

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 appareil video ordinaire	F-17
Précautions d'emploi	F-6	Mise en marche du projecteur	F-18
Déballage.....	F-9	Arrêt du projecteur	F-20
Utilisation de la documentation sur le CD-ROM destinée à l'utilisateur	F-9	Projection	F-22
Projection sur un écran	F-22	Correction de la distorsion trapézoïdale (AF/AK, KEYSTONE)	F-23
Caractéristiques et fonctions principales du projecteur.....	F-10	Utilisation du menu de configuration	F-25
Guide général.....	F-10	Entretien du projecteur	F-26
Aperçu de la télécommande	F-12	Nettoyage du projecteur	F-26
Mise en place des piles dans la télécommande	F-13	Remise en place du cache-objectif	F-26
Utilisation du pointeur laser	F-13	Remplacement de la lampe	F-26
Préparatifs.....	F-14	Guide de dépannage	F-30
Installation du projecteur	F-14	Témoin et sons des avertisseurs	F-30
Précautions concernant l'installation	F-15	En cas de panne du projecteur	F-31
Réglage de l'obliquité du projecteur	F-16	Spécifications	F-32
Rétroprojection (de l'arrière de l'écran)	F-16		
Connexion d'un ordinateur au projecteur ...	F-17		

- Digital Light Processing™, DLP™, Digital Micromirror Device™ et DMD™ sont des marques commerciales de Texas Instruments Incorporated, Etats-Unis.
- Microsoft, Windows, Windows NT, Windows XP et le logo Windows sont des marques déposées ou des marques commerciales de Microsoft Corporation, Etats-Unis, 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.
- 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

Differentes 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 aucun son n'est émis ou une autre anomalie se présente bien que vous utilisez 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.

● Cordon d'alimentation

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 recouvez 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.

● Cordon d'alimentation

 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.

- Eteignez le projecteur.
- Débranchez le projecteur.
- 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 choc présente un risque d'incendie et de choc électrique. Prenez immédiatement les mesures suivantes si le cas se présente.

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

● Incinération

 N'incinérez 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 (sous ou à l'arrière du projecteur) ou les sorties d'air (à l'avant ou sur le côté 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. Veillez 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 et débranchez-le de la prise secteur.
- 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 utilisées, les piles peuvent 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 les piles et ne les court-circuitez pas.
- N'exposez jamais les piles à la chaleur et ne les jetez pas au feu.
- N'insérez pas des piles usées et des piles neuves.
- N'insérez pas des piles de différentes marques.
- Ne rechargez pas les piles.
- Insérez les piles dans le bon sens.



Attention

Mal utilisées, les piles 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 piles spécifié pour la télécommande.

● Piles usées

Enlevez les piles de la télécommande dès qu'elles sont usées.



- Enlevez-les 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. Eteignez 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 inhalaer 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 soumis 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 duree 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 90 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 les performances varient 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

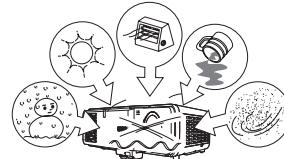
- Lorsque la durée de service est atteinte, le message "Il est temps de remplacer la lampe. Reportez-vous au mode d'emploi et remplacez la lampe le plus vite possible." apparaît durant environ 10 secondes sur l'écran et le témoin LAMP se met à clignoter en rouge toutes les secondes. Remplacez la lampe dès que possible lorsque ce message apparaît ou le témoin LAMP clignote.
- Remplacez la lampe par la lampe spéciale YL-41, 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-41.

Autres précautions

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

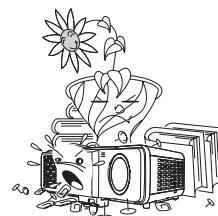
● N'utilisez et ne rangez jamais le projecteur aux endroits suivants. Le projecteur risque sinon de tomber en panne ou d'être endommagé.

- Endroits exposés aux charges électrostatiques
- Endroits exposés aux température 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 les piles usées longtemps dans la télécommande.

Une fuite des piles 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-20 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

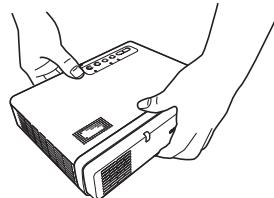
● Correction de la distorsion trapézoïdale et qualité de l'image

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.

● Précautions à prendre après la projection

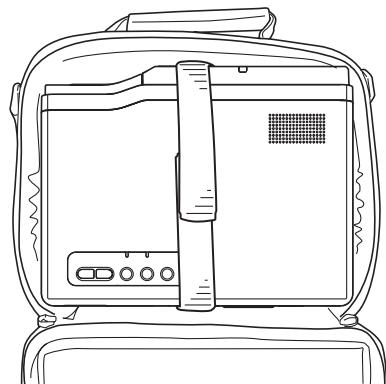
Les sorties d'air et le haut du projecteur restent très chauds quelque temps après l'extinction du projecteur. Si vous devez manipuler le projecteur après la projection, saisissez-le par l'avant et l'arrière comme indiqué sur l'illustration. Notez que le projecteur a des sorties d'air sur sa face avant. Lorsque vous le prenez, faites attention de ne pas mettre la main sur les sorties d'air à l'endroit indiqué sur l'illustration.



● Rangement du projecteur dans la mallette

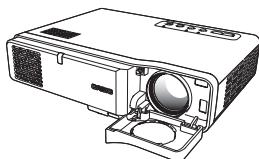
Rangez le projecteur dans la mallette comme indiqué sur l'illustration, c'est-à-dire avec l'objectif orienté dans le sens de la poignée.

Si vous utilisez l'extinction automatique pour mettre le projecteur hors tension, assurez-vous qu'il n'est plus chaud avant de le ranger dans la mallette.



Déballage

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



**PROJECTEUR DE DONNEES
XJ-460/XJ-560**



Télécommande



**Piles test
(taille AA × 2)**



Cordon d'alimentation



Câble USB



Câble vidéo



Câble Mini D-sub

- Sac de transport
 - 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
- * Les modèles pour le Japon sont pourvus d'un adaptateur de fiche.

Français

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

Le CD-ROM fourni avec le projecteur contient un Guide de l'utilisateur sous forme de fichier PDF, avec des descriptions détaillées des procédures.

Pour pouvoir lire le Guide de l'utilisateur, Adobe® Reader® doit être installé sur votre ordinateur. Si ce n'est pas le cas, consultez le site de Adobe Systems à l'adresse ci-dessous pour télécharger la dernière version de Adobe Reader.

URL <http://www.adobe.com/>

Pour voir le contenu du mode d'emploi

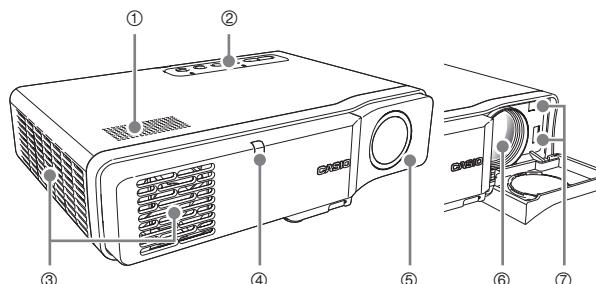
1. Posez le CD-ROM fourni dans le lecteur de CD-ROM de votre ordinateur.
2. Localisez le CD-ROM et ouvrez le dossier "User's Guide".
3. Double-cliquez sur "UsersGuide_French.pdf".
 - Adobe Reader démarre et le manuel sur lequel vous avez cliqué s'ouvre.
 - Sur certains systèmes, l'extension ".pdf" peut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

Caractéristiques et fonctions principales du projecteur

- **Projecteur compact, léger et extrêmement lumineux** : Projecteur de petite taille (278 × 64 × 214 mm) facile à emporter mais suffisamment lumineux (XJ-460 : 2500 ANSI lumen / XJ-560 : 3000 ANSI lumen) pour la projection dans des pièces éclairées.
- **Réglages automatiques** : Autofocus, Correction de la distorsion trapézoïdale et autres fonctions automatiques rendant la projection plus simple et efficace.
- **Grande plage de projection à partir de 0,8 m** : Le zoom grand angle 2X permet la projection même lorsque le projecteur est très rapproché de l'écran.
- **Choix des sources d'entrée** : Les signaux RVB d'un ordinateur, VIDEO/S-VIDEO et à composantes vidéo (Y · Cb/Pb · Cr/Pr) d'un appareil vidéo sont tous pris en charge.
- **Fonctions de projection puissantes** : Le projecteur présente tout un ensemble d'outils de projection puissants, comme le zoom numérique pour l agrandissement de parties précises de l'image, l'incrustation d'image pour superposer une petite image dans la grande, etc.
- **Extinction directe** : Le ventilateur continue de tourner et le refroidissement se poursuit pendant un certain temps si le projecteur est éteint puis immédiatement après débranché. Ceci permet de déplacer le projecteur sans attendre la fin du refroidissement.
- **Pointeur** : La forme du pointeur peut être sélectionnée avec la télécommande pendant la projection.
- **Télécommande multifonctionnelle** : La télécommande peut être utilisée pour agrandir l'image ou faire la mise au point, pour effectuer des opérations qui se font normalement avec la souris, pour changer de pages sur l'ordinateur raccordé au projecteur, et davantage. Elle contient en outre un pointeur laser.

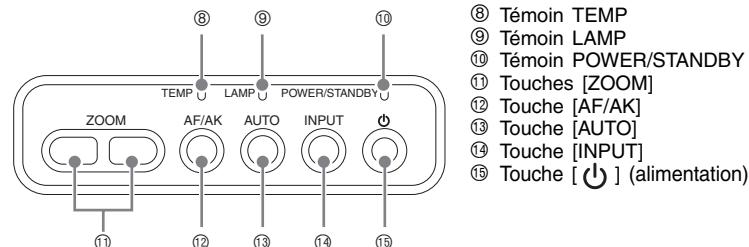
Guide général

[Haut/Bas/Côté gauche]



- ① Haut-parleur
- ② Panneau de touches et de témoins
- ③ Sorties d'air
- ④ Récepteur des signaux de la télécommande
- ⑤ Cache-objectif
- ⑥ Objectif
- ⑦ DéTECTEURS

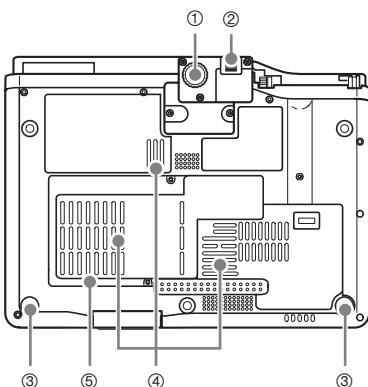
[Panneau de touches et de témoins]



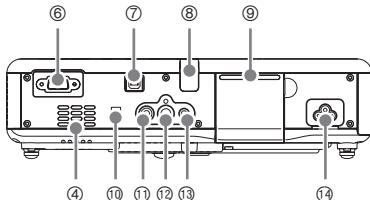
Avertissement	<ul style="list-style-type: none">● Ne regardez jamais dans l'objectif lorsque le projecteur est allumé.● N'obstruez jamais les sorties d'air et laissez au moins 30 cm tout autour du projecteur. Si les sorties d'air sont obstruées, une surchauffe peut se produire, créant un risque d'incendie et de panne.● Ne touchez jamais le pourtour des sorties d'air. Ces parties devenant très chaudes, il est possible de se brûler.
----------------------	--

Important !

- Les traces de doigts ou la saleté sur les détecteurs peuvent rendre la correction de la distorsion difficile. Lorsque les détecteurs sont sales, essuyez-les avec un tissu ou du papier soie pour objectif ou lunettes, en vente dans le commerce.

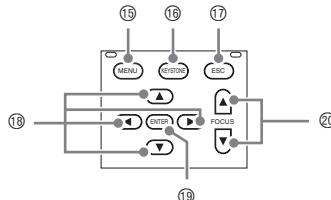
[Dessous]

- ① Pied de réglage de l'obliquité
- ② Bouton de libération
- ③ Pieds de réglage gauche, droit (2)
- ④ Entrées d'air
- ⑤ Couvercle de la lampe

[Arrière, Prises]

- ⑥ Prise d'entrée RGB
- ⑦ Port USB
- ⑧ Récepteur de signaux de la télécommande
- ⑨ Couvercle du panneau de touches de projection
- ⑩ Orifice de verrou antivol

- ⑪ Prise d'entrée VIDEO
- ⑫ Prise d'entrée S-VIDEO
- ⑬ Prise d'entrée AUDIO
- ⑭ Connecteur d'alimentation

[Panneau de touches de projection]

- ⑯ Touche [MENU]
- ⑯ Touche [KEYSTONE]
- ⑯ Touche [ESC]
- ⑯ Touches de curseur
- ⑯ Touche [ENTER]
- ⑯ Touches [FOCUS]

Avertissement

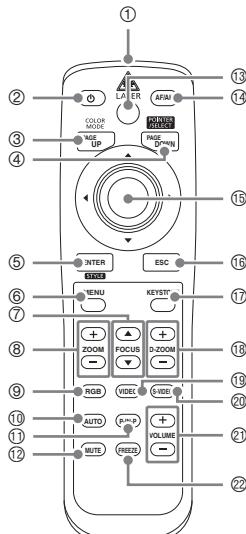
- N'obstruez jamais les entrées d'air à l'arrière ou sous le projecteur. Si les entrées sont obstruées, une surchauffe peut se produire, créant un risque d'incendie et de panne.

REMARQUE

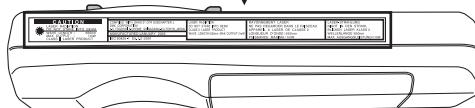
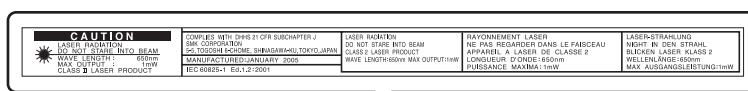
- L'orifice antivol permet d'attacher une chaîne antivol. Consultez le site de Kensington Lock à l'adresse <http://www.kesington.com/> pour le détail.

Aperçu de la télécommande

Avertissement	<ul style="list-style-type: none"> Ranguez la télécommande hors de portée des enfants et ne laissez jamais un jeune enfant utiliser la télécommande. Le pointeur laser intégré peut causer des lésions oculaires et même rendre aveugle s'il est dirigé directement sur les yeux d'une personne. 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.
----------------------	---



- ① Emetteur de signaux de télécommande/faisceau laser
- ② *Touche [(alimentation)
- ③ Touche [PAGE UP] (Touche [COLOR MODE])
- ④ Touche [PAGE DOWN] (Touche [POINTER/SELECT])
- ⑤ *Touche [ENTER] (Touche [STYLE])
- ⑥ *Touche [MENU]
- ⑦ *Touches [FOCUS ▲] / [FOCUS ▼]
- ⑧ *Touches [ZOOM +] / [ZOOM -]
- ⑨ Touche [RGB]
- ⑩ *Touche [AUTO]
- ⑪ Touche [P-IN-P]
- ⑫ Touche [MUTE]
- ⑬ Touche [LASER]
- ⑭ *Touche [AF/AK]
- ⑮ *Touches de curseur
- ⑯ *Touche [ESC]
- ⑰ *Touche [KEYSTONE]
- ⑱ Touches [D-ZOOM +] / [D-ZOOM -]
- ⑲ Touche [VIDEO]
- ⑳ Touche [S-VIDEO]
- ㉑ Touches [VOL +] / [VOL -]
- ㉒ Touche [FREEZE]



REMARQUE

- Les touches qui ont les mêmes noms et les mêmes fonctions que les touches du projecteur sont indiquées par des astérisques (*). Les fonctions des touches ⑨, ⑯ et ㉑ de la télécommande peuvent être exécutées par la touche [INPUT] du projecteur.
- Les touches ③, ④ et ⑤ ont plusieurs fonctions. Les noms utilisés dans ce mode d'emploi pour désigner ces touches indiquent la fonction exécutée. Par exemple, la touche ⑤ peut être désignée par "touche [ENTER]" ou "touche [STYLE]", selon l'opération décrite.

Mise en place des piles dans la télécommande

La première fois que vous utilisez la télécommande, vous devez insérer les deux piles fournies.

Important !

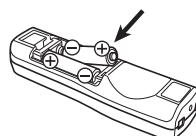
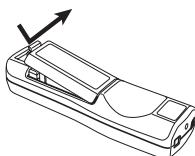
- N'utilisez que des piles alcalines.

Attention

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

- Insérez les piles dans le bon sens.
- N'insérez pas des piles usées et des piles neuves.
- N'insérez pas des piles de différentes marques.
- N'utilisez que le type de piles spécifié pour cette télécommande.

1. Enlevez le couvercle de piles à l'arrière de la télécommande.
2. Insérez deux piles neuves dans le boîtier en vous assurant que les pôles positifs (+) et négatifs (-) sont orientés correctement.



3. Remettez le couvercle en place à l'arrière de la télécommande.

Utilisation du pointeur laser

Cette télécommande sans fil fait partie des produits laser de Classe II (puissance de sortie maximale : 1 mW ; longueur d'onde : 650 nm).

- Lorsque vous appuyez sur la touche [LASER], un faisceau laser rouge est émis à l'avant de la télécommande. Vous pouvez utiliser ce faisceau pour désigner un élément particulier de l'image.
- La touche [AF/AK] s'allume en rouge lorsque vous appuyez sur cette touche pour indiquer que le faisceau laser est émis.

Avertissement

- Ne regardez jamais directement le faisceau laser. Il peut causer des lésions oculaires, voire la perte de la vue.
- Ne dirigez jamais le faisceau laser vers une autre personne. La lumière de ce faisceau peut causer des lésions oculaires, voire la perte de la vue.
- Rangez la télécommande hors de portée des enfants et ne laissez jamais un jeune enfant utiliser la télécommande.

Attention

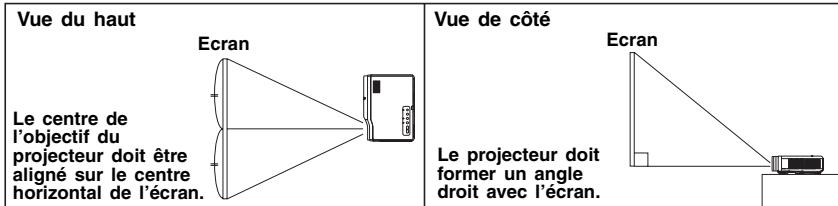
- L'emploi de commandes ou réglages, ou l'exécution de procédures autres que celles spécifiées ici peut exposer à des radiations dangereuses.

Préparatifs

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.



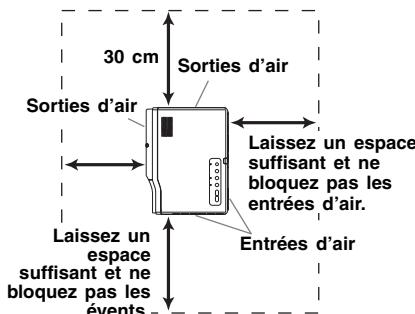
Important!

- Vous pouvez installer le projecteur sur une surface inclinée de 30 degrés au maximum vers le haut ou le bas. Au-delà de cette limite, la lampe peut s'user plus rapidement ou se briser, ou bien le projecteur peut 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.



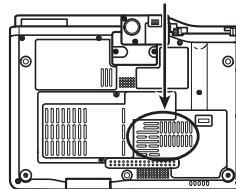
- Ne posez aucun objet à proximité du projecteur lorsqu'il est allumé. Laissez un espace libre d'au moins 30 cm devant les sorties d'air.
- Les sorties et entrées d'air deviennent très chaudes pendant la projection. Ne les touchez jamais avec les mains. Tout autour des sorties d'air chaud, le coffret 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.

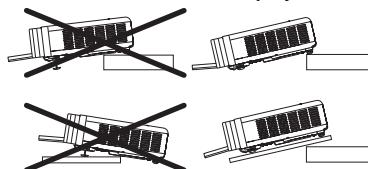
Le ventilateur à l'intérieur du projecteur aspire l'air extérieur par l'entrée située sous le projecteur pour refroidir la lampe. Veuillez prendre les précautions suivantes lorsque vous utilisez le projecteur.

- 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 l'entrée d'air chaque fois que vous utilisez le projecteur. Si elle est sale, nettoyez-la par exemple avec un chiffon.
- Lorsque vous installez le projecteur, assurez-vous que l'entrée d'air sous le projecteur n'est pas bloquée. Une entrée d'air bloquée peut réduire la durée de vie de la lampe.

Entrée d'air



<Installation correcte du projecteur>

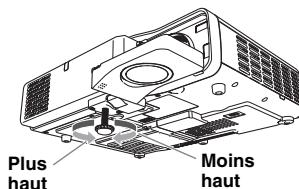
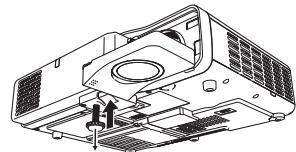


Réglage de l'obliquité du projecteur

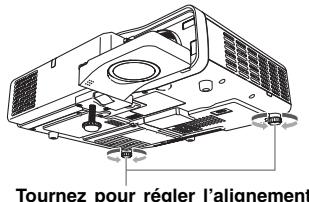
Vous pouvez changer l'angle du projecteur de 0 à 8 degrés en hauteur. Si nécessaire, des réglages plus fins peuvent être faits avec les pieds de réglage d'obliquité gauche et droit.

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. Tournez le pied de réglage d'obliquité pour ajuster exactement la hauteur.



5. Utilisez les pieds de réglage gauche et droit pour ajuster exactement l'angle.



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.
 - Le son fourni par l'ordinateur peut être restitué par le haut-parleur du projecteur.
 - Si l'ordinateur est raccordé au port USB du projecteur, la télécommande peut servir de souris, par exemple pour changer de pages.

Important !

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

Projecteur



Connexion d'un appareil video ordinaire

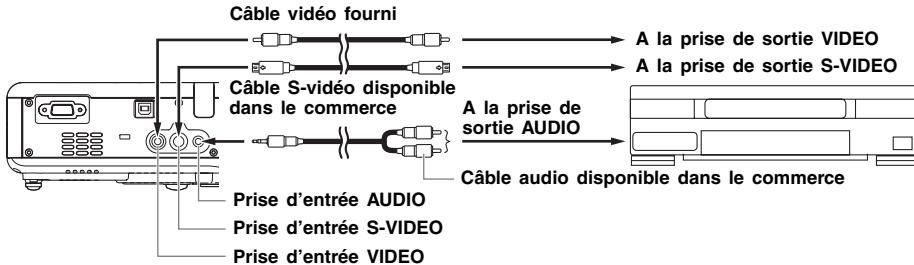
Le projecteur peut être utilisé pour projeter l'image d'une platine vidéo, d'un téléviseur, d'un caméscope ou d'un autre type d'appareil vidéo. Le son peut également être transmis par le haut-parleur du projecteur.

Important !

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

Projecteur

Appareil vidéo



- 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.
 - Notez que le projecteur est équipé de circuits indépendants pour la prise d'entrée VIDEO et la prise d'entrée S-VIDEO. Faites bien attention de relier l'appareil vidéo à la bonne prise. La source peut être commutée entre l'entrée RVB (ou à composantes), VIDEO et S-VIDEO sur ce projecteur.

Préparatifs

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.

Mise en marche du projecteur

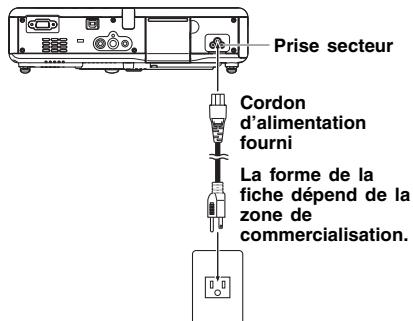
Avant d'effectuer les opérations mentionnées dans cette partie, assurez-vous que le projecteur a été installé correctement et relié à l'appareil fournissant le signal approprié.

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.

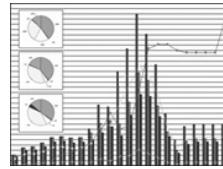
4. Appuyez sur la touche [POWER] (alimentation).

Image projetée

- 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. Normalement, l'image de l'appareil raccordé est projetée environ 60 secondes après le début du chauffage.
- 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

- Si le mode Faible bruit a été spécifié, le témoin LAMP s'allume en vert lorsque le préchauffage commence. Seul le modèle XJ-560 présente le mode Faible bruit. Ce mode est absent sur le XJ-460.
- 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 [POWER] (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.

Préparatifs

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.

Si le numéro de série commence par cette lettre:	Vous pouvez sélectionner une de ces langues:
A	Anglais, Français, Allemand, Italien, Espagnol, Suédois, Coréen, Japonais 
B	Anglais, Espagnol, Chinois (simplifié), Chinois (classique), Japonais 

2. Appuyez sur la touche [ENTER].

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 laissez après la projection. Voir "Précautions à prendre après la projection" (page F-8) pour le détail.
- Le projecteur peut être encore assez chaud après l'achèvement du processus de refroidissement. Avant d'emballer le projecteur, assurez-vous toujours que le ventilateur est bien arrêté.

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 [\odot] (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.

REMARQUE

- Après avoir vérifié que le refroidissement du projecteur indiqué à l'étape 2 était terminé, débranchez le cordon d'alimentation de la prise secteur. Notez que si vous débranchez le cordon d'alimentation pendant le refroidissement, le ventilateur du projecteur continuera de tourner et s'arrêtera de lui-même. Voir "Extinction directe" ci-dessous.

Extinction directe

Si vous débranchez le projecteur de la prise secteur pendant le refroidissement, le ventilateur du projecteur continuera de tourner et s'arrêtera de lui-même.

Important!

- Le projecteur peut être chaud, particulièrement sur les côtés et à l'avant, même après son extinction. Attention lorsque vous le prenez après l'extinction directe. Avant de saisir le projecteur, assurez-vous qu'il est froid.

Extinction automatique

Lorsque cette fonction est activée, le projecteur s'arrête automatiquement si aucun signal n'est fourni par la source d'entrée sélectionnée, et si aucune opération n'est effectuée sur le projecteur pendant 30 minutes. Lors de l'extinction automatique, le projecteur refroidit d'abord, comme lorsque vous appuyez sur la touche [\odot] (alimentation) pour l'éteindre.

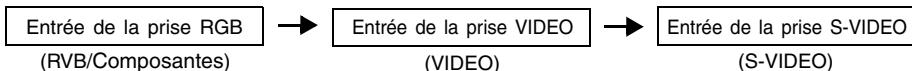
Projection

Pour le détail sur la projection proprement dite, voir le Mode d'emploi (UsersGuide_French.pdf) sur le CD-ROM fourni avec le projecteur.

Projection sur un écran

Sélection automatique de la source d'entrée

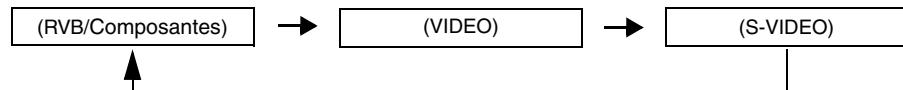
A sa mise en marche, le projecteur vérifie l'état de chacune des sources d'entrée (envoi ou non d'un signal) dans l'ordre suivant. Il sélectionne automatiquement la première source qu'il localise et affiche l'image transmise.



Sélection manuelle de la source

La marche à suivre pour sélectionner la source d'entrée est différente selon que vous utilisez les touches du projecteur ou les touches de la télécommande.

- Pour sélectionner la source d'entrée avec les touches du projecteur, appuyez sur la touche [INPUT] pour afficher successivement les sources d'entrée suivantes.



- Pour sélectionner la source d'entrée avec les touches de la télécommande, appuyez sur la touche [RGB/COMPONENT], [VIDEO] ou [S-VIDEO] pour sélectionner la source souhaitée. Le nom de la source d'entrée sélectionnée est indiqué dans le coin supérieur droit de l'écran de projection.

Zoom et Mise au point

Utilisez les touches [ZOOM] pour ajuster la taille de l'image et les touches [FOCUS ▲] / [FOCUS ▼] pour faire la mise au point.

Pour ajuster la taille de l'image

1. Maintenez la pression sur la touche [ZOOM +] pour augmenter la taille de l'image ou sur la touche [ZOOM -] pour réduire la taille de l'image.
 - L'indicateur de zoom apparaît sur l'image pour désigner la position actuelle du zoom.
2. Libérez la touche de [ZOOM] lorsque l'image a la taille souhaitée.
 - L'indicateur de zoom disparaît automatiquement de l'image si vous n'effectuez aucune opération pendant un certain temps.

Pour faire la mise au point

1. Maintenez la pression sur [FOCUS ▲] ou [FOCUS ▼] pour faire la mise au point.
 - L'indicateur de mise au point apparaît sur l'image pour désigner la position actuelle de la mise au point.
2. Lorsque la mise au point est comme vous voulez, relâchez la touche [FOCUS].
 - L'indicateur de mise au point disparaît automatiquement de l'image si vous n'effectuez aucune opération pendant un certain temps.

REMARQUE

- Les indicateurs de mise au point et de zoom peuvent ne pas apparaître dans certains cas (lorsque le logo initial est affiché, lorsque l'image et le son sont coupés, pendant la saisie du code, etc.). Bien que ces indicateurs n'apparaissent pas, le réglage de la mise au point et du zoom est possible par une pression des touches appropriées.

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 (AF/AK, KEYSTONE)

Lorsque le projecteur est oblique par rapport à l'écran de projection, les bords gauche et droit ou 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.

Autofocus et correction de la distorsion trapézoïdale

L'autofocus et la correction de la distorsion trapézoïdale sont effectués si vous appuyez sur la touche [AF/AK] lorsque le mode AF/AK (réglages par défaut) est spécifié.

REMARQUE

- La touche [AF/AK] peut être configurée pour effectuer une des trois opérations suivantes. Pour le détail sur la configuration de la touche [AF/AK], voir "Règlages des options 2 → Mode AF/AK" dans le Mode d'emploi sur le CD-ROM fourni avec le projecteur.
 - **Mode AF/AK (réglage par défaut)** : Une pression de la touche [AF/AK] permet de corriger la distorsion trapézoïdale et d'effectuer l'autofocus.
 - **Mode AF/AK continu** : Une pression de la touche [AF/AK] permet d'afficher un graphique de positionnement pratique lorsque le projecteur est loin de l'écran ou de biais. Dans le mode AF/AK continu, l'autofocus agit continuellement pendant le positionnement du projecteur.
 - **Mode AF** : Une nouvelle pression de la touche [AF/AK] permet d'effectuer l'autofocus seulement.

Correction manuelle de la distorsion trapézoïdale (KEYSTONE)

1. Appuyez sur la touche [KEYSTONE].
 - L'écran de correction de la distorsion apparaît sur l'image projetée.
2. Utilisez les touches [\blacktriangle] et [\triangledown] pour sélectionner le réglage de correction souhaité, puis utilisez les touches [\blacktriangleleft] et [\triangleright] pour corriger la distorsion.

Projection

Autofocus (AF)

Le projecteur peut parfois ne pas fonctionner correctement lorsque vous appuyez sur la touche [AF/AK]. Ceci peut être dû à l'environnement ou à d'autres facteurs. Si le cas se présente, faites la mise au point manuellement ou essayez de refaire l'autofocus. Si vous devez souvent régler manuellement l'autofocus, effectuez les opérations mentionnées dans "Réglage de l'autofocus" ci-dessous.

Notez que la distance permise pour l'autofocus est inférieure à la distance permise pour la mise au point manuelle.

Réglage de l'autofocus

1. Positionnez le projecteur et l'écran de sorte qu'ils soient à environ 1,5 mètre l'un de l'autre et appuyez sur la touche [\odot] (alimentation) pour allumer le projecteur.
 - Positionnez le projecteur de sorte qu'il soit bien perpendiculaire à l'écran.
2. Appuyez sur la touche [AF/AK].
3. Appuyez sur la touche [KEYSTONE] puis ramenez les valeurs de la correction de la distorsion verticale et horizontale à zéro sur l'écran qui apparaît.
 - Ce réglage est inutile si les valeurs sont déjà à zéro.
4. Utilisez les touches [FOCUS] pour faire manuellement la mise au point.
5. Lorsque l'indicateur de mise au point est projeté, appuyez environ cinq secondes sur la touche [ENTER].
 - Au bout de cinq secondes, le message "Mise au point terminée" ou "Mise au point impossible" est projeté.
6. Si la mise au point est impossible, recommencez à partir de l'étape 2.

Correction automatique de la distorsion trapézoïdale

Dans certains environnements et dans certains cas, la précision de la correction de la distorsion trapézoïdale peut être insuffisante.

Si une image apparaît déformée après la correction, vérifiez si les détecteurs ne sont pas sales et nettoyez-les, si nécessaire. Pour le détail, voir le Mode d'emploi (UsersGuide_French.pdf) sur le CD-ROM fourni avec le projecteur.

Si le problème ne peut pas être résolu de cette façon, essayez de changer légèrement la position du projecteur ou de corriger manuellement la distorsion.

AF/AK à des distances de projection courtes

Si vous utilisez les fonctions AF/AK (Autofocus, correction automatique de la distorsion) lorsque le projecteur est extrêmement de biais et la distance entre le projecteur et l'écran est très courte, les bords gauche et droit de l'image peuvent ne pas être parfaitement nets. Dans ce cas, réduisez l'angle ou accroissez la distance entre le projecteur et l'écran.

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, S = S-VIDEO, 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	S	V	-
Réglage de l'image						
Luminosité		○	○	○	○	✗
Contraste		○	○	○	○	✗
Netteté		✗	○	○	○	✗
Saturation		✗	○	○	○	✗
Teinte		✗	✗	△	△	✗
Mode Couleur		○	○	○	○	✗
Bal. couleurs		○	○	○	○	✗
Position verticale		○	○	○	○	✗
Position horizontale		○	○	○	○	✗
Fréquence		○	✗	✗	✗	✗
Phase		○	✗	✗	✗	✗
Filtre antiparasite		○	✗	✗	✗	✗
Rétablissement des réglages par défaut		○	○	○	○	✗
Réglage du volume						
Volume		○	○	○	○	△
Rétablissement des réglages par défaut		○	○	○	○	○
Réglages d'écran						
Correction dist. vert.		○	○	○	○	○
Correction dist. horiz.		○	○	○	○	○
Format		✗	△	○	○	✗
Image grandeur écran		○	✗	✗	✗	✗
Mode de projection		○	○	○	○	○
Montage au plafond		○	○	○	○	○
Ecran initial		○	○	○	○	○
Ecran sans signal		○	○	○	○	○
Ecran de coupure		○	○	○	○	○
Rétablissement des réglages par défaut		○	○	○	○	○
Réglages de l'entrée						
Entrée RVB		○	○	✗	✗	△
Signal vidéo		✗	✗	✗	○	△
Signal S-vidéo		✗	✗	○	✗	△
Entrée IDI		○	○	✗	✗	△
Indication du nom du signal		○	○	○	○	○
Signal spécial		○	✗	✗	✗	△
Rétablissement des réglages par 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.

Entretien du projecteur

Nettoyage du projecteur

Important !

- Eteignez toujours le projecteur avant de le nettoyer.

Nettoyez régulièrement l'extérieur du projecteur, l'objectif, les détecteurs et les entrées et sorties d'air. Pour le détail sur le nettoyage, voir "Nettoyage du projecteur" dans le mode d'emploi (UsersGuide_French.pdf) sur le CD-ROM fourni avec le projecteur.

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 duree 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.

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-41 disponible en option.
- Le projecteur utilise comme source de lumière une lampe au mercure soumise à une pression élevée. Une lampe ayant subi un choc ou endommagée, ou une lampe ayant dépassé sa durée de service peut exploser ou ne plus s'allumer. Il faut aussi savoir que les performances varient considérablement d'une lampe à l'autre et en fonction des 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 inhalaer 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

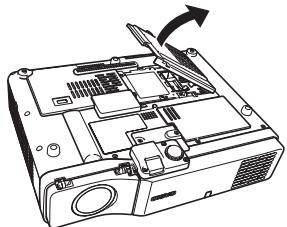
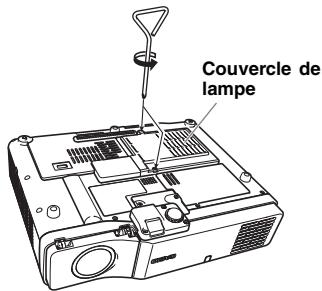
Important !

- Lorsque vous remplacez la lampe, utilisez le tournevis spécial fourni avec la lampe de rechange YL-41. Le tournevis n'est pas fourni avec le projecteur.

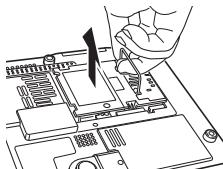
1. Eteignez le projecteur et débranchez le cordon d'alimentation.
2. Attendez environ 60 minutes que la lampe du projecteur soit complètement froide.
3. Retournez le projecteur et posez-le sur un bureau ou sur une surface stable.

Entretien du projecteur

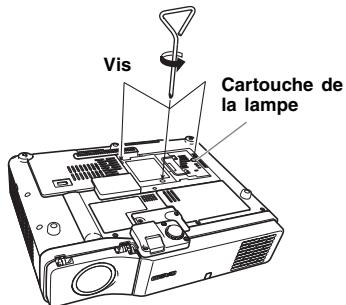
4. Dévissez les vis du couvercle de lampe et retirez le couvercle.



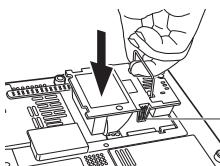
6. Tirez la poignée de la cartouche pour sortir la cartouche de lampe du projecteur.



5. Desserrez les trois vis retenant la cartouche de lampe.



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 chaque côté de la cartouche de lampe sont alignées correctement sur les rainures de chaque côté du logement de lampe.

Attention

- Ne touchez jamais la lampe avec les mains. Elle pourrait se briser et sa durée de service être réduite.

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 les deux 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.

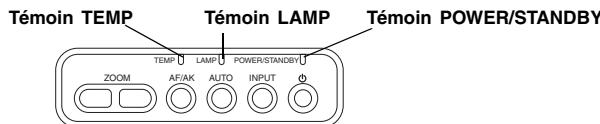
1. Raccordez le projecteur à une prise secteur avec le cordon d'alimentation.
 - Lorsque vous branchez le cordon d'alimentation sur une prise secteur, les témoins POWER/STANDBY et LAMP sur le projecteur s'allument en rouge, ce qui indique que la lampe a atteint sa durée de service.
2. Tout en tenant 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 et sons des avertisseurs

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

- "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	
TEMP :	Éclairé en orange	
LAMP :	Éclairé en orange	Youvez 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.
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 projecteur est en mode Faible bruit.

Témoins d'erreur

- "○" dans la colonne "Avertisseur" indique que le projecteur émet quatre longs bips lorsqu'une erreur se produit. "△" dans la colonne "Avertisseur" indique que le projecteur émet deux brefs bips lorsqu'une erreur se produit. Notez que les bips ne sont émis que lorsque "Oui" est spécifié dans "Régagements des options 1 → Sons des avertisseurs"
- 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 raccorderez le cordon d'alimentation.

Témoin	Description
POWER : Clignotement orange → Eclairage rouge	Présence d'un dysfonctionnement dû à des parasites ou à un autre facteur.
TEMP : Eclairage rouge	Après avoir vérifié si le témoin POWER/STANDBY était éclairé en rouge et que le ventilateur était arrêté, débranchez le cordon d'alimentation. Lorsque le témoin s'éteint, rebranchez le cordon d'alimentation et allumez de nouveau le projecteur. Si l'erreur se produit de nouveau lorsque vous rallumez le projecteur, contactez votre revendeur ou le service après-vente agréé CASIO le plus proche.
Avertisseur : ○	

Témoin		Description
POWER : Clignotement orange → Eclairage rouge		
TEMP : Clignotement rouge (0,5 seconde d'intervalle)		Présence d'un problème au niveau du ventilateur. Effectuez les opérations mentionnées ci-dessus.
Avertisseur : ○		
POWER : Clignotement orange → Eclairage rouge		Le projecteur s'est éteint automatiquement à cause d'une surchauffe interne. Effectuez les opérations suivantes.
TEMP : Clignotement rouge (1 seconde d'intervalle)		<p>① Après avoir vérifié si le témoin POWER/STANDBY était éclairé en rouge, débranchez le cordon d'alimentation et attendez environ 60 minutes pour laisser refroidir le projecteur.</p> <p>② Vérifiez si quelque chose ne bloque pas les entrées et sorties d'air, et si l'espace est suffisant tout autour du projecteur.</p> <p>☞ "Précautions concernant l'installation" (page F-15).</p> <p>③ Nettoyez la poussière accumulée autour des entrées et sorties d'air du projecteur.</p> <p>☞ Voir "Nettoyage du projecteur" dans le mode d'emploi (UsersGuide_French.pdf) sur le CD-ROM fourni avec le projecteur.</p> <p>④ Branchez le cordon d'alimentation et rallumez le projecteur.</p>
Avertisseur : ○		
POWER : Clignotement orange → Eclairage rouge		
TEMP : Clignotement rouge (0,5 seconde d'intervalle)		
LAMP : Clignotement rouge (0,5 seconde d'intervalle)		
Avertisseur : ○		Le projecteur s'est éteint automatiquement à cause d'un problème de lampe. Après avoir vérifié si le témoin POWER/STANDBY était éclairé en rouge, débranchez le cordon d'alimentation, puis rebranchez-le et rallumez le projecteur. Si le problème n'est pas résolu de cette façon, attendez que le projecteur refroidisse et vérifiez si la cartouche de lampe est endommagée. Si la cartouche est normale, apportez le projecteur à votre revendeur ou au service après-vente agréé CASIO le plus proche.
POWER : Clignotement orange → Eclairage rouge		
TEMP : Clignotement orange		
Avertisseur : ○		Le projecteur s'est éteint parce que le couvercle de la lampe est ouvert. Effectuez les opérations suivantes.
		<p>① Après avoir vérifié si le témoin POWER/STANDBY était éclairé en rouge, débranchez le cordon d'alimentation et attendez environ 60 minutes pour laisser refroidir le projecteur.</p> <p>② Fermez le couvercle de la lampe.</p> <p>☞ "Pour remplacer la lampe" (page F-27).</p> <p>③ Débranchez le cordon d'alimentation et rallumez le projecteur.</p>
POWER : Clignotement orange → Eclairage rouge		
TEMP : Clignotement rouge (2 secondes d'intervalle)		
Avertisseur : ○		Erreur de mémoire interne. Après avoir vérifié si le témoin POWER/STANDBY était allumé en rouge, débranchez le cordon d'alimentation, attendez environ 60 minutes pour laisser refroidir le projecteur, et apportez celui-ci à votre revendeur ou à un service après-vente agréé CASIO.
POWER : Eclairage vert		
LAMP : Clignotement rouge (1 seconde d'intervalle)		Il est temps de remplacer la lampe. Remplacez la lampe comme indiqué dans "Remplacement de la lampe" à la page F-27.
Avertisseur : △		
POWER : Clignotement orange → Eclairage rouge		
LAMP : Eclairage rouge		
Avertisseur : ○		La durée de service de la lampe a été dépassée et le projecteur ne se remettra pas en marche. Remplacez la lampe comme indiqué dans "Remplacement de la lampe" à la page F-27.

En cas de panne du projecteur

Reportez-vous à "En cas de panne du projecteur" dans le mode d'emploi (UsersGuide_French.pdf) sur CD-ROM fourni en cas de problème.

Spécifications

Nom de modèle		XJ-460/XJ-560
Système de projection		DLP (DMD, panneau unique)
DMD	Taille	0,7 pouce
	Nombre de pixels	XGA (1024 × 768)
Objectif de projection		Auto, Zoom optique (2x) ; Autofocus F = 2,0 à 2,8 f = 20 à 40 mm
Source lumineuse		Lampe au mercure sous haute pression 270 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
Prise d'entrée S-VIDEO		Mini DIN 4 broches × 1
Prise d'entrée audio		Minijack stéréo × 1
Prise de sortie audio		Mono 1 W
Port USB		USB TYPE B
Environment		Température de fonctionnement : 5 à 35°C Humidité de fonctionnement : 20 à 80 % (sans condensation)
Alimentation		XJ-560 : 100-240 V CA, 50/60 Hz, 4,1 A-1,8 A XJ-460 : 100-240 V CA, 50/60 Hz, 3,5 A-1,5 A
Dimensions		278 (l) × 64 (h) × 214 (p) mm (sans saillies)
Poids		Environ 2,7 kg
Langues de l'affichage		Modèle A: Anglais, Français, Allemand, Italien, Espagnol, Suédois, Coréen, Japonais Modèle B: Anglais, Espagnol, Chinois (simplifié), Chinois (classique), Japonais
Mode Faible bruit		XJ-560 : Présent (Utiliser le menu de réglage pour activer ou désactiver le mode Faible bruit) XJ-460 : Absent

* Les spécifications peuvent être modifiées sans avis préalable.