

Mode d'emploi (Fonctionnement de base)

- Veuillez lire les "Consignes de sécurité" à la page F-2 et les "Précautions d'emploi" à la page F-6 avant d'utiliser le projecteur.
- Ce manuel présente les opérations élémentaires, en particulier l'installation du projecteur, le fonctionnement de base du projecteur et le remplacement de la lampe. Pour des informations plus détaillées, reportez-vous au Mode d'emploi (UsersGuide_French.pdf) sur le CD-ROM fourni avec le projecteur.

Sommaire

Consignes de sécurité	F-2	Connexion d'un ordinateur au projecteur.....	F-17
Précautions d'emploi	F-6	Connexion d'un appareil video ordinaire.....	F-17
Manipulation de la lampe	F-6	Raccordement d'un périphérique USB au	
Remplacement de la lampe.....	F-6	projecteur (XJ-S35 seulement)	F-18
Autres précautions	F-7	Mise en marche du projecteur	F-19
Déballage	F-9	Arrêt du projecteur	F-21
Utilisation de la documentation sur le		Fonctions de base du projecteur	F-22
CD-ROM destinée à l'utilisateur	F-9	Sélection de la source d'entrée.....	F-22
Caractéristiques et fonctions principales		Réglage de l'image projetée	F-22
du projecteur.....	F-10	Correction de la distorsion trapézoïdale	
Guide général	F-10	(KEYSTONE)	F-23
Aperçu de la télécommande	F-12	Utilisation du menu de configuration.....	F-24
Préparation de la télécommande	F-12	Entretien du projecteur	F-25
Remplacement de la pile		Nettoyage du projecteur.....	F-25
de la télécommande	F-13	Remise en place du cache-objectif	F-26
Préparatifs.....	F-14	Remplacement de la lampe	F-26
Installation du projecteur	F-14	Guide de dépannage.....	F-30
Précautions concernant l'installation	F-15	Témoins	F-30
Réglage de l'obliquité du projecteur	F-16	En cas de panne du projecteur	F-35
Rétroprojection (de l'arrière de l'écran)	F-16	Spécifications.....	F-37

- DLP est une marque déposée de Texas Instruments Incorporated des Etats-Unis.
- Microsoft, Windows, Windows NT, Windows XP et le logo Windows et PowerPoint sont des marques déposées ou des marques commerciales de Microsoft Corporation, enregistrées aux Etats-Unis et dans d'autres pays.
- Apple et Macintosh sont des marques déposées de Apple Computer, Inc., Etats-Unis.
- Adobe et Acrobat sont des marques déposées de Adobe Systems Incorporated.
- XGA est une marque déposée de IBM Corporation des Etats-Unis.
- Tous les autres noms de sociétés et de produits peuvent être soit des marques déposées soit des marques commerciales de leurs détenteurs respectifs.

- Le contenu de ce mode d'emploi peut être modifié sans avis préalable.
- La copie, partielle ou complète, de ce manuel est formellement interdite. Vous pouvez utiliser ce manuel dans un but personnel. Tout autre emploi est soumis à l'autorisation de CASIO COMPUTER CO., LTD.
- CASIO COMPUTER CO., LTD. décline toute responsabilité quant aux préjudices commerciaux ou aux plaintes émanant d'un tiers et résultant de l'emploi de ce produit ou de ce manuel.
- CASIO COMPUTER CO., LTD. décline toute responsabilité quant aux pertes ou préjudices commerciaux dus à l'effacement de données à la suite d'un dysfonctionnement ou de la réparation de ce produit, ou d'un autre problème.
- Les écrans illustrés dans ce mode d'emploi servent à titre d'illustration seulement et peuvent être différents des écrans produits par votre projecteur.

Consignes de sécurité

Merci d'avoir choisi ce produit CASIO. Veuillez lire attentivement ces "Consignes de sécurité" avant de l'utiliser. Après avoir lu ce mode d'emploi, conservez-le à portée de main pour toute référence future.

Symboles de sécurité

Différents symboles de sécurité sont utilisés dans le mode d'emploi et sur le produit proprement dit. Ils ont pour but de signaler à l'utilisateur les risques de blessures et de dommages matériels. La signification de chaque symbole est indiquée en détail dans ce qui suit.

 Danger	Ce symbole indique une information qui, si elle est ignorée ou mal appliquée, crée un risque de mort ou de blessure grave.
 Avertissement	Ce symbole indique une information qui, si elle est ignorée ou mal appliquée, peut créer un risque de mort ou de blessure grave.
 Attention	Ce symbole indique une information qui, si elle est ignorée ou mal appliquée, crée un risque de blessure ou de dommage matériel.

Exemples de symboles



Un triangle indique une information à laquelle il faut faire particulièrement attention. Le symbole ci-contre indique, par exemple, qu'il faut faire attention aux chocs électriques.



Un cercle barré indique une chose qu'il ne faut pas faire. Le symbole à l'intérieur du cercle désigne l'opération interdite. Le symbole ci-contre indique, par exemple, que vous ne devez pas essayer de démonter l'appareil.



Un cercle noir indique une chose qu'il faut faire. Le symbole à l'intérieur du cercle désigne l'opération recommandée. Le symbole ci-contre indique, par exemple, que vous devez débrancher l'appareil de la prise murale.

Précautions pendant l'emploi



Avertissement

● Fumée, odeur, chaleur, bruit anormal et autres anomalies



Si le projecteur devait dégager de la fumée, une odeur étrange ou un bruit anormal éteignez-le immédiatement.

Continuer d'utiliser le projecteur dans cet état présente un risque d'incendie et de choc électrique. Prenez immédiatement les mesures suivantes.

1. Débranchez le projecteur.
2. Contactez votre revendeur ou un service après-vente agréé CASIO.

● Dysfonctionnement



Cessez immédiatement d'utiliser le projecteur si l'affichage semble anormal, si une autre anomalie se présente bien que vous utilisiez correctement le projecteur. Continuer d'utiliser le projecteur dans cet état présente un risque d'incendie et de choc électrique. Prenez immédiatement les mesures suivantes.

1. Eteignez le projecteur.
2. Débranchez le projecteur.
3. Contactez votre revendeur ou un service après-vente agréé CASIO.

● Cordon d'alimentation



Un mauvais emploi du cordon d'alimentation crée un risque d'incendie et de choc électrique. Veillez à toujours prendre les précautions suivantes.

- Branchez toujours le projecteur sur une source d'alimentation ayant la tension spécifiée pour le projecteur.
- Ne surchargez pas la prise en branchant différents appareils dessus.



Un cordon d'alimentation endommagé crée un risque d'incendie et de choc électrique. Veillez à toujours prendre les précautions suivantes.

- Ne posez jamais d'objets lourds sur le cordon d'alimentation, et n'exposez pas le cordon à la chaleur.
- Assurez-vous que le cordon d'alimentation n'est pas coincé entre le mur et l'étagère ou la table où est installé le projecteur, et ne recouvrez jamais le cordon d'alimentation d'un coussin ou d'un objet.
- N'essayez jamais de modifier le cordon d'alimentation, ne l'endommagez pas et n'exercez pas de force dessus.
- Ne tordez pas le cordon d'alimentation et ne le tirez pas.



Ne touchez jamais le cordon d'alimentation avec des mains mouillées. Ceci crée un risque d'incendie et de choc électrique.

- Utilisez toujours le cordon d'alimentation fourni avec le projecteur lorsque vous utilisez le projecteur dans le pays où vous l'avez acheté. Lorsque vous utilisez le projecteur dans un autre pays, achetez un cordon ou bien utilisez un cordon adapté à la tension du courant de ce pays.

● Eau et matière étrangère



Attention aux infiltrations d'eau. L'eau crée un risque d'incendie et de choc électrique.



Ne posez jamais de vase ou autre récipient contenant de l'eau sur le projecteur. L'eau crée un risque d'incendie et de choc électrique.



L'infiltration d'eau, de liquide ou de matière étrangère (métal, etc.) dans le projecteur crée un risque d'incendie et de choc électrique. Si quelque chose devait pénétrer à l'intérieur du projecteur, prenez immédiatement les mesures suivantes.

1. Eteignez le projecteur.
2. Débranchez le projecteur.
3. Contactez votre revendeur ou un service après-vente agréé CASIO.

● Démontage et modification



N'essayez jamais de démonter le projecteur ou d'apporter des modifications. Le projecteur contient un grand nombre de composants sous haute tension, qui créent un risque de choc électrique et de brûlures. Confiez tous les contrôles, réglages et réparations à votre revendeur ou à un service après-vente agréé CASIO.

● Chute et choc



L'utilisation du projecteur après un dommage dû à une chute ou à un choc présente un risque d'incendie et de choc électrique. Prenez immédiatement les mesures suivantes si le cas se présente.

1. Eteignez le projecteur.
2. Débranchez le projecteur.
3. Contactez votre revendeur ou un service après-vente agréé CASIO.

● Incinération



N'incinerez jamais le projecteur lorsqu'il doit être mis au rebut. Ceci crée un risque d'explosion, d'incendie et de blessures.

● Contrôle de l'objectif ou des sorties d'air quand la lampe est allumée



Ne regardez jamais directement l'objectif ou les sorties d'air lorsque la lampe est allumée. La lumière émise par la lampe du projecteur peut créer des lésions visuelles.

● Obstruction des sorties d'air



Les entrées d'air (sur le côté ou à l'arrière du projecteur) ou les sorties d'air (à l'avant du projecteur) ne doivent en aucun cas être bloquées. Ceci crée un risque de surchauffe interne, et par conséquent d'incendie et de panne. Ne touchez pas non plus le projecteur quand il est chaud. Vous risquez de vous brûler. Prenez toujours les précautions suivantes.

- Laissez au moins 30 cm entre les murs et le projecteur.
- N'installez pas le projecteur dans un espace sans circulation d'air.
- Ne recouvrez jamais le projecteur d'une couverture ou autre lorsqu'il est allumé.
- Installez le projecteur sur une surface stable et plane. N'utilisez jamais le projecteur sur un tapis, une couverture, une serviette, un coussin ou tout autre surface moelleuse.
- Ne relevez jamais le projecteur sur un côté lorsqu'il est allumé.

● Coffret du projecteur



N'ouvrez jamais le coffret du projecteur. Ceci crée un risque de choc électrique.

● Nettoyage



Avant de nettoyer le projecteur, éteignez-le et débranchez-le de la prise secteur pour ne pas vous exposer à un choc électrique.

● Sorties d'air

Les sorties d'air deviennent très chaudes lorsque le projecteur fonctionne. Ne les touchez jamais. Vous risqueriez de vous brûler. Tout autour des sorties d'air chaud, le coffret devient très chaud. Ne posez jamais d'objets en plastique ou en matière sensible à la chaleur près du ou sous le projecteur. L'objet pourrait se déformer ou décolorer.

● Cache-d'objectif

N'oubliez pas d'ouvrir le cache-objectif avant d'allumer le projecteur. Ne fermez jamais le cache-objectif tant que le projecteur est utilisé.

Consignes de sécurité

● Emplacement

Ne posez jamais le projecteur aux endroits suivants. Ceci crée un risque d'incendie et de choc électrique.

- A un endroit soumis à de fortes vibrations.
- Endroits exposés à une grande quantité d'humidité ou de poussière, ou endroits exposés à des émanations grasses.
- Dans une cuisine ou à un endroit exposé aux fumées grasses.
- Près d'un appareil de chauffage, sur un tapis chauffant ou à un endroit exposé directement au soleil.
- Endroits exposés à des températures extrêmes (plage de températures de fonctionnement : 5°C à 35°C).

● Objets lourds

Ne posez jamais d'objets lourds sur le projecteur et ne montez pas dessus. Ceci crée un risque d'incendie et de choc électrique.

● Eau

N'installez jamais le projecteur à un endroit exposé aux projections d'eau, comme dans une salle de bains, près d'un lavabo, etc.

● Emplacement instable



N'installez jamais le projecteur sur une surface instable ou sur une étagère élevée. Il pourrait tomber et blesser une personne.

● Utilisation du projecteur sur un meuble à roulettes

Lorsque vous utilisez le projecteur sur un meuble à roulettes, n'oubliez pas de bien bloquer les roulettes pour que le meuble ne bouge pas.

● Foudre

Pendant les orages, ne touchez pas le cordon d'alimentation du projecteur.

● Télécommande



N'essayez jamais de démonter la télécommande ni de changer ses pièces. Ceci crée un risque d'électrocution, de brûlures et de blessures. Confiez les contrôles internes, réglages ou réparations à votre revendeur ou à un service après-vente agréé CASIO.



Ne mouillez jamais la télécommande. L'eau crée un risque d'incendie et d'électrocution.



Attention

● Cordon d'alimentation



Un mauvais emploi du cordon d'alimentation crée un risque d'incendie et de choc électrique. Veuillez à toujours prendre les précautions suivantes.

- Ne placez pas le cordon d'alimentation près d'un poêle.
- Pour débrancher le projecteur, tirez sur la fiche et non pas sur le cordon d'alimentation.
- Insérez la fiche à fond dans la prise secteur.
- Après avoir utilisé le projecteur, éteignez-le. Ne débranchez le projecteur que lorsque le processus de refroidissement est terminé.
- Débranchez le projecteur de la prise secteur si vous prévoyez de ne pas l'utiliser pendant longtemps.
- Pour éviter toute accumulation de poussière entre les broches de la fiche, débranchez la fiche au moins une fois dans l'année et enlevez la poussière autour des broches.
- Avant de déplacer le projecteur, éteignez-le et débranchez-le de la prise secteur.

● Sauvegarde de données importantes



Conservez toujours des copies de toutes les données enregistrées dans la mémoire du projecteur. Elles peuvent être perdues à la suite d'une panne de courant, d'une réparation ou d'un autre problème.

● Effet de lentille

Ne posez jamais d'aquarium ou d'objet ayant un effet de lentille devant le projecteur lorsque la lampe est allumée. Ceci crée un risque d'incendie.

● Objectif

Ne touchez jamais l'objectif avec les doigts.

Précautions concernant les piles



Avertissement

Mal utilisée, la pile peut fuir et salir les parties environnantes, ou même exploser, créant ainsi un risque d'incendie et de blessure. Prenez toujours les précautions suivantes.



- N'ouvrez jamais la pile et ne la court-circuitiez pas.
- N'exposez jamais la pile à la chaleur et ne la jetez pas au feu.
- Ne rechargez pas la pile.
- Insérez la pile dans le bon sens.



● Pile bouton



- Rangez la pile bouton hors de portée des enfants pour qu'ils ne risquent pas de l'avaler accidentellement. Si une pile bouton devait être avalée, contactez immédiatement un médecin.



Attention

Mal utilisée, la pile peuvent fuir et salir les parties environnantes, ou même exploser, créant ainsi un risque d'incendie et de blessure. Prenez toujours les précautions suivantes.



- Utilisez seulement le type de pile spécifié pour la télécommande.

● Pile usée

Enlevez la pile de la télécommande dès qu'elle est usée.



- Enlevez-la aussi si vous prévoyez de ne pas utiliser la télécommande pendant un certain temps.

● Mise au rebut des piles

Pour la mise au rebut des piles, conformez-vous à la réglementation locale.

Précautions concernant la lampe



Avertissement

● Retrait de la lampe



Ne retirez jamais la lampe du projecteur immédiatement après la projection. Elle est très chaude et peut vous brûler. Éteignez d'abord le projecteur. Lorsque le témoin POWER/STANDBY devient orange sans clignoter, débranchez le projecteur de la prise secteur. Attendez ensuite au moins 60 minutes avant de retirer la lampe.

● Type de lampe spécifié



N'utilisez que le type de lampe spécifié pour ce projecteur. L'emploi de tout autre type de lampe crée un risque d'incendie et de panne.



Attention

● Remplacement de la lampe



Avant de remplacer la lampe, veillez à bien éteindre le projecteur de la prise secteur pour éviter tout risque de choc électrique.

- Attention lorsque vous remplacez une lampe brisée.

Des morceaux de verre peuvent être dispersés dans le boîtier de la lampe. Des morceaux de verre peuvent aussi être projetés à l'extérieur par les sorties d'air chaud. Le gaz à l'intérieur de la lampe contient du mercure, il est donc nécessaire d'aérer l'intérieur en cas de bris de lampe. Si vous deviez inhaler accidentellement les émanations du gaz ou si elles devaient rentrer dans vos yeux, consultez immédiatement un médecin.

● Bris de lampe



N'essayez jamais de remplacer vous-même une lampe brisée. Le projecteur emploie une lampe au mercure soumise à une pression interne élevée. Si la lampe devait se briser, contactez votre revendeur ou un service après-vente agréé CASIO pour le remplacement. Pour ne pas être blessé par les bris de verre ou les émanations du mercure, ne remplacez pas vous-même la lampe lorsqu'elle est brisée.

Divers



Attention

L'accumulation de poussière à l'intérieur du projecteur crée à long terme un risque d'incendie et de panne. Contactez une fois par an votre revendeur ou un service après-vente agréé CASIO pour faire nettoyer l'intérieur du projecteur. Ce nettoyage ne sera pas gratuit.

Précautions d'emploi

Manipulation de la lampe



Attention

L'emploi d'une lampe périmée augmente les risques de rupture. Il est nécessaire de changer la lampe le plus vite possible après l'affichage du message.

- Ne touchez jamais la lampe directement avec les mains. Ceci peut endommager la lampe et réduire sa durée de service.
- La lampe est un article consommable. La durée de vie moyenne d'une lampe est d'environ 2000 heures. Après 2000 heures, un message vous signale qu'il est nécessaire de remplacer la lampe. Toutefois, selon les caractéristiques de la lampe ou les conditions d'utilisation du projecteur, la lampe peut devenir sombre ou même s'éteindre complètement avant que ce message n'apparaisse.
- La lampe est garantie pour une durée de 180 jours à compter de la date d'achat ou pour 500 heures d'utilisation, selon le cas se présentant en premier.
- Une lampe au mercure soumise à une pression élevée est utilisée comme source lumineuse. Une lampe ayant subi un choc, des dommages, ou ayant dépassé sa durée de service peut exploser ou s'éteindre sous l'effet d'un bruit intense. Il faut savoir aussi que la durée de service d'une lampe varie considérablement selon la lampe et les conditions d'utilisation.
- Le message de remplacement apparaît et le témoin LAMP clignote en rouge lorsque la durée de service de la lampe est atteinte. Lorsque le cas se présente, remplacez la lampe en suivant les instructions de ce mode d'emploi.
- Si vous continuez d'utiliser la lampe après la durée de service, le projecteur commence à refroidir puis se met en veille après un délai de 100 heures. Vous ne pourrez pas le rallumer si vous ne changez pas la lampe.

Remplacement de la lampe

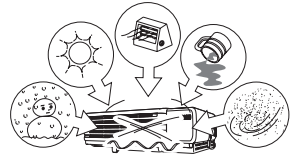
- Lorsque la durée de service est atteinte, le message "Il est temps de remplacer la lampe. Reportez-vous au mode d'emploi et remplacez la lampe le plus vite possible." apparaît durant environ 10 secondes sur l'écran et le témoin LAMP se met à clignoter en rouge toutes les secondes. Remplacez la lampe dès que possible lorsque ce message apparaît ou le témoin LAMP clignote.
- Remplacez la lampe par la lampe spéciale YL-33, que vous pourrez vous procurer chez votre revendeur. Utilisez seulement le type de lampe spécifié pour ce projecteur.
- Eteignez le projecteur. Lorsque le témoin POWER/STANDBY devient orange sans clignoter, débranchez le projecteur de la prise secteur. Ensuite, attendez au moins 60 minutes pour enlever la lampe. Attention, car la cartouche de la lampe est très chaude pendant la projection et même en veille, et il est possible de se brûler.
- La lampe contient du mercure. C'est pourquoi il est nécessaire de respecter la réglementation locale concernant la mise au rebut des objets contenant du mercure.
- Lorsque vous remplacez la lampe, utilisez le tournevis spécial fourni avec la lampe de rechange YL-33.

Autres précautions

Ce projecteur contient des éléments de précision. Pour sauvegarder correctement les données et éviter tout dysfonctionnement, prenez toujours les précautions suivantes.

● N'utilisez et ne rangez jamais le projecteur aux endroits suivants. Le projecteur risque sinon de tomber en panne ou d'être endommagé.

- Endroits exposés aux charges électrostatiques
- Endroits exposés aux températures extrêmes
- Endroits exposés à une humidité extrême
- Endroits soumis à des changements subits de température
- Endroits exposés à une grande quantité de poussière
- Surface instable, inclinée ou autre
- Endroits exposés aux projections d'eau



● Evitez d'utiliser le projecteur dans les situations suivantes. Le projecteur risque sinon de tomber en panne ou d'être endommagé.

- Evitez d'exposer le projecteur à des températures extrêmes (température de fonctionnement de 5°C à 35°C).
- Ne posez jamais d'objets lourds et ne montez jamais sur le projecteur.
- N'insérez rien et ne laissez rien tomber dans le projecteur.
- Ne posez pas de vase ni de récipient sur le projecteur.



● Ne laissez jamais une pile usée longtemps dans la télécommande.

Une fuite de la pile peut provoquer une panne de la télécommande et l'endommager.

● Nettoyez le projecteur avec un chiffon doux et sec.

Lorsque le projecteur est sale, nettoyez-le avec un chiffon doux, imprégné d'une solution faible d'eau et de détergent neutre. Extrayez-en bien l'excès d'eau avant d'essuyer le projecteur. N'utilisez jamais de diluant, benzène ou autre agent volatil pour nettoyer le projecteur. Les inscriptions risquent d'être effacées et le coffret taché.

● Points d'écran éteints

Bien que la plus perfectionnée des technologies actuelles ait été utilisée pour la production de ce projecteur, certains points de l'écran peuvent ne pas s'éclairer. C'est normal et ne signifie pas que le projecteur fonctionne mal.

● Ne jamais soumettre le projecteur à un choc puissant pendant la projection.

Si le projecteur est soumis à un choc puissant pendant la projection, l'image projetée disparaîtra momentanément. Elle réapparaîtra un instant plus tard, mais les couleurs risquent d'être anormales ou bien un message d'erreur peut s'afficher.

Si les couleurs de l'image projetée sont anormales, sélectionnez une nouvelle fois la source d'entrée. Si les couleurs ne redeviennent pas normales, procédez comme indiqué dans "Pour arrêter le projecteur" à la page F-21 pour éteindre le projecteur, puis rallumez-le.

Si l'image réapparaît avec un message d'erreur, résolvez le problème en suivant les explications de "Guide de dépannage" à la page F-30.

Précautions d'emploi

● Correction de la distorsion trapézoïdale et qualité de l'image

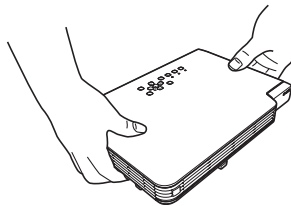
L'image est compressée avant d'être affichée lorsque la correction de la distorsion trapézoïdale est effectuée. Ceci peut entraîner une distorsion ou une perte de qualité. Si le cas se présente, changez l'orientation du projecteur et/ou de l'écran pour que leur disposition s'approche le plus possible de l'illustration dans "Installation du projecteur" à la page F-14.

Si vous voulez avant tout une image de qualité, désactivez la correction automatique de la distorsion trapézoïdale et positionnez le projecteur de sorte qu'il soit bien perpendiculaire à l'écran.

- Même si le projecteur est encore sous garantie, les réparations seront à votre charge si le projecteur tombe en panne à la suite d'une utilisation interrompue (par exemple 24 heures de suite) ou si vous avez effectué des réglages ou des manipulations sans tenir compte des "Précautions concernant l'installation" à la page F-15 de ce manuel.

● Précautions à prendre après la projection

Les sorties d'air à l'avant du projecteur et sur le projecteur deviennent très chaudes pendant la projection et restent longtemps chaudes après l'extinction du projecteur. Pour ne pas vous brûler lorsque vous déplacez le projecteur, saisissez-le toujours des deux côtés, comme indiqué sur l'illustration.

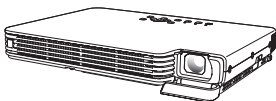


● Rangement du projecteur dans le sac souple

Avant de ranger le projecteur dans le sac souple assurez-vous qu'il est froid.

Déballage

Au moment du déballage, vérifiez que tous les éléments suivants se trouvent bien dans le carton.



**PROJECTEUR DE DONNEES
XJ-S30/XJ-S35**



Télécommande



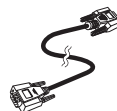
**Pile test (CR2025)
(Dans la télécommande.)**



Cordon d'alimentation



Câble vidéo



Câble Mini D-sub

- Sacs souples (projecteur et cordons)
- CD-ROM
- Mode d'emploi (Fonctionnement de base)
- Feuille volante "Lire tout d'abord ceci"
- Garantie
- Etiquettes avec numéro de série (2) à code barres

Utilisation de la documentation sur le CD-ROM destinée à l'utilisateur

Le CD-ROM fourni avec le projecteur contient un fichier PDF "Mode d'emploi" qui donne des explications détaillées sur les fonctions du projecteur. Ce CD-ROM contient aussi un "Guide des fonctions USB" qui couvre le XJ-S35.

Pour pouvoir vous lire le mode d'emploi, vous devez avoir installé Adobe® Reader® sur votre ordinateur. Si ce n'est pas le cas, double-cliquez d'abord sur le fichier "AdbeRdr60_fra_full.exe" sur le CD-ROM pour installer Adobe Reader (Ordinateurs fonctionnant sous Windows seulement).

Pour voir le contenu du mode d'emploi

1. Posez le CD-ROM fourni dans le lecteur de CD-ROM de votre ordinateur.
2. Localisez le CD-ROM et ouvrez le dossier "User's Guide".
3. Double-cliquez sur "UsersGuide_French.pdf".
 - Adobe Reader démarre et le manuel sur lequel vous avez cliqué s'ouvre.
 - Sur certains systèmes, l'extension ".pdf" peut ne pas apparaître à la fin du nom du fichier.

REMARQUE

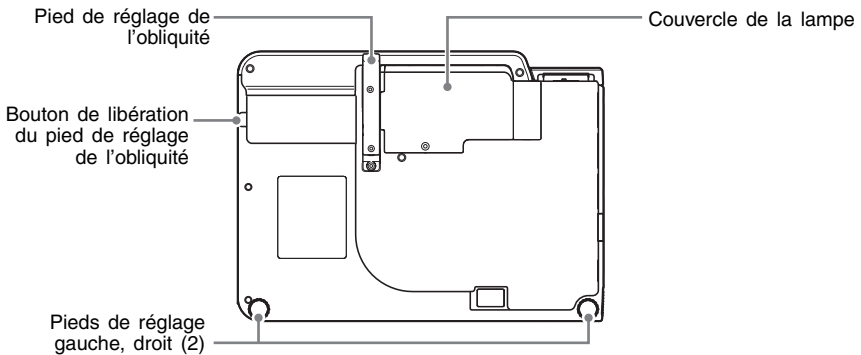
- Si vous possédez le XJ-S35, double-cliquez sur le fichier intitulé "USB_Guide_French.pdf" pour accéder au "Guide des fonctions USB".



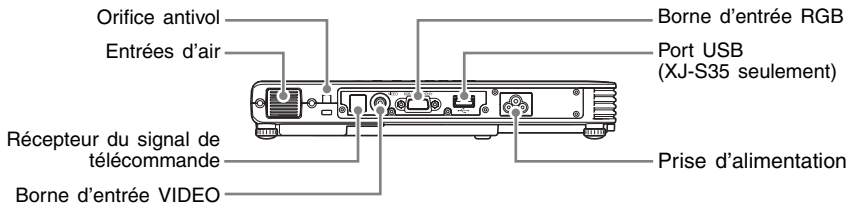
Avertissement

- Ne regardez jamais dans l'objectif lorsque le projecteur est allumé.
- N'obstruez jamais les entrées et sorties d'air et laissez au moins 30 cm tout autour du projecteur. Si les entrées et sorties d'air sont obstruées, une surchauffe peut se produire, créant un risque d'incendie et de panne.
- Ne touchez jamais le pourtour des sorties d'air. Ces parties devenant très chaudes, il est possible de se brûler.

[Dessous]



[Arrière, Prises]



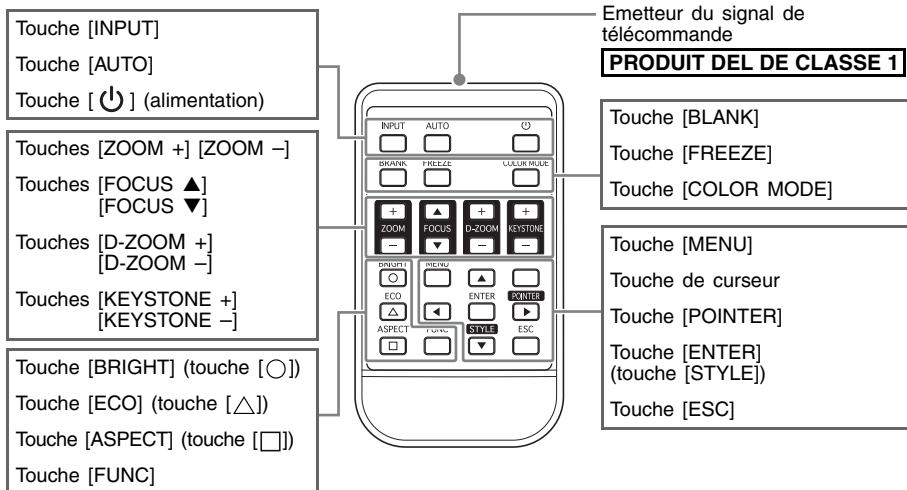
Avertissement

- N'obstruez jamais les entrées d'air sur le côté ou à l'arrière du projecteur. Si les entrées sont obstruées, une surchauffe peut se produire, créant un risque d'incendie et de panne.

REMARQUE

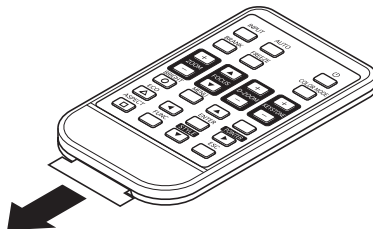
- L'orifice antivol permet d'attacher une chaîne antivol. Consultez le site de Kensington Lock à l'adresse <http://www.kensington.com/> pour le détail.

Aperçu de la télécommande



Préparation de la télécommande

La télécommande contient une pile test. La première fois que vous l'utilisez, retirez la feuille isolant la pile de la télécommande.



Important !

- Pour éviter d'user la pile, faites attention qu'aucun objet n'appuie sur les touches de la télécommande lorsque vous ne l'utilisez pas.

Remplacement de la pile de la télécommande

La première fois que vous utilisez la télécommande, vous devez charger la pile fournie.



Attention

RISQUE D'EXPLOSION SI LA PILE N'EST PAS REMPLACÉE CORRECTEMENT. METTRE LES PILES USEES AU REBUT SELON LES INSTRUCTIONS.

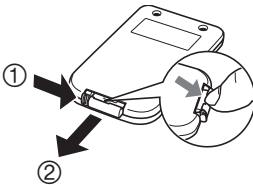


Attention

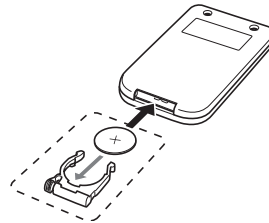
Mal utilisée, la pile peut fuir et salir les parties environnantes, ou même exploser, créant ainsi un risque d'incendie et de blessure. Prenez toujours les précautions suivantes.

- Insérez la pile dans le bon sens.
- N'utilisez que le type de pile spécifié pour cette télécommande.

1. Insérez l'ongle dans la rainure sur le porte-pile à l'arrière de la télécommande. Tout en appuyant sur le taquet sur le côté (①), tirez le porte-pile (②).



2. Insérez une nouvelle pile (CR2025) dans le porte-pile.
 - Orientez bien la face plus (+) de la pile vers le haut (face visible). Attention de ne pas insérer la pile à l'envers.

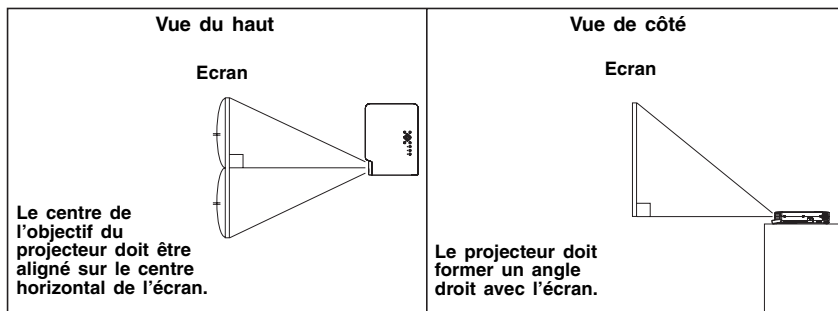


3. Remettez le porte-pile en place dans la télécommande.

Installation du projecteur

Installez le projecteur sur un bureau, une table ou un meuble solide, à l'horizontale. L'espace sur les côtés et à l'arrière du projecteur doit être suffisant pour que la ventilation fonctionne correctement.

- Les illustrations suivantes montrent comment orienter le projecteur pour obtenir une image optimale sur l'écran.



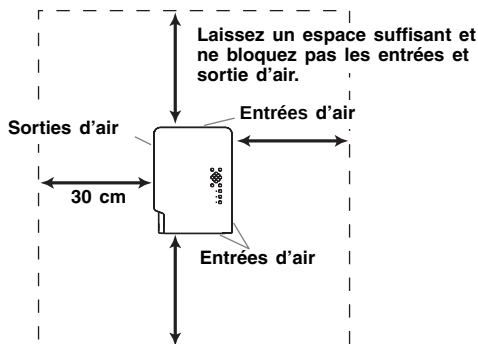
Important !

- Vous pouvez poser le projecteur sur une surface inclinée de 30 degrés au maximum vers l'avant ou l'arrière. Ne jamais le poser sur une surface inclinée de plus de 30 degrés, ou inclinée vers la gauche ou la droite. La lampe risquerait d'exploser ou de s'user plus rapidement. L'appareil risquerait aussi de ne pas fonctionner correctement.

Précautions concernant l'installation

L'endroit où vous utilisez le projecteur a une influence importante sur ses performances. Les conditions suivantes sont nécessaires pour pouvoir utiliser convenablement le projecteur.

- Installez le projecteur à proximité d'une prise secteur, facile à atteindre pour débrancher le projecteur.
- Ne posez pas d'objets autour du projecteur dans les limites des pointillés ci-dessous. Surtout n'obstruez pas les entrées et sorties d'air.



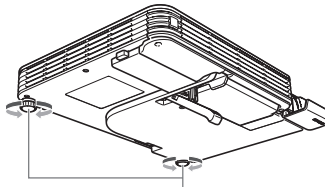
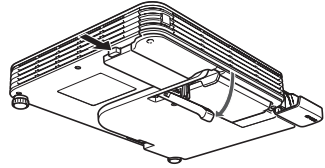
- Ne posez aucun objet à proximité du projecteur lorsqu'il est allumé. Laissez un espace libre d'au moins 30 cm devant les entrées et sorties d'air.
- Les entrées et sorties d'air deviennent très chaudes pendant la projection. Ne les touchez jamais avec les mains. Tout autour des sorties d'air chaud, le coffret est également très chaud. Ne posez jamais d'objets en plastique ou en matière sensible à la chaleur près ou sous le projecteur. L'objet pourrait se déformer ou décolorer.
- Evitez d'installer le projecteur sur une surface instable ou soumise à des vibrations. Ne posez jamais le projecteur sur un tapis, une couverture, une serviette ou une matière moelleuse.
- N'installez pas le projecteur à un endroit exposé à la lumière directe du soleil.
- Evitez d'installer le projecteur à un endroit exposé à une poussière et humidité intenses.
- N'installez pas le projecteur près d'une enceinte, d'un téléviseur, d'une radio ou d'un appareil émettant du magnétisme. Ne l'installez pas non plus près d'un appareil de chauffage.
- A la longue, de la poussière ou saleté peut s'accumuler dans et autour de l'entrée d'air, entraînant une mauvaise ventilation et éventuellement des problèmes. Vérifiez toujours les entrées d'air chaque fois que vous utilisez le projecteur. Si elles sont sales, nettoyez-les par exemple avec un chiffon.
- Lorsque vous installez le projecteur, assurez-vous que les entrées d'air ne sont pas bloquées. Des entrées d'air bloquées peuvent réduire la durée de vie de la lampe.

Réglage de l'obliquité du projecteur

Vous pouvez changer l'angle du projecteur de 0 à 12 degrés en hauteur. Si nécessaire, des réglages plus fins peuvent être faits avec les pieds de réglage d'obliquité gauche et droit.

Pour changer l'obliquité du projecteur

1. Relevez l'avant du projecteur et appuyez sur le bouton de libération.
 - Le pied de réglage d'obliquité ressort du projecteur.
2. Tout en tenant le bouton de libération, relevez ou abaissez l'avant du projecteur jusqu'à ce que le pied ait la longueur souhaitée.
3. Relâchez le bouton de libération de manière à bloquer le pied de réglage d'obliquité dans sa position actuelle.
4. Utilisez les pieds de réglage gauche et droit pour ajuster exactement l'angle.



Tournez pour régler l'alignement horizontal.

Important !

- Pour rentrer le pied de réglage d'obliquité, appuyez sur le bouton de libération et repoussez le pied dans le projecteur. N'essayez jamais de changer la position du pied de réglage d'obliquité sans appuyer sur le bouton de libération.

Rétroprojection (de l'arrière de l'écran)

Dans le cas de la rétroprojection, l'orientation gauche/droite est l'opposé de la projection avant, et le paramétrage sur le menu devra être effectué en conséquence. Pour de plus amples informations sur le fonctionnement, voir le mode d'emploi (UsersGuide_French.pdf) sur le CD-ROM fourni avec le projecteur.

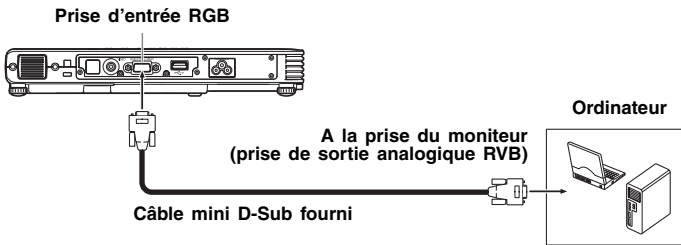
Connexion d'un ordinateur au projecteur

Vous pouvez utiliser le projecteur pour projeter l'image d'un ordinateur.

Important !

- N'oubliez pas d'éteindre le projecteur et l'ordinateur avant de les relier.

Projecteur



Connexion d'un appareil vidéo ordinaire

Le projecteur peut être utilisé pour projeter l'image d'une platine vidéo, d'un téléviseur, d'un caméscope ou d'un autre type d'appareil vidéo.

Important !

- Eteignez toujours le projecteur et l'appareil vidéo avant de les relier.

Projecteur



- Vous pouvez utiliser le câble vidéo fourni pour relier une prise de sortie VIDEO de type RCA (à une broche). Lorsque vous reliez un caméscope ou un autre appareil vidéo muni d'une prise de sortie vidéo spéciale, utilisez le câble spécial fourni avec l'appareil vidéo. Pour le détail, voir la documentation fournie avec l'appareil vidéo.

REMARQUE

- La prise d'entrée RGB peut être reliée à la prise à composantes vidéo d'un appareil vidéo à l'aide d'un câble à composantes vidéo du commerce (YK-3). Pour le détail à ce sujet, voir "Connexion d'un appareil muni d'une sortie à composantes vidéo" dans le mode d'emploi (UsersGuide_French.pdf) sur le CD-ROM fourni avec la projecteur.

Raccordement d'un périphérique USB au projecteur (XJ-S35 seulement)

Si vous possédez le modèle de projecteur XJ-S35 vous pouvez raccorder un des périphériques USB suivants au port USB du projecteur.

- **Mémoire USB**

Vous pouvez transférer des photos et des films de votre ordinateur sur une mémoire USB* que vous emporterez avec vous pour les projeter avec le XJ-S35. Le projecteur est livré avec un logiciel (EZ-Converter) qui convertit les pages Microsoft PowerPoint en images pouvant être enregistrées dans une mémoire USB. Ceci vous permet d'inclure des données PowerPoint dans vos présentations sans avoir à porter un ordinateur avec vous.

* CASIO COMPUTER CO., LTD. ne garantit pas le fonctionnement d'une mémoire USB particulière.

- **Adaptateur sans fil (YW-2S)**

En raccordant l'adaptateur secteur sans fil YW-2S à votre ordinateur et à votre projecteur, vous pouvez transmettre des images de l'ordinateur au projecteur. Vous pouvez ainsi mettre en réseau jusqu'à quatre projecteurs.

- **Appareil photo de documents (Système de caméra multifonctions YC-400)**

Vous pouvez relier le système de caméra multifonctions YC-400 directement au port USB du projecteur XJ-S35 et projeter des images de documents sans passer par un ordinateur.

Pour le détail sur le raccordement des périphériques USB au projecteur XJ-S35 et la marche à suivre pour projeter les images provenant du périphérique USB, reportez-vous à "Guide des fonctions USB" sur le CD-ROM fourni.

Mise en marche du projecteur

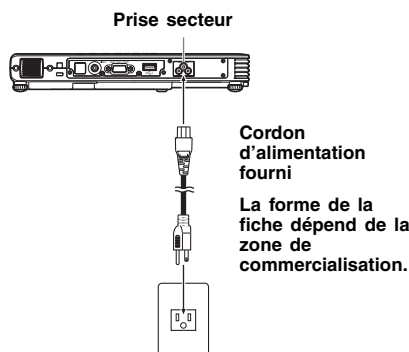
Avant d'effectuer les opérations mentionnées dans cette partie, assurez-vous que le projecteur a été installé correctement et relié à l'appareil fournissant le signal approprié.

Précautions concernant le cordon d'alimentation

- Utilisez le cordon d'alimentation fourni avec le projecteur.
- Branchez toujours le projecteur sur une source d'alimentation ayant la tension spécifiée pour le projecteur.
- Ne branchez pas le projecteur sur une prise utilisée par un autre appareil. Si vous utilisez un cordon-rallonge, assurez-vous que la capacité (nombre d'ampères) de ce cordon est suffisante pour la consommation de ce projecteur.
- N'utilisez jamais le cordon d'alimentation sans l'avoir déroulé auparavant.
- Ne posez jamais d'objets sur le cordon d'alimentation et ne marchez pas dessus.
- Ne tirez jamais sur le cordon d'alimentation. Pour le débrancher, saisissez la fiche.
- Branchez le cordon d'alimentation sur une prise d'accès facile, pour pouvoir le débrancher rapidement, si nécessaire.
- Pour toute information sur le cordon d'alimentation, contactez votre revendeur ou un service après-vente agréé CASIO.

Pour mettre le projecteur en marche

1. Utilisez le cordon d'alimentation fourni pour brancher le projecteur sur une prise secteur.
 - Lorsque vous raccordez le cordon d'alimentation à une prise secteur, les trois témoins sur le projecteur s'allument en orange. Un instant plus tard, deux des témoins s'éteignent et seul le témoin POWER/STANDBY reste allumé en orange, ce qui indique que le projecteur est en veille.
 - Notez que le projecteur ne s'allumera pas si vous appuyez sur la touche [⏻] (alimentation) lorsque les trois témoins sont allumés en orange. Attendez que le projecteur soit en veille pour essayer de l'allumer.



REMARQUE

- Ce produit est aussi conçu pour les systèmes de distribution d'alimentation IT à tension de 230 V, phase à phase.

2. Allumez l'ordinateur ou l'appareil vidéo relié au projecteur.
3. Si le capuchon d'objectif du projecteur est fermé, ouvrez-le.
4. Appuyez sur la touche [⏻] (alimentation).
 - Le témoin POWER/STANDBY se met à clignoter en vert, ce qui indique que le projecteur est en train de chauffer.
 - Lorsque le chauffage est terminé, le témoin POWER/STANDBY cesse de clignoter et reste allumé en vert, et l'image transmise par l'appareil raccordé est projetée.
 - La fenêtre "Language" (Langue) apparaît la première fois que vous allumez le projecteur. Procédez comme indiqué dans "Spécification de la langue des messages" à la page F-20 pour sélectionner la langue souhaitée.

REMARQUE

- Quand le mode Eco est utilisé, le témoin LAMP s'allume en vert pendant le préchauffage du projecteur.
- Si le projecteur est chaud lorsque vous branchez le cordon d'alimentation sur une prise secteur, il s'arrête pour refroidir. Ceci est indiqué par le clignotement orange du témoin POWER/STANDBY.
Notez que le projecteur ne se rallume pas tant qu'il n'est pas complètement froid, même si vous appuyez sur la touche [⏻] (alimentation).
Le projecteur se rallume et se met veille lorsqu'il est suffisamment froid.
- Le code d'accès permet de limiter l'emploi du projecteur aux personnes autorisées seulement. Pour le détail, voir "Réglage des options 1 → Code Marche" dans le mode d'emploi (UsersGuide_French.pdf) sur le CD-ROM fourni avec le projecteur.

Spécification de la langue des messages

La fenêtre "Language" (Langue) est projetée la première fois que vous allumez le projecteur. Sur ce menu, vous pouvez spécifier la langue que vous voulez utiliser.

1. Utilisez les touches de curseur [▲] et [▼] pour surligner la langue que vous voulez utiliser.

Language		
Select a language : English	▲/▼ : Scroll	[ENTER] : Apply
Sélectionner une langue : Français	▲/▼ : Faire défiler	[ENTER] : Appliquer
Wählen Sie eine Sprache : Deutsch	▲/▼ : Scrollen	[ENTER] : Anwenden
Seleziona una lingua : Italiano	▲/▼ : Spostamento	[ENTER] : Applicazione
Seleccionar un idioma : Español	▲/▼ : Desplazar	[ENTER] : Aplicar
Välj ett språk : Svenska	▲/▼ : Rulla	[ENTER] : Tillämpa
選擇語言 : 中文 (簡體字)	▲/▼ : 游動	[ENTER] : 采用
選擇語言 : 中文 (繁體字)	▲/▼ : 游動	[ENTER] : 采用
언어 선택하기 : 한국어	▲/▼ : 이동	[ENTER] : 적용
言語を選択してください : 日本語	▲/▼ : 選択	[ENTER] : 決定
▲/▼ : Scroll	[ENTER] : Apply	

2. Appuyez sur la touche [ENTER].

Mise sous tension directe

Vous pouvez programmer le projecteur pour qu'il se mette directement en marche dès que vous le branchez sur une source d'alimentation. Grâce à cette fonction il est inutile d'appuyer sur la touche [⏻] (alimentation). Pour valider la mise sous tension directe, affichez le menu de configuration, puis réglez le paramètre "Marche instantanée" sur "Oui".

Important !

- Lorsque la mise sous tension directe est validée, ne laissez pas le projecteur branché sur une prise secteur lorsqu'il est éteint, sinon la lampe risque de s'allumer automatiquement lorsque l'alimentation est fournie après une coupure de courant, un déclenchement du disjoncteur, etc.

REMARQUE

- La mise sous tension directe allume le projecteur automatiquement dès qu'il est raccordé à une prise secteur. Le temps de préparation avant la projection en est considérablement réduit. Notez toutefois que la séquence de mise en marche actuelle (Etat de veille → Mise sous tension → Préchauffage → Début de la projection) du projecteur est la même, que la fonction de mise sous tension directe soit validée ou non. La seule différence est la façon dont la séquence est déclenchée (par le raccordement ou par une pression sur la touche [⏻]). Pour le détail sur la séquence de mise en marche du projecteur lors du raccordement à une prise secteur, reportez-vous à "Pour mettre le projecteur en marche" à la page F-19.
- Pour le détail sur le réglage de la mise sous tension directe, reportez-vous à "Marche instantanée" dans "Menu principal Réglages des options 1" dans le "Mode d'emploi".

Arrêt du projecteur

Attention

- Lorsque vous arrêtez le projecteur, la lampe s'éteint et le ventilateur refroidit le projecteur. Vous ne pouvez pas rallumer le projecteur tant que le ventilateur fonctionne.
- Le projecteur reste chaud assez longtemps après l'extinction. Faites attention lorsque vous déplacez le projecteur ou le saisissez après la projection. Voir "Précautions à prendre après la projection" (page F-8) pour le détail.
- Assurez-vous que le projecteur est suffisamment froid avant de le ranger.

Pour arrêter le projecteur

1. Appuyez sur la touche [⏻] (alimentation).
 - Le message de confirmation "Voulez-vous éteindre le projecteur?" apparaît au centre de l'écran de projection.
 - Si vous n'éteignez pas le projecteur, ce message disparaît automatiquement dans les 10 secondes qui suivent. Il disparaît aussi si vous appuyez sur la touche [ESC].
2. Pour arrêter le projecteur, appuyez une nouvelle fois sur la touche [⏻] (alimentation) en réponse au message de confirmation.
 - La lampe du projecteur s'éteint et la projection s'arrête.
 - Le témoin POWER/STANDBY se met à clignoter en orange, ce qui indique que le projecteur est en train de refroidir.
 - Le projecteur ne se rallume pas tant qu'il refroidit.
 - Lorsque le refroidissement est terminé, le témoin POWER/STANDBY sur le projecteur s'allume en orange, ce qui indique l'état de veille. A ce moment, vous pouvez rallumer le projecteur, si nécessaire.
3. Débranchez le cordon d'alimentation de la prise secteur.
 - Le témoin POWER/STANDBY s'éteint.
4. Après vous être assuré que le projecteur et l'ordinateur ou l'appareil vidéo raccordé étaient éteint, débranchez les câbles de liaison du projecteur et de l'appareil raccordé.
5. Fermez le cache-objectif.

Extinction automatique

L'extinction automatique éteint automatiquement le projecteur si aucun signal n'est transmis et aucune opération effectuée durant environ 30 minutes. Avant d'être éteint, le projecteur doit refroidir tout comme lorsque vous l'éteignez avec la touche [⏻] (alimentation).

REMARQUE

- Lorsque la mise sous tension directe (page F-20) est activée, le projecteur s'éteint automatiquement si aucune opération n'est effectuée et aucun signal reçu dans les 10 minutes qui suivent sa mise sous tension.

Fonctions de base du projecteur

REMARQUE

- Pour le détail sur les fonctions de projection, reportez-vous au mode d'emploi sur le CD-ROM fourni avec le projecteur.
- Pour le détail sur le raccordement des périphériques USB au projecteur XJ-S35 et la projection d'images depuis un périphérique USB, reportez-vous à "Guide des fonctions USB" sur le CD-ROM fourni.

Sélection de la source d'entrée

Lorsque vous allumez le projecteur, il vérifie d'abord si un signal est fourni par la borne RGB puis par la borne VIDEO. S'il détecte un signal, il le sélectionne automatiquement et le projette. Si vous voulez rechercher vous-même une source d'entrée, appuyez sur la touche [INPUT].

REMARQUE

- Lorsque le projecteur détecte une source d'entrée (RVB, composante ou VIDEO) après la sélection automatique ou la sélection manuelle, le nom de la nouvelle source apparaît sur l'image projetée pendant quelques secondes.
- Le message "Signal absent" apparaît si aucun signal ne peut être sélectionné.

Réglage de l'image projetée

Pour régler la taille de l'image projetée

Appuyez un instant sur la touche [ZOOM +] pour augmenter la taille de l'image ou sur la touche [ZOOM -] pour la réduire. Lorsque l'image a la taille souhaitée, relâchez la touche.

Opérations sur le projecteur

Appuyez sur la touche [ZOOM] puis maintenez la touche [◀] enfoncée pour augmenter la taille de l'image et appuyez sur la touche [ZOOM] puis maintenez la touche [▶] enfoncée pour réduire la taille de l'image. Lorsque l'image a la taille souhaitée, relâchez la touche.

Pour faire la mise au point

Appuyez un instant sur la touche [FOCUS ▲] ou [FOCUS ▼]. Lorsque l'image est nette, relâchez la touche.

Opérations sur le projecteur

Appuyez sur la touche [FOCUS] puis sur la touche [◀] ou [▶] pour faire la mise au point. Lorsque l'image est nette, relâchez la touche.

Réglage automatique de l'image RVB

Lorsque la source sélectionnée est un signal RVB (ordinateur), la position horizontale, la position verticale, la fréquence et la phase se règlent automatiquement sur le projecteur lorsqu'un signal RVB est détecté (après la sélection de la source, la mise sous tension, etc.). Vous pouvez sinon appuyer sur la touche [AUTO] pour activer le réglage automatique.

REMARQUE

- Vous pouvez désactiver le réglage automatique si vous voulez utiliser le réglage manuel à la place du réglage automatique.
- L'image du projecteur peut être déformée pendant le réglage automatique.
- Si une image n'est pas nette malgré le réglage automatique, vous pouvez effectuer des réglages manuels en utilisant le menu.

Correction de la distorsion trapézoïdale (KEYSTONE)

Lorsque le projecteur est oblique par rapport à l'écran de projection, les bords inférieur et supérieur de l'image projetée peuvent être de longueur différente. Ce phénomène s'appelle la "distorsion trapézoïdale". Ce projecteur corrige automatiquement la distorsion trapézoïdale, pour que l'image soit toujours rectangulaire.

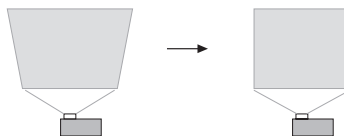
Important !

- Lors de la correction de la distorsion trapézoïdale, l'image corrigée peut être plus petite que l'originale (image non corrigée), ou bien de la distorsion peut apparaître. Si l'image projetée est difficile à voir, essayez de bouger l'écran et/ou le projecteur de manière à les orienter comme indiqué dans "Installation du projecteur" à la page F-14.
- Le projecteur ne corrige pas la distorsion horizontale de l'image. Le centre de l'objectif du projecteur doit être aligné sur le centre horizontal de l'écran (page F-14).

Correction automatique de la distorsion trapézoïdale

Lorsque "Oui" est sélectionné pour le paramètre "Réglages des options 1 → Correction distorsion auto" du menu de configuration, le projecteur détecte l'orientation verticale de l'objet sur l'image et réajuste automatiquement sa forme pour qu'il apparaisse rectangulaire. Le message "Correction auto effectuée." apparaît dans le coin inférieur gauche de l'image projetée lorsque le projecteur corrige la distorsion.

- La correction est possible de 0° à +30°.



REMARQUE

- La correction automatique de la distorsion trapézoïdale s'effectue par la détection de l'angle d'obliquité du projecteur. La surface sur laquelle vous projetez l'image doit donc être à la verticale. Si ce n'est pas le cas, utilisez la correction manuelle pour corriger l'image.

Pour utiliser la correction manuelle

1. Appuyez sur la touche [KEYSTONE +] ou [KEYSTONE -].
 - L'écran de correction de la distorsion apparaît sur l'image projetée.
2. Utilisez les touches [KEYSTONE +] et [KEYSTONE -] pour corriger la distorsion.
 - La correction de la distorsion trapézoïdale peut être de ±30°.
3. Pour fermer l'écran de configuration, appuyez sur la touche [ESC].

Utilisation du menu de configuration

Il faut appuyer sur la touche [MENU] lorsqu'une image est projetée pour afficher le menu de configuration sur l'image. Ce menu sert à régler un certain nombre de paramètres du projecteur. Utilisez les touches de curseur pour sélectionner et effectuer les réglages, puis la touche [ENTER] pour les valider.

Les éléments du menu pouvant être réglés (ou affichés) dépendent de la source d'entrée. Dans le tableau suivant, les colonnes "Source d'entrée" indiquent si un élément apparaît (○) ou non (×) pour chaque source d'entrée (R = RVB, C = Composantes, V = VIDEO, – = Pas de signal). Un triangle (△) indique que l'élément qui peut être réglé (ou affiché) doit remplir certaines conditions.

Menu principal	Source d'entrée			
Sous-menu	R	C	V	–
Réglage de l'image				
Luminosité	○	○	○	×
Contraste	○	○	○	×
Netteté	×	×	○	×
Saturation	×	×	○	×
Teinte	×	×	△	×
Mode Couleur	○	○	○	×
Bal. couleurs	○	○	○	×
Position verticale	○	○	○	×
Position horizontale	○	○	○	×
Fréquence	○	×	×	×
Phase	○	×	×	×
Mode vidéo	×	×	○	×
Rétablissement des réglages par défaut	○	○	○	×
Réglages d'écran				
Correction distorsion	○	○	○	○
Format	×	△	○	×
Mode de projection	○	○	○	○
Ecran initial	○	○	○	○
Ecran sans signal	○	○	○	○
Ecran blanc	○	○	○	○
Rétablir les réglages par défaut des menus	○	○	○	○
Réglages de l'entrée				
Entrée RVB	○	○	×	△
Signal vidéo	×	×	○	△
Indication du nom du signal	○	○	○	○
Rétablir les réglages par défaut des menus	○	○	○	○

Menu principal	Source d'entrée			
Sous-menu	R	C	V	–
Réglages des options 1				
Position du menu	○	○	○	○
Correction distorsion auto	○	○	○	○
Réglage auto	○	×	×	△
Mode Eco	○	○	○	○
Extinction auto	○	○	○	○
Code Marche	○	○	○	○
Marche instantanée	○	○	○	○
Langue	○	○	○	○
Rétablir les réglages par défaut des menus	○	○	○	○
Réglages des options 2				
Mémoire de zoom	○	○	○	○
Pointeur	○	○	○	○
Plug and Play (XJ-S35 seulement)	○	○	○	○
Rétablir les réglages par défaut des menus	○	○	○	○
USB (XJ-S35 seulement)				
Info Exploitation				
Durée de la lampe	○	○	○	○
Remise à zéro de la durée de la lampe	○	○	○	○
Signal d'entrée	○	○	○	○
Nom du signal	○	○	○	×
Index	○	○	×	×
Résolution	○	×	×	×
Système balayage	○	○	×	×
Rétabl. régl. Défaut	○	○	○	○

- Pour le détail sur les réglages et leur paramétrage, voir le mode d'emploi (UsersGuide_French.pdf) sur le CD-ROM fourni avec le projecteur.
- Les réglages USB (XJ-S35 seulement) figurent sur le menu de configuration qui apparaît lorsqu'un périphérique USB est raccordé au projecteur. Pour le détail, reportez-vous à "Guide des fonctions USB" sur le CD-ROM fourni.

Entretien du projecteur

Nettoyage du projecteur

Nettoyez régulièrement l'extérieur du projecteur, l'objectif, et les détecteurs et les entrées et sorties d'air.

Important !

- Assurez-vous toujours que le projecteur est froid avant de le nettoyer. S'il est allumé, effectuez les opérations suivantes avant de le nettoyer.

1. Eteignez le projecteur.
2. Assurez-vous que le témoin POWER/STANDBY est orange.
3. Débranchez le cordon d'alimentation de la prise secteur et laissez le projecteur refroidir pendant 60 minutes environ.

Nettoyage de l'extérieur du projecteur

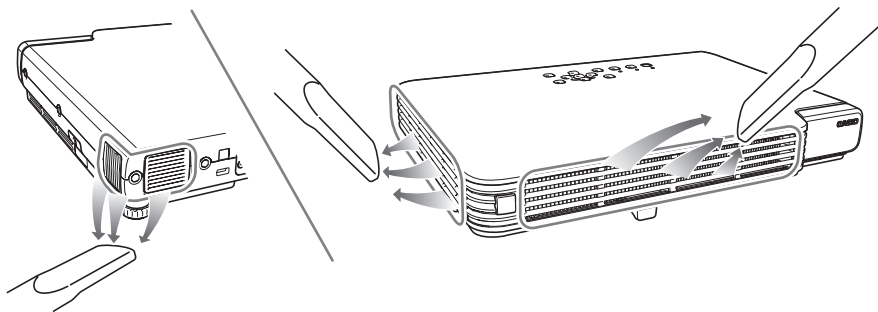
Essuyez l'extérieur du projecteur avec un chiffon doux, imprégné d'une solution d'eau et de détergent neutre. Extrayez bien tout l'excès d'eau du chiffon avant de nettoyer le coffret. N'utilisez jamais de benzène, alcool, diluant et autre produit volatil pour le nettoyage.

Nettoyage de l'objectif

Nettoyez bien l'objectif avec un tissu ou du papier soie pour objectif ou lunettes, en vente dans le commerce. Attention de ne pas rayer l'objectif lorsque vous le nettoyez.

Nettoyage des entrées et sorties d'air

De la poussière et de la saleté a tendance à s'accumuler autour des entrées d'air à l'arrière et des deux côtés du projecteur. Il faut utiliser un aspirateur pour enlever la poussière ou la saleté accumulée, comme indiqué ci-dessous.



Important !

- Le projecteur peut chauffer et être endommagé si vous l'utilisez de manière interrompue sans enlever la poussière ou la saleté accumulée dans les entrées d'air.
- Dans certaines situations, de la poussière ou de la saleté peut s'accumuler autour des sorties d'air à l'avant du projecteur. Dans ce cas, nettoyez les sorties de la façon indiquée ci-dessus.

Remise en place du cache-objectif

Si le cache-objectif se détache, voir “Remise en place du capuchon d'objectif” dans le mode d'emploi (UsersGuide_French.pdf) sur le CD-ROM fourni avec le projecteur.

Remplacement de la lampe



Attention

- L'emploi de la lampe au-delà de sa durée de service augmente les risques de rupture. Remplacez la lampe par une neuve dès que possible lorsque le message de remplacement apparaît.

- La lampe est un article consommable. La durée de vie moyenne d'une lampe est d'environ 2000 heures. Après 2000 heures, un message vous signale qu'il est nécessaire de remplacer la lampe. Toutefois, selon les caractéristiques de la lampe ou les conditions d'utilisation du projecteur, la lampe peut devenir sombre ou même s'éteindre complètement avant que ce message n'apparaisse.

Pour vérifier la durée de service actuelle de la lampe

1. Appuyez sur la touche [MENU] pour afficher le menu de configuration.

2. Appuyez sur la touche [▼] pour sélectionner le menu principal “Info Exploitation”.

- Le paramètre “Durée de la lampe” du sous-menu indique le nombre d'heures d'utilisation de la lampe.

3. Appuyez sur la touche [MENU] pour sortir du menu de configuration.

⏏ Réglage de l'image	Menu de l'image	1. Menu
⏏ Réglages d'écran	Remise à zéro de la durée de la lampe	[ORIENTER]
⏏ Réglages de l'entrée	Logiciel d'entrée	000
⏏ Réglages des options 1	Plan du signal	1000/170/0/0
⏏ Réglages des options 2	Image	00
⏏ Info	Préélection	1000 x 1000
⏏ Info-Exploitation	Fréquence horizontale	40.000Hz
⏏ Rétabl. régl. Default	Fréquence verticale	60.000Hz
	Prélecture mémoire	Non/Non/Non
[▲]/[▼]/[ENTER]: Sélectionner [MENU]: Quitter		

Quand remplacer la lampe

Le témoin LAMP se met à clignoter en rouge et le message suivant apparaît lorsque la durée de service de la lampe est supérieure à 2000 heures.

Il est temps de remplacer la lampe. Reportez-vous au mode d'emploi et remplacez la lampe le plus vite possible.

Lorsque ce message apparaît, remplacez la lampe le plus vite possible en procédant comme indiqué dans “Pour remplacer la lampe” à la page F-27.

Le message ci-dessus disparaît environ 10 secondes après la mise sous tension du projecteur, même si vous ne remplacez pas la lampe.

Vous pouvez continuer d'utiliser le projecteur sans remplacer la lampe jusqu'à ce que la durée de service atteigne 100 heures. A ce moment, le témoin LAMP cesse de clignoter et reste allumé en rouge, le message suivant apparaît pendant 10 secondes environ, puis le projecteur s'éteint automatiquement.

La lampe a atteint sa durée de service ! Le projecteur ne s'allumera pas si vous ne remplacez pas la lampe.

Lorsque ce message apparaît, remplacez immédiatement la lampe en procédant comme indiqué dans “Remplacement de la lampe” à la page F-27.

Remplacement de la lampe

 Attention

- Pendant la projection, la lampe et les parties environnantes deviennent extrêmement chaudes. Avant de remplacer la lampe, éteignez le projecteur et attendez qu'il soit froid (indiqué par le clignotement en orange du témoin POWER/STANDBY). Débranchez ensuite le cordon d'alimentation du projecteur et attendez encore au moins 60 minutes que la lampe refroidisse. Si vous touchez la lampe ou les surfaces environnantes pendant la projection ou après l'extinction du projecteur, vous risquez de vous brûler.
- Remplacez la lampe seulement par la lampe YL-33 disponible en option.
- Une lampe au mercure soumise à une pression élevée est utilisée comme source lumineuse. Une lampe ayant subi un choc, des dommages, ou ayant dépassé sa durée de service peut exploser ou s'éteindre sous l'effet d'un bruit intense. Il faut savoir aussi que la durée de service d'une lampe varie considérablement selon la lampe et les conditions d'utilisation.
- Ne touchez jamais le verre de la lampe avec les doigts. La lampe pourrait se fendre ou sa durée de service serait réduite.
- Des morceaux de verre peuvent être dispersés dans le coffret lorsque la lampe se brise. Des morceaux de verre peuvent aussi être projetés à l'extérieur par les sorties d'air du projecteur. Le gaz à l'intérieur de la lampe contient du mercure, il est donc nécessaire d'aérer l'intérieur en cas de bris de lampe. Si vous deviez inhaler accidentellement des émanations du gaz ou si elles devaient rentrer dans vos yeux, consultez immédiatement un médecin.
- Si la lampe devait se briser, faites attention de ne pas vous blesser. N'essayez jamais de remplacer vous-même une lampe brisée. Contactez votre revendeur ou un service après-vente agréé CASIO pour le remplacement.
- La lampe contient du mercure. C'est pourquoi il est nécessaire de respecter la réglementation locale concernant la mise au rebut des objets contenant du mercure.

Pour remplacer la lampe

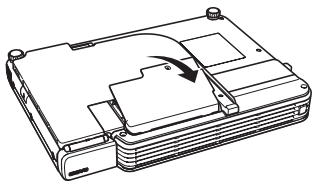
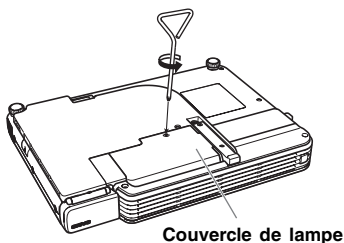
Important !

- Lorsque vous remplacez la lampe, utilisez le tournevis spécial fourni avec la lampe de rechange YL-33. Le tournevis n'est pas fourni avec le projecteur.

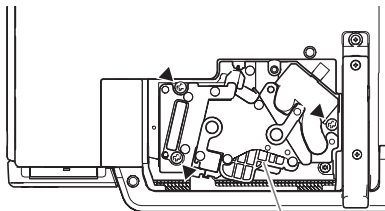
- 1.** Eteignez le projecteur et débranchez le cordon d'alimentation.
- 2.** Attendez environ 60 minutes que la lampe du projecteur soit complètement froide.
- 3.** Retournez le projecteur et posez-le sur un bureau ou sur une surface stable.

Entretien du projecteur

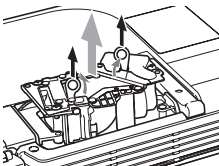
4. Dévissez la vis du couvercle de lampe et retirez le couvercle.



5. Desserrez les trois vis indiquées par le symbole ▲.

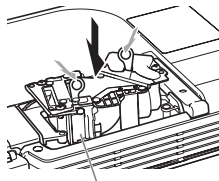


6. Tirez la poignée de la cartouche pour sortir la cartouche de lampe du projecteur.



7. Insérez à fond la nouvelle cartouche de lampe, comme indiqué sur l'illustration.

- Après avoir inséré la cartouche de lampe, remettez la poignée dans la position indiquée sur la figure 5, sur cette page.



Assurez-vous que les rainures de la cartouche de lampe sont alignées correctement sur les rainures du logement de lampe.

Attention

- Evitez de toucher la lampe (le verre) et les miroirs à l'intérieur du projecteur. La lampe risquerait de se briser, de durer moins longtemps, ou bien d'être moins lumineuse.

8. Revissez la cartouche de lampe avec les trois vis.

9. Remettez le couvercle de lampe dans sa position d'origine et fixez-le avec la vis.
- Après le remplacement de la lampe, n'oubliez pas d'effectuer les opérations mentionnées dans "Remise à zéro de la durée de la lampe" à la page F-29.

Remise à zéro de la durée de la lampe

L'opération qu'il faut effectuer pour remettre la durée de la lampe à zéro dépend du moment où vous avez remplacé la lampe.

Il est temps de remplacer la lampe. Reportez-vous au mode d'emploi et remplacez la lampe le plus vite possible.

Si vous remplacez la lampe lorsque ce message apparaît, procédez comme indiqué dans "Pour remettre à zéro la durée de la lampe".

La lampe a atteint sa durée de service ! Le projecteur ne s'allumera pas si vous ne remplacez pas la lampe.

Si vous remplacez la lampe après l'affichage du message précédent, procédez comme indiqué dans "Pour remettre à zéro la durée de la lampe après expiration de sa durée de service".

Pour remettre à zéro la durée de la lampe

1. Allumez le projecteur.
2. Appuyez sur la touche [MENU] pour afficher le menu de configuration.
3. Appuyez sur la touche [▼] pour sélectionner "Info Exploitation", puis appuyez sur la touche [ENTER].
4. Appuyez sur la touche [ENTER].
 - Le message "Remettre à zéro la durée de la lampe?" apparaît.
5. Appuyez sur la touche [▲] pour sélectionner "Oui", puis appuyez sur la touche [ENTER].
 - La durée de la lampe revient à 0 heure.
6. Appuyez sur la touche [MENU] pour sortir du menu de configuration.
 - Le menu de configuration disparaît de l'image projetée.

Pour remettre à zéro la durée de la lampe après expiration de sa durée de service

Si vous continuez d'utiliser la lampe jusqu'à expiration de sa durée de service, le projecteur ne se remettra pas en marche, même si vous remplacez ensuite la lampe par une neuve. Procédez de la façon suivante pour remettre la durée à zéro et pouvoir rallumer le projecteur.

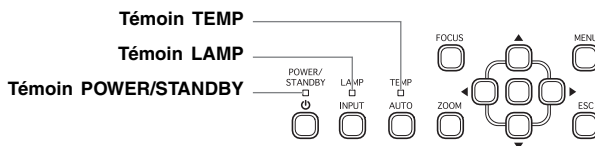
1. Raccordez le projecteur à une prise secteur avec le cordon d'alimentation.
 - Lorsque vous branchez le cordon d'alimentation sur une prise secteur, les témoins POWER/STANDBY et LAMP sur le projecteur s'allument en rouge, ce qui indique que la lampe a atteint sa durée de service.
2. Tout en tenant la touche [◀] du projecteur enfoncée, appuyez environ cinq secondes sur la touche [AUTO].
 - La durée de service de la lampe revient à zéro, le témoin POWER/STANDBY devient orange et le témoin LAMP s'éteint.
3. Appuyez sur la touche [⏻] (alimentation) pour vous assurer que le projecteur se met normalement en marche.

Guide de dépannage

Témoins

L'état des témoins permet de connaître l'état de fonctionnement actuel du projecteur. Vous trouverez ci-dessous les informations nécessaires sur les témoins.

- "POWER" dans le tableau suivant signifie le témoin "POWER/STANDBY".



Témoins de fonctionnement normal

Lorsque ce témoin:	Est de cette couleur:	Cela signifie que:
POWER :	Éclairé en orange	Vous venez de brancher le cordon d'alimentation sur une prise secteur. Attendez que le projecteur se mette en veille (voir ci-dessous) avant d'essayer d'allumer le projecteur.
TEMP :	Éclairé en orange	
LAMP :	Éclairé en orange	
POWER :	Éclairé en orange	Mode de veille : Le cordon d'alimentation est branché et le projecteur est en veille.
POWER :	Clignote en vert	Le projecteur est en train de chauffer après sa mise en marche.
POWER :	Éclairé en vert	Le projecteur est allumé et en attente d'utilisation.
POWER :	Clignote en orange	Le projecteur est en train de refroidir après son extinction. Si le projecteur est chaud lorsque vous branchez le cordon d'alimentation sur une prise secteur, il s'arrête pour refroidir.
LAMP :	Éclairé en vert	Le mode Eco du projecteur est en service.

Indicateurs d'erreur et messages d'avertissement

En cas d'erreur, attendez que le projecteur ait complètement refroidi et que le ventilateur soit arrêté pour débrancher le cordon d'alimentation. Si vous débranchez le cordon d'alimentation avant l'arrêt du ventilateur, une erreur peut se produire lorsque vous raccordez le cordon d'alimentation.

Témoin/Message d'erreur	Description et action requise
POWER : Vert constant TEMP : – LAMP : – Message : Température interne trop élevée. Vérifier si les ailettes d'aération ne sont pas obstruées.	La température interne du projecteur est très élevée. Appuyez sur la touche [ESC] pour dégager le message d'avertissement et effectuer les opérations suivantes. ① Assurez-vous que les entrées et sorties d'air du projecteur ne sont pas obstruées et que l'espace est suffisant tout autour du projecteur. Voir "Précautions concernant l'installation" (page F-15). ② Si de la poussière s'est accumulée autour des entrées et/ou sorties d'air, éteignez le projecteur et enlevez la poussière. Voir "Nettoyage du projecteur" (page F-25).

Témoin/Message d'erreur	Description et action requise
POWER : Orange clignotant → Orange constant TEMP : Rouge clignotant (1 seconde d'intervalle) → S'éteint LAMP : – Message : Température interne trop élevée. Le projecteur va s'éteindre.	Le projecteur s'est éteint parce que sa température interne était trop élevée. Effectuez les opérations suivantes. - Assurez-vous que les entrées et sorties d'air du projecteur ne sont pas obstruées et que l'espace est suffisant tout autour du projecteur. Voir "Précautions concernant l'installation" (page F-15). - Si de la poussière s'est accumulée autour des entrées et/ou sorties d'air, enlevez la poussière. Voir "Nettoyage du projecteur" (page F-25). Si le problème ne vient pas des entrées/sorties d'air, vérifiez si le témoin POWER/STANDBY est orange (sans clignoter) et rallumez le projecteur. Si la même erreur se produit à nouveau à la mise sous tension du projecteur, contactez votre revendeur ou un service après-vente agréé CASIO.
POWER : Orange clignotant → Rouge constant TEMP : Rouge clignotant (0,5 seconde d'intervalle) LAMP : – Message : –	Le projecteur s'est éteint parce que sa température interne était trop élevée. Une boîte de dialogue contenant le texte suivant apparaîtra la prochaine fois que vous allumerez le projecteur. Suivez les instructions fournies.
POWER : Vert constant TEMP : – LAMP : – Message : Le projecteur s'éteint souvent parce qu'il devient trop chaud. Vérifiez si les ailettes d'aération ne sont pas obstruées	La dernière fois que vous avez utilisé le projecteur, il s'est éteint automatiquement parce qu'il était trop chaud. Appuyez sur la touche [ESC] pour dégager le message d'avertissement et effectuez les opérations suivantes. - Assurez-vous que les entrées et sorties d'air du projecteur ne sont pas obstruées et que l'espace est suffisant tout autour du projecteur. Voir "Précautions concernant l'installation" (page F-15). - Si de la poussière s'est accumulée autour des entrées et/ou sorties d'air, éteignez le projecteur et enlevez la poussière. Voir "Nettoyage du projecteur" (page F-25). - Débranchez le cordon d'alimentation du projecteur et attendez que tous les témoins du projecteur s'éteignent. Si la même erreur se produit à nouveau à la mise sous tension du projecteur, contactez votre revendeur ou un service après-vente agréé CASIO.
POWER : Orange clignotant → Rouge constant TEMP : Rouge constant LAMP : Rouge constant Message : Problème au niveau du ventilateur. Le projecteur va s'éteindre.	Le projecteur s'est éteint à cause d'un problème du ventilateur. Vérifiez si le témoin POWER/STANDBY est allumé en rouge (sans clignoter) et le ventilateur arrêté. Après avoir vérifié encore une fois le témoin POWER/STANDBY, débranchez le cordon d'alimentation du projecteur et attendez que tous les témoins du projecteur s'éteignent. Rebranchez ensuite le cordon d'alimentation et rallumez le projecteur. Si la même erreur se produit à nouveau à la mise sous tension du projecteur, contactez votre revendeur ou un service après-vente agréé CASIO.

Témoin/Message d'erreur	Description et action requise
POWER : Orange clignotant → Rouge constant TEMP : Rouge constant LAMP : – Message : Problème au niveau du système. Le projecteur va s'éteindre.	Le projecteur s'est éteint à cause d'un problème du système. Après avoir vérifié si le témoin POWER/STANDBY était allumé en rouge (sans clignoter), débranchez le cordon d'alimentation du projecteur et attendez que tous les témoins du projecteur s'éteignent. Rebranchez ensuite le cordon d'alimentation et rallumez le projecteur. Si la même erreur se produit à nouveau à la mise sous tension du projecteur, contactez votre revendeur ou un service après-vente agréé CASIO.
POWER : Vert constant TEMP : – LAMP : – Message : Problème au niveau du système. Certaines fonctions peuvent ne pas opérer normalement.	Certaines fonctions n'opèrent pas à cause d'un problème au niveau du système. Eteignez le projecteur, débranchez le cordon d'alimentation du projecteur et attendez que tous les témoins du projecteur s'éteignent. Rebranchez ensuite le cordon d'alimentation et rallumez le projecteur. Si la même erreur se produit à nouveau à la mise sous tension du projecteur, contactez votre revendeur ou un service après-vente agréé CASIO. Appuyez sur la touche [ESC] pour dégager le message d'avertissement.
POWER : Vert constant TEMP : – LAMP : – Message : Appareil défectueux. Retirer l'appareil immédiatement et appuyer sur la touche [ENTER].	La connexion USB a été coupée parce que le périphérique raccordé à la borne USB a envoyé un courant excessif au projecteur. Débranchez immédiatement le périphérique USB et appuyez sur la touche [ENTER].
POWER : Vert constant TEMP : – LAMP : – Message : Problème au niveau du port USB.	La connexion USB a été coupée à cause d'un problème au niveau du port USB. Pour utiliser la fonction USB, éteignez le projecteur puis rallumez-le. Si la même erreur se produit à nouveau à la mise sous tension du projecteur, contactez votre revendeur ou un service après-vente agréé CASIO. Appuyez sur la touche [ESC] pour dégager le message d'avertissement.
POWER : Vert constant TEMP : – LAMP : – Message : Zoom et mise au point impossibles pour une raison quelconque. Essayez d'éteindre puis de rallumer le projecteur. Si ce message réapparaît, faites contrôler le projecteur.	Le zoom et la mise au point sont impossibles à cause d'un problème au niveau du circuit du moteur optique. Eteignez le projecteur puis rallumez-le. Si la même erreur se produit à nouveau à la mise sous tension du projecteur, contactez votre revendeur ou un service après-vente agréé CASIO. Appuyez sur la touche [ESC] pour dégager le message d'avertissement.

Témoin/Message d'erreur	Description et action requise
POWER : Orange clignotant → Rouge constant TEMP : Rouge constant LAMP : – Message : –	Le projecteur s'est éteint de lui-même probablement à cause d'un problème dû à du bruit numérique externe ou à autre chose. Vérifiez si le témoin POWER/STANDBY est allumé en rouge (sans clignoter) et le ventilateur arrêté. Après avoir vérifié le témoin POWER/STANDBY, débranchez le cordon d'alimentation du projecteur et attendez que tous les témoins du projecteur s'éteignent. Rebranchez ensuite le cordon d'alimentation et rallumez le projecteur. Si la même erreur se produit à nouveau à la mise sous tension du projecteur, contactez votre revendeur ou un service après-vente agréé CASIO.
POWER : Orange clignotant → Rouge constant TEMP : Rouge clignotant (0,5 seconde d'intervalle) LAMP : Rouge clignotant (0,5 seconde d'intervalle) Message : –	Le projecteur s'est éteint de lui-même parce que la lampe s'est éteinte ou ne s'est pas allumée. Après avoir vérifié si le témoin POWER/STANDBY était allumé en rouge (sans clignoter), débranchez le cordon d'alimentation. Attendez un instant puis rebranchez-le et rallumez le projecteur. Si l'erreur se produit de nouveau lorsque vous allumez le projecteur, attendez qu'il refroidisse et remplacez la lampe (page F-26). Si la lampe neuve ne s'allume pas, contactez votre revendeur ou un service après-vente agréé CASIO.
POWER : Orange clignotant → Rouge constant TEMP : Rouge clignotant (2 secondes d'intervalle) LAMP : – Message : –	Le projecteur s'est éteint de lui-même à cause d'une erreur de mémoire du projecteur. Vérifiez si le témoin POWER/STANDBY est allumé en rouge (sans clignoter) et le ventilateur arrêté. Après avoir vérifié le témoin POWER/STANDBY, débranchez le cordon d'alimentation du projecteur et attendez que tous les témoins du projecteur s'éteignent. Rebranchez ensuite le cordon d'alimentation et rallumez le projecteur. Si la même erreur se produit à nouveau à la mise sous tension du projecteur, contactez votre revendeur ou un service après-vente agréé CASIO.
POWER : Orange clignotant → Rouge constant TEMP : Orange clignotant (1 seconde d'intervalle) LAMP : – Message : –	L'alimentation a été coupée parce que le couvercle de la lampe a été ouvert. Effectuez les opérations suivantes. ① Après avoir vérifié que le témoin POWER/STANDBY est allumé (sans clignoter), débranchez le cordon d'alimentation du projecteur. ② Assurez-vous que le couvercle de la lampe est bien fermé. ③ Rebranchez le cordon d'alimentation et rallumez le projecteur. Si la même erreur se produit à nouveau à la mise sous tension du projecteur, contactez votre revendeur ou un service après-vente agréé CASIO.
POWER : Vert constant TEMP : – LAMP : Rouge clignotant (1 seconde d'intervalle) Message : Il est temps de remplacer la lampe. Reportez-vous au mode d'emploi et remplacez la lampe le plus vite possible.	Il est temps de remplacer la lampe. Remplacez la lampe, comme indiqué dans "Remplacement de la lampe" (page F-26). Appuyez sur la touche [ESC] pour dégager le message d'avertissement.

Guide de dépannage

Témoin/Message d'erreur		Description et action requise
POWER	: Orange clignotant → Rouge constant	La lampe a atteint sa durée de service et le projecteur ne s'allumera pas. Remplacez la lampe comme indiqué dans "Remplacement de la lampe" (page F-26).
TEMP	: –	
LAMP	: Rouge clignotant	
Message	: La lampe a atteint sa durée de service ! Le projecteur ne s'allumera pas si vous ne remplacez pas la lampe.	

En cas de panne du projecteur

Vérifiez aussi les points suivants en cas de problème.

Problème	Cause et solution	Voir
Le projecteur ne s'allume pas par une pression de la touche [⏻] (alimentation).	Si le témoin POWER/STANDBY n'est pas allumé, le cordon d'alimentation n'est peut-être pas raccordé correctement. → Assurez-vous que le cordon d'alimentation est raccordé correctement au projecteur et à la prise secteur (Voir "Mise en marche du projecteur").	page F-19
	Si le témoin TEMP ou LAMP continue de clignoter ou reste allumé, une erreur s'est produite. → Voir "Indicateurs d'erreur et messages d'avertissement" dans "Témoins".	page F-30
Le projecteur ne projette aucune image de l'appareil raccordé.	L'ordinateur ou l'appareil vidéo raccordé n'est peut-être pas allumé, ou bien aucun signal vidéo n'est transmis. → Assurez-vous que l'ordinateur ou l'appareil raccordé est allumé, et effectuez les opérations nécessaires pour transmettre le signal.	—
	La source d'entrée correcte n'est pas sélectionnée sur le projecteur. → Sur le projecteur, sélectionnez la source d'entrée correspondant à l'appareil dont vous essayez de projeter l'image (Voir "Sélection de la source d'entrée").	page F-22
L'image de l'appareil raccordé n'est pas projetée correctement.	Les images peuvent ne pas être projetées correctement si la prise de sortie à composantes d'un appareil vidéo est reliée à la prise RGB du projecteur. → Essayez d'utiliser la prise d'entrée VIDEO du projecteur (Voir "Connexion d'un appareil vidéo ordinaire").	page F-17
Lorsque la source d'entrée RVB/ Composantes est sélectionnée, la couleur de l'image projetée ou l'image proprement dite est anormale.	La mauvaise option ("Composantes" ou "RVB") peut être sélectionnée pour le paramètre "Réglages de l'entrée → Entrée RVB" sur le menu de configuration. L'image ne sera pas projetée correctement si "Composantes" est sélectionné alors que la prise d'entrée RGB du projecteur est reliée à la prise de sortie RGB de l'ordinateur, ou si "RVB" est sélectionné alors que la prise d'entrée RGB du projecteur est reliée à la prise de sortie à composantes vidéo d'un appareil vidéo. → Utilisez le menu de configuration pour régler le paramètre "Réglages de l'entrée → Entrée RVB" sur "Auto" et corriger ce problème.	Mode d'emploi (UsersGuide_French.pdf)
Le message "Saisir le code." apparaît et il n'est pas possible de continuer.	Le paramètre "Réglages des options 1 → Code Marche" sur le menu de configuration est activé et le projecteur est protégé par un code. → Spécifiez le code correct et appuyez sur la touche [ENTER].	Mode d'emploi (UsersGuide_French.pdf)

Problème	Cause et solution	Voir
La télécommande ne fonctionne pas.	La pile de la télécommande est vide. → Remplacez la pile (voir “Remplacement de la pile de la télécommande”).	page F-13
	La télécommande est trop loin du projecteur. → Assurez-vous que la télécommande est dans la plage de fonctionnement.	Mode d'emploi (UsersGuide_French.pdf)
Le témoin TEMP ou LAMP clignote ou est éclairé.	→ Voir “Indicateurs d'erreur et messages d'avertissement” dans “Témoins”.	page F-30
Le message “Il est temps de remplacer la lampe.” est projeté.	Il est temps de remplacer la lampe. → Remplacez la lampe (Voir “Remplacement de la lampe”).	page F-26
Le message “La lampe a atteint sa durée de service !” est projeté.	La durée de service de la lampe a expiré et le projecteur ne se rallumera pas. → Remplacez la lampe (Voir “Remplacement de la lampe”).	page F-26

Important !

Essayez d'effectuer les opérations suivantes pour remettre le projecteur en état de marche.

1. Appuyez sur la touche [⏻] (alimentation) pour éteindre le projecteur.
2. Lorsque le projecteur est froid et que le ventilateur s'est arrêté, débranchez le cordon d'alimentation.
3. Rebranchez le cordon d'alimentation et rallumez le projecteur.
 - * Si le message de confirmation de l'extinction n'apparaît pas lorsque vous appuyez sur la touche [⏻] (alimentation), débranchez le cordon d'alimentation et attendez au moins 10 minutes. Débranchez ensuite le cordon d'alimentation et rallumez le projecteur.

Si le projecteur ne fonctionne toujours pas normalement malgré ces mesures, apportez-le à votre revendeur ou à un centre de service après-vente agréé CASIO.

Spécifications

Nom de modèle		XJ-S30/XJ-S35
Système de projection		DLP
Puce DLP	Taille	0,55 pouce
	Nombre de pixels	XGA (1024 × 768)
Objectif de projection		Zoom optique X2, mise au point électronique F = 2,0 à 2,8 f = 20 à 40 mm
Source lumineuse		Lampe au mercure sous haute pression 200 W
Prise d'entrée RGB		RGB : Mini D-sub 15 broches × 1 (aussi utilisée comme prise d'entrée de signal à composantes)
Prise d'entrée VIDEO		Prise à une broche RCA × 1
Port USB (XJ-S35 seulement)		USB TYPE A
Environnement		Température de fonctionnement : 5 à 35°C Humidité de fonctionnement : 20 à 80 % (sans condensation)
Alimentation		XJ-S30 : 100-240 V CA, 50/60 Hz, 3,1 A-1,3 A XJ-S35 : 100-240 V CA, 50/60 Hz, 3,1 A-1,3 A
Dimensions approximatives		270 (L) × 199 (P) × 42 (H) (sans les projections, 32 mm à l'endroit le plus mince)
Poids		Environ 1,8 kg
Langues de l'affichage		Anglais, Français, Allemand, Italien, Espagnol, Suédois, Chinois (simplifié), Chinois (classique), Coréen, Japonais

CASIO COMPUTER CO., LTD. ne garantit ni le fonctionnement ni l'aptitude du périphérique raccordé au port USB du projecteur.

* Les spécifications peuvent être modifiées sans avis préalable.