24,2 cm)
84"	73"	41"	17' 9" (5,4 m)	11' 2" (3,4 m)	1' 9" (52,3 cm)	-8,7" (-22,1 cm)
72"	63"	35"	15' 1" (4,6 m)	9' 6" (2,9 m)	1' 6" (44,8 cm)	-7,4" (-18,9 cm)
60"	52"	29"	12' 6" (3,8 m)	7' 10" (2,4 m)	1' 3" (37,4 cm)	-6,2" (-15,8 cm)
40"	35"	20"	8' 2" (2,5 m)	5' 3" (1,6 m)	9,8" (24,9 cm)	-4,1" (-10,5 cm)

Formule pour le calcul de la taille de l'écran et de la distance de projection

$$y_1(\text{Max.}) = (0,0660x - 0,1391) \times 3,28$$

$$y_2(\text{Min.}) = (0,0413x - 0,0804) \times 3,28$$

$$z_1(\text{Supérieur}) = 0,245x$$

$$z_2(\text{Inférieur}) = -0,103x$$

x: Taille de l'écran (diag.) (pouces)

y: Distance de projection (L) (pieds)

z: Objectif centré sur le bord inférieur de l'écran (H) (pouces)

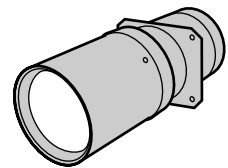
REMARQUE

- 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.



AN-LV55EZ

Rapport de distance de projection
2,6 à 3,7 :1



Entrée ordinateur (5:4)

Taille de l'écran (4:3)			Distance de projection (L)		Objectif centré sur le bord inférieur de l'écran (H)	
Diag.	Largeur	Hauteur	Max.	Min.	Supérieur	Inférieur
600"	480"	360"	149' 11" (45,7 m)	106' 11" (32,6 m)	15' 0" (457,2 cm)	0' 0" (0,0 cm)
500"	400"	300"	125' 0" (38,1 m)	89' 3" (27,2 m)	12' 6" (381,0 cm)	0' 0" (0,0 cm)
400"	320"	240"	99' 9" (30,4 m)	71' 2" (21,7 m)	10' 0" (304,8 cm)	0' 0" (0,0 cm)
300"	240"	180"	74' 10" (22,8 m)	53' 2" (16,2 m)	7' 6" (228,6 cm)	0' 0" (0,0 cm)
200"	160"	120"	49' 6" (15,1 m)	35' 5" (10,8 m)	5' 0" (152,4 cm)	0' 0" (0,0 cm)
150"	120"	90"	37' 1" (11,3 m)	26' 3" (8,0 m)	3' 9" (114,3 cm)	0' 0" (0,0 cm)
100"	80"	60"	24' 7" (7,5 m)	17' 5" (5,3 m)	2' 6" (76,2 cm)	0' 0" (0,0 cm)
84"	67"	50"	20' 4" (6,2 m)	14' 5" (4,4 m)	2' 1" (64,0 cm)	0' 0" (0,0 cm)

Formule pour le calcul de la taille de l'écran et de la distance de projection

$$y_1(\text{Max.}) = (0,0765x - 0,1868) \times 3,28$$

$$y_2(\text{Min.}) = (0,0547x - 0,1862) \times 3,28$$

$$z_1(\text{Supérieur}) = 0,300x$$

$$z_2(\text{Inférieur}) = 0$$

$$x: \text{Taille de l'écran (diag.) (pouces)}$$

$$y: \text{Distance de projection (L) (pieds)}$$

$$z: \text{Objectif centré sur le bord inférieur de l'écran (H) (pouces)}$$

Taille de l'image (diag.) = Taille de l'écran × 0,96047

Entrée vidéo (4:3)

Taille de l'écran (4:3)			Distance de projection (L)		Objectif centré sur le bord inférieur de l'écran (H)	
Diag.	Largeur	Hauteur	Max.	Min.	Supérieur	Inférieur
600"	480"	360"	160' 1" (48,8 m)	114' 2" (34,8 m)	15' 0" (457,2 cm)	-11,7" (-29,8 cm)
500"	400"	300"	133' 6" (40,7 m)	95' 2" (29,0 m)	12' 6" (381,0 cm)	-9,8" (-24,8 cm)
400"	320"	240"	106' 8" (32,5 m)	75' 9" (23,1 m)	10' 0" (304,8 cm)	-7,8" (-19,8 cm)
300"	240"	180"	79' 9" (24,3 m)	56' 9" (17,3 m)	7' 6" (228,6 cm)	-5,9" (-14,9 cm)
200"	160"	120"	53' 2" (16,2 m)	37' 9" (11,5 m)	5' 0" (152,4 cm)	-3,9" (-9,9 cm)
150"	120"	90"	39' 8" (12,1 m)	28' 3" (8,6 m)	3' 9" (114,3 cm)	-2,9" (-7,4 cm)
100"	80"	60"	26' 3" (8,0 m)	18' 4" (5,6 m)	2' 6" (76,2 cm)	-2,0" (-5,0 cm)
84"	67"	50"	22' 0" (6,7 m)	15' 5" (4,7 m)	2' 1" (64,0 cm)	-1,7" (-4,2 cm)

Formule pour le calcul de la taille de l'écran et de la distance de projection

$$y_1(\text{Max.}) = (0,0817x - 0,1868) \times 3,28$$

$$y_2(\text{Min.}) = (0,0583x - 0,1862) \times 3,28$$

$$z_1(\text{Supérieur}) = 0,300x$$

$$z_2(\text{Inférieur}) = -0,020x$$

$$x: \text{Taille de l'écran (diag.) (pouces)}$$

$$y: \text{Distance de projection (L) (pieds)}$$

$$z: \text{Objectif centré sur le bord inférieur de l'écran (H) (pouces)}$$

Entrée vidéo (16:9)

Taille de l'écran (4:3)			Distance de projection (L)		Objectif centré sur le bord inférieur de l'écran (H)	
Diag.	Largeur	Hauteur	Max.	Min.	Supérieur	Inférieur
500"	435"	245"	145' 4" (44,3 m)	103' 8" (31,6 m)	10' 3" (311,3 cm)	-4' 4" (-131,4 cm)
400"	348"	196"	116' 2" (35,4 m)	82' 8" (25,2 m)	8' 2" (249,1 cm)	-3' 5" (-105,2 cm)
300"	261"	147"	86' 11" (26,5 m)	62' 0" (18,9 m)	6' 2" (186,8 cm)	-2' 7" (-78,9 cm)
200"	174"	98"	57' 9" (17,6 m)	41' 0" (12,5 m)	4' 1" (124,5 cm)	-1' 9" (-52,6 cm)
150"	131"	74"	43' 4" (13,2 m)	30' 6" (9,3 m)	3' 1" (93,4 cm)	-1' 4" (-39,4 cm)
133"	116"	65"	38' 5" (11,7 m)	27' 3" (8,3 m)	2' 9" (82,8 cm)	-1' 2" (-35,0 cm)
106"	92"	52"	30' 2" (9,2 m)	21' 4" (6,5 m)	2' 2" (66,0 cm)	-11,0" (-27,9 cm)
100"	87"	49"	28' 7" (8,7 m)	20' 4" (6,2 m)	2' 1" (62,3 cm)	-10,4" (-26,3 cm)
92"	80"	45"	26' 3" (8,0 m)	18' 8" (5,7 m)	1' 11" (57,3 cm)	-9,5" (-24,2 cm)
84"	73"	41"	23' 11" (7,3 m)	16' 9" (5,1 m)	1' 9" (52,3 cm)	-8,7" (-22,1 cm)

Formule pour le calcul de la taille de l'écran et de la distance de projection

$$y_1(\text{Max.}) = (0,0890x - 0,1868) \times 3,28$$

$$y_2(\text{Min.}) = (0,0635x - 0,1862) \times 3,28$$

$$z_1(\text{Supérieur}) = 0,245x$$

$$z_2(\text{Inférieur}) = -0,103x$$

$$x: \text{Taille de l'écran (diag.) (pouces)}$$

$$y: \text{Distance de projection (L) (pieds)}$$

$$z: \text{Objectif centré sur le bord inférieur de l'écran (H) (pouces)}$$

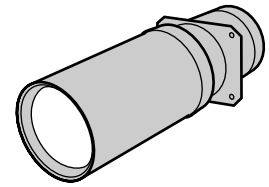
REMARQUE

- 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.



AN-LV80EZ

Rapport de distance de projection 3,8 à 5,3 :1



Entrée ordinateur (5:4)

Taille de l'écran (4:3)			Distance de projection (L)		Objectif centré sur le bord inférieur de l'écran (H)	
Diag.	Largeur	Hauteur	Max.	Min.	Supérieur	Inférieur
600"	480"	360"	215' 7" (65,7 m)	153' 10" (46,9 m)	15' 0" (457,2 cm)	0' 0" (0,0 cm)
500"	400"	300"	179' 6" (54,7 m)	127' 11" (39,0 m)	12' 6" (381,0 cm)	0' 0" (0,0 cm)
400"	320"	240"	143' 4" (43,7 m)	102' 4" (31,2 m)	10' 0" (304,8 cm)	0' 0" (0,0 cm)
300"	240"	180"	107' 7" (32,8 m)	76' 9" (23,4 m)	7' 6" (228,6 cm)	0' 0" (0,0 cm)
200"	160"	120"	71' 6" (21,8 m)	50' 10" (15,5 m)	5' 0" (152,4 cm)	0' 0" (0,0 cm)
150"	120"	90"	53' 6" (16,3 m)	38' 1" (11,6 m)	3' 9" (114,3 cm)	0' 0" (0,0 cm)
100"	80"	60"	35' 5" (10,8 m)	25' 3" (7,7 m)	2' 6" (76,2 cm)	0' 0" (0,0 cm)
84"	67"	50"	29' 10" (9,1 m)	21' 0" (6,4 m)	2' 1" (64,0 cm)	0' 0" (0,0 cm)

Formule pour le calcul de la taille de l'écran et de la distance de projection

$$y_1(\text{Max.}) = (0,1097x - 0,1593) \times 3,28$$

$$y_2(\text{Min.}) = (0,0784x - 0,1592) \times 3,28$$

$$z_1(\text{Supérieur}) = 0,300x$$

$$z_2(\text{Inférieur}) = 0$$

$$x: \text{Taille de l'écran (diag.) (pouces)}$$

$$y: \text{Distance de projection (L) (pieds)}$$

$$z: \text{Objectif centré sur le bord inférieur de l'écran (H) (pouces)}$$

Taille de l'image (diag.) = Taille de l'écran × 0,96047

Entrée vidéo (4:3)

Taille de l'écran (4:3)			Distance de projection (L)		Objectif centré sur le bord inférieur de l'écran (H)	
Diag.	Largeur	Hauteur	Max.	Min.	Supérieur	Inférieur
600"	480"	360"	229' 8" (70,0 m)	164' 1" (50,0 m)	15' 0" (457,2 cm)	-11,7" (-29,8 cm)
500"	400"	300"	191' 3" (58,3 m)	136' 6" (41,6 m)	12' 6" (381,0 cm)	-9,8" (-24,8 cm)
400"	320"	240"	152' 11" (46,6 m)	109' 3" (33,3 m)	10' 0" (304,8 cm)	-7,8" (-19,8 cm)
300"	240"	180"	114' 6" (34,9 m)	81' 8" (24,9 m)	7' 6" (228,6 cm)	-5,9" (-14,9 cm)
200"	160"	120"	76' 1" (23,2 m)	54' 6" (16,6 m)	5' 0" (152,4 cm)	-3,9" (-9,9 cm)
150"	120"	90"	57' 1" (17,4 m)	40' 8" (12,4 m)	3' 9" (114,3 cm)	-2,9" (-7,4 cm)
100"	80"	60"	37' 9" (11,5 m)	26' 11" (8,2 m)	2' 6" (76,2 cm)	-2,0" (-5,0 cm)
84"	67"	50"	31' 10" (9,7 m)	22' 8" (6,9 m)	2' 1" (64,0 cm)	-1,7" (-4,2 cm)

Formule pour le calcul de la taille de l'écran et de la distance de projection

$$y_1(\text{Max.}) = (0,1170x - 0,1593) \times 3,28$$

$$y_2(\text{Min.}) = (0,0836x - 0,1592) \times 3,28$$

$$z_1(\text{Supérieur}) = 0,300x$$

$$z_2(\text{Inférieur}) = -0,020x$$

$$x: \text{Taille de l'écran (diag.) (pouces)}$$

$$y: \text{Distance de projection (L) (pieds)}$$

$$z: \text{Objectif centré sur le bord inférieur de l'écran (H) (pouces)}$$

Entrée vidéo (16:9)

Taille de l'écran (4:3)			Distance de projection (L)		Objectif centré sur le bord inférieur de l'écran (H)	
Diag.	Largeur	Hauteur	Max.	Min.	Supérieur	Inférieur
500"	435"	245"	208' 8" (63,6 m)	148' 11" (45,4 m)	10' 3" (311,3 cm)	-4' 4" (-131,4 cm)
400"	348"	196"	166' 8" (50,8 m)	119' 1" (36,3 m)	8' 2" (249,1 cm)	-3' 5" (-105,2 cm)
300"	261"	147"	125' 0" (38,1 m)	89' 3" (27,2 m)	6' 2" (186,8 cm)	-2' 7" (-78,9 cm)
200"	174"	98"	83' 0" (25,3 m)	59' 5" (18,1 m)	4' 1" (124,5 cm)	-1' 9" (-52,6 cm)
150"	131"	74"	62' 4" (19,0 m)	44' 3" (13,5 m)	3' 1" (93,4 cm)	-1' 4" (-39,4 cm)
133"	116"	65"	55' 1" (16,8 m)	39' 4" (12,0 m)	2' 9" (82,8 cm)	-1' 2" (-35,0 cm)
106"	92"	52"	44' 0" (13,4 m)	31' 2" (9,5 m)	2' 2" (66,0 cm)	-11,0" (-27,9 cm)
100"	87"	49"	41' 4" (12,6 m)	29' 6" (9,0 m)	2' 1" (62,3 cm)	-10,4" (-26,3 cm)
92"	80"	45"	38' 1" (11,6 m)	26' 11" (8,2 m)	1' 11" (57,3 cm)	-9,5" (-24,2 cm)
84"	73"	41"	34' 9" (10,6 m)	24' 7" (7,5 m)	1' 9" (52,3 cm)	-8,7" (-22,1 cm)

Formule pour le calcul de la taille de l'écran et de la distance de projection

$$y_1(\text{Max.}) = (0,1275x - 0,1593) \times 3,28$$

$$y_2(\text{Min.}) = (0,0911x - 0,1592) \times 3,28$$

$$z_1(\text{Supérieur}) = 0,245x$$

$$z_2(\text{Inférieur}) = -0,103x$$

$$x: \text{Taille de l'écran (diag.) (pouces)}$$

$$y: \text{Distance de projection (L) (pieds)}$$

$$z: \text{Objectif centré sur le bord inférieur de l'écran (H) (pouces)}$$

REMARQUE

- Une marge d'erreur de $\pm 3\%$ 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.



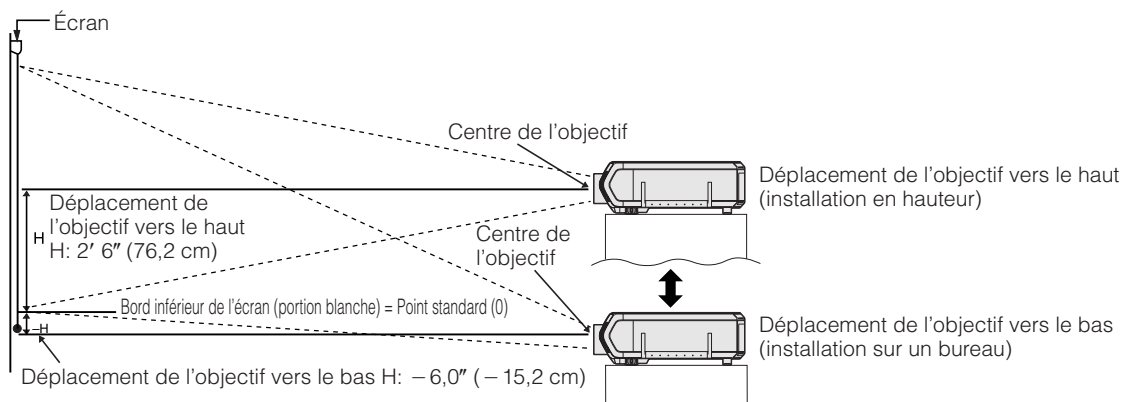
Déplacement de l'objectif vers le haut et vers le bas

- Ce projecteur est équipé d'une fonction de déplacement de l'objectif qui vous permet d'ajuster la hauteur de projection.
- Ajustez la position de façon à correspondre à la configuration de l'installation.

Taille de l'écran: 100 pouces (254 cm)

Entrée ordinateur: 5:4

Objectif AN-LV40EZ par exemple



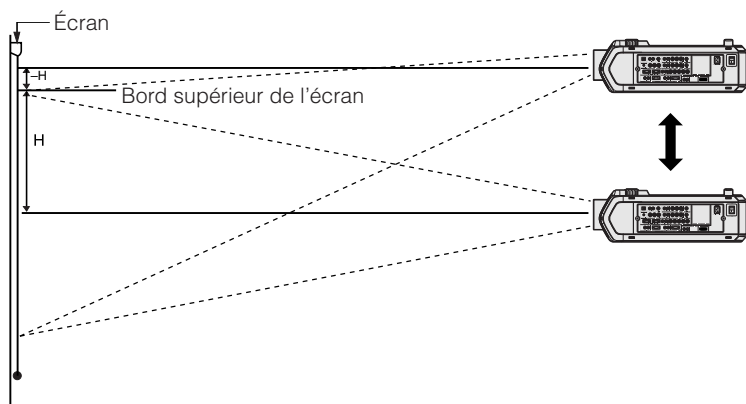
Déplacement de l'objectif vers le haut et vers le bas (montage au plafond)

Quand le projecteur est en position inversée, utilisez le bord supérieur de l'écran comme ligne de base et échangez les valeurs de décalage inférieure et supérieure.

Taille de l'écran: 100 pouces (254 cm)

Entrée ordinateur: 5:4

Objectif AN-LV40EZ par exemple



REMARQUE

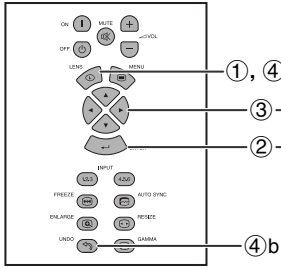
- Une qualité d'image optimale est obtenue avec le projecteur positionné perpendiculairement à l'écran avec tous les pieds rentrés et à niveau. Incliner ou pencher le projecteur réduira l'efficacité de la fonction de déplacement de l'objectif.



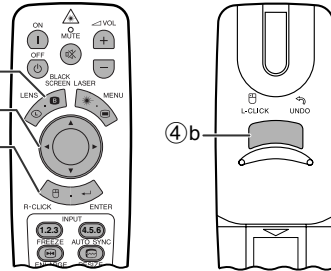


Touche LENS

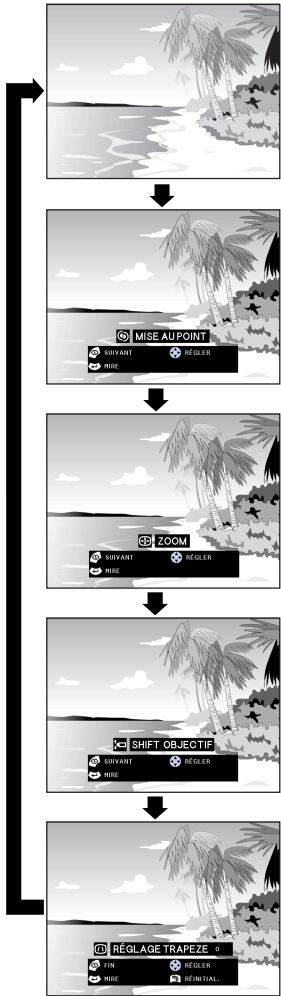
Projecteur



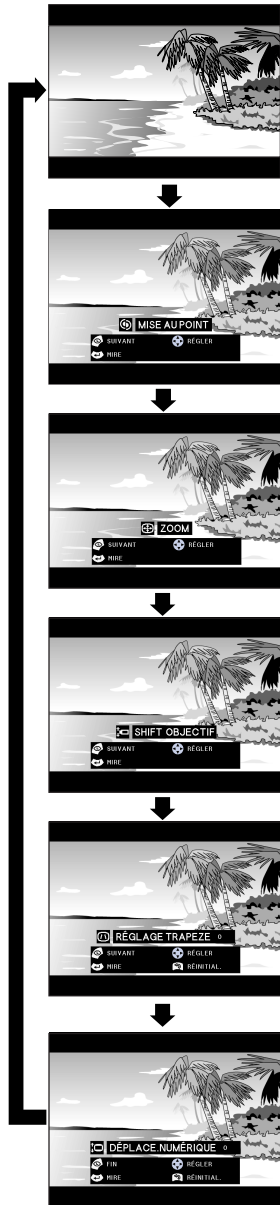
Télécommande



Affichage sur écran (Exemple: image NORMAL 5:4)



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



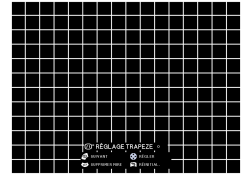
Ajustements numériques de l'image

Cette fonction peut être utilisée pour ajuster la mise au point, le zoom, le **shift objectif**, la **distorsion trapézoïdale** et le **déplacement numérique**.

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



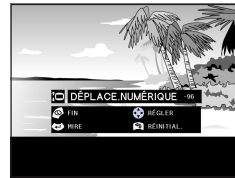
- ① Appuyez sur **LENS** pour sélectionner le mode. A chaque pression sur **LENS** l'écran change de la manière indiquée ci-à gauche.
- ② Appuyez sur **ENTER** pour afficher la mire.
- ③ Appuyez sur **▲/▼/◀/▶** pour effectuer les réglages.
- ④ a. Appuyez sur **LENS** jusqu'à ce que l'écran normal apparaisse.
b. Pour réinitialiser le réglage «**RÉGLAGE TRAPEZE**» et «**DÉPLACEMENT NUMÉRIQUE**», appuyez sur **UNDO**.



REMARQUE

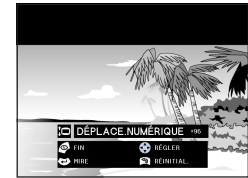
- Sur une image NORMAL 4:3, les mêmes réglages que pour une image LARGE 16:9 peuvent être utilisés.
- Quand vous appuyez au début sur la touche, la fonction «**SHIFT OBJECTIF**» opère lentement vous permettant un ajustement précis. Continuez d'appuyer pour la faire opérer plus vite.
- Les lignes droites et les bords de l'image peuvent apparaître déformés pendant le **RÉGLAGE TRAPEZE**.
- Ne touchez pas l'objectif lorsque que vous réglez la mise au point ou le zoom.
- La fonction de déplacement numérique ne fonctionne qu'avec les modes d'affichage NORMAL, BORDS, ALLONGE ou ALLONGE SMART des entrées RGB (sauf pour SXGA et UXGA), VIDÉO et DTV. (Reportez-vous à la page 34 pour plus de détails.) L'écran **DÉPLACEMENT NUMÉRIQUE** n'est pas affiché pour les images autres que LARGE.

Déplacement numérique



Appuyez sur **▲**.

OU



Appuyez sur **▼**.

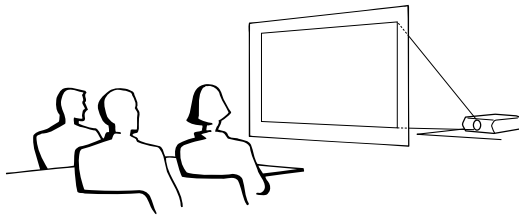




Projection d'image



Rétroprojection



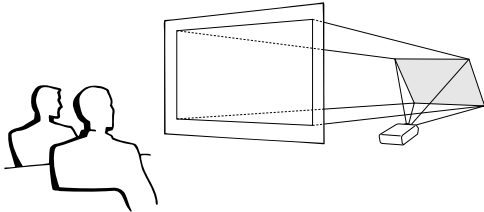
- Placez un écran translucide entre le projecteur et le public.
- Utilisez le système de menu du projecteur pour renverser l'image projetée. (Reportez-vous à la page 56 pour l'utilisation de cette fonction.)

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.



Projection en utilisant un miroir



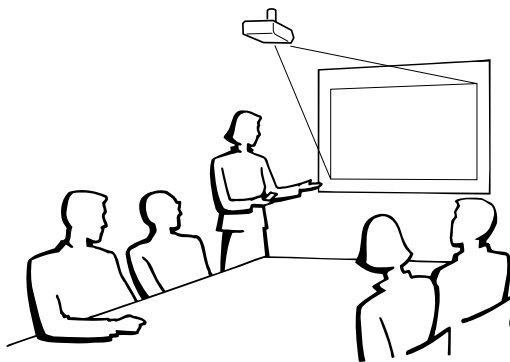
- Quand la distance entre le projecteur et l'écran n'est pas suffisante pour une rétroprojection normale, vous pouvez utiliser un miroir pour réfléchir l'image sur l'écran.
- Placez un miroir (normal et plat) devant l'objectif.
- Projetez l'image normale sur le miroir.
- L'image réfléchie par le miroir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

ATTENTION

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



Projection avec montage 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-XGCM70 et tube-rallonge AN-EP101AP pour AN-XGCM70.)
- 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 56 pour l'utilisation de cette fonction.)

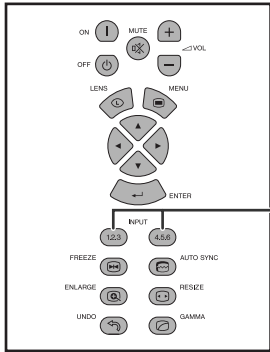


Utilisation des touches de fonctionnement

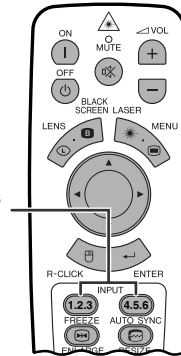


Sélection de la source de signal d'entrée

Projecteur



Télécommande



Touches INPUT

Appuyez de nouveau sur **INPUT 1.2.3** ou sur **INPUT 4.5.6** pour changer le mode.

REMARQUE

- Quand aucun signal n'est reçu, «PAS SIGN.» est affiché. Quand un signal pour lequel le projecteur n'est pas pré-réglé est reçu, «NON ENREG.» est affiché.

Affichage sur écran

Mode ENTRÉE 1



Mode ENTRÉE 2



Mode ENTRÉE 3



Mode ENTRÉE 4



Mode ENTRÉE 5

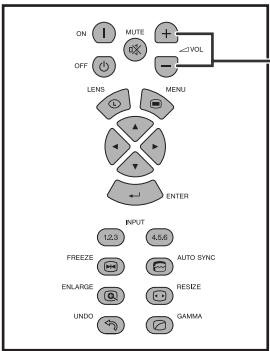


Mode ENTRÉE 6

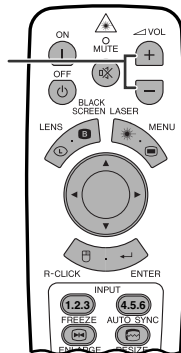


Ajustement du volume

Projecteur



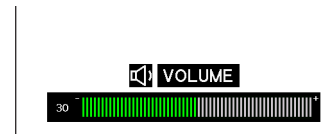
Télécommande



Touches VOL

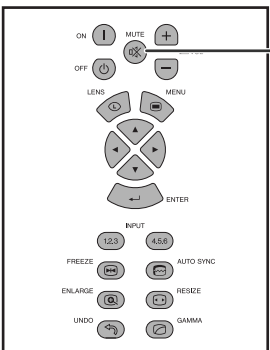
Appuyez sur **VOL +/-** pour régler le volume.

Affichage sur écran

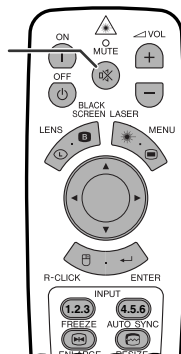


Mise en sourdine du son

Projecteur



Télécommande



Touche MUTE

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

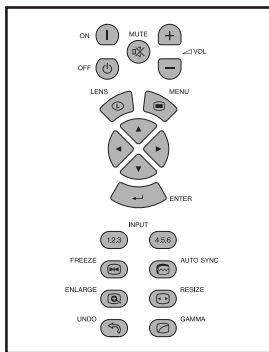
Affichage sur écran





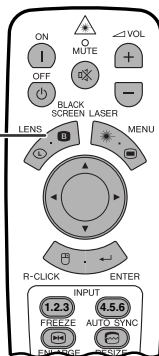
Superposition d'un écran noir

Projecteur



Télécommande

Touche
BLACK
SCREEN



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

Pour noircir l'image projetée

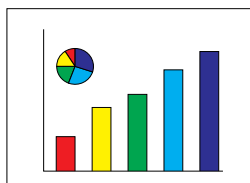
Appuyez sur **BLACK SCREEN**. L'écran devient noir et l'indication «ÉCRAN NOIR» apparaît sur l'écran. Pour faire réapparaître l'image projetée à l'origine, appuyez une nouvelle fois sur **BLACK SCREEN**.

REMARQUE

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

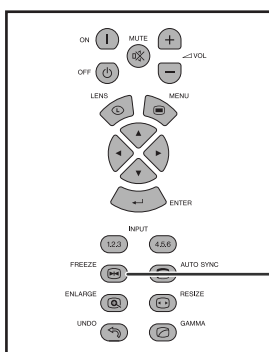


Image projetée



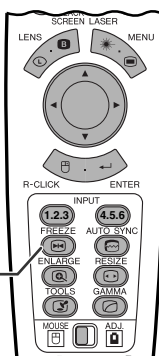
Affichage d'une image fixe

Projecteur



Télécommande

①, ②



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.

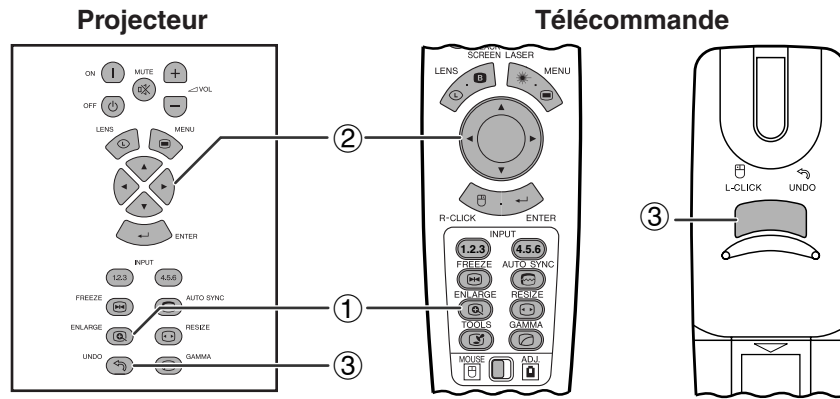
- ① Appuyez sur **FREEZE** pour effectuer un arrêt sur image.
- ② Appuyez une nouvelle fois sur **FREEZE** pour que le déroulement de l'image reprenne.

Affichage sur écran

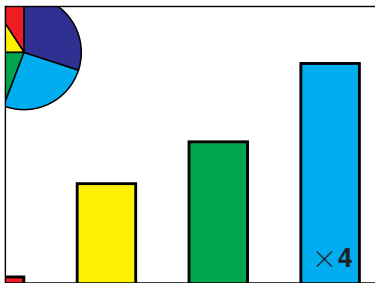
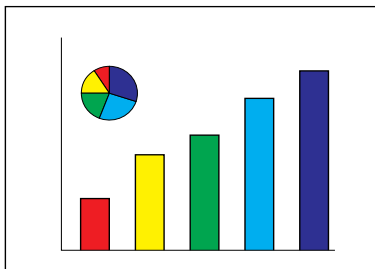




Agrandissement d'une portion spécifique d'une image

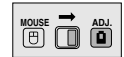


Affichage sur écran



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 **ENLARGE**, l'image est agrandie.
- ② Lorsque l'image est agrandie, vous pouvez vous déplacer autour à l'aide des touches ▲/▼/◀/▶.

REMARQUE

- **ENLARGE** ne fonctionne pas avec les signaux d'image UXGA.
- A chaque pression sur **ENLARGE**, l'agrandissement de l'image est modifié de la manière suivante.

× 1 → × 4 → × 9 → × 16 → × 36 → × 64

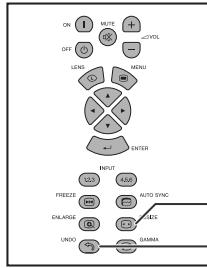
- Si le signal d'entrée est modifié pendant l'agrandissement d'une image numérique, l'image revient à × 1. Le signal d'entrée est modifié
 - (a) lorsque la touche **INPUT 1.2.3** ou **INPUT 4.5.6** est enfoncée,
 - (b) lorsque le signal d'entrée est interrompu, ou
 - (c) lorsque la résolution d'entrée et le taux de régénération sont modifiés.
- ③ Pour revenir à × 1, appuyez sur **UNDO**.



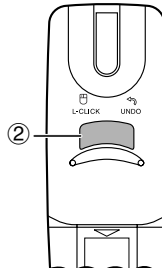
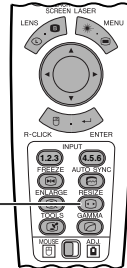


Ajustement du format de l'image

Projecteur



Télécommande



Cette fonction vous permet de modifier ou de personnaliser le mode d'affichage de l'image afin d'améliorer l'image entrée. En fonction du signal entrant, vous pouvez sélectionner parmi **NORMAL**, **PLEIN**, **POINT PAR POINT**, **BORDS**, **ALLONGE** ou **ALLONGE SMART**.

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

ORDINATEUR

Signal d'entrée	Image d'écran sortie		
	NORMAL	PLEIN	POINT PAR POINT
 Pour un format d'image 4:3	 REDIMENSIONNER NORMAL	 REDIMENSIONNER PLEIN	 REDIMENSIONNER POINT PAR POINT
 Pour un format d'image 4:3 (1280 x 960)	 REDIMENSIONNER NORMAL	 REDIMENSIONNER PLEIN	 REDIMENSIONNER POINT PAR POINT
 Pour un format d'image 5:4 (1280 x 1024)	 REDIMENSIONNER NORMAL		

EXEMPLE

		NORMAL	PLEIN	POINT PAR POINT
Pour un format d'image 4:3	SVGA (800 x 600)	1280 x 960	1280 x 1024	800 x 600
	XGA (1024 x 768)	1280 x 960	1280 x 1024	1024 x 768
	SXGA (1280 x 960)	1280 x 960	1280 x 1024	-
Pour les formats d'image différents de 4:3	UXGA (1600 x 1200)	1280 x 960	1280 x 1024	-
	SXGA (1280 x 1024)	1280 x 1024	-	-

VIDÉO/DTV

Signal d'entrée	Image d'écran sortie				
	NORMAL	PLEIN	BORDS	ALLONGE	ALLONGE SMART
480i 480P NTSC PAL SECAM Pour un format d'image 4:3	 REDIMENSIONNER NORMAL	 REDIMENSIONNER PLEIN	 REDIMENSIONNER BORDS	 REDIMENSIONNER ALLONGE	 REDIMENSIONNER ALLONGE SMART
Compressé	 REDIMENSIONNER NORMAL	 REDIMENSIONNER PLEIN	 REDIMENSIONNER BORDS	 REDIMENSIONNER ALLONGE	 REDIMENSIONNER ALLONGE SMART
720P 1080i Pour un format d'image 16:9				 REDIMENSIONNER ALLONGE	

EXEMPLE

		NORMAL	PLEIN	BORDS	ALLONGE	ALLONGE SMART
Pour un format d'image 4:3	NTSC, 480i	1280 x 960	1280 x 1024	960 x 720	1280 x 720*	1280 x 720*
	PAL, 580i	1280 x 960	1280 x 1024	960 x 720	1280 x 720*	1280 x 720*
Pour un format d'image 16:9	480P	1280 x 960	1280 x 1024	960 x 720	1280 x 720*	1280 x 720*
	720P	-	-	-	1280 x 720*	-
	1080i	-	-	-	1280 x 720*	-

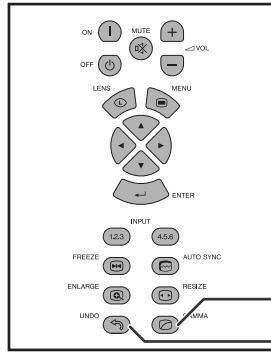
*La fonction de déplacement numérique de l'image peut être utilisée avec ces modes d'affichage de l'image.



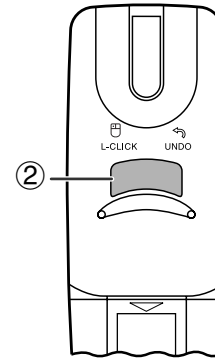
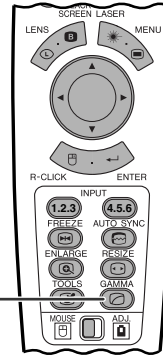


Fonction de correction du gamma

Projecteur

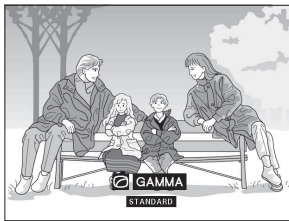


Télécommande

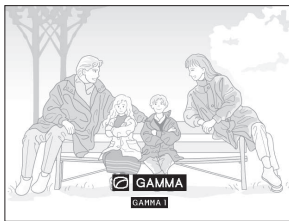


Affichage sur écran

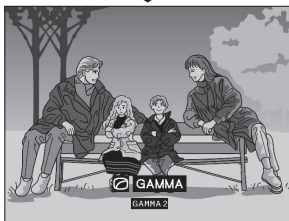
STANDARD



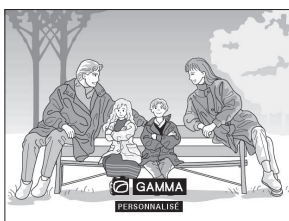
GAMMA 1



GAMMA 2



PERSONNALISÉ



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

Modes Gamma

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

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

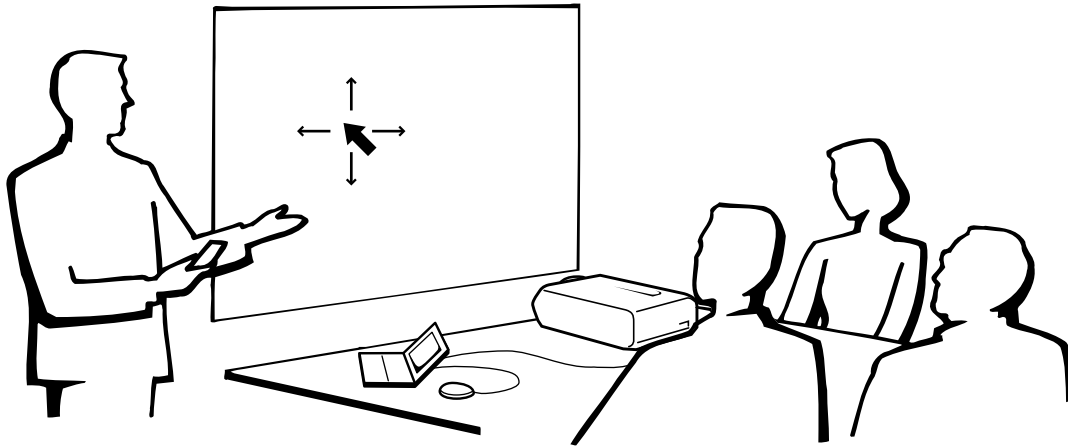


- ① Appuyez sur **GAMMA**. A chaque pression sur **GAMMA**, le niveau gamma change de la manière indiquée ci-contre.
- ② Pour revenir à l'image standard, appuyez sur **UNDO** lorsque «**GAMMA**» est affiché à l'écran.





Sélection du mode de télécommande

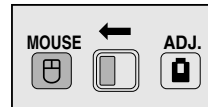


Utilisation de la télécommande comme souris sans fil

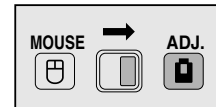
La télécommande est dotée des trois fonctions suivantes:

- Commande du projecteur
- Souris sans fil
- Pointeur laser

Sélecteur MOUSE/ADJ. (Télécommande)



Souris sans fil/
Pointeur laser



Commande du
projecteur



Fonctionnement de la télécommande

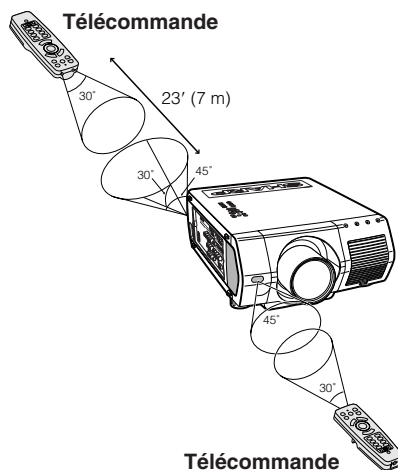
Mise en place de la télécommande et du récepteur souris

- 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.

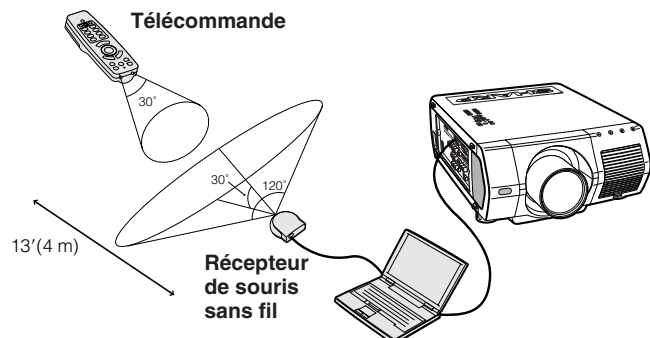
REMARQUE

- 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



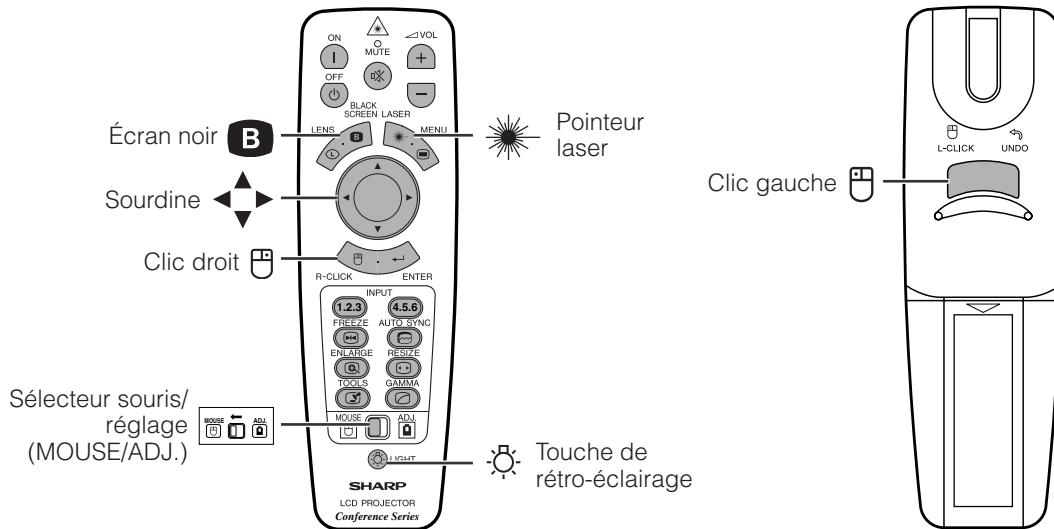


Utilisation comme souris sans fil

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

Glissez le sélecteur **MOUSE/ADJ.** à la position **MOUSE**.

Touches de mode de la souris (MOUSE)



REMARQUE

- Pour les souris à une seule touche, utilisez soit **L-CLICK**, soit **R-CLICK**.
- 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 (☐) ←	→ (☑) ADJ.
LASER/MENU	LASER (Vert)	MENU (Rouge)
BLACK SCREEN/LENS	BLACK SCREEN (Vert)	LENS (Rouge)
R-CLICK/ENTER	R-CLICK (Vert)	ENTER (Rouge)
▲/▼/◀▶	Souris (Pas éclairé)	Réglage (Pas éclairé)
L-CLICK/UNDO	L-CLICK (Pas éclairé)	UNDO (Pas éclairé)
ON/OFF	Marche (Rouge)	
VOL +/-		
MUTE		

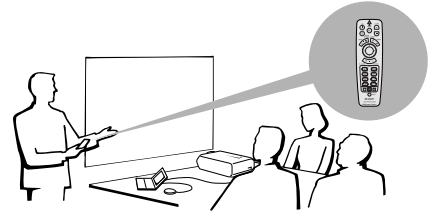
Nom de la touche	Position du sélecteur souris/réglage (MOUSE/ADJ.)	
	MOUSE (☐) ←	→ (☑) ADJ.
INPUT 1.2.3	Marche (Rouge)	
INPUT 4.5.6		
FREEZE		
AUTO SYNC		
ENLARGE		
RESIZE		
TOOLS		
GAMMA		



Connexion du récepteur de souris

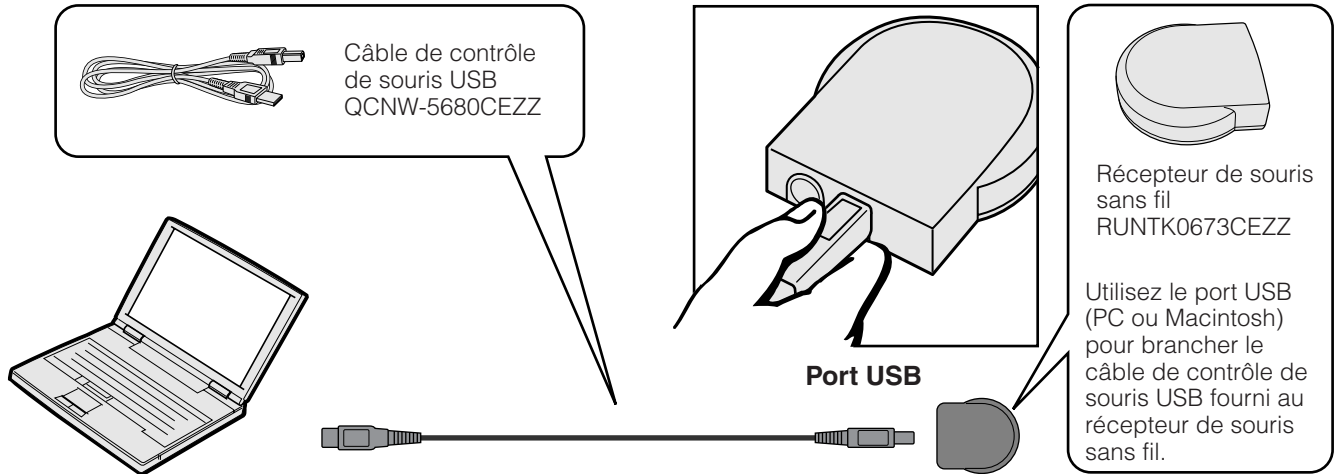
Connexion du récepteur de souris sans fil

Vous pouvez utiliser la télécommande comme une souris sans fil avec les ordinateurs compatibles avec les systèmes de souris de type PS/2 ou USB.



Connexion à un port USB sur un ordinateur PC ou Macintosh

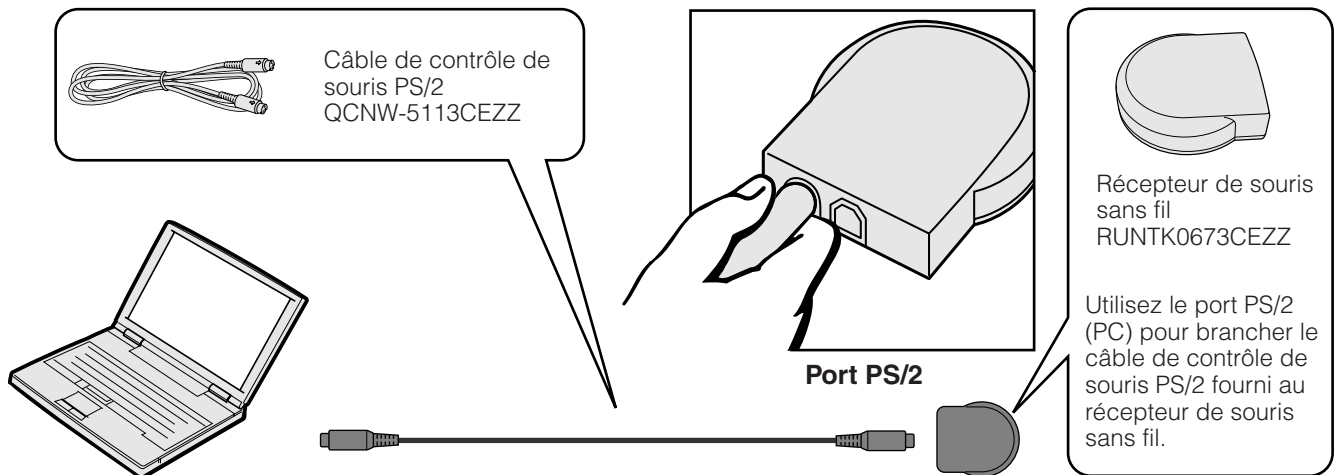
- 1 Branchez une des extrémités du câble de contrôle de souris USB fourni à la prise correspondante sur l'ordinateur.
- 2 Branchez l'autre extrémité au port USB du récepteur de souris sans fil.



Touchez de
fonctionnement

Connexion à un port PS/2 sur 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.
- Windows 95 ne prend pas en charge le logiciel pilote de souris USB.
- Les spécifications minimales du système requis pour le système de souris USB sont les suivantes:

Windows

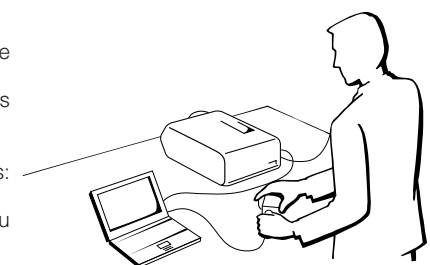
Matériel: Ordinateur compatible PC/AT avec un port USB avec Windows 98/Windows NT 5.0 ou supérieur installé.

SE: Windows 98/Windows NT 5.0 ou supérieur

Macintosh

Matériel: Ordinateur Macintosh muni d'un port USB

SE: Mac OS 8.5 ou supérieur

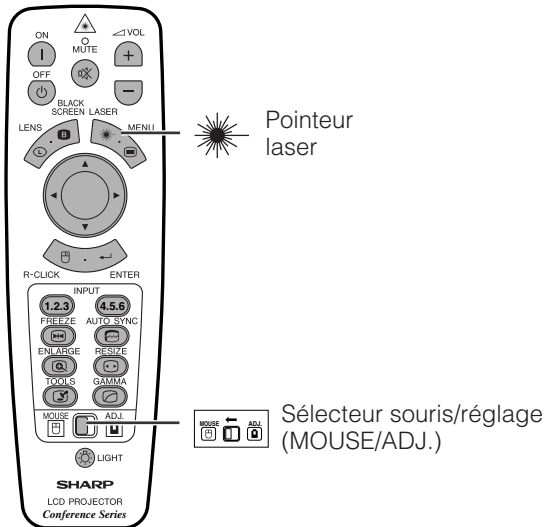




Utilisation d'un pointeur laser

Utilisation d'un pointeur laser

Faites glisser le commutateur **MOUSE/ADJ.** sur la position **MOUSE** et appuyez sur **LASER** (☀) pour mettre en service le pointeur laser.



REMARQUE

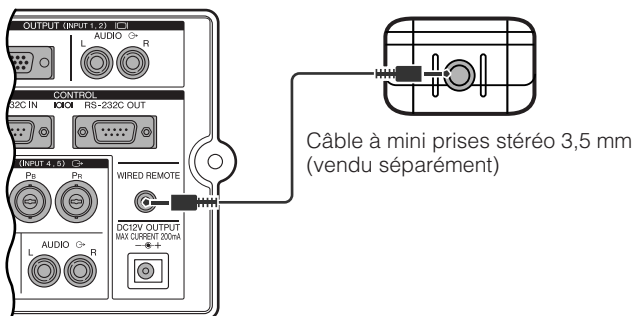
- Il s'éteint dès que la touche est relâchée.
- Pour des raisons de sécurité, le pointeur laser se met hors service automatiquement après une minute d'utilisation continue. Pour le remettre en service, relâchez la touche **LASER** (☀) et appuyez de nouveau.

ATTENTION

- 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, veuillez à ne pas le projeter directement dans les yeux.)



Utilisation d'une télécommande câblée



Télécommande câblée

Si la télécommande ne peut pas être utilisée à cause de la distance ou du positionnement du projecteur (rétroprojection, etc.), connectez un câble à mini prises stéréo de 3,5 mm (vendu séparément) de l'entrée de la télécommande câblée, en bas de la télécommande, jusqu'à la prise WIRED REMOTE sur le côté du projecteur.

REMARQUE

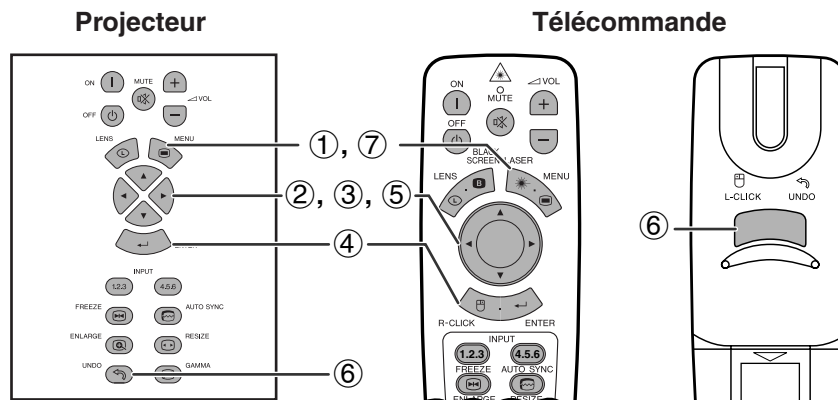
- Les fonctions du pointeur laser et de la souris sans fil peuvent être activées avec la télécommande câblée.



Utilisation des écrans de menu GUI (Interface graphique utilisateur)



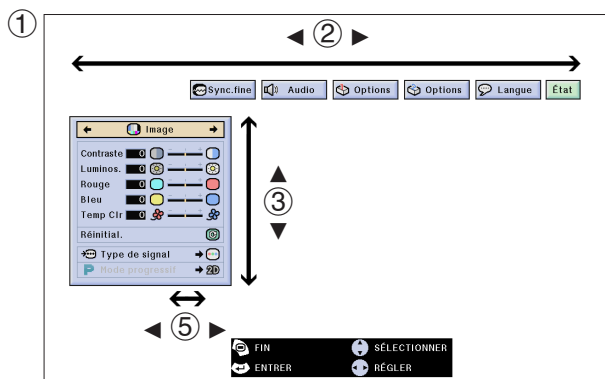
Fonctionnement de base



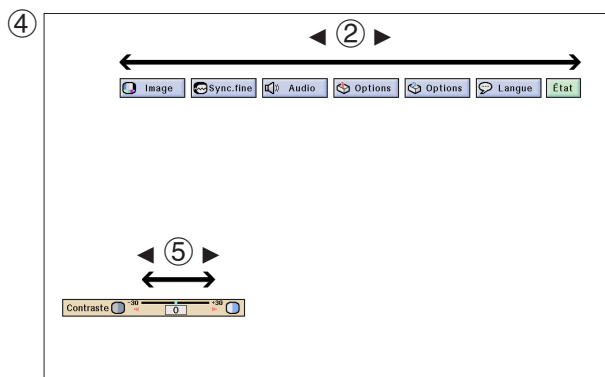
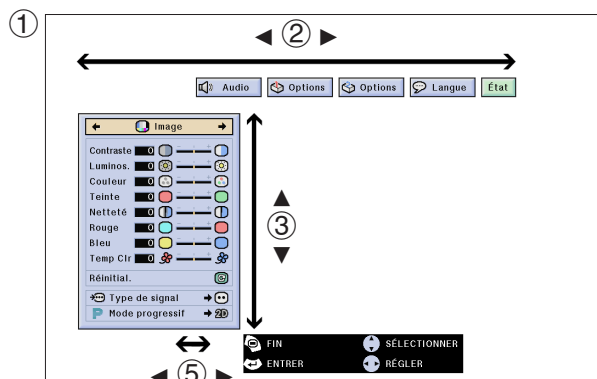
Ce projecteur possède deux jeux d'écrans de menu qui vous permettent de régler l'image et de modifier les différents réglages du projecteur. Ces écrans de menu peuvent être utilisés à partir du projecteur ou de la télécommande à l'aide de la procédure suivante.

(GUI) Affichage sur écran

Mode ENTRÉE 1, 2 (RVB) ou 3 (NUMÉRIQUE)



Mode ENTRÉE 4, 5 (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 ENTRÉE 1, 2, 3, 4 ou 5.
- 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 Pour sortir du menu GUI, appuyez sur **MENU**.

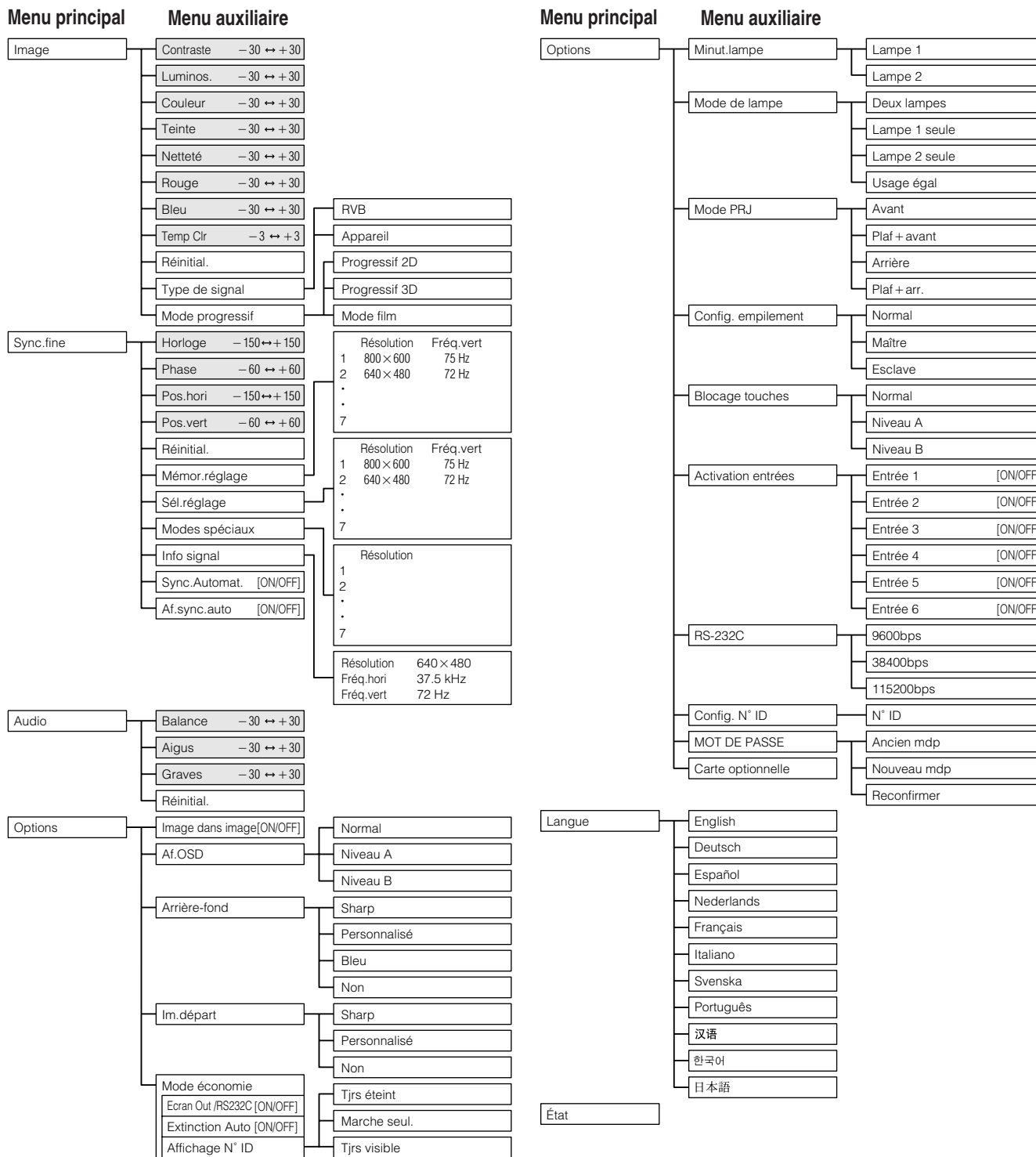
REMARQUE

- Pour les détails sur les rubriques de l'écran de menu, reportez-vous aux tableaux des pages 41 et 42.



Barres de menus

Rubriques sur la barre de menu du mode ENTRÉE 1, 2 ou 3



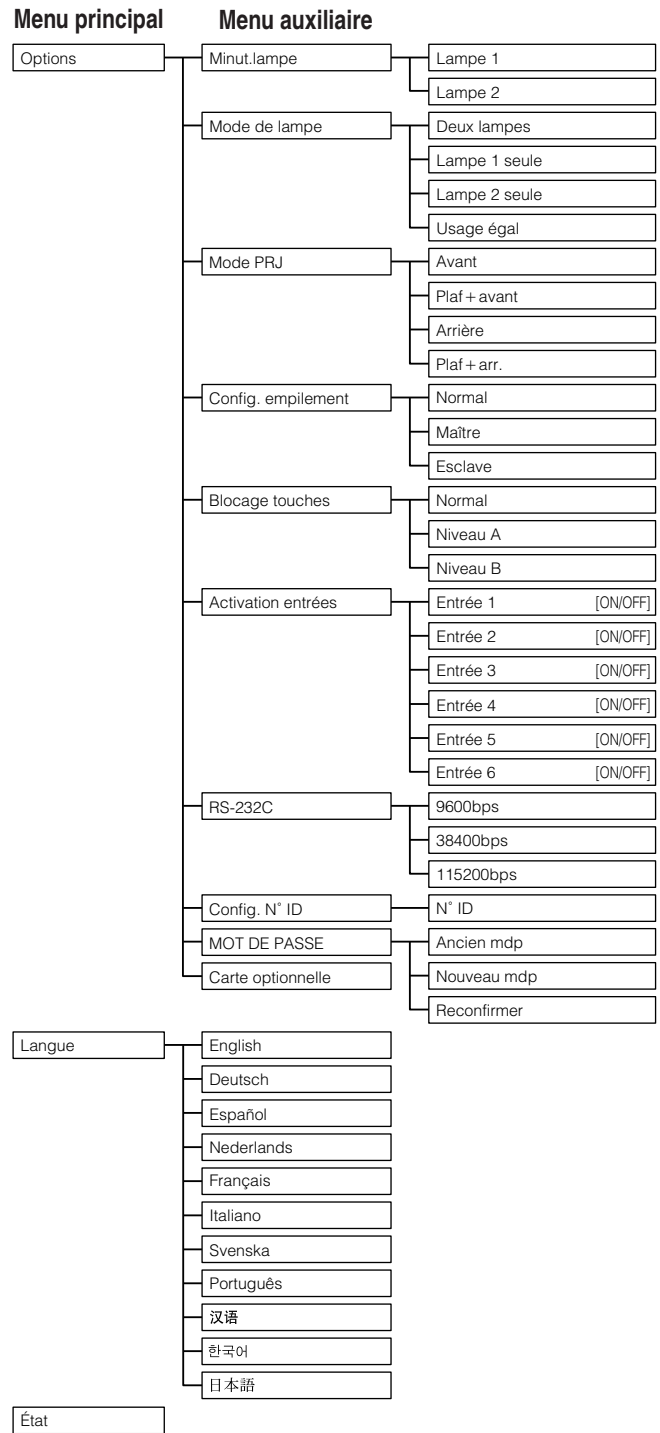
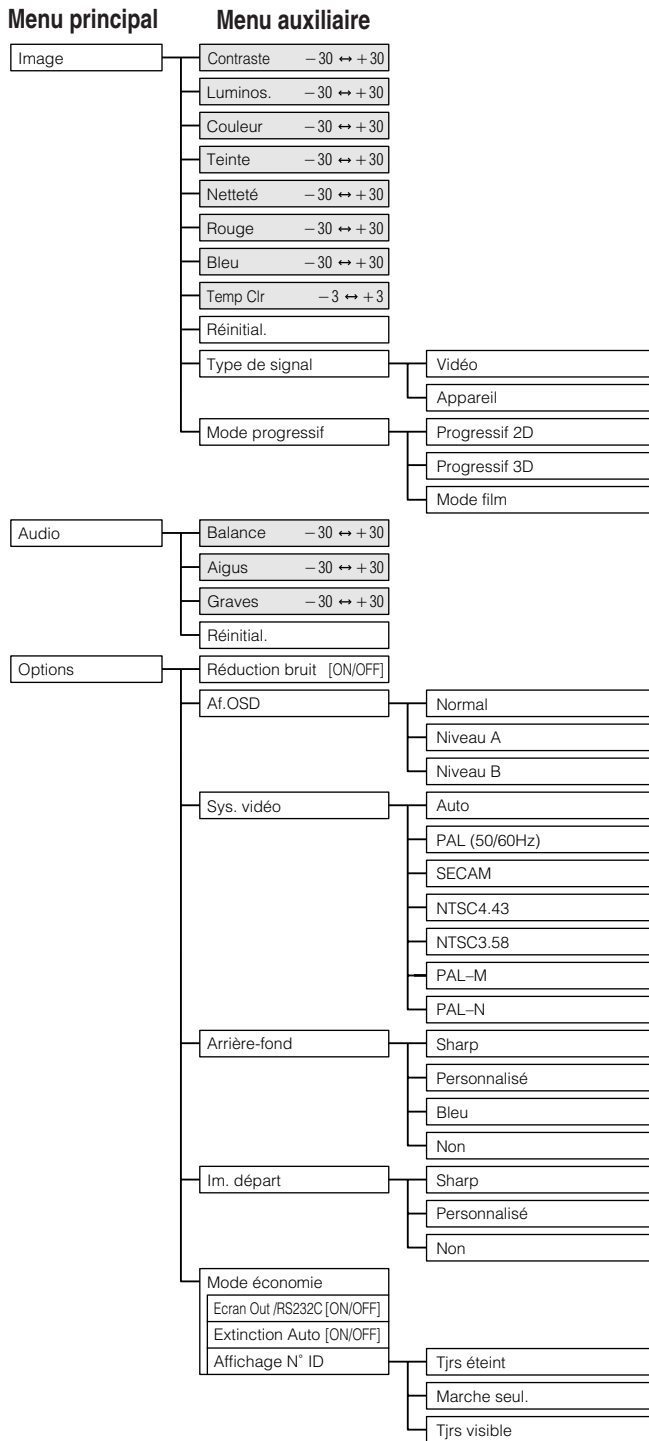
REMARQUE

- Les chiffres indiqués ci-dessus pour la résolution, la fréquence verticale et la fréquence horizontale sont donnés simplement à titre de référence.
- «Couleur», «Teinte» et «Netteté» apparaissent uniquement quand l'entrée en composantes est sélectionnée en mode ENTRÉE 1 ou 2. Pour ENTRÉE 3 (DVI), dans le menu «Image», seul «Temp Clr» peut être sélectionné et tous les autres menus sont affichés en gris. Dans le menu «Sync.fine», seul «Info signal» peut être sélectionné et les autres menus sont affichés en gris.
- 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.

Fonctionnement de base



Rubriques sur la barre de menu du mode ENTRÉE 4 ou 5

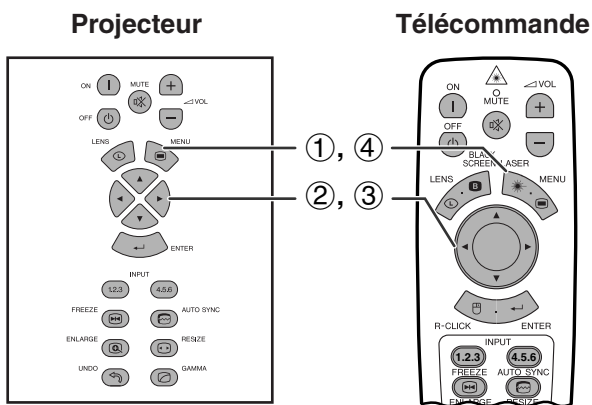


REMARQUE

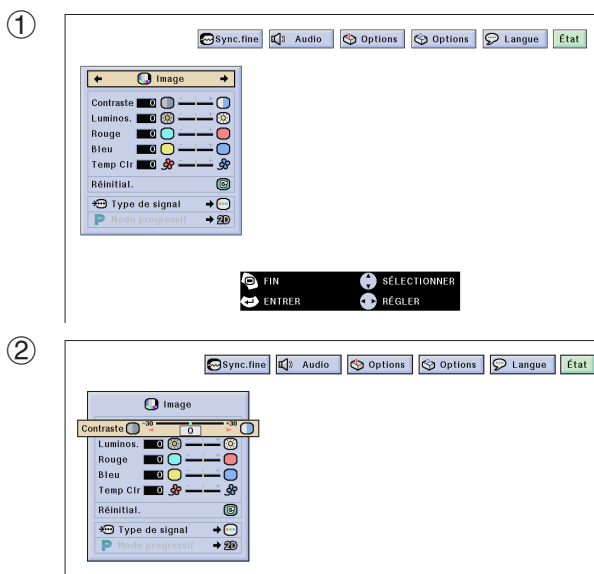
- Seules les rubriques mises en évidence dans les tableaux ci-dessus peuvent être réglées.
- Pour régler les rubriques dans les menus auxiliaires, appuyez sur ► après avoir sélectionné ce menu.
- Lorsque «Type de signal» est réglé sur «Appareil», l'arbre ci-dessus devient le même que pour le mode ENTRÉE 1, 2 ou 3.



Ajustement de l'image



(GUI) Affichage sur écran
Ex: (Entrée RVB en mode ENTRÉE 1 ou 2)



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

Description des rubriques de réglage

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

REMARQUE

- «Couleur», «Teinte» et «Netteté» n'apparaissent pas pour l'entrée RVB en mode ENTRÉE 1 ou 2.

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



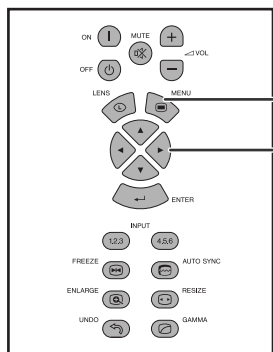
- Appuyez sur **MENU**. La barre de menu et l'écran de menu «Image» apparaissent. Le guide de fonctionnement GUI est également affiché.
- Appuyez sur ▲/▼ pour sélectionner une rubrique de réglage spécifique.
- Appuyez sur ◀/▶ pour déplacer le repère de la rubrique de réglage sélectionnée au réglage souhaité.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

REMARQUE

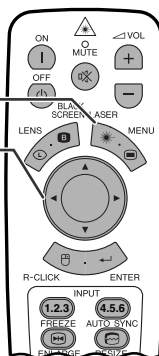
- Pour réinitialiser toutes les rubriques de réglage, sélectionnez «Réinitial.» sur l'écran de menu «Image» et appuyez sur **ENTER**.
- Les ajustements peuvent être mémorisés séparément dans les modes ENTRÉE 1 à 5.
- En fonction du type de signal reçu, «Netteté» peut ne pas être ajustable pour l'entrée APPAREIL en mode ENTRÉE 1 ou 2.



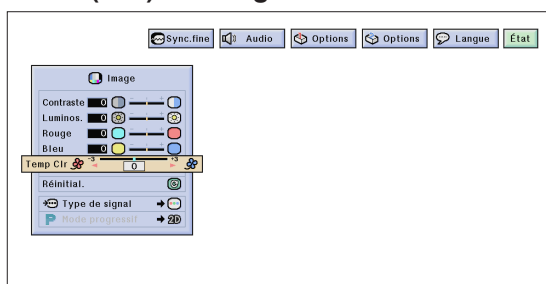
Projecteur



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 obtenez des tonalités de chair plus naturelles, ou augmentez-la pour créer des images plus froides et bleuâtres et obtenez une image plus lumineuse.

Description de la température de couleur

-3 (Rouge) Touche ◀	+3 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.**)

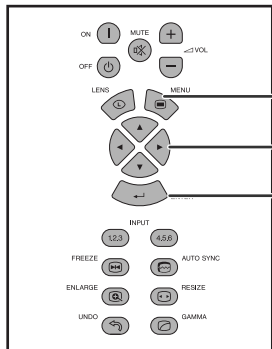


- ① Appuyez sur **MENU**. La barre de menu et l'écran de menu «Image» apparaissent. Le guide de fonctionnement GUI est également affiché.
- ② Appuyez sur ▲/▼ pour sélectionner «Temp Clr».
- ③ Appuyez sur ◀/▶ pour déplacer le repère ● de la rubrique de réglage sélectionnée au réglage souhaité.
- ④ Pour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

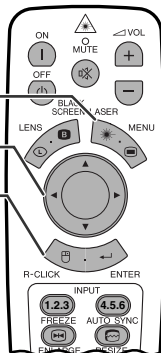


Ajustement de l'image

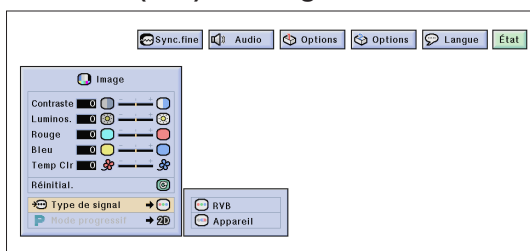
Projecteur



Télécommande



(GUI) Affichage sur écran



Sélection du type de signal

Cette fonction vous permet de sélectionner le type de signal d'entrée RVB (VIDÉO), ou APPAREIL pour le port d'entrée INPUT 1, 2, 4 ou 5.

(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 «Type de signal» et appuyez ensuite sur ►.
- ③ Appuyez sur ▲/▼ pour sélectionner «RVB (VIDÉO)» ou «Appareil».
- ④ Appuyez sur **ENTER** pour mémoriser le réglage.
- ⑤ Pour sortir du menu GUI, appuyez sur **MENU**.

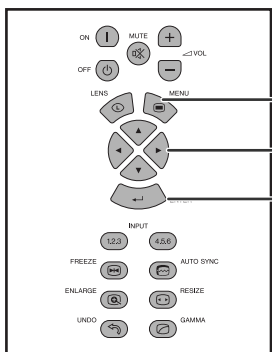
Mode progressif

Cette fonction vous permet de sélectionner l'affichage progressif d'un signal vidéo. L'affichage progressif projette une image vidéo plus douce.

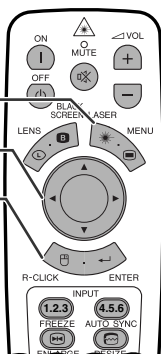
(Glissez le sélecteur **MOUSE/ADJ.** de la télécommande à la position **ADJ.**)



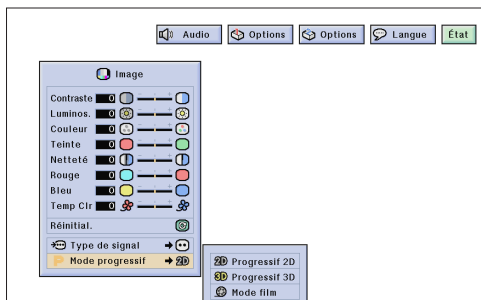
Projecteur



Télécommande



(GUI) Affichage sur écran



- 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 «Mode progressif» et appuyez ensuite sur ►.
- ③ Appuyez sur ▲/▼ pour sélectionner «Progressif 2D», «Progressif 3D» ou «Mode film».
- ④ Appuyez sur **ENTER** pour mémoriser le réglage.
- ⑤ Pour sortir du menu GUI, appuyez sur **MENU**.

Mode progressif Permet de sélectionner le mode de conversion progressive

Progressif 2D

Cette fonction est pratique pour afficher des images avec des mouvements rapides tels que des émissions de sport ou des films d'action. C'est un mode qui optimise l'image dans le cadre affiché.

Progressif 3D

Cette fonction est pratique pour afficher plus clairement les images avec des mouvements relativement lents telles que les feuilletons et les documentaires.

Ce mode optimise les images en estimant le mouvement d'un nombre d'images précédentes et suivantes.

Mode film

Reproduit plus clairement les images des films. Affiche une image optimisée des films transformée avec la réduction trois sur deux, en image du mode progressif.

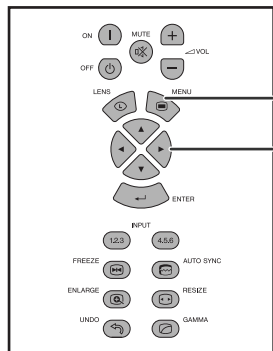
REMARQUE

- Le Mode film ne fonctionne pas le système PAL 50 Hz.

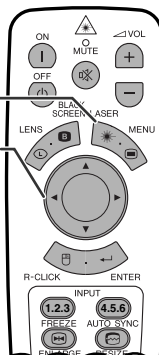


Ajustement de l'image de l'ordinateur (menu RVB uniquement)

Projecteur



Télécommande

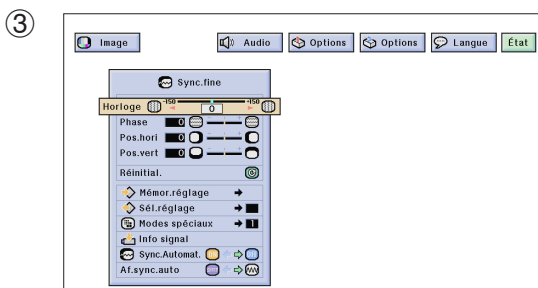
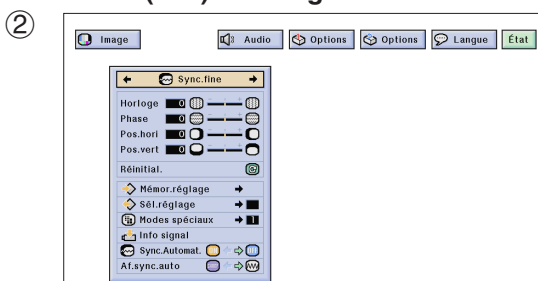


Lors de l'affichage de mires d'ordinateur qui sont extrêmement bien détaillées (quadrillage, rayures verticales, etc.), des interférences peuvent se produire entre les pixels LCD et provoquer des scintillements, des rayures verticales ou des irrégularités du contraste sur certaines parties de l'écran.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

Description des rubriques de réglage

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

(GUI) Affichage sur écran



REMARQUE

- L'image de l'ordinateur peut être facilement réglée en appuyant sur **AUTO SYNC** (🔊). Reportez-vous à la page 49 pour plus de détails.

(Sélectionnez le mode d'entrée d'ordinateur souhaité avec **ENTRÉE 1** ou **2**.)

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



- Appuyez sur **MENU**.
- Appuyez sur ◀▶ pour sélectionner «Sync.fine».
- Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner 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**.

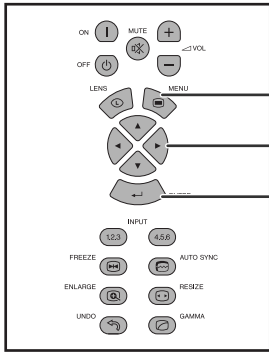
REMARQUE

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

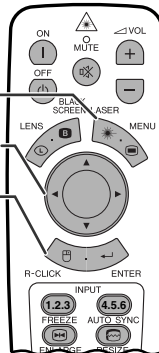


Ajustement de l'image de l'ordinateur (menu RVB uniquement)

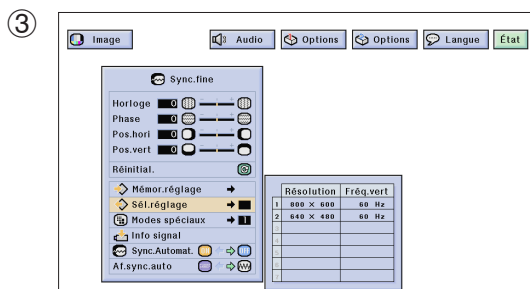
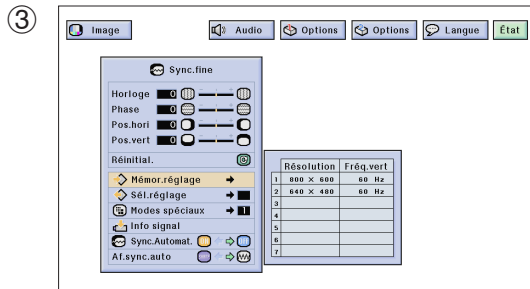
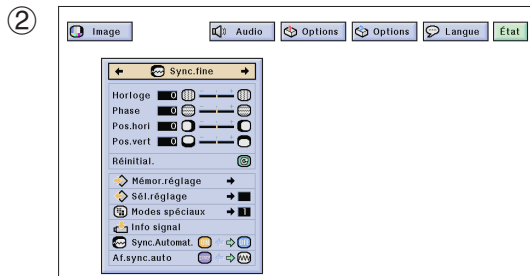
Projecteur



Télécommande



(GUI) Affichage sur écran

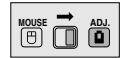


Mémorisation et sélection des réglages

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

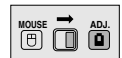
(Glissez le sélecteur **MOUSE/ADJ.** de la télécommande à la position **ADJ.**)



- 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**.

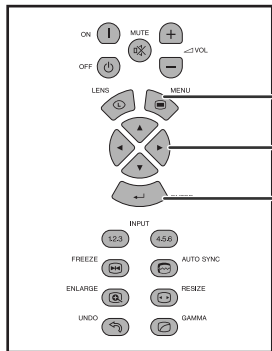
REMARQUE

- 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.

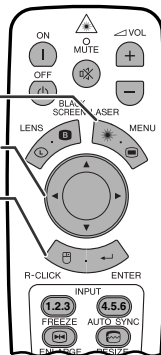


Ajustement de l'image de l'ordinateur (menu RVB uniquement)

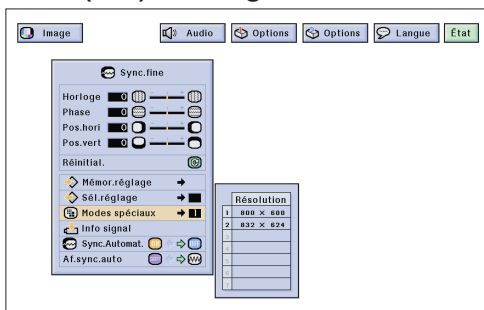
Projecteur



Télécommande



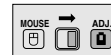
(GUI) Affichage sur écran



Réglage mode spécial

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

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

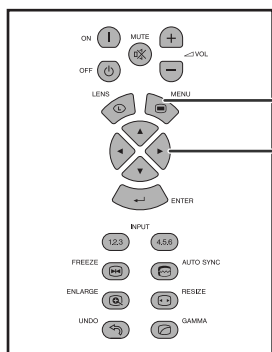


- ① Appuyez sur **MENU**.
- ② Appuyez sur ◀/▶ pour sélectionner «Sync.fine».
- ③ Appuyez sur ▲/▼ pour sélectionner «Modes spéciaux» et appuyez ensuite sur ▶.
- ④ Appuyez sur ▲/▼ pour sélectionner le mode de résolution optimale.
- ⑤ Appuyez sur **ENTER** pour mémoriser le réglage.
- ⑥ Pour sortir du menu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

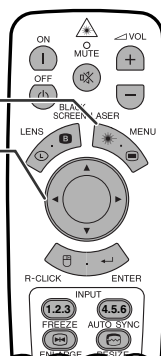
REMARQUE

- Evitez d'afficher des mires d'ordinateur qui reproduisent toutes les lignes (rayures horizontales), car un scintillement peut se produire et l'image serait alors difficile à voir.
- Lors de l'entrée de signaux DTV 480P ou 1080i, sélectionnez le type de signal correspondant à l'étape ④ ci-dessus.

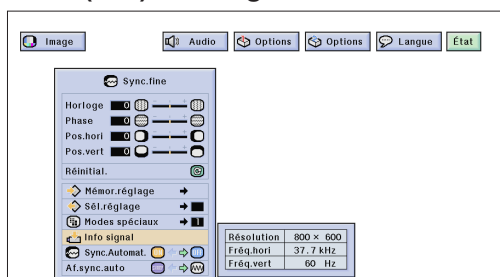
Projecteur



Télécommande



(GUI) Affichage sur écran



Vérification du signal d'entrée

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

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

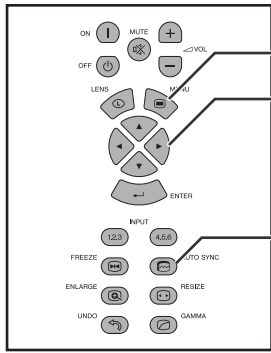


- ① Appuyez sur **MENU**.
- ② Appuyez sur ◀/▶ pour sélectionner «Sync.fine».
- ③ Appuyez sur ▲/▼ pour sélectionner «Info signal» pour afficher le signal d'entrée actuel.
- ④ Pour sortir du menu GUI, appuyez sur **MENU**.

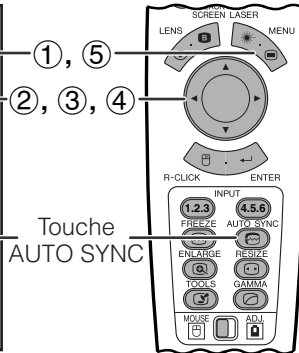


Ajustement de l'image de l'ordinateur (menu RVB uniquement)

Projecteur

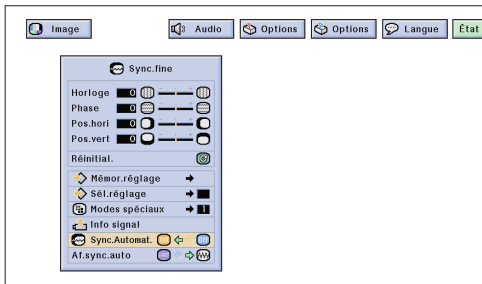


Télécommande



Touche
AUTO SYNC

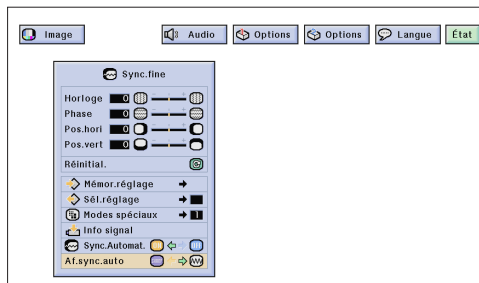
(GUI) Affichage sur écran



Affichage sur écran



(GUI) Affichage sur écran



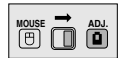
Réglage de synchronisation automatique

- 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 46.)

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

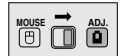
REMARQUE

- 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.**)

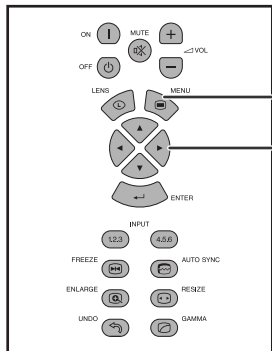


- 1 Appuyez sur **MENU**.
- 2 Appuyez sur ◀/▶ pour sélectionner «Sync.fine».
- 3 Appuyez sur ▲/▼ pour sélectionner «Af.sync.auto».
- 4 Appuyez sur ◀/▶ pour sélectionner «» et surimposer une image de fond ou sur «» pour retirer l'image de fond pendant le réglage de synchronisation automatique.
- 5 Pour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

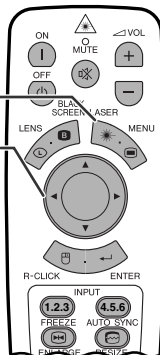


Ajustement du son

Projecteur



Télécommande

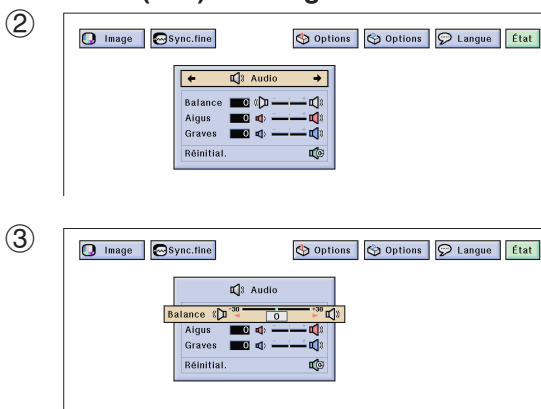


Le système audio du projecteur a été préréglé en usine aux valeurs standard. Cependant vous pouvez modifier ces réglages pour qu'ils conviennent à vos préférences en ajustant les rubriques de réglage audio suivantes.

Description des rubriques de réglage

Rubrique sélectionnée	Touche ◀	Touche ▶
Balance	Augmente le son du haut-parleur gauche	Augmente le son du haut-parleur droit
Aigus	Pour atténuer les aigus	Pour accentuer les aigus
Graves	Pour atténuer les graves	Pour accentuer les graves
Réinitial.	Tous les réglages du son reviennent à la valeur préréglée en usine.	

(GUI) Affichage sur écran



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



- ① Appuyez sur **MENU**.
- 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

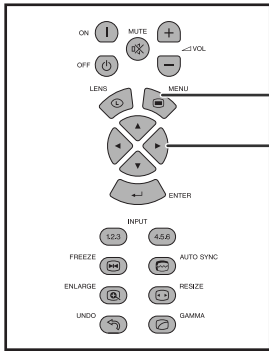
- Pour réinitialiser toutes les rubriques de réglage, sélectionnez «Réinitial.» sur l'écran de menu «Audio» et appuyez sur **ENTER**.



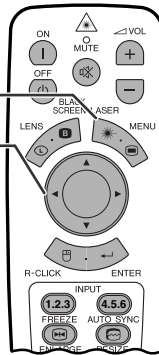


Affichage d'image double (menu RVB uniquement)

Projecteur

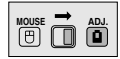


Télécommande

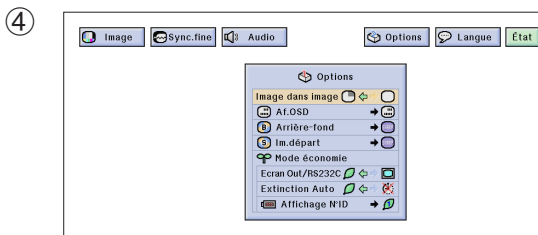
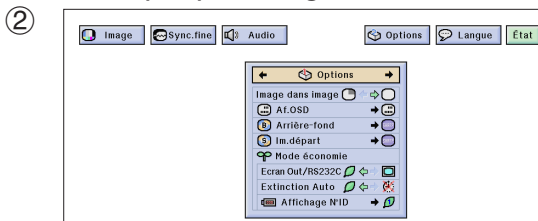



La fonction d'image dans l'image vous permet d'afficher deux images sur le même écran. Vous pouvez afficher l'image de l'entrée INPUT 4 ou 5 comme une image incrustée dans l'image principale de l'entrée INPUT 1, 2 ou 3.

(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 (1)».
- ③ Appuyez sur ▲/▼ pour sélectionner «Image dans image».
- ④ Appuyez sur ◀/▶ pour sélectionner «» et afficher une image incrustée. (Préreglée à l'usine sur l'entrée INPUT 4).

REMARQUE

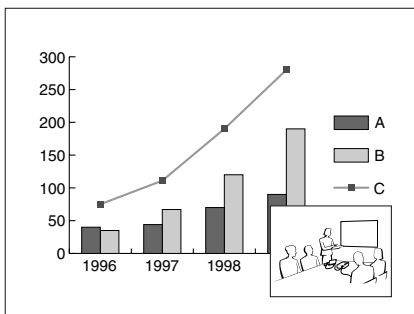
- L'image de l'entrée INPUT 1, 2 ou 3 est affichée comme image principale et l'image de l'entrée INPUT 4 ou 5 est affichée comme image incrustée.

- ⑤ Appuyez sur ◀/▶/▲/▼ pour déplacer l'image incrustée sur l'une des quatre positions préreglées.

- ⑥ Pour sortir du menu GUI, appuyez sur **MENU**.

REMARQUE

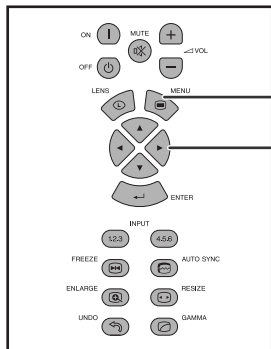
- L'image incrustée peut être uniquement affichée dans un signal composite NTSC/PAL/SECAM.
- Lors de la sélection de l'image pour l'image incrustée, seules les images reçues sont affichées.
- Le son de l'image incrustée est sorti par les haut-parleurs du projecteur.
- L'image dans image ne fonctionne pas avec les signaux RVB suivants.
 - Signal d'image UXGA
 - Signal entrelacé
 - DTV (480P/720P/1080i)
- Vous ne pouvez utiliser que les fonctions suivantes en mode Image dans image.
 - IMAGE FIXE: Fonctionne uniquement pour l'image incrustée.
 - OUTILS: Fonctionne avec l'image dans image, mais le curseur est utilisé pour les OUTILS. L'image incrustée ne peut pas alors être déplacée.



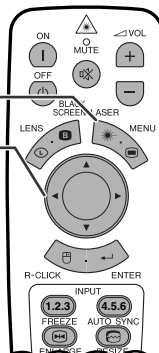


Réduction du bruit sur l'image (menu VIDÉO uniquement)

Projecteur



Télécommande



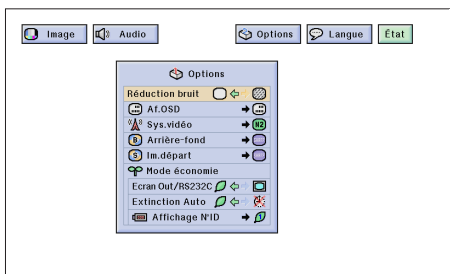
La réduction de bruit numérique 3D (3D DNR) offre des images de grande qualité avec un minimum de parasites et de diachromie.

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



- ① Appuyez sur **MENU**.
- ② Appuyez sur ◀/▶ pour sélectionner «Options (1)».
- ③ Appuyez sur ▲/▼ pour sélectionner «Réduction bruit» puis choisissez «○».
- ④ Pour sortir du menu GUI, appuyez sur **MENU**.

(GUI) Affichage sur écran



REMARQUE

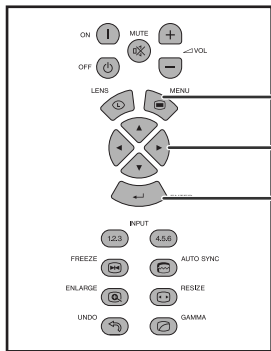
- Si l'image est claire, sélectionnez «⊗» pour éviter les flous.



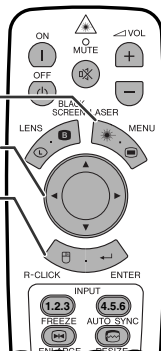


Mise en/hors service de l'affichage sur l'écran

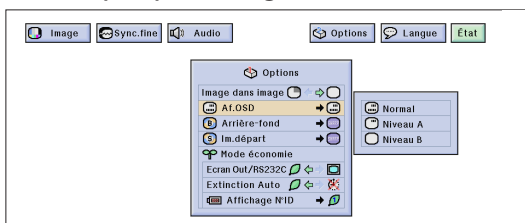
Projecteur



Télécommande



(GUI) Affichage sur écran



Cette fonction vous permet de mettre en ou hors service les messages sur l'écran qui apparaissent pendant la sélection de l'entrée.

Description des affichages sur l'écran

Rubrique sélectionnée	Description
Normal	Tous les affichages sur l'écran sont affichés.
Niveau A	ENTRÉE, Personnalisé, IMAGE FIXE, Agrandissement, Synchronisation automatique, VOLUME, SOUR, ÉCRAN NOIR ne sont pas affichés.
Niveau B	Aucun affichage sur l'écran n'est affiché (sauf Menu, Outils, Objectif et les affichages d'avertissement (Éteindre, TEMP., LAMPE, etc.)).

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

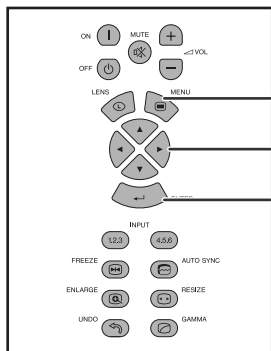


- Appuyez sur **MENU**.
- Appuyez sur **◀/▶** pour sélectionner «Options (1)».
- Appuyez sur **▲/▼** pour sélectionner «Af.OSD» et appuyez ensuite sur **▶**.
- Appuyez sur **▲/▼** pour sélectionner le type d'affichage sur l'écran souhaité.
- Appuyez sur **ENTER** pour mémoriser le réglage.
- Pour sortir du menu GUI, appuyez sur **MENU**.

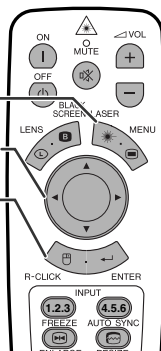


Réglage du signal vidéo (menu VIDÉO uniquement)

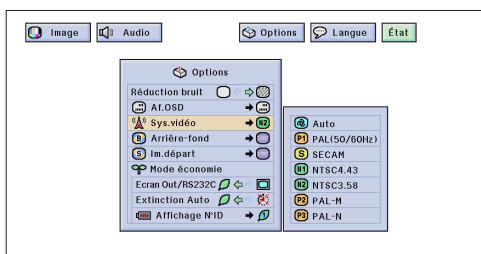
Projecteur



Télécommande



(GUI) Affichage sur écran



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.)



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

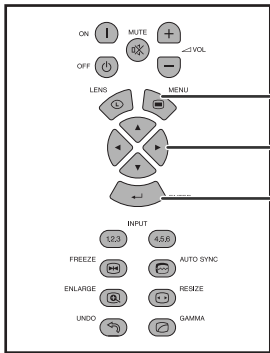
REMARQUE

- Quand le mode de système est réglé sur «Auto», il se peut que vous ne receviez pas une image claire à cause de la différence de signal. Si cela se produit, changez le système vidéo du signal source.
- AUTO ne peut pas être sélectionné pour les signaux d'entrée PAL-M et PAL-N. Sélectionnez «PAL-M» ou «PAL-N» dans le menu «Sys.vidéo» pour les signaux d'entrée PAL-M et PAL-N.

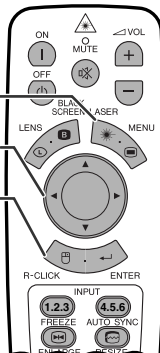


Sélection de l'image de fond

Projecteur



Télécommande



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

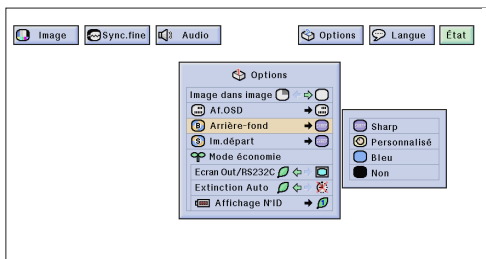
Description des images de fond

Rubrique sélectionnée	Description
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 (1)».
- 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**.

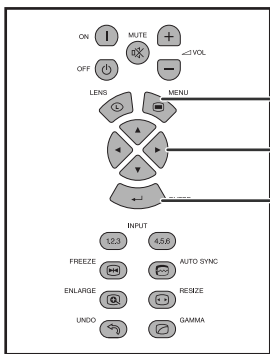
REMARQUE

- 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 1.280 × 1.024 ou moins. Reportez-vous au mode d'emploi du logiciel de présentation avancé Sharp pour la procédure à suivre pour sauvegarder (ou modifier) une image personnalisée.

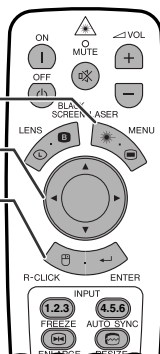


Sélection d'une image de démarrage

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 16 de ce mode d'emploi ainsi qu'au mode d'emploi du logiciel de présentation avancé Sharp pour des instructions plus détaillées.

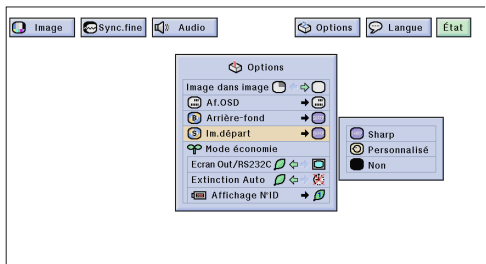
Description des images de démarrage

Rubrique sélectionnée	Description
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 (1)».
- 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

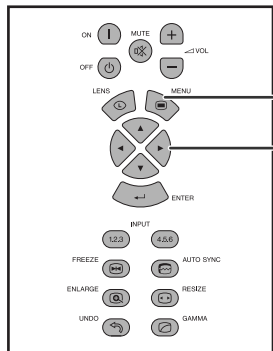
- En sélectionnant «Personnalisé», le projecteur peut afficher une image personnalisée (le logo de votre société, par exemple) comme image de démarrage. L'image personnalisée doit être un fichier BMP 256 couleurs avec un format d'image de 1.280 × 1.024 ou moins. Reportez-vous au mode d'emploi du logiciel de présentation avancé Sharp pour la procédure à suivre pour sauvegarder (ou modifier) une image personnalisée.



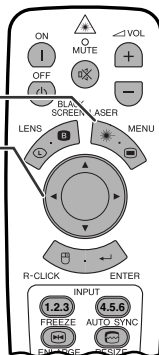


Sélection du mode d'économie

Projecteur




Télécommande





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

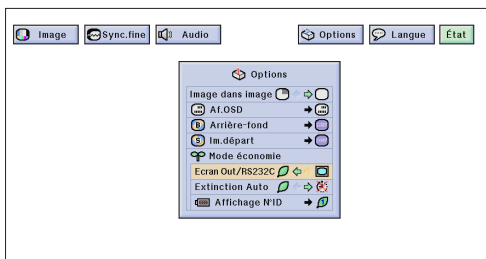
Fonction de sortie du moniteur/port RS-232C

Ce projecteur consomme de l'énergie lorsqu'un moniteur est connecté au port OUTPUT pour INPUT 1, 2 et qu'un ordinateur est connecté au port RS-232C. Si vous n'utilisez pas ces ports, vous pouvez régler «Ecran Out/RS232C» sur «» pour réduire la consommation en mode de veille.

Description de la fonction de sortie du moniteur/RS-232C


	L'alimentation de veille pour la sortie du moniteur/RS-232C est hors service.
	La sortie du moniteur/RS-232C est en service.

(GUI) Affichage sur écran



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

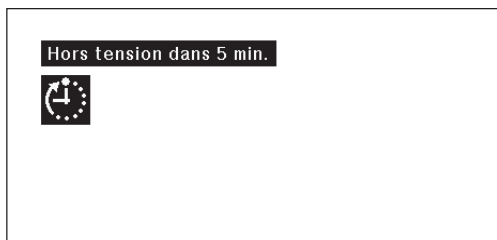


- Appuyez sur **MENU**.
- Appuyez sur  pour sélectionner «Options (1)».
- Appuyez sur  pour sélectionner «Ecran Out/RS232C».
- Appuyez sur  pour sélectionner «» ou «».
- Pour sortir du menu GUI, appuyez sur **MENU**.

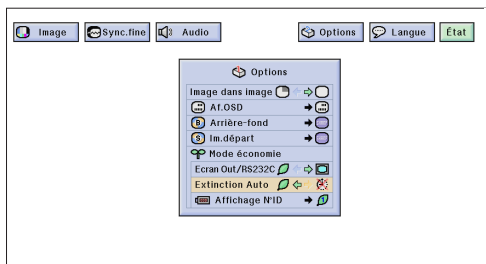
ATTENTION

- Réglez «Ecran Out/RS232C» sur «» si vous utilisez le logiciel de présentation avancé Sharp (fourni).

Affichage sur écran





(GUI) Affichage sur écran



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.**)



- Appuyez sur **MENU**.
- Appuyez sur  pour sélectionner «Options (1)».
- Appuyez sur  pour sélectionner «Extinction Auto».
- Appuyez sur  pour sélectionner «» ou «».
- Pour sortir du menu GUI, appuyez sur **MENU**.

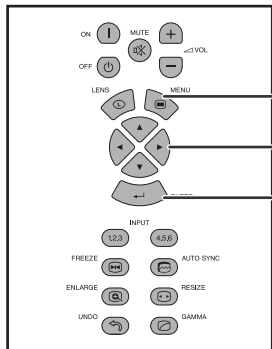
REMARQUE

- «Ecran Out/RS232C» est pré-réglé à l'usine sur «» et «Extinction Auto» sur «».

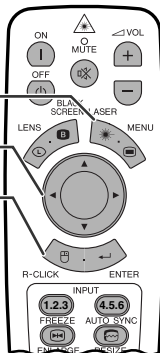


Sélection du mode d'économie

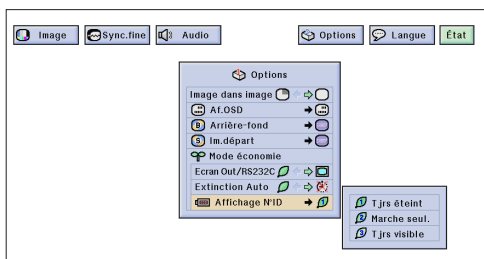
Projecteur



Télécommande



(GUI) Affichage sur écran



Fonction de mise hors service de l'affichage du numéro d'identification

L'affichage DEL du numéro d'identification à l'arrière du projecteur utilisé lors de la commande de plusieurs projecteurs peut être mis hors service.

Description de l'affichage du numéro d'identification (N°ID)

Rubrique sélectionnée	Description
Tjrs éteint	Hors service
Marche seul.	En service sauf quand le projecteur est en mode de veille
Tjrs visible	Toujours en service

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

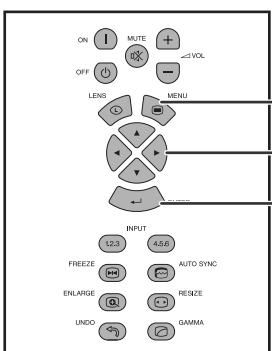


- Appuyez sur **MENU**.
- Appuyez sur ◀/▶ pour sélectionner «Options (1)».
- Appuyez sur ▲/▼ pour sélectionner «Affichage N°ID» et appuyez ensuite sur ▶.
- Appuyez sur ▲/▼ pour sélectionner «Tjrs éteint», «Marche seul.» ou «Tjrs visible».
- Appuyez sur **ENTER** pour mémoriser le réglage.
- Pour sortir du menu GUI, appuyez sur **MENU**.

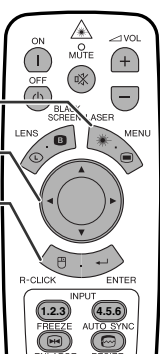


Renversement/inversion des images projetées

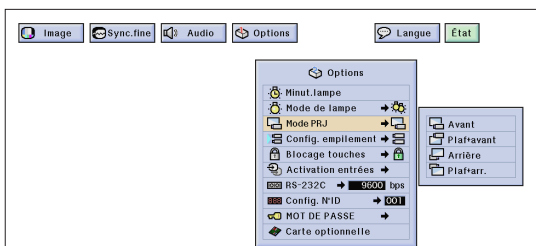
Projecteur



Télécommande



(GUI) Affichage sur écran



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	Description
Avant	Image normale
Plaf + avant	Image renversée
Arrière	Image inversée
Plaf + arr.	Image inversée renversée

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



- Appuyez sur **MENU**.
- Appuyez sur ◀/▶ pour sélectionner «Options (2)».
- Appuyez sur ▲/▼ pour sélectionner «Mode PRJ» et appuyez ensuite sur ▶.
- Appuyez sur ▲/▼ pour sélectionner le mode de projection souhaité.
- Appuyez sur **ENTER** pour mémoriser le réglage.
- Pour sortir du menu GUI, appuyez sur **MENU**.

REMARQUE

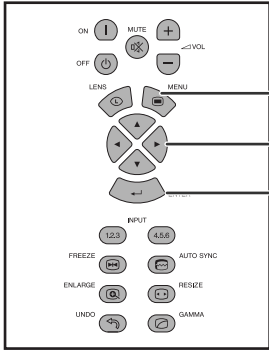
- Cette fonction est utilisée lors de la configuration pour image renversée et le montage au plafond. Reportez-vous à la page 30 pour ces configurations.



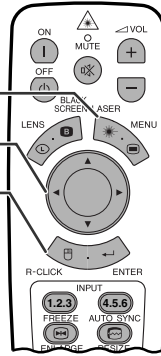


Sélection de la langue de l'affichage sur l'écran

Projecteur

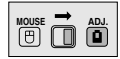


Télécommande



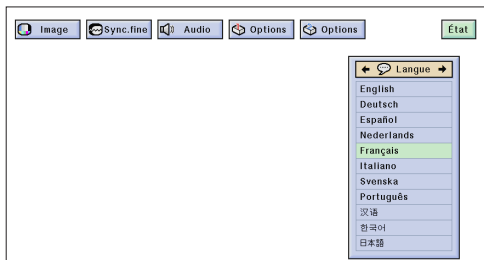
L'anglais est la langue pré-réglée pour l'affichage sur l'écran. Cependant, cette langue peut être changée sur l'allemand, l'espagnol, le hollandais, le français, l'italien, le suédois, le portugais, le chinois, le coréen ou le japonais.

(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**.

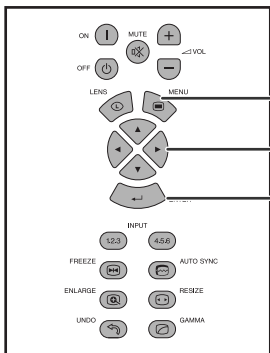
(GUI) Affichage sur écran



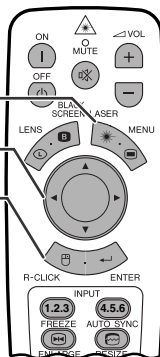


Affichage des réglages d'ajustement

Projecteur



Télécommande



Cette fonction peut être utilisée pour afficher tous les réglages effectués simultanément sur l'écran.

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

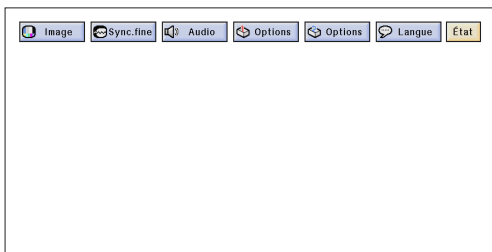


- ① Appuyez sur **MENU**.
- ② Appuyez sur ◀/▶ pour sélectionner «État».
- ③ Appuyez sur **ENTER** pour afficher tous les réglages.
- ④ Pour sortir du menu GUI, appuyez sur **MENU**.

(GUI) Affichage sur écran

Mode ENTRÉE 1, 2 (RVB) ou 3 (NUMÉRIQUE)

②

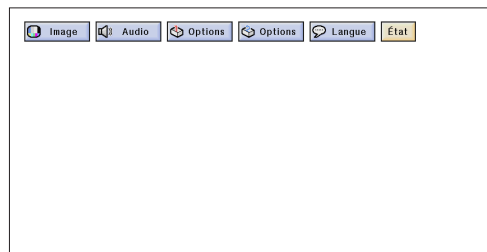


③

Image	Sync.fine	Audio	Options	Options
Contraste	Horloge	Balance	Image dans image	Minut.lampe
Luminos.	Phase	Aigus	AI.OSD	Mode de lampe
Rouge	Pos.hori	Graves	Arrière-fond	Mode PRJ
Bleu	Pos.vert		Im.départ	Config.emploi
Temp.Clr	Ségl.réglage		Ecran Out/RS232C	Blocage touches
Type de signal	Modes spéciaux		Extinction Auto	Activation entrées
Mode progressif	Sync.Automat.		Affichage NID	Config. NID
	AI.sync.auto			MOT DE PASSE

Mode ENTRÉE 4, 5 (VIDÉO)

②



③

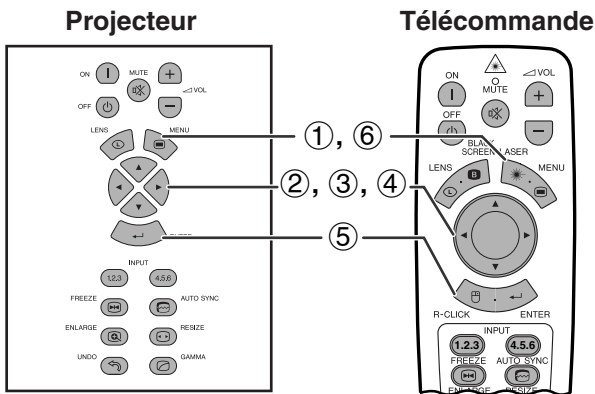
Image	Audio	Options	Options
Contraste	Balance	Réduction bruit	Minut.lampe
Luminos.	Aigus	AI.OSD	Mode de lampe
Couleur	Graves	Sys.vidéo	Mode PRJ
Teinte		Arrière-fond	Config.emploi
Matière		Im.départ	Blocage touches
Rouge		Ecran Out/RS232C	Activation entrées
Bleu		Extinction Auto	Config. NID
Temp.Clr		Affichage NID	Config. NID
Type de signal	Mode progressif		MOT DE PASSE



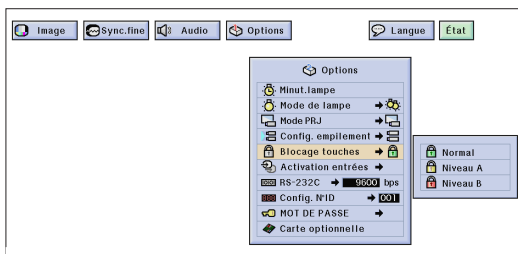
Fonctions pratiques



Verrouillage des touches de fonctionnement du projecteur



(GUI) Affichage sur écran

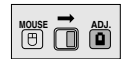


Cette fonction peut être utilisée pour verrouiller l'utilisation de certaines touches du projecteur. Il reste toujours possible de commander entièrement le projecteur avec la télécommande.

Description des niveaux de verrouillage des touches

Rubrique sélectionnée	Description
Normal	Toutes de fonctionnement peuvent être utilisées.
Niveau A	Seules les touches INPUT , VOL , MUTE sur le projecteur peuvent être utilisées.
Niveau B	Aucune touche de fonctionnement du projecteur ne peut être utilisée.

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



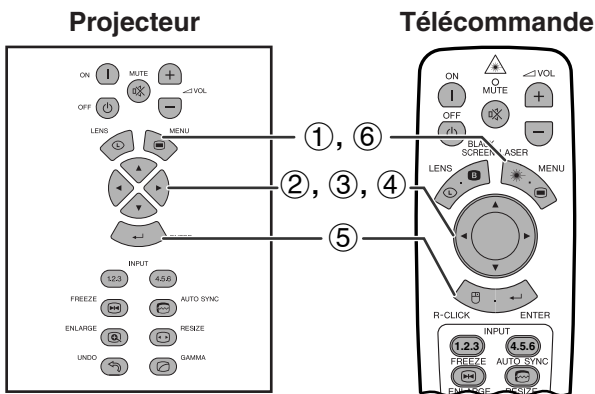
- ① Appuyez sur **MENU**.
- ② Appuyez sur ◀/▶ pour sélectionner «Options (2)».
- ③ Appuyez sur ▲/▼ pour sélectionner «**Blocage touches**», et appuyez ensuite sur ▶.
- ④ Appuyez sur ▲/▼ pour sélectionner le niveau souhaité.
- ⑤ Appuyez sur **ENTER** pour mémoriser le réglage.
- ⑥ Pour sortir du menu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

REMARQUE

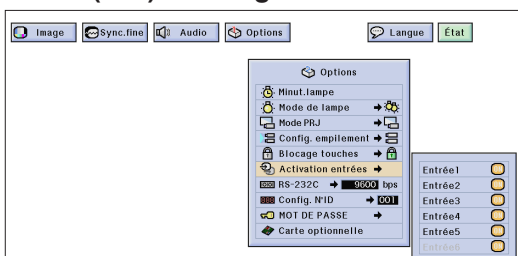
- Pour annuler le niveau de verrouillage des touches, réalisez la procédure ci-dessus en utilisant la télécommande.
- Reportez-vous à la page 61 pour plus d'informations sur la fonction de mot de passe.



Désactivation des entrées



(GUI) Affichage sur écran



Cette fonction vous permet de désactiver les entrées de signaux inutiles.

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



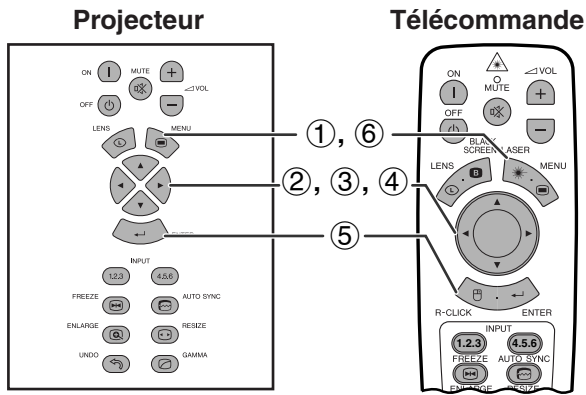
- ① Appuyez sur **MENU**.
- ② Appuyez sur ◀/▶ pour sélectionner «Options (2)».
- ③ Appuyez sur ▲/▼ pour sélectionner «**Activation entrées**» et appuyez ensuite sur ▶.
- ④ Appuyez sur ▲/▼ pour sélectionner l'entrée que vous souhaitez bloquer.
- ⑤ Appuyez sur **ENTER** pour sélectionner «ON» ou «OFF».
- ⑥ Pour sortir du menu GUI, appuyez sur **MENU**.

REMARQUE

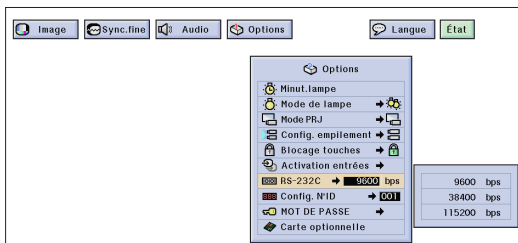
- L'entrée 6 ne peut être sélectionnée que quand une carte SDI est installée. Sinon cette option est affichée en gris.
- Lors d'une projection avec empilement, d'une projection multi-écrans, etc., cette fonction peut être utilisée pour annuler le contrôle RS-232C.
- Deux signaux d'entrée maximum peuvent être bloqués pour les Entrées 1, 2, 3 ou les Entrées 4, 5, 6.
- Pour plus d'informations sur les utilisations possibles, reportez-vous aux pages 67 et 68.



Sélection de la vitesse de transmission (RS-232C)

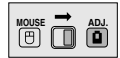


(GUI) Affichage sur écran



Ce menu vous permet d'ajuster la vitesse de transmission de la connexion RS-232C en sélectionnant le débit.

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



- 1 Appuyez sur **MENU**.
- 2 Appuyez sur ◀▶ pour sélectionner «Options (2)».
- 3 Appuyez sur ▲/▼ pour sélectionner «RS-232C» et appuyez ensuite sur ▶.
- 4 Appuyez sur ▲/▼ pour sélectionner le débit en baud.
- 5 Appuyez sur **ENTER** pour mémoriser le réglage.
- 6 Pour sortir du menu GUI, appuyez sur **MENU**.

REMARQUE

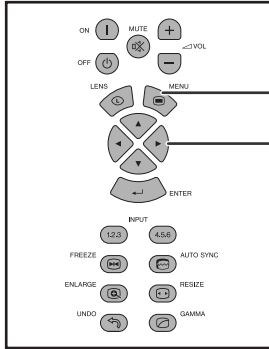
- Assurez-vous que le projecteur et l'ordinateur sont tous les deux réglés sur le même débit. Reportez-vous au mode d'emploi de l'ordinateur pour savoir comment régler son débit.



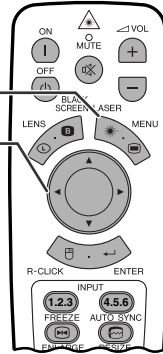


Protection des réglages importants avec un mot de passe

Projecteur



Télécommande



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

REMARQUE

- Une fois qu'un mot de passe a été réglé, vous devez entrer ce mot de passe pour utiliser les menus «Mode de lampe», «Mode PRJ», «Config. empilement», «Blocage touches», «Activation entrées», «RS-232C» et «Config N°ID».

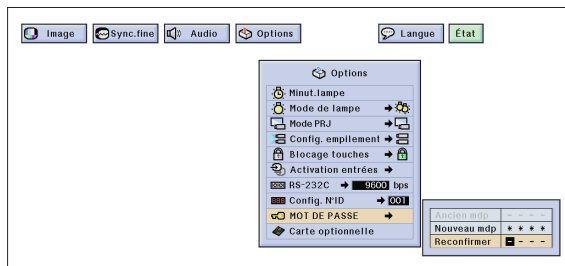
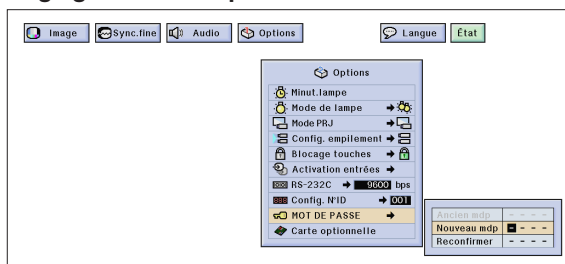
Réglage du mot de passe

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



(GUI) Affichage sur écran

Réglage du mot de passe

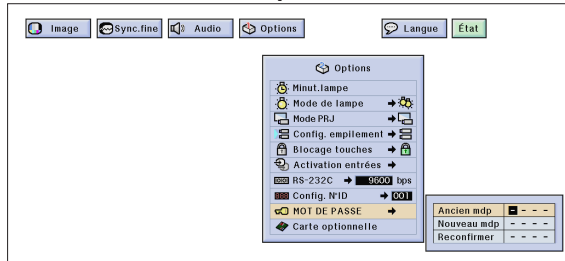


- 1 Appuyez sur **MENU**.
- 2 Appuyez sur ◀/▶ pour sélectionner «Options (2)».
- 3 Appuyez ▲/▼ pour sélectionner «MOT DE PASSE», et appuyez ensuite sur ▶.
- 4 Entrez le nouveau mot de passe en utilisant ▲/▼ pour choisir le numéro souhaité, puis en appuyant sur ▶ pour sélectionner le chiffre suivant. 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 afin de pouvoir le retrouver dans le cas où l'oublieriez.

Modification du mot de passe



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 ▲/▼/◀/▶, et appuyez ensuite sur **ENTER**.
- 3 Entrez le nouveau mot de passe en utilisant ▲/▼/◀/▶, et appuyez ensuite sur **ENTER**.
- 4 Entrez de nouveau le mot de passe («Reconfirmer») en utilisant ▲/▼/◀/▶, et appuyez ensuite sur **ENTER**.



Fonctionnement en réseau

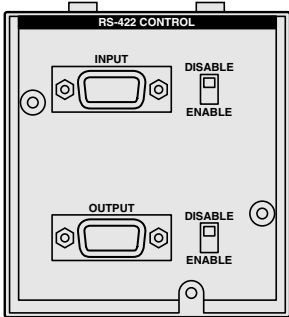


Installation des cartes optionnelles

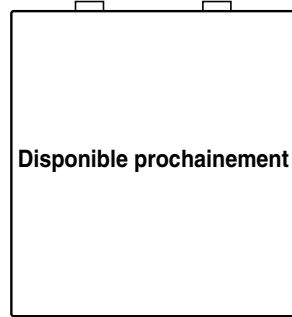
Trois cartes d'extension optionnelle Sharp sont aussi disponibles pour des utilisations spécialisées. Veuillez consulter votre revendeur local de produits industriels LCD Sharp pour plus d'informations sur ces cartes. Faites installer les cartes optionnelles par un personnel spécialisé.

Cartes utilisables en réseau

Carte RS-422

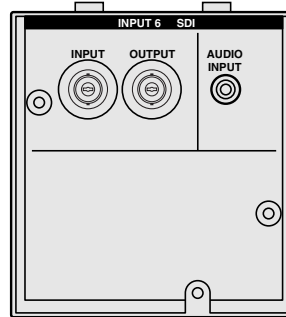


Carte réseau

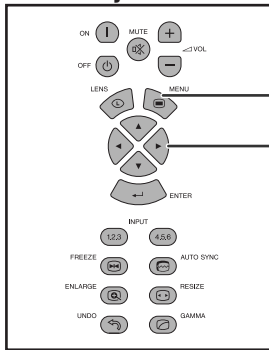


Carte d'extension vidéo

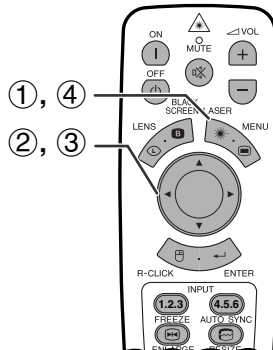
SDI (interface numérique série)



Projecteur



Télécommande



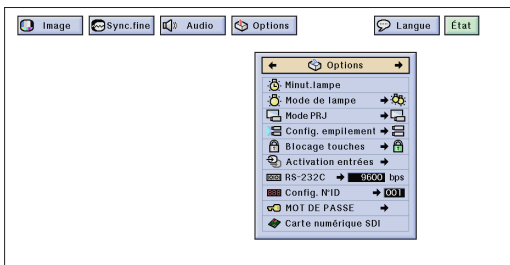
La fonction de la [carte optionnelle](#) vous permet de régler et vérifier les cartes optionnelles.

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



- ① Appuyez sur **MENU**.
- ② Appuyez sur ◀▶ pour sélectionner «Options (2)».
- ③ Appuyez sur ▲/▼ pour sélectionner «Carte optionnelle».
- ④ Pour sortir du menu GUI, appuyez sur **MENU**.

(GUI) Affichage sur écran



ex: lors de l'installation d'une carte SDI

Le type et l'état de la carte sont affichés de la façon montrée ci-dessous.

- **Carte réseau (10BASE-T)**
Réglez l'adresse IP, le masque de passerelle et de masque ss-rés en fonction du sous-menu.
- **Carte SDI**
L'état de la carte SDI est affiché.
- **Carte RS-422**
Les signaux d'entrée et de sortie sont affichés.

REMARQUE

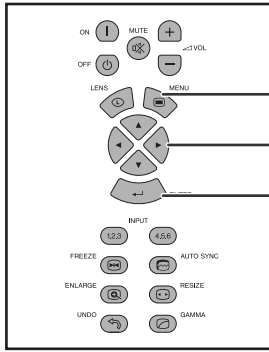
- Pour plus d'informations sur les utilisations possibles, reportez-vous aux modes d'emploi des cartes optionnelles.



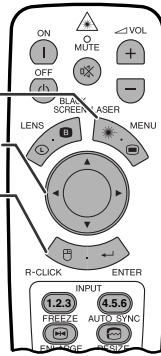


Commande de plusieurs projecteurs avec des numéros d'identification

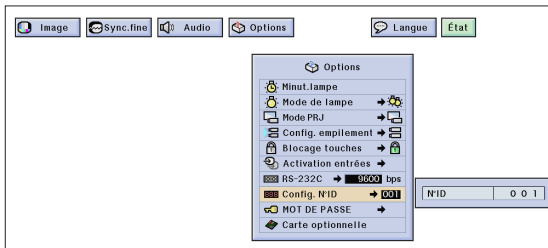
Projecteur



Télécommande



(GUI) Affichage sur écran



Ce projecteur peut former un réseau de 250 projecteurs maximum. Pour identifier séparément et commander spécifiquement chaque projecteur, vous devez régler leur numéro d'identification.

Le numéro d'identification est affiché sur l'affichage DEL.

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



Réglage du numéro d'identification

- ① Appuyez sur **MENU**.
- ② Appuyez sur ◀▶ pour sélectionner «Options (2)».
- ③ Appuyez sur ▲/▼ pour sélectionner «Config. N°ID». (Le numéro d'identification est pré-réglé à l'usine sur «001».)
- ④ Appuyez sur ▶ pour sélectionner la position du premier chiffre et sur ▲/▼ pour régler ce chiffre. Continuez cette procédure pour les deux chiffres restants.
- ⑤ Appuyez sur **ENTER** pour mémoriser le réglage.
- ⑥ Pour sortir du menu GUI, appuyez sur **MENU**.

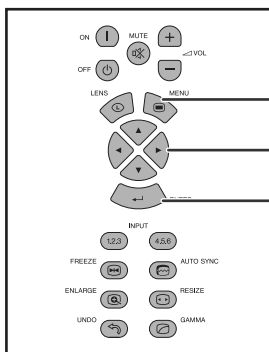
REMARQUE

- Si le numéro d'identification n'est pas affiché, vérifiez le réglage de «Affichage N°ID». Reportez-vous à la page 56 pour le réglage de la fonction «Tjrs éteint».
- Le numéro d'identification peut être réglé de 001 à 250.
- Pour plus d'informations sur les utilisations possibles, reportez-vous aux pages 65 à 68.

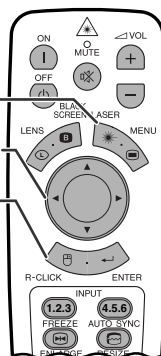


Réglage du mode d'empilement

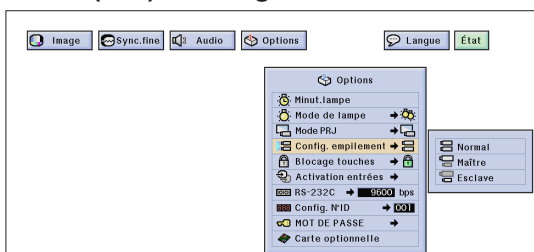
Projecteur



Télécommande

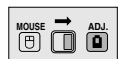


(GUI) Affichage sur écran



Vous pouvez doubler la luminosité d'une image en superposant deux projecteurs et en projetant la même image simultanément. Pour contrôler deux projecteurs, réglez-en un sur «Maître» et l'autre sur «Esclave». Le projecteur esclave copiera tous les réglages de fonctionnement effectués sur le projecteur maître.

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



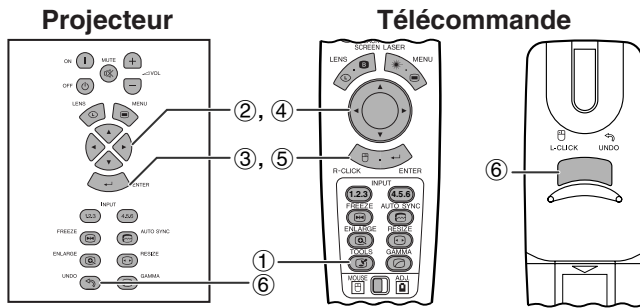
- ① Appuyez sur **MENU**.
- ② Appuyez sur ◀▶ pour sélectionner «Options (2)».
- ③ Appuyez sur ▲/▼ pour sélectionner «Config. empilement», puis sur ▶.
- ④ Appuyez sur ▲/▼ pour sélectionner «Normal», «Maître» ou «Esclave».
- ⑤ Appuyez sur **ENTER** pour mémoriser les réglages.
- ⑥ Pour sortir du menu GUI, appuyez sur **MENU**.

REMARQUE

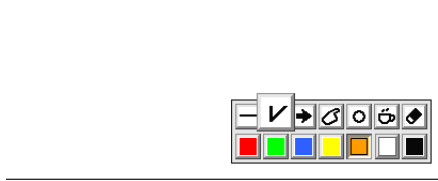
- Si un projecteur est réglé sur «Esclave», seules les touches ▲/▼/◀▶, **ENTER**, **UNDO**, **ON** (mise sous tension), **OFF** (mise hors tension), **LENS** et **MENU** peuvent être utilisées. Les autres touches ne peuvent pas être utilisées et sont commandées par le projecteur maître ou un ordinateur par la connexion RS-232C.
- Pour plus d'informations sur les utilisations possibles, reportez-vous aux pages 67 et 68.



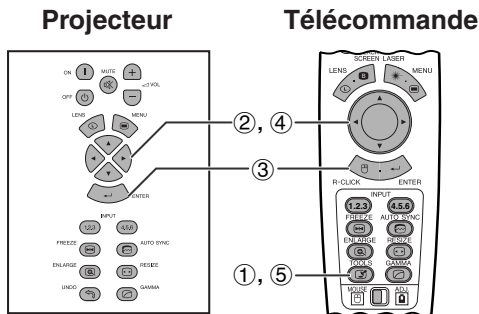
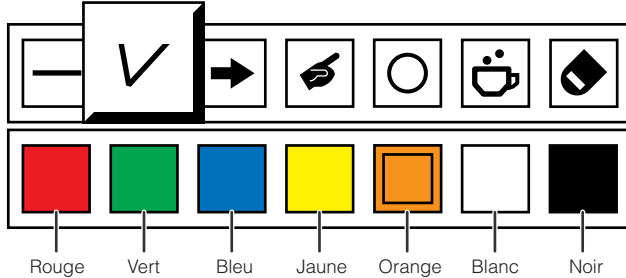
Utilisation des outils de présentation



Affichage sur écran



Fenêtre du menu

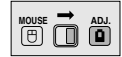


Lorsque l'image Sharp par défaut est sélectionné




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

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



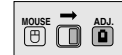
- ① Appuyez sur **TOOLS** pour afficher la fenêtre du menu des outils de présentation à l'écran.
- ② Appuyez **▲/▼/◀▶** pour sélectionner l'outil et la couleur que vous désirez utiliser.
- ③ Appuyez sur **ENTER** pour valider.
- ④ Lorsque l'outil est présent à l'écran, appuyez sur **▲/▼/◀▶** pour le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


REMARQUE

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

Affichage de la durée de la minuterie pause

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



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

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 54.)



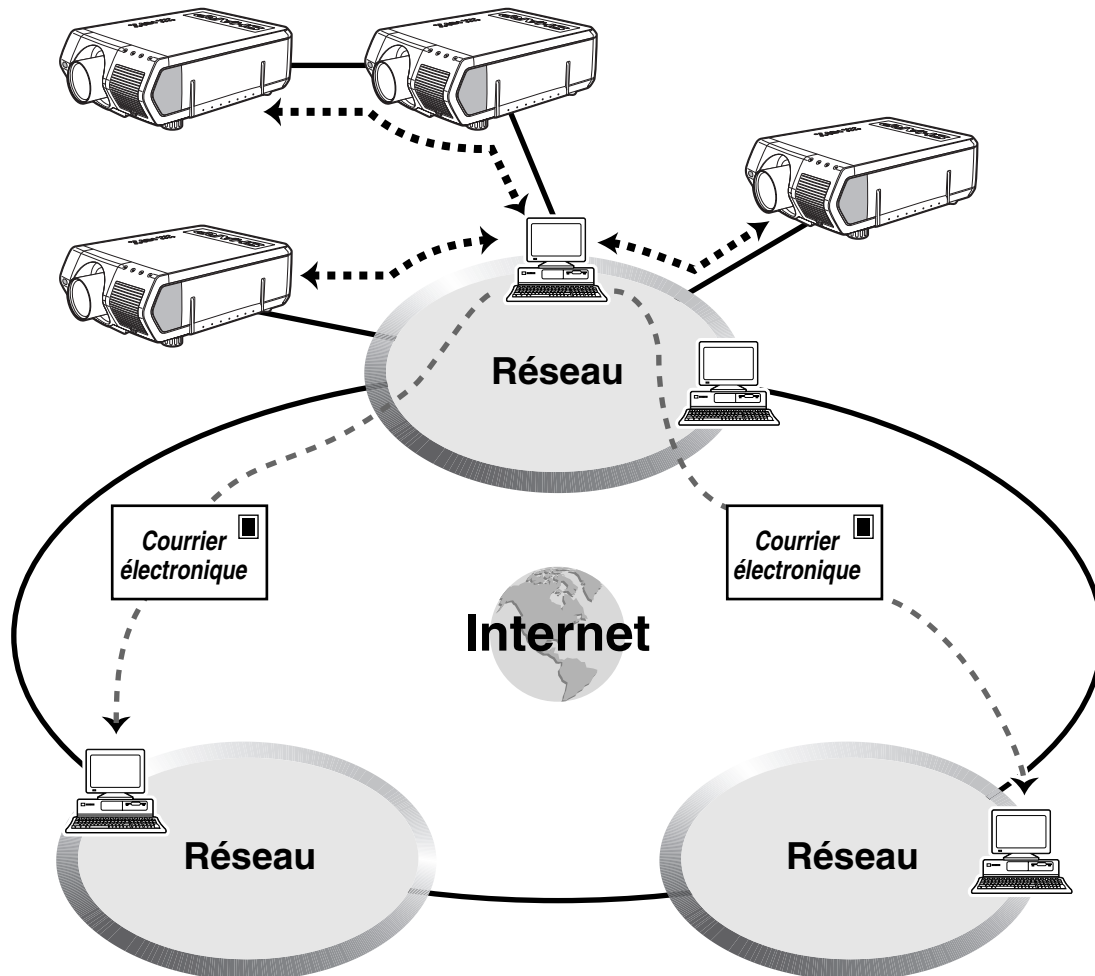


Utilisation de la fonction de réseau

Ce projecteur possède des fonctions de réseau exceptionnelles.

- Accès internet pour diagnostic automatique
- Commande de projecteurs multiples et de groupes
- Commande simultanée de plusieurs projecteurs

1. Accès internet pour diagnostic automatique, information sur l'état et entretien préventif



Ce projecteur peut être utilisé sur un réseau de 250 projecteurs maximum pris en charge par un seul ordinateur avec le logiciel de présentation avancé Sharp—édition professionnelle fourni. Ce projecteur peut être connecté à un ordinateur en utilisant une connexion RS-232C, RS-422 ou par réseau (10BASE-T). (Une carte optionnelle est nécessaire pour la connexion RS-422 ou en réseau). Les prises de sortie fournies (RS-232C sur le projecteur et RS-422 sur la carte optionnelle) permettent une connexion en chaîne et éliminent le besoin d'un distributeur. Le projecteur peut aussi être pris en charge en réseau via une connexion Ethernet.

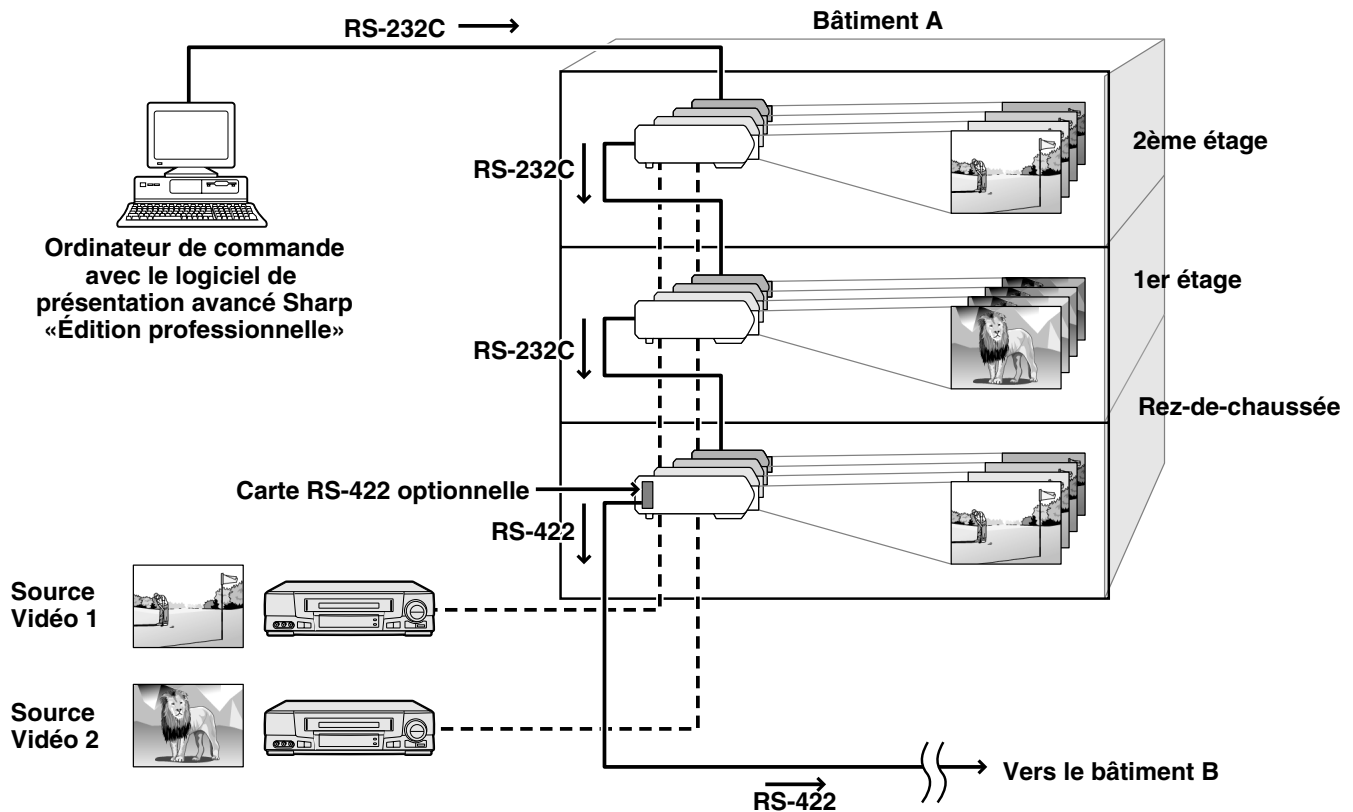
Ce projecteur est aussi muni d'une fonction qui envoie des informations sur l'état du projecteur (durée d'utilisation de la lampe, etc.) à un centre d'assistance Sharp ou à une société de maintenance extérieure pour permettre une intervention rapide.

REMARQUE

- Pour plus d'informations sur ces caractéristiques, reportez-vous aux modes d'emploi qui accompagnent le logiciel de présentation avancé Sharp—édition professionnelle et les cartes optionnelles.



2. Commande de projecteurs multiples et de groupes par un ordinateur



Ce projecteur peut être utilisé dans un réseau de projecteur pris en charge par un seul ordinateur avec le logiciel de présentation avancé Sharp—édition professionnelle fourni. Les projecteurs dans les salles de conférence au rez-de-chaussée et au deuxième étage du bâtiment A, par exemple, peuvent être utilisés pour des présentations vidéo, tandis que les projecteurs du premier étage peuvent être utilisés pour des présentations assistées par ordinateur. Les projecteurs peuvent même être mis hors tension à des heures différentes (par exemple, les projecteurs du rez-de-chaussée et du premier étage sont mis hors tension dans une heure tandis que les projecteurs du deuxième étage le sont dans deux heures.) Une carte optionnelle RS-422 permet la commande d'un groupe de projecteur à différents étages d'un bâtiment par des câbles pouvant faire jusqu'à 3.937 pieds (1,2 km), et une carte réseau optionnelle peut permettre la prise en charge des projecteurs sur un réseau existant.

REMARQUE

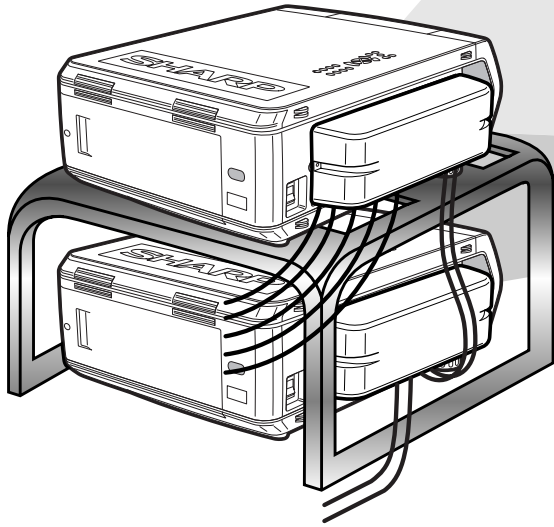
- Pour plus d'informations sur ces caractéristiques, reportez-vous aux modes d'emploi qui accompagnent le logiciel de présentation avancé Sharp—édition professionnelle et la carte optionnelle RS-422.



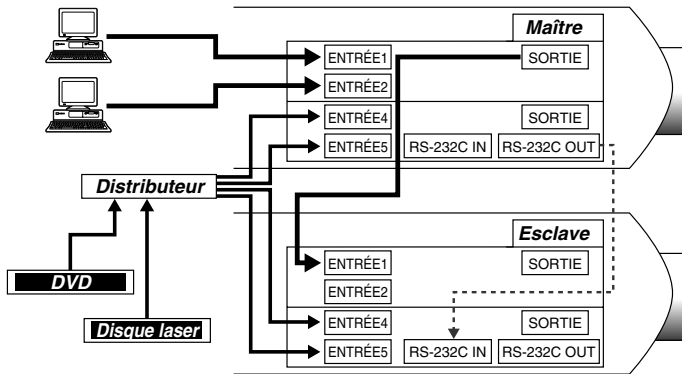


3. Commande simultanée de plusieurs projecteurs pour projection en empilement ou projection de mur d'images

Projection en empilement



Fonctions pratiques et fonctionnement en réseau



Config. empilement
Maître

Activation entrées	
ENTRÉE1	Oui
ENTRÉE2	Oui
ENTRÉE3	Non
ENTRÉE4	Oui
ENTRÉE5	Oui
ENTRÉE6	Non

Config. empilement
Esclave

Activation entrées	
ENTRÉE1	Oui
ENTRÉE2	Non
ENTRÉE3	Non
ENTRÉE4	Oui
ENTRÉE5	Oui
ENTRÉE6	Non

Pour obtenir des images plus lumineuses, deux projecteurs peuvent être empilés en utilisant la fonction Config. empilement, avec un projecteur réglé sur Maître et l'autre sur Esclave. Le fonctionnement du projecteur esclave est commandé par le projecteur maître pendant la projection par la connexion RS-232C. Le câble RS-232C (Modem nul, type croisé, vendu séparément) est connecté de la sortie RS-232C du projecteur maître sur l'entrée RS-232C du projecteur esclave.

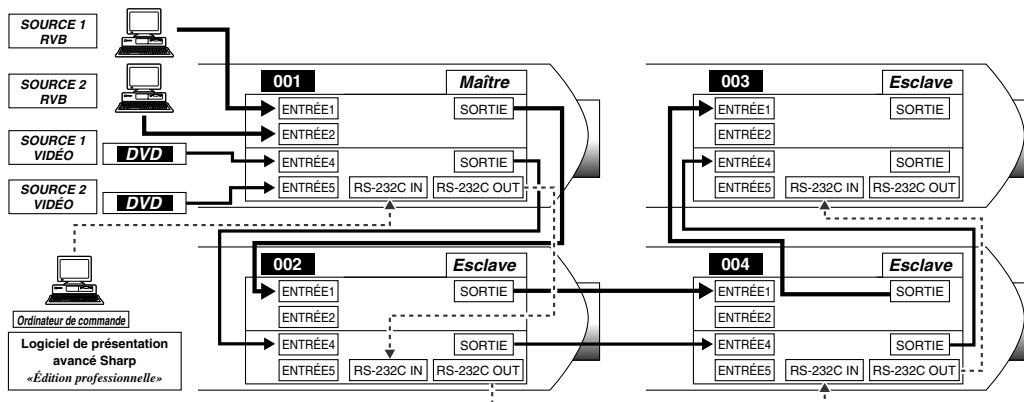
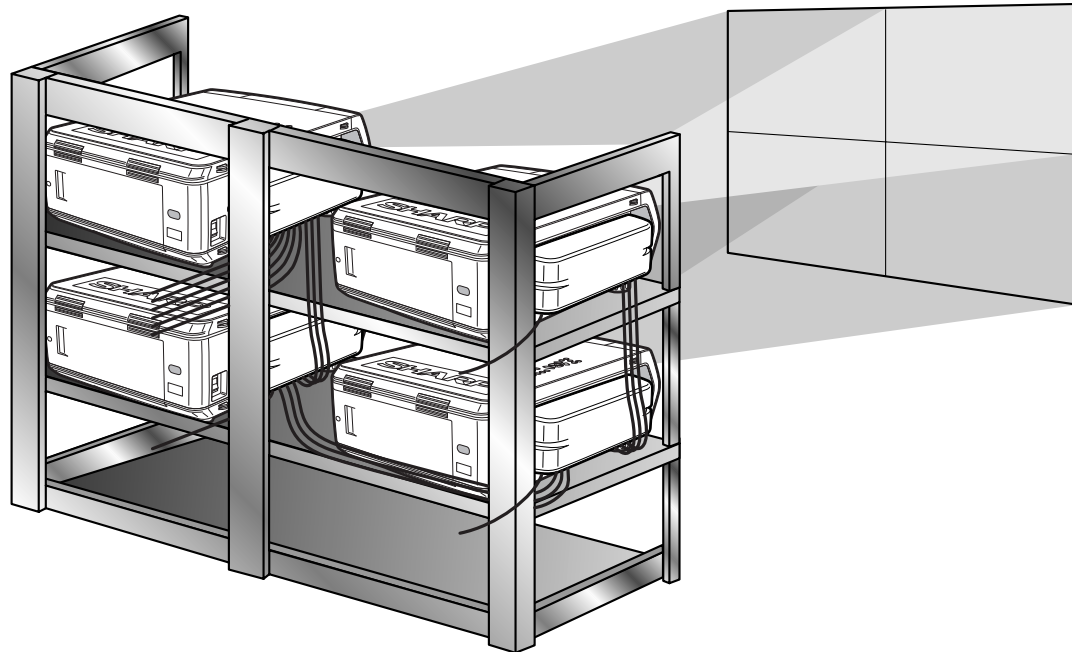
Les projecteurs peuvent être empilés en utilisant un câble RS-232C (Modem nul, type croisé, vendu séparément).

REMARQUE

- Reportez-vous à la page 59 «Désactivation des entrées» et à la page 63 «Réglage du mode d'empilement».



Mur d'images



Maître	
Activation entrées	
ENTRÉE1	Oui
ENTRÉE2	Oui
ENTRÉE3	Non
ENTRÉE4	Oui
ENTRÉE5	Oui
ENTRÉE6	Non

Esclave	
Activation entrées	
ENTRÉE1	Oui
ENTRÉE2	Non
ENTRÉE3	Non
ENTRÉE4	Oui
ENTRÉE5	Non
ENTRÉE6	Non

Ce projecteur peut être utilisé avec d'autres projecteurs, pris en charge par le logiciel de présentation avancé Sharp—édition professionnelle fourni pour créer un mur d'images. Tandis que la technologie des murs d'images conventionnelle exige l'utilisation d'un distributeur d'images, la fonction de mur d'images de ce projecteur permet de réaliser facilement les réglages à partir d'un ordinateur lors de l'entrée d'une source vidéo unique. Cette fonction simplifie grandement les réglages du mur d'images.

Les sorties RS-232C permettent aussi de réaliser facilement une connexion en chaîne. Le projecteur maître, connecté directement à l'ordinateur peut être connecté en chaîne avec plusieurs projecteurs esclaves. Pour les détails sur les réglages maître ou esclave, reportez-vous à la page 63.

- Utilisez un support pour mure d'image, vendu séparément, lors de l'utilisation de cette fonction.
- La qualité de l'image peut être détériorée quand les signaux d'image arrivent à travers une connexion en chaîne de plusieurs projecteurs.

REMARQUE

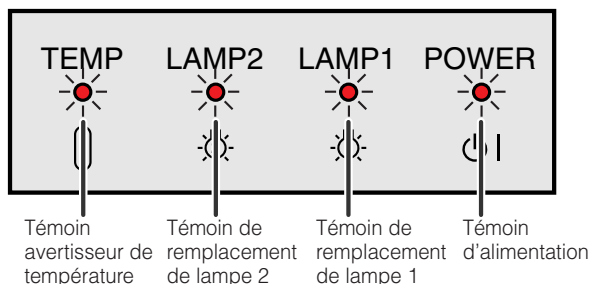
- Pour plus d'informations sur cette fonction, reportez-vous aux modes d'emploi qui accompagnent le logiciel de présentation avancé Sharp—édition professionnelle.
- Quand un signal UXGA est affiché, le mur d'images ne peut pas être établi par le logiciel de présentation avancé Sharp—édition professionnelle.





Lampe/Témoins d'entretien

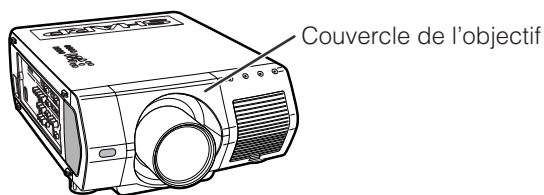
Témoins d'entretien



- Les témoins d'avertissement du projecteur servent à signaler les problèmes survenus à l'intérieur de celui-ci.
- Il existe trois témoins d'avertissement: un témoin avertisseur de température, signalant une surchauffe et deux témoins de remplacement de lampe qui vous avertissent quand il faut changer une des deux lampes.
- 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.	• Remplacez le filtre. (Cf. page 73.)
		• 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 71 et 72.)
	La lampe doit être remplacée.	• La lampe a servi pendant plus de 900 heures.	• Emportez le projecteur chez votre revendeur de produits industriels LCD Sharp agréé ou le 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 est ouvert.	• Installez le couvercle du filtre convenablement.
		• Le couvercle de l'objectif* n'est pas installé convenablement.	• Installez le couvercle de l'objectif convenablement.

* Le couvercle de l'objectif est indiqué ci-dessous.



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.





Maintenance de la lampe



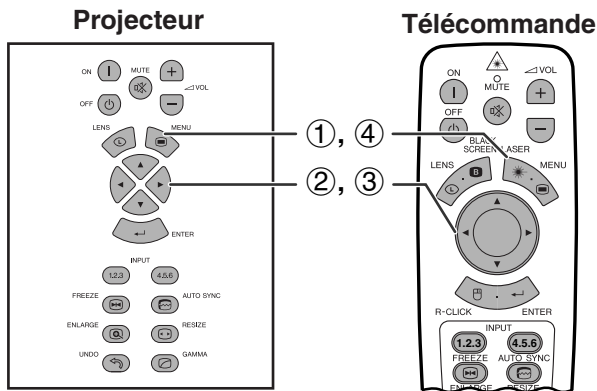
Vérification de la durée d'utilisation de la lampe

Lampe

Selon l'environnement de son utilisation, la lampe de ce projecteur peut fonctionner pendant un total de 1.000 heures environ. (Comme l'environnement d'utilisation peut varier fortement, il est possible que la durée de fonctionnement de la lampe de projection soit inférieure à 1.000 heures.) Il est recommandé de changer la lampe après environ 900 heures d'utilisation ou si vous notez une détérioration significative de la qualité et des couleurs de l'image. La durée d'utilisation de la lampe peut être contrôlée avec l'affichage sur l'écran.

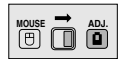
ATTENTION

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



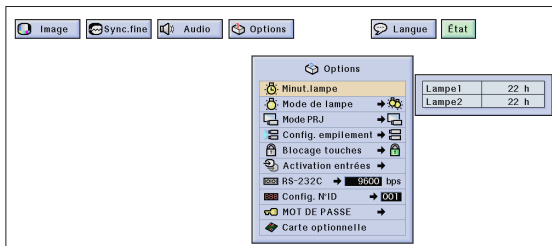
Cette fonction vous permet de vérifier la durée d'utilisation de la lampe.

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





- 1 Appuyez sur **MENU**.
- 2 Appuyez sur ◀▶ pour sélectionner «Options (2)».
- 3 Appuyez sur ▲/▼ pour sélectionner «Minut. lampe». La durée d'utilisation de la lampe est affichée.
- 4 Pour sortir du menu GUI, appuyez sur **MENU**.

(GUI) Affichage sur écran



REMARQUE

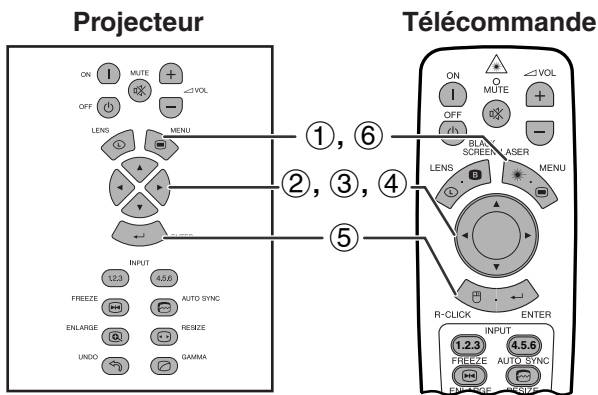
- Il est recommandé de changer la lampe après environ 900 heures d'utilisation cumulée. Reportez-vous aux pages 71 et 72 pour le remplacement d'une lampe.

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.	<ul style="list-style-type: none"> • La lampe a été utilisée pendant plus de 900 heures. 	<ul style="list-style-type: none"> • Achetez une unité de lampe de remplacement (module lampe/boîtier) de modèle BQC-XGV10WU/1 chez votre revendeur de produits industriels LCD Sharp agréé ou au centre de service le plus proche. • Remplacez la lampe. (Cf. pages 71 et 72.) 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.	<ul style="list-style-type: none"> • La lampe a été utilisée pendant plus de 1.000 heures. 	
«LAMPE» et «  » clignotent en rouge dans le coin inférieur gauche de l'image et l'alimentation est coupée.		

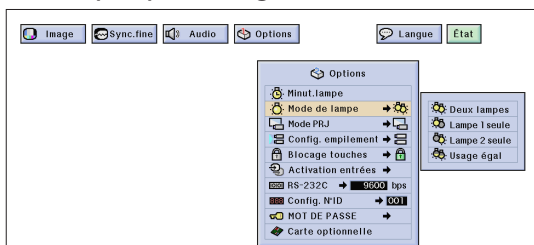




Réglage du mode de lampe



(GUI) Affichage sur écran



Cette fonction peut être utilisée pour régler le mode de lampe.

Ce mode peut être utilisé pour doubler la durée d'utilisation des lampes.

Description du mode de lampe

Rubrique sélectionnée	Description
Deux lampes	Les deux lampes sont utilisées pour l'obtention d'une importante luminosité.
Lampe 1 seule	La lampe 1 est utilisée. Quand la lampe 1 grille, le projecteur commute automatiquement sur la lampe 2.
Lampe 2 seule	La lampe 2 est utilisée. Quand la lampe 2 grille, le projecteur commute automatiquement sur la lampe 1.
Usage égal	Les deux lampes sont utilisées alternativement. Le projecteur commute d'une lampe à l'autre toutes les 100 heures d'utilisation.

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



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

REMARQUE

- En mode «Usage égal», quand le projecteur est utilisé pendant plus de 24 heures à suivre, il commute toutes les 100 heures.



Remplacement de lampe

ATTENTION

- **Danger potentiel de particules de verre en cas de rupture de la lampe. En cas de rupture de la lampe, contactez votre revendeur de produits industriels LCD Sharp agréé ou le centre de service le plus proche, pour la faire remplacer.**
- **Ne retirez pas le boîtier de la lampe aussitôt après avoir utilisé le projecteur car elle est extrêmement chaude. Attendez au moins une heure après avoir débranché le cordon d'alimentation de sorte que le boîtier de lampe soit tout à fait froid avant de retirer celui-ci.**

Il est recommandé de changer la lampe après environ 900 heures d'utilisation ou si vous notez une détérioration significative de la qualité et des couleurs de l'image. Changez la lampe avec précautions en suivant les étapes de la page suivante.

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 (module lampe/boîtier) de type BQC-XGV10WU/1 chez votre revendeur de produits industriels LCD Sharp agréé ou au centre de service le plus proche. Puis changez la lampe avec précautions en suivant les instructions de la page suivante. Si vous le désirez, la lampe pourra être remplacée par le revendeur de produits industriels LCD Sharp agréé ou le centre de service le plus proche.

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 le plus proche. 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

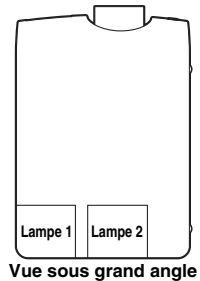




Retrait et installation de l'unité de lampe

ATTENTION

- Retirez le boîtier de la lampe en le tenant par sa poignée. Ne touchez pas la surface en verre du boîtier ou l'intérieur du projecteur.
- Pour éviter de vous brûler et d'endommager la lampe, effectuez soigneusement les démarches ci-après.
- Remplacez la lampe en toute sécurité en débranchant le cordon d'alimentation après avoir mis le projecteur hors tension.



<p>1 Mettez le projecteur hors tension.</p> <p>Appuyez sur OFF et attendez que le ventilateur de refroidissement s'arrête.</p>	<p>2 Coupez l'alimentation principale du projecteur.</p> <p>Coupez l'alimentation principale du projecteur à l'aide de l'interrupteur principal d'alimentation. (Débranchez le cordon d'alimentation).</p>	<p>3 Retirez le couvercle du boîtier de la lampe.</p> <p>Desserrez la vis de maintenance utilisateur qui fixe le boîtier de la lampe à l'arrière du projecteur. Faites glisser ensuite le couvercle dans la direction de la flèche (vers la marque d'ouverture).</p>
<p>4 Retirez le boîtier de la lampe.</p> <p>Retirez la vis de fixation du boîtier de la lampe. Tenez le boîtier par sa poignée et tirez-le horizontalement vers vous.</p>	<p>5 Attachez le couvercle du boîtier de la lampe et mettez l'alimentation principale du projecteur sous tension.</p> <p>Faites glisser le couvercle du boîtier de la lampe dans la direction de la flèche (vers la marque de fermeture) à l'arrière du projecteur. Puis mettez le projecteur sous tension à l'aide de l'interrupteur principal d'alimentation.</p>	<p>6 Appuyez sur ON sur le projecteur. Le témoin de remplacement de la lampe clignote en rouge. Appuyez sur ENTER. La minuterie de la lampe est réinitialisée.</p>
<p>7 Mettez de nouveau le projecteur hors tension et retirez le couvercle du boîtier de la lampe.</p> <p>Mettez le projecteur hors tension à l'aide de l'interrupteur principal d'alimentation et faites glisser ensuite le couvercle du boîtier de la lampe dans la direction de la flèche (vers la marque d'ouverture) à l'arrière du projecteur.</p>	<p>8 Insérez le nouveau boîtier de lampe.</p> <p>Poussez fermement le boîtier de la lampe dans le compartiment. Serrez les vis de fixation.</p>	<p>9 Attachez le couvercle du boîtier de la lampe.</p> <p>Faites glisser le couvercle du boîtier de la lampe dans la direction de la flèche (vers la marque de fermeture) à l'arrière du projecteur. Puis serrez la vis de maintenance utilisateur.</p>

REMARQUE

- Vous devez réinitialiser la minuterie de lampe chaque fois que vous remplacez une lampe et vérifier la réinitialisation sur le menu «Minut. lampe».

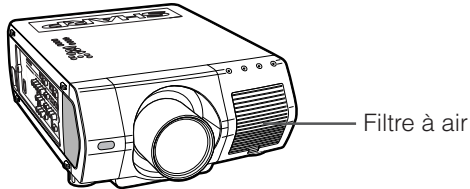




Remplacement du filtre à air

- Ce projecteur est équipé d'un filtre à air pour assurer un fonctionnement optimal du projecteur.
- Le filtre à air doit être changé toutes les 2.000 heures d'utilisation.
- Faites changer le filtre (PFILD0110CEZZ) par le revendeur de produits industriels LCD Sharp agréé ou le centre de service le plus proche.

Vue avant



Remplacement du filtre à air avant

<p>1 Mettez le projecteur hors tension.</p>	<p>2 Coupez l'alimentation principale du projecteur et débranchez le cordon d'alimentation.</p>	<p>3 Retirez le couvercle du filtre avant.</p>
		<p>Soulevez le couvercle dans la direction de la flèche en le tenant par la languette.</p>
<p>4 Retirez le filtre à air.</p>	<p>5 Remplacez le filtre à air.</p>	<p>6 Remettez en place le couvercle du filtre.</p>
<p>Tenez avec les doigts les languettes du filtre à air et tirez-le vers l'extérieur hors du compartiment du filtre.</p>	<p>Poussez fermement le filtre à air dans le compartiment du filtre.</p>	<p>Insérez la languette à une extrémité du couvercle dans les ouvertures correspondantes et poussez pour mettre le couvercle en place.</p>

REMARQUE

- Lorsque vous remettez en place le couvercle du filtre, assurez-vous que le filtre est installé correctement. S'il ne l'est pas, il ne sera pas possible de mettre l'appareil sous tension.





Guide de dépannage

Problème	Points à vérifier
L'appareil ne peut pas être mis sous ou hors tension avec les touches ON/OFF du projecteur.	<ul style="list-style-type: none"> Le niveau de verrouillage des touches est réglé sur «Niveau A» ou sur «Niveau B», empêchant l'utilisation de certaines touches ou de toutes les touches. (Cf. page 59.)
Impossible de commander le projecteur avec la télécommande	<ul style="list-style-type: none"> Quand le projecteur est réglé sur «Esclave», utilisez les touches sur le projecteur maître ou changez le réglage à l'aide de commande RS-232C de l'ordinateur. (Cf. page 63.)
Le Projecteur ne peut pas être commandé avec toutes les touches du projecteur et de la télécommande.	<ul style="list-style-type: none"> Lors de l'utilisation du réglage esclave en combinaison avec le verrouillage des touches de niveau B ou C, toutes aucune des touches du projecteur et de la télécommande ne peut être utilisée. Utilisez les commandes SAPS ou RS-232C pour annuler le réglage esclave ou de verrouillage des touches et permettre l'utilisation des touches.
Pas d'image, pas de son.	<ul style="list-style-type: none"> Le cordon d'alimentation du projecteur n'est pas branché dans une prise secteur. Le couvercle du filtre avant n'est correctement installé. L'entrée sélectionnée est incorrecte. (Cf. page 31.) Les câbles ne sont pas branchés correctement sur le panneau latéral du projecteur. (Cf. pages 14-18.) Les piles de la télécommande sont épuisées. (Cf. page 12.) Le sélecteur MOUSE/ADJ. de la télécommande d'alimentation est réglé sur MOUSE.
Le son est audible, mais absence d'image.	<ul style="list-style-type: none"> Les câbles ne sont pas branchés correctement sur le panneau latéral du projecteur. (Cf. pages 14-18.) Les réglages «Contraste» et «Luminos.» sont placés à leur position minimum. (Cf. page 43.) L'affichage sur écran («ÉCRAN NOIR») est désactivé et la fonction écran noir est activée, créant une image noire. (Cf. page 32.)
Les couleurs sont de mauvaise qualité.	<ul style="list-style-type: none"> Les réglages «Couleur» et «Teinte» ne sont pas corrects. (Cf. page 43.)
L'image est floue.	<ul style="list-style-type: none"> Effectuez la mise au point. (Cf. page 29.) La distance de projection est trop longue ou trop courte pour permettre une bonne mise au point. (Cf. pages 21-28.)
L'image est visible, mais absence de son.	<ul style="list-style-type: none"> Les câbles ne sont pas branchés correctement sur le panneau latéral du projecteur. (Cf. pages 14-18.) Le volume est réglé à la position minimum. (Cf. page 31.)
Aucun affichage n'apparaît sur l'écran.	<ul style="list-style-type: none"> L'affichage sur l'écran est réglé sur le «Niveau A» ou le «Niveau B», empêchant certains affichages sur l'écran. (Cf. page 53.)
Un son anormal se produit parfois à l'intérieur du coffret.	<ul style="list-style-type: none"> Si l'image est normale, ce son provient des contactions du coffret, causées par le changement de sa température. Ceci n'a aucune incidence sur le fonctionnement de l'appareil.
Le témoin d'entretien s'allume.	<ul style="list-style-type: none"> Reportez-vous à «Lampe/Témoins d'entretien» en page 69.
Apparition de parasites sur l'image.	<ul style="list-style-type: none"> Ajustez le réglage de «Phase». (Cf. page 46.) Du bruit peut apparaître lors de l'utilisation du projecteur avec certains ordinateurs. Mettez en service le filtre antibruit ON en utilisant les commandes RS-232C. (Cf. pages 80-82.)
Les images 480P n'apparaissent pas.	<ul style="list-style-type: none"> Réglez le mode de résolution sur 480P. (Cf. page 48.)
L'image est verte pour l'entrée ENTRÉE 1, 2, 4 ou 5 APPAREIL. L'image est rose (pas verte) pour l'entrée ENTRÉE 1, 2 RVB.	<ul style="list-style-type: none"> Changez le type de signal d'entrée. (Cf. page 45.)
L'objectif ne reste pas en place.	<ul style="list-style-type: none"> Alignez le repère sur l'objectif avec le repère correspondant sur le projecteur, poussez fermement l'objectif en place et tournez-le vers la droite.



Pour obtenir une assistance SHARP (Etats-Unis seulement)

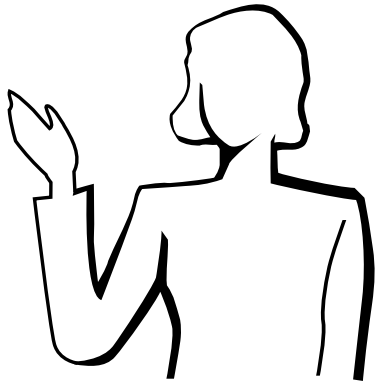
Si vous rencontrez des problèmes lors de l'installation ou du fonctionnement de ce projecteur, reportez-vous d'abord au «Guide de dépannage» sur cette page. Si vous ne trouvez pas la réponse à votre problème dans ce mode d'emploi, veuillez appeler le numéro vert 1-888-GO-SHARP (1-888-467-4277) pour obtenir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

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





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.

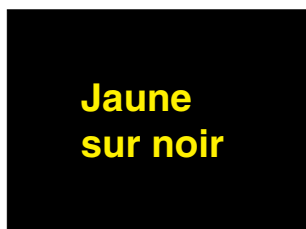
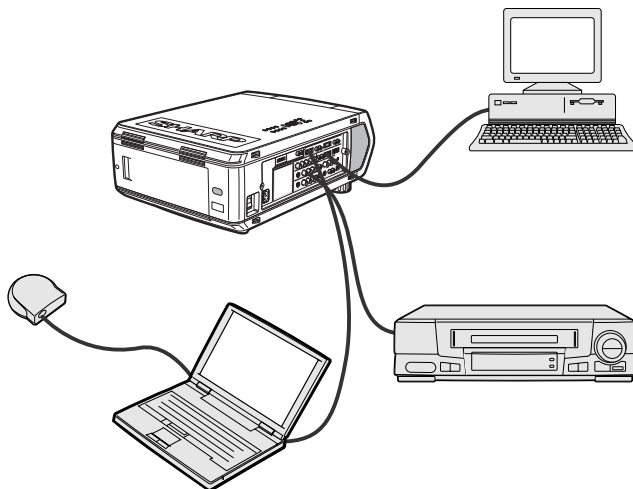
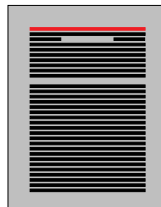
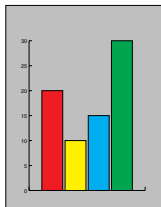
b. Présentations créatives

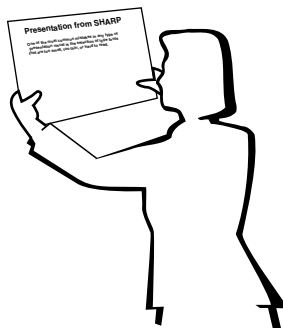
Les présentateurs oublient souvent de tirer parti de toutes les subtilités d'utilisation que le projecteur met à leur disposition pour mieux persuader leur audience à l'aide de diapositives électroniques.

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.

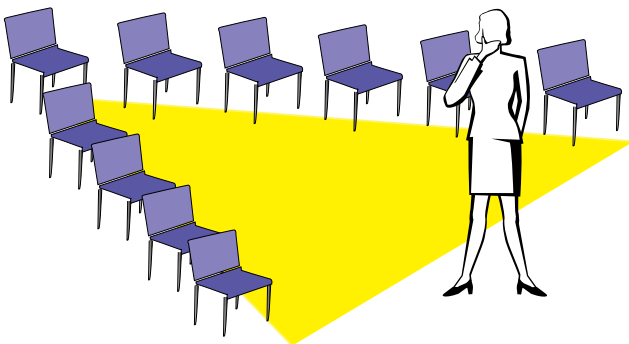
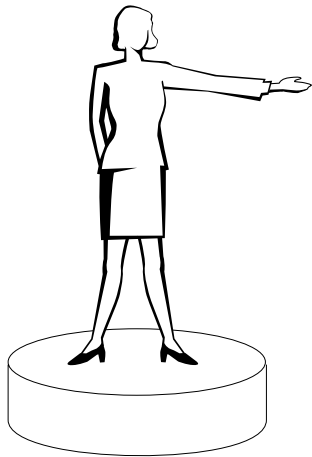
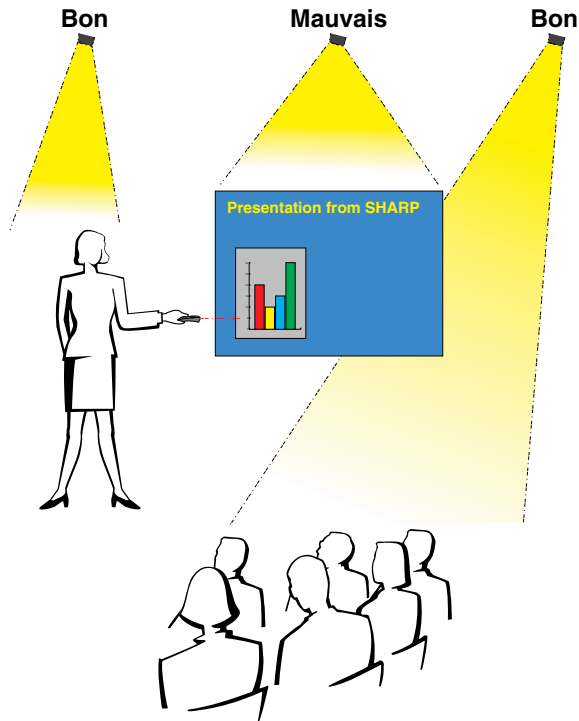
Noir—transmet un sentiment de finalité et de sûreté. Utilisez-le comme couleur de transition entre des diapositives pour passer d'une idée à une autre.

- 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. Evitez 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.

Eclairage—Un bon éclairage est un élément important pour une présentation réussie. Vous devez 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.

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

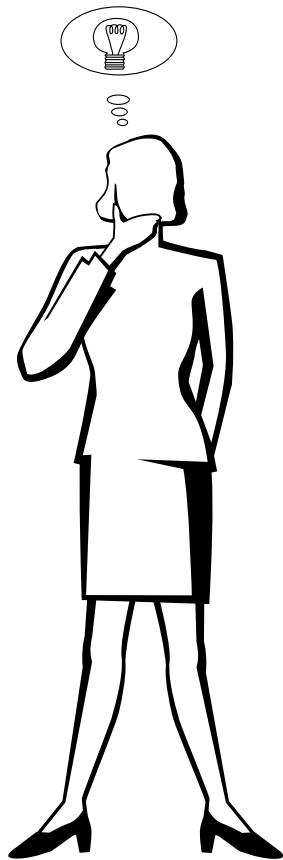
Sièges—Disposez les sièges selon la dynamique de votre présentation. Si la présentation dure plus d'une demi-journée, utilisez des sièges comme dans une salle de classe, chaise et table. Si vous voulez encourager l'audience à intervenir, placez les sièges en chevrons, en forme de «V». Si votre public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





d. Répétition et présentation

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



e. Conseils de présentation

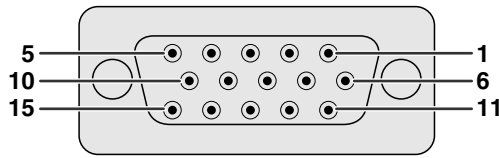
- Avant de commencer, visualisez-vous en train de faire une présentation extraordinaire.
- Révisez bien votre texte et mémorisez au moins les trois premières minutes de votre présentation pour vous concentrer sur votre rythme.
- Parlez aux premiers arrivants pour construire un rapport avec l'audience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





Affectation des broches de connexion

Ports d'entrée INPUT 1 RVB et de sortie OUTPUT (INPUT 1, 2): Connecteur femelle D-sub miniature à 15 broches



Entrée RVB

Analogique

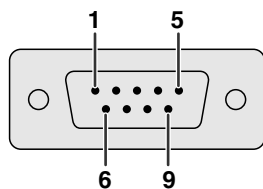
- | | |
|--------------------------------------|--------------------------------|
| 1. Entrée vidéo (rouge) | 10. Masse |
| 2. Entrée vidéo (vert/sync sur vert) | 11. Masse |
| 3. Entrée vidéo (bleu) | 12. Données bidirectionnelles |
| 4. Entrée de réserve 1 | 13. Signal de sync horizontale |
| 5. Sync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

Entrée Appareil

Analogique

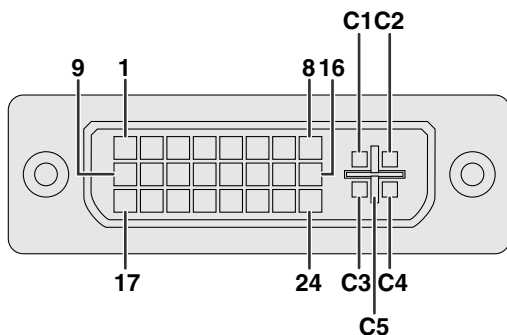
- | | |
|---------------------|----------------------|
| 1. PR (CR) | 9. Pas de connexion |
| 2. Y | 10. Pas de connexion |
| 3. PB (CB) | 11. Pas de connexion |
| 4. Pas de connexion | 12. Pas de connexion |
| 5. Pas de connexion | 13. Pas de connexion |
| 6. Terre (PR) | 14. Pas de connexion |
| 7. Terre (Y) | 15. Pas de connexion |
| 8. Terre (PB) | |

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

Port DVI: 29 broches



No. broche Nom

- | | |
|----|-----------------------------------|
| 1 | T.M.D.S. Donnée 2 - |
| 2 | T.M.D.S. Donnée 2 + |
| 3 | T.M.D.S. Donnée 2/4 blindage |
| 4 | T.M.D.S. Donnée 4 - ^{*3} |
| 5 | T.M.D.S. Donnée 4 + ^{*3} |
| 6 | Horloge DDC |
| 7 | Données DDC |
| 8 | Sync. verticale analogique |
| 9 | T.M.D.S. Donnée 1 - |
| 10 | T.M.D.S. Donnée 1 + |
| 11 | T.M.D.S. Donnée 1/3 blindage |
| 12 | T.M.D.S. Donnée 3 - ^{*3} |
| 13 | T.M.D.S. Donnée 3 + ^{*3} |
| 14 | Alimentation +5 V |
| 15 | Masse ^{*1} |
| 16 | Détection de broche active |
| 17 | T.M.D.S. Donnée 0 - |
| 18 | T.M.D.S. Donnée 0 - |
| 19 | T.M.D.S. Donnée 0/5 blindage |
| 20 | T.M.D.S. Donnée 5 - ^{*3} |
| 21 | T.M.D.S. Donnée 5 + ^{*3} |
| 22 | T.M.D.S. Blindage horloge |
| 23 | T.M.D.S. Horloge + |
| 24 | T.M.D.S. Horloge - |
| C1 | Rouge analogique |
| C2 | Vert analogique |
| C3 | Bleu analogique |
| C4 | Sync. horizontale analogique |
| C5 | Masse analogique ^{*2} |

REMARQUE

- *1 Retour pour +5 V, Hsync. et Vsync.
- *2 Retour analogique R, V et B
- *3 Ces broches ne sont pas utilisées avec cet appareil.





(RS-232C) Spécifications et réglages des commandes

Commande par ordinateur personnel

Un ordinateur peut être utilisé pour commander le projecteur en le connectant au projecteur avec un câble RS-232C (Modem nul, type croisé, vendu séparément). (Reportez-vous à la page 16 pour les branchements.)

Conditions de communication

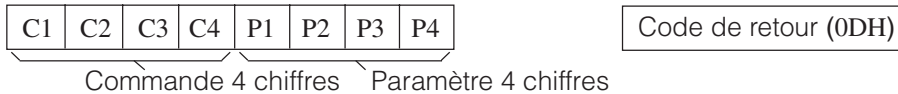
Effectuez les réglages du port sériel de l'ordinateur pour qu'ils correspondent à ceux du tableau .

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

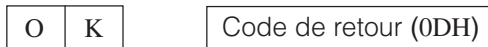
Les commandes émanant de l'ordinateur sont transmises dans l'ordre suivant: commande, paramètre et code de retour. Après avoir traité la commande de l'ordinateur, le projecteur transmet un code de réponse à l'ordinateur.

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.

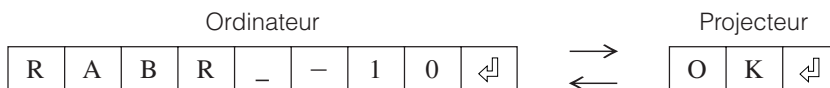
REMARQUE

- 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 ENTRÉE 1 est réglé sur - 10.



RUBRIQUE DE COMMANDE	COMMANDE	PARAMÈTRE	RETOUR
MISE SOUS TENSION	P O W R	_ _ _ 1	OK OU ERR.
MISE HORS TENSION	P O W R	_ _ _ 0	OK OU ERR.
VOLUME (0-60)	V O L A	_ _ * *	OK OU ERR.
SOURDINE EN SERVICE	M U T E	_ _ _ 1	OK OU ERR.
SOURDINE HORS SERVICE	M U T E	_ _ _ 0	OK OU ERR.
MISE AU POINT DE L'OBJECTIF (-30 - +30)	L N F O	_ * * *	OK OU ERR.
ZOOM OBJECTIF (-30 - +30)	L N Z O	_ * * *	OK OU ERR.
DÉPLACEMENT DE L'OBJECTIF (-30 - +30)	L N S H	_ * * *	OK OU ERR.
KEYSTONE (-200 - +200)	K E Y S	* * * *	OK OU ERR.
DÉPLACEMENT NUMÉRIQUE (-152 - +152)	L N D S	_ * * *	OK OU ERR.
ÉCRAN NOIR EN SERVICE	I M B K	_ _ _ 1	OK OU ERR.

RUBRIQUE DE COMMANDE	COMMANDE	PARAMÈTRE	RETOUR
ÉCRAN NOIR HORS SERVICE	I M B K	_ _ _ 0	OK OU ERR.
ENTRÉE 1 (RVB 1)	I R G B	_ _ _ 1	OK OU ERR.
ENTRÉE 2 (RVB 2)	I R G B	_ _ _ 2	OK OU ERR.
ENTRÉE 3 (RVB 3)	I R G B	_ _ _ 3	OK OU ERR.
ENTRÉE 4 (VIDÉO 1)	I V E D	_ _ _ 1	OK OU ERR.
ENTRÉE 5 (VIDÉO 2)	I V E D	_ _ _ 2	OK OU ERR.
ENTRÉE 6 (VIDÉO 3)	I V E D	_ _ _ 3	OK OU ERR.
VÉRIFICATION DE L'ENTRÉE	I C H K	_ _ _ 0	OK OU ERR.
ARRÊT SUR IMAGE	F R E Z	_ _ _ 1	OK OU ERR.
ANNULATION DE L'ARRÊT SUR IMAGE	F R E Z	_ _ _ 0	OK OU ERR.
DEMARRAGE DE LA SYNC. AUTOMAT.	A D J S	_ _ _ 1	OK OU ERR.





(RS-232C) Spécifications et réglages des commandes

RUBRIQUE DE COMMANDE	COMMANDE	PARAMÈTRE	RETOUR
ENTRÉE 1 (RVB 1) REDIMENSIONNER : NORMAL	R A S R	1	OK OU ERR.
ENTRÉE 1 (RVB 1) REDIMENSIONNER : PLEIN	R A S R	5	OK OU ERR.
ENTRÉE 1 (RVB 1) REDIMENSIONNER : POINT PAR POINT	R A S R	3	OK OU ERR.
ENTRÉE 2 (RVB 2) REDIMENSIONNER : NORMAL	R B S R	1	OK OU ERR.
ENTRÉE 2 (RVB 2) REDIMENSIONNER : PLEIN	R B S R	5	OK OU ERR.
ENTRÉE 2 (RVB 2) REDIMENSIONNER : POINT PAR POINT	R B S R	3	OK OU ERR.
ENTRÉE 3 (RVB 3) REDIMENSIONNER : NORMAL	R C S R	1	OK OU ERR.
ENTRÉE 3 (RVB 3) REDIMENSIONNER : PLEIN	R C S R	5	OK OU ERR.
ENTRÉE 3 (RVB 3) REDIMENSIONNER : POINT PAR POINT	R C S R	3	OK OU ERR.
ENTRÉE 4 (VIDÉO 1) REDIMENSIONNER : NORMAL	R A S V	1	OK OU ERR.
ENTRÉE 4 (VIDÉO 1) REDIMENSIONNER : PLEIN	R A S V	5	OK OU ERR.
ENTRÉE 4 (VIDÉO 1) REDIMENSIONNER : BORDS	R A S V	3	OK OU ERR.
ENTRÉE 4 (VIDÉO 1) REDIMENSIONNER : ALLONGE	R A S V	2	OK OU ERR.
ENTRÉE 4 (VIDÉO 1) REDIMENSIONNER : ALLONGE SMART	R A S V	4	OK OU ERR.
ENTRÉE 5 (VIDÉO 2) REDIMENSIONNER : NORMAL	R B S V	1	OK OU ERR.
ENTRÉE 5 (VIDÉO 2) REDIMENSIONNER : PLEIN	R B S V	5	OK OU ERR.
ENTRÉE 5 (VIDÉO 2) REDIMENSIONNER : BORDS	R B S V	3	OK OU ERR.
ENTRÉE 5 (VIDÉO 2) REDIMENSIONNER : ALLONGE	R B S V	2	OK OU ERR.
ENTRÉE 5 (VIDÉO 2) REDIMENSIONNER : ALLONGE SMART	R B S V	4	OK OU ERR.
ENTRÉE 6 (VIDÉO 3) REDIMENSIONNER : NORMAL	R C S V	1	OK OU ERR.
ENTRÉE 6 (VIDÉO 3) REDIMENSIONNER : PLEIN	R C S V	5	OK OU ERR.
ENTRÉE 6 (VIDÉO 3) REDIMENSIONNER : BORDS	R C S V	3	OK OU ERR.
ENTRÉE 6 (VIDÉO 3) REDIMENSIONNER : ALLONGE	R C S V	2	OK OU ERR.
ENTRÉE 6 (VIDÉO 3) REDIMENSIONNER : ALLONGE SMART	R C S V	4	OK OU ERR.
GAMMA RVB : STANDARD	G A M R	1	OK OU ERR.
GAMMA RVB : GAMMA1	G A M R	2	OK OU ERR.
GAMMA RVB : GAMMA2	G A M R	3	OK OU ERR.
GAMMA RVB : PERSONNALISÉ	G A M R	4	OK OU ERR.
GAMMA VIDÉO : STANDARD	G A M V	1	OK OU ERR.
GAMMA VIDÉO : GAMMA1	G A M V	2	OK OU ERR.
GAMMA VIDÉO : GAMMA2	G A M V	3	OK OU ERR.
GAMMA VIDÉO : PERSONNALISÉ	G A M V	4	OK OU ERR.
ENTRÉE 1 (RVB 1) CONTRASTE (-30 - +30)	R A P I	***	OK OU ERR.
ENTRÉE 1 (RVB 1) LUMINOS. (-30 - +30)	R A B R	***	OK OU ERR.
ENTRÉE 1 (RVB 1) ROUGE (-30 - +30)	R A R D	***	OK OU ERR.
ENTRÉE 1 (RVB 1) BLEU (-30 - +30)	R A B E	***	OK OU ERR.
ENTRÉE 1 (RVB 1) COULEUR (-30 - +30)	R A C O	***	OK OU ERR.
ENTRÉE 1 (RVB 1) TEINTE (-30 - +30)	R A T I	***	OK OU ERR.
ENTRÉE 1 (RVB 1) NETTETÉ (-30 - +30)	R A S H	***	OK OU ERR.
ENTRÉE 1 (RVB 1) TEMPÉRATURE DE COULEUR (-3 - +3)	R A C T	**	OK OU ERR.
ENTRÉE 1 (RVB 1) AFFICHAGE	R A R E	0	OK OU ERR.
ENTRÉE 1 (RVB 1) RÉINITIALISATION DES RÉGLAGES	R A R E	1	OK OU ERR.
ENTRÉE 2 (RVB 2) CONTRASTE (-30 - +30)	R B P I	***	OK OU ERR.
ENTRÉE 2 (RVB 2) LUMINOS. (-30 - +30)	R B B R	***	OK OU ERR.
ENTRÉE 2 (RVB 2) ROUGE (-30 - +30)	R B R D	***	OK OU ERR.
ENTRÉE 2 (RVB 2) BLEU (-30 - +30)	R B B E	***	OK OU ERR.
ENTRÉE 2 (RVB 2) COULEUR (-30 - +30)	R B C O	***	OK OU ERR.
ENTRÉE 2 (RVB 2) TEINTE (-30 - +30)	R B T I	***	OK OU ERR.
ENTRÉE 2 (RVB 2) NETTETÉ (-30 - +30)	R B S H	***	OK OU ERR.
ENTRÉE 2 (RVB 2) TEMPÉRATURE DE COULEUR (-3 - +3)	R B C T	**	OK OU ERR.
ENTRÉE 2 (RVB 2) AFFICHAGE	R B R E	0	OK OU ERR.
ENTRÉE 2 (RVB 2) RÉINITIALISATION DES RÉGLAGES	R B R E	1	OK OU ERR.
ENTRÉE 3 (RVB 3) CONTRASTE (-30 - +30)	R C P I	***	OK OU ERR.
ENTRÉE 3 (RVB 3) LUMINOS. (-30 - +30)	R C B R	***	OK OU ERR.
ENTRÉE 3 (RVB 3) ROUGE (-30 - +30)	R C R D	***	OK OU ERR.
ENTRÉE 3 (RVB 3) BLEU (-30 - +30)	R C B E	***	OK OU ERR.
ENTRÉE 3 (RVB 3) COULEUR (-30 - +30)	R C C O	***	OK OU ERR.
ENTRÉE 3 (RVB 3) TEINTE (-30 - +30)	R C T I	***	OK OU ERR.
ENTRÉE 3 (RVB 3) NETTETÉ (-30 - +30)	R C S H	***	OK OU ERR.
ENTRÉE 3 (RVB 3) TEMPÉRATURE DE COULEUR (-3 - +3)	R C C T	**	OK OU ERR.
ENTRÉE 3 (RVB 3) AFFICHAGE	R C R E	0	OK OU ERR.
ENTRÉE 3 (RVB 3) ÉINITIALISATION DES RÉGLAGES	R C R E	1	OK OU ERR.
ENTRÉE 1 (RVB 1) TYPE DE SIGNAL : RVB	I A S I	1	OK OU ERR.
ENTRÉE 1 (RVB 1) TYPE DE SIGNAL : APPAREIL	I A S I	2	OK OU ERR.

TOUCHES DU PROJECTEUR OU DE LA TÉLÉCOMMANDE

IMAGE

RUBRIQUE DE COMMANDE	COMMANDE	PARAMÈTRE	RETOUR
ENTRÉE 2 (RVB 2) TYPE DE SIGNAL : RVB	I B S I	1	OK OU ERR.
ENTRÉE 2 (RVB 2) TYPE DE SIGNAL : APPAREIL	I B S I	2	OK OU ERR.
ENTRÉE 1 (RVB 1) PROGRESSIF 2D	R A I P	0	OK OU ERR.
ENTRÉE 1 (RVB 1) PROGRESSIF 3D	R A I P	1	OK OU ERR.
ENTRÉE 1 (RVB 1) Mode Film	R A I P	2	OK OU ERR.
ENTRÉE 2 (RVB 2) PROGRESSIF 2D	R B I P	0	OK OU ERR.
ENTRÉE 2 (RVB 2) PROGRESSIF 3D	R B I P	1	OK OU ERR.
ENTRÉE 2 (RVB 2) Mode Film	R B I P	2	OK OU ERR.
ENTRÉE 3 (RVB 3) PROGRESSIF 2D	R C I P	0	OK OU ERR.
ENTRÉE 3 (RVB 3) PROGRESSIF 3D	R C I P	1	OK OU ERR.
ENTRÉE 3 (RVB 3) Mode Film	R C I P	2	OK OU ERR.
ENTRÉE 4 (VIDÉO 1) CONTRASTE (-30 - +30)	V A P I	***	OK OU ERR.
ENTRÉE 4 (VIDÉO 1) LUMINOS. (-30 - +30)	V A B R	***	OK OU ERR.
ENTRÉE 4 (VIDÉO 1) ROUGE (-30 - +30)	V A R D	***	OK OU ERR.
ENTRÉE 4 (VIDÉO 1) BLEU (-30 - +30)	V A B E	***	OK OU ERR.
ENTRÉE 4 (VIDÉO 1) COULEUR (-30 - +30)	V A C O	***	OK OU ERR.
ENTRÉE 4 (VIDÉO 1) TEINTE (-30 - +30)	V A T I	***	OK OU ERR.
ENTRÉE 4 (VIDÉO 1) NETTETÉ (-30 - +30)	V A S H	***	OK OU ERR.
ENTRÉE 4 (VIDÉO 1) TEMPÉRATURE DE COULEUR (-3 - +3)	V A C T	**	OK OU ERR.
ENTRÉE 4 (VIDÉO 1) AFFICHAGE	V A R E	0	OK OU ERR.
ENTRÉE 4 (VIDÉO 1) RÉINITIALISATION DES RÉGLAGES	V A R E	1	OK OU ERR.
ENTRÉE 5 (VIDÉO 2) CONTRASTE (-30 - +30)	V B P I	***	OK OU ERR.
ENTRÉE 5 (VIDÉO 2) LUMINOS. (-30 - +30)	V B B R	***	OK OU ERR.
ENTRÉE 5 (VIDÉO 2) ROUGE (-30 - +30)	V B R D	***	OK OU ERR.
ENTRÉE 5 (VIDÉO 2) BLEU (-30 - +30)	V B B E	***	OK OU ERR.
ENTRÉE 5 (VIDÉO 2) COULEUR (-30 - +30)	V B C O	***	OK OU ERR.
ENTRÉE 5 (VIDÉO 2) TEINTE (-30 - +30)	V B T I	***	OK OU ERR.
ENTRÉE 5 (VIDÉO 2) NETTETÉ (-30 - +30)	V B S H	***	OK OU ERR.
ENTRÉE 5 (VIDÉO 2) TEMPÉRATURE DE COULEUR (-3 - +3)	V B C T	**	OK OU ERR.
ENTRÉE 5 (VIDÉO 2) AFFICHAGE	V B R E	0	OK OU ERR.
ENTRÉE 5 (VIDÉO 2) RÉINITIALISATION DES RÉGLAGES	V B R E	1	OK OU ERR.
ENTRÉE 6 (VIDÉO 3) CONTRASTE (-30 - +30)	V C P I	***	OK OU ERR.
ENTRÉE 6 (VIDÉO 3) LUMINOS. (-30 - +30)	V C B R	***	OK OU ERR.
ENTRÉE 6 (VIDÉO 3) ROUGE (-30 - +30)	V C R D	***	OK OU ERR.
ENTRÉE 6 (VIDÉO 3) BLEU (-30 - +30)	V C B E	***	OK OU ERR.
ENTRÉE 6 (VIDÉO 3) COULEUR (-30 - +30)	V C C O	***	OK OU ERR.
ENTRÉE 6 (VIDÉO 3) TEINTE (-30 - +30)	V C T I	***	OK OU ERR.
ENTRÉE 6 (VIDÉO 3) NETTETÉ (-30 - +30)	V C S H	***	OK OU ERR.
ENTRÉE 6 (VIDÉO 3) TEMPÉRATURE DE COULEUR (-3 - +3)	V C C T	**	OK OU ERR.
ENTRÉE 6 (VIDÉO 3) AFFICHAGE	V C R E	0	OK OU ERR.
ENTRÉE 6 (VIDÉO 3) RÉINITIALISATION DES RÉGLAGES	V C R E	1	OK OU ERR.
ENTRÉE 4 (VIDÉO 1) TYPE DE SIGNAL : VIDÉO	I A S V	0	OK OU ERR.
ENTRÉE 4 (VIDÉO 1) TYPE DE SIGNAL : APPAREIL	I A S V	1	OK OU ERR.
ENTRÉE 5 (VIDÉO 2) TYPE DE SIGNAL : VIDÉO	I B S V	0	OK OU ERR.
ENTRÉE 5 (VIDÉO 2) TYPE DE SIGNAL : APPAREIL	I B S V	1	OK OU ERR.
ENTRÉE 4 (VIDÉO 1) PROGRESSIF 2D	V A I P	0	OK OU ERR.
ENTRÉE 4 (VIDÉO 1) PROGRESSIF 3D	V A I P	1	OK OU ERR.
ENTRÉE 4 (VIDÉO 1) Mode Film	V A I P	2	OK OU ERR.
ENTRÉE 5 (VIDÉO 2) PROGRESSIF 2D	V B I P	0	OK OU ERR.
ENTRÉE 5 (VIDÉO 2) PROGRESSIF 3D	V B I P	1	OK OU ERR.
ENTRÉE 5 (VIDÉO 2) Mode Film	V B I P	2	OK OU ERR.
ENTRÉE 6 (VIDÉO 3) PROGRESSIF 2D	V C I P	0	OK OU ERR.
ENTRÉE 6 (VIDÉO 3) PROGRESSIF 3D	V C I P	1	OK OU ERR.
ENTRÉE 6 (VIDÉO 3) Mode Film	V C I P	2	OK OU ERR.
(ENTRÉE 1-6) PROGRESSIF 2D	I M I P	0	OK OU ERR.
(ENTRÉE 1-6) PROGRESSIF 3D	I M I P	1	OK OU ERR.
(ENTRÉE 1-6) Mode Film	I M I P	2	OK OU ERR.
HORLOGE (-150 - +150)	I N C L	***	OK OU ERR.
PHASE (-60 - +60)	I N P H	***	OK OU ERR.
POSITION H (-150 - +150)	I A H P	***	OK OU ERR.
POSITION V (-60 - +60)	I A V P	***	OK OU ERR.
AFFICHAGE DE L'ENTRÉE RVB	I A R E	0	OK OU ERR.
RÉINITIALISATION DES RÉGLAGE RVB	I A R E	1	OK OU ERR.
ENREGISTREMENT DES RÉGLAGES (1 - 7)	M E M S	*	OK OU ERR.

IMAGE

SYNC. FINE 1



(RS-232C) Spécifications et réglages des commandes

	RUBRIQUE DE COMMANDE	COMMANDE	PARAMÈTRE	RETOUR	
SYNC. FINE ¹	SÉLECTION DES RÉGLAGES (1 - 7)	M E M L	_ _ _ *	OK OU ERR.	
	VÉRIFICATION DE LA FRÉQUENCE HORIZONTALE RVB	T F R Q	_ _ _ 1	kHz (**, *OU_)	
	VÉRIFICATION DE LA FRÉQUENCE VERTICALE RVB	T F R Q	_ _ _ 2	Hz (**, *OU_)	
	SYNC. AUTO EN SERVICE	A A D J	_ _ _ 1	OK OU ERR.	
	SYNC. AUTO HORS SERVICE	A A D J	_ _ _ 0	OK OU ERR.	
	AFFICHAGE DE LA SYNC. AUTO EN SERVICE	I M A S	_ _ _ 1	OK OU ERR.	
	AFFICHAGE DE LA SYNC. AUTO HORS SERVICE	I M A S	_ _ _ 0	OK OU ERR.	
	AUDIO	BALANCE (-30 - +30)	A A B L	_ * * *	OK OU ERR.
		AIGUS (-30 - +30)	A A T E	_ * * *	OK OU ERR.
		GRAVES (-30 - +30)	A A B A	_ * * *	OK OU ERR.
AFFICHAGE AUDIO		A A R E	_ _ _ 0	OK OU ERR.	
RÉINITIALISATION DES RÉGLAGES AUDIO		A A R E	_ _ _ 1	OK OU ERR.	
OPTIONS (1)		IMAGE DANS IMAGE : COIN INFÉRIEUR DROIT	P I N P	_ _ _ 1	OK OU ERR.
	IMAGE DANS IMAGE : COIN INFÉRIEUR GAUCHE	P I N P	_ _ _ 12	OK OU ERR.	
	IMAGE DANS IMAGE : COIN SUPÉRIEUR DROIT	P I N P	_ _ _ 13	OK OU ERR.	
	IMAGE DANS IMAGE : COIN SUPÉRIEUR GAUCHE	P I N P	_ _ _ 14	OK OU ERR.	
	RÉINITIALISATION DE IMAGE DANS IMAGE	P I N P	_ _ _ 0	OK OU ERR.	
	DNR VIDÉO 3D HORS SERVICE	3 D N R	_ _ _ 0	OK OU ERR.	
	DNR VIDÉO 3D EN SERVICE	3 D N R	_ _ _ 1	OK OU ERR.	
	AFFICHAGE SUR L'ÉCRAN EN SERVICE	I M D I	_ _ _ 1	OK OU ERR.	
	AFFICHAGE SUR L'ÉCRAN HORS SERVICE (NIVEAU A)	I M D I	_ _ _ 2	OK OU ERR.	
	AFFICHAGE SUR L'ÉCRAN HORS SERVICE (NIVEAU B)	I M D I	_ _ _ 0	OK OU ERR.	
	AFFICHAGE DE L'ÉCRAN NOIR EN SERVICE	I M B O	_ _ _ 1	OK OU ERR.	
	AFFICHAGE DE L'ÉCRAN NOIR HORS SERVICE	I M B O	_ _ _ 0	OK OU ERR.	
	SÉLECTION DU SYSTÈME VIDÉO : AUTO	M E S Y	_ _ _ 1	OK OU ERR.	
	SÉLECTION DU SYSTÈME VIDÉO : PAL	M E S Y	_ _ _ 2	OK OU ERR.	
	SÉLECTION DU SYSTÈME VIDÉO : SECAM	M E S Y	_ _ _ 3	OK OU ERR.	
	SÉLECTION DU SYSTÈME VIDÉO : NTSC4.43	M E S Y	_ _ _ 4	OK OU ERR.	
	SÉLECTION DU SYSTÈME VIDÉO : NTSC3.58	M E S Y	_ _ _ 5	OK OU ERR.	
	SÉLECTION DU SYSTÈME VIDÉO : PAL_M	M E S Y	_ _ _ 6	OK OU ERR.	
	SÉLECTION DU SYSTÈME VIDÉO : PAL_N	M E S Y	_ _ _ 7	OK OU ERR.	
	SÉLECTION DU FOND : SHARP	I M B G	_ _ _ 1	OK OU ERR.	
SÉLECTION DU FOND : PERSONNALISÉ	I M B G	_ _ _ 2	OK OU ERR.		
SÉLECTION DU FOND : BLEU	I M B G	_ _ _ 3	OK OU ERR.		
SÉLECTION DU FOND : NON	I M B G	_ _ _ 4	OK OU ERR.		
SÉLECTION DE L'IMAGE DE DÉMARRAGE : SHARP	I M S I	_ _ _ 1	OK OU ERR.		
SÉLECTION DE L'IMAGE DE DÉMARRAGE : PERSONNALISÉ	I M S I	_ _ _ 2	OK OU ERR.		
SÉLECTION DE L'IMAGE DE DÉMARRAGE : NON	I M S I	_ _ _ 3	OK OU ERR.		
SORTIE MONITEUR HORS SERVICE	M O U T	_ _ _ 0	OK OU ERR.		
SORTIE MONITEUR EN SERVICE	M O U T	_ _ _ 1	OK OU ERR.		
MISE HORS TENSION AUTOMATIQUE : NON UTILISÉE	A P O W	_ _ _ 0	OK OU ERR.		
MISE HORS TENSION AUTOMATIQUE : UTILISÉE	A P O W	_ _ _ 1	OK OU ERR.		
AFFICHAGE DU NUMÉRO D'IDENTIFICATION SUR L'AFFICHAGE DEL : HORS SERVICE	I L E D	_ _ _ 0	OK OU ERR.		
AFFICHAGE DU NUMÉRO D'IDENTIFICATION SUR L'AFFICHAGE DEL : MARCHÉ SEUL	I L E D	_ _ _ 1	OK OU ERR.		
AFFICHAGE DU NUMÉRO D'IDENTIFICATION SUR L'AFFICHAGE DEL : EN SERVICE	I L E D	_ _ _ 2	OK OU ERR.		
OPTIONS (2)	DURÉE D'UTILISATION DE LA LAMPE 1	T L T T	_ _ _ 1	0-9999 (ENTIER)	
	DURÉE D'UTILISATION DE LA LAMPE 2	T L T T	_ _ _ 2	0-9999 (ENTIER)	
	MODE DE LAMPE : DEUX LAMPES	L P M D	_ _ _ 0	OK OU ERR.	
	MODE DE LAMPE : LAMPE 1 SEULE	L P M D	_ _ _ 1	OK OU ERR.	
	MODE DE LAMPE : LAMPE 2 SEULE	L P M D	_ _ _ 2	OK OU ERR.	
	MODE DE LAMPE : USAGE ÉGAL	L P M D	_ _ _ 3	OK OU ERR.	

	RUBRIQUE DE COMMANDE	COMMANDE	PARAMÈTRE	RETOUR
OPTIONS (2)	QUANTITÉ DE LAMPES	T L P N	_ _ _ 1	1 OU 2
	ÉTAT DE LA LAMPE 1	T L P S	_ _ _ 1	0: ARRÊT, 1: MARCHÉ, 2: RÉESSAYER,
	ÉTAT DE LA LAMPE 2	T L P S	_ _ _ 2	3: ATTENTE, 4: ERREUR DE LAMPE
	MODE PROJECTEUR : RENVERSEMENT HORS SERVICE	I M R E	_ _ _ 0	OK OU ERR.
	MODE PROJECTEUR : RENVERSEMENT EN SERVICE	I M R E	_ _ _ 1	OK OU ERR.
	MODE PROJECTEUR : INVERSION HORS SERVICE	I M I N	_ _ _ 0	OK OU ERR.
	MODE PROJECTEUR : INVERSION EN SERVICE	I M I N	_ _ _ 1	OK OU ERR.
	RÉGLAGE D'EMPILEMENT : NORMAL	S T A K	_ _ _ 0	OK OU ERR.
	RÉGLAGE D'EMPILEMENT : MAÎTRE	S T A K	_ _ _ 1	OK OU ERR.
	RÉGLAGE D'EMPILEMENT : ESCLAVE	S T A K	_ _ _ 2	OK OU ERR.
	NIVEAU DE VERROUILLAGE DES TOUCHES : NORMAL	K E Y L	_ _ _ 0	OK OU ERR.
	NIVEAU DE VERROUILLAGE DES TOUCHES : NIVEAU A	K E Y L	_ _ _ 1	OK OU ERR.
	NIVEAU DE VERROUILLAGE DES TOUCHES : NIVEAU B	K E Y L	_ _ _ 2	OK OU ERR.
	RÉGLAGE DES ENTRÉES : ENTRÉE 1 INUTILISÉE	R A S I	_ _ _ 0	OK OU ERR.
	RÉGLAGE DES ENTRÉES : ENTRÉE 1 UTILISÉE	R A S I	_ _ _ 1	OK OU ERR.
	RÉGLAGE DES ENTRÉES : ENTRÉE 2 INUTILISÉE	R B S I	_ _ _ 0	OK OU ERR.
	RÉGLAGE DES ENTRÉES : ENTRÉE 2 UTILISÉE	R B S I	_ _ _ 1	OK OU ERR.
	RÉGLAGE DES ENTRÉES : ENTRÉE 3 INUTILISÉE	R C S I	_ _ _ 0	OK OU ERR.
	RÉGLAGE DES ENTRÉES : ENTRÉE 3 UTILISÉE	R C S I	_ _ _ 1	OK OU ERR.
	RÉGLAGE DES ENTRÉES : ENTRÉE 4 INUTILISÉE	V A S I	_ _ _ 0	OK OU ERR.
RÉGLAGE DES ENTRÉES : ENTRÉE 4 UTILISÉE	V A S I	_ _ _ 1	OK OU ERR.	
RÉGLAGE DES ENTRÉES : ENTRÉE 5 INUTILISÉE	V B S I	_ _ _ 0	OK OU ERR.	
RÉGLAGE DES ENTRÉES : ENTRÉE 5 UTILISÉE	V B S I	_ _ _ 1	OK OU ERR.	
RÉGLAGE DES ENTRÉES : ENTRÉE 6 INUTILISÉE	V C S I	_ _ _ 0	OK OU ERR.	
RÉGLAGE DES ENTRÉES : ENTRÉE 6 UTILISÉE	V C S I	_ _ _ 1	OK OU ERR.	
VÉRIFICATION DU NUMÉRO D'IDENTIFICATION	R D I D	_ _ _ 1	001-250	
LANGUE	SÉLECTION DE LA LANGUE : ENGLISH	M E L A	_ _ _ 0	OK OU ERR.
	SÉLECTION DE LA LANGUE : DEUTSCH	M E L A	_ _ _ 1	OK OU ERR.
	SÉLECTION DE LA LANGUE : ESPAÑOL	M E L A	_ _ _ 2	OK OU ERR.
	SÉLECTION DE LA LANGUE : NEDERLANDS	M E L A	_ _ _ 3	OK OU ERR.
	SÉLECTION DE LA LANGUE : FRANÇAIS	M E L A	_ _ _ 4	OK OU ERR.
	SÉLECTION DE LA LANGUE : ITALIANO	M E L A	_ _ _ 5	OK OU ERR.
	SÉLECTION DE LA LANGUE : SVENSKA	M E L A	_ _ _ 6	OK OU ERR.
	SÉLECTION DE LA LANGUE : 日本語	M E L A	_ _ _ 7	OK OU ERR.
	SÉLECTION DE LA LANGUE : PORTUGUÊS	M E L A	_ _ _ 8	OK OU ERR.
	SÉLECTION DE LA LANGUE : 汉语	M E L A	_ _ _ 9	OK OU ERR.
	SÉLECTION DE LA LANGUE : 한국어	M E L A	_ _ _ 10	OK OU ERR.
	VÉRIFICATION DU NOM DE MODÈLE	M N R D	_ _ _ 1	NOM DU MODÈLE
	FILTRE ANTIBRUIT HORS SERVICE	N F I L	_ _ _ 0	OK OU ERR.
FILTRE ANTIBRUIT EN SERVICE ²	N F I L	_ _ _ 1	OK OU ERR.	
VÉRIFICATION DU NO DE SÉRIE ³	S N R D	_ _ _ 1	NO DE SÉRIE	
NOM DU PROJECTEUR ⁴	P J N A	_ _ _ 1	OK OU ERR.	
	P J N A	_ _ _ 2	NOM DU PROJECTEUR	

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 RUBRIQUE DE COMMANDE.
- ¹ SYNC. FINE ne peut être réglé que dans le mode affiché RVB.
- ² Des parasites peuvent apparaître lors de l'utilisation avec certains ordinateurs. Mettez le FILTRE ANTIBRUIT sur Marche à l'aide de la commande RS-232C.
- ³ La commande VÉRIFICATION DU NO DE SÉRIE est utilisée pour lire les 12 chiffres du numéro de série.
- ⁴ Après que le projecteur a renvoyé un OK, entrez le NOM DU PROJECTEUR composé de 16 caractères maximum. Le NOM DU PROJECTEUR en mémoire peut être sorti (vérifié).





Spécifications de la prise de télécommande câblée

Spécifications de l'entrée de la télécommande câblée

- Mini-prise de 3,5 mm diamètre
- Externe: +5 V (1 A)
- Interne: Masse

Fonction et codes d'émission

Rubrique de commande	Code de système					Code de données						Code externe			
	C1	C2	C3	C4	C5	C6	C7	C8	C9	C10	C11	C12	C13	C14	C15
ON	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0
OFF	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	1	1	0
VOL +	1	0	1	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0
VOL -	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0
MUTE	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0
MENU	1	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	1	1	1	0
LENS	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	0	0	1	1	0
TOOLS	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0
BLACK SCREEN	1	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0
ENTER	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0
RESIZE	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0

Rubrique de commande	Code de système					Code de données						Code externe			
	C1	C2	C3	C4	C5	C6	C7	C8	C9	C10	C11	C12	C13	C14	C15
UNDO	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0
FREEZE	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	0	0	1	1	0
ENLARGE	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0
AUTO SYNC	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0
▲	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1
▼	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1
◀	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0
▶	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1
GAMMA	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1
INPUT 1. 2. 3	1	0	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0
INPUT 4. 5. 6	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1

REMARQUE

- Pour utiliser les fonctions de clic gauche et clic droit de la souris par l'entrée de la télécommande, branchez le câble de la prise d'entrée de la télécommande câblée WIRED REMOTE du projecteur à la télécommande. Les codes pour ces fonctions sont complexes et ne sont par conséquent pas donnés ici.

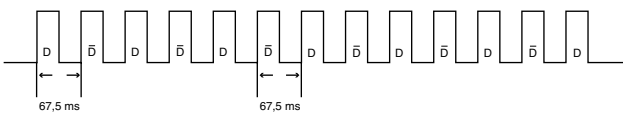
Code de fonction de la télécommande câblée

LSB										MSB				
C1	Code de système				C5	C6	Code de donnée				C13	C14	C15	
1	0	1	1	0	*	*	*	*	*	*	*	*	1	0

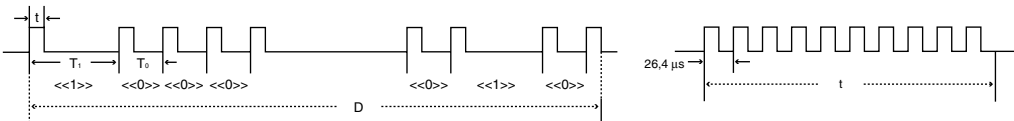
- Les codes système C1 à C5 sont fixés à «10110».
- Les codes C14 et C15 sont des bits de confirmation inversés, avec «10» signifiant «Avant» et «01» signifiant «Arrière».

Format de signal de télécommande Sharp

Format d'émission: format 15 bits



Forme d'onde du signal de sortie: sortie par modulation de position d'impulsions



- $t = 264 \mu s$
- $T_0 = 1,05 ms$
- $T_1 = 2,10 ms$
- Fréquence du train d'impulsions = 455/12 kHz
- Rapport cyclique = 1:1

Code de commande d'émission

15 bit

C1	C2	C3	C4	C5	C6	C7	C8	C9	C10	C11	C12	C13	C14	C15
Adresse de système					Bit de donnée de touche de fonction						Expansion de données		Cache	Détermination de données
Bit de donnée commune D à D-bar					Inverse D-bar									

Exemple d'inversion D à D-bar

D	C1	C2	C3	C4	C5	C6	C7	C8	C9	C10	C11	C12	C13	C14	C15
D	1	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0
D-bar	C1	C2	C3	C4	C5	C6	C7	C8	C9	C10	C11	C12	C13	C14	C15
D-bar	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1



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 et d'expansion intelligentes avancées](#))

PC/ MAC/ WS	Résolution	Fréquence horizontale (kHz)	Fréquence verticale (Hz)	Standard VESA	Affichage		
PC	640 × 350	27,0	60	×	Surdimensionnement		
		31,5	70				
		37,9	85				
	720 × 350	27,0	60	×			
		31,5	70				
		37,9	85				
	640 × 400	27,0	60	×			
		31,5	70				
		37,9	85				
	720 × 400	27,0	60	×			
		31,5	70				
		37,9	85				
	VGA	640 × 480	26,2	50		×	
			31,5	60			
			34,7	70			
			37,9	72			
			37,5	75			
			43,3	85			
			47,9	90			
			53,0	100			
			61,8	120			
			78,5	150			
	SVGA	800 × 600	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				
XGA	1.024 × 768	98,3	150	×			
		102,1	160				
		125,6	200				
		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	×	Surdimensionnement	
			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	×	Compression intelligente avancée	
			75,0	60			
			81,3	65			
87,5			70				
90,1			72				
93,8			75	Compression intelligente			
106,3			85				
34,9			67			×	Surdimensionnement
48,4			60				
60,0			75			×	Surdimensionnement
80,0	75						
46,8	75	×	Surdimensionnement				
49,6	75						
68,5	75	×	Surdimensionnement				
78,1	72						
60,0	60	×	Vrai				
85,9	85						
53,5	50	×	Surdimensionnement				
76,8	72						
60,9	66	×	Surdimensionnement				
71,9	76						

REMARQUE

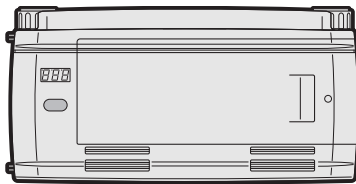
- Il se peut que ce projecteur ne puisse pas afficher les images, provenant d'ordinateurs portables en mode simultané (CRT/LCD). Dans cette éventualité, mettez hors tension l'affichage LCD de l'ordinateur portable et fournissez les données d'affichage en mode «CRT seulement». Vous trouverez des détails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



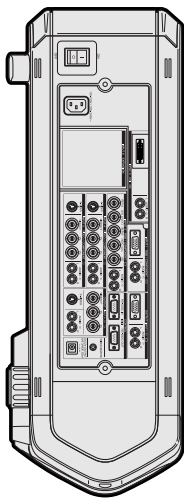


Dimensions

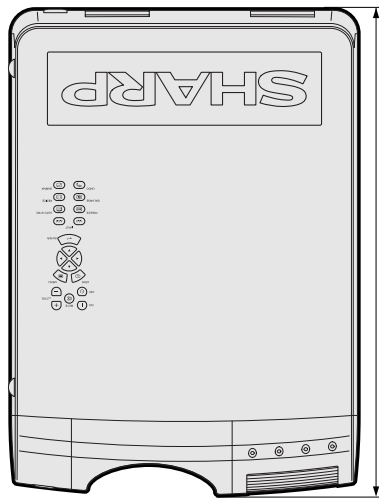
Vue arrière



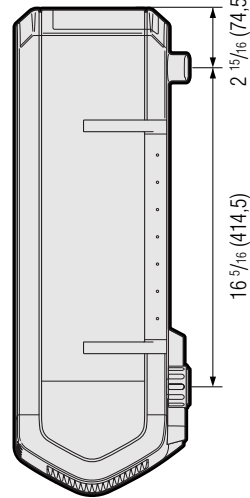
Vue latérale



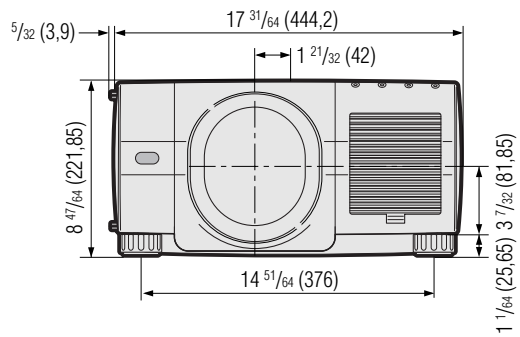
Vue du dessus



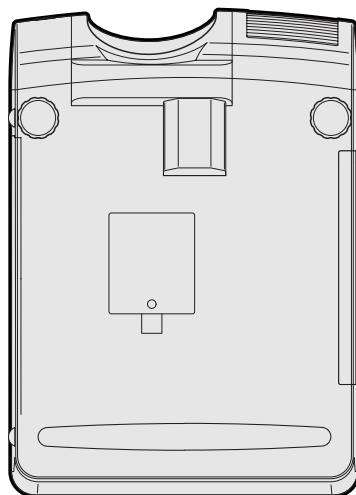
Vue latérale



Vue avant



Vue du fond



Unité: pouces (mm)



Fiche technique

Type de produit	Projecteur LCD
Modèle	XG-V10WU
Système vidéo	PAL/PAL 60/PAL-M/PAL-N/SECAM/NTSC 3.58/NTSC 4.43 DTV 480i/480P/720P/1080i
Système d'affichage	Panneau LCD × 3, méthode d'obturation optique RVB
Panneau LCD	Format d'écran: 1,8" (28,7 [H] × 35,8 [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: 1.310.720 (1.280 [H] × 1.024 [V])
Lampe de projection	Lampe UHP de 200 W × 2
Rapport de contraste	400:1
Signal d'entrée vidéo	Connecteur BNC: VIDEO (INPUT 4, 5), vidéo composite, 1,0 Vc-c, sync négative, terminé 75 Ω Connecteur RCA: AUDIO (INPUT 4, 5), 0,5 Vrms, plus de 22 kΩ (stéréo)
Signal d'entrée vidéo-S	Mini-connecteur DIN à 4 broches (INPUT 4, 5) 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
Signal d'entrée d'appareil	Connecteur BNC (INPUT 2, 4, 5) Y: 1,0 Vc-c, sync négative, terminé 75 Ω Pb: 0,7 Vc-c, terminé 75 Ω Pr: 0,7 Vc-c, terminé 75 Ω
Résolution horizontale	620 lignes TV (entrée vidéo), 720 lignes TV (entrée DTV 720P, Point par Point)
Signal d'entrée RVB	MINI-CONNECTEUR D-SUB À 15 BROCHES (INPUT 1), CONNECTEUR 5 BNC (INPUT 2): Entrée analogique de type séparé RVB/synchronisation composite/synchronisation sur vert: 0-0,7 Vc-c, positif, terminé 75 Ω CONNECTEUR DVI (29 BROCHES) (INPUT 3), RVB (NUMÉRIQUE), 250-1.000 mV, 50 Ω 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 D-sub à 9 broches (port d'entrée/port de sortie RS-232C)
Haut-parleur	Ovale de 1 3/32" × 3 5/32" (5 × 8 cm) × 2, 3 W + 3 W (stéréo)
Tension nominale	Secteur 110-120/220-240 V
Courant d'entrée	6,2 A/3,1 A
Fréquence nominale	50/60 Hz
Consommation	575 W
Dissipation d'énergie	< 2.100 BTU/heure
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.)	17 3/64" (L) × 7 23/32" (H) × 24 29/64" (P) (444,2 × 196,2 × 621,3 mm) (unité principale seulement) 20 55/64" (L) × 8 23/32" (H) × 25 5/16" (P) (530,1 × 221,9 × 643,2 mm) (y compris l'objectif standard, le couvercle des prises, les pieds d'ajustement et les parties saillantes)
Poids (env.)	41,7 lbs. (18,9 kg) (unité principale seulement)
Accessoires fournis	Télécommande, Deux piles de taille AA, Cordon d'alimentation (11' 10", 3,6 m), Câble RVB (9' 10", 3 m), Câble de contrôle de souris PS/2 (3' 3", 1 m), Câble de contrôle de souris USB (3' 3", 1 m), Récepteur de souris sans fil, Filtre à air de rechange, Couvercle des prises, 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-XGV10WU/1), Télécommande (RRMCG1564CESA), Piles de taille AA, Cordon d'alimentation (QACCU5013CEZZ), Câble RVB (QCNW-5304CEZZ), Câble de contrôle de souris PS/2 (QCNW-5113CEZZ), Câble de contrôle de souris USB (QCNW-5680CEZZ), Récepteur de souris sans fil (RUNTK0673CEZZ), Filtre à air (PFILD0110CEZZ), Couvercle des prises (CCOVA1789CE01), CD-ROM (UDSKA0020CEN1), Mode d'emploi du projecteur LCD (TINS-6974CEZZ), Référence rapide du projecteur LCD (TINS-6980CEZZ), Mode d'emploi du logiciel de présentation avancé Sharp (TINS-6992CEZZ)

Ce projecteur SHARP utilise des panneaux d'affichage à cristaux liquides (LCD). Ces panneaux très sophistiqués comportent des transistors à couche mince (TFT) de 1.310.720 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.





Glossaire

Activation entrées

Fonction qui permet de limiter les entrées. Par exemple, si vous mettez hors service l'entrée 2, la sélection de l'entrée passe directement de l'entrée 1 à l'entrée 3, en sautant l'entrée 2.

Agrandissement (ENLARGE)

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

Allonge

Mode qui permet d'allonger horizontalement les images 4:3 pour les afficher sur l'écran LARGE.

Allonge smart

Mode qui permet d'allonger horizontalement les côtés droit et gauche des images 4:3 tout en maintenant le format de l'image vers le centre de l'image et d'afficher l'image au format LARGE.

Blocage touches

Mode qui permet de verrouiller l'utilisation des touches du projecteur pour éviter les erreurs de manipulation.

Bords

Affiche les images 4:3 avec la plus grande taille (960 × 720) qui peut être affichée sur l'écran en mode LARGE (1280 × 720).

Carte optionnelle

Le carte d'extension optionnelle (vendues séparément) vous permettent d'utiliser professionnellement les signaux d'image et d'utiliser les commandes RS-422.

Compression et d'expansion intelligentes

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

Config. empilement

Évite les problèmes d'ajustement et d'utilisation lors d'une projection à empilement. Lorsque deux projecteurs sont réglés, un sur maître et l'autre sur esclave, le projecteur esclave suit le fonctionnement du projecteur maître.

Correction numérique intelligente de la distorsion trapézoïdale

Fonction permettant de corriger numériquement une image déformée lorsque le projecteur est placé avec un angle, d'adoucir les irrégularités des images avec distorsion trapézoïdale et de compresser les images non seulement horizontalement mais aussi verticalement, conservant ainsi le format de l'image 4:3 et calculant en même temps automatiquement le format de l'image en ajustant le déplacement de l'objectif.

Déplacement numérique

Permet de déplacer facilement l'image vers le haut ou vers le bas à l'aide des touches ▲/▼ quand le mode REDIMENSIONNER du signal d'entrée est réglé sur NORMAL, BORDS, ALLONGE ou ALLONGE SMART pour les entrées ORDINATEUR (sauf pour SXGA et UXGA), VIDÉO et DTV.

DVI

Interface visuelle numérique qui prend en charge, à la fois, les affichages numériques et analogiques.

État

Affiche les réglages de chaque rubrique.

Fond

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

Format de l'image

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.

GAMMA

Fonction d'amélioration de la qualité de l'image qui offre une image riche en augmentant la luminosité des parties sombres de l'image sans altérer la luminosité des parties lumineuses. Vous pouvez choisir quatre modes différents: STANDARD, GAMMA 1, GAMMA 2 et PERSONNALISÉ.

Horloge

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

Image dans image

Vous permet d'ajouter des images vidéo sur une image d'écran de données et d'offrir ainsi une présentation plus efficace.

Mode de lampe

Mode qui vous permet d'utiliser les deux lampes dans diverses combinaisons. Vous pouvez sélectionner quatre modes différents: Deux lampes (utilisation simultanée des deux lampes), Lampe 1 seule (utilisation uniquement de la lampe 1), Lampe 2 seule (utilisation uniquement de la lampe 2) et Usage égal (utilisation alternée des deux lampes).

Mode progressif

L'affichage progressif offre une image plus douce. Vous pouvez choisir parmi trois modes différents: Progressif 2D, Progressif 3D et Mode film.

Outils de présentation

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

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.

REDIMENSIONNER

Vous permet de modifier ou de personnaliser le mode d'affichage de l'image afin d'améliorer l'image entrée. Vous pouvez choisir si modes différents: NORMAL, PLEIN, POINT PAR POINT, BORDS, ALLONGE et ALLONGE SMART.

Réduction bruit (Réduction de bruit numérique 3D)

Offre des images de haute qualité avec une fluctuation de point et une diachromie minimale.

RS-232C

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

Shift objectif

L'objectif peut être facilement levé ou baissé pour minimiser ou éliminer l'effet de distorsion trapézoïdale.

Sync composite

Signal combinant des impulsions de synchronisation horizontale et verticale.

Synchronisation automatique

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

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.

Temp Clr (température de couleur)

Fonction qui peut être utilisée pour ajuster la température de couleur pour l'adapter à l'entrée d'image du projecteur. Diminuez la température de couleur pour créer des images chaude et rougeâtre et obtenir des tonalités de chair plus naturelles, ou augmentez-la pour créer des images plus froides et bleuâtres et obtenir une image plus lumineuse.





Index

A

Activation entrées	59
Adaptateurs BNC-RCA	17
Affichage sur l'écran	53
Ajustement de l'image	43
Audio	50

B

Blocage touches	59
BORDS	34

C

Câble audio	18
Câble de contrôle de souris PS/2	38
Câble de contrôle de souris USB	38
Câble RVB	14
Capteur de télécommande	36
Carte optionnelle	62
Clr Temp (Température de couleur)	44
Config. empilement	63
Config. N°ID	63
Cordon d'alimentation	14
Correction numérique intelligente de la distorsion trapézoïdale	29

D

Déplacement numérique	29
-----------------------------	----

E

Emetteur de signal de télécommande	12
Entrée de la télécommande câblée	39
État	58

F

Filtre à air	73
Filtre à air de rechange	13
Fonction de réseau	65
Fonction de mise hors tension automatique	55
Fonction de sortie du moniteur/port RS-232C	55
Fond	54
Format de l'image	34

G

GUI (Interface graphique utilisateur)	40
---	----

H

Haut-parleurs	11
Horloge	46

I

Image dans image	51
Image de démarrage	54

L

Langue de l'affichage sur l'écran	57
---	----

M

Mémor. réglage	47
Mode d'économie	55
Mode progressif	45
Montage au plafond	30
Mot de passe	61
Mur d'images	68

O

Orifice d'aération	3
Outils de présentation	64

P

PDF	9
Phase	46

Pieds d'ajustement	20
Plaf + arr.	56
Poignée de transport	4
Point par point	34
Port d'entrée DVI INPUT (INPUT 3)	16
Port d'entrée INPUT	11
Port de sortie OUTPUT	11
Port RS-232C	11
Prise d'entrée de la télécommande câblée (WIRED REMOTE)	39
Prise d'entrée vidéo VIDEO INPUT	11
Prise d'entrée vidéo-S S-VIDEO INPUT	11
Prise secteur	14
Prises d'entrée audio AUDIO INPUT	11
Prises de sortie audio AUDIO OUTPUT	11

R

Récepteur de souris sans fil	38
Réglage de synchronisation automatique	49
Réglage entrée	59
Rétroprojection	30

S

Sélecteur réglage (ADJ.)	12
Sélecteur souris/réglage (MOUSE/ADJ.)	36
Sél. réglage	47
Shift objectif	29
Souris sans fil	37
SXGA	5
Synchronisation	49
Sync sur vert	79
Sys. vidéo	53

T

Télécommande	12
Témoin avertisseur de température	69
Témoin d'alimentation	19
Témoins de remplacement de lampe	69
Touche 1.2.3	31
Touche 4.5.6	31
Touche d'agrandissement (ENLARGE)	33
Touche de clic droit de souris (R-CLICK)	37
Touche de clic gauche de souris (L-CLICK)	37
Touche d'écran noir (BLACK SCREEN)	32
Touche de menu (MENU)	40
Touche de redimensionnement (RESIZE)	34
Touche de réglage de l'objectif (LENS)	29
Touche de rétro-éclairage (LIGHT)	37
Touche de sourdine (MUTE)	31
Touche de synchronisation automatique (AUTO SYNC) ...	49
Touche de validation (ENTER)	10
Touche d'image fixe (FREEZE)	32
Touche d'outils (TOOLS)	64
Touche droit à l'erreur (UNDO)	40
Touche GAMMA	35
Touche pointeur laser (LASER)	39
Touches d'alimentation (ON/OFF)	19
Touches d'entrée (INPUT)	31
Touches de souris/réglage (▲/▼/◀/▶)	12
Touches d'intensité sonore (VOL +/-)	31

V

Vitesse de transmission (RS-232C)	60
---	----

N°.

3D DNR (Réduction de bruit numérique 3D)	52
--	----



SHARP CORPORATION