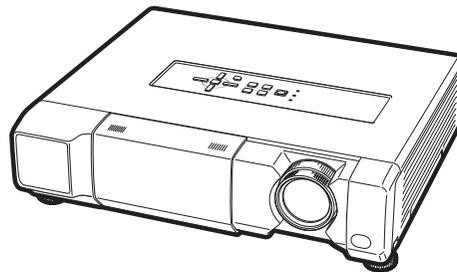
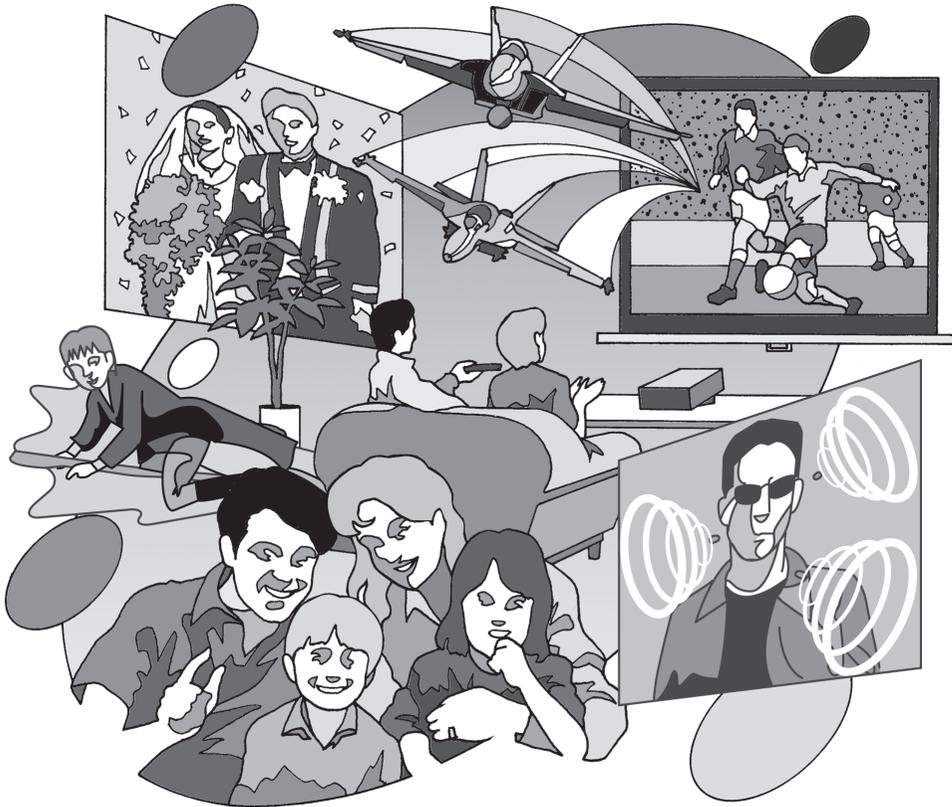


# SHARP®

# XV-Z17000

PROJECTOR  
PROJECTEUR  
PROYECTOR  
PROJETOR

OPERATION MANUAL  
MODE D'EMPLOI  
MANUAL DE MANEJO  
MANUAL DE OPERAÇÃO



**3D**



**HDMI™**  
HIGH-DEFINITION MULTIMEDIA INTERFACE

ENGLISH

FRANÇAIS

ESPAÑOL

PORTUGUÊS

# Introduction

## REMARQUE IMPORTANTE

- Pour vous aider à retrouver votre projecteur en cas de perte ou de vol, veuillez noter le numéro de série, inscrit sur le panneau de 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 9.

N° de modèle : **XV-Z17000**

N° de série :

## AVERTISSEMENT:



Source de lumière de grande intensité. Ne pas fixer les yeux sur le faisceau lumineux, ne pas le regarder directement. S'assurer tout spécialement que les enfants ne fixent pas les yeux directement sur le faisceau.

## AVERTISSEMENT:

Pour réduire les risques d'incendie et d'électrocution, ne pas exposer cet appareil à la pluie ou à l'humidité.

	<b>ATTENTION</b> RISQUE D'ÉLECTROCUTION. NE PAS RETIRER LES VIS À L'EXCEPTION DE LA VIS RÉSERVÉE À L'ENTRETIEN.	
<b>ATTENTION : AFIN D'ÉVITER LES RISQUES D'ÉLECTROCUTION, NE PAS RETIRER LE CAPOT SUPÉRIEUR. L'APPAREIL NE CONTIENT AUCUNE PIÈCE QUE L'UTILISATEUR PUISSE REMPLACER, À L'EXCLUSION DE LA LAMPE. CONFIER TOUTE RÉPARATION À UN PERSONNEL QUALIFIÉ.</b>		



Le symbole de l'éclair inscrit dans un triangle équilatéral est un avertissement à l'attention de l'utilisateur sur la présence, à l'intérieur du produit, de pièces non isolées soumises à une « très haute tension » pouvant provoquer une électrocution.



Le symbole du point d'exclamation, inscrit dans un triangle équilatéral, a pour objet d'appeler l'attention de l'utilisateur sur la présence, dans la documentation accompagnant le produit, d'importantes instructions concernant son mode opératoire et son entretien (réparation).

## AVERTISSEMENT :

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

## AVERTISSEMENT:

Les règles FCC stipulent que toute modification et transformation apportées à cet appareil qui ne seraient pas expressément approuvées par le fabricant peuvent entraîner, pour l'utilisateur, la perte du droit de faire fonctionner cet appareil.

ETATS-UNIS UNIQUEMENT

## MISE AU REBUT DE L'APPAREIL

Ce produit comporte des soudures plomb-étain, et une lampe contenant une faible quantité de mercure. La mise au rebut de ces matériaux peut être réglementée en raison de considérations environnementales. Pour la mise au rebut ou le recyclage, veuillez consulter la réglementation locale, l'Electronics Industry Alliance : [www.eiae.org](http://www.eiae.org), l'organisation de recyclage de lampe [www.lamprecycle.org](http://www.lamprecycle.org) ou Sharp au 1-800-BE-SHARP.

ETATS-UNIS UNIQUEMENT

Ce produit inclut une pile au lithium CR contenant du perchlorate. Des précautions particulières peuvent s'appliquer concernant la manipulation. Si vous résidez en Californie, veuillez consulter le site [www.dtsc.ca.gov/hazardouswaste/perchlorate/](http://www.dtsc.ca.gov/hazardouswaste/perchlorate/).

ETATS-UNIS UNIQUEMENT

## INFORMATION

Les tests effectués sur cet appareil ont montré qu'il est conforme aux limites fixées pour les appareils numériques de classe B 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 résidentiel. Cet appareil génère, utilise et peut émettre de l'énergie de fréquence 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. Si cet appareil provoque effectivement des interférences à réception radio ou télévisée – ce que l'on peut déterminer en mettant celui-ci successivement sous et hors tension – il est recommandé à l'utilisateur de tenter de mettre fin à cette interférence en prenant une ou plusieurs des mesures suivantes:

- Réorientation ou déplacement de l'antenne réceptrice.
- Augmentation de la distance de séparation entre l'appareil et le récepteur.
- Connexion de l'appareil à une prise dont le circuit est différent de celui auquel est connecté le récepteur.
- Consultation d'un revendeur ou d'un technicien radio/TV expérimenté pour assistance.

ETATS-UNIS UNIQUEMENT

## Déclaration de conformité

PROJECTEUR SHARP, MODÈLE XV-Z17000

Cet appareil est conforme à la section 15 du règlement du FCC. Le fonctionnement est soumis aux conditions suivantes: (1) Cet appareil ne doit pas provoquer des interférences nuisibles et (2) cet appareil doit accepter toutes les interférences reçues, y compris des interférences pouvant provoquer un fonctionnement indésirable.

Responsable :

SHARP ELECTRONICS CORPORATION  
Sharp Plaza, Mahwah, New Jersey 07495-1163  
TEL : 1-800-BE-SHARP (1-800-237-4277)

ETATS-UNIS UNIQUEMENT

## Précautions liées au remplacement de la lampe

- Ce projecteur utilise une lampe à mercure pressurisée. Un bruit sourd peut indiquer une panne de la lampe. Une panne de la lampe peut être attribuée à diverses sources comme : choc excessif, refroidissement impropre, surface rayée ou détérioration de la lampe due à un dépassement du délai d'utilisation. La durée d'utilisation avant que ne se produise une défaillance varie considérablement selon la lampe et/ou les conditions et fréquences d'utilisation. Il est important de noter qu'une défaillance se traduit souvent par l'éclatement de l'ampoule.
- Lorsque le témoin de remplacement de la lampe et l'icône d'affichage à l'écran sont allumés, il est recommandé de remplacer la lampe par une autre immédiatement, même si la lampe semble fonctionner normalement.
- Si la lampe se rompt, des débris de verre risquent de se répandre dans le projecteur. Le cas échéant, nous vous recommandons de prendre contact avec votre revendeur de projecteur Sharp autorisé ou le service après-vente le plus proche pour assurer une opération sûre.
- Si la lampe se rompt, les débris de verre peuvent se répandre dans le compartiment de la lampe ou bien le gaz contenu dans la lampe peut être dispersé dans la pièce via la sortie d'air. Comme le gaz de cette lampe contient du mercure, aérez bien la pièce si la lampe casse et évitez toute exposition au gaz dissipé. En cas d'exposition au gaz, consultez un médecin aussi vite que possible.

### Attention

- Ne déposez pas la lampe du projecteur juste après utilisation. La lampe sera très chaude et pourra être à l'origine d'une brûlure ou blessure.
  - Attendez au moins une heure après que le câble d'alimentation ait été débranché pour permettre à la surface de la lampe de refroidir complètement avant de l'enlever.
  - Ne touchez pas la surface en verre de la lampe ou l'intérieur du projecteur.
  - Ne desserrez pas d'autres vis sauf celles du couvercle de la lampe et de l'unité de la lampe.
  - Veillez à remettre à zéro la minuterie de la lampe uniquement lors du remplacement de la lampe. Si vous remettez à zéro la minuterie de la lampe et continuez à utiliser la même lampe, vous risquez d'endommager ou de faire exploser la lampe.
- **Changez la lampe avec précaution en respectant les instructions décrites aux pages 62 à 64.**
- \* **Si vous le souhaitez, vous pouvez faire remplacer la lampe chez votre revendeur de projecteur Sharp autorisé ou service après-vente le plus proche.**
- \* Si la nouvelle lampe ne s'allume pas après remplacement, apportez votre projecteur au revendeur de projecteur Sharp autorisé ou au service après-vente le plus proche pour réparation.

Représentant autorisé pour le marché de la communauté européenne.

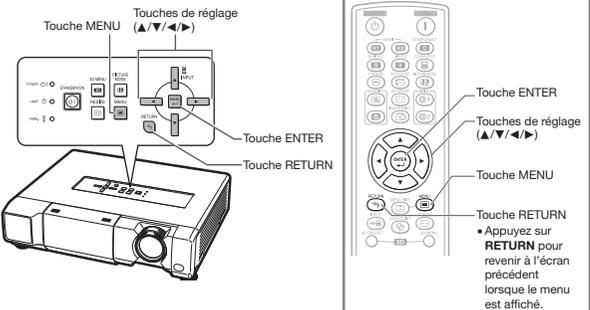
SHARP ELECTRONICS (Europe) GmbH  
Sonninstraße 3, D-20097 Hamburg

U.E. UNIQUEMENT

# Comment lire ce mode d'emploi

- Les caractéristiques techniques diffèrent légèrement en fonction du modèle. Néanmoins, vous pouvez brancher et opérer tous les modèles de la même façon.
- Dans ce mode d'emploi, illustrations et affichages à l'écran sont simplifiés pour explication et peuvent légèrement différer de l'affichage réel.

## Utilisation de l'écran du menu



**Touche MENU**  
**Touches de réglage (▲/▼/◀/▶)**  
**Touche ENTER**  
**Touche RETURN**

**Touche ENTER**  
**Touches de réglage (▲/▼/◀/▶)**  
**Touche MENU**  
**Touche RETURN**

- Appuyez sur **RETURN** pour revenir à l'écran précédent lorsque le menu est affiché.

**Touches utilisées dans cette opération**

**Touche utilisée dans cette étape**

**Barre de menus**

**Fonctionnalités pratiques**

**Exemple : L'écran de menu « Image » lorsque COMPONENT est sélectionné comme mode d'entrée**

REG-SIG	REG-ECR	REG-PRJ
Contraste	[ ]	[ ]
Luminos.	[ ]	[ ]
Couleur	[ ]	[ ]
Taille	[ ]	[ ]
Niveau	[ ]	[ ]
Rouge	[ ]	[ ]
Bleu	[ ]	[ ]
Temp. Cir.	[ ]	[ ]
IRIS (Mn)	[ ]	[ ]
IRIS (Mx)	[ ]	[ ]
Eco - Veille	[ ]	[ ]
Reset	[ ]	[ ]

**1 Appuyez sur **MENU**.**  
• L'écran du menu « Image » pour le mode d'entrée sélectionné est affiché.

**2 Appuyez sur **▶** ou **◀** pour sélectionner l'écran de menu à définir sur la barre de menus.**

**SEL./REG.**      **ENTR.**  
**RETOUR**      **FIN.**

**F-35**

**Info** ..... Indique des précautions relatives à l'utilisation du projecteur.

**Remarque**... Indique des informations supplémentaires pour la mise en place et l'opération du projecteur.

## Pour référence ultérieure

Entretien

➔ P. 59

Guide de dépannage

➔ P. 72 à 74

Index

➔ P. 78

# Table des matières

## Préparatifs

### Introduction

Comment lire ce mode d'emploi.....	3
Table des matières .....	4
<b>MESURES DE SÉCURITÉ IMPORTANTES.....</b>	<b>6</b>
<b>Accessoires.....</b>	<b>9</b>
<b>Nomenclature et fonctions .....</b>	<b>10</b>
<b>Utilisation de la télécommande .....</b>	<b>13</b>
Insertion des piles .....	13
Plage d'utilisation .....	13

### Mise en route rapide

Mise en route rapide .....	14
----------------------------	----

## Utilisation

### Opération de base

<b>Mise sous/hors tension du projecteur .....</b>	<b>23</b>
Branchement du cordon d'alimentation.....	23
Mise sous tension du projecteur.....	23
Mise hors tension (Mettre le projecteur en mode veille).....	23
<b>Projection de l'image .....</b>	<b>24</b>
Ajuster l'image projetée .....	24
Correction Trapèze.....	25
Commuter le mode d'entrée .....	27
Réglage de la position verticale et horizontale de l'image.....	27
Affichage temporaire de l'écran noir .....	28
Gel d'une image mobile.....	28
Sync. Automat. (Ajustement Sync. Automat.) .....	28
Sélectionner le mode d'image .....	28
Affichage d'une partie agrandie d'image.....	29
Réglage du paramètre Iris .....	29
Masquage temporaire du menu (Masquer le menu) .....	29
Commutation du mode Eco+Veille .....	29
Mode redimensionnement.....	30

### Fonctionnalités pratiques

<b>Éléments de barre de menus .....</b>	<b>32</b>
<b>Utilisation de l'écran du menu .....</b>	<b>35</b>
Sélections du menu (Ajustements).....	35
<b>Ajustement de l'image (Menu « Image »).....</b>	<b>37</b>
Sélectionner le mode d'image .....	37
Ajuster l'image .....	37
Réglage du paramètre Iris .....	38
Eco + Veille .....	38
Utilisation des fonctionnalités avancées .....	38
Correction de la gradation vidéo (Correction gamma) .....	38
Ajuster les couleurs.....	38
Réglage de Bright Boost.....	40
Sélection du mode film.....	40
Réglage de l'amélioration des détails.....	40
Réduction numérique du bruit (DNR).....	40
Réduction du bruit de moustique (MNR).....	40
Réinitialisation de tous les éléments de réglage....	40
<b>Réglage d'image d'ordinateur (Menu « REG-SIG »).....</b>	<b>41</b>
Réglage de l'image d'ordinateur.....	41
Réglage de la résolution .....	41

### Installation

<b>Installation du projecteur.....</b>	<b>16</b>
Installation du projecteur .....	16
Installation classique (projection de face) .....	16
Mode de projection (PRJ) .....	17
Installation pour montage au plafond.....	17
Taille de l'écran et distance de projection .....	18

### Connexions

<b>Exemples de câbles de connexion .....</b>	<b>19</b>
<b>Connexion à un appareil vidéo.....</b>	<b>20</b>
<b>Connexion à un ordinateur .....</b>	<b>21</b>
<b>Commande du projecteur à partir d'un ordinateur ...</b>	<b>22</b>

Sync. Automat. (Réglage de la synchronisation automatique).....	41
Définition du type de signal.....	41
Définition du système vidéo.....	42
Réglage du signal vidéo .....	42
Réglage de la gamme dynamique .....	42
Info signal.....	42
<b>Ajuster l'image projetée (Menu « REG-ECR ») ....</b>	<b>43</b>
Régler le mode redimensionner .....	43
Ajuster la position de l'image .....	43
Réglage d'OverScan.....	43
Correction Rég. trapèze-V Auto.....	44
Mode trapèze.....	44
Régler l'affichage à l'écran.....	45
Réglage de la luminosité de l'écran de menu.....	45
Sélectionner l'image d'arrière-fond .....	45
Sélection de la position de l'écran de menu .....	45
Retourner/Inverser les images projetées.....	45
Sélectionner la langue de l'affichage à l'écran.....	45
<b>Ajuster les fonctions du projecteur (Menu « REG-PRJ »).....</b>	<b>46</b>
Fonction d'extinction automatique.....	46
Réglage du mode d'économie de l'énergie (Mode économie).....	46
Réglage de lecture instantanée, système en veille et nom de prise d'entrée .....	46
Réglage du Mode démo.....	47
Sélection de la vitesse de transmission (RS-232C).....	47
Réglage du mode ventilation .....	47
Rétablissement des paramètres par défaut .....	47
Vérification de la durée de vie de la lampe.....	47
<b>Profiter de la visualisation d'images 3D.....</b>	<b>48</b>
Précautions relatives à l'utilisation des lunettes 3D .....	48
Précautions relatives à la visualisation d'images 3D .....	48
Accessoires fournis pour les lunettes 3D .....	50
Nom des pièces .....	50
Avant d'utiliser les lunettes 3D .....	51
Remplacement de la pile bouton .....	51
Fixation de la plaquette nasale .....	52
Fixation de l'élastique des lunettes 3D.....	52
Utilisation des lunettes 3D.....	52
Plage d'utilisation des lunettes 3D .....	52
Visualisation d'images 3D.....	53
Réglages 3D (« MENU 3D »).....	55
Réglage du menu Format 3D .....	56
Caractéristiques – Lunettes 3D .....	58

## Référence

### Annexe

<b>Entretien</b> .....	<b>59</b>
<b>Indicateurs d'entretien</b> .....	<b>60</b>
<b>À propos de la lampe</b> .....	<b>62</b>
Lampe .....	62
Précaution quant à la lampe .....	62
Remplacement de la lampe .....	62
Déposer et poser la lampe .....	63
Remettre à zéro la minuterie de la lampe .....	64

<b>Raccordements des broches</b> .....	<b>65</b>
<b>Spécifications et réglage des commandes RS-232C</b> .....	<b>66</b>
<b>Tableau de compatibilité</b> .....	<b>70</b>
<b>Guide de dépannage</b> .....	<b>72</b>
<b>Pour l'assistance SHARP</b> .....	<b>75</b>
<b>Fiche technique</b> .....	<b>76</b>
<b>Dimensions</b> .....	<b>77</b>
<b>Index</b> .....	<b>78</b>

- DLP® et le logo DLP sont des marques déposées de Texas Instruments.
- Microsoft® et Windows® sont des marques déposées de Microsoft Corporation aux Etats-Unis et/ou dans d'autres pays.
- PC/AT est une marque déposée de International Business Machines Corporation aux Etats-Unis.
- Macintosh® est une marque déposée de Apple Computer, Inc. aux Etats-Unis et/ou dans d'autres pays.
- HDMI, le logo HDMI et High-Definition Multimedia Interface sont des marques de commerce ou des marques déposées de HDMI Licensing LLC.
- Tous les autres noms de produits ou société sont des marques de commerce ou des marques déposées de leur société respective.
- Certains circuits intégrés utilisés dans ce produit font l'objet de secrets de fabrication appartenant à Texas Instruments. Il est donc interdit de copier, de modifier, d'adapter, de traduire, de distribuer, d'étudier la conception, de démonter ou de décompiler leur contenus.

# MESURES DE SÉCURITÉ IMPORTANTES

**ATTENTION:** Veuillez lire toutes ces instructions avant de faire fonctionner ce produit et les conserver pour toutes consultations ultérieures.

L'électricité peut être utilisée pour beaucoup de fonctions utiles. Ce produit a été conçu et fabriqué pour assurer une utilisation en toute sécurité. CÉPENDANT, TOUTE UTILISATION INCORRECTE PEUT CAUSER UNE ÉLECTROCUTION OU DÉCLENCHER UN INCENDIE. Pour éviter de contourner les dispositifs de sécurité incorporés à ce produit, veuillez respecter les règles de base suivantes pour son installation, utilisation et entretien.

## 1. Lire les instructions

Avant d'utiliser l'appareil, veuillez lire les instructions de sécurité et d'emploi.

## 2. Conservez les instructions

Les instructions de sécurité et d'emploi doivent être soigneusement conservées pour référence ultérieure.

## 3. Respectez les avertissements

Tous les avertissements apposés sur l'appareil ou notés dans le mode d'emploi doivent être respectés.

## 4. Suivre les instructions

Toutes les instructions de fonctionnement et d'emploi doivent être scrupuleusement suivies.

## 5. Nettoyage

Débranchez la prise secteur de l'appareil avant de le nettoyer. N'utilisez pas de liquides ou aérosols de nettoyage. Utilisez uniquement un chiffon humide pour nettoyer l'appareil.

## 6. Options

N'utilisez pas d'option non conseillée par le fabricant de l'appareil qui pourrait présenter le moindre risque.

## 7. Eau et humidité

N'utilisez pas cet appareil près d'un point d'eau, — à proximité d'une baignoire, d'un lavabo, d'un évier ou dans un sous-sol humide par exemple.

## 8. Accessoires

Ne déposez pas l'appareil sur un support instable. L'appareil risque de tomber et de causer des blessures graves à un enfant ou un adulte et d'être sérieusement endommagé. Utilisez uniquement les types de support conseillés par le fabricant ou vendus avec l'appareil. La fixation de l'appareil à un accessoire doit être conforme aux instructions du fabricant et doit être réalisée au moyen des pièces conseillées par le fabricant.

## 9. Transport

L'ensemble appareil et chariot doit être manoeuvré avec soin. Tout arrêt brutal, effort excessif ou inégalité du sol risque d'entraîner le renversement du chariot et la chute de l'appareil.



## 10. Ventilation

Les orifices et découpes pratiqués sur le coffret sont destinés à assurer la ventilation de l'appareil afin d'obtenir un fonctionnement fiable et d'éviter les surchauffes. Ces ouvertures ne doivent pas être obstruées en plaçant par exemple l'appareil sur un lit, un canapé, un tapis et toute autre surface similaire. L'appareil ne doit pas être installé dans un meuble, bibliothèque ou étagères si la ventilation adéquate ne peut être assurée et les instructions du fabricant respectées.

## 11. Sources d'alimentation

Cet appareil ne doit être alimenté qu'à partir du type de source indiqué sur la plaquette signalétique. Au moindre doute concernant le type de source disponible, contactez le revendeur de l'appareil ou la compagnie d'électricité. Dans le cas d'appareils fonctionnant sur pile ou autre source que le secteur, reportez-vous au mode d'emploi.

## 12. Mise à la terre et polarisation

Ce produit est équipé d'un des types de prise suivant. Si la prise mâle du câble d'alimentation ne correspond pas à celle du secteur, contactez un électricien pour la remplacer. N'utilisez pas la prise sans la sécurité supplémentaire offerte par ce type de prise.

- Type de prise à deux fils (secteur).
- Type de prise à trois fils (secteur) avec une borne de mise à la masse.  
Cette dernière ne s'en fiche que dans une prise du secteur adéquate.

## 13. Protection du cordon d'alimentation

Faites passer le câble d'alimentation de façon à ce qu'il ne puisse pas être abîmé, piétiné, écrasé par un meuble ou tout objet lourd; examinez soigneusement le cheminement du câble d'alimentation entre la prise du secteur et l'entrée de l'appareil.

## 14. Orage

Par mesure de protection complémentaire, débranchez le câble d'alimentation de la prise du secteur dès que survient un orage ou encore lorsque l'appareil ne va pas être utilisé pendant une longue période. Ainsi, l'appareil ne sera pas exposé à une surtension éventuelle du secteur due à la foudre.

## 15. Surcharge

Évitez de surcharger les prises du secteur murales ou intégrées ainsi que les rallonges car cela risque de provoquer un incendie ou une électrocution.

## 16. Introduction d'objets étrangers ou de liquide

N'essayez pas d'introduire des objets dans les ouvertures de l'appareil car ceux-ci risquent d'entrer en contact avec les composants soumis à des hautes tensions et provoquer un incendie ou une électrocution. Éviter d'asperger ou de renverser le moindre liquide sur l'appareil.

## 17. Réparation

Ne tentez aucune réparation de cet appareil par vous-même car l'ouverture ou le retrait du boîtier expose des composants soumis à des hautes tensions qui présentent des risques importants d'électrocution. S'adresser à un technicien qualifié pour toute réparation.

## 18. Dégâts entraînant une réparation

Dans les cas suivants, débranchez le câble d'alimentation et faites vérifier ou réparer l'appareil par du personnel qualifié:

- Le câble d'alimentation ou sa fiche est endommagé.
- Un liquide a été renversé sur l'appareil ou un objet étranger a été introduit dans l'appareil.
- L'appareil a été exposé à la pluie ou à l'eau.
- L'appareil ne fonctionne pas normalement bien que les instructions du mode d'emploi aient été respectées. N'utilisez pas d'autres commandes que celles mentionnées dans ce document car toute action risque d'endommager l'appareil et d'entraîner, le plus souvent, l'intervention coûteuse d'un technicien qualifié afin de rétablir les conditions normales de fonctionnement.
- L'appareil est tombé ou a été endommagé d'une manière ou d'une autre.
- Les performances de l'appareil se sont nettement dégradées et un entretien semble nécessaire.

## 19. Pièces de rechange

Si une pièce doit être remplacée, assurez-vous auprès du service de réparation que le remplacement sera effectué avec une pièce prescrite par le fabricant ou ayant des caractéristiques identiques. Des pièces de rechange non autorisées pourraient causer un incendie, une électrocution ou d'autres dangers.

## 20. Contrôle de sécurité

À la fin de toute intervention d'entretien ou de réparation, demandez au technicien d'effectuer les vérifications de sécurité pour déterminer si le produit est en état de fonctionnement correct.

## 21. Montage mural ou au plafond

Ce produit doit être monté sur un mur ou au plafond uniquement de la manière recommandée par le fabricant.

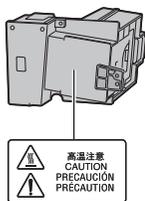
## 22. Chaleur

Cet appareil doit être placé loin des sources de chaleur telles que les radiateurs, accumulateurs de chaleur, poêles et autres appareils produisant de la chaleur (y compris les amplificateurs).

## Observez les précautions suivantes lors de l'installation du projecteur.

### Précaution quant à la lampe

- Danger potentiel de débris de verres en cas de rupture de la lampe. Si la lampe rompt, contactez le revendeur de projecteur Sharp autorisé ou le service après-vente le plus proche pour remplacement. Voir « À propos de la lampe » à la page 62.



### Précaution quant à l'installation du projecteur

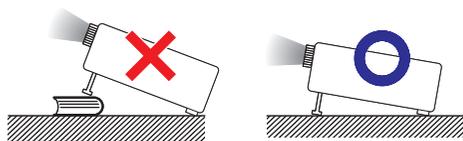
- Pour un entretien minimum et pour préserver une qualité d'image élevée, SHARP recommande que ce projecteur soit installé dans un endroit sans humidité, poussière, ni fumée de cigarette. Lorsque le projecteur est soumis à ces environnements, les entrée et sortie d'air et l'objectif doivent être nettoyés plus souvent. Tant que le projecteur est nettoyé régulièrement, l'utilisation dans ce type d'environnement ne réduira pas la durée d'utilisation globale de l'unité. Le nettoyage des pièces internes ne doit être confié qu'à un revendeur de projecteur Sharp autorisé ou au service après-vente.

### N'installez pas le projecteur dans des endroits en plein soleil ou exposés à une forte lumière

- Placez l'écran de façon à ce qu'il ne soit pas en plein soleil ou sous l'éclairage direct de la pièce. La lumière tombant directement sur l'écran fait déteindre les couleurs, rendant le visionnement difficile. Fermez les rideaux et atténuez les lumières si vous installez l'écran dans une pièce ensoleillée ou lumineuse.

### Précaution d'installation du projecteur

- Placez le projecteur sur un endroit plat dans la plage de réglage (9 degrés) du pied ajustable.



- Après acquisition du projecteur, une faible odeur peut s'échapper de l'orifice d'aération lorsque l'appareil est mis sous tension la première fois. Ceci est normal et ne constitue pas un dysfonctionnement. Elle disparaîtra après utilisation du projecteur.

### Lorsque vous utilisez le projecteur en haute altitude comme à la montagne (à une altitude de 4 900 pieds (1 500 mètres) environ ou plus)

- Lorsque vous utilisez le projecteur en haute altitude où l'air est raréfié, réglez « Mode Ventilation » sur « Élevé ». Omettre de procéder à ce réglage peut avoir une incidence sur la longévité du système optique.
- Utilisez le projecteur à des altitudes inférieures ou égales à 7 500 pieds (2 300 mètres).

### Avertissement à propos de la mise en place du projecteur en hauteur

- Lors de la mise en place du projecteur en hauteur, veillez à l'immobiliser avec soin pour éviter des blessures corporelles dues à la chute du projecteur.

### Ne soumettez pas le projecteur à une forte secousse et/ou vibration.

- Protégez l'objectif pour ne pas frapper ou endommager sa surface.

### Reposez vos yeux de temps en temps.

- Regarder continuellement un écran pendant de longues heures peut se traduire par une tension de l'œil. Veillez à reposer vos yeux de temps en temps.

### Évitez les endroits aux températures extrêmes.

- La température de service du projecteur est de 41°F à 95°F (+5°C à +35°C).
- La température de rangement du projecteur est de -4°F à 140°F (-20°C à +60°C).

### Ne bloquez pas les sortie et entrée d'air.

- Laissez au moins 11 <sup>13</sup>/<sub>16</sub> pouces (30 cm) d'espace entre la sortie d'air et le mur ou l'obstacle le plus proche.
- Veillez à ce que l'entrée et la sortie d'air ne soient pas obstruées.
- Si le ventilateur de refroidissement est bouché, un circuit de protection mettra automatiquement le projecteur en mode veille pour éviter une surchauffe. Ceci n'est pas le signe d'un dysfonctionnement. (Voir page 60.) Débranchez le cordon d'alimentation du projecteur de la prise murale et attendez au moins 10 minutes. Placez le projecteur là où les entrée et sortie d'air ne sont pas bloquées, rebranchez le cordon d'alimentation et mettez sous tension le projecteur. Ceci ramènera le projecteur à sa condition d'opération normale.

### Précaution quant à l'utilisation du projecteur

- Si vous n'avez pas l'intention d'utiliser le projecteur pendant une période prolongée ou avant de déplacer le projecteur, assurez-vous de débrancher le cordon d'alimentation de la prise secteur murale et de débrancher les autres câbles qui y sont raccordés.
- Ne transportez pas le projecteur en le tenant par l'objectif.
- Lorsque vous rangez le projecteur, veillez à fermer le cache-objectif.
- Ne placez pas le projecteur en plein soleil, ni à proximité d'une source de chaleur. Car ceci pourrait décolorer le coffret ou déformer le boîtier plastique.

## Autre équipement raccordé

- Lors du raccordement d'un ordinateur ou d'un autre équipement audio-visuel au projecteur, procédez aux raccordements APRÈS avoir débranché le cordon d'alimentation du projecteur de la prise murale et mis hors tension l'équipement à raccorder.
- Veuillez lire les modes d'emploi du projecteur et de l'équipement à raccorder pour les instructions sur le raccordement.

## Utilisation du projecteur dans d'autres pays

- La tension d'alimentation et la forme de la fiche peuvent varier selon la région et le pays où vous utilisez le projecteur. Lors de l'utilisation du projecteur à l'étranger, veillez à utiliser un cordon d'alimentation approprié au pays dans lequel vous vous trouvez.

## Fonction de contrôle de température



- Si la température à l'intérieur du projecteur augmente parce que les entrées ou sorties d'air sont obstruées ou le lieu d'installation est mal ventilé, le témoin d'avertissement de température se mettra à clignoter. Et si la température continue d'augmenter, «  » s'allumera dans le coin inférieur gauche de l'image avec le témoin d'avertissement clignotant. Si le projecteur reste dans cet état, le témoin s'éteindra, le ventilateur de refroidissement se mettra en marche et le projecteur se mettra en veille. Reportez-vous à « Indicateurs d'entretien » aux pages 60 et 61 pour de plus amples détails.

### Info

- Le ventilateur de refroidissement régule la température interne et sa performance est automatiquement contrôlée. Le bruit du ventilateur peut varier pendant l'utilisation du projecteur suite à des changements dans la vitesse du ventilateur. Ceci n'est pas le signe d'un dysfonctionnement.

## Observez les mesures de protection suivantes lors de l'utilisation des lunettes 3D.

### Prévention d'ingestion accidentelle

- Laissez les piles et l'élastique fourni en tant qu'accessoire hors de portée des enfants en bas âge. Les enfants en bas âge peuvent accidentellement avaler ces pièces.  
– Si un enfant avale accidentellement l'une de ces pièces, consultez immédiatement un médecin.

### Ne pas démonter

- Ne démontez et ne modifiez pas les lunettes 3D.

### Précautions relatives à la pile au lithium

- Les piles ne doivent pas être exposées à une chaleur excessive telle que la lumière directe du soleil ou le feu.
- Remplacez la pile uniquement par une pile identique ou d'un type équivalent. La pile pourrait exploser si elle est remplacée de manière inappropriée.
- Veillez à ne pas inverser la polarité de la pile (+ et –) lorsque vous la mettez en place. Suivez la procédure appropriée lors de la mise en place de la pile. (Voir page 51.) Un chargement inapproprié de la pile pourrait endommager celle-ci provoquer une fuite de liquide de la pile, ce qui pourrait entraîner un incendie, des blessures ou des dommages.

### Manipulation des lunettes 3D

- Ne laissez pas tomber, n'exercez pas de pression excessive et ne marchez pas sur les lunettes 3D. Cela pourrait endommager la section des verres et provoquer des blessures.
- Veillez à ne pas vous pincer les doigts dans la charnière des lunettes 3D. Vous pourriez-vous blesser.  
– Soyez particulièrement vigilant lorsque des enfants utilisent ce produit.

### Utilisation des lunettes 3D

- Des parents/personnes responsables doivent surveiller les habitudes de visualisation des enfants afin d'éviter une utilisation prolongée sans période.
- Utilisez uniquement les lunettes 3D recommandées pour ce produit.
- Utilisez les lunettes 3D uniquement dans l'objectif prévu.
- Ne vous déplacez pas lorsque vous portez les lunettes 3D. La zone environnante est assombrie, ce qui pourrait provoquer une chute ou d'autres accidents et entraîner des blessures.

### Entretien des lunettes 3D

- Utilisez uniquement le chiffon fourni avec les lunettes 3D pour nettoyer les objectifs. Retirez la poussière et la saleté du chiffon. Toute poussière ou autre salissure sur le chiffon pourrait provoquer des rayures sur le produit. N'utilisez pas de solvants tels que du benzène ou des diluants, car cela pourrait faire peler le revêtement.
- Lors du nettoyage des lunettes 3D, veillez à ne pas laisser de l'eau ni aucun autre liquide entrer en contact avec les lunettes.
- Rangez toujours les lunettes 3D dans l'étui fourni lorsque vous ne les utilisez pas.
- Lorsque vous rangez les lunettes 3D, évitez les emplacements humides ou chauds.

### Visualisation d'images 3D

- Si vous éprouvez des vertiges, des nausées ou tout autre indisposition lors de la visualisation d'images 3D, cessez l'utilisation et reposez-vous les yeux.
- N'utilisez pas les lunettes 3D si elles sont fêlées ou cassées.

## Accessoires fournis



Télécommande  
<RRMCGA929WJSA>



Deux piles AA  
<UBATUA020WJZZ>



Deux paires de lunettes 3D<sup>\*1</sup>  
<KOPTLA002WJN1>

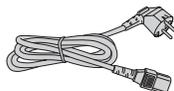
### Cordon d'alimentation<sup>\*2</sup>

(1)



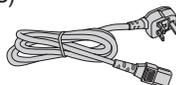
Pour les États-Unis et le Canada, etc.  
(6' (1,8 m))  
<QACCCA007WJPZ>

(2)



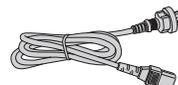
Pour l'Europe, sauf le Royaume-Uni.  
(6' (1,8 m))  
<QACCVA011WJPZ>

(3)



Pour le Royaume-Uni et Singapour  
(6' (1,8 m))  
<QACCBA036WJPZ>

(4)



Pour l'Australie, la Nouvelle-Zélande et l'Océanie  
(6' (1,8 m))  
<QACCLA018WJPZ>

\*1 Voir pages 50 à 52 pour plus de détails sur les lunettes 3D et leurs accessoires.

\*2 Les cordons d'alimentation fournis avec votre projecteur dépendent de la région. Utilisez le cordon d'alimentation correspondant à la prise murale dans votre pays.

- Modes d'emploi <TINS-E929WJZZ>



### Remarque

- Les codes entre chevrons "< >" sont les codes des pièces de rechange.

## Accessoires en option

■ Unité de la lampe	AN-K15LP
■ Adaptateur de montage au plafond	AN-60KT
■ Support de montage au plafond	AN-XRCM30 (uniquement pour les États-Unis)
■ Module de montage au plafond	AN-TK201 <pour AN-60KT>
	AN-TK202 <pour AN-60KT>
■ Tube d'extension pour montage au plafond	AN-EP101B <pour AN-XRCM30>
	(uniquement pour les États-Unis)
■ Câble 3 RCA à mini D-sub à 15 broches (10' (3,0 m))	AN-C3CP2
■ Lunettes 3D	AN-3DG10-S
	AN-3DG10-R
	AN-3DG10-A



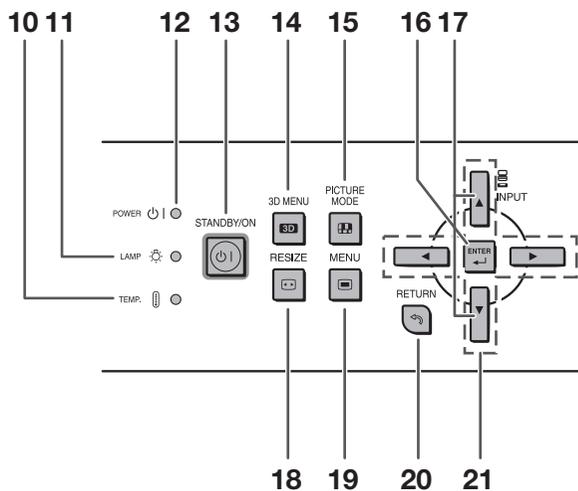
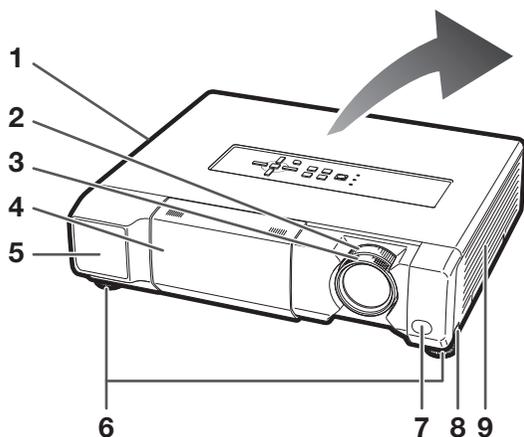
### Remarque

- Certains accessoires en option peuvent ne pas être disponibles selon votre région. Vérifiez auprès de votre revendeur de projecteur Sharp autorisé ou service après-vente le plus proche.

# Nomenclature et fonctions

Les numéros dans **■** se rapportent aux pages principales de ce mode d'emploi où le sujet est expliqué.

## Projecteur



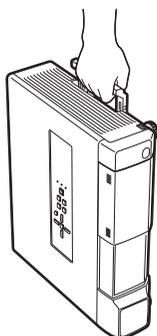
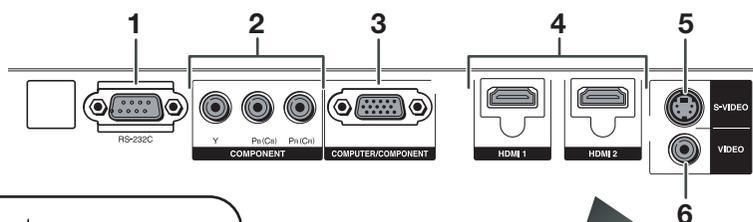
### Vue de face

- 1 Sortie d'air **59**
- 2 Bague du zoom **15, 24**  
Pour élargir/diminuer l'image.
- 3 Bague de mise au point **15, 24**  
Pour ajuster la mise au point.
- 4 Cache-objectif **23, 28, 63**
- 5 Émetteur infrarouge **52**  
Émet un signal infrarouge lorsque les images 3D sont projetées.
- 6 Pied de réglage **15, 24**
- 7 Capteur de télécommande **13**
- 8 Levier HEIGHT ADJUST **24**
- 9 Entrée d'air **59**

### Vue du dessus

- 10 Témoin d'avertissement de température **60**
- 11 Témoin de la lampe **23, 60**
- 12 Témoin d'alimentation **23, 60**
- 13 Touche STANDBY/ON **14, 23**  
Pour mettre sous tension et mettre le projecteur en mode Veille.
- 14 Touche 3D MENU **53**  
Pour l'affichage de l'écran MENU 3D.
- 15 Touche PICTURE MODE **28**  
Pour sélectionner l'image appropriée.
- 16 Touche ENTER **35**  
Pour régler les rubriques sélectionnées ou ajustées sur le menu.
- 17 Touches INPUT (▲/▼) **27**  
Pour changer de mode d'entrée.
- 18 Touche RESIZE **30**  
Pour changer de taille d'écran (NORMAL, 16:9, etc.).
- 19 Touche MENU **35**  
Pour afficher les écrans de réglage et de paramétrage.
- 20 Touche RETURN **35**  
Pour revenir à l'écran de menu précédent pendant les opérations du menu.
- 21 Touches de réglage (▲/▼/◀/▶) **35**  
Pour sélectionner les rubriques du menu.

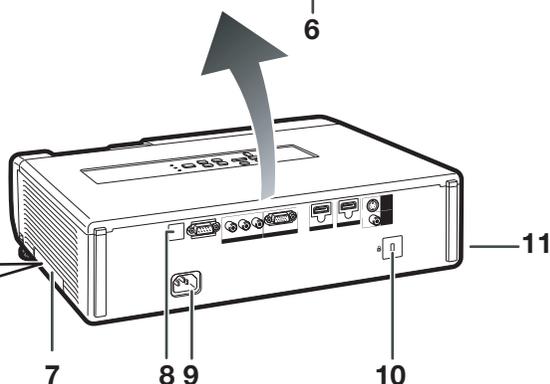
## Projecteur (Vu de l'arrière)



### Utilisation de la poignée

Lorsque vous emportez le projecteur, portez-le par la poignée latérale.

- Fermez toujours le cache-objectif pour éviter d'endommager l'objectif lorsque vous emportez le projecteur.
- Ne levez pas et ne portez pas le projecteur par l'objectif car il risquerait d'être endommagé.



### Prises

- |  |  |
|--|--|
| <p><b>1</b> Prise RS-232C <b>22</b><br/>Prise pour commander le projecteur à l'aide d'un ordinateur.</p> <p><b>2</b> Prises COMPONENT <b>19</b><br/>Prise pour raccorder un appareil vidéo pourvu d'une prise de sortie à composantes.</p> <p><b>3</b> Prise d'entrée COMPUTER/COMPONENT <b>19, 21</b><br/>Prise pour signaux RVB et YPbPr d'ordinateur.</p> <p><b>4</b> Prises HDMI1, 2 <b>19, 20</b><br/>Pour raccorder un équipement vidéo pourvu d'une prise de sortie HDMI.</p> <p><b>5</b> Prise d'entrée S-VIDEO <b>19, 20</b><br/>Prise pour raccorder un équipement vidéo avec une prise S-vidéo.</p> | <p><b>6</b> Prise d'entrée VIDEO <b>19</b><br/>Prise pour raccorder un équipement vidéo.</p> <p><b>7</b> Poignée<br/>Pour transporter le projecteur.</p> <p><b>8</b> Capteur de télécommande <b>13</b></p> <p><b>9</b> Prise CA <b>23</b><br/>Pour raccorder le cordon d'alimentation fourni.</p> <p><b>10</b> Connecteur standard de sécurité Kensington</p> <p><b>11</b> Barre de sécurité</p> |
|--|--|

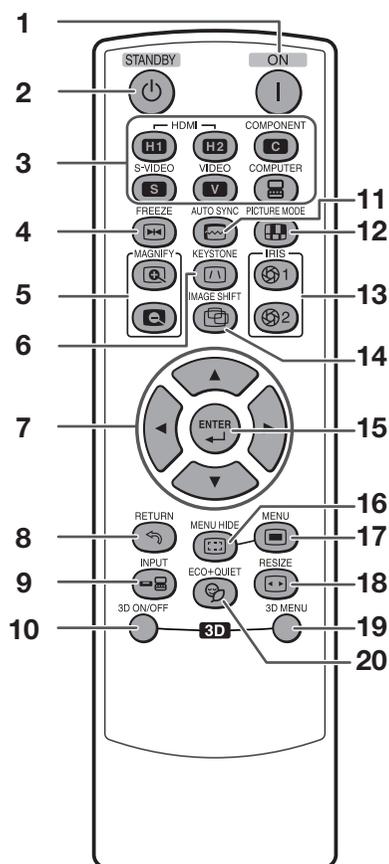
### Utilisation du dispositif anti-ivol Kensington

- Ce projecteur est doté d'un connecteur standard de sécurité Kensington pour utilisation avec le dispositif anti-ivol Kensington MicroSaver Security System. Reportez-vous aux informations fournies avec le système pour les instructions sur la sécurisation du projecteur.

# Nomenclature et fonctions (suite)

Les numéros dans **■** se rapportent aux pages principales de ce mode d'emploi où le sujet est expliqué.

## Télécommande



- 1 Touche ON **14, 23**  
Pour mettre le projecteur sous tension.
- 2 Touche STANDBY **15, 23**  
Pour placer le projecteur en mode veille.
- 3 Touches HDMI1, 2, COMPONENT, S-VIDEO, VIDEO, COMPUTER **15, 27**  
Pour passer aux modes d'entrée respectifs.
- 4 Touche FREEZE **28**  
Pour faire un arrêt sur image.
- 5 Touches MAGNIFY **29**  
Pour agrandir/réduire une partie de l'image.
- 6 Touche KEystone **25**  
Pour passer au mode Trapèze.
- 7 Touches de réglage (▲/▼/◀/▶) **35**  
Pour sélectionner et régler les rubriques du menu.
- 8 Touche RETURN **35**  
Pour revenir à l'écran de menu précédent pendant les opérations du menu.
- 9 Touche INPUT **27**  
Pour changer de mode d'entrée.
- 10 Touche 3D ON/OFF **53, 54**  
Pour la commutation entre les modes 2D et 3D.
- 11 Touche AUTO SYNC **28**  
Pour ajuster automatiquement les images lors du raccordement à un ordinateur.
- 12 Touche PICTURE MODE **28**  
Pour sélectionner l'image appropriée.
- 13 Touches IRIS 1, 2 **29**  
Pour sélectionner « Hte lumin. » et « Haut contraste ».
- 14 Touche IMAGE SHIFT **27**  
Pour déplacer les images horizontalement et verticalement.
- 15 Touche ENTER **35**  
Pour régler les rubriques sélectionnées ou ajustées sur le menu.
- 16 Touche MENU HIDE **29**  
Pour masquer temporairement l'écran de menu.
- 17 Touche MENU **35**  
Pour afficher les écrans de réglage et de paramétrage.
- 18 Touche RESIZE **30**  
Pour changer de taille d'écran (NORMAL, 16:9, etc.).
- 19 Touche 3D MENU **53**  
Pour l'affichage de l'écran MENU 3D.
- 20 Touche ECO+QUIET **29**  
Pour atténuer le bruit du ventilateur de refroidissement et prolonger la durée de vie de la lampe.

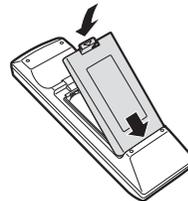
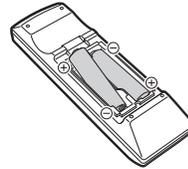
# Utilisation de la télécommande

## Insertion des piles

**1** Enfoncer la languette du couvercle, puis le retirer dans le sens de la flèche.

**2** Insérer les piles fournies et remettre en place le couvercle.

- S'assurer que les polarités correspondent avec les repères  $\oplus$  et  $\ominus$  à l'intérieur du logement des piles.
- Lors de la réinstallation du couvercle, s'assurer que le couvercle émet un "clac" avant de s'immobiliser.



## Plage d'utilisation

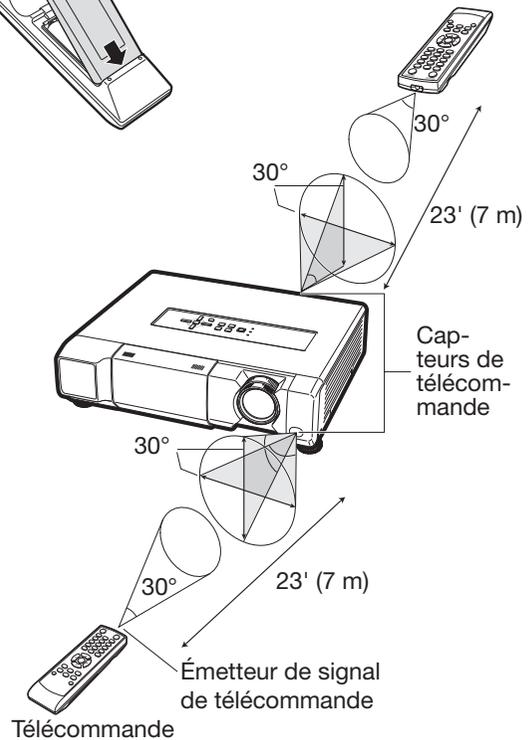
La télécommande peut être utilisée pour commander le projecteur dans la plage illustrée.

### Remarque

- Il y a un capteur de télécommande à l'avant et à l'arrière du projecteur.
- Le signal de la télécommande peut être reflété par un écran pour faciliter l'utilisation du projecteur. Cependant, la portée du signal est susceptible de varier en fonction de la nature de l'écran utilisé à ce effet.

**Lors de l'utilisation de la télécommande:**

- Veiller à ne pas la laisser tomber, et ne pas l'exposer à l'humidité ou aux températures élevées.
- La télécommande risque de ne pas fonctionner correctement sous une lumière fluorescente (ou néon). Auquel cas, il suffit d'éloigner le projecteur de la source de lumière fluorescente.



**Un mauvais usage des piles peut être à l'origine d'une fuite ou d'une explosion. Veuillez suivre les précautions ci-dessous.**

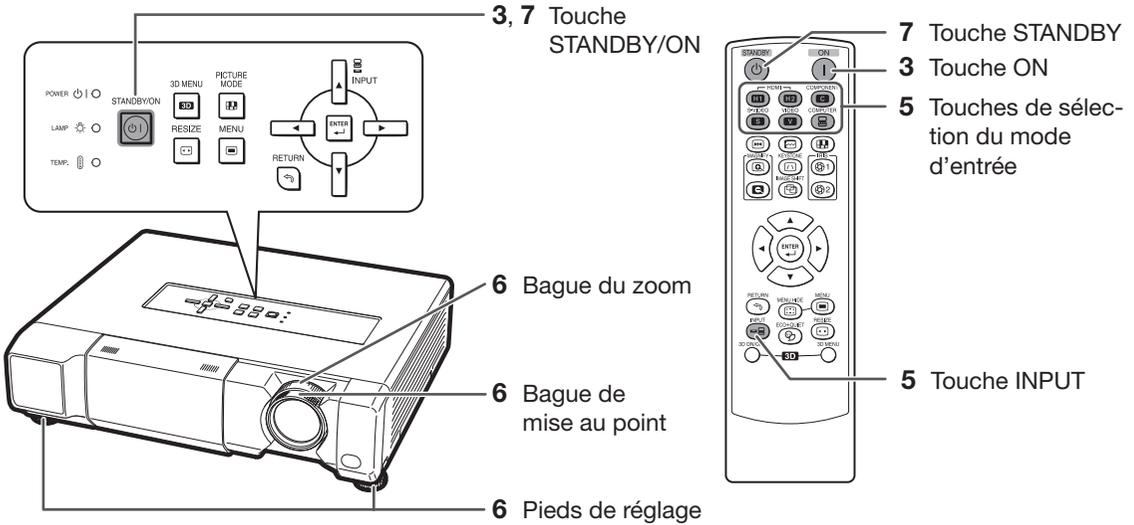
### ⚠ Précaution

- Danger d'explosion si la pile est remplacée incorrectement. Remplacez uniquement par des piles alcalines ou manganèse.
- Insérez les piles en faisant correspondre les polarités avec les repères  $\oplus$  et  $\ominus$  dans le compartiment à pile.
- Des piles de type différent ont des propriétés différentes. Par conséquent n'utilisez pas ensemble des piles de type différent.
- N'utilisez pas ensemble une pile neuve et une pile usagée. Ceci pourrait réduire la durée de vie des piles neuves ou provoquer une fuite des piles usagées.
- Retirez les piles de la télécommande dès qu'elles sont usées. Les laisser en place pourrait provoquer une fuite. Le liquide s'échappant des piles est nocif pour la peau. Il est donc recommandé de les essuyer tout d'abord, et ensuite de les retirer en utilisant un chiffon.
- Les piles fournies avec ce projecteur peuvent se décharger rapidement, selon les conditions de stockage. Pensez à les remplacer aussitôt que possible par des piles neuves.
- Retirez les piles de la télécommande si vous n'avez pas l'intention de l'utiliser pendant une période prolongée.
- Respectez les règlements (ordonnance) locaux lors de la mise au rebut des piles usagées.

# Mise en route rapide

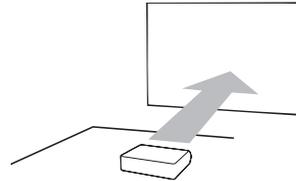
Cette section se base sur un cas d'utilisation pour présenter la marche à suivre pour raccorder le projecteur à un appareil vidéo pourvu d'une prise de sortie HDMI, en présentant brièvement les différentes étapes allant de la connexion à la projection de l'image.

Pour plus d'informations, consultez les pages indiquées pour chaque étape.



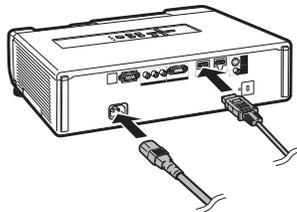
## 1. Placer le projecteur en face d'un écran

→ Page 16



## 2. Connecter le projecteur à l'appareil vidéo et brancher le cordon d'alimentation sur la prise CA du projecteur

→ Pages 19 à 23

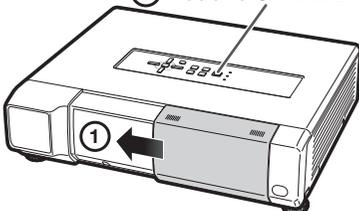


## 3. Ouvrir entièrement le cache-objectif et mettre le projecteur sous tension

→ Page 23

Sur le projecteur

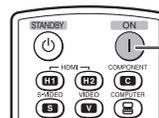
② Touche STANDBY/ON



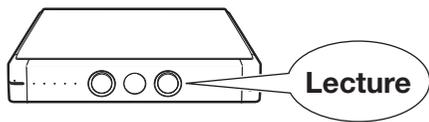
Appuyer sur **STANDBY/ON** sur le projecteur ou sur **ON** sur la télécommande en orientant la télécommande vers le projecteur.

Sur la télécommande

② Touche ON

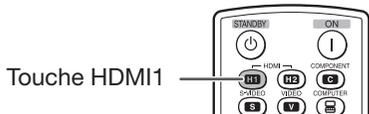


## 4. Mettre sous tension l'appareil vidéo et lancer la lecture



## 5. Sélectionner le mode d'entrée → Page 27

Appuyer sur **HDMI1** de la télécommande pour sélectionner le mode d'entrée « HDMI1 ».

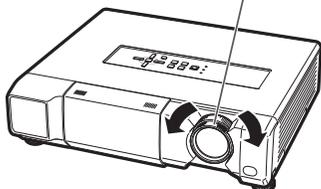


- Appuyer sur **HDMI1**, **HDMI2**, **COMPONENT**, **S-VIDEO**, **VIDEO** et **COMPUTER** sur la télécommande pour changer le mode d'entrée.
- Appuyer sur **▲** ou **▼** pour sélectionner le mode d'entrée souhaité après avoir appuyé sur **INPUT** de la télécommande ou du projecteur.

## 6. Régler l'angle, la mise au point et le zoom du projecteur → Page 24

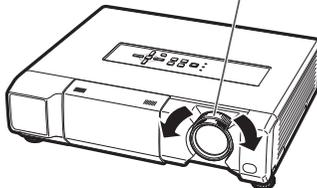
1. La mise au point s'effectue en faisant tourner la bague de mise au point.

Bague de mise au point

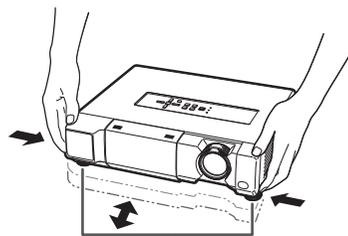


2. Le zoom s'ajuste avec la bague du zoom.

Bague du zoom



3. L'angle du projecteur se règle à l'aide des pieds de réglage.



Pieds de réglage

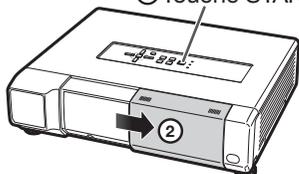
- Si l'image souffre d'une distorsion trapézoïdale, la distorsion devra être corrigée. (Voir page 25.)

## 7. Désactiver le projecteur → Page 23

Appuyer sur **STANDBY/ON** sur le projecteur ou sur **STANDBY** sur la télécommande, puis appuyer une nouvelle fois sur la touche pendant que le message de confirmation est affiché pour mettre le projecteur en veille.

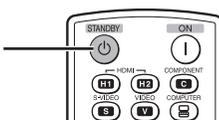
Sur le projecteur

① Touche STANDBY/ON



Sur la télécommande

① Touche STANDBY



Affichage à l'écran

⏻ Entrer en mode VEILLE ?

Oui : Appuyez

Non : Attendez

# Installation du projecteur

## Installation du projecteur

Pour obtenir une qualité d'image optimale, placer le projecteur perpendiculairement à l'écran mural, les pieds reposant sur une surface plane et de niveau.

### Remarque

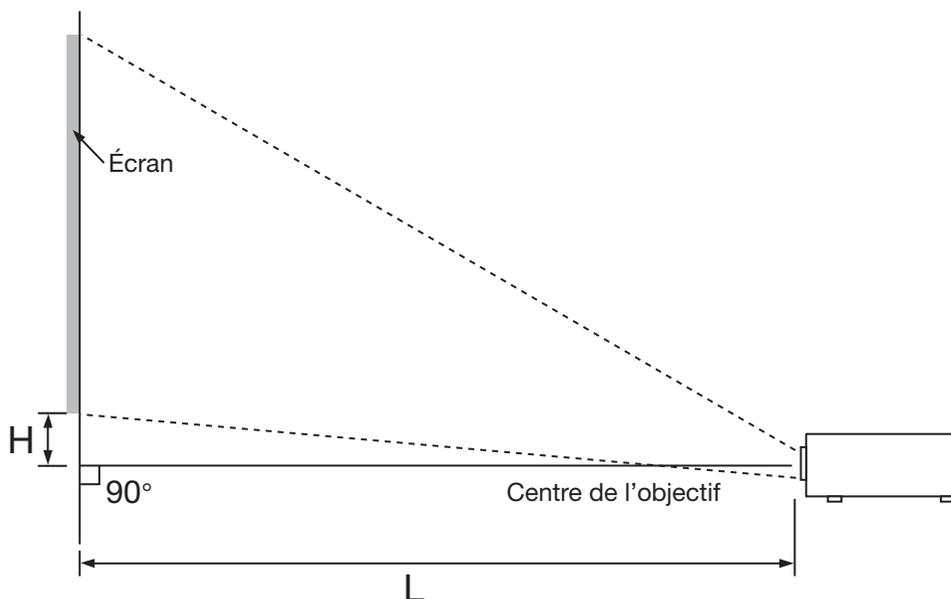
- La lentille du projecteur doit être centrée par rapport au milieu de l'écran. Si la ligne horizontale représentant le centre de l'objectif n'est pas perpendiculaire à l'écran, l'image est déformée, ce qui nuit à sa visualisation.
- Pour une image optimale, placer l'écran de manière à ce qu'il ne soit pas exposé à la lumière directe du soleil, ou de la pièce. Si l'écran est exposé directement à une source lumineuse, la réflexion de l'écran atténue les couleurs projetées, ce qui nuit à la visualisation. Fermer les rideaux et éteindre les lumières lorsque l'écran est installé dans une pièce claire ou éclairée.

## Installation classique (projection de face)

- Placer le projecteur à la distance de l'écran préconisée pour obtenir la taille d'image voulue.

### Exemple d'installation classique

#### Vue latérale



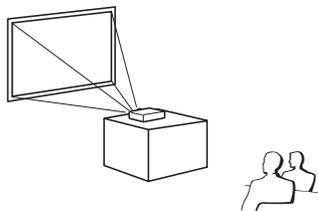
### Remarque

- Reportez-vous à la page 18 pour des informations supplémentaires concernant « Taille de l'écran et distance de projection ».

## Mode de projection (PRJ)

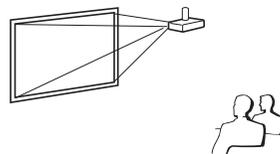
Le projecteur propose 4 modes de projection, comme indiqué dans le schéma ci-après. Cela permet de choisir le mode le plus approprié pour les paramètres de projection définis. (Vous pouvez définir le Mode PRJ dans le menu « REG-ECR ». Voir page 45.)

■ Posé sur une table, pour une projection de face



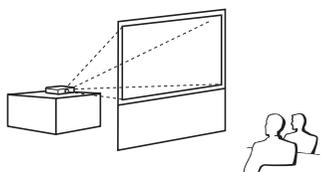
Élément de menu → « Avant »

■ Monté au plafond, pour une projection de face



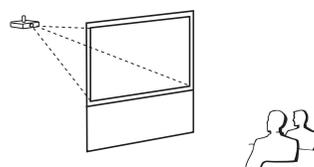
Élément de menu → « Plaf+avant »

■ Posé sur une table, pour une rétroprojection (avec un écran transparent)



Élément de menu → « Arrière »

■ Monté au plafond, pour une rétroprojection (avec un écran transparent)



Élément de menu → « Plaf+arr. »

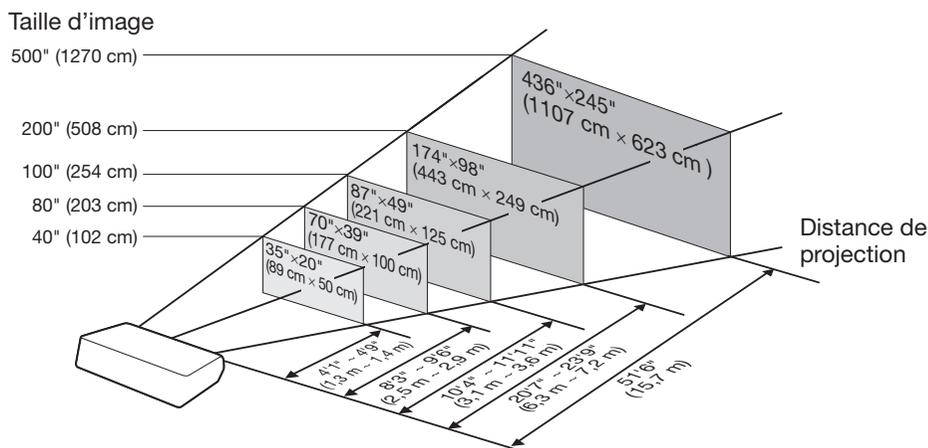
## Installation pour montage au plafond

■ Il est recommandé d'utiliser l'adaptateur et le module de montage au plafond Sharp en option pour cette installation. Avant de procéder au montage du projecteur, prenez contact avec votre revendeur de projecteur Sharp autorisé ou le service après-vente le plus proche pour acquérir l'adaptateur et le module de montage au plafond recommandés (vendus séparément).

### Informations sur la taille d'image projetée en fonction de la distance de projection

Pour plus d'informations, consulter « Taille de l'écran et distance de projection », à la page 18.

Exemple : Utilisation d'un écran large (16:9)



# Installation du projecteur (suite)

## Taille de l'écran et distance de projection

Utilisation d'un écran large (16:9): Pour l'affichage d'une image 16:9 sur la totalité de l'écran 16:9.

Diag. [x]	Taille de l'image (écran)		Distance de projection [L]		Distance du centre de l'objectif au bas de l'image [H]
	Largeur	Hauteur	Minimum [L1]	Maximum [L2]	
500" (1270 cm)	436" (1107 cm)	245" (623 cm)	51'6" (15,7 m)	—	39 3/8" (100 cm)
400" (1016 cm)	349" (886 cm)	196" (498 cm)	41'2" (12,6 m)	47'6" (14,5 m)	31 1/2" (80 cm)
300" (762 cm)	261" (664 cm)	147" (374 cm)	30'11" (9,4 m)	35'8" (10,9 m)	23 5/8" (60 cm)
250" (635 cm)	218" (553 cm)	123" (311 cm)	25'9" (7,9 m)	29'8" (9,1 m)	19 11/16" (50 cm)
200" (508 cm)	174" (443 cm)	98" (249 cm)	20'7" (6,3 m)	23'9" (7,2 m)	15 3/4" (40 cm)
150" (381 cm)	131" (332 cm)	74" (187 cm)	15'5" (4,7 m)	17'10" (5,4 m)	11 13/16" (30 cm)
120" (305 cm)	105" (266 cm)	59" (149 cm)	12'4" (3,8 m)	14'3" (4,3 m)	9 29/64" (24 cm)
100" (254 cm)	87" (221 cm)	49" (125 cm)	10'4" (3,1 m)	11'11" (3,6 m)	7 7/8" (20 cm)
80" (203 cm)	70" (177 cm)	39" (100 cm)	8'3" (2,5 m)	9'6" (2,9 m)	6 19/64" (16 cm)
60" (152 cm)	52" (133 cm)	29" (75 cm)	6'2" (1,9 m)	7'2" (2,2 m)	4 23/32" (12 cm)
40" (102 cm)	35" (89 cm)	20" (50 cm)	4'1" (1,3 m)	4'9" (1,4 m)	3 5/32" (8 cm)

x : Taille de la diagonale de l'image (écran) : 40" – 500"

L : Distance de projection (pieds/m)

L1: Distance de projection minimum (pieds/m)

L2: Distance de projection maximum (pieds/m)

H : Distance du centre de l'objectif au bas de l'image (pouces/cm)

La formule pour la taille de l'image et la distance de projection

[Pieds/pouces]

[m/cm]

L1(pieds) = 0,0314 x / 0,3048

L1(m) = 0,0314 x

L2(pieds) = 0,0362 x / 0,3048

L2(m) = 0,0362 x

H (pouces) = 0,2 x / 2,54

H (cm) = 0,2 x

Utilisation d'un écran classique (4:3): Pour l'affichage d'une image 4:3 sur la totalité de l'écran 4:3.

Diag. [x]	Taille de l'image (écran)		Distance de projection [L]		Distance du centre de l'objectif au bas de l'image [H]
	Largeur	Hauteur	Minimum [L1]	Maximum [L2]	
400" (1016 cm)	320" (813 cm)	240" (610 cm)	50'5" (15,4 m)	—	38 35/64" (98 cm)
300" (762 cm)	240" (610 cm)	180" (457 cm)	37'10" (11,5 m)	43'7" (13,3 m)	28 29/32" (73 cm)
250" (635 cm)	200" (508 cm)	150" (381 cm)	31'6" (9,6 m)	36'4" (11,1 m)	24 3/32" (61 cm)
200" (508 cm)	160" (406 cm)	120" (305 cm)	25'3" (7,7 m)	29'1" (8,9 m)	19 17/64" (49 cm)
150" (381 cm)	120" (305 cm)	90" (229 cm)	18'11" (5,8 m)	21'10" (6,6 m)	14 29/64" (37 cm)
120" (305 cm)	96" (244 cm)	72" (183 cm)	15'2" (4,6 m)	17'5" (5,3 m)	11 9/16" (29 cm)
100" (254 cm)	80" (203 cm)	60" (152 cm)	12'7" (3,8 m)	14'6" (4,4 m)	9 41/64" (24 cm)
80" (203 cm)	64" (163 cm)	48" (122 cm)	10'1" (3,1 m)	11'8" (3,5 m)	7 45/64" (20 cm)
70" (178 cm)	56" (142 cm)	42" (107 cm)	8'10" (2,7 m)	10'2" (3,1 m)	6 3/4" (17 cm)
60" (152 cm)	48" (122 cm)	36" (91 cm)	7'7" (2,3 m)	8'9" (2,7 m)	5 25/64" (15 cm)
40" (102 cm)	32" (81 cm)	24" (61 cm)	5'1" (1,5 m)	5'10" (1,8 m)	3 55/64" (10 cm)

x : Taille de la diagonale de l'image (écran) : 40" – 400"

L : Distance de projection (pieds/m)

L1: Distance de projection minimum (pieds/m)

L2: Distance de projection maximum (pieds/m)

H : Distance du centre de l'objectif au bas de l'image (pouces/cm)

La formule pour la taille de l'image et la distance de projection

[Pieds/pouces]

[m/cm]

L1(pieds) = 0,03843 x / 0,3048

L1(m) = 0,03843 x

L2(pieds) = 0,0443 x / 0,3048

L2(m) = 0,0443 x

H (pouces) = 0,24477 x / 2,54

H (cm) = 0,24477 x

Utilisation d'un écran classique (4:3): Pour l'affichage d'une image 16:9 sur toute la largeur horizontale de l'écran 4:3.

Diag. [x]	Taille de l'écran		Distance de projection [L]		Distance du centre de l'objectif au bas de l'image [H]
	Largeur	Hauteur	Minimum [L1]	Maximum [L2]	
500" (1270 cm)	400" (1016 cm)	300" (762 cm)	47'3" (14,4 m)	—	36 9/64" (92 cm)
400" (1016 cm)	320" (813 cm)	240" (610 cm)	37'10" (11,5 m)	43'7" (13,3 m)	28 29/32" (73 cm)
300" (762 cm)	240" (610 cm)	180" (457 cm)	28'4" (8,6 m)	32'8" (10,0 m)	21 11/16" (55 cm)
250" (635 cm)	200" (508 cm)	150" (381 cm)	23'8" (7,2 m)	27'3" (8,3 m)	18 1/16" (46 cm)
200" (508 cm)	160" (406 cm)	120" (305 cm)	18'11" (5,8 m)	21'10" (6,6 m)	14 29/64" (37 cm)
150" (381 cm)	120" (305 cm)	90" (229 cm)	14'2" (4,3 m)	16'4" (5,0 m)	10 27/32" (28 cm)
120" (305 cm)	96" (244 cm)	72" (183 cm)	11'4" (3,5 m)	13'1" (4,0 m)	8 43/64" (22 cm)
100" (254 cm)	80" (203 cm)	60" (152 cm)	9'5" (2,9 m)	10'11" (3,3 m)	7 15/64" (18 cm)
80" (203 cm)	64" (163 cm)	48" (122 cm)	7'7" (2,3 m)	8'9" (2,7 m)	5 25/32" (15 cm)
70" (178 cm)	56" (142 cm)	42" (107 cm)	6'7" (2,0 m)	7'8" (2,3 m)	5 1/16" (13 cm)
60" (152 cm)	48" (122 cm)	36" (91 cm)	5'8" (1,7 m)	6'6" (2,0 m)	4 11/32" (11 cm)
40" (102 cm)	32" (81 cm)	24" (61 cm)	3'9" (1,2 m)	4'4" (1,3 m)	2 57/64" (7 cm)

x : Taille de la diagonale de l'écran : 40" – 500"

L : Distance de projection (pieds/m)

L1: Distance de projection minimum (pieds/m)

L2: Distance de projection maximum (pieds/m)

H : Distance du centre de l'objectif au bas de l'image (pouces/cm)

La formule pour la taille de l'écran et la distance de projection

[Pieds/pouces]

[m/cm]

L1(pieds) = 0,02882 x / 0,3048

L1(m) = 0,02882 x

L2(pieds) = 0,03323 x / 0,3048

L2(m) = 0,03323 x

H (pouces) = 0,18358 x / 2,54

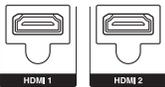
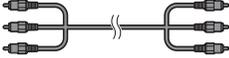
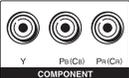
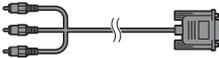
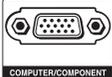
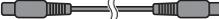
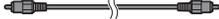
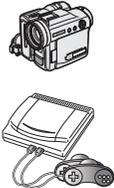
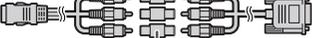
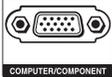
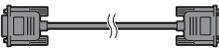
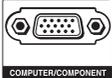
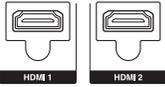
H (cm) = 0,18358 x

### Remarque

- Reportez-vous à la page 16 à propos de « Distance de projection [L] » et « Distance du centre de l'objectif au bas de l'image [H] ».
- Laisser une marge d'erreur dans les valeurs dans les schémas ci-dessus.

# Exemples de câbles de connexion

- Pour plus d'informations sur les types de connexion et de câbles, consulter le mode d'emploi de l'appareil à raccorder.
- D'autres câbles ou prises que ceux décrits ci-dessus seront peut-être nécessaires.

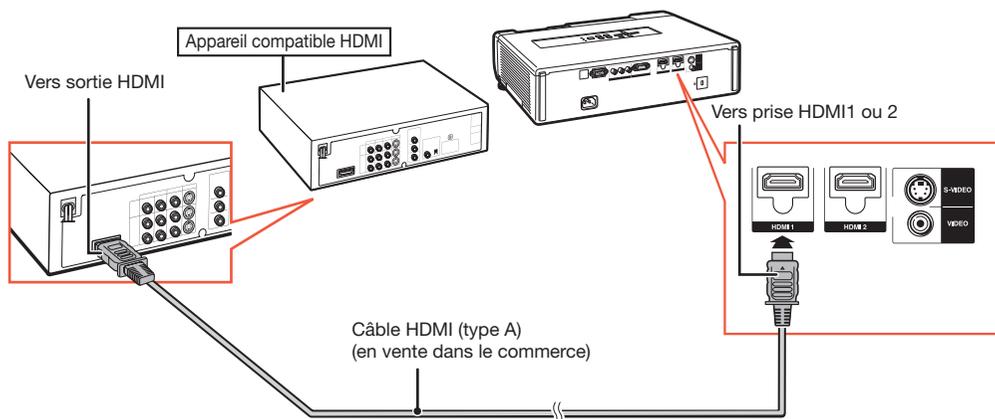
Équipement	Prise sur équipement connecté	Câble	Prise sur le projecteur
<b>Équipement vidéo</b> 	<b>Prise de sortie HDMI</b> 	<b>Câble HDMI (en vente dans le commerce)</b> 	<b>HDMI1, 2</b>  (→ Page 20)
	<b>Prise de sortie vidéo composant</b> 	<b>Câble composantes (en vente dans le commerce)</b> 	<b>COMPONENT</b> 
		<b>Câble 3 RCA à mini D-sub à 15 broches (en option, AN-C3CP2)</b> 	<b>COMPUTER/COMPONENT</b> 
	<b>Prise de sortie S-vidéo</b> 	<b>Câble S-vidéo (en vente dans le commerce)</b> 	<b>S-VIDEO</b>  (→ Page 20)
	<b>Prise de sortie Vidéo</b> 	<b>Câble vidéo (en vente dans le commerce)</b> 	<b>VIDEO</b> 
<b>Caméra/jeu vidéo</b> 	<b>Prise de sortie vidéo composant</b>	<b>Câbles pour une caméra ou un jeu vidéo/Câble 3 RCA à mini D-sub à 15 broches (en option, AN-C3CP2)</b>  Adaptateur RCA femelle (en vente dans le commerce)	<b>COMPUTER/COMPONENT</b> 
	<b>Prise de sortie S-vidéo</b>	<b>Câbles pour une caméra ou un jeu vidéo</b> 	<b>S-VIDEO</b> 
	<b>Prise de sortie Vidéo</b>	<b>Câbles pour une caméra ou un jeu vidéo</b> 	<b>VIDEO</b> 
<b>Ordinateur</b> 	<b>Prise de sortie RVB</b> 	<b>Câble RVB (en vente dans le commerce)</b> 	<b>COMPUTER/COMPONENT</b>  (→ Page 21)
	<b>Prise de sortie HDMI</b> 	<b>Câble HDMI (en vente dans le commerce)</b> 	<b>HDMI1, 2</b> 

# Connexion à un appareil vidéo

Avant d'effectuer la connexion, débrancher le cordon d'alimentation de la prise CA du projecteur de la prise murale et désactiver les autres appareils à connecter. Une fois toutes les connexions réalisées, activer le projecteur et les autres appareils.

## Connexion d'un appareil vidéo doté d'une sortie HDMI à la prise HDMI du projecteur

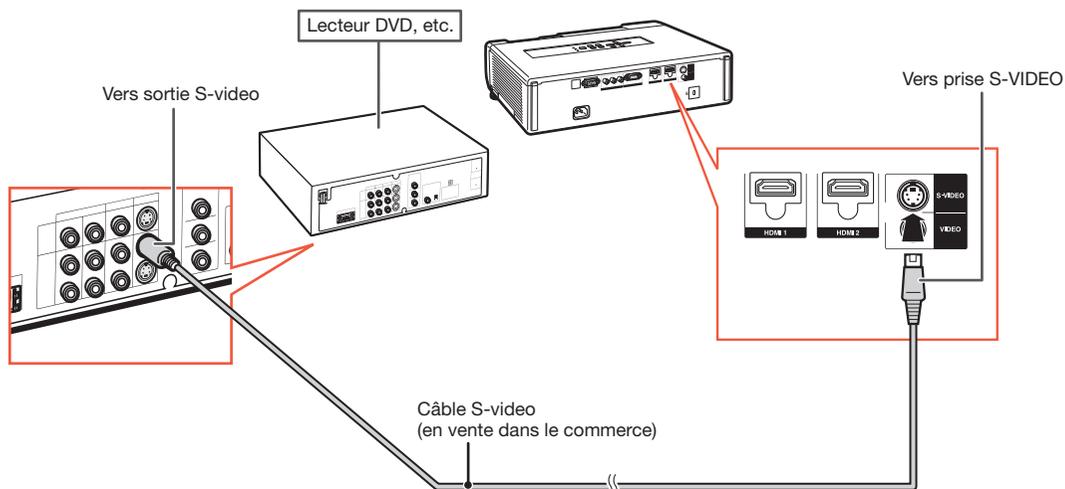
Pour la connexion vidéo, utiliser un câble compatible HDMI. L'utilisation de câbles non compatibles HDMI risque d'entraîner des dysfonctionnements.



### Remarque

- En fonction des spécifications de l'équipement vidéo ou du câble digital DVI⇌HDMI, il se peut que le signal de transmission ne fonctionne pas correctement. (Les spécifications HDMI ne prennent pas en charge tous les branchements vers un équipement vidéo équipé d'un terminal de sortie digitale HDMI avec un câble digital DVI⇌HDMI.)
- HDMI (High-Definition Multimedia Interface) se réfère à une norme audiovisuelle d'interface numérique capable de fournir un signal vidéo haute définition, un signal audio multicanaux, et un signal de commande bi-directionnel via un câble unique.
- Grâce à sa compatibilité avec le système HDCP (High-bandwidth Digital Content Protection), le signal vidéo numérique ne s'altère pas en cours de transmission, ce qui permet d'obtenir une image de haute qualité à partir d'une simple connexion.

## Connexion à un appareil doté d'une sortie S-video.

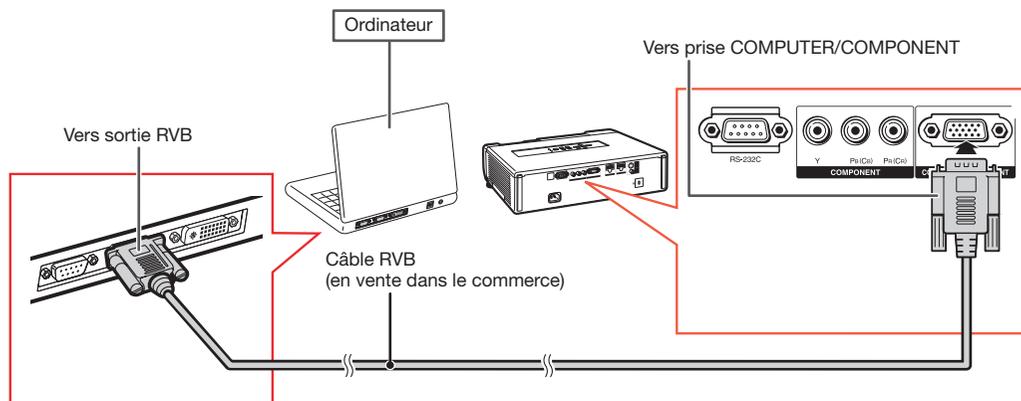


Reportez-vous aux « Exemples de câbles de connexion » page 19 pour raccorder d'autres appareils.

# Connexion à un ordinateur

S'assurer que l'ordinateur sera le dernier appareil activé une fois toutes les connexions effectuées.

## Connexion d'un ordinateur avec un câble RVB



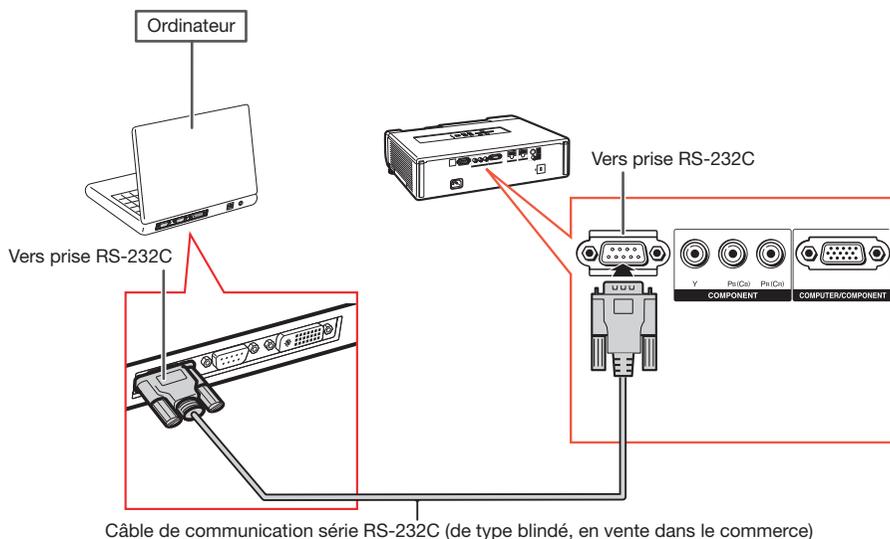
### Remarque

- Consulter le « Tableau de compatibilité » à la page **70** pour obtenir la liste des signaux d'ordinateur compatibles avec le projecteur. Toute utilisation de signaux d'ordinateurs autres que ceux indiqués dans cette liste risque de rendre certaines fonctions inopérantes.
- Un adaptateur Macintosh peut être nécessaire lors de l'utilisation avec certains ordinateurs Macintosh. Contactez votre distributeur Macintosh le plus proche.
- **Selon l'ordinateur utilisé, l'image pourra être projetée uniquement si le port de sortie vidéo de l'ordinateur est activé. (Par exemple, sur un ordinateur SHARP Notebook, cela consiste à appuyer simultanément sur les touches « Fn » et « F5 »).** Se reporter aux instructions spécifiques du mode d'emploi de votre ordinateur pour en activer le port de sortie vidéo.

# Commande du projecteur à partir d'un ordinateur

Lorsque la prise RS-232C du projecteur est connecté à un ordinateur, l'ordinateur peut être utilisé pour commander le projecteur et en vérifier l'état.

## Connexion à un ordinateur à l'aide d'un câble de communication série RS-232C



### Remarque

- La liaison RS-232C peut ne pas fonctionner si votre ordinateur n'est pas correctement configuré. Consulter le mode d'emploi de votre ordinateur pour de plus amples détails.
- **Pour plus d'informations sur les spécifications RS-232C et les commandes disponibles, voir page 66.**

### Info

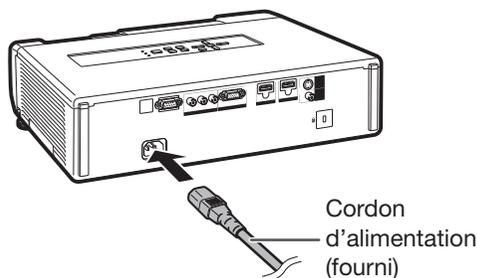
- Ne pas connecter le câble RS-232C à une prise autre que le prise RS-232C de l'ordinateur. Cela risque d'endommager votre ordinateur ou projecteur.
- Ne pas connecter ou déconnecter un câble de communication série RS-232C de l'ordinateur s'il est sous tension. Cela risque d'endommager votre ordinateur.

# Mise sous/hors tension du projecteur

## Branchement du cordon d'alimentation

Brancher le cordon d'alimentation fourni sur la prise CA située à l'arrière du projecteur.

- Le témoin d'alimentation s'allume en rouge, et le projecteur passe en mode veille.



## Mise sous tension du projecteur

Veillez à effectuer les raccordements sur un appareil externe et le branchement sur secteur avant de procéder aux opérations décrites ci-dessous. (Voir pages 20 à 23.)

Ouvrez complètement le cache-objectif et appuyez sur **STANDBY/ON** sur le projecteur ou sur **ON** sur la télécommande.

- Le témoin d'alimentation s'allume en vert.
- Une fois que le témoin de la lampe s'allume, le projecteur est prêt à fonctionner.
- Lorsque le cache-objectif est fermé, le témoin d'alimentation clignote alternativement en vert et en orange et le projecteur ne se met pas sous tension.

### Remarque

#### À propos du témoin de la lampe

Le témoin de la lampe s'allume pour indiquer l'état de la lampe.

**Vert** : La lampe est allumée.

**Clignote vert** : La lampe se met en route.

**Rouge** : La lampe s'arrête de façon intempestive ou elle devrait être remplacée.

- Lors de la mise sous tension du projecteur, l'image peut être légèrement scintillante au cours de la première minute après que la lampe a été allumée. Ceci est tout à fait normal, étant donné que le système de contrôle de la lampe est entrain de stabiliser les caractéristiques de sortie de la lampe. Ceci n'est pas à considérer comme un dysfonctionnement.
- Si le projecteur est mis en mode veille puis remis en marche immédiatement après, la lampe aura besoin d'un certain temps avant de démarrer la projection.

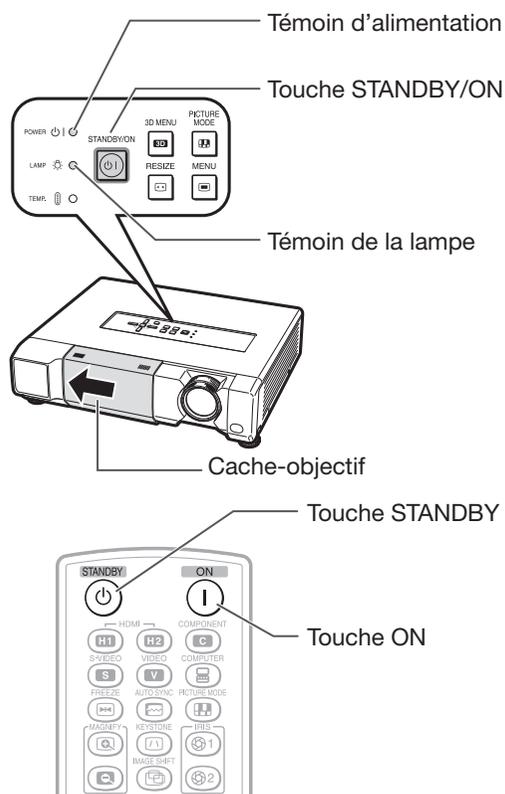
## Mise hors tension (Mettre le projecteur en mode veille)

Appuyez sur **STANDBY/ON** sur le projecteur ou **STANDBY** sur la télécommande, puis réappuyez sur cette touche pendant que le message de confirmation est affiché pour mettre le projecteur en mode veille.

- Le projecteur ne peut pas être mis sous tension pendant le refroidissement.

### Info

- L'anglais est la langue par défaut. Si vous souhaitez changer l'affichage à l'écran pour une autre langue, réinitialisez la langue selon la marche à suivre à la page 45.



### Affichage à l'écran

☰ Entrer en mode VEILLE ?

Oui : Appuyez

Non : Attendez

### Info

#### Fonction de mise hors tension directe :

Vous pouvez débrancher le cordon d'alimentation de la prise murale même si le ventilateur de refroidissement tourne encore.

# Projection de l'image

## Ajuster l'image projetée

### 1 Ajuster la mise au point

Vous pouvez ajuster la mise au point avec la bague de mise au point sur le projecteur.

**Tournez la bague de mise au point pour ajuster la mise au point tout en regardant l'image projetée.**

### 2 Ajuster la taille de l'écran

Vous pouvez ajuster la taille de l'écran à l'aide de la bague du zoom sur le projecteur.

**Tournez la bague du zoom pour agrandir ou comprimer la taille de l'écran.**

### 3 Régler la hauteur

La hauteur du projecteur peut être ajustée avec les pieds de réglage.

Lorsque l'écran est au-dessus du projecteur, l'image projetée peut être placée plus haut en ajustant le projecteur.

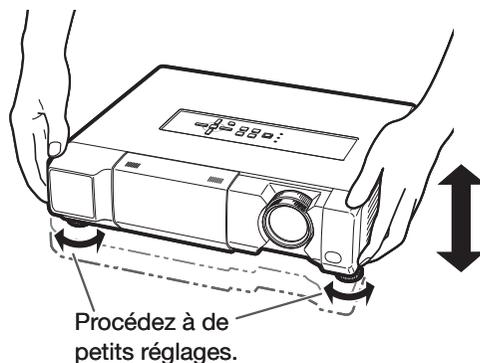
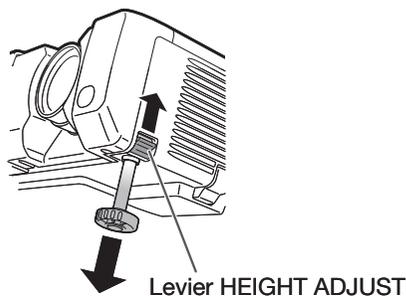
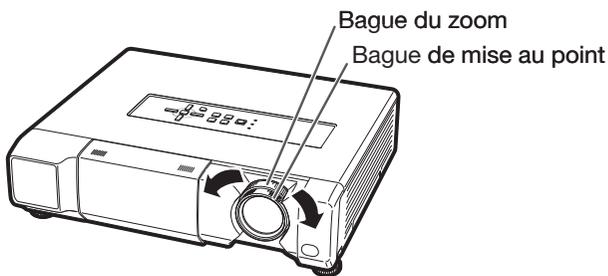
**1 Soulevez le projecteur pour ajuster sa hauteur tout en soulevant le levier HEIGHT ADJUST.**

**2 Dégagez vos mains du levier HEIGHT ADJUST du projecteur après que sa hauteur a été ajustée avec finesse.**

- L'angle de projection est ajustable jusqu'à 9 degrés à partir de la surface sur laquelle le projecteur est posé.

#### Remarque

- Lors de l'ajustement de la hauteur du projecteur, une distorsion trapézoïdale a lieu. Suivez la marche à suivre présentée dans la correction trapèze pour corriger cette distorsion. (Voir pages 25 et 44.)



#### Info

- N'appuyez pas trop fort sur le projecteur quand les pieds de réglage avant ressortent.
- Lorsque vous abaissez le projecteur, veillez à ne pas vous coincer les doigts entre le pied de réglage et le projecteur.
- Tenez fermement le projecteur lorsque vous le soulevez ou le déplacez.
- Ne le tenez pas par l'ensemble de l'objectif.

## Correction Trapèze

Cette fonction permet de corriger la distorsion d'une image projetée sur un écran sphérique ou cylindrique de même que la distorsion trapézoïdale d'une image projetée sur un écran plat ; elle permet aussi de faire pivoter l'image à un angle arbitraire.

### ■ Distorsion trapézoïdale

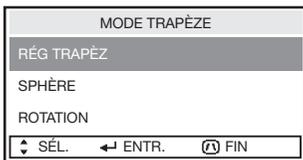
Lorsque l'image est projetée soit du haut, soit du bas vers l'écran en angle, l'image souffre d'une distorsion trapézoïdale. La fonction de correction de cette distorsion trapézoïdale est appelée correction trapèze.

#### Remarque

- La correction trapèze peut être ajustée de  $\pm 40$  degrés avec « Rég. trapèze-V » et de  $\pm 30$  degrés avec « Rég. trapèze-H ».

### 1 Appuyez sur **KEYSTONE** pour accéder au mode trapèze.

- La liste du mode trapèze apparaît.



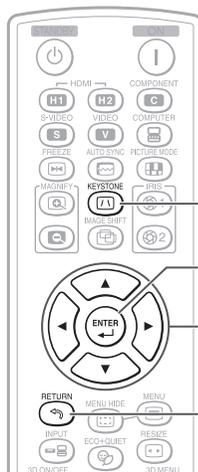
### 2 Appuyez sur **▲/▼** pour sélectionner « RÉG TRAPÈZ » puis appuyez sur **ENTER**.

- Le guide du menu Rég Trapèz apparaît.



Touches disponibles	Description
FIN → <b>KEYSTONE</b>	Pour sortir du mode trapèze.
RÉGLER → <b>▲/▼/◀/▶</b>	Pour corriger la distorsion trapèze.
MIRE DE TEST → <b>ENTER</b>	Pour afficher la mire de test.
RÉINITIAL. → <b>RETURN</b>	Pour revenir aux réglages par défaut.

### 3 Appuyez sur **▲/▼/◀/▶** pour ajuster la correction trapèze.



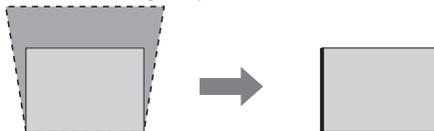
Touche <b>◀, ▶</b>	Pour une correction trapèze horizontale
Touche <b>▲, ▼</b>	Pour une correction trapèze verticale

### Correction Trapèze

Correction Rég. trapèze-H :



Correction Rég. trapèze-V :



#### Remarque

- Pour revenir aux réglages par défaut, appuyer sur **RETURN** quand le menu du mode Trapèze est affiché à l'écran.

#### Info

- Lorsque vous ajustez l'image avec la correction trapèze/sphère/rotation, les lignes droites et les bords de l'image peuvent paraître dentelés.

### 4 Appuyez sur **KEYSTONE**.

- Le menu du mode trapèze disparaît.

# Projection de l'image (suite)

## ■ Sphère

Cette fonction peut corriger la distorsion d'une image projetée sur un écran sphérique ou cylindrique.

### 1 Appuyez sur **KEYSTONE** pour accéder au mode trapèze.

- La liste du mode trapèze apparaît. (Voir page 25.)

### 2 Appuyez sur ▲/▼ pour sélectionner « SPHÈRE » puis appuyez sur **ENTER**.

- Le guide du menu Sphère apparaît.

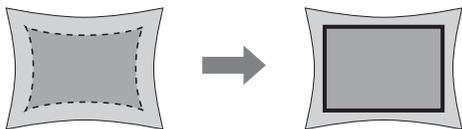
Rubriques sélectionnables	Description
RETOUR	Pour revenir à la liste du mode trapèze.
RÉGLER	Pour corriger la sphère.
MIRE DE TEST	Pour afficher la mire de test.
RÉINITIAL.	Pour revenir aux réglages par défaut.

### 3 Appuyez sur ▲/▼/◀/▶ pour ajuster le mode de correction de la sphère.

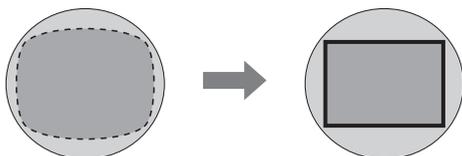
Touche ▲, ▶	Pour corriger la distorsion concave
Touche ▼, ◀	Pour corriger la distorsion convexe

#### Correction de la sphère

Correction de la distorsion concave :



Correction de la distorsion convexe :



#### Remarque

- Pour revenir aux réglages par défaut, appuyez sur **RETURN** quand le menu du mode trapèze est affiché à l'écran.

### 4 Appuyez sur **KEYSTONE**.

- Le menu du mode de correction de la sphère disparaît.

## ■ Rotation

Cette fonction permet de faire pivoter l'image à un angle arbitraire.

### 1 Appuyez sur **KEYSTONE** pour accéder au mode trapèze.

- La liste du mode trapèze apparaît. (Voir page 25.)

### 2 Appuyez sur ▲/▼ pour sélectionner « ROTATION » puis appuyez sur **ENTER**.

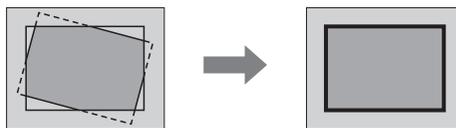
- Le guide du menu Rotation apparaît.

Rubriques sélectionnables	Description
RETOUR	Pour revenir à la liste du mode trapèze.
RÉGLER	Pour corriger la rotation.
MIRE DE TEST	Pour afficher la mire de test.
RÉINITIAL.	Pour revenir aux réglages par défaut.

### 3 Appuyez sur ▲/▼/◀/▶ pour ajuster le mode de correction Rotation.

Touche ▲, ▶	Fait pivoter l'image dans le sens des aiguilles d'une montre.
Touche ▼, ◀	Fait pivoter l'image dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.

#### Correction de la rotation



#### Remarque

- Pour revenir aux réglages par défaut, appuyez sur **RETURN** quand le menu du mode trapèze est affiché à l'écran.

### 4 Appuyez sur **KEYSTONE**.

- Le menu du mode de correction de la rotation disparaît.

## Commuter le mode d'entrée

Sélectionnez le mode d'entrée approprié pour l'équipement raccordé.

Appuyez sur **HDMI1, 2, COMPONENT, S-VIDEO, VIDEO** ou **COMPUTER** sur la télécommande pour sélectionner le mode d'entrée.

- Lorsque vous appuyez sur le projecteur ou la télécommande, la liste ENTRÉE apparaît.
- Appuyez sur ▲/▼ pour commuter le mode d'ENTRÉE.

### Liste ENTRÉE

ENTRÉE	
	HDMI1
	HDMI2
	COMPONENT
	COMPUTER
	S-VIDEO
	VIDEO

### Remarque

- Lorsque vous passez en mode d'ENTRÉE, l'image indiquée ci-dessous est affichée dans le coin supérieur droit de l'écran. (Vous pouvez vérifier le mode d'entrée sélectionné et les informations relatives au signal d'entrée.)



- Lorsque est affiché, « 3D » est réglé sur « En service ».
- Si est affiché, cela signifie qu'un signal d'images 3D qui peut être détecté automatiquement est entré.

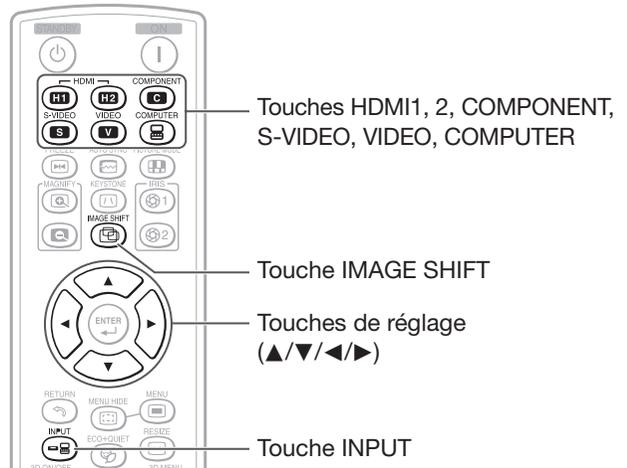
## Réglage de la position verticale et horizontale de l'image

### 1 Appuyez sur **IMAGE SHIFT** pour accéder au mode **DÉPLAC. IMAGE**.

- Le guide du menu DÉPLAC. IMAGE apparaît.



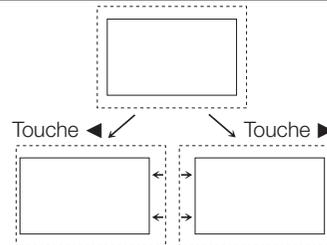
Touches disponibles	Description
FIN → <b>IMAGE SHIFT</b>	Pour sortir du mode DÉPLAC. IMAGE.
RÉGLER → ▲/▼/◀/▶	Pour régler le déplacement de l'image.
RÉINITIAL. → <b>RETURN</b>	Pour revenir aux réglages par défaut.



### 2 Appuyez sur ▲/▼/◀/▶ pour ajuster la position verticale et horizontale de l'image.

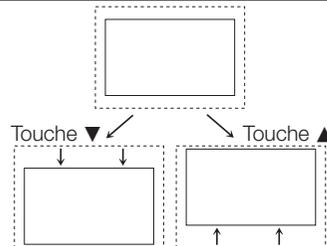
#### Déplacement horizontal de l'image

Rubriques sélectionnables	Touche ◀	Touche ▶
image hor.	Vers la gauche	Vers la droite



#### Déplacement vertical de l'image

Rubriques sélectionnables	Touche ▼	Touche ▲
image vert.	Vers le bas	Vers le haut



### Remarque

- Pour revenir aux réglages par défaut, appuyez sur **RETURN** lorsque le guide du menu DÉPLAC. IMAGE est affiché.
- La plage ajustable de déplacement d'image peut varier en fonction :
  - du mode de redimensionnement
  - du mode d'image
  - de la résolution du signal d'entrée
  - du type de signal d'entrée 3D



## Affichage d'une partie agrandie d'image

Les graphiques, tableaux et les autres portions des images projetées peuvent être agrandies. C'est utile pour fournir des explications plus détaillées.

### 1 Appuyez sur **MAGNIFY** sur la télécommande.

- Agrandit l'image.
- Appuyez sur **MAGNIFY** ou **MAGNIFY** pour agrandir ou réduire l'image projetée.

#### Remarque

Appuyez sur **MAGNIFY**.

x1 x2 x3 x4 x9

Appuyez sur **MAGNIFY**.

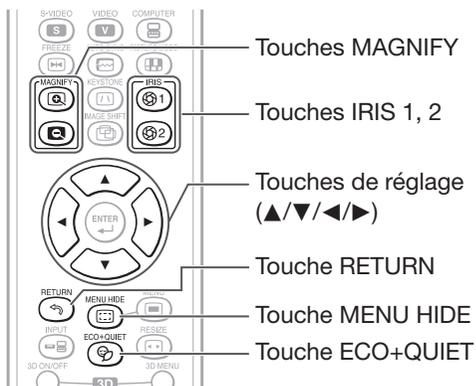
- Vous pouvez modifier l'emplacement de l'image agrandie en utilisant ▲, ▼, ◀ ou ▶.

### 2 Appuyez sur **RETURN** sur la télécommande pour annuler l'opération.

- Pour revenir au réglage par défaut (x1), appuyez sur **RETURN** quand le menu du mode d'agrandissement est affiché.

#### Remarque

- Le taux de agrandissement sélectionnable diffère en fonction du signal d'entrée.
- Cette fonction n'est pas disponible pour le mode 3D.
- Dans les cas suivants, l'image reprend son format normal (x1).
  - Lorsque le mode d'entrée est changé.
  - Si vous appuyez sur **RETURN** quand le menu du mode d'agrandissement est affiché.
  - Lorsque le signal d'entrée a été modifié.
  - Lorsque la résolution du signal d'entrée et le taux de rafraîchissement (fréquence verticale) sont modifiés.
  - Quand le mode redimensionner est changé.
  - Quand le mode d'image est changé.
  - Lors de la commutation entre les modes 2D et 3D.



## Réglage du paramètre Iris

Cette fonction contrôle l'intensité de la lumière projetée et le contraste de l'image.

Appuyez sur **IRIS 1** ou **2**.

- Chaque fois que la touche est enfoncée et que l'affichage est activé, le mode change dans l'ordre suivant:

- IRIS 1 Hte lumin. ↔ Haut contraste
- IRIS 2 En service ↔ Hors service

#### Remarque

- Pour plus d'informations, voir page 38.

## Masquage temporaire du menu (Masquer le menu)

Lorsque le menu est affiché, vous pouvez le masquer temporairement en maintenant la pression sur **MENU HIDE** de la télécommande. Cette fonction est utile, par exemple, pour vérifier des réglages vidéo.

## Commutation du mode Eco+Veille

Appuyez sur **ECO+QUIET** pour activer et désactiver le mode Eco + Veille.

- Quand le mode Eco + Veille est réglé sur « En service », le son du ventilateur de refroidissement baisse, la consommation de courant diminue, et la durée de vie de la lampe est prolongée.

#### Remarque

- Voir « Eco + Veille » à la page 38 pour de plus amples détails.

# Projection de l'image (suite)

## Mode redimensionnement

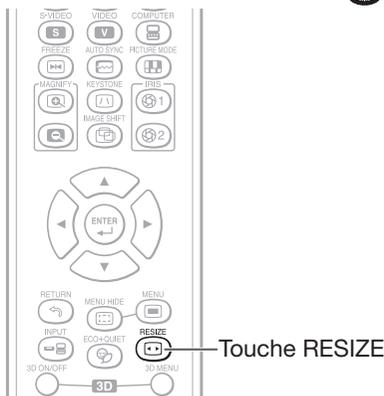
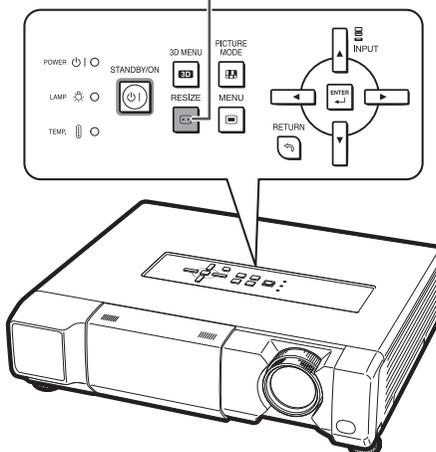
Cette fonction permet de modifier ou de personnaliser le mode redimensionnement afin d'améliorer l'image disponible en entrée.

**Appuyez sur RESIZE sur le projecteur ou la télécommande.**

### Remarque

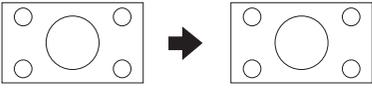
- La fonction REDIMENSIONNER pouvant être sélectionnée dépend du signal d'entrée (résolution et fréquence verticale).

Touche RESIZE



## Mode redimensionnement

REDIMENSIONNER	Image affichée à l'écran
NORMAL	L'image s'affiche dans le format d'origine. 
16:9	Une image de format 16:9 compressée dans le format 4:3 est restaurée dans le format 16:9 et s'affiche en mode plein écran. 
ZOOM CINÉMA	Une image de format CinemaScope ou 16:9 s'affiche en mode plein écran. 

REDIMENSIONNER	Image affichée à l'écran
ZOOM 14:9	<p>Une image 14:9 et Letterbox est agrandie tout en conservant le format.</p> 
ZOOM INTELLIGENT	<p>Une image 4:3 est légèrement agrandie.</p> 
PT PAR PT	<p>L'image s'affiche en fonction du signal d'entrée.</p> 

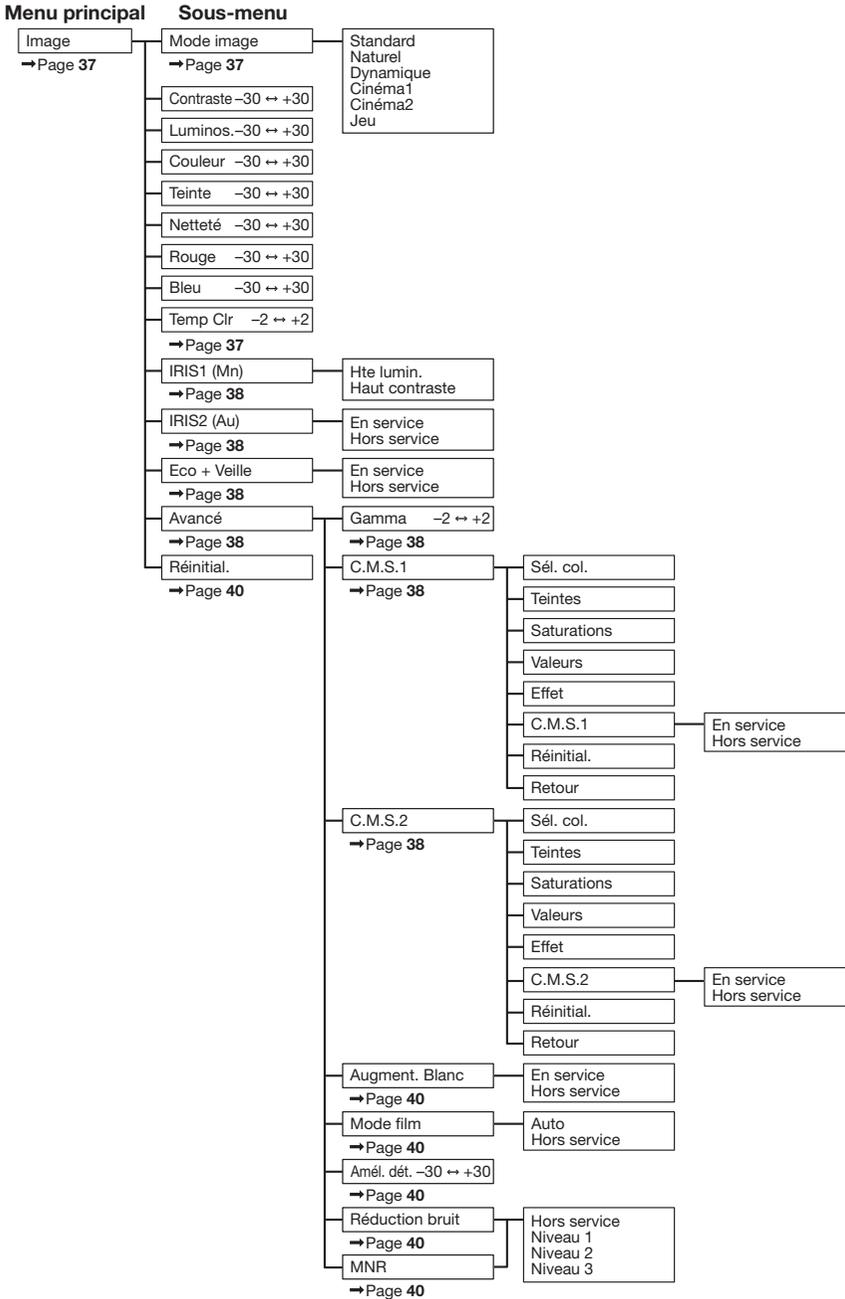
## À propos des copyrights

- Lorsque la fonction REDIMENSIONNER est utilisée pour sélectionner une taille d'image dont le rapport hauteur/largeur est différent, par exemple, celui d'un programme télévisé ou d'une image vidéo, l'image affichée change d'aspect par rapport à sa version originale. Le choix d'une taille d'image différente doit en tenir compte.
- L'utilisation de la fonction REDIMENSIONNER ou Overscan pour compresser ou élargir l'image à des fins commerciales ou de diffusion publique, par exemple dans un café, un hôtel, etc. peut constituer une violation de la législation sur les copyrights, laquelle protège les détenteurs desdits copyrights. Par conséquent, rester vigilant quant à l'utilisation de ces fonctions.

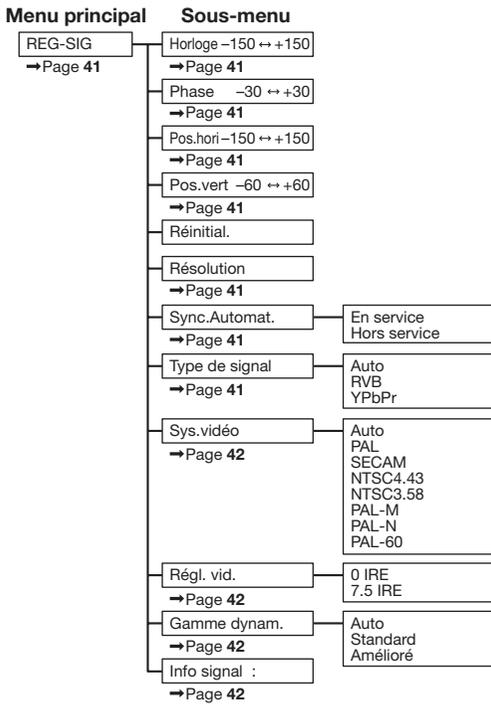
# Éléments de barre de menus

L'organigramme suivant montre les éléments qui peuvent être paramétrés dans le projecteur. Les éléments disponibles pour la sélection peuvent varier en fonction du mode d'entrée, des signaux d'entrée ou des valeurs de réglage sélectionnés. Les éléments non disponibles pour la sélection apparaissent en grisé.

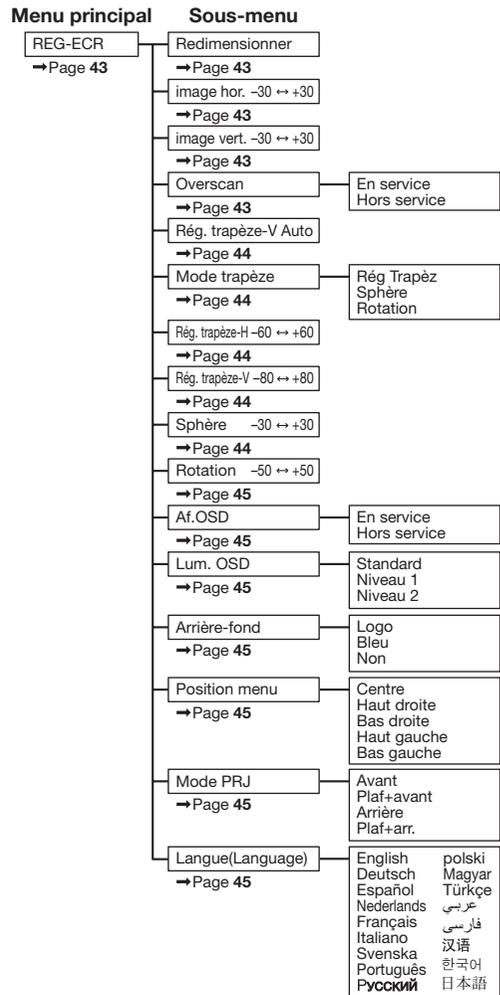
## Menu « Image »



## Menu « REG-SIG »

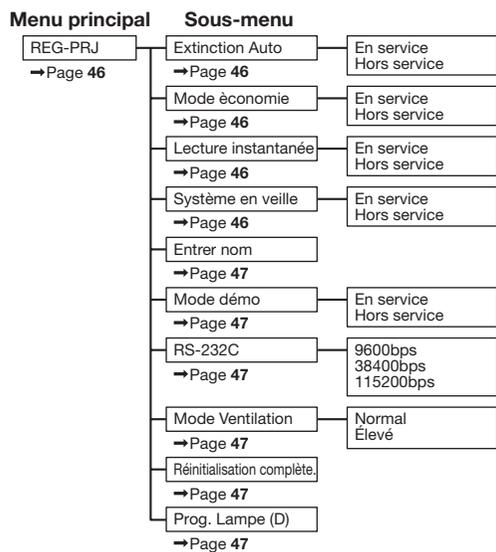


## Menu « REG-ECR »

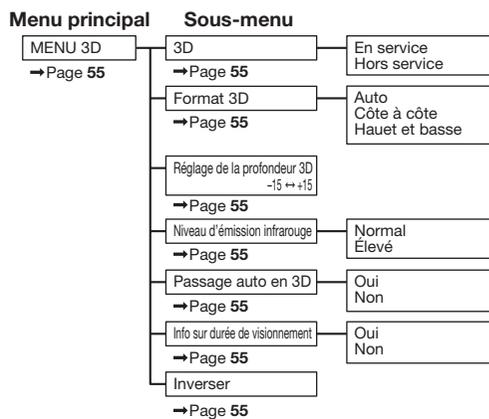


# Éléments de barre de menus (suite)

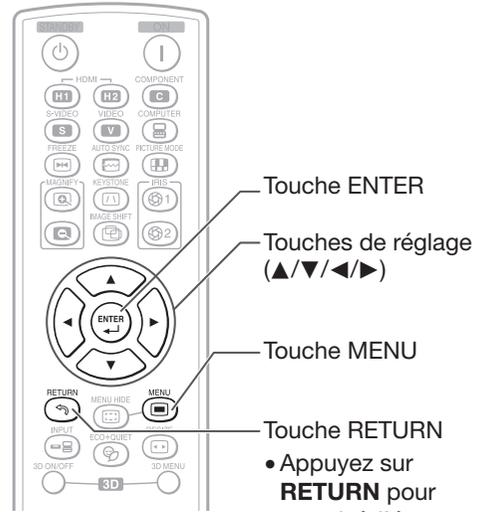
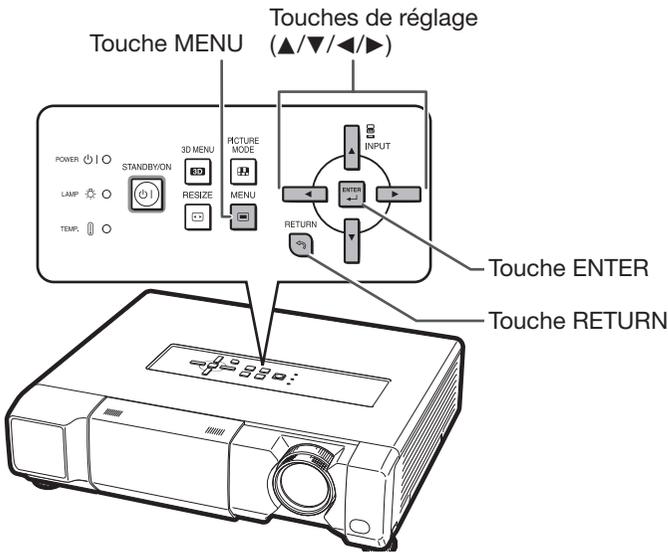
## Menu « REG-PRJ »



## « MENU 3D »



# Utilisation de l'écran du menu



- Touche ENTER
- Touches de réglage (▲/▼/◀/▶)
- Touche MENU
- Touche RETURN
- Appuyez sur **RETURN** pour revenir à l'écran précédent lorsque le menu est affiché.

## Sélections du menu (Ajustements)

- Cette opération peut également être effectuée en utilisant les touches sur le projecteur.

### 1 Appuyez sur **MENU**.

- L'écran du menu « Image » pour le mode d'entrée sélectionné est affiché.

### 2 Appuyez sur ► ou ◀ pour sélectionner l'écran de menu à définir sur la barre de menus.

### Exemple : L'écran de menu « Image » lorsque **COMPONENT** est sélectionné comme mode d'entrée

Image	REG-SIG	REG-ECR	REG-PRJ	Barre de menus
mode image			Standard	
Contraste	[ 0 ]	▬	▬	
Luminos.	[ 0 ]	▬	▬	
Couleur	[ 0 ]	▬	▬	
Teinte	[ 0 ]	▬	▬	
Netteté	[ 0 ]	▬	▬	
Rouge	[ 0 ]	▬	▬	
Bleu	[ 0 ]	▬	▬	
Temp Clr	[ 0 ]	▬	▬	
IRIS1 (Mn)		▬	Hte lumin.	
IRIS2 (Au)		▬	En service	
Eco + Veille		▬	Hors service	
Avancé				
◆◆ Réinitial.				

◆ SÉL./RÉG.      ◀ ENTR.

⌂ RETOUR        ▶ FIN

# Utilisation de l'écran du menu (suite)

## 3 Appuyez sur ▲ ou ▼ pour sélectionner l'élément à définir.

(Exemple : Sélection du « Luminos. »)

### Pour ajuster l'image projetée tout en la visionnant

#### Appuyez sur ENTER.

- L'élément de réglage sélectionné (ex. « Luminos. ») sera affiché au bas de l'écran.
- Lorsque ▲ ou ▼ est enfoncée, l'élément suivant apparaît. (ex. « Luminos. » est remplacé par « Couleur » en appuyant sur ▲)



#### Remarque

- Appuyez sur RETURN pour revenir à l'écran précédent.

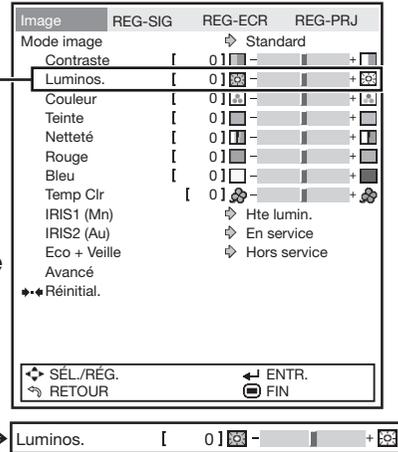
## 4 Appuyez sur ► ou ◀ pour ajuster la rubrique sélectionnée.

- L'ajustement est mémorisé.
- Pour certains éléments de menu, appuyer sur ► pour afficher le sous-menu, puis appuyer sur ▲ ou ▼ pour sélectionner un élément à définir, puis appuyer sur ENTER.

## 5 Appuyez sur MENU.

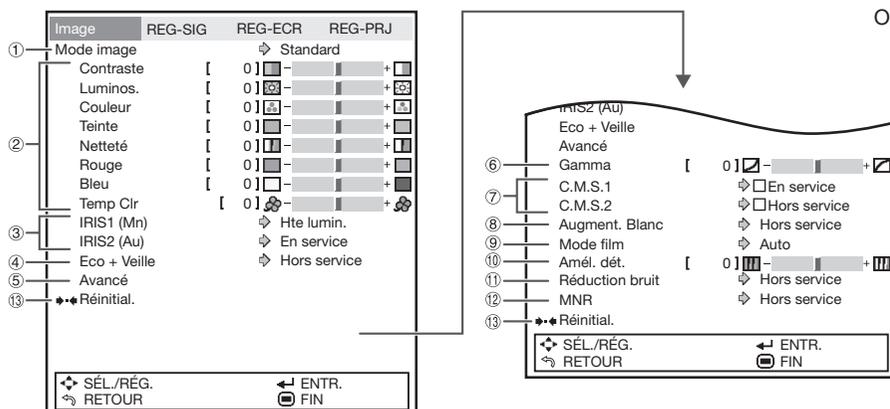
- L'écran du menu disparaîtra.

Élément de réglage simple



# Ajustement de l'image (Menu « Image »)

Opération du menu ⇒ Page 35



## ① Sélectionner le mode d'image

Cette fonction permet de sélectionner le mode image le plus approprié en fonction du taux d'éclairage de la salle et du type d'image projetée.

Rubriques sélectionnables	Description	Les paramètres principaux par défaut de chaque élément lors de la sélection du Mode image.				
		Temp Clr	Augment. Blanc	IRIS1 (Mn)	IRIS2 (Au)	Eco + Veille
Standard	Pour une image normale	0	Hors service	Hte lumin.	En service	Hors service
Naturel	Une image aux couleurs normales est obtenue.	0	Hors service	Hte lumin.	Hors service	Hors service
Dynamique	Une image aux couleurs accentuées est obtenues.	0	En service	Hte lumin.	Hors service	Hors service
Cinéma1	Pour la visualisation d'images avec une luminosité légèrement atténuée, dans une salle assombrie	-1	Hors service	Haut contraste	Hors service	En service
Cinéma2	Pour la visualisation d'images avec une luminosité légèrement accentuée, dans une salle assombrie	-1	Hors service	Haut contraste	En service	En service
Jeu	Peut être utilisé lorsque l'image et son ne sont pas synchronisés et lorsqu'on veut obtenir une image plus nette.	0	En service	Hte lumin.	Hors service	Hors service

• Vous pouvez régler ou ajuster chaque rubrique dans le menu « Image » à votre guise. Toute modification effectuée est gardée en mémoire.

### Remarque

- Vous pouvez également appuyez sur **PICTURE MODE** sur la télécommande pour sélectionner le mode d'image. (Voir page 28.)
- Les paramètres par défaut peuvent faire l'objet de changements sans préavis.

## ② Ajuster l'image

Rubriques d'ajustement	Touche ◀	Touche ▶
Contraste	Pour moins de contraste.	Pour plus de contraste.
Luminos.	Pour moins de luminosité.	Pour plus de luminosité.
Couleur	Pour moins d'intensité de couleur.	Pour plus d'intensité des couleurs.
Teinte	Pour rendre les teints plus violacés.	Pour rendre les teints plus verts.
Netteté	Pour moins de netteté.	Pour plus de netteté.
Rouge	Pour obtenir des images moins rouges.	Pour obtenir des images plus rouges.
Bleu	Pour obtenir des images moins bleues.	Pour obtenir des images plus bleues.
Temp Clr	Pour obtenir des images légèrement plus rouges (couleurs plus chaudes).	Pour obtenir des images légèrement plus bleues (couleurs plus froides).

# Ajustement de l'image (Menu « Image ») (suite)

Opération du menu ⇒ Page 35

## ③ Réglage du paramètre Iris

Cette fonction contrôle l'intensité de la lumière projetée et le contraste de l'image.

### ■ IRIS1 (Mn)

Rubriques sélectionnables	Description
Hte lumin.	Ce mode donne à la luminosité priorité sur le contraste.
Haut contraste	Ce mode donne au contraste priorité sur la luminosité.

### ■ IRIS2 (Au)

Sélectionne automatiquement le contraste optimal en fonction de l'image.

Rubriques sélectionnables	Description
En service	Ce mode donne priorité au contraste lors du réglage automatique.
Hors service	Ce mode donne priorité à la luminosité sans utiliser le réglage automatique.

### Remarque

- Les touches **IRIS 1, 2** de la télécommande peuvent également être utilisées pour modifier le paramètre Iris. (Voir page 29.)

## ④ Eco + Veille

Rubriques sélectionnables	Luminosité et consommation électrique
En service	Environ 75%
Hors service	100%

### Remarque

- Lorsque « Eco + Veille » est défini sur « En service », la consommation électrique est réduite, et la durée de vie de la lampe est prolongée. (La l'intensité de la lumière projetée décroît d'environ 25%.)

## ⑤ Utilisation des fonctionnalités avancées

« Avancé » permet d'apporter des réglages encore plus fins à l'image pour la faire correspondre exactement à vos attentes. Pour afficher le menu Avancé, sélectionner « Avancé », puis appuyez sur **ENTER**.

### Remarque

- Après avoir consulté les paramètres du menu « Avancé », sélectionner de nouveau « Avancé », puis appuyer sur **ENTER** pour revenir au menu « Image ».

## ⑥ Correction de la gradation vidéo (Correction gamma)

Lorsque les parties sombres de l'image sont difficiles à voir à cause de l'image ou de la salle de projection, le réglage gamma peut être corrigé pour rendre l'image plus lumineuse et visible.

Rubriques sélectionnables	Description
+2	Gradation plus lumineuse
+1	
0	Réglage standard
-1	Gradation plus sombre
-2	

## ⑦ Ajuster les couleurs

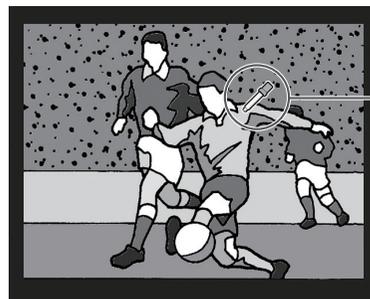
Vous pouvez sélectionner la couleur de l'image projetée pour la corriger et ensuite l'ajuster comme vous le souhaitez en réglant « Teintes », « Saturations », « Valeurs » et « Effet ».

### Remarque

- Avant d'effectuer ce réglage, préparez l'image qui doit être ajustée.
- Ce réglage est plus facile à effectuer sur une image fixe que sur une image animée.

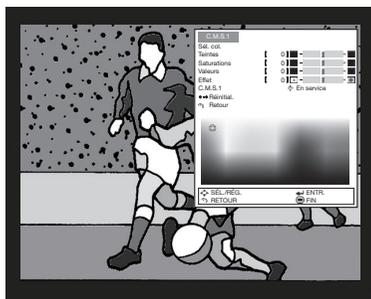
### 1 Sélectionnez « C.M.S.1 » ou « C.M.S.2 » (C.M.S.: Système de gestion des couleurs) dans le menu « Avancé » et appuyez sur **ENTER**.

- S'il n'y a pas de données pour la couleur corrigée sauvegardée, l'écran de réglage de la couleur et le stylet apparaissent. (Aller à l'étape 2.)



Stylet

- S'il y a des données pour la couleur corrigée sauvegardée, l'écran de sélection de la couleur C.M.S. apparaît. (Aller à l'étape 3.)



## 2 Utilisez le stylet et sélectionner la couleur de l'image projetée pour la corriger.

Le stylet peut être déplacé par les touches de réglage (▲/▼/◀/▶) de la télécommande.

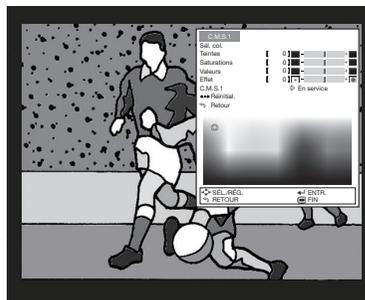
- Vous pourrez effectuer des réglages plus détaillés en agrandissant l'image projetée à l'aide de ou **MAGNIFY**.



- Si vous maintenez la pression sur les touches de réglage (▲/▼/◀/▶), le stylet se déplacera plus rapidement.

Après avoir sélectionné la couleur de l'image projetée à corriger, appuyez sur **ENTER**. L'écran de réglage des couleurs C.M.S. apparaît. (Aller à l'étape 3.)

## 3 Réglez ou ajustez chaque élément sur l'écran de réglage des couleurs C.M.S.



Écran de réglage des couleurs C.M.S. :

Rubriques sélectionnables	Description
Sél. col.	Réactive la sélection de la couleur à corriger.
Teintes	Règle les teintes des couleurs principales.
Saturations	Règle les saturations des couleurs principales.
Valeurs	Règle les valeurs des couleurs principales.
Effet*1	Spécifie la plage de la correction des couleurs
C.M.S.1*2 (ou C.M.S.2)	Permet de vérifier l'aspect de l'image projetée après les corrections ci-dessus.
Réinitial.	Rétablit les réglages par défaut de « Teintes », « Saturations », « Valeurs » et « Effet ».
Retour	Valide la correction et ferme l'écran de réglage des couleurs C.M.S.

\*1 Pour spécifier la plage de la correction des couleurs, sélectionnez « Effet » et appuyez sur la touche ◀ ou ▶.

Touche ◀	Spécifie une plage plus petite.
Touche ▶	Spécifie une plage plus grande.

\*2 Pour vérifier l'aspect de l'image projetée, sélectionnez « C.M.S.1 » (ou « C.M.S.2 ») et le régler sur « En service » ou « Hors service ».

En service	Permet de vérifier l'aspect de l'image projetée après le réglage des couleurs indiqué ci-dessus.
Hors service	Permet de vérifier l'aspect de l'image projetée avec le réglage de couleurs antérieur.

## 4 Pour valider le réglage des couleurs C.M.S., sélectionnez « Retour » et appuyez sur ENTER.

### Remarque

- Le réglage des couleurs C.M.S. peut être effectué pour chaque couleur dans « C.M.S.1 » et « C.M.S.2 ».

# Ajustement de l'image (Menu « Image ») (suite)

Opération du menu ⇒ Page 35

## ⑧ Réglage de Bright Boost

Bright Boost (Augment. Blanc) est basée sur la technologie Bright Boost Texas Instruments. L'image devient plus claire tandis que la restitution des couleurs de l'image est maintenue au niveau le plus élevé.

Rubriques sélectionnables	Description
En service	La fonction Augment. Blanc est activée.
Hors service	La fonction Augment. Blanc n'est pas activée.

## ⑨ Sélection du mode film

Cette fonction permet la lecture haute qualité d'images projetées à l'origine en 24 fps, comme les films sur DVD.

Rubriques sélectionnables	Description
Auto	Les films sont détectés automatiquement.
Hors service	Les films ne sont pas détectés.

## ⑩ Réglage de l'amélioration des détails

Cette fonction permet d'améliorer les détails des images de manière à leur donner plus de profondeur.

Touche ◀	Faible amélioration des détails
Touche ▶	Forte amélioration des détails

## ⑪ Réduction numérique du bruit (DNR)

La DNR (réduction numérique du bruit) offre des images de haute qualité, avec suppression des mouvements de points et des effets de moirage.

Rubriques sélectionnables	Description
Hors service	La fonction DNR n'est pas activée.
Niveau 1	Règle le niveau DNR pour obtenir une image plus nette.
Niveau 2	
Niveau 3	

### Remarque

- **Régler « Réduction bruit » sur « Hors service » dans les cas suivants :**
  - Lorsque l'image est floue.
  - Lorsque les contours et les couleurs d'images en mouvement traînent.
  - Lorsque des émissions télévisées au signal faible sont projetées.
- Cette fonction est disponible pour les signaux suivants.  
Avec l'entrée S-VIDEO ou VIDEO :
  - 480I/480P
  - 576I/576P

## ⑫ Réduction du bruit de moustique (MNR)

L'interférence appelée Bruit de moustique (ou vacillement) peut être supprimée.

Rubriques sélectionnables	Description
Hors service	La fonction MNR n'est pas activée.
Niveau 1	Règle le niveau MNR pour obtenir une image plus nette.
Niveau 2	
Niveau 3	

### Remarque

- **Régler « MNR » sur « Hors service » dans les cas suivants :**
  - Lorsque l'image est floue.
  - Lorsque les contours et les couleurs d'images en mouvement traînent.
  - Lorsque des émissions télévisées au signal faible sont projetées.
- Cette fonction est disponible pour les signaux suivants.  
Avec l'entrée S-VIDEO ou VIDEO :
  - 480I/480P
  - 576I/576P

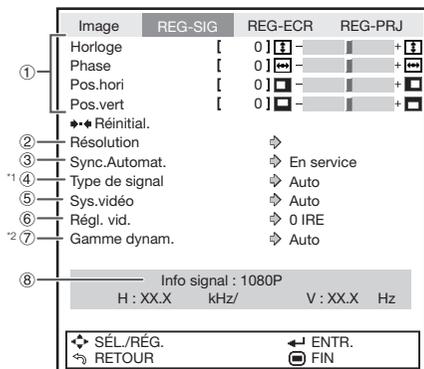
## ⑬ Réinitialisation de tous les éléments de réglage

Pour réinitialiser tous les réglages à leurs valeurs par défaut, sélectionnez « Réinitial. » et appuyez sur **ENTER**.

# Réglage d'image d'ordinateur (Menu « REG-SIG »)

Opération du menu ⇒ Page 35

L'illustration montrée ici est à titre d'explication, et peut varier par rapport à ce qui apparaît réellement à l'écran.



\*1 Si le mode d'entrée est défini sur une entrée S-VIDEO ou VIDEO, l'affichage passe à l'écran « Sys.vidéo ».

\*2 S'affiche lorsque le mode d'entrée est défini sur une entrée HDMI.

## 1 Réglage de l'image d'ordinateur

La fonction REG-SIG permet de corriger des défauts tels que les lignes verticales ou le vacillement de certaines parties sur l'écran.

Rubriques sélectionnables	Description
Horloge	Règle le bruit vertical.
Phase	Règle le bruit horizontal (semble à la fonction tracking de votre magnétoscope).
Pos.hori	Centre l'image à l'écran en la déplaçant vers la gauche ou la droite.
Pos.vert	Centre l'image à l'écran en la déplaçant vers le haut ou le bas.

### Remarque

- Vous pouvez régler automatiquement l'image d'ordinateur en définissant « Sync.Automat. » sur « En service » dans le menu « REG-SIG » ou en appuyant sur la touche **AUTO SYNC** de la télécommande.
- En fonction du type de signal d'entrée, la plage de réglage de chaque paramètre peut varier, ou le réglage peut ne pas être disponible.
- Pour réinitialiser tous les éléments de réglage, sélectionnez « Réinitial. » puis appuyez sur **ENTER**.

## 2 Réglage de la résolution

Ordinairement le type du signal d'entrée est détecté et le mode de résolution correct est automatiquement sélectionné. Toutefois, pour certains signaux, le mode de résolution optimale devra être sélectionné dans « Résolution » dans le menu « REG-SIG » en fonction du mode d'affichage de l'ordinateur.

### Remarque

- Évitez d'afficher des motifs d'ordinateur qui se répètent à chaque ligne (bandes horizontales). (Ceci peut produire un scintillement et l'image ne sera pas très visible.)
- Les informations concernant le signal d'entrée actuellement sélectionné peut être vérifié dans la rubrique ⑧ de la page 42.

## 3 Sync. Automat. (Réglage de la synchronisation automatique)

Rubriques sélectionnables	Description
En service	L'ajustement Sync. Automat. s'exécutera lorsque le projecteur est mis sous tension ou lorsque les signaux d'entrée basculent, lors du raccordement à un ordinateur.
Hors service	L'ajustement Sync. Automat. n'est pas automatique.

### Remarque

- L'ajustement de la synchronisation automatique peut également être exécuté en appuyant sur **AUTO SYNC** sur la télécommande.
- Lorsque le paramètre « Sync.Automat. » est réglé sur « Hors service », et que la touche **AUTO SYNC** est enfoncée, la synchronisation automatique s'exécute en mode « En service ». Si la touche est de nouveau enfoncée dans la minute qui suit, la synchronisation automatique s'exécute en mode « En service ».
- L'ajustement Sync. Automat. peut prendre un certain temps pour être exécuté, en fonction de l'image de l'ordinateur raccordé au projecteur.
- Lorsque l'image optimale ne peut pas être obtenue avec l'ajustement Sync. Automat., procédez au réglage manuel.

## 4 Définition du type de signal

Lorsqu'un mode d'entrée HDMI1, HDMI2 ou COMPUTER est utilisé, réglez le type de signal sur le type de signal entrant approprié (RVB ou YPbPr).

Rubriques sélectionnables	Description
Auto	Bascule automatiquement le signal d'entrée approprié entre RVB et YPbPr.
RVB	Défini pour la réception de signaux RVB.
YPbPr	Défini pour la réception de signaux YPbPr.

## ⑤ Définition du système vidéo

Le mode d'entrée vidéo est pré-réglé en usine sur « Auto »; cependant, il peut parfois être impossible d'obtenir une image optimale à partir d'un appareil audio-visuel connecté en raison d'une différence de signal vidéo. Auquel cas, il faut modifier le mode d'entrée du signal vidéo.

Rubriques sélectionnables
Auto
PAL
SECAM
*NTSC4.43
NTSC3.58
PAL-M
PAL-N
PAL-60

\* Lors de la reproduction de signaux NTSC sur un équipement vidéo PAL.

### Remarque

- Le signal vidéo peut uniquement être réglé en mode VIDEO ou S-VIDEO.
- Quand « Sys.vidéo » est réglé sur « Auto », il se peut que vous ne receviez pas une image claire à cause de la différence de signal. Si cela se produit, changez le système vidéo du signal source.

## ⑥ Réglage du signal vidéo

Rubriques sélectionnables	Description
0 IRE	Règle le niveau de noir sur 0 IRE.
7.5 IRE	Règle le niveau de noir sur 7.5 IRE.

### Remarque

- Cette fonction est disponible pour les signaux suivants.  
Avec l'entrée COMPONENT ou COMPUTER/  
COMPONENT :
  - 480IAvec l'entrée S-VIDEO ou VIDEO :
  - NTSC3.58

## ⑦ Réglage de la gamme dynamique

Il peut être impossible d'obtenir une image optimale en cas de non concordance entre le type de signal de sortie d'un appareil compatible HDMI et le type de signal d'entrée du projecteur. Auquel cas, modifier la « Gamme dynam. ».

Rubriques sélectionnables	Description
Auto	Dans la plupart des cas de figure, « Auto » devra être sélectionné.
Standard	Lorsque les niveaux de noir de l'image laissent apparaître des bandes ou apparaissent estompés, sélectionner l'élément qui permettra d'obtenir la meilleure qualité d'image.
Amélioré	

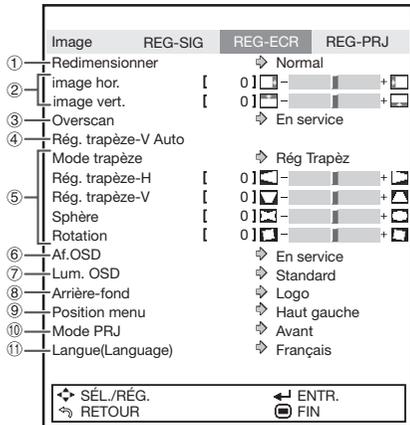
## ⑧ Info signal

Les informations concernant le signal d'entrée apparaissent.

# Ajuster l'image projetée (Menu « REG-ECR »)

Opération du menu ⇒ Page 35

L'illustration montrée ici est à titre d'explication, et peut varier par rapport à ce qui apparaît réellement à l'écran.



## ① Régler le mode redimensionner

### Remarque

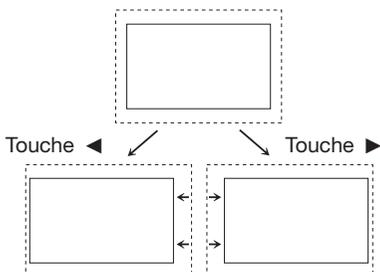
- Pour plus de détails sur le mode redimensionner, voir page 30.
- Vous pouvez également appuyer sur **RESIZE** sur la télécommande pour régler le mode redimensionner. (Voir page 30.)

## ② Ajuster la position de l'image

Vous pouvez déplacer l'image projetée horizontalement ou verticalement.

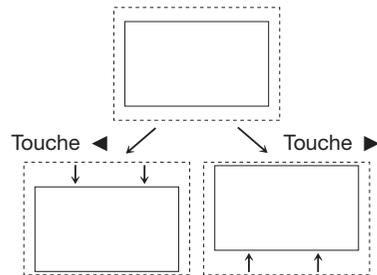
### ■ Déplacement horizontal de l'image

Rubriques sélectionnables	Touche ◀	Touche ▶
image hor.	Vers la gauche	Vers la droite



### ■ Déplacement vertical de l'image

Rubriques sélectionnables	Touche ◀	Touche ▶
image vert.	Vers le bas	Vers le haut



### Remarque

- La plage ajustable de déplacement d'image peut varier en fonction :
  - du mode de redimensionnement
  - du mode d'image
  - de la résolution du signal d'entrée
  - du type de signal d'entrée 3D

## ③ Réglage d'Overscan

Cette fonction vous permet de régler la zone de surbalayage (zone d'affichage).

Rubriques sélectionnables	Description
En service	La zone surbalayée est affichée sans les bords d'écran.
Hors service	Toute la zone surbalayée est affichée.

### Remarque

- Vous pouvez régler la zone de surbalayage pour les signaux d'entrées et la fonction REDIMENSIONNER.  
Signal d'entrée :
  - 480I/480P
  - 540P
  - 576I/576P
  - 720P
  - 1035I
  - 1080I/1080P
 Fonction REDIMENSIONNER :
  - NORMAL
  - 16:9
  - ZOOM CINÉMA
  - ZOOM 14:9
- Si le rapport de la zone d'affichage est trop important, un bruit est susceptible d'apparaître sur les bords de l'écran. Auquel cas, Définir le rapport de la zone d'affichage sur une valeur inférieure.
- Consulter également « À propos des copyrights » à la page 31.

# Ajuster l'image projetée (Menu « REG-ECR ») (Suite)

Opération du menu ⇒ Page 35

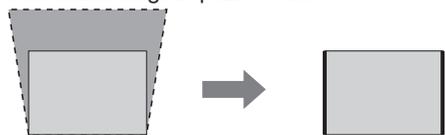
## ④ Correction Rég. trapèze-V Auto

Sélectionnez « Rég. trapèze-V Auto » dans le menu « REG – ECR » et appuyez sur **ENTER**. La distorsion verticale en trapèze est automatiquement corrigée.

### Remarque

- Si vous appuyez sur **ENTER** lorsque le menu de Rég. trapèze-V Auto « En service » est affiché, le paramètre Rég. trapèze-V Auto se mettra « Hors service ».
- La correction trapèze peut être ajustée de  $\pm 12$  degrés avec « Rég. trapèze-V Auto ».
- Voir page 25 pour de plus amples détails sur la correction trapèze.

Correction Rég. trapèze-V Auto



## ⑤ Mode trapèze

Cette fonction permet de corriger la distorsion d'une image projetée sur un écran sphérique ou cylindrique de même que la distorsion trapézoïdale d'une image projetée sur un écran plat ; elle permet aussi de faire pivoter l'image à un angle arbitraire.

### Remarque

- Voir page 25 pour de plus amples détails sur la correction trapèze.

### Info

- Lorsque vous ajustez l'image avec la correction trapèze/sphère/rotation, les lignes droites et les bords de l'image peuvent paraître dentelés.

Sélectionnez « Mode trapèze » dans le menu « REG-ECR » et appuyez sur **ENTER**. Sélectionnez ensuite la rubrique « Rég Trapèz », « Sphère » ou « Rotation » et appuyez sur **ENTER**. « Rég Trapèz » a été réglé par défaut pour que « Rég. trapèze-H » et « Rég. trapèze-V » puissent être réglés.

### ■ Rég Trapèz

Rég. trapèze-H

◀ ou ▶	Rend les côtés supérieur et inférieur parallèles.
--------	---

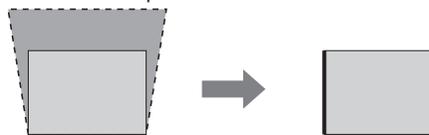
Correction trapèze horizontale



Rég. trapèze-V

◀ ou ▶	Rend les côtés gauche et droit parallèles.
--------	--

Correction trapèze verticale



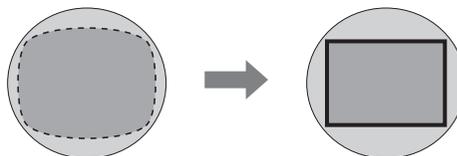
### ■ Sphère

Cette fonction corrige la distorsion se produisant lors de la projection sur un écran sphérique ou cylindrique.

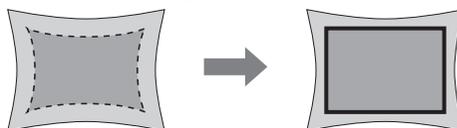
Touche ◀	Plus étroit au centre
Touche ▶	Plus large au centre

Correction de la sphère

Correction de la distorsion convexe :



Correction de la distorsion concave :



## ■ Rotation

Cette fonction permet de faire pivoter l'image à un angle arbitraire.

Touche ◀	Fait pivoter l'image dans le sens antihoraire.
Touche ▶	Fait pivoter l'image dans le sens horaire.

### Correction de la rotation



## ⑥ Régler l'affichage à l'écran

Rubriques sélectionnables	Description
En service	Tous les affichages à l'écran sont affichés.
Hors service	ENTRÉE/GEL D'IMAGE/SYNC. AUTOMAT./REDIMENSIONNER/MODE IMAGE/ECO + VEILLE/AGRANDIR/Les messages 3D EN SERVICE/HORS SERVICE (changement de mode 3D/2D) ne sont pas affichés.

## ⑦ Réglage de la luminosité de l'écran de menu

Règle la luminosité de l'écran de menu.

Rubriques sélectionnables	Description
Standard	Luminosité standard
Niveau 1	Plus sombre que la luminosité « Standard »
Niveau 2	Plus sombre que le « Niveau 1 » de luminosité.

## ⑧ Sélectionner l'image d'arrière-fond

Rubriques sélectionnables	Description
Logo	Ecran du logo SHARP
Blue	Ecran bleu
Non	— (Écran noir)

## ⑨ Sélection de la position de l'écran de menu

Sélectionnez « Position menu » dans le menu « REG-ECR » et la position souhaitée pour l'écran de menu.

Rubriques sélectionnables	Description
Centre	Affiché au centre de l'image.
Haut droite	Affiché dans le coin supérieur droit de l'image.
Bas droite	Affiché dans le coin inférieur droit de l'image.
Haut gauche	Affiché dans le coin supérieur gauche de l'image.
Bas gauche	Affiché dans le coin inférieur gauche de l'image.

## ⑩ Retourner/Inverser les images projetées

Cette fonction permet d'utiliser le projecteur en bénéficiant d'un plus large éventail de styles de projection, en autorisant une inversion de l'image en fonction du lieu de projection (mode d'installation).

Rubriques sélectionnables	Description
Avant	Image normale (Projetée de l'avant de l'écran)
Plaf+avant	Image retournée (Projetée de l'avant de l'écran avec un projecteur retourné)
Arrière	Image inversée (Projetée de l'arrière de l'écran ou avec un miroir)
Plaf+arr.	Image inversée et retournée (Projetée avec un miroir)

Voir page 17 pour de plus amples détails sur le mode de projection (PRJ).

## ⑪ Sélectionner la langue de l'affichage à l'écran

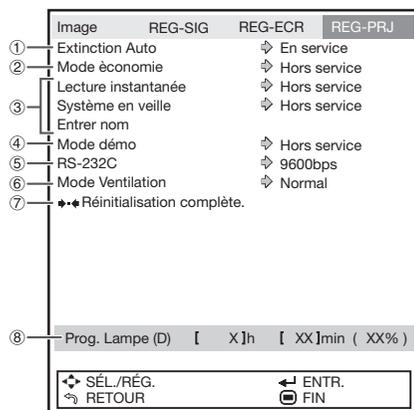
Le projecteur peut commuter entre 17 langues d'affichage à l'écran.

English
Deutsch
Español
Nederlands
Français
Italiano
Svenska
Português
Русский
polski
Magyar
Türkçe
عربي
فارسی
汉语
한국어
日本語

# Ajuster les fonctions du projecteur (Menu « REG-PRJ »)

Opération du menu ⇒ Page 35

L'illustration montrée ici est à titre d'explication, et peut varier par rapport à ce qui apparaît réellement à l'écran.



## ① Fonction d'extinction automatique

Cette fonction fait passer automatiquement le projecteur sur le mode Veille si aucun signal n'est reçu.

Rubriques sélectionnables	Description
En service	Si aucun signal d'entrée n'est détecté pendant plus de 15 minutes, le projecteur passera automatiquement en mode veille.
Hors service	La fonction d'extinction automatique sera désactivée.

### Remarque

- Lorsque la fonction d'extinction automatique est sur « En service », 5 minutes avant que le projecteur ne passe en mode veille, le message « Entrée en mode VEILLE dans X min. » apparaîtra sur l'écran pour indiquer les minutes restantes.

## ② Réglage du mode d'économie de l'énergie (Mode économie)

### ■ Mode économie

Rubriques sélectionnables	Description
En service	Active le mode économie.
Hors service	Les fonctions synchronisées peuvent être utilisées. La liaison RS-232C peut être utilisée pour agir sur le projecteur en mode de veille.

### Remarque

- Régler cette fonction sur « Hors service » lorsque la liaison RS-232C est effectuée et l'ordinateur utilisé pour la commande du projecteur.
- La lecture instantanée est mise « Hors service » lorsque le mode économie est mis « En service ».

## ③ Réglage de lecture instantanée, système en veille et nom de prise d'entrée

Lorsqu'un produit Sharp à commande électronique grand public (HDMI CEC) est raccordé au projecteur avec un câble HDMI, les fonctions synchronisées par le HDMI CEC (« Lecture instantanée » et « Système en veille ») peuvent être utilisées.

### Remarque

La fonction CEC peut ne pas agir avec certains appareils CEC. (Lorsque le projecteur est raccordé à un produit d'une autre marque que Sharp, la fonction CEC peut ne pas agir.)

### ■ Réglage de la fonction de lecture instantanée (Lecture instantanée)

La lecture instantanée permet de mettre le projecteur sous tension et de sélectionner automatiquement l'entrée quand des produits vidéo Sharp compatibles HDMI sont mis sous tension et en mode de lecture.

Rubriques sélectionnables	Description
En service	Active la lecture instantanée.
Hors service	Désactive la lecture instantanée.

### Remarque

- Lorsque vous activez la lecture instantanée, veillez à activer le réglage CEC sur des produits vidéo Sharp compatibles HDMI raccordés au projecteur.
- Le mode économie est mis « Hors service » lorsque la lecture instantanée est mise « En service ».
- Dans les cas suivants, la lecture instantanée ne sera pas disponible.
  - Quand la lecture est en pause.
  - Quand l'écran est éteint (noir) après la fermeture du cache-objectif.
  - Quand le ventilateur de refroidissement fonctionne. (Voir page 60.)
  - Pendant le chauffage de la lampe. (Voir page 60.)

### ■ Réglage de la fonction Système en veille (Système en veille)

Lorsque vous mettez le projecteur hors service, l'appareil vidéo compatible HDMI raccordé au projecteur se met en veille.

Rubriques sélectionnables	Description
En service	Active la fonction Système en veille.
Hors service	Désactive la fonction Système en veille.

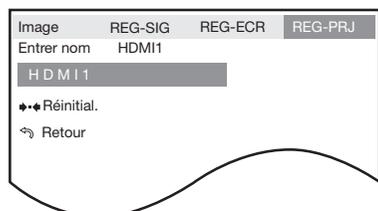
### Remarque

- Lorsque vous activez la fonction Système en veille, veillez à activer le réglage CEC sur des produits vidéo Sharp compatibles HDMI raccordés au projecteur.

## ■ Réglage des noms des prises d'entrée (Entrer nom)

Spécifier le nom de la prise d'entrée (14 caractères alphanumériques au maximum).

### 1 Appuyez sur ▲/▼ pour sélectionner « Entrer Nom » puis appuyez sur ENTER.



Touche ◀ ou ▶	Sélectionne une colonne de caractères.
Touche ▲ ou ▼	Sélectionne un caractère.
Touche ENTER	Spécifie le nom de la prise d'entrée.

### 2 Appuyez sur ▲/▼ pour sélectionner « Retour » puis appuyez sur ENTER pour revenir à l'écran précédent.

- Pour revenir au réglage précédent, sélectionner « Réinitial. » puis appuyer sur ENTER.

#### Remarque

- Lorsque vous reliez le projecteur à un produit vidéo Sharp par un câble HDMI avec le mode d'entrée HDMI1 ou HDMI2, le nom du produit vidéo Sharp raccordé est automatiquement saisi dans la mesure où les fonctions synchronisées HDMI CEC (« Lecture instantanée » et « Système en veille ») agissent normalement.
- Si le nom d'une prise d'entrée a été changé par un utilisateur, le nouveau nom s'affiche.
- Pour revenir au nom par défaut, sélectionnez « Réinitial. » et appuyez sur ENTER.

### 4 Réglage du Mode démo

Régler le Mode démo sur « En service » ou « Hors service ».

Rubriques sélectionnables	Description
En service	Active le Mode démo.
Hors service	Désactive le Mode démo.

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

Assurez-vous que le projecteur et l'ordinateur sont programmés sur le même débit en baud.

Rubriques sélectionnables	Description
9600bps	La vitesse de transmission est lente.
38400bps	↕
115200bps	La vitesse de transmission est rapide.

### 6 Réglage du mode ventilation

Cette fonction modifie la vitesse de rotation du ventilateur.

Rubriques sélectionnables	Description
Normal	Convient à des environnements normaux.
Élevé	Sélectionnez ce réglage lorsque vous utilisez le projecteur à une altitude de 1.500 mètres environ (4.900 pieds) ou plus.

- Lorsque le « Mode Ventilation » est réglé sur « Élevé », la rotation du ventilateur s'accélère et celui-ci devient plus bruyant.

### 7 Rétablissement des paramètres par défaut

Sélectionner « Réinitialisation complète. » pour rétablir la valeur par défaut de tous les réglages modifiés.

#### Remarque

**Les éléments suivants ne peuvent pas être réinitialisés.**

- Menu « REG-SIG » — Résolution
- Menu « REG-ECR » — Langue (Language)
- Menu « REG-PRJ » — Prog. Lampe (D)

### 8 Vérification de la durée de vie de la lampe

Permet de consulter le temps cumulé de fonctionnement de la lampe ainsi que la durée de vie restante de la lampe (pourcentage).

Utilisation de la lampe	Durée de vie restante de la lampe		
	« D »	100%	5%
Fonctionne exclusivement quand « Eco + Veille » est défini sur « En service ».	Environ 3 000 heures	Environ 150 heures	Environ 150 heures
Fonctionne exclusivement quand « Eco + Veille » est défini sur « Hors service ».	Environ 2 000 heures	Environ 100 heures	Environ 100 heures

#### Remarque

- Il est recommandé de changer la lampe lorsque la durée de vie restante atteint 5%.
- La durée de vie de la lampe est susceptible de varier en fonction de son utilisation.

# Profiter de la visualisation d'images 3D

## ATTENTION : Avant de visualiser des images 3D, veuillez lire attentivement cette section.

**Vous pouvez utiliser des lunettes 3D spéciales pour regarder des images prises en charge par la 3D sur ce projecteur.**

- Vous pouvez profiter d'images 3D en regardant des images vidéo par l'intermédiaire des lunettes 3D fournies avec le projecteur, ou grâce à des lunettes 3D optionnelles vendues séparément.
- Pour réaliser des images 3D, des obturateurs à cristaux liquides intégrés aux lunettes 3D s'ouvrent et se ferment alternativement de manière imperceptiblement rapide afin de correspondre exactement aux images vidéo alternées gauches et droites affichées par le projecteur.
- Tous les utilisateurs ne peuvent pas ressentir et profiter des images 3D. Certaines personnes sont aveugles à la stéréo, ce qui les empêche de percevoir la profondeur prévue par le divertissement en 3D. En outre, certaines personnes qui regardent des programmes en 3D peuvent ressentir un début de cinétose le temps qu'elles s'adaptent à l'image. D'autres peuvent subir des maux de tête, une fatigue oculaire ou une cinétose continue. Tout comme pour les montagnes russes, cette expérience ne convient pas à tout le monde.

## Précautions relatives à l'utilisation des lunettes 3D

- Les lunettes 3D sont un équipement de précision. Manipulez-les avec soin.
- Une utilisation inappropriée des lunettes 3D ou le fait de ne pas se conformer à ces instructions peut provoquer une fatigue oculaire.
- Si vous éprouvez des vertiges, des nausées ou toute autre indisposition lors de la visualisation d'images 3D, cessez immédiatement l'utilisation des lunettes 3D. L'utilisation du système 3D de disparité binoculaire de ce projecteur avec des programmes ou des logiciels 3D non compatibles peut faire apparaître les images avec un flou d'interférence ou créer des images qui se recouvrent.
- Si vous êtes myope, hypermétrope, astigmatisme ou si le niveau de vision de votre œil gauche et de votre œil droit est différent, vous devez prendre les mesures nécessaires, telles que le port de lunettes, pour corriger votre vue avant de visualiser des images 3D. Les lunettes 3D peuvent être portées sur des lunettes ordinaires.
- La visualisation 3D est possible dans la plage de réception des signaux infrarouges réfléchis par l'écran et reçus par les lunettes 3D. Cependant, la plupart des images 3D sont conçues pour être vues directement en face de l'écran, de sorte que la visualisation 3D est recommandée à partir d'une position située directement en face de l'écran, dans la mesure du possible.
- Les lunettes 3D ne sont recommandées que pour des personnes âgées d'au moins 5 ans.
- Lorsque des enfants regardent des images 3D, veillez à ce qu'un parent ou une personne responsable soit présente. Surveillez les enfants qui regardent des images 3D, et s'ils montrent des signes d'inconfort, cessez immédiatement leur utilisation.

- Les personnes ayant des antécédents de photosensibilité et les personnes ayant des problèmes cardiaques ou en mauvaise santé ne doivent pas utiliser les lunettes 3D. Cela pourrait faire empirer l'état de santé actuel.
- N'utilisez pas les lunettes 3D dans d'autres objectifs (par exemple, en tant que lunettes ordinaires, que lunettes de soleil ou que lunettes de protection).
- N'utilisez pas la fonction 3D ou les lunettes 3D lorsque vous marchez ou lorsque vous vous déplacez. Cela pourrait provoquer des blessures si vous heurtez des objets, si vous trébuchez et/ou tombez.
- Lors de l'utilisation des lunettes 3D, veillez à ne pas heurter accidentellement l'écran ou d'autres personnes. La visualisation d'images 3D pourrait provoquer une mauvaise estimation de la distance à l'écran, et vous pourriez le heurter et éventuellement vous blesser.

## Précautions relatives à la visualisation d'images 3D

- Lors de la visualisation d'images 3D en continu, veillez à faire des pauses périodiques afin de prévenir toute fatigue oculaire.
- Faites des pauses régulières d'au moins 5 à 15 minutes toutes les 30 à 60 minutes de visualisation 3D.  
\* Conformément aux recommandations émises par le consortium 3D, révision du 10 décembre 2008.
- Regardez les images 3D à la distance appropriée de l'écran. La distance recommandée correspond à trois fois la hauteur effective de l'image.  
Exemple de distances recommandées  
Image 16:9 de 100 pouces : environ 12,3 pieds (3,8 m)  
La visualisation ne doit pas être réalisée à une distance inférieure à celle recommandée.  
Consultez la page **18** de détails à propos de la taille de la diagonale et de la hauteur de l'image.
- Maintenez une distance appropriée par rapport à l'écran. Une visualisation trop proche peut provoquer une fatigue oculaire. Si vous éprouvez une fatigue oculaire, cessez immédiatement la visualisation. Vous ressentez l'un des symptômes suivants en cours de visualisation :
  - nausée
  - nausée/malaise
  - mal de tête
  - visions troublée ou double durant plus de quelques secondesN'entreprenez pas d'activité potentiellement dangereuse (par exemple, conduire un véhicule) tant que les symptômes n'ont pas complètement disparu. Si les symptômes persistent, cessez l'utilisation et ne recommencez pas la visualisation 3D sans avoir parlé de ces symptômes à un médecin.

- Faites attention à votre entourage lors de la visualisation d'images 3D. Lorsque vous regardez les images 3D, les objets peuvent sembler plus proches ou plus éloignés que l'écran même. Cela peut provoquer une mauvaise évaluation de la distance à l'écran et, éventuellement des blessures si vous heurtez accidentellement l'écran ou des objets environnants.

### À mesure que vous vous adaptez à la visualisation d'images 3D :

- Utilisez la fonction « Réglage de la profondeur 3D » pour ajuster l'effet 3D. (Voir page 55.)
- Ajustez l'image projetée à la taille de visualisation la plus confortable en zoomant. (La projection d'images sur une taille d'écran plus petite ou plus grande pourrait éliminer l'effet 3D et provoquer une fatigue oculaire.)
- Utilisez la fonction Inverser pour régler correctement la vidéo pour vos yeux gauche et droit. (Pour plus de détails sur l'utilisation d'« Inverser », voir page 55.)
- Il est possible qu'une image projetée simultanément à partir de deux projecteurs n'apparaisse pas en 3D.

### Info

- L'image projetée peut s'assombrir lors de l'utilisation de la fonction de projections en 3D (avec « 3D » réglé sur « En service »).
- Si « 3D » est réglé sur « En service », il est possible que les fonctions suivantes ne soient pas complètement opérationnelles ou qu'elles ne soient pas du tout disponibles.
  - Rég Trapèze/Sphère/Rotation
  - Déplac. Image
  - Agrandir
- Si vos yeux gauche et droit ont une grande différence de vision et que vous utilisez principalement un œil pour regarder des images, celles-ci n'apparaîtront pas en 3D. En outre, les images peuvent être difficiles ou impossible à voir en 3D selon les personnes ou le contenu affiché. L'effet 3D varie en fonction des personnes.

### Avertissement !

- Les personnes suivantes doivent limiter la visualisation en 3D :
  - Les enfants de moins de 5 ans (afin de protéger le processus de croissance des yeux)
  - Les personnes ayant des antécédents de photosensibilité
  - Les personnes ayant des maladies cardiaques
  - Les personnes en mauvaise santé
  - Les personnes en manque de sommeil
  - Les personnes physiquement fatiguées
  - Les personnes sous l'influence de médicaments ou d'alcool

#### ■ Épilepsie

Un petit pourcentage de la population peut subir des crises ou des attaques épileptiques en regardant un certain type d'images qui contiennent des motifs lumineux clignotants.

#### **SI VOUS OU UN MEMBRE DE VOTRE FAMILLE AVEZ DES ANTÉCÉDENTS ÉPILEPTIQUES**

Les personnes suivantes doivent consulter un médecin avant de regarder des images 3D.

- Toute personne ayant des antécédents épileptiques ou dont un membre de la famille a des antécédents épileptiques
- Les enfants de moins de 5 ans
- Toute personne ayant déjà été victime de crises d'épilepsie ou de troubles sensoriels déclenchés par des effets lumineux clignotants

#### **CERTAINS MOTIFS LUMINEUX PEUVENT PROVOQUER DES CRISES CHEZ DES PERSONNES N'AYANT AUCUN ANTÉCÉDENT ÉPILEPTIQUE**

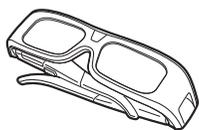
Cesser l'utilisation si vous éprouvez l'un des symptômes suivants lorsque vous regardez des images 3D.

- Mouvements involontaires, secousses musculaires ou oculaires
- Crampes musculaires
- Nausées ou vertiges
- Convulsions
- Désorientation, confusion ou perte de conscience de votre entourage

# Profiter de la visualisation d'images 3D (suite)

## Accessoires fournis pour les lunettes 3D

Vérifiez que les accessoires suivants sont fournis avec les lunettes 3D. Deux jeux de lunettes 3D sont fournis.



Lunettes 3D  
(x2)  
Pages 51 à 54



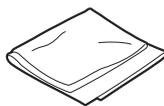
Élastique pour lunettes 3D \*  
(x2)  
Page 52



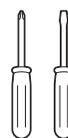
Plaquette nasale \*  
(grande x2, petite x2)  
Page 52



Étui à lunettes  
(x2)



Chiffon de nettoyage  
(x2)



Tournevis de précision  
(cruciforme x2, plat x2)  
Page 51

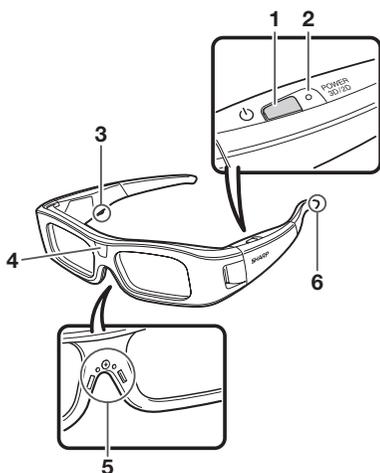
\* Utilisez l'élastique pour lunettes 3D et la plaquette nasale si nécessaire.



### Remarque

- Veuillez contacter vos autorités locales pour la méthode appropriée de mise au rebut de ce produit et/ou de l'emballage.

## Nom des pièces



### 1 Bouton d'alimentation

- Appuyez pendant au moins 2 secondes pour allumer et éteindre les lunettes 3D.
- Lorsque les lunettes 3D sont allumées, le fait d'appuyer sur ce bouton commute entre les modes 2D et 3D. (Voir page 52.)

### 2 Voyant

- Clignote 3 fois lorsque l'alimentation est allumée.
- Clignote 2 fois lorsque le mode 2D est sélectionné.
- Clignote 3 fois lorsque le mode 3D est sélectionné.
- Clignote 6 fois lorsque la pile est faible.
- Clignote pendant 2 secondes lorsque l'alimentation est coupée.

### 3 Borne de service

Cette borne est uniquement destinée au service. Veuillez ne connecter aucun autre appareil sur cette borne.

### 4 Récepteur infrarouge

Un signal infrarouge envoyé du projecteur est réfléchi sur l'écran. Le signal infrarouge réfléchi est alors reçu par le récepteur infrarouge. Les lunettes 3D s'éteignent automatiquement après 3 minutes si aucun signal n'est reçu.

### 5 Monture de plaquette nasale **52**

La plaquette nasale dédiée peut être montée ici.

### 6 Monture d'élastique pour lunettes 3D **52**

L'élastique dédié pour lunettes 3D peut être monté ici.

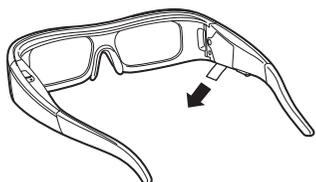


### Remarque

- Ne salissez pas et n'appliquez pas d'autocollants ou d'autres obstacles sur le récepteur infrarouge. Cela pourrait bloquer les signaux provenant de l'écran et empêcher les lunettes 3D de fonctionner correctement.
- Des interférences avec d'autres appareils de communication infrarouge pourraient vous empêcher de voir correctement les images 3D.

## Avant d'utiliser les lunettes 3D

Avant d'utiliser les lunettes 3D pour la première fois, retirez la feuille isolante qui y est fixée.

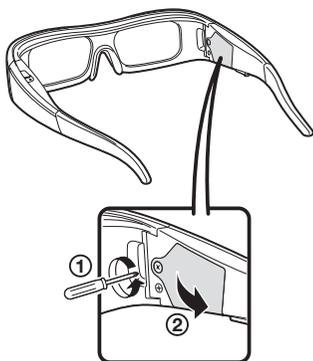


## Remplacement de la pile bouton

La pile a une durée de vie prévue d'environ 75 heures.

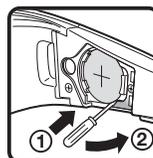
- Lorsque la pile faiblit, le voyant clignote six fois après la mise sous tension.
- Lors du remplacement de la pile bouton, utilisez uniquement le type de pile prévu (pile bouton au lithium CR2032 de marque Maxell).

- 1 Dévissez la vis qui maintient le couvercle de la batterie, puis retirez-le.**

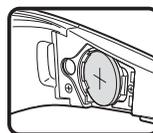


- 2 Retirez la pile bouton.**

- ① Placez l'extrémité du tournevis de précision plat dans l'ouverture située entre la pile bouton et le support.
- ② Soulevez la pile bouton tout en prenant soin de ne pas coincer le tournevis dans le verrou métallique.

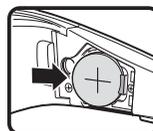


- 3 Lorsque la batterie sort du support, prenez-la entre les doigts.**



- 4 Faites passer une nouvelle pile bouton dans le verrou métallique et insérez-la dans le support.**

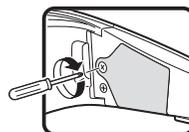
- Veillez à ne pas inverser la polarité de la pile (+ et -) lorsque vous introduisez la pile bouton.



- 5 Fermez le couvercle des piles.**



- 6 Insérez le tournevis afin de bien fermer le couvercle des piles.**



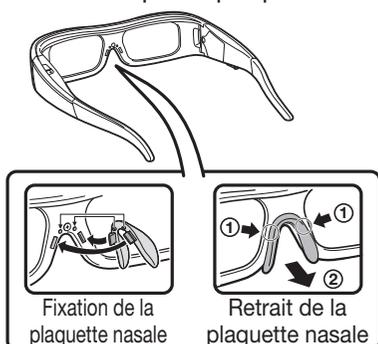
### Remarque

- Les piles usagées doivent être mises au rebut conformément aux lois et aux réglementations locales.

# Profiter de la visualisation d'images 3D (suite)

## Fixation de la plaquette nasale

Si nécessaire, fixez l'une des plaquettes nasales (par exemple, si les lunettes ne s'adaptent pas correctement). Les lunettes sont fournies avec une grande et une petite plaquettes nasales.

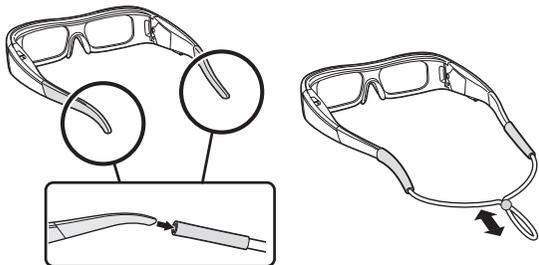


## Fixation de l'élastique des lunettes 3D

Si nécessaire, fixez l'élastique pour lunettes 3D fourni (par exemple, si les lunettes ne s'adaptent pas correctement).

Introduisez les extrémités des lunettes 3D dans l'élastique pour lunettes 3D jusqu'à ce qu'elles soient bien fixées.

- Tirez sur l'arrêt de cordon de la courroie pour ajuster la longueur.



## Utilisation des lunettes 3D

### Mise sous/hors tension Allumez les lunettes 3D.

- Appuyez sur le bouton d'alimentation pendant au moins 2 secondes.
- Le voyant clignote 3 fois.

### Éteignez les lunettes 3D.

- Appuyez sur le bouton d'alimentation pendant au moins 2 secondes.
- Le voyant clignote pendant 2 secondes.

### Remarque

- Lorsque la pile faiblit, le voyant clignote 6 fois après la mise sous tension.

### Commutation du mode 3D en mode 2D.

Lorsque vous regardez des images 3D, vous pouvez appuyer sur le bouton d'alimentation pour commuter entre les modes 2D et 3D. Ceci est pratique lorsque plusieurs personnes regardent les mêmes images 3D, certaines souhaitant les regarder en 3D et d'autres en 2D.

### Visualisation d'images 2D

Lorsque vous appuyez à deux reprises sur le bouton d'alimentation tout en regardant des images 3D, le voyant clignote 2 fois et les images 3D commutent en images 2D.

### Visualisation d'images 3D

Lorsque vous appuyez à deux reprises sur le bouton d'alimentation tout en regardant des images 2D, le voyant clignote 3 fois et les images 2D commutent en images 3D.

## Plage d'utilisation des lunettes 3D

Un signal infrarouge envoyé du projecteur est réfléchi sur l'écran. Les lunettes 3D fonctionnent en recevant le signal infrarouge réfléchi. Les lunettes 3D s'éteignent automatiquement après 3 minutes si aucun signal n'est reçu.

La plage de fonctionnement des lunettes 3D est indiquée dans le tableau ci-dessous.

Réglage du « Niveau d'émission infrarouge »	Plage de fonctionnement (distance à l'écran)
Normal	environ 12,3 pieds (3,8 m)
Élevé	environ 18,3 pieds (5,6 m)

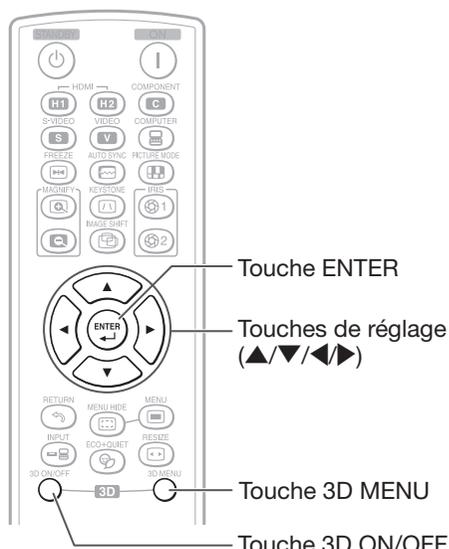
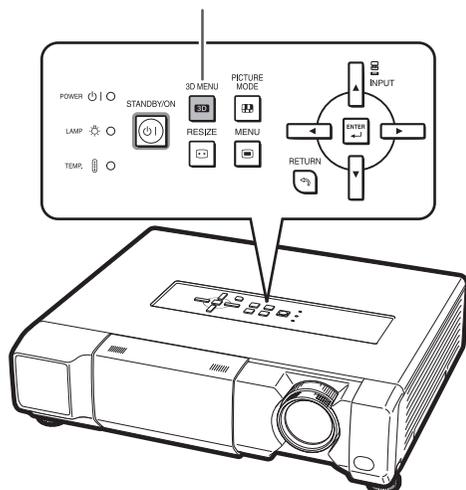
(Pour plus de détails sur « Niveau d'émission infrarouge », voir page 55.)

- Veillez à rester dans la plage de fonctionnement lorsque vous regardez des images 3D. Sinon, il est possible que les lunettes 3D ne fonctionnent pas correctement et que vous ne soyez pas en mesure de profiter des images 3D.
- La plage de fonctionnement dans le tableau ci-dessus est une valeur moyenne lors de l'utilisation d'un écran avec un gain d'écran de 1.0 et lors d'une visualisation en face de l'écran. La plage de fonctionnement peut varier en fonction de votre position et/ou des conditions d'utilisation (par exemple, niveau de gain de l'écran). (La plage de fonctionnement diminue lorsque vous regardez l'écran selon un angle.)

### Remarque

- L'émetteur infrarouge s'allume en mode 3D.

### Touche 3D MENU



### Remarque

- Il est possible que l'écran devienne temporairement noir lorsque le projecteur essaie de détecter un signal d'image 3D et lors de la commutation du mode 3D en mode 2D.

## Visualisation d'images 3D

### Réception d'un signal d'image 3D qui peut être détecté automatiquement

Le signal d'image peut contenir un signal d'identification 3D. Vous pouvez activer le projecteur afin qu'il détecte automatiquement le type d'images 3D en sélectionnant « MENU 3D » > « Passage auto en 3D ». (Voir page 55.)

- Lorsque le « Passage auto en 3D » est réglé sur « Oui »**

  - Le type d'image 3D est automatiquement détecté et l'image 3D appropriée est affichée.

- Lorsque le « Passage auto en 3D » est réglé sur « Non »**
- Le message suivant s'affiche. Appuyez sur **3D ON/OFF**.

Une image 3D est détectée.  
Appuyez sur le bouton 3D ON/OFF de la télécommande.  
(Vous devez porter les lunettes 3D pour regarder des images 3D).

- Allumez les lunettes 3D et placez-les devant vos yeux.**

  - Appuyez sur le bouton d'alimentation pendant au moins 2 secondes.
  - Le voyant clignote 3 fois.
- Vous pouvez désormais regarder des images 3D.**

# Profiter de la visualisation d'images 3D (Suite)

## Réception d'une image 3D Signal qui ne peut pas être détecté automatiquement

- 1 Appuyez sur 3D MENU.**
  - L'écran MENU 3D s'affiche.
- 2 Appuyez sur ▲/▼ pour sélectionner « 3D ».**
- 3 Appuyez sur ◀/▶ pour sélectionner « En service » ou « Hors service ».**
  - Pour regarder en mode 3D : Sélectionnez « En service », puis passer à l'étape 4.
  - Consultez « Réglage du menu Format 3D », page 56 pour les signaux et les formats 3D pris en charge.
  - Si vous sélectionnez « Hors service », la source vidéo est affichée sans conversion.
- 4 Appuyez sur ▲/▼ pour sélectionner « Format 3D », puis appuyez sur ENTER.**
- 5 Appuyez sur ▲/▼ pour sélectionner un format pris en charge dans la liste, puis sur ENTER.**



- Si vous sélectionnez le même système que celui du signal d'entrée, des images 3D sont affichées.

- 6 Allumez les lunettes 3D et placez-les devant vos yeux.**
  - Appuyez sur le bouton d'alimentation pendant au moins 2 secondes.
  - Le voyant clignote 3 fois.
- 7 Vous pouvez désormais regarder des images 3D.**

## Fin de la visualisation d'images 3D

- 1 Appuyez sur 3D ON/OFF lorsque vous êtes en mode 3D.**
- 2 Retirez les lunettes 3D et éteignez-les.**
  - Appuyez sur le bouton d'alimentation pendant au moins 2 secondes.
  - Le voyant clignote pendant 2 secondes.

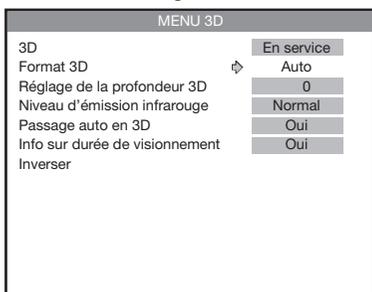


### Remarque

- Si le signal d'entrée commute en 2D, des images 2D sont automatiquement affichées.
- Le mode 3D est automatiquement annulé dans les cas suivants :
  - Lorsque le signal n'est plus reçu
  - Lorsque le type de signal change
  - Lorsque la sélection d'entrée a changé
  - Lorsque l'alimentation est coupée

## Réglages 3D (« MENU 3D »)

L'illustration est fournie à titre d'explication et peut être différente de l'affichage réel de l'écran.



### 3D

Vous pouvez commuter entre les modes 2D et 3D.

Rubriques sélectionnables	Description
En service	Projette des images 3D.
Hors service	Projette des images 2D au lieu d'images 3D.

### Remarque

- Lorsque « Passage auto en 3D » est réglé sur « Oui » et qu'un signal 3D est détecté, « 3D » commute sur « En service ».
- Lorsqu'aucun signal d'identification 3D n'est détecté :
  - Si vous avez sélectionné « En service », sélectionnez le format l'aide de « Format 3D ».
  - Si vous sélectionnez « Hors service », la source vidéo est affichée sans conversion.

### Format 3D

Vous pouvez régler manuellement le format 3D pour le cas où un signal 3D qui ne peut pas être détecté automatiquement est reçu.

Rubriques sélectionnables	Description
Auto	Lorsqu'un signal d'identification 3D est détecté, le format est automatiquement sélectionné.
Côte à côte	Sélectionnez le même type de format que le signal 3D reçu.
Haute et basse	

### Remarque

- Consultez « Réglage du menu Format 3D », page 56 pour les signaux et les formats 3D.

### Réglage de la profondeur 3D

Vous pouvez ajuster l'effet stéréoscopique d'image 3D.

Rubriques sélectionnables	Description
Touche ◀	Pour moins d'effet stéréoscopique.
Touche ▶	Pour davantage d'effet stéréoscopique.

### Remarque

- Utilisez cette fonction pour obtenir des images 3D plus confortables.
- Lorsque vous utilisez cette fonction, l'image 3D semble différente de l'apparence 3D originale. Gardez ceci à l'esprit lors de l'utilisation de cette fonction.
- L'utilisation de cette fonction dans des buts commerciaux/représentations publiques dans un café, un hôtel, etc., peut représenter une violation des droits d'auteur protégés par la loi en faveur des détenteurs de ces droits. Veuillez l'utiliser avec précaution.

### Niveau d'émission infrarouge

Vous pouvez modifier le niveau de l'émetteur infrarouge.

Rubriques sélectionnables	Description
Normal	Niveau normal de l'émetteur infrarouge
Élevé	Sélectionnez « Élevé » lorsque les lunettes 3D ont des difficultés à recevoir correctement le signal infrarouge réfléchi par l'écran à cause de l'utilisation d'un grand écran ou parce que les spectateurs sont éloignés de l'écran.

### Remarque

- Lorsque « Élevé » est réglé, d'autres appareils situés à proximité et qui reçoivent des signaux infrarouges, tels que des télécommandes d'appareils audiovisuels et des climatiseurs, peuvent ne pas fonctionner correctement.

### Passage auto en 3D

Ce réglage peut être utilisé pour commuter automatiquement en mode 3D lorsqu'un signal d'identification 3D est détecté.

Rubriques sélectionnables	Description
Oui	Lorsqu'un signal d'identification 3D est détecté, le mode 3D est automatiquement sélectionné.
Non	Le changement automatique n'est pas réalisé.

### Info sur durée de visionnement

Ceci permet d'afficher le temps écoulé de visualisation d'images 3D.

Rubriques sélectionnables	Description
Oui	Permet d'afficher, toutes les heures, le temps de visualisation écoulé sur l'écran.
Non	N'affiche pas le temps de visualisation écoulé.

### Inverser

Appuyer sur **ENTER** permet de commuter l'image de l'œil gauche et de l'œil droit, afin que vous puissiez procéder aux réglages pour une visualisation plus naturelle.

# Profiter de la visualisation d'images 3D (suite)

## Réglage du menu Format 3D

Sélectionnez le format 3D approprié pour la visualisation en consultant le tableau ci-dessous.

Signal d'entrée				Support	Lorsque « 3D » est hors service	Lorsque « 3D » est en service		
						Format 3D		
					Auto	Côte à côte	Haute et basse	
<b>Paquet de trame</b> 	avec signal d'identification 3D	720P	50 Hz	✓	Affiche l'image pour l'œil gauche (mode 2D) 	Affiche l'image 3D appropriée (mode 3D) 	-*1	-*1
		720P	60 Hz	✓				
		1080I	50 Hz					
		1080I	60 Hz					
		1080P	24 Hz	✓				
		1080P	50 Hz					
		1080P	60 Hz					
<b>Côte à côte</b> 	avec signal d'identification 3D	720P	50 Hz	✓	Affiche l'image pour l'œil gauche (mode 2D) 	Affiche l'image 3D appropriée (mode 3D) 	-*1	-*1
		720P	60 Hz	✓				
		1080I	50 Hz	✓				
		1080I	60 Hz	✓				
		1080P	24 Hz					
		1080P	50 Hz	✓				
	sans signal d'identification 3D	720P	50 Hz	✓	Affiche le signal d'entrée brut 	Affiche le signal d'entrée brut *2 	Affiche l'image 3D appropriée (mode 3D) 	Affichage brouillé (Réglage incorrect) 
		720P	60 Hz	✓				
		1080I	50 Hz	✓				
		1080I	60 Hz	✓				
		1080P	24 Hz					
		1080P	50 Hz	✓				
		1080P	60 Hz	✓				
<b>Haute et basse</b> 	avec signal d'identification 3D	720P	50 Hz	✓	Affiche l'image pour l'œil gauche (mode 2D) 	Affiche l'image 3D appropriée (mode 3D) 	-*1	-*1
		720P	60 Hz	✓				
		1080I	50 Hz					
		1080I	60 Hz					
		1080P	24 Hz	✓				
		1080P	50 Hz	✓				
	sans signal d'identification 3D	720P	50 Hz	✓	Affiche le signal d'entrée brut 	Affiche le signal d'entrée brut *2 	Affichage brouillé (Réglage incorrect) 	Affiche l'image 3D appropriée (mode 3D) 
		720P	60 Hz	✓				
		1080I	50 Hz					
		1080I	60 Hz					
		1080P	24 Hz	✓				
		1080P	50 Hz	✓				
		1080P	60 Hz	✓				

\*1 Lorsque le « Format 3D » est automatiquement réglé sur « Auto ».

\*2 Le paquet de trame a changé.



### Remarque

- Ces lunettes 3D ne peuvent être utilisées qu'avec des téléviseurs LCD ou des projecteurs compatibles 3D qui utilisent une technologie de commande infrarouge.

### Objectifs des lunettes 3D

- N'exercez pas de pression sur l'objectif des lunettes 3D. En outre, ne laissez pas tomber et ne courbez pas les lunettes 3D.
- Ne rayez pas la surface de l'objectif des lunettes 3D à l'aide d'un instrument pointu ou d'un autre objet. Cela pourrait endommager les lunettes 3D et réduire la qualité des images 3D.
- Utilisez uniquement le chiffon fourni avec les lunettes 3D pour nettoyer les objectifs.

### Récepteur infrarouge des lunettes 3D

- Ne laissez pas le récepteur infrarouge se salir, n'y apposez pas d'autocollants et ne le recouvrez pas. Cela pourrait empêcher le récepteur de fonctionner normalement.
- Si les lunettes 3D subissent l'influence d'un autre appareil de communication de données infrarouge, il est possible que les images 3D ne s'affichent pas correctement.

### Précautions pendant la visualisation

- N'utilisez pas d'autres appareils qui émettent de fortes ondes électromagnétiques (telles que des téléphones portables ou des émetteurs-récepteurs sans fil) à proximité des lunettes 3D. Cela pourrait provoquer un dysfonctionnement des lunettes 3D.
- Les lunettes 3D ne peuvent pas fonctionner au mieux à des températures extrêmement élevées ou basses. Veuillez les utiliser dans la plage de température d'utilisation indiquée.
- Si les lunettes 3D sont utilisées dans une pièce à éclairage fluorescent (60 Hz), la lumière à l'intérieur de la pièce peut sembler clignoter. Dans ce cas, assombrissez la pièce ou éteignez les lumières fluorescentes lors de l'utilisation des lunettes 3D.
- Portez correctement les lunettes 3D. Les images 3D ne seront pas correctement visibles si les lunettes 3D sont portées à l'envers ou retournées.
- D'autres écrans (tels que des écrans d'ordinateur, d'horloges numériques et de calculatrices) peuvent apparaître sombres et être difficiles à voir si vous portez les lunettes 3D. Ne portez pas les lunettes 3D lorsque vous regardez autre chose que des images 3D.
- Si vous vous couchez tout en regardant l'écran avec les lunettes 3D l'image peut sembler sombre ou ne pas être visible.
- Veillez à demeurer dans l'angle de vision et à la distance de visualisation optimale lorsque vous regardez des images 3D. Sinon, vous pourriez ne pas être en mesure de profiter complètement de l'effet 3D.
- Il est possible que les lunettes 3D ne fonctionnent pas correctement s'il y a d'autres produits 3D ou appareils électroniques allumés à proximité des lunettes ou du projecteur. Dans ce cas, éteignez le produit 3D ou les appareils électroniques, ou tenez-les aussi éloignés que possible des lunettes 3D.
- Cessez l'utilisation de ce produit dans les situations suivantes :
  - Lorsque les images apparaissent dédoublées de manière persistante lorsque vous portez les lunettes 3D.
  - Lorsque vous avez des difficultés à percevoir l'effet 3D
- Si les lunettes 3D sont défectueuses ou endommagées, cessez immédiatement leur utilisation. Une utilisation prolongée des lunettes 3D peut provoquer une fatigue oculaire, des maux de tête et des maux de gorge.
- Si vous avez une réaction cutanée anormale, cessez d'utiliser les lunettes 3D. Dans de très rares circonstances, de telles réactions peuvent être dues à une réaction allergique au revêtement ou aux matériaux utilisés.
- Si votre nez ou vos tempes rougissent ou si vous ressentez une douleur ou des démangeaisons, cessez d'utiliser les lunettes 3D. La pression provoquée par de longues périodes d'utilisation peut provoquer de telles réactions et induire une irritation de la peau.

# Profiter de la visualisation d'images 3D (suite)

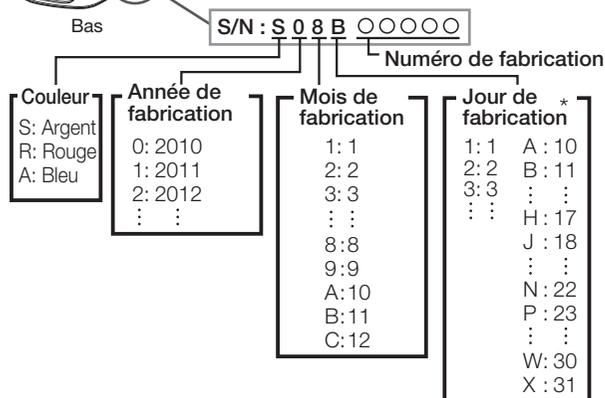
## Caractéristiques - Lunettes 3D

Modèle	AN-3DG10
Type d'objectif	Obturbateur à cristaux liquides
Alimentation	3 V CC
Pile	Pile bouton au lithium (CR2032 × 1)
Durée de vie de la pile	Environ 75 heures d'utilisation continue
Dimensions (L x H x P)	6 <sup>13</sup> / <sub>16</sub> × 1 <sup>7</sup> / <sub>8</sub> × 6 <sup>45</sup> / <sub>64</sub> pouces (172,7 × 47,5 × 170,0 mm)
Poids	0,2 lbs./65,0 g (pile bouton au lithium incluse)
Température de fonctionnement	50 °F à 104 °F (10 °C à 40 °C) (Les lunettes 3D ne peuvent pas fonctionner au mieux à des températures extrêmement élevées ou basses. Veuillez les utiliser dans la plage de température d'utilisation indiquée.)



Le numéro de série du produit est inscrit sur les lunettes 3D comme indiqué sur l'illustration de gauche. Les quatre premiers chiffres représentent la couleur du produit et la date de fabrication.

Exemple : Lunettes de couleur argent fabriquées le 11 août 2010



\*« I », « O », « Y » et « Z » ne sont pas utilisés.

Ces symboles sont affichés sur le produit et sur l'emballage carton individuel du produit se trouvent des symboles relatifs à l'environnement au Japon, en Chine et en U.E.



Pour le Japon uniquement :



Pour la Chine uniquement :



Pour la Chine uniquement :



Pour l'U.E. uniquement :

EU only

# Entretien

## Nettoyer le projecteur

- Assurez-vous d'avoir débranché le cordon d'alimentation avant de nettoyer le projecteur.
- Le coffret ainsi que le panneau d'opération est en plastique. Evitez d'utiliser benzène ou diluant, car ils peuvent endommager la finition du coffret.
- N'utilisez pas d'agents volatiles comme des insecticides sur le projecteur.

N'attachez pas d'éléments en caoutchouc ou en plastique sur le projecteur pour de longues périodes.

Les effets de certains des agents sur le plastique peuvent endommager la qualité ou la finition du projecteur.

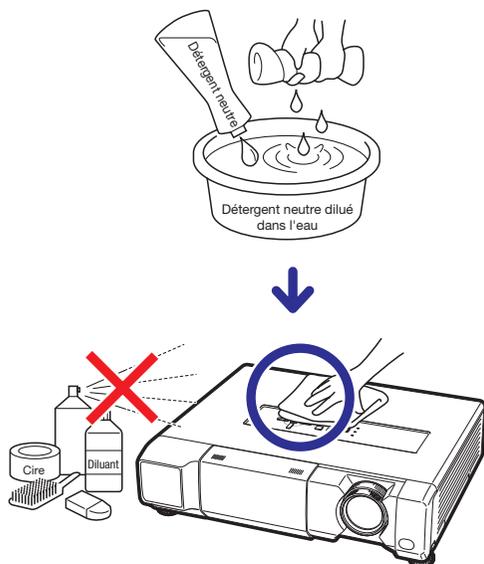
- Retirez avec délicatesse la saleté avec un chiffon doux.

L'utilisation d'un chiffon abrasif (chiffon sous forme de feuille humide/sec, etc.) peut déformer les composants du coffret ou provoquer des fissures.

- Essuyer avec un chiffon rêche ou avec force peut rayer la surface du coffret.

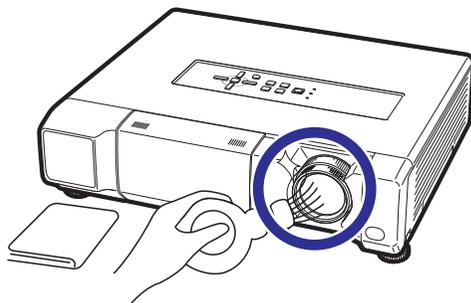
- Lorsque la saleté part difficilement, trempez un chiffon dans un détergent neutre dilué dans l'eau, essorez-le bien, puis essuyez le projecteur.

Des produits de nettoyage agressifs risquent de décolorer, déformer ou abîmer le revêtement sur le projecteur. Faites un essai sur une petite zone non apparente sur le projecteur avant utilisation.



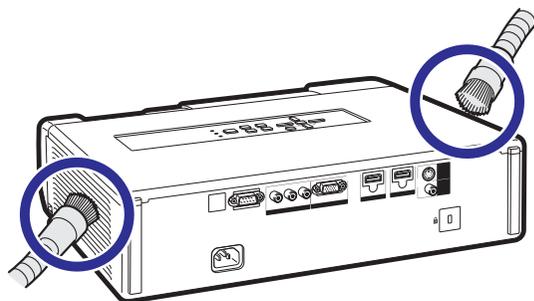
## Nettoyer l'objectif

- Utilisez une soufflette ou une lingette nettoyante pour objectif en vente dans le commerce (pour lunettes et objectifs de caméra) pour nettoyer l'objectif. N'utilisez aucun liquide de type agents de nettoyage, sous peine d'effacer le revêtement à la surface de l'objectif.
- Comme la surface de l'objectif peut être aisément abîmée, prenez garde de ne pas rayer ni frapper l'objectif.



## Nettoyer l'entrée et la sortie d'air

- Utilisez un aspirateur pour retirer la poussière de la sortie et de l'entrée d'air.



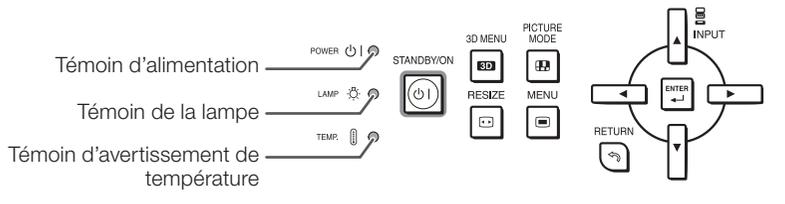
### Info

- Si vous souhaitez nettoyer les orifices d'air pendant l'opération du projecteur, veillez à appuyer sur **STANDBY/ON** sur le projecteur ou **STANDBY** sur la télécommande et mettez le projecteur en mode veille. Après que le ventilateur de refroidissement s'est arrêté, nettoyez les orifices.

# Indicateurs d'entretien

- Les témoins d'avertissement (témoin d'alimentation, témoin de la lampe et témoin d'avertissement de température) sur le projecteur indiquent des problèmes dans le projecteur.
- En cas de problème, soit le témoin d'avertissement de température soit le témoin de la lampe s'allumera en rouge, et le projecteur passera en mode veille. Une fois le projecteur passé en mode veille, suivez les procédures indiquées ci-dessous.

## Vue du dessus



### À propos du témoin d'avertissement de température



Si la température à l'intérieur du projecteur augmente parce que les entrées ou sorties d'air sont obstruées ou le lieu d'installation est mal ventilé, le témoin d'avertissement de température se mettra à clignoter. Et si la température continue d'augmenter, «  TEMP. » s'allumera dans le coin inférieur gauche de l'image avec le témoin d'avertissement clignotant. Si le projecteur reste dans cet état, le voyant s'éteindra, le ventilateur de refroidissement se mettra en marche et le projecteur se mettra en veille. Si vous vous apercevez que le témoin d'avertissement de température clignote, prenez les mesures mentionnées à la page **61**.

### À propos du témoin de la lampe



- Lorsque la durée de vie restante de la lampe atteint 5% ou moins,  (jaune) et « Changer la lampe. » s'afficheront sur l'écran. Lorsque le pourcentage atteint 0%, il passera à  (rouge), la lampe se mettra automatiquement hors tension et le projecteur passera automatiquement en mode veille. Alors, le témoin de la lampe s'allumera en rouge.
- **Si vous tentez de mettre le projecteur sous tension une quatrième fois sans remplacer la lampe, le projecteur ne se mettra pas en route.**

### Témoins sur le projecteur

Témoin d'alimentation	Allumé en rouge	Normal (Veille)
	Allumé en vert	Normal (Sous tension)
	Clignote rouge	Anormal (Voir page <b>61</b> .)
	Clignote vert	Normal (Refroidissement)
	Les témoins vert et orange clignotent alternativement.	Le cache-objectif est fermé. (Voir page <b>23</b> .)
Témoin de la lampe	Allumé en vert	Normal
	Clignote vert	La lampe se met en route.
	Allumé en rouge	La lampe s'arrête de façon intempestive ou nécessite d'être changée. (Voir page <b>61</b> .)
Témoin d'avertissement de température	Hors service	Normal
	Allumé en rouge/Clignote rouge	La température interne est anormalement élevée. (Voir page <b>61</b> .)

	Indicateurs d'entretien		Problème	Cause	Solution possible
	Normal	Anormal			
Témoin d'avertissement de température	Hors service	Clignote en rouge (En service)/ Allumé en rouge (Veille)	La température interne est anormalement élevée.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La température interne est anormalement élevée.</li> <li>• Entrée d'air bloquée</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilisez le projecteur à une température inférieure à 95°F (+35°C).</li> <li>• Placez le projecteur dans un endroit avec une ventilation adéquate. (Voir page 7.)</li> </ul>
				<ul style="list-style-type: none"> <li>• Panne du ventilateur de refroidissement</li> <li>• Défaillance du circuit interne</li> <li>• Entrée d'air bouchée</li> </ul>	
Témoin de la lampe	Allumé en vert (Clignote vert pendant le chauffage de la lampe.)	Allumé en rouge	La lampe ne s'allume pas.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La lampe s'arrête de façon intempestive.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Débranchez la fiche du cordon d'alimentation de la prise murale puis rebranchez-la.</li> <li>• Remplacez avec soin la lampe. (Voir page 62.)</li> <li>• Apportez le projecteur à votre revendeur de projecteur Sharp autorisé ou au service après-vente le plus proche (voir page 75) pour réparation.</li> <li>• Prenez le plus grand soin lors du remplacement de la lampe.</li> <li>• Installez fermement le couvercle.</li> </ul>
			Le moment est venu de changer la lampe.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La durée de vie de la lampe restante atteint 5% ou moins.</li> </ul>	
		Allumé en rouge (Veille)	La lampe ne s'allume pas.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lampe grillée</li> <li>• Défaillance du circuit de la lampe</li> </ul>	
Témoin d'alimentation	Allumé en vert/ Allumé en rouge Clignote vert (Refroidissement)	Clignote rouge	Le témoin d'alimentation clignote en rouge lorsque le projecteur est sous tension.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Le couvercle de l'unité de la lampe est ouvert.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Si le témoin d'alimentation clignote en rouge même quand le couvercle de l'unité de lampe est fermement installé, demandez conseil auprès de votre revendeur de projecteur Sharp autorisé ou du service après-vente le plus proche (voir page 75).</li> </ul>

### Info

- Si le témoin d'avertissement de température s'allume et le projecteur passe au mode veille, procédez aux solutions possibles présentées ci-dessus, puis attendez que le projecteur ait complètement refroidi avant de brancher le cordon d'alimentation et de remettre sous tension. (Au moins 10 minutes.)
- Si le projecteur est mis hors tension durant un bref moment suite à une coupure de courant ou toute autre cause pendant l'utilisation du projecteur, et que l'alimentation est immédiatement rétablie, le témoin de la lampe s'allumera en rouge et la lampe risquera de ne pas s'allumer. Le cas échéant, débranchez la fiche du cordon d'alimentation de la prise murale, replacez-la dans la prise murale, puis remettez sous tension.
- Le ventilateur de refroidissement maintient la température interne du projecteur constante et cette fonction est contrôlée automatiquement. Le bruit du ventilateur de refroidissement peut varier pendant l'opération parce que la vitesse du ventilateur peut changer, ce qui n'est pas le signe d'un dysfonctionnement.

# À propos de la lampe

## Lampe

- Il est recommandé que la lampe (vendue séparément) soit remplacée lorsque la durée de vie restante de la lampe atteint 5% ou moins, ou si vous remarquez une détérioration significative de la qualité de l'image et de la couleur. La durée de vie de la lampe (pourcentage) peut être vérifiée grâce à l'affichage à l'écran. (Voir page 47.)
- Faites l'acquisition d'une lampe de remplacement de type AN-K15LP dans votre lieu d'achat, chez votre revendeur de projecteur Sharp autorisé ou le service après-vente le plus proche.

### REMARQUE IMPORTANTE POUR LES CLIENTS AMERICAINS :

La lampe incluse avec ce projecteur est couverte par une garantie limitée pour les pièces et la main d'œuvre de 90 jours. Tout service sur ce projecteur sous garantie, y compris le remplacement de la lampe, doit être effectué par un revendeur de projecteur Sharp autorisé ou un service après-vente. Pour le nom et l'adresse du revendeur de projecteur Sharp autorisé ou service après-vente le plus proche, appelez gratuitement le : 1-888-GO-SHARP (1-888-467-4277).

ETATS-UNIS UNIQUEMENT

## Précaution quant à la lampe

- Ce projecteur utilise une lampe à mercure pressurisée. Un bruit sourd peut indiquer une panne de la lampe. Une panne de la lampe peut être attribuée à diverses sources comme : choc excessif, refroidissement impropre, surface rayée ou détérioration de la lampe due à un dépassement du délai d'utilisation. La durée d'utilisation avant que ne se produise une défaillance varie considérablement selon la lampe et/ou les conditions et fréquences d'utilisation. Il est important de noter qu'une défaillance se traduit souvent par l'éclatement de l'ampoule.
- Lorsque le témoin de remplacement de la lampe et l'icône d'affichage à l'écran sont allumés, il est recommandé de remplacer la lampe par une autre immédiatement, même si la lampe semble fonctionner normalement.
- Si la lampe se rompt, des débris de verre risquent de se répandre dans le projecteur. Le cas échéant, nous vous recommandons de prendre contact avec votre revendeur de projecteur Sharp autorisé ou le service après-vente le plus proche pour assurer une opération sûre.
- Si la lampe se rompt, les débris de verre peuvent se répandre dans le compartiment de la lampe ou bien le gaz contenu dans la lampe peut être dispersé dans la pièce via la sortie d'air. Comme le gaz de cette lampe contient du mercure, aérez bien la pièce si la lampe casse et évitez toute exposition au gaz dissipé. En cas d'exposition au gaz, consultez un médecin aussi vite que possible.

## Remplacement de la lampe



### Attention

- Ne déposez pas la lampe du projecteur juste après utilisation. La lampe sera très chaude et pourra être à l'origine d'une brûlure ou blessure.
  - Attendez au moins une heure après que le cordon d'alimentation ait été débranché pour permettre à la surface de la lampe de refroidir complètement avant de l'enlever.
  - **Changez la lampe avec précaution en respectant les instructions décrites dans cette section. \* Si vous le souhaitez, vous pouvez faire remplacer la lampe chez votre revendeur de projecteur Sharp autorisé ou service après-vente le plus proche.**
- \* Si la nouvelle lampe ne s'allume pas après remplacement, apportez votre projecteur au revendeur de projecteur Sharp autorisé ou au service après-vente le plus proche pour réparation.

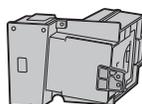
## Déposer et poser la lampe

- ⚠ Avertissement !**
- Ne déposez pas la lampe du projecteur juste après utilisation. La lampe et les pièces autour de la lampe seront très chaudes et peuvent provoquer des brûlures ou blessures.

### 📖 Info

- Ne touchez pas la surface en verre de la lampe ou l'intérieur du projecteur.
- Pour éviter de vous blesser et d'endommager la lampe, veillez à suivre attentivement les étapes ci-dessous.
- Ne desserrez pas d'autres vis sauf celles du couvercle de la lampe et de l'unité de la lampe.

Accessoire en option



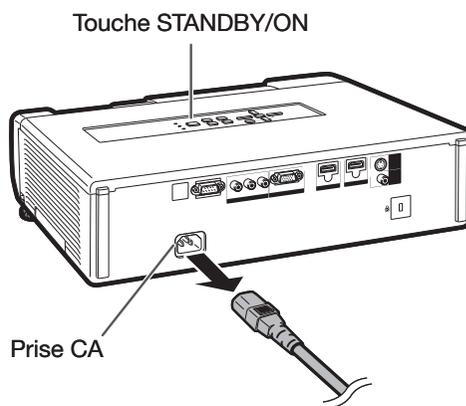
Unité de la lampe AN-K15LP

### 1 Appuyez sur **STANDBY/ON** sur le projecteur ou **STANDBY** sur la télécommande pour mettre le projecteur en mode veille.

- Attendez que le ventilateur de refroidissement s'arrête.

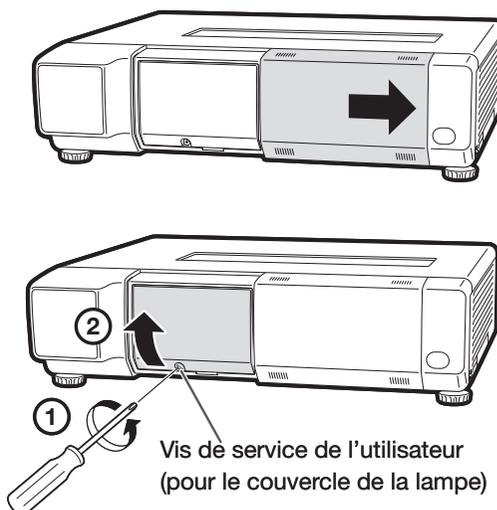
### 2 Débranchez le cordon d'alimentation.

- Débranchez le cordon d'alimentation de la prise CA.
- Laissez la lampe jusqu'à ce qu'elle ait complètement refroidie (environ 1 heure).



### 3 Déposer le couvercle de la lampe.

- Fermez le cache-objectif. Dévissez la vis de service de l'utilisateur (1) qui maintient en place le couvercle de la lampe. Déposez le couvercle de la lampe (2).



# À propos de la lampe (suite)

## 4 Déposez la lampe.

- Dévissez les vis de sûreté de la lampe. Maintenez la lampe et tirez-la dans le sens de la flèche. À cet instant, gardez la lampe à l'horizontale et ne l'inclinez pas.

## 5 Insérez la nouvelle lampe.

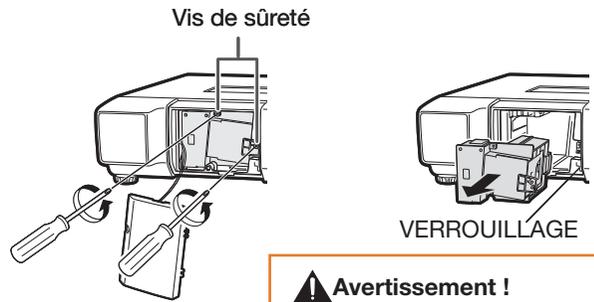
- Enfoncez fermement la lampe dans le compartiment de la lampe. Serrez les vis de sûreté.

## 6 Remettez le couvercle de la lampe.

- Alignez le taquet sur le couvercle de la lampe (1) et placez-le tout en appuyant sur le couvercle (2) pour le fermer. Puis serrez la vis réservée à l'entretien pour maintenir en place le couvercle de la lampe (3).

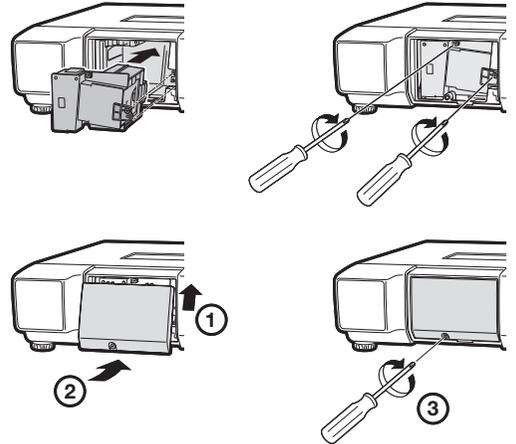
### Info

- Si la lampe et le couvercle de la lampe ne sont pas correctement installés, le projecteur ne se mettra pas sous tension, même si le cordon d'alimentation est branché sur le projecteur.



VERROUILLAGE

**⚠ Avertissement !**  
DO NOT DEFEAT THIS INTERLOCK



## Remettre à zéro la minuterie de la lampe

Remettez à zéro la minuterie de la lampe après remplacement de la lampe.

### Info

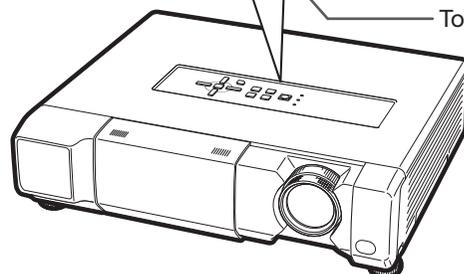
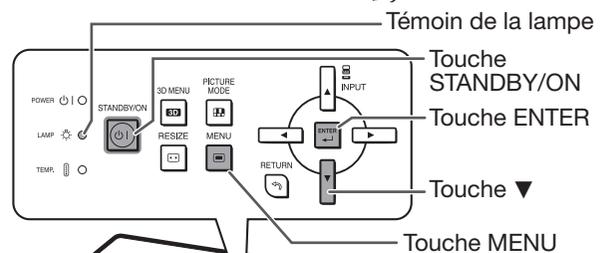
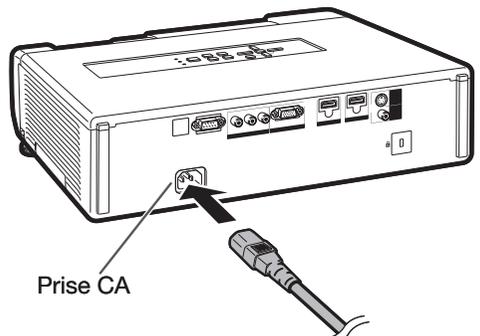
- Veillez à remettre à zéro la minuterie de la lampe uniquement lors du remplacement de la lampe. Si vous remettez à zéro la minuterie de la lampe et continuez à utiliser la même lampe, vous risquez d'endommager ou de faire exploser la lampe.

## 1 Raccordez le cordon d'alimentation et ouvrez complètement le cache-objectif.

- Branchez la fiche du cordon d'alimentation dans la prise CA du projecteur.

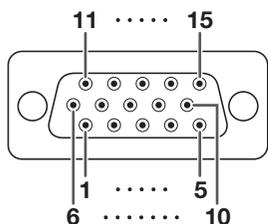
## 2 Remettez à zéro la minuterie de la lampe.

- Tout en maintenant pressées simultanément **MENU**, **ENTER** et **▼** sur le projecteur, appuyez sur **STANDBY/ON** sur le projecteur et maintenez les quatre touches pressées jusqu'à ce que le voyant de lampe clignote en vert.
- « LAMPE 0000 H » est affiché, indiquant que la minuterie de la lampe est remise à zéro.



# Raccordements des broches

**Prise d'entrée COMPUTER/COMPONENT :** Connecteur femelle mini D-sub 15 broches



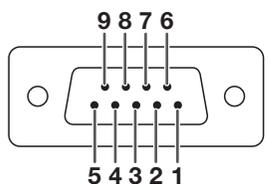
## Entrée COMPUTER

N° de la broche	Signal
1	Entrée vidéo (rouge)
2	Entrée vidéo (vert/sync sur le vert)
3	Entrée vidéo (bleu)
4	Non raccordé
5	Non raccordé
6	Terre (rouge)
7	Terre (vert/sync sur le vert)
8	Terre (bleu)
9	Non raccordé
10	Mise à la terre
11	Non raccordé
12	Données bidirectionnelles
13	Signal de sync horizontal : Niveau TTL
14	Signal de sync vertical : Niveau TTL
15	Horloge Données

## Entrée COMPONENT

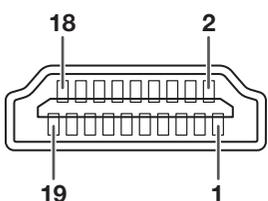
N° de la broche	Signal
1	PR (CR)
2	Y
3	PB (CB)
4	Non raccordé
5	Non raccordé
6	Terre (PR)
7	Terre (Y)
8	Terre (PB)
9	Non raccordé
10	Non raccordé
11	Non raccordé
12	Non raccordé
13	Non raccordé
14	Non raccordé
15	Non raccordé

**Prise RS-232C :** Connecteur mâle-9 broches D-Sub



N° de la broche	Signal	Nom	E/S	Référence
1				Non raccordé
2	DR	Données reçues	Saisie	Raccordé à un circuit interne
3	DE	Données envoyées	Sortie	Raccordé à un circuit interne
4		Réservé		Raccordé à un circuit interne
5	ST	Signal à la terre		Raccordé à un circuit interne
6		Réservé		Raccordé à un circuit interne
7		Réservé		Raccordé à un circuit interne
8		Réservé		Raccordé à un circuit interne
9				Non raccordé

**Prise HDMI**



N° de la broche	Nom	N° de la broche	Nom
1	Données T.M.D.S 2+	11	Blindage de l'horloge T.M.D.S
2	Blindage données T.M.D.S 2	12	Horloge T.M.D.S-
3	Données T.M.D.S 2-	13	CEC
4	Données T.M.D.S 1+	14	Utilitaire
5	Blindage données T.M.D.S 1	15	SCL
6	Données T.M.D.S 1-	16	SDA
7	Données T.M.D.S 0+	17	Mise à la terre DDC/CEC
8	Blindage données T.M.D.S 0	18	Alimentation +5V
9	Données T.M.D.S 0-	19	Détection d'une prise chaude
10	Horloge T.M.D.S+		

# Spécifications et réglage des commandes RS-232C

## Commande du ordinateur

Un ordinateur peut être utilisé pour commander le projecteur en raccordant un câble RS-232C (aucun modem, type croisé, en vente dans le commerce) au projecteur. (Voir page 22 pour le raccordement.)

## Conditions de communication

Effectuez le réglage du port de série de l'ordinateur de la façon suivante :

Format du signal : conforme à la norme RS-232C.

Bit de parité : aucun

Vitesse en bauds\* : 9 600 bps / 38 400 bps / 115 200 bps

Bit d'arrêt : 1 bit

Longueur des données : 8 bits

Contrôle de flux : aucun

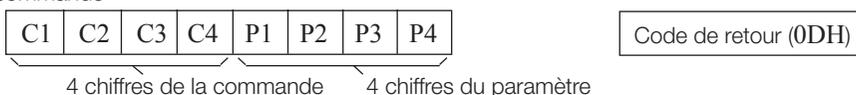
\*Utilisez les mêmes réglages pour le projecteur et l'ordinateur.

## Format de base

Envoie les commandes depuis l'ordinateur dans l'ordre suivant : commande, paramètre et code de retour.

Après le traitement de la commande de l'ordinateur, le projecteur envoie un code de réponse à l'ordinateur.

Format de la commande



Format du code de réponse

Réponse normale



Renvoi d'un problème (erreur de communication ou commande incorrecte)



### Info

- Lorsque vous commandez le projecteur par les commandes RS-232C à partir de l'ordinateur, attendez au moins 30 secondes après la mise sous tension pour transmettre les commandes.
- Après l'envoi d'une sélection d'entrée ou d'une commande de réglage d'image et la réception d'un code de réponse « OK », le projecteur peut avoir besoin d'un certain laps de temps pour traiter la commande. Si une deuxième commande est envoyée pendant que le projecteur est toujours en train de traiter la première, vous recevrez peut-être un code de réponse « ERR ». Si cela se produit, essayez de ré-envoyer la deuxième commande.
- Lorsque plus d'un code est envoyé, envoyez chaque commande uniquement après que le code de réponse pour la commande précédente provenant du projecteur a été vérifiée.
- « POWR???? », « TABN \_\_\_ 1 », « TLPS \_\_\_ 1 », « TPOW \_\_\_ 1 », « TLPN \_\_\_ 1 », « TLTT \_\_\_ 1 », « TLTM \_\_\_ 1 », « TLTL \_\_\_ 1 », « TNAM \_\_\_ 1 », « MNRD \_\_\_ 1 », « PJNO \_\_\_ 1 »
  - Quand le projecteur reçoit un paramètre de commande spécial comme montré ci-dessous :
    - \* L'affichage à l'écran ne disparaîtra pas.
    - \* La programmation « Extinction Auto » ne sera pas réinitialisée.
  - Des paramètres de commande spéciaux sont disponibles pour les applications qui requièrent une interrogation continue.

# Commandes

Exemple : pour allumer le projecteur

Ordinateur

Projecteur

P	O	W	R	_	_	_	1	↵
---	---	---	---	---	---	---	---	---



O	K	↵
---	---	---

Contenus de Commandes	Commande	Paramètre	Retour		
			Sous tension	Mode veille (ou temps de démarrage de 30 secondes)	
Alimentation	En service	P O W R _ _ _ 1	OK ou ERR	OK	
	Hors service	P O W R _ _ _ 0	OK	OK ou ERR	
Condition de projecteur	État	T L P S ? ? ? ?	1	0	
		T A B N _ _ _ 1	0:Normal 1:Temp. élevée 2:Durée de vie restante de la lampe 5% ou moins 16:Lampe grillée 32:Lampe non-allumée	0:Normal 1:Temp. élevée 2:Err. Ventilateur 4:Couvercle de la lampe ouvert 8:Durée de vie restante de la lampe 5% ou moins 16:Lampe grillée 32:Lampe non-allumée 64:Temp. anormalement élevée	
Lampe	État	T L P S _ _ _ 1	0:Désactivé, 1:Activé, 2:Reprise, 3:En attente, 4:Erreur lampe	0:Désactivé, 4:Erreur lampe	
	État de l'alimentation	T P O W _ _ _ 1	1:Activé, 2:Refroidissement	0:Veille	
	Qualité	T L P N _ _ _ 1	1		
	Durée d'utilisation (Heures)	T L T T _ _ _ 1	0-9999 (Entier)		
	Durée d'utilisation (Minutes)	T L T M _ _ _ 1	0, 15, 30, 45		
Nom	Durée de vie (Pourcentage)	T L T L _ _ _ 1	0%-100% (Entier)		
	Vérification Nom Modèle	T N A M _ _ _ 1	XVZ17000		
	Vérification Nom Modèle	M N R D _ _ _ 1	XV-Z17000		
	Réglage de Nom du Projecteur 1 (quatre premiers caractères) *1	P J N 1 * * * *	OK ou ERR		
	Réglage de Nom du Projecteur 2 (quatre caractères centraux) *1	P J N 2 * * * *	OK ou ERR		
	Réglage de Nom du Projecteur 3 (quatre derniers caractères) *1	P J N 3 * * * *	OK ou ERR		
Changement d'entrée	Vérification de Nom du Projecteur	P J N 0 _ _ _ 1	Nom du projecteur		
	COMPUTER	I R G B _ _ _ 1	OK ou ERR	ERR	
	COMPONENT	I R G B _ _ _ 2	OK ou ERR	ERR	
	HDMI1	I R G B _ _ _ 3	OK ou ERR	ERR	
	HDMI2	I R G B _ _ _ 4	OK ou ERR	ERR	
	S-VIDEO	I V E D _ _ _ 1	OK ou ERR	ERR	
	VIDEO	I V E D _ _ _ 2	OK ou ERR	ERR	
	Vérification de l'entrée RVB	I R G B ? ? ? ?	1: COMPUTER, 2: COMPONENT, 3: HDMI1, 4: HDMI2, ERR	ERR	
	Vérification de l'entrée vidéo	I V E D ? ? ? ?	1: S-VIDEO, 2: VIDEO, ERR	ERR	
	Vérification du mode d'entrée	I M O D ? ? ? ?	1: RGB, 2: VIDEO	ERR	
	Redimensionner	COMPUTER	Normal	R A S R _ _ _ 1	OK ou ERR
16:9			R A S R _ _ _ 2	OK ou ERR	ERR
Pt par Pt			R A S R _ _ _ 3	OK ou ERR	ERR
Zoom cinéma			R A S R _ _ _ 5	OK ou ERR	ERR
Zoom 14:9			R A S R _ _ _ 7	OK ou ERR	ERR
Zoom intelligent			R A S R _ _ _ 6	OK ou ERR	ERR
COMPONENT		Normal	R B S R _ _ _ 1	OK ou ERR	ERR
		16:9	R B S R _ _ _ 2	OK ou ERR	ERR
		Pt par Pt	R B S R _ _ _ 3	OK ou ERR	ERR
		Zoom cinéma	R B S R _ _ _ 5	OK ou ERR	ERR
		Zoom 14:9	R B S R _ _ _ 7	OK ou ERR	ERR
		Zoom intelligent	R B S R _ _ _ 6	OK ou ERR	ERR
HDMI1		Normal	R C S R _ _ _ 1	OK ou ERR	ERR
		16:9	R C S R _ _ _ 2	OK ou ERR	ERR
		Pt par Pt	R C S R _ _ _ 3	OK ou ERR	ERR
		Zoom cinéma	R C S R _ _ _ 5	OK ou ERR	ERR
		Zoom 14:9	R C S R _ _ _ 7	OK ou ERR	ERR
		Zoom intelligent	R C S R _ _ _ 6	OK ou ERR	ERR
HDMI2		Normal	R D S R _ _ _ 1	OK ou ERR	ERR
		16:9	R D S R _ _ _ 2	OK ou ERR	ERR
		Pt par Pt	R D S R _ _ _ 3	OK ou ERR	ERR
		Zoom cinéma	R D S R _ _ _ 5	OK ou ERR	ERR
		Zoom 14:9	R D S R _ _ _ 7	OK ou ERR	ERR
		Zoom intelligent	R D S R _ _ _ 6	OK ou ERR	ERR
S-VIDEO		Normal	R A S V _ _ _ 1	OK ou ERR	ERR
		16:9	R A S V _ _ _ 2	OK ou ERR	ERR
		Zoom cinéma	R A S V _ _ _ 5	OK ou ERR	ERR
		Zoom 14:9	R A S V _ _ _ 7	OK ou ERR	ERR
		Zoom intelligent	R A S V _ _ _ 6	OK ou ERR	ERR
		VIDEO	Normal	R B S V _ _ _ 1	OK ou ERR
16:9			R B S V _ _ _ 2	OK ou ERR	ERR
Zoom cinéma			R B S V _ _ _ 5	OK ou ERR	ERR
Zoom 14:9			R B S V _ _ _ 7	OK ou ERR	ERR
Zoom intelligent	R B S V _ _ _ 6		OK ou ERR	ERR	

# Spécifications et réglage des commandes RS-232C (suite)

Contenus de Commandes			Commande				Paramètre				Retour	
											Sous tension	Mode veille (ou temps de démarrage de 30 secondes)
Réinitialisation complète.			A	L	R	E	-	-	-	1	OK ou ERR	ERR
COMPUTER ENTRÉE	Mode image	Standard	R	A	P	S	-	-	-	1	OK ou ERR	ERR
		Naturel	R	A	P	S	-	-	-	2	OK ou ERR	ERR
		Dynamique	R	A	P	S	-	-	-	3	OK ou ERR	ERR
		Cinéma1	R	A	P	S	-	-	-	4	OK ou ERR	ERR
		Cinéma2	R	A	P	S	-	-	-	5	OK ou ERR	ERR
		Jeu	R	A	P	S	-	-	-	6	OK ou ERR	ERR
	Contraste	-30 - +30	R	A	P	I	-	*	*	*	OK ou ERR	ERR
	Luminos.	-30 - +30	R	A	B	R	-	*	*	*	OK ou ERR	ERR
	Couleur	-30 - +30	R	A	C	O	-	*	*	*	OK ou ERR	ERR
	Teinte	-30 - +30	R	A	T	I	-	*	*	*	OK ou ERR	ERR
	Netteté	-30 - +30	R	A	S	H	-	*	*	*	OK ou ERR	ERR
	Rouge	-30 - +30	R	A	R	D	-	*	*	*	OK ou ERR	ERR
	Bleu	-30 - +30	R	A	B	E	-	*	*	*	OK ou ERR	ERR
	Temp Ctr	-2 - +2	R	A	C	T	-	-	-	*	*	OK ou ERR
	Réinitial.	R	A	R	E	-	-	-	1	OK ou ERR	ERR	
COMPONENT ENTRÉE	Mode image	Standard	R	B	P	S	-	-	-	1	OK ou ERR	ERR
		Naturel	R	B	P	S	-	-	-	2	OK ou ERR	ERR
		Dynamique	R	B	P	S	-	-	-	3	OK ou ERR	ERR
		Cinéma1	R	B	P	S	-	-	-	4	OK ou ERR	ERR
		Cinéma2	R	B	P	S	-	-	-	5	OK ou ERR	ERR
		Jeu	R	B	P	S	-	-	-	6	OK ou ERR	ERR
	Contraste	-30 - +30	R	B	P	I	-	*	*	*	OK ou ERR	ERR
	Luminos.	-30 - +30	R	B	B	R	-	*	*	*	OK ou ERR	ERR
	Couleur	-30 - +30	R	B	C	O	-	*	*	*	OK ou ERR	ERR
	Teinte	-30 - +30	R	B	T	I	-	*	*	*	OK ou ERR	ERR
	Netteté	-30 - +30	R	B	S	H	-	*	*	*	OK ou ERR	ERR
	Rouge	-30 - +30	R	B	R	D	-	*	*	*	OK ou ERR	ERR
	Bleu	-30 - +30	R	B	B	E	-	*	*	*	OK ou ERR	ERR
	Temp Ctr	-2 - +2	R	B	C	T	-	-	-	*	*	OK ou ERR
	Réinitial.	R	B	R	E	-	-	-	1	OK ou ERR	ERR	
HDMI1	Mode image	Standard	R	C	P	S	-	-	-	1	OK ou ERR	ERR
		Naturel	R	C	P	S	-	-	-	2	OK ou ERR	ERR
		Dynamique	R	C	P	S	-	-	-	3	OK ou ERR	ERR
		Cinéma1	R	C	P	S	-	-	-	4	OK ou ERR	ERR
		Cinéma2	R	C	P	S	-	-	-	5	OK ou ERR	ERR
		Jeu	R	C	P	S	-	-	-	6	OK ou ERR	ERR
	Contraste	-30 - +30	R	C	P	I	-	*	*	*	OK ou ERR	ERR
	Luminos.	-30 - +30	R	C	B	R	-	*	*	*	OK ou ERR	ERR
	Couleur	-30 - +30	R	C	C	O	-	*	*	*	OK ou ERR	ERR
	Teinte	-30 - +30	R	C	T	I	-	*	*	*	OK ou ERR	ERR
	Netteté	-30 - +30	R	C	S	H	-	*	*	*	OK ou ERR	ERR
	Rouge	-30 - +30	R	C	R	D	-	*	*	*	OK ou ERR	ERR
	Bleu	-30 - +30	R	C	B	E	-	*	*	*	OK ou ERR	ERR
	Temp Ctr	-2 - +2	R	C	C	T	-	-	-	*	*	OK ou ERR
	Réinitial.	R	C	R	E	-	-	-	1	OK ou ERR	ERR	
HDMI2	Mode image	Standard	R	D	P	S	-	-	-	1	OK ou ERR	ERR
		Naturel	R	D	P	S	-	-	-	2	OK ou ERR	ERR
		Dynamique	R	D	P	S	-	-	-	3	OK ou ERR	ERR
		Cinéma1	R	D	P	S	-	-	-	4	OK ou ERR	ERR
		Cinéma2	R	D	P	S	-	-	-	5	OK ou ERR	ERR
		Jeu	R	D	P	S	-	-	-	6	OK ou ERR	ERR
	Contraste	-30 - +30	R	D	P	I	-	*	*	*	OK ou ERR	ERR
	Luminos.	-30 - +30	R	D	B	R	-	*	*	*	OK ou ERR	ERR
	Couleur	-30 - +30	R	D	C	O	-	*	*	*	OK ou ERR	ERR
	Teinte	-30 - +30	R	D	T	I	-	*	*	*	OK ou ERR	ERR
	Netteté	-30 - +30	R	D	S	H	-	*	*	*	OK ou ERR	ERR
	Rouge	-30 - +30	R	D	R	D	-	*	*	*	OK ou ERR	ERR
	Bleu	-30 - +30	R	D	B	E	-	*	*	*	OK ou ERR	ERR
	Temp Ctr	-2 - +2	R	D	C	T	-	-	-	*	*	OK ou ERR
	Réinitial.	R	D	R	E	-	-	-	1	OK ou ERR	ERR	

Contenus de Commandes			Commande				Paramètre				Retour		
											Sous tension	Mode veille (ou temps de démarrage de 30 secondes)	
S-VIDEO ENTRÉE	Mode image	Standard	V	A	P	S	-	-	-	1	OK ou ERR	ERR	
		Naturel	V	A	P	S	-	-	-	2	OK ou ERR	ERR	
		Dynamique	V	A	P	S	-	-	-	3	OK ou ERR	ERR	
		Cinéma1	V	A	P	S	-	-	-	4	OK ou ERR	ERR	
		Cinéma2	V	A	P	S	-	-	-	5	OK ou ERR	ERR	
		Jeu	V	A	P	S	-	-	-	6	OK ou ERR	ERR	
	Contraste	-30 - +30	V	A	P	I	-	*	*	*	OK ou ERR	ERR	
	Luminos.	-30 - +30	V	A	B	R	-	*	*	*	OK ou ERR	ERR	
	Couleur	-30 - +30	V	A	C	O	-	*	*	*	OK ou ERR	ERR	
	Teinte	-30 - +30	V	A	T	I	-	*	*	*	OK ou ERR	ERR	
	Netteté	-30 - +30	V	A	S	H	-	*	*	*	OK ou ERR	ERR	
	Rouge	-30 - +30	V	A	R	D	-	*	*	*	OK ou ERR	ERR	
	Bleu	-30 - +30	V	A	B	E	-	*	*	*	OK ou ERR	ERR	
	Temp Ctr	-2 - +2	V	A	C	T	-	-	-	*	OK ou ERR	ERR	
	Réinitial.		V	A	R	E	-	-	-	1	OK ou ERR	ERR	
	VIDEO ENTRÉE	Mode image	Standard	V	B	P	S	-	-	-	1	OK ou ERR	ERR
			Naturel	V	B	P	S	-	-	-	2	OK ou ERR	ERR
Dynamique			V	B	P	S	-	-	-	3	OK ou ERR	ERR	
Cinéma1			V	B	P	S	-	-	-	4	OK ou ERR	ERR	
Cinéma2			V	B	P	S	-	-	-	5	OK ou ERR	ERR	
Jeu			V	B	P	S	-	-	-	6	OK ou ERR	ERR	
Contraste		-30 - +30	V	B	P	I	-	*	*	*	OK ou ERR	ERR	
Luminos.		-30 - +30	V	B	B	R	-	*	*	*	OK ou ERR	ERR	
Couleur		-30 - +30	V	B	C	O	-	*	*	*	OK ou ERR	ERR	
Teinte		-30 - +30	V	B	T	I	-	*	*	*	OK ou ERR	ERR	
Netteté		-30 - +30	V	B	S	H	-	*	*	*	OK ou ERR	ERR	
Rouge		-30 - +30	V	B	R	D	-	*	*	*	OK ou ERR	ERR	
Bleu		-30 - +30	V	B	B	E	-	*	*	*	OK ou ERR	ERR	
Temp Ctr		-2 - +2	V	B	C	T	-	-	-	*	OK ou ERR	ERR	
Réinitial.			V	B	R	E	-	-	-	1	OK ou ERR	ERR	
Vérification de la fréquence RVB		Horizontal	T	F	R	Q	-	-	-	1	kHz (***) ou ERR)	ERR	
		Vertical	T	F	R	Q	-	-	-	2	Hz (***) ou ERR)	ERR	
3D	En service		3	D	E	N	-	-	-	1	OK ou ERR	ERR	
	Hors service		3	D	E	N	-	-	-	0	OK ou ERR	ERR	
	Format 3D	Auto		3	D	F	M	-	-	-	0	OK ou ERR	ERR
		Côte à côte		3	D	F	M	-	-	-	1	OK ou ERR	ERR
		Haut et basse		3	D	F	M	-	-	-	2	OK ou ERR	ERR
	Inverser		3	D	I	V	-	-	-	1	OK ou ERR	ERR	
Remise à zéro de la minuterie de la lampe *2		L	P	R	E	0	0	0	1	ERR	OK, ERR		

### Remarque

- Si une barre de soulignement ( \_ ) apparaît dans la colonne des paramètres, entrez un espace. Si un astérisque ( \* ) apparaît, saisissez une valeur dans la fourchette indiquée sous Contenus de Commandes.

\*1 Pour configurer le nom du projecteur, transmettez les commandes dans l'ordre suivant : PJN1, PJN2 et PJN3.

\*2 La commande Réinitialisation de compteur d'heures de la lampe ne peut être envoyée qu'en mode Veille.

# Tableau de compatibilité

## Ordinateur

- Prise en charge de signal multiple  
Fréquence horizontale : 15-110 kHz, Fréquence verticale : 43-85 Hz, Horloge pixel : 12-170 MHz
- Compatible avec sync pour les signaux verts et sync composite (niveau TTL)

PC/MAC	Mode	Résolution	Fréquence horizontale (kHz)	Fréquence verticale (Hz)	Support analogique	Support numérique	Affichage
PC	VGA	640 × 400	27,0	60	✓		Haut de gamme
			31,5	70	✓		
			37,9	85	✓		
		720 × 400	27,0	60	✓		
			31,5	70	✓	✓	
			37,9	85	✓		
		640 × 480	26,2	50	✓		
			31,5	60	✓	✓	
			34,7	70	✓		
			37,9	72	✓	✓	
			37,5	75	✓	✓	
			43,3	85	✓	✓	
	SVGA	800 × 600	31,3	50	✓		
			35,2	56	✓	✓	
			37,9	60	✓	✓	
			46,6	70	✓		
			48,1	72	✓	✓	
			46,9	75	✓	✓	
			53,7	85	✓		
			40,3	50	✓		
			48,4	60	✓	✓	
			56,5	70	✓	✓	
	XGA	1024 × 768	60,0	75	✓	✓	
			68,7	85	✓	✓	
			45,0	60	✓	✓	
			47,8	60	✓		
			49,7	60	✓		
			47,7	60	✓		
	WXGA	1280 × 720	47,8	60	✓		
			49,7	60	✓		
47,7			60	✓			
47,8			60	✓			
WXGA+	1440 × 900	55,9	60	✓			
		55,0	60	✓	✓		
SXGA	1152 × 864	66,2	70	✓			
		67,5	75	✓	✓		
		60,0	60	✓	✓		
SXGA+	1280 × 960	64,0	60	✓	✓		
		64,0	60	✓	✓		
		64,0	60	✓	✓		
WSXGA+	1400 × 1050	65,3	60	✓	✓		
		65,3	60	✓	✓		
		55,9	60	✓	✓		
		65,3	60	✓	✓		
WSXGA+	1600 × 900	66,8	60	✓			
		66,8	60	✓			
		66,8	60	✓			
		66,8	60	✓			
		1920 × 1080*2	67,5	60	✓	✓	Sous échantillonnage
MAC 13"	VGA	640 × 480	34,9	67	✓		Haut de gamme
MAC 16"	SVGA	832 × 624	49,7	75	✓		
MAC 19"	XGA	1024 × 768	60,2	75	✓		
MAC 21"	SXGA	1152 × 870	68,7	75	✓		

\*1 Lorsqu'un signal analogique 1920 × 1080 est reçu, l'image est compressée avant d'être affichée à l'écran.

\*2 Affichage en grand de l'image lorsque la « Résolution » a pour valeur « 1920 × 1080 ».

## Remarque

- Ce projecteur peut ne pas être en mesure d'afficher des images depuis des ordinateurs notebook en mode simultané (CRT/LCD). Si cela se produit, éteignez l'affichage LCD de l'ordinateur notebook et faites sortir les données d'affichage en mode « CRT uniquement ». Vous trouverez des informations sur la façon de modifier les modes d'affichage dans le mode d'emploi de votre ordinateur notebook.
- Quand le réglage « Résolution de l'écran » de l'ordinateur est différent de la résolution affichée sur l'image projetée, suivez la procédure indiquée ci-dessous.
  - Reportez-vous à « Résolution » dans le menu « REG-SIG » et sélectionnez la même résolution que celle qui a été sélectionnée dans « Résolution de l'écran » sur l'ordinateur.
  - Selon l'ordinateur utilisé, le signal de sortie peut ne pas être fidèle au réglage de « Résolution de l'écran ». Vérifiez les réglages de la sortie du signal de l'ordinateur. Si les réglages ne peuvent pas être changés, il est conseillé de choisir « 1920 × 1080 » ou « 1280 × 720 » comme résolution.

**DTV**

Signal	Fréquence horizontale (kHz)	Fréquence verticale (Hz)	Support analogique	Support numérique	Signal	Fréquence horizontale (kHz)	Fréquence verticale (Hz)	Support analogique	Support numérique
480I	15,7	60	✓		1080I	28,1	50	✓	✓
480P	31,5	60	✓	✓	1080I	33,8	60	✓	✓
540P	33,8	60	✓		1080P	27,0	24		✓
576I	15,6	50	✓		1080P	28,1	25		✓
576P	31,3	50	✓	✓	1080P	33,8	30		✓
720P	37,5	50	✓	✓	1080P	56,3	50	✓	✓
720P	45,0	60	✓	✓	1080P	67,5	60	✓	✓

**3D**

Format	Signal	Fréquence horizontale (kHz)	Fréquence verticale (Hz)	Support analogique	Support numérique
Paquet de trame	720P	75,0	50		✓
	720P	90,0	60		✓
	1080P	54,0	24		✓
Côte à côte	720P	37,5	50		✓
	720P	45,0	60		✓
	1080I	28,1	50		✓
	1080I	33,8	60		✓
	1080P	56,3	50		✓
	1080P	67,5	60		✓
	720P	37,5	50		✓
Haut et basse	720P	45,0	60		✓
	1080P	27,0	24		✓
	1080P	56,3	50		✓
	1080P	67,5	60		✓
	1080P	67,5	60		✓

# Guide de dépannage

Problème	Vérification	Page
 <p>Aucune image ou le projecteur ne démarre pas</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Le cordon d'alimentation du projecteur n'est pas branché sur la prise murale.</li> </ul>	23
	<ul style="list-style-type: none"> <li>L'alimentation aux périphériques externes raccordés est coupée.</li> </ul>	–
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Le cache-objectif est fermé.</li> </ul>	23, 28
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Le mode d'entrée sélectionné est incorrect.</li> </ul>	27, 41, 42
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Les câbles sont mal raccordés au projecteur.</li> </ul>	19-23
	<ul style="list-style-type: none"> <li>La pile de la télécommande est usée.</li> </ul>	13
	<ul style="list-style-type: none"> <li>La sortie externe n'a pas été réglée lors du raccordement d'un notebook.</li> </ul>	–
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Le couvercle de la lampe n'est pas correctement installé.</li> </ul>	63, 64
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Le « Type de signal » choisi est incorrect.</li> </ul>	41
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Le format du signal vidéo de l'équipement vidéo n'est pas réglé correctement.</li> </ul>	42
 <p>Les couleurs sont passées ou pauvres.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>« Luminos. » est en position minimale.</li> </ul>	37
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Les ajustements de l'image sont mal réglés.</li> </ul>	37
	<ul style="list-style-type: none"> <li>(arrivée S-VIDEO ou VIDEO)</li> <li>Le système d'arrivée vidéo est mal réglé.</li> <li>(arrivée COMPONENT, COMPUTER/COMPONENT ou HDMI1, 2)</li> <li>Le type de signal d'arrivée est mal réglé.</li> </ul>	42 41
 <p>L'image est floue ; des parasites apparaissent.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ajustez la mise au point.</li> </ul>	24
	<ul style="list-style-type: none"> <li>La distance de projection dépasse la portée de la mise au point.</li> </ul>	18
	<ul style="list-style-type: none"> <li>(arrivée ordinateur)</li> <li>Effectuez les réglages de « REG-SIG » (Réglages de « Horloge »)</li> <li>Effectuez les réglages de « REG-SIG » (Réglages de « Phase »)</li> <li>Un bruit se fera entendre en fonction de l'ordinateur.</li> </ul>	41 41 –
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Le réglage « Réduction bruit » ou « MNR » (Réduction de l'effet Gibb) n'est pas correct.</li> </ul>	40
	<ul style="list-style-type: none"> <li>L'objectif est embuée. Si le projecteur est transporté d'une pièce froide vers une pièce chaude, ou si il est rapidement réchauffé, de la condensation peut se former à la surface de l'objectif et l'image sera floue. Veuillez installer le projecteur au moins une heure avant son utilisation. Si de la condensation se forme, retirer le cordon d'alimentation de la prise murale et attendez qu'elle disparaisse.</li> </ul>	–
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Si l'image est normale, le son est dû au rétrécissement du boîtier provoqué par les variations de température dans la pièce. Cela n'affectera ni le fonctionnement ni le résultat.</li> </ul>	–
Parfois on entend un bruit inhabituel provenant du boîtier.		
L'indicateur de maintenance du projecteur s'allume.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Voir « Indicateurs d'entretien ».</li> </ul>	60
L'image est verte lorsque des signaux YPbPr sont reçus et l'appareil vidéo est raccordé à la prise COMPONENT ou COMPUTER/COMPONENT du projecteur.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Modifiez le réglage du type de signal d'arrivée.</li> </ul>	41
L'image est rose lorsque des signaux RVB sont reçus et l'appareil vidéo est raccordé à la prise COMPONENT ou COMPUTER/COMPONENT du projecteur.		
Les niveaux de noir de l'image forment des bandes ou sont délavés lorsque HDMI1 ou 2 est sélectionné.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Effectuez des réglages afin d'obtenir une qualité d'image optimale grâce au réglage de « Gamme dynam. ».</li> </ul>	42
L'image est trop lumineuse et blanchâtre.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Les ajustements de l'image sont mal réglés.</li> </ul>	37

Problème	Vérification	Page
Le ventilateur de refroidissement fait du bruit.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lorsque la température interne du projecteur augmente, le ventilateur de refroidissement tourne plus vite.</li> </ul>	–
La lampe ne s'allume pas, même après que le projecteur ait été allumé.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Le témoin de lampe ne s'allume pas en rouge. Remplacez la lampe.</li> <li>• Le cache-objectif est complètement ouvert.</li> </ul>	23, 60, 63
La lampe s'éteint brusquement pendant la projection.		
L'image tremble parfois.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Des câbles sont mal raccordés au projecteur ou l'équipement raccordé fonctionne mal.</li> <li>• Si cela se produit fréquemment, remplacez la lampe.</li> </ul>	19-22
		63
La lampe met longtemps à s'allumer.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La lampe devra peut être être changée. Lorsque la lampe arrive en fin de durée d'utilisation, remplacez-la.</li> </ul>	63
L'image est sombre.		
La lecture instantanée n'est pas activée.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Des produits vidéo autres que Sharp sont raccordés. La fonction Lecture instantanée n'agit pas lorsque le projecteur est raccordé à un produit vidéo autre que Sharp.</li> </ul>	46
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Un câble HDMI n'est pas utilisé pour relier le projecteur et les produits vidéo Sharp. La fonction Lecture instantanée est disponible si le projecteur est raccordé à des produits vidéo Sharp avec un câble HDMI.</li> </ul>	20
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La fonction Lecture instantanée du projecteur n'est pas « En service ».</li> </ul>	46
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Les réglages CEC sur des produits vidéo Sharp raccordés ou des appareils CEC raccordés ne sont pas corrects.</li> </ul>	–
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La lecture instantanée est mise « Hors service » et désactivée lorsque le mode économie est mis « En service ».</li> </ul>	46
La fonction Système en veille n'est pas activée.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Des produits vidéo autres que Sharp sont raccordés. La fonction Système en veille peut ne pas agir quand le projecteur est raccordé à un produit vidéo autre que Sharp.</li> </ul>	46
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Un câble HDMI n'est pas utilisé pour relier le projecteur et les produits vidéo Sharp. La fonction Système en veille est disponible si le projecteur est raccordé à des produits vidéo Sharp avec un câble HDMI.</li> </ul>	20
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La fonction Système en veille n'est pas « En service ».</li> </ul>	46
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Les réglages CEC sur des produits vidéo Sharp raccordés ou des appareils CEC raccordés ne sont pas corrects.</li> </ul>	–
Un code de réponse ne peut être reçu lorsque l'on essaye de commander le projecteur en utilisant des commandes RS-232C depuis un ordinateur pendant la mise en veille.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dans le cas d'une transmission de commandes RS-232C depuis un ordinateur pendant la mise en veille, il faut au maximum 30 secondes pour que l'ordinateur reçoive le code de réponse. Réglez le temps d'attente du code de réponse de l'ordinateur sur 30 secondes ou plus.</li> </ul>	66
La télécommande ne peut être utilisée.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Faites fonctionner la télécommande en la dirigeant vers le capteur de télécommande du projecteur.</li> </ul>	13
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La télécommande est peut être trop loin du projecteur.</li> </ul>	13
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Si la lumière du soleil ou une lumière fluorescente directe frappe le capteur de télécommande du projecteur, placez le projecteur hors d'atteinte de toute lumière intense.</li> </ul>	13
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Les piles sont peut être épuisées ou mal insérées. Vérifiez que les piles sont bien insérées ou insérez-en de nouvelles.</li> </ul>	13

# Guide de dépannage (suite)

Problème	Vérification	Page
Les images 3D ne s'affichent pas.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Commutez en mode 3D.</li> </ul>	53, 54, 55
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Est-ce que « Passage auto en 3D » est réglée sur « Non » ? Appuyez sur <b>3D ON/OFF</b> pour commuter en mode 3D.</li> </ul>	55
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Si « Passage auto en 3D » est réglé sur « Oui », mais qu'aucune image 3D ne s'affiche, vérifiez le format d'affichage du contenu visualisé. Il est possible que certains signaux d'images 3D ne soit pas reconnus automatiquement comme des images 3D. Appuyez sur <b>3D MENU</b> pour sélectionner le format d'affichage approprié aux images 3D.</li> </ul>	55, 56
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Les lunettes 3D ne sont pas allumées.</li> </ul>	52
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Les lunettes 3D sont réglées en mode 2D.</li> </ul>	52
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Les lunettes 3D fonctionnent en recevant le signal infrarouge réfléchi sur l'écran. Ne placez rien entre l'écran et le récepteur infrarouge des lunettes 3D.</li> </ul>	–
Les images 3D scintillent lors d'une visualisation dans une pièce.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Les images peuvent sembler scintiller si une lumière fluorescente ou une lumière d'ambiance pénètre dans votre champ de vision. <ul style="list-style-type: none"> <li>- Éteignez les lumières.</li> <li>- Masquez la lumière ambiante.</li> </ul> </li> </ul>	–
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilisez « Inverser » pour modifier le réglage.</li> </ul>	55
Une image fantôme (image double) se produit sans que l'image apparaisse en 3D.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Un signal qui ne prend pas en charge la 3D reçu. Vérifiez si un signal qui prend en charge la 3D est reçu.</li> </ul>	71
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Si le projecteur est raccordé un ordinateur pour la lecture d'images 3D, vérifiez qu'une application à capacité stéréoscopique est utilisée. <ul style="list-style-type: none"> <li>- Utilisez un logiciel approprié</li> <li>- Configurez votre application 3D au format 3D, à la résolution et au taux de rafraîchissement appropriés. Pour prendre en charge la 3D, votre application 3D doit être configurée pour s'exécuter avec les paramètres appropriés à cette projection.</li> </ul> </li> </ul>	–
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• S'il y a une lumière d'ambiance vive, masquez-la. Un éclairage de forte intensité peut interférer avec la communication entre les lunettes 3D et l'écran et provoquer un scintillement.</li> </ul>	–
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Une image projetée simultanément depuis plus de deux projecteurs peut ne pas s'afficher en 3D. Utilisez un seul projecteur à la fois.</li> </ul>	–
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Si une image 3D est projetée, l'écran peut apparaître plus sombre que d'ordinaire.</li> </ul>	–
L'image projetée est sombre.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Si une image 3D est projetée, l'écran peut apparaître plus sombre que d'ordinaire.</li> </ul>	–
Les lunettes 3D s'éteignent automatiquement.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Y a-t-il un obstacle entre les lunettes 3D et l'écran, ou quelque chose qui masque le récepteur infrarouge des lunettes 3D ? Les lunettes 3D s'éteignent automatiquement après 3 minutes si aucun signal n'est reçu. Ne placez rien entre l'écran et le récepteur infrarouge des lunettes 3D.</li> </ul>	–
Appuyer sur le bouton d'alimentation des lunettes 3D ne provoque pas l'allumage du voyant.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La pile des lunettes 3D est épuisée. Si le voyant ne s'allume pas après avoir appuyé sur le bouton d'alimentation pendant plus d'une seconde, cela signifie que la pile est épuisée. Remplacez la pile.</li> </ul>	51

Cet appareil est équipé d'un microprocesseur. Sa performance pourra être irrémédiablement affecté par une opération incorrecte ou une interférence. Le cas échéant, débranchez l'appareil et rebranchez-le au bout de 5 minutes.



# Pour l'assistance SHARP

Si vous rencontrez un problème pendant l'installation ou le fonctionnement de ce projecteur, consultez d'abord la section « Guide de dépannage » aux pages 72 à 74. Si ce manuel ne vous apporte pas de réponse, veuillez contacter le SAV Sharp le plus proche indiqué ci-dessous.

<b>U.S.A.</b>	<b>Sharp Electronics Corporation</b> 1-888-GO-SHARP (1-888-467-4277) lcdsupport@sharpsec.com <a href="http://www.sharpusa.com">http://www.sharpusa.com</a>	<b>Bénélux</b>	<b>SHARP Electronics Benelux BV</b> 0900-SHARPCE (0900-7427723) Nederland 9900-0159 Belgium <a href="http://www.sharp.nl">http://www.sharp.nl</a> <a href="http://www.sharp.be">http://www.sharp.be</a> <a href="http://www.sharp.lu">http://www.sharp.lu</a>
<b>Canada</b>	<b>Sharp Electronics of Canada Ltd.</b> (905) 568-7140 <a href="http://www.sharp.ca">http://www.sharp.ca</a>	<b>Australie</b>	<b>Sharp Corporation of Australia Pty. Ltd.</b> 1300-135-022 <a href="http://www.sharp.net.au">http://www.sharp.net.au</a>
<b>Mexique</b>	<b>Sharp Electronics Corporation Mexico Branch</b> (525) 716-9000 <a href="http://www.sharp.com.mx">http://www.sharp.com.mx</a>	<b>Nouvelle-Zélande</b>	<b>Sharp Corporation of New Zealand</b> Téléphone : (09) 573-0111 Télécopie : (09) 573-0112 <a href="http://www.sharp.net.nz">http://www.sharp.net.nz</a>
<b>Amérique Latine</b>	<b>Sharp Electronics Corp. Latin American Group</b> (305) 264-2277 <a href="http://www.servicio@sharpsec.com">www.servicio@sharpsec.com</a> <a href="http://www.siempresharp.com">http://www.siempresharp.com</a>	<b>Singapour</b>	<b>Sharp-Roxy Sales (S) Pte. Ltd.</b> 65-226-6556 <a href="mailto:ckng@srs.global.sharp.co.jp">ckng@srs.global.sharp.co.jp</a> <a href="http://www.sharp.com.sg">http://www.sharp.com.sg</a>
<b>Allemagne</b>	<b>Sharp Electronics (Europe) GMBH</b> 01805-234675 <a href="http://www.sharp.de">http://www.sharp.de</a>	<b>Hong Kong</b>	<b>Sharp-Roxy (HK) Ltd.</b> (852) 2410-2623 <a href="mailto:dcmktg@srh.global.sharp.co.jp">dcmktg@srh.global.sharp.co.jp</a> <a href="http://www.sharp.com.hk">http://www.sharp.com.hk</a>
<b>R.U.</b>	<b>Sharp Electronics (U.K.) Ltd.</b> 08705 274277 <a href="http://www.sharp.co.uk/customer-support">http://www.sharp.co.uk/customer-support</a>	<b>Taiwan</b>	<b>Sharp Corporation (Taiwan)</b> 0800-025111 <a href="http://www.sharp-scot.com.tw">http://www.sharp-scot.com.tw</a>
<b>Italie</b>	<b>Sharp Electronics (Italy) S.P.A.</b> (39) 02-89595-1 <a href="http://www.sharp.it">http://www.sharp.it</a>	<b>Malaisie</b>	<b>Sharp-Roxy Sales &amp; Service Co.</b> (60) 3-5125678
<b>France</b>	<b>Sharp Electronics France</b> 01 49 90 35 40 <a href="mailto:hotlinecd@sef.sharp-eu.com">hotlinecd@sef.sharp-eu.com</a> <a href="http://www.sharp.fr">http://www.sharp.fr</a>	<b>E.A.U.</b>	<b>Sharp Middle East Fze</b> 971-4-81-5311 <a href="mailto:helpdesk@smef.global.sharp.co.jp">helpdesk@smef.global.sharp.co.jp</a>
<b>Espagne</b>	<b>Sharp Electronica Espana, S.A.</b> 93 5819700 <a href="mailto:sharp lcd@sees.sharp-eu.com">sharp lcd@sees.sharp-eu.com</a> <a href="http://www.sharp.es">http://www.sharp.es</a>	<b>Thailand</b>	<b>Sharp Thebnakorn Co. Ltd.</b> 02-236-0170 <a href="mailto:svc@stcl.global.sharp.co.jp">svc@stcl.global.sharp.co.jp</a> <a href="http://www.sharp-th.com">http://www.sharp-th.com</a>
<b>Suisse</b>	<b>Sharp Electronics (Schweiz) AG</b> 0041 1 846 63 11 <a href="mailto:cattaneo@sez.sharp-eu.com">cattaneo@sez.sharp-eu.com</a> <a href="http://www.sharp.ch">http://www.sharp.ch</a>	<b>Corée</b>	<b>Sharp Electronics Incorporated of Korea</b> (82) 2-3660-2002 <a href="mailto:lcd@sharp-korea.co.kr">lcd@sharp-korea.co.kr</a> <a href="http://www.sharpkorea.co.kr">http://www.sharpkorea.co.kr</a>
<b>Suède</b>	<b>Sharp Electronics (Nordic) AB</b> (46) 8 6343600 <a href="mailto:vision.support@sen.sharp-eu.com">vision.support@sen.sharp-eu.com</a> <a href="http://www.sharp.se">http://www.sharp.se</a>	<b>Inde</b>	<b>Sharp Business Systems (India) Limited</b> (91) 11- 6431313 <a href="mailto:service@sharp-oa.com">service@sharp-oa.com</a>
<b>Autriche</b>	<b>Sharp Electronics (Europe) GMBH Branch Office Austria</b> 0043 1 727 19 123 <a href="mailto:pogats@sea.sharp-eu.com">pogats@sea.sharp-eu.com</a> <a href="http://www.sharp.at">http://www.sharp.at</a>		



# Fiche technique

Modèle		XV-Z17000
Ecran d'affichage		Puce DLP® à 0,65" × 1
Résolution		1080P (1920 × 1080)
Objectif	Numéro de F	F 2,5 – 2,7
	Zoom	Manuel, ×1,15 (f = 21,0 – 24,2 mm)
	Mise au point	Manuel
Prises d'entrée	HDMI	× 2
	Ordinateur/Composantes (mini D-sub 15 broches)	× 1
	Composantes (3RCA)	× 1
	S-Vidéo (mini DIN 4 broches)	× 1
	Vidéo (RCA)	× 1
Prises de commande et de communication	RS-232C (mini D-sub 9 broches)	× 1
Lampe de projection		250 W
Tension nominale		100 – 240 V CA
Fréquence nominale		50/60 Hz
Courant d'entrée		3,7 A
Consommation électrique (veille)		353 W (7,6 W) avec 100 V CA 339 W (8,3 W) avec 240 V CA
Température de service		41°F à 95°F (+5°C à +35°C)
Coffret		Plastique
Dimensions (boîtier principal uniquement) [L × H × P]		15 <sup>3</sup> / <sub>4</sub> " × 3 <sup>15</sup> / <sub>16</sub> " × 13 <sup>13</sup> / <sub>64</sub> " (400 × 100 × 335 mm)
Poids (environ)		12,8 lbs. (5,8 kg)

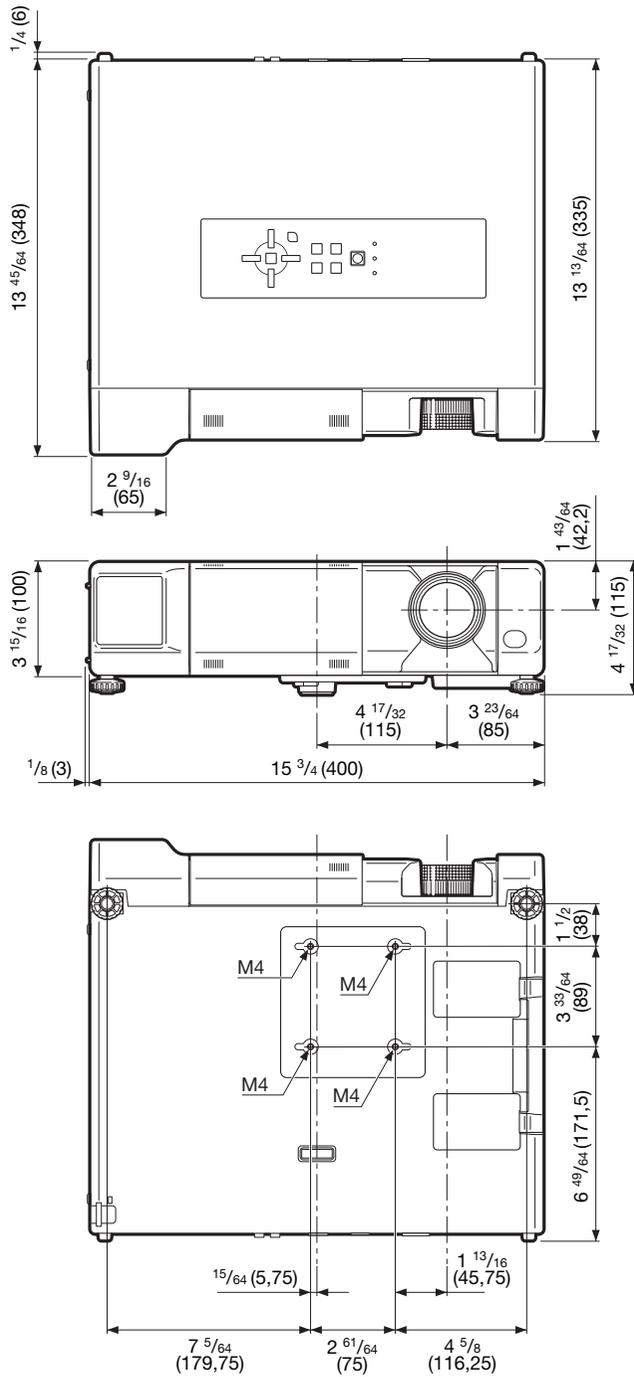
SHARP se réserve le droit d'apporter des modifications à la présentation et aux caractéristiques des appareils à fin d'amélioration. Les valeurs indiquées dans ce document sont les valeurs nominales des appareils de série mais de légères différences peuvent être constatées d'un appareil à l'autre.

Ce projecteur SHARP utilise une puce DLP®. Ce panneau très sophistiqué contient 2 073 600 pixels (micromiroirs). Comme pour tout appareil électronique de haute technologie comme les téléviseurs grand écran, systèmes vidéo et caméras vidéo, il existe certaines tolérances acceptables auxquelles cet appareil doit se conformer. Cette unité comprend des pixels inactifs dans les limites des tolérances pouvant se traduire par l'apparition de points inactifs sur l'image à l'écran. Ceci n'a aucune incidence sur la qualité de l'image, ni la durée de vie de l'unité.



# Dimensions

Unités : pouces (mm)



16:9.....	30	Prise COMPUTER/COMPONENT .....	19, 21
Accessoires .....	9	Prise RS-232C.....	22
Accessoires en option.....	9	Prise S-VIDEO .....	19, 20
Af.OSD (Affichage à l'écran).....	45	Prise VIDEO.....	19
Amélioration des détails.....	40	Prises COMPONENT.....	19
Arrière-fond.....	45	Prises HDMI1, 2.....	19, 20
Augment. Blanc.....	40	Prog. Lampe (D).....	47
Avancé.....	38	PT PAR PT.....	31
Bague de mise au point.....	24	Réduction bruit de moustique (MNR).....	40
Bague du zoom.....	24	Réduction numérique du bruit (DNR).....	40
Barre de sécurité.....	11	REG-ECR.....	43
C.M.S. ....	38	Régl. vid.....	42
Cache-objectif.....	23, 28, 63	REG-PRJ.....	46
Capteurs de télécommande.....	13	REG-SIG.....	41
Cinéma1, 2.....	37	Réglage de la profondeur 3D.....	55
Connecteur standard de sécurité Kensington.....	11	Réinitialisation complète.....	47
Contraste.....	37	Remplacement de la lampe.....	62
Cordon d'alimentation.....	9, 23	Rotation.....	26, 45
Couleur.....	37	RS-232C.....	47
Dynamique.....	37	Saturations.....	39
Effet.....	39	Sél. col.....	39
Entrer Nom.....	47	Sphère.....	26, 44
Extinction automatique.....	46	Standard.....	37
Format 3D.....	55	Sync.Automat.....	41
Gamma.....	38	Sys.vidéo.....	42
Gamme dynam.....	42	Système en veille.....	46
Horloge.....	41	Taille de l'écran et distance de projection.....	18
Image.....	37	Teinte.....	37
Image hor.....	27, 43	Teintes.....	39
Image vert.....	27, 43	Télécommande.....	12
Info signal.....	42	Témoin d'alimentation.....	23, 60
Info sur durée de visionnement.....	55	Témoin d'avertissement de température.....	60
Installation pour montage au plafond.....	17	Témoin de la lampe.....	60
Inverser.....	55	Temp Clr.....	37
IRIS1, 2.....	38	Touche 3D MENU.....	54, 55
Jeu.....	37	Touche 3D ON/OFF.....	53, 54
Langue de l'affichage à l'écran.....	45	Touche AUTO SYNC.....	28
Lecture instantanée.....	46	Touche COMPONENT.....	27
Levier HEIGHT ADJUST.....	24	Touche COMPUTER.....	27
Lum. OSD.....	45	Touche ECO+QUIET.....	29
Luminos.....	37	Touche ENTER.....	35
Lunettes 3D.....	50-52	Touche FREEZE.....	28
MENU 3D.....	55	Touche HDMI1, 2.....	27
Mode de projection (PRJ).....	17, 45	Touche IMAGE SHIFT.....	27
Mode économie.....	46	Touche INPUT.....	27
Mode film.....	40	Touche KEYSTONE.....	26
Mode image.....	37	Touche MENU.....	35
Mode Ventilation.....	47	Touche MENU HIDE.....	29
Naturel.....	37	Touche ON.....	23
Netteté.....	37	Touche PICTURE MODE.....	28
Niveau d'émission infrarouge.....	55	Touche RESIZE.....	30
Overscan (Surbalayage).....	43	Touche RETURN.....	35
Passage auto en 3D.....	55	Touche STANDBY.....	23
Phase.....	41	Touche STANDBY/ON.....	23
Pieds de réglage.....	24	Touche S-VIDEO.....	27
Piles.....	13	Touche VIDEO.....	27
Poignée.....	11	Touches de réglage.....	35
Pos.hori.....	41	Touches IRIS 1, 2.....	29
Pos.vert.....	41	Touches MAGNIFY.....	29
Prise CA.....	23	Type de signal.....	41
		Valeurs.....	39
		ZOOM 14:9.....	31
		ZOOM CINÉMA.....	30
		ZOOM INTELLIGENT.....	31

**SHARP**®

SHARP CORPORATION

Printed in China  
Imprimé en Chine  
Impreso en China  
Impresso na China  
TINS-E929WJZZ  
11P01-CH-NM