

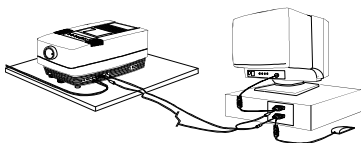
# PRISE EN MAIN RAPIDE

## PROJECTEUR XGA LCD MULTIMEDIA

FRANÇAIS

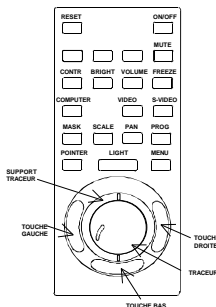
### INSTALLATION

- Placer le projecteur sur une surface rigide et stable, à la distance désirée par rapport à l'écran.
- Raccorder l'ordinateur via le port connecteur ordinateur du projecteur LCD.
- Raccorder les sources vidéo si besoin, en employant le câble A/V fourni. Le cas échéant utiliser l'adaptateur SCART.
- Raccorder l'une des extrémités du câble de souris marquée 'LCD' au port souris du projecteur LCD, et l'autre marquée 'MA' (Mouse Adapter) à l'adaptateur de souris, choisi en fonction du type de souris utilisé.
- Vérifier que les grilles de ventilation du projecteur LCD ne sont pas obstruées. Vérifier le paramétrage voltage d'alimentation, puis mettre l'appareil sous tension. Ne pas oublier de mettre sur ON l'interrupteur ON/OFF !
- Mettre sous tension les différents équipements raccordés.



Une mauvaise utilisation du projecteur LCD, peut endommager l'appareil voire causer des blessures, occasionnées par exemple par les risques de chocs électriques ou la forte puissance d'éclairage. Vous trouverez dans le Guide Utilisateur, des instructions de Sécurité détaillées. Elles doivent être scrupuleusement suivies.

### UTILISATION DE LA TELECOMMANDE



Explication des touches de fonction:

TOUCHE	FONCTION
RESET	Réinitialise la source active sur la base des paramètres standards
ON/OFF	Met l'image projetée en position ON/OFF.
CONTR	Modifie le contraste des lumières et des couleurs sombres.
BRIGHT	Modifie la brillance.
VOLUME	Volume up/down (haut / bas)
FREEZE	Fixe l'image projetée sur l'écran
COMPUTER	Source ordinateur active.
VIDEO	Source vidéo active.
S-VIDEO	Source S-vidéo active.
MASK	Applique un masque sur l'image.
SCALE	Direct 1:1 Taille/Echelle
PAN	Permet de réaliser des panoramiques
PROG	Sélection menu programmé
POINTER	Génère à l'écran un pointeur contrôlé par le traceur
LIGHT	Illumination des fonctions
MENU	Active le menu
TRACKBALL	Simule les actions de la souris
LEFT KEY	Active touche G. de la souris
RIGHT KEY	Active touche D. de la souris
BOTTOM KEY	Affichage fonction (barre).

## TABLE DES MATIERES

1 DESCRIPTIONS DES SYMBOLES .....	5
2 INSTRUCTIONS DE SECURITE .....	5
3 INTRODUCTION.....	9
3.1 VOTRE PROJECTEUR LCD .....	9
4 PRINCIPALES CARACTERISTIQUES .....	10
5 MATERIEL FOURNI.....	11
5.1 A L'OUVERTURE DU COFFRET DU PROJECTEUR LCD ...	11
5.2 MATERIEL EN OPTION.....	11
5.3 GLOSSAIRE .....	12
6 INSTALLATION DU PROJECTEUR LCD .....	13
6.1 CONSIGNES DE SECURITE.....	13
6.2 ORGANISATION DE LA SALLE DE PROJECTION .....	14
6.3 CHOIX DES ADAPTEURS ET DES CABLES .....	15
6.3.1 SOURCE ORDINATEUR .....	15
6.3.2 SOURCES VIDEO .....	15
6.3.3 SOURIS .....	16
6.4 CONNECTIONS DES CABLES .....	17
6.5 REGLAGES DE L'IMAGE .....	18
7 UTILISATION DU PROJECTEUR LCD.....	21
7.1 TRACEUR TELECOMMANDE .....	21
7.2 CLAVIER PANNEAU SUPERIEUR.....	24
7.3 LE MENU .....	24
7.3.1 SELECTIONS D'INITIALISATION.....	24
7.3.2 REGLAGES DE L'IMAGE .....	25
7.3.3 REGLAGES DU SON .....	25
7.3.4 REGLAGES COMPLEMENTAIRES.....	25
7.3.5 LES REGLAGES D'AIDE.....	26
8 CARACTERISTIQUES PARTICULIERES DE VOTRE PROJECTEUR LCD.....	27
8.1 SYSTEME DE REFROIDISSEMENT .....	27
8.2 MEMORISATION PARAMETRAGE .....	27
8.3 DISPOSITIF OSD .....	27
8.4 REINITIALISATION.....	28
9 FIXATION AU PLAFOND.....	29
9.1 CHOIX DU DISPOSITIF.....	29
9.2 FIXATION AU PLAFOND.....	29
9.3 ATTENTION.....	30
10 PROBLEME SOLUTION .....	31
11 ENTRETIEN.....	33
11.1 GENERALITES .....	33
11.2 REMPLACEMENT DE LA LAMPE .....	33
11.3 MESSAGES REMPLACEMENT DE LA LAMPE .....	34
11.4 REMPLACEMENT DU FUSIBLE .....	36

11.5 PRECAUTIONS CONCERNANT LA TELECOMMANDE .....	37
12 DONNEES TECHNIQUES .....	38
12.1 LIMITES DE CONDITIONS D'UTILISATION.....	38
12.2 LE PROJECTEUR LCD .....	39
12.3 ALIMENTATION.....	39
12.4 TELECOMMANDE .....	40
12.5 COMPATIBILITE .....	40
13 CONNECTEURS.....	41
13.1 ORDINATEUR .....	41
13.2 SOURIS .....	42
13.3 S-VIDEO .....	42
13.4 VIDEO.....	42
13.5 AUDIO.....	42
14 ENVIRONNEMENT .....	43
15 HOMOLOGATION.....	44

Cette publication est imprimée sur du papier recyclé

Le Guide Utilisateur donne une information préliminaire. Les produits qu'il décrit peuvent faire l'objet de changements sans information préalable.

## 1 DESCRIPTIONS DES SYMBOLES



### VOLTAGE DANGEREUX

Ce symbole alerte l'utilisateur sur la présence de "voltages dangereux" non isolés à l'intérieur du boîtier de l'appareil. Ils peuvent être d'une amplitude suffisante pour constituer un risque de choc électrique pour les personnes.



### IMPORTANT

Ce symbole est employé afin d'alerter l'utilisateur de l'existence d'opérations importantes et d'instructions de maintenance (services). Ce symbole est également utilisé dans le manuel du produit pour signaler une information de sécurité importante.



### CHALEUR

Ce symbole est employé pour mettre en garde l'utilisateur sur la présence de surfaces chaudes, ex. grille de ventilation.



### NOTE

Ce symbole est employé dans le manuel pour souligner une information destinée à l'utilisateur.

## 2 INSTRUCTIONS DE SECURITE



*Lire les instructions - Toutes les instructions d'utilisation et de sécurité doivent être lues avant utilisation du projecteur.*



*Instructions à retenir - Les instructions d'utilisation et de sécurité doivent être mémorisées pour les références futures.*



*Mises en garde - Respecter les mises en garde sur le projecteur et dans le Manuel Utilisateur. Leur non-respect pourrait entraîner des blessures mortelles ou des détériorations matérielles.*



*La durée normale de fonctionnement d'une lampe est de 750 heures.*

*La lampe sous haute pression peut exploser en cas de mauvaise utilisation. Confier les opérations au seul personnel autorisé.*

1. **Eau et Humidité** - Le projecteur n'est destiné qu'à un fonctionnement intérieur. Il ne doit pas être utilisé à proximité d'eau ou d'humidité.
2. **Supports et emplacement** - Placer le projecteur sur une surface stable et rigide en veillant à ne pas obstruer ni les sorties de ventilation ni les ouvertures. Des supports, emplacements, tables, et autres dispositifs instables pourraient entraîner la chute du projecteur susceptible de provoquer des blessures sérieuses, et/ou une détérioration du projecteur.
3. **Ventilation** - Les fentes et les ouvertures sont destinées à la ventilation. Afin de garantir un bon fonctionnement du projecteur, et du dispositif anti-échauffement, ne bloquer, ne couvrir les fentes et ouvertures en aucun cas. Ne pas placer le projecteur sur une surface souple, ni près d'une source de chaleur, radiateur, etc. Ne jamais installer le projecteur dans un boîtier fermé.
4. **Chaleur** - Le projecteur doit être placé hors de portée de sources de chaleur telles que, spots directs, radiateurs, chauffages, ou autres sources chaudes intenses.
5. **Alimentation électrique** - Le projecteur doit être au même niveau de voltage que celui indiqué sur le corps. Le projecteur doit être branché à une prise électrique en utilisant un fil compatible avec le voltage du site. En cas de doutes sur la distribution électrique du site, consulter votre revendeur, ou le distributeur d'électricité du site.
6. **Protection du Fil Electrique** - Les fils électriques doivent être disposés afin que nul ne marche dessus, qu'aucun élément ne puisse les écraser, et qu'ils ne soient pas tortillés. Attacher une attention toute particulière aux fils et câbles, au niveau de la sortie du projecteur.

7. **Nettoyage** - Le projecteur doit être nettoyé en suivant scrupuleusement les recommandations, voir la section *Entretien*. Enlever de la prise le fil d'alimentation avant le nettoyage. Ne pas utiliser de liquide nettoyant, ni d'aérosol.
8. **Périodes de non utilisation** - Le fil d'alimentation doit être enlevé de la prise, quand le projecteur n'est pas utilisé pendant une longue période.
9. **Service Réparation** - Le projecteur doit être obligatoirement confié au service réparation lorsque;
  - le fil d'alimentation ou la prise a été endommagé,
  - des objets sont tombés à l'intérieur du projecteur, ou des liquides y ont été renversés,
  - le projecteur a été exposé à l'eau ou à la condensation,
  - le projecteur semble ne pas fonctionner normalement (ventilation hors service, bruit, odeur, fumée, chaleur etc.)
  - le projecteur est tombé ou a été endommagé.
10. **Introduction d'objet ou de liquide** - Veiller à ce qu'aucun objet ne tombe à l'intérieur du boîtier du projecteur. Veiller aussi à ce qu'aucun liquide n'y pénètre. Ne pas introduire d'objets métalliques ou inflammables à l'intérieur du projecteur.
11. **Réparation** - L'utilisateur ne doit pas tenter de réparer le projecteur. Ne pas ouvrir le boîtier. Se conformer aux prescriptions sur le personnel autorisé.
12. **Mise à la Terre ou Polarité** - Il est important de veiller au maintien de la mise à la terre et de la polarité. Ne pas utiliser de multiprise qu'elle soit double ou triple.



*Pour éviter tout risque de choc électrique, ne pas utiliser de prise polarisée c.a. avec câble, réceptacle ou autre sortie à moins que les contacts soient suffisamment insérés pour éviter tout risque d'exposition.*

14. **Remplacement Lampe** - Ne pas tenter de remplacer la lampe. S'adresser à un service autorisé pour son remplacement.
15. **Anomalie** - En cas d'odeur anormale, ou de la fumée, mettre immédiatement le projecteur hors tension. Le débrancher pour éviter

tout risque d'incendie ou de choc électrique.

16. **Transport/Déplacement** - En cas de déplacement du projecteur, le laisser complètement refroidir, couvrir la lentille, ôter le cordon d'alimentation ainsi que tous les autres câbles et fils externes pour éviter tout risque d'incendie ou de choc électrique, etc. Le projecteur étant lourd, faire attention au moment de son déplacement et son transport.
17. **Faisceau Lampe** - Ne pas regarder directement le faisceau ni l'intérieur du projecteur quand ce dernier est en fonction. La lampe émet des rayons pouvant occasionner des blessures aux yeux et/ou des brûlures.
18. **Choc Electrique** - Pour minimiser tout risque de choc électrique, ne pas ouvrir le projecteur. Respecter les conditions d'intervention.

### **3 INTRODUCTION**

L'utilisateur trouvera une documentation explicite et illustrée lui facilitant sa première prise en main du projecteur XGA LCD multimédia, et pour découvrir ses capacités. L'utilisateur disposera ainsi d'une procédure pas à pas de connexion, le guidant vers les solutions.

Les utilisateurs plus expérimentés trouveront dans les dernières sections du manuel, un guide de référence leur permettant de tirer le meilleur du projecteur LCD.

#### **3.1 VOTRE PROJECTEUR LCD**

Nous vous remercions d'avoir choisi le projecteur LCD haute résolution. Ce projecteur peut être raccordé à la plupart des ordinateurs et autres sources vidéo avec une compatibilité maximale. Vos projections seront d'une qualité inégalée jusqu'à présent.

Le projecteur XGA LCD multimédia affiche des images d'un éclat et d'une précision incroyable grâce à son système 16,7 millions de couleurs simultanées, avec une résolution XGA. Il est l'outil idéal pour la présentation de vos textes et images créées par ordinateur, égalant par là même la vidéo avec ses nombreuses possibilités au niveau du son.

Les applications intègrent des menus déroulant dans un environnement type Windows, mais aussi des applications Internet, des présentations multimédia CD-ROM et ne nombreuses situations pour le partage d'informations en petit ou grand comité.

Nous vous remercions d'avoir l'obligeance de prendre un peu de temps pour lire ce manuel, afin de vous familiariser avec le produit. Vous pourrez ainsi tirer le meilleur parti de votre nouveau projecteur LCD.

## 4 PRINCIPALES CARACTERISTIQUES

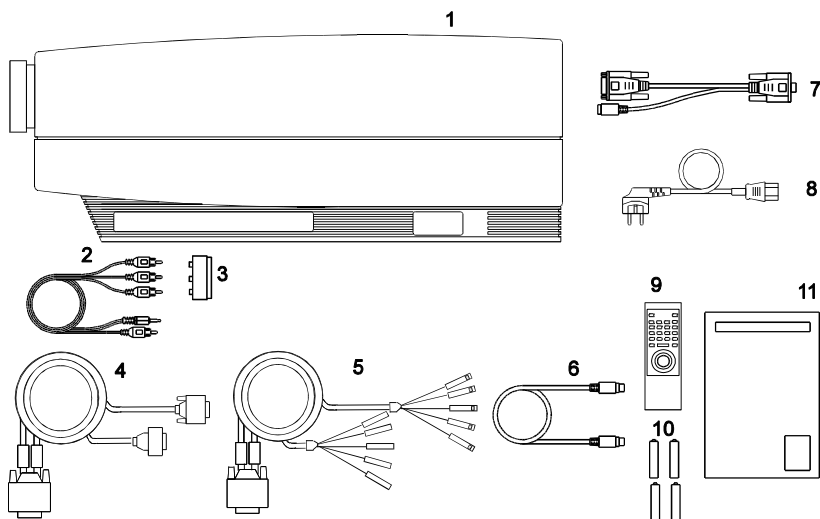
Ce projecteur, grâce aux caractéristiques indiquées ci-après est particulièrement fonctionnel et puissant:

- **Dispositif d'éclairage grande clarté 575 Watt**
- **Véritable résolution XGA 1024 x 768**
- **Compatibilité d'image de 640 x 480 à 1280 x 1024**
- **16,7 millions de couleurs**
- **Son stéréo haute qualité 2 x 5W**
- **Télécommande avec dispositif traceur**
- **Démonstration sur écran: On screen display (OSD) et affichage Menu**
- **Mémorisation des paramètres source de l'utilisateur**
- **Dispositif de refroidissement silencieux**
- **Neutralisation de la lumière parasite**
- **Fixable au plafond**

## 5 MATERIEL FOURNI

### 5.1 A L'OUVERTURE DU COFFRET DU PROJECTEUR LCD

Le coffret comprend les éléments suivants:



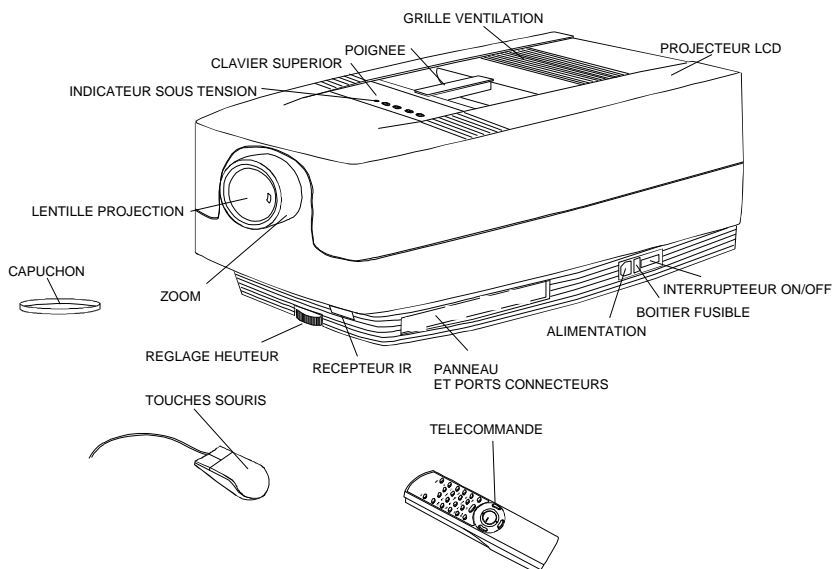
- |                          |                                   |
|--------------------------|-----------------------------------|
| 1. Projecteur LCD        | 7. Adaptateur PC Souris (Prise Y) |
| 2. Câble A/V             | 8. Câble d'alimentation           |
| 3. Adaptateur SCART      | 9. Télécommande                   |
| 4. Câble VGA/XGA prise V | 10. Piles                         |
| 5. Câble Bnc prise V     | 11. Guide Utilisateur             |
| 6. Câble de souris       |                                   |

### 5.2 MATERIEL EN OPTION

Des câbles complémentaires, des adaptateurs et accessoires sont également disponibles. Contacter votre revendeur pour plus d'information.

### 5.3 GLOSSAIRE

Observez bien le projecteur LCD. Les termes indiqués ci-après reviendront ultérieurement dans le Guide Utilisateur, pour désigner les différents éléments du projecteur LCD, ou certains de ses accessoires.



## 6 INSTALLATION DU PROJECTEUR LCD

### 6.1 CONSIGNES DE SECURITE



*Débrancher tous les équipements avant de les raccorder aux différents éléments. Prendre garde à l'électricité statique, particulièrement en saison sèche et en cas d'intervention sur moquettes synthétiques. Toucher une surface métallique pour décharger l'électricité statique, avant de commencer.*



*Ne pas couvrir les grilles de ventilation situées sur l'avant et sur le dessus du boîtier du projecteur. Ces dernières assurent le refroidissement. S'assurer également que le projecteur est placé sur une surface plate et rigide pour ne pas d'empêcher l'entrée d'air dans l'appareil. Un interrupteur thermique de sécurité coupe l'éclairage en cas de réduction de la ventilation .*



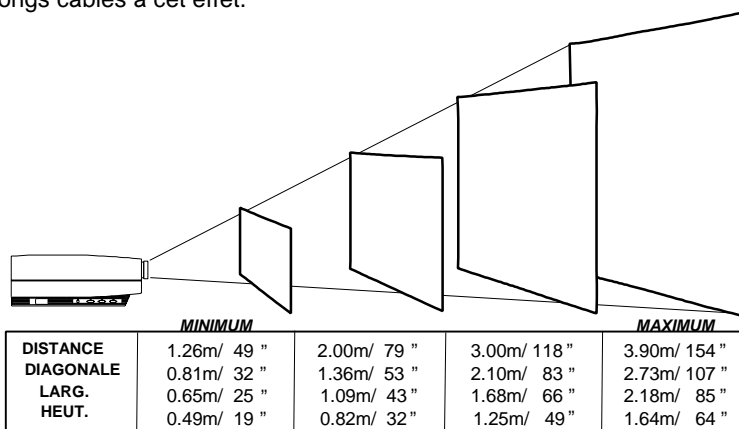
*Ne raccorder aux ports de l'appareil aucun dispositif ni aucun câble autres que ceux fournis avec le projecteur LCD même s'ils semblent identiques. Ceci annulerait toute garantie et pourrait provoquer des dommages durables à la fois au projecteur et à l'appareil raccordé..*

## 6.2 ORGANISATION DE LA SALLE DE PROJECTION

Placer le projecteur LCD sur une table, ou toute autre surface stable et rigide. La distance de l'appareil par rapport à l'écran ou au mur sera fonction de la taille d'image désirée sur celui-ci.

L'image doit être projetée sur une surface plane à haute réflexion afin de donner du brillant et pour ne pas déformer l'image.

Les meilleurs effets de projection sont obtenus dans une pièce obscurcie sans éclairage direct. Vérifier également que toute l'assistance pourra voir sans être gênée par l'installation. Le projecteur LCD est livré avec de très longs câbles à cet effet.



*(Les valeurs indiquées au niveau des distances de projection et des tailles d'écran peuvent varier)*

## 6.3 CHOIX DES ADAPTATEURS ET DES CABLES

Ce projecteur est compatible avec une large gamme d'ordinateurs et de sources vidéo, et avec leur connecteurs. Pour permettre un raccordement à ces différentes sources, un jeu de câbles et de connecteurs est livré avec l'appareil.

### 6.3.1 SOURCE ORDINATEUR

Le projecteur est livré avec un câble type VGA et un autre type BNC. Des kits en option, pour Macintosh et des ordinateurs type 13W3 sont également disponibles.

Le câble VGA peut être directement raccordé, ou via un adaptateur de câble, dont le modèle dépendra de votre ordinateur. Voir le tableau ci-dessous. Un adaptateur est branché à la sortie de l'ordinateur et l'autre à celle de l'écran.

Le câble BNC peut être utilisé avec différents modèles de connecteurs d'ordinateur. Toutefois ces derniers doivent être équipés d'un connecteur NBC au niveau de l'écran. Utiliser le câble d'écran fourni avec votre ordinateur, pour raccorder le câble NBC à votre ordinateur. Le branchement de l'écran s'effectue directement sur les connecteurs BNC de l'écran.

ORDINATEUR	ADAPTATEUR
PC au compatible équipé d'un adaptateur graphique VGA, SVGA, XGA ou SXGA	Aucun adaptateur requis. Raccorder directement le câble VGA.
Macintosh	Jeu de deux adaptateurs MAC avec le câble VGA
Station de travail avec connecteur du type 13W3 au niveau des adaptateurs graphiques	Jeu de deux adaptateurs 13W3 avec le câble VGA
Station de travail avec connecteur NBC (sur l'écran) et différents connecteurs au niveau des adaptateurs graphiques	Aucun adaptateur requis. Utiliser le câble d'écran fourni (avec votre ordinateur) pour raccorder l'extrémité ordinateur, puis raccorder l'autre à l'écran.

### 6.3.2 SOURCES VIDEO

Un câble multi-fonction (câble AV); vidéo composite et son stéréo est livré avec le projecteur. Ce câble raccorde directement les connecteurs phono,

avec la source vidéo. Un adaptateur SCART est également livré pour permettre de brancher le câble AV.

La S-vidéo est raccordée en utilisant un câble en option. La S-vidéo peut le cas échéant fournir une meilleure qualité que la vidéo, puisque les signaux couleur et luminosité sont séparés. La vidéo composite, avec dispositif de superposition des deux signaux, génère moins de détails au niveau de l'image.

Avec une vidéo RGB, employer le câble VGA ou BNC. Le RGB peut le cas échéant générer de meilleurs signaux vidéo, à partir du moment où les couleurs primaires sont complètement isolées.

### 6.3.3 SOURIS

Le tableau ci-après indique les adaptateurs nécessaires en fonction du modèle de souris.

SOURIS	ADAPTATEUR	PRISE Y	Disponibilité	DRIVER
Type Microsoft Souris compatible	PC De série	Oui	Fourni	Microsoft ou 100%
		Non	En option	Driver compatible .
Souris Macintosh ADB-bus	MAC	Oui	En option	Détection automatique
PS/2	PS/2	Non	En option	Détection automatique

## 6.4 CONNECTIONS DES CABLES

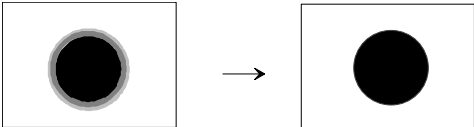
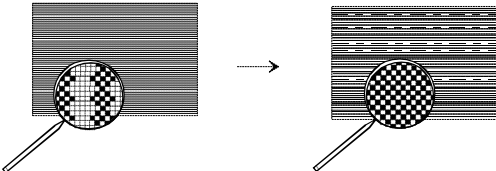
1. Placer le projecteur sur une table stable et rigide à une distance adéquate de l'écran.
2. Raccorder le dispositif de sortie ordinateur au port ordinateur du projecteur LCD:
  - PC: Raccorder l'ordinateur au projecteur LCD, en reliant l'extrémité du câble VGA marqué 'LCD' au port connecteur de l'ordinateur. Raccorder le connecteur marqué 'Ecran' au câble d'écran, et le connecteur marqué 'VGA', au port VGA de l'UC de votre PC. Si vous ne prévoyez pas l'utilisation d'un écran, laisser alors cette courte section débranchée.
  - MAC: Suivre la même procédure indiquée ci-dessus, mais raccorder les adaptateurs de câble MAC choisis sur les extrémités Ecran et UC du câble VGA.
  - WS: Même procédure décrite ci-dessus, mais employer un câble type BNC, en le raccordant directement à l'écran, et votre câble écran d'origine à l'UC. Une autre possibilité consiste à employer un câble VGA et des adaptateurs 13W3 sur les extrémités ordinateur et écran.
3. Raccorder les sources vidéo si nécessaire, en utilisant le câble A/V fourni. Si nécessaire utiliser un adaptateur SCART.
4. Raccorder une extrémité du câble de souris marqué 'LCD' au port souris du projecteur LCD. L'autre extrémité marquée 'MA' (Adaptateur Souris) sera raccordée à l'adaptateur choisi en fonction du type de souris utilisé.
5. Vérifier que les grilles de ventilation du projecteur LCD ne sont pas obstruées. Mettre le projecteur sous tension. Ne pas oublier d'appuyer sur l'interrupteur d'alimentation ON/OFF !
6. Mettre les différents équipements sous tension.

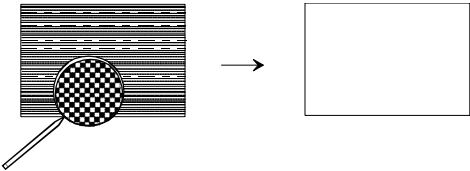
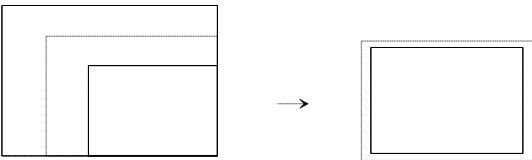
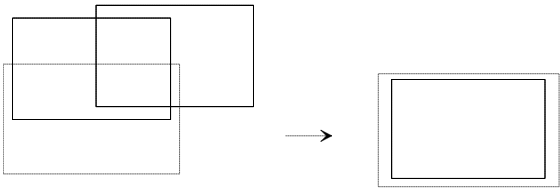
Votre projecteur LCD est désormais installé. Avant de l'utiliser pour la session, consulter la section suivante *Réglages de l'Image* pour obtenir la meilleure qualité possible d'image projetée.

## 6.5 REGLAGES DE L'IMAGE

La télécommande à infrarouge est la principale interface entre l'utilisateur et le réglage des paramètres. Les touches de fonction à l'écran permettent de paramétrer directement le projecteur LCD. Il est également possible d'utiliser le menu système pour finaliser ces réglages.

Le réglage doit être réalisé avec la/les source(s) la/les plus fréquemment utilisée(s). Laisser l'appareil chauffer quelques minutes avant d'effectuer les réglages. La plupart des réglages seront mémorisés séparément automatiquement par rapport à chaque source en vue de votre prochaine utilisation (voir *Utilisation de votre projecteur LCD*).

	<b>EFFET</b>
LENTILLE	<ul style="list-style-type: none"> <li>Utiliser la bague de zoom au niveau de la lentille pour affiner l'image à l'écran.</li> </ul> 
FREQ	<ul style="list-style-type: none"> <li>Sélectionner FREQUENCY dans le MENU.</li> <li>A partir d'une sortie ordinateur affichée à l'écran, sélectionner un fond à damier à 50% gris (mode direct 1:1 non comprimé).</li> <li>Si la fréquence n'est pas bien réglée, des bandes verticales instables apparaîtront sur l'image (voir illustration).</li> <li>Régler la fréquence avec les touches droites/gauches pour éliminer toutes ces bandes verticales (voir illustration).</li> </ul> 

	<b><i>EFFET</i></b>
TUNE	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sélectionner TUNING dans le MENU.</li> <li>• Régler la fréquence en utilisant le dispositif traceur pour stabiliser l'image. Il est préférable d'éliminer toutes les "lignes de vague" (voir illustration).</li> </ul> 
SCALE	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Si le niveau de résolution de votre source ordinateur n'est pas exactement de 1024x768, vous pouvez sélectionner ECHELLE. Ceci aura pour effet une évaluation de la résolution de l'image source en vue de sa parfaite résolution sur l'écran LCD. Ce dispositif consiste en un réglage de l'intervalle du nombre de lignes pixels horizontales et verticales de l'image.</li> </ul> 
POSITION	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sélectionner POSITION dans le MENU.</li> <li>• Régler en utilisant le dispositif traceur jusqu'à ce que l'image en entier soit parfaitement cadrée dans la zone de projection (voir illustration).</li> <li>• Si la vitesse de réglage est trop élevée, modifier grâce aux options la sensibilité du traceur.</li> </ul> 

	<b><i>EFFET</i></b>
CONTR	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Régler le contraste haut/bas avec les touches pour une meilleure qualité d'image.</li> </ul>
BRIGHT	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Régler la brillance haut/bas avec les touches fonction des conditions d'éclairage.</li> </ul>

La procédure avec des sources vidéo est la même que celle indiquée ci-dessus pour une source ordinateur, à l'exception de TUNE qui n'a pas lieu d'être. Suivre donc la même procédure pour une vidéo en couleur ou avec un fond brillant, en adaptant toutefois la largeur de l'image au lieu d'appliquer un fond 50% gris comme indiqué dans la procédure avec une source ordinateur.

Avec des sources vidéo les réglages suivants peuvent le cas échéant s'avérer nécessaires:

COLOR	Pour rehausser la saturation en couleur des images vidéo, vous pouvez: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sélectionner COLOR dans le menu.</li> <li>• Des modifications peuvent être apportées en utilisant le dispositif traceur.</li> </ul>
TINT	Pour rehausser la teinte des images vidéo NTSC (uniquement) vous pouvez: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sélectionner TINT dans le menu.</li> <li>• Des modifications peuvent être apportées en utilisant le dispositif traceur.</li> </ul>
SHARP-NESS	Pour rehausser la netteté des lignes des images vidéo vous pouvez: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sélectionner SHARPNES dans le menu.</li> </ul> Des modifications peuvent être apportées en utilisant le dispositif traceur.

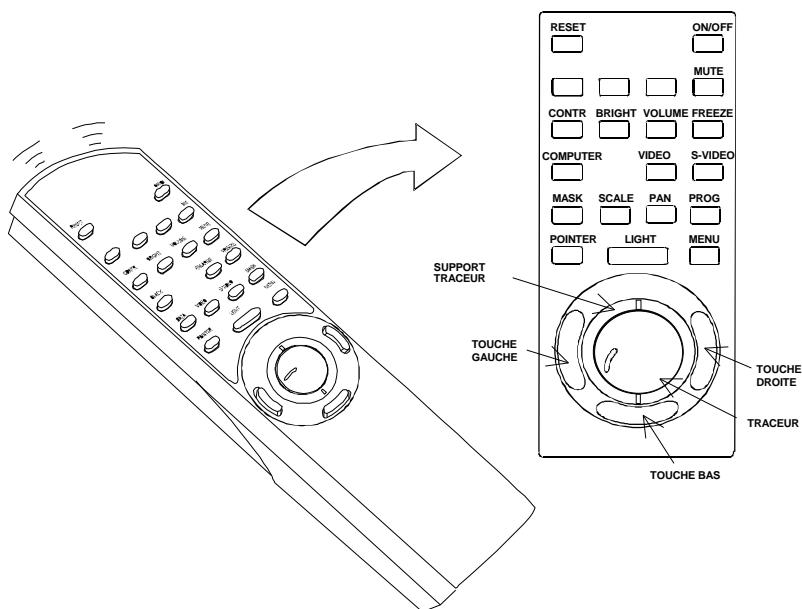
Votre projecteur LCD est maintenant complètement paramétré et prêt à l'emploi. En cas de problème dans le suivi de cette procédure, se reporter à la section *Problème-Solution* un peu plus loin dans le Guide Utilisateur.

## 7 UTILISATION DU PROJECTEUR LCD

Le projecteur LCD dispose d'une gamme d'options et de fonctions avec lesquelles vous aurez à vous familiariser afin de parfaitement maîtriser l'appareil. Cela fait, vous pourrez aborder tranquillement vos futures présentations.

### 7.1 TRACEUR TELECOMMANDE

Le traceur télécommandé est la principale interface entre l'utilisateur et le projecteur. La télécommande sert à régler correctement le projecteur LCD pour des conditions de projection idéales. Elle permet également de contrôler la présentation. Les fonctions des touches de la télécommande sont les suivantes.



La colonne MEM indique si le paramétrage de fonction, peu être mémorisé en vue d'une utilisation ultérieure..

TOUCHE	FONCTION	TYPE DE TOUCHE	MEM
RESET	Réinitialise sur la base des paramètres initiaux	activité par simple pression	-
ON/OFF	Eteindre la lampe, et mettre le projecteur en mode attente	verrou	-
CONTR	Rapport entre les couleurs claires et foncées.	gradué (flèches haut/bas)	Oui
BRIGHT	Brillance (clarté) de l'image pouvant varier en fonction de l'éclairage de la pièce.	gradué (flèches haut/bas)	Oui
VOLUME	Volume de la sortie audio pouvant varier en fonction des conditions ambiantes.	gradué (flèches haut/bas)	Oui
FREEZE	Gèle l'image à l'écran. Ceci permet de masquer des interventions sur l'ordinateur, sans intérêt pour l'auditoire, telles que changement de programme, ou retour de l'attention de l'auditoire sur le présentateur!	verrou	Non
COMPUTER	Sélectionne l'ordinateur en tant que source active.	activité par simple pression	
VIDEO	Sélectionne la vidéo en tant que source active.	activité par simple pression	
S-VIDEO	Sélectionne la S-vidéo en tant que source active.	activité par simple pression	
MASK	Applique des masques sur l'image, pouvant être déplacés avec le traceur.	verrou	

TOUCHE	FONCTION	TYPE DE TOUCHE	MEM
SCALE	Réduit ou agrandit l'image en mode 1:1. L'agrandissement est neutralisé en affichage 1024 x 768.	verrou	Non
PAN	Permet des panoramiques à l'aide du traceur. Utiliser le traceur pour délimiter la surface à occuper.	mouvements traceur	-
PROG	Cette fonction permet de programmer une commande du menu.		
POINTER	Génère un pointeur à l'écran commandé par le traceur. L'aspect de ce traceur peut être modifié par les options du menu (croix/balle/fleche).	verrou	Non
LIGHT	Affiche les fonctions pendant 4 secondes.	verrou	Non
MENU	Active le menu	verrou	Non
TRACKBALL	Le traceur simule les actions des touches de la souris pour commander le curseur de l'ordinateur.	mouvements du traceur	-
LEFT KEY	Active la touche gauche de la souris. Le menu atteint, les sélections sont confirmées en utilisant LEFT.		-
RIGHT KEY	Active la touche droite de la souris.		-
BOTTOM KEY	Active la fonction 'cliquer déplacé' de la touche de la souris. Avec un MAC raccordé, il faut utiliser la touche BOTTOM, et non LEFT.		-

## 7.2 CLAVIER PANNEAU SUPERIEUR

Un certain nombre de réglages sont également réalisables à partir du clavier du panneau supérieur du projecteur LCD. Ces réglages sont TUNE, BRIGHTNESS et RESET. Voir le chapitre télécommande à infrarouge pour plus de détails sur chaque réglage.

## 7.3 LE MENU

Le menu a été mis au point pour permettre un accès à des fonctions plus rarement utilisées que celles fréquemment employées au niveau de la télécommande.

Appuyer sur la touche MENU de la télécommande pour appeler le menu. Quand le menu est activé, le traceur sert à se diriger parmi les options (il ne permet cependant pas de commander la souris, etc. à ce moment). La touche LEFT permet d'activer ou de désactiver une option.

La touche PROG permet d'assigner la plupart des actuel options du menu.

Les fonctions verrous (comme OSD) sont actives quand elles sont verrouillées et inactives quand elles sont déverrouillées.

Les fonctions augmentation/diminution (comme TUNE et FREQUENCY) sont réglées à partir du traceur. OSD servent à monter le paramétrage en vigueur.

La touche MENU verrouille ou déverrouille le menu. Le menu peut également s'effacer, si au terme d'une minute aucune opération n'est réalisée. Les sélections sont mémorisées par défaut, à moins d'une information contraire.

Les principales sélections SETUP, PICTURE, SOUND, OPTIONS et HELP du menu, sont expliquées ci-après.

Les caractéristiques uniquement disponibles qu'avec certaines sources sont indiquées en *italique* simple dans le menu, tandis que les fonctions généralement disponibles sont indiquées en caractères gras.

### 7.3.1 SELECTIONS D'INITIALISATION

**TUNE** est employé pour stabiliser l'image. Une image non stabilisée pourra présenter des lignes latérales instables ou encore des "vagues". La fonction TUNE n'a pas d'effet en mode VIDEO .

**FREQUENCY** permet d'adapter le projecteur aux cartes graphiques spéciales, non référencées dans la liste des comptabilités. En Général, un

mauvais paramétrage de la fréquence génère une image trop large ou trop élargie, accompagnée de bandes verticales instables.

**POSITION.** Compte tenu des variétés de cartes graphiques, un ajustement vertical et horizontal peut s'avérer nécessaire. Sélectionner POSITION, puis appuyer sur LEFT et utiliser le traceur. Une fenêtre de dialogue apparaît dans le coin inférieur gauche.

Le mode texte VGA (720 x 400) est bien positionné à l'écran, si l'image l'est également.

**REAR** inverse l'image en cas de rétro-projections ex. projection au dos de l'écran. Cette option est activée ou désactivée par le menu.

**FACTORY RESET.** Cette fonction réinitialise tous les paramètres sur la base sortie d'usine.

### 7.3.2 REGLAGES DE L'IMAGE

**TINT** modifie la teinte d'une image. Uniquement disponible sur vidéo NTSC

**SHARPNESS** modifie la netteté des lignes d'une image. Uniquement disponible sur source vidéo.

**COLOR** règle la saturation des couleurs. Uniquement disponible quand la vidéo est branchée.

**GAMMA** verrouille ou déverrouille la correction gamma des sources vidéo. La correction gamma permet d'améliorer les détails en cas de faible lumière, type scènes intérieures. Uniquement disponible sur source vidéo.

### 7.3.3 REGLAGES DU SON

**TREBLE** modifie la bande des sons aiguës.

**BASS** modifie la bande des sons graves .

**BALANCE** agit sur la balance des sons entre les deux enceintes stéréos (uniquement sur la sortie extérieure).

**MONO** à utiliser en cas de source audio non stéréo. Ceci permet d'envoyer le son vers les deux enceintes.

### 7.3.4 REGLAGES COMPLEMENTAIRES

**HIDE OSD** affiche ou masque l'écho à l'écran des commandes. Ce paramétrage n'agit que les opérations de contrôle direct, mais pas sur le menu. Ce paramétrage n'est pas mémorisé.

**CHANNEL SEARCH** est une fonction verrou permettant d'indiquer si le projecteur doit passer directement à la source suivante si celle choisie est éteinte ou débranchée. La sélection manuelle est maintenue dans les deux modes tant que les signaux sont présents. La première source prioritaire est l'ORDINATEUR, puis la S-VIDEO et enfin la VIDEO. Si CHANNEL SEARCH est désactivé, la sélection manuelle des sources fonctionnent sans s'occuper de l'existence de signal. Si CHANNEL SEARCH est verrouillé, le projecteur recherchera la source dans l'ordre des priorités, sans s'occuper de la sélection manuelle.

**TRACKBALL SENSITIVITY** agit sur la réaction du traceur dans le menu. (Ceci n'affecte pas la réaction de la souris de l'ordinateur. Ceci doit être réalisé par vos soins). Les options disponibles sont les suivantes: FAST/RAPIDE, MEDIUM/MOYEN et SLOW/LENT.

**LANGUAGE.** Différentes langues sont disponibles au niveau du menu: Anglais, Allemand, Français, Italien, Espagnol, Norvégien et Japonais. D'autres langues peuvent aussi être fournies.

**POINTER** modifie l'apparence du pointeur. Trois options sont disponibles: balle, flèche, croix..

**MASK** affiche la bande en haut ou en bas.

**SERVICE.** Cette option n'est accessible qu'avec un code spécial non fourni à l'utilisateur..

### 7.3.5 LES REGLAGES D'AIDE

**SOURCE INFO** génère une liste des paramètres pour une source sélectionnée.

**ABOUT** émet une information système sur le projecteur.

## **8 CARACTERISTIQUES PARTICULIERES DE VOTRE PROJECTEUR LCD**

### **8.1 SYSTEME DE REFROIDISSEMENT**

Le ventilateur agit tant que le projecteur LCD est en service. Si le cordon d'alimentation reste branché, le ventilateur continue de fonctionner même si l'appareil est à l'arrêt et ce jusqu'au retour à une température froide. Ceci assure une protection continue contre les hautes températures à l'intérieur de l'appareil. Ce système de refroidissement a été conçu pour minimiser l'émission de lumière parasite et de bruit. Si le débit d'air est bloqué, un fusible thermo-sensible coupe automatiquement le courant, afin de protéger le projecteur contre toute surchauffe.

### **8.2 MEMORISATION PARAMETRAGE**

Le paramétrage utilisateur, en général défini quand le projecteur est raccordé à un nouvel ordinateur, est automatiquement mémorisé en vue d'une utilisation ultérieure. Les paramètres sont stockés dans une mémoire dure, approximativement 5 secondes après avoir appuyé sur la dernière touche.

La mémoire peut stocker 40 modes/sources différents. Certaines sources sont prédéfinies pouvant ainsi servir de base au paramétrage du client. Voir la section *Données Techniques* pour les questions de compatibilité..

Les nouveaux paramètres sources sont rajoutés en mémoire, seulement s'ils diffèrent des précédents. Le projecteur sélectionne automatiquement une nouvelle allocation mémoire.

La plupart des paramètres sont généralement mémorisés individuellement pour chaque mode, y compris contraste, brillance, ton, fréquence, position, échelle. Voir le tableau des fonctions de la télécommande dans la section *Utilisation du projecteur LCD*.

### **8.3 DISPOSITIF OSD**

Le dispositif OSD (On Screen Display) renvoie à l'écran l'écho des commandes ou des actions sur la télécommande. Le dispositif OSD peut être activé ou désactivé par le menu.

## 8.4 REINITIALISATION

Cette option permet de rétablir les paramètres standards de la plupart des commandes. RESET n'est disponible qu'en mode actif.



*Le paramétrage d'usine est disponible à partir du menu. Tous les paramètres reviendront au niveau sortie d'usine. Par conséquent, ne lancer ce reparamétrage qu'en cas d'absolue nécessité. Cette opération effacera aussi toutes les sources et tous les modes clients mémorisés antérieurement.*

## 9 FIXATION AU PLAFOND

Le projecteur est muni d'un dispositif de fixation au plafond. En cas d'utilisation sur une table, les paramètres sont à peu près constants. La plupart des tables font approximativement 80 cm de hauteur, et ont une surface plane recouverte d'une matière dure. A l'inverse, les paramètres concernant les plafonds varient et en particulier leur hauteur et leur matière. Certaines précautions doivent donc être prises au niveau du signal et du montage électrique.

### 9.1 CHOIX DU DISPOSITIF

Il existe différents dispositifs de fixation sur le marché. Veuillez contacter votre revendeur pour de plus amples informations, ou consulter des catalogues. Nous vous recommandons de vous assurer que le revendeur a bien testé le dispositif en utilisant ce type de projecteur. Veuillez vérifier que les plateaux du dispositif s'adaptent au système de fixation à vis du projecteur, et que les ouvertures pour la ventilation ne sont pas bloquées.

### 9.2 FIXATION AU PLAFOND

Un projecteur mal installé constitue un danger potentiel pour les personnes et pour le matériel. La chute du projecteur et du dispositif blesseraient gravement l'entourage, et provoqueraient des dégâts matériels importants. Si ces dégâts s'avéraient être le résultat de la mauvaise prestation de l'installateur, une procédure pourrait être intentée à son encontre. Nous vous recommandons de vous prémunir contre de tels incidents.



*Eviter de fixer au plafond le projecteur dans des zones à risque sismique fréquent ou probable.*

En cas de fixation au plafond, examiner sa composition et s'assurer que celle-ci pourra supporter le poids du dispositif et du projecteur. Privilégier comme supports, le bois, les poutres métalliques ou le béton. Ceux-ci garantiront une fixation durable et bonne qualité. Eviter le plastique ou tout autre matériau fragile ne disposant pas de propriété structurelle suffisante. Suivre les instructions détaillées fournies avec le dispositif pour un montage de qualité.

Une fois le projecteur fixé au plafond, tester la résistance du dispositif en y déposant un charge représentant le double du poids du projecteur et du dispositif. Le dispositif doit supporter cette charge sans aucun signe de fatigue ni de jeu au niveau des vis de fixation. Pour le positionnement, voir la section 6.2: *Installations dans la Salle de Projection*.

### 9.3 ATTENTION

Les projecteurs fixés au plafond nécessitent un signal, et des câbles électriques longs.

Les signaux doivent être alimentés à partir de câbles coaxiaux de haute qualité. Il est en général nécessaire d'adapter les câbles. Certains revendeurs sont spécialisés dans ce domaine. Veuillez contacter votre revendeur pour de plus amples informations.


Si les câbles de signaux parcourent une plus grande distance que celle de la source au projecteur, un dispositif complémentaire peut être nécessaire. Il s'agit d'un amplificateur de distribution appelé "line buffer" (tampon de ligne). Ce dispositif est disponible chez 30% des revendeurs.



*A titre de précaution anti-incendie, le câble d'alimentation doit avoir un interrupteur séparé. Ainsi le projecteur peut être complètement éteint quand il n'est pas en fonction. Le bouton ON/OFF de la télécommande suspend uniquement les opérations sans éteindre complètement le projecteur.*

## 10 PROBLEME SOLUTION

Voici une liste de quelques problèmes que vous pouvez rencontrer. Observez bien les symptômes. La solution peut être très simple!

	<p><i>Vérifier systématiquement que OSD apparaît quand la touche OSD est pressée. Ceci permet de savoir si le projecteur LCD reçoit bien les signaux émis par la télécommande.</i></p>
---	--

SYMPTOME	SOLUTION
<p>Le projecteur LCD ne fonctionne pas</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Vérifier que les câbles sont correctement branchés.</li> <li>• Vérifier que l'interrupteur est sur ON.</li> <li>• Mettre l'interrupteur ON/OFF de la télécommande sur ON.</li> <li>• Le fusible du projecteur LCD, situé dans l'emplacement fusible, est-il grillé? (Voir <i>Entretien</i> pour son remplacement.)</li> </ul>
<p>L'image projetée apparaît complètement noire</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Vérifier que l'interrupteur général est sur ON.</li> <li>• L'appareil a pu chauffer si les grilles de ventilation étaient couvertes l'appareil fonctionnant. Vérifier également que la température ambiante est bien au niveau recommandé. Vérifier si le filtre d'entrée d'air, ne doit pas être nettoyé (voir <i>Entretien</i>). Attendre que l'appareil soit complètement refroidi, avant de le réutiliser.</li> </ul>
<p>L'image projetée est trop sombre ou trop claire</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Activer CONTRAST et BRIGHTNESS.</li> <li>• Appuyer sur RESET. Ceci aura pour effet d'effacer le paramétrage, permettant ainsi de refaire une nouvelle mise au point.</li> </ul>
<p>Certaines couleurs sont instables ou sautent</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Vérifier tout d'abord que les câbles sont bien raccordés.</li> <li>• Tenter de régler l'image avec les touches CONTRAST et BRIGHTNESS.</li> <li>• Essayer aussi de régler avec la touche TUNE.</li> </ul>

SYMPTOME	SOLUTION
L'image apparaît instable ou mal cadrée	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Si l'image a été modifiée avec la touche SCALE, réappuyer sur cette touche pour restituer le paramétrage par défaut.</li> <li>• Régler le paramétrage de la fréquence et de la synchronisation (instabilité), ou le paramétrage de cadrage de l'image (mauvais cadrage).</li> <li>• Vérifier que la résolution de la source utilisée est compatible.</li> <li>• Le projecteur LCD peut-être raccordé à une source ordinateur non standard (ou une carte vidéo). Régler la fréquence et la position de l'image.</li> </ul>
Le ventilateur de refroidissement ne fonctionne pas	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Vérifier que l'interrupteur d'alimentation ON/OFF est sur ON.</li> <li>• Si le ventilateur ne fonctionne pas, le <b>projecteur LCD ne doit pas être utilisé</b> et doit être retourné chez votre revendeur pour réparation.</li> </ul>
La télécommande ne fonctionne pas	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La télécommande ne fonctionne pas.</li> <li>• Vérifier que vous pointez bien la télécommande vers l'écran ou en direction du receveur IR.</li> <li>• La distance maximale du récepteur IR est de 15 m - Etesvous assez proche?</li> <li>• Si la distance est significativement réduite, les piles doivent être alors changées.</li> </ul>
Les touches de la souris ne fonctionnent pas	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se rappeler que la souris doit être raccordée avant que l'ordinateur ne soit mis sous tension.</li> <li>• Les connections du câble de souris et de son adaptateur sont-elles correctement faites?</li> <li>• Vérifier le paramétrage du driver de souris au niveau de l'ordinateur</li> <li>• Vous devez relancer l'ordinateur une fois le câble raccordé afin qu'il reconnaisse la souris. Si vous n'êtes pas sûr que c'est bien le cas, relancer votre ordinateur.</li> </ul>

## 11 ENTRETIEN

### 11.1 GENERALITES

Il est nécessaire que de temps en temps, le boîtier de votre projecteur, ainsi que la lentille soient nettoyés avec un chiffon humide non-abrasif afin d'enlever la poussière et saletés. La lentille doit être nettoyée avec une solution nettoyante douce, ou un produit de nettoyage de lentilles standard, que l'on peut trouver chez un revendeur de matériel photographique.



*Ne pas gratter la surface de la lentille, et mettre le capuchon protecteur de lentille quand le projecteur n'est pas utilisé. Se rappeler d'enlever le capuchon protecteur, en cas d'utilisation du projecteur LCD!*

Aspirer régulièrement le filtre d'entrée d'air (situé sur le devant, sous la lentille et à l'arrière), et particulièrement quand des amas de poussière apparaissent. Ceci garantira un bon fonctionnement du système de refroidissement du projecteur.

### 11.2 REMPLACEMENT DE LA LAMPE

La lampe utilisée dans le projecteur pour l'éclairage, est une vapeur de mercure 575W. Cette lampe est sous HAUTE PRESSION, quand elle est en fonction. La lampe ne doit pas être changée par l'utilisateur pour des questions de sécurité conformément à la garantie. S'adresser systématiquement à son revendeur, si le projecteur LCD émet un signal de remplacement de la lampe.



*L'utilisateur ne doit pas toucher à l'intérieur de l'appareil. Ne jamais toucher les parties fasties en verre (bulbe de lampe ou lentilles). Les traces de doigts affecteraient la qualité de projection d'images. En outre, les empreintes sur le bulbe de la lampe, pourraient créer des incidents voire des risques d'explosion de la lampe en cours d'utilisation. En cas de contact avec la lampe ou l'optique, il est absolument nécessaire de les nettoyer avec un chiffon imprégné d'alcool (fourni avec le bulbe de remplacement) puis de les frotter avec un chiffon sec.*

### 11.3 MESSAGES REMPLACEMENT DE LA LAMPE

Le temps de remplacer la lampe venu, le projecteur émettra sur l'écran l'un des deux messages suivants.

#### **ATTENTION!**

**La lampe est à moins de 50 heures de la date de remplacement recommandée**

**Veuillez changer la lampe!**

**Appuyer sur n'importe quelle touche pour effacer ce message...**

Il ne reste que 50 heures d'utilisation, et la lampe doit être changée. Se rappeler que l'on peut vérifier le nombre d'heures d'utilisation de la lampe, chaque fois que le projecteur est en fonction. Un message apparaît dans le coin inférieur gauche de l'écran indiquant le programme utilisé et le nombre d'heures d'utilisation de la lampe.

Si vous ne répondez pas au premier message, un second apparaîtra lorsque la lampe aura dépassé le temps d'utilisation recommandé. Merci de lire attentivement les messages. Attention et Note, de la section Remplacement de la Lampe et se conformer aux prescriptions en matière de personnel autorisé.

#### **ATTENTION!**

**La lampe a dépassé sa durée de vie de 750 heures**

**Désormais la lampe peut exploser à tout moment**

**CHANGEZ LA LAMPE IMMEDIATEMENT !!!**

La lampe changée, et son compteur d'heures réinitialisé, vous verrez apparaître le message suivant confirmant que les opérations se sont déroulées convenablement.

**INFO!**

**Le compteur d'heures de la lampe a été réinitialisé et est à 0  
Appuyer sur n'importe quelle touche pour effacer ce message...**

Si le compteur d'heures est accidentellement réinitialisé tandis que la lampe continue à être utilisée, ou si la lampe a été changée avant le terme sans que le compteur n'ait été réinitialisé, le message suivant apparaît. Ceci vous laisse 2 possibilités décrites toutes les deux dans les paragraphes suivants.

**ATTENTION!**

**L'indicateur de changement de lampe a été activé,  
bien que la lampe n'ait pas atteint sa limite d'utilisation.**

**Appuyer sur RESET pour confirmer le changement de lampe,  
ou appuyer sur n'importe quelle touche pour effacer ce message...**

Si la lampe a été changée avant sa limite d'utilisation, ce message apparaît quand vous confirmez en appuyant sur RESET.

**INFO!**

**Le compteur d'heures de la lampe a été réinitialisé et est à 0**

Si le compteur d'heures a été réinitialisé accidentellement, ce message confirme que l'erreur a été corrigée en appuyant sur n'importe quelle touche pour continuer.

**INFO!**

**Le compteur d'heures n'a pas été modifié**

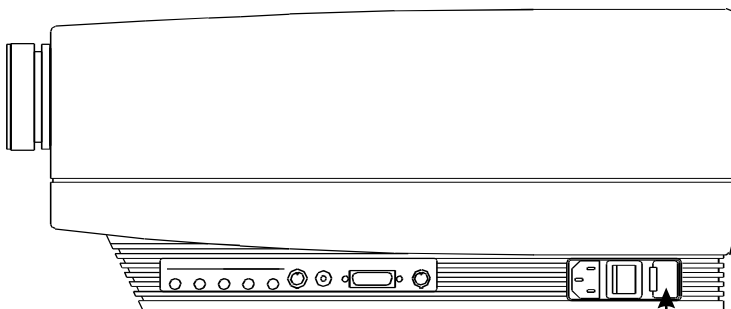
## 11.4 REMPLACEMENT DU FUSIBLE

Les deux fusibles principaux se situent au niveau de l'alimentation, et sont intégrés à l'ensemble des connecteurs et interrupteurs.



*Des fusibles défectueux peuvent indiquer un problème électrique permanent. Si un nouveau fusible grille immédiatement, renvoyer immédiatement l'appareil à votre revendeur pour vérification.*

Oter le boîtier à fusible en utilisant un tournevis plat, et remplacer les anciens fusibles par de nouveaux. Veiller à utiliser les fusibles de la bonne puissance, voir section Données Techniques.



**Boîtier à fusible**

## 11.5 PRECAUTIONS CONCERNANT LA TELECOMMANDE

La télécommande à infrarouge ne nécessite aucun entretien, autre que le remplacement des piles usées. Pour remplacer les piles, ouvrir le boîtier des piles situé dans la partie arrière de la télécommande. Oter les anciennes piles. Mettre quatre nouvelles piles (Caractéristiques voir *Données Techniques*), en faisant attention aux polarités indiqués à l'intérieur du boîtier à piles, et refermer le couvercle. Vérifier si les fonctions de la télécommande fonctionnent bien, en appuyant sur la touche OSD, pour générer la procédure OSD.

## 12 DONNEES TECHNIQUES



*Les données techniques indiquées ici sont exactes au moment de l'édition de ce manuel. Elles peuvent toutefois changer sans information préalable dans le but d'améliorer le produit.*

Le projecteur LCD est destiné à être utilisé en intérieur. Il ne doit pas être employé, ni stocké dans des conditions dépassant les valeurs indiquées dans la section suivante, faute de risque de détérioration durable, et de perte de garantie.

### 12.1 LIMITES DE CONDITIONS D'UTILISATION

Température de stockage	-20 - 60°C
Humidité de stockage	10 - 90 % d'humidité relative, sans condensation
Température de fonctionnement	15 - 30°C
Humidité de fonctionnement	20 - 80 % d'humidité relative



*Après exposition à des conditions de stockage extrêmes, au niveau de la température et de l'humidité, le retour à des conditions normales doit se faire lentement, pour éviter tout risque de condensation. Si de la condensation apparaît, laisser l'appareil reposer avant de l'utiliser en respectant toutefois les limites de conditions d'utilisation.*

## 12.2 LE PROJECTEUR LCD

DIMENSIONS PROJECTEUR	322 x 245 x 638 mm
POIDS PROJECTEUR	12.5 kg
LENTILLE PROJECTION	303 - 335 mm VARIOFOCUS
CORRECTION ANTI-KEystone	8 degrés
LAMPE PROJECTION	Vapeur de mercure 575W (OSRAM 575W/GS ou equivalent)
PUISSANCE D'ECLAIRAGE	400 ANSI lumen 520 peak lumen 1125 peak lux
CELLULE LCD	Matrice active TFT (thin film transistor) à configuration "stripe"
RESOLUTION COULEUR	16.7 millions
TEMPS DE REACTION	30 ms
RAPPORT CONTRASTE	100:1
RESOLUTION PIXEL	1024 x 768 x 3 (RGB)
DIAGONALE LCD ECRAN	10 inches (25,4 cm)
PIXELS DEFECTUEUX	Maximum 25 (noir, rouge, vert ou bleu)
FREQUENCE VIDEO	14 - 140 MHz
SYNC HORIZONTALE	14 - 100 kHz
SYNC VERTICALE	50 - 100 Hz
SYSTEME NTSC	M, 4.43 NTSC
SYSTEME PAL	B, G, H, D, I
SYSTEME SECAM	B, G, H, D, I, K1, L
ENTREE ORDINATEUR	0 - 1 Vpp
ENTREE VIDEO	0 - 1 Vpp
ENTREE S-VIDEO	0 - 1 Vpp
ENTREE AUDIO	1V RMS
HAUT PARLEUR	2 x 5 W stéréo
HOMOLOGATIONS	<ul style="list-style-type: none"> <li>• CE</li> <li>• UL</li> <li>• cUL</li> <li>• FCC Class A, Subpart J, Part 15</li> </ul>

## 12.3 ALIMENTATION

DOUBLE VOLTAGE	100 - 120 VAC (9A), 60 Hz, fusible 10A 220 - 240 VAC (5A), 50 Hz, fusible 6.3A
----------------	---

## 12.4 TELECOMMANDE

TAILLE BOITIER	190 x 49 x 21 mm
POIDS	154 g (avec piles)
PILES	4 LR03/AAA 1.5V
RAYON D'ACTION	15 m
COMPATIBILITE	Microsoft 2-touches type; IBM PS/2, MAC
HOMOLOGATIONS	CE, FCC Classe A

## 12.5 COMPATIBILITE

Le projecteur LCD est compatible avec les interfaces et les résolutions indiquées ci-après. Certaines sont pré-définies. Toutefois un réglage peut être nécessaire compte tenu de la grande variété de ces équipements.

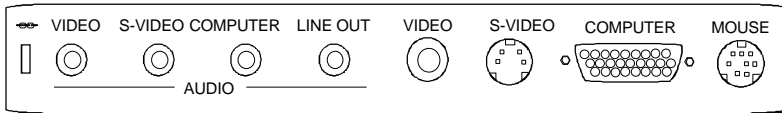
MODE	RESOLUTION	FREQUENCE VERTICALE MAXIMALE (Hz)
Generic	640 x 350	85
	640 x 400	85
	640 x 480	85
	720 x 480	85
	800 x 600	100
	1024 x 768	100
	1280 x 1024 (compressé)	80
VGA	640 x 350	85
	640 x 400	85
	640 x 480	85
	720 x 400	85
SVGA	800 x 600	100
XGA	1024 x 768	100
SXGA	1280 x 1024 (compressé)	80
MAC	640 x 480	85
	832 x 624	100
	1024 x 768	100
	1152 x 870 (compressé)	90

## 13 CONNECTEURS

Les ports connecteurs pour le raccordement au projecteur LCD de sources, se trouvent sur le côté droit de l'appareil ( en lui faisant face).  
L'emplacement pour le branchement du cordon d'alimentation se trouve à côté de l'emplacement du fusible. Les prises port des tous les connecteurs sont décrites dans cette section.

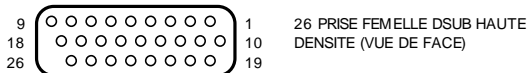


*Ne raccorder aucun équipement, ni aucun câble autres que ce fournis avec le projecteur LCD, même si ces derniers semblent identiques. Vous perdriez alors la garantie, et risqueriez de provoquer des incidents durables.*



### 13.1 ORDINATEUR

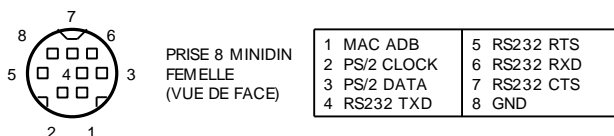
Ce connecteur transmet tous les signaux de l'ordinateur vers le projecteur LCD, et éventuellement vers un moniteur CRT s'il est raccordé.



1 ANALOG R IN	10 ANALOG R GND IN	19 HSYNC IN
2 ANALOG G IN	11 ANALOG G GND IN	20 C/VSYNC IN
3 ANALOG B IN	12 ANALOG B GND IN	21 DIGITAL GND
4 NOT USED	13 NOT USED	22 PCID0
5 NOT USED	14 NOT USED	23 PCID1
6 NOT USED	15 NOT USED	24 DIGITAL GND
7 ANALOG R OUT	16 ANALOG R GND OUT	25 HSYNC OUT
8 ANALOG G OUT	17 ANALOG G GND OUT	26 VSYNC OUT
9 ANALOG B OUT	18 ANALOG B GND OUT	

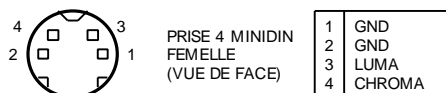
### 13.2 SOURIS

Ce port transmet les messages de la souris du projecteur vers l'ordinateur.



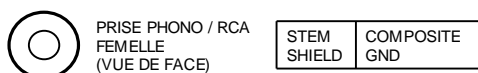
### 13.3 S-VIDEO

Ce connecteur gère l'entrée S-VHS vidéo.



### 13.4 VIDEO

Ce connecteur gère l'entrée vidéo composite.



### 13.5 AUDIO

Quatre ports de même forme, gère le son stéréo. Il s'agit respectivement de l'ORDINATEUR, du S-VIDEO, du VIDEO et du LINE OUT.



## 14 ENVIRONNEMENT

Une attention toute particulière a été apportée dans la construction de ce projecteur LCD, afin de réduire au maximum les problèmes d'environnement et de pollution. Dans cette optique et quand cela était possible, des matériaux recyclables ont été employés.

Le transport à la main de l'appareil n'exige pas de conditions particulières. Toutefois les précautions suivantes doivent être prises, pour éviter que le module LCD interne ne soit cassé par des écoulements à l'intérieur de liquides ou encore des introductions accidentelles de morceaux de verre:

- porter des gants,
- placer le projecteur **sans l'ouvrir** dans un sac plastique résistant pour éviter tout risque d'écoulement,
- nettoyer tout écoulement consciencieusement, puis se laver les mains.

Le coffret fourni est aisément recyclable. Pour garantir la plus grande longévité possible à votre projecteur LCD, nous vous recommandons de l'installer dans un lieu parfaitement compatible avec la présence à l'intérieur d'éléments mécaniques, électroniques et chimiques.

## 15 HOMOLOGATION

Cet appareil a reçu l'homologation des appareils de Classe A. Il répond aux spécifications de ce type d'appareil (matériel informatique), ainsi qu'à celles du Subpart J of Part 15 du règles FCC. Seuls les périphériques (ordinateur, terminaux, imprimantes, etc) ayant reçu la Classe A, peuvent être raccordés à un matériel informatique de Classe A.. En cas de connexion avec un périphérique, les règles FCC stipulent une obligation de raccordement avec un câble d'entrée/sortie protégé. Le câble protégé doit être employé s'il est fourni avec le matériel. Tout montage avec des périphériques non homologués ou avec des câbles non protégés, peut entraîner des perturbations dans la réception d'ondes radio ou TV.

Cet appareil émet et utilise des ondes radios. En cas d'installation non conforme avec les recommandations du Guide Utilisateur, cet appareil pourrait générer des interférences radio ou de télévision. Ce produit a été testé et répond parfaitement aux normes d'un appareil de Classe A ainsi qu'aux spécifications Subpart J of Part 15 des règles FCC. Ces règles définissent un niveau de protection raisonnable contre les interférences, en cas d'utilisation dans un contexte professionnel. Cependant, il n'existe aucune garantie sur une installation particulière. En cas d'interférences au niveau de la radio ou de la télévision de certains équipements raccordés, il convient de les tester les uns après les autres en les éteignant. L'utilisateur peut corriger les interférences en prenant une ou plusieurs des mesures suivantes:

- Réorienter l'antenne de réception.
- Repositionner le projecteur en direction du récepteur.
- Brancher l'appareil sur une autre sortie, afin que l'appareil et le récepteur soient sur des circuits différents.
- Fixer les câbles en utilisant des vis de fixation, pour assurer une bonne commande EMI .

Vous pouvez vous procurer le recueil de la Federal Communications Commission (FCC) : "How to identify and resolve radio and TV interference problems" (Comment localiser et résoudre les problèmes d'interférences radio et TV), disponible à l'adresse suivante:  
U.S. Government Printing Office, Washington, DC 20402, Stock No. 004-000-00345-4.