

# SHARP®



## MODE D'EMPLOI



## MODÈLE **XG-NV5XB**

### PROJECTEUR LCD

**NOM 1245** 



# MODE D'EMPLOI

FRANÇAIS

## IMPORTANT

Pour vous aider à retrouver votre Projecteur LCD couleur en cas de perte ou de vol, veuillez noter le Numéro de Série, inscrit sur le fond du projecteur, et conserver soigneusement cette information. Avant de recycler l'emballage, vérifiez convenablement son contenu en vous reportant à la liste «Accessoires fournis» de la page 7.

**N° de modèle: XG-NV5XB**

**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.

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



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



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

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

Etats-Unis seulement

## INFORMATION

Les tests effectués sur cet appareil ont montré qu'il est conforme aux limites fixées pour les appareils numériques de classe A en vertu de la section 15 du Règlement du FCC, destinées à apporter une protection raisonnable contre des interférences dommageables en cas de fonctionnement dans un environnement commercial. Cet appareil génère, utilise et peut émettre de l'énergie de fréquences de 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 et l'adaptateur pour Macintosh fournis doivent être utilisés avec cet appareil. Le câble et l'adaptateur sont fournis pour faire en sorte que l'appareil soit conforme à la vérification de classe A des règlements FCC.

Etats-Unis seulement

# Table des matières

## Informations importantes

Mises en garde importantes .....	3
Conseils sur le fonctionnement .....	4
Caractéristiques spéciales .....	5
Pour obtenir une assistance SHARP (Etats-Unis seulement) .....	5
Comment avoir accès aux modes d'emploi PDF (pour Windows et Macintosh) .....	6
Accessoires fournis .....	7
Nomenclature des organes .....	8
Mise en place de la télécommande et du récepteur souris .....	10
Fonctionnement de la souris sans fil avec la télécommande d'alimentation .....	11

## Configuration et branchements

Configuration du projecteur et de l'écran .....	12
Installation standard (projection avant) .....	12
Installation pour image renversée .....	12
Installation au plafond .....	13
Réglage de la hauteur de l'image .....	13
Hauteur de l'image .....	13
Utilisation de la patte de réglage .....	14
Correction numérique Keystone .....	14
Branchement du projecteur .....	15
Branchement du projecteur un ordinateur .....	15
Fonction «Branchement simplifié» (Plug and Play) .....	17
Utilisation du récepteur de souris sans fil et du port RS-232C .....	17
Branchement du projecteur sur un équipement vidéo .....	17

## Utilisation

Démarches de base .....	18
Raccordement du cordon d'alimentation .....	18
Mise sous tension générale .....	18
Mise sous tension de la lampe .....	18
Réglage de la mise au point .....	18
Réglage du zoom .....	18
Sélection et vérification du mode d'entrée ...	19
Réglage du volume .....	19
Mise hors tension .....	19
Utilisation des écrans de menu GUI (Interface graphique utilisateur) .....	20
Utilisation de IrCOM pour des présentations sans fil .....	22
Sélection de la langue d'affichage sur écran ...	23
Sélection du mode du système d'entrée vidéo (Mode VIDÉO seulement) .....	23
Réglages de l'image .....	24
Réglages du son .....	25
Réglages de l'image de l'ordinateur .....	26
Réglage de synchronisation automatique .....	27
Fonction d'affichage de synchronisation automatique .....	27
Mémorisation et sélection des réglages .....	28
Réglage de mode .....	28

## Fonctions pratiques

Agrandissement et réduction numérique de l'image .....	29
Fonction d'écran noir .....	30
Fonction de priorité à l'affichage sur l'écran ...	30
Fonction d'adaptation à l'écran .....	31
Conversion E/P (Mode VIDÉO seulement) .....	31
Vérification du signal d'entrée et de la durée d'utilisation de la lampe .....	32
Mise en place d'une image de fond .....	32
Sélection d'une image de démarrage .....	33
Fonction d'arrêt sur image .....	33
Fonction de renversement/inversion de l'image .....	34
Utilisation des outils de présentation .....	35
Vérification de l'état des réglages .....	36
Fonction de mise hors tension automatique ...	36

## Maintenance et guide de dépannage

Entretien du filtre à air .....	37
Lampe/Témoins d'entretien .....	38
Remplacement de la lampe de projection .....	39
Utilisation du système de sécurité Kensington .....	40
Guide de dépannage .....	40

## Annexes

Transport du projecteur .....	41
Affectation des broches des connecteurs .....	42
Spécifications du port RS-232C .....	42
Signaux d'entrée (Synchronisation recommandée) .....	44
Fiche technique .....	45
Dimensions .....	46
Guide pour des présentations réussies .....	47
Glossaire .....	51
Index .....	52





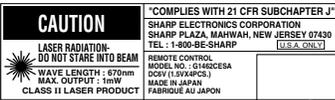
# Mises en garde importantes

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 agréés par celui-ci.
  9. 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:
    - a. Lorsque le cordon ou la prise d'alimentation secteur sont endommagés ou usés.
    - b. Lorsqu'un liquide a été renversé, ou qu'un objet est tombé dans le projecteur.
    - c. Lorsque le projecteur a été exposé à la pluie ou à de l'eau.
    - d. 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.
    - e. Lorsque le projecteur LCD est tombé ou a été endommagé d'une manière ou d'une autre.
    - f. 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.



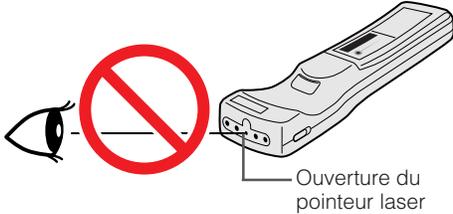
# Conseils sur le fonctionnement



AVOID EXPOSURE-LASER RADIATION IS EMITTED FROM THIS APERTURE.



Ouverture du pointeur laser



Ouverture du pointeur laser



104°F  
(+40°C)

41°F  
(+5°C)



## Précautions liées au pointeur laser

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

- Ne regardez pas directement dans l'ouverture du pointeur laser et ne la dirigez pas vers vous-même ou d'autres personnes. (Le faisceau laser de cet appareil est inoffensif s'il est projeté directement sur la peau; toutefois, veillez à ne pas le projeter directement dans les yeux.)
- Utilisez toujours le pointeur laser à une température comprise entre 41°F et 104°F (entre +5°C et +40°C).
- L'utilisation de commandes, de réglages ou l'exécution de procédures différentes de celles mentionnées dans ce guide peuvent entraîner une exposition dangereuse à des radiations.

## Précautions liées à l'installation du projecteur

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

## Remarques sur le fonctionnement

- L'orifice d'aération, le couvercle du boîtier de lampe et les zones adjacentes peuvent devenir extrêmement chauds pendant l'utilisation du projecteur. Pour éviter des brûlures, ne touchez pas ces pièces avant qu'elles ne soient suffisamment refroidies.
- Laissez un espace d'au-moins 4 pouces (10 cm) entre le ventilateur de refroidissement (orifice d'aération) et la paroi ou l'obstacle le plus proche.
- Si le ventilateur de refroidissement est obstrué, un dispositif de protection met automatiquement la lampe du projecteur hors tension. Ceci n'est pas le signe d'une défaillance. Débranchez le cordon d'alimentation du projecteur au niveau de sa prise secteur et attendez au-moins 10 minutes. Remettez ensuite l'appareil sous tension en rebranchant son cordon d'alimentation. Le projecteur devrait retrouver son fonctionnement normal.

## Fonction de contrôle de la température

Si une surchauffe se produit dans le projecteur par suite de problèmes d'installation ou d'un encrassement du filtre à air, les indications «TEMP.» et «» clignotent dans le coin inférieur gauche de l'image. Si la température continue de monter, la lampe s'éteint, le témoin avertisseur de température sur le projecteur clignote et l'appareil se met hors tension après un délai de 90 secondes de refroidissement. Reportez-vous à la page 38 «Lampe/Témoins d'entretien» pour les détails.

### REMARQUE

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

## Fonction de contrôle de la lampe

Lorsque le projecteur est mis sous tension après que sa lampe ait été utilisée pendant 1.400 heures, les indications «LAMPE» et «» clignotent dans le coin inférieur gauche de l'image afin de vous inviter à remplacer la lampe. Reportez-vous aux pages 39 et 40 en ce qui concerne ce travail. Une fois que la lampe a servi pendant 1.500 heures, l'alimentation du projecteur est automatiquement coupée et celui-ci passe en mode d'attente. Reportez-vous à la page 36 «Lampe/Témoins d'entretien» pour les détails.



TEMP.



LAMPE





## **Caractéristiques spéciales**

---

### **1. PRESENTATIONS SANS FIL AVEC IrCOM**

La fonction IrCOM vous permet de transmettre sans fil des images numériques par le biais d'une communication infrarouge, à partir d'un PC, d'un PC portable ou d'un appareil photo numérique vers le projecteur.

### **2. COMPATIBILITE AVANCEE AVEC DES STATIONS DE TRAVAIL ET DES PC HAUT DE GAMME**

Compatible avec jusqu'à 100 Hz de vitesse de régénération verticale. Signaux de synchronisation sur vert et **synchronisation composite** pour l'utilisation avec une grande variété d'ordinateurs personnels et de stations de travail haut de gamme.

### **3. RESOLUTION XGA POUR PRESENTATIONS HAUTE RESOLUTION**

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

### **4. COMPRESSION ET EXTENSION INTELLIGENTES**

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

### **5. COMPATIBLE UXGA**

Les images de résolution UXGA (1.600 × 1.200) sont remises aux dimensions 1.024 × 800. Etant donné que la résolution du projecteur est de 1.024 × 768, vous pouvez utiliser les touches de flèche (▲/▼) pour faire défiler et voir l'image dans son entier.

### **6. CORRECTION NUMERIQUE KEYSTONE**

Règle numériquement l'image projetée en angle tout en maintenant sa qualité et sa luminosité.

### **7. INTERFACE GRAPHIQUE UTILISATEUR FACILE A UTILISER**

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

### **8. TECHNOLOGIE DE SYNCHRONISATION AUTOMATIQUE POUR PERFECTION AUTOMATIQUE DE L'IMAGE**

Procède automatiquement aux réglages nécessaires pour des images d'ordinateur parfaitement synchronisées.

### **9. OUTILS DE PRESENTATION INTEGRES**

Une grande variété de fonction utiles de présentation ont été intégrées pour rendre les présentations plus attrayantes. Parmi celles-ci, les fonctions de «Collage», de «Minuterie» et d'«Aggrandissement numérique».

### **10. CONCEPTION CONVIVIALE**

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

### **11. ECRAN DE DEMARRAGE PERSONNALISABLE**

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



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

---

Si vous éprouvez des difficultés lors de l'installation ou de l'utilisation de ce projecteur, reportez-vous d'abord à la section «Guide de dépannage» à la page 40. Si vous ne trouvez pas la réponse à votre problème dans ce mode d'emploi, veuillez appeler le numéro vert 1-800-BE-SHARP (1-800-237-4277) pour obtenir une assistance complémentaire. Vous pouvez également nous envoyer un courrier électronique à l'adresse: [lcdsupport@sharplcd.com](mailto:lcdsupport@sharplcd.com).

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



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



Des modes d'emplois PDF en plusieurs langues sont inclus dans ce CD-ROM. Pour les utiliser, vous devez installer Adobe Acrobat Reader dans votre PC (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 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-nv5xb».
- ⑥ Faites un double clic sur la langue (nom du dossier) que vous désirez obtenir.
- ⑦ Faites un double clic sur le fichier pdf «nv5» pour accéder aux modes d'emploi du projecteur.  
Faites un double clic sur le fichier pdf «saps» pour accéder au mode d'emploi du logiciel Sharp Advanced Presentation Software.
- ⑧ Faites un double clic sur le fichier pdf.

### Pour Macintosh:

- ① Introduisez le CD-ROM dans le lecteur.
- ② Faites un double clic sur l'icône «CD-ROM».
- ③ Faites un double clic sur le dossier «manuals».
- ④ Faites un double clic sur le dossier «xg-nv5xb».
- ⑤ Faites un double clic sur la langue (nom du dossier) que vous désirez obtenir.
- ⑥ Faites un double clic sur le fichier pdf «nv5» pour accéder aux modes d'emploi du projecteur.  
Faites un double clic sur le fichier pdf «saps» pour accéder au mode d'emploi du logiciel Sharp Advanced Presentation Software.
- ⑦ Faites un double clic sur le fichier pdf.

### REMARQUE

- Si vous ne pouvez pas ouvrir le fichier pdf souhaité en faisant un double clic avec la souris, veuillez tout d'abord lancer Acrobat Reader puis spécifier 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 la mode d'emploi.



# Accessoires fournis



Télécommande d'alimentation  
RRMCG1470CESA



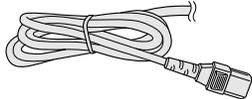
4 piles de taille AA



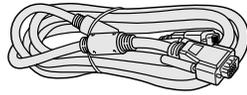
Télécommande pour  
présentation simple  
RRMCG1480CESA



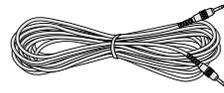
2 piles de taille AAA



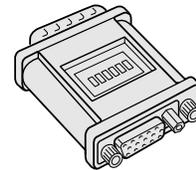
Cordon d'alimentation  
CACCU5013DE01



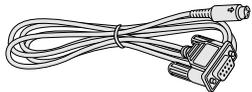
Câble d'ordinateur  
QCNW-5108CEZZ



Câble audio d'ordinateur  
QCNW-4870CEZZ



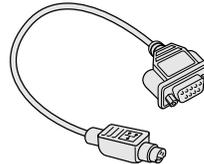
Adaptateur pour Macintosh  
QPLGJ1512CEZZ



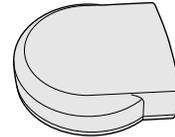
Câble sériel de contrôle  
de souris  
QCNW-5112CEZZ



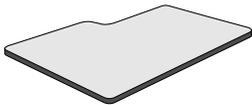
Câble de contrôle de  
souris pour IBM PS/2  
QCNW-5113CEZZ



Câble de contrôle de  
souris pour Macintosh  
QCNW-5114CEZZ



Récepteur de souris sans fil  
RUNTK0648CEZZ



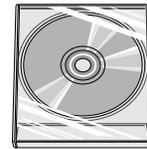
Filtre à air de rechange  
PFILD0076CEZZ



Capuchon d'objectif  
GCOVH1307CESB



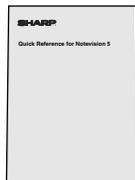
Valise de transport  
GCASN0001CESA



CD-ROM  
UDSKA0014CE01



Mode d'emploi du  
projecteur LCD  
TINS-6791CEZZ



Référence rapide du  
projecteur LCD  
TINS-6598CEN1



Mode d'emploi du logiciel de  
présentation avancé Sharp  
TINS-6601CEN1



Référence rapide du logiciel  
de présentation avancé Sharp  
TINS-6676CEZZ



Fiche d'instruction pour  
installation du pilote IrDA  
TCAUZ3046CEZZ

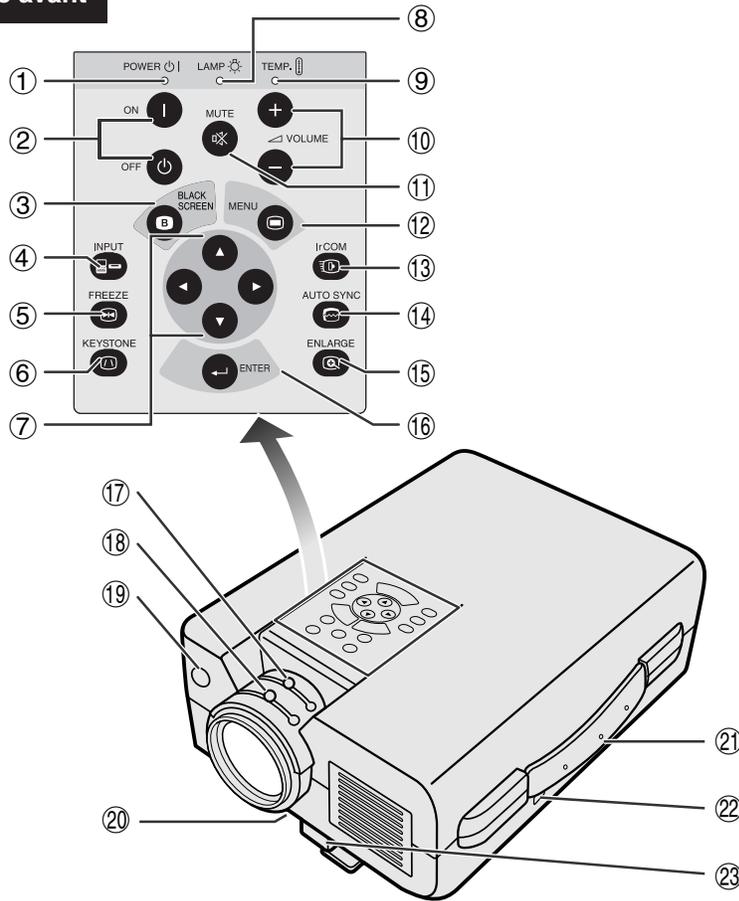


# Nomenclature des organes

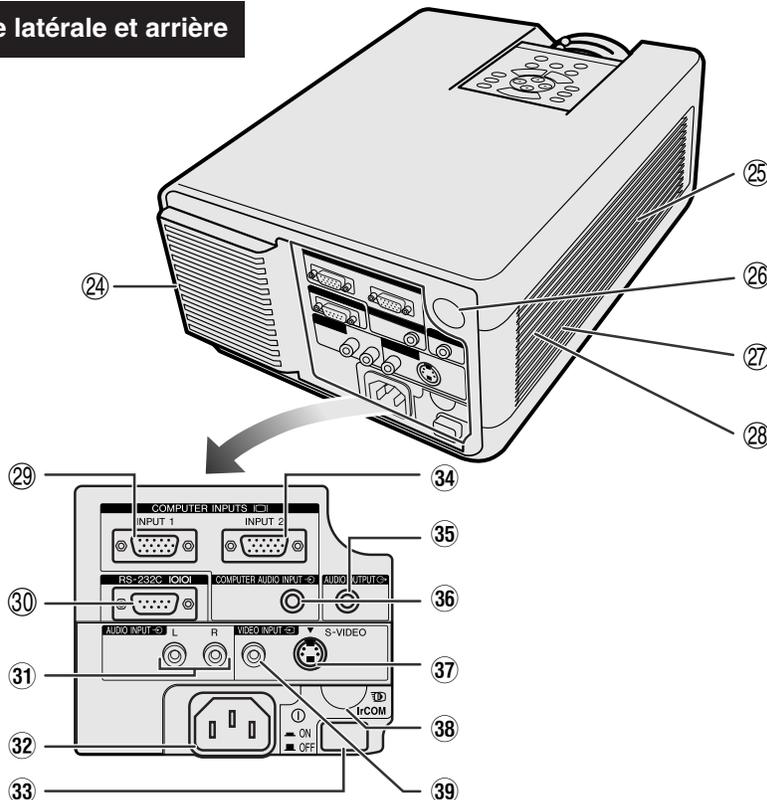


## Projecteur

### Vue avant



### Vue latérale et arrière

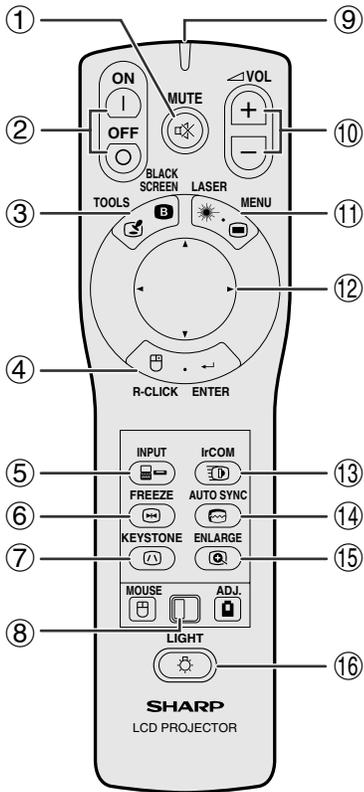


- ① Témoin d'alimentation [p. 18, 19, 38]
- ② Touches d'alimentation (ON/OFF) [p. 18, 19, 39]
- ③ Touche d'écran noir (BLACK SCREEN) [p. 30]
- ④ Touche d'entrée (INPUT) [p. 19, 22, 26, 29]
- ⑤ Touche d'arrêt sur image (FREEZE) [p. 33]
- ⑥ Touche KEYSTONE [p. 14]
- ⑦ Touches de réglage (▲/▼/◀/▶) [p. 14, 20, 21, 23-36, 40]
- ⑧ Témoin de remplacement de lampe [p. 18, 19, 38]
- ⑨ Témoin avertisseur de température [p. 4, 38]
- ⑩ Touches d'intensité sonore (VOLUME +/-) [p. 19]
- ⑪ Touche de sourdine (MUTE) [p. 19]
- ⑫ Touche de menu (MENU) [p. 20, 23-28, 30-34, 36]
- ⑬ Touche IrCOM [p. 22]
- ⑭ Touche de synchronisation automatique (AUTO SYNC) [p. 26, 27]
- ⑮ Touche d'agrandissement (ENLARGE) [p. 29]
- ⑯ Touche de validation (ENTER) [p. 14, 20, 23-36, 40]
- ⑰ Bouton de zoom [p. 18]
- ⑱ Bouton de mise au point [p. 18]
- ⑲ Capteur de télécommande [p. 10]
- ⑳ Filtre à air [p. 37]/Ventilateur de refroidissement (Entrée d'aération)
- ㉑ Poignée de transport [p. 41]
- ㉒ Connecteur de système de sécurité Kensington [p. 40]
- ㉓ Libération de la patte de réglage [p. 14]
- ㉔ Ventilateur de refroidissement (Orifice d'aération)
- ㉕ Haut-parleur
- ㉖ Capteur de télécommande [p. 10]
- ㉗ Ventilateur de refroidissement (Entrée d'aération)
- ㉘ Filtre à air [p. 37]
- ㉙ Port d'entrée 1 d'ordinateur (HD-15) [p. 15, 16, 42]
- ㉚ Port RS-232C (D-sub, 9 broches) [p. 15, 17, 42, 43]
- ㉛ Bornes d'entrée audio: RCA [p. 17]
- ㉜ Prise secteur
- ㉝ Interrupteur d'alimentation principal (MAIN POWER) [p. 18, 37, 39, 40]
- ㉞ Port d'entrée 2 d'ordinateur (HD-15) [p. 15, 16, 42]
- ㉟ Borne de sortie audio (Mini-prise stéréo de 3,5 mm) [p. 17]
- ㊱ Borne d'entrée audio d'ordinateur (Mini-prise stéréo de 3,5 mm) [p. 15]
- ㊲ Borne d'entrée vidéo-S (Mini-DIN à 4 broches) [p. 17]
- ㊳ Capteur IrCOM [p. 22]
- ㊴ Borne d'entrée vidéo: RCA [p. 17]

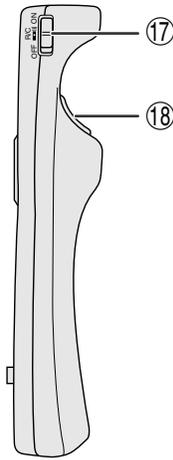


## Télécommande d'alimentation

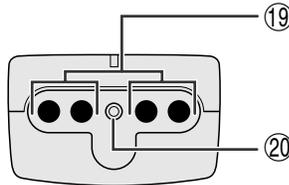
Vue avant



Vue latérale



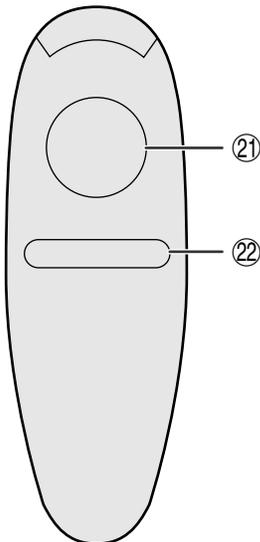
Vue du dessus



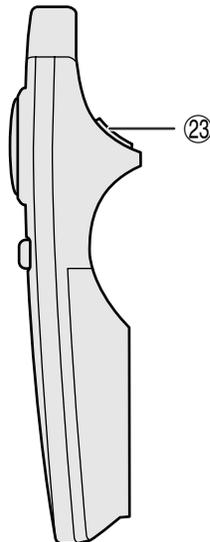
- ① Touche de sourdine (MUTE) [p. 19]
- ② Touches d'alimentation (ON/OFF) [p. 18, 19, 39]
- ③ Touche d'écran noir/outils (BLACK SCREEN/TOOLS) [p. 30, 35]
- ④ Touche de clic droit de souris/validation (R-CLICK/ENTER) [p. 11, 14, 20, 23–36]
- ⑤ Touche d'entrée (INPUT) [p. 19, 22, 26, 29]
- ⑥ Touche d'arrêt sur image (FREEZE) [p. 33]
- ⑦ Touche KEYSTONE [p. 14]
- ⑧ Sélecteur souris/réglage (MOUSE/ADJ.) [p. 11, 14, 20, 22–36]
- ⑨ Indicateur de transmission
- ⑩ Touches d'intensité sonore (VOL +/-) [p. 19]
- ⑪ Touche pointeur laser/menu (LASER/MENU) [p. 11, 20, 23–28, 30–34, 36]
- ⑫ Touches souris/réglage (▲/▼/◀/▶) [p. 14, 20, 21, 23–36]
- ⑬ Touche IrCOM [p. 22]
- ⑭ Touche de synchronisation automatique (AUTO SYNC) [p. 26, 27]
- ⑮ Touche d'agrandissement (ENLARGE) [p. 29]
- ⑯ Touche de rétro-éclairage [p. 11]
- ⑰ Interrupteur d'alimentation principal [p. 11]
- ⑱ Touche de clic gauche de souris (arrière) (L-CLICK/BACK) [p. 11, 14, 20, 35]
- ⑲ Emetteur de signal de télécommande
- ⑳ Ouverture du pointeur laser [p. 4]
- ㉑ Touche de souris [p. 11]
- ㉒ Touche de clic droit de souris (R-CLICK) [p. 11]
- ㉓ Touche de clic gauche de souris (L-CLICK) [p. 11]

## Télécommande pour présentation simple

Vue avant

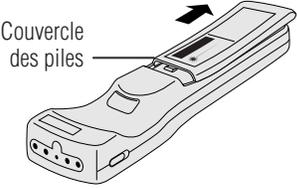
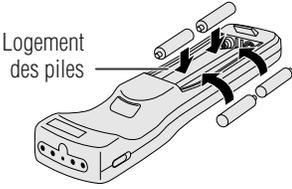
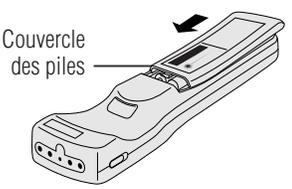
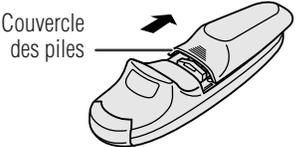
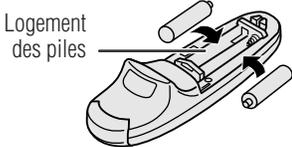
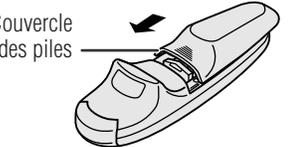


Vue latérale





## Mise en place des piles

<p><b>1</b> Pressez sur le couvercle du logement des piles pour le glisser dans la flèche.</p>	<p><b>2</b> Insérez quatre piles de taille AA pour la télécommande d'alimentation et deux piles de taille AAA pour la télécommande pour présentation simple, en veillant à ce que leurs polarités (+) et (-) correspondent aux repères à l'intérieur du logement.</p>	<p><b>3</b> Insérez les pattes latérales du couvercle dans les rainures du logement et poussez le couvercle jusqu'à ce qu'ils soit bien en place.</p>
 <p>Couvercle des piles</p>	 <p>Logement des piles</p>	 <p>Couvercle des piles</p>
 <p>Couvercle des piles</p>	 <p>Logement des piles</p>	 <p>Couvercle des piles</p>



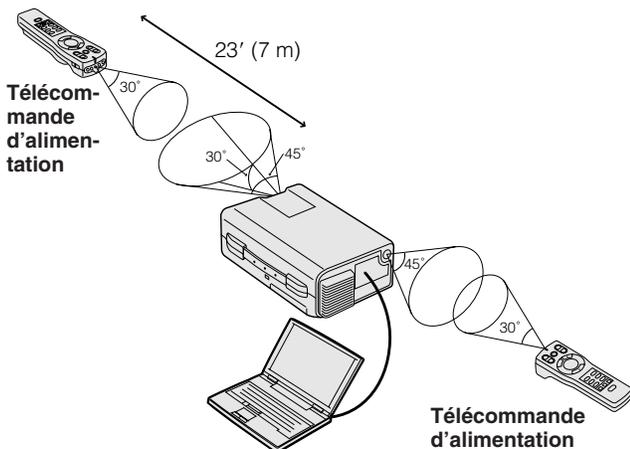
## Mise en place de la télécommande et du récepteur souris

- La télécommande d'alimentation 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 d'alimentation et la télécommande pour présentation simple dans les limites indiquées sur les illustrations ci-dessous, afin de contrôler les fonctions de la souris de l'ordinateur branché. (Cf. la page 15 pour des détails.)

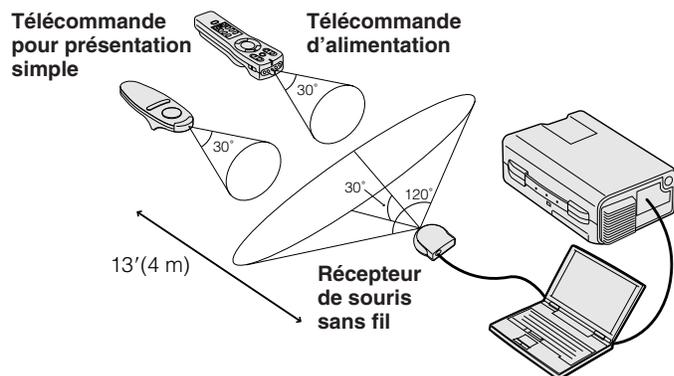
### REMARQUE

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

### Commande du projecteur

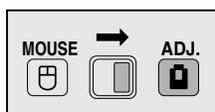


### Utilisation de la souris sans fil

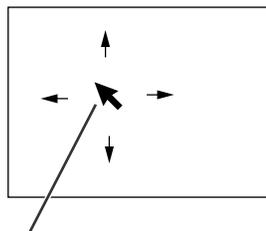
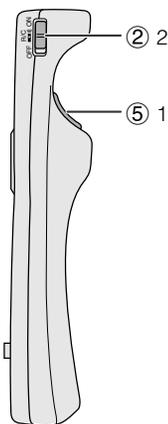
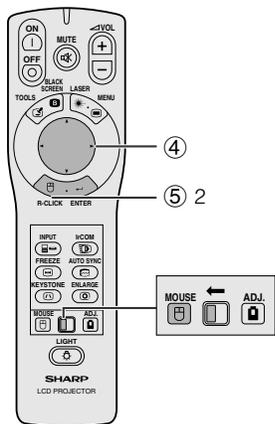
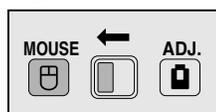


# Fonctionnement de la souris sans fil avec la télécommande d'alimentation

Pour les commandes du projecteur

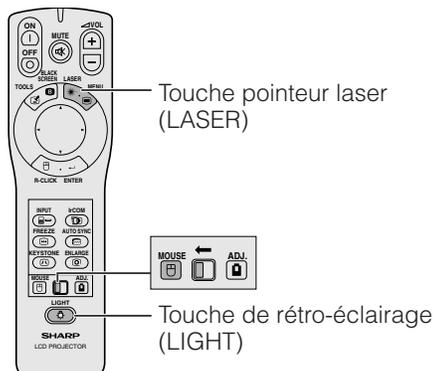


Pour l'utilisation de la souris sans fil ou du pointeur laser



Curseur de la souris

Nom de la touche	Position du sélecteur souris/réglage (MOUSE/ADJ.)	
	MOUSE (☐) ←	→ (☐) ADJ.
LASER/MENU	LASER (Vert)	MENU (Rouge)
BLACK SCREEN/TOOLS	BLACK SCREEN (Vert)	TOOLS (Rouge)
R-CLICK/ENTER	R-CLICK (Vert)	ENTER (Rouge)
▲/▼/◀▶	▲/▼/◀▶ (Pas éclairé)	▲/▼/◀▶ (Pas éclairé)
L-CLICK/BACK	L-CLICK (Pas éclairé)	BACK (Pas éclairé)
ON/OFF	Marche (Rouge)	
VOL +/-		
MUTE		
INPUT		
IrCOM		
FREEZE		
AUTO SYNC		
KEystone		
ENLARGE		



La télécommande d'alimentation est dotée des trois fonctions suivantes:

- Agit sur les commandes du projecteur.
- Agit sur la souris sans fil.
- Permet d'utiliser le pointeur laser.

Glissez le sélecteur **MOUSE/ADJ.** à la position **MOUSE** ou **ADJ.** pour utiliser cette fonction.

### ① Branchement du projecteur à un ordinateur

Reportez-vous aux pages 15 et 16 pour les détails.

### ② Utilisation de la souris sans fil

1. Après avoir raccordé le projecteur et l'ordinateur, mettez d'abord le projecteur sous tension. Mettez toujours l'ordinateur sous tension en dernier lieu.
2. Glissez sur ON l'interrupteur d'alimentation principal de la télécommande d'alimentation.

### ③ Sélection du mode de fonctionnement

Pour utiliser la télécommande d'alimentation comme souris sans fil, glissez le sélecteur **MOUSE/ADJ.** à la position **MOUSE**.

#### REMARQUE

- Pour utiliser la télécommande d'alimentation afin de contrôler le projecteur, glissez le sélecteur **MOUSE/ADJ.** à la position **ADJ.**
- Il se peut que la souris sans fil ou la fonction RS-232C n'agisse pas si le port sériel 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.

### ④ Déplacement du curseur de souris

Appuyez sur ▲/▼/◀▶ de la télécommande d'alimentation pour déplacer le curseur de la souris autour de l'écran.

#### REMARQUE

- La télécommande fournie pour présentation simple peut également être utilisée pour le fonctionnement de la souris sans fil.

### ⑤ Utilisation des touches de souris pour un système de souris à 2 touches

La souris sans fil a été conçue pour être utilisée comme une souris standard à deux touches (souris de bureau).

1. Utilisez **L-CLICK** au dos de la télécommande d'alimentation comme le clic gauche d'une souris ordinaire.
2. Utilisez **R-CLICK** sur l'avant de la télécommande d'alimentation comme le clic droit d'une souris ordinaire.

#### REMARQUE

- Pour les systèmes de souris à une touche, utilisez indifféremment **L-CLICK** ou **R-CLICK**.

### Emploi du pointeur laser

Glissez le sélecteur **MOUSE/ADJ.** à la position **MOUSE**, et appuyez ensuite sur **LASER** (☼) pour activer le pointeur. Elle s'éteint dès que la touche est relâchée.

#### REMARQUE

- Par sécurité, le pointeur laser s'éteint automatiquement après une minute d'utilisation continue. Pour le faire réapparaître, appuyez une nouvelle fois sur **LASER** (☼).

### Utilisation de la télécommande d'alimentation dans une pièce sombre

La télécommande d'alimentation est dotée d'une fonction de rétro-éclairage. Les touches de cette télécommande deviennent lumineuses lorsque **LIGHT** est activé. Les touches allumées en vert correspondent aux fonctions de la souris alors que celles en rouge font référence aux réglages du projecteur.

#### REMARQUE

- Si l'interrupteur d'alimentation principal de la télécommande d'alimentation est laissé pendant plus de 10 minutes à la position de marche (ON) sans agir sur aucune touche, l'alimentation est coupée automatiquement. Pour remettre l'appareil sous tension, appuyez sur une des touches de la télécommande pendant plus d'une seconde.



# Configuration du projecteur et de l'écran

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

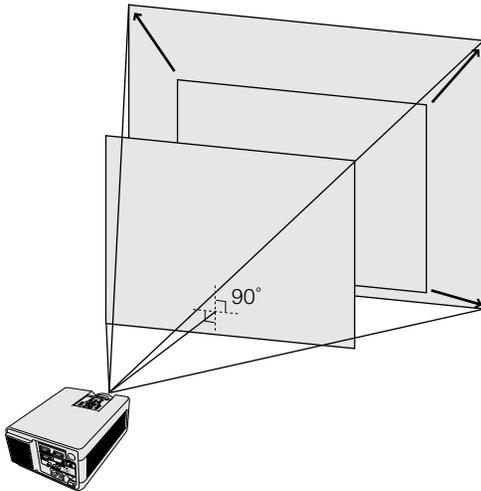
Déplacez le projecteur vers l'avant ou l'arrière si les bords de l'image sont déformés.

## REMARQUE

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

## Installation standard (projection avant)

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



Dimension de l'image (diag.)	Distance de projection	
	Maximum	Minimum
300" (240" L × 180" H)	46' 0" (14,0 m)	35' 4" (10,8 m)
200" (160" L × 120" H)	30' 7" (9,3 m)	23' 6" (7,2 m)
150" (120" L × 90" H)	23' 5" (7,1 m)	17' 11" (5,5 m)
100" (80" L × 60" H)	15' 6" (4,7 m)	11' 11" (3,6 m)
80" (64" L × 48" H)	12' 4" (3,8 m)	9' 6" (2,9 m)
60" (48" L × 36" H)	9' 3" (2,8 m)	7' 1" (2,2 m)
40" (32" L × 24" H)	6' 1" (1,9 m)	4' 8" (1,4 m)

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

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

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

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

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

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

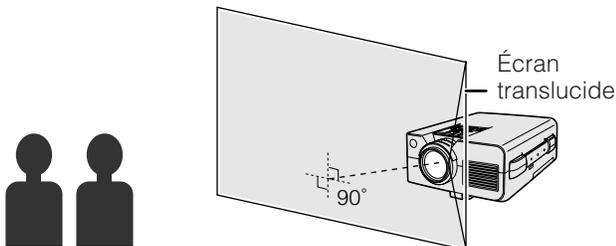
## REMARQUE

- Une marge d'erreur de ± 4 pouces (± 10 cm) est tolérée dans la formule ci-dessus.

## Installation pour image renversée

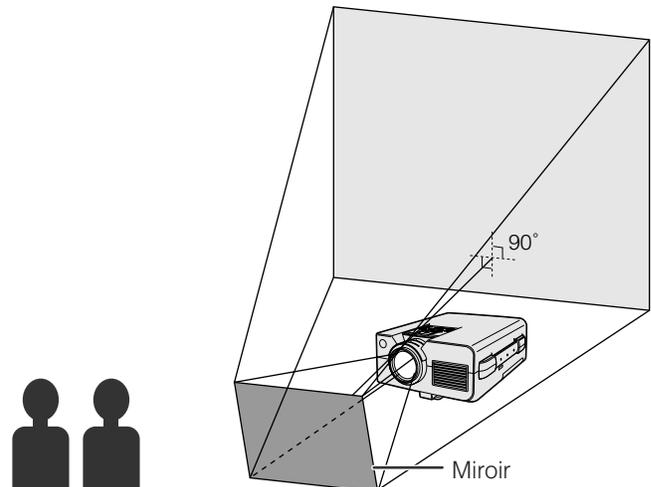
### Rétroprojection

- Placez un écran translucide entre le projecteur et le public.
- Utilisez le système de menu du projecteur pour renverser l'image projetée. (Reportez-vous à la page 34 pour l'utilisation de cette fonction.)



### Projection à l'aide d'un miroir

- Placez un miroir (normal et plat) devant l'objectif.
- Utilisez le système de menu du projecteur pour renverser l'image projetée. (Reportez-vous à la page 34 pour l'utilisation de cette fonction.)
- L'image réfléchiée par le miroir est projetée sur l'écran.



## ATTENTION

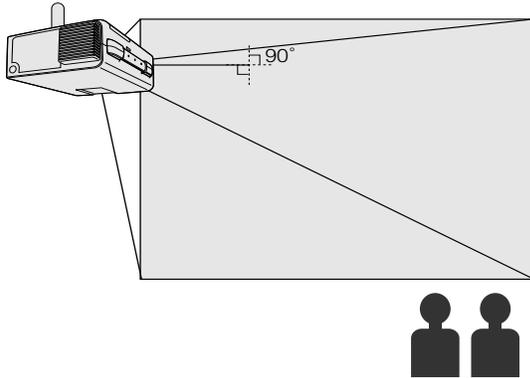
- A l'emploi d'un miroir, veillez à disposer correctement le projecteur et le miroir de manière que la lumière ne soit pas réfléchiée dans les yeux des spectateurs.



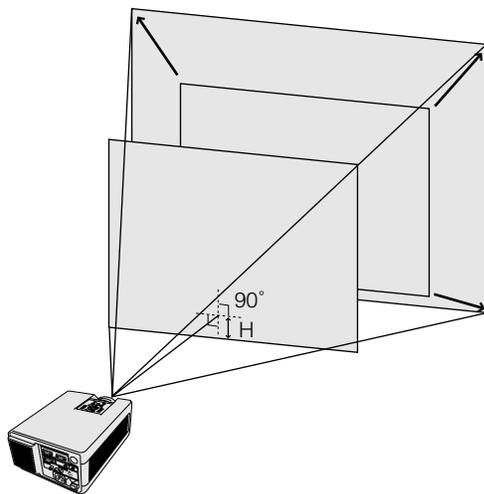


### Installation au plafond

- Utilisez le support de montage au plafond Sharp disponible en option.
- 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 recommandée. (Support de montage au plafond AN-XGCM50 et tube-rallonge AN-EP101AP pour AN-XGCM50.)
- 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 34 pour l'utilisation de cette fonction.)



### Réglage de la hauteur de l'image



#### Hauteur de l'image

Reportez-vous au tableau ci-dessous pour les distances exactes du centre de l'objectif au bord inférieure de l'image.

Dimension de l'image (diag.)	Distance du centre d'objectif au bord inférieure de l'image (H)
300" (240" L × 180" H)	17 <sup>7</sup> / <sub>8</sub> " (45,4 cm)
200" (160" L × 120" H)	11 <sup>59</sup> / <sub>64</sub> " (30,3 cm)
150" (120" L × 90" H)	9 <sup>9</sup> / <sub>64</sub> " (23,2 cm)
100" (80" L × 60" H)	6 <sup>7</sup> / <sub>64</sub> " (15,5 cm)
80" (64" L × 48" H)	4 <sup>7</sup> / <sub>8</sub> " (12,4 cm)
60" (48" L × 36" H)	3 <sup>21</sup> / <sub>32</sub> " (9,3 cm)
40" (32" L × 24" H)	2 <sup>7</sup> / <sub>16</sub> " (6,2 cm)



Patte de réglage

## Utilisation de la patte de réglage

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

- 1 Appuyez sur la libération de la patte de réglage et soulevez le projecteur à l'angle souhaité.
- 2 Relâchez la libération de la patte de réglage. Une fois que la libération de la patte de réglage s'est verrouillée en place, relâchez le projecteur.

## Pour remettre le projecteur à sa position originale

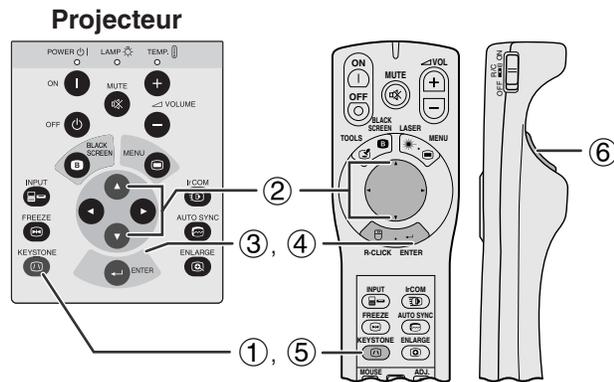
En maintenant le projecteur des deux mains, appuyez sur la libération de la patte de réglage et abaissez lentement le projecteur à sa position originale.

### REMARQUE

- Le projecteur peut se régler jusqu'à un angle d'environ 5° par rapport à l'horizontale.
- Après un réglage, l'image peut être déformée (effet Keystone) selon les positions relatives du projecteur et de l'écran.

### ATTENTION

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



## Correction numérique Keystone

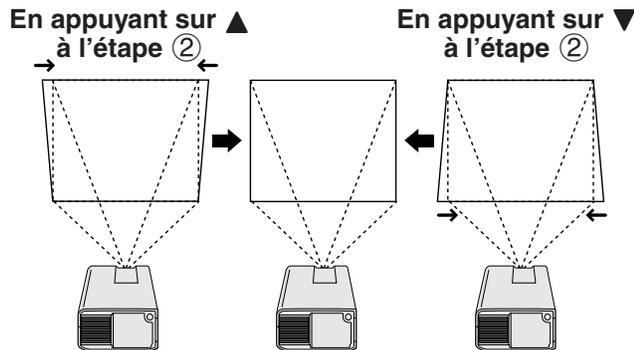
Lorsque l'image est déformée en raison de l'angle de projection, utilisez la fonction de correction numérique Keystone pour l'ajuster.

(Pour utiliser la télécommande d'alimentation, glissez le sélecteur **MOUSE/ADJ.** à la position ADJ.)

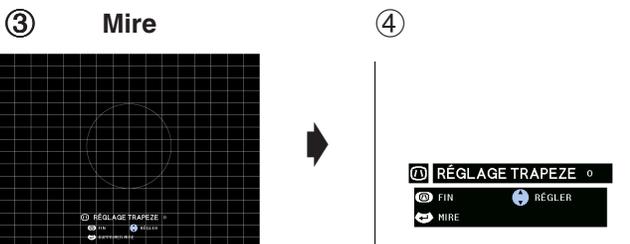
- 1 Appuyez sur **KEYSTONE**.
- 2 Appuyez sur ▲ pour comprimer la partie supérieure de l'image. Appuyez sur ▼ pour comprimer la partie inférieure de l'image.
- 3 Appuyez sur **ENTER** pour afficher la mire.
- 4 Appuyez sur **ENTER** pour faire disparaître la mire.
- 5 Pour sortir, appuyez sur **KEYSTONE**.
- 6 Pour réinitialiser, appuyez sur **L-CLOCK**.

### REMARQUE

- Les lignes droites ou les bords de l'image affichée peuvent présenter des irrégularités.

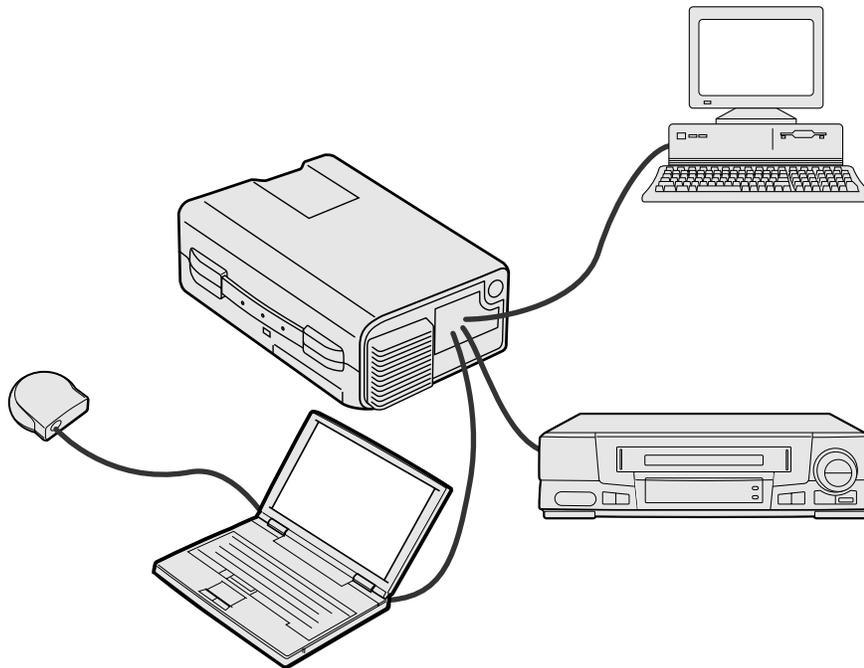


## Affichage sur écran





# Branchement du projecteur



## Branchement du projecteur un ordinateur

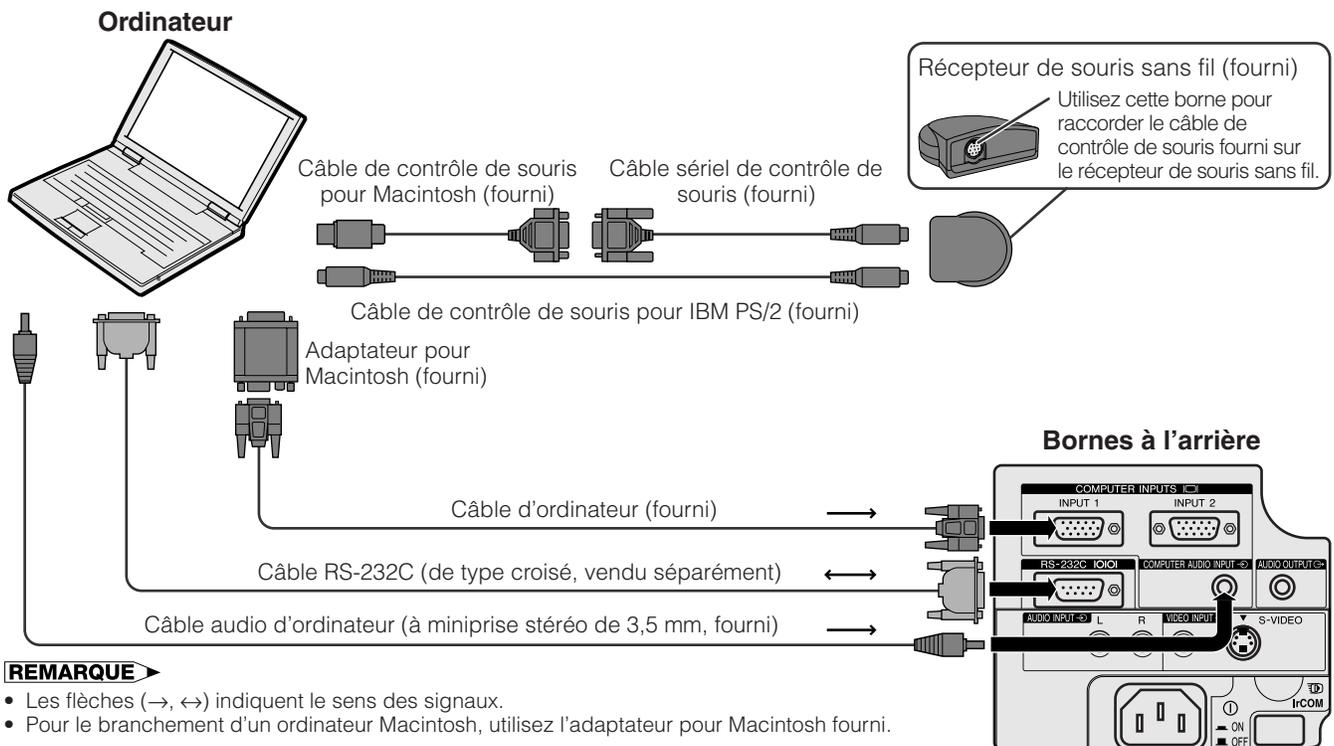
Vous pouvez raccorder votre projecteur à un ordinateur afin de projeter des images couleur, réalisées sur l'ordinateur. Reportez-vous à la page suivante pour plus de détails sur les branchements.

### ATTENTION

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

### REMARQUE

- Lisez attentivement le mode d'emploi de votre ordinateur.
- A la page 44 sous «Signaux d'entrée (Synchronisation recommandée)», vous trouverez une liste des signaux 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.

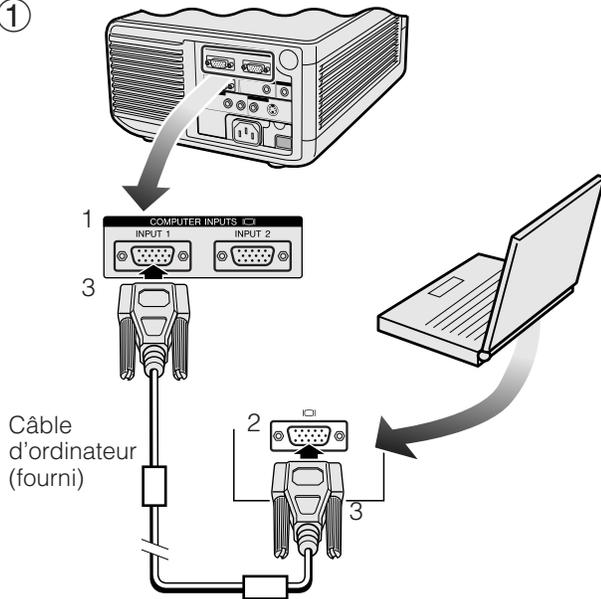




## Branchement du projecteur

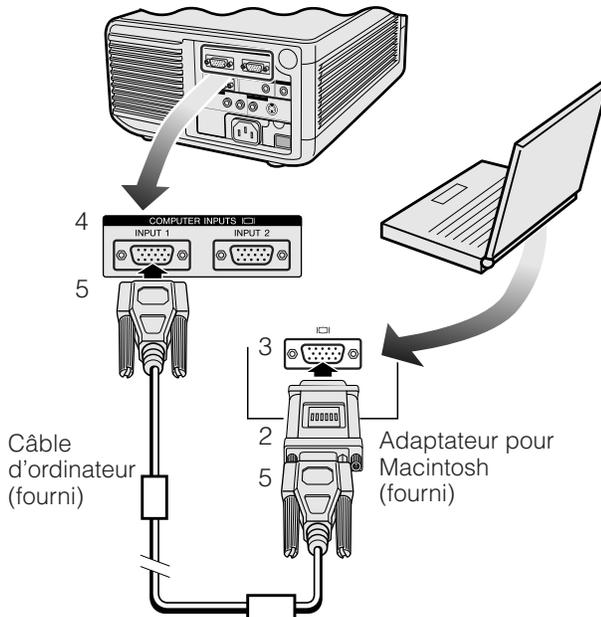
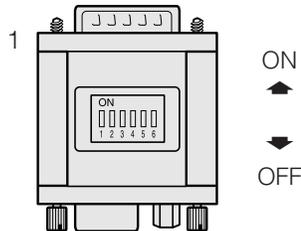
Vous pouvez raccorder votre projecteur à un ordinateur afin de projeter des images couleur.

①



②

Adaptateur pour Macintosh (fourni)



① **Branchement à un ordinateur IBM-PC**

1. Branchez un bout du câble d'ordinateur fourni sur le port d'entrée d'ordinateur du projecteur.
2. Branchez l'autre bout sur le port de sortie moniteur RVB de l'ordinateur.
3. Immobilisez les fiches en serrant les vis à oreilles.

② **Branchement à un ordinateur Macintosh**

1. Réglez les commutateurs adéquats sur l'adaptateur pour Macintosh fourni à la résolution souhaitée. Voici quelques exemples:
  - Pour une résolution 640 × 480, réglez les commutateurs 1 et 2 sur «ON» et les commutateurs 3, 4, 5 et 6 sur «OFF».
  - Pour une résolution 832 × 624, réglez les commutateurs 2 et 4 sur «ON» et les commutateurs 1, 3, 5 et 6 sur «OFF».
  - Pour une résolution 1.024 × 768, réglez les commutateurs 2 et 3 sur «ON» et les commutateurs 1, 4, 5 et 6 sur «OFF».
2. Branchez l'adaptateur pour Macintosh fourni sur le câble d'ordinateur fourni.
3. Branchez l'autre bout de l'adaptateur pour Macintosh fourni sur le port de sortie moniteur RVB de votre ordinateur Macintosh.
4. Branchez l'autre bout du câble d'ordinateur fourni dans le port d'entrée d'ordinateur du projecteur.
5. Immobilisez les fiches en serrant les vis à oreilles.

### REMARQUE

- Après avoir raccordé l'adaptateur à l'ordinateur et avoir mis celui-ci sous tension, il n'est plus possible de changer le mode d'affichage même si les commutateurs de l'adaptateur sont réinitialisés.
- L'adaptateur pour Macintosh fourni est réservé à une utilisation avec la sortie H-SYNC et V-SYNC. Si vous utilisez un ordinateur Macintosh qui ne fournit qu'un signal de sortie C-SYNC, faites appel à un adaptateur de sortie C-SYNC (vendu séparément).

③ **Branchement à d'autres ordinateurs compatibles**

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

### REMARQUE

- Le branchement à des ordinateurs autres que ceux qui sont recommandés peut endommager le projecteur ou l'ordinateur, voire les deux.

④ **Mise sous tension du projecteur et de l'ordinateur**

Lorsque les branchements ont été effectués, mettez tout d'abord le projecteur sous tension (cf. la page 18) puis l'ordinateur.





### Fonction «Branchement simplifié» (Plug and Play)

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.

#### REMARQUE

- La fonction DDC «Plug and Play» de ce projecteur agit seulement quand elle est utilisée en combinaison avec un ordinateur compatible VESA DDC.

### Utilisation du récepteur de souris sans fil et du port RS-232C

- Le récepteur de souris sans fil peut servir avec la télécommande d'alimentation ou la télécommande pour présentation simple pour contrôler le souris de l'ordinateur. Branchez le câble de contrôle de souris fourni entre le récepteur de souris sans fil et l'ordinateur. (Reportez-vous à la page 16.)
- Lorsque le port RS-232C du projecteur est raccordé à un ordinateur avec un câble RS-232C (de type croisé, vendu séparément), l'ordinateur peut servir pour contrôler le projecteur et vérifier son état de fonctionnement. Reportez-vous aux pages 42 et 43 pour plus de détails.

#### ATTENTION

- Ne branchez et ne débranchez pas les câbles de contrôle de souris ou le câble RS-232C de votre ordinateur pendant que celui-ci est sous tension, car il pourrait en être endommagé.

#### REMARQUE

- Les fonctions de la souris sans fil peuvent contrôler des ordinateurs compatibles avec IBM PS/2, sériel (RS-232C) ou des systèmes à souris de type Apple ADB.
- 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.

### Branchement du projecteur sur un équipement vidéo

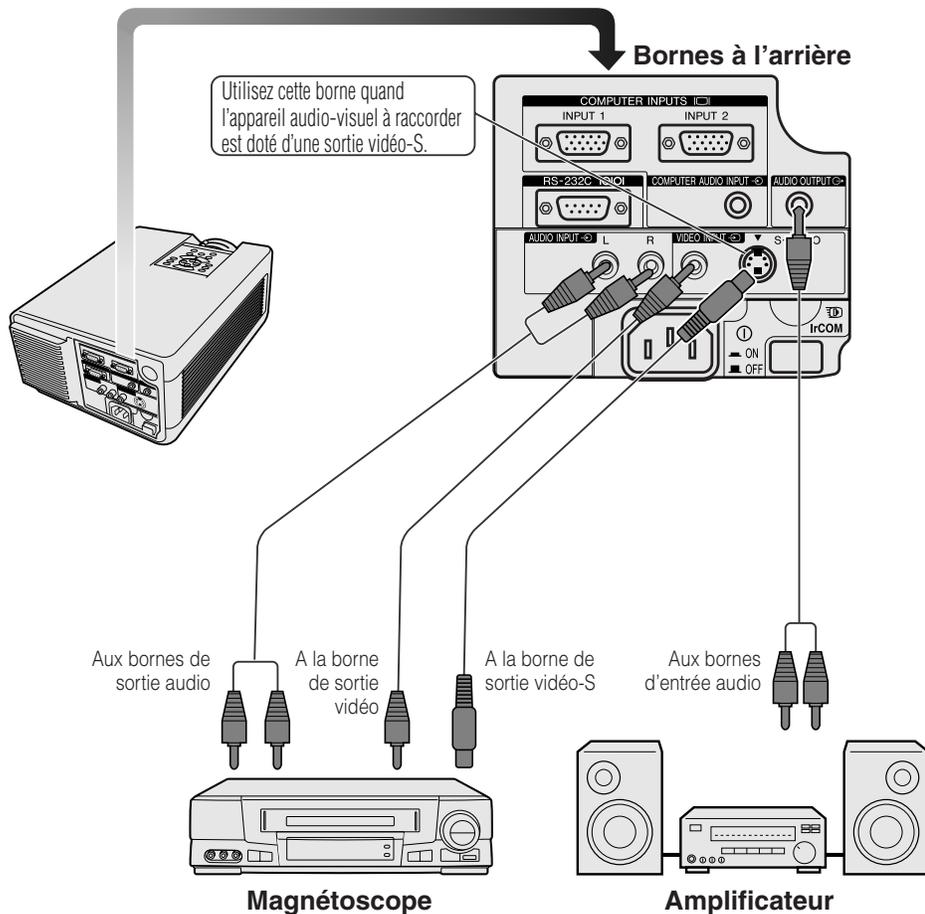
Vous pouvez raccorder votre projecteur à un magnétoscope, un lecteur de disque laser ou des composants audio externes.

#### ATTENTION

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

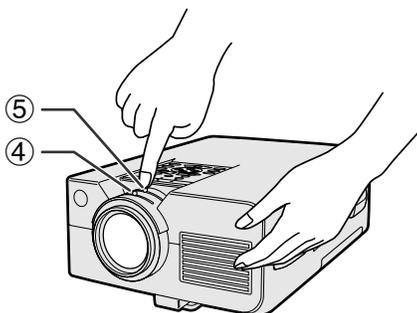
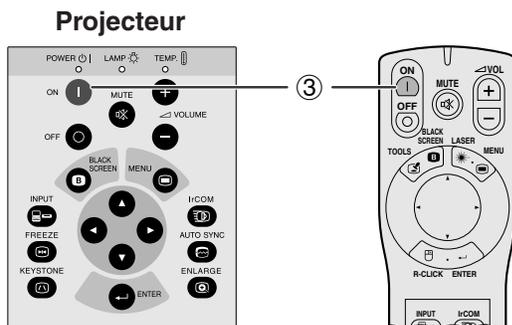
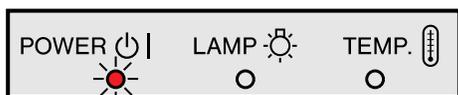
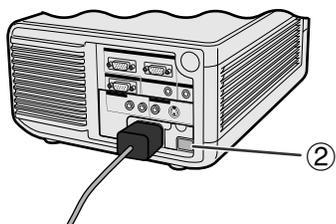
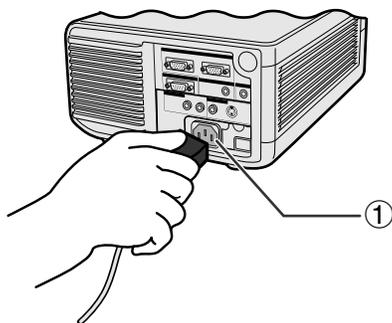
#### REMARQUE

- En raccordant des appareils audio externes, vous pouvez amplifier le volume et obtenir un son amélioré.





# Démarches de base



## ① Raccordement du cordon d'alimentation

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

## ② Mise sous tension générale

Appuyez sur l'interrupteur **MAIN POWER** à l'arrière du projecteur, ce qui allume en rouge le témoin d'alimentation et place le projecteur en mode d'attente.

### REMARQUE

- Le témoin d'alimentation clignote si le couvercle du filtre inférieur n'est pas bien en place.
- Si l'interrupteur d'alimentation n'est pas sur ON, la télécommande d'alimentation ne peut pas contrôler le projecteur.

Lorsque l'interrupteur d'alimentation principal est sur ON, le témoin d'alimentation s'allume en rouge.

## ③ Mise sous tension de la lampe

Appuyez sur **ON** du projecteur ou de la télécommande d'alimentation.

### REMARQUE

- Le témoin de remplacement de lampe clignotant en vert signale le préchauffage de la lampe. Attendez que le témoin cesse de clignoter avant d'utiliser le projecteur.
- Si l'appareil est remis sous tension immédiatement après avoir été mis hors tension, il faudra attendre un certain temps avant que la lampe ne s'allume.
- Après le déballage du projecteur et sa première mise en service, une légère odeur peut se dégager de l'orifice d'aération, mais cette odeur disparaîtra à l'usage.

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

**Témoin vert:** La lampe fonctionne.

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

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

## ④ Réglage de la mise au point

Glissez le bouton de mise au point jusqu'à ce que l'image soit bien claire sur l'écran.

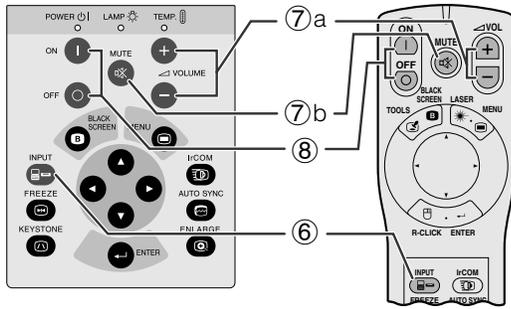
## ⑤ Réglage du zoom

Glissez le bouton de zoom pour ajuster l'image à la taille souhaitée dans la plage de variation de la focale.

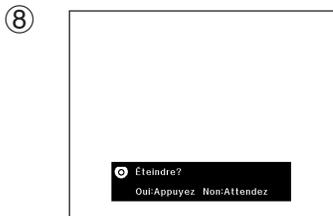
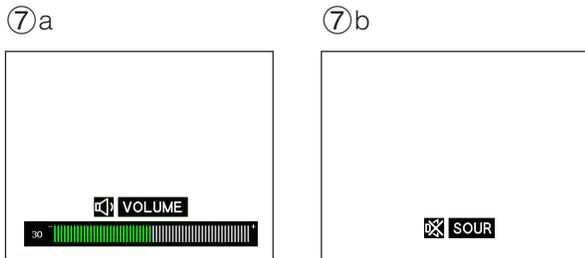
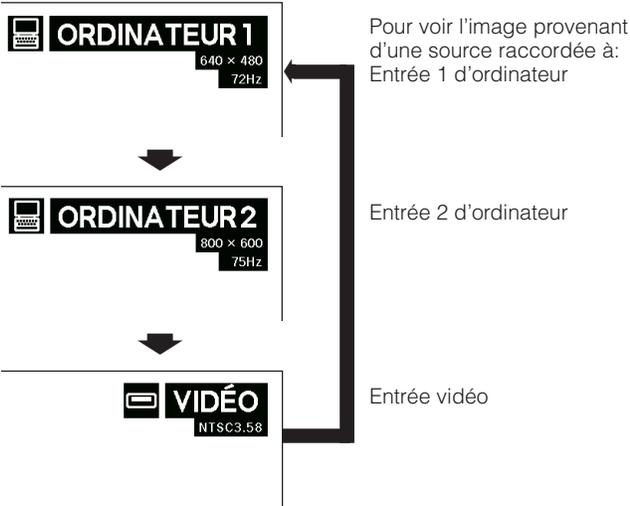




## Projecteur



## Affichage sur écran



## ⑥ Sélection et vérification du mode d'entrée

Appuyez sur **INPUT** du projecteur ou de la télécommande d'alimentation pour sélectionner le mode d'entrée souhaité. Appuyez de nouveau sur cette touche pour changer de mode comme indiqué à gauche.

### REMARQUE

- Si aucun signal n'est reçu, l'indication «Pas Signal» apparaît. Quand est reçu un signal pour la réception duquel le projecteur n'est pas pré-réglé, «Non Enreg.» sera affiché.
- Le dimension et le rapport hauteur/largeur de l'image sont différents dans les modes «ORDINATEUR», «PAL», «SECAM» et «NTSC».

## ⑦ Réglage du volume

- Appuyez sur **VOLUME +/VOLUME -** du projecteur ou de la télécommande d'alimentation pour régler le volume.
- Appuyez sur **MUTE** du projecteur ou de la télécommande d'alimentation pour couper temporairement le son. Appuyez une nouvelle fois sur **MUTE** pour rétablir le son antérieur.

## ⑧ Mise hors tension

- Appuyez sur **OFF** du projecteur ou de la télécommande d'alimentation. L'écran de gauche apparaît.
- 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.

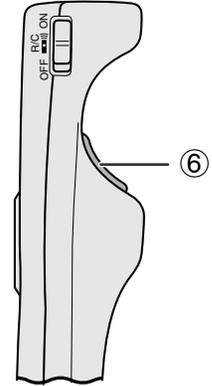
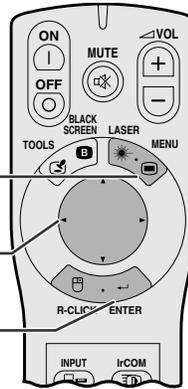
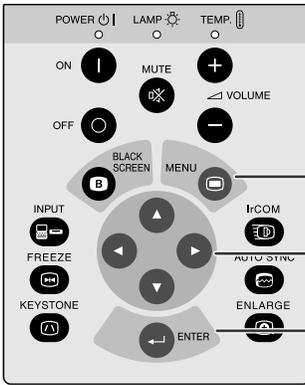
Vous pouvez remettre l'appareil sous tension en appuyant sur **ON** du projecteur ou de la télécommande d'alimentation. Quand le courant est rétabli, le témoin d'alimentation et le témoin de remplacement de lampe s'allument en vert.

### REMARQUE

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



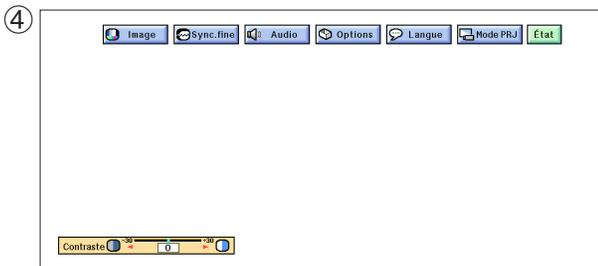
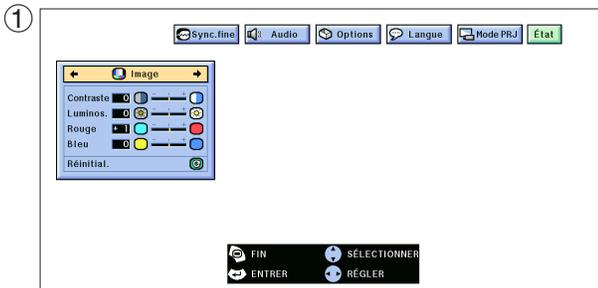
## Projecteur



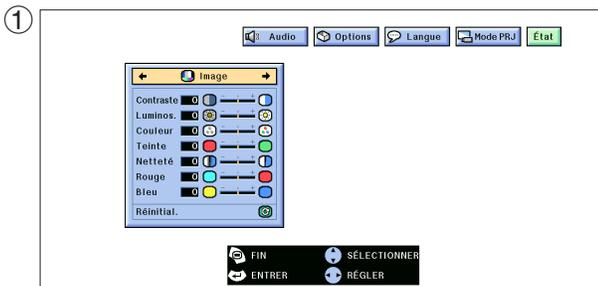
Ce projecteur possède deux jeux d'écrans de menu (Ordinateur/Vidéo) qui vous permettent de régler l'image et de modifier les différents réglages du projecteur. Ces écrans du menu sont opérationnels à partir du projecteur ou de la télécommande d'alimentation avec les touches ci-dessous.

### (GUI) Affichage sur écran

#### Barre de menu en mode ORDINATEUR



#### Barre de menu en mode VIDÉO



(Pour utiliser avec la télécommande d'alimentation, glissez le sélecteur **MOUSE/ADJ.** à la position ADJ.)

- ① Appuyez sur **MENU** pour afficher la barre de menu du mode ORDINATEUR ou VIDÉO.
- 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 uniquement la 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 **L-CLICK** pour revenir à l'écran précédent.
- ⑦ Appuyez sur **MENU** pour sortir du GUI.

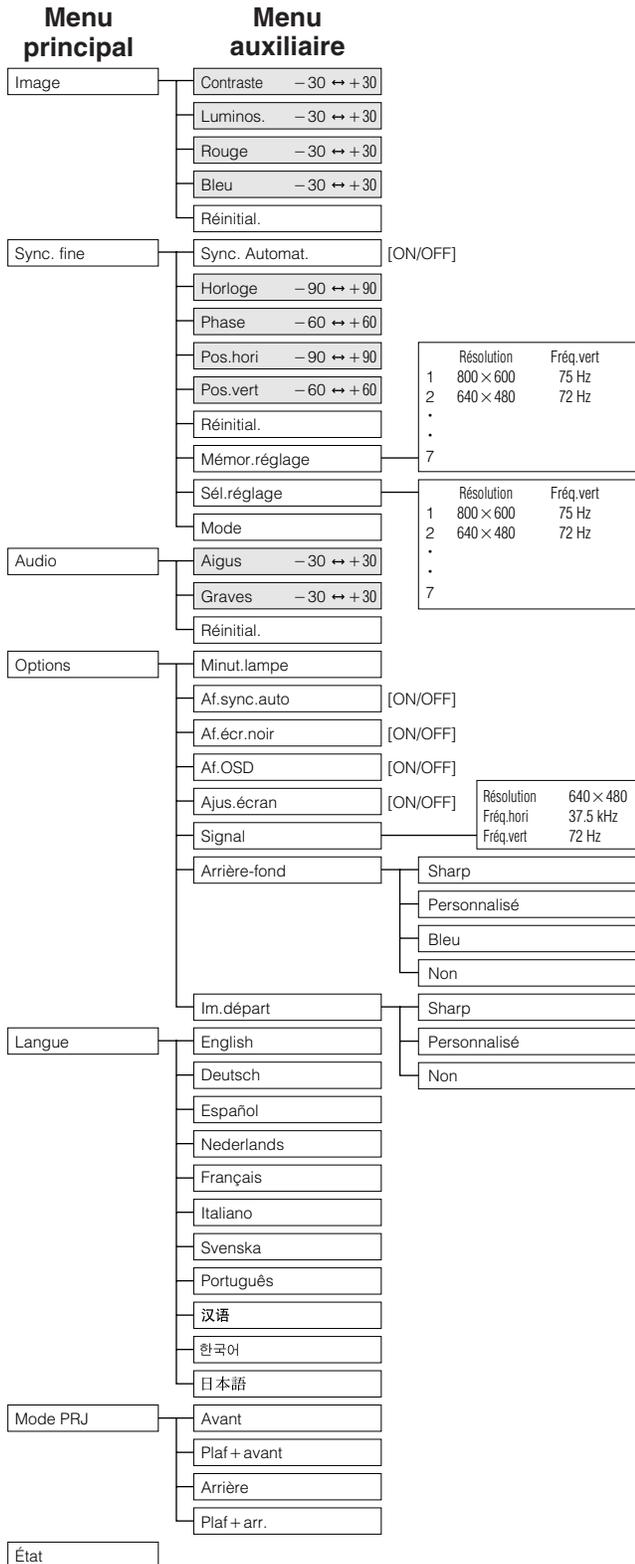
#### REMARQUE

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

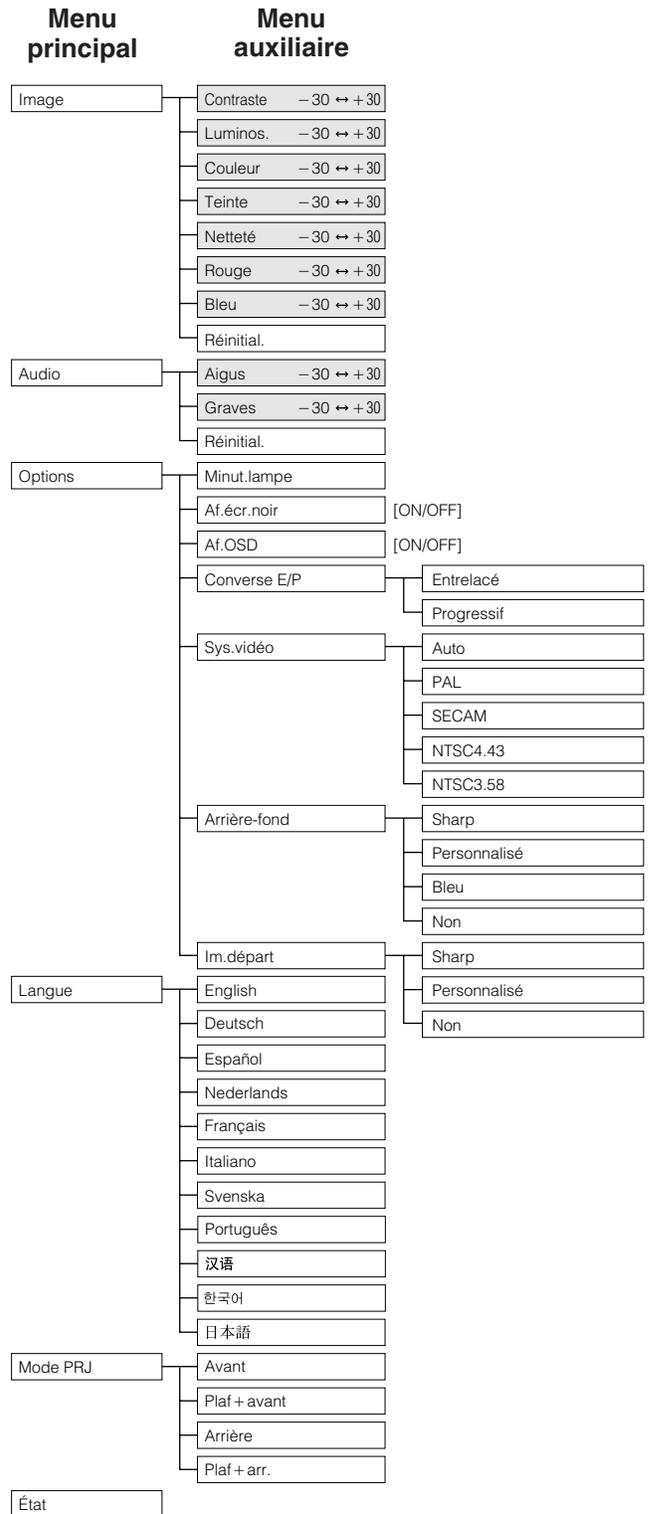




## Rubriques de la barre de menu en mode ORDINATEUR1 ou ORDINATEUR2



## Rubriques de la barre de menu en mode VIDÉO



### REMARQUE

- Seules peuvent être réglées les rubriques mises en évidence dans les tableaux ci-dessus.
- Pour régler les rubriques dans un menu auxiliaire, appuyez sur ► après avoir entré ce menu.

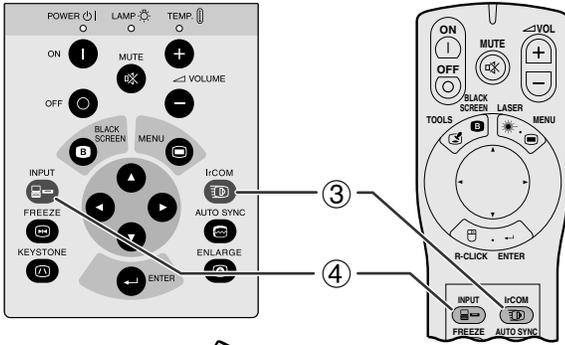




# Utilisation de IrCOM pour des présentations sans fil



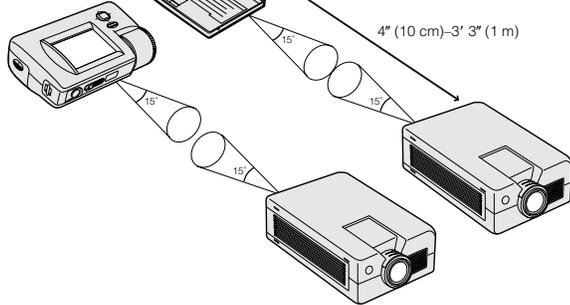
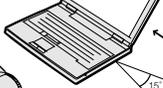
## Projecteur



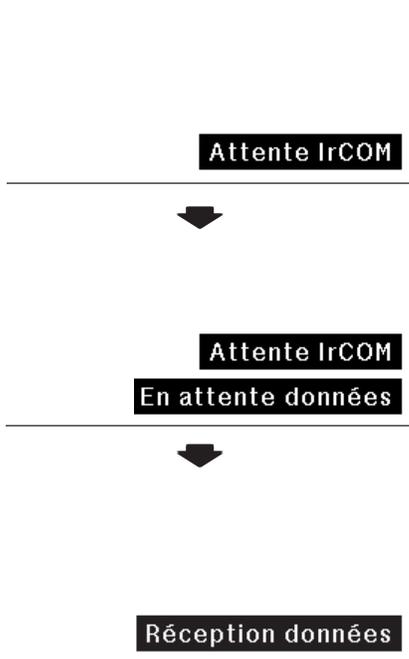
## Appareil photo numérique



## Ordinateur



## Affichage sur écran



- La fonction IrCOM vous permet de transmettre sans fil des images fixes provenant d'un ordinateur, d'un ordinateur portable ou d'un appareil photo numérique vers le projecteur par le biais d'une communication infrarouge. Elle s'utilise avec le logiciel de présentation avancé Sharp. Reportez-vous au mode d'emploi du logiciel pour les instructions sur son installation et son fonctionnement.
- Placez le projecteur et le dispositif de transmission IrCOM dans les distances indiquées à gauche.

### REMARQUE

- Pour éviter les erreurs de transmission ou les modifications de l'image, assurez-vous de ce qui suit lors de l'installation du projecteur et du dispositif de transmission.
  - Protégez les capteurs IrCOM sur le projecteur et sur le dispositif de transmission contre les rayons du soleil ou un éclairage ambiant trop violent.
  - Vérifiez si les piles du dispositif de transmission ne sont pas épuisées.
  - Vérifiez si le projecteur et le dispositif de transmission sont placés dans les distances de fonctionnement requises.
  - Vérifiez si les capteurs IrCOM du projecteur et du dispositif de transmission sont correctement alignés.

- 1 Avant d'installer le projecteur et l'ordinateur, installez sur l'ordinateur le logiciel de présentation avancé Sharp sur le CD-ROM fourni. Consultez le mode d'emploi du logiciel pour les détails sur l'installation.

### REMARQUE

- La distance entre le projecteur et le dispositif de transmission peut être inférieure à 4" (10 cm) selon le type de dispositif utilisé.
- Si vous utilisez un appareil photo numérique, réglez-le sur le mode de transmission d'image et réglez l'ordinateur en mode de réception d'image.

- 2 Alignez le projecteur et le dispositif de transmission à la même hauteur et au même angle à une distance comprise entre 4" (10 cm) et 3'3" (1 mètre) dans une ligne de vue sans obstacle.
- 3 Appuyez sur **IrCOM** du projecteur ou de la télécommande d'alimentation pour entrer en mode IrCOM. L'affichage sur écran change de la manière indiquée à gauche.

### REMARQUE

- Pour utiliser la télécommande d'alimentation pour activer cette fonction, glissez le sélecteur **MOUSE/ADJ.** à la position ADJ. avant d'appuyer sur **IrCOM**.
- Si l'affichage sur écran ne change pas comme indiqué à gauche, ceci indique peut-être que le projecteur se trouve en dehors de la plage de réception du dispositif de transmission.

- 4 Appuyez sur **INPUT** du projecteur ou de la télécommande d'alimentation pour sortir du mode IrCOM.

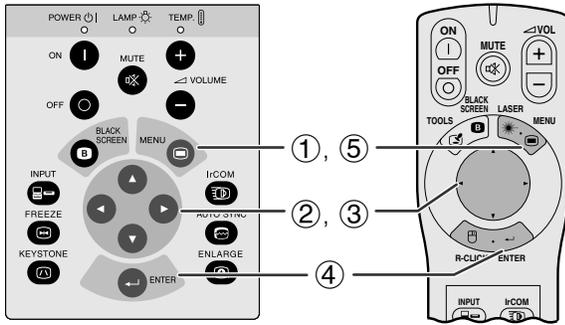




# Sélection de la langue d'affichage sur écran



## Projecteur



L'affichage sur écran a été préréglé en usine en langue anglaise mais les indications peuvent apparaître en allemand, espagnol, néerlandais, français, italien, suédois, portugais, chinois, coréen et japonais.

(Pour utiliser avec la télécommande d'alimentation, glissez le sélecteur **MOUSE/ADJ.** à la position ADJ.)

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

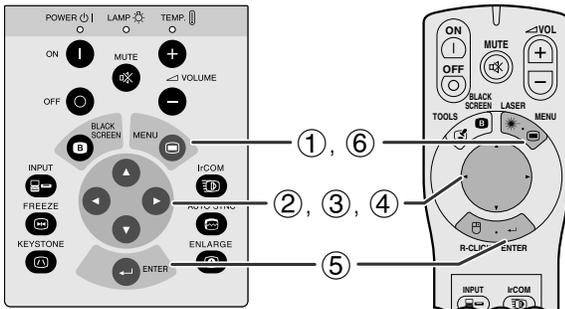
## (GUI) Affichage sur écran



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



## Projecteur

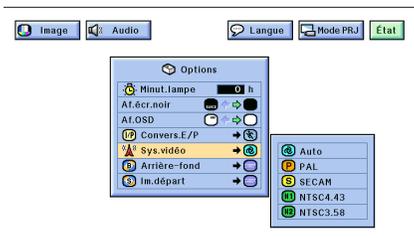


Le mode du système d'entrée vidéo a été préréglé sur «Auto». Il peut toutefois être modifié pour un autre système spécifique, si le mode sélectionné n'est pas compatible avec l'appareil audio-visuel branché.

(Pour utiliser avec la télécommande d'alimentation, glissez le sélecteur **MOUSE/ADJ.** à la position ADJ.)

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

## (GUI) Affichage sur écran



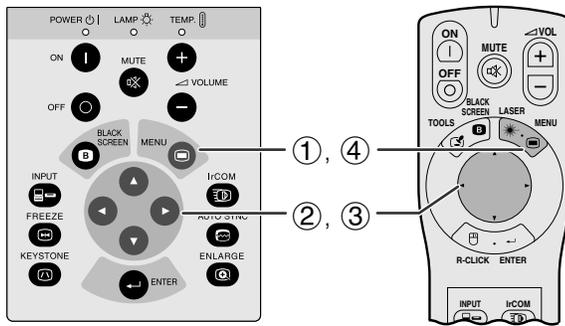
### REMARQUE

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

# Réglages de l'image



## Projecteur



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

### Description des rubriques de réglage

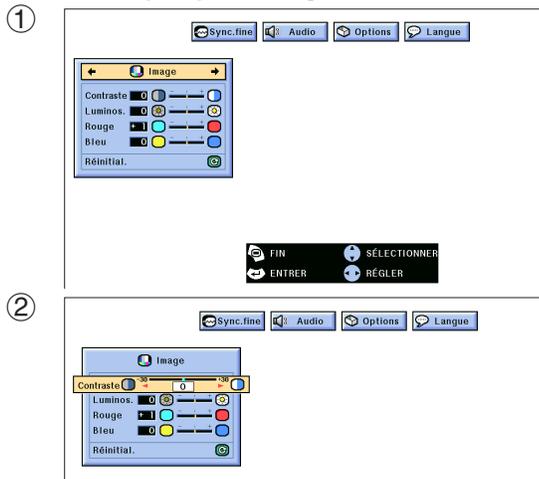
Rubrique sélectionnée en mode ORDINATEUR	Touche ◀	Touche ▶
<b>Contraste</b>	Pour diminuer le contraste	Pour augmenter le contraste
<b>Luminos.</b>	Pour diminuer la luminosité	Pour augmenter la luminosité
<b>Rouge</b>	Pour un rouge moins intense	Pour un rouge plus intense
<b>Bleu</b>	Pour un bleu moins intense	Pour un bleu plus intense
<b>Réinitial.</b>	Tous les réglages de l'image d'ordinateur reviennent aux valeurs réglées en usine.	

Rubrique sélectionnée en mode VIDÉO	Touche ◀	Touche ▶
<b>Contraste</b>	Pour diminuer le contraste	Pour augmenter le contraste
<b>Luminos.</b>	Pour diminuer la luminosité	Pour augmenter la luminosité
<b>Couleur</b>	Pour réduire l'intensité des couleurs	Pour accroître l'intensité des couleurs
<b>Teinte</b>	Pour rendre plus pourpres les tons chair	Pour rendre plus verts les tons chair
<b>Netteté</b>	Pour réduire la netteté	Pour accentuer la netteté
<b>Rouge</b>	Pour un rouge moins intense	Pour un rouge plus intense
<b>Bleu</b>	Pour un bleu moins intense	Pour un bleu plus intense
<b>Réinitial.</b>	Toutes les réglages de l'image de vidéo reviennent aux valeurs réglées en usine.	

(Les étapes suivantes servent d'exemple pour le réglage de l'image en mode «ORDINATEUR».)

(Pour utiliser la télécommande d'alimentation, glissez le sélecteur **MOUSE/ADJ.** à la position **ADJ.**)

### (GUI) Affichage sur écran



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

### REMARQUE

- Pour réinitialiser toutes les rubriques de réglage, sélectionnez «Réinitial.» sur l'écran de menu «Image» et appuyez sur **ENTER**.
- Les réglages peuvent être mémorisés séparément en modes «ORDINATEUR1», «ORDINATEUR2» et «VIDÉO».
- La rubrique «Teinte» apparaît seulement en modes «NTSC 3.58» et «NTSC 4.43».

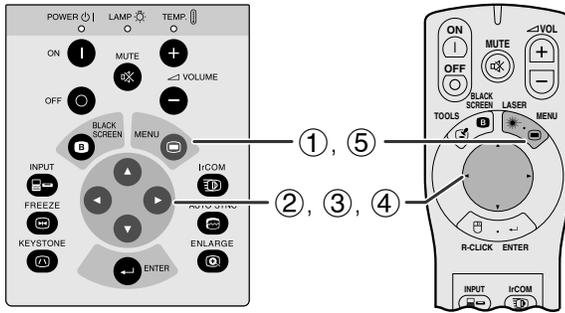




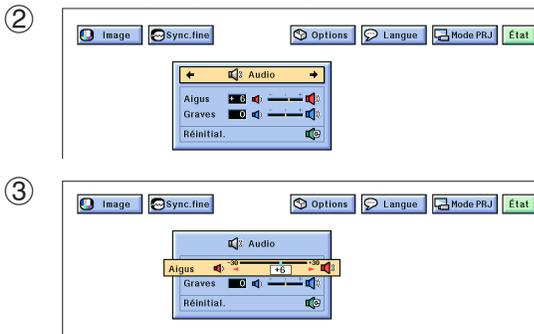
# Réglages du son



## Projecteur



## (GUI) Affichage sur écran



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

### Description des rubriques de réglage

Rubrique sélectionnée	Touche ◀	Touche ▶
<b>Aigus</b>	Pour atténuer les aigus	Pour accentuer les aigus
<b>Graves</b>	Pour atténuer les graves	Pour accentuer les graves
<b>Réinitial.</b>	Tous les rubriques de réglage du son reviennent à la valeur préréglée en usine.	

(Pour utiliser avec la télécommande d'alimentation, glissez le sélecteur **MOUSE/ADJ.** à la position ADJ.)

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

### REMARQUE ▶

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

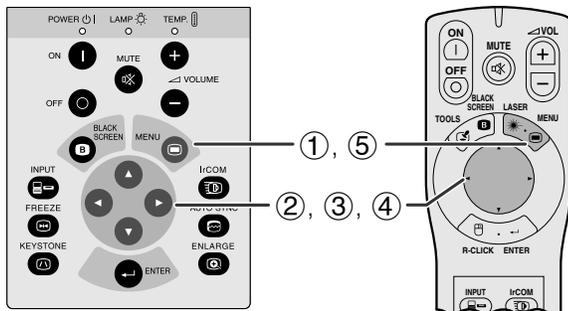




# Réglages de l'image de l'ordinateur



## Projecteur



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

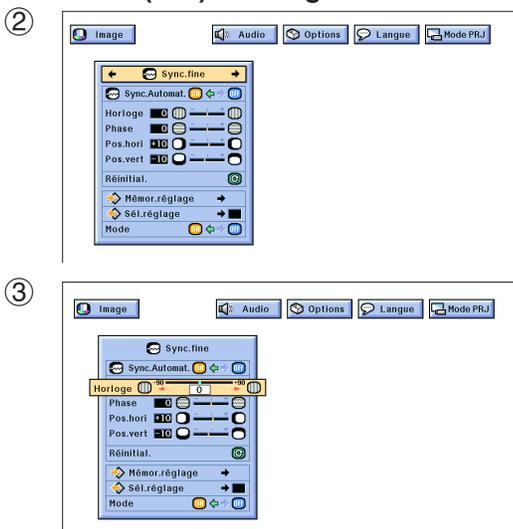
### Description des rubriques de réglage

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

### REMARQUE

- L'image de l'ordinateur peut être facilement réglée en appuyant sur **AUTO SYNC** (☹) du projecteur ou de la télécommande d'alimentation. Reportez-vous à la page suivante pour les détails.

## (GUI) Affichage sur écran



(Sélectionnez le mode d'entrée d'ordinateur souhaité à l'aide de la touche **INPUT** sur le projecteur ou de la télécommande d'alimentation.)

(Pour utiliser avec la télécommande d'alimentation, glissez le sélecteur **MOUSE/ADJ.** à la position **ADJ.**)

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

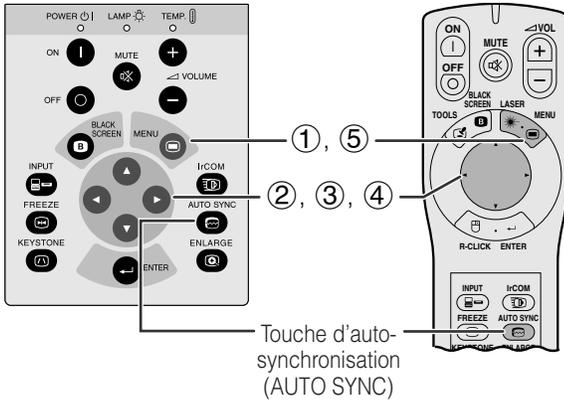
### REMARQUE

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

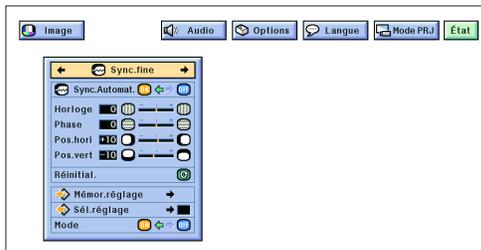




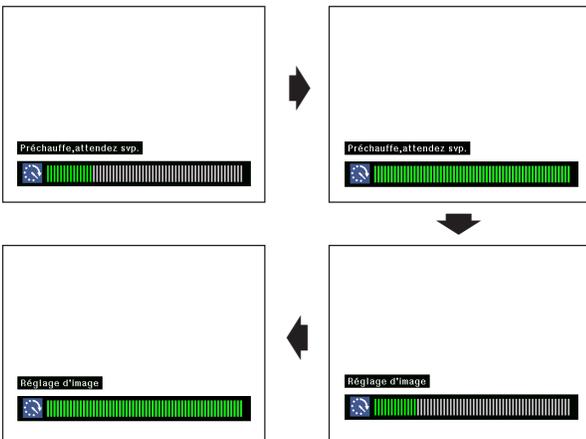
## Projecteur



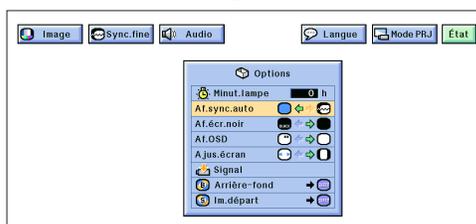
## (GUI) Affichage sur écran



## 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** du projecteur ou de la télécommande d'alimentation 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.

(Pour utiliser avec la télécommande d'alimentation, glissez le sélecteur **MOUSE/ADJ.** à la position ADJ.)

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

### REMARQUE

- Les réglages automatiques peuvent être effectués en appuyant sur **AUTO SYNC** du projecteur ou de la télécommande d'alimentation.
- 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 précédente.)

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 Sharp pendant ce réglage.

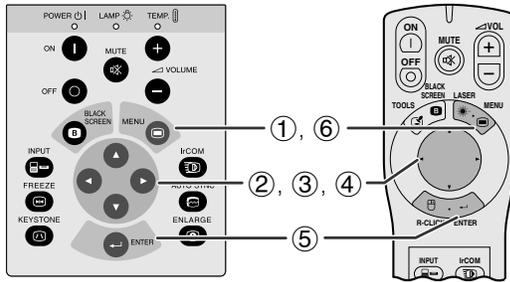
(Pour utiliser avec la télécommande d'alimentation, glissez le sélecteur **MOUSE/ADJ.** à la position ADJ.)

- Appuyez sur **MENU**.
- Appuyez sur ◀/▶ pour sélectionner «Options».
- Appuyez sur ▲/▼ pour sélectionner «Af.sync.auto».
- Appuyez sur ◀/▶ pour sélectionner "□" et superposer une image Sharp ou sur "☺" pour supprimer l'image Sharp pendant le réglage d'auto-synchronisation.
- Pour sortir du menu GUI, appuyez sur **MENU**.

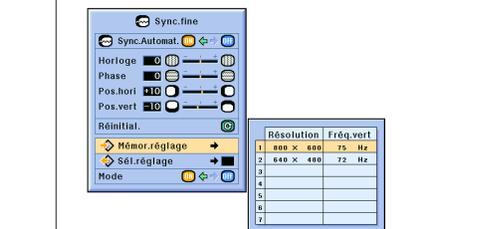
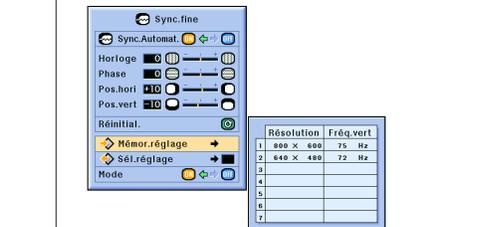
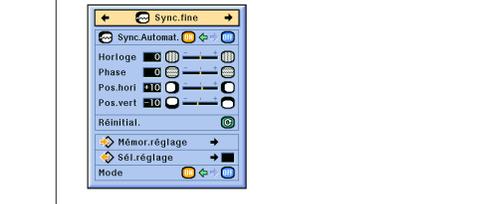




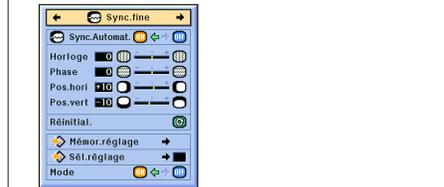
## Projecteur



## (GUI) Affichage sur écran



## Réglage de mode



## 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

(Pour utiliser avec la télécommande d'alimentation, glissez le sélecteur **MOUSE/ADJ.** 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

(Pour utiliser avec la télécommande d'alimentation, glissez le sélecteur **MOUSE/ADJ.** 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 la position de mémoire n'a pas été réglée, les réglages de résolution et de fréquence ne seront pas affichés.
- Si le réglage mémorisé est sélectionné à l'aide de «Sél.réglage», le système de l'ordinateur doit correspondre au réglage mémorisé.

## Réglage de mode

Utilisé pour afficher l'image en modes texte et graphique.

### BRANCHEMENT À UN ORDINATEUR IBM-PC

- D'habitude, le type de signal d'entrée est détecté et le mode de résolution correct (texte ou graphique) est automatiquement sélectionné. Cependant, pour les signaux suivants, réglez «Mode» sur «ON» ou «OFF» sur l'écran de menu «Sync.fine» afin de sélectionner le mode de résolution qui correspond de façon adéquate au mode d'affichage de l'ordinateur.

(Pour utiliser avec la télécommande d'alimentation, glissez le sélecteur **MOUSE/ADJ.** à la position **ADJ.**)

- ① Appuyez sur **MENU**.
- ② Appuyez sur ◀/▶ pour sélectionner «Sync.fine».
- ③ Appuyez sur ▲/▼ pour sélectionner «Mode».
- ④ Appuyez sur ◀/▶ pour sélectionner «ON» pour le mode graphique (640 points × 350 lignes, 640 points × 400 lignes ou 1.152 points × 864 lignes, 60 Hz) ou «OFF» pour le mode texte (720 points × 350 lignes, 720 points × 400 lignes ou 1.024 points × 864 lignes, 60 Hz). (Pour les ordinateurs IBM)

Appuyez sur ◀/▶ pour sélectionner «ON» pour le branchement d'un ordinateur Macintosh de série II avec une fréquence de points de 35 kHz ou «OFF» pour la connexion avec un Macintosh de série LC ayant une fréquence de points de 34,79 kHz. (Pour Macintosh de série LC)

- ⑤ Appuyez sur **ENTER** pour mémoriser le réglage.
- ⑥ Pour sortir du menu GUI, appuyez sur **MENU**.

### REMARQUE ▶

- Pour la connexion de différentes cartes vidéo ou d'un ordinateur Macintosh, réglez «Mode» sur l'écran de menu «Sync. fine» sur «ON» ou «OFF» pour sélectionner le mode d'affichage correct.
- 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.

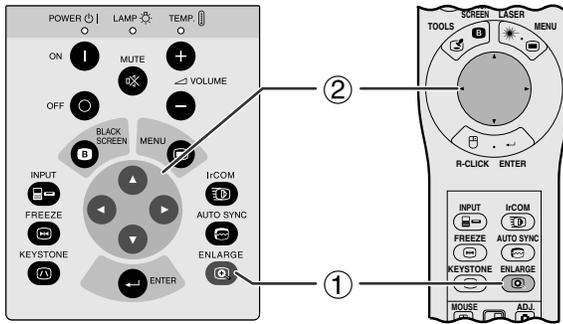




# Agrandissement et réduction numérique de l'image



## Projecteur

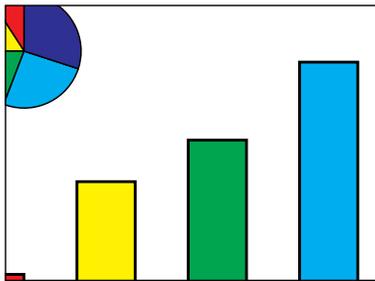
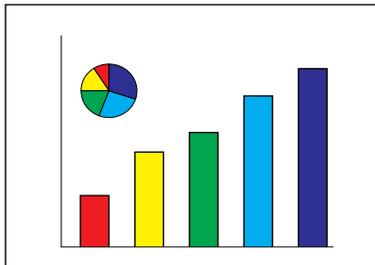


Cette fonction vous permet d'agrandir une zone spécifique de l'image. Elle est utile si vous voulez présenter en détail une zone de l'image ou pour afficher cette image dans sa résolution d'origine.

(Pour utiliser la télécommande d'alimentation afin d'actionner cette fonction, glissez le sélecteur **MOUSE/ADJ.** à la position ADJ. avant d'appuyer **ENLARGE**.)

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

## Affichage sur écran



## REMARQUE

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

1. Lorsque la résolution d'entrée est inférieure à XGA (VGA, SVGA).

× 1 → × 2 → × 4 → × 8 → Point par point

2. Lorsque la résolution d'entrée est XGA.

→ × 1 → × 2 → × 4 → × 8

3. Lorsque la résolution d'entrée est supérieure à XGA (SXGA, UXGA).

× 1 → Point par point → × 2 → × 4 → × 8

- Si le signal d'entrée est modifié pendant l'agrandissement d'une image numérique, l'image revient à × 1. Le signal d'entrée est modifié: (a) lorsque la touche **INPUT** est enfoncée, (b) lorsqu'il n'y a pas de signal d'entrée, ou (c) lorsque la résolution d'entrée et le taux de régénération sont modifiés.

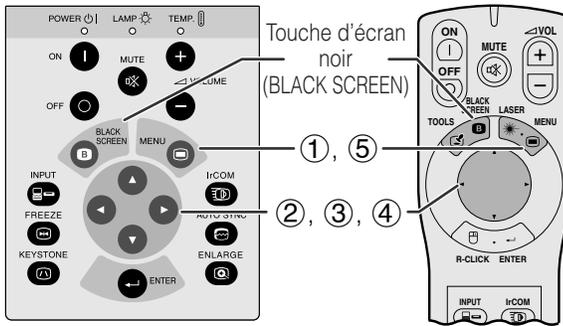
## Affichage en mode point par point

Ce mode affiche les images dans leur résolution d'origine et sans élargissement afin de correspondre à la résolution LCD. Reportez-vous aux étapes et à la remarque ci-dessus pour obtenir une image point par point.

# Fonction d'écran noir



## Projecteur



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

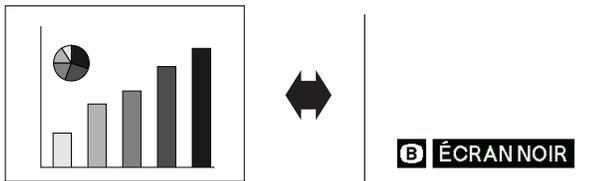
### Pour noircir l'image projetée

Appuyez sur **BLACK SCREEN**. 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 d'alimentation afin d'actionner cette fonction, glissez le sélecteur **MOUSE/ADJ.** à la position **MOUSE** avant d'appuyer sur **BLACK SCREEN**.

## Image projetée

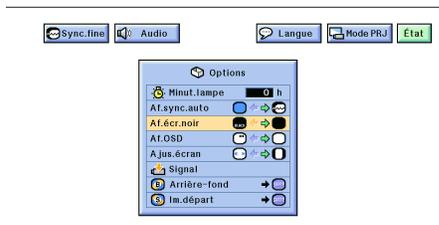


### Mise hors service de l'affichage sur écran



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

## (GUI) Affichage sur écran



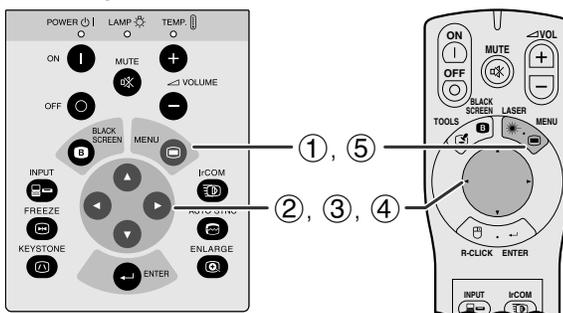
(Pour utiliser avec la télécommande d'alimentation, glissez le sélecteur **MOUSE/ADJ.** à la position **ADJ.**)

- 1 Appuyez sur **MENU**.
- 2 Appuyez sur ◀/▶ pour sélectionner «Options».
- 3 Appuyez sur ▲/▼ pour sélectionner «Af.écr.noir».
- 4 Appuyez sur ◀/▶ pour sélectionner «●» afin d'activer la fonction ou «○» afin de la désactiver.
- 5 Pour salir du menu GUI, appuyez sur **MENU**.

# Fonction de priorité à l'affichage sur écran



## Projecteur

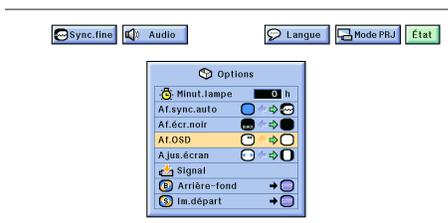


Cette fonction vous permet de faire disparaître les messages venant à l'écran lorsque les fonctions «sélection d'entrée» et «I/COM» sont utilisées. Lorsque «Af.OSD» est réglé sur «○» sur le menu GUI du projecteur, les messages n'apparaissent pas à l'écran quand les touches **INPUT** et **I/COM** du projecteur ou de la télécommande d'alimentation sont actionnées.

(Pour utiliser la télécommande d'alimentation, glissez le sélecteur **MOUSE/ADJ.** à la position **ADJ.**)

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

## (GUI) Affichage sur écran

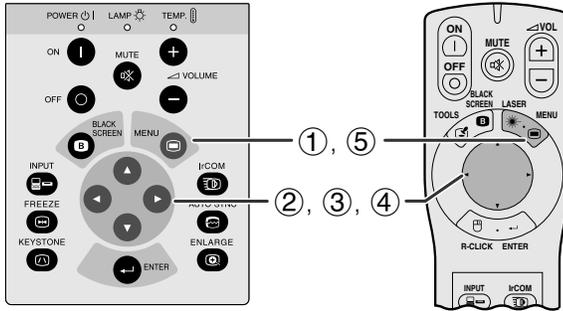




# Fonction d'adaptation à l'écran



## Projecteur

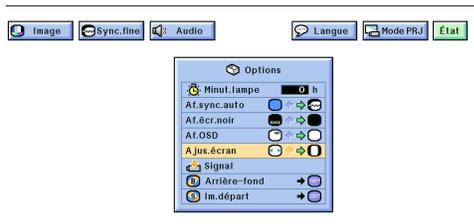


Cette fonction s'utilise pour élargir ou comprimer des images qui n'ont pas un **rapport hauteur/largeur** initial de 4:3 (résolution 1.280 × 1.024 par exemple).

(Pour utiliser avec la télécommande d'alimentation, glissez le sélecteur **MOUSE/ADJ.** à la position ADJ.)

- ① Appuyez sur **MENU**.
- ② Appuyez sur ◀/▶ pour sélectionner «Options».
- ③ Appuyez sur ▲/▼ pour sélectionner «Ajust.écran».
- ④ Appuyez sur ◀/▶ pour sélectionner «O» et afficher l'image dans sa résolution d'origine ou «□» pour élargir l'image afin qu'elle remplisse l'écran.
- ⑤ Pour sortir du menu GUI, appuyez sur **MENU**.

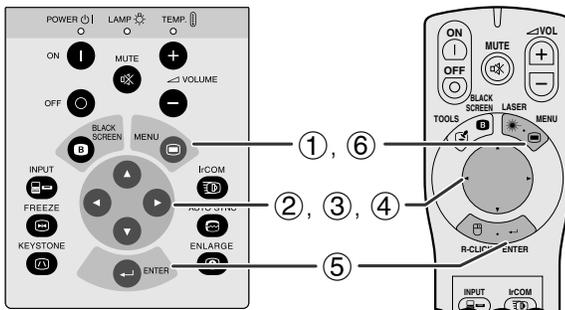
## (GUI) Affichage sur écran



# Conversion E/P (Mode VIDÉO seulement)



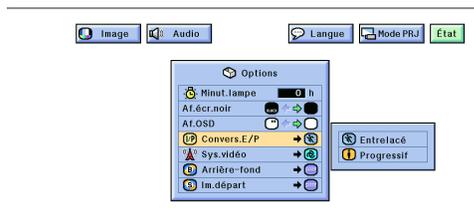
## Projecteur



Cette fonction vous permet de sélectionner soit un affichage entrelacé, soit un affichage progressif du signal vidéo. L'affichage progressif projette l'image vidéo uniforme.

(Pour utiliser avec la télécommande d'alimentation, glissez le sélecteur **MOUSE/ADJ.** à la position ADJ.)

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

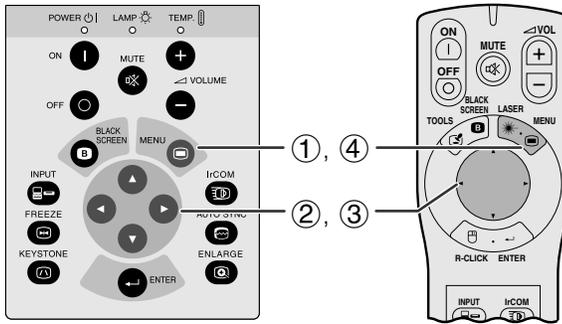




# Vérification du signal d'entrée et de la durée d'utilisation de la lampe



## Projecteur

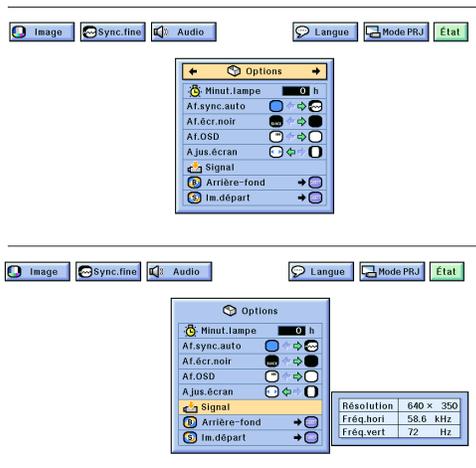


Cette fonction vous permet de vérifier les informations sur le signal d'entrée actuellement utilisé et sur la durée d'utilisation de la lampe.

(Pour utiliser avec la télécommande d'alimentation, glissez le sélecteur **MOUSE/ADJ.** à la position ADJ.)

- ① Appuyez sur **MENU**.
- ② Appuyez sur ◀/▶ pour sélectionner «Options». La durée d'utilisation de la lampe sera affichée.
- ③ Appuyez sur ▲/▼ pour sélectionner «Signal» pour afficher le signal d'entrée actuel.
- ④ Pour sortir du menu GUI, appuyez sur **MENU**.

## (GUI) Affichage sur écran



### REMARQUE

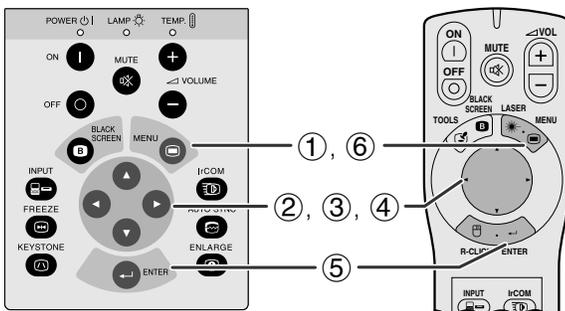
- Nous vous recommandons de remplacer la lampe après 1.400 heures d'utilisation. Reportez-vous aux pages 39 et 40 pour le remplacement de la lampe.
- En mode VIDÉO, les réglages de résolution et de fréquence ne sont pas affichés.



# Mise en place d'une image de fond



## Projecteur



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

### Description des images de fond

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

(Pour utiliser avec la télécommande d'alimentation, glissez le sélecteur **MOUSE/ADJ.** à la position ADJ.)

- ① Appuyez sur **MENU**.
- ② Appuyez sur ◀/▶ pour sélectionner «Options».
- ③ Appuyez sur ▲/▼ pour sélectionner «Arrière-fond» et appuyez ensuite sur ▶.
- ④ Appuyez sur ▲/▼ pour sélectionner l'image de fond que vous désirez afficher à l'écran.
- ⑤ Appuyez sur **ENTER** pour mémoriser le réglage.
- ⑥ Pour sortir du menu GUI, appuyez sur **MENU**.

### REMARQUE

- Si «Personnalisé» est sélectionné, le projecteur peut afficher une image personnalisée (le logo de votre société par exemple) comme image de fond. L'image personnalisée doit avoir 256 couleurs BMP. Reportez-vous au mode d'emploi du logiciel de présentation avancée Sharp pour la procédure à suivre pour sauvegarder (ou modifier) une image personnalisée.

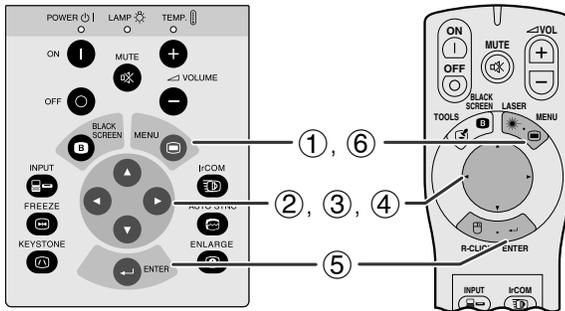




# Sélection d'une image de démarrage



## Projecteur

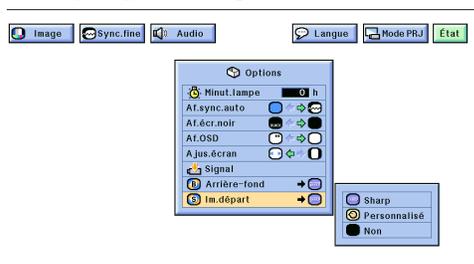


- Cette fonction vous permet de sélectionner une image qui sera affichée pendant le démarrage du projecteur.
- Une image personnalisée (le logo de votre société, par exemple) peut être chargée dans le projecteur par IrCOM ou un câble RS-232C. Reportez-vous aux pages 15 et 22 de ce mode d'emploi ainsi qu'au d'emploi du logiciel de présentation avancée Sharp pour des instructions plus détaillées..

### Description des images de démarrage

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

## (GUI) Affichage sur écran



(Pour utiliser avec la télécommande d'alimentation, glissez le sélecteur **MOUSE/ADJ.** à la position ADJ.)

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

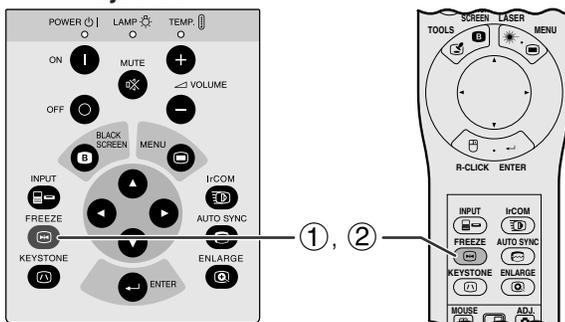
### REMARQUE

- Si «Personnalisé» est sélectionné, le projecteur peut afficher une image personnalisée (le logo de votre société par exemple) comme image de démarrage. L'image personnalisée doit avoir 256 couleurs BMP. Reportez-vous au mode d'emploi du logiciel de présentation avancée Sharp pour la procédure à suivre pour sauvegarder (ou modifier) une image personnalisée.



# Fonction d'arrêt sur image

## Projecteur



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

- 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

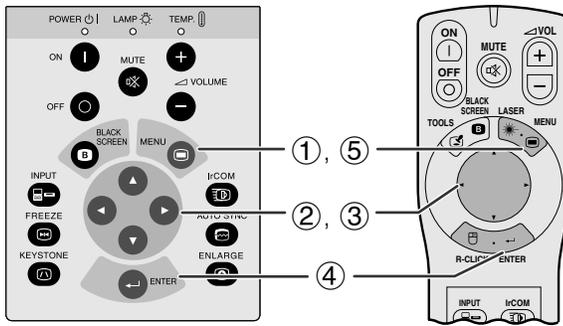




# Fonction de renversement/inversion de l'image



## Projecteur



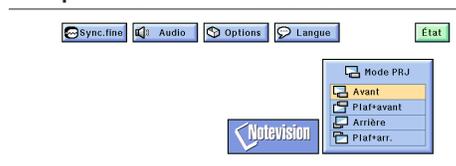
Ce projecteur est doté d'une fonction de renversement/inversion de l'image. Vous avez ainsi la possibilité de renverser ou d'inverser l'image projetée pour des applications variées.

### Description des images projetées

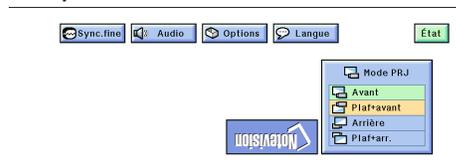
Rubrique sélectionnée	Image projetée
Avant	Image normal
Plaf + avant	Image renversée
Arrière	Image inversée
Plaf + arr.	Image inversée renversée

### (GUI) Affichage sur écran

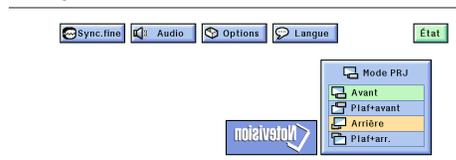
#### Lorsque «Avant» est sélectionné



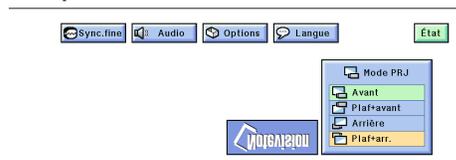
#### Lorsque «Plaf + avant» est sélectionné



#### Lorsque «Arrière» est sélectionné



#### Lorsque «Plaf + arr.» est sélectionné



(Pour utiliser avec la télécommande d'alimentation, glissez le sélecteur **MOUSE/ADJ.** à la position ADJ.)

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

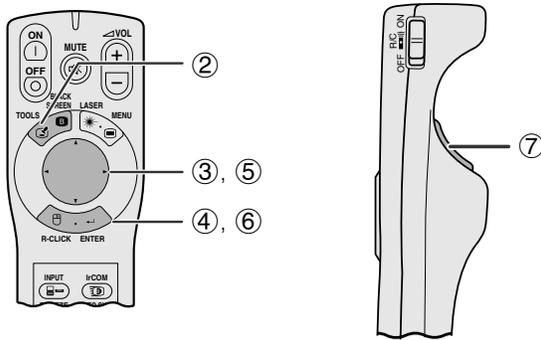
### REMARQUE

- Cette fonction est utilisée lors de la configuration pour image renversée et le montage au plafond. Reportez-vous aux pages 12 et 13 pour ces configurations.





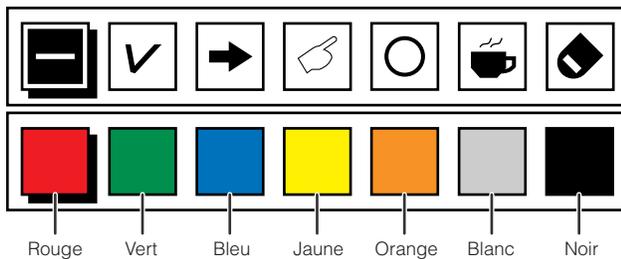
# Utilisation des outils de présentation



Affichage sur écran



Fenêtre du menu

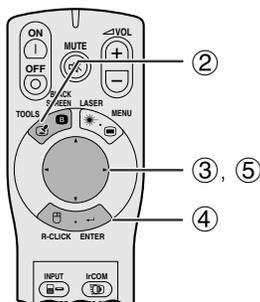


Ce projecteur est équipé d'outils de présentation dont l'accès est contrôlé par la télécommande d'alimentation. Ces outils vous aideront à mieux faire ressortir les points importants de votre présentation.

- ① Glissez le sélecteur **MOUSE/ADJ.** à la position ADJ.
- ② Appuyez sur **TOOLS** pour afficher la fenêtre du menu des outils de présentation à l'écran.
- ③ Appuyez **▲/▼/◀▶** pour sélectionner l'outil et la couleur que vous désirez utiliser.
- ④ Appuyez sur **ENTER** pour valider.
- ⑤ Lorsque l'outil est présent à l'écran, appuyez sur **▲/▼/◀▶** pour le déplacer à l'écran.
- ⑥ Appuyez sur **ENTER** pour «coller» l'outil à l'écran.
- ⑦ Utilisez **L-CLICK** pour supprimer un ou les outils collés à l'écran.

### NOTE

- 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**.

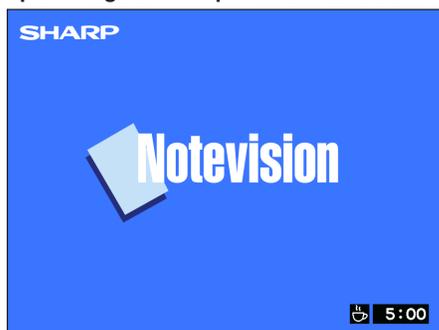


### Affichage de la durée de la pause



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

Lorsque l'image SHARP par défaut est sélectionné



### REMARQUE

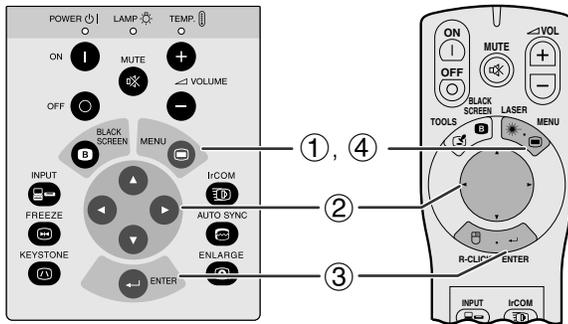
- La durée de pause est affichée sur l'image de fond sélectionnée dans «Sélection d'une image de démarrage». (Reportez-vous à la page 33.)



# Vérification de l'état des réglages



## Projecteur



Cette fonction peut être utilisée pour afficher simultanément à l'écran tous les réglages qui ont été effectués.

(Pour utiliser avec la télécommande d'alimentation, glissez le sélecteur **MOUSE/ADJ.** à la position ADJ.)

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

## (GUI) Affichage sur écran

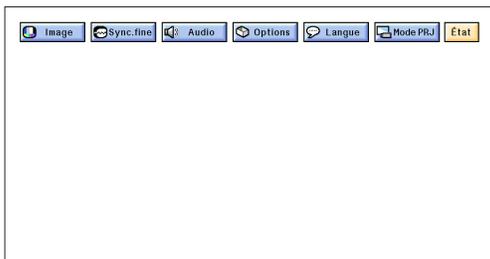


Image	Sync.fine	Audio	Options	Langue
Contraste	Sync.Automat.	Aigus +6	Af.sync.auto	Langue Français
Luminos.	Horloge	Graves	Af.écr.noir	Mode PRJ Avant
Rouge	Phase		Af.OSD	
Bleu	Pos.hori		A.jus.écran	
	Pos.vert		Arrière-fond	
	Sél.réglage		Im.départ	
	Mode			



# Fonction de mise hors tension automatique

## Affichage sur écran



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.

### REMARQUE

- Lorsque «Non» est sélectionné pour le réglage de fond, la fonction de mise hors tension automatique n'est pas opérationnelle.

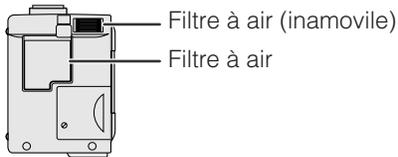




# Entretien du filtre à air

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

## Vue du fond



## Vue latérale et arrière



## Nettoyage et remplacement du filtre à air inférieur

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

### REMARQUE

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

## Nettoyage des filtres à air latéral et inférieur (inamoviles)

Si de la poussière s'est accumulée à l'intérieur des filtres à air, nettoyez ceux-ci avec le bout d'un aspirateur.

### REMARQUE

- Les filtres à air latéral et inférieur ne peuvent pas être retirés.





# Lampe/Témoins d'entretien

## Témoins d'entretien



Témoin d'alimentation

Témoin de remplacement de lampe

Témoin avertisseur de température

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

Témoin d'entretien	Symptôme	Problème	Solution possible
Témoin avertisseur de température	La température interne est anormalement élevée.	• Admission d'air obstruée.	• Placez le projecteur dans un endroit bien ventilé.
		• Filtre à air colmaté.	• Nettoyez le filtre. (Cf. page 37.)
		• 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 39 et 40.) • Emportez le projecteur chez votre revendeur de produits industriels LCD Sharp agréé ou au centre de service le plus proche pour réparation.
	La lampe doit être remplacée.	• La lampe a servi pendant plus de 1.400 heures.	
Témoin d'alimentation	Le témoin d'alimentation clignote en rouge lorsque <b>ON</b> est actionné.	• Le couvercle du filtre inférieur est ouvert.	• Installez le couvercle du filtre inférieur convenablement.

### REMARQUE

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

## Lampe

Selon l'environnement de son utilisation, la lampe de ce projecteur peut fonctionner pendant un total de 1.500 heures environ. Il est conseillé de remplacer la lampe après un total de 1.400 heures d'utilisation ou lorsque vous constatez une détérioration notable de la qualité des images et des couleurs.

### ATTENTION

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

### REMARQUE

- Vous pouvez vérifier la durée d'utilisation de la lampe par l'affichage sur écran (cf. page 32).
- Comme l'environnement d'utilisation peut varier fortement, il est possible que la durée de fonctionnement de la lampe de projection soit inférieure à 1.500 heures.

Symptôme	Problème	Solution possible
Le témoin de remplacement de lampe s'allume en rouge et «LAMPE» et «  » clignotent en jaune dans le coin inférieur gauche de l'image.	• La lampe a été utilisée pendant plus de 1.400 heures.	• Achetez un module de lampe de remplacement (cage/module de lampe) de modèle BQC-XGNV5XB/1 chez votre revendeur de produits industriels LCD Sharp agréé ou au centre de service le plus proche. • Remplacez la lampe. (Cf. pages 39 et 40.) Vous pouvez, si vous le désirez, faire remplacer la lampe par votre revendeur de produits industriels LCD Sharp agréé ou au centre de service le plus proche.
Dégradation sensible de la qualité de l'image et de la couleur.		
L'alimentation est coupée automatiquement et le projecteur se met en mode d'attente.	• La lampe a été utilisée pendant plus de 1.500 heures.	
«LAMPE» et «  » clignotent en rouge dans le coin inférieur gauche de l'image et l'alimentation est coupée.		





# Remplacement de la lampe de projection

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

Si la lampe ne fonctionne pas après son remplacement, emportez le projecteur chez votre revendeur de produits industriels LCD Sharp agréé ou au centre de service le plus proche pour réparation.

## 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 au centre de service. Pour connaître le nom du revendeur de produits industriels LCD Sharp agréé ou du centre de service le plus proche, appelez gratuitement le numéro: 1-800-BE-SHARP (1-800-237-4277).

Etats-Unis seulement

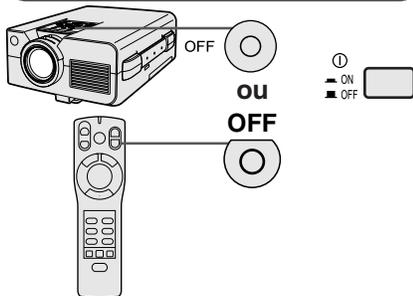
## Retrait et installation de la lampe

### ATTENTION

- Ne retirez pas le boîtier de la lampe aussitôt après avoir utilisé le projecteur car elle est extrêmement chaude. Attendez au moins une heure après avoir débranché le cordon d'alimentation de sorte que le boîtier de lampe soit tout à fait froid avant de retirer celui-ci.
- Retirez le boîtier de la lampe en le tenant par sa poignée. Ne touchez pas la surface en verre du boîtier ou l'intérieur du projecteur.
- Pour éviter de vous brûler et d'endommager la lampe, effectuez soigneusement les démarches ci-après.
- Avant ou après le remplacement de la lampe, prenez soin de nettoyer les filtres à air. A ce sujet, reportez-vous à la page 37.

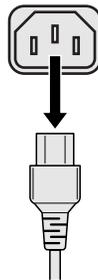
### 1 Mettez l'appareil hors tension.

Appuyez sur **OFF**. Après l'arrêt du ventilateur de refroidissement, coupez l'interrupteur d'alimentation principal (**MAIN POWER**).



### 2 Débranchez le cordon d'alimentation.

Retirez la fiche du cordon d'alimentation hors de la prise secteur.



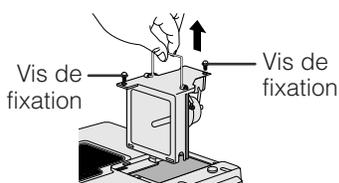
### 3 Glissez le couvercle du boîtier de la lampe vers l'extérieur.

Retournez le projecteur et desserrez la vis de service utilisateur qui immobilise le couvercle du boîtier de lampe et glissez ce couvercle dans le sens de la flèche.



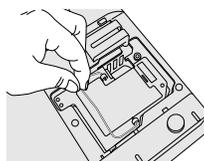
### 4 Déposez le boîtier de la lampe.

Retirez les vis de fixation du boîtier de la lampe. Tenez le boîtier par sa poignée et tirez-le vers vous.



### 5 Remplacez le boîtier de lampe (après changement de la lampe).

Poussez fermement le boîtier de la lampe dans le logement du boîtier. Serrez les vis de fixation.



### 6 Glissez le couvercle du boîtier de la lampe vers l'intérieur.

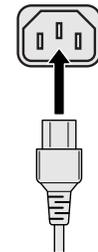
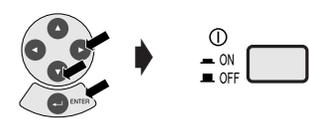
Glissez le couvercle du boîtier de la lampe dans le sens de la flèche. Serrez ensuite la vis de service utilisateur.





## Remplacement de la lampe de projection

### Remise à zéro du compteur de lampe

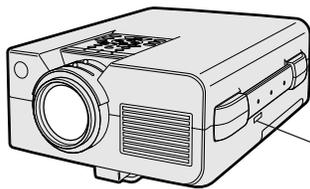
<b>1 Branchez le cordon d'alimentation.</b>	<b>2 Remettez à zéro le compteur de la lampe.</b>	
Branchez la fiche du cordon d'alimentation dans la prise secteur du projecteur.	En appuyant sur ▼, ► et sur <b>ENTER</b> du projecteur, allumez (ON) l'interrupteur d'alimentation principal ( <b>MAIN POWER</b>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

#### REMARQUE

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



## Utilisation du système de sécurité Kensington



Connecteur de système de sécurité Kensington

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



## Guide de dépannage

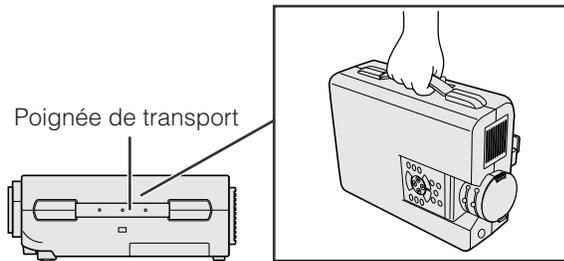
Problème	Points à vérifier
Pas d'image, pas de son.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Le cordon d'alimentation du projecteur n'est pas branché dans une prise secteur.</li> <li>• L'interrupteur d'alimentation principal (MAIN POWER) n'est pas allumé (ON).</li> <li>• Le couvercle du filtre inférieur n'est pas bien en place.</li> <li>• L'entrée n'est pas correcte. (Cf. page 19.)</li> <li>• Les câbles sont mal raccordés sur le panneau arrière du projecteur. (Cf. pages 15, 16 et 17.)</li> <li>• Les piles de la télécommande d'alimentation sont épuisées. (Cf. page 10.)</li> <li>• L'alimentation principale de la télécommande d'alimentation n'est pas allumée.</li> <li>• Le sélecteur MOUSE/ADJ. de la télécommande d'alimentation est réglé sur MOUSE.</li> </ul>
Le son est audible, mais absence d'image.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Les câbles sont mal raccordés sur le panneau arrière du projecteur. (Cf. pages 15, 16 et 17.)</li> <li>• Les réglages «Contraste» et «Luminos.» sont placés à leur position minimum. (Cf. page 24.)</li> <li>• L'affichage sur écran («ÉCRAN NOIR») est désactivé et la fonction écran noir est activée, créant une image noire. (Cf. page 30.)</li> </ul>
Les couleurs sont de mauvaise qualité.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Les réglages «Couleur» et «Teinte» ne sont pas corrects. (Cf. page 24.)</li> </ul>
L'image est floue.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Effectuez la mise au point. (Cf. page 18.)</li> <li>• La distance de projection est trop longue ou trop courte pour permettre une bonne mise au point. (Cf. page 12.)</li> </ul>
L'image est visible, mais absence de son.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Les câbles sont mal raccordés sur le panneau arrière du projecteur. (Cf. pages 15, 16 et 17.)</li> <li>• Le volume est réglé à la position minimum. (Cf. page 19.)</li> </ul>
Un son anormal se produit parfois à l'intérieur du coffret.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Si l'image est normale, ce son provient des contacts du coffret, causées par le changement de sa température. Ceci n'a aucune incidence sur le fonctionnement de l'appareil.</li> </ul>
Le témoin d'entretien s'allume.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reportez-vous à «Lampe/Témoins d'entretien» en page 38.</li> </ul>
Les données ne peuvent pas être reçues par IrCOM.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La distance et l'angle entre le projecteur et le dispositif de transmission sont en dehors de la plage prescrite. (Cf. page 22.)</li> <li>• Reportez-vous au mode d'emploi du dispositif de transmission.</li> <li>• Reportez-vous à la section «Guide de dépannage» du mode d'emploi du logiciel fourni.</li> </ul>



# Transport du projecteur

Pour le transporter, tenez le projecteur par sa poignée prévue sur le côté. Une valise souple est également prévue pour transporter le projecteur.

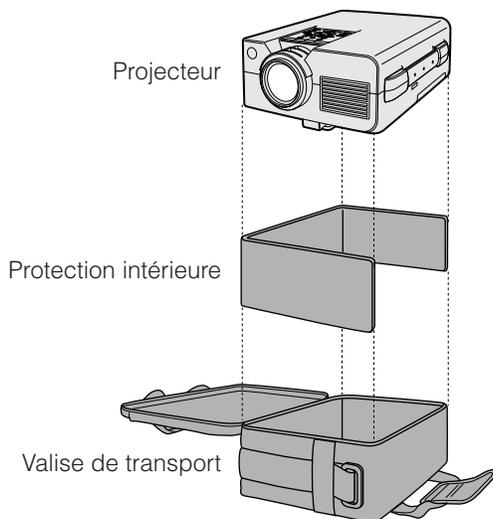
## Utilisation de la poignée de transport



### 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.

## Utilisation de la valise de transport



Avant de placer le projecteur dans la valise, disposez la protection intérieure dans celle-ci.

### ATTENTION

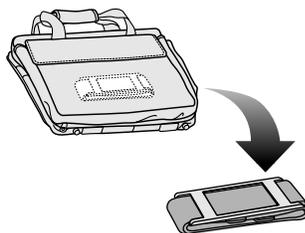
- La valise de transport fournie est conçue uniquement pour le projecteur et ses accessoires fournis. N'y placez pas d'autres articles avec le projecteur et ne l'utilisez pas pour transporter des objets autres que le projecteur et ses accessoires.
- Cette valise est étudiée uniquement pour transporter le projecteur et ses accessoires et non pas pour les protéger contre des dégâts en cas de manutention brutale. Ne soumettez pas les articles à des chocs ou à des impacts lors de leur transport dans cette valise.
- Attendez que le projecteur soit suffisamment refroidi avant de le placer dans la valise de transport. S'il y est placé alors qu'il est encore chaud, il pourrait endommager la garniture intérieure de la valise.

## Fixation de la bandoulière à la valise de transport

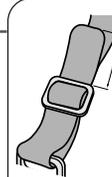
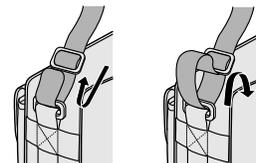


### 1 Déroulez la bandoulière.

La bandoulière est rangée dans la pochette située à l'avant de la valise de transport.



### 2 Fixez la bandoulière sur la valise de transport.



2 1/2" (6 cm)

Le bout de la bandoulière doit ressortir d'au moins 2 1/2" (6 cm) hors de la boucle.

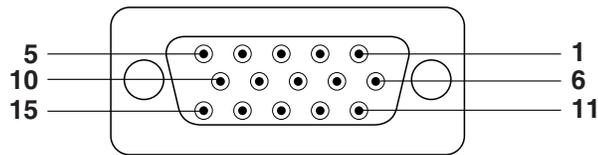
Fixez de la même façon à l'autre bout de la bandoulière.



# Affectation des broches des connecteurs

## Ports d'entrée de signal analogique ordinateur

**1 et 2:** Connecteur femelle D-sub miniature à 15 broches



## Entrée ordinateur

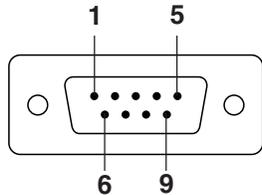
Analogique

1. Entrée vidéo (rouge)
2. Entrée vidéo (vert/sync sur vert)
3. Entrée vidéo (bleu)
4. Entrée de réserve 1
5. Sync composite
6. Terre (rouge)
7. Terre (vert/sync sur vert)
8. Terre (bleu)

9. Pas de connexion
10. Masse
11. Masse
12. Données bidirectionnelles
13. Signal de sync horizontale
14. Signal de sync verticale
15. Base de temps des données

## Port RS-232C:

Connecteur mâle D-sub à 9 broches



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



# Spécifications du port RS-232C

## Commande par ordinateur personnel

Un ordinateur peut être utilisé pour contrôler le projecteur en raccordant à celui-ci un câble RS-232C (de type croisé, vendu séparément). (Reportez-vous à la page 15 pour le branchement.)

## Conditions de communication

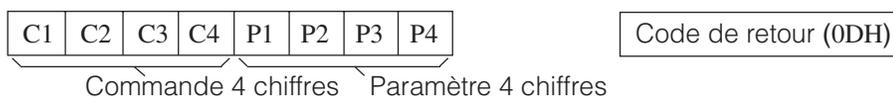
Effectuez les réglages du port sériel de l'ordinateur pour qu'ils correspondent à ceux du tableau de la page suivante.

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.





# Spécifications du port RS-232C

## Commandes

### EXEMPLE

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

Ordinateur

R A B R \_ - 1 0

Projecteur

O K

RUBRIQUE DE COMMANDE	COMMANDE				PARAMÈTRE				CONTENU DES COMMANDES
	C1	C2	C3	C4	P1	P2	P3	P4	
RÉGLAGE D'ALIMENTATION	P	O	W	R	_	_	_	0	MISE HORS TENSION
	P	O	W	R	_	_	_	1	MISE SOUS TENSION
COMMUTATION D'ENTRÉE	I	V	E	D	_	_	_	1	VIDÉO
	I	R	G	B	_	_	_	1	ORDINATEUR 1
	I	R	G	B	_	_	_	2	ORDINATEUR 2
VÉRIFICATION D'ENTRÉE	I	C	O	M	_	_	_	1	IrCOM
VÉRIFICATION D'ENTRÉE	I	C	H	K	_	_	_	0	VÉRIFICATION D'ENTRÉE
RÉGLAGE DE KEYSTONE	K	E	Y	S	*	*	*	*	KEYSTONE
CHOIX DU LANGAGE	M	E	L	A	_	_	_	1	ENGLISH
	M	E	L	A	_	_	_	2	DEUTSCH
	M	E	L	A	_	_	_	3	ESPAÑOL
	M	E	L	A	_	_	_	4	NEDERLANDS
	M	E	L	A	_	_	_	5	FRANÇAIS
	M	E	L	A	_	_	_	6	ITALIANO
	M	E	L	A	_	_	_	7	SVENSKA
	M	E	L	A	_	_	_	8	日本語
	M	E	L	A	_	_	_	9	PORTUGUÊS
	M	E	L	A	_	_	1	0	汉语
CHOIX DU SYSTÈME VIDÉO	M	E	L	A	_	_	1	1	한국어
	M	E	S	Y	_	_	_	1	AUTO
	M	E	S	Y	_	_	_	2	PAL
	M	E	S	Y	_	_	_	3	SECAM
	M	E	S	Y	_	_	_	4	NTSC 4,43
	M	E	S	Y	_	_	_	5	NTSC 3,58
RÉGLAGE DE L'IMAGE VIDÉO	V	A	P	I	_	*	*	*	IMAGE (-30 - +30)
	V	A	B	R	_	*	*	*	LUMINOSITÉ (-30 - +30)
	V	A	C	O	_	*	*	*	COULEUR (-30 - +30)
	V	A	T	I	_	*	*	*	TEINTE (-30 - +30)
	V	A	S	H	_	*	*	*	NETTÉTÉ (-30 - +30)
	V	A	R	E	_	_	_	1	RÉINITIALISATION
	V	B	R	D	_	*	*	*	ROUGE (-30 - +30)
	V	B	B	E	_	*	*	*	BLEU (-30 - +30)
	V	A	R	E	_	_	_	0	AFFICHAGE VIDÉO
	V	B	R	E	_	_	_	1	RÉINITIALISATION
SÉLECTION DE NIVEAU DE FOND	I	M	B	G	_	_	_	1	IMAGE SHARP
	I	M	B	G	_	_	_	2	IMAGE PERSONNAL
	I	M	B	G	_	_	_	3	ÉCRAN BLEU
	I	M	B	G	_	_	_	4	NON
SÉLECTION DE L'IMAGE DE DÉMARRAGE	I	M	S	I	_	_	_	1	IMAGE SHARP
	I	M	S	I	_	_	_	2	IMAGE PERSONNAL
	I	M	S	I	_	_	_	3	NON
RÉGLAGE DU VOLUME	V	O	L	A	_	_	*	*	VOLUME (00 - 60)
	M	U	T	E	_	_	_	0	SOURDINE A
M	U	T	E	_	_	_	1	SOURDINE M	

RUBRIQUE DE COMMANDE	COMMANDE				PARAMÈTRE				CONTENU DES COMMANDES
	C1	C2	C3	C4	P1	P2	P3	P4	
RÉGLAGE DE L'AUDIO	A	A	T	E	_	*	*	*	AIGUS (-30 - +30)
	A	A	B	A	_	*	*	*	GRAVES (-30 - +30)
	A	A	R	E	_	_	_	0	AFFICHAGE AUDIO
	A	A	R	E	_	_	_	1	RÉINITIALISATION
RÉGLAGE DE L'IMAGE ORDINATEUR 1	R	A	P	I	_	*	*	*	IMAGE (-30 - +30)
	R	A	B	R	_	*	*	*	LUMINOSITÉ (-30 - +30)
	R	A	R	D	_	*	*	*	ROUGE (-30 - +30)
	R	A	B	E	_	*	*	*	BLEU (-30 - +30)
	R	A	R	E	_	_	_	0	AFFICHAGE ORDINATEUR 1
	R	A	R	E	_	_	_	1	RÉINITIALISATION
RÉGLAGE DE L'IMAGE ORDINATEUR 2	R	B	P	I	_	*	*	*	IMAGE (-30 - +30)
	R	B	B	R	_	*	*	*	LUMINOSITÉ (-30 - +30)
	R	B	R	D	_	*	*	*	ROUGE (-30 - +30)
	R	B	B	E	_	*	*	*	BLEU (-30 - +30)
	R	B	R	E	_	_	_	0	AFFICHAGE ORDINATEUR 2
	R	B	R	E	_	_	_	1	RÉINITIALISATION
SYNCHRONISATION AUTOMATIQUE D'ENTRÉE ORDINATEUR	A	A	D	J	_	_	_	0	SYNC. AUTO. A
	A	A	D	J	_	_	_	1	SYNC. AUTO. M
	A	D	J	S	_	_	_	1	SYNC. AUTO. COMMENCE
RÉGLAGE DE L'ENTRÉE ORDINATEUR	I	N	C	L	_	*	*	*	HORLOGE (-90 - +90)
	I	N	P	H	_	*	*	*	PHASE (-60 - +60)
	I	A	H	P	_	*	*	*	H-POS (-90 - +90)
	I	A	V	P	_	*	*	*	V-POS (-60 - +60)
	I	A	R	E	_	_	_	0	AFFICHAGE DE L'ENTRÉE ORDINATEUR
	I	A	R	E	_	_	_	1	RÉINITIALISATION
RÉGLAGE DE L'ÉCRAN	I	M	F	S	_	_	_	0	AJUS. ÉCRAN A
	I	M	F	S	_	_	_	1	AJUS. ÉCRAN M
	I	M	D	I	_	_	_	0	AFFICHAGE OSD A
	I	M	D	I	_	_	_	1	AFFICHAGE OSD M
	I	M	R	E	_	_	_	0	RENVERSÉE A
	I	M	R	E	_	_	_	1	RENVERSÉE M
	I	M	I	N	_	_	_	0	INVERSÉE A
	I	M	I	N	_	_	_	1	INVERSÉE M
	I	M	A	S	_	_	_	0	AFFICHAGE SYNC. AUTO A
	I	M	A	S	_	_	_	1	AFFICHAGE SYNC. AUTO M
	I	M	I	P	_	_	_	0	CONVERSION E/P ENTRELACÉ
	I	M	I	P	_	_	_	1	CONVERSION E/P PROGRESSIF
CONFIRMATION DU SYSTÈME VIDÉO	S	Y	S	E	_	_	_	0	AFFICHAGE
ÉCRAN NOIR	I	M	B	K	_	_	_	0	ÉCRAN NOIR A
	I	M	B	K	_	_	_	1	ÉCRAN NOIR M
	I	M	B	O	_	_	_	0	AFFICHAGE ÉCRAN NOIR A
	I	M	B	O	_	_	_	1	AFFICHAGE ÉCRAN NOIR M
MÉMOIRE DU MODE D'ÉCRAN	M	E	M	S	_	_	_	*	LIBÉRATION DE LA MÉMOIRE
	M	E	M	L	_	_	_	*	CHOIX DE LA MÉMOIRE (1-7)

### REMARQUE

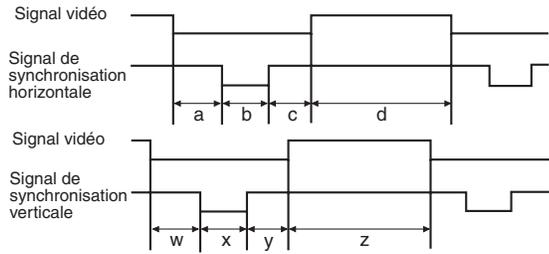
- Si un tiret ( \_ ) apparaît dans la colonne des paramètres, entrez un espace. Si un astérisque ( \* ) apparaît, entrez un nombre compris dans la plage entre les parenthèses sous «CONTENU DES COMMANDES».
- RÉGLAGE DE L'ENTRÉE ORDINATEUR n'est possible que pour le mode d'ordinateur affiché.



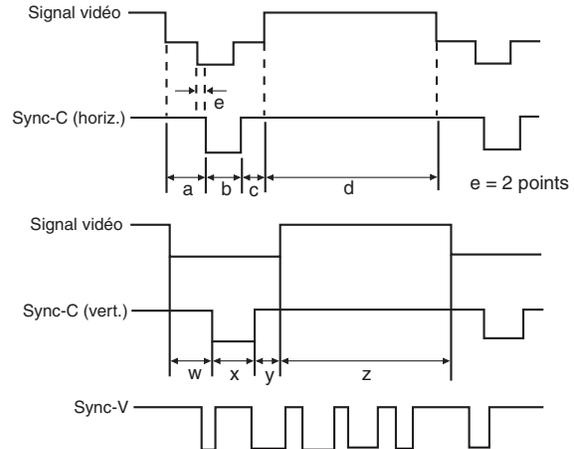
# Signaux d'entrée (Synchronisation recommandée)

La synchronisation des signaux de sortie ordinateur des différents types de signaux ordinateur est illustrée ci-dessous à titre de référence.

## Pour ordinateurs IBM et compatibles



## Pour ordinateurs série Macintosh



Voici la liste des standards compatibles VESA. Notez que ce projecteur accepte également des signaux autres que ces standards.

### REMARQUE

- Le projecteur peut afficher des images nettes sous 100 Hz selon le mode sélectionné.

	MODE	VIDÉO		HSYNC										VSYNC													
		points	line	NIVEAU	TYPE	PALIER AVANT a	SYNCHRONISATION b	PALIER ARRIÈRE c	PÉRIODE VIDÉO d	1H (a + b + c + d)		1H	1dot	NIVEAU	POLARITÉ DE SYNCHRONISATION	PALIER AVANT w	SYNCHRONISATION x	PALIER ARRIÈRE y	PÉRIODE VIDÉO z	1V (w + x + y + z)		NIVEAU	POLARITÉ DE SYNCHRONISATION				
										points	μs									ns	kHz			MHz	H	ms	Hz
IBM	VGA	Standard VESA	640	350	0,7 Vp-p 75 Ω load	R • G • B	32	64	96	640	832	26,413	31,7	37,861	31,500	TTL	+	32	3	60	350	445	11,754	85,080	TTL	-	
			640	400			32	64	96	640	832	26,413	31,7	37,861	31,500		-	1	3	41	400	445	11,754	85,080		+	
			720	400			36	72	108	720	936	26,366	28,2	37,927	35,500		-	1	3	42	400	446	11,759	85,039		+	
		Normes industrielles	640	480			8	96	40	640	800	31,778	39,7	31,469	25,175		-	2	2	25	480	525	16,683	59,940		-	
			640	480			16	40	120	640	832	26,413	31,7	37,861	31,500		-	1	3	20	480	520	13,735	72,809		-	
	SVGA	Standard VESA	640	480			16	64	120	640	840	26,667	31,7	37,500	31,500		-	1	3	16	480	500	13,333	75,000		-	
			640	480			56	56	80	640	832	23,111	27,8	43,269	36,000		-	1	3	25	480	509	11,764	85,008		-	
			800	600			24	72	128	800	1.024	28,444	27,8	35,156	36,000		+	1	2	22	600	625	17,778	56,250		+	
		Guide VESA	800	600			40	128	88	800	1.056	26,400	25,0	37,879	40,000		+	1	4	23	600	628	16,579	60,317		+	
			800	600			56	120	64	800	1.040	20,800	20,0	48,077	50,000		+	37	6	23	600	666	13,853	72,188		+	
	XGA	Standard VESA	800	600			16	80	160	800	1.056	21,333	20,2	46,875	49,500		+	1	3	21	600	625	13,333	75,000		+	
			800	600			32	64	152	800	1.048	18,631	17,8	53,674	56,250		+	1	3	27	600	631	11,756	85,061		+	
		Normes industrielles	1.024	768			8	176	56	1.024	1.264	28,151	22,3	35,522	44,900		+	0	4	20	768	817	23,000	43,479		+	
			1.024	768			24	136	160	1.024	1.344	20,677	15,4	48,363	65,000		-	3	6	29	768	806	16,666	60,004		-	
		Guide VESA	1.024	768			24	136	144	1.024	1.328	17,707	13,3	56,476	75,000		-	3	6	29	768	806	14,272	70,069		-	
			1.024	768			16	96	176	1.024	1.312	16,660	12,7	60,023	78,750		+	1	3	28	768	800	13,328	75,029		+	
			1.024	768			48	96	208	1.024	1.376	14,561	10,6	68,677	94,500		+	1	3	36	768	808	11,765	84,997		+	
			Standard VESA	1.152			864	64	128	256	1.152	1.600	14,815	9,3	67,500		108,000	+	1	3	32	864	900	13,333		75,000	+
				1.280			960	96	112	312	1.280	1.800	16,667	9,3	60,000		108,000	+	1	3	36	960	1.000	16,667		60,000	+
				1.280			1.024	48	112	248	1.280	1.688	15,630	9,3	63,981		108,000	+	1	3	38	1.024	1.066	16,661		60,020	+
UXGA	1.280	1.024	16	144	248	1.280	1.688	12,504	7,4	79,976	135,000	+	1	3	38	1.024	1.066	13,329	75,025	+							
	1.600	1.200	64	192	304	1.600	2.160	13,333	6,2	75,000	162,000	+	1	3	46	1.200	1.250	16,667	60,000	+							
APPLE	Macintosh™ IIs	moniteur 13"	640	480	0,7 Vp-p max. 75 Ω load	R • G • B C.SYNC	64	64	96	640	864	28,5714	33,0688	35,0000	30,2400	TTL	-	3	3	39	480	525	15,00	66,67	-		
			640	480			78	62	116	640	896	28,595	31,914063	34,971149	31,334149		-	3	3	39	480	525	15,00	66,67	-		
	Macintosh™ LC	moniteur 16"	832	624			31	65	224	832	1.152	20,124	17,468	49,693	57,246		-	1	3	39	624	667	13,423	74,502	TTL	-	
			1.024	768			35	96	173	1.024	1.328	16,650	12,538	60,0	79,76		-	3	3	30	768	804	13,387	74,70	-		
	Macintosh™	moniteur 21"	1.152	870			36	128	140	1.152	1.456	14,5165	9,9701	68,8874	100,300		-	3	3	39	870	915	13,2826	75,2867	-		

### 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.





# Fiche technique

Type de produit	Projecteur LCD
Modèle	XG-NV5XB
Système vidéo	Système PAL/SECAM/NTSC 3,58/NTSC 4,43
Système d'affichage	Panneau LCD × 3, méthode d'obturation optique RVB
Panneau LCD	Format d'écran: 0,9" (13,9 [H] × 18,5 [L] mm) Méthode d'affichage: Panneau à cristaux liquides TN translucides Méthode d'entraînement: Panneau à matrice active et transistors à couche mince (TFT) Nombre de points: 786.432 (1.024 [H] × 768 [V])
Objectif	Objectif zoom 1-1,3×, F1,7-2,0, f = 33-43 mm
Lampe de projection	Lampe de 180 W CC
Rapport de contraste	200:1
Signal d'entrée vidéo	Connecteur RCA: VIDEO, vidéo composite, 1,0 Vc-c, sync négative, terminé 75 Ω
Signal d'entrée vidéo-S	Connecteur RCA: AUDIO, 0,5 Vrms, plus de 22 kΩ (stéréo) Mini-connecteur DIN à 4 broches Y (signal de luminance): 1,0 Vc-c, sync négative, terminé 75 Ω C (signal de chrominance): Impulsion de synchronisation 0,286 Vc-c, terminé 75 Ω
Résolution horizontale	580 lignes TV (entrée vidéo), 700 lignes TV (entrée vidéo-S)
Sortie audio	2 W (monaural)
Signal d'entrée RVB ordinateur	Signal vidéo MINI-CONNECTEUR D-SUB À 15 BROCHES (Port d'entrée ordinateur 1, 2): Entrée analogique de type séparé RVB/synchronisation composite/synchronisation sur vert: 0-0,7 Vc-c, positif, terminé 75 Ω MINI-PRISE STÉRÉO: AUDIO: 0,5 Vrms, plus de 22 kΩ (stéréo) SIGNAL DE SYNCHRONISATION HORIZONTALE: Niveau TTL (positif/négatif) ou synchronisation composite (Apple seulement) SIGNAL DE SYNCHRONISATION VERTICALE: Comme ci-dessus
Signal de commande d'ordinateur	Connecteur mâle D-sub à 9 broches (Port d'entrée RS-232C)
Haut-parleur	3 3/32" (8 cm) rond
Tension nominale	Secteur 110-120/220-240 V
Courant d'entrée	2,6 A/1,3 A
Fréquence nominale	50/60 Hz
Consommation	290 W
Température de fonctionnement	De 41°F à 104°F (de +5°C à +40°C)
Température de stockage	De -4°F à 140°F (de -20°C à +60°C)
Coffret	Plastique
Fréquence de porteuse à infrarouge	40 kHz
Pointeur laser de télécommande	Longueur d'onde: 670 nm Sortie maximum: 1 mW Produit laser de classe II
Dimensions (env.)	9 1/64 × 4 49/64 × 12 13/64 pouces (L × H × P), (229 × 121 × 310 mm) (unité principale seulement) 9 19/32 × 5 3/64 × 13 41/64 pouces (L × H × P), (243,5 × 128 × 346,4 mm) (y compris la patte de réglage et les parties saillantes)
Poids (env.)	10,8 livres (4,9 kg)
Accessoires fournis	Télécommande d'alimentation, Télécommande pour présentation simple, Quatre piles de taille AA, Deux piles de taille AAA, Cordon d'alimentation (9' 10", 3 m), Câble d'ordinateur (9' 10", 3 m), Câble audio d'ordinateur (9' 10", 3 m), Adaptateur pour Macintosh, Câble sériel de contrôle de souris (3' 3", 1 m), Câble de contrôle de souris pour IBM PS/2 (3' 3", 1 m), Câble de contrôle de souris pour Macintosh (6 45/64", 17 cm), Récepteur de souris sans fil, Filtre à air de rechange, Capuchon d'objectif (installé), Valise de transport, CD-ROM, Mode d'emploi du projecteur LCD, Référence rapide du projecteur LCD, Mode d'emploi du logiciel de présentation avancé Sharp, Référence rapide du logiciel de présentation avancé Sharp, Fiche d'instruction pour installation du pilote IrDA
Pièces de remplacement	Unité de lampe (module lampe/boîtier) (BQC-XGNV5XB/1), Télécommande d'alimentation (RRMCG1470CESA), Télécommande pour présentation simple (RRMCG1480CESA), Pile de taille AA, Pile de taille AAA, Cordon d'alimentation (CACCU5013DE01), Câble d'ordinateur (QCNW-5108CEZZ), Câble audio d'ordinateur (QCNW-4870CEZZ), Adaptateur pour Macintosh (QPLGJ1512CEZZ), Câble sériel de contrôle de souris (QCNW-5112CEZZ), Câble de contrôle de souris pour IBM PS/2 (QCNW-5113CEZZ), Câble de contrôle de souris pour Macintosh (QCNW-5114CEZZ), Récepteur de souris sans fil (RUNTK0648CEZZ), Filtre à air (PFILD0076CEZZ), Capuchon d'objectif (GCOVH1307CESB), Valise de transport (GCASN0001CESA), CD-ROM (UDSKA0014CE01), Mode d'emploi du projecteur LCD (TINS-6791CEZZ), Référence rapide du projecteur LCD (TINS-6598CEN1), Mode d'emploi du logiciel de présentation avancé Sharp (TINS-6601CEN1), Référence rapide du logiciel de présentation avancé Sharp (TINS-6676CEZZ), Fiche d'instruction pour installation du pilote IrDA (TCAUZ3046CEZZ)

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

limites acceptables un certain nombre de transistors TFT inactifs, qui peuvent provoquer des points éclairés ou non éclairés sur l'écran. Toutefois, ceci n'affecte en rien la qualité des images et la durée de vie de l'appareil. Si vous avez des questions à ce sujet, Veuillez appeler le numéro gratuit suivant: 1-800-BE-SHARP (1-800-237-4277)

Etats-Unis seulement

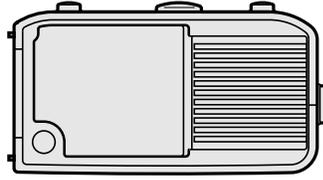
Spécifications susceptibles d'être modifiées sans préavis.



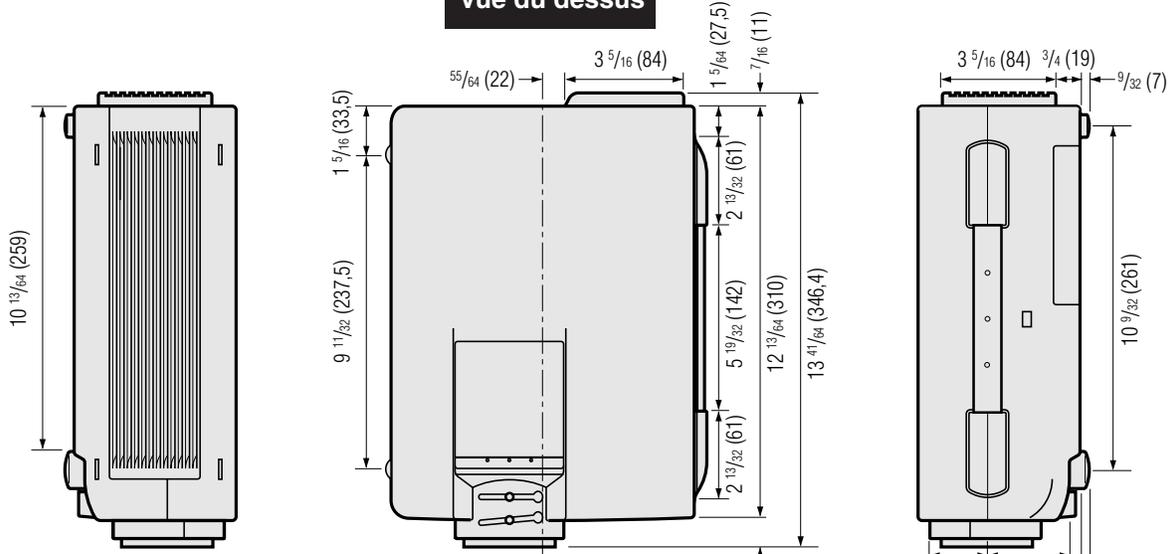


# Dimensions

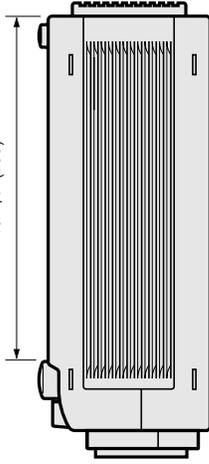
**Vue arrière**



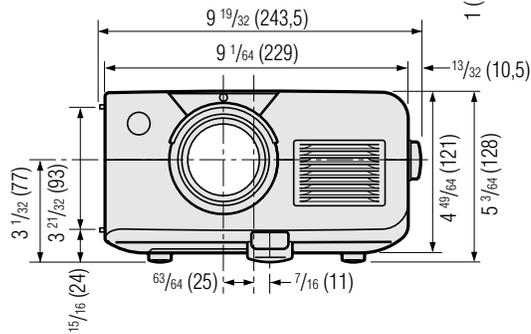
**Vue du dessus**



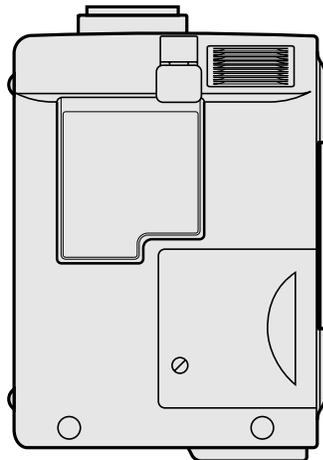
**Vue latérale**



**Vue avant**

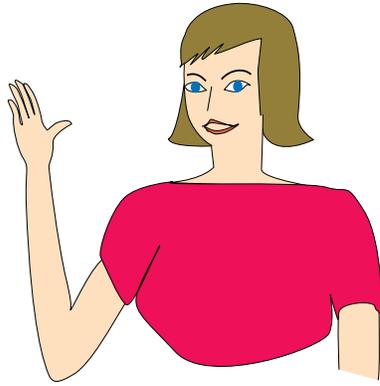


**Vue du fond**





# 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 LD 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 car ils transfèrent 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.

### Présentations sans fil

Vous pouvez utiliser des appareils compatibles IrDA/IrTran-P comme un portable, un appareil photo numérique ou un PDA pour projeter rapidement et sans effort des images fixes, sans qu'il soit nécessaire d'utiliser des câbles.

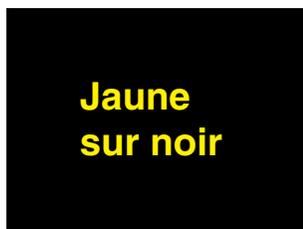
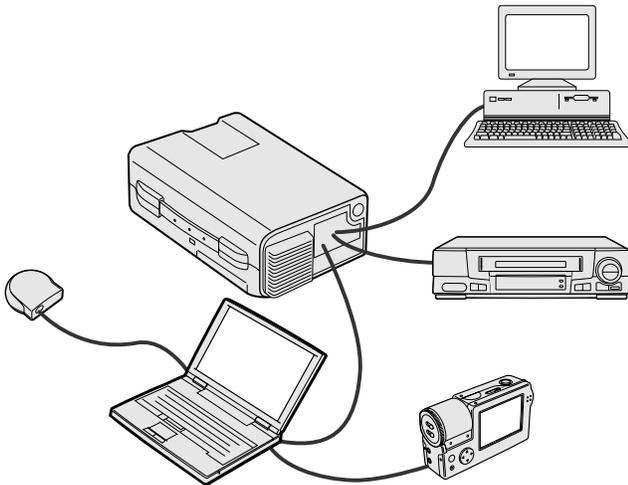
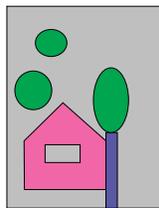
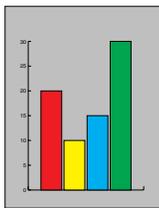
## b. Présentations créatives

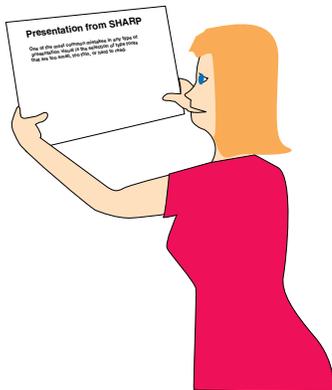
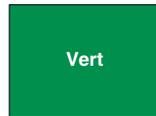
Les présentateurs oublient souvent de tirer parti de toutes les subtilités d'utilisation que le projecteur met à leur disposition pour mieux persuader leur audience à l'aide de diapositives électroniques.

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 influence 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.

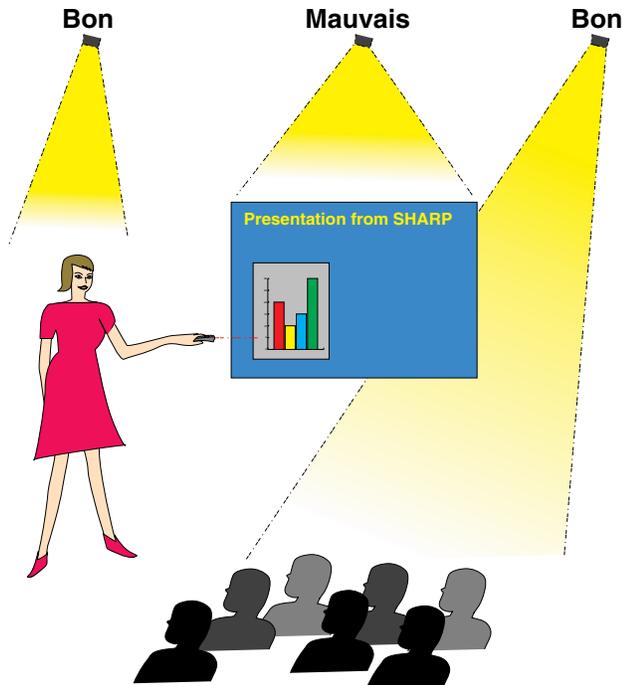
**Noir**—transmet un sentiment de finalité et de sûreté. Utilisez-le comme couleur de transition entre des diapositives pour passer d'une idée à une autre.

- 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 ppp. Faites varier les dimensions du texte pour avoir un titre, le texte lui-même et les rappels pour les cartes et graphiques. Maintenez l'impression devant vous les bras tendus. Votre texte ressemblera à cela sur un écran de 4' (1,2 mètres) de large placé à 10' (3 mètres), sur un écran de 7,5' (2,3 mètres) de large placé à 20' (6,1 mètres) et sur un écran de 12' (3,7 mètres) de large placé à 30' (9,1 mètres). Si vous ne pouvez pas lire le texte facilement, vous devrez mettre moins de mots sur vos images ou utilisez des polices plus larges.
- Concevez vos images de façon à ce qu'elles soient visibles par les spectateurs au dernier rang.
- Les fautes d'orthographe ont un effet désastreux sur une présentation. Prenez le temps de corriger et d'éditer votre travail avant que vos images ne fassent vraiment partie intégrante de votre présentation.
- Un texte avec des majuscules et des minuscules est plus facile à lire qu'un texte affiché en lettres majuscules.
- Il est également important de savoir si la police de caractères choisie a ou non des empattements. Les empattements sont de petits traits généralement horizontaux ajoutés en bas des jambages d'une lettre. Les polices avec empattements sont généralement considérées comme plus faciles à lire car elles aident l'oeil à se déplacer le long de la ligne d'impression.





### c. Installation

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

**Éclairage**—Un bon éclairage est un élément important pour une présentation réussie. Vous 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.

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

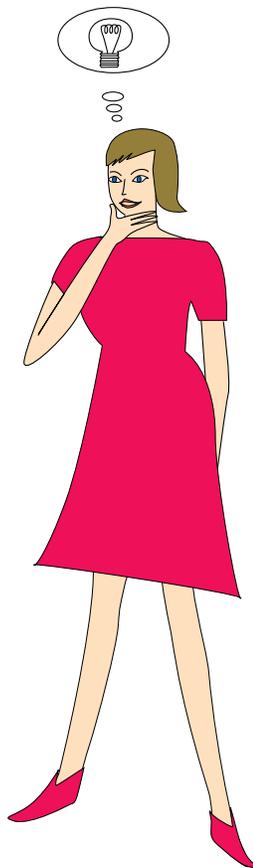
**Sièges**—Disposez les sièges selon la dynamique de votre présentation. Si la présentation dure plus d'une demi-journée, utilisez des sièges comme dans une salle de classe, chaise et table. Si vous voulez encourager l'audience à intervenir, placez les sièges en chevrons, en forme de «V». Si votre public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





### d. Répétition et présentation

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



### e. Conseils de présentation

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





# Glossaire

## **Adaptation à l'écran**

Fonction permettant d'ajuster une image sans garder un autre rapport hauteur/largeur initial que 4:3 pour projeter l'image en 4:3.

## **Agrandissement**

Effectue un zoom numérique sur une partie de l'image.

## **Arrêt sur image**

Fonction d'immobilisation de l'image en mouvement.

## **Commande de la souris sans fil**

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

## **Compatibilité**

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

## **Compression intelligente**

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

## **Conversion E/P**

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

## **Correction numérique Keystone**

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

## **Fonction d'état**

Affiche les réglages de chaque rubrique.

## **Fond**

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

## **GUI**

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

## **Horloge**

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

## **Image de démarrage**

Image affichée lorsque le projecteur est mis sous tension.

## **IrCOM**

Fonction de transmission d'images fixes d'un ordinateur, d'un portable ou d'un appareil photo numérique par communication infrarouge pour des «présentations sans fil».

## **IrDA**

Protocole standard pour communication sans fil.

## **IrTran-P**

Format standard (protocole) pour la transmission d'images.

## **Lumen ANSI**

Unité de luminosité établie par l'American National Standards Institute.

## **Mode point par point**

Mode projetant les images dans leur résolution d'origine.

## **Outils de présentation**

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

## **PDF (Portable Document Format)**

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

## **Phase**

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

## **Rapport hauteur/largeur**

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

## **Résolution XGA**

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

## **RS-232C**

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

## **Synchronisation**

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

## **Synchronisation automatique**

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

## **Synchronisation composite**

Signal combinant des impulsions de synchronisation horizontale et verticale.

## **Synchronisation 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.





# Index

## A

Adaptateur pour Macintosh .....	16
Adaptation à l'écran .....	31

## B

Borne de sortie audio .....	17
Borne d'entrée audio d'ordinateur .....	15
Borne d'entrée vidéo .....	17
Borne d'entrée vidéo-S .....	17
Bornes d'entrée audio .....	17
Bouton de mise au point .....	18
Bouton de zoom .....	18

## C

Câble audio d'ordinateur .....	15
Câble de contrôle de souris pour IBM PS/2 .....	15
Câble de contrôle de souris pour Macintosh .....	15
Câble d'ordinateur .....	15
Câble sériel de contrôle de souris .....	15
Capteur de télécommande .....	10
Capuchon d'objectif .....	41
Commande de la souris sans fil .....	10
Compression intelligente .....	5
Confirmation de l'état .....	36
Confirmation du signal d'entrée .....	19
Connecteur de système de sécurité Kensington .....	40
Conversion E/P .....	31
Cordon d'alimentation .....	18
Correction numérique Keystone .....	14

## F

Filtre à air .....	37
Filtre à air de rechange .....	37

## G

GUI .....	20
-----------	----

## H

Haut-parleur .....	8
Horloge .....	26

## I

Image de démarrage .....	33
Image d'ouverture .....	33
Interrupteur d'alimentation principale (MAIN POWER) ....	18
IrCOM .....	22
IrDA .....	47
IrTran-P .....	47

## L

Logiciel de transmission d'image .....	22
--	----

## M

Mémorisation d'images .....	28
Mémorisation du rapport hauteur/largeur .....	31
Mise hors tension automatique quand aucun signal n'est reçu .....	36
Montage au plafond .....	13

## O

Outils de présentation .....	35
------------------------------	----

## P

Patte de réglage .....	14
PDF .....	6
Phase .....	26
Pile de taille AA .....	10
Plafond + arrière .....	34
Poignée de transport .....	41
Point par point .....	29
Port d'entrée 1 d'ordinateur .....	15
Port d'entrée 2 d'ordinateur .....	15
Port RS-232C .....	17
Prise secteur .....	18

## R

Récepteur de souris sans fil .....	10
Réglage audio .....	25
Réglage de l'image .....	24
Réglage de synchronisation automatique .....	27
Résolution XGA .....	5
Rétroprojection .....	12

## S

Sélecteur souris/réglage (MOUSE/ADJ.) .....	11
Sélection de la langue .....	23
Sélection du fond .....	32
Synchronisation .....	27
Synchronisation sur vert .....	42

## T

Télécommande .....	11
Témoin avertisseur de température .....	38
Témoin d'alimentation .....	18
Témoin de remplacement de lampe .....	38
Touche d'agrandissement (ENLARGE) .....	29
Touche d'arrêt sur image (FREEZE) .....	33
Touche de clic droit de souris (R-CLICK) .....	11
Touche de clic gauche de souris (L-CLICK) .....	11
Touche d'écran noir (BLACK SCREEN) .....	30
Touche d'entrée (INPUT) .....	19
Touche de rétro-éclairage (LIGHT) .....	11
Touche de sourdine (MUTE) .....	19
Touche de menu (MENU) .....	20
Touche de synchronisation automatique (AUTO SYNC) ...	27
Touche de validation (ENTER) .....	20
Touche d'outils (TOOLS) .....	35
Touche KEYSTONE .....	14
Touche pointeur laser (LASER) .....	11
Touches d'alimentation (ON/OFF) .....	18
Touches de réglage (▲/▼◀/▶) .....	20
Touches d'intensité sonore (VOLUME/VOL+/-) .....	19

## V

Valise de transport .....	41
Ventilateur de refroidissement (Entrée d'aération) .....	4
Ventilateur de refroidissement (Orifice d'aération) .....	4



# **SHARP CORPORATION**

OSAKA, JAPAN