

HT1100

Projecteur de divertissement

Mode d'emploi

English

Deutsch

Français

Italiano

Español

Svenska

INFORMATIONS IMPORTANTES

Consignes de sécurité

Précautions

Veillez lire ce manuel avec attention avant d'utiliser votre projecteur NEC HT1100 et gardez ce manuel à portée de main afin de pouvoir y recourir facilement.

Le numéro de série de votre appareil se trouve en dessous du projecteur. Veuillez le noter ici:

ATTENTION



Pour couper complètement l'alimentation, retirez la prise du secteur.

La prise du secteur doit être accessible et installée le plus près possible de l'appareil.

ATTENTION



POUR ÉVITER TOUT CHOC ÉLECTRIQUE, N'OUVREZ PAS LE BOÎTIER.

LES PIÈCES INTERNES NE SONT PAS RÉPARABLES PAR L'UTILISATEUR.

POUR TOUTE RÉPARATION, ADRESSEZ-VOUS À UN RÉPARATEUR AGRÉÉ NEC.



Ce symbole avertit l'utilisateur que le contact avec certaines parties non isolées à l'intérieur de l'appareil risque de causer une électrocution. Il est donc dangereux de toucher quoi que ce soit à l'intérieur de l'appareil.



Ce symbole avertit l'utilisateur que d'importantes informations sont fournies sur le fonctionnement ou l'entretien de cet appareil. Ces informations doivent être lues attentivement pour éviter tout problème.

AVERTISSEMENT

AFIN DE PREVENIR TOUT RISQUE D'INCENDIE OU DE CHOC ÉLECTRIQUE, N'EXPOSEZ PAS CET APPAREIL À LA PLUIE OU À L'HUMIDITÉ. N'UTILISEZ PAS LA PRISE AVEC TERRE DE L'APPAREIL AVEC UNE RALLONGE OU UNE AUTRE PRISE, A MOINS QUE LES TROIS BROCHES PUISSENT ÊTRE COMPLÈTEMENT INSÉRÉES. N'OUVREZ PAS LE BOÎTIER. À L'INTÉRIEUR SE TROUVENT DES COMPOSANTS À HAUTE TENSION. TOUTE RÉPARATION DOIT ÊTRE FAITE PAR DU PERSONNEL AGRÉÉ NEC.

DOC avis de conformation

Cet appareil numérique de la classe B respecte toutes les exigences du Règlement sur le Matériel Brouilleur du Canada.

3. Règlement sur les informations concernant les nuisances acoustiques GSGV:

Le niveau de pression sonore est inférieur à 70 dB (A) conformément à la norme ISO 3744 ou ISO 7779.

Mesures de sécurité importantes

Ces instructions de sécurité garantissent la longévité de votre projecteur et préviennent les risques d'incendie et de décharge électrique. Lisez-les et respectez les conseils.

Installation

1. Pour de meilleurs résultats, utilisez votre projecteur dans une pièce sombre.
2. Placez le projecteur sur une surface plane et à niveau, dans un endroit sec à l'abri de la poussière et de l'humidité.
3. Ne placez pas votre projecteur en plein soleil, à côté d'appareils de chauffage ou d'appareils dégagant de la chaleur.
4. L'exposition en plein soleil, la fumée ou la vapeur peuvent endommager des composants internes.
5. Manipulez votre projecteur avec précaution. Une chute ou un choc peuvent endommager des composants internes.
6. Ne placez pas d'objets lourds sur le projecteur.
7. Si vous voulez installer le projecteur au plafond:
 - a. *N'essayez pas d'installer le projecteur vous-même.*
 - b. *Le projecteur doit être installé par un technicien qualifié pour garantir une installation réussie et réduire le risque d'éventuelles blessures corporelles.*
 - c. *De plus le plafond doit être suffisamment solide pour supporter le projecteur et l'installation doit être conforme aux réglementations locales de construction.*
 - d. *Veillez consulter votre revendeur pour de plus amples informations.*

Précautions contre les risques d'incendie et de décharge électrique

1. Assurez-vous que la ventilation est suffisante et que les trous d'aération ne sont pas obstrués afin d'éviter tout échauffement à l'intérieur de votre projecteur. Laissez au-moins 4 pouces (10 cm) d'espace entre le projecteur et le mur.
2. Evitez de faire tomber dans le projecteur des objets étrangers comme des trombones ou des morceaux de papier. N'essayez pas de récupérer tout objet tombé à l'intérieur de votre projecteur. N'insérez pas d'objets métalliques comme du fil de fer ou un tournevis dans votre projecteur. Si quelque chose est tombée à l'intérieur de votre projecteur, débranchez-le immédiatement et faites retirer l'objet par une personne qualifiée de la maintenance NEC.
3. Ne placez aucun liquide sur votre projecteur.
4. Ne regardez pas à l'intérieur de l'objectif lorsque le projecteur est en marche. Vous risquez de vous blesser gravement aux yeux.
5. Maintenez tout ce qui s'apparente à une loupe en dehors du faisceau lumineux du projecteur. La lumière projetée par l'objectif est très puissante, de sorte que tout objet en opposition pourrait dévier le faisceau provenant de l'objectif, ce qui pourrait avoir des conséquences imprévues telles qu'un incendie ou une lésion oculaire.
6. Ne bouchiez pas l'objectif avec son couvercle fourni lorsque le projecteur est allumé. Faire cela pourrait faire fondre le couvercle et peut-être brûler vos mains à cause de la chaleur émise par le faisceau lumineux.
7. Ce projecteur est conçu pour fonctionner avec une alimentation électrique de 100-120 ou 200-240 V 50/60 Hz. Assurez-vous que votre alimentation correspond à ces critères avant d'essayer d'utiliser votre projecteur.
8. Manipulez le câble d'alimentation avec précaution et évitez de l'entortiller. Tout câble endommagé peut provoquer une décharge électrique ou un incendie.
9. Si le projecteur ne doit pas être utilisé pendant longtemps, débranchez la prise de la source d'alimentation.
10. Ne pas toucher la prise d'alimentation en courant pendant un orage. Cela pourrait causer un choc électrique.

Attention

1. Ne pas toucher le trou de ventilation sur le panneau avant et versant du projecteur, qui devient chaud lorsque le projecteur fonctionne.
2. Ne pas utiliser le pied à inclinaison réglable pour effectuer des réglages autres que ceux initialement prévus. Des utilisations non appropriées, telles que le fait de saisir le pied à inclinaison réglable ou le suspendre au mur peut endommager le projecteur.
3. Ne pas envoyer la sacoche de transport souple par service de livraison de colis ou par envoi de cargaison. Le projecteur à l'intérieur de la sacoche de transport souple pourrait être endommagé. (Toutefois, il est possible de l'utilisée comme étui en voyage.)
4. Sélectionnez "Haute Vitesse" en mode Ventilateur si vous continuez à utiliser le projecteur plusieurs jours d'affilée. (Dans le menu, sélectionnez [Paramétrage] → [Page 2] → [Mode Ventilateur].)
5. Ne pas débrancher le câble d'alimentation de la prise du secteur dans les circonstances suivantes car cela risque d'endommager le projecteur:
 - * Lorsque l'icône Hour Glass (vitre d'heure) apparaît.
 - * Lorsque le message "Veuillez patientez un instant" apparaît. Ce message sera affiché après que le projecteur soit éteint.
 - * Pendant que les ventilateurs de refroidissement tournent. (Les ventilateurs de refroidissement continuent à tourner pendant 90 secondes après l'extinction du projecteur).
6. Ne pas éjecter la carte PC pendant l'accès à ses données. Ceci risque d'endommager les données de la carte PC.
7. Ne pas tenir la lentille avec les doigts. Cela pourrait entraîner un pincement des doigts ou des mains et entraîner des blessures.

Remplacement de la lampe

- Effectuez le remplacement de la lampe en fonction des instructions de la page F-43.

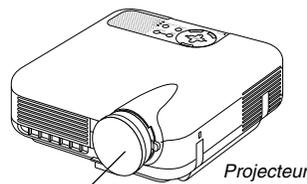
- Assurez-vous de remplacer la lampe lorsque le message "La lampe a atteint sa durée de vie maximum, prière de la remplacer." apparaît. Si vous continuez à l'utiliser au-delà de sa durée de vie, celle-ci risque d'exploser et de répandre des fragments de verre à l'intérieur du boîtier. Ne les touchez pas car elles peuvent vous blesser.

Dans ce cas, contactez votre revendeur NEC afin de procéder au remplacement de la lampe.

- Laisser s'écouler au moins 90 secondes après l'extinction du projecteur. Ensuite couper l'interrupteur principal, débrancher le câble d'alimentation et laisser le projecteur refroidir 60 minutes avant de remplacer la lampe.

Que contient la boîte?

Assurez-vous que la boîte contient tous les éléments de la liste. S'il manque quelque chose, contactez votre vendeur. Garder la boîte originale et l'emballage au cas où vous auriez besoin de transporter votre projecteur HT1100.



Projecteur



Sacoche de transport souple (24BS7113)

Cache-objectif (24FT8661)



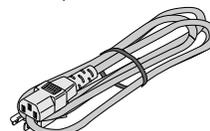
Télécommande (7N900441)



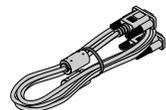
Piles



Cordelette et rivet (24C05051) (24C04531)



Câble d'alimentation (7N080204: pour l'Amérique du Nord) (7N080003: pour modèle G)



Câble de signal RGB (7N520012)



Câble audio (7N520027)



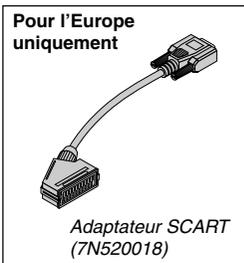
Câble vidéo composite (7N520029)



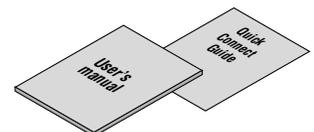
Câble vidéo (7N520028)



Câble de composant vidéo (RCA x 3 à RCA x 3) (7N520030)



Adaptateur SCART (7N520018)



Pour l'Amérique du Nord uniquement
Carte d'inscription
Limitation de garantie

Pour l'Europe uniquement
Garantie

SOMMAIRE

INFORMATIONS IMPORTANTES	F-2	Descriptions et fonctions du menu	F-29
Consignes de sécurité	F-2	Gestion d'image	F-29
Que contient la boîte?	F-3	Préréglage, Référence, Luminosité, Contraste, Couleur, Teinte, Netteté, Réduction de bruit, Paramètres détaillés	F-29
INTRODUCTION	F-5	Options d'image [Page 1]	F-30
Introduction au projecteur	F-5	Ratio d'aspect	F-30
Nomenclature du projecteur	F-6	Effacement, Position/Horloge, Position de l'image, Surbalayage, Type de Signal, Niveau de configuration, Filtre vidéo	F-32
Fixation du cache-objectif	F-6	Options d'image [Page 2]	F-32
Caractéristiques principales	F-7	Liste d'entrée	F-32
Caractéristiques du panneau de terminaux	F-8	Paramétrage [Page 1]	F-33
Nomenclature de la télécommande	F-9	Ecran, Orientation, Mode de la lampe, Déclenchement D'Ecran, Papier peint, Langue, Motif de test	F-33
Installation des piles	F-10	Paramétrage [Page 2]	F-33
Précautions se rapportant à la télécommande	F-10	Sélection de la source, Mode veille, Mode Ventilateur, Heure Lampe	F-33
Zone d'utilisation	F-10	Réglage automatique	F-34
INSTALLATION ET CONNEXIONS	F-11	Paramétrage [Page 3]	F-34
Installation de l'écran et du projecteur	F-11	Mot de passe (Logo), Mode LAN	F-34
Sélection d'un emplacement	F-11	Sécurité	F-36
Distance de projection et taille de l'écran	F-12	Information	F-37
Câblages	F-13	Retourner au réglage d'origine [Reset]	F-37
Schéma de câblage	F-13	UTILISER LA VISIONNEUSE	F-38
Connexion d'un magnétoscope ou un lecteur de disques laser	F-14	Optimiser la fonction Visionneuse	F-38
Connexion du lecteur DVD	F-15	Utiliser la fonction Visionneuse avec le projecteur (lecture)	F-39
Connexion du PC ou ordinateur Macintosh	F-16	Changer le logo de l'arrière-plan	F-42
Pour connecter la sortie SCART (RGB)	F-16	ENTRETIEN	F-43
Lors de la visualisation d'un signal DVI numérique	F-17	Remplacer la lampe	F-43
Connexion du câble d'alimentation fourni	F-17	Nettoyage	F-44
PROJECTION D'UNE IMAGE (FONCTIONNEMENT DE BASE)	F-18	Protège-objectif	F-44
Mise sous tension du projecteur	F-18	DEPISTAGE DES PANNES	F-45
Sélectionner une source	F-19	CARACTERISTIQUES TECHNIQUES	F-47
Ajuster la taille et la position de l'image	F-19	ANNEXE	F-48
Corriger la distorsion trapézoïdale horizontale et verticale (3D Reform)	F-20	Dimensions du coffret	F-48
Optimiser automatiquement une image RGB	F-21	Affectation des broches du connecteur d'entrée COMPUTER D-Sub	F-48
Augmenter ou diminuer le volume	F-22	Liste de signal d'entrée compatible	F-49
Eteindre le projecteur	F-22	Codes de commande PC et câblages	F-50
FONCTIONS PRATIQUES	F-23	Câblage	F-50
Utilisation de la Position de l'image	F-23	Connecteur de commande PC (DIN-8 broches)	F-50
Couper l'image et le son	F-23	Utiliser le clavier logiciel	F-50
Geler une image	F-23	Fonctionnement à l'aide d'un navigateur HTTP	F-51
Capture d'image	F-23	Guide TravelCare	F-52
Agrandir et déplacer une image	F-24		
Obtenir de l'aide en ligne	F-24		
UTILISER LE MENU SUR ECRAN	F-25		
Utilisation du menu de base	F-25		
Arbre de menu	F-26		
Éléments du menu	F-28		

INTRODUCTION

Introduction au projecteur

Cette section vous présente le nouveau projecteur HT1100 et décrit les fonctions et les commandes.

Nous vous félicitons d'avoir fait l'acquisition de ce projecteur HT1100

Le HT1100 est notre projecteur à puce unique DLP™ le plus sophistiqué destiné aux représentations commerciales et domestiques. Avec le HT1100 vous profiterez d'images allant jusqu'à 200" (mesuré diagonalement) à partir de votre lecteur DVD, magnétoscope, connexion satellite, source HDTV, ordinateur PC ou Macintosh (de bureau ou portable) ainsi que des images de votre appareil photo numérique. Le HT1100 peut être installé sur une table de café, une tablette, un chariot, une étagère ou peut-être installé de manière permanente*1. Avec un vaste panneau d'entrées, un guide de connexion rapide et une télécommande multifonctions, vous serez prêt pour vous immerger dans le plaisir du grand écran.

Caractéristiques dont vous profiterez sur le HT1100 :

- Rapport de contraste 3500/1 phénoménal avec un IRIS variable vous permettant d'affiner le contraste d'image
- Technologie 3D Reform pour positionner le projecteur dans des endroits excentrés de la pièce et obtenir malgré-tout des images alignées.
- Technologie SweetVision™ inventée et développée par NEC pour des images améliorées, des couleurs plus vives et du noir plus riche en détails
- Possibilité d'afficher des sources au rapport d'aspect 16/9 et 4/3
- Compatibilité HDTV, SDTV
- Décodeur vidéo 10-bit 3D pour des niveaux de noirs étendus et une correction gamma étendue
- Visionneuse de photos numériques pour afficher des images grandeur nature à partir de vos appareils photos numériques PC ou carte flash compact
- Installation et utilisation faciles
- Lampe longue durée haute performance pour de faibles coûts globaux d'utilisation
- Technologie de lampe Eco-mode pour une durée de vie de lampe accrue et des économies d'énergie
- Affichage parfait d'images et de données. Elle améliore le niveau de blanc, le respect des couleurs, la gamme dynamique et l'affichage des différents niveaux de noir dans une image.
- Lentilles scellées pour un entretien réduit et de meilleures performances dans les zones poussiéreuses
- Pilotage par télécommande sans fil
- Compatible réseau grâce à une carte réseau permettant la maintenance et le contrôle de votre projecteur à partir de votre ordinateur
- Paramétrages de sécurité intelligents pour la protection par mot de passe, le verrouillage du panneau de contrôle et la clé de protection de la carte PC afin d'éviter tout usage non-autorisé
- Sélections de mode vidéo multiples en fonction de votre source.
- Contrôlez l'unité avec un PC en utilisant le port de contrôle PC.
- La technologie avancée de mélange intelligent de pixels Advanced AccuBlend, une exclusivité NEC - une technologie de compression d'image extrêmement précise - offre une image très nette avec une résolution HDTV 1080p (1920 × 1080)*2.
- Supporte la plupart des signaux IBM VGA, SVGA, XGA, SXGA (avec Advanced AccuBlend)*2, Macintosh, signaux de composants (YCbCr/YPbPr) ou autres signaux RGB dans une gamme de fréquences horizontales de 24 à 100 kHz et une gamme de fréquences verticales de 48 à 100 Hz. Cela comprend les signaux vidéo aux normes NTSC, PAL, PAL-N, PAL-M, PAL60, SECAM et NTSC4.43.

REMARQUE : Les standards de vidéos composites sont les suivantes :

NTSC : standard TV américain pour vidéo aux Etats-Unis et au Canada.

PAL : standard TV utilisé en Europe de l'Ouest.

PAL-N : standard TV utilisé en Argentine, au Paraguay et Uruguay.

PAL-M : standard TV utilisé au Brésil.

PAL60 : standard TV utilisé pour la lecture NTSC sur des TV au format PAL.

SECAM : standard TV utilisé en France et en Europe de l'Est.

NTSC4.43 : standard TV utilisé dans les pays du Moyen-Orient

- Le projecteur peut être contrôlé avec un micro-ordinateur en utilisant le port de commande du PC ou le fil LAN.
- La conception moderne du coffret est légère, compacte, facile à transporter et complète tout bureau, salle de réunion ou auditorium.

*1 Ne pas essayer d'installer soi-même le projecteur au plafond.

Le projecteur doit être installé par des techniciens qualifiés pour garantir une réalisation correcte et réduire le risque de blessures corporelles.

De plus, le plafond doit être suffisamment solide pour supporter le projecteur et l'installation doit être conforme aux réglementations locales de construction. Consulter votre revendeur pour de plus amples informations.

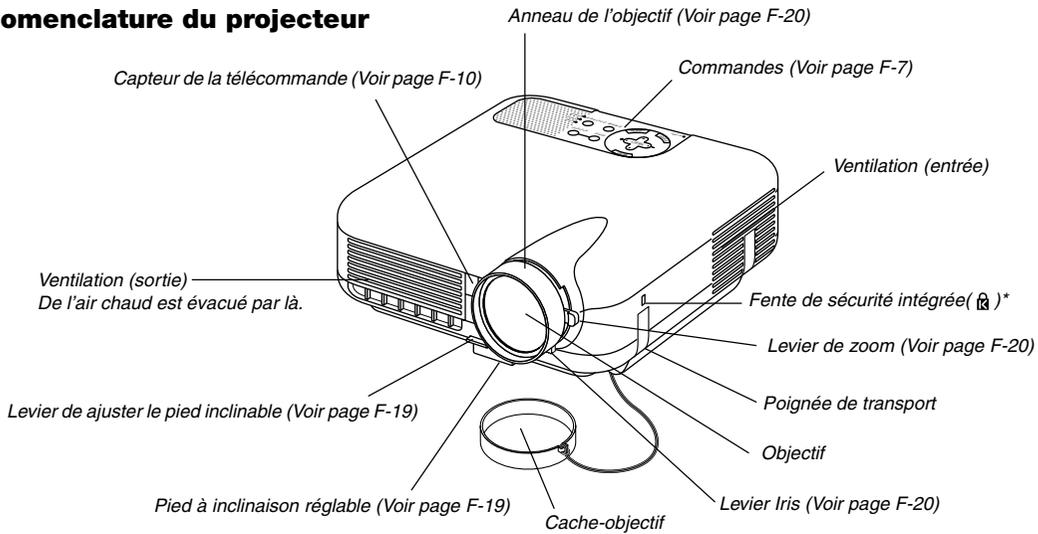
*2 Une image HDTV 1080p (1920 × 1080), HDTV 1080i (1920 × 1080) et HDTV 720p (1280 × 720) sont affichées avec les Advanced AccuBlend NEC.

Digital Light Processing et DLP sont des marques commerciales de Texas Instruments.

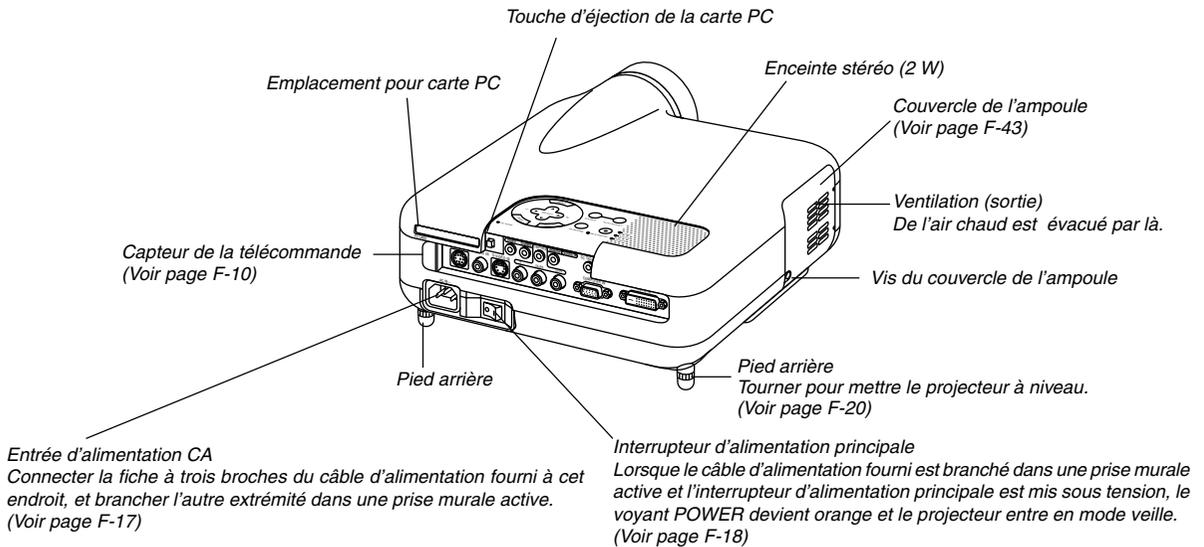
Les spécifications peuvent subir des modifications sans préavis.

Toutes les marques et/ou noms de produit sont les marques déposées et/ou enregistrées de leur propriétaire respectif.

Nomenclature du projecteur



* Cette encoche de sécurité est compatible avec le système de sécurité MicroSaver®. MicroSaver® est une marque déposée de Kensington Microware Inc. Le logo est une marque et appartient à Kensington Microware Inc.



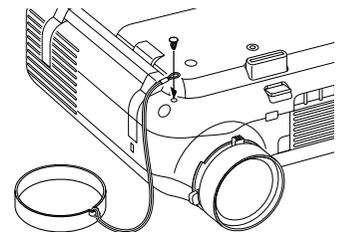
Fixation du cache-objectif

Pour fixer le cache-objectif à la base avec la cordelette et le rivet fournis :

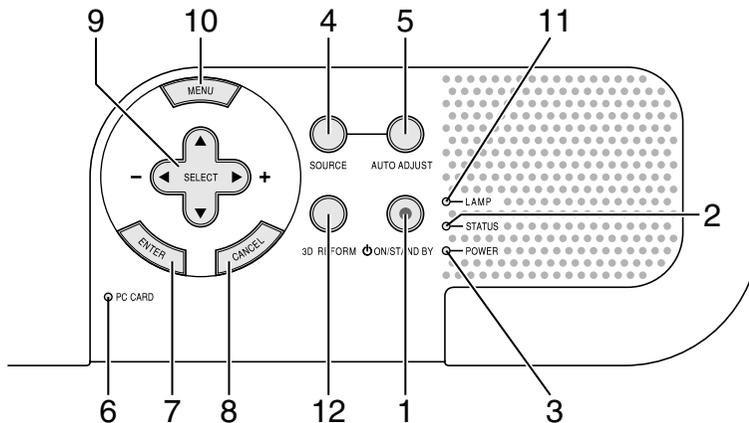
1. Passer la cordelette par le trou sur le cache-objectif et y faire un noeud.



2. Utiliser le rivet pour fixer la cordelette sur la base du projecteur.



Caractéristiques principales



1. Touche POWER (ON/STAND BY) (⏻)

Utiliser cette touche pour allumer et éteindre le projecteur lorsque l'interrupteur d'alimentation principale est sous tension et le projecteur est en mode veille. (Mode d'économie d'énergie ou Mode repos).

REMARQUE : Pour allumer ou éteindre le projecteur, appuyer sur cette touche et la maintenir enfoncée pendant au moins deux secondes.

2. Voyant STATUS

Si cette lumière clignote rapidement en rouge, cela indique une erreur ou le couvercle de l'ampoule n'est pas fixé correctement ou le projecteur est en surchauffe. Voir la section sur le voyant Etat page F-45 pour de plus amples détails.

3. Voyant POWER

Lorsque ce voyant est vert, le projecteur est allumé ; lorsque ce voyant est orange, le projecteur est en mode veille (Mode d'économie d'énergie ou Mode repos). Voir la section sur le voyant Alimentation page F-45 pour de plus amples détails.

4. Touche SOURCE

Utiliser cette touche pour sélectionner une source vidéo telle qu'un magnétoscope, lecteur DVD, PC ou visionneuse (carte PC). Appuyer sur cette touche et la relâcher rapidement pour afficher la liste de source.

Chaque fois que cette touche est enfoncée pendant au moins UNE seconde, la source d'entrée change comme suit:

Vidéo → S-Vidéo → Composant → Ordinateur → DVI NUMERIQUE → Visionneuse → Vidéo → ...

Si aucun signal d'entrée n'est présent, l'entrée sera ignorée.

5. Touche AUTO ADJUST

Utiliser cette touche pour régler la position horizontale/verticale et l'horloge pixel/phase d'image pour obtenir une image optimale. Certains signaux peuvent ne pas être affichés correctement ou sont très lents à commuter entre sources.

REMARQUE : Selon le signal d'entrée, cette fonction risque de ne pas être disponible.

6. Voyant d'accès PC CARD

S'allume pendant l'accès à la carte PC.

7. Touche ENTER

Exécute la sélection de menu et active les éléments sélectionnés à partir du menu.

8. Touche CANCEL

Appuyer sur cette touche pour sortir de "Menus". Appuyer sur cette touche pour revenir aux réglages antérieurs lorsqu'on est dans un menu de réglage ou d'installation.

9. Touches SELECT ▲▼◀▶ (+) (-) /Volume

▲▼ : Utiliser ces touches pour sélectionner le menu de l'élément à régler.

◀▶ : Utiliser ces touches pour modifier le niveau d'une fonction de menu sélectionnée. Quand aucun menu n'apparaît, ces touches ont fonction de commande du volume. Ces touches peuvent être utilisées pour sélectionner une diapo.

REMARQUE : Quand la visionneuse est sélectionnée, la commande du volume n'est pas disponible.

10. Touche MENU

Affiche le menu sur écran.

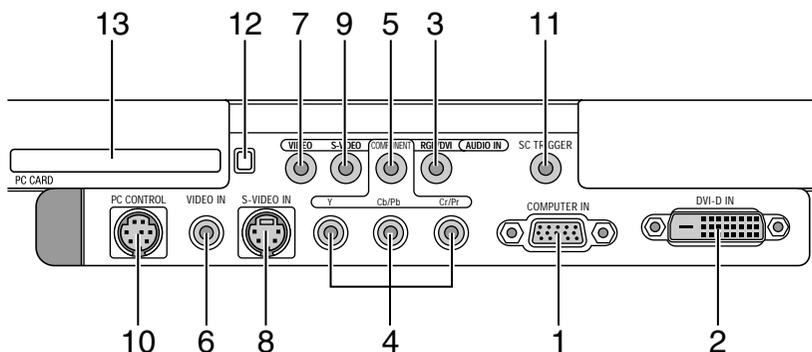
11. Voyant LAMP

Si ce voyant est allumé en continu en rouge, il avertit que l'ampoule de projection a dépassé 2000 heures (jusqu'à 3000 heures en mode Eco) de service. Lorsque ce voyant apparaît, remplacer l'ampoule dès que possible. (Voir page F-43). Si ce voyant s'allume en continu en vert, il indique que le mode lampe est réglé sur Eco. Voir la section sur le voyant Lampe page F-45 pour de plus amples détails.

12. Touche 3D REFORM

Appuyer sur cette touche pour entrer en mode 3D Reform pour corriger la distorsion (trapézoïdale), et rendre l'image carrée. Cette touche commute entre "Keystone" et "Pierre angulaire".

Caractéristiques du panneau de terminaux



1. Connecteur COMPUTER IN / entrée de composant (Mini D-Sub à 15 broches)
Connectez votre ordinateur ou un autre appareil RGB analogique comme des ordinateurs compatibles avec IBM ou Macintosh. Utilisez le câble RGB fourni pour brancher votre ordinateur. Il sert également de connecteur d'entrée de composant vous permettant de connecter une sortie vidéo de composant d'un équipement de composant comme un lecteur de DVD (adaptateur optionnel ADP-CV1 nécessaire). Ce connecteur est également compatible avec le signal de sortie SCART (Péritel). Voir page F-16 pour plus de détails.

2. DVI-D IN (DVI à 24 broches)
Ce connecteur peut être utilisé pour accepter une sortie de signal numérique d'un ordinateur ou d'une boîte de configuration avec un connecteur DVI. (compatible avec HDCP)

3. Prise Mini Jack RGB/DVI AUDIO IN (Stéréo Mini)
C'est là que vous connectez la sortie audio de votre ordinateur branché sur RGB IN ou DVI-D IN.

4. Connecteurs d'entrée (RCA) COMPONENT (Y,Cb/Pb,Cr/Pr)
Connectez les sorties vidéo de composant (Y/Cb/Cr, Y/Pb/Pr) de l'appareil externe comme un lecteur de DVD.
REMARQUE : Cette borne accepte uniquement les signaux de composants.

5. Prise Mini Jack COMPONENT AUDIO IN (Stéréo Mini)
C'est là que vous connectez la sortie audio de votre lecteur DVD ou de votre équipement de composant branché sur COMPONENT IN.

6. VIDEO IN (RCA)
Connectez un magnétoscope, un lecteur de DVD ou de disque laser ici pour projeter la vidéo.

7. Prise Mini Jack VIDEO AUDIO IN (Stéréo Mini)
C'est là que vous connectez la sortie audio de votre magnétoscope, lecteur de DVD ou de disque laser branché sur VIDEO IN.

8. S-VIDEO IN (Mini DIN à 4 broches)
Connectez un magnétoscope, un lecteur DVD ou de disque laser sur la sortie S-Vidéo.
REMARQUE : S-Vidéo fournit des couleurs plus vives et une résolution plus élevée que le format de vidéo composite traditionnel.

9. Prise Mini Jack S-VIDEO AUDIO IN (Stéréo Mini)
C'est là que vous connectez la sortie audio de votre magnétoscope, lecteur de DVD ou de disque laser branché sur S-VIDEO IN.

10. Port PC CONTROL (Mini DIN à 8 broches)
Utilisez ce port pour connecter votre PC afin de contrôler le projecteur via un câble de série. Cette fonction vous permet d'utiliser votre PC et un protocole de communication en série pour contrôler le projecteur. Le câble de série NEC en option (CA03D) est nécessaire pour utiliser ce port. Si vous écrivez votre propre programme, les codes de commandes de PC typiques se trouvent à la page F-50. A l'usine, le port est recouvert d'un capuchon. Retirez le capuchon lors de l'utilisation du port.

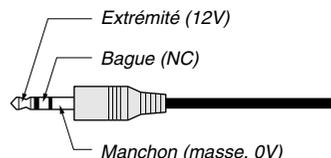
11. Prise Mini Jack SC TRIGGER
Déclencheur d'écran-Lorsque le projecteur est activé (ON) la sortie du déclencheur d'écran envoie une détente de haute tension au contrôleur d'écran et l'écran descend. Lorsque le projecteur est inactivé (OFF), le déclencheur d'écran cesse d'envoyer une détente de basse tension au contrôleur d'écran et l'écran remonte.

REMARQUE : Pour activer la fonction SC.TRIGGER, veillez à bien activer "Déclenchement d'écran" dans "Page 1" des paramètres. Voir page F-33.

REMARQUE : Les contrôleurs d'écran sont fournis et entretenus par les fabricants d'écrans. Cette option n'est pas incluse pour le projecteur.

REMARQUE : Ne pas utiliser cette prise pour une utilisation autre que celle prévue. Le fait de connecter un câble audio ou équivalent sur une prise mini jack SC. TRIGGER endommage la prise mini jack.

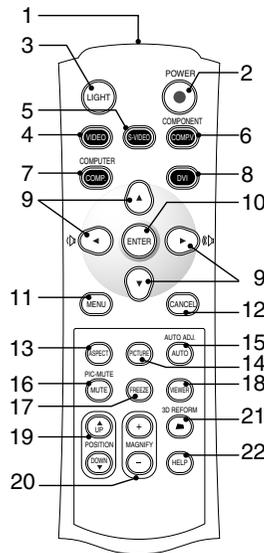
Mini câble stéréo
(non fourni)



12. Touche PC CARD Eject
Appuyez sur cette touche pour éjecter partiellement une carte PC.

13. Fente PC CARD
Insérez une carte PC ou une carte réseau local câblée disponible dans le commerce.

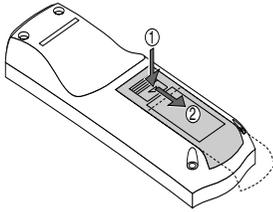
Nomenclature de la télécommande



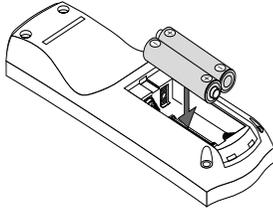
1. Emetteur infrarouge
Pointer la télécommande en direction du capteur de télécommande sur le coffret du projecteur
 2. Touche POWER
Utilisez cette touche pour allumer et éteindre lorsque l'interrupteur d'alimentation principale est sous tension et le projecteur est en mode veille (Mode d'économie d'énergie ou Mode repos).
Pour allumer ou éteindre le projecteur, appuyer sur cette touche et la maintenir enfoncée au moins deux secondes.
 3. Touche LIGHT
Utilisez cette touche pour allumer ou éteindre le rétro-éclairage de cette touche. A moins qu'une autre touche soit pressée dans les 10 secondes où le rétro-éclairage fonctionne, il s'éteindra pour économiser les piles.
 4. Touche VIDEO
Appuyer sur cette touche pour sélectionner une source vidéo compatible NTSC, PAL, PAL-N, PAL-M, PAL60, SECAM ou NTSC4.43 à partir du magnétoscope, lecteur DVD ou lecteur de disque laser.
 5. Touche S-VIDEO
Appuyer sur cette touche pour sélectionner la source S-vidéo d'un magnétoscope, lecteur DVD ou lecteur de disque laser.
 6. Touche COMPONENT
Appuyez sur cette touche pour sélectionner une source vidéo d'un équipement de composant connecté à l'entrée COMPONENT.
 7. Touche COMPUTER
Appuyer sur cette touche pour sélectionner une source vidéo à partir de l'ordinateur ou d'un composant connecté au port COMPUTER IN.
 8. Touche DVI
Appuyez sur cette touche pour sélectionner un signal numérique DVI d'un ordinateur d'un lecteur DVD ou d'un set-top box.
 9. Touches SELECT ▲▼◀▶ (+) (-) /Volume
▲▼ : Utiliser ces touches pour sélectionner le menu de l'élément à régler.
◀▶ : Utiliser ces touches pour modifier le niveau d'une fonction de menu sélectionnée. Quand aucun menu n'apparaît, ces touches ont fonction de commande du volume. Ces touches peuvent être utilisées pour sélectionner une diapo.
- REMARQUE :** Quand la visionneuse est sélectionnée, la commande du volume n'est pas disponible.
10. Touche ENTER
Exécute la sélection de menu et active les éléments sélectionnés à partir du menu.
 11. Touche MENU
Affiche le menu des différents réglages et paramétrages.
 12. Touche CANCEL
Appuyer sur cette touche pour sortir de "Menus". Appuyer sur cette touche pour revenir aux réglages antérieurs lorsqu'on est dans un menu de réglage ou d'installation.
 13. Touche ASPECT
Appuyer sur cette touche pour afficher l'écran de sélection du ratio d'aspect. Chaque fois que cette touche est pressée, l'option est changée. Voir page F-30.
 14. Touche PICTURE
Appuyer sur cette touche pour afficher la fenêtre de Préréglage. À chaque fois que l'on appuie sur cette touche, l'option change. Voir page F-29.
 15. Touche AUTO ADJ
Utiliser cette touche afin d'améliorer une image provenant d'une source Ordinateur. Certains signaux risquent de ne pas être affichés correctement ou mettent un certain temps pour s'afficher. Voir page F-21.
REMARQUE : Selon le signal d'entrée, cette fonction risque de ne pas être disponible.
 16. Touche PIC-MUTE
Cette touche coupe l'image et le son pendant une courte période. Appuyer à nouveau sur cette touche pour rétablir l'image et le son.
REMARQUE : Lorsque le menu est affiché, une pression sur cette touche supprime l'affichage de l'image sans désactiver le menu.
 17. Touche FREEZE
Cette touche sert à geler l'image. Appuyer de nouveau pour reprendre l'animation.
 18. Touche VIEWER
Appuyer sur cette touche pour sélectionner la source visionneuse.
 19. Touche UP/DOWN POSITION
Cette touche règle la position d'une image agrandie. Voir page F-23.
 20. Touche MAGNIFY (+) (-)
Utiliser cette touche pour ajuster la taille de l'image jusqu'à 400 %. L'image est agrandie à partir du centre de l'image. Lorsque l'image est agrandie, vous pouvez déplacer l'image en utilisant la touche SELECT ▲▼◀▶. Voir page F-24.
 21. Touche 3D REFORM
Appuyer sur cette touche pour entrer en mode 3D Reform pour corriger la distorsion (trapézoïdale), et rendre l'image carrée. Voir page F-20.
 22. Touche HELP
Fournit de l'aide en ligne ou l'information configurée.

Installation des piles

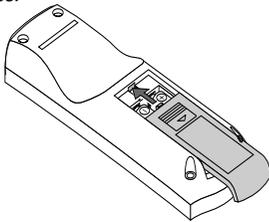
1. Appuyer fermement et retirer le couvercle des piles en le faisant glisser.



2. Retirer les deux piles usagées et installer des piles neuves (AAA). S'assurer de respecter la polarité (+/-) des piles.



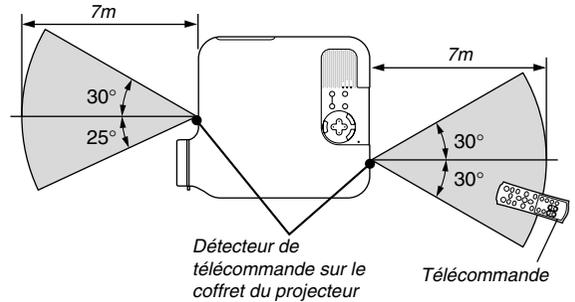
3. Remettre le couvercle des piles en le faisant glisser, jusqu'à ce qu'il s'emboîte. Ne pas mélanger différents types de piles ou des nouvelles avec des vieilles.



Précautions se rapportant à la télécommande

- Manipuler la télécommande avec précaution.
- Si la télécommande est mouillée, l'essuyer immédiatement.
- Eviter toute chaleur excessive et l'humidité.
- Si la télécommande n'est pas utilisée pendant une longue période, retirer les piles.
- Ne pas mettre les piles à l'envers.
- Ne pas utiliser des piles neuves et des piles usagées en même temps et ne pas utiliser des piles de différents types en même temps.

Zone d'utilisation



- Le signal infrarouge fonctionne par ligne-de-visée jusqu'à une distance d'environ 22 pieds/7 m et dans un angle de 55 degrés (avant)/60 degrés (arrière) du capteur de télécommande sur le coffret du projecteur.
- Le projecteur ne répond pas s'il y a des objets entre la télécommande et le détecteur ou si une lumière intense tombe sur le capteur. Des piles faibles empêchent également à la télécommande de faire fonctionner correctement le projecteur.

INSTALLATION ET CONNEXIONS

Cette section décrit comment installer le projecteur et comment connecter des sources vidéo et audio.

Le projecteur est simple à installer et à utiliser. Mais avant de commencer, il faut d'abord :

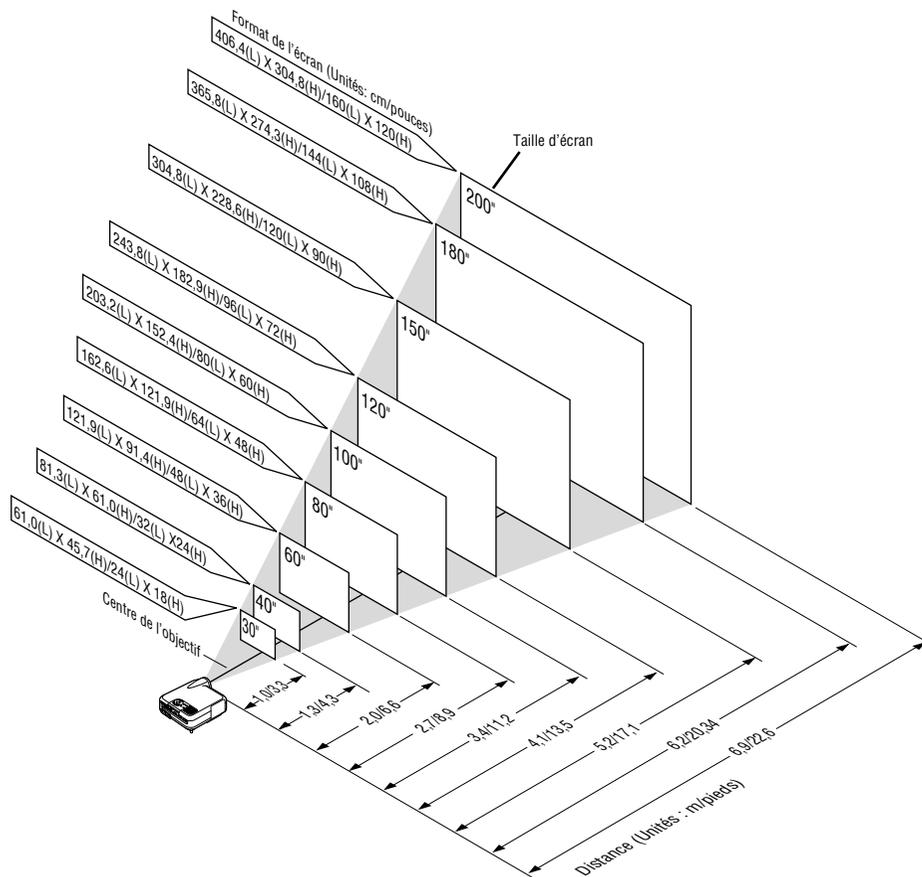
- 1 Installer un écran et le projecteur.
- 2 Connecter l'équipement vidéo au projecteur. Voir page F-13 – 17.
- 3 Connecter le câble d'alimentation fourni. Voir page F-17.

REMARQUE : S'assurer que le câble d'alimentation et tous les autres câbles sont débranchés avant de déplacer le projecteur. Lors du déplacement du projecteur ou lorsqu'il n'est pas utilisé, couvrir l'objectif avec le cache-objectif.

Installation de l'écran et du projecteur

Sélection d'un emplacement

Plus le projecteur est éloigné de l'écran ou du mur, plus l'image sera grande. La taille d'image minimale est environ 30" (0,8 m) mesurée en diagonale lorsque le projecteur est éloigné d'environ 4 pieds (1,0 m) du mur ou de l'écran. La taille d'image la plus grande est 200" (5,08 m) lorsque le projecteur est éloigné d'environ 23 pieds (7,0 m) du mur ou de l'écran. Utiliser le dessin suivant comme guide.

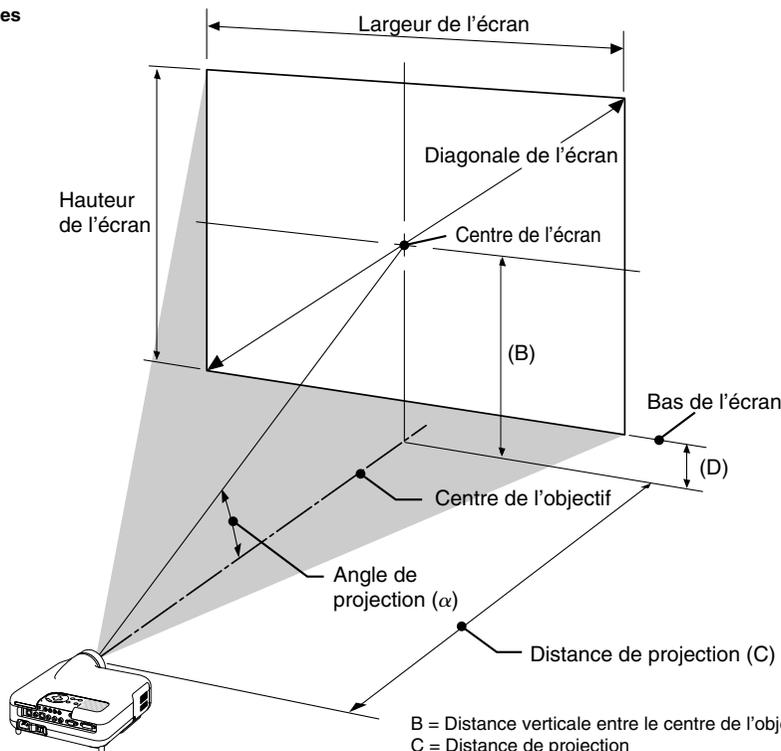


REMARQUE : La distance de projection ci-dessus correspond à un écran en format 4:3.

Distance de projection et taille de l'écran

Les informations suivantes indiquent les emplacements relatifs appropriés du projecteur et de l'écran. Se référer au tableau pour déterminer les emplacements du projecteur et de l'écran.

Tableau de distances



B = Distance verticale entre le centre de l'objectif et le centre de l'écran
 C = Distance de projection
 D = Distance verticale entre le centre de l'objectif et le bas de l'écran
 α = Angle de projection

REMARQUE: Les distances peuvent varier de +/- 5%.

4:3

Taille d'écran			B pouce	C Grand angle - Téléobjectif pouce	D pouce	α Grand angle - Téléobjectif degrés
Diagonale pouce	Largeur pouce	Hauteur pouce				
30	24	18	12,6	35,7 - 43,4	3,6	19,3 - 16,1
40	32	24	16,8	48,2 - 58,4	4,8	19,1 - 16,0
50	40	30	21,0	60,7 - 73,5	6,0	19,0 - 15,9
60	48	36	25,2	73,2 - 88,5	7,2	18,9 - 15,8
80	64	48	33,6	98,1 - 118,6	9,6	18,9 - 15,8
100	80	60	42,0	123,1 - 148,6	12,0	18,8 - 15,7
120	96	72	50,4	148,1 - 178,7	14,4	18,8 - 15,7
150	120	90	63,0	185,5 - 223,8	18,0	18,7 - 15,7
180	144	108	75,6	223,0 - 268,9	21,6	18,7 - 15,7
200	160	120	84,0	248,0 - 298,9	24,0	18,7 - 15,7

Taille d'écran			B mm	C Grand angle - Téléobjectif mm	D mm	α Grand angle - Téléobjectif degrés
Diagonale mm	Largeur mm	Hauteur mm				
762,0	609,6	457,2	319,8	907 - 1102	91,2	19,3 - 16,1
1016,0	812,8	609,6	426,5	1224 - 1484	121,7	19,1 - 16,0
1270,0	1016,0	762,0	533,3	1541 - 1866	152,3	19,0 - 15,9
1524,0	1219,2	914,4	640,0	1858 - 2248	182,8	18,9 - 15,8
2032,0	1625,6	1219,2	853,4	2493 - 3011	243,8	18,9 - 15,8
2540,0	2032,0	1524,0	1066,9	3127 - 3775	304,9	18,8 - 15,7
3048,0	2438,4	1828,8	1280,4	3761 - 4539	366,0	18,8 - 15,7
3810,0	3048,0	2286,0	1600,6	4713 - 5684	457,6	18,7 - 15,7
4572,0	3657,6	2743,2	1920,8	5664 - 6829	549,2	18,7 - 15,7
5080,0	4064,0	3048,0	2134,3	6298 - 7593	610,3	18,7 - 15,7

REMARQUE: Le format d'image 16:9 est compatible dans les limites des valeurs ci-dessus.

AVERTISSEMENT

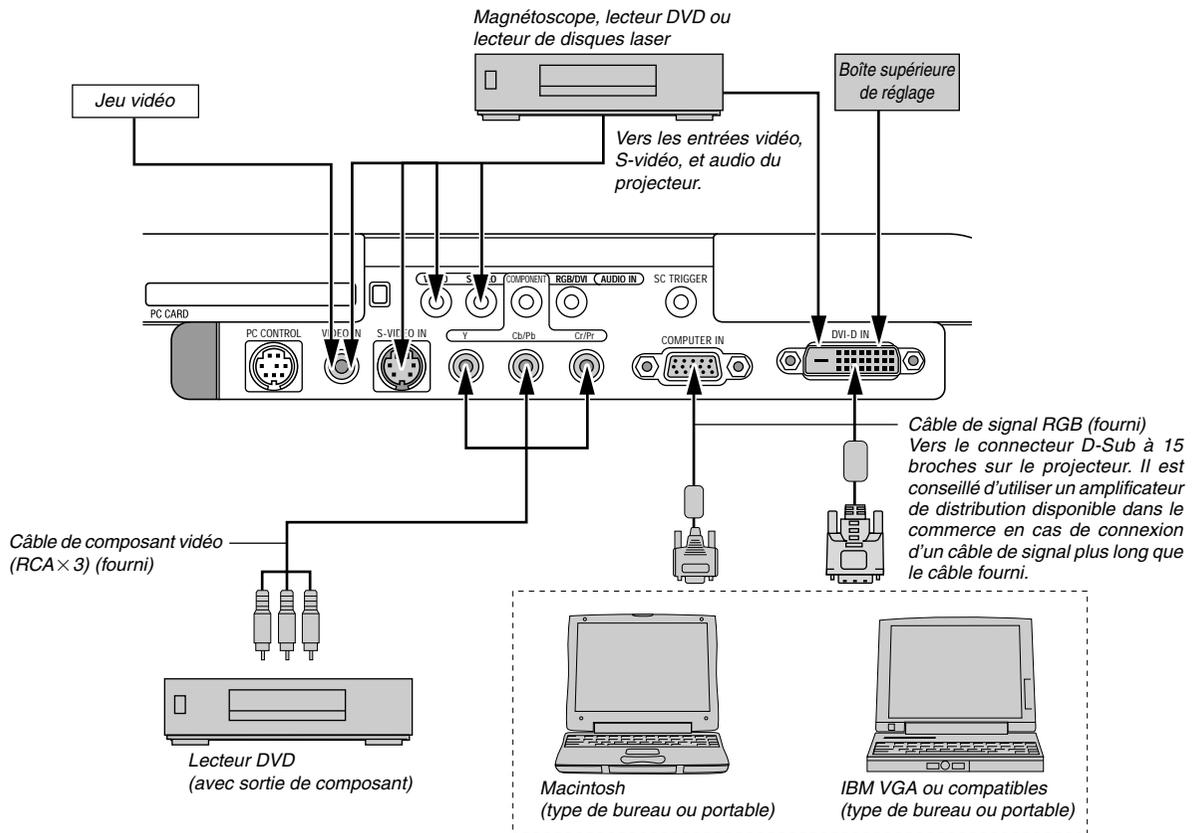
- * Un technicien qualifié doit installer le projecteur au plafond. Contacter votre revendeur NEC pour plus d'informations.
- * Ne pas essayer d'installer le projecteur soi-même.
- Utiliser le projecteur uniquement sur une surface plane et solide. Si le projecteur tombe par terre, il pourrait vous blesser et le projecteur risque d'être endommagé sérieusement.
- Ne pas utiliser le projecteur si les variations de températures sont trop importantes. Le projecteur doit être utilisé aux températures situées entre 41 °F (5 °C) et 95 °F (35 °C).
- Ne pas exposer le projecteur à l'humidité, à la poussière ni à la fumée. Ceci endommagerait l'image de l'écran.
- S'assurer qu'il y a une ventilation adéquate autour du projecteur pour que la chaleur puisse se dissiper. Ne pas couvrir les orifices sur le côté ou à l'avant du projecteur.

Réflexion de l'image

L'utilisation d'un miroir pour réfléchir l'image du projecteur vous permet d'obtenir une image plus grande. Contacter votre revendeur NEC en cas de besoin d'un miroir. Si un miroir est utilisé et que l'image est inversée, utiliser les touches MENU et SELECT sur le coffret du projecteur ou les touches ▲▼ de la télécommande pour corriger l'orientation. (Voir page F-33.)

Câblages

Schéma de câblage

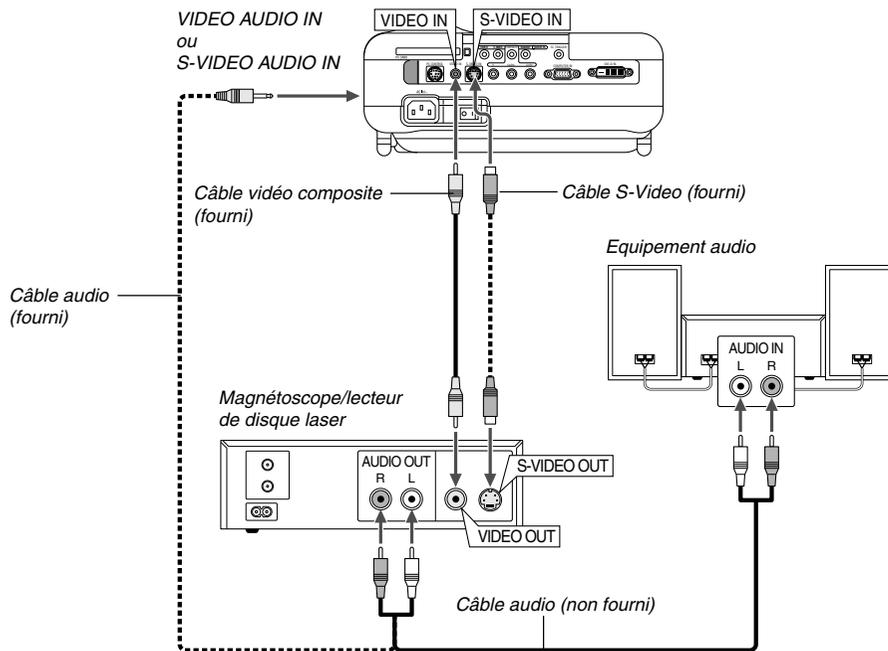


REMARQUE : Lors de l'utilisation d'un PC portable, s'assurer de connecter le projecteur au PC portable avant de mettre le PC portable sous tension. Dans la plupart des cas le signal ne peut pas être envoyé de la sortie RGB sauf si le PC portable est allumé après la connexion au projecteur.

* Si l'écran devient vierge lors de l'utilisation de la télécommande, cela peut venir du logiciel économiseur d'écran ou de gestion d'énergie de l'ordinateur.

* Si la touche POWER de la télécommande est heurtée accidentellement, attendre 90 secondes et ensuite appuyer à nouveau sur la touche POWER pour reprendre l'opération.

Connexion d'un magnétoscope ou un lecteur de disques laser

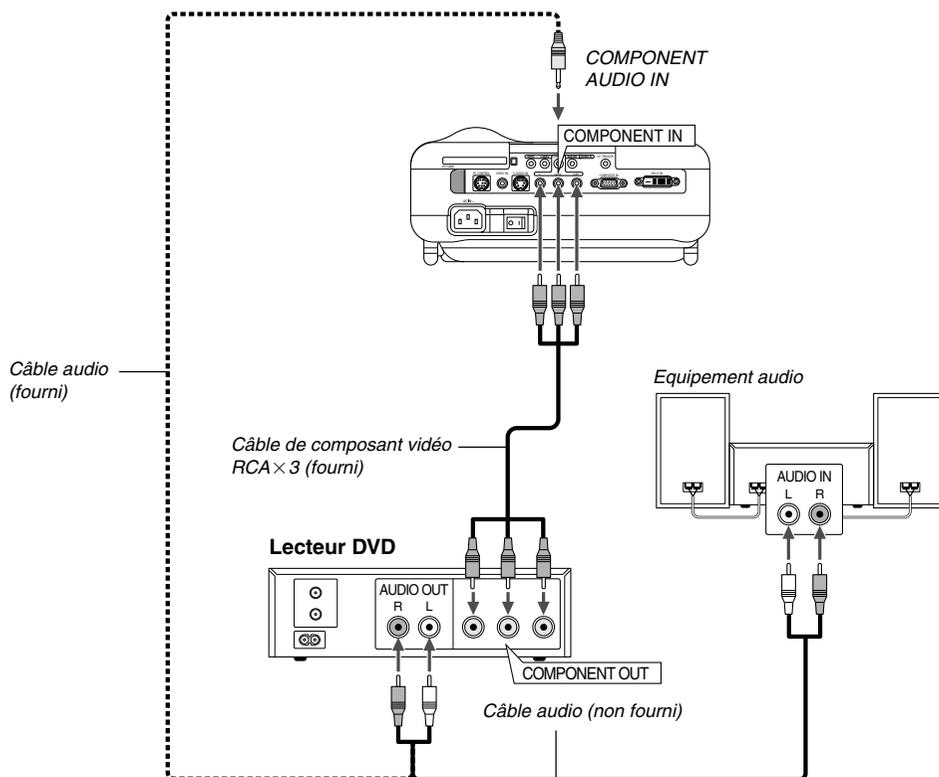


Utilisez le câble vidéo composite fourni pour connecter votre magnétoscope ou lecteur de disque laser au projecteur. Pour effectuer ces connexions, simplement :

1. Eteindre le projecteur et le magnétoscope ou le lecteur de disque laser.
2. Connecter une extrémité câble vidéo composite au connecteur de sortie vidéo à l'arrière du magnétoscope ou du lecteur de disque laser, connecter l'autre extrémité à l'entrée vidéo du projecteur. Utiliser un câble audio (non fourni) pour connecter l'audio de votre magnétoscope ou lecteur de disque laser à l'équipement audio (si le magnétoscope ou lecteur de disque laser a cette possibilité). Faire attention à ne pas mélanger les connexions de canal gauche et droit pour un bon son stéréo.
3. Activer le projecteur et le magnétoscope ou le lecteur de disques laser.

REMARQUE : Se reporter au manuel de l'utilisateur du magnétoscope ou du lecteur de disques laser pour plus d'informations sur les exigences de sorties vidéo des appareils.

Connexion du lecteur DVD

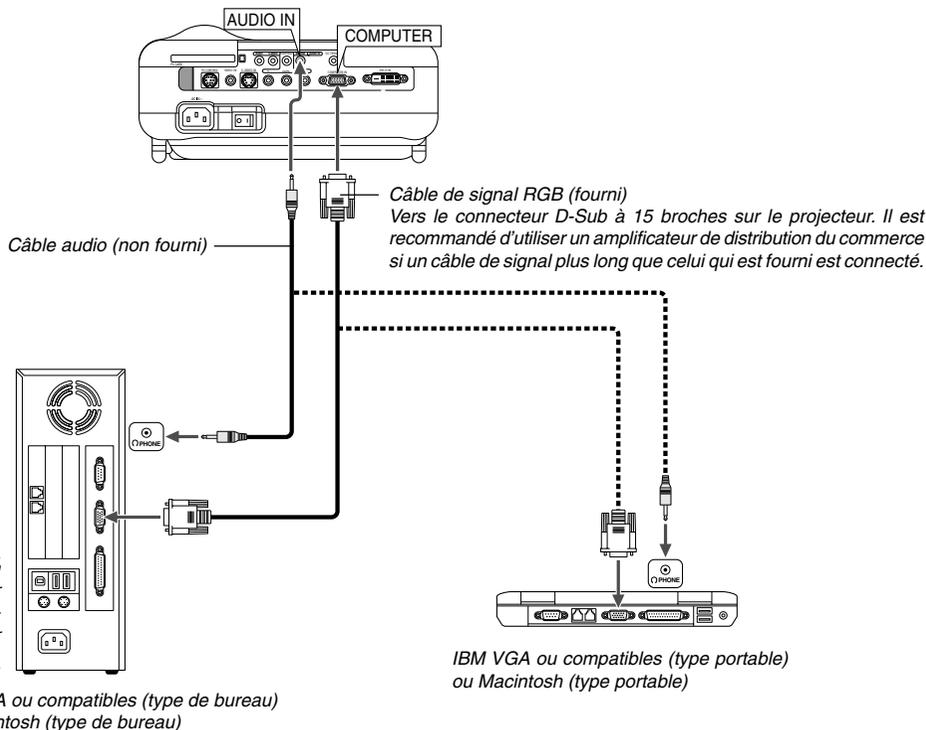


Le projecteur peut être connecté à un lecteur DVD avec une sortie composant ou une sortie vidéo. Pour ce faire, simplement :

1. Inactiver le projecteur et le lecteur DVD.
2. Si votre lecteur de DVD a une sortie vidéo de composant (Y,Cb,Cr), utilisez le câble de composant vidéo fourni (RCA x 3) pour connecter le lecteur de DVD aux connecteurs COMPONENT IN du projecteur.
Pour un lecteur DVD sans sortie de composant vidéo (Y,Cb,Cr), utiliser des câbles RCA ordinaires (non fournis) pour connecter une sortie composite VIDEO du lecteur DVD à l'entrée vidéo du projecteur.
Utiliser un câble audio (non fourni) pour connecter l'audio de votre magnéto-scope ou lecteur de disque laser à l'équipement audio (si le magnéto-scope ou lecteur de disque laser a cette possibilité). Faire attention à ne pas mélanger les connexions de canal gauche et droit pour un bon son stéréo.
3. Activer le projecteur et le lecteur DVD.

REMARQUE : Se reporter au manuel d'utilisation du lecteur DVD pour de plus amples informations sur les exigences de sortie vidéo du lecteur DVD.

Connexion du PC ou ordinateur Macintosh



REMARQUE: Pour les Macintosh plus anciens, utiliser un adaptateur à broche disponible dans le commerce (non fourni) pour connecter au port vidéo de votre Mac.

IBM VGA ou compatibles (type de bureau)
ou Macintosh (type de bureau)

IBM VGA ou compatibles (type portable)
ou Macintosh (type portable)

Le fait de connecter le PC ou ordinateur Macintosh au projecteur permet de projeter l'image d'écran de l'ordinateur pour une présentation impressionnante.

Pour connecter à un PC ou Macintosh, simplement :

1. Inactiver le projecteur et l'ordinateur.
2. Utiliser le câble de signal fourni pour connecter le PC ou le Macintosh au projecteur.
3. Activer le projecteur et l'ordinateur.
4. Si le projecteur devient blanc après une période d'inactivité, cela peut être occasionné par un économiseur d'écran installé sur l'ordinateur connecté au projecteur.

REMARQUE : Le HT1100 n'est pas compatible avec les sorties décodées vidéo des ISS-6020 et ISS-6010 NEC.

REMARQUE : Une image peut ne pas s'afficher correctement quand une source Vidéo ou S-Vidéo et lue avec un convertisseur de balayage. Ceci est dû au fait que le projecteur traite un signal vidéo comme un signal d'ordinateur selon le réglage par défaut. Dans ce cas, faites ce qui suit.

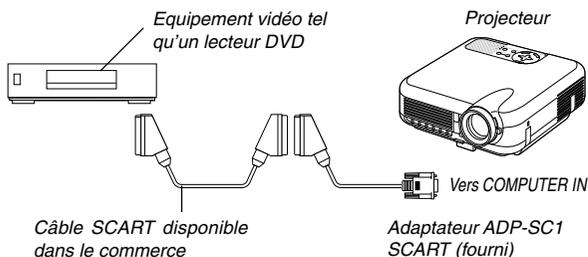
* Quand du bruit apparaît sur les côtés de l'écran : Utilisez la fonction Surbalayage pour afficher l'image correctement. Assurez-vous de positionner le Surbalayage sur 0% avant d'appuyer sur la touche AUTO ADJ ou AUTO ADJUST. Sans quoi, les côtés de l'image affichée pourraient être coupés.

Pour les modèles européens uniquement

Pour connecter la sortie SCART (RGB)

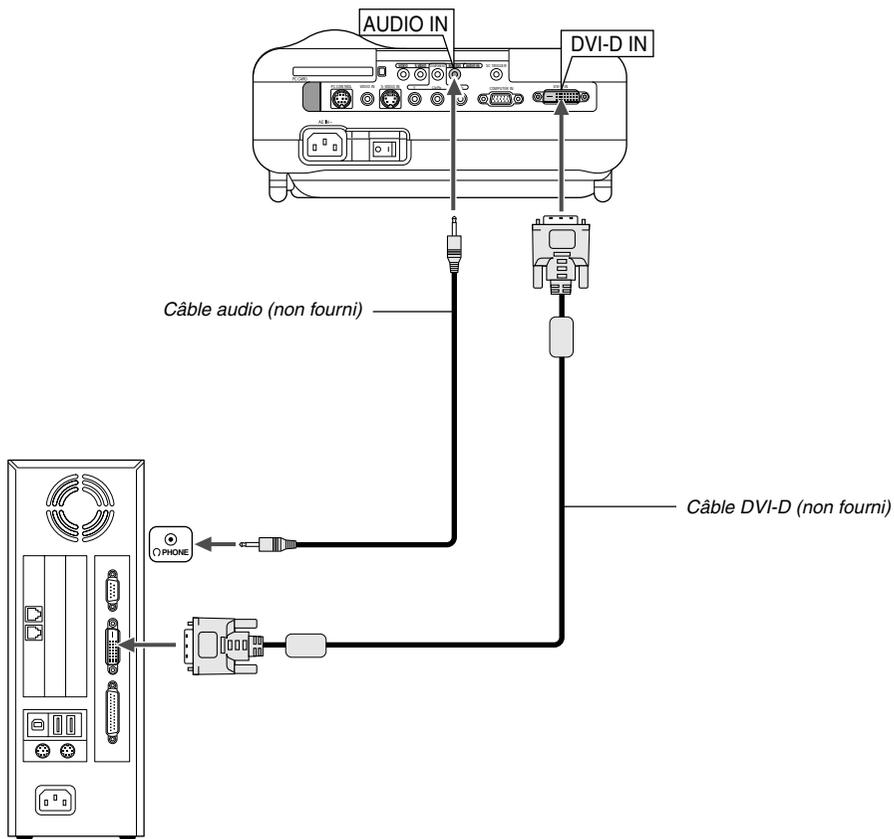
Avant d'effectuer les connexions : L'adaptateur SCART fourni (ADP-SC1) ainsi qu'un câble SCART du commerce sont nécessaire pour effectuer cette connexion.

REMARQUE : Le signal audio n'est pas disponible pour cette connexion.



1. Eteindre le projecteur et l'équipement vidéo.
2. Utiliser l'adaptateur SCART (fourni) et un câble SCART disponible dans le commerce pour connecter l'entrée COMPUTER du projecteur et une sortie SCART (COMPUTER) de l'équipement vidéo.
3. Allumer le projecteur et l'équipement vidéo.
4. Utiliser la touche RGB de la télécommande pour sélectionner l'entrée RGB.
5. Appuyer sur la touche MENU de la télécommande pour afficher le menu.
6. A partir du menu Avancé, sélectionner [Paramétrage] → [Page 2] → [Sélection de la source] → [Ordinateur] → [Péritel]. SCART (Péritel) est un connecteur audio-vidéo européen standard pour des téléviseurs, magnétoscopes et lecteurs DVD. Il est également référencé comme connecteur Euro.

Lors de la visualisation d'un signal DVI numérique



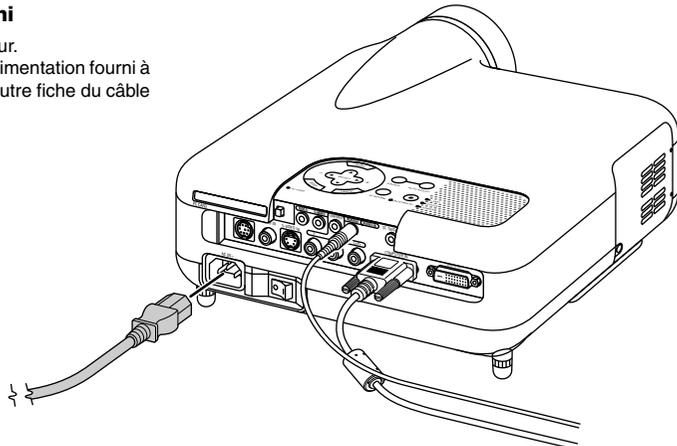
Pour projeter un signal DVI numérique, s'assurer de bien connecter le PC et le projecteur en utilisant un câble de signal DVI-D (non fourni) avant d'allumer le PC ou le projecteur. Mettre d'abord le projecteur sous tension et sélectionner DVI NUMERIQUE dans le menu de source avant d'activer le PC. Le non-respect de cette consigne risque de ne pas activer la sortie numérique de la carte graphique et aucune image ne sera affichée. Dans ce cas, redémarrer le PC. Ne pas débrancher le câble de signal DVI-D lorsque le projecteur est en marche. Si le câble de signal a été déconnecté et reconnecté, l'image risque de ne pas être affichée correctement. Dans ce cas, redémarrer le PC.

REMARQUE:

- Utiliser le câble DVI-D compatible avec la norme DDWG (Digital Display Working Group) DVI (Digital Visual Interface) révision 1.0. Le câble DVI-D doit faire 5 m (196") de long.
- Voir page F-49 les signaux numériques DVI que le connecteur DVI NUMERIQUE supporte.

Connexion du câble d'alimentation fourni

Connecter le câble d'alimentation fourni au projecteur. Connecter d'abord la prise à trois fiches du câble d'alimentation fourni à l'entrée AC IN du projecteur, et ensuite connecter l'autre fiche du câble d'alimentation fourni à la prise secteur murale.



PROJECTION D'UNE IMAGE (FONCTIONNEMENT DE BASE)

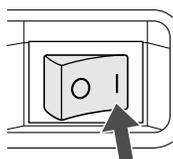
Cette section décrit comment allumer le projecteur et projeter une image sur l'écran.

Mise sous tension du projecteur

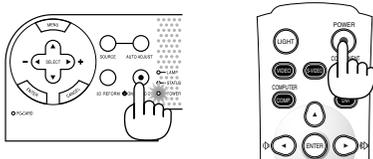
REMARQUE :

- Lors du branchement ou du débranchement du câble d'alimentation fourni, s'assurer que l'interrupteur d'alimentation général est enfoncé en position off [0]. A défaut d'une telle précaution, le projecteur risque d'être endommagé.
- Le projecteur a deux interrupteurs d'alimentation : l'interrupteur d'alimentation principale et la touche POWER.
- Le projecteur a une fonction qui empêche son utilisation par des personnes non autorisées.
Pour utiliser cette fonction, enregistrer la carte PC comme clé de protection. Voir "Sécurité" à la page F-36 pour plus de détails.

Pour mettre le projecteur sous tension, enfoncer l'interrupteur d'alimentation en position ON (I).



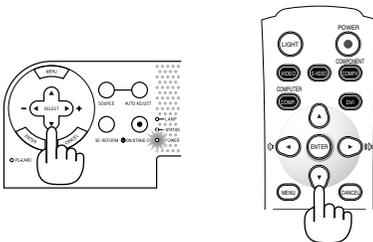
Avant d'activer le projecteur, s'assurer que l'ordinateur ou la source vidéo est activé et que le cache-objectif a été retiré. Seulement lorsque la touche POWER (ON/STAND BY) sur le coffret du projecteur ou la touche POWER de la télécommande est enfoncée pendant au moins 2 secondes, le voyant d'alimentation s'allume en vert et le projecteur sera prêt à fonctionner.



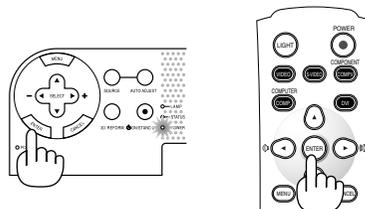
Remarque à propos de l'écran démarreur (Ecran de sélection de la langue du menu)

La première fois que le projecteur est allumé, l'écran Démarrer apparaît. Cet écran vous permet de sélectionner l'une des 18 langues du menu.

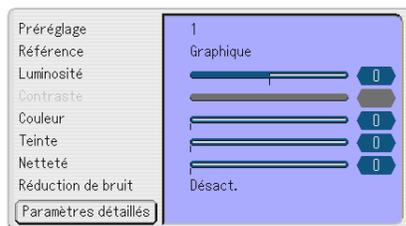
1. Utilisez la touche SELECT ▲ ou ▼ pour sélectionner une des 18 langues du menu.



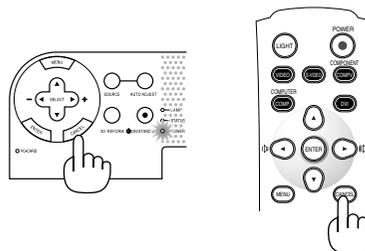
2. Appuyer sur la touche ENTER pour exécuter la sélection.



3. Le menu sera affiché dans la langue sélectionnée.



Pour fermer le menu, appuyer sur la touche CANCEL.



Après cette opération, on peut continuer avec l'utilisation du menu. Si nécessaire, la langue du menu peut être sélectionnée ultérieurement. Voir "Langue" page F-33.

Lorsque le mode lampe est réglé sur Eco, le voyant Lampe s'allume en vert. Dans un des cas suivants, le projecteur ne s'allumera pas.

- * Si la température interne du projecteur est trop élevée, le projecteur détecte une température anormalement élevée. Dans cette condition le projecteur ne s'allumera pas afin de protéger le système interne. Si cela se produit, attendre que les composants internes du projecteur soient refroidis.
- * Lorsque la lampe atteint la fin de sa durée d'utilisation, le projecteur ne s'allumera pas. Si cela se produit, remplacer la lampe.
- * Si la lampe ne s'allume pas en appuyant sur la touche POWER et si le voyant STATUS clignote et s'éteint par cycle de six fois, attendre une minute complète et ensuite allumer le projecteur.

Sélectionner une source

Sélectionner l'ordinateur ou la source vidéo

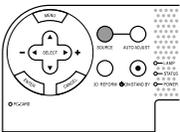
Utiliser la télécommande



Appuyer sur une des touches VIDEO, S-VIDEO, COMPONENT, COMPUTER, DVI ou VIEWER.

REMARQUE : Si aucun signal d'entrée n'est disponible, le projecteur affiche un arrière-plan bleu (préréglage d'origine).

Sélectionner à partir de liste de source

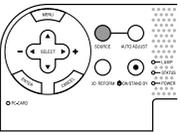


Liste de source



Appuyer sur la touche SOURCE du coffret du projecteur et la relâcher rapidement pour afficher la liste Source. Chaque fois que la touche SOURCE est enfoncée, la source d'entrée change comme suit: "Video" (magnétoscope, appareil photo numérique ou lecteur de disque laser), "S-Vidéo", "Composant" (lecteur DVD), "Ordinateur", "DVI NUMERIQUE" (ordinateur) ou "Visionneuse" (diapos sur une carte PC) Appuyer sur la touche ENTER pour afficher la source sélectionnée.

Détecter automatiquement le signal



Appuyer sur la touche SOURCE et la maintenir enfoncée pendant au moins 1 seconde, le projecteur cherche la source d'entrée disponible suivante. Si la touche SOURCE est enfoncée et maintenue enfoncée, la source d'entrée change comme suit :

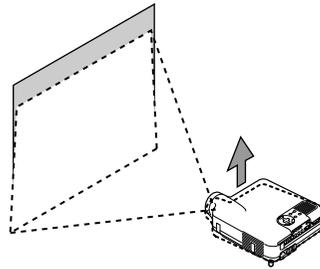
→ Vidéo → S-Vidéo → Composant → Ordinateur → DVI NUMERIQUE → Visionneuse

Si aucun signal d'entrée n'est présent, l'entrée sera ignorée. Lorsque la source d'entrée à projeter s'affiche, relâcher la touche.

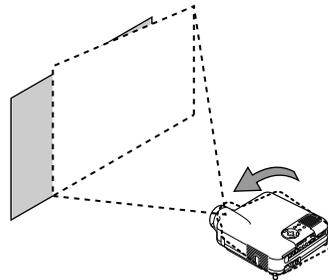
Ajuster la taille et la position de l'image

Placer le projecteur sur une surface plane et à niveau et s'assurer que le projecteur est bien à angle droit par rapport à l'écran.

Soulever le bord avant du projecteur pour centrer l'image verticalement.



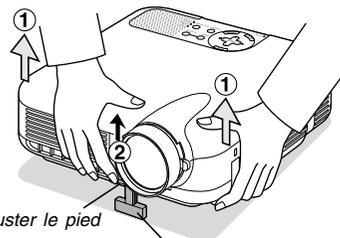
Déplacer le projecteur à gauche pour centrer l'image horizontalement sur l'écran.



* Si l'image projetée n'apparaît pas carré sur l'écran, utiliser la fonction 3D Reform pour effectuer un réglage approprié. Voir page F-20.

Ajuster le pied inclinable

1. Soulever le bord avant du projecteur.

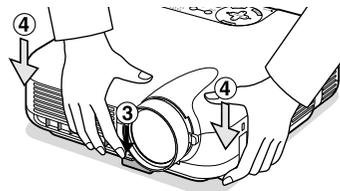


Levier de ajuster le pied inclinable

Pied à inclinaison réglable

2. Remonter le levier du pied à inclinaison réglable sur la face avant du projecteur pour étendre le pied à inclinaison réglable (hauteur maximum).

3. Baisser le levier du pied à inclinaison réglable.

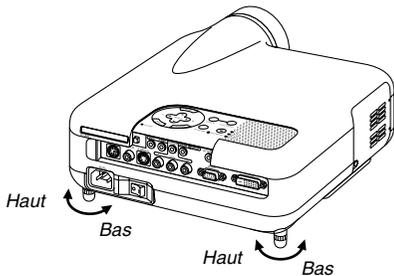


4. Descendre la face avant du projecteur à la hauteur désirée et relâcher le levier du pied à inclinaison réglable pour verrouiller le pied à inclinaison réglable. Les pieds peuvent être réglés jusqu'à environ 7 degrés vers le haut ou vers le bas de la face avant du projecteur.

Réglage de la position de l'écran

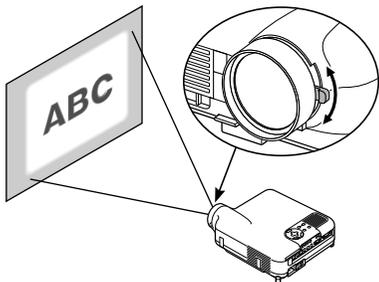
Voir "Sélection du rapport de format et position de l'écran" page F-33.

La hauteur du pied arrière peut être modifiée. Tourner le pied arrière à la hauteur désirée, mais la distance verticale à partir de la base jusqu'au bureau ou jusqu'au sol doit être de 1,0" (25,0 mm) pour que le projecteur soit en position horizontale sur la surface plane.

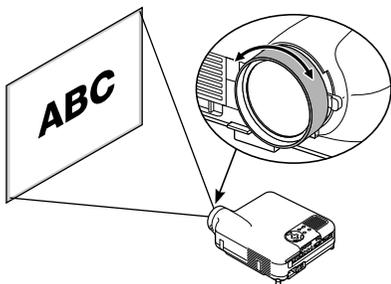


ATTENTION :
Ne pas utiliser le pied à inclinaison réglable pour effectuer des réglages autres que ceux initialement prévus. Des utilisations non appropriées, telles que le fait de saisir le pied à inclinaison réglable ou le suspendre au mur peut endommager le projecteur.

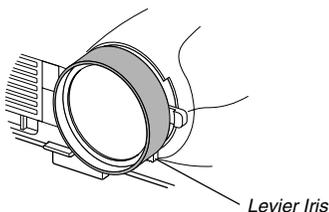
Zoom
Utiliser le levier de zoom pour effectuer un réglage précis de la taille de l'image sur l'écran



Anneau de l'objectif
Utiliser l'anneau de l'objectif au point pour obtenir la meilleure mise au point.



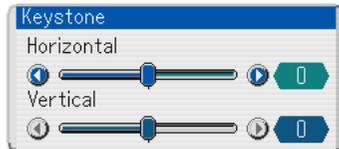
Iris
Utilisez le levier Iris situé sous l'objectif pour régler optiquement la luminosité et le contraste.



Corriger la distorsion trapézoïdale horizontale et verticale (3D Reform)

Utiliser la fonction 3D Reforme pour corriger la distorsion (trapézoïdale) pour rendre le haut ou le bas et la partie gauche ou droite de l'écran plus longue ou plus courte de sorte que l'image projetée soit rectangulaire. Deux options sont disponibles pour corriger les procédures. Appuyez sur la touche 3D REFORM pour basculer entre Keystone et Pierre angulaire.

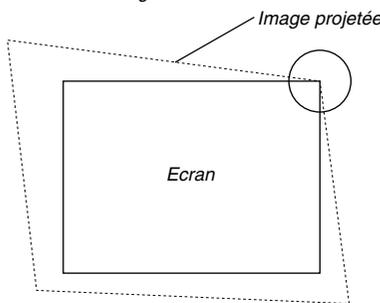
Distorsion trapézoïdale(Keystone)



1. Appuyer sur la touche SELECT ◀▶ pour ajuster la distorsion trapézoïdale horizontale.
2. Appuyer sur la touche SELECT ▲▼ pour sélectionner "Vertical".
3. Appuyer sur la touche SELECT ◀▶ pour ajuster la distorsion trapézoïdale verticale.
4. Pour terminer, appuyer sur la touche ENTER.

Pierre angulaire

1. Projection d'une image de façon à ce que l'écran soit plus petit que la zone du raster.
2. Prendre un des coins et aligner le coin de l'écran avec celle de l'image.



(Le dessin montre le coin supérieur droit.)

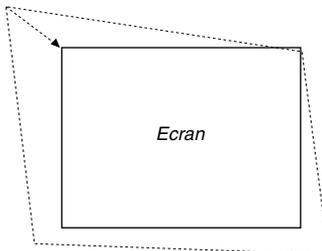
3. Appuyer sur la touche 3D REFORM de la télécommande.



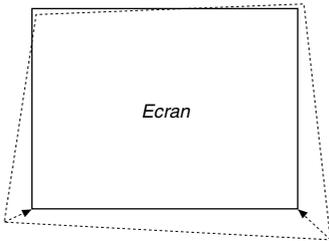
L'écran de réglage Pierre angulaire s'affiche.

REMARQUE: Appuyer sur la touche 3D REFORM pour basculer entre "Pierre angulaire" et "Keystone."

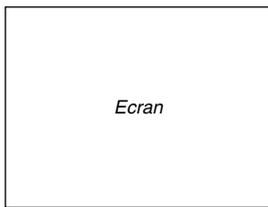
4. Utiliser la touche SELECT ▲▼◀▶ pour sélectionner une icône à pointe dans la direction dans laquelle la trame de l'image projetée doit être déplacée.



5. Appuyer sur la touche ENTER.
6. Utiliser la touche SELECT ▲▼◀▶ pour déplacer la trame de l'image projetée comme indiqué dans l'exemple.
7. Appuyer sur la touche ENTER.



8. Utiliser la touche SELECT ▲▼◀▶ pour sélectionner une autre icône qui pointe dans la direction dans laquelle la trame de l'image projetée doit être déplacée.



Sur l'écran de réglage de Pierre angulaire, sélectionnez "Sortir" ou appuyez sur la touche CANCEL de la télécommande.

L'écran de confirmation s'affiche.



9. Appuyer sur la touche SELECT ◀ ou ▶ pour mettre en surbrillance [OK] et appuyer sur la touche ENTER.

Ceci termine la correction de la distorsion trapézoïdale. Le fait de sélectionner "Annuler" retourne le projecteur à l'écran de réglage sans enregistrement des modifications (Etape 3). Le fait de sélectionner "Reset" retourne le projecteur au réglage d'origine. Le fait de sélectionner "Défaire" quitte l'écran sans enregistrement des modifications.

REMARQUE: Pour retourner les valeurs de réglage de correction 3D Reform aux réglages d'origine, appuyer sur la touche 3D REFORM et la maintenir enfoncée pendant au moins 2 secondes.

REMARQUE: Pendant le réglage 3D Reform, "Ratio d'aspect" et "Ecran" risquent de ne pas être disponibles. Si cela se produit, réinitialiser d'abord les données 3D Reform et ensuite effectuer chaque réglage. Ensuite, répéter le réglage 3D Reform. Le fait de modifier le ratio d'aspect et/ou le réglage de l'écran peut limiter 3D Reform dans sa gamme ajustable.

Les gammes ajustables de 3D Reform sont les suivantes:
Horizontal Max ±25° environ
Vertical Max ±40° environ

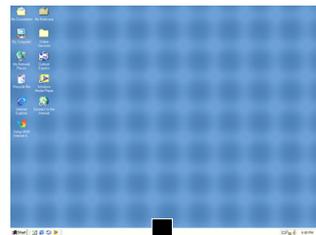
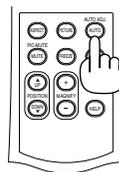
- * Les cas suivants sont des conditions à angle maximum décrites ci-dessus lorsque toutes les conditions suivantes sont remplies
- L'image est projetée sur grand écran (Levier de zoom)
- La résolution est XGA
Une résolution plus élevée que XGA limite 3D Reform dans sa gamme ajustable.
- Les éléments du menu doivent être réglés comme suit:
Ratio d'aspect Normale
Type d'écran 4:3
- Les positions horizontale et verticale sont ajustées séparément.
Une combinaison des deux réglages limite 3D Reform dans sa gamme ajustable.
- Lorsque "Stade" est sélectionné dans Ratio d'aspect, les fonctions "Pierre angulaire" et "Keystone horizontal" ne sont pas disponibles à l'exception des signaux Vidéo, S-Vidéo, 480p et 576p.

Optimiser automatiquement une image RGB

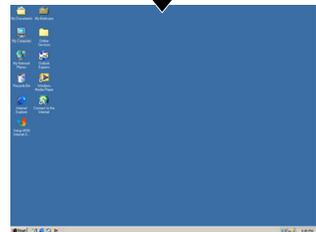
Ajuster l'image en utilisant le réglage automatique

Optimiser automatiquement une image RGB
Appuyer sur la touche de Réglage automatique pour optimiser automatiquement une image RGB.

[Image de faible qualité]



[Image normale]



Appuyer sur la touche de Réglage automatique pour effectuer un réglage précis de l'image d'ordinateur ou pour éliminer les bandes verticales qui peuvent apparaître et pour réduire le bruit vidéo, les interférences ou la diaphonie (ceci est évident lorsqu'une partie de l'image apparaît miroitée). Cette fonction ajuste les fréquences de l'horloge qui éliminent les bandes horizontales de l'image. Cette fonction ajuste également la phase de l'horloge pour réduire le bruit vidéo, les interférences ou la diaphonie. (Ceci est évident lorsqu'une partie de l'image apparaît miroitée.)

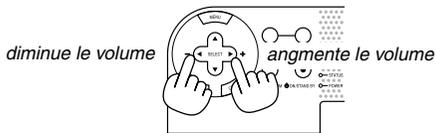
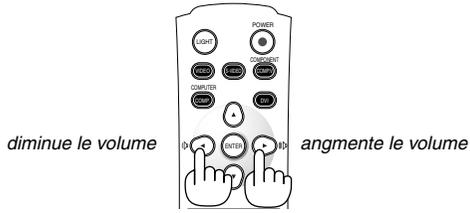
Ce réglage peut s'avérer nécessaire lorsque l'ordinateur est connecté pour la première fois.

REMARQUE :

- Certains signaux risquent de ne pas être affichés correctement ou sont très lents à commuter entre sources.
- La fonction Réglage automatique ne fonctionne pas pour les signaux vidéo et composants et certains signaux RGB tels que 1080i, 1080p et 720p.
- Si l'opération de réglage automatique ne peut pas optimiser le signal RGB, essayer de l'ajuster manuellement. Voir page F-32.

Augmenter ou diminuer le volume

Le niveau sonore de l'enceinte du projecteur peut être réglé quand le menu n'est pas affiché.



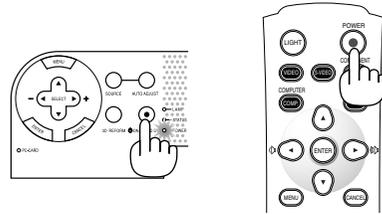
Barre de volume



Eteindre le projecteur

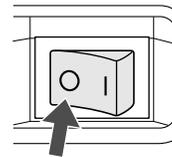
Pour éteindre le projecteur :

Appuyer d'abord sur la touche POWER (ON/STAND BY) du coffret du projecteur ou sur la touche POWER de la télécommande pendant au moins deux secondes.



Le voyant d'alimentation s'allume en orange. Lorsque le projecteur est éteint, les ventilateurs de refroidissement continuent à tourner pendant 90 secondes (durée d'arrêt de refroidissement).

Ensuite, couper l'interrupteur d'alimentation principale. Le voyant d'alimentation s'éteint. Pour terminer, débrancher le câble d'alimentation.



ATTENTION

Ne pas débrancher le câble d'alimentation de la prise murale ou ne pas éteindre le projecteur dans une des circonstances suivantes. Ceci pourrait endommager le projecteur:

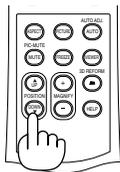
- Lorsque l'icône de la loupe apparaît.
- Pendant que le message "Veuillez patientez un instant" apparaît. Ce message est affiché lorsque le projecteur est éteint.
- Pendant que les ventilateurs de refroidissement tournent. Les ventilateurs de refroidissement continuent à tourner pendant 90 secondes après l'extinction du projecteur).
- Pendant l'accès à une carte PC. (Le voyant d'accès à la carte PC s'allume.)

FONCTIONS PRATIQUES

Utilisation de la Position de l'image

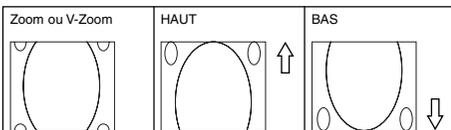
La touche POSITION règle la position d'une image lorsque "Zoom", "V-Zoom" ou "Cinéma" est sélectionné dans Ratio d'aspect.

Voir aussi "Réglage de la position d'une image [Position de l'image]" page F-32.

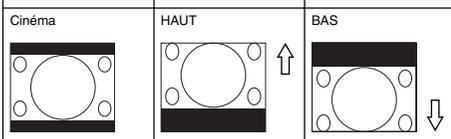


Lorsque "4:3" est sélectionné pour le type d'écran :

Déplace la zone visible vers le haut ou le bas



Déplace la position d'une image vers le haut ou le bas



Lorsque "16:9" et "Anamorphic"(*) sont sélectionnés dans Type d'écran:

Déplace la zone visible vers le haut ou le bas

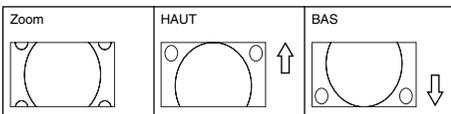


Tableau des disponibilités de la position de l'image

Pour PC, DVD progressive, 480p, 480i, 576p, 576i

Type d'écran	Ratio d'aspect					
	Normale	Plein	Zoom	Cinéma	V-Zoom	Stade
4:3	Pas disponible	/	Disponible	Disponible	Disponible	/
16:9 Anamorphique*	Pas disponible	Pas disponible	Disponible	/	/	Pas disponible

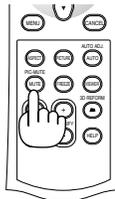
Pour 720p, 1080i, 1080p

Type d'écran	Ratio d'aspect					
	Normale	Plein	Zoom	Cinéma	V-Zoom	Stade
4:3	Disponible	/	Pas disponible	Disponible	Pas disponible	/
16:9 Anamorphique*	Pas disponible	/	/	/	/	/

* Un objectif anamorphique disponible dans le commerce est nécessaire.

Couper l'image et le son

Appuyer sur la touche PIC-MUTE pour couper l'image et le son pendant une courte période. Appuyer à nouveau pour restaurer l'image et le son.



Geler une image

Appuyer sur la touche FREEZE pour geler une image. Appuyer à nouveau pour reprendre le déplacement.



Capture d'image

Il est possible de capturer une image pendant son gel.

1. Appuyez sur la touche FREEZE puis appuyez sur la touche MENU. La fenêtre CAPTURE s'affichera.
2. Appuyez sur la touche ENTER pour capturer l'image.

REMARQUE : Un fichier "_CAP_" sera créé et l'image capturée sera mémorisée sur la carte PC insérée dans la fente d'accès du projecteur.

3. Sélectionnez "Sortir" ou appuyez sur la touche CANCEL pour quitter l'écran de CAPTURE.

REMARQUE : Pour effacer des images capturées, voir "Effacer des images capturées" page F-41.

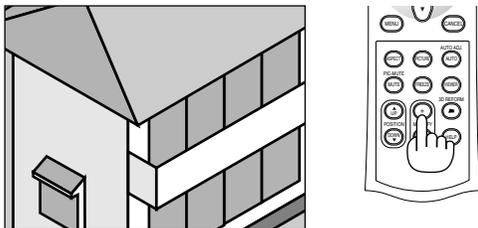
Agrandir et déplacer une image

La zone désirée d'une image peut être agrandie jusqu'à 400 pourcent.

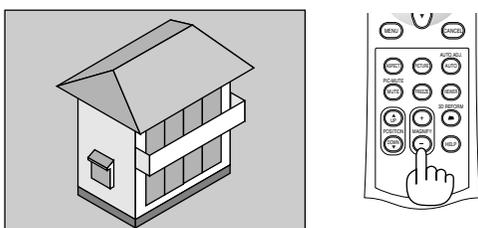
Pour agrandir :

Pour grossir l'image :

1. Appuyez sur la touche **MAGNIFY (+)**.



2. Appuyez sur la touche **MAGNIFY (-)** pour restituer le format original



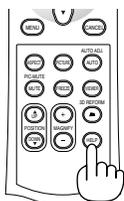
Pour grossir une image:

Utilisez la touche **SELECT** pour déplacer la partie agrandie.

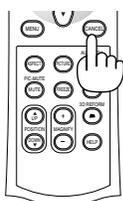
REMARQUE : La touche **FREEZE** ne fonctionne pas lorsque l'image est agrandie.

Obtenir de l'aide en ligne

Le sommaire de aide apparaît.



Afficher aide

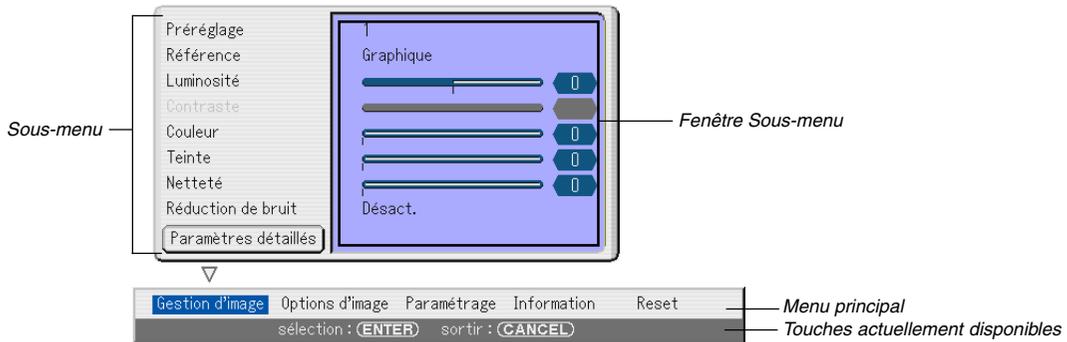


Quitter aide

UTILISER LE MENU SUR ECRAN

Utilisation du menu de base

1. Appuyez sur la touche MENU de la télécommande ou du coffret du projecteur pour afficher le menu.



Le menu Image s'affichera (préréglage d'usine).

REMARQUE : Les commandes telles que ◀▶, ENTER, CANCEL dans la barre grise indiquent les touches disponibles pour votre opération.

- Appuyez sur les touches SELECT ◀▶ de la télécommande ou du coffret du projecteur pour afficher le sous-menu.
- Appuyez sur la touche ENTER de la télécommande ou du coffret du projecteur pour mettre en surbrillance l'élément supérieur ou le premier onglet.
- Utilisez les touches SELECT ▲▼ de la télécommande ou du coffret du projecteur pour sélectionner l'élément que vous souhaitez ajuster ou régler. Vous pouvez utiliser les touches SELECT ◀▶ de la télécommande ou du coffret du projecteur pour sélectionner l'onglet que vous souhaitez.
REMARQUE : Vous pouvez sélectionner un onglet uniquement quand il est de couleur bleu.
- Appuyez sur la touche ENTER de la télécommande ou du coffret du projecteur pour afficher la fenêtre du sous-menu.
REMARQUE : Vous pouvez aussi afficher une fenêtre de sous-menu en appuyant sur la touche SELECT ▶.
- Ajustez le niveau ou allumez et éteignez l'élément sélectionné en utilisant les touches SELECT ▲▼◀▶ de la télécommande ou du coffret du projecteur.
- Appuyez sur la touche ENTER ou sur la touche CANCEL de la télécommande ou du coffret du projecteur. Les modifications sont mémorisés jusqu'à ce que vous les ajustiez de nouveau.

ENTER Mémorise les modifications.

CANCEL Revient à l'écran précédent sans mémoriser les modifications.

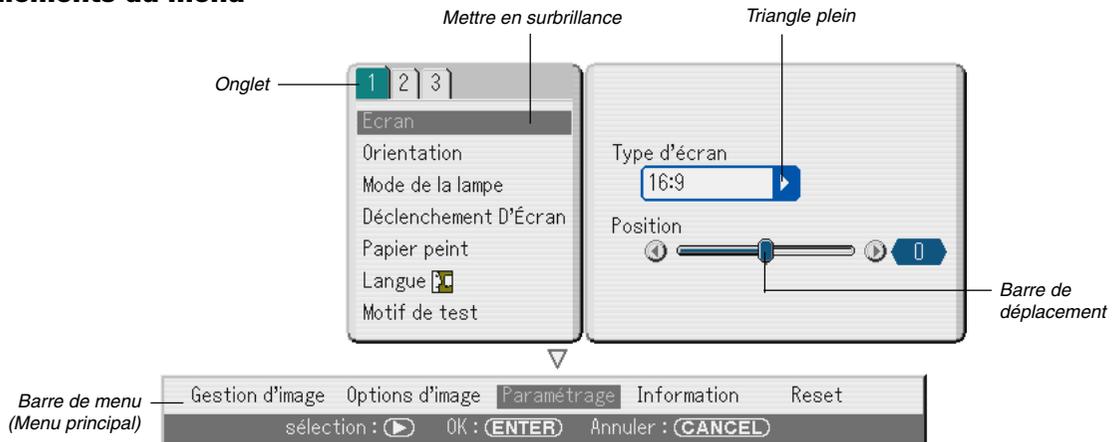
- Répétez les étapes 2-7 pour ajuster un élément supplémentaire, ou appuyez sur la touche CANCEL de la télécommande ou du coffret du projecteur pour quitter l'affichage du menu.

Arbre de menu

Menu principal	Sous-menu	Fonctions		
Gestion d'image	Préréglage	1 a 5		
	Référence	Video, Film, Jeu, sRGB, Graphique		
	Luminosité			
	Contraste			
	Couleur			
	Teinte			
	Netteté			
	Réduction de bruit	Désact., Bas, Moyen, Hant		
	Paramètres détaillés	Page 1	Correction gamma	Dynamique, Naturel, Détail du noir
			Temperature des couleurs	5000, 5400, 6000, 6500, 7000, 7800, 8500, 9300, 10500
		Page 2	Luminosité R	
			Luminosité G	
			Luminosité B	
			Contraste R	
			Contraste G	
		Page 3	Contraste B	
			Rouge	
Vert				
Bleu				
Jaune				
Page 4		Magenta		
		Cyan		
		Gain de couleur		
		SweetVision Mode	Désact., Activé, Séparé	
	SweetVision Niveau	0 a 63		
	Séparation Y/C 3D	Désact., Activé		
Options d'image	Page 1	Désentrelacé	Désact., Activé	
		Télécinéma	Désact., Auto	
		Expansion noire	Désact., 1, 2, 3, 4, 5	
		Reforcement de contraste	-3, -2, -1, Désact., 1, 2, 3	
		Raito d'aspect (4:3)	Normale, Zoom, Cinéma, V-Zoom	
		(16:9, Anamorphique)	Normale, Plein, Zoom, Stude	
		Effacement	Haut, Bas, Gauche, Droite	
		Position / Horloge	Horizontal, Vertical, Horloge, Phase	
		Position de l'image	-64 a 64	
	Surbalayage	0%, 5%, 10%		
Page 2	Type de signal	RGB, Composant		
	Niveau de configuration	Désact., Activé		
	Filtre Vidéo	Désact., Moins, Plus		
	Liste d'entrée			

Menu principal	Sous-menu		Fonctions	
Paramétrage	Page 1	Ecran	Type d'écran	4:3, 16:9, Anamorphique
			Position	-64 a 64
		Orientation		Bureau vers l'avant, Plafond vers l'arrière, Bureau vers l'arrière, Plafond vers l'avant
		Mode de la lamp		Normale, Eco
		Déclenchement D'Écran		Désact., Activé
		Papier peint		Bleu, Noir, Logo
		Langue		English, Deutsch, Français, Italiano, Español, Svenska, Suomi, Norsk, Nederlands, Türkçe, Polski, Русский, Ελληνικά, Português, Česky, 日本語, 한국어, 中文
	Motif de test			
	Page 2	Sélection de la source	Ordinateur	RGB/Composant, RGB, Composant, Péritel
			Vidéo	Auto, NTSC3.58, NTSC4.43, PAL, PAL-M, PAL-N, PAL60, SECAM
			S-Vidéo	Auto, NTSC3.58, NTSC4.43, PAL, PAL-M, PAL-N, PAL60, SECAM
		Mode veille		Mode repos, Mode économie d'énergie
		Mode Ventilateur		Auto, Haute Vitesse
		Heure Lampe		Effacer durée d'utilisation lampe
	Réglage automateur		Désact, Nomale, Fin	
	Page 3	Mot de passe (Logo)		Entrée, Effacer
		Mode LAN	Adresse IP	Automatique, Manuel
				Adresse IP
				Masque subnet
			Nom du projecteur	
		Passerelle		
	Configuration DNS			
	Nom de domaine			
	DHCP	Option de Host Name		
		Option de Client-Identifiant		
	Courrier	Courrier d'avertissement		
		Adress de l'émetteur		
		Nom du serveur SMTP		
		Adress de l'expéditeur 1		
		Adress de l'expéditeur 2		
		Adress de l'expéditeur 3		
		Courrier test		
	Etatus	Address IP, Masque subnet, Passerelle, Address Mac, Sereconnter		
	Sécurité	Activer, Désactiver		
		Mot-clé		
		Utiliser la clé de protection, Lire, Enregistrer, Effacer		
Information	Page 1	Nom de la source, Borne d'entrée, Entrée n°. , Fréquence horizontale, Fréquence verticale		
	Page 2	Type de signal, Type de vidéo, Type sync, Entrelacé, Polarité synchro.		
	Page 3	Durée restante lampe, Durée utilisation lampe, Utilisation projecteur		
	Page 4	Version (BIOS, microprogrammation, Données)		
Reset	Signal actuel, Toutes les données, Toutes les données (Liste entrées incluses)			

Éléments du menu



Les fenêtres du menu ou les boîtes de dialogue ont les éléments typiques suivants :

Mettre en surbrillance ... Indique le menu ou l'élément sélectionné.

Triangle plein Indique que d'autres choix sont disponibles. Un triangle en surbrillance indique que l'élément est actif.

Tab Indique un groupe de fonctions dans une boîte de dialogue. Le fait de sélectionner un onglet amène sa page en avant.

Touche Radio Utiliser cette touche arrondie pour sélectionner une option dans une boîte de dialogue.

Case à cocher Placer une marque de contrôle dans le carré pour activer l'option.

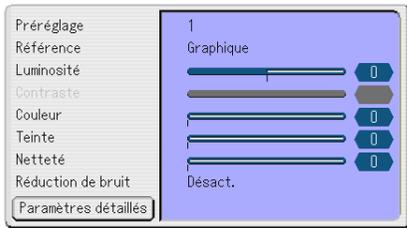
Barre de déplacement .. Indique les réglages ou la direction d'ajustement.

Touche OK Presser pour confirmer le réglage. Le menu précédent réapparaît.

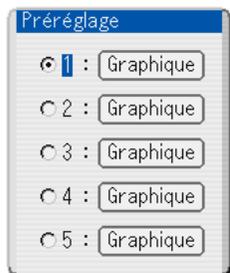
Touche Annuler Presser pour annuler le réglage. Le menu précédent réapparaît.

Descriptions et fonctions du menu

Gestion d'image



[Préréglage]



Cette option permet d'ajuster une teinte neutre pour le jaune, cyan ou magenta. Il y a 5 préréglages d'origine optimisées pour certains types d'images, ou des réglages ajustables par l'utilisateur peuvent être réglés.

Sélectionner le réglage de base [Référence]

Cette fonction permet d'utiliser les valeurs de correction des couleurs ou les valeurs de correction gamma comme données de référence afin d'optimiser divers types d'images. Un des cinq réglages suivants peut être sélectionné.

- Vidéo Recommandé pour les images normales tel qu'un programme TV.
- Film Recommandé pour les films.
- Jeu Recommandé pour un jeu vidéo.
- sRGB Valeurs de couleurs standard.
- Graphique Recommandé pour les graphiques.

[Luminosité]

Ajuste le niveau de luminosité ou l'intensité de la trame arrière.

[Contraste]

Ajuste l'intensité de l'image selon le signal entrant.

[Couleur]

Augmente ou diminue le niveau de saturation de la couleur.

[Teinte]

Varie le niveau de couleur de +/- vert à +/-bleu. Le niveau du rouge est utilisé comme référence. Ce réglage est valable uniquement pour les entrées standard TV, composant et vidéo.

[Netteté]

Contrôle le détail de l'image pour vidéo

Sélectionner le niveau de réduction de bruit [Réduction de bruit]

(non disponible pour les entrées RGB, DVI et visionneuse; disponible pour les entrées standard TV)

Sélectionner un des trois niveaux pour réduire le bruit vidéo : bas, moyen ou haut.

REMARQUE : Plus le niveau de réduction de bruit est bas, meilleure est la qualité de l'image par une largeur de bande vidéo plus grande.

[Paramètres détaillés]

Ceci vous permet d'obtenir un écran avec des réglages plus détaillés de quatre pages.

[Page 1]

Sélection du mode de correction gamma (Correction gamma)

Chaque mode est recommandé pour :

- Dynamique Une image avec un fort contraste
- Naturel Reproduction naturelle d'une image
- Détail du noir .. Les parties foncées d'une image

Ajuster la chaleur des couleurs (Chaleur des couleurs)

Cette fonction ajuste la chaleur des couleurs en utilisant la barre de déplacement. L'intervalle est compris entre 5000 et 10500K.

[Page 2]

Ajuster la balance des blancs (Balance des blancs)

Ceci vous permet d'ajuster la balance des blancs. La luminosité pour chaque couleur (RGB) est utilisée pour ajuster le niveau de noir de l'écran; Le contraste pour chaque couleur (RGB) pour ajuster le niveau de blanc de l'écran.

[Page 3]

Sélectionner la correction de couleur (Correction de couleur)

Ajuste le rouge, vert, bleu, jaune, magenta, cyan et gain de couleur indépendamment pour corriger la teinte de l'écran entier.

[Page 4]

SweetVision Mode

La fonction SweetVision permet une amélioration du contraste par l'utilisation d'une technologie d'accentuation des détails brevetée.

REMARQUE : Cette fonction n'est pas disponible pour les signaux HDTV et PC (RGB).

Désact. Désactive la fonction SweetVision.

Activé Active la fonction SweetVision.

Division Cette fonction est activée ou désactivée pour montrer les effets de la fonction SweetVision.

Niveau SweetVision

Quand le SweetVision Mode est activé, vous pouvez ajuster le Niveau SweetVision

Séparation Y/C 3D

Cette option active ou inactive la fonction de séparation en 3 dimensions.

REMARQUE : Cette fonction est disponible uniquement pour NTSC3.58 du signal vidéo.

Élément de signal	RGB (PC)	RGB (TV)	DVI (PC)	DVI (TV)	Vidéo/S-Vidéo/Composant	Scart
Fonctions						
Luminosité	Oui	Oui	Non*	Oui	Oui	Oui
Contraste	Oui	Oui	Non*	Oui	Oui	Oui
Couleur	Non	Oui	Non	Oui	Oui	Oui
Teinte	Non	Oui	Non	Oui	Oui	Oui
Netteté	Non	Oui	Non	Oui	Oui	Oui
Réduction de bruit	Non	Oui	Non	Oui	Oui	Oui

Oui=Disponible, Non=Non disponible *Vous pouvez utiliser la balance des blancs pour ajuster cet élément. Voir "Ajuster la balance des blancs (balance des blancs)" sur cette page.

Désentrelacé

Active ou désactive la fonction désentrelacé.

Activé Réglage standard par défaut.

Désact. Sélectionnez cette option si la vidéo comporte des vacillements ou des artefacts.

REMARQUE : Cette fonction n'est pas disponible pour les signaux Scart (Péritel), 480p, 576p, non-1080i HDTV et RGB.

Télécinéma (disponible uniquement lorsque "Désentrelacé" est activé)
Utilisez la correction déroulante 3:2 pour supprimer les vacillements et les artefacts de la vidéo.

Auto Pour une source de film tel qu'un lecteur DVD.

Désact. Pour les signaux autres que les sources de film.

Expansion de noir

Minimise le noir qui apparaît comme des nuances de gris pour fournir une véritable image noir et blanc avec des contrastes importants.

Désact. /1/2/3/4/5

REMARQUE : Cette fonction n'est pas disponible pour les signaux Scart (Péritel), 480p, 576p, HDTV et RGB.

Renforcement de contraste

Cette option permet d'obtenir un contraste important lors d'une scène très claire.

-3/-2/-1/ Désact. /1/2/3

REMARQUE : Cette fonction est disponible pour les signaux TV standard uniquement.

Options d'image [Page 1]



Sélectionner le ratio d'aspect [Ratio d'aspect] (non disponible pour la visionneuse)

Le ratio d'aspect permet de sélectionner le meilleur mode d'aspect pour afficher l'image source.

Lorsque la taille d'écran 4:3 est sélectionnée pour la source, les sélections suivantes s'affichent :

Normale Aspect standard 4:3

Zoom Les 4 côtés sont étendus

Cinéma Le haut et le bas sont réduits pour un affichage avec des bandes noires en haut et en bas. Disponible uniquement pour le format 4:3

V-Zoom Le haut et le bas sont étendus. Disponible uniquement pour le format 4:3

Lorsque la taille d'écran 16:9 est sélectionnée pour la source, les sélections suivantes s'affichent :

Normale Image 16:9 affichée en mode 4:3

Plein Étendu pour un affichage avec un rapport de format 16:9. Disponible pour le format 16:9

Zoom Les 4 côtés sont étendus

Stade Étendu de façon non-linéaire. Disponible pour le format 16:9 uniquement

REMARQUE : Les positions d'image peuvent être ajustées verticalement pour la source avec des bords noirs. Voir page F-23 pour le réglage des positions d'image.

Droits d'auteur

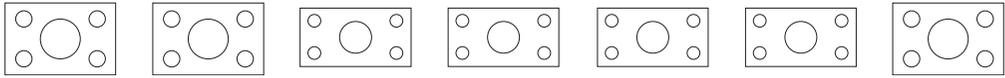
Noter que l'utilisation de ce projecteur dans un but commercial ou pour attirer l'attention du public comme dans un café ou un hôtel et l'emploi de la compression ou de l'extension d'image d'écran avec un réglage du "Ratio d'aspect" ou "Ecran" risque de constituer une infraction aux droits d'auteur qui sont protégés par la loi sur les droits d'auteur.

REMARQUE : Pendant le réglage 3D Reform, "Ratio d'aspect" risque de ne pas être disponible.

Si cela se produit, réinitialiser d'abord les données 3D Reform et ensuite recommencer le réglage. Ensuite, répéter le réglage 3D Reform.

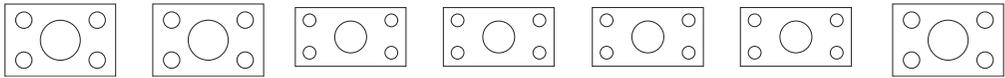
Le fait de modifier le ratio d'aspect peut limiter 3D Reform dans sa gamme ajustable.

Lorsque le format d'écran 4:3 est sélectionné pour la source, les sélections suivantes afficheront :



source / mode		480i/576i	DVD progressive	480p/576p	720p	1080i	1080p	PC(RGB)
		Ce sont les mêmes signaux.						
mode	Normale							
	Zoom							
	Cinéma							
	V-Zoom							

Lorsque la taille d'écran 16:9 et Anamorphique (*) sont sélectionnés pour la source, les sélections suivantes s'affichent.



source / mode		480i/576i	DVD progressive	480p/576p	720p	1080i	1080p	PC(RGB)
		Ce sont les mêmes signaux.						
mode	Normale							
	Plein				-	-	-	
	Zoom				-	-	-	
	Stade				-	-	-	

* Un objectif anamorphique disponible dans le commerce est nécessaire.

Masquer une zone indésirée [Effacement]

Cette fonction permet de masquer toute zone non désirée de l' image écran.

Ajuste l'effacement du haut, bas, gauche ou droite à l'aide de la touche SELECT ◀ ou ▶.

Ajuster la position et l'horloge [Position/Horloge]

Ceci permet d'ajuster manuellement l'image horizontalement et verticalement, et d'ajuster l'horloge et la phase.

Position horizontale/verticale :

Ajuste la position d'image horizontalement et verticalement à l'aide des touches SELECT ◀ et ▶.

Horloge Utiliser cet élément pour régler avec précision l'image ordinateur ou pour supprimer toute bande verticale qui apparaît. Cette fonction ajuste les fréquences de l'horloge qui éliminent les bandes horizontales dans l'image.

Appuyer sur les touches SELECT ◀ et ▶ jusqu'à ce que les bandes disparaissent. Ce réglage peut être nécessaire lorsque l'ordinateur est connecté pour la première fois.

Phase Utiliser cet élément pour ajuster la phase de l'horloge ou pour réduire le bruit vidéo, les interférences ou la diaphonie. (C'est évident lorsqu'une partie de l' image apparaît miroitée.) Utiliser les touches SELECT ◀ et ▶ pour ajuster l' image.

Utiliser "Phase" uniquement après avoir terminé le réglage "Horloge".

Réglage de la position d'une image [Position de l'image]

Cette option est disponible uniquement lorsque "Zoom", "V-Zoom" et "Cinéma" sont sélectionnés dans le "Ratio d'aspect".

Voir page F-23 pour plus de détails.

Sélectionner le pourcentage de surbalayage [Surbalayage]

Sélectionner le pourcentage de surbalayage (0 %, 5 % et 10 %) pour le signal.

REMARQUE : Lorsque "Stade" est sélectionné dans "Ratio d'aspect", cette fonction n'est pas disponible.

REMARQUE : L'option « 0% » risque de ne pas être disponible en fonction du signal d'entrée.

[Type de Signal]

Sélectionner soit le type de signal Computer soit le type de signal de composant.

RGB Signal RGB

Composant Signaux de composant comme Y/Cb/Cr, Y/Pb/Pr

REMARQUE : Cette fonction est disponible uniquement pour Ordinateur. Si l'image n'est pas améliorée en réglant "Sélection de la source" sur "Composant" dans les paramètres, le régler sur "Composant".

[Niveau de configuration]

Corrige les noirs grisâtres de façon qu'une image noire ou sombre semble vraiment noire. Pour activer cette fonction, sélectionnez "Activé".

Sélectionner le niveau de filtre vidéo [Filtre vidéo] (non disponible pour vidéo, Composant 15kHz, DVI et la visionneuse)

Cette fonction réduit le bruit vidéo.

Désact. Le filtre est retiré.

Moins Le filtre passe-bas est appliqué partiellement.

Plus Le filtre passe-bas est appliqué complètement.

Options d'image [Page 2]

[Liste d'entrée]

No.	Nom	Source	Entrée	
001	123456789012345678	RGB	Ordinateur	✓
002	SVGA	RGB	Ordinateur	✓
003	N15C3.58	Vidéo	Vidéo	✓
004	S-VIDÉO	S-Vidéo	S-Vidéo	✓
005	12345678901234567	RGB	Ordinateur	✓
006	COMPO	Composant	Ordinateur	✓
007	Digital	SDI	DVI NUMERIQUE	✓
008	Viewer	---	Visionneuse	✓
009	Scart	Péritel	Ordinateur	✓
010	COMPO(Y,Cb,Cr)	Composant	Composant	✓
011				

Affiche la liste des signaux d'entrée. Utiliser les touches SELECT ▲▼ de la télécommande ou du coffret du projecteur pour sélectionner le signal et appuyer sur la touche ENTER de la télécommande ou du coffret du projecteur pour afficher l'écran de commande d'édition d'entrée.

Utiliser la liste d'entrée:

Le fait de faire des ajustements de l'image actuelle enregistre automatiquement ses ajustements sur la liste d'entrée. Le signal enregistré peut être chargé à tout moment à partir de la liste d'entrée.

REMARQUE : Jusqu'à 100 pré-réglages peuvent être enregistrés, à part les réglages de Gestion d'image.

Commande d'édition d'entrée:



Des signaux peuvent être édités sur la liste d'entrée.

Charger Permet de sélectionner un signal de la liste.

Enregistre Permet de mémoriser le signal en cours de projection.

Couper Permet de supprimer un signal sélectionné de la liste et de le placer sur le "clipboard" dans le projecteur.

Copier Permet de copier un signal sélectionné de la liste et de le placer sur le "clipboard" dans le projecteur.

Coller Permet de coller le signal placé sur le "clipboard" sur toute autre ligne de la liste. Pour cela, sélectionner "Coller" et ensuite sélectionner le numéro de la ligne pour le collage. Finalement appuyer sur la touche ENTER.

Editer Permet de de changer les noms de source ou d'ajouter des noms de source à "Plus" dans sélection de source.

Nom de la source:

Entrer un nom de signal. Jusqu'à 18 caractères alpha-numériques peuvent être utilisés.

Borne d'entrée:

Changer la borne d'entrée. Vidéo et S-vidéo sont disponibles pour le signal composite.

Verrouillage:

Régler de sorte que le signal sélectionné ne puisse pas être effacé lorsque "Effacer tout" est exécuté.

Sauter:

Régler de sorte que le signal sélectionné soit ignoré pendant une recherche automatique.

Pour terminer, sélectionner OK et appuyer sur la touche ENTER. Pour quitter sans réglage, sélectionner Annuler. Sélectionner "Nom de la source" et appuyer sur la touche ENTER pour afficher la fenêtre éditer le nom de la source. Le nom de la source peut être modifié sur cette fenêtre. Appuyer sur la touche [▼] pour afficher le clavier logiciel, pour entrer les caractères alpha-numériques. Voir page F-50 pour les fonctions des touches du clavier logiciel.

Effacer tout Cette fonction permet d'effacer tous les signaux enregistrés dans la liste d'entrée.

Les touches suivantes ne sont pas disponibles pour les signaux en cours de projection:

- 1) Les touches Couper et Coller sur l'écran de commande d'édition d'entrée
- 2) La touche Borne d'entrée sur l'écran d'édition d'entrée

REMARQUE : Lorsque tous les signaux de la liste d'entrée sont effacés, le signal en cours de projection sera également effacé excepté les signaux verrouillés.

Paramétrage [Page 1]



Sélectionner le type d'écran [Ecran]

Type d'écran :

Sélectionnez une des trois options: Ecran 4:3, Ecran 16:9 ou Anamorphique pour l'écran à utiliser. Voir aussi "Ratio d'aspect" pages F-30 et F-31.

Position:

Cette fonction ajuste la position verticale de l'image lors du visionnement d'une vidéo avec un rapport d'aspect sélectionné.

Lorsque certains rapports d'aspect sont sélectionnés dans les Options d'image, l'image est affichée avec des bords noirs en haut et en bas.

La position verticale peut être ajustée entre le haut et le bas.

Certains signaux DVI sont disponibles sur un type d'écran uniquement, mais il existe certains appareils avec une sortie DVI qui est disponible en 4:3 et 16:9. Voir page F-49 pour les signaux supportés.

REMARQUE : Cette option est disponible uniquement lorsque le format "16:9" est sélectionné pour le type d'écran.

REMARQUE : Pendant le réglage 3D Reform, "Type d'écran" et "Position d'écran" risquent de ne pas être disponibles. Si cela se produit, réinitialiser d'abord les données 3D Reform et ensuite recommencer les réglages. Ensuite, répéter le réglage 3D Reform. Le fait de modifier "Type d'écran" et "Position d'écran" peut limiter 3D Reform dans sa gamme ajustable.

Sélectionner l'orientation du projecteur [Orientation]

Ceci réoriente l'image pour le type de projection. Les options sont: projection frontale de bureau, projection arrière au plafond, projection arrière de bureau, et projection frontale au plafond.

Paramétrage du mode lampe sur Normal ou Eco [Mode de la lampe]

Cette fonction permet de sélectionner deux modes de luminosité de la lampe : modes Normal et Eco. La durée de vie de la lampe peut être prolongée jusqu'à 3000 heures en utilisant le mode Eco.

Mode Normal .. C'est le réglage par défaut (100 % de luminosité).

Mode Eco Sélectionner ce mode pour augmenter la durée de vie de la lampe (80 % de luminosité).

Activer Déclenchement D'Écran [Déclenchement D'Écran]

Lorsque "Déclenchement D'Écran" est sélectionné et que le projecteur est activé, le déclencheur d'écran envoie un déclenchement basse tension au contrôleur d'écran et l'écran s'abaisse. Lorsque le projecteur est mis hors tension, le déclencheur d'écran n'envoie plus de déclenchement basse tension au contrôleur d'écran et l'écran remonte. Utiliser un mini câble stéréo disponible dans le commerce.

Sélectionner une couleur ou un logo pour l'arrière-plan [Papier peint]

Utiliser cette fonction pour afficher un écran bleu/noir ou un logo lorsque aucun signal n'est disponible. L'arrière-plan par défaut est bleu. L'écran du logo peut être modifié à l'aide de la fonction Visionneuse. Voir page F-42.

Sélectionner la langue du menu [Langue]

Une des 18 langues peut être sélectionnée pour les instructions sur écran.

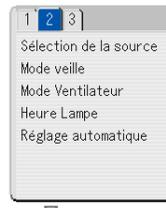
[Motif de test]

Affiche un motif de test pour l'ajustement et le réglage.

Sélectionner cet élément affichera le motif de test.

Pour désactiver le motif de test, sélectionnez une source tel que vidéo, S-vidéo, composant, ordinateur, DVI NUMERIQUE ou visionneuse.

Paramétrage [Page 2]



Sélectionner le format du signal [Sélection de la source]

Ordinateur:

Vous permet de choisir "RGB" pour une source RGB telle que l'ordinateur, ou "Composant" pour une source de composant vidéo tel qu'un lecteur DVD. Normalement sélectionner "RGB/Composant" et le projecteur détecte automatiquement un autre signal entrant. Toutefois, certains signaux composites ne peuvent pas être détectés par le projecteur. Si cela se produit, sélectionner "Composant". Sélectionner "Péritel" pour le Scart européen.

VIDEO et S-VIDEO:

Cette fonction permet de sélectionner manuellement des standards vidéo composites. Normalement sélectionner "Auto". Sélectionner le standard vidéo à partir du menu déroulant. Ceci doit être effectué séparément pour vidéo et S-vidéo.

Sélection du mode veille [Mode veille]

Le projecteur a deux modes de veille : mode repos et mode économie d'énergie.

Le mode d'économie d'énergie est le mode qui permet de mettre le projecteur dans une situation de veille qui consomme moins d'énergie que le mode repos.

Le projecteur est pré-réglé pour le mode repos à l'usine.

REMARQUE : Les fonctions du serveur HTTP ne sont pas disponibles en mode économie d'énergie.

Activer le mode ventilateur à vitesse rapide [Mode Ventilateur]

Cette option permet de sélectionner deux modes pour la vitesse de ventilation: le mode à vitesse rapide et le mode Auto.

Haute vitesse ... Les ventilateurs intégrés tournent à une haute vitesse fixe.

Auto Les ventilateurs intégrés tournent automatiquement à une vitesse variable selon la température interne.

Lorsque vous souhaitez refroidir rapidement la température à l'intérieur du projecteur, sélectionnez "Haute vitesse".

REMARQUE : Sélectionnez le mode haute vitesse si vous continuez à utiliser le projecteur plusieurs jours d'affilée.

Annuler le compteur horaire de durée d'utilisation de la lampe [Heure Lampe]

Remet l'horloge de la lampe à zéro. Le fait d'enfoncer cette touche fait apparaître une boîte de dialogue de confirmation. Pour remettre le compteur horaire d'utilisation de la lampe à zéro, appuyer sur "OK".

REMARQUE : Le projecteur s'éteint et entre en mode veille après 2100 heures (jusqu'à 3100 heures en mode Eco) d'utilisation. Dans cette condition on ne peut pas annuler le compteur horaire de durée d'utilisation de la lampe sur le menu. Si cela se produit, appuyer sur la touche "HELP" de la télécommande pendant dix secondes pour remettre l'horloge de la lampe à zéro. Effectuer cette opération seulement après le remplacement de la lampe.

Régler le réglage auto [Réglage automatique]

Cette fonction règle le mode de réglage auto pour que l'image RGB puisse être automatiquement ou manuellement ajustée pour le bruit et la stabilité. Vous pouvez effectuer le réglage automatiquement de deux façons : Normale et Fin

- Désact. L'image RGB ne sera pas ajustée automatiquement. Vous pouvez optimiser manuellement l'image RGB.
- Normale Réglage par défaut. Sélectionnez généralement cette option.
- Fin Sélectionnez cette option si des ajustements fins sont nécessaires. Cela prend plus de temps de commuter à la source que lorsque "Normale" est sélectionné.

Paramétrage [Page 3]



Programmation d'un mot de passe [Mot de passe (Logo)]

Un mot de passe peut être programmé pour le projecteur afin d'éviter l'utilisation par une personne non-autorisée.

Lorsqu'un mot de passe est programmé, le fait d'effectuer une des deux opérations suivantes affiche l'écran d'entrée de mot de passe.

- * Changer l'arrière-plan
- * Changer le logo sur une carte PC

Entrée:

Pour assigner le mot de passe:

REMARQUE: Jusqu'à 15 caractères alpha-numériques peuvent être utilisés.

1. Saisir un mot de passe.

Mettre "Entrée" en surbrillance et appuyer sur la touche ENTER.



L'écran "Entrer le mot de passe" est affiché.



S'assurer que  est mis en surbrillance et appuyer sur la touche ENTER. Le clavier logiciel apparaît. Utiliser le clavier logiciel pour taper un mot de passe et mettre "OK" sur l'écran de saisie "Enter le mot de passe" en surbrillance puis appuyer sur la touche ENTER. L'écran [Confirmer le mot de passe] s'affiche.

2. Taper de nouveau le même mot de passe. Mettre "OK" sur l'écran de saisie "Enter le mot de passe" en surbrillance et appuyer sur la touche ENTER.

Le mot de passe sera attribué.

Effacer:

Pour effacer le mot de passe:

1. Mettre en surbrillance [Effacer] et appuyer sur la touche ENTER. L'écran "Mot de passe actuel" est affiché.



2. Utiliser le clavier logiciel pour taper le mot de passe. Mettre "OK" sur l'écran de saisie "Mot de passe actuel" en surbrillance et appuyer sur la touche ENTER. Votre mot de passe sera effacé.

Réglage du mode de réseau local [Mode LAN]

Cette fonction permet de régler divers éléments de réglage lorsque le projecteur est utilisé en réseau.

Consulter votre administrateur de réseau sur ces réglages.

ATTENTION: S'assurer que la carte réseau local peut être retirée en Mode économie d'énergie et que le câble d'alimentation est débranché de la prise d'alimentation. Ne pas insérer ou retirer la carte réseau local pendant le mode ralenti.

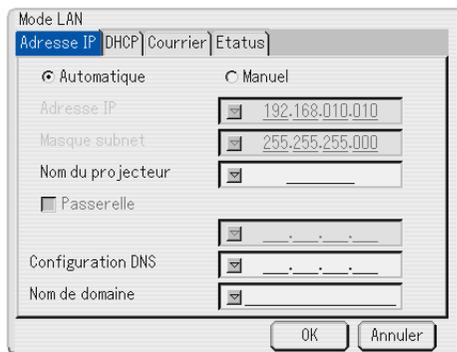
Remarque destinée aux utilisateurs de la carte réseau PCMCIA:

L'utilisation dans le projecteur d'une carte réseau non supportée peut entraîner un mauvais fonctionnement de l'appareil.

Si cela se produit, éteignez le projecteur et retirez la carte réseau de sa fiche sur la carte PC du projecteur.

REMARQUE: La carte réseau local n'est pas disponible lorsqu'une carte PC est utilisée pour la fonction de la visionneuse. La visionneuse n'est pas disponible lorsque la carte réseau local est utilisée pour la connexion LAN.

Adresse IP:



Une adresse IP peut être attribuée automatiquement à ce projecteur ou par votre serveur DHCP. Si votre réseau n'est pas attribué pas automatiquement une adresse IP, demander à votre administrateur réseau une adresse, et ensuite l'enregistrer manuellement.

Automatique:

Attribue automatiquement une adresse IP au projecteur à partir d'un serveur DHCP.

Manuel:

Fournit un espace pour l'enregistrement de l'adresse IP ou d'un numéro de masque subnet obtenu de votre administrateur réseau.

Adresse IP:

Configurer votre adresse IP. Appuyer sur la touche  pour afficher le clavier logiciel et taper 12 caractères numériques.

Masque Subnet:

Configurer votre numéro de masque subnet. Appuyer sur la touche  pour afficher le clavier logiciel et taper 12 caractères numériques.

Nom du projecteur:

Spécifier un nom de projecteur unique. Appuyer sur la touche  pour afficher le clavier logiciel et taper. Jusqu'à 16 caractères alphanumériques peuvent être utilisés.

Passerelle (Gateway):

Configurer la passerelle par défaut du réseau connecté au projecteur. Appuyer sur la touche  pour afficher le clavier logiciel et taper 12 caractères numériques.

Le fait de vérifier cette case, valide la route réglée par défaut. Lorsque des données sont envoyées d'une carte réseau local, l'emplacement de transfert est recherché selon l'information de routage réglée précédemment ; toutefois, lorsque l'emplacement de transfert n'est pas trouvé après la recherche, les données seront envoyées à l'appareil qui a l'adresse IP configurée. L'adresse IP configurée doit être celle qui peut être identifiée par une recherche de l'information de routage.

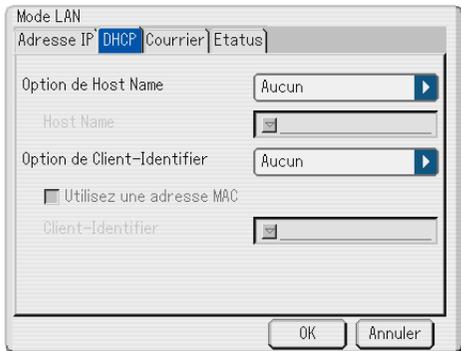
Configuration DNS:

Taper l'adresse IP du serveur DNS du réseau connecté au projecteur. 12 caractères alphanumériques sont utilisés.

Nom de domaine:

Taper le nom du domaine du réseau connecté au projecteur. Jusqu'à 60 caractères alphanumériques peuvent être utilisés.

DHCP:



En fonction de votre environnement réseau, l'acquisition d'une adresse IP dans un serveur DHCP peut ne pas être possible. Dans ce cas, consultez votre administrateur réseau pour effectuer les changements de paramètres suivants.

Option de Host Name:

- Choisissez d'ajouter ou non un nom d'hôte optionnel pour le DHCP.
- Aucun Pas d'ajout
- Requête Ajouter au temps de DHCP_REQUEST.
- Découverte/Requête Ajouter au temps de DHCP_DISCOVER et DHCP_REQUEST.

Host Name:

Entrez un nom d'hôte. Ce champ n'est disponible que dans le cas de "Requête" ou "Découverte/Requête".

Option de Client-Identifier:

- Choisissez d'ajouter ou non une identification client optionnelle pour le DHCP.
- Aucun Pas d'ajout
- Requête Ajouter au temps de DHCP_REQUEST.
- Découverte/Requête Ajouter au temps de DHCP_DISCOVER et DHCP_REQUEST.

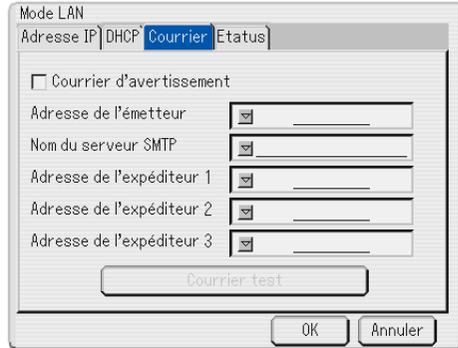
Utilisez une adresse MAC:

Activer ceci pour utiliser une adresse MAC pour l'identification client.

Client-Identifiant:

Entrez une identification client.

Courrier:



Courrier d'avertissement:

Le fait de vérifier cette case active la fonction de message d'alerte. Cette option avertit l'ordinateur d'un message d'erreur par e-mail lors de l'utilisation d'une carte réseau local câblée. Le message d'erreur sera notifié lorsque la lampe du projecteur a atteint la fin de sa durée d'utilisation ou si une erreur se produit dans le projecteur.

Exemple d'un message envoyé du projecteur:

La lampe a atteint la fin de sa durée d'utilisation. Remplacer la lampe.

Nom du projecteur: X X X X

Compteur de durée d'utilisation de la lampe en heures: xxxx [H]

Durée d'utilisation du projecteur: xxxxxx [H]

Adresse de l'émetteur:

Spécifier l'adresse des émetteurs. Utiliser le clavier logiciel. Jusqu'à 60 caractères alpha-numériques et symboles peuvent être utilisés. Voir "Using Software Keyboard" dans l'annexe pour plus de détails.

Nom du serveur SMTP:

Taper le nom du serveur SMTP à connecter au projecteur. Jusqu'à 60 caractères alpha-numériques peuvent être utilisés.

Adresse de l'expéditeur 1 à 3:

Taper votre adresse expéditeur. Jusqu'à 60 caractères alpha-numériques et symboles peuvent être utilisés.

Test Mail:

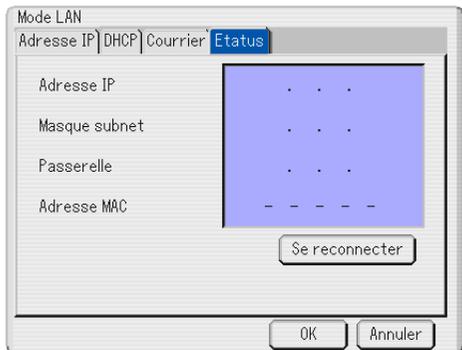
Envoyer un courrier test pour vérifier si les réglages sont corrects.

REMARQUE: Si une adresse incorrecte est saisie dans un essai, il se peut qu'aucun message d'alerte ne soit reçu. Si cela se produit, vérifier si l'adresse de l'expéditeur est réglée correctement.

REMARQUE: Sauf si "Adresse de l'émetteur", "Nom du serveur SMTP" ou "Adresse de l'expéditeur 1-3" est sélectionné, "Courrier test" n'est pas disponible.

REMARQUE: Assurez-vous de mettre "OK" en sur-brillance et appuyez sur la touche ENTER avant d'exécuter "Test Mail".

Etatus:

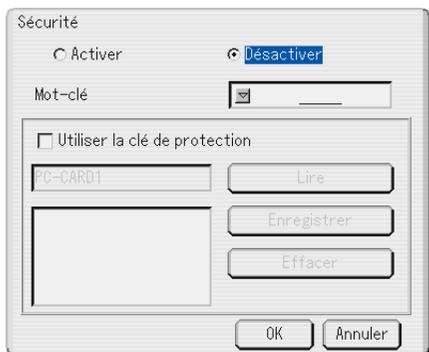


Affiche l'état des réglages LAN.

- Adresse IP Indique l'adresse IP du projecteur.
- Masque subnet Indique le masque subnet du projecteur.
- Passerelle Indique la passerelle du réseau connecté au projecteur.
- Adresse MAC Indique l'adresse MAC de la carte réseau local.
- Se reconnecter Utilisez cette touche pour connecter le projecteur à un réseau.

Sécurité

La fonction de sécurité vous permet de protéger votre projecteur de sorte que le projecteur ne projettera pas de signal sauf si un Mot-clé est entré. Il y a également une option pour verrouiller le projecteur à l'aide d'une carte PC enregistrée comme clé de protection. Dès que la carte PC est enregistrée comme clé de protection, on vous demande d'insérer la carte PC enregistrée dans la fente d'accès à la carte PC du projecteur chaque fois que le projecteur est allumé. La fonction de sécurité peut être activée en utilisant un Mot-clé uniquement.



- Activer/Désactiver . Ceci active ou désactive la fonction de sécurité.
- Mot-clé Entrer un mot de passe approprié lorsque la fonction de sécurité est utilisée. (Jusqu'à 10 caractères peuvent être utilisés.) La fonction de sécurité est disponible uniquement lorsque le mot de passe est entré.
- Utiliser la clé de protection Cocher cette case pour verrouiller votre projecteur lorsqu'une carte PC est utilisée. Pour utiliser un mot de passe sans carte PC, ne pas cocher cette case.
- Lire Lit les données d'une carte PC.
- Enregistrer Enregistre les données de la carte PC. La fonction de sécurité n'est pas disponible sauf si au moins une carte PC est enregistrée. (si la case à cocher "Utiliser la clé de protection" est sélectionnée) Jusqu'à 5 cartes PC peuvent être enregistrées.
- Efface Efface les données de la carte PC enregistrée.

Pour configurer un mot de passe pour activer la fonction de sécurité sans utiliser une carte PC enregistrée

1. Utiliser la touche SELECT ▲▼ pour sélectionner "Mot-clé" et utiliser le clavier logiciel pour entrer un mot-clé.

REMARQUE: Noter votre mot-clé.

2. Utiliser la touche SELECT ▲▼ pour sélectionner "Activer" et utiliser la touche SELECT ▲▼ pour sélectionner "OK", ensuite la fonction de sécurité sera activée. Le message "Etes-vous sûr?" apparaît. Utiliser la touche SELECT ◀▶ et appuyer sur la touche ENTER.

La fonction de sécurité devient effective.

Pour enregistrer une carte PC comme clé de protection

1. Insérer une carte PC dans la fente d'accès à la carte PC du projecteur.
2. Utiliser la touche SELECT ▲▼ pour sélectionner "Utiliser la clé de protection" et appuyer sur la touche ENTER.
3. Utiliser la touche SELECT ▲▼ pour sélectionner "Lire" et appuyer sur la touche ENTER.

Les données de la carte PC seront lues dans le projecteur.

4. Utiliser la touche SELECT ▲▼ pour sélectionner "Enregistrer" et appuyer sur la touche ENTER.

Les données téléchargées seront enregistrées et affichées dans la fenêtre de la liste.

5. Utiliser la touche SELECT ▲▼ pour sélectionner "Mot-clé" et utiliser le clavier logiciel pour entrer un mot de passe.

REMARQUE: Pour utiliser une carte PC comme clé de protection, il faut également configurer un mot-clé. Noter votre mot-clé.

Ceci termine l'enregistrement de votre carte PC.

Pour activer la fonction de sécurité, utiliser la touche SELECT ▲▼ pour sélectionner "Activer" et utiliser la touche SELECT ▲▼ pour sélectionner "OK" et la fonction "Sécurité" sera activée. Le message "Etes-vous sûr(e)?" apparaît. Utiliser la touche SELECT ◀▶ et appuyer sur la touche ENTER.

La fonction de sécurité devient effective.

Pour allumer le projecteur lorsque la fonction de sécurité est activée (lors de l'utilisation du mot de passe uniquement)

1. Appuyer sur la touche POWER et la maintenir enfoncée pendant au moins deux secondes. Le projecteur s'allume et affiche un message pour informer que le projecteur a une protection de sécurité.
2. Sélectionner [Paramétrage] → [Page 3] → [Sécurité] sur le menu et appuyer sur la touche ENTER. L'écran d'entrée du code de déverrouillage s'affiche.
3. Entrer votre mot de passe à l'écran d'entrée du code de déverrouillage. Le verrou de sécurité est désactivé et l'image projetée peut être visionnée.

REMARQUE: Ne pas oublier votre mot de passe. Toutefois, en cas d'oubli de votre mot de passe, NEC ou votre revendeur vous fournira votre code de déverrouillage. Voir les informations plus détaillées à la fin de cette section.

Pour allumer le projecteur lorsque la fonction de sécurité est activée (lorsqu'une carte PC est utilisée comme clé de protection)

1. Insérer la carte PC enregistrée dans la fente d'accès à la carte PC.
2. Appuyer sur la touche POWER et la maintenir enfoncée pendant au moins deux secondes. Le projecteur s'allume lorsqu'il reconnaît la carte PC. Dès que le projecteur a été allumé, il restera allumé sans carte PC.

- Le mode de désactivation de la sécurité est maintenu jusqu'à ce que l'alimentation principale soit mise hors circuit (en réglant l'interrupteur d'alimentation principal sur "O" ou en débranchant le cordon d'alimentation). Dans les cas suivants on vous demande de vérifier la clé de protection ou d'entrer le mot de Mot-clé:

- (1) Lorsque "OK" est sélectionné sur une image pour laquelle la sécurité est réglée et que l'alimentation est mise hors circuit, puis sous tension.
- (2) Lorsque l'alimentation principale est mise hors circuit, puis sous tension pendant que la fonction de sécurité est activée.
- (3) Lorsqu'on essaie d'afficher une image pour laquelle la sécurité est réglée pendant que la fonction de sécurité est activée.

- Des blancs (espaces) ne peuvent pas être utilisés dans la section du mot de Mot-clé.

Pour effacer les données enregistrées de la carte PC

- Utiliser la touche SELECT ▲▼ pour sélectionner "Effacer" et utiliser la touche SELECT ◀ pour sélectionner la fenêtre de la liste.
- Utiliser la touche SELECT ▲▼ pour sélectionner les données de la carte PC à effacer.
- Appuyer sur la touche SELECT ▶ pour sélectionner "Effacer" et appuyer sur la touche ENTER.

Les données de la carte PC seront effacées.

En cas de perte de la carte PC enregistrée, procéder comme suit:

REMARQUE: NEC ou votre revendeur fournit le code de déverrouillage en échange de votre mot de passe enregistré et du code de demande. Voir les informations plus détaillées à la fin de cette section.

- Appuyer sur la touche POWER et la maintenir enfoncée pendant au moins deux secondes.
Le projecteur s'allume et affiche un message pour informer que le projecteur a une protection de sécurité.
- Sélectionner [Paramétrage] → [Page 3] → [Sécurité] sur le menu et appuyer sur la touche ENTER.
L'écran d'entrée du code de déverrouillage s'affiche ainsi que le code de demande (24 caractères alpha-numériques).
- Entrer votre code de déverrouillage à l'écran d'entrée de code de déverrouillage.
Le projecteur s'allume.

- * Si le projecteur est allumé en entrant le code de déverrouillage, la fonction de sécurité sera désactivée.

REMARQUE:

* Certains types de carte PC ne peuvent pas être enregistrés comme clé de protection.

* Il est conseillé d'enregistrer deux ou plusieurs cartes PC en cas de perte ou de dommage de la carte PC enregistrée.

* Le formatage de votre carte PC enregistrée désactive la fonction de la clé de protection.

REMARQUE:

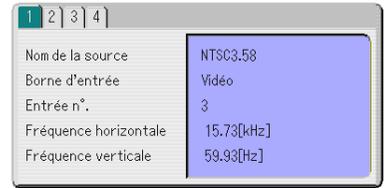
Pour le code de déverrouillage et les informations supplémentaires, visiter les sites:

USA : <http://www.necvisualsystems.com>

Europe : <http://www.nec-europe.com/>

International : <http://www.nec-pj.com/>

Information



Affiche l'état du signal actuel, et la durée d'utilisation de la lampe et du projecteur en heures. Cette boîte de dialogue a quatre pages.

L'information fournie est la suivante :

- [Page 1] Nom de la source
Borne d'entrée
Entrée n°.
Fréquence horizontale
Fréquence verticale
- [Page 2] Type de Signal
Type Vidéo
Type Synchro.
Entrelacé
Polarité Sync
- [Page 3] Durée restante lampe (%)
Durée utilisation lampe (H)
Utilisation projecteur (H)
- [Page 4] Version (BIOS, microprogrammation, Données)

REMARQUE : Le voyant d'avancement affiche la durée de vie restante de l'ampoule en pourcentage. La valeur indique la durée d'utilisation de la lampe et du projecteur respectivement.

Affichage du temps restant de la lampe

Lorsque le temps restant de la lampe atteint 0, le voyant à barres de temps restant de la lampe change de 0 % à 100 heures et le décompte commence. Si le temps restant de la lampe atteint 0 heure, le projecteur ne s'allume pas, que le mode lampe soit réglé sur Normale ou Eco.

Retourner au réglage d'origine [Reset]

La fonction par défaut d'origine permet de modifier les ajustements et réglages aux valeurs préréglées d'origine pour la source excepté les éléments suivants:

Signal actuel:

Remet tous les ajustements du signal actuel aux niveaux préréglés d'origine.

Tous les éléments dans "Volume", "Options d'image (excepté Position de l'image)" et "Gestion d'image" peuvent être réinitialisés.

Toutes les données:

Réinitialiser les ajustements et réglages pour les signaux aux préréglages d'origine excepté le Durée restant lampe, Durée utilisation lampe, la utilisation du projecteur, la langue, la papier peit, la liste d'entrée, la Mode veille, la Mode LAN, la sécurité et le Mot de passe (Logo). (Pour remettre à zéro la durée d'utilisation de la lampe, voir "Annuler le compteur horaire de durée d'utilisation de la lampe" page F-33.)

Toutes les données (Y compris la liste des entrées):

Efface également tous les signaux de la liste d'entrée et restitue les réglages d'origine.

UTILISER LA VISIONNEUSE

Optimiser la fonction Visionneuse

Caractéristiques

Des données de graphique peuvent être visionnées, des images peuvent être capturées et lues sur le projecteur. Une carte mémoire d'un PC (référéncée comme carte PC dans ce manuel) est utilisée pour visionner des données préparées sur l'ordinateur et pour capturer lire des images projetées avec le projecteur.

La fonction de visionneuse permet de visualiser des diapos stockées dans la carte PC sur le projecteur.

Même si aucun ordinateur n'est disponible, les images prises par un appareil photo numérique peuvent être simplement visualisées avec le projecteur. Cette fonction est pratique pour lire des images prises sur un appareil photo numérique.

Facile à utiliser

- Les visionneuse peuvent démarrer immédiatement en insérant simplement une carte PC (non fournie)
- Commutation facile de diapos
- Fonctionnement de la télécommande
- Sauter vers la liste de diapos ou vers une diapo spécifique

Images de haute qualité

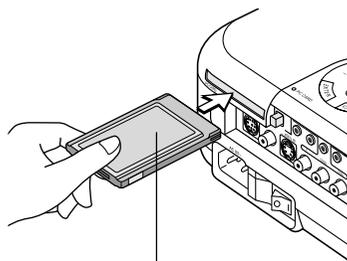
- Haute résolution jusqu'à 1024 x 768 points
- Lecture 24-bits pleine couleur
- Visionner des images d'une caméra numérique

Insertion et retrait d'une carte PC

Insérer la carte PC

- Tenir la carte PC horizontalement et l'insérer lentement dans la fente d'accès à la carte avec la face dessus orientée vers le haut.
- La touche d'éjection sort dès que la carte PC est insérée à fond. Vérifier que la carte PC est insérée à fond.

REMARQUE : Ne pas essayer de forcer la carte PC dans la fente d'accès à la carte.

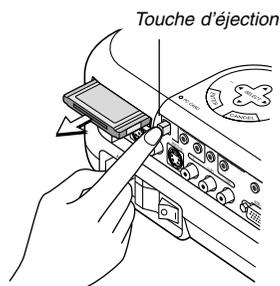


Carte PC (non fournie)

Retirer la carte PC

Appuyer sur la touche d'éjection. La carte PC sort partiellement. Saisir les bords de la carte PC et la sortir.

REMARQUE : Ne pas éjecter la carte PC pendant l'accès à ses données.



Direction d'insertion de la carte PC

La carte PC a une face dessus et une face dessous et doit être insérée dans la fente d'accès à la carte PC dans une direction spécifique. Elle ne peut pas être insérée en arrière ou à l'envers. En cas de tentative de la forcer dans la fente d'accès dans la mauvaise direction, la broche interne risque de casser et la fente d'accès à la carte risque d'être endommagée. Se référer au mode d'emploi de la carte PC pour la direction d'insertion appropriée.

Type de carte PC

La fente d'accès à la carte PC accepte uniquement PCMCIA de Type II.

Utiliser la fonction Visionneuse avec le projecteur (lecture)

Cette section décrit le fonctionnement pour montrer des diapos créés en utilisant la fonction Visionneuse avec le projecteur. Il est également possible de faire des diapos directement à partir des images projetées avec le projecteur.

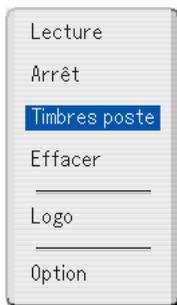
Projeter des diapos (Visionneuse)

Préparatifs : Utilisez la fonction de capture pour mémoriser les fichiers JPEG ou BMP sur une carte PC insérée dans la fente d'accès du projecteur. Ou mémorisez les fichiers JPEG ou BMP sur une carte PC insérée dans la fente d'accès de votre PC.

1. Insérez une carte PC dans la fente d'accès du projecteur.
2. Appuyez sur la touche VIEWER de la télécommande ou sélectionnez la "visionneuse" dans la liste des sources. Une image mémorisée sur la carte PC s'affichera.
3. Appuyez sur la touche MENU pour afficher le menu de la visionneuse.
4. Sélectionnez "Lecture" puis appuyez sur la touche ENTER pour afficher la première diapo ou pour commencer à lire les diapos automatiquement.

Vérifier "Démarrer", signifie que la sélection d'entrée visionneuse affiche une liste de dossiers de la carte PC et si "Lecture auto" est vérifié, le projecteur démarre automatiquement pour lire les diapos à partir de la première diapo du dossier sélectionné.

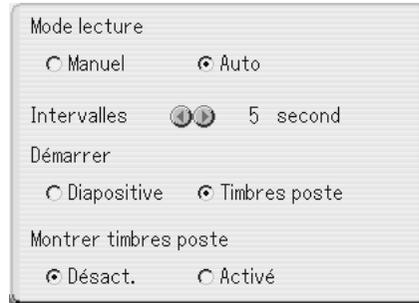
Le menu de la visionneuse apparaît lorsque vous appuyez sur la touche MENU de la télécommande ou du coffret du projecteur.



Le menu de la visionneuse comprend les commandes suivantes :

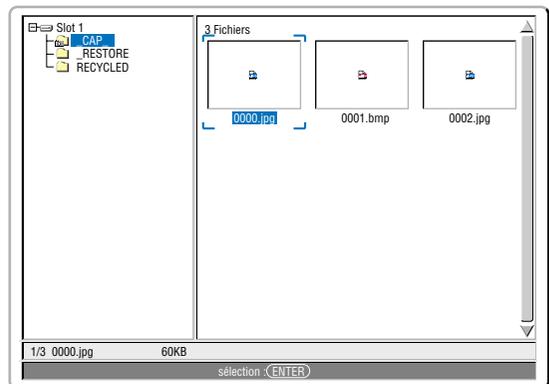
- Lecture Lit automatiquement ou manuellement selon le réglage dans Option. Ceci permet d'aller à la diapo suivante lorsque "Lecture manuelle" est sélectionné dans le "Mode lecture".
- Arrêt Ceci permet d'arrêter la lecture auto en cours et de reprendre la lecture de la diapo ou du fichier sélectionné lorsque "Lecture auto" est sélectionné dans le "Mode lecture".
- Timbres poste Affiche une liste des timbres poste des fichiers JPEG ou BMP mémorisés sur carte PC insérée dans le projecteur.
- Effacer Efface une(des) diapo(s) capturée(s) ou toutes les diapos capturées dans le fichier spécifique de capture.
- Logo Remplace le logo d'arrière-plan par défaut par un autre logo de format JPEG ou BMP.
- Option Affiche les options de réglage de la visionneuse.

Régler les options pour la visionneuse

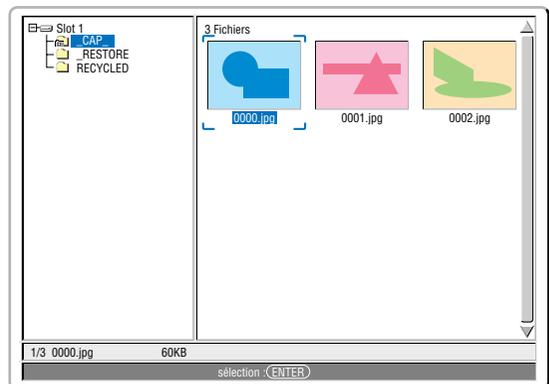


Mode lecture :

- Auto Lit les diapos automatiquement lorsque la source de la visionneuse est sélectionnée.
- Manuel Visualise une diapo manuellement lorsque la source de la visionneuse est sélectionnée.
- Intervalles Spécifie la durée des intervalles entre 5 et 300 secondes.
- Démarrer Spécifie l'écran de démarrage lorsque la source de la visionneuse est sélectionnée.



Montrer Timbres poste ... Sélectionner la source de la visionneuse affichera une liste des timbres poste des fichiers JPEG ou BMP mémorisés sur la carte PC lorsque "Activé" est sélectionné.



REMARQUE : Si aucune carte mémoire n'est insérée dans l'emplacement de la carte PC, il n'y a pas de signal et un arrière-plan noir, bleu ou un logo est affiché, selon le réglage effectué.
La lecture s'arrête lorsque la touche ◀ du coffret ou de la télécommande est enfoncée en mode de lecture auto.

Commutation aux diapos directement depuis d'autres modes d'entrée

Avec cette fonction, il est possible de commuter une diapo directement lorsque l'image d'un magnétoscope ou d'un ordinateur est en cours de projection.

Exemple : Lors de la réalisation de présentations utilisant une combinaison de diapos et d'images en mouvement d'un magnétoscope, etc., il est possible de commuter d'une diapo d'une visionneuse à l'image vidéo, puis de retourner simplement à la diapo du lecteur de carte PC en utilisant la touche Visionneuse.

REMARQUE : Même si la source visionneuse actuelle est commutée sur une autre source, la diapo actuelle est retenue. Lorsqu'on retourne à la visionneuse, la diapo retenue apparaît.

Visionner des images numériques

Des images numériques peuvent être lues avec la visionneuse si les conditions suivantes sont remplies :

- Si l'image peut être mémorisée sur une carte PC au format MS-DOS.
- Si l'image peut être mémorisée dans un format supporté par la visionneuse. Avec la visionneuse, les images sur la carte sont recherchées dans des répertoires et les images au format JPEG ou BMP sont reconnues comme des diapos. Les répertoires recherchés sont des répertoires qui se trouvent à deux pas du répertoire racine et les images recherchées sont des images qui sont dans les 12 premiers fichiers du répertoire. Seule la commutation entre fichiers et diapos est possible.

REMARQUE : Le nombre maximum d'images reconnues comme diapos dans un répertoire est de 128.

Mémoriser des images affichées sur le projecteur sur la carte PC (Capture)

Les caractéristiques de la fonction capture permettent de capturer une image d'une source en cours de lecture. L'image est enregistrée en format JPEG sur la carte PC.

REMARQUE :

- * Il est impossible de capturer les signaux d'entrée DVI.
 - * Sauf si une carte PC est insérée dans l'emplacement pour la carte PC du projecteur, la fonction de capture n'est pas disponible.
 - * L'affichage "Erreur de carte" signifie que l'espace disponible sur la carte PC est insuffisant pour enregistrer les images. Augmentez l'espace disponible sur la carte en effaçant des images indésirées à l'aide du PC. Le nombre d'images qui peuvent être capturées dépend de la taille de la carte PC..
 - * S'assurer de ne pas éteindre le projecteur ni de retirer la carte PC pendant la capture d'une image. A défaut d'une telle précaution, les données de la carte PC seront perdues ou la carte sera endommagée.
-

Préparatifs :

Insérez la carte PC dans l'emplacement pour la carte PC du projecteur. Insérez la carte PC avec l'extrémité portant la flèche de direction d'insertion en premier..

- * Appuyez sur la touche d'éjection pour éjecter la carte.

1. Projetez l'image à mémoriser sur le projecteur.
2. Appuyez sur la touche FREEZE de la télécommande.
3. Appuyez sur la touche MENU pour afficher la fenêtre de capture.

Capture Capture une image et l'enregistre comme un fichier JPEG sur une carte PC.

Sortir Quitte la fonction de capture. Une autre option pour quitter la fonction de capture consiste à appuyer sur la touche MENU ou CANCEL de la télécommande ou du coffret du projecteur.

REMARQUE :

Les images capturées avec une résolution plus élevée que la résolution initiale du projecteur ne peuvent pas être affichées correctement.

- La taille du fichier de l'image capturée varie selon la résolution du signal d'entrée.
 - Une loupe indiquant qu'une image est en cours de capture apparaît sur l'affichage du projecteur. Ne pas éjecter la carte PC et ne pas couper l'alimentation du projecteur pendant que cette icône est affichée. Ceci risque d'endommager les données de la carte PC. Si les données de la carte PC sont endommagées, utilisez un ordinateur pour réparer les données.
-

Effacer les images capturées

En utilisant la commande effacer dans le menu de la visionneuse, les images capturées peuvent être effacées.

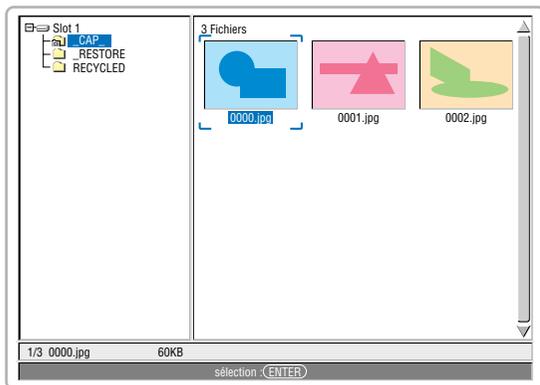
Pour effacer les images capturées :

Préparatifs : Assurez-vous que la carte PC est insérée dans l'emplacement de la carte PC du projecteur.

1. Appuyez sur la touche VIEWER de la télécommande pour afficher une image.
2. Appuyez sur la touche MENU pour afficher le menu de la visionneuse.

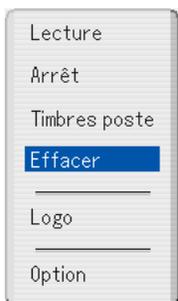


3. Utilisez la touche ▼ pour sélectionner "Timbres poste" puis appuyez sur la touche ENTER. Le timbre poste s'affichera.



REMARQUE : Pour passer la surbrillance de l'écran des timbres poste (fenêtre droite) à un arbre de répertoires (fenêtre gauche), appuyez sur la touche CANCEL. Pour remettre la surbrillance à l'écran des timbres poste, appuyez sur la touche ENTER.

4. Utilisez les touches ▲▼◀▶ pour sélectionner une image que vous souhaitez effacer.
5. Appuyez sur la touche MENU pour afficher le menu de la visionneuse.
6. Utilisez la touche ▼ pour sélectionner "Effacer" puis appuyez sur la touche ENTER.



Un message de confirmation s'affichera.

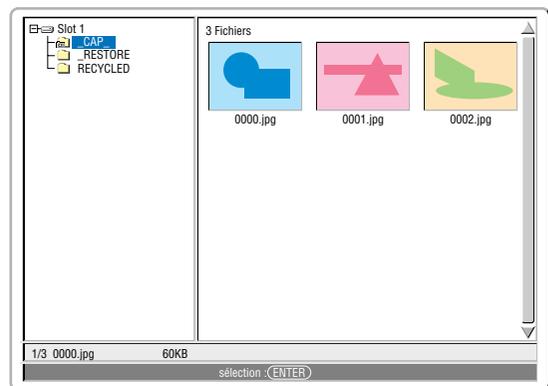


7. Utilisez la touche ◀ pour sélectionner "OK" puis appuyez sur la touche ENTER.

Ceci achève l'effacement.

Pour effacer toutes les images capturées :

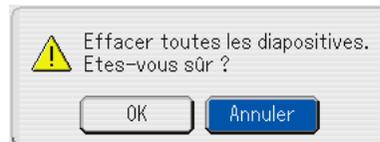
1. Répétez les étapes 1 à 3 dans la procédure décrite ci-dessus.
2. Appuyez sur la touche CANCEL pour sélectionner le fichier "_CAP_" dans le répertoire (fenêtre gauche).



3. Appuyez sur la touche MENU pour afficher le menu de la visionneuse.
4. Utilisez la touche ▼ pour sélectionner "Effacer" puis appuyez sur la touche ENTER.



Un message de confirmation s'affichera.



5. Utilisez la touche ◀ pour sélectionner "OK" puis appuyez sur la touche ENTER.

Ceci achève l'effacement.

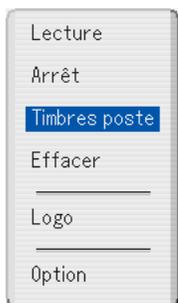
Changer le logo de l'arrière-plan

Vous pouvez changer le logo par défaut de l'arrière-plan en utilisant la fonction visionneuse.

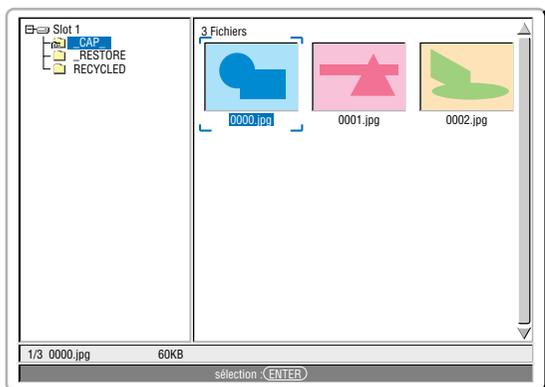
REMARQUE : La taille du fichier ne doit pas dépasser 256ko. Des formats de fichiers autres que JPEG et BMP ne sont pas disponibles.

Préparatifs : Utilisez la fonction capture pour mémoriser les fichiers JPEG ou BMP sur une carte PC insérée dans l'emplacement du projecteur. Ou mémorisez les fichiers JPEG ou BMP sur une carte PC insérée dans l'emplacement de votre PC et insérez la carte PC dans l'emplacement du projecteur.

1. Appuyez sur la touche VIEWER de la télécommande pour afficher une image.
2. Appuyez sur la touche MENU pour afficher le menu de la visionneuse.



3. Utilisez la touche ▼ pour sélectionner "Timbres poste" puis appuyez sur la touche ENTER. L'écran des timbres poste s'affichera.



REMARQUE : Pour passer la surbrillance de l'écran des timbres poste (fenêtre droite) à un arbre de répertoires (fenêtre gauche), appuyez sur la touche CAN-CEL. Pour remettre la surbrillance à l'écran des timbres poste, appuyez sur la touche ENTER.

4. Utilisez la touche ▲▼◀▶ pour sélectionner un fichier JPEG ou BMP (diapo) pour votre logo d'arrière-plan.
5. Appuyez sur la touche MENU pour afficher le menu de la visionneuse.

6. Utilisez la touche ▼ pour sélectionner "Logo" puis appuyez sur la touche ENTER.



Une boîte de dialogue de confirmation s'affichera.



7. Utilisez la touche ◀ pour sélectionner "OK" et appuyez sur la touche ENTER. Ceci achève le changement de logo pour l'arrière-plan.

* Une fois que vous avez changé le logo de NEC de l'arrière-plan pour un autre, vous ne pouvez plus remettre le logo à l'arrière-plan, même en utilisant les réglages d'usine par défaut.

ENTRETIEN

Cette section décrit les procédures de maintenance simples à effectuer pour remplacer la lampe, et pour nettoyer le coffret et l'objectif.

Remplacer la lampe

Après 2000 heures (jusqu'à 3000 heures d'utilisation : mode Eco) ou plus, le voyant "Lamp" du coffret clignote en rouge et le message apparaît. Même si la lampe fonctionne encore, la remplacer après 2000 heures (jusqu'à 3000 heures : mode Eco) de fonctionnement afin de maintenir à un niveau optimal la performance du projecteur.

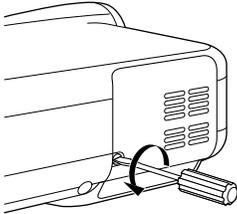
ATTENTION

- **NE PAS TOUCHER LA LAMPE** immédiatement après son utilisation. Elle est extrêmement chaude. Eteindre le projecteur, attendre 90 secondes, couper l'interrupteur d'alimentation principale, et ensuite débrancher le câble d'alimentation. Laisser la lampe refroidir pendant au moins une heure avant de continuer.
- **NE PAS RETIRER LES VIS** excepté la vis du couvercle de la lampe et les deux vis du coffret de la lampe. Cela risque de provoquer une électrocution.
- Le projecteur s'éteint et entre en mode veille après 2100 heures (jusqu'à 3100 heures : mode Eco) d'utilisation. Si cela se produit, s'assurer de remplacer la lampe. Si l'on continue à utiliser la lampe après 2000 heures (jusqu'à 3000 heures : en mode Eco) d'utilisation, l'ampoule de la lampe risque de briser en éclats, et des débris de verre risquent d'être dispersés dans le coffret de la lampe. Ne pas les toucher car ces débris de verre risquent de provoquer des blessures.

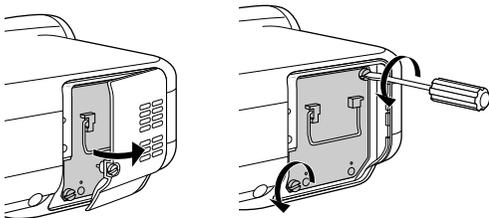
Si cela se produit, prendre contact avec votre revendeur NEC pour le remplacement de la lampe.

Pour remplacer la lampe :

1. Desserrer la vis du couvercle de la lampe jusqu'à ce que le tournevis entre en condition libre, et démonter le couvercle de la lampe. La vis du couvercle de la lampe ne peut pas être enlevée.

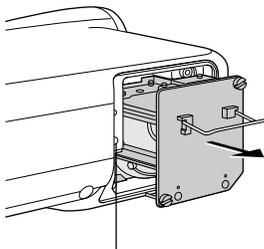


2. Desserrer les deux vis fixant le coffret de la lampe jusqu'à ce que le tournevis entre en condition libre. Les deux vis ne sont pas démontables.



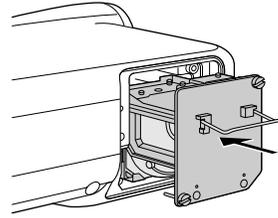
3. Démonter le coffret de la lampe en le tirant par la poignée.

REMARQUE: Il y a un contact de sécurité sur le coffret pour éviter tout risque d'électrocution. Ne pas essayer de désactiver ce verrouillage.



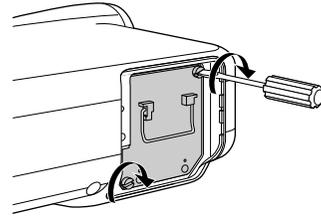
Contact de sécurité

4. Insérer un coffret de lampe neuf jusqu'à ce que le coffret de la lampe soit branché dans la prise.

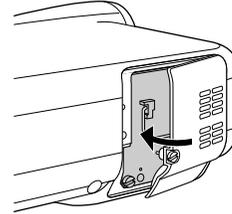


ATTENTION: Ne pas utiliser une lampe autre qu'une lampe de rechange NEC (LT60LPK).

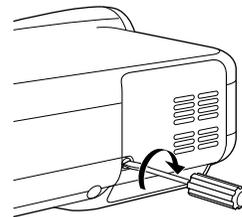
5. La fixer en place avec les deux vis. S'assurer de serrer les vis.



6. Remettre le couvercle de la lampe en place.



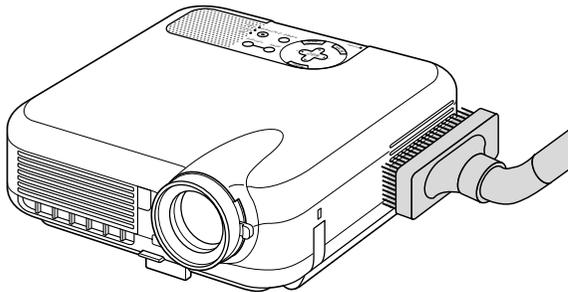
7. Serrer la vis du couvercle de la lampe. S'assurer de serrer la vis.



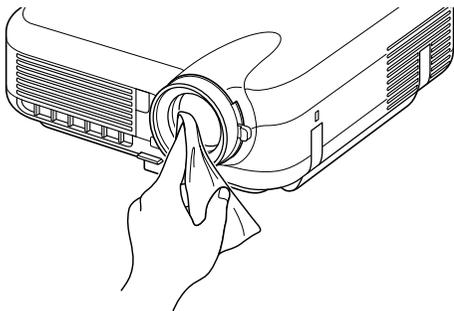
8. Après l'installation d'une lampe neuve, à partir du menu sélectionner → [Paramétrage] → [Page 2] → [Heure Lampe] pour remettre à zéro le nombre d'heures d'utilisation de la lampe. Si le projecteur n'est pas allumé après 2100 heures (jusqu'à 3100 heures : mode Eco) d'utilisation, appuyer sur la touche [Help] de la télécommande et la maintenir enfoncée pendant dix secondes ou plus pour remettre l'horloge de la lampe à zéro.

Nettoyage

Nettoyage du coffret et de l'objectif



1. *Eteindre le projecteur avant d'effectuer le nettoyage.*
2. *Nettoyer régulièrement le coffret avec un chiffon humide. S'il est très sale, utiliser un détergent doux. Ne jamais utiliser des détergents puissants ou des solvants tels que l'alcool ou un diluant.*
3. *Utiliser une brosse soufflante ou un papier pour objectif pour nettoyer l'objectif, et veiller à ne pas rayer ou détériorer l'objectif.*



Protège-objectif

Le cylindre d'objectif a des filetages sur l'extérieur pour le montage d'un cache-objectif disponible dans le commerce afin de protéger l'objectif (ϕ 82mm) contre la saleté, la poussière, les rayures et les dommages. Noter que le protège-objectif et le cache-objectif fournis ne peuvent pas être utilisés en même temps.

ATTENTION: Utiliser uniquement des caches-objectif transparents désignés pour la protection de l'objectif. L'utilisation de filtres pour la réduction de lumière et pour les effets spéciaux, tels qu'un filtre ND (Neutral Density) et un filtre couleur, peut absorber la chaleur, provoquant des dommages au filtre et au projecteur.

DEPISTAGE DES PANNES

Cette section facilite la résolution des problèmes pouvant être rencontrés pendant l'installation ou l'utilisation du projecteur.

Voyant d'alimentation [POWER]

Condition du voyant		Condition du projecteur	Remarque	
Arrêt		L'alimentation principale est coupée.	–	
Voyant clignotant	Vert	0,5 sec Marche, 0,5 sec Arrêt	Le projecteur est prêt à s'allumer.	Attendre un instant.
	Orange	0,5 sec Marche, 0,5 sec Arrêt	Le projecteur est en cours de refroidissement.	Attendre un instant.
Voyant stationnaire	Vert		Le projecteur est allumé.	–
	Orange		Le projecteur est en mode économie d'énergie ou en mode repos	–

Voyant d'état [STATUS]

Condition du voyant		Condition du projecteur	Remarque	
Arrêt		Normal	–	
Voyant clignotant	Rouge	1 cycle (0,5 sec Marche, 2,5 sec Arrêt)	Erreur du couvercle de la lampe	Remettre le couvercle de la lampe correctement.
		2 cycles (0,5 sec Marche, 0,5 sec Arrêt)	Erreur de température	Le projecteur est en surchauffe. Déplacer le projecteur vers un endroit plus frais.
		3 cycles (0,5 sec Marche, 0,5 sec Arrêt)	Erreur d'alimentation	L'alimentation de puissance ne fonctionnera pas correctement.
		4 cycles (0,5 sec Marche, 0,5 sec Arrêt)	Erreur du ventilateur	Les ventilateurs ne fonctionnent pas correctement.
		6 cycles (0,5 sec Marche, 0,5 sec Arrêt)	Erreur de la lampe	La lampe ne s'allume pas. Attendre une bonne minute et ensuite rallumer le projecteur.
	Vert		Ré-allumage de la lampe	Le projecteur est ré-allumé.
Voyant stationnaire	Vert		Mode ralenti	–

Voyant de la lampe [LAMP]

Condition du voyant		Condition du projecteur	Remarque
Arrêt		Normal	–
Voyant clignotant	Rouge	La lampe a atteint la fin de sa durée de vie. Le message de remplacement de la lampe s'affiche.	Remplacer la lampe.
Voyant stationnaire	Rouge	La lampe a été utilisée au-delà de ses limites. Le projecteur ne s'allumera pas avant le remplacement de la lampe.	Remplacer la lampe.
	Vert	Le mode de la lampe est réglé sur le mode Eco.	–

Résolutions des problèmes (Voir aussi "Voyant Alimentation/État/Lampe" page F-45.)

Problème	Vérifier ces éléments
Ne s'allume pas	<ul style="list-style-type: none"> • Vérifier que le câble d'alimentation est branché et que la touche d'alimentation du coffret du projecteur ou de la télécommande est sous tension. Voir pages F-17 et 18. • S'assurer que le couvercle de la lampe est installé correctement. Voir page F-43. • Vérifier si le projecteur est en surchauffe ou si la durée d'utilisation de la lampe a dépassé 2100 heures (jusqu'à 3100 heures : mode Eco) de fonctionnement. Si la ventilation autour du projecteur est insuffisante ou si la pièce où la présentation a lieu est particulièrement chaude, déplacer le projecteur vers un endroit plus frais. • La lampe ne s'allume pas. Attendre un bonne minute et ensuite rallumer le projecteur. • La lampe a atteint sa durée de vie maximum, prière de la remplacer.
Absence d'image	<ul style="list-style-type: none"> • Utilisez la touche SOURCE sur le coffret du projecteur ou la touche VIDEO, S-VIDEO, COMP.V (Composant), COMP. (Ordinateur), DVI ou VIEWER de la télécommande pour sélectionner votre source (vidéo, S-vidéo, composant, ordinateur, DVI NUMERIQUE ou visionneuse). Voir page F-19. • S'assurer que les câbles sont connectés correctement. • Utiliser les menus pour ajuster la luminosité et le contraste. Voir page F-29. • Retirer le cache-objectif. • Remettre les réglages ou ajustements aux niveaux pré-réglés d'origine en utilisant Retourner au réglage d'origine dans le menu. Voir page F-37. <p>Lors de l'utilisation d'un PC portable, s'assurer de connecter le projecteur au PC portable avant de mettre le PC portable sous tension. Dans la plupart des cas le signal ne peut pas être envoyé de la sortie RGB sauf si le PC portable est allumé après la connexion au projecteur.</p> <p>* Si l'écran devient vierge lors de l'utilisation de la télécommande, cela peut venir du logiciel économiseur d'écran ou de gestion d'énergie de l'ordinateur.</p> <p>* Si la touche POWER de la télécommande est heurtée accidentellement, attendre 90 secondes et ensuite appuyer à nouveau sur la touche POWER pour reprendre l'opération.</p>
L'image n'est pas à angle droit par rapport à l'écran	<ul style="list-style-type: none"> • Repositionner le projecteur pour améliorer l'angle par rapport à l'écran. Voir page F-19. • Utiliser la fonction 3D Reform pour corriger la distorsion trapézoïdale. Voir page F-20.
L'image est floue	<ul style="list-style-type: none"> • Ajuster la mise au point. Voir page F-20. • Repositionner le projecteur pour améliorer l'angle par rapport à l'écran. Voir page F-19. • S'assurer que la distance entre le projecteur et l'écran est dans l'intervalle de réglage de l'objectif. Voir page F-12. • Une condensation risque de se former sur l'objectif si le projecteur est froid, déplacé vers un endroit chaud et allumé ensuite. Si cela se produit, laisser le projecteur jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de condensation sur l'objectif.
L'image défile verticalement, horizontalement ou dans les deux sens.	<ul style="list-style-type: none"> • Utilisez la touche SOURCE sur le coffret du projecteur ou la touche VIDEO, S-VIDEO, COMP.V (Composant), COMP. (Ordinateur), DVI ou VIEWER de la télécommande pour sélectionner votre source (vidéo, S-vidéo, composant, ordinateur, DVI NUMERIQUE ou visionneuse). Voir page F-19. • Ajustez l'image de l'ordinateur manuellement avec Position/Horloge dans l'image. Voir page F-32.
La télécommande ne fonctionne pas	<ul style="list-style-type: none"> • Installer des piles neuves. Voir page F-10. • S'assurer qu'il n'y a pas d'obstacles entre vous et le projecteur. • Se mettre à 22 pieds (7 m) du projecteur. Voir page F-10.
Le voyant d'état est allumé ou clignote	<ul style="list-style-type: none"> • Voir les messages du voyant d'état ci-dessus. Voir pages F-45.
Couleur croisée en mode RGB	<ul style="list-style-type: none"> • Appuyez sur la touche AUTO ADJUST sur le coffret du projecteur ou sur la touche AUTO ADJ. de la télécommande. • Ajustez l'image de l'ordinateur manuellement avec Position/Horloge dans l'image. Voir page F-32.

Pour plus d'informations prendre contact avec votre revendeur.

Qu'est-ce que la technologie HDCP/HDCP ?

HDCP est le sigle de High-bandwidth Digital Content Protection.

High bandwidth Digital Protection (HDCP) est un système empêchant la copie illégale de données vidéo envoyées sur une Digital Visual Interface (DVI).

Si vous ne parvenez pas à visionner un support à travers l'interface DVI, cela ne signifie pas que le projecteur ne marche pas correctement. Avec l'application du HDCP, il se peut dans certains cas qu'un contenu protégé par le HDCP ne s'affiche pas en raison d'une décision / intention de la communauté HDCP (Digital Content Protection, LLC).

CARACTERISTIQUES TECHNIQUES

Cette section fournit des informations techniques sur la performance du projecteur HT1100.

Référence du modèle HT1100

Optique

DMD Digital Micromirror Device(DMD) à puce unique
Résolution 1024 × 768 pixels jusqu'à 1080p (1920 × 1080) avec la fonction Advanced AccuBlend
Objectif Zoom et mise au point manuels :
F 2,5 - 2,7 f = 22,2mm – 26,7mm
Lampe 220 W CC standard
Taille de l'image 30 - 200 pouces (0,8 - 5,08 m) en diagonale (4:3) (16:9)
Distance de projection 2,95ft - 24,93ft / 0,90m - 7,6m
Angle de projection 18,6°-19,4° (grand écran) / 15,7°-16,2° (téléobjectif)

Electrique

Entrées 1 RGB, 1 S-Vidéo, 1 Vidéo, 1 Composant, 1 DVI numérique, 1 carte PC, 4 Stéréo Mini Audio, 1 commande PC
Sorties 1 SC Trigger
Compatibilité vidéo NTSC, NTSC4.43, PAL, PAL-60, PAL-N, PAL-M, SECAM, Composant: 1080p, 1080i, 720p, 576p, 480p, 576i, 480i
Vitesse de balayage Horizontal : 15 à 100 kHz (RGB : 24 kHz ou plus) Vertical : 48 à 100 Hz
Largeur de bande vidéo RGB : 100 MHz (-3 dB)
Fréq. d'horloge à pixels Inférieure à 160 MHz
Reproduction des couleurs 16,7 millions couleurs simultanément, pleine couleur
Résolution horizontale NTSC/NTSC4.43/PAL/YCbCr : 540 lignes TV
SECAM : 300 lignes TV
RGB : 1024 points (H) × 768 points (V)
Commande externe RS232C, IR, Réseau local (avec fil)
Compatibilité sync Sync séparée/Sync composite/Sync sur G
Enceintes intégrées 2W × 2 (stéréo)
Alimentation requise 100 - 120 V AC/200 - 240 V AC, 50/60 Hz
Courant d'entrée 3,2 A (100 - 120 V AC)/1,6 A (200 - 240 V AC)
Consommation électrique 290 W (0,6 W veille)

Mécanique

Installation Orientation: sol/avant, sol/arrière, plafond/avant, plafond/arrière
Dimensions 10,2" (L) × 3,6" (H) × 10,8" (P)
260 mm (L) × 92 mm (H) × 275 mm (P)
(sans les parties saillantes)
Poids net 7,1 lbs / 3,2 kg
Environnement
Températures de service : 41 °F à 95 °F (5 °C à 35 °C), 20 à 80 % d'humidité (sans condensation)
Températures de stockage : 14 °F à 122 °F (-10 °C à 50 °C), 20 à 80 % d'humidité (sans condensation)
Réglementations Agréé UL (UL 1950, CSA 950)
Conforme aux exigences de classe B DOC Canada
Conforme aux exigences de classe B FCC
Conforme aux exigences de classe B AS/NZS Cisp. 22: 2002
Conforme à la directive EMC (EN55022, EN55024, EN61000-3-2, EN61000-3-3)
Conforme à la directive basse tension (EN60950, agréé TUV GS)
NÖM-001-SCFI-1993
CE

* Les pixels effectifs sont supérieurs à 99,99 %.

Pour des informations complémentaires, visiter les sites :

USA : <http://www.necvisualsystems.com>

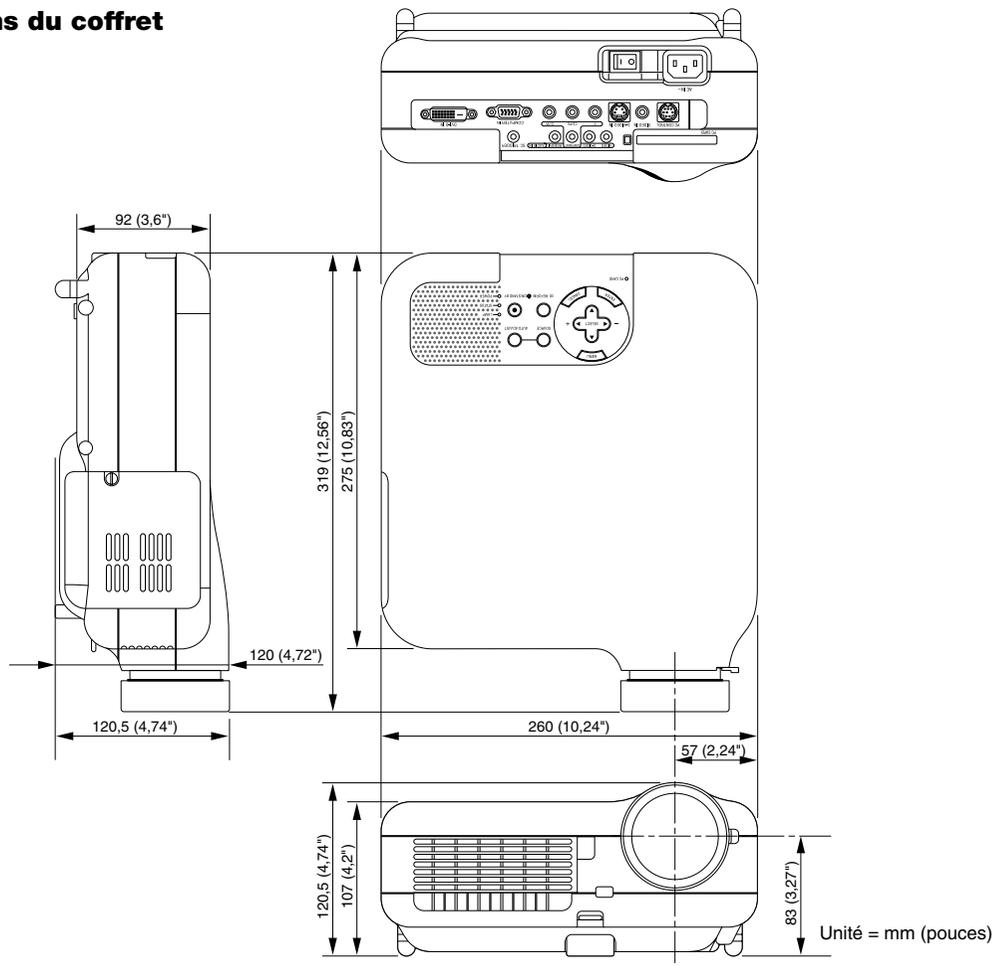
Europe : <http://www.nec-europe.com/>

International : <http://www.nec-pj.com/>

Les caractéristiques sont susceptibles de modifications sans préavis.

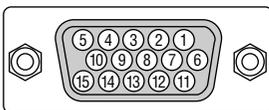
ANNEXE

Dimensions du coffret



Affectation des broches du connecteur d'entrée COMPUTER D-Sub

Connecteur Mini D-Sub à 15 broches



Niveau du signal
Signal vidéo : 0,7 Vc-c (analogique)
Signal sync : niveau TTL

No. de broche	Signal RGB (analogique)	Signal YCbCr
1	Rouge	Cr
2	Vert ou Sync sur vert	Y
3	Bleu	Cb
4	Terre	
5	Terre	
6	Terre rouge	Terre Cr
7	Terre vert	Terre Y
8	Terre bleu	Terre Cb
9	Pas de connexion	
10	Terre du signal Sync	
11	Sync SCART	
12	DATA (SDA) bi-directionnel	
13	Sync horizontal ou sync composite	
14	Sync vertical	
15	Horloge de données	

List de signal d'entrée compatible

Oui/Non	Signal Program	Résolution (Points)	Fréquence H. (kHz)	Taux de rafraîchissement (Hz)
*2O	NTSC	–	15,73	59,94
*2O	PAL	–	15,63	50,00
*2O	PAL60	–	15,73	60,00
*2O	SECAM	–	15,63	50,00
O	VESA	640 × 480	31,47	59,94
O	MAC	640 × 480	35,00	66,67
O	VESA	640 × 480	37,86	72,81
O	VESA	640 × 480	37,50	75,00
O	VESA	640 × 480	43,27	85,01
O	IBM	720 × 350	31,47	70,08
O	IBM	720 × 350	39,44	87,85
O	IBM	720 × 400	39,44	87,85
O	VESA	800 × 600	35,16	56,25
O	VESA	800 × 600	37,88	60,32
O	VESA	800 × 600	48,08	72,19
O	VESA	800 × 600	46,88	75,00
O	VESA	800 × 600	53,67	85,06
O	MAC	832 × 624	49,72	74,55
O	VESA	1024 × 768	35,52	43,48 Entrelacé
O	VESA	1024 × 768	48,36	60,00
O	VESA	1024 × 768	56,48	70,07
O	MAC	1024 × 768	60,24	74,93
O	VESA	1024 × 768	60,02	75,03
O	VESA	1024 × 768	68,68	85,00
*1*2O	VESA	1152 × 864	67,50	75,00
*1*2O	MAC	1152 × 870	68,68	75,06
*1*2O	VESA	1280 × 960	60,00	60,00
*1*2O	VESA	1280 × 1024	63,98	60,02
*1*2O	MAC	1280 × 1024	69,87	65,18
*1*2O	VESA	1280 × 1024	79,98	75,02
*1*2O	VESA	1280 × 1024	91,15	85,02
*1*2O	HDTV (1080p/60)	1920 × 1080	67,50	60,00 Progressif
*1*3O	HDTV (1080i/60)	1920 × 1080	33,75	60,00 Entrelacé
*1*3O	HDTV (1080i/50)	1920 × 1080	28,13	50,00 Entrelacé
*1*3O	HDTV (720p)	1280 × 720	45,00	60,00 Progressif
*3O	SDTV (480p)	–	31,47	59,94 Progressif
*2O	DVD YCbCr	–	15,73	59,94 Entrelacé
*2O	DVD YCbCr	–	15,63	50,00 Entrelacé
*4O	DVD Progressif	–	31,47	59,94 Progressif
*4O	DVD Progressif	–	31,25	50,00 Progressif

*1 : Les images ci-dessus marquées par *1 sont compressées avec la fonction Advanced AccuBlend.

*2 : Les images ci-dessus marquées par *2 ne sont pas supportées pour les signaux DVI-numérique.

*3 : Affiché uniquement lorsque "16:9" est sélectionné dans "Type d'écran" sur l'entrée DVI.

*4 : Affiché quand "4:3" ou "16:9" est sélectionné dans "Type d'écran" sur l'entrée DVI.

Les signaux autres que *2, *3 et *4 peuvent être affichés lorsque "4:3" est sélectionné dans "Type d'écran".

REMARQUE : Certains signaux sync composites risquent de ne pas être affichés correctement.

Les signaux autres que ceux spécifiés sur le tableau ci-dessus risquent de ne pas être affichés correctement. Si cela se produit, modifier le taux de rafraîchissement ou la résolution du PC. Se reporter à la section d'aide afficher les propriétés du PC pour les procédures.

Codes de commande PC et câblages

Codes de commande PC

Fonction	Données de code
POWER ON	02H 00H 00H 00H 02H
POWER OFF	02H 01H 00H 00H 03H
INPUT SELECT COMPUTER	02H 03H 00H 00H 02H 01H 01H 09H
INPUT SELECT COMPONENT	02H 03H 00H 00H 02H 01H 10H 18H
INPUT SELECT VIDEO	02H 03H 00H 00H 02H 01H 06H 0EH
INPUT SELECT S-VIDEO	02H 03H 00H 00H 02H 01H 0BH 13H
INPUT SELECT DVI (DIGITAL)	02H 03H 00H 00H 02H 01H 1AH 22H
INPUT SELECT VIEWER	02H 03H 00H 00H 02H 01H 1FH 27H
PICTURE MUTE ON	02H 10H 00H 00H 12H
PICTURE MUTE OFF	02H 11H 00H 00H 13H
SOUND MUTE ON	02H 12H 00H 00H 14H
SOUND MUTE OFF	02H 13H 00H 00H 15H
ON SCREEN MUTE ON	02H 14H 00H 00H 16H
ON SCREEN MUTE OFF	02H 15H 00H 00H 17H

REMARQUE : Prendre contact avec votre revendeur local pour obtenir la liste complète de codes de commande PC, si nécessaire.

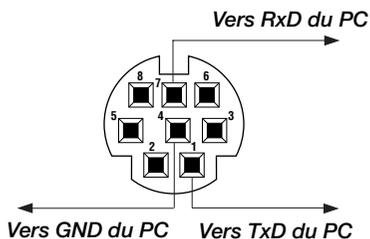
Câblage

Protocole de communication

Vitesse de transmission	38400 bps
Longueur de données	8 bits
Parité	Pas de parité
Bit d'arrêt	Un bit
X on/off	Aucun
Procédure de communication	Full duplex

REMARQUE : Selon l'équipement utilisé, une vitesse de transmission inférieure peut être recommandée pour des câbles longs.

Connecteur de commande PC (DIN-8 broches)



REMARQUE : Les broches 2, 3, 5, 6 et 8 sont utilisées à l'intérieur du projecteur.

Utiliser le clavier logiciel



1 à 0 et les caractères

1 à 0	A utiliser pour taper l'adresse IP ou le nom du projecteur.
SP	Insère un espace
BS	Efface un caractère en arrière
◀	Retourne au caractère précédent
▶	Avance vers le caractère suivant
OK	Exécute la sélection
Annuler	Annule la sélection
MODE	Sélectionne un des trois modes pour les caractères alphabétiques et spéciaux.

Fonctionnement à l'aide d'un navigateur HTTP

Aperçu

L'utilisation des fonctions de serveur HTTP permet de contrôler le projecteur à partir d'un navigateur web sans nécessité d'installation d'un logiciel spécifique. Choisir "Microsoft Internet Explorer 4.x" ou une version plus récente en tant que navigateur web. Cet appareil utilise "JavaScript" et "Cookies" et le navigateur doit être configuré de façon à être en mesure d'accepter ces fonctions. La méthode de configuration varie en fonction de la version du navigateur. Se reporter aux fichiers d'aide et d'autres sources d'information fournies par le logiciel.)

REMARQUE:

- * Les fonctions du serveur HTTP ne peuvent pas être utilisées en mode veille.
- * Il est possible que le temps de réponse de l'affichage ou des touches soit ralenti ou que le fonctionnement ne soit pas possible en fonction des réglages du réseau. Dans ce cas, demander conseil à votre administrateur réseau.
- * Le projecteur risque de ne pas répondre si les touches sont enfoncées trop rapidement et à courts intervalles. Dans ce cas, attendre un moment, puis recommencer. S'il n'y a toujours pas de réponse, retirer puis réinsérer la carte LAN.

L'accès aux fonctions de serveur HTTP est rendu possible en spécifiant `http:// <le adresse IP de projecteurs> /index.html` dans la colonne d'entrée de la URL.

Préparatifs avant l'utilisation

Effectuer des connexions du réseau puis régler le projecteur et s'assurer que tout fonctionne avant de commencer le fonctionnement avec le navigateur. (Voir "Réglage du mode de réseau local" à la page F-34.) Le fonctionnement avec un navigateur utilisant un serveur proxy peut ne pas être possible en fonction du type de serveur proxy utilisé et de la méthode de configuration. Bien que le type de serveur proxy soit un facteur important, il est possible que des éléments ayant déjà été réglés ne soient pas affichés en fonction de l'efficacité de la mémoire cache, et que le contenu réglé depuis le navigateur ne soit pas conforme à la réalité. Il est recommandé par conséquent de ne pas utiliser de serveur proxy, à moins que ce ne soit indispensable.

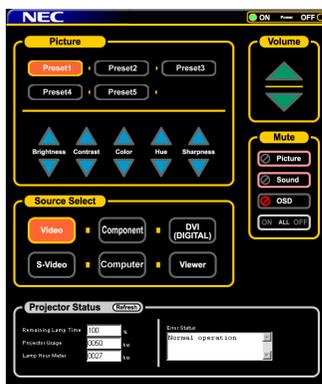
Utilisation de l'adresse lors du fonctionnement par navigateur

En ce qui concerne l'adresse devant être utilisée ou entrée dans la colonne URL lors de l'utilisation du projecteur à travers un navigateur, le nom de l'hôte peut être utilisé en tant que tel, et ce lorsque le nom de domaine correspondant à l'adresse IP du projecteur ayant été enregistrée dans le serveur de noms de domaine par l'administrateur réseau, ou si le nom de l'hôte correspond à l'adresse IP du projecteur ayant été configuré dans le fichier "HOSTS" de l'ordinateur utilisé.

Exemple 1: Lorsque le nom d'hôte du projecteur a été réglé sur "pj.nec.co.jp", `http://pj.nec.co.jp/index.html` est indiqué en tant qu'adresse ou en entrée dans la colonne URL.

Exemple 2: Lorsque l'adresse IP du projecteur est "192.168.73.1", l'accès aux fonctions de serveur HTTP est obtenu en spécifiant `http://192.168.73.1/index.html` en tant qu'adresse ou en entrée dans la colonne URL.

Structure of the HTTP Server



Alimentation: Ceci contrôle l'alimentation du projecteur.

On L'alimentation est activée.

Off L'alimentation est désactivée.

Volume: Ceci contrôle le volume du projecteur.

▲ Incrémente la valeur de réglage du volume.

▼ Décrémte la valeur de réglage du volume.

Mute: Ceci contrôle la fonction de mise en veille du projecteur.

Picture On Met en veille la fonction vidéo.

Picture Off Annule la mise en veille de la fonction vidéo.

Sound On Met en veille la fonction audio.

Sound Off Annule la mise en veille de la fonction audio.

OSD On Met en veille la fonction d'affichage à l'écran.

OSD Off Annule la mise en veille de la fonction d'affichage à l'écran.

All On Met en veille toutes les fonctions vidéo, audio, et d'affichage à l'écran.

All Off Annule toutes les fonctions vidéo, audio, et d'affichage à l'écran.

Picture: Contrôle les réglages vidéo du projecteur.

Preset 1-5

Brightness ▲ .. Incrémente la valeur de réglage de la luminosité.

Brightness ▼ .. Décrémte la valeur de réglage de la luminosité.

Contrast ▲ Incrémente la valeur de réglage du contraste.

Contrast ▼ Décrémte la valeur de réglage du contraste.

Color ▲ Incrémente la valeur de réglage de la couleur.

Color ▼ Décrémte la valeur de réglage de la couleur.

Hue ▲ Incrémente la valeur de réglage de la teinte des couleurs.

Hue ▼ Décrémte la valeur de réglage de la teinte des couleurs.

Sharpness ▲ . Incrémente la valeur de réglage de la finesse de l'image.

Sharpness ▼ . Décrémte la valeur de réglage de la finesse de l'image.

* Les fonctions pouvant être contrôlées varient grandement en fonction du type de signal à l'entrée du projecteur. Voir page F-85

Sélection de la source Ceci commute le connecteur d'entrée du projecteur.

Video passe au connecteur vidéo.

S-Video passe au connecteur S-vidéo.

Composant passe au connecteur composant.

Ordinateur passe au connecteur Ordinateur.

DVI (DIGITAL) . passe au connecteur DVI-D.

Viewer passe à la visionneuse.

Projector Status: Ceci affiche l'état du projecteur.

Remaining Lamp Time .. Affiche la durée de vie restante de la lampe en pourcentage.

Lamp Hour Meter Affiche la durée d'utilisation de la lampe en heures.

Projector Usage Affiche la durée d'utilisation du projecteur en heures.

Error Status Affiche l'état des erreurs produites dans le projecteur.

Refresh Rafraîchit l'affichage des conditions suivantes.

Guide TravelCare

TravelCare - un service pour les voyageurs internationaux

Ce produit peut bénéficier de "TravelCare", la garantie internationale NEC unique.

Veuillez remarquer que la couverture de TravelCare est en partie différente de celle offerte par la garantie comprise avec le produit.

Services offerts par TravelCare

Cette garantie permet aux clients de recevoir des interventions d'assistance sur leurs produits auprès des centres d'assistance NEC ou désignés par NEC dans les pays dont la liste figure plus loin, lorsqu'ils sont en voyage temporaire à l'étranger pour les affaires ou le plaisir. Pour obtenir des détails sur les services offerts par les centres des différents pays, veuillez vous référer à la « Liste des Centres TravelCare » que vous trouverez plus loin.

1 Services de réparation

Le produit sera réparé et livré dans un délai de 10 jours ouvrables, temps d'expédition non inclus.

Pendant la période de garantie, le coût des pièces d'entretien, de la main d'œuvre pour les réparations et les coûts d'expédition dans la zone de couverture du centre d'assistance sont couverts par la garantie.

2 Service de location de produit de remplacement

Si le client le désire, il ou elle peut louer un produit de remplacement pendant que le produit original est en réparation.

Prix : US\$200 pour 12 jours

Ce prix doit être payé au centre d'assistance local en liquide ou par carte de crédit.

Les \$200 de frais de location ne sont pas remboursables, même si le client loue le produit moins de 12 jours avant de le rapporter.

Le produit de remplacement sera livré dans un délai de 3 jours ouvrables.

Si le client ne rapporte pas le produit de remplacement dans les 12 jours, il devra payer le prix de l'appareil.

Si le client a rapporté le produit en panne ou endommagé, le coût de la réparation sera facturé au client.

Veuillez remarquer que ce service n'est pas offert dans tous les pays et toutes les régions. Veuillez vous référer à la "Liste des Centres TravelCare".

De plus, ce service de location de produit de remplacement n'est pas offert après l'expiration du délai de garantie du produit.

Période de garantie

1

a. *Sur présentation de la garantie ou du reçu obtenu lors de l'achat :*
Valide pour la période indiquée sur la garantie ou la période de garantie normale pour le pays d'achat.

b. *Lorsque seul le produit est présenté :*

Valide pour une période de 14 mois à partir de la date de fabrication indiquée par le numéro de série joint au produit.

2 Lorsqu'un produit dont la période de garantie est expirée est présenté :

Des réparations seront faites moyennant paiement. Dans ce cas, le client ne peut pas bénéficier du service de location d'un produit de remplacement.

3 Dans les cas suivants, les réparations peuvent être facturées, même si la garantie du produit est toujours valide :

1) *Si la période de garantie, le nom de modèle, le numéro de série et le nom du magasin où le produit a été acheté ne sont pas indiqués sur la garantie ou s'ils ont été altérés.*

2) *Problèmes ou dégâts causés par la chute du produit ou par des chocs pendant l'expédition ou la manipulation par le client ou par une mauvaise manipulation de la part des clients.*

3) *Problèmes ou dégâts causés par un usage impropre ou altérations ou réparations faites par le client ne pouvant être garanties.*

4) *Problèmes ou dégâts causés par un incendie, dégâts dus au sel, au gaz, tremblements de terre, dégâts dus à l'orage, à une tempête, à une inondation ou à d'autres catastrophes naturelles ou facteurs extérieurs tels que la poussière, la fumée de cigarette, un voltage anormal, etc.*

5) *Problèmes ou dégâts causés par l'utilisation dans des endroits chauds ou humides, dans des véhicules, bateaux ou navires, etc.*

6) *Problèmes ou dégâts causés par des fournitures courantes ou des dispositifs connectés au produit étant autres que ceux désignés par NEC.*

7) *Problèmes causés par la consommation l'usure ou la détérioration normales des pièces dans des conditions d'utilisation normales.*

8) *Problèmes ou dégâts sur les lampes ou d'autres fournitures courantes, y-compris les pièces et les pièces optionnelles.*

9) *Les autres conditions stipulées dans la garantie fournie avec le produit sont aussi applicables.*

REMARQUE : Le produit peut être utilisé à l'étranger avec des voltages de 100 à 120V et de 200 à 240V en utilisant un câble d'alimentation adapté aux normes et au voltage de la source électrique du pays dans lequel le produit est utilisé.

Liste des Centres TravelCare

Cette liste est valide à partir du 1er juin 2002.

Pour avoir les informations les plus actualisées, veuillez vous référer aux sites web des centres d'assistance dans les différents pays présents dans la Liste des Centres TravelCare ou sur le site Internet de NEC <http://www.nec-pj.com>.

En Europe

NEC Europe, Ltd. / European Technical Centre

Adresse : Unit G, Stafford Park 12, Telford TF3 3BJ, U.K.

Téléphone : +44 (0) 1952 237000

Fax : +44 (0) 1952 237006

Adresse e-mail : AFR@uk.neceur.com

Adresse Internet : <http://www.neceur.com>

<Régions Couvertes>

UE : Autriche*, Belgique*, Danemark*, Finlande*, France*, Allemagne*, Grèce*, Irlande*, Italie*, Luxembourg*, Pays Bas*, Portugal*, Espagne*, Suède* et le Royaume-Uni*

ZEE : Norvège*, Islande et Liechtenstein

En Amérique du Nord

NEC Solutions(America), Inc.

Adresse : 1250 Arlington Heights Road, Itasca, Illinois 60143, U.S.A.

Téléphone : +1 800 836 0655

Fax : +1 800 356 2415

Adresse e-mail : vsd.tech-support@necsam.com

Adresse Internet : <http://www.necvisualsystems.com>

< Régions Couvertes >

U.S.A. *, Canada*

En Océanie

NEC Australia Pty., Ltd.

Adresse : New South Wales;

184 Milperra Road, Reversby 2212

Victoria;

480 Princess Hwy Noble Park 3174

South Australia;

84A Richmond Road, Keswick 5035

Queensland;

116 Ipswich Road, Woolongabba 4102

Western Australia;

45 Sarich Court Osborne Park 6017

Téléphone : +61 131 632

Fax : + 61 88 375 5757

Adresse e-mail : lee.gramola@nec.com.au

Adresse Internet : <http://www.nec.com.au>

< Régions Couvertes >

Australie*, Nouvelle Zélande

En Asie et Moyen-Orient

NEC Viewtechnology, Ltd.

Adresse: 686-1, Nishioi, Oi-Machi, Ashigarakami-Gun,
Kanagawa 258-0017, Japan
Téléphone: +81 465 85 2369
Fax: +81 465 85 2393
Adresse e-mail: support_pjweb@nevt.nec.co.jp
Adresse Internet: <http://www.nec-pj.com>

(Régions Couvertes)

Japon*

NEC Hong Kong Ltd.

Adresse: 11th Floor, Tower B, New Mandarin Plaza,
14 Science Museum Road,
Tsim Sha Tsui East, Kowloon, Hong Kong
Téléphone: +852 2369 0335
Fax: +852 2733 5519
Adresse e-mail: esmond_au@nechk.nec.com.hk
Adresse Internet: <http://www.nec.com.hk>

(Régions Couvertes)

Hong Kong

NEC Taiwan Ltd.

Adresse: 8F, No.167, SEC.2, Nan King East Road, Taipei,
Taiwan, R.O.C.
Téléphone: +886 2 8500 1734
Fax: +886 2 8500 1420
Adresse e-mail: nickliao@nec.com.tw
Adresse Internet: <http://www.nec.com.tw>

(Régions Couvertes)

Taiwan

NEC Solutions Asia Pacific Pte. Ltd

Adresse: 401 Commonwealth Drive, #07-02,
Haw Par Technocentre, Singapore 149598
Téléphone: +65 273 8333
Fax: +65 274 2226
Adresse e-mail: tehgh@rsc.ap.nec.com.sg
Adresse Internet: <http://www.nec.com.sg/ap>

(Régions Couvertes)

Singapour

Nautilus Hyosung Inc.

Adresse: 7th Floor, Cheongdam Building, 52,
Cheongdam-Dong, Kangnam-Ku,
Seoul, Korea 135-100
Téléphone: +82 2 510 0234
Fax: +82 2 540 3584
Adresse e-mail: hds-ykc@hyosung.com

(Régions Couvertes)

Corée du Sud

Lenso Communication Co., Ltd.

Adresse: 292 Lenso House 4, 1st floor, Srinakarin Road,
Huamark, Bangkok,
Bangkok 10240, Thailand
Téléphone: +66 2 375 2425
Fax: +66 2 375 2434
Adresse e-mail: pattara@lenso.com
Adresse Internet: <http://www.lenso.com>

(Régions Couvertes)

Thaïlande

ABBA Electronics L.L.C.

Adresse: Tariq Bin Ziyad Road, P.O.Box 327, Dubai,
United Arab Emirates
Téléphone: +971 4 371800
Fax: +971 4 364283
Adresse e-mail: ABBA@emirates.net.ae

(Régions Couvertes)

Emirats Arabes Unis

Samir Photographic Supplies

Adresse: P.O.Box 599, Jeddah 21421, Saudi Arabia
Téléphone: +966 2 6828219
Fax: +966 2 6830820
Adresse e-mail: vaitkes@samir-photo.com

(Régions Couvertes)

Arabie Saoudite

REMARQUE : Dans les pays accompagnés d'un astérisque (*), le service de location d'un produit de remplacement est disponible.

Date: / / ,

P-1/ ,

À : Centre d'Assistance NEC ou autorisé par NEC:

De:

(Société & Nom avec signature)

Messieurs,

Je voudrais m'inscrire à votre Programme d'Assistance TravelCare par le bulletin d'inscription et de qualification ci-joint et j'accepte vos conditions et le fait que les frais d'Assistance seront débités de ma carte de crédit si je ne retourne pas les appareils loués dans les délais indiqués. Je confirme également que les informations suivantes sont correctes. Salutations.

Bulletin de demande d'inscription au Programme d'Assistance TravelCare

Pays, Produit acheté:	
Nom de la Société de l'Utilisateur:	
Adresse de la Société de l'Utilisateur: N° Téléphone, fax:	
Nom de l'Utilisateur:	
Adresse de l'Utilisateur:	
N° Téléphone, fax:	
Bureau de contact local:	
Adresse du bureau de contact local:	
N° Téléphone, fax:	
Nom du Modèle de l'Utilisateur:	
Date d'Achat:	
N° de Série à l'arrière du panneau:	
Problème des appareils par Utilisateur:	
Service Demandé:	(1) Réparation et Retour (2) Appareil de location
Période de location d'appareil demandé:	
Moyen de paiement:	(1) Carte de crédit (2) Travelers Cheque (3) Liquide
En cas de carte de credit: N°de Carte / Date d'expiration:	

Conditions du Programme d'Assistance TravelCare

Il est demandé à l'utilisateur final de comprendre les conditions suivantes concernant le programme d'assistance TravelCare et de fournir les informations nécessaires en remplissant le bulletin de demande d'inscription.

1. Options de Service:

3 types de "Service" sont disponibles. L'utilisateur final doit comprendre les conditions suivantes et il lui est demandé de remplir le Bulletin de Demande d'Inscription.

1) Réparation et retour :

L'appareil défectueux est envoyé par le client ou collecté chez ce dernier. Il est réparé et retourné dans les 10 jours au client, sans compter le temps de transport.

Il se peut que dans certains cas, le service de réparation et retour ne puisse pas être assuré par le Centre d'Assistance Autorisé NEC, à cause d'une pénurie de pièces de rechange du au fait que le même modèle n'est pas vendu sur le territoire.

2) Réparation et retour avec location : (Ce service est limité à certains Centres d'Assistance uniquement)

Ce service est offert à l'utilisateur final qui ne peut pas attendre que l'appareil soit réparé.

Le client peut louer un appareil pour un prix de 200\$ jusqu'à 12 jours. Le client envoie ensuite l'appareil défectueux au Centre d'Assistance Autorisé NEC le plus proche pour réparation. Afin d'éviter tout problème de collecte, il est demandé à l'utilisateur final de remplir le bulletin de demande d'inscription.

L'utilisateur final doit s'assurer de la disponibilité de ce service auprès des Centres d'Assistance Autorisés NEC.

3) Location uniquement :

Pour ce service, le Centre d'Assistance Autorisé NEC fournit au client un appareil de location pour un prix de 200\$ jusqu'à 12 jours. Le client garde l'appareil défectueux et lorsqu'il retourne chez lui, il s'arrange pour faire réparer le projecteur dans son propre pays.

2. Exclusions de la Garantie:

Ce programme n'est pas applicable si le numéro de série du Projecteur a été défiguré, modifié ou retiré.

Si, d'après le jugement du Centre d'Assistance Autorisé NEC ou de ses agents, les défauts ou pannes résultent de toute cause autre que l'usure normale, la négligence ou une faute de NEC, y compris, sans limitation, les éléments suivants:

- 1) Accidents, transport, négligence, mauvaise utilisation, abus, eau, poussière, fumée ou faute de ou par le Client, ses employés ou agents ou toute tierce partie;
- 2) Panne ou fluctuation du courant électrique, du circuit électrique, de l'air conditionné, du contrôle de l'humidité ou de tout autre condition environnementale telle que l'utilisation de l'appareil dans un endroit enfumé ;
- 3) Toute panne concernant les accessoires ou les produits ou composants associés (qu'ils soient ou non fournis par NEC ou ses agents, s'ils ne font pas partie du Produit couvert par cette Garantie) ;
- 4) Tout cas de force majeure, incendie, inondation, guerre, acte de violence ou événement similaire;
- 5) Toute tentative d'intervention par une personne autre que le personnel NEC ou le personnel autorisé par NEC pour régler, modifier, réparer, installer ou entretenir le Produit.
- 6) Toutes les charges trans-frontalières telles que les frais de douane, assurance, taxes, etc.

3. Frais pour les Exclusions de Garantie et les Cas Hors Garantie:

Si l'appareil défectueux constitue un cas d'exclusion de garantie ou si la période de Garantie est expirée, le Centre d'Assistance Autorisé NEC indiquera à l'utilisateur final une estimation justifiée du coût du service en question.

4. Dead on Arrival (DOA = Défectueux à l'arrivée):

L'utilisateur final doit s'adresser à son fournisseur d'origine dans le pays d'achat pour traiter de ce service.

Le Centre d'Assistance Autorisé NEC réparera l'appareil DOA comme réparation Garantie mais il ne remplacera pas l'appareil DOA par un appareil neuf.

5. Coût et Conditions du Service de Location:

En acceptant ce Projecteur NEC, le Client accepte d'assumer la responsabilité pour cet appareil de location.

Le coût actuel d'utilisation de cet appareil de location est de \$200.00 USD pour 12 jours civils.

Si le Client ne retourne pas l'appareil dans les 12 jours civils, le Client verra le compte de sa Carte de Crédit débité du prix suivant le plus élevé pouvant aller jusqu'au prix intégral indiqué sur la liste des tarifs. Ce prix lui sera indiqué par les Centres d'Assistance Autorisés NEC. Veuillez consulter la liste des contacts de chaque pays ci-jointe, afin d'organiser la collecte de l'appareil de location.

Si vous retournez dans votre pays d'origine avec l'appareil de location, des frais d'expédition supplémentaires vous seront facturés pour renvoyer l'appareil dans le pays où vous l'avez loué.

Nous vous remercions de votre compréhension quant à ce programme.