

Projecteur LCD

NP2000/NP1000

Mode d'emploi



- IBM est une marque déposée ou une marque commerciale de International Business Machines Corporation.
- Macintosh, Mac OS X et PowerBook sont des marques déposées de Apple Computer, Inc., enregistrées aux Etats-Unis d'Amérique ou dans d'autres pays.
- Windows, Windows 98, Windows Me, Windows XP ou Windows 2000 sont des marques déposées ou des marques commerciales de Microsoft Corporation.
- Ulead est une marque et/ou une marque déposée de Ulead Systems, Inc.
- PJLink est une marque de commerce ou une marque déposée au Japon, aux Etats-Unis d'Amérique et dans d'autres pays.
- Les autres noms de produits ou d'entreprises mentionnés dans ce mode d'emploi peuvent être des marques déposées ou des marques commerciales de leurs propriétaires respectifs.

REMARQUES

- (1) Le contenu de ce manuel ne peut pas être réimprimé partiellement ou en totalité sans autorisation.
- (2) Le contenu de ce manuel est susceptible d'être modifié sans préavis.
- (3) Une grande attention a été portée à l'élaboration de ce manuel ; toutefois, veuillez nous contacter si vous remarquez des points litigieux, des erreurs ou des omissions.
- (4) Nonobstant l'article (3), NEC ne pourra être tenu pour responsable de pertes de profit ou d'autres pertes résultant de l'utilisation de ce projecteur.

Informations Importantes

Consignes de sécurité

Précautions

Veillez lire ce manuel avec attention avant d'utiliser votre projecteur NEC NP2000/NP1000 et gardez ce manuel à portée de main afin de pouvoir y recourir facilement. Votre numéro de série est situé sur le côté droit du projecteur. L'inscrire 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.
A L'INTÉRIEUR SE TROUVENT DES COMPOSANTS À HAUTE TENSION.
POUR TOUTE RÉPARATION, ADRESSEZ-VOUS À UN RÉPARATEUR AGRÉÉ.



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.
NE PAS UTILISER DE RALLONGE AVEC LA PRISE DE CETTE APPAREIL ET NE PAS NON PLUS LA BRANCHER DANS UNE PRISE MURALE SI TOUTES LES FICHES NE PEUVENT ÊTRE INSÉRÉES COMPLÈTEMENT.**

DOC Avis de conformation (pour le Canada uniquement)

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



Cette étiquette se trouve sur le côté de la télécommande.



Cette indication se trouve sur le haut de la télécommande.

ATTENTION



L'utilisation de commandes, de réglages ou la réalisation de procédures autres que celles spécifiées ici risquent de vous exposer à des radiations dangereuses.

ATTENTION



Ne pas regarder dans le pointeur laser lorsqu'il est en marche et ne pas pointer le faisceau laser en direction d'une personne. Des blessures graves pourraient en résulter.

ATTENTION



Eviter d'afficher des images stationnaires pendant une période prolongée, sinon ces images seront momentanément prolongées à la surface du panneau LCD.
Si cela se produit, continuer à utiliser votre projecteur. L'arrière-plan statique des images précédentes disparaîtra.

Mise au rebut du produit usagé



La législation européenne, appliquée dans tous les Etats membres, exige que les produits électriques et électroniques portant la marque (à gauche) doivent être mis au rebut séparément des autres ordures ménagères. Ceci inclus les projecteurs et leurs accessoires électriques ou lampes. Lorsque vous mettez au rebut ces produits, veuillez suivre les recommandations des autorités locales et/ou demandez conseil au magasin qui vous a vendu le produit.

Une fois ces produits mis au rebut, ils sont recyclés et de manière appropriée. Cet effort nous aidera à réduire les déchets et leurs conséquences négatives, comme par exemple celles causées par le mercure des lampes sur la santé humaine et sur l'environnement, même à faibles doses.

La marque figurant sur les produits électriques et électroniques ne s'applique qu'aux Etats membres actuels de l'Union Européenne.

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

- Ne placez pas le projecteur dans les endroits suivants :
 - sur un chariot, un support ou une table instable.
 - près d'un point d'eau, d'un bain ou dans des pièces humides.
 - à la lumière directe du soleil, près de chauffages ou d'appareils émettant de la chaleur.
 - dans un environnement poussiéreux, enfumé ou embué.
 - sur une feuille de papier, une carpepe ou un tapis.
- Si vous voulez installer le projecteur au plafond :
 - Ne pas essayer d'installer le projecteur soi-même.
 - Le projecteur doit être installé par un technicien qualifié pour garantir une installation réussie et réduire le risque d'éventuelles 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.
 - Veuillez consulter votre revendeur pour de plus amples informations.

Placez le projecteur en position horizontale

L'angle d'inclinaison du projecteur ne devrait pas excéder 10 degrés. Le projecteur ne devrait pas non plus être installé ailleurs que sur un bureau ou au plafond, sinon la durée de vie de la lampe risque d'être grandement écourtée.



Précautions contre l'incendie et l'électrocution

- Veiller à ce que la ventilation soit suffisante et à ce que les bouches ne soient pas obstruées afin d'éviter toute accumulation de chaleur à l'intérieur du projecteur. Laisser un espace d'au moins 4 pouces (10 cm) entre le projecteur et le mur.
- Ne touchez pas la sortie de ventilation qui se trouve sur la gauche (lorsqu'on regarde l'appareil de face) car celle-ci peut être très chaude lorsque le projecteur est allumé et immédiatement après son extinction.
- Éviter de faire tomber des corps étrangers comme des trombones et des morceaux de papier dans le projecteur.
Ne pas essayer de récupérer des objets tombés dans le projecteur. Ne pas insérer d'objet métallique comme un fil ou un tournevis dans le projecteur. Si quelque chose venait à tomber dans le projecteur, le débrancher immédiatement et demander à un réparateur qualifié de retirer l'objet.
- Ne placez pas d'objet sur le projecteur.
- Ne pas toucher la prise d'alimentation pendant un orage. Cela pourrait causer un choc électrique ou un incendie.
- Le projecteur a été conçu pour fonctionner sur une alimentation électrique de 100 - 240 V CA 50/60 Hz. Veiller à ce que l'alimentation électrique remplisse bien ces conditions avant d'utiliser le projecteur.
- Ne pas regarder dans l'objectif lorsque le projecteur est en marche. Cela pourrait provoquer de graves dommages oculaires.
- Tenir les objets tels qu'une loupe à l'écart du rayon de lumière du projecteur. La lumière projetée par l'objectif est puissante, par conséquent tout objet pouvant rediriger la lumière provenant de l'objectif peut provoquer des dangers inattendus comme un incendie ou blesser les yeux.
- Ne pas couvrir l'objectif avec le cache-objectif fourni ni avec un autre objet lorsque le projecteur est en marche. Cela pourrait faire fondre le cache et risquerait de vous brûler les mains en raison de la chaleur produite par la lumière.
- Ne placez pas d'objet pouvant être affecté par la chaleur en face de l'objectif du projecteur ou près des orifices de ventilation. A défaut de respecter cette consigne, les objets en question pourraient fondre ou vous brûler les mains en raison de la chaleur produite par le faisceau de l'objectif et par les orifices de ventilation.
- Manipulez le câble d'alimentation avec précaution. Un câble endommagé ou égratigné peut entraîner une électrocution ou un incendie.
 - N'utilisez aucun autre câble d'alimentation que celui fourni.
 - Ne pliez pas ou n'écrasez pas le câble d'alimentation de manière excessive.
 - Ne placez pas le câble d'alimentation sous le projecteur ou tout autre objet lourd.
 - Ne couvrez pas le câble d'alimentation avec d'autres matériaux doux comme des tapis.
 - Ne soumettez pas le câble d'alimentation à la chaleur.
 - Ne manipulez pas la prise d'alimentation avec des mains mouillées.
- Si une des conditions suivantes se présente, éteignez le projecteur, débranchez le câble d'alimentation et faites retirer l'objet par un technicien NEC qualifié :
 - Le câble ou la prise d'alimentation est endommagé ou égratigné.
 - Du liquide a été répandu à l'intérieur du projecteur, ou ce dernier a été exposé à la pluie ou à l'eau.
 - Le projecteur ne fonctionne pas normalement lorsque vous suivez les instructions décrites dans ce mode d'emploi.
 - Le projecteur est tombé ou le boîtier a été endommagé.
 - Les performances du projecteur ont décliné, indiquant un besoin de maintenance.
 - Le projecteur n'est pas utilisé pendant une longue durée.
- Déconnectez le câble d'alimentation et tout autre câble avant de transporter le projecteur.
- Éteignez le projecteur et débranchez le câble d'alimentation avant de nettoyer le boîtier ou de remplacer la lampe.
- Lors de l'utilisation d'un câble LAN :
Pour votre sécurité, ne raccordez pas au connecteur pour périphérique externe de câble pouvant avoir une tension excessive.

ATTENTION

- Portez toujours le projecteur par la poignée de transport. Auparavant, assurez-vous que la poignée de transport est bien verrouillée. Pour savoir comment verrouiller la poignée de transport, lire "Pour verrouiller la poignée de transport" page 6.
- Ne pas utiliser le pied à inclinaison réglable pour effectuer des réglages autres que ceux initialement prévus. Une utilisation non-prévue du pied d'inclinaison pour porter ou suspendre le projecteur (au mur ou au plafond) peut causer des dommages au projecteur.
- Ne pas envoyer le projecteur dans la sacoche souple par service d'expédition ou par un transporteur de fret. Le projecteur se trouvant à l'intérieur de la sacoche souple pourrait être endommagé.
- Sélectionner [Haut] dans le Mode de ventilateur si le projecteur continue à être utilisé pendant plusieurs jours d'affilée. (A partir du menu, sélectionner [Paramétrage - Options] → [Mode Ventilateur] → [Haut].)
- Avant d'utiliser la fonction extinction automatique, attendez au moins 20 minutes après la mise en marche du projecteur et l'affichage d'une image.
- Ne pas débrancher le câble d'alimentation de la prise murale ou du projecteur lorsque celui-ci est sous tension. Vous risqueriez d'endommager le connecteur AC IN du projecteur et (ou) la fiche du câble d'alimentation.
Pour couper l'alimentation lorsque le projecteur est sous tension, utilisez une prise multiple équipée d'un interrupteur et d'un disjoncteur.
- Le projecteur peut être débranché pendant sa période de refroidissement après qu'il a été éteint.
Ne pas essayer de toucher la sortie de l'aération située sur la partie avant gauche (vue de devant) car elle peut devenir brûlante lorsque le projecteur est en marche et juste après son extinction.
- Ne pas couper l'alimentation pendant les 60 secondes qui suivent l'allumage de la lampe et lorsque le voyant POWER clignote en vert. La lampe risque de se briser prématurément.

Faites attention lorsque vous manipulez l'objectif en option

Lors de l'expédition du projecteur avec l'objectif en option, retirez l'objectif en option avant d'expédier le projecteur. L'objectif et son mécanisme pourraient être endommagés pendant le transport suite à une manipulation incorrecte.



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.
- Ne pas chauffer, démonter ou jeter les piles au feu.
- Si la télécommande n'est pas utilisée pendant une longue période, retirer les piles.
- S'assurer de respecter la polarité (+/-) des piles.
- Ne pas utiliser des piles neuves et des piles usagées en même temps et ne pas utiliser des piles de différents types ensemble.
- Mettre les piles usagées au rebut d'après la réglementation locales.

Remplacement de la lampe

- Pour remplacer la lampe, suivre toutes les instructions de la page 110.
- Veiller à remplacer la lampe lorsque le message [**La lampe a atteint la fin de sa durée d'utilisation. Remplacez la lampe.**] apparaît. Si l'on continue à utiliser la lampe après qu'elle ait atteint la fin de service, l'ampoule de la lampe risque de se briser en éclats, et des débris de verre risquent d'être dispersés dans le coffret de la lampe. Ne les touchez pas car ils peuvent vous blesser.

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

Caractéristique de la lampe

Le projecteur utilise une lampe au mercure à haute-pression comme source lumineuse.

Les caractéristiques de la lampe font que sa luminosité décline graduellement avec l'âge.

Egalement, le fait d'allumer et d'éteindre fréquemment la lampe favorisera cette perte de luminosité.



ATTENTION:

Lors du retrait de la lampe d'un projecteur monté au plafond, assurez-vous que personne ne se trouve sous le projecteur. Des fragments de verre pourraient tomber si la lampe a grillé.

Table des matières

Informations Importantes	i
1. Introduction	1
1 Que contient la boîte ?	1
2 Introduction au projecteur	2
Nous vous félicitons d'avoir fait l'acquisition de ce projecteur	2
Les caractéristiques que vous apprécierez	2
A propos de ce mode d'emploi	3
3 Nomenclature du projecteur	4
Partie avant/supérieure	4
Partie arrière	4
Partie inférieure	5
Transport du projecteur	5
Caractéristiques principales	7
Caractéristiques du panneau de bornes	8
4 Nomenclature de la télécommande	9
Installation des piles	10
Portée de fonctionnement de la télécommande sans fil	10
Précautions se rapportant à la télécommande	10
Utiliser la télécommande avec un fil	11
2. Installation et connexions	12
1 Installation de l'écran et du projecteur	12
Sélection d'un emplacement	12
2 Câblages	13
Connexion du PC ou ordinateur Macintosh	13
Projection d'un signal numérique DVI	14
Pour connecter la sortie Péritel (RGB)	15
Connecter un moniteur externe	16
Connexion d'un lecteur DVD à l'aide de la sortie composant	17
Connexion d'un magnétoscope ou d'un lecteur de disque laser	18
Connexion à un réseau	19
Insertion et retrait d'une carte PC	21
Type de carte PC	22
Connexion du câble d'alimentation fourni	23
3. Projection d'une image (fonctionnement élémentaire)	24
1 Mise sous tension du projecteur	24
Remarque à propos de l'écran Startup (Ecran de sélection de la langue du menu)	25
2 Sélection d'une source	26
Sélection de la source ordinateur ou vidéo	26
3 Ajustement de la taille et de la position de l'image	27
Réglage de la position de l'image projetée	28
Réglage de la mise au point (bague de mise au point)	29
Réglage précis de la taille de l'image (levier de zoom)	29
Réglage du pied inclinable	30
4 Correction de la distorsion trapézoïdale	31
5 Optimisation automatique d'une image RGB	33

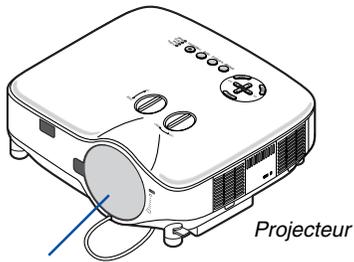
Ajustement de l'image à l'aide du réglage automatique	33
⑥ Augmentation et diminution du volume	33
⑦ Utilisation du pointeur laser	34
Réglage du commutateur de fonction	34
⑧ Extinction du projecteur	35
⑨ Après l'utilisation	35
4. Fonctions pratiques	36
① Coupure de l'image et du son	36
② Arrêt sur une image	36
③ Agrandissement et déplacement d'une image	36
④ Changement du mode de lampe	36
⑤ Utilisation de l'aide en ligne	37
⑥ Utilisation d'une souris USB	38
⑦ Utilisation du récepteur de souris à distance	39
⑧ Correction de la distorsion trapézoïdale horizontale et verticale (Pierre angulaire) ...	41
⑨ Faire des dessins à main levée sur une image projetée (Ardoise)	44
⑩ Protection contre toute utilisation non autorisée du projecteur	45
⑪ Fonctionnement à l'aide un navigateur HTTP	50
⑫ Utilisation du projecteur pour faire fonctionner un ordinateur connecté à un réseau (Desktop Control Utility 1.0)	53
5. Utilisation de la Visionneuse	58
① Utilisation optimale de la fonction Visionneuse	58
② Sauvegarde des données sur une carte PC ou sur un dispositif de mémoire USB ...	59
Utilisation de Ulead Photo Explorer 8.0	59
Utilisation de Windows Explorer pour sauvegarder les fichiers	59
③ Utilisation de la fonction Visionneuse avec le projecteur (lecture)	60
Projection de diapositives (Visionneuse)	60
Utilisation du menu de la visionneuse	60
Éléments de la fenêtre de la visionneuse	61
Option de réglage de la visionneuse	62
Quitter la Visionneuse	63
Visionnage d'images numériques	63
④ Changement du logo du papier peint	64
6. Utilisation du menu sur écran	65
① Utilisation des menus	65
② Arborescence de menu	66
③ Éléments du menu	68
④ Descriptions & fonctions des menus [Source]	69
Ordinateur 1 et 2	69
Ordinateur 3 (RGB numérique)	69
Composant	69
Vidéo	69
S-Vidéo	69
Visionneuse	69
LAN	69
[Liste d'entrées]	70

5	Descriptions et fonctions du menu de réglage [Réglage]	72
	[Image]	72
	[Options d'image]	75
	[Vidéo]	78
	[Son]	79
6	Descriptions & fonctions des menus [Paramétrage]	80
	[Basique]	80
	[Menu]	82
	[Sécurité]	82
	[Installation]	87
	[Options]	97
	[Outils]	99
7	Descriptions et fonctions du menu [Information]	103
	[Temps d'utilisation]	103
	[Source Page1]	104
	[Source Page2]	104
	[LAN Intégré]	105
	[LAN Carte PC]	105
	[LAN Sans fil]	106
	[Version]	106
8	Descriptions & fonctions des menus [Reset]	107
	Retour aux Réglages d'usine par défaut	107
7.	Entretien	108
1	Nettoyage et remplacement du filtre	108
2	Nettoyage du boîtier et de l'objectif	109
3	Remplacement de la lampe	110
8.	Utilisation des objectifs optionnels	113
1	Tableau des distances de projection et des tailles d'écran pour les objectifs optionnels	113
2	Portée de réglage du décalage de l'objectif	114
3	Remplacement par un objectif optionnel	115
9.	Annexe	117
1	Depistage des pannes	117
2	Caracteristiques techniques	120
3	Dimensions du coffret	122
4	Taille de l'écran et distance de projection	123
5	Affectation des broches du connecteur d'entrée COMPUTER 1 D-Sub	125
6	Liste de signal d'entrée compatible	126
7	Codes de commande PC et câblages	127
8	Utiliser le clavier logiciel	128
9	Liste des éléments à vérifier en cas de panne	129
10	Guide TravelCare	131

1. Introduction

① Que contient la boîte ?

S'assurer que la boîte contient tous les éléments de la liste. S'il manque des pièces, contacter votre revendeur. Veuillez conserver la boîte et l'emballage d'origine au cas où vous auriez besoin de transporter votre projecteur.



Projecteur

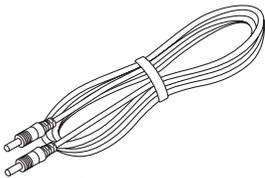
Cache-objectif
(24FT9741)



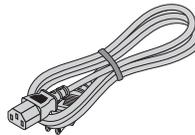
Télécommande
(7N900692)



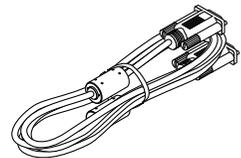
Piles (AA x 2)



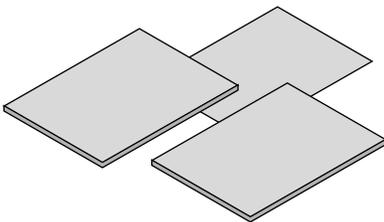
Câble de télécommande
(7N520019)



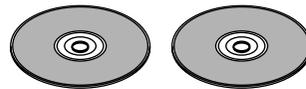
Câble d'alimentation
(7N080204) US
(7N080008) EU



Câble de signal VGA
(7N520054)



- Informations Importantes
- Guide de réglage rapide
- Guide de configuration de réseau filaire et sans fil



CD-ROM
Mode d'emploi et User Supportware 3

- Etiquette de sécurité
- Verrou de carte PC (24F42201)
- Vis antivol pour l'objectif x 1 (24V00841)



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

Pour l'Europe uniquement
Garantie

② Introduction au projecteur

Cette section présente le projecteur NP2000/NP1000 et décrit les fonctions et commandes essentielles.

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

Le NP2000/NP1000 est un projecteur XGA sophistiqué qui présente un affichage agrandi. Le NP2000/NP1000 permet de projeter des images d'une taille allant jusqu'à 500 pouces de diagonale. Profitez d'un grand affichage d'écran net et fin depuis votre PC, poste de travail ou ordinateur Macintosh, lecteur de DVD, magnétoscope, liaison satellite, source HDTV, et des images de la carte PC, mémoire compact flash ou dispositif de stockage USB de votre appareil photo numérique. Le NP2000/NP1000 propose des options de sécurité avancée pour aider à empêcher le vol du projecteur et offre un contrôle complet du projecteur par le biais du port de contrôle PC (D-Sub 9 broches) et un support LAN. Avec une flexibilité d'entrée et de sortie, une lampe à longue durée d'utilisation et un contrôle total par télécommande, le NP2000/NP1000 permet de profiter d'un visionnage plus grand que nature à partir d'un projecteur compact, facile à configurer et à utiliser.

Les caractéristiques que vous apprécierez :

- **Projecteur LCD haute résolution et ultra-lumineux**

Affichage haute résolution - compatible jusqu'à UXGA, résolution naturelle XGA.

- **Objectif optionnel extensif**

Un objectif standard et cinq types d'objectifs optionnels sont disponibles

- **Le mécanisme de décalage de l'objectif offre une plus grande flexibilité d'installation**

Décalage manuel de l'objectif qui peut être ajusté à l'aide de commandes situées sur la partie supérieure du projecteur

- **Extinction directe & Démarrage auto**

Le projecteur est pourvu d'une fonction nommée "Extinction directe". Cette fonction permet d'éteindre le projecteur (y compris pendant la projection d'une image) à l'aide d'une prise multiple équipée d'un interrupteur et d'un disjoncteur.

REMARQUE : Avant d'utiliser la fonction extinction automatique, attendez au moins 20 minutes après la mise en marche du projecteur et l'affichage d'une image.

Le câble d'alimentation peut également être ôté juste après l'extinction du projecteur.

La fonction Démarrage auto permet de ne pas devoir toujours utiliser la touche POWER (ON/STANDBY) de la télécommande ou du boîtier du projecteur.

- **Connecteur RJ-45 intégré pour mise en réseau filaire ou sans fil**

Présent n'importe où dans la pièce lorsque le projecteur est utilisé comme LAN sans fil avec les cinq logiciels contenus sur le CD-ROM User Supportware 3 fourni, aucune connexion au PC par câble de signal physique n'est requise.

* La carte LAN sans fil optionnelle NEC est nécessaire (NWL-100* Voir page 89.).

- **Nombreux ports d'entrée et un choix complet d'interfaces de commande système**

Ce projecteur est compatible avec les signaux d'entrée BNC, DVI-D, RGB analogique, composant, S-vidéo, et composite.

- **Correction de couleur murale**

Les pré-réglages de la correction intégrée de couleur murale offrent une correction des couleurs adaptative lors d'une projection sur un écran (ou un mur) qui n'est pas blanc.

- **Six modes d'image pré-réglés pour permettre le réglage des couleurs et de l'image**

Chaque mode d'image pré-réglé peut être personnalisé et mémorisé selon vos préférences.

- **Protection contre toute utilisation non autorisée du projecteur**

Réglages de sécurité intelligente améliorée pour la protection par mot de passe, le verrouillage du panneau de commande du boîtier, le verrouillage du menu et la clé de protection de carte PC pour aider à empêcher un accès non autorisé, des réglages et le vol.

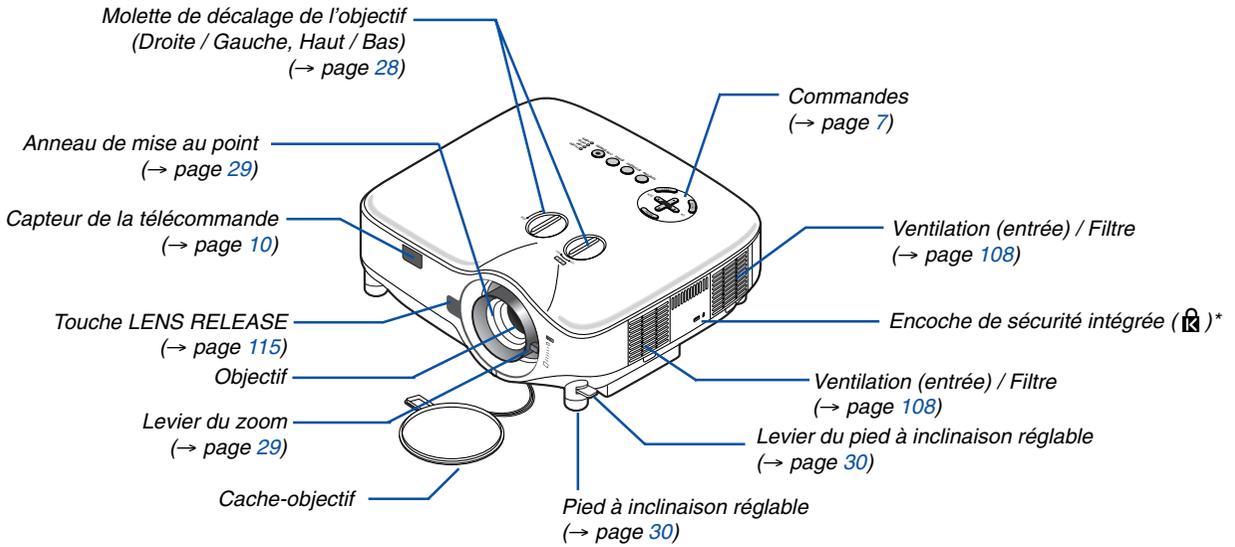
- Logiciel téléchargeable gratuitement Geometric Correction Tool 3.0.
Corrige la géométrie d'une image projetée sur un écran cylindrique, sphérique ou en coin, via une connexion série.
Pour des informations complémentaires, visiter les sites :
Etats-Unis : <http://www.necdisplay.com/>
Europe : <http://www.nec-display-solutions.com/>
International : <http://www.nec-pj.com/>

A propos de ce mode d'emploi

La manière la plus rapide d'installer l'appareil est de prendre du temps et de procéder correctement dès la première fois. Prenez maintenant quelques minutes pour parcourir le mode d'emploi. Cela sera du temps de gagné plus tard. Au début de chaque section du manuel se trouve une vue d'ensemble. Si la section ne correspond pas, passez à la suivante.

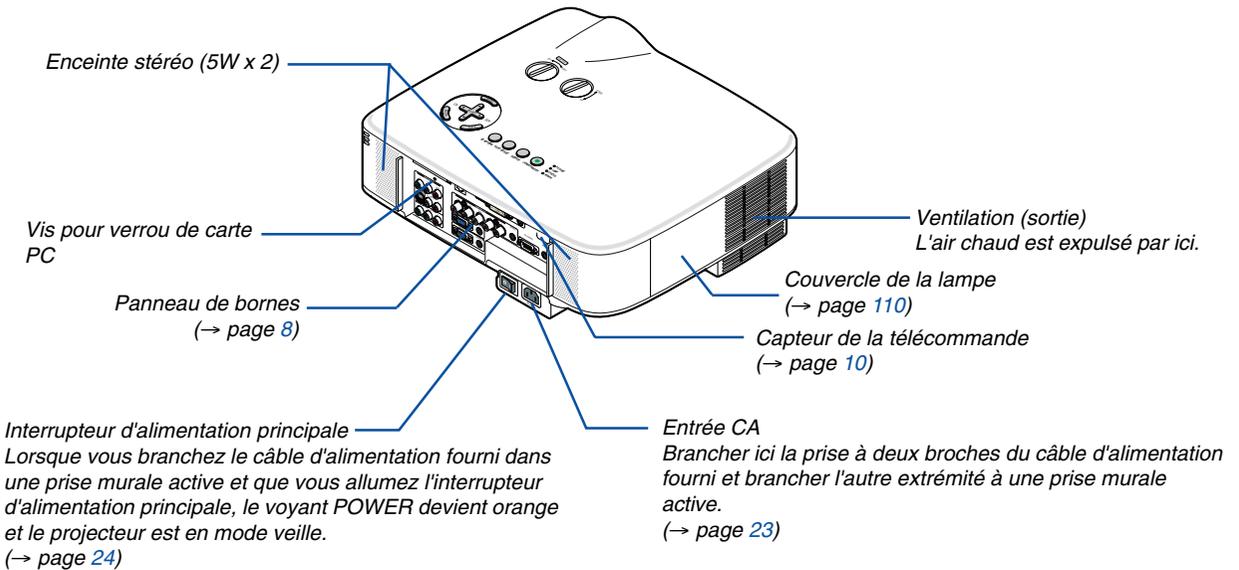
3 Nomenclature du projecteur

Partie avant/supérieure

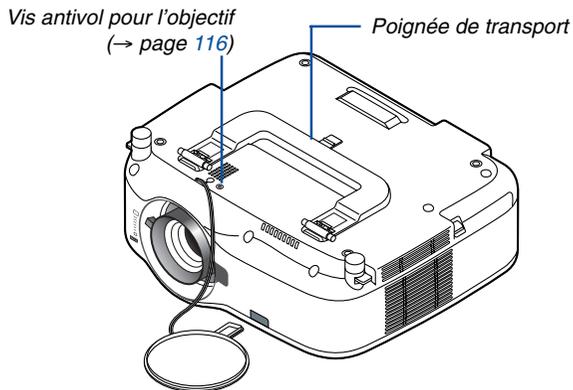


* Cette encoche de sécurité est compatible avec le système de sécurité MicroSaver®. MicroSaver® est une marque déposée de Kensington Microware Inc. Le logo est une marque qui appartient à Kensington Microware Inc.

Partie arrière



Partie inférieure



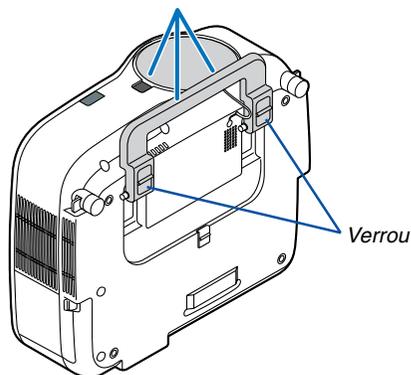
Transport du projecteur

Toujours tenir le projecteur par la poignée.

S'assurer que le câble d'alimentation et tous les autres câbles reliés aux sources vidéo sont débranchés avant de déplacer le projecteur.

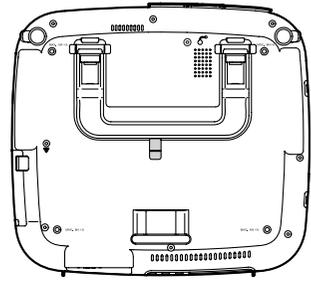
Lors du déplacement du projecteur ou lorsqu'il n'est pas utilisé, couvrir l'objectif avec le cache-objectif.

REMARQUE : Pour placer le projecteur sur sa partie arrière, n'utilisez pas la poignée de transport, mais tenez le boîtier lui-même. Sans quoi, vous risquez d'endommager la poignée de transport.

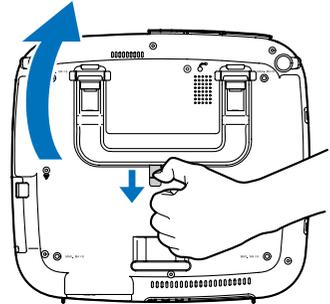


Pour verrouiller la poignée de transport

1. Placer le projecteur sur son extrémité arrière avec précaution.

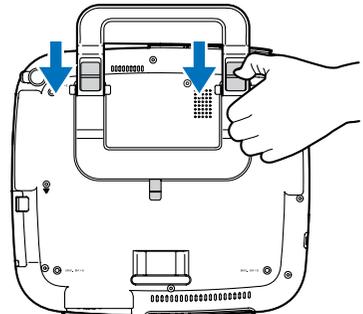


2. Extraire la poignée de transport en appuyant sur le loquet.

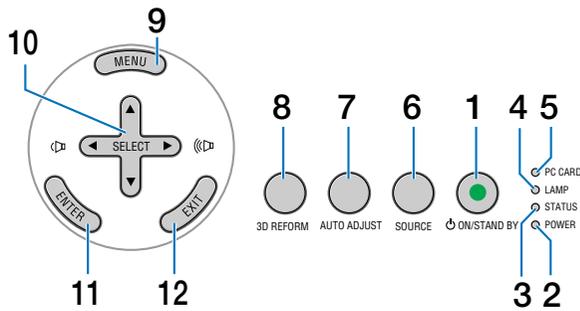


3. Enfoncer les verrous gauche et droit pour mettre la poignée de transport en place.

- Pour remettre la poignée de transport en place, tirez sur les verrous gauche et droit et enfoncez la poignée de transport.



Caractéristiques principales



1. Touche POWER (ON / STAND BY) (→ page 24, 35)

REMARQUE : Pour activer le projecteur, appuyer et maintenir enfoncée cette touche pendant au moins deux secondes. Pour arrêter le projecteur, appuyer deux fois sur cette touche.

2. Voyant POWER () (→ page 24, 35, 117)

3. Voyant STATUS (→ page 117)

4. Voyant LAMP (→ page 110, 117)

5. Voyant d'accès PC CARD (→ page 21, 22)

6. Touche SOURCE

7. Touche AUTO ADJUST (→ page 33)

8. Touche 3D REFORM (→ page 31, 41)

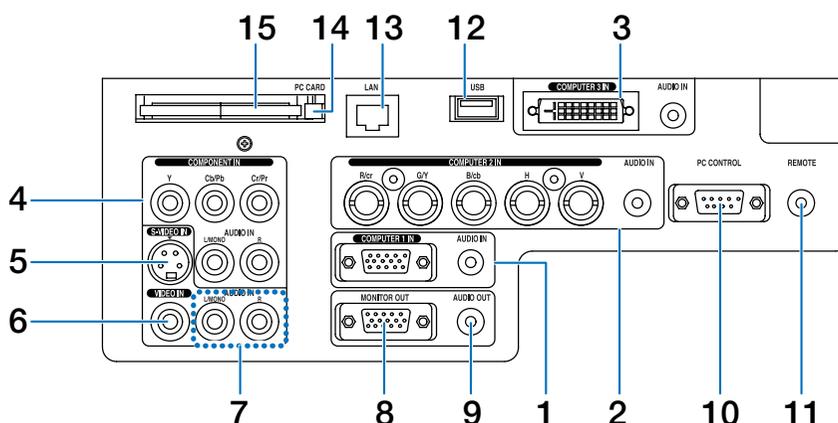
9. Touche MENU

10. Touches Volume / SELECT ▲▼◀▶

11. Touche ENTER

12. Touche EXIT

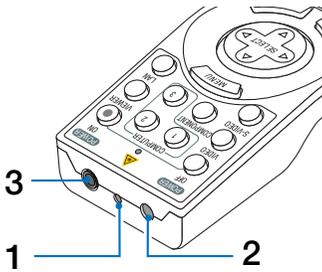
Caractéristiques du panneau de bornes



L'apparence réelle du panneau des bornes peut différer légèrement de celle montrée sur le schéma, mais ceci n'affecte pas les performances du projecteur.

1. **Connecteur d'entrée composante/COMPUTER 1 IN (Mini D-Sub 15 broches)** (→ page 13, 15)
AUDIO IN (Mini prise stéréo) (→ page 13, 14, 16)
2. **Connecteur d'entrée composante (R/cr, G/V, B/cb, H, V)/COMPUTER 2 IN (BNC x 5)** (→ page 13)
AUDIO IN (Mini prise stéréo) (→ page 13)
3. **Connecteur COMPUTER 3 IN (DVI-D 24 broches)** (compatible HDCP) (→ page 14)
AUDIO IN (Mini prise stéréo) (→ page 14)
4. **Connecteurs COMPONENT IN (Y, Cb/Pb, Cr/Pr) (RCA)** (→ page 17)
AUDIO L/MONO, R (RCA) (→ page 17)
5. **Connecteur S-VIDEO IN (Mini DIN 4 broches)** (→ page 18)
6. **Connecteur VIDEO IN (RCA)** (→ page 18)
7. **VIDEO/S-VIDEO AUDIO L/MONO, R (RCA)** (→ page 18)
8. **Connecteur MONITOR OUT (Mini D-Sub 15 broches)** (→ page 16)
9. **AUDIO OUT (Mini prise stéréo)** (→ page 16)
10. **Port PC CONTROL (D-Sub 9 broches)** (→ page 127, 128)
Utiliser ce port pour connecter un PC ou un système de commande pour contrôler le projecteur via un câble série. Ceci vous permet de contrôler le projecteur à l'aide d'un protocole de communication série. Un cross cable RS232C du commerce est nécessaire pour utiliser ce port. Vous pouvez également contrôler le projecteur à l'aide de PC Control Utility 3.0 contenu sur le CD-ROM User Supportware 3 fourni. Pour cela, vous devez d'abord installer PC Control Utility 3.0 sur votre PC. Si vous écrivez votre propre programme, les codes habituels de commande par PC se trouvent à la page 127.
11. **Prise distante (Mini prise stéréo)** (→ page 11)
REMARQUE : La connexion du câble de télécommande à la prise mini REMOTE du panneau de bornes désactive le fonctionnement sans fil.
12. **Port USB (Type A)** (→ page 38, 59)
13. **Port LAN (RJ-45)** (→ page 19, 89)
14. **Touche d'éjection de la carte PC** (→ page 22)
15. **Fente de la carte PC** (→ page 21)
REMARQUE : Une carte factice est insérée dans chaque slot à la sortie de l'usine. Retirez d'abord les cartes factices.

4 Nomenclature de la télécommande



1. Pointeur laser



ATTENTION :

- Ne pas regarder dans le pointeur laser lorsqu'il est en marche.
- Ne pas pointer le faisceau laser en direction d'une personne.

2. Emetteur infrarouge

3. Prise distante (→ page 11)

4. DEL

Clignote lorsque n'importe quelle touche est enfoncée.

5. Touche POWER ON (→ page 24)

REMARQUE : Pour activer le projecteur, appuyer et maintenir enfoncée la touche POWER ON pendant au moins deux secondes.

6. Touche POWER OFF (→ page 35)

REMARQUE : Pour arrêter le projecteur, appuyer deux fois sur la touche POWER OFF.

7. Touche COMPUTER 1 (→ page 26)

8. Touche COMPUTER 2 (→ page 26)

9. Touche COMPUTER 3 (→ page 26)

10. Touche VIDEO (→ page 26)

11. Touche S-VIDEO (→ page 26)

12. Touche COMPONENT (→ page 26)

13. Touche VIEWER (→ page 26, 58)

14. Touche LAN (→ page 26)

15. Touche MENU

16. Touche SELECT ▲▼◀▶

17. Touche ENTER

18. Touche EXIT

19. Touche LASER (→ page 34)

20. Touche MOUSE R-CLICK (→ page 40)

21. Touche MOUSE L-CLICK (→ page 40)

22. Touche FREEZE (→ page 36)

23. Touche ASPECT (→ page 77)

24. Touches VOLUME +/- (→ page 33)

25. Touche PICTURE (→ page 72, 74)

26. Touche PIC-MUTE (→ page 36)

27. Touches MAGNIFY +/- (→ page 36)

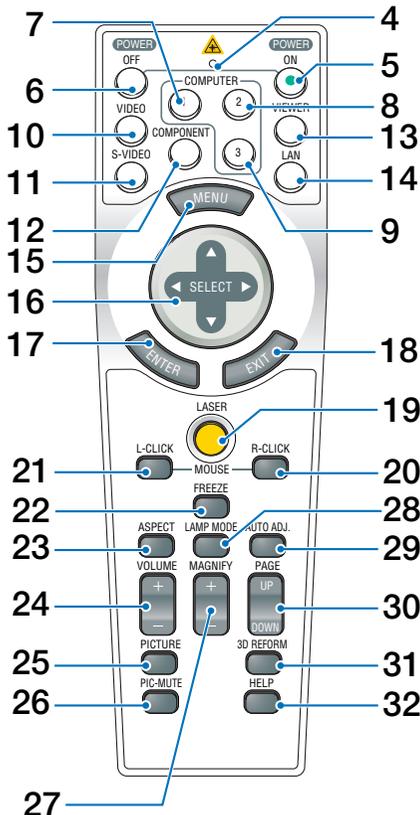
28. Touche LAMP MODE (→ page 36)

29. Touche AUTO ADJ. (→ page 33)

30. Touches PAGE UP/DOWN (→ page 40)

31. Touche 3D REFORM (→ page 31, 41)

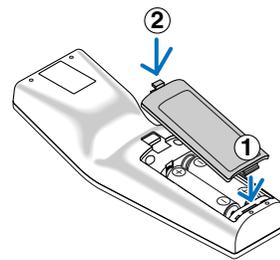
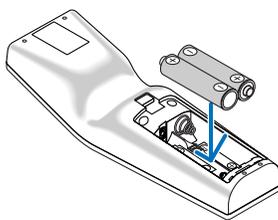
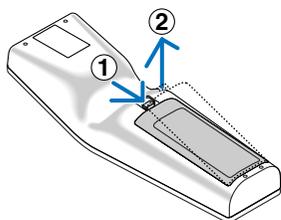
32. Touche HELP (→ page 37)



Installation des piles

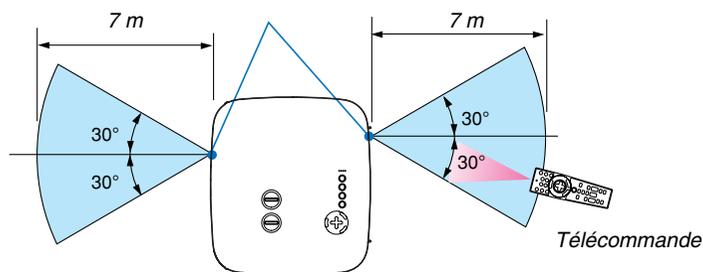
- 1** Appuyer sur le fermoir et retirer le couvercle des piles.
- 2** Installer des piles neuves (AA). S'assurer de respecter la polarité (+/-) des piles.
- 3** Remettre le couvercle des piles en le faisant glisser, jusqu'à ce qu'il s'emboîte.

REMARQUE : Ne pas mélanger différents types de piles ou des nouvelles avec des vieilles.



Portée de fonctionnement de la télécommande sans fil

Capteur de télécommande sur le boîtier du projecteur



REMARQUE : La portée de fonctionnement effective peut être légèrement différente de ce qui est indiqué sur le schéma.

CONSEIL : Vous pouvez déterminer le capteur de télécommande du projecteur qui sera activé en mode sans fil. Les options sont : avant, arrière ou les deux. (→ page 96)

- Le signal infrarouge fonctionne par ligne-de-visée jusqu'à une distance d'environ 7m et dans un angle de 60 degrés du capteur de télécommande sur le boîtier 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 la télécommande de faire fonctionner correctement le projecteur.

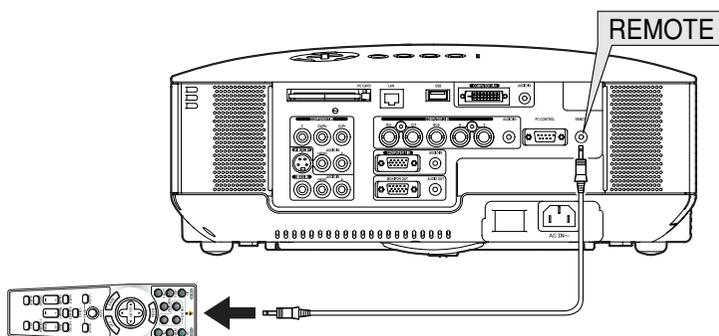
Précautions se rapportant à la télécommande

- Manipuler la télécommande avec précaution.
- Si la télécommande est mouillée, l'essuyer immédiatement.
- Éviter toute chaleur excessive et l'humidité.
- Ne pas chauffer, démonter ou jeter les piles dans le feu.
- Si la télécommande n'est pas utilisée pendant une longue période, retirer les piles.
- S'assurer de respecter la polarité (+/-) des piles.
- 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.
- Mettre au rebut les piles usagées conformément aux règles en vigueur.

Utiliser la télécommande avec un fil

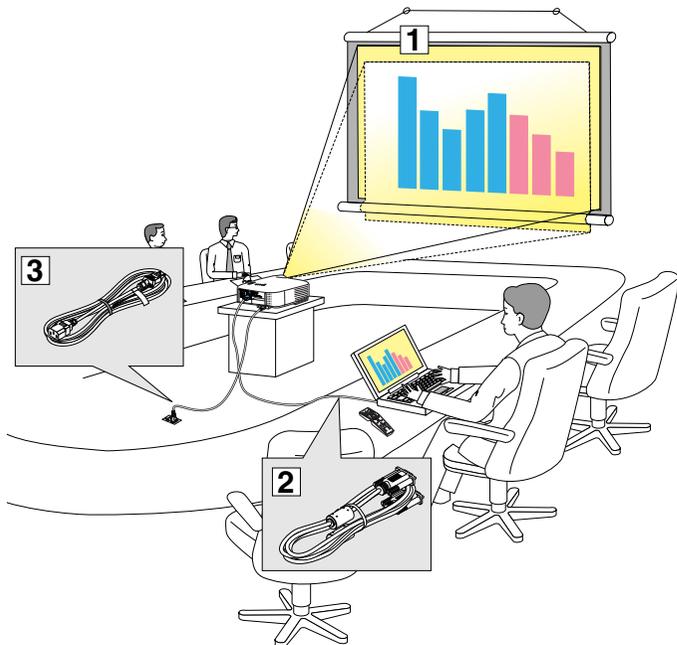
Brancher une extrémité du câble de télécommande fourni sur le mini jack REMOTE et l'autre extrémité dans le jack de la télécommande.

REMARQUE : La connexion du câble de télécommande à la prise mini REMOTE du panneau de bornes désactive le fonctionnement sans fil.



2. Installation et connexions

Cette section décrit le paramétrage du projecteur et la façon de le connecter aux sources audio, vidéo et PC.



Le projecteur est simple à installer et à utiliser.

Mais avant de commencer, il faut d'abord :

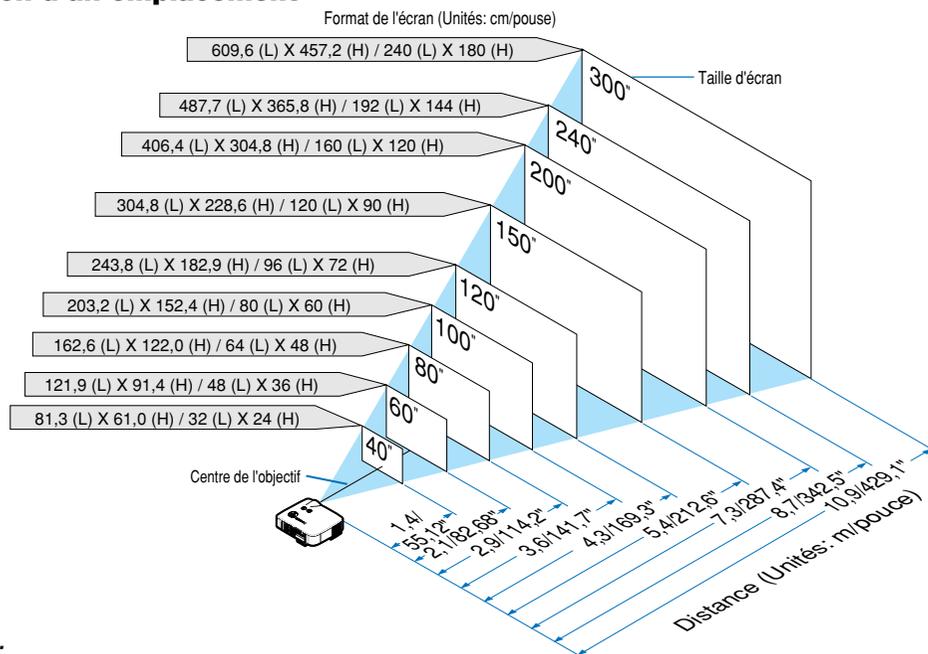
- z Installer un écran et le projecteur.
- x Connecter l'ordinateur ou l'équipement vidéo au projecteur. Voir pages 13 - 22.
- c Brancher le câble d'alimentation fourni. Voir page 23.

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.

1 Installation de l'écran et du projecteur

Plus le projecteur est éloigné de l'écran ou du mur, plus l'image sera grande. La taille minimale que peut avoir l'image est d'environ 0,76 m mesuré diagonalement lorsque le projecteur est à peu près à 1,0 m du mur ou de l'écran. La taille maximale que peut avoir l'image est d'environ 12,7 m mesurés diagonalement lorsque le projecteur est à peu près à 18,2 m du mur ou de l'écran. Utiliser le dessin suivant comme guide.

Sélection d'un emplacement



CONSEIL :

- Les tailles d'écran ci-dessus sont des valeurs intermédiaires entre téléobjectif (surface d'affichage minimale) et grand angle (surface d'affichage maximale) lorsque l'objectif standard est utilisé. La taille de l'image peut être ajustée avec le réglage du zoom jusqu'à un maximum de 15%.

Pour les objectifs en option, voir page 113.

② Câblages

Connexion du PC ou ordinateur Macintosh

REMARQUE : Lors de l'utilisation d'un PC portable, s'assurer de connecter le projecteur au PC portable alors que le projecteur en mode de veille et avant de mettre le PC portable sous tension.

Dans la plupart des cas, le signal de sortie émis par le PC portable ne peut être activé que si ce dernier est connecté au projecteur avant d'être mis sous tension.

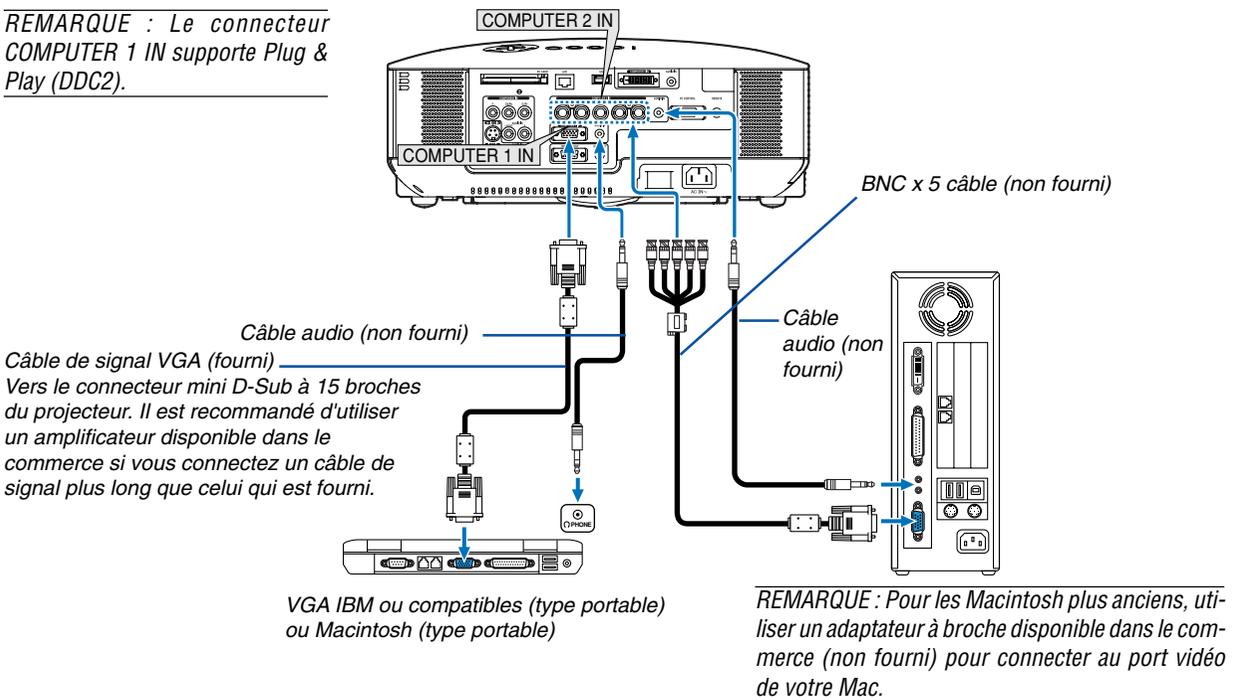
* Si l'écran devient vierge lors de l'utilisation de la télécommande, cela peut venir de l'économiseur d'écran ou de la gestion d'énergie de l'ordinateur.

Activation de l'affichage externe de l'ordinateur

L'affichage d'une image sur l'écran du PC portable ne signifie pas nécessairement qu'il envoie un signal vers le projecteur. Lors de l'utilisation d'un PC portable, une combinaison de touches de fonction active/désactive l'affichage externe.

En général, la combinaison de la touche 'Fn' avec l'une des 12 touches de fonction permet l'allumage ou l'extinction de l'affichage externe. Par exemple, les ordinateurs portables NEC utilisent Fn + F3, tandis que les ordinateurs portables Dell utilisent la combinaison de touches Fn + F8 pour alterner entre les sélections d'affichage externe.

REMARQUE : Le connecteur COMPUTER 1 IN supporte Plug & Play (DDC2).



- Eteignez d'abord l'ordinateur et le projecteur avant d'effectuer les connexions.
- Baissez le volume de l'ordinateur avant de connecter un câble audio à la prise de casque de l'ordinateur. Après avoir connecté l'ordinateur au projecteur, vous pouvez régler le niveau sonore sur l'ordinateur ou sur le projecteur selon vos préférences.
- Il est recommandé de connecter un câble audio à un connecteur de sortie audio (type prise mini) s'il y en a un.

REMARQUE : Le modèle NP2000/NP1000 n'est pas compatible avec les sorties vidéo décodées des commutateurs NEC ISS-6020 et ISS-6010.

REMARQUE : Une image risque de ne pas être affichée correctement lorsqu'une source vidéo ou S-vidéo est lue avec un convertisseur de balayage disponible dans le commerce.

Ceci est dû au fait que le projecteur traitera un signal vidéo comme un signal d'ordinateur en réglage par défaut. Dans ce cas, agissez comme suit.

* Lorsqu'une image est affichée avec la portion inférieure et supérieure noire ou qu'une image sombre ne s'affiche pas correctement : Projeter une image pour remplir l'écran, puis appuyer sur la touche AUTO ADJ de la télécommande ou sur la touche AUTO ADJUST du projecteur.

* Lorsque du bruit apparaît sur les côtés de l'écran :

Utiliser la fonction Surbalayage pour afficher l'image correctement.

Assurez-vous de placer le Surbalayage à 0% avant d'appuyer sur la touche AUTO ADJ ou AUTO ADJUST, sans quoi l'image risque d'être affichée avec les côtés tronqués.

Projection d'un signal numérique DVI

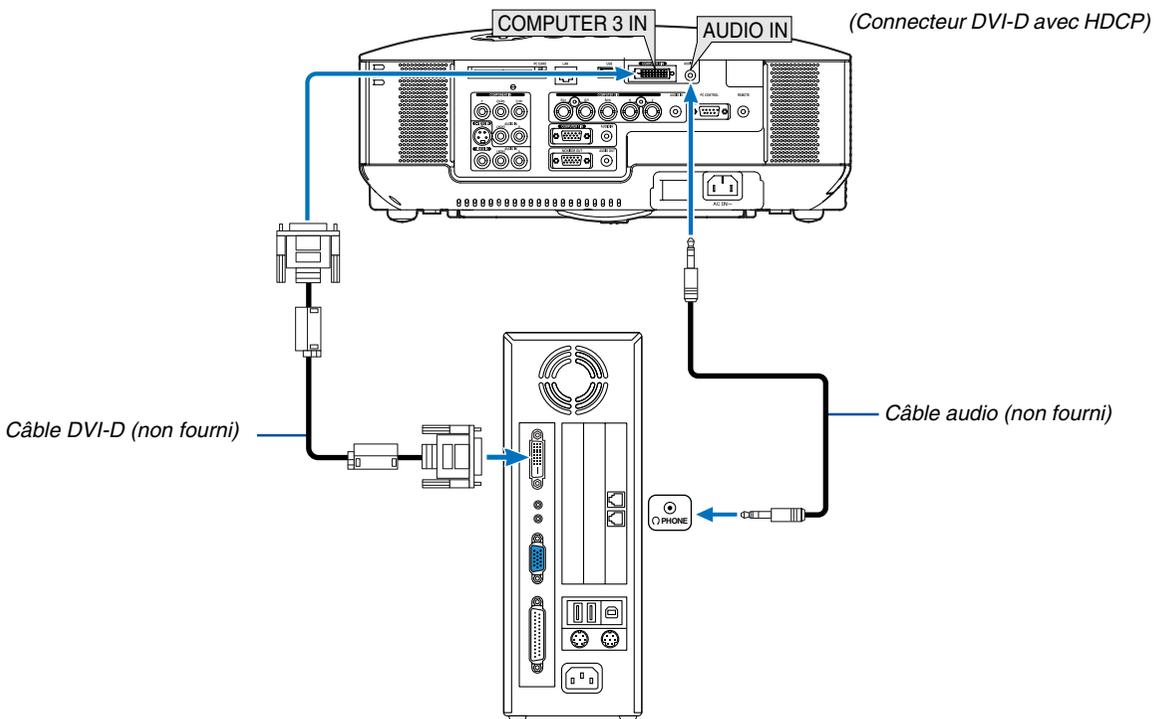
Pour projeter un signal numérique DVI, s'assurer de connecter le PC au projecteur à l'aide d'un câble de signal DVI-D (non fourni) avant de mettre en marche le PC ou le projecteur. Mettre d'abord en marche le projecteur et sélectionner DVI (DIGITAL) dans le menu des sources avant de mettre en marche le PC.

Si cette procédure n'est pas respectée, la sortie numérique de la carte graphique risque de ne pas être activée et aucune image ne s'affichera. Si cela se produit, redémarrer le PC.

Ne pas débrancher le câble de signal DVI-D lorsque le projecteur est en marche. Si le câble de signal est débranché, puis rebranché, l'image risque de ne pas s'afficher correctement. Si cela se produit, redémarrer le PC.

REMARQUE :

- Utiliser un câble DVI-D conforme à la norme de révision 1.0 DDWG (Digital Display Working Group) DVI (Digital Visual Interface). La longueur du câble DVI-D doit être inférieure à 10 m.
- Le connecteur DVI (DIGITAL) (COMPUTER 3) accepte le VGA (640x480), SVGA (800x600), 1152x864, XGA (1024x768), SXGA (1280x1024 @ jusqu'à 60Hz) et SXGA+ (1400x1050 @ jusqu'à 60Hz).



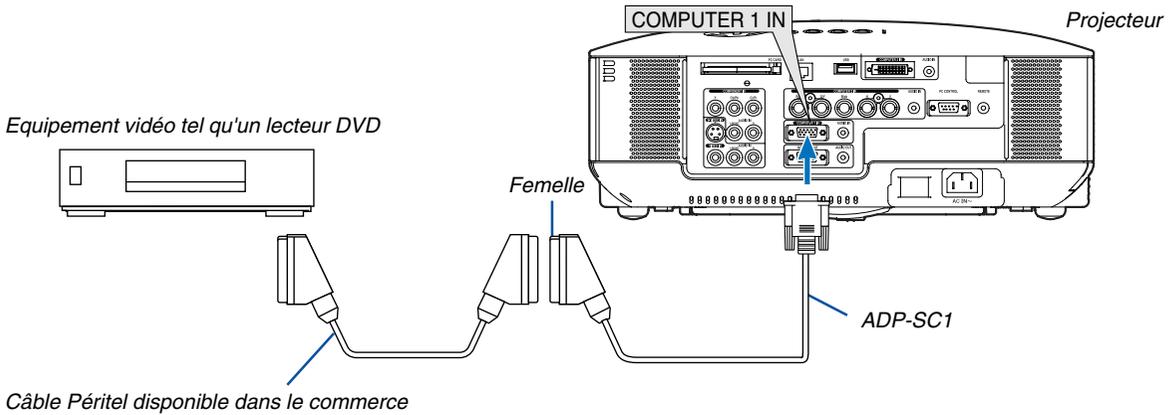
IBM VGA ou Compatibles ou Macintosh

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

HDCP est le sigle de High-bandwidth Digital Content Protection. High bandwidth Digital Content Protection (HDCP) est un système de prévention de copie illégale de données vidéo diffusées par Digital Visual Interface (DVI).

Si vous ne parvenez pas à afficher d'images via l'entrée DVI, cela ne signifie pas nécessairement que le projecteur ne fonctionne pas correctement. Avec l'exécution de HDCP, certains contenus protégés par HDCP peuvent ne pas s'afficher correctement à cause de la décision/intention de la communauté HDCP (Digital Content Protection, LLC).

Pour connecter la sortie PériTel (RGB)



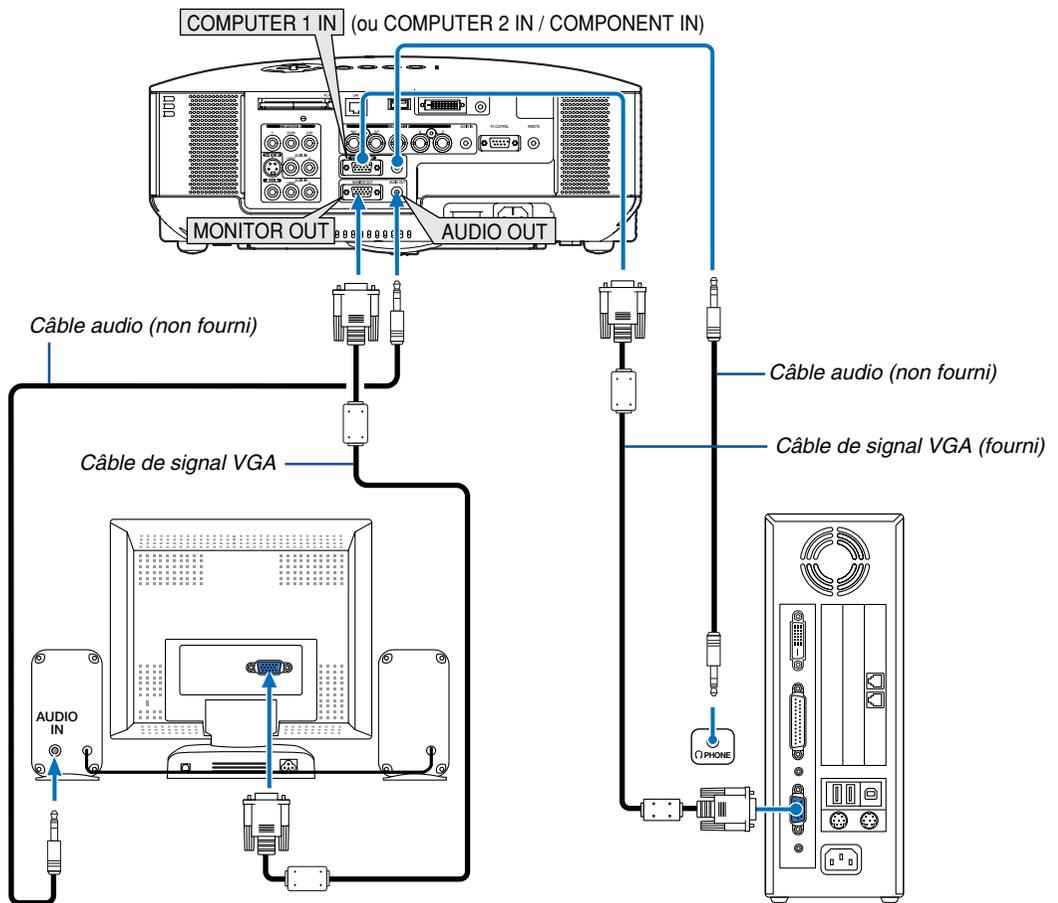
Avant d'effectuer les connexions : Un adaptateur PériTel (ADP-SC1) exclusif et un câble PériTel disponible dans le commerce sont nécessaires pour cette connexion.

Dans le menu, sélectionner [Paramétrage] → [Options] → [Sélection du signal] → [Ordinateur 1] → [PériTel].
Le PériTel est un connecteur audio-visuel européen standard pour les téléviseurs, magnétoscopes et lecteurs DVD. Il est également référencé comme connecteur Euro.

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

CONSEIL : L'adaptateur PériTel ADP-SC1 est disponible auprès des revendeurs NEC en Europe. Prendre contact avec un revendeur NEC en Europe pour plus d'informations.

Connecter un moniteur externe



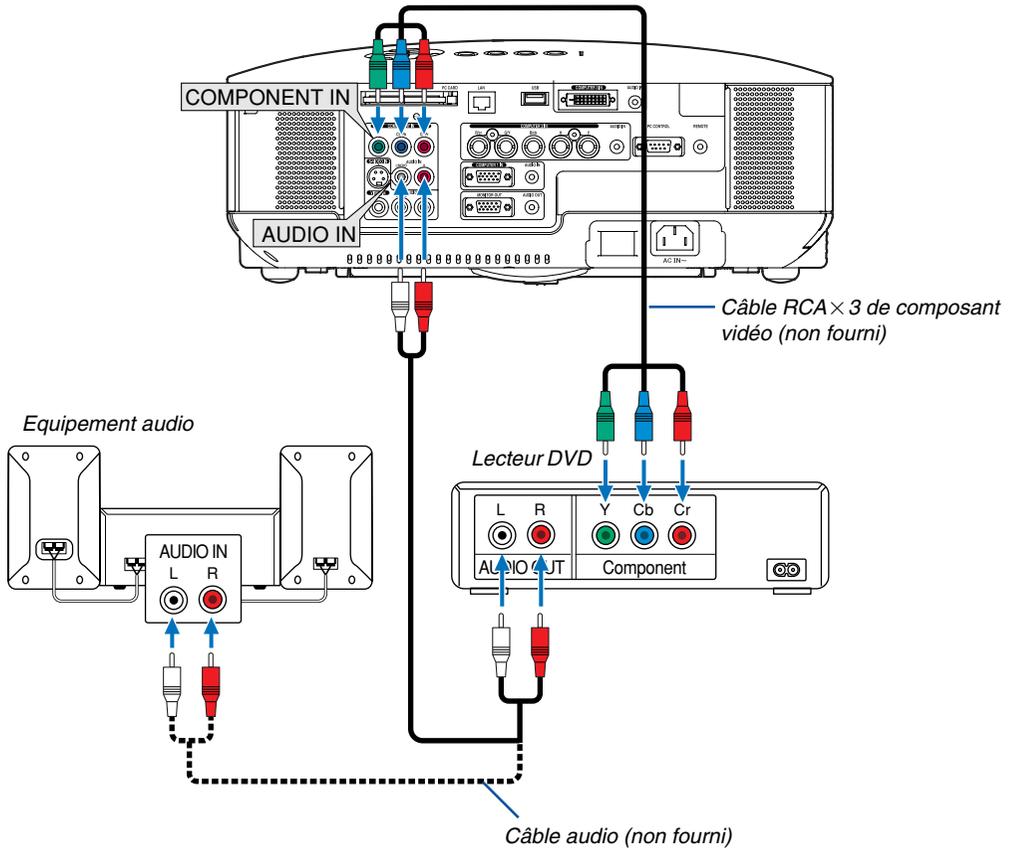
Vous pouvez connecter un moniteur externe à votre projecteur pour y voir simultanément l'image de signal composant ou RGB analogique projetée.

REMARQUE :

- La connexion en série n'est pas possible.
- Le connecteur MONITOR OUT n'émet aucun signal vidéo (signal numérique) à partir du connecteur COMPUTER 3 IN.

Lorsqu'un équipement audio est connecté, le haut-parleur du projecteur est coupé.

Connexion d'un lecteur DVD à l'aide de la sortie composant

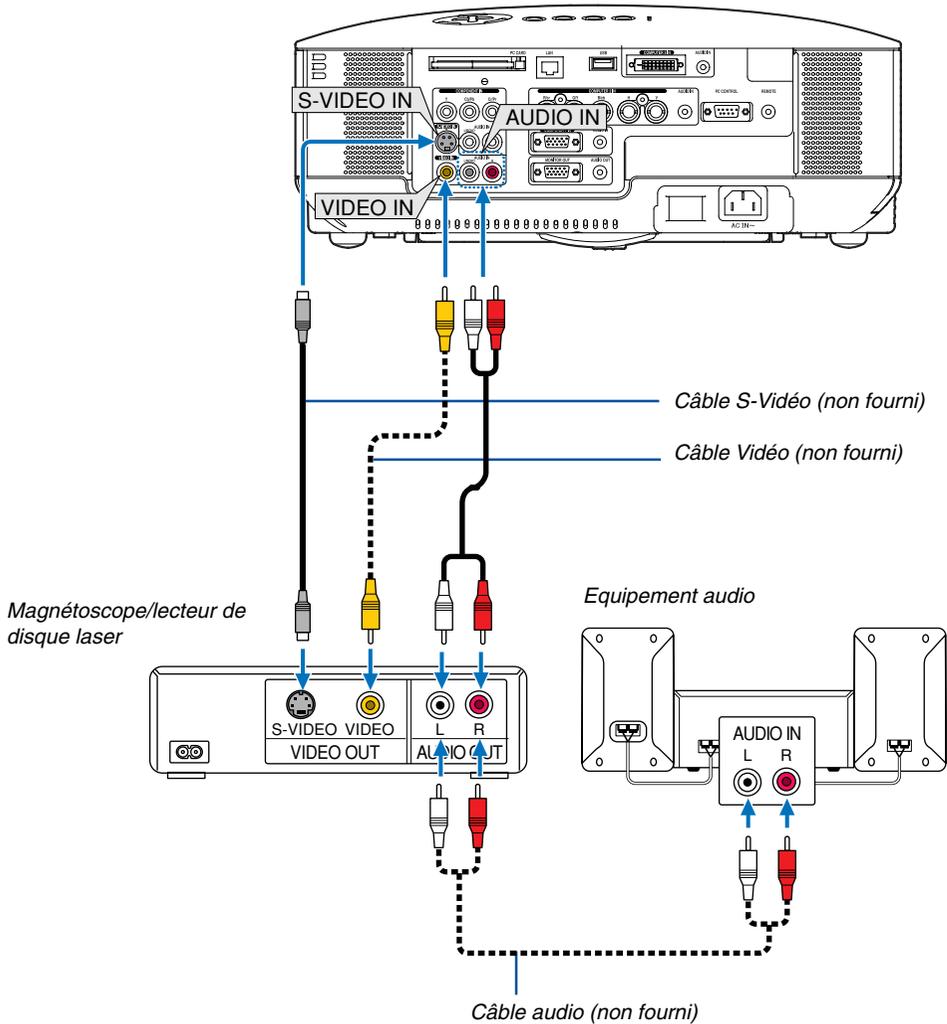


CONSEIL : Un signal composant s'affiche automatiquement. Si ce n'est pas le cas, dans le menu, sélectionner [Paramétrage] → [Options] → [Sélection du signal] → [Ordinateur 1 (ou 2)] → [Composant].

- Lorsque vous utilisez le connecteur COMPUTER 2 IN, utilisez un adaptateur RCA (femelle)-BNC(mâle) disponible dans le commerce.

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

Connexion d'un magnétoscope ou d'un lecteur de disque laser



CONSEIL : Vous pouvez connecter un câble vidéo au connecteur "Y" des connecteurs COMPONENT pour afficher une source magnétoscope. Sélectionnez [Paramétrage] → [Options] → [Sélection du signal] → [Composant] → [Vidéo] dans le menu.

REMARQUE : Se reporter au mode d'emploi du magnétoscope ou du lecteur de disque laser pour plus d'informations sur les exigences de sorties vidéo des appareils.

REMARQUE : Une image risque de ne pas être affichée correctement lorsqu'une source Vidéo ou S-Vidéo est lue en avance rapide ou en rembobinage rapide avec un convertisseur de balayage.

Connexion à un réseau

Le NP2000/NP1000 est équipé d'origine d'un port LAN (RJ-45) qui permet une connexion LAN à l'aide d'un câble LAN. La carte LAN sans fil optionnelle (NWL-100*) disposée dans la fente de carte PC du projecteur offre également une connexion LAN sans fil. Pour utiliser une connexion LAN, vous devez assigner une adresse IP au projecteur. Pour régler le mode LAN, voir page 89 (dans le menu, sélectionner [Paramétrage] → [Installation] → [Mode LAN])

Avec la connexion LAN, deux fonctions sont disponibles : Contrôle du projecteur et Transmission de l'image.

Fonction Contrôle du projecteur

Grâce à la connexion LAN avec ou sans fil, vous pouvez contrôler (Activation et extinction, sélection de l'entrée, etc.) et recevoir des informations du projecteur par le réseau à l'aide d'un ordinateur. Les deux méthodes suivantes sont disponibles :

- * Utilisation de la fonction Serveur HTTP du projecteur. (→ page 51)
- * Utilisation de PC Control Utility 3.0 sur le CD-ROM User Supportware 3 fourni.

Fonction Transmission d'image

Grâce à la connexion LAN avec ou sans fil, vous pouvez envoyer des images et des diapositives à partir d'un ordinateur vers le projecteur et les projeter alors sur l'écran. Les deux méthodes suivantes sont disponibles :

- * Utilisation de Image Express Utility 2.0 sur le CD-ROM User Supportware 3 fourni.
- * Utilisation de Ulead Photo Explorer 8.0 sur le CD-ROM User Supportware 3 fourni.

Avec la souris USB connectée au projecteur, vous pouvez également activer l'écran de bureau d'un PC Windows connecté au LAN ou LAN sans fil.

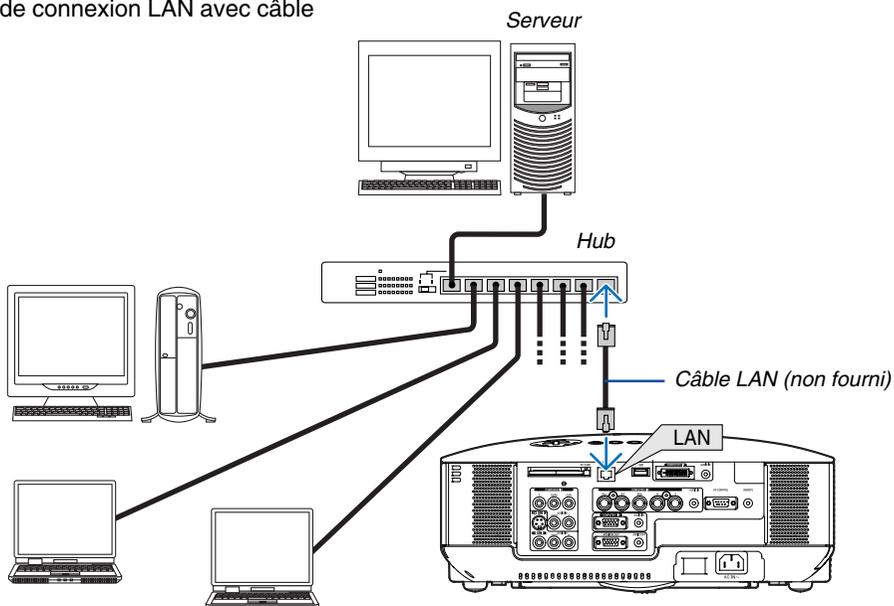
- * Utilisation de Desktop Control Utility 1.0 sur le CD-ROM User Supportware 3 fourni.

REMARQUE : Pour votre ordinateur, utiliser une carte LAN sans fil respectant la norme Wi-Fi.

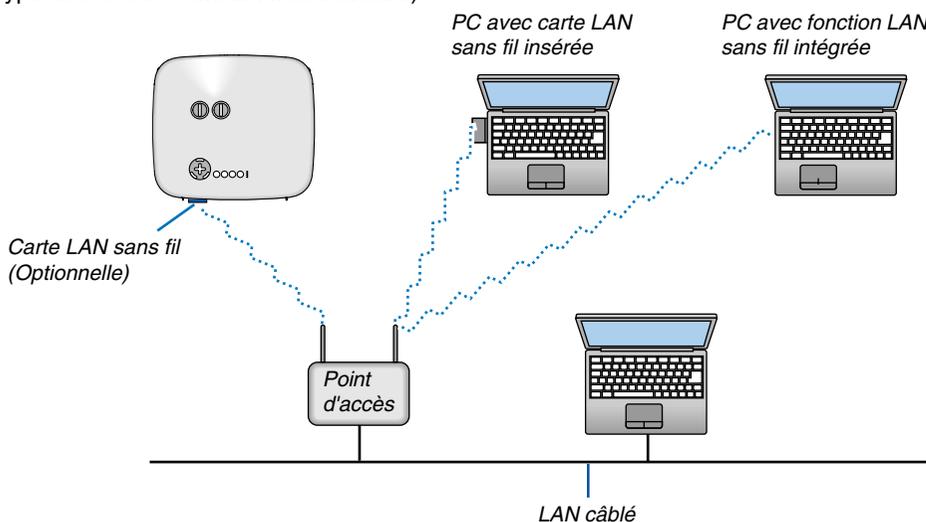
CONSEIL: Cinq logiciels Windows (Image Express Utility 2.0, Desktop Control Utility 1.0, Ulead Photo Explorer 8.0, Viewer PPT Converter et PC Control Utility 3.0) et un logiciel Macintosh (Image Express Utility 2 pour Mac OS X) sont inclus dans le CD-ROM Projector User Supportware 3 fourni. Pour connaître leurs caractéristiques et leur fonctionnement, lire les guides de l'utilisateur (PDF) inclus sur le même CD-ROM.

Exemple de connexion LAN

(A) Exemple de connexion LAN avec câble



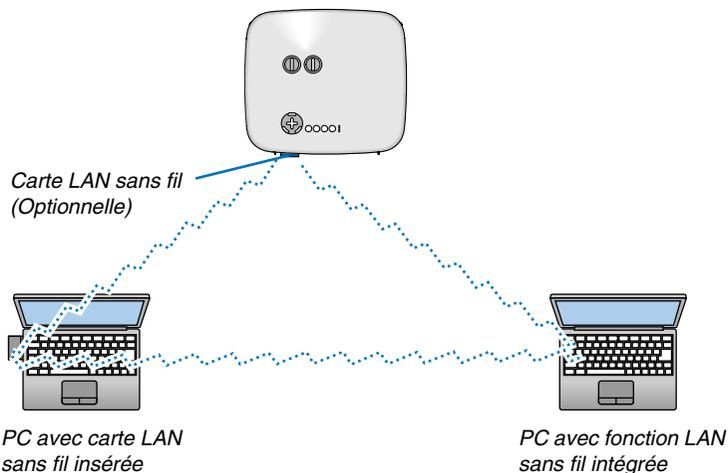
(B) Exemple de connexion LAN sans fil
(Type de réseau → Mode : Infrastructure)



Pour effectuer une connexion avec un LAN câblé via un point d'accès, vous devez sélectionner le Mode d'infrastructure.

Dans le menu, sélectionnez [Paramétrage] → [Installation] → [Mode LAN] → [Carte PC] → [Avancé] → [Type de réseau] → [Mode] → [Infrastructure].

(C) Exemple de connexion LAN sans fil (Type de réseau → Mode : 802.11 Ad Hoc)



Pour activer une communication directe (p.ex., peer-to-peer) entre des ordinateurs personnels et des projecteurs, vous devez sélectionner le mode 802.11 Ad Hoc.

Dans le menu, sélectionnez [Paramétrage] → [Installation] → [Mode LAN] → [Carte PC] → [Avancé] → [Type de réseau] → [Mode] → [802.11 Ad Hoc].

Le mode 802.11 Ad Hoc est conforme aux normes IEEE802.11.

En mode Ad Hoc, 802.11b est la seule méthode de communication disponible.

La vitesse de transmission des données en mode Ad Hoc est limitée à 11Mbps.

Insertion et retrait d'une carte PC

Pour insérer la carte LAN NEC sans fil optionnelle ou une carte mémoire PC (aussi appelée carte PC dans ce manuel), suivre les étapes ci-dessous.

ATTENTION :

- * Sens d'insertion de la carte PC

Une carte PC possède une face supérieure et une face inférieure et doit être insérée dans la fente de carte PC dans le bon sens. Elle ne peut pas être insérée en sens inverse ou à l'envers.

En cas de tentative d'insertion forcée dans le mauvais sens dans la fente, la broche interne risque de casser et la fente d'insertion de la carte endommagée. Consulter le mode d'emploi de la carte PC pour être sûr du sens d'insertion correct.

- * Sauvegarder les données de la carte PC au cas où elles auraient besoin d'être restaurées.
- * Pour éviter les dégâts d'une décharge électrostatique à la carte LAN sans fil, porter une courroie de poignet anti-statique. S'il n'y a pas de courroie de poignet de disponible, toucher du métal, par exemple une poignée de porte.
- * Toujours insérer ou retirer la carte sans fil lorsque l'alimentation est désactivée. A défaut d'une telle précaution, le projecteur ou la carte LAN sans fil risquent d'être endommagés ou de mal fonctionner. Si le projecteur ne fonctionne pas correctement, l'éteindre, attendre 30 secondes et le rallumer.

Une carte factice est insérée dans le slot de carte PC au moment de l'emballage. Retirez d'abord les cartes factices.

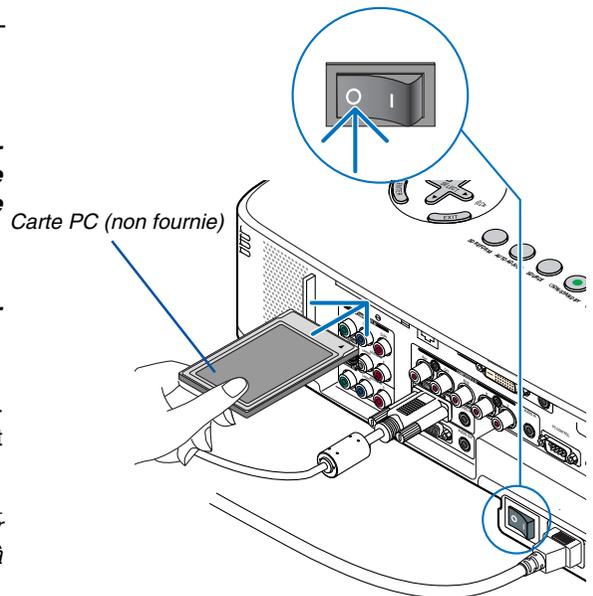
Insérer la carte PC

1. **Assurez-vous que l'appareil est hors tension avant d'insérer la carte PC. (Cette étape n'est nécessaire que lorsque la carte LAN sans fil est insérée dans la fente de carte PC du projecteur)**

2. **Tenir la carte PC horizontalement et l'introduire doucement, face vers le haut, dans la fente de carte PC.**

Le bouton d'éjection ressort une fois que la carte PC est complètement insérée. Vérifier que la carte PC est complètement insérée.

REMARQUE : Ne pas essayer de forcer la carte PC pour la faire entrer dans la fente, sans quoi vous risquez de tordre les broches situées à l'intérieur de la fente.



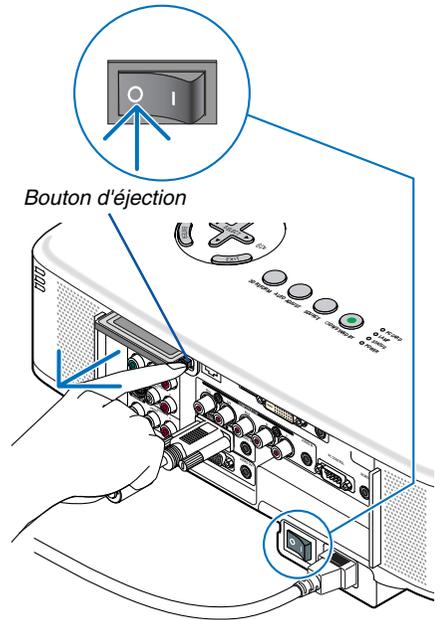
2. Installation et connexions

Retirer la carte PC

1. **Assurez-vous que le voyant d'accès de la carte PC n'est pas allumé. (Cette étape n'est nécessaire que lorsque la carte mémoire PC est insérée dans la fente de carte PC du projecteur.)**

REMARQUE : Le voyant d'accès de la carte PC s'allume lorsque ses données sont en cours d'accès.

2. **Pour ôter la carte PC sans fil, assurez-vous que l'appareil est hors tension. (Cette étape n'est nécessaire que lorsque la carte LAN sans fil est insérée dans la fente de carte PC du projecteur)**
3. **Appuyer doucement sur la touche d'éjection. La touche d'éjection sort légèrement.**
4. **Appuyer de nouveau doucement sur la touche d'éjection.**
5. **Saisir la carte PC par le bord et l'extraire.**

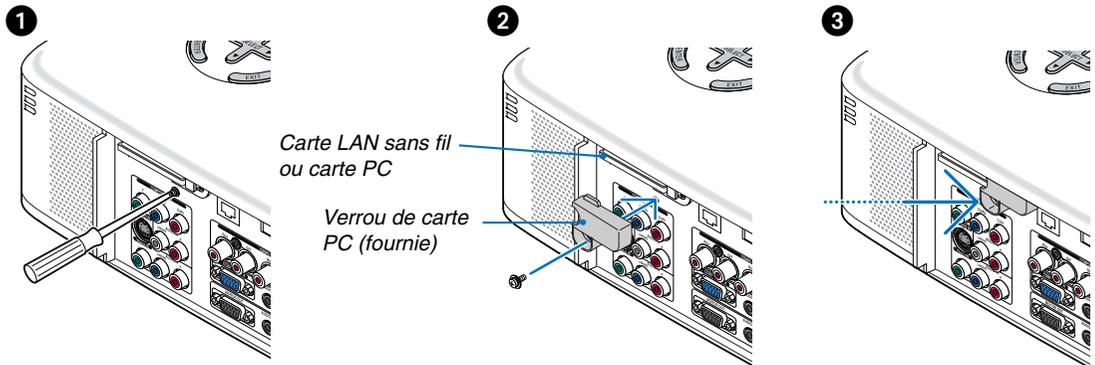


Verrou de carte PC

Le verrou de carte PC fourni empêche l'éjection d'une carte PC ou d'une carte LAN sans fil optionnelle pendant son utilisation.

La vis de verrou de carte PC est montée sous la fente de la carte PC à l'arrière du projecteur.

Pour fixer le verrou de carte PC au projecteur, commencer par retirer la vis et l'utiliser.



REMARQUE : Certaines cartes PC ne peuvent pas être utilisées à cause de leur format et de leur forme.

Type de carte PC

la fente de la carte PC n'accepte que les cartes PCMCIA de Type II.

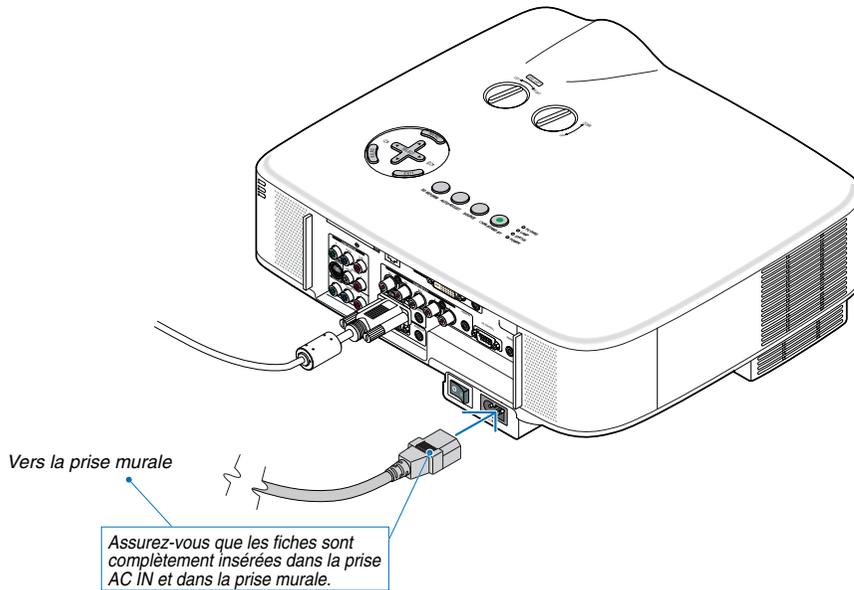
REMARQUE : Le projecteur ne supporte pas les cartes mémoire flash ou les dispositifs de mémoire USB formatés NTFS. S'assurer d'utiliser une carte mémoire flash ou un dispositif de mémoire USB formaté avec le système de fichier FAT32, FAT16 ou FAT.

Pour formater une carte mémoire flash ou un dispositif de mémoire USB dans un ordinateur, se référer au fichier document ou d'aide fourni avec les systèmes d'exploitation Windows.

Connexion du câble d'alimentation fourni

Connecter le câble d'alimentation fourni au projecteur.

Connecter d'abord la prise à trois broches du câble d'alimentation à la fiche AC IN du projecteur, puis connecter l'autre prise du câble d'alimentation fourni à la prise murale.



A propos de l'Extinction directe

Le projecteur est pourvu d'une fonction nommée "Extinction directe". Cette fonction permet d'éteindre le projecteur (y compris pendant la projection d'une image) à l'aide d'une prise multiple équipée d'un interrupteur et d'un disjoncteur.

REMARQUE : Avant d'utiliser la fonction d'Extinction directe, attendez au moins 20 minutes après la mise en marche du projecteur et l'affichage d'une image.

⚠ AVERTISSEMENT :

Ne pas essayer de toucher la sortie de l'aération située sur la partie avant gauche (vue de devant) car elle peut devenir brûlante lorsque le projecteur est en marche et juste après son extinction.

⚠ ATTENTION :

Ne débranchez pas le câble d'alimentation de la prise murale ou du projecteur lorsque le projecteur est en marche. Cela pourrait endommager le connecteur AC IN du projecteur et (ou) la prise à broche du câble d'alimentation.

CONSEIL : Pour éteindre l'alimentation CA lorsque le projecteur est allumé, utilisez une barrette d'alimentation équipée d'un interrupteur et d'un disjoncteur.

CONSEIL : Le projecteur peut être débranché pendant sa période de refroidissement, après avoir été éteint.

3. Projection d'une image (fonctionnement élémentaire)

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

1 Mise sous tension du projecteur

REMARQUE :

- Le projecteur a deux interrupteurs d'alimentation : L'interrupteur d'alimentation principale POWER (ON/STAND BY) sur le projecteur et la touche POWER ON et OFF de la télécommande.
- Lors du branchement ou du débranchement du câble d'alimentation fourni, s'assurer que l'interrupteur d'alimentation principale est enfoncé en position arrêt (O). A défaut d'une telle précaution, le projecteur risque d'être endommagé.
- Le projecteur possède une fonction pour lui éviter d'être utilisé par des personnes non autorisées. Pour utiliser cette fonction, enregistrer un mot-clé. (→ page 45)

1. Ôter le cache-objectif.

- Ne pas essayer d'ôter le cache-objectif en tirant sur le fil. Vous risqueriez de l'endommager.

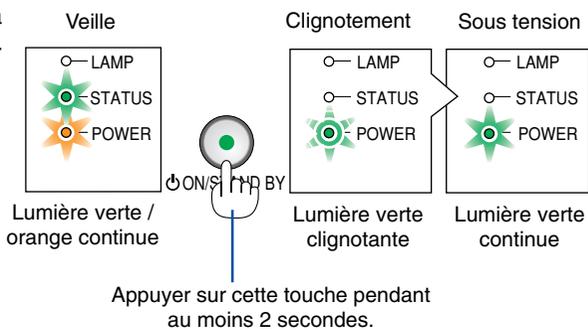
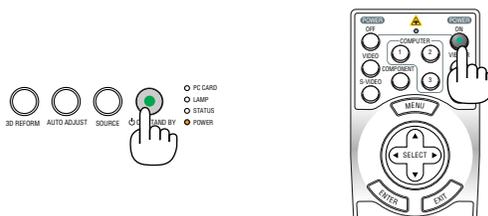
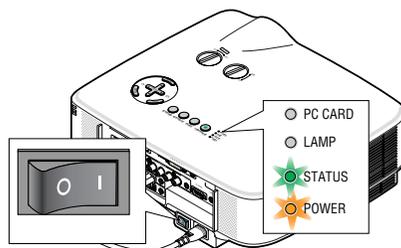
2. Pour mettre le projecteur sous tension, enfoncer l'interrupteur d'alimentation principale en position marche (I).

- Le projecteur entrera en mode veille. En mode veille, le témoin POWER s'allumera en orange et le témoin STATUS s'allumera en vert.

3. Après vous être assuré que le projecteur est en mode veille, appuyez sur le touche POWER (ON/STAND BY) ou POWER (ON) pendant un minimum de 2 secondes lorsque le témoin STATUS s'éteint et que le témoin POWER commence à clignoter.

Lorsque le témoin POWER reste allumé en vert, le projecteur est prêt à être utilisé.

- Après avoir allumé le projecteur, assurez-vous que la source vidéo ou ordinateur est en marche et que le cache-objectif est ôté.



(→ page 117)

REMARQUE : Lorsqu'aucun signal n'est disponible, un écran bleu, noir ou avec un logo est affiché.

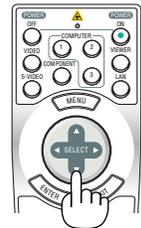
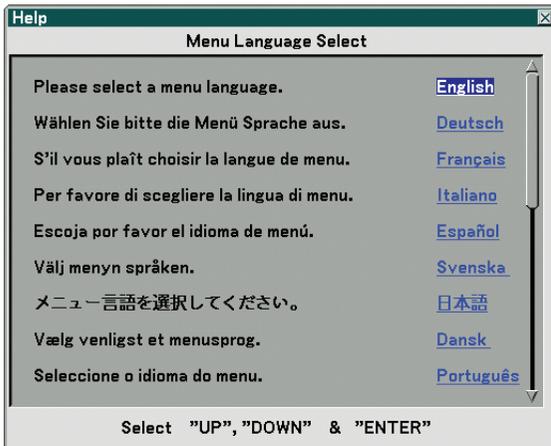
3. Projection d'une image (fonctionnement élémentaire)

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

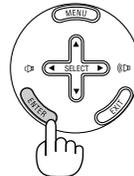
Lorsque vous allumez le projecteur pour la première fois, le menu Startup apparaît. Ce menu vous donne la possibilité de sélectionner l'une des 21 langues pour le menu.

Pour sélectionner une langue de menu, suivre les étapes suivantes :

1. Utiliser la touche **SELECT** ▼ pour sélectionner l'une des 21 langues pour le menu.



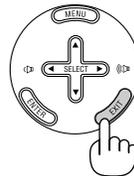
2. Appuyer sur la touche **ENTER** pour exécuter la sélection.



3. Pour fermer le menu, appuyer sur la touche **EXIT**.

Après cette opération, on peut continuer avec l'utilisation du menu.

Si vous le souhaitez, vous pouvez sélectionner la langue du menu ultérieurement. (→ [Langue] page 81)



REMARQUE :

- Le projecteur ne peut pas être éteint pendant 60 secondes après que la lampe a été allumée et lorsque le voyant **POWER** clignote vert.
- Si vous mettez en marche le projecteur juste après l'extinction de la lampe ou lorsque la température ambiante est élevée, les ventilateurs de refroidissement fonctionnent pendant un moment, puis un image apparaît à l'écran.
- Immédiatement après la mise sous tension du projecteur, l'écran risque de clignoter. Ceci est normal. Attendre 3 à 5 minutes jusqu'à ce que l'éclairage de la lampe se stabilise.

- Lorsque le mode Lampe est réglé sur Eco, le voyant Lamp s'allume en vert.
- Si l'un des cas suivants se produit, le projecteur ne s'allumera pas.
 - Si la température interne du projecteur est trop élevée, le projecteur détecte une température anormalement élevée. Dans ces conditions le projecteur ne s'allumera pas afin de protéger le système interne. Si cela se produit, attendre que les composants internes du projecteur aient refroidi.
 - Lorsque la lampe atteint la fin de sa durée d'utilisation, le projecteur ne s'allumera pas. Si cela se produit, remplacer la lampe. (→ page 110)
 - Si la lampe ne s'allume pas et si le voyant STATUS clignote et s'éteint par cycle de six fois, attendre une minute complète, puis allumer le projecteur.

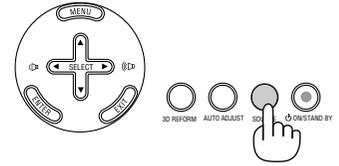
2 Sélection d'une source

Sélection de la source ordinateur ou vidéo

Sélection à partir de la liste de sources

Appuyer brièvement sur la touche SOURCE du boîtier du projecteur pour afficher la liste de sources. A chaque pression sur la touche SOURCE, l'entrée se commute dans l'ordre suivant : "Ordinateur 1/2/3", "Composant", "Vidéo" (magnétoscope ou lecteur de disque laser), "S-Vidéo", "Visionneuse" (diapositives sur une carte PC) ou "LAN" (port LAN [RJ-45] ou carte LAN sans fil).

Appuyer sur la touche ENTER pour afficher la source sélectionnée.

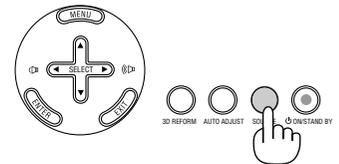


Détection automatique du signal

Presser et maintenir enfoncée la touche SOURCE pendant au moins 1 seconde, le projecteur recherchera la prochaine source d'entrée disponible. A chaque pression de plus d'une seconde sur la touche SOURCE, le projecteur commute la source d'entrée dans l'ordre suivant :

Ordinateur1 → Ordinateur2 → Ordinateur3 → Composant → Vidéo → S-Vidéo → Visionneuse → Ordinateur1 → ...

S'il n'y a aucun signal d'entrée présent, l'entrée sera sautée. Lorsque la source d'entrée que vous souhaitez projeter s'affiche, relâcher la touche.



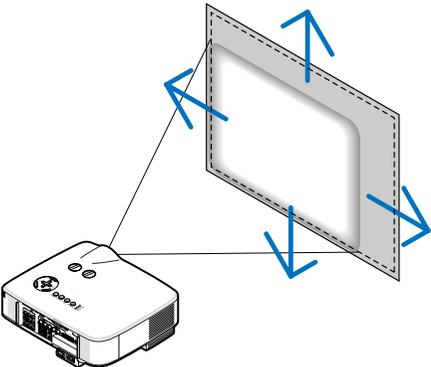
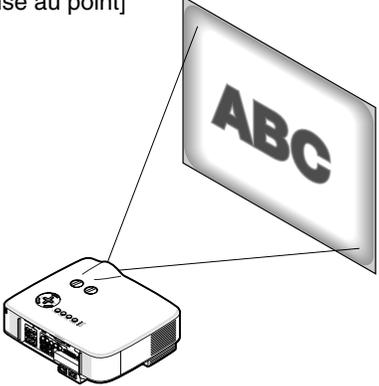
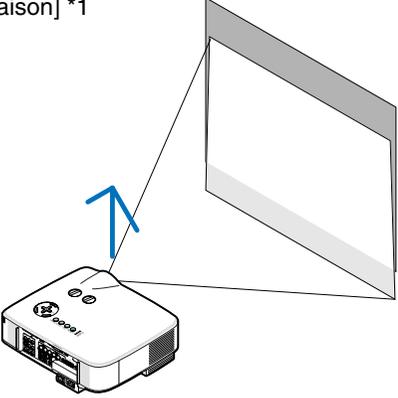
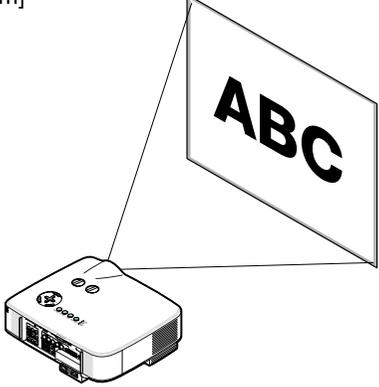
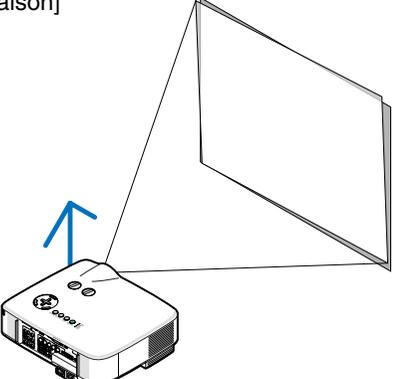
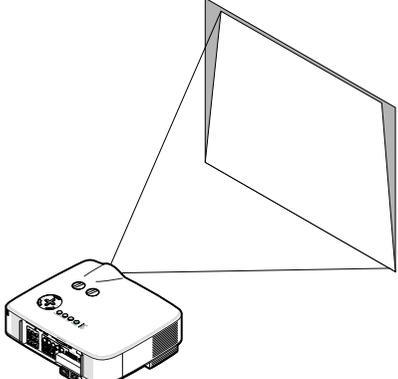
Utilisation de la télécommande

Appuyer sur une des touches COMPUTER 1/2/3, COMPONENT, VIDEO, S-VIDEO, VIEWER ou LAN.



③ Ajustement de la taille et de la position de l'image

Utilisez la molette de décalage de l'objectif, les leviers des pieds inclinables, le levier de zoom ou la bague de mise au point pour régler la position et la taille de l'image.

<p>Réglage de la position de l'image projetée [Lens shift]</p> 	<p>Réglage de la mise au point [Anneau de mise au point]</p> 
<p>Réglage de l'angle de projection (hauteur de l'image) [Pied à inclinaison] *1</p> 	<p>Réglage précis de la taille de l'image [Levier du zoom]</p> 
<p>Réglage de l'inclinaison gauche et droite de l'image [Pied à inclinaison]</p> 	<p>Réglage de la correction de la distorsion trapézoïdale [Keystone] *2</p> 

REMARQUE*1 : Réglez l'angle de projection (hauteur de l'image) lorsque la position de l'image dépasse la portée de réglage du décalage de l'objectif.

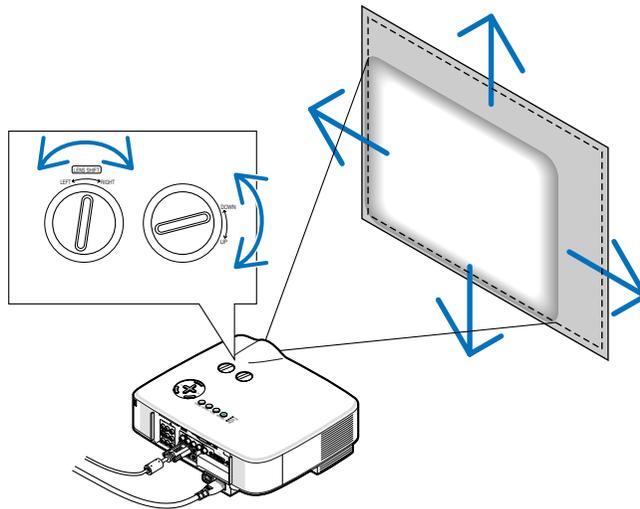
REMARQUE*2 : Lire "④ Correction de la distorsion trapézoïdale" page 31 pour plus de détails sur Keystone.

* Pour plus de clarté, les câbles ne figurent pas dans les schémas ci-dessus.

3. Projection d'une image (fonctionnement élémentaire)

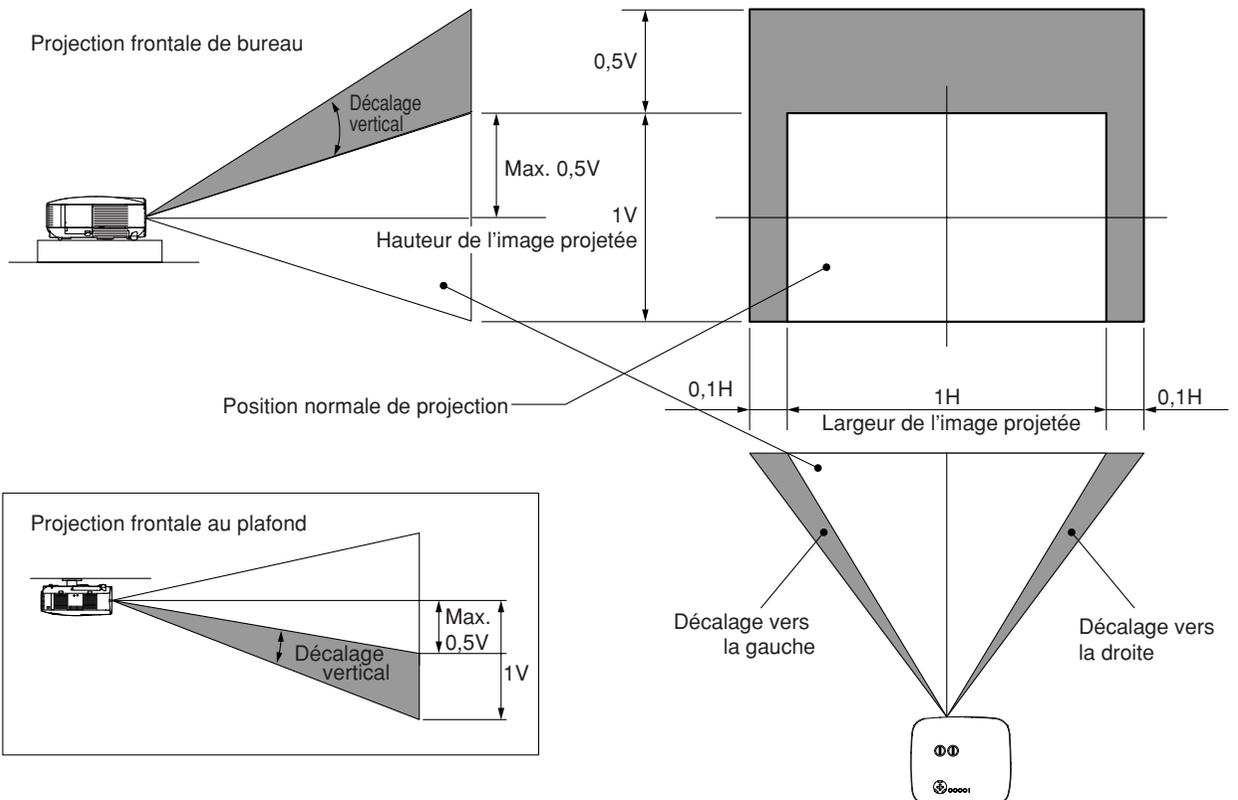
Réglage de la position de l'image projetée

- Rotation de la molette de décalage de l'objectif.



REMARQUE : Il n'est pas possible de tourner la molette de décalage de l'objectif GAUCHE-DROITE d'un demi-tour ou plus. Ne pas tourner plus car elle risque de se casser.

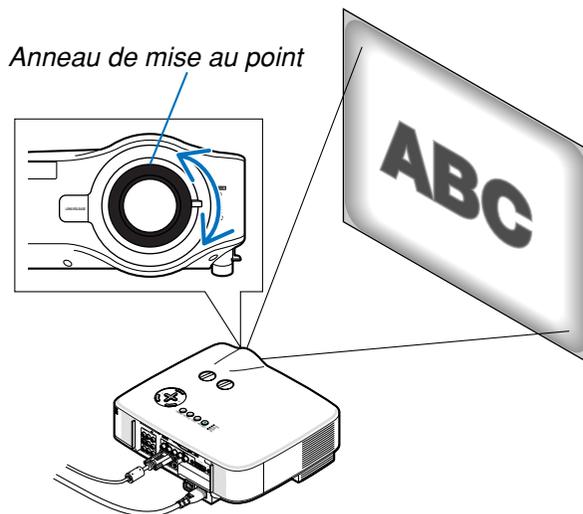
CONSEIL : Il est possible de tourner la molette de décalage HAUT-BAS d'un tour ou plus, mais pas au-delà de la portée de réglage définie ci-dessous.



3. Projection d'une image (fonctionnement élémentaire)

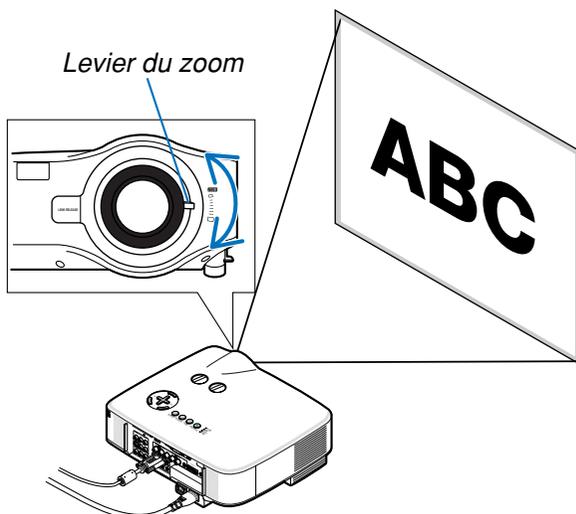
Réglage de la mise au point (bague de mise au point)

- Tournez la bague de mise au point pour faire le point.



Réglage précis de la taille de l'image (levier de zoom)

- Tournez le levier de zoom pour régler la taille de l'image sur l'écran.



3. Projection d'une image (fonctionnement élémentaire)

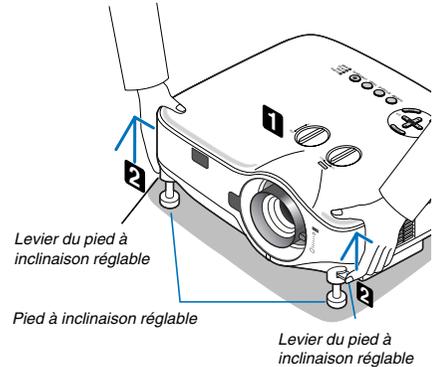
Réglage du pied inclinable

1. Soulever le bord avant du projecteur.

⚠ ATTENTION :

Ne pas essayer de toucher la sortie de la ventilation pendant le réglage des pieds inclinables car elle peut être chaude lorsque le projecteur est en marche ainsi que pendant sa période de refroidissement après l'extinction.

2. Enfoncer les leviers des pieds inclinables des côtés gauche et droit du projecteur pour allonger les pieds inclinables (hauteur maximale).



3. Abaisser l'avant du projecteur à la hauteur souhaitée.

4. Relâcher le levier du pied inclinable pour verrouiller le pied inclinable.

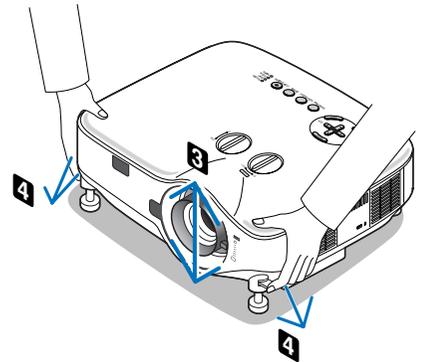
Environ 10 degrés (hauteur) de réglage sont possibles à l'avant du projecteur.

CONSEIL : Concernant le fonctionnement de l'écran [Keystone], voir "4 Correction de la distorsion trapézoïdale" page 31.

REMARQUE : Les données de correction "Keystone" peuvent être réinitialisées en appuyant et en maintenant enfoncée la touche 3D REFORM pendant au moins 2 secondes.

⚠ ATTENTION :

Ne pas utiliser le pied à inclinaison réglable pour effectuer des réglages autres que ceux initialement prévus. Une utilisation inadaptée, telle que l'utilisation des pieds inclinables pour porter ou suspendre (du mur ou du plafond) le projecteur peut endommager celui-ci.



3. Projection d'une image (fonctionnement élémentaire)

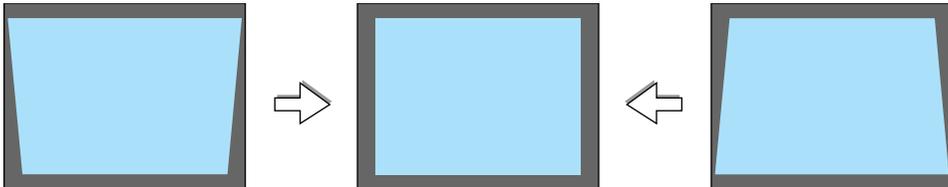
4 Correction de la distorsion trapézoïdale

Lorsque le projecteur n'est pas exactement perpendiculaire à l'écran, une distorsion trapézoïdale apparaît. Pour la corriger, vous pouvez utiliser la fonction "Keystone", une technologie numérique qui peut régler la distorsion de type trapézoïdale, pour offrir une image carrée et nette.

La procédure suivante explique comment utiliser l'écran [Keystone] du menu pour corriger la distorsion trapézoïdale.

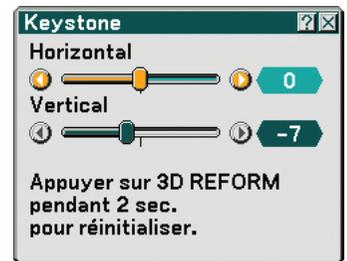
Lorsque le projecteur est placé en diagonale par rapport à l'écran,

Lorsque le projecteur n'est pas situé en face de l'écran, réglez l'option Horizontal du menu Keystone afin que les parties inférieure et supérieure des côtés de l'image projetée soient parallèles.



1. Appuyer sur la touche **3D REFORM** de la télécommande ou du projecteur.

L'écran de correction de la distorsion trapézoïdale (Keystone) s'affiche à l'écran.



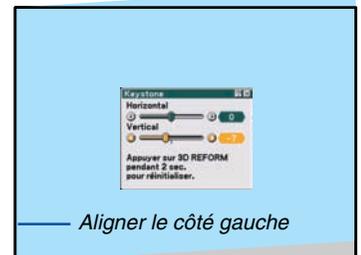
2. Appuyer sur la touche **SELECT ▼** pour sélectionner [Vertical], puis utiliser **SELECT ◀** ou **▶** afin que les côtés gauche et droit de l'image projetée soient parallèles.

* Régler la distorsion trapézoïdale verticale.



3. Aligner le côté gauche (ou droit) de l'écran avec le côté gauche (ou droit) de l'image projetée.

- Utiliser le côté plus court de l'image projetée comme base.
- Dans l'exemple de droite, utiliser le côté gauche comme base.



4. Appuyer sur la touche **SELECT ▲** pour sélectionner [Horizontal], puis utiliser **SELECT ◀** ou **▶** afin que les côtés supérieur et inférieur de l'image projetée soient parallèles.

- Régler la distorsion trapézoïdale horizontale.



3. Projection d'une image (fonctionnement élémentaire)

5. Répéter les étapes 2 et 4 pour corriger la distorsion trapézoïdale.

6. Une fois la correction de la distorsion trapézoïdale effectuée, appuyer sur la touche ENTER.

L'écran de correction de la distorsion trapézoïdale (Keystone) disparaît alors.

- Pour effectuer à nouveau la correction de la distorsion trapézoïdale, appuyer sur la touche 3D REFORM pour afficher l'écran de correction (Keystone) et répéter les étapes 1 à 6 ci-dessus.



REMARQUE :

- Si l'angle de projection est le même que lors de la dernière utilisation, les valeurs précédentes du réglage de la correction sont conservées en mémoire.
 - Lorsque vous effectuez la deuxième étape, réglez la position de l'image afin que l'écran soit plus petit que la surface de projection.
 - Pour réinitialiser le réglage de la correction 3D Reform, maintenir enfoncée la touche 3D REFORM pendant au moins 2 secondes.
 - A chaque pression sur la touche 3D REFORM, l'élément se commute dans l'ordre suivant : Keystone → Pierre angulaire → Aucun → Keystone → ...
Pour plus d'informations sur [Pierre angulaire], voir "Correction de la distorsion trapézoïdale horizontale et verticale (Pierre angulaire)", page 41.
 - Le réglage de Pierre angulaire n'est pas accessible pendant le réglage de la distorsion trapézoïdale. Pour effectuer le réglage de Pierre angulaire, maintenez enfoncée la touche 3D REFORM pendant au moins 2 secondes pour réinitialiser les valeurs du réglage de correction de la distorsion trapézoïdale. Le réglage de Pierre angulaire n'est pas accessible pendant le réglage de la distorsion trapézoïdale. Pour effectuer le réglage de la distorsion trapézoïdale, maintenez enfoncée la touche 3D REFORM pendant au moins 2 secondes pour réinitialiser les valeurs du réglage de correction de Pierre angulaire.
 - La fonction 3D Reform peut rendre l'image légèrement floue car la correction est faite électroniquement.
-

5 Optimisation automatique d'une image RGB

Ajustement de l'image à l'aide du réglage automatique

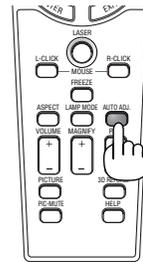
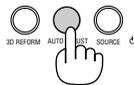
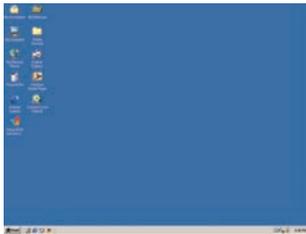
Optimisation automatique d'une image RGB

Appuyer sur la touche "AUTO ADJ." (réglage automatique) pour optimiser automatiquement une image RGB. Cet ajustement peut s'avérer nécessaire lorsque vous connectez votre ordinateur pour la première fois.

[Image de mauvaise qualité]



[Image normale]



REMARQUE :

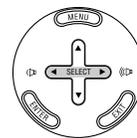
- Certains signaux peuvent ne s'afficher qu'après un certain temps ou s'afficher incorrectement.
- La fonction de réglage automatique ne fonctionne pas avec les signaux vidéo, composant.
- Si l'opération de réglage automatique ne peut pas optimiser le signal RGB, essayer d'ajuster l'horloge et la phase manuellement.
(→ page 75)

6 Augmentation et diminution du volume

Le niveau sonore de l'enceinte et de la prise AUDIO OUT (stéréo mini) du projecteur peut être réglé.

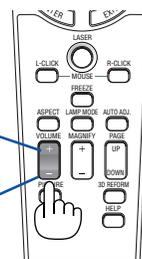
REMARQUE :

- La commande de volume n'est pas disponible avec la touche SELECT ◀ ou ▶ lorsqu'une image est agrandie à l'aide de la touche MAGNIFY (+) ou lorsque le menu est affiché.
- Le niveau sonore est réglé sur 20 en usine.



Augmenter le volume

Diminuer le volume



7 Utilisation du pointeur laser

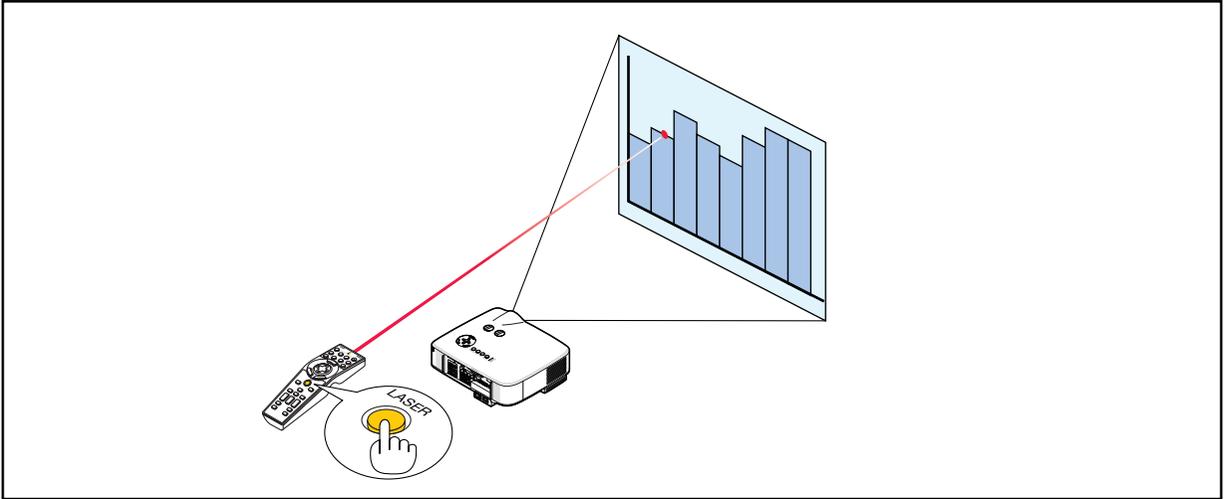
Vous pouvez utiliser le laser pour attirer l'attention du public sur un point rouge que vous pouvez placer sur n'importe quel objet.



ATTENTION :

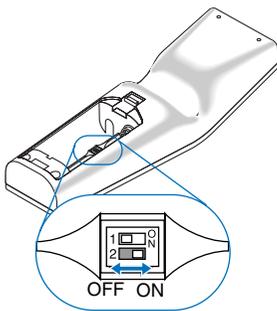
- Ne pas regarder dans le pointeur laser lorsqu'il est en marche.
- Ne pas pointer le faisceau laser en direction d'une personne.
- Ne pas laisser les enfants utiliser le pointeur laser.

Presser et maintenir enfoncée la touche LASER pour activer le pointeur laser.



Réglage du commutateur de fonction

Deux commutateurs sont situés au fond du boîtier de pile : un commutateur de sélection d'application du projecteur (1) et un commutateur d'activation/désactivation du laser (2). Vérifier le projecteur utilisé et choisir d'activer ou de désactiver le laser, puis régler ces commutateurs à l'aide de la pointe d'un stylo à bille fin. Sur ce modèle, le commutateur de sélection d'application du projecteur (1) n'est pas utilisé.



Commutateur (2)

Activé Activé (Le laser s'allume lorsqu'on appuie sur la touche LASER) [Réglage par défaut]

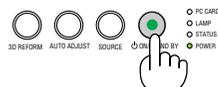
Désact. Désactivé (Le laser ne s'allume pas, même lorsqu'on appuie sur la touche LASER)

Désactiver le laser dans un cadre où l'appareil est accessible aux enfants.

8 Extinction du projecteur

Pour éteindre le projecteur :

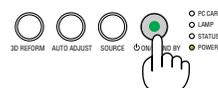
1. Appuyer sur la touche **POWER (ON/STAND BY)** du projecteur ou sur la touche **POWER OFF** de la télécommande. Le message [Eteindre l'appareil. / Etes-vous sûr(e) ?] apparaît.



2. Appuyez sur la touche **ENTER**

Après l'extinction du projecteur, les ventilateurs de refroidissement continuent de fonctionner pendant un moment (temps de refroidissement). Les ventilateurs de refroidissement s'arrêtent de fonctionner lorsque le projecteur s'éteint et entre en mode veille.

En mode veille, le témoin **POWER** s'allumera en orange et le témoin **STATUS** s'allumera en vert.

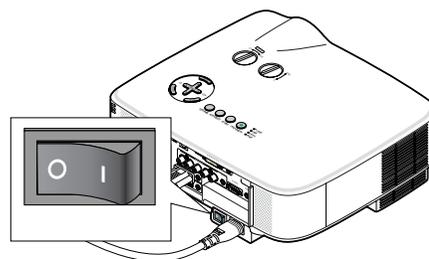


3. Après vous être assuré que le projecteur est en mode veille, désactivez le commutateur principal d'alimentation. Le voyant d'alimentation s'éteint.

A propos de l'Extinction directe

Le projecteur est pourvu d'une fonction nommée "Extinction directe". Cette fonction permet d'éteindre le projecteur (y compris pendant la projection d'une image) à l'aide d'une prise multiple équipée d'un interrupteur et d'un disjoncteur.

REMARQUE : Avant d'utiliser la fonction d'Extinction directe, attendez au moins 20 minutes après la mise en marche du projecteur et l'affichage d'une image.



ATTENTION :

- Ne débranchez pas le câble d'alimentation de la prise murale ou du projecteur lorsque le projecteur est en marche.
Cela pourrait endommager le connecteur AC IN du projecteur et (ou) la prise à broche du câble d'alimentation. Pour éteindre l'alimentation CA lorsque le projecteur est allumé, utilisez une barrette d'alimentation équipée d'un interrupteur et d'un disjoncteur.
- Ne pas couper l'alimentation pendant les 10 secondes qui suivent un changement de réglage ou de configuration et la fermeture du menu.
Vous risqueriez de perdre les réglages et configurations et de revenir aux valeurs par défaut.

CONSEIL : Le projecteur peut être débranché pendant sa période de refroidissement, après avoir été éteint.

9 Après l'utilisation

Préparation : S'assurer que l'alimentation est coupée.

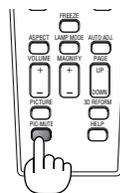
1. Débrancher le câble d'alimentation.
2. Déconnecter tous les autres câbles.
3. Rentrer les pieds à inclinaison réglable s'ils sont étendus.
4. Couvrir l'objectif avec le cache-objectif.

4. Fonctions pratiques

① Coupure de l'image et du 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.

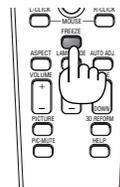
CONSEIL : Bien que l'image soit éteinte, le menu apparaît toujours à l'écran.



② Arrêt sur une image

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

CONSEIL : L'image est gelée mais la lecture de la vidéo originale continue.



③ Agrandissement et déplacement d'une image

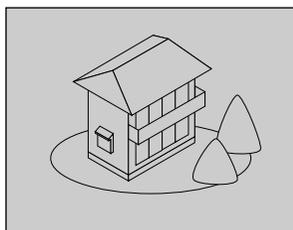
Toute partie d'image peut être agrandie jusqu'à 400 pour cent.

Pour ce faire :

1. Appuyer sur la touche MAGNIFY (+).

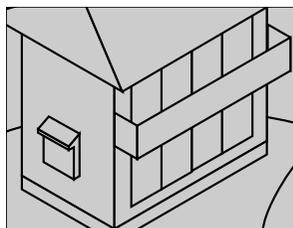
A chaque pression de la touche MAGNIFY (+), l'image est agrandie.

* L'image peut être agrandie jusqu'à 400%



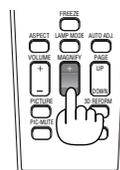
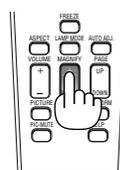
2. Appuyer sur la touche SELECT ▲▼◀▶.

La zone de l'image agrandie sera déplacée



3. Appuyer sur la touche MAGNIFY (-).

A chaque pression de la touche MAGNIFY (-), l'image est réduite.



④ Changement du mode de lampe

La durée de vie de la lampe peut être prolongée en utilisant le mode Eco.

Pour sélectionner le mode [Eco], procéder comme suit :

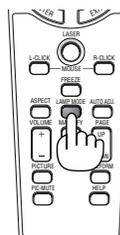
1. Appuyer sur la touche LAMP MODE pour afficher l'écran [Mode de la lampe].

2. Utiliser la touche SELECT ▲ ou ▼ pour sélectionner le mode [Eco].

3. Appuyer sur la touche ENTER. Ou appuyer sur la touche SELECT ▶ pour sélectionner [OK] et appuyer sur la touche ENTER.

Pour annuler le mode, sélectionner [Annuler] et appuyer sur la touche ENTER.

Pour passer de [Eco] à [Normal], revenir à l'étape 2 et sélectionner [Normal]. Répéter l'étape 3.



Mode de la lampe	Description	Etat du témoin LAMP
Mode Normal	Ceci est le réglage par défaut (Luminosité à 100%).	Eteint
Mode Eco	Sélectionner ce mode pour augmenter la durée de vie de la lampe (environ 80% de luminosité sur le NP2000 et environ 85% sur le NP1000).	Allumé en vert

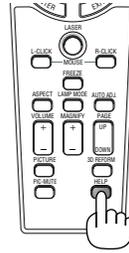


5 Utilisation de l'aide en ligne

Vous obtenez le contenu de l'aide en anglais, allemand et japonais.

1. Appuyez sur la touche **HELP** de la télécommande.

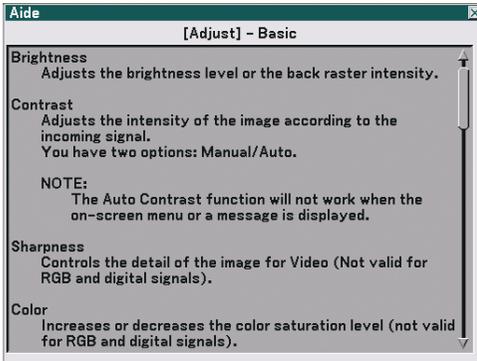
- Lorsqu'un menu ne s'apparaît, l'écran "Comment utiliser l'aide" s'affiche.
- Lorsqu'un menu apparaît, l'écran s'affiche, pour expliquer la fonction de l'élément en surbrillance.



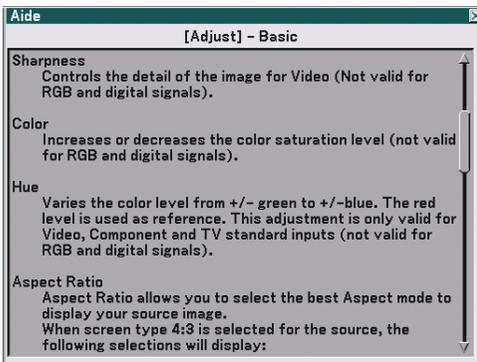
Afficher l'aide



Quitter l'aide



2. Utilisez la touche **SELECT** ▲ ou ▼ pour dérouler la zone visible.



3. Appuyez sur la touche **EXIT**.

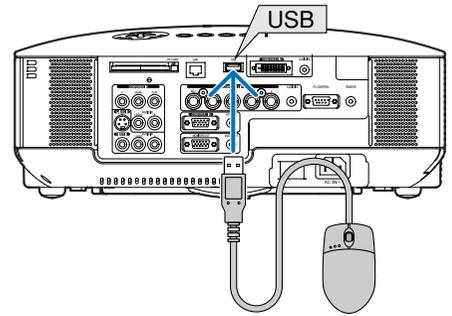
- L'écran d'aide se ferme.

6 Utilisation d'une souris USB

Une souris USB permet une utilisation fluide du projecteur. Toute souris USB vendue dans le commerce peut être utilisée.

REMARQUE : Certaines marques de souris USB peuvent ne pas être utilisables avec ce projecteur.

REMARQUE : Ne pas essayer d'insérer la prise de votre souris USB dans le port LAN (LAN) du projecteur. Vous risqueriez d'endommager le port LAN.



Utilisation des menus à l'aide d'une souris USB

Curseur de la souris

Lors de la connexion d'une souris USB au projecteur, on obtient un curseur de souris à l'écran. Si la souris USB n'est pas utilisée dans les 10 secondes suivantes, son curseur disparaît.

REMARQUE : Vous pouvez changer l'apparence du curseur de la souris. Sélectionner le menu → [Paramétrage] → [Outils] → [Souris] → [Pointeur pour souris].

Affichage du menu

Cliquer sur le bouton gauche de la souris pour afficher le menu. Pour fermer le menu, cliquer n'importe où dans le fond.

Affichage des réglages et du paramétrage

Vous pouvez sélectionner un élément du menu et cliquer sur le bouton gauche de la souris pour effectuer les réglages et paramétrages.

Utilisation du bouton du milieu de la souris

Le projecteur supporte le bouton du milieu de la souris. Avec le bouton du milieu, vous pouvez effectuer les opérations suivantes :

- Vous pouvez utiliser une barre défilante du menu ou l'aide.
- Vous pouvez cliquer sur le bouton du milieu pour afficher ou dissimuler la barre d'outil Ardoise.

Exemple :

Cliquer (ou appuyer et maintenir enfoncé) avec le bouton gauche de la souris sur ◀ ou ▶ pour régler la luminosité. Ou cliquer et glisser avec le bouton gauche de la souris sur la barre coulissante horizontalement pour l'ajuster.

Pour sauvegarder les réglages, cliquer sur . L'affichage est fermé.



- Cliquer sur  avec le bouton gauche de la souris pour afficher une description de l'élément de menu sélectionné.
- Cliquer et faire glisser la barre de titre avec le bouton gauche de la souris pour déplacer la boîte de dialogue de réglage ou de paramétrage.

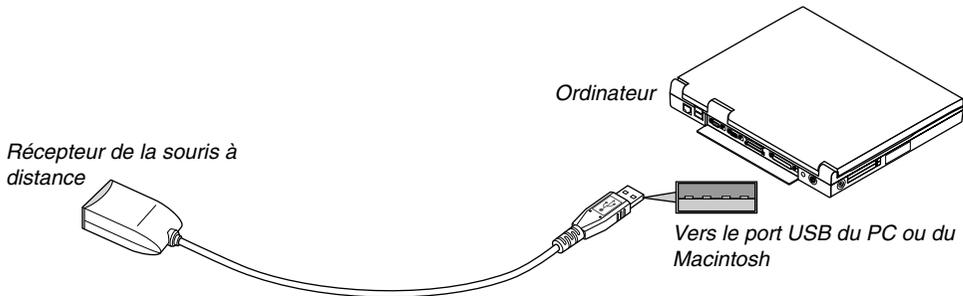
7 Utilisation du récepteur de souris à distance

Le récepteur de souris à distance vous permet d'activer les fonctions de la souris de votre ordinateur depuis la télécommande. C'est un avantage important pour les présentations générées sur ordinateur.

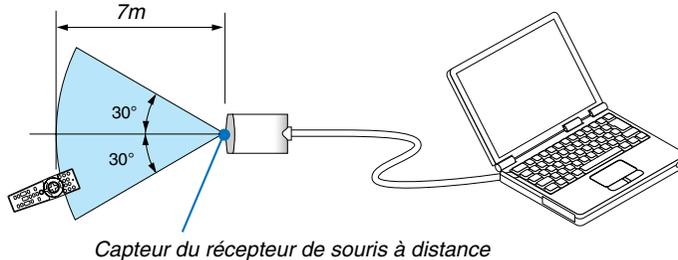
Connexion du récepteur de souris à distance à un ordinateur

Si vous souhaitez utiliser la fonction de souris à distance, connecter le récepteur de souris et l'ordinateur. Le récepteur de souris peut être connecté directement au port USB (type A) de l'ordinateur.

REMARQUE : Selon le type de connexion ou le SE installé sur l'ordinateur, il peut s'avérer nécessaire de redémarrer l'ordinateur ou de modifier les réglages de l'ordinateur.



Lors de l'utilisation d'un ordinateur via le récepteur de souris à distance



Lors d'une connexion au port USB

Sur un PC, le récepteur de souris ne peut être utilisé qu'avec un système d'exploitation Windows 98/Me/XP*, Windows 2000 ou MacOS X 10.0.0 ou ultérieur.

* *REMARQUE : Si le curseur de la souris ne se déplace pas normalement dans SP1 ou une version antérieure de Windows XP, procéder comme suit :*

Décocher la case d'Amélioration de la précision du pointeur dans la boîte de dialogue Propriétés de la souris sous la glissière de vitesse de la souris [Pointer Options tab].

REMARQUE : Attendre au moins 5 secondes après la déconnexion du récepteur de souris avant de le reconnecter, et vice versa. L'ordinateur peut ne pas identifier le récepteur de souris s'il est connecté et déconnecté à de nombreuses reprises en peu de temps.

Utilisation de la souris de votre ordinateur depuis la télécommande

Vous pouvez activer la souris de votre ordinateur depuis la télécommande

Touche PAGE UP/DOWN fait défiler la partie visible de la fenêtre ou permet de voir la diapositive précédente ou suivante dans PowerPoint sur l'ordinateur.

Touche SELECT ▲▼◀▶ déplace le curseur de la souris sur l'ordinateur.

Touche MOUSE L-CLICK sert de bouton gauche de la souris.

Touche MOUSE R-CLICK sert de bouton droit de la souris.

REMARQUE : Lorsque vous utilisez l'ordinateur à l'aide de la touche SELECT ▲▼◀▶ et que le menu est affiché, le menu et le pointeur de la souris en seront affectés. Fermer le menu et effectuer les opérations de la souris.

A propos du mode Glisser :

En appuyant sur la touche MOUSE L-CLICK ou R-CLICK pendant 2 ou 3 secondes, puis en la relâchant, vous activez le mode Glisser et vous pouvez effectuer un glissement en appuyant simplement sur la touche SELECT ▲▼◀▶. Pour déposer l'élément, appuyer sur la touche MOUSE L-CLICK (ou R-CLICK). Pour annuler l'opération, appuyer sur la touche MOUSE R-CLICK (ou L-CLICK).

CONSEIL : Vous pouvez changer la vitesse du pointeur de la souris dans la boîte de dialogue Propriétés de la souris dans Windows. Pour plus d'informations, voir la documentation de l'utilisateur ou l'aide en ligne fournies avec votre ordinateur.

8 Correction de la distorsion trapézoïdale horizontale et verticale (Pierre angulaire)

Utiliser la fonction 3D Reform 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.

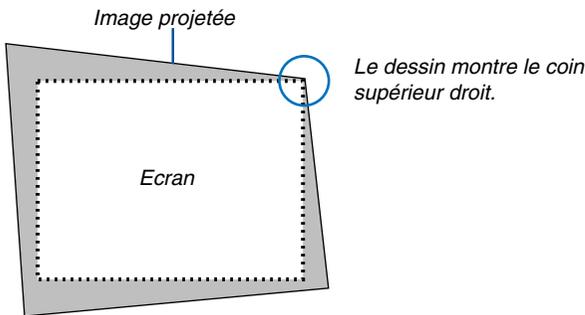
Pierre angulaire

1. **Presser et maintenir enfoncée la touche 3D REFORM pendant au moins 2 secondes pour réinitialiser les réglages actuels.**

Les réglages actuels de [Keystone] ou [Pierre angulaire] seront effacés.

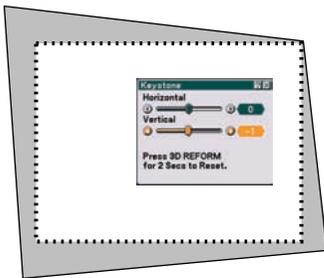
2. **Projeter une image de façon à ce que l'écran soit plus petit que la zone de la trame.**

3. **Choisir n'importe quel angle et aligner le coin de l'image avec le coin de l'écran.**



4. **Appuyer deux fois sur la touche 3D REFORM.**

L'écran de réglage de Cornerstone (Pierre angulaire) s'affiche.



Le schéma indique que l'icône supérieure gauche (▲) est sélectionnée.

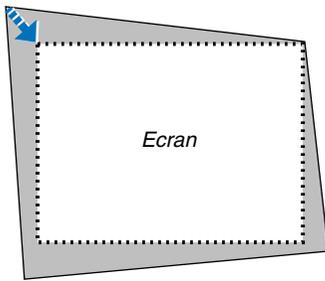
CONSEIL : Si vous réglez [Keystone], [Pierre angulaire] n'est pas accessible.

Lorsque cela se produit, maintenez enfoncée la touche 3D REFORM pendant au moins 2 secondes pour réinitialiser les réglages [Keystone].

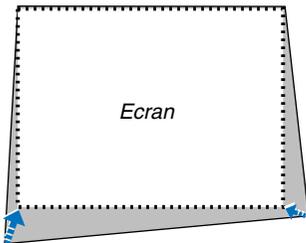
5. **Utiliser la touche SELECT ▲▼◀▶ pour sélectionner une icône (▲) qui pointe dans la direction dans laquelle le cadre de l'image projetée doit être déplacé.**

6. **Appuyer sur la touche ENTER.**

7. Utiliser la touche **SELECT ▲▼◀▶** pour déplacer le cadre de l'image projetée comme indiqué sur l'exemple.

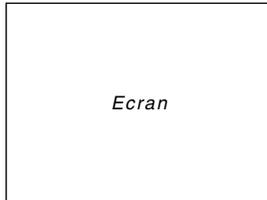


8. Appuyer sur la touche **ENTER**.



9. Utiliser la touche **SELECT ▲▼◀▶** pour sélectionner une autre icône qui pointe dans la direction voulue.

Sur l'écran de réglage de Pierre angulaire, sélectionner [Sortir] ou appuyer sur la touche **EXIT** de la télécommande.



L'écran de confirmation s'affiche.



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

Ceci conclut la correction de Pierre angulaire.

La sélection de [Annuler] ramène l'écran de réglage du projecteur sans enregistrer les modifications effectuées (Etape 3).

La sélection de [Reset] remet le projecteur en configuration d'usine par défaut .

La sélection de [Défaire] quitte la fonction sans enregistrer les modifications.

REMARQUE : Pour réinitialiser le réglage de la correction 3D Reform, maintenir enfoncée la touche **3D REFORM** 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 les données 3D Reform et effectuer ensuite chaque réglage. Puis, répéter le réglage 3D Reform. Un changement du réglage de [Ratio d'aspect] et/ou [Ecran] peut limiter [3D Reform] dans sa gamme de réglage.

Les plages de réglage de 3D Reform sont les suivantes :

	Horizontal	Vertical
Pierre angulaire	Max. +/- 35° environ	Max. +/- 40° environ
Keystone	Max. +/- 27° environ	

* Les conditions suivantes sont celles sous lesquelles l'angle maximum est obtenu :

- Lorsque l'objectif standard est utilisé.
- Lorsque l'ajustement d'objectif est réglé au centre
- Lorsque l'ajustement d'objectif est utilisé et que l'image n'est toujours pas affichée au centre de l'écran, la gamme de réglage sera augmentée ou diminuée.
- L'image est projetée en Grand angle (Levier de zoom)
- La résolution est l'XGA
Une résolution plus élevée que XGA réduit la plage de réglage.
- Les éléments de menu doivent être réglés de la façon suivante :
[Ratio d'aspect] 4:3
[Type d'écran] 4:3
- Les réglages horizontal et vertical sont effectués séparément.
Une association des deux réglages réduit la plage de réglage.

REMARQUE :

- Si l'écran de Cornerstone (Pierre angulaire) est indisponible (en gris), presser et maintenir enfoncée la touche 3D REFORM pendant au moins 2 secondes pour réinitialiser les données de correction actuelles. La fonction de Pierre angulaire devient disponible.
- La mise en marche du projecteur réinitialise les réglages de correction précédents et corrige à nouveau la distorsion si l'angle de projection a changé depuis la dernière utilisation.
Si l'angle de projection est le même que lors de la dernière utilisation, les valeurs précédentes du réglage de la correction sont conservées en mémoire.

REMARQUE : La fonction 3D Reform peut rendre l'image légèrement floue car la correction est faite électroniquement.

9 Faire des dessins à main levée sur une image projetée (Ardoise)

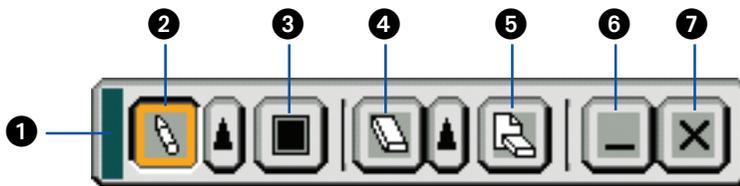
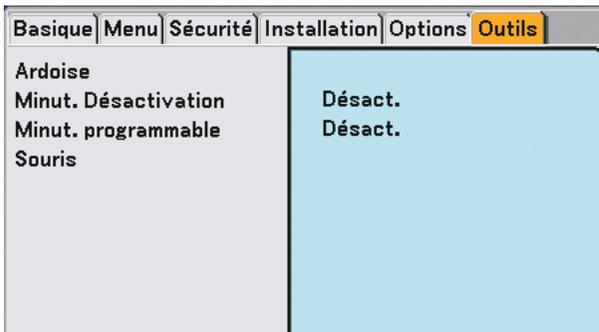
La fonction d'ardoise permet d'écrire et de dessiner des messages sur une image projetée.

REMARQUE: Si une autre source est sélectionnée, la fonction Ardoise est désactivée.

REMARQUE: La fonction d'ardoise est disponible uniquement lorsqu'une souris USB est utilisée.

Pour afficher la barre d'outils de l'ardoise, cliquer sur le bouton du milieu de la souris ou sélectionner [Ardoise] dans le menu.

La barre d'outils contient les icônes suivantes :



- 1 Glisser Glisse pour déplacer la barre d'outils.
- 2 Stylo Cliquez gauche et glissez pour dessiner des lignes à main libre.  Cliquer avec le bouton gauche ou du bouton droit sur l'icône du stylo pour afficher la palette contenant un choix de quatre stylos de lignes d'épaisseurs différentes qui peuvent être sélectionnés d'un clic du bouton gauche.
- 3 Couleur Sélectionne la couleur d'une ligne. Cliquer sur le bouton gauche pour afficher la palette de couleur à partir de laquelle une de celles-ci peut être sélectionnée d'un clic du bouton gauche.
- 4 Gomme Cliquer avec le bouton gauche et glisser pour effacer une partie d'un dessin. Cliquer avec le bouton gauche  ou avec le bouton droit sur l'icône de la gomme pour afficher la palette contenant quatre gommes de différentes épaisseurs qui peuvent être sélectionnées d'un clic du bouton gauche.
- 5 Effacer Cliquer avec le bouton gauche pour effacer complètement le dessin de l'écran d'ardoise.
- 6 Cacher Dissimule la barre d'outils en cliquant avec le bouton gauche. Un clic du bouton droit à n'importe quel endroit de l'écran fait réapparaître la barre d'outils du tableau noir.
- 7 Quitter Efface le dessin entier et quitte l'ardoise.

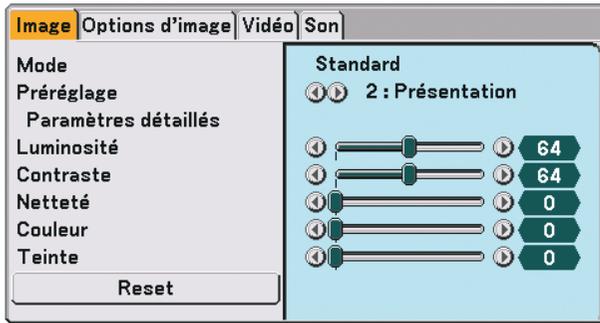
10 Protection contre toute utilisation non autorisée du projecteur

L'attribution d'un mot-clé empêche toute utilisation non autorisée du projecteur.

Attribution d'un mot-clé pour la première fois

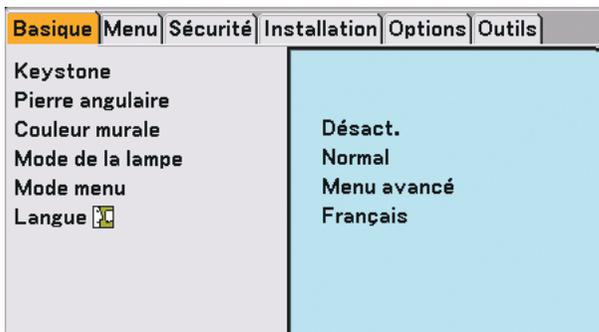
1. Appuyer sur la touche MENU.

Le menu s'affiche.



2. Appuyer sur la touche SELECT ► pour mettre le sous-menu [Paramétrage] en surbrillance et appuyer sur la touche ENTER.

L'onglet [Basique] de la page est mis en surbrillance.



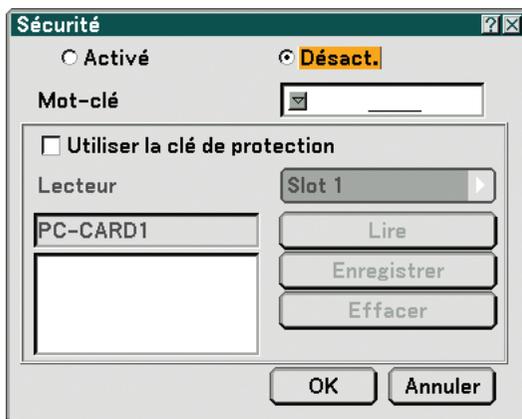
3. Appuyer deux fois sur la touche SELECT ► pour mettre en surbrillance l'onglet [Sécurité].



4. Appuyer quatre fois sur la touche **SELECT ▼** pour mettre en surbrillance [Sécurité].



5. Appuyer sur la touche **ENTER** pour afficher l'écran de sécurité.



6. Appuyer une fois sur la touche **SELECT ▼** pour mettre en surbrillance la boîte de saisie du mot-clé et appuyer de nouveau sur la touche **ENTER**.

Le clavier logiciel s'affiche.



7. Saisir un mot-clé alphanumérique à l'aide du clavier logiciel

Par exemple, pour saisir "1234", suivre les étapes 7-1 à 7-4 indiquées ci-dessous.

REMARQUE :

- Noter votre mot-clé.
- Ne pas utiliser de mot-clé contenant des espaces.

7-1. Mettre en surbrillance le chiffre "1" et presser la touche ENTER.

L'astérisque "*" s'affiche dans la boîte de saisie du mot-clé.

7-2. Appuyer une fois sur la touche SELECT ► pour mettre en surbrillance le chiffre "2" et appuyer à nouveau sur la touche ENTER.

L'astérisque "**" s'affiche dans la boîte de saisie du mot-clé.

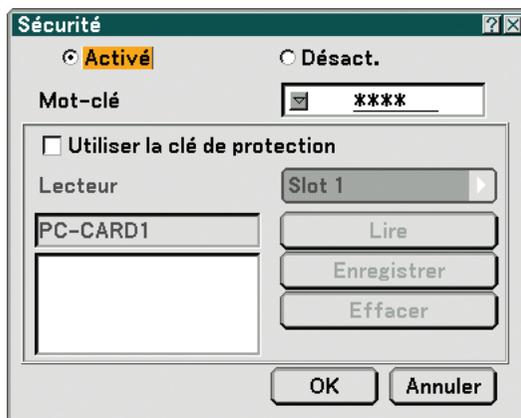
7-3. Pour "3" et "4", utiliser la même procédure qu'à l'étape 7-2.

L'astérisque "****" s'affiche dans la boîte de saisie du mot-clé.

7-4. Appuyer sur la touche SELECT ▼ pour mettre [OK] en surbrillance et appuyer sur la touche ENTER.

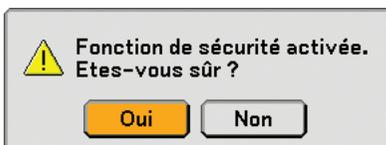
Le clavier logiciel disparaît.

8. Appuyer une fois sur la touche SELECT ▲ pour mettre [Désact.] en surbrillance et appuyer sur la touche SELECT ◀ pour mettre [Activé] en surbrillance.



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

L'écran de confirmation s'affiche.



10. Appuyer sur la touche SELECT ◀ ou ► pour mettre [Oui] en surbrillance et appuyer sur la touche ENTER.

La fonction de sécurité est maintenant activée.

REMARQUE : Une carte PC peut être utilisée comme clé de protection. Il est possible de sauter la saisie du mot-clé en insérant une carte PC enregistrée lors de la mise en marche du projecteur. (→ page 84)

Vérification de l'activation de la sécurité

Eteindre le projecteur et le remettre en marche pour vérifier si la fonction de sécurité a été activée.

1. Appuyer sur la touche POWER (ON/STANDBY).

Le message [Extinction/Etes-vous sûr?] apparaît.

Appuyer sur la touche ENTER ou de nouveau sur la touche POWER (ON/STANDBY) ou la touche POWER OFF.

La lampe s'éteint et le voyant POWER clignote en orange. Attendre que le voyant POWER s'arrête de clignoter et reste constamment allumé.

2. Lorsque le voyant POWER reste allumé en orange, appuyer sur l'interrupteur principal POWER pour le mettre en position (O).

Le projecteur s'éteint.

3. Appuyer sur l'interrupteur principal POWER pour le mettre en position (I).

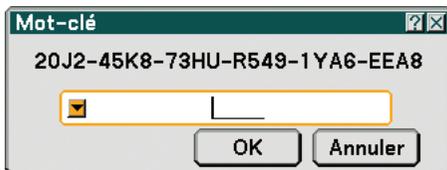
Le voyant POWER s'allume en orange. Le projecteur est en état de veille.

4. Appuyer sur la touche POWER (ON/STANDBY) pendant au moins deux secondes.

Le projecteur se met en marche. Le message [Le projecteur est verrouillé ! Entrer votre mot-clé.] s'affiche au bas de l'écran.

5. Appuyer sur la touche MENU.

L'écran de saisie du mot-clé s'affiche.



6. Appuyer sur la touche ENTER.

Le clavier logiciel s'affiche.

7. Utiliser la même procédure que dans les étapes 1 à 7 décrites dans la section "Attribuer un mot-clé pour la première fois" pour entrer "1234".

Chaque fois qu'un chiffre est entré, un "*" (astérisque) apparaît. Le mot-clé s'inscrit en astérisques afin que le véritable mot-clé demeure caché.

8. Après avoir saisi votre mot-clé, mettre [OK] en surbrillance et presser la touche ENTER.

Le clavier logiciel disparaît. Il est maintenant possible d'utiliser le projecteur.

Désactivation de la sécurité

1. Appuyer sur la touche MENU.

Le menu s'affiche.

REMARQUE : Juste après la mise en marche du projecteur et l'affichage en bas de l'écran du message "Le projecteur est verrouillé ! Entrer votre mot-clé.", une pression sur la touche MENU affiche la saisie du mot-clé. A ce moment, une pression sur la touche MENU affiche le menu.

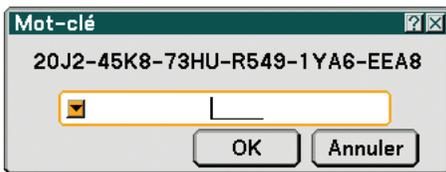
2. Appuyer sur la touche SELECT ► pour mettre [Paramétrage] en surbrillance et appuyer sur la touche ENTER.

L'onglet [Basique] de la page est mis en surbrillance.

3. Appuyer deux fois sur la touche SELECT ► pour mettre en surbrillance l'onglet [Sécurité].

4. Appuyer quatre fois sur la touche SELECT ▼ pour mettre en surbrillance [Sécurité] et appuyer sur la touche ENTER.

L'écran de saisie du mot-clé s'affiche.



5. Appuyer sur la touche ENTER.

Le clavier logiciel s'affiche.

6. Utiliser la même procédure que dans les étapes 1 à 7 décrites dans la section "Attribuer un mot-clé pour la première fois" pour entrer "1234".

Chaque fois qu'un chiffre est entré, un "*" (astérisque) apparaît. Le mot-clé s'inscrit en astérisques afin que le véritable mot-clé demeure caché.

7. Après avoir saisi votre mot-clé, mettre [OK] en surbrillance et presser la touche ENTER.

Le clavier logiciel disparaît. L'écran de sécurité s'affiche.

8. Mettre [Activé] en surbrillance et appuyer sur la touche SELECT ► pour mettre [Désact.] en surbrillance.

9. Appuyer sur la touche SELECT ▼ pour mettre "OK" en surbrillance et appuyer sur la touche ENTER.

La fonction de sécurité est maintenant désactivée.

REMARQUE : N'oubliez pas votre mot-clé. Toutefois, si vous oubliez votre mot-clé, NEC ou votre revendeur vous fourniront votre Code de déverrouillage contre une preuve de propriété de l'appareil.

Ⓜ Fonctionnement à l'aide un navigateur HTTP

Vue d'ensemble

L'utilisation des fonctions d'un serveur HTTP permet le contrôle du projecteur à partir d'un navigateur web sans nécessiter l'installation de logiciel spécifique. Assurez-vous d'utiliser "Microsoft Internet Explorer 4.x" ou une version postérieure pour le navigateur web. (Ce dispositif utilise "JavaScript" et des "Cookies" et le navigateur doit être configuré pour accepter ces fonctions. Le mode de configuration dépend de la version du navigateur. Veuillez vous référer aux fichiers d'aide et aux autres informations apportées par votre logiciel.)

L'accès au serveur HTTP est obtenu en spécifiant
http:// <l'adresse IP du projecteur> /index.html
dans la colonne d'entrée de l'URL.

REMARQUE :

- *La réactivité de l'affichage ou des touches peut être ralentie ou une opération ne pas être acceptée suivant les paramètres de votre réseau. Si cela se produit, consulter votre administrateur réseau.
Le projecteur peut ne pas répondre si les touches sont pressées de façon répétée et rapidement. Si cela se produit, attendre un instant et répéter l'opération. Si vous n'obtenez toujours pas de réponse, éteindre et rallumer le projecteur.*
 - *Ne pas utiliser les fonctions du serveur HTTP et PC Control Utility 3.0 compris dans le CD-ROM fourni. L'utilisation des deux en même temps peut aboutir à un échec de la connexion ou à un ralentissement de la réactivité.*
-

Préparation avant l'utilisation

Effectuer les connexions réseau, paramétrer le projecteur et confirmer qu'il est prêt avant de commencer les opérations du navigateur. (→ [Mode LAN] page 89)

Le fonctionnement avec un navigateur qui utilise un serveur proxy peut ne pas être possible suivant le type de serveur proxy et la configuration. Bien que le type de serveur proxy soit un facteur, il est possible que les éléments qui ont été effectivement réglés ne s'affichent pas, selon l'efficacité du cache, et le contenu établi depuis le navigateur peut ne pas être respecté dans le fonctionnement. Il est recommandé de ne pas utiliser de serveur proxy à moins que ce soit inévitable.

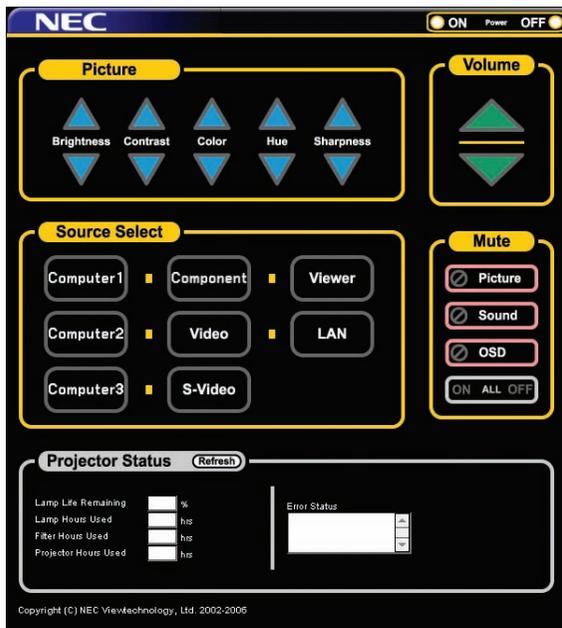
Traitement de l'adresse pour le fonctionnement via un navigateur

Concernant l'adresse actuelle qui est entrée pour l'adresse ou entrée dans la colonne URL lorsque le fonctionnement du projecteur s'effectue via un navigateur, le nom d'hôte peut être utilisé tel qu'il est lorsque le nom d'hôte (host name) correspondant à l'adresse IP du projecteur a été enregistré au serveur de nom de domaine par un administrateur réseau, ou que le nom d'hôte correspondant à l'adresse IP du projecteur a été réglé 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 spécifié pour l'adresse ou la colonne d'entrée de l'URL.

Exemple 2 : Lorsque l'adresse IP du projecteur est "192.168.73.1", l'accès s'obtient dans les
fonctions du serveur HTTP en spécifiant
http://192.168.73.1/index.html
pour l'adresse ou la colonne d'entrée de l'URL.

Structure du serveur HTTP



Power : Contrôle l'alimentation du projecteur.
 On L'alimentation est activée.
 Off L'alimentation est désactivée.

Volume : Contrôle le volume du projecteur.
 ▲ Augmente le volume.
 ▼ Réduit le volume.

Mute : Contrôle la fonction de sourdine du projecteur.
 Picture On Met en sourdine la vidéo.
 Picture Off Annule la mise en sourdine de la vidéo.
 Sound On Met en sourdine le son.
 Sound Off Annule la mise en sourdine du son.
 OSD On Met en sourdine l'affichage à l'écran.
 OSD Off Annule la mise en sourdine de l'affichage à l'écran.
 All On Met en sourdine la vidéo, le son et les fonctions d'affichage à l'écran.
 All Off Annule la mise en sourdine de la vidéo, du son et des fonctions d'affichage à l'écran.

Picture : Contrôle le réglage vidéo du projecteur.
 Brightness ▲ ... Augmente la luminosité.
 Brightness ▼ ... Réduit la luminosité.
 Contraste ▲ Augmente le contraste.
 Contraste ▼ Réduit le contraste.
 Color ▲ Intensifie les couleurs.
 Color ▼ Atténue les couleurs.
 Hue ▲ Intensifie les teintes.
 Hue ▼ Atténue les teintes.
 Sharpness ▲ ... Augmente la netteté.
 Sharpness ▼ ... Réduit la netteté.

- Les fonctions qui peuvent être contrôlées varient selon le signal reçu par la projecteur. (→ page 74)

Source Select : Commute le connecteur d'entrée du projecteur.

Ordinateur1 Commute sur le connecteur COMPUTER 1 IN.

Ordinateur2 Commute sur le connecteur COMPUTER 2 IN.

Ordinateur3 Commute sur le connecteur COMPUTER 3 IN.

Composant Commute sur les connecteurs COMPONENT IN.

Vidéo Commute sur le connecteur VIDEO IN.

S-Vidéo Commute sur le connecteur S-VIDEO IN.

Viewer Commute vers les données de la carte PC ou du dispositif de mémoire USB.

LAN Commute sur un signal LAN.

Projector Status : Affiche la situation du projecteur.

Refresh Met à jour l'affichage des conditions suivantes.

Lamp Life Remaining Affiche la durée de vie restante de la lampe sous forme de pourcentage.

Lamp Hours Used Affiche le nombre d'heures d'utilisation de la lampe.

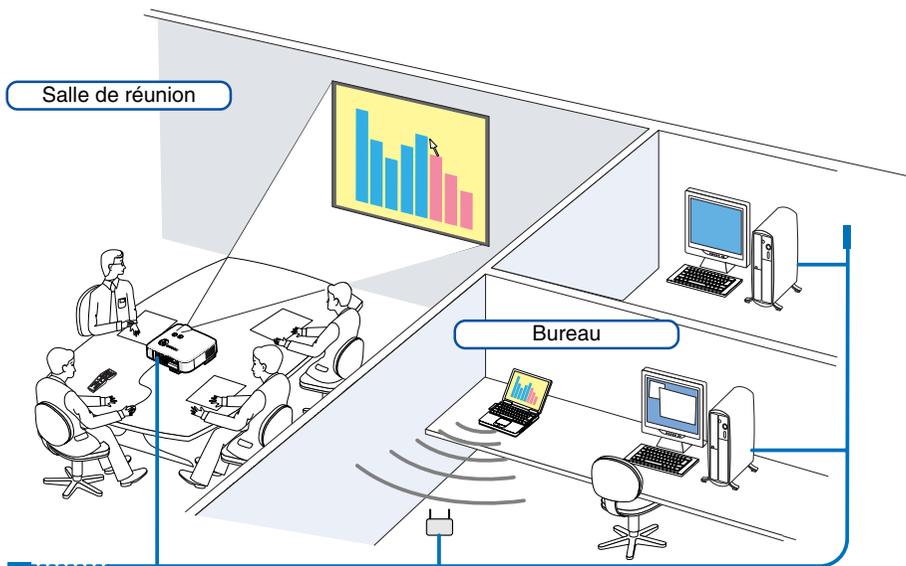
Filter Hours Used Affiche le nombre d'heures d'utilisation du filtre.

Projector Hours Used . Affiche le nombre d'heures d'utilisation du projecteur.

Error Status Affiche les conditions des erreurs se produisant dans le projecteur.

12 Utilisation du projecteur pour faire fonctionner un ordinateur connecté à un réseau (Desktop Control Utility 1.0)

Lorsque Desktop Control Utility 1.0 situé sur le CD-ROM User Supportware 3 est installé sur l'ordinateur, cet ordinateur peut être contrôlé à l'aide du projecteur par l'intermédiaire d'un réseau. Prenons l'exemple d'un fichier PowerPoint situé sur un ordinateur de votre bureau que vous souhaitez utiliser pour une présentation lors d'une réunion. Si l'ordinateur de votre bureau est connecté par LAN au projecteur de la salle de réunion, le projecteur peut être activé pour projeter l'image à partir du bureau (desktop) de l'ordinateur (Windows 2000 ou XP) situé dans le bureau et pour afficher le fichier PowerPoint pendant la réunion. Ainsi il n'est plus nécessaire de déplacer l'ordinateur du bureau à la salle de réunion.



Avis de non-responsabilité

Vous pouvez utiliser Desktop Control Utility 1.0 pour faire fonctionner depuis le projecteur un ordinateur situé dans une autre pièce par l'intermédiaire d'un réseau. Il existe un risque potentiel lié à la sécurité auquel vous pouvez être exposé et qui peut provoquer des dégâts par un accès non autorisé ou une utilisation illégale. Nous vous recommandons de prendre des mesures pour éviter qu'un tiers puisse avoir accès à vos données ou informations sans autorisation.

Nous ne partageons aucune obligation ou responsabilité pour toute perte ou dégâts survenant d'une fuite d'informations ou d'une mise hors tension sans avertissement.

REMARQUE : Dans un système d'exploitation Windows, cliquer sur [Control Panel] → [Power Options] → [System Standby] → [Never]. La connexion LAN est ainsi déconnectée lorsque l'ordinateur entre en mode veille.

REMARQUE : Pour utiliser Desktop Control Utility 1.0, vous devez connecter une souris USB au port USB du projecteur.

Opérations à effectuer sur l'ordinateur

1. **Connecter l'ordinateur au LAN et effectuer les réglages nécessaires.**

2. **Installer Desktop Control Utility 1.0 sur l'ordinateur.**

- Pour obtenir des instructions concernant l'installation et le fonctionnement du logiciel, voir le fichier "User Supportware 3 User's Guide" (PDF) contenu dans le CD-ROM d'aide User Supportware.

3. **Préparer les documents à présenter lors de la réunion et les sauvegarder sur l'ordinateur.**

4. **Démarrer Desktop Control Utility 1.0.**

La fenêtre du mot de passe de démarrage apparaît.

Fenêtre au premier démarrage

Fenêtre après l'entrée du mot de passe de démarrage



Important :

- Votre mot de passe de démarrage sera demandé à chaque démarrage de Desktop Control Utility 1.0.
- Si vous oubliez ou perdez votre mot de passe de démarrage, réinstallez le programme.

5. **Entrer le mot de passe de démarrage et cliquer sur [OK].**

La fenêtre d'entrée [Current password] apparaît.



REMARQUE : Le [Current password] sera changé chaque fois que vous démarrez Desktop Control Utility 1.0.

6. **Noter le mot de passe.**

7. **Cliquer sur [OK].**

Desktop Control Utility 1.0 démarre.

Aller dans la pièce où se trouve le projecteur en prenant le mot de passe noté lors de l'étape précédente [6].

Opérations à effectuer sur le projecteur – Connexion à l'ordinateur

1. Effectuer les réglages LAN sur le projecteur.

Effectuer les réglages LAN dans [Paramétrage] → [Installation] → [Mode LAN] dans le menu. (→ page 89)

2. Connecter une souris USB (disponible dans le commerce) au projecteur. (→ page 38)

3. Cliquer n'importe où sur l'écran avec la souris USB.

Le menu apparaît.

4. Cliquer sur [Source], puis sur [LAN].

Le message d'aide s'affiche.

Le message ne s'affiche que lorsqu'aucun mot de passe n'a été attribué à Desktop Control Utility 1.0.



5. Suivre le message pour appuyer sur la touche MENU du projecteur ou de la télécommande.

La barre des connexions apparaît en bas à gauche de l'écran.

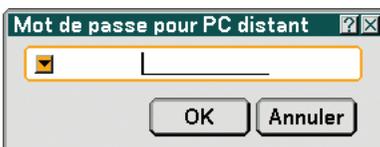


6. Cliquer sur l'icône d'entrée du mot de passe .

7. Cliquer sur [Entrée].



La fenêtre d'entrée du mot de passe apparaît.



8. Cliquer sur ▼.



La fenêtre d'entrée des caractères apparaît. (→ page 128)

9. Entrer le mot de passe que vous avez noté lors de l'étape précédente 6 dans "Opérations à effectuer sur l'ordinateur".
10. Entrer le mot de passe et cliquer sur [OK].
La fenêtre d'entrée du mot de passe se ferme.
11. Cliquer sur l'icône recherche PC .
La fenêtre de recherche PC apparaît.



12. Cliquer sur [OK].
La fenêtre de sélection de la connexion apparaît.
 - Pour effectuer la recherche en entrant l'adresse IP de l'ordinateur connecté, cliquer sur  dans la fenêtre de recherche PC, cliquer sur [Entrer adresse IP], puis sur [OK].
13. Cliquer sur l'ordinateur auquel vous souhaitez vous connecter, puis cliquer sur [OK].
Le bureau de l'ordinateur connecté apparaît.

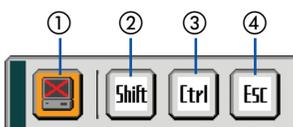


REMARQUE : Une fois que le bureau apparaît, le menu n'apparaît plus lorsqu'on clique avec la souris USB. Pour afficher le menu lorsque le bureau est affiché, appuyer sur la touche du projecteur ou de la télécommande.

Opérations à effectuer sur le projecteur – Activation du bureau

Une souris USB connectée au projecteur peut être utilisée pour activer le bureau affiché.

Si vous appuyez sur la touche MENU du projecteur ou de la télécommande lorsque le bureau est affiché, une barre d'opérations supplémentaires apparaît en bas à gauche de l'écran.



Les opérations suivantes ne sont accessibles qu'avec les touches du projecteur ou de la télécommande.

- ①  Icône Déconnecter Utiliser cette icône pour couper les communications avec l'ordinateur.
- ②  Icône Shift Sélectionner cette icône et appuyer sur la touche ENTER pour activer le mode de verrouillage Maj. Sélectionner cette icône et appuyer de nouveau sur la touche ENTER pour annuler le mode de verrouillage Maj.
- ③  Icône Ctrl Sélectionner cette icône et appuyer sur la touche ENTER pour activer le mode de verrouillage contrôle. Sélectionner cette icône et appuyer de nouveau sur la touche ENTER pour annuler le mode de verrouillage contrôle.
- ④  Icône Esc Utiliser cette icône pour effectuer la même opération qu'avec la touche "Esc" de l'ordinateur. A utiliser, par exemple, pour arrêter un diaporama PowerPoint.

Opérations à effectuer sur le projecteur – Déconnexion de la communication

1. Appuyer sur la touche MENU lorsque le bureau est affiché.

La barre des opérations supplémentaires apparaît en bas à gauche de l'écran.



2. Sélectionner la barre de déconnexion  et appuyer sur la touche ENTER.

La barre des connexions apparaît en bas à gauche de l'écran.

Pour reconnecter la communication, cliquer sur l'icône de recherche PC  et répéter les étapes 12 et 13 de la page précédente.

REMARQUE : La déconnexion peut s'effectuer en cliquant sur l'icône du projecteur, puis sur "Disconnect" dans la barre des tâches.

Opérations à effectuer sur le projecteur – Quitter l'opération bureau

Quitter l'opération bureau à l'aide de la barre des tâches dans Windows.

1. Cliquer sur l'icône projecteur  de la barre des tâches lorsque le bureau est affiché.

Le menu contextuel apparaît.



2. Cliquer sur [Exit].

Desktop Control Utility 1.0 se ferme.

3. Cliquer n'importe où sur l'écran.

La barre des connexions apparaît en bas à gauche de l'écran.

4. Cliquer de nouveau n'importe où sur l'écran.

Le menu apparaît.

5. Cliquer sur [Source], puis sur n'importe quelle autre source que [LAN].

Le menu se ferme.

5. Utilisation de la Visionneuse

① Utilisation optimale de la fonction Visionneuse

Fonction

La fonction de visionneuse permet de visualiser les diapositives enregistrées sur une carte mémoire PC (appelées carte PC dans ce manuel) ou un dispositif de mémoire USB connecté au projecteur. Même si aucun ordinateur n'est disponible, des présentations peuvent être effectuées simplement avec ce projecteur. C'est une fonction pratique pour effectuer des présentations au cours de réunions et dans des bureaux ainsi que pour lire des images prises avec des appareils photo numériques.

Facile à utiliser

- Des présentations peuvent être lancées immédiatement en insérant simplement une carte PC ou une mémoire USB (non fournie)
- Changement de diapositive très simple
- Utilisation avec la télécommande
- Saut vers une liste ou une diapositive particulière

Logiciel utilitaire simple (pour ordinateur)

- Ulead Photo Explorer 8.0SE Basic compatible avec Windows XP/Windows 2000.
- Il est possible de créer des diapositives en capturant des images affichées.
- Ecran de commande pour l'affichage des listes de diapositives et pour l'édition.
 - * Microsoft, Windows et PowerPoint sont des marques déposées de Microsoft Corporation.

CONSEIL :

- *Pour utiliser la Visionneuse, vous devez d'abord créer des matériaux de présentation sur un PC (JPEG, BMP, GIF*1, PNG*1, fichiers Index*2).*
A propos de la création de matériaux de présentation à l'aide de Ulead Photo Explorer 8.0, voir le "Guide de l'utilisateur de Supportware 3" ou l'aide en ligne de Ulead Photo Explorer 8.0.
 - *1 Les formats PNG et GIF ne supportent que les images non entrelacées.
 - *2 Le fichier "Index" est un fichier créé à l'aide de Ulead Photo Explorer 8.0, contenu sur le CD-ROM NEC User Supportware 3 fourni.
Voir le "Guide de l'utilisateur de Supportware 3" fourni pour l'installation de Ulead Photo Explorer 8.0 sur votre ordinateur.

REMARQUE :

- *Utilisez un dispositif de mémoire USB disponible dans le commerce.*
 - *La fente de la carte PC n'accepte que les cartes PCMCIA de Type II.*
 - *Certains dispositifs (marques) de mémoire USB risquent de ne pas fonctionner. Consultez notre site Internet pour connaître les dispositifs de mémoire USB disponibles : <http://www.nec-pj.com>*
 - *Le projecteur ne supporte pas les cartes mémoire flash ou les dispositifs de mémoire USB formatés NTFS.*
S'assurer d'utiliser une carte mémoire flash ou un dispositif de mémoire USB formaté avec le système de fichier FAT32, FAT16 ou FAT.
Pour formater une carte mémoire flash ou un dispositif de mémoire USB dans un ordinateur, se référer au fichier document ou d'aide fourni avec votre Windows.
-

② Sauvegarde des données sur une carte PC ou sur un dispositif de mémoire USB

Il existe deux façons de sauvegarder vos données sur une carte PC ou sur un dispositif de mémoire USB.

Utilisation de Ulead Photo Explorer 8.0

Installez sur votre ordinateur Ulead Photo Explorer 8.0 à partir du CD-ROM User Supportware 3 fourni. Utilisez Ulead Photo Explorer 8.0 pour créer des fichiers PowerPoint ou des données graphiques sur votre ordinateur et sauvegardez les fichiers sur une carte PC ou sur un dispositif de mémoire USB.

Les fichiers créés avec Ulead Photo Explorer 8.0 sont au format index.

Pour plus de détails sur Ulead Photo Explorer 8.0, lisez le "Guide de configuration réseau filaire et sans fil" fourni, le "Guide de fonctionnement basique (PDF)" contenu sur le CD-ROM User Supportware 3 et le fichier d'aide de Ulead Photo Explorer 8.0.

Utilisation de Windows Explorer pour sauvegarder les fichiers

Les formats de fichiers compatibles avec la visionneuse sont JPEG, BMP, PNG, GIF et Index.

③ Utilisation de la fonction Visionneuse avec le projecteur (lecture)

Cette section décrit comment visionner les diapositives créées avec la fonction Visionneuse du projecteur. Il est également possible de créer directement des diapositives à partir des images projetées avec le projecteur.

Projection de diapositives (Visionneuse)

Préparation : Enregistrez les fichiers JPEG ou BMP (fichiers JPEG, BMP, GIF non entrelacés ou PNG non entrelacés) sur une carte PC ou une mémoire USB insérée dans votre PC.

Pour démarrer la visionneuse, appuyez sur la touche SOURCE du boîtier afin de sélectionner [Visionneuse]. (→ page 26)

L'écran de la visionneuse s'affiche. (Une diapositive s'affiche dans les réglages par défaut.)

- Vous pouvez utiliser la touche VIEWER de la télécommande pour sélectionner [Visionneuse].

Utilisation du menu de la visionneuse

1. Insérer une carte PC dans la fente de carte PC ou une mémoire USB sur le port USB du projecteur.
2. Appuyer sur la touche VIEWER de la télécommande ou sélectionner [Visionneuse] dans la liste des sources.

Une image enregistrée sur la carte PC ou la mémoire USB s'affiche.

3. Appuyer sur la touche MENU pour afficher le menu de la visionneuse.

Le menu de la visionneuse apparaît en appuyant sur la touche MENU de la télécommande ou du boîtier du projecteur.

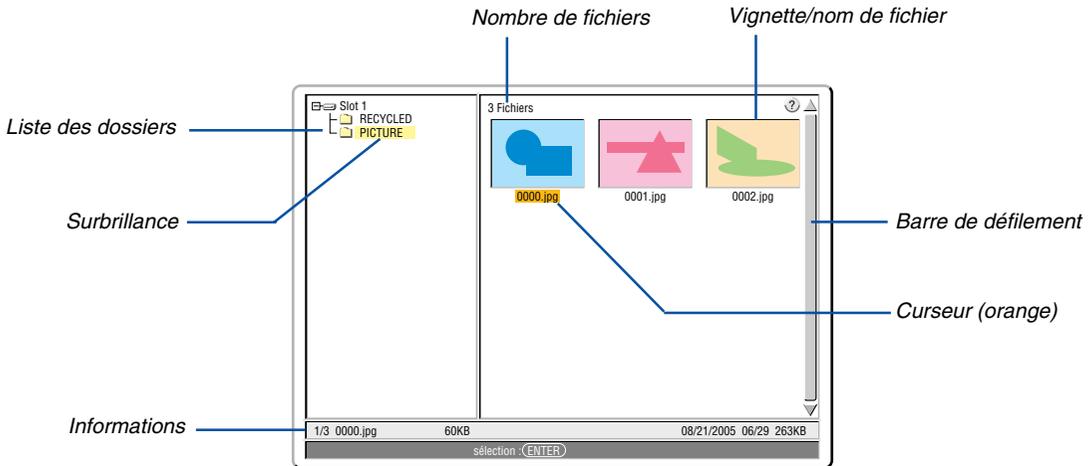


Le menu de la visionneuse comporte les commandes suivantes :

- Lecture Lit automatiquement ou manuellement selon le réglage choisi dans Options. Cette commande permet de passer à la diapositive suivante lorsque [Manuelle] est sélectionnée dans le [Mode lecture].
- Arrêt Cette commande permet d'arrêter la lecture automatique et de la reprendre à partir de la diapositive ou du dossier sélectionné lorsque [Auto] a été sélectionné dans [Mode lecture].
- Timbres poste ... Affiche une liste des vignettes ou des fichiers graphiques enregistrés sur la carte PC ou sur la mémoire USB insérée dans le projecteur.
- Logo Remplace le logo de papier peint par défaut par un autre logo au format JPEG, BMP, GIF ou PNG non entrelacés.
- Options Affiche les options de réglage de la Visionneuse.

4. Sélectionner [Lecture], puis appuyer sur la touche ENTER pour afficher la première diapositive ou pour lancer la lecture automatique des diapositives.

Eléments de la fenêtre de la visionneuse



Surbrillance Indique le dossier ou le lecteur sélectionné.

Liste des dossiers Indique les dossiers contenus sur une carte PC ou une mémoire USB.

Informations Montre des informations sur le dossier ou lecteur sélectionné.

Dossier : Nom de dossier, date de création (mois/jour/année), heure de création (heure/minute).

Fichier : Numéro de la diapositive/nombre de diapositives affichables dans un dossier, nom du fichier, date de création (mois/jour/année), heure de création (heure/minute), taille du fichier.

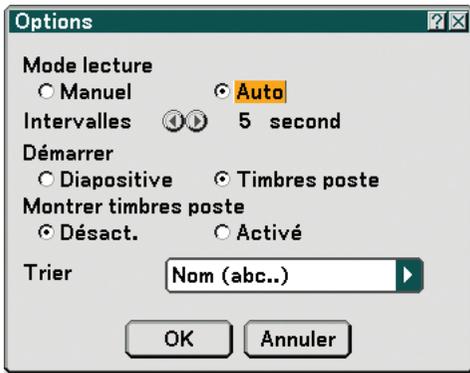
Nombre de fichiers Indique le nombre de diapositives affichables dans le dossier sélectionné. La quantité maximale d'images reconnues comme diapositives dans un répertoire est d'environ 250.

Vignette/nom de fichier Montre les vignettes et les noms contenus dans un dossier.

Curseur Montre la diapositive sélectionnée.

Barre de défilement Utilisée pour visionner les dossiers ou les fichiers qui ne sont pas visibles dans la fenêtre.

Option de réglage de la visionneuse



Mode de lecture:

Manuel Visionne une diapositive manuellement lorsque la source Visionneuse est sélectionnée.

Auto Lit les diapositives automatiquement lorsque la source Visionneuse est sélectionnée.

Intervalles:

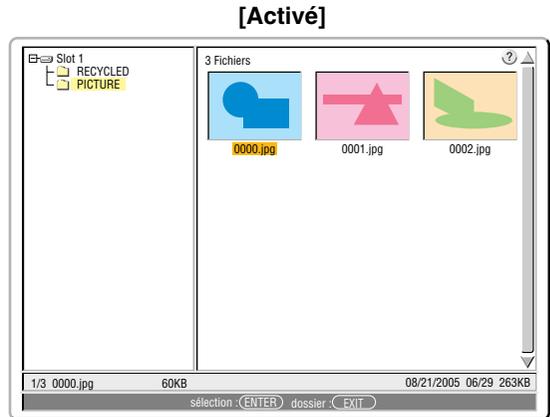
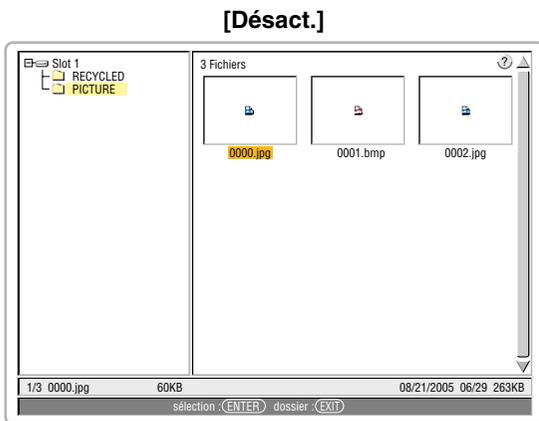
Désigne l'intervalle de temps entre 5 et 300 secondes.

Démarrer:

Désigne l'écran de démarrage lorsque la source Visionneuse est sélectionnée.

Montrer vignettes:

La sélection de la source Visionneuse affiche une liste des vignettes des fichiers graphiques enregistrés sur la carte PC ou sur la mémoire USB lorsque [Activé] est sélectionné.



Trier:

Redispose les diapositives ou les vignettes par nom, date ou taille.

REMARQUE : Ce réglage n'est pas disponible pour les dossiers suivants :

** Les dossiers créés avec la fonction "Output Viewer" de Ulead Photo Explorer 8.0 ou avec Viewer PPT Converter 3.0*

OK/Annuler:

Pour fermer le menu Options en sauvegardant les changements, sélectionner [OK] et appuyer sur la touche ENTER.

Pour fermer le menu Options sans sauvegarder les changements, sélectionner [Annuler] et appuyer sur la touche ENTER.

Quitter la Visionneuse

Pour quitter la Visionneuse, Commuter sur une autre entrée, telle que Ordinateur 1, Ordinateur 2, Ordinateur 3, Composant, Vidéo, S-Vidéo ou LAN.

- * Il y a deux façons de commuter sur une autre entrée :
- * Appuyer sur la touche COMPUTER 1, COMPUTER 2, COMPUTER 3, COMPONENT, VIDEO, S-VIDEO ou LAN de la télécommande.
- * Appuyer sur la touche MENU de la télécommande pour afficher le menu de la Visionneuse. Appuyer de nouveau sur la touche MENU pour afficher le menu principal et sélectionner l'entrée dans le sous-menu [Source].

Avec cette fonction il est possible de commuter le projecteur directement sur la projection d'une diapositive pendant qu'une image provenant d'un magnétoscope ou d'un ordinateur est en cours de projection.

Exemple : Lors de la réalisation de présentations utilisant une combinaison de diapositives et d'images animées d'un magnétoscope, etc., il est possible de commuter entre une diapositive et une image vidéo, puis de retourner simplement à la projection de la diapositive par la visionneuse en utilisant la touche Viewer.

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

Visionnage d'images numériques

Des images numériques peuvent être lues avec une visionneuse si les conditions suivantes sont satisfaites :

- Si l'image peut être enregistrée sur une carte PC dans un format MS-DOS.
- Si l'image peut être enregistrée au format supporté par la Visionneuse. Avec la Visionneuse, les images situées sur la carte sont recherchées dans les répertoires et les images au format JPEG, BMP et GIF ou PNG non entrelacés sont reconnues comme des diapositives.

REMARQUE : La quantité maximale d'images reconnues comme diapositives dans un répertoire est d'environ 250.

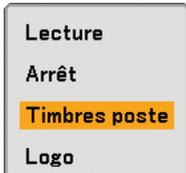
④ Changement du logo du papier peint

Il est possible de changer le logo du papier peint par défaut à l'aide de la fonction visionneuse.

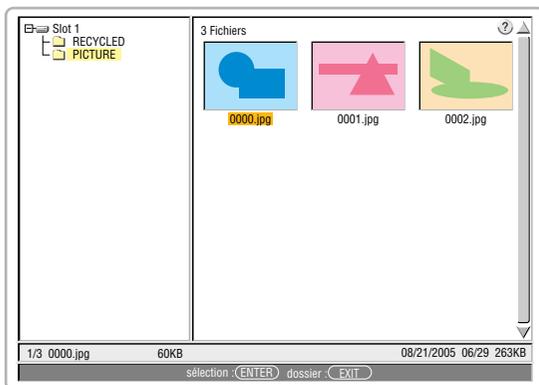
REMARQUE : La taille du fichier ne doit pas dépasser 256 ko. Les formats de fichier autres que JPEG, BMP et GIF ou PNG non entrelacés ne sont pas disponibles.

Préparation : Enregistrez les fichiers JPEG ou BMP (fichiers JPEG, BMP, GIF non entrelacés ou PNG non entrelacés) sur une carte PC ou une mémoire USB insérée dans votre PC.

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



3. Utiliser la touche **▼** pour sélectionner [Timbres poste], puis appuyer sur la touche **ENTER**.
L'écran d'affichage des vignettes apparaît.



*REMARQUE : Pour passer la surbrillance de l'écran d'affichage des vignettes (fenêtre droite) à celui de l'arborescence (fenêtre gauche), appuyer sur la touche **EXIT**. Pour ramener la surbrillance dans l'écran d'affichage des vignettes, appuyer sur la touche **ENTER**.*

4. Utiliser la touche **▲▼◀▶** pour sélectionner un fichier (diapositive) pour votre logo de papier peint.
5. Appuyer sur la touche **MENU** pour afficher le menu de la visionneuse.
6. Utiliser la touche **▼** pour sélectionner [Effacer], puis appuyer sur la touche **ENTER**.

Une boîte de dialogue de confirmation s'affiche.



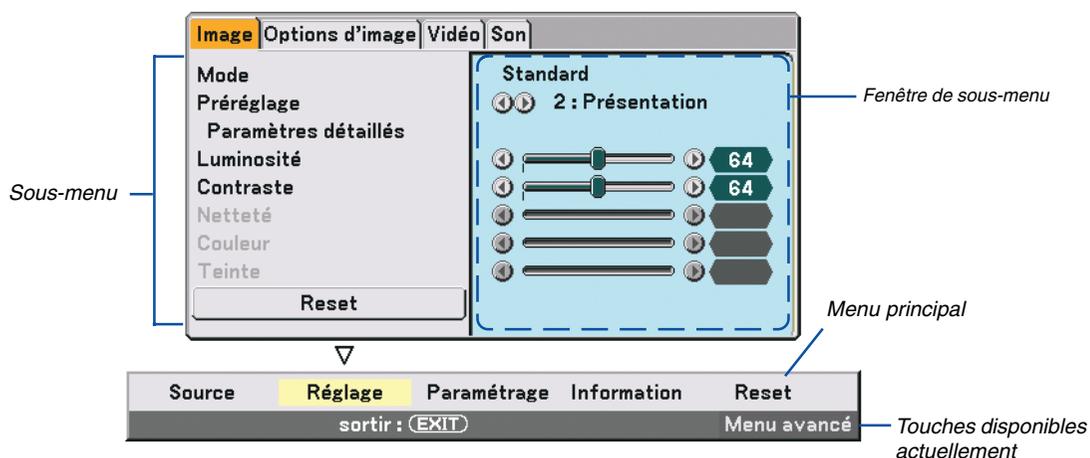
7. Utiliser la touche **◀** pour sélectionner [Oui] et appuyer sur la touche **ENTER**. Ceci termine le changement de logo de fond d'écran.

* Une fois que le logo NEC de fond d'écran a été changé pour un nouveau, il est impossible de revenir au précédent, même en utilisant la commande de réinitialisation [Reset]. Pour remettre le logo NEC comme logo de fond d'écran, répéter les étapes ci-dessus. Le fichier du logo NEC se trouve sur le CD-ROM User Supportware 3 fourni (/Logo/NEC_BB_X.JPG).

6. Utilisation du menu sur écran

① Utilisation des menus

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



REMARQUE : Les commandes telles que ◀▶, ENTER, EXIT dans la barre grise indiquent les touches disponibles à l'utilisation.

2. Appuyer sur les touches SELECT ◀▶ de la télécommande ou du projecteur pour afficher le sous-menu.

3. Appuyer sur la touche ENTER de la télécommande ou du projecteur pour mettre en surbrillance le premier élément ou le premier onglet.

4. Utiliser les touches SELECT ▲▼ de la télécommande ou du projecteur pour sélectionner l'élément à ajuster ou à régler.

Vous pouvez utiliser les touches SELECT ◀▶ de la télécommande ou du boîtier du projecteur pour sélectionner l'onglet souhaité.

REMARQUE : Un onglet peut uniquement être sélectionné lorsque sa couleur est orange.

5. Appuyer sur la touche ENTER de la télécommande ou du projecteur pour afficher la fenêtre du sous-menu.

6. Régler le niveau, ou activer ou désactiver l'élément sélectionné en utilisant les touches SELECT ▲▼◀▶ de la télécommande ou du projecteur.

Les changements sont enregistrés jusqu'à ce qu'un nouvel ajustement soit effectué.

7. Répéter les étapes 2 à 6 pour régler un élément supplémentaire, ou appuyer sur la touche EXIT du projecteur ou de la télécommande pour quitter l'affichage du menu.

REMARQUE : Lorsqu'un menu ou un message est affiché, plusieurs lignes d'information peuvent être perdues, suivant le signal ou les réglages.

② Arborecence de menu

Les éléments du menu de base sont indiqués par une zone ombrée.

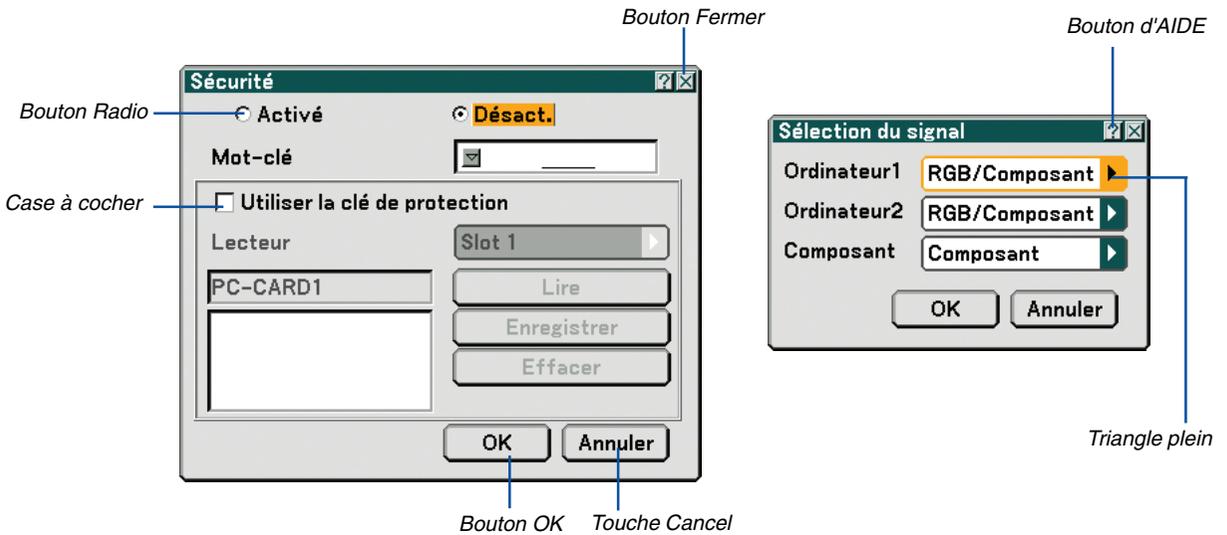
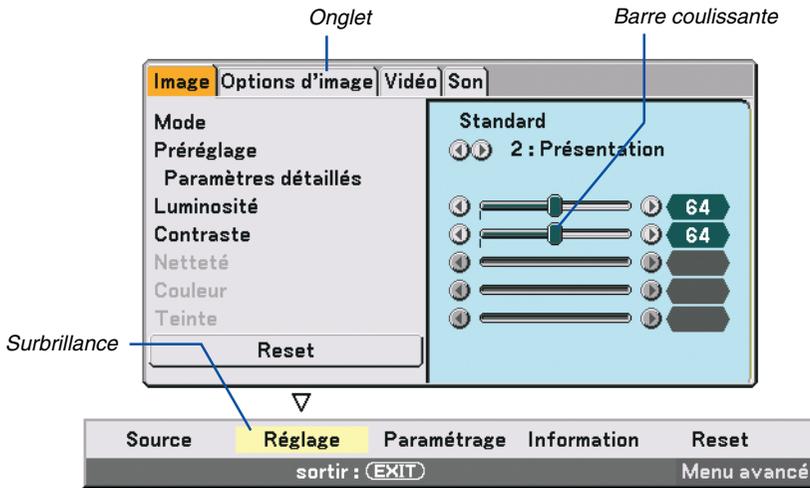
Les réglages par défaut sont indiqués par les parties ombrées grises.

Menu	Fonctions	
Source	Ordinateur 1, Ordinateur 2, Ordinateur 3, Composant, Vidéo, S-Vidéo, Visionneuse, LAN, Liste d'entrée	
Réglage	Image	
	Mode	Standard, Professionnel
	Préréglage	1 à 6
	Paramètres détaillés	Généralités
	Référence	Hte lumin., Présentation, Vidéo, Film, Graphique, sRGB
	Correction gamma	Dynamique, Naturel, Détail du noir
	Temp. couleurs	5000, 6500, 7800, 8500, 9300, 10500
	Balance des blancs	Luminosité RGB, Contraste RGB
	Correction des couleurs	Rouge, Vert, Bleu, Jaune, Magenta, Cyan
	Luminosité	
Contraste	Manuel, Auto	
Netteté		
Couleur		
Teinte		
Reset		
Options d'image	Horloge	
	Phase	
	Position horizontale	
	Position verticale	
	Effacement	Haut, Bas, Gauche, Droite
	Surlayage	0%, 5%, 10%
	Ratio d'aspect	4:3 4:3, Grand écran, Ecran large, Coupé 16:9 Fenêtre 4:3, Grand écran, Ecran large, 4:3 Plein
	Vidéo	
	Séparation Y/C 3D	Désact., Activé: Fixe, Normal, Film
	Amplificateur vertical	Désact., 1, 2, 3
Désentrelacé	Désact., Activé: Fixe, Normal, Film	
Télécinéma	Désact., Activé: 2-2/2-3 Automatique, 2-2 Activé, 2-3 Activé	
Renforcement de contraste	Désact., Activé, Séparé, Réglage	
Son	Volume, Graves, Aiguës, Balance, 3D Surround (Désact., Activé)	
Paramétrage	Basique	
	Keystone	Horizontale, Verticale
	Pierre angulaire	
	Couleur murale	Désact., Tableau noir, Tableau noir (Gris), Jaune clair, Vert clair, Bleu clair, Bleu ciel, Rose clair, Rose
	Mode de la lampe	Normal, Eco
	Mode menu	Menu de base, Menu avancé
Langue	English, Deutsch, Français, Italiano, Español, Svenska, Suomi, Norsk, Nederlands, Türkçe, Polski, Русский, Ελληνικά, Magyar, Portuguais, Čeština, العربية, Dansk, 日本語, 한국어, 中文	
Menu	Sélection de couleur	Couleur1 à 5, Monochrome
	Sélection de l'affichage	Source: Activé, Désact. / Message: Désact., Activé / Minuterie: Activé, Désact.
	Durée d'affichage	Manuel, Auto 5 s, Auto 15 s, Auto 45 s
	Papier peint	Bleu, Noir, Logo
Sécurité	Ver. panneau commande	Désact., Activé
	Verrouillage du menu	Désact., Activé
	Verrouillage du logo	Désact., Activé
	Sécurité	Désact., Activé, Mot-clé, Utiliser la clé de protection, Lecteur, Lire, Enregistrer, Effacer
	PJLink	Désact., Activé, Mot de passe

6. Utilisation du menu sur écran

Menu	Fonctions
Paramétrage	Installation
	Orientation
	Bureau vers l'avant, Plafond vers l'arrière, Bureau vers l'arrière, Plafond vers l'avant
	Ecran
	Type d'écran: 4:3, 16:9 / Position
	Mode LAN
	Intégré
	Profils: Profil 1, Profil 2
	DHCP: Activé, Désact.
	Adresse IP
	Masque subnet
	Passerelle
	Configuration DNS
	Se reconnecter
	Carte PC
	Profils: Connexion facile, Profile 1, Profile 2
	DHCP: Activé, Désact.
	Adresse IP
	Masque subnet
	Passerelle
	Configuration DNS
	Avancé: Type de réseau: Visite des lieux, SSID, Mode, Canal
	WEP: WEP, Sélection de clé, Clé 1-4
	Se reconnecter
	Domaine
	Adresse Internet
	Nom de domaine
	Courrier
	Courrier d'avertissement: Activé, Désact.
	Adresse de l'émetteur
	Nom du serveur SMTP
	Adresse de l'expéditeur 1-3
	Courrier test
	Nom du projecteur
	Vitesse de transmission 4800 bps, 9600 bps, 19200 bps, 38400 bps
	Pré-régl. date & heure Date : Mois / Jour / Année, Heure : (H / M)
	Capteur de télécommande Avant / Arrière, Avant, Arrière
Options	Réglage automatique Désact., Normal, Fin
	Démarrage auto. Désact, Activé
	Gestion d'alimentation Désact, 0:05, 0:10, 0:20, 0:30
	Mode Ventilateur Auto, Haut
	Sél. source / défaut Dernière, Auto, Sélection (Ordinateur 1, Ordinateur 2, Ordinateur 3, Composant, Vidéo, S-Vidéo, Visionneuse, LAN)
	Sélection du signal
	Ordinateur 1 RGB/Composant, RGB, Composant, Péritel
	Ordinateur 2 RGB/Composant, RGB, Composant
	Composant Composant, Vidéo
	Système couleur Composant (Vidéo), Vidéo, S-Vidéo
Sélection du mode S-vidéo Désact, S2	
Borne de SORTIE Dernière, Ordinateur 1, Ordinateur 2, Composant	
Outils	Ardoise
	Minut. Désactivation Désact., 0:30, 1:00, 2:00, 4:00, 8:00, 12:00, 16:00
	Minut. programme
	Souris Pointeur pour souris: Pointeur 1 à Pointeur 9 / Bouton: Main droite, Main gauche Sensibilité: Rapide, Moyen, Lent
Information	Temps d'utilisation
	Durée vie restante lampe, Heures d'utilis. lampe, Heures d'utilis. filtre, Hrs d'utilis. projecteur
	Source Page1 Borne d'entrée, Type de signal, Type de vidéo, Nom de la source, Entrée n°.
	Source Page2 Fréquence horizontale, Fréquence verticale, Type sync, Polarité synchro., Type de numérisation
	LAN Intégré Adresse IP, Masque subnet, Passerelle, MAC Address
	LAN Carte PC Adresse IP, Masque subnet, Passerelle, MAC Address
	LAN Sans fil SSID, Mode, WEP, Canal, Niveau du signal
Version Model, Numéro de série, Firmware, Data	
Reset	Signal actuel, Toutes les données, Toutes les données (Liste entrées incluses), Effacer heures lampe, Effacer heures filtre

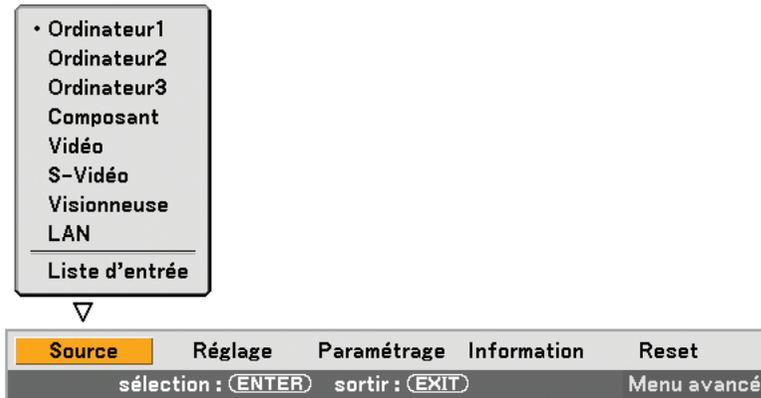
3 Éléments du menu



Les fenêtres du menu ou les boîtes de dialogue comportent généralement les éléments suivants :

- 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.
- Onglet..... Indique un groupe de fonctions dans une boîte de dialogue. La sélection d'un onglet amène sa page au premier plan.
- Bouton Radio Utiliser ce bouton rond pour sélectionner une option dans une boîte de dialogue.
- Case à cocher Cocher la case pour activer l'option.
- Barre coulissante... Indique les réglages ou la direction de l'ajustement.
- Bouton OK..... Presser pour confirmer votre réglage. Le menu précédent réapparaît.
- Bouton Cancel Presser pour annuler votre réglage. Le menu précédent réapparaît.
- Bouton Fermer Cliquer pour fermer la fenêtre en sauvegardant les changements. (souris USB uniquement)
- Bouton Aide..... Indique qu'une aide à propos de cette fonction est disponible (Souris USB uniquement). Appuyer sur la touche HELP de la télécommande pour afficher l'aide.

4 Descriptions & fonctions des menus [Source]



Ordinateur 1 et 2

Sélectionne l'ordinateur connecté au signal de connecteur d'entrée COMPUTER 1 ou COMPUTER 2.

REMARQUE : Un câble composant optionnel (Câble composant V or ADP-CV1) est nécessaire pour un signal composant.

Ordinateur 3 (RGB numérique)

Sélectionne l'ordinateur connecté au connecteur COMPUTER 3 (DVI-D).

Composant

Sélectionne ce qui est connecté à COMPONENT IN (Y, Cb/Pb, Cr/Pr).

Vidéo

Sélectionne ce qui est connecté à l'entrée VIDEO, un magnétoscope, un lecteur de disque laser, un lecteur de DVD ou un rétroprojecteur.

S-Vidéo

Sélectionne ce qui est connecté à l'entrée S-VIDEO, un magnétoscope, un lecteur de disque laser ou un lecteur de DVD.

REMARQUE : Une trame peut être gelée pendant un bref instant lorsqu'une vidéo est lue en avance rapide ou retour rapide avec une source Vidéo ou S-Vidéo.

Visionneuse

Cette fonction vous permet d'effectuer des présentations à l'aide d'une carte PC qui contient des images capturées et des diapositives créées avec Ulead Photo Explorer 8.0 exclusif pour NEC, contenu sur le CD-ROM. Lire le Guide de configuration de réseau filaire et sans fil pour installer Ulead Photo Explorer 8.0 pour NEC.

Voir page 60 la visualisation des diapositives.

LAN

Sélectionne un signal venant du port LAN (RJ-45) ou de la carte LAN NEC sans fil optionnelle branchée dans la fente de carte du projecteur.

[Liste d'entrées]

No.	Nom	Source	Entrée	
001	123456789012345678	RGB	Ordinateur1	✓
002	SVGA	RGB	Ordinateur2	✓
003	NTSC3.58	Vidéo	Vidéo	✓
004	S-VIDEO	S-Vidéo	S-Vidéo	✓
005	12345678901234567	RGB	Ordinateur1	✓
006	COMPO	Composant	Ordinateur1	✓
007	Digital	SDI		✓
008	Viewer	---	Visionneuse	✓
009	Scart	Péritel	Ordinateur1	✓
010	COMPO(Y,Cb,Cr)	Composant		✓
011	COMPO(Video)	Vidéo		✓

Utiliser les touches SELECT ▲▼ de la télécommande ou du projecteur pour sélectionner le signal et appuyer sur la touche ENTER de la télécommande ou du projecteur pour afficher l'écran [Commande d'édition d'entrées].

Entrée du signal en cours de projection dans la liste d'entrées

1. **Affichage de la liste d'entrées**
2. **Utiliser la touche SELECT ▲ ou ▼ de la télécommande ou du projecteur pour sélectionner n'importe quel nombre et appuyer sur la touche ENTER de la télécommande ou du projecteur pour afficher l'écran [Commande d'édition d'entrées].**
3. **Utiliser la touche SELECT ◀ ou ▶ pour sélectionner [Enregistrer] et appuyer sur la touche ENTER.**

Utilisation de [Liste d'entrées]

Tout réglage de l'image en cours crée un enregistrement de ce réglage dans [Liste d'entrées]. Le signal enregistré peut être chargé à tout moment à partir de [Liste d'entrées].

REMARQUE : Jusqu'à 100 pré-réglages peuvent être enregistrés à l'exception des réglages sur l'image.

[Commande d'édition d'entrées]



Les signaux peuvent être édités dans [Entry List].

Charger Vous permet de sélectionner un signal dans la liste.

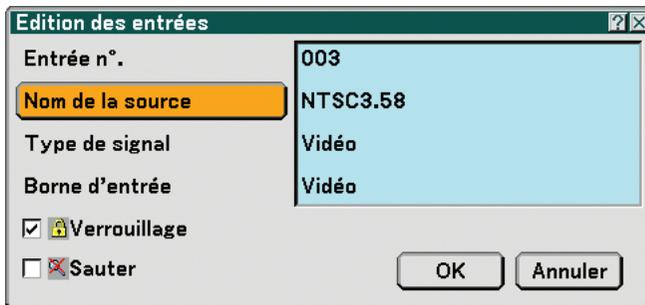
Enregistrer Vous permet d'enregistrer le signal en cours de projection.

Couper Vous permet de retirer un signal de la liste et de la placer sur le "porte-papiers" du projecteur.

Copier Vous permet de copier un signal sélectionné dans la liste et de la placer sur le "porte-papiers" du projecteur.

Coller Vous permet de coller le signal placé sur le "porte-papiers" vers n'importe quelle autre ligne de la liste.

Editer Vous permet de changer les noms de source.



Nom de la source:

Saisir un nom de signal. Vous pouvez utiliser jusqu'à 18 caractères alphanumériques.

Borne d'entrée :

Changer le connecteur d'entrée.

Verrouiller:

Régler cette option pour que le signal sélectionné ne puisse pas être effacé lorsque "Tout effacer" est exécuté. Après avoir exécuté "Verrouiller", les changements ne peuvent pas être sauvegardés.

Ignorer :

Régler cette option pour que le signal sélectionné soit ignoré pendant la 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 Edition du nom de la source. Le nom de la source peut être modifié dans cette fenêtre. Appuyer sur la touche ▼ pour afficher le clavier logiciel, pour entrer les caractères alphanumériques. Voir page 128 pour les fonctions clé des touches du clavier logiciel.

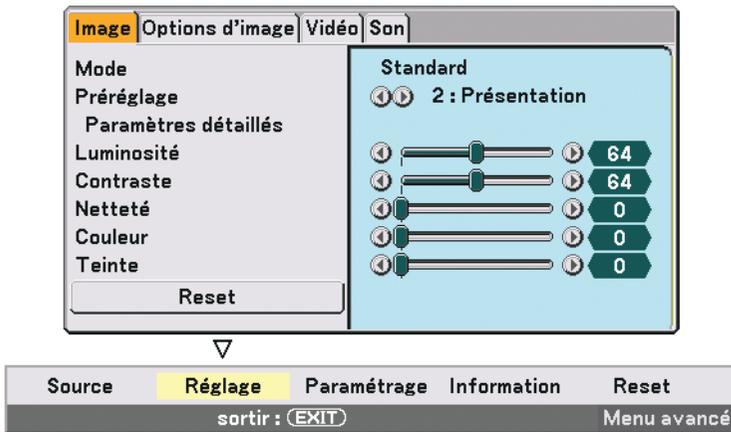
Effacer tout Cette fonction vous permet d'effacer tous les signaux enregistrés dans la Liste d'entrées.

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

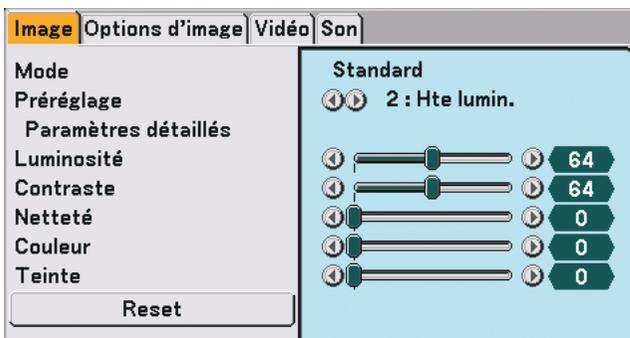
- 1) Les touches Couper et Coller sur l'écran Commande d'édition d'entrée
- 2) La touche Borne d'entrée sur l'écran Edition d'entrées

REMARQUE : Lorsque tous les signaux dans la Liste d'entrées sont supprimés, le signal en cours de projection sera aussi effacé à l'exception des signaux verrouillés.

5 Descriptions et fonctions du menu de réglage [Réglage]



[Image]

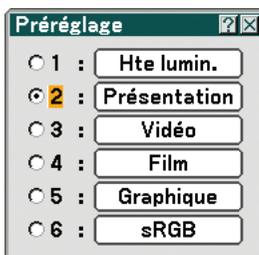


[Mode]

Cette fonction vous permet de déterminer la méthode de sauvegarde des réglages pour [Paramètres détaillés] de [Préréglage] pour chaque entrée.

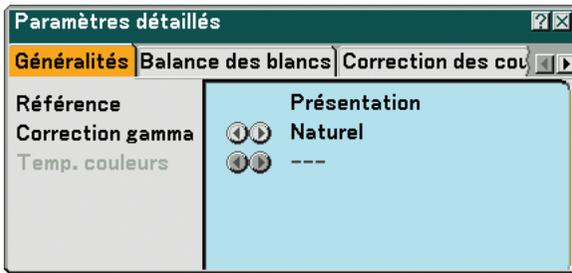
- Standard : Sauvegarde les réglages pour chaque élément de [Préréglage] (Préréglage 1 à 6)
- Professionnel : Sauvegarde tous les réglages de [Image] pour chaque entrée.

[Préréglage]



Cette option permet d'ajuster une teinte neutre pour le jaune, cyan ou magenta. 6 préréglages d'usine optimisés sont disponibles pour divers types d'images et l'utilisateur peut effectuer ses propres réglages.

[Paramètres détaillés]



Conduit à trois pages de menus qui vous offrent des réglages plus détaillés.

[Généralités]

Sélection du réglage de référence [Référence]

Cette fonction vous permet d'utiliser la correction des couleurs ou les valeurs gamma comme donnée de référence pour optimiser différents types d'images. Un des 6 réglages suivants peut être sélectionné.

- Hte lumin. Recommandé pour un usage dans une pièce lumineuse.
- Présentation Recommandé pour faire une présentation utilisant un fichier PowerPoint
- Vidéo Recommandé pour les images normales telles qu'un programme TV
- Film Recommandé pour les films.
- Graphique Recommandé pour les graphiques
- sRGB Valeurs de couleur standard

Sélection du mode de correction Gamma [Gamma Correction]

Chaque mode est recommandé pour :

- Dynamique Crée une image au contraste élevé.
- Naturel Reproduction naturelle de l'image.
- Détail du noir Accentue les détails dans les zones sombres de l'image.

Réglage de la température des couleurs [Temp. couleurs]

Cette fonction effectue le réglage de la température des couleurs à l'aide de la barre coulissante.

Augmentez la température des couleurs pour obtenir un blanc plus bleu; abaissez-la pour obtenir un blanc plus rouge.

REMARQUE :

- Lorsque [Présentation] ou [Hte lumin.] est sélectionné dans [Référence], cette fonction n'est pas disponible.
 - Lorsque les réglages de [Balance des blancs] ont été changés, la température des couleurs affichée à l'écran ne reflète pas la vraie température des couleurs.
-

[Balance des blancs]

Réglage de la balance des blancs [Balance des blancs]

Ceci vous permet de régler la balance des blancs. La luminosité pour chaque couleur RGB est utilisée pour régler l'intensité du noir de l'écran. Le contraste pour chaque couleur RGB est utilisé pour régler l'intensité du blanc de l'écran.

[Correction des couleurs]

Sélection de la correction des couleurs [Correction des couleurs]

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

[Luminosité]

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

[Contraste]

Règle l'intensité de l'image en fonction du signal entrant.

Deux options sont disponibles : Manuel et Auto

REMARQUE : La fonction de contraste auto ne fonctionne pas lorsque le menu ou un message est affiché

[Netteté]

Contrôle le détail de l'image pour Vidéo (non valide pour les signaux numériques et RGB).

[Couleur]

Augmente ou diminue le niveau de saturation de la couleur (non valide pour les signaux numériques et RGB).

[Teinte]

Varie le niveau de couleur de +/- vert à +/-bleu. Le niveau du rouge est utilisé comme référence. Ce réglage est uniquement valable pour les entrées Vidéo, Composant et TV standard (non valide pour les signaux numériques et RGB).

Entrée signal	Luminosité	Contraste	Netteté	Couleur	Teinte
Ordinateur (RGB analogique)	Oui	Oui	Non	Non	Non
Ordinateur (RGB numérique)	Oui	Oui	Non	Non	Non
Composant	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui
Vidéo, S-Vidéo	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui
Visionneuse, LAN	Non	Non	Non	Non	Non

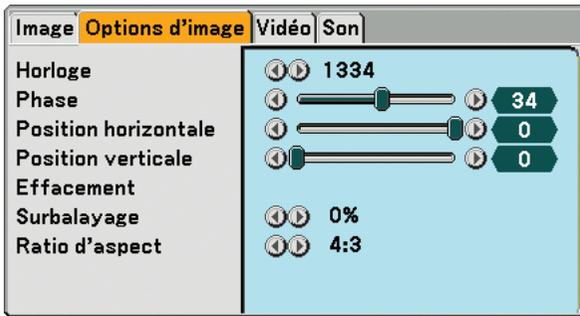
Oui=Réglable, Non=Non réglable

[Reset]

Les réglages et ajustements de [Image] reviennent aux réglages par défaut à l'exception des suivants; Numéros pré-réglés et [Référence] dans l'écran [Paramètres détaillés] lorsque [Standard] est sélectionné dans [Mode].

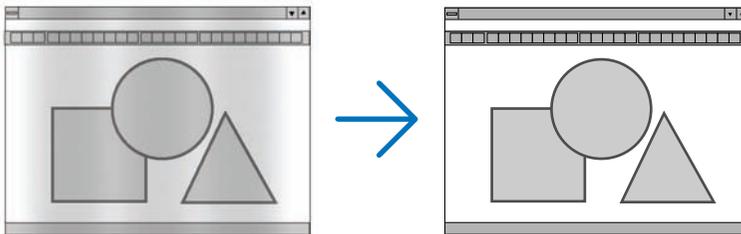
Les réglages et ajustements effectués sous [Paramètres détaillés] dans l'écran [Préréglage] et qui ne sont actuellement sélectionnés seront réinitialisés.

[Options d'image]



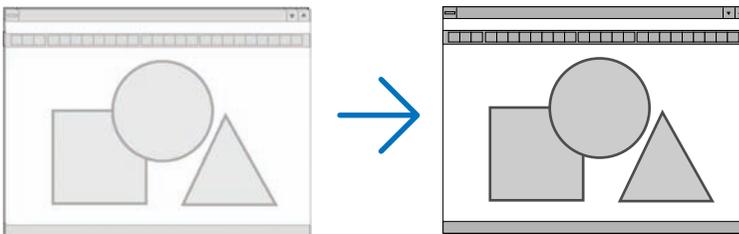
Réglage de l'horloge et de la phase [Horloge/Phase]

Cette fonction permet de régler manuellement l'horloge et la phase.



Horloge Utiliser cet élément pour régler avec précision l'image d'ordinateur ou pour supprimer toute bande verticale qui apparaît. Cette fonction ajuste les fréquences d'horloge qui suppriment le scintillement horizontal dans l'image.

Cet ajustement peut s'avérer nécessaire lorsque vous connectez votre ordinateur pour la première fois.

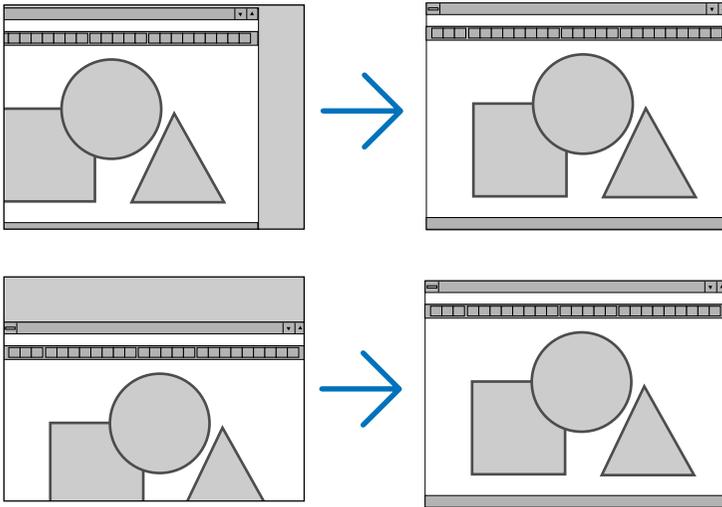


Phase Utiliser cet élément pour régler la phase de l'horloge ou pour réduire le bruit vidéo, les interférences ou la diaphonie. (C'est évident lorsque une partie de votre image semble miroiter.)

N'utiliser [Phase] que lorsque [Horloge] est terminé.

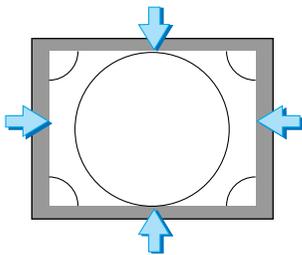
Réglage de la position horizontale/verticale [Position horizontale/Position verticale]

Règle la position de l'image horizontalement et verticalement.



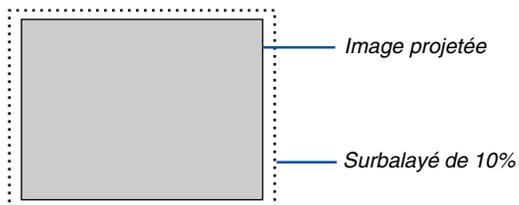
Masquer les zones indésirables [Effacement]

Cette fonction vous permet de masquer toute zone indésirable de l'image à l'écran.



Sélection du pourcentage de surbalayage [Surbalayage]

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



REMARQUE : Vous ne pouvez pas sélectionner [0%] pour certains signaux d'entrée.

Sélection du ratio d'aspect [Ratio d'aspect]

Type d'écran 4:3



Type d'écran 16:9



Le [Ratio d'aspect] vous permet de sélectionner le meilleur mode d'aspect pour afficher l'image source. Lorsque le type d'écran 4:3 est sélectionné comme source, les sélections suivantes s'affichent :

- 4:3 Aspect 4:3 standard
- Grand écran Réduit pour afficher l'aspect véritable avec des bordures noires en haut et en bas
- Ecran large Gauche & Droite étirées avec des bordures noires en haut et en bas
- Coupé Gauche & Droite étirées. Les côtés gauche et droit sont coupés. Disponible uniquement pour le format 4:3.

Lorsque le type d'écran 16:9 est sélectionné comme source, les sélections suivantes s'affichent :

- Fenêtre 4:3 Réduit pour afficher l'aspect véritable avec des bordures noires à gauche et à droite
- Grand écran Aspect 16:9 standard
- Ecran large Gauche et droite étirées pour afficher l'aspect véritable
- 4:3 Plein Etiré pour afficher en ratio d'aspect 16:9

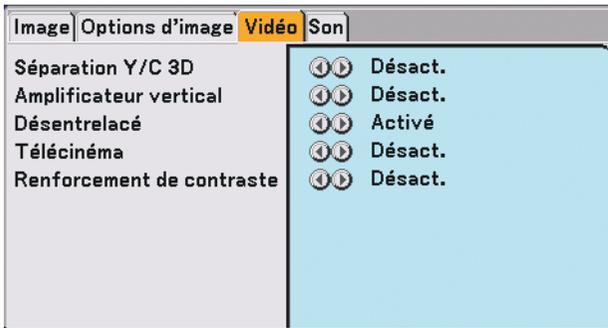
REMARQUE : La position de l'image peut être réglée verticalement pour une source avec bords noirs en haut et en bas. (→ page 88)

REMARQUE : Veuillez noter que l'utilisation de ce projecteur dans un but commercial ou pour attirer l'attention du public dans un lieu comme un café ou un hôtel et l'emploi de la compression ou de l'agrandissement de l'image à l'écran avec un réglage de [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 refaire ensuite le réglage. Puis, répéter le réglage 3D Reform. Le fait de modifier le ratio d'aspect peut limiter 3D Reform dans sa gamme de réglage.

Entrée Signal Ecran Type	 4:3	 Grand écran	 Serré
Ecran 4:3	 4:3	 Grand écran	  Ecran large Coupé
Ecran 16:9	  Fenêtre 4:3 4:3 Plein	 Grand écran	 Ecran large

[Vidéo]



Activation/Désactivation de la séparation 3D [Séparation Y/C 3D]

Cette fonction active ou désactive la fonction de séparation 3D.

- Désact. Désactive la fonction.
- Activé Fixe Recommandé pour une image fixe.
- Normal Le projecteur détecte et corrige l'image automatiquement.
- Film Recommandé pour une image animée.

CONSEIL: Lorsque l'image est de mauvaise qualité, activez [Séparation Y/C 3D]. Si la qualité est toujours mauvaise, essayez de désactiver [Désentrelacé] ou essayez de désactiver [Séparation Y/C 3D] et de sélectionner [Normal] dans [Désentrelacé].

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

Réglage des bords verticaux [Amplificateur vertical]

Cette fonction améliore les bords verticaux autour des objets dans l'image.

REMARQUE : Cette fonction n'est pas disponible pour un signal RGB, HDTV ou Composant.

Sélection de l'entrelaçage ou du désentrelaçage [Désentrelacé]

Cette fonction vous permet de sélectionner entre "Entrelacé" et "Désentrelacé".

- Désact. Projeter le signal entrelacé.
- Activé Fixe A sélectionner lorsqu'une image fixe est affichée. Lorsque cette option est sélectionné pour des images animées, des sautilllements et défauts sont visibles.
- Normal Le projecteur détermine automatiquement si l'image est fixe ou animée pour afficher une image nette. Si la sélection de [Normal] provoque des défauts et des sautilllements excessifs, sélectionner [Film].
- Film A sélectionner lorsqu'une image animée est affichée. Elimine les sautilllements et défauts éventuels des images animées. Cette option n'est disponible que pour SDTV.

Réglage du mode Telecine [Télécinéma]

Utiliser la correction descendante 3:2 pour éliminer les défauts et les artefacts des vidéos.

REMARQUE : Cette fonction n'est disponible que lorsque [Désentrelacé] est activé et qu'un signal SDTV est sélectionné.

- Désact. Désactive le mode Telecine.
- Activé 2-2/2-3 Automatique ... Détecte la méthode de correction descendante.
- 2-2 Activé Utilise la méthode de correction descendante 2-2
- 2-3 Activé Utilise la méthode de correction descendante 2-3

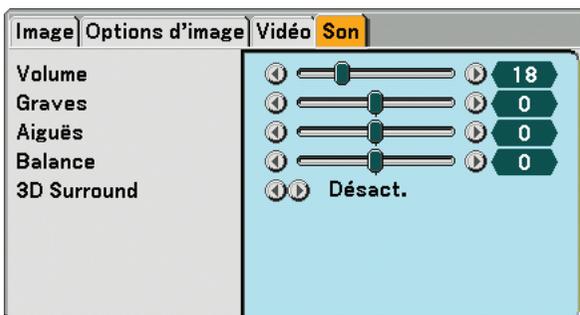
Réglage de l'accentuation du contraste [Renforcement de contraste]

Cette fonction permet d'améliorer le contraste grâce à une technologie exclusive de traitement des détails.

REMARQUE : Cette fonction n'est pas accessible pour la visionneuse ou le LAN.

- Désact. Désactive le mode d'Accentuation du contraste.
- Activé Active le mode d'accentuation du contraste.
- Séparé Active ou désactive pour montrer les effets du mode d'Accentuation du contraste.
- Réglage Lorsque le mode d'Accentuation du contraste est activé ou lorsque [Séparé] est sélectionné, vous pouvez ajuster le niveau d'Accentuation du contraste.

[Son]



Contrôle du son [Volume, Graves, Aiguës, Balance]

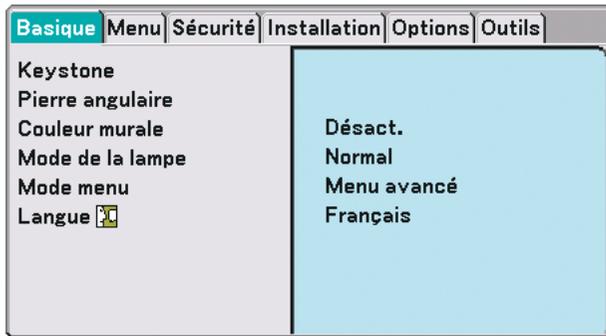
Règle le volume, le niveau de basses et d'aigus, la balance gauche et droite des enceintes du projecteur et de AUDIO OUT (Mini prise stéréo).

Activation du son 3D Surround [3D Surround]

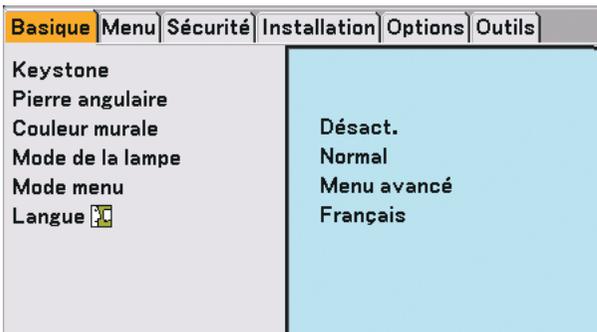
Activer ou désactiver l'effet 3D surround.

Si la prise mini stéréo AUDIO OUT du projecteur est connectée à un équipement externe, le réglage du son de l'équipement externe risque de provoquer une distorsion ou un craquement du son, selon le réglage des basses, des aigus ou 3D Surround. Si cela se produit, revenir aux réglages d'usine par défaut (Basse:0, Aigu: 0, 3D Surround: Désact.).

⑥ Descriptions & fonctions des menus [Paramétrage]



[Basique]



Sélection du mode de correction de la distorsion trapézoïdale [Keystone]

Cette fonction permet de corriger la distorsion trapézoïdale manuellement ou automatiquement. La sélection de cet élément affiche le menu de réglage de la correction de la distorsion trapézoïdale. Vous pouvez corriger manuellement la distorsion verticale à partir du menu. (→ page 31)
Les modifications seront enregistrées même si le projecteur est mis hors tension.

REMARQUE : Lorsque [Pierre angulaire] est sélectionné, [Keystone] n'est pas disponible.

Sélection du mode de Pierre angulaire [Pierre angulaire]



Cette option vous permet de corriger la distorsion trapézoïdale. La sélection de cet élément affiche le menu de réglage de Pierre angulaire. (→ page 41)

REMARQUE : Lorsque [Keystone] est sélectionné, [Pierre angulaire] n'est pas disponible.

Utilisation de la Correction de couleur murale [Couleur murale]



Cette fonction permet une correction rapide et adaptative de la couleur dans les applications où le matériau de l'écran n'est pas blanc.

Les neuf options suivantes sont disponibles.

Réglage du mode de 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 en utilisant le mode Eco. La sélection du mode Eco réduit le bruit des ventilateurs par rapport au mode Normal.

Mode de la lampe	Description	Etat du témoin LAMP
Mode Normal	Ceci est le réglage par défaut (Luminosité à 100%).	Eteint
Mode Eco	Sélectionner ce mode pour augmenter la durée de vie de la lampe (environ 80% de luminosité sur le NP2000 et environ 85% sur le NP1000).	Allumé en vert

REMARQUE: Si le projecteur surchauffe en mode Normal, il se peut que le mode de Lampe soit forcé en mode Eco afin de protéger le projecteur. Ce mode est intitulé "mode Eco forcé".

Lorsque le projecteur est en mode Eco forcé, la luminosité de l'image diminue. La lumière verte continue du voyant LAMP indique que la lampe est en mode Eco.

Lorsque le projecteur revient à une température normale, le mode de Lampe revient au mode Normal.

En mode Eco forcé, le changement du réglage de [Mode de la lampe] dans le menu n'affecte pas le mode de lampe actuel.

Sélection du mode de menu [Mode menu]

Cette fonction permet de sélectionner deux modes de menu : Menu de base et Menu avancé

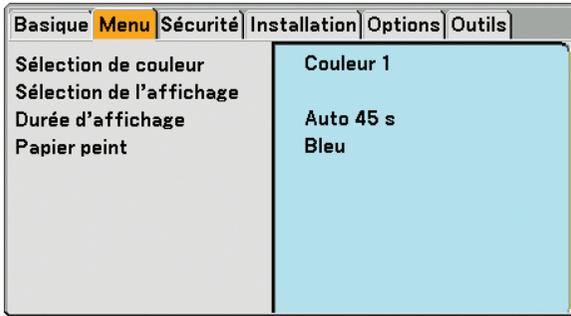
Menu de base C'est le menu de base qui contient le minimum essentiel des menus et commandes.

Menu avancé C'est le menu qui contient tous les menus et commandes disponibles.

Sélection de la langue du menu [Langue]

Vous pouvez choisir l'une des 21 langues pour les instructions sur écran.

[Menu]



Sélection de la couleur du menu [Sélection de couleur]

Vous pouvez choisir la couleur du menu.

Activation / Désactivation de l'affichage des messages, de la source et de la durée [Display Select]

- Source Cette option active ou désactive l'affichage du nom de l'entrée tel que Ordinateur 1, Ordinateur 2, Ordinateur 3, Composant, Vidéo et No Input dans l'angle supérieur droit de l'écran.
- Message Cette option active ou désactive les messages. Même si [Désact.] est sélectionné, le message suivant apparaît.
 - "Projector is locked" Lorsque vous déverrouillez la sécurité du projecteur, le message disparaît.
- Durée Cette option active ou désactive la durée actuellement sélectionnée dans l'angle supérieur gauche de l'écran.

REMARQUE : La source et la durée actuelle s'affichent pendant la durée spécifiée dans [Durée d'affichage]. Lorsque [Manuel] est sélectionné dans [Durée d'affichage], la source et la durée actuelle s'affichent toujours.

Sélection de la durée de l'affichage du menu [Durée d'affichage]

Cette option permet de sélectionner la durée d'attente du projecteur après la dernière pression d'une touche pour éteindre le menu. Les choix pré-réglés sont [Manuel], [Auto 5 s], [Auto 15 s] et [Auto 45 s]. Le pré-réglage par défaut est [Auto 45 s].

Sélection d'une couleur ou d'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. Le fond par défaut est bleu. Il est possible de changer de fond d'écran en utilisant la fonction visionneuse. (→ page 64)

[Sécurité]



Désactivation des touches du projecteur [Ver. panneau commande]

Cette fonction active ou désactive la fonction de Verrouillage du panneau de commande.

REMARQUE :

- Ce Verrouillage du panneau de commande n'affecte pas les fonctions de la télécommande.
- Lorsque le panneau de commande est verrouillé, le fait de maintenir enfoncée la touche EXIT du projecteur pendant environ 10 secondes permet de changer le réglage sur [Désact.].

Réglage d'un mot de passe [Verrouillage du menu] / [Verrouillage du logo]

Un mot de passe peut être programmé pour éviter toute utilisation non autorisée du projecteur.

Lorsque [Verrouillage du menu] est activé, le passage du menu Basique au menu Avancé provoque l'affichage de l'écran d'entrée du Mot de passe.

Lorsque [Verrouillage du logo] est activé, n'importe laquelle des deux opérations suivantes provoque l'affichage de l'écran d'entrée du Mot de passe.

- Changement du fond d'écran
- Changement des données du logo dans une carte PC ou sur la mémoire USB

[Entrée]



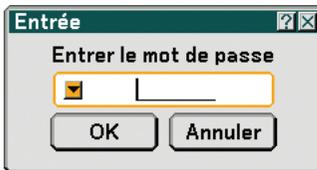
Pour attribuer un mot de passe :

REMARQUE : Jusqu'à 15 caractères alphanumériques peuvent être utilisés.

1. Saisir un mot de passe.

Sélectionner [Activé] et appuyer sur la touche ENTER.

L'écran [Entrer le mot de passe] s'affiche.



S'assurer que ▼ est mis en surbrillance et appuyer sur la touche ENTER.

Le clavier logiciel apparaît. Utiliser le clavier logiciel pour saisir un mot de passe, puis mettre [OK] en surbrillance sur l'écran [Entrer le mot de passe] et appuyer sur la touche ENTER.

L'écran de confirmation du mot de passe [Confirmer le mot de passe] s'affiche.

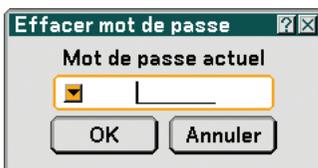
2. Taper de nouveau le même mot de passe. Mettre [OK] en surbrillance sur l'écran [Entrer le mot de passe] et appuyer sur la touche ENTER.

Le mot de passe sera attribué.

[Effacer]

Pour effacer le mot de passe :

1. Sélectionner [Désact.] et appuyer sur la touche ENTER. L'écran [Mot de passe actuel] s'affiche.

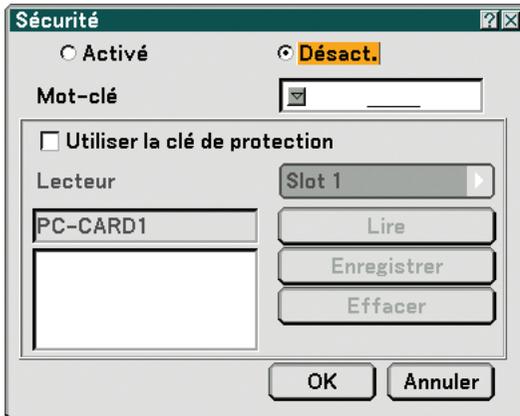


2. Utiliser le clavier logiciel pour saisir le mot de passe. Mettre [OK] en surbrillance sur l'écran [Mot de passe actuel] et appuyer sur la touche ENTER.

Le mot de passe sera effacé.

[Sécurité]

La fonction de sécurité vous permet de protéger votre projecteur en empêchant tout envoi de signal à moins qu'un mot de passe soit entré. Il est aussi possible de verrouiller le projecteur en utilisant une carte PC enregistrée* ou sur la mémoire USB* comme clé de protection. Dès qu'une carte PC est enregistrée comme clé de protection, son insertion dans la fente de carte PC du projecteur sera demandée chaque fois que le projecteur est mis en marche. Vous pouvez activer la fonction de sécurité en utilisant seulement un mot-clé.



* Le projecteur ne supporte pas les cartes mémoire flash ou les dispositifs de mémoire USB formatés NTFS. S'assurer d'utiliser une carte mémoire flash ou un dispositif de mémoire USB formaté avec le système de fichier FAT32, FAT16 ou FAT.

Pour formater une carte mémoire flash ou un dispositif de mémoire USB dans un ordinateur, se référer au fichier document ou d'aide fourni avec votre Windows.

- Désact./Activé Active ou désactive la fonction de Sécurité.
- Mot-clé Entrer un mot-clé approprié lorsque vous utilisez la fonction Sécurité. (Jusqu'à 10 caractères peuvent être utilisés.) La fonction Sécurité est uniquement disponible lorsque le mot-clé est entré.
- Utiliser la clé de protection Cocher cette case pour verrouiller le projecteur lorsqu'une carte PC est utilisée. Pour utiliser un mot-clé sans carte PC, ne pas cocher cette case.
- Lecteur Commute entre la fente de carte PC et le port USB (type A).
- Lire Lit les données d'une carte PC.
- Enregistrer Enregistre les données de la carte PC. La fonction de sécurité n'est disponible que si une carte PC au moins est enregistrée. (si la case [Use Protect key] est sélectionnée) Il est possible d'enregistrer un maximum de 5 cartes PC.
- Effacer Efface les données d'une carte PC enregistrée.

Pour configurer un mot-clé afin d'activer la fonction Sécurité sans utiliser de carte PC enregistrée.

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

REMARQUE : Noter votre mot-clé.

2. Utilisez la touche **SELECT ▲** ou **▼** pour sélectionner [Désact.] puis utilisez **SELECT ◀** ou **▶** pour sélectionner [Activé].

3. Utilisez la touche **SELECT ▲** ou **▼** pour sélectionner [OK], puis appuyez sur la touche **ENTER**.
Le message [Etes-vous sûr?] apparaît.

4. Utilisez la touche **SELECT ◀** ou **▶** pour sélectionner [Oui], puis appuyez sur la touche **ENTER**.

La fonction Sécurité devient active.

Pour enregistrer une carte PC ou un dispositif de mémoire USB comme clé de protection.

Préparation: Insérez la carte PC dans la fente de carte PC du projecteur ou insérez le dispositif de mémoire USB dans le port USB (type A) du projecteur.

1. Utiliser la touche **SELECT ▲** ou **▼** pour sélectionner [Utiliser la clé de protection] et appuyer sur la touche **ENTER**.
2. Utiliser la touche **SELECT ▲** ou **▼** pour sélectionner [Lire] et appuyer sur la touche **ENTER**.
Les données de la carte PC seront lues dans le projecteur.
3. Utiliser la touche **SELECT ▲** ou **▼** pour sélectionner [Enregistrer] et appuyer sur la touche **ENTER**.
Les données téléchargées seront enregistrées et affichées dans la fenêtre de la liste.
4. Utiliser la touche **SELECT ▲** ou **▼** pour sélectionner [Mot-clé] et utiliser le clavier logiciel pour entrer un mot-clé.

REMARQUE : Noter votre mot-clé.

5. Utilisez la touche **SELECT ▲** ou **▼** pour sélectionner [Désact.] puis utilisez **SELECT ◀** ou **▶** pour sélectionner [Activé].
6. Utilisez la touche **SELECT ▲** ou **▼** pour sélectionner [OK] , puis appuyez sur la touche **ENTER**.
Le message [Etes-vous sûr?] apparaît.
7. Utilisez la touche **SELECT ◀** ou **▶** pour sélectionner [Oui] , puis appuyez sur la touche **ENTER**.
La fonction Sécurité devient active.

Pour mettre le projecteur en marche lorsque la fonction Sécurité est active (uniquement lorsqu'un mot-clé est utilisé)

1. Appuyer sur la touche **POWER** pendant au moins deux secondes.
Le projecteur se met en marche et affiche un message qui indique qu'une protection de sécurité est active.
2. Appuyer sur la touche **MENU**.
L'écran de saisie du mot-clé s'affiche.
3. Entrer le mot-clé dans l'écran de saisie.
L'image peut alors être projetée.

REMARQUE : Ne pas oublier votre mot-clé. En cas d'oubli de votre mot-clé, contacter l'agent NEC pour obtenir le code de déverrouillage. Consulter les informations supplémentaires à la fin de cette section.

Pour activer le projecteur lorsque la Sécurité est activée (Lorsque vous utilisez une carte PC ou un dispositif de mémoire USB comme clé de protection).

Préparation: Insérez la carte PC enregistrée dans la fente de carte PC du projecteur ou insérez le dispositif de mémoire USB enregistré dans le port USB (type A) du projecteur. Appuyer sur la touche **POWER** pendant au moins deux secondes.

Le projecteur se met en marche et reconnaît ensuite la carte PC ou dispositifs de mémoire USB. Une fois que la projection de l'image commence, le projecteur reste en marche sans carte PC ou dispositifs de mémoire USB.

- Le projecteur ne supporte pas les cartes PC ou les dispositifs de mémoire USB formatés NTFS.
S'assurer d'utiliser une carte PC ou un dispositif de mémoire USB formaté avec le système de fichier FAT32, FAT16 ou FAT.
Pour formater une carte PC ou un dispositif de mémoire USB dans un ordinateur, se référer au fichier document ou d'aide fourni avec votre Windows.
- Lorsque le projecteur est activé, si la carte PC ou le dispositif de mémoire USB enregistré n'est pas inséré dans le projecteur, aucun signal ne s'affiche et un message indique que le projecteur est protégé par la sécurité. Pour désactiver la protection de sécurité, insérez la carte PC ou le dispositif de mémoire enregistré dans le projecteur.

6. Utilisation du menu sur écran

- La sécurité reste alors inactive jusqu'à la prochaine coupure de l'alimentation principale (en mettant l'interrupteur d'alimentation principal sur "O" ou en débranchant le câble d'alimentation). La vérification de la clé de protection ou la saisie du mot de passe est demandée dans les cas suivants :
 - (1) Lorsque [OK] est sélectionné pour afficher une image pour laquelle la sécurité est activée et que le projecteur est éteint puis remis en marche
 - (2) Lorsque l'alimentation est coupée et rétablie alors que la fonction Sécurité est active
 - (3) Lorsque l'on tente d'afficher une image pour laquelle la sécurité a été activée alors que la fonction de sécurité est active
- Utiliser un mot-clé sans espace.

Pour effacer les données enregistrées de la carte PC.

1. Utiliser la touche **SELECT ▲** ou **▼** pour sélectionner [Effacer] et la touche **SELECT ◀** pour sélectionner la fenêtre des listes.
2. Utilisez la touche **SELECT ▲** ou **▼** pour sélectionner les informations de la carte PC ou du dispositif de mémoire USB que vous souhaitez effacer.
3. Appuyer sur la touche **SELECT ▶** pour sélectionner [Effacer] et appuyer sur la touche **ENTER**.

Les informations de la carte PC ou du dispositif de mémoire USB seront effacées.

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

1. Appuyer sur la touche **POWER** pendant au moins deux secondes.
Le projecteur se met en marche et affiche un message qui indique qu'une protection de sécurité est active.
2. Appuyer sur la touche **MENU**.
L'écran de saisie du code de déverrouillage s'affiche ainsi que le Code Request (24 caractères alphanumériques).

REMARQUE : NEC ou un revendeur peut vous fournir le code de déverrouillage en remplacement du mot-clé enregistré et du code de demande (Request). Consulter les informations supplémentaires à la fin de cette section.

3. Entrer le code de déverrouillage dans l'écran de saisie du code.
La protection de sécurité est désactivée.

REMARQUE :

- Certaines marques de cartes PC ou de dispositifs de mémoire USB ne peuvent être utilisées comme clé de protection.
 - Vous devez enregistrer plusieurs cartes PC ou dispositifs de mémoire USB pour le cas où votre carte PC ou dispositif de mémoire USB enregistré serait endommagé ou volé. Vous pouvez enregistrer jusqu'à 5 éléments.
 - Lorsque la carte PC ou le dispositif de mémoire USB enregistré a été formaté, ils ne peuvent plus être reconnus comme votre clé de protection enregistrée.
-

La sécurité ne sera pas désactivée à l'aide de [Reset].

REMARQUE :

Pour des informations complémentaires, visiter les sites :
Etats-Unis : <http://www.necdisplay.com/>
Europe : <http://www.nec-display-solutions.com/>
International : <http://www.nec-pj.com/>

Utilisation du verrouillage PJLink

Cette option vous permet d'activer un mot de passe lorsque vous utilisez la fonction PJLink.

Activé/Désact. : Active ou désactive le mot de passe.

Mot de passe : Entrez un mot de passe (jusqu'à 32 caractères)

REMARQUE : Qu'est-ce que PJLink?

PJLink est une normalisation du protocole utilisé pour le contrôle des projecteurs de différents fabricants. Ce protocole standard a été établi par la Japan Business Machine and Information System Industries Association (JBMIA) en 2005.

Le projecteur supporte toutes les commandes de PJLink Class 1.

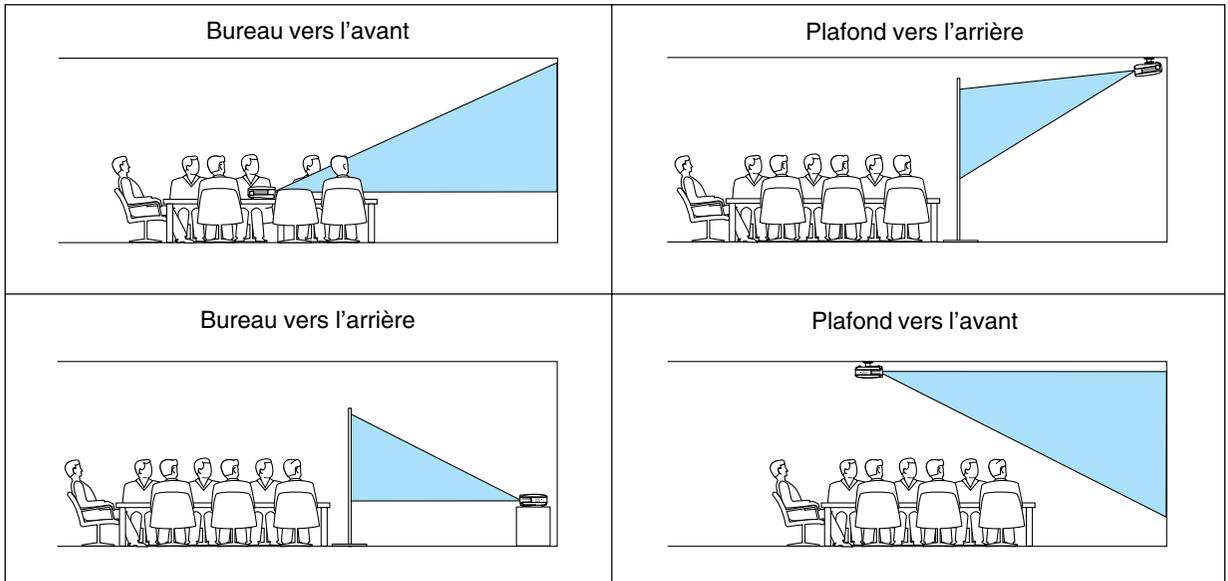
Le réglage de PJLink ne sera pas affecté même lorsque [Reset] est effectué à partir du menu.

[Installation]

Basique	Menu	Sécurité	Installation	Options	Outils
Orientation			Bureau vers l'avant		
Ecran			4:3		
Mode LAN					
Nom du projecteur			NP2000 Series		
Vitesse de transmission			38400bps		
Pré-régl. date&heure					
Capteur de télécommande			Avant/Arrière		

Sélection de l'orientation du projecteur [Orientation]

Cette fonction permet d'orienter l'image suivant le mode d'installation du projecteur. Les options sont : Bureau vers l'avant, Plafond vers l'arrière, Bureau vers l'arrière et Plafond vers l'avant.



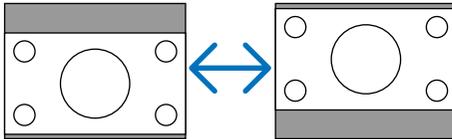
Sélectionner le ratio d'aspect et la position de l'écran [Ecran]

Type d'écran Sélectionner une des deux options : Ecran 4:3 ou écran 16:9 pour l'écran à utiliser. Voir également [Ratio d'aspect].

(→ page 77)

Position Cette fonction vous permet de régler la position verticale de l'image lorsque le format 16:9 est sélectionné comme type d'écran.

Lorsque 16:9 est sélectionné, une bordure noire apparaît au-dessus et en-dessous de l'image.



REMARQUE : Cette option n'est disponible que lorsque [16:9] est sélectionné dans [Type d'écran].

REMARQUE :

- Après avoir changé le type d'écran, cochez le réglage de [Ratio d'aspect] dans le menu. (→ page 77)
 - [Position] n'est pas accessible lorsque [4:3] a été sélectionné pour [Type d'écran] ou lorsque [Grand écran] a été sélectionné pour [Ratio d'aspect].
 - Pendant le réglage de [Keystone] ou [Pierre angulaire], [Type d'écran] ou [Position] ne sont pas accessibles. Pour les rendre accessibles, réinitialisez d'abord les réglages de [Keystone] ou [Pierre angulaire] puis effectuez les réglages de [Type d'écran] ou [Position]. Pour finir effectuez à nouveau les réglages de [Keystone] ou [Pierre angulaire]. Le changement de [Type d'écran] ou [Position] risque de limiter la portée de réglage de [Keystone] ou [Pierre angulaire].
-

[Mode LAN]

Paramétrage du mode LAN

Cette fonction vous permet de régler de nombreux éléments de paramétrage lorsque le projecteur est utilisé sur votre réseau.

ATTENTION

- Consulter votre administrateur réseau à propos de ces réglages.
- Connecter un câble LAN (câble Ethernet) au port LAN (RJ-45). (→ page 19)
- Pour la connexion LAN sans fil, utiliser la carte LAN sans fil optionnelle de NEC (NWL-100*).
 - * Le dernier chiffre du code du modèle diffère selon le pays dans lequel vous vous trouvez. Pour de plus amples informations, visitez notre site Internet.
- Pour utiliser le LAN sans fil, insérer la carte LAN sans fil optionnelle de NEC (NWL-100*) dans la fente de carte PC. (→ "Insertion et retrait d'une carte PC" page 21)

Indications sur la configuration d'une connexion LAN

Pour configurer le projecteur à communiquer sur le réseau à l'aide du port LAN (RJ-45) ou de la carte LAN sans fil optionnelle :

1. **Sélectionner l'onglet [Intégré] pour le port LAN (RJ-45) ou l'onglet [Carte PC] pour la carte LAN sans fil optionnelle.**
2. **Dans l'onglet [Intégré] ou dans l'onglet [Carte PC], sélectionner un numéro dans la liste [Profils] pour vos paramètres LAN.**
Deux réglages peuvent être enregistrés dans la mémoire, respectivement pour le port LAN et la carte LAN sans fil.
3. **Dans l'onglet [Intégré] ou dans l'onglet [Carte PC], activer ou désactiver [DHCP], spécifier l'adresse IP, le masque de sous-réseau, la passerelle et la configuration DNS. Sélectionner [OK] et appuyer sur la touche ENTER.**
(→ page 90, 91)

Pour rappeler les réglages en mémoire :

Après avoir sélectionné l'onglet [Intégré] ou l'onglet [Carte PC], sélectionner le numéro dans la liste [Profils]. Sélectionner [OK] et appuyer sur la touche ENTER. (→ page 90, 91)

Pour connecter un serveur DHCP :

Dans l'onglet [Intégré] ou dans l'onglet [Carte PC], sélectionner [DHCP] et appuyer sur la touche ENTER. Une case sera cochée. Sélectionner à nouveau et appuyer sur la touche ENTER. La case sera décochée.

Lorsque vous paramétrez une adresse IP sans utiliser de serveur DHCP, décocher la case [DHCP]. (→ page 90, 91)

A régler uniquement pour le LAN sans fil (Type de réseau et WEP) :

1. **Dans l'onglet [Carte PC], sélectionner [Profils], puis [Profil 1] ou [Profil 2].**
2. **Dans l'onglet [Carte PC], sélectionner [Avancé] et appuyer sur la touche ENTER. Le menu [Avancé] s'affiche.**
(→ page 92, 93)

Pour sélectionner un point d'accès LAN sans fil :

1. **Dans l'onglet [Carte PC], sélectionner [Profils], puis [Profil 1] ou [Profil 2].**
2. **Dans l'onglet [Carte PC], sélectionner [Avancé] et appuyer sur la touche ENTER.**
3. **Dans le menu Avancé, sélectionner [Type de réseau] → [Visite des lieux] et appuyer sur la touche ENTER.**
4. **Sélectionner [Mode], puis [Infrastructure].**
(→ page 92)

Pour recevoir des messages d'erreur ou des informations sur le temps de durée de lampe restant par e-mail :

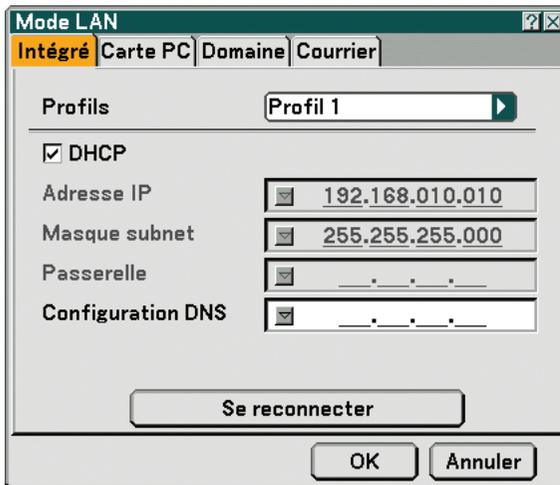
1. **Dans l'onglet [Courrier], sélectionner [Courrier d'avertissement] et appuyer sur la touche ENTER. Une case sera cochée.**
2. **Paramétrer [Adresse de l'expéditeur], [Nom de serveur SMTP] et [Adresse du destinataire]. Sélectionner [OK] et appuyer sur la touche ENTER.**
(→ page 95)

Pour exécuter [Connexion facile] à l'aide de Image Express Utility 2.0 :

[Connexion facile] est un mode qui peut abrégé les paramétrages LAN problématiques en utilisant Image Express Utility 2.0 et en connectant le PC au projecteur par l'intermédiaire d'un LAN sans fil.

Image Express Utility 2.0 est contenu sur le CD-ROM User Supportware 3 fourni. Pour utiliser [Connexion facile], sélectionner [Carte PC] → [Profils] → [Connexion facile]. (→ page 91)

[Intégré]



Profils (pour le port LAN [RJ-45]):

Deux réglages maximum peuvent être enregistrés dans la mémoire du projecteur pour le port LAN (RJ-45).

Sélectionner [Profil 1] ou [Profil 2], puis effectuer les réglages pour [DHCP] et les autres options.

Après avoir terminé, sélectionner [OK] et appuyer sur la touche ENTER. Les réglages seront enregistrés dans la mémoire.

DHCP :

L'activation de cette option attribue automatiquement une adresse IP au projecteur à partir de votre serveur DHCP.

La désactivation de cette option vous permet d'enregistrer le numéro d'adresse IP ou du masque subnet obtenus auprès de votre administrateur réseau.

Adresse IP Règle votre adresse IP. Appuyer sur  pour afficher le clavier logiciel et taper 12 caractères numériques.

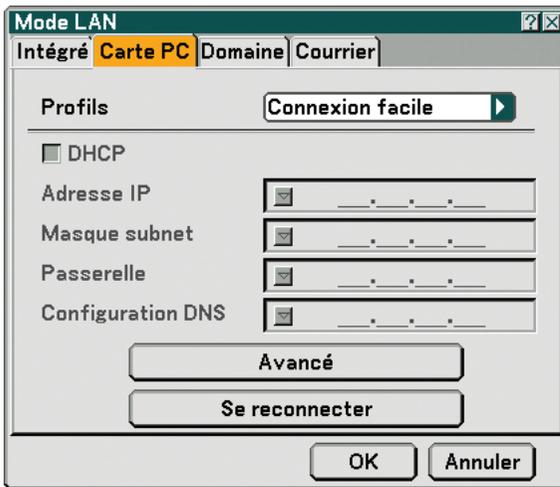
Masque subnet Règle votre numéro de masque subnet. Appuyer sur  pour afficher le clavier logiciel et taper 12 caractères numériques.

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

Configuration DNS ... Taper l'adresse IP du serveur DNS sur le réseau connecté au projecteur. Douze caractères numériques sont utilisés.

Se reconnecter Utiliser ce bouton pour connecter le projecteur à un réseau.

[Carte PC]



Profils (pour carte PC) :

Pour exécuter un LAN sans fil facilement à l'aide de Image Express Utility 2.0, sélectionner [Connexion facile].

Deux réglages maximum peuvent être enregistrés dans la mémoire du projecteur pour la carte LAN sans fil optionnelle.

Sélectionner [Profil 1] ou [Profil 2], puis effectuer les réglages pour [DHCP] et les autres options.

Après avoir terminé, sélectionner [OK] et appuyer sur la touche ENTER. Les réglages seront enregistrés dans la mémoire.

DHCP :

Cocher la case pour attribuer automatiquement une adresse IP au projecteur à partir de votre serveur DHCP.

Décocher cette case pour enregistrer le numéro d'adresse IP ou du masque subnet obtenus auprès de votre administrateur réseau.

Adresse IP Règle votre adresse IP. Appuyer sur  pour afficher le clavier logiciel et taper 12 caractères numériques.

Masque subnet Règle votre numéro de masque subnet. Appuyer sur  pour afficher le clavier logiciel et taper 12 caractères numériques.

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

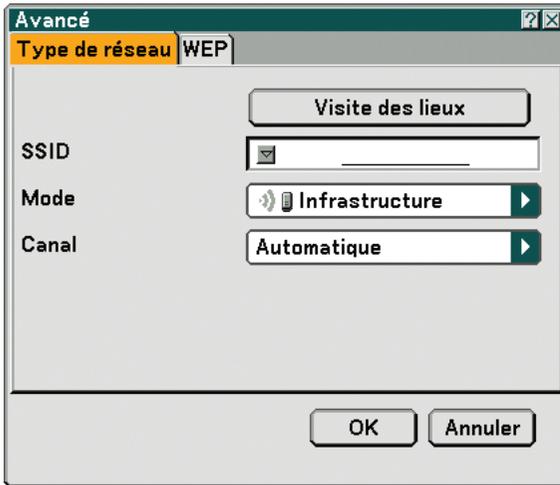
Configuration DNS Taper l'adresse IP du serveur DNS sur le réseau connecté au projecteur. Douze caractères numériques sont utilisés.

Avancé Affiche le Menu avancé qui comprend différents réglages pour la connexion LAN sans fil (Type de réseau et WEP). Voir ultérieurement le Menu Avancé.

Se reconnecter Utiliser ce bouton pour connecter le projecteur à un réseau.

Menu [Avancé]

[Type de réseau] (nécessaire pour le réseau sans fil uniquement)



Visite des lieux:

Affiche une liste des SSID disponibles pour un LAN sans fil sur site. Sélectionner un SSID auquel vous pouvez accéder.

Pour sélectionner un SSID, mettre [SSID] en surbrillance, utiliser SELECT ► pour sélectionner [OK] et appuyer sur la touche ENTER.

- 📶 : point d'accès
- 📶📄 : PC Ad Hoc
- 🔑 : WEP activé

REMARQUE : Vous ne pouvez vous connecter à un appareil avec le SSID pour le canal 14 car il n'est pas affiché dans la liste.

SSID (Nom de réseau) :

Entrer un identifiant (SSID) pour le LAN sans fil lors de la sélection de [Infrastructure] ou [802.11 Ad Hoc] en [Mode]. La communication ne peut être faite qu'avec un équipement dont le SSID s'accorde avec le SSID de votre LAN sans fil. Vous pouvez utiliser jusqu'à 32 caractères alphanumériques (case sensible).

Mode :

Sélectionner un mode de communication lorsque vous utilisez un LAN sans fil.

Infrastructure Sélectionner cette option lorsque vous communiquez avec un ou plusieurs équipements connectés au réseau LAN câblé ou sans fil via un point d'accès.

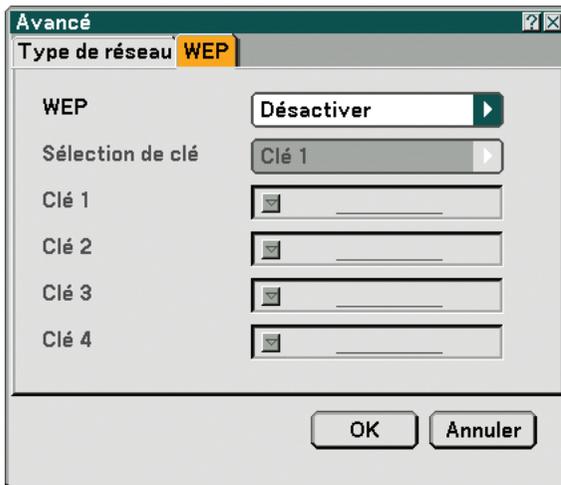
802.11 Ad Hoc Sélectionner cette option lorsque vous utilisez le LAN sans fil pour communiquer directement avec un ordinateur en mode peer-to-peer. Cette méthode répond aux normes sans fil IEEE802.11.

*REMARQUE : En mode Ad Hoc, 802.11b est la seule méthode de communication disponible.
La vitesse de transmission des données en mode Ad Hoc est limitée à 11Mbps.*

Canal :

Sélectionner un canal. 14 options sont disponibles.

[WEP] (nécessaire pour le réseau sans fil uniquement)



Sélectionner cette option que vous utilisez la clé WEP (Wired Equivalent Privacy) pour l'encodage ou non. Pour utiliser l'encodage, spécifier la clé WEP.

Désactiver N'active pas la fonction d'encodage. Vos communications peuvent être observées par quelqu'un.

64 bits Utilise une longueur de données de 64 bits pour sécuriser la transmission.

128 bits Utilise une longueur de données de 128 bits pour sécuriser la transmission. Cette option augmente la sécurité et la confidentialité comparé à l'emploi de l'encodage longueur de données de 64 bits.

152 bits Utilise une longueur de données de 152 bits pour sécuriser la transmission. Cette option augmente la sécurité et la confidentialité comparé à l'emploi de l'encodage longueur de données de 128 bits.

REMARQUE :

- Les réglages WEP doivent être les mêmes que ceux des dispositifs de communication tels que le PC ou le point d'accès à votre réseau sans fil.
- Lorsque vous utilisez WEP, la vitesse de transmission de vos images ralentit.

Sélection de clé :

Sélectionne une clé parmi les quatre clés ci-dessous lors de la sélection de [64 bit], [128 bit] ou [152 bit] dans [WEP].

Clé1-4:

Entrer la clé d'encodage lors de la sélection de [64 bit], [128 bit] ou [152 bit] dans [WEP].

5 caractères maximum peuvent être choisis en 64 bits, jusqu'à 13 caractères en 128 bits et jusqu'à 16 caractères en 152 bits. Appuyer sur la touche [HEX] pour passer sur [ASCII] afin d'établir la clé en chiffre ASCII. Vous pouvez basculer cette touche entre [ASCII] et [HEX].

La clé peut également être établie en chiffre hexadécimal.

* Entrer 0x(numérique et alphabétique respectivement) juste en face de votre code de clé.

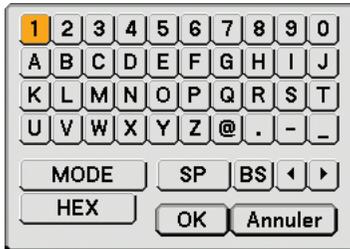
* L'hexadécimal utilise 0 à 9 et A à F.

* Pour un paramétrage en chiffre hexadécimal, 10 caractères maximum peuvent être choisis en 64 bits, jusqu'à 26 caractères en 128 bits et jusqu'à 32 caractères en 152 bits.

Utilisation du clavier logiciel pour entrer une clé d'encodage

1. Sélectionner [Clé 1], [Clé 2], [Clé 3] ou [Clé 4] et appuyer sur la touche ENTER.

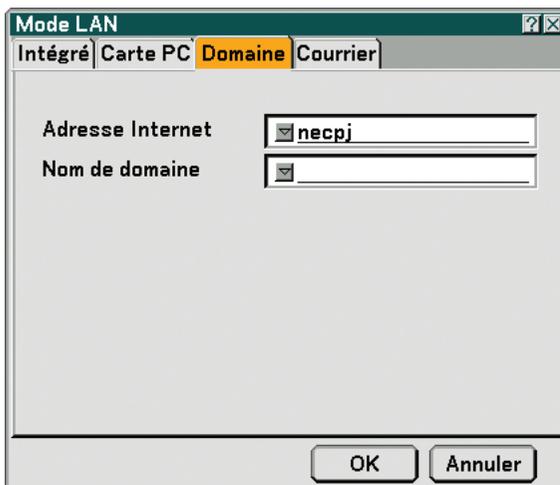
Le clavier logiciel s'affiche.



2. Utiliser la touche SELECT ▲▼◀▶ pour sélectionner une clé et appuyer sur la touche ENTER.
3. Après avoir fini d'entrer la clé WEP, utiliser la touche SELECT ▲▼◀▶ pour sélectionner [OK] et appuyer sur la touche ENTER.

Le clavier logiciel disparaît.

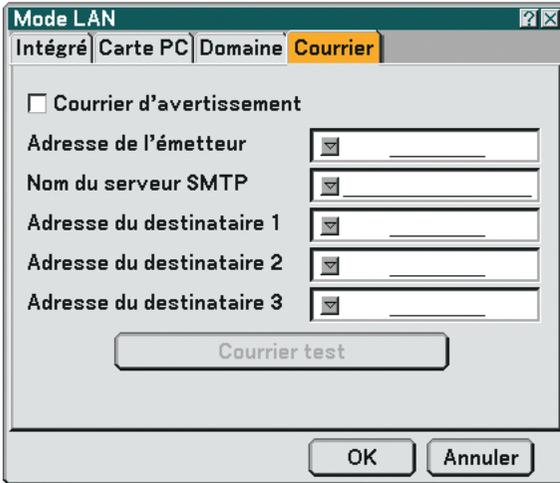
[Domaine]



Adresse Internet Taper un nom d'hôte. Jusqu'à 60 caractères alphanumériques peuvent être utilisés.

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

[Courrier]



Courrier d'avertissement:

Cocher cette case active la fonction de Courrier d'avertissement.

Cette option prévient votre ordinateur d'un message d'erreur via e-mail lorsque vous utilisez un LAN câblé ou sans fil. Le message d'erreur est envoyé lorsque la lampe du projecteur atteint la fin de son temps de d'utilisation ou lorsqu'une erreur se produit dans le projecteur.

Exemple de message envoyé par le projecteur :

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

Nom du projecteur : X X X X

Heures d'utilis. lampe : xxxx [H]

Hres d'utilis. projecteur : xxxxxx [H]

Adresse de l'expéditeur:

Spécifier l'adresse de l'expéditeur. Utiliser le clavier logiciel. Jusqu'à 60 caractères alphanumériques et symboles peuvent être utilisés. Voir "Utilisation du clavier logiciel" 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 alphanumériques peuvent être utilisés.

Adresse 1 à 3 du destinataire:

Taper l'adresse du destinataire. Jusqu'à 60 caractères alphanumériques et symboles peuvent être utilisés.

Courrier test:

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

REMARQUE :

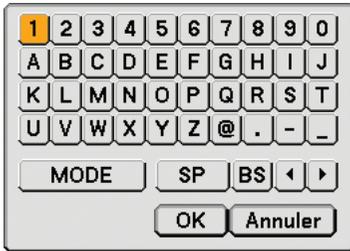
- Si vous avez entré une adresse incorrecte dans un test, vous pouvez ne pas recevoir de courrier d'avertissement. Si cela se produit, vérifiez si l'adresse du destinataire est correctement établie.
 - [Test Mail] n'est disponible que si [Adresse de l'expéditeur], [Nom de serveur SMTP] ou [Adresse du destinataire 1-3] est sélectionné.
 - S'assurer de mettre [OK] en surbrillance et appuyer sur la touche ENTER avant d'exécuter [Courrier test].
-

REMARQUE : Pour utiliser la fonction de Courrier d'avertissement dans la connexion LAN sans fil, sélectionner [Infrastructure] pour [Mode] dans [Type de réseau].

[Nom du projecteur]

Spécifier un nom de projecteur unique. Appuyer sur  pour afficher le clavier logiciel et taper. Jusqu'à 16 caractères alphanumériques peuvent être utilisés. Après avoir saisi un nom, sélectionner "OK" et appuyer sur la touche ENTER.

Utilisation du clavier logiciel



Caractères de 1 à 0

..... Utiliser pour taper un mot de passe ou un mot-clé.

MODE Sélectionne l'un des trois modes pour les caractères alphabétiques et spéciaux.

SP Insère un espace

BS Efface un caractère en arrière

◀ Revient au précédent

▶ Avance au suivant

OK Exécute la sélection

Annuler Annule la sélection

Sélection de la vitesse de transmission [Vitesse de transmission]

Cette fonction règle la vitesse de transmission du port de contrôle PC (D-Sub 9 broches). Elle supporte des vitesses de 4800 à 38400 bps. La vitesse par défaut est de 38400 bps. Sélectionner la vitesse de transmission en bauds appropriée pour l'équipement à connecter (selon l'équipement, une vitesse de transmission en bauds plus faible peut être conseillée pour de longs câbles).

Même si [Reset] a été effectué depuis le menu, la vitesse de transmission sélectionnée n'en sera pas affectée.

Réglage de la date et de l'heure actuelles [Pré-régl. date & heure]

Il est possible de régler l'heure, le mois, la date et l'année en cours.

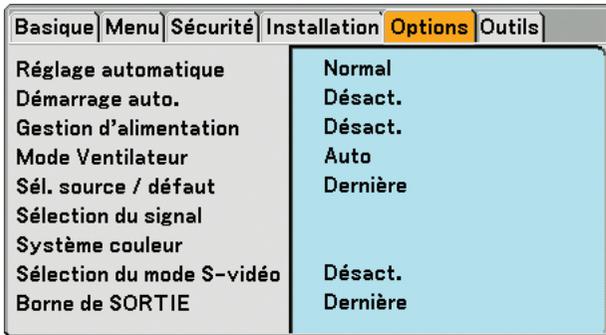
REMARQUE : Le projecteur est équipé d'une horloge intégrée. L'horloge continue de fonctionner pendant environ 2 semaines après la coupure de l'alimentation. Si l'alimentation est coupée pendant plus de 2 semaines, l'horloge intégrée cesse de fonctionner. Si l'horloge intégrée cesse de fonctionner, réglez à nouveau la date et l'heure. L'horloge intégrée ne s'arrêtera pas en mode Veille.

Activation et désactivation du capteur de télécommande [Capteur de télécommande]

Cette option détermine le capteur de télécommande du projecteur qui sera activé en mode sans fil.

Les options sont : avant, arrière ou les deux.

[Options]



Paramétrage du réglage auto [Réglage automatique]

Cette fonction configure le mode de Réglage automatique afin que l'image RGB puisse être réglée automatiquement ou manuellement pour le bruit et la stabilité. Vous pouvez effectuer les réglages automatiquement de deux façons : [Normal] et [Fin].

- Off L'image RGB ne sera pas réglée automatiquement.
Vous pouvez optimiser l'image RGB manuellement.
- Normal Réglage par défaut. L'image RGB sera réglée automatiquement. En général, sélectionner cette option.
- Fin Sélectionner cette option si un réglage fin est nécessaire. Le changement de source prend plus de temps que lorsque [Normal] est sélectionné.

Activation de Démarrage automatique [Démarrage auto.]

Met automatiquement en marche le projecteur lorsque le câble d'alimentation est branché sur le secteur et l'interrupteur d'alimentation principal placé sur marche. Il n'est alors plus nécessaire de toujours utiliser la touche POWER (ON/STANDBY) de la télécommande ou du projecteur.

Pour utiliser la fonction Démarrage auto., vous devez d'abord placer le commutateur principal en position "Activé" avant de brancher le câble d'alimentation.

Activation de la gestion d'alimentation [Gestion d'alimentation]

Lorsque cette option est sélectionnée, vous pouvez activer l'extinction automatique du projecteur (à l'instant sélectionné: 5min., 10min., 20min., 30min.) s'il n'y a aucune réception de signal.

Activation du Mode de ventilateur vitesse élevée [Mode Ventilateur]

Cette option permet de sélectionner deux modes pour la vitesse du ventilateur : Modes Auto et Haut.

- Auto Les ventilateurs intégrés fonctionnent automatiquement à une vitesse variable suivant la température interne.
- Haut Les ventilateurs intégrés fonctionnent à haute vitesse.

Lorsque vous souhaitez abaisser rapidement la température interne du projecteur, sélectionner [Haut].

REMARQUE : Sélectionner le mode Haut si vous continuez à utiliser le projecteur plusieurs jours d'affilée.

Sélection de la source par défaut [Sél. source / défaut]

Vous pouvez régler le projecteur pour mettre par défaut n'importe laquelle de ses entrées à chaque fois que le projecteur est allumé.

- Dernière Règle le projecteur pour mettre par défaut la dernière ou précédente entrée active chaque fois que le projecteur est allumé.
- Auto Recherche une source active dans l'ordre suivant, Ordinateur1 → Ordinateur2 → Ordinateur3 → Composant → Vidéo → S-Vidéo → Visionneuse → Ordinateur1 et affiche la première source trouvée.
- Sélection Affiche l'entrée de la source sélectionnée chaque fois que le projecteur démarre. Sélectionner une entrée dans le menu déroulant.

Sélection du format du signal [Sélection du signal]

Ordinateur 1/2

Vous permet de régler [Ordinateur 1] et [Ordinateur 2] pour détecter automatiquement une source RGB ou composante entrante telle qu'un ordinateur ou un lecteur de DVD. Cependant il peut y avoir certains signaux composants et RGB que le projecteur est incapable de détecter. Dans ce cas, sélectionner [RGB] ou [Composant]. Sélectionner [Péritel] dans COMPUTER 1 pour le signal Péritel européen.

Composant

Sélectionner un type de signal parmi les connecteurs COMPONENT (Y, Cb/Pb, Cr/Pr).

Composant Sélectionne un signal composant.

Vidéo Sélectionne un signal composant tel que Y/Cb/Cr ou Y/Pb/Pr.

REMARQUE : Lors de l'utilisation du connecteur "Y" des connecteurs COMPONENT pour afficher le signal vidéo, sélectionnez "Video".

Sélection de [Système couleur]

Cette fonction vous permet de sélectionner les standards vidéo manuellement.

Normalement, sélectionner [Auto]. Sélectionner le standard vidéo dans le menu déroulant. Cette opération doit être exécutée séparément pour les connecteurs Composant (Vidéo), Vidéo et S-Vidéo.

Sélection du mode S-Vidéo [Sélection du mode S-vidéo]

Cette fonction sert à sélectionner le mode de détection de signal S-Vidéo.

L'identification des signaux S-Vidéo avec différents ratios d'aspect (16:9 et 4:3) est ainsi rendue possible.

Désact N'identifie pas les signaux S-Vidéo.

S2 Identifie les signaux 16:9 ou 4:3.

REMARQUE : Le Ratio d'aspect n'est pas disponible lorsqu'un signal S2 est détecté.

Réglage du connecteur MONITOR OUT [Borne de SORTIE]

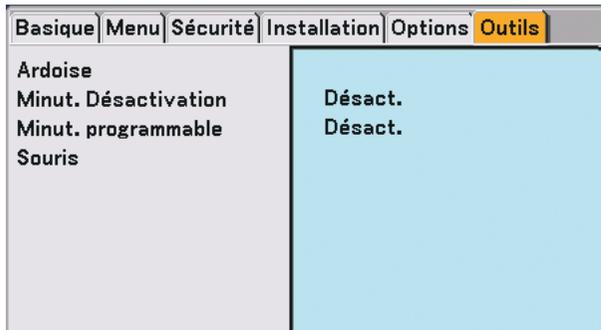
Cette option vous permet de déterminer quelle source RGB ou composant est envoyé du connecteur MONITOR OUT en mode veille.

Dernière Le signal de la dernière entrée COMPUTER 1 ou COMPUTER 2 est émis par le connecteur MONITOR OUT.

Ordinateur 1, 2 Le signal de l'entrée COMPUTER1, COMPUTER2 ou Composant est émis par le connecteur MONITOR OUT.

Composant Le signal de l'entrée COMPONENT sera émis par les connecteurs MONITOR OUT.

[Outils]



Sélection de l'ardoise [Ardoise]

Cette option affiche la barre d'outils de l'ardoise.

La fonction d'ardoise permet d'écrire et de dessiner des messages sur une image projetée. (→ page 44)

REMARQUE : La fonction d'ardoise est disponible uniquement lorsqu'une souris USB est utilisée.

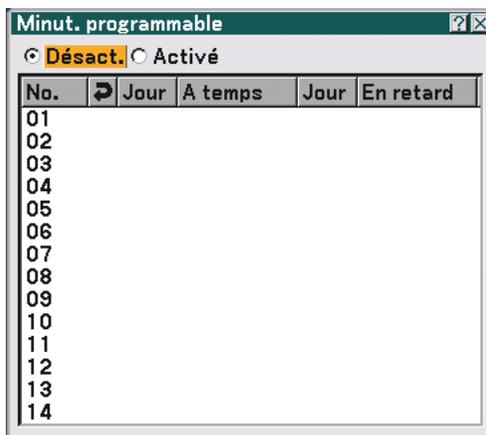
Utilisation de Minut. Désactivation [Minut. Désactivation]

1. **Sélectionner le temps souhaité entre 30 minutes et 16 heures : Désact., 0 :30, 1 :00, 2 :00, 4 :00, 8 :00, 12 :00, 16 :00.**
2. **Sélectionner [OK] et appuyer sur la touche ENTER de la télécommande.**
3. **Le temps restant commence à être décompté.**
4. **Le projecteur s'éteint lorsque le compte à rebours est terminé.**

REMARQUE :

- Pour annuler la durée prééglée, activer [Désact.] pour la durée prééglée ou mettre hors tension.
- Lorsque le temps restant atteint 3 minutes avant l'extinction du projecteur, le message [Le projecteur s'éteindra dans 3 minutes] s'affiche en bas de l'écran.

Utilisation de la minuterie programmable [Minut. programmable]



Cette option active ou désactive automatiquement le projecteur à une heure spécifiée. Vous pouvez programmer jusqu'à 14 réglages de minuterie.

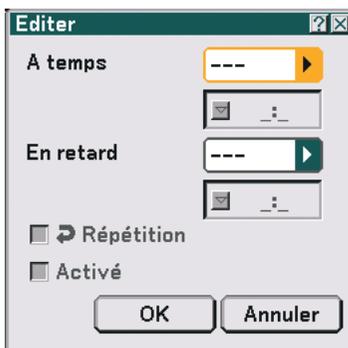
REMARQUE :

- Avant de régler la minuterie programmable, assurez-vous que la fonction [Pré-régl. date & heure] est activée. (→ page 96)
- Assurez-vous que le projecteur est en mode Veille et que le commutateur d'alimentation est activé.
- Le projecteur est équipé d'une horloge intégrée. L'horloge continue de fonctionner pendant environ deux semaines après la coupure de l'alimentation. Si le projecteur n'est pas relié au courant pendant deux semaines ou plus, l'horloge intégrée cesse de fonctionner.

Réglage de la minuterie programmable

1. Sur l'écran de la minuterie programmable, utilisez la touche **SELECT ▲** ou **▼** pour sélectionner un numéro de programme (No. 1 à 14) et appuyez sur la touche **ENTER**.

L'écran [Editer] s'affiche.



2. Réglage de l'heure de mise en marche.

- 2-1. Utilisez la touche **SELECT ▲** ou **▼** pour sélectionner (le jour de la semaine) pour [A temps] et appuyez sur la touche **SELECT ►** ou **OK**.

La liste déroulante des jours de la semaine s'affiche.

- 2-2. Sélectionnez un jour de la semaine et appuyez sur la touche **ENTER**.

- 2-3. Utilisez la touche **SELECT ▲** ou **▼** pour sélectionner (l'heure) pour [A temps] et entrez l'heure.

- Entrez l'heure au format 24 heures

Exemple : Entrez "06" pour régler 6:00 et "18" pour régler 18:00

3. Réglage de l'heure d'extinction.

- 3-1. Utilisez la touche **SELECT ▲** ou **▼** pour sélectionner (le jour de la semaine) pour [En retard] et appuyez sur la touche **SELECT ►** ou **OK**.

La liste déroulante des jours de la semaine s'affiche.

- 3-2. Sélectionnez un jour de la semaine et appuyez sur la touche **ENTER**.

- 3-3. Utilisez la touche **SELECT ▲** ou **▼** pour sélectionner (l'heure) pour [En retard] et entrez l'heure.

- Entrez l'heure au format 24 heures

Exemple : Entrez "06" pour régler 6:00 et "18" pour régler 18:00

4. Réglage de l'option de répétition.

- Pour répéter le réglage sur la semaine entière, utilisez la touche **SELECT ▲** ou **▼** pour sélectionner la case cochable [Répétition] et appuyez sur la touche **ENTER**.

La case [Répétition] est maintenant cochée.

REMARQUE : Pour utiliser le réglage cette semaine uniquement, ne pas cocher la case [Répétition].

5. Réglage de l'option d'activation.

- Utilisez la touche **SELECT ▲** ou **▼** pour sélectionner [Activé] et appuyez sur la touche **ENTER**.
La case [Activé] sera cochée.

6. Fin des réglages.

- Utilisez la touche **SELECT ▲** ou **▼** pour sélectionner la touche [OK] et appuyez sur la touche **ENTER**.
La mise en marche ou l'extinction est réglée.
L'écran de la minuterie programmable réapparaît.

Activation de la minuterie programmable

Sur l'écran de minuterie de programmation, sélectionnez [Activé].

Ceci activera les réglages de minuterie.

Le fait de sélectionner [Désact] désactivera la minuterie de programmation même si la case [Activé] est cochée dans l'écran Edition.

REMARQUE :

- La minuterie programmable est exécutée en fonction de l'heure, et non en fonction d'un programme.
Lorsqu'une ou plusieurs minuteries de mise en marche ou d'extinction sont activées, le réglage de l'heure la plus proche sera pris en compte.
 - Les programmes d'extinction qui ne sont pas cochés dans la case [Répétition] sont désactivés et la case dans [Activé] est décochée.
Les programmes de mise en marche qui ne sont pas cochés dans la case [Répétition] sont désactivés et la case dans [Activé] est décochée.
 - Lorsqu'une mise en marche et une extinction sont réglées pour la même heure, le réglage de l'extinction est pris en compte.
 - Le réglage de mise en marche n'est pas exécuté lorsque les ventilateurs de refroidissement fonctionnent ou lorsqu'un dysfonctionnement se produit.
 - Si le réglage d'extinction expire à un moment où la mise hors tension n'est pas possible, le réglage de l'extinction sera exécuté à un moment où la mise hors tension est possible.
 - Les programmes pour lesquels [Activé] est sélectionné dans l'écran [Editer] ne seront pas exécutés même si la minuterie de programmation est activée.
-

Changement des réglages programmés

1. Sur l'écran de la minuterie programmable, utilisez la touche **SELECT ▲ ou **▼** pour sélectionner un programme que vous souhaitez modifier et appuyez sur la touche **ENTER**.**

- L'écran [Commande] s'affiche.

2. Sélectionnez la touche [Editer] et appuyez sur la touche **ENTER.**

L'écran [Editer] s'affiche.

3. Changez les réglages.

4. Utilisez la touche **SELECT ▲ ou **▼** pour sélectionner la touche [OK] et appuyez sur la touche **ENTER**.**

Les réglages programmés sont modifiés.

L'écran de la minuterie programmable réapparaît.

Effacement des réglages programmés

1. **Sur l'écran de la minuterie programmable, utilisez la touche SELECT ▲ ou ▼ pour sélectionner un programme que vous souhaitez effacer et appuyez sur la touche ENTER.**

- L'écran [Commande] s'affiche.

2. **Utilisez la touche SELECT ▲ ou ▼ pour sélectionner la touche [Effacer] et appuyez sur la touche ENTER.**

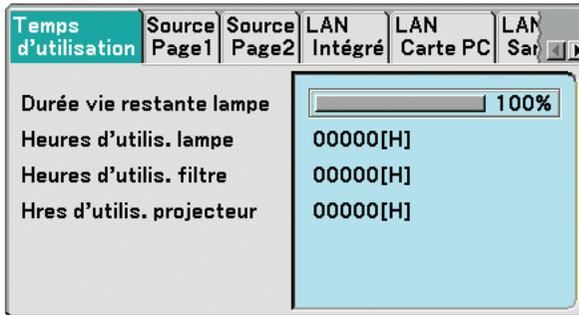
- Les réglages programmés sont effacés.
L'écran de la minuterie programmable réapparaît.

Réglage du pointeur, des boutons et de la sensibilité de la souris [Souris]

Cette option permet de modifier les réglages de la souris USB. La fonction de réglage de souris est uniquement disponible pour les souris USB. Choisir les réglages souhaités :

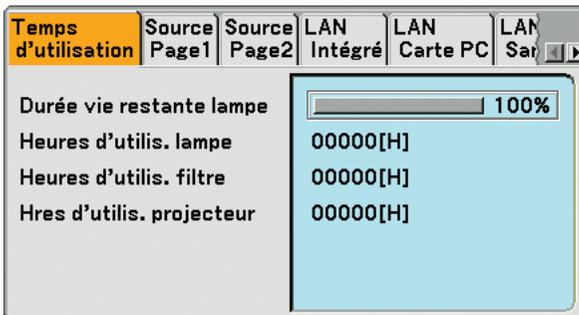
Pointeur pour souris Pointeur 1 à 9
Bouton de souris [Main droite] ou [Main gauche]
Sensibilité de la souris [Rapide], [Moyen] ou [Lent]

7 Descriptions et fonctions du menu [Information]



Affiche la durée d'utilisation de la lampe et du projecteur, l'état du signal et des réglages actuels et les paramètres LAN. Cette boîte de dialogue contient sept pages. Les informations fournies sont les suivantes :

[Temps d'utilisation]



Durée vie restante lampe (%)
 Heures d'utilis. lampe (H)
 Heures d'utilis. filtre (H)
 Hres d'utilis. projecteur (H)

REMARQUE : La barre de progression affiche le pourcentage de durée de vie restante de la lampe. Le chiffre vous informe respectivement de l'utilisation de la lampe, du filtre et du projecteur.

- Lorsque la durée de vie restante de la lampe atteint 0, la barre d'indication de Durée de vie restante lampe passe de 0% à 100 heures et le compte à rebours commence.
 Si la durée de vie restante de la lampe atteint 0 heures, le projecteur ne s'allumera pas quel que soit le mode de lampe choisi (Normal ou Eco).
- Le message indiquant que la lampe doit être remplacée s'affichera pendant une minute lorsque le projecteur est allumé.
 Pour annuler ce message, appuyez sur n'importe quel touche sur le projecteur ou la télécommande.

[Source Page1]

Temps d'utilisation	Source Page1	Source Page2	LAN Intégré	LAN Carte PC	LAN Sar
Borne d'entrée	Vidéo				
Type de signal	Vidéo				
Type de vidéo	NTSC3.58				
Nom de la source	NTSC3.58				
Entrée n°.	3				

Borne d'entrée
 Type de signal
 Type de vidéo
 Nom de la source
 Entrée n°.

[Source Page2]

Temps d'utilisation	Source Page1	Source Page2	LAN Intégré	LAN Carte PC	LAN Sar
Fréquence horizontale	15.73[kHz]				
Fréquence verticale	59.93[Hz]				
Type sync	---				
Polarité synchro.	---				
Type de numérisation	Non-entrelacé				

Fréquence horizontale
 Type sync
 Type de numérisation
 Fréquence verticale
 Polarité synchro.

[LAN Intégré]

Temps d'utilisation	Source Page1	Source Page2	LAN Intégré	LAN Carte PC	LAN Sar
Adresse IP	192.168. 10. 10				
Masque subnet	255.255.255. 0				
Passerelle	. . .				
Adresse MAC	00-02-78-E0-8C-B4				

Cette page donne des informations sur les réglages du port LAN (RJ-45)

Adresse IP Indique l'adresse IP du projecteur lorsque le port LAN (RJ-45) est utilisé.

Masque subnet Indique le masque subnet du projecteur lorsque le port LAN (RJ-45) est utilisé.

Passerelle Indique la passerelle du réseau connecté au projecteur lorsque le port LAN (RJ-45) est utilisé.

MAC Address Indique l'adresse MAC du port LAN (RJ-45).

[LAN Carte PC]

Temps d'utilisation	Source Page1	Source Page2	LAN Intégré	LAN Carte PC	LAN Sar
Adresse IP	192.168. 10. 11				
Masque subnet	255.255.255. 0				
Passerelle	. . .				
Adresse MAC	00-02-78-E0-8C-B4				

Cette page montre des informations sur les réglages de la carte LAN sans fil optionnelle

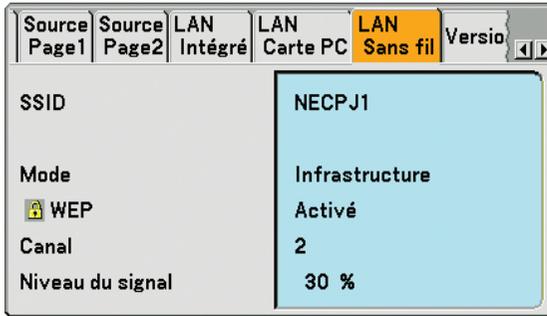
Adresse IP Indique l'adresse IP du projecteur lorsque la carte LAN sans fil optionnelle est utilisée.

Masque subnet Indique le masque subnet du projecteur lorsque la carte LAN sans fil optionnelle est utilisée.

Passerelle Indique la passerelle du réseau connecté au projecteur lorsque la carte LAN sans fil optionnelle est utilisée.

MAC Address Indique l'adresse MAC de la carte LAN sans fil optionnelle.

[LAN Sans fil]



Cette page montre des informations sur les réglages de la clé WEP pour l'encodage.

SSID Indique l'identifiant (SSID) pour votre LAN sans fil.

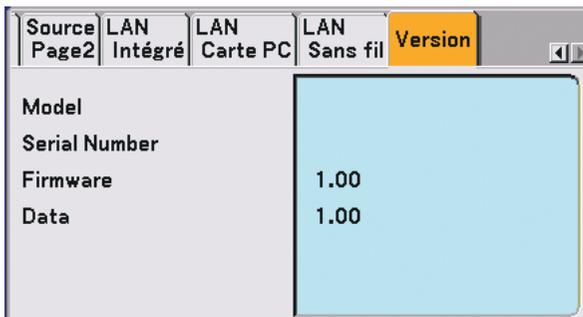
Mode Indique que [Connexion facile], [Infrastructure] ou [802.11 Ad Hoc] est sélectionné comme méthode de communication

WEP Indique la longueur de données d'encodage sélectionnée : On ou Off

Canal Indique le canal sélectionné dans [Site Survey]. Le canal doit correspondre pour tous les dispositifs sans fil transmettant sur votre LAN sans fil.

Niveau du signal Indique les conditions de réception du niveau du signal radio pendant que vous utilisez une connexion LAN sans fil (Uniquement lorsqu'une carte PC est utilisée)

[Version]

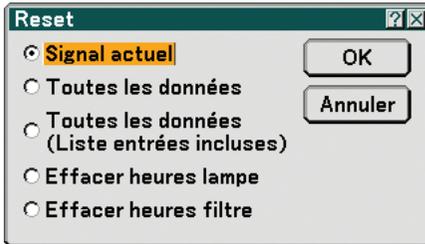


Model
Serial Number
Firmware
Data

8 Descriptions & fonctions des menus [Reset]



Retour aux Réglages d'usine par défaut



La fonction Reset vous permet de faire passer les réglages et paramétrages aux pré-réglages d'usine pour les sources par les méthodes suivantes :

[Signal actuel]

Réinitialise les ajustements du signal actuel aux niveaux pré-réglés d'usine.
Tous les éléments de [Réglage] peuvent être réinitialisés.

[Toutes les données]

Réinitialiser aux valeurs pré-réglées à l'usine tous les réglages et paramètres pour tous les signaux à l'exception de [Liste d'entrée], [Langue], [Papier peint], [Ver. panneau commande], [Verrouillage du menu], [Verrouillage du logo], [Sécurité], [PJLink], [Mode LAN], [Nom du projecteur], [Vitesse de transmission], [Pré-régl. date & heure], [Durée vie restante lampe], [Heures d'utilis. lampe], [Heures d'utilis. filtre] et [Hres d'utilis. projecteur].

[Toutes les données (Liste entrées incluses)]

Réinitialiser aux valeurs pré-réglées à l'usine tous les réglages et paramètres pour tous les signaux à l'exception de [Langue], [Papier peint], [Ver. panneau commande], [Verrouillage du menu], [Verrouillage du logo], [Sécurité], [PJLink], [Mode LAN], [Nom du projecteur], [Vitesse de transmission], [Pré-régl. date & heure], [Durée vie restante lampe], [Heures d'utilis. lampe], [Heures d'utilis. filtre] et [Hres d'utilis. projecteur].
Efface également tous les signaux de [Liste d'entrée] et revient aux pré-réglages d'usine.

REMARQUE : Les signaux verrouillés de la Liste d'entrées ne peuvent pas être réinitialisés.

Effacer la durée d'utilisation de la lampe [Effacer heures lampe]

Réinitialise le compteur d'heures de la lampe.

REMARQUE: La durée écoulée d'utilisation de la lampe n'est pas affectée, même lorsque [Reset] est effectué dans le menu.

REMARQUE : Le projecteur s'éteindra et restera en mode veille après 2100 heures (jusqu'à 3100 heures en Mode Eco) d'utilisation. Dans cet état, il est impossible d'effacer le compteur d'heures d'utilisation de la lampe par le menu. Si cela se produit, appuyez sur la touche "HELP" de la télécommande pendant 10 secondes pour réinitialiser l'horloge de la lampe. A faire seulement après avoir remplacé la lampe.

Réinitialiser la durée d'utilisation du filtre [Effacer heures filtre]

Remet la durée d'utilisation du filtre à zéro.

REMARQUE: La durée écoulée d'utilisation du filtre n'est pas affectée, même lorsque [Reset] est effectué dans le menu.

7. Entretien

Cette partie décrit les procédures élémentaires d'entretien qui doivent être respectées pour nettoyer le filtre et remplacer la lampe.

① Nettoyage et remplacement du filtre

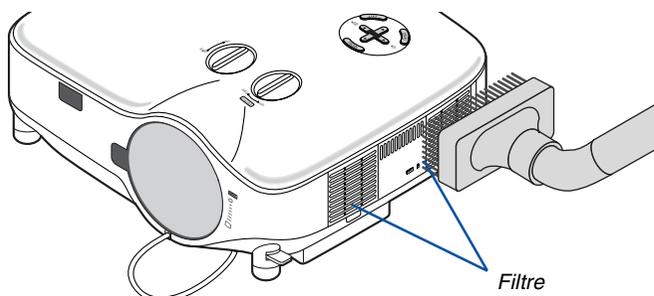
L'éponge du filtre à air empêche la poussière et la saleté de pénétrer à l'intérieur du projecteur. Il doit être nettoyé toutes les 100 heures d'utilisation (plus souvent dans un environnement poussiéreux). Si le filtre est sale ou obstrué, le projecteur risque de surchauffer.

ATTENTION

- Eteindre le projecteur, le mettre hors tension et le débrancher avant de remplacer le filtre.
- Ne nettoyer que la partie extérieure du capot du filtre à l'aide d'un aspirateur.
- Ne pas essayer de faire fonctionner le projecteur sans le capot du filtre.

Pour nettoyer le filtre à air :

Aspirer la poussière du filtre à travers le capot.



Pour réinitialiser la durée d'utilisation du filtre, sélectionner [Reset] → [Effacer heures filtre] dans le menu. (→ page 107 pour réinitialiser la durée d'utilisation du filtre)

Pour remplacer le filtre (éponge) :

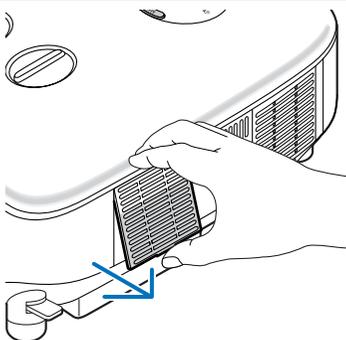
ATTENTION

- Remplacez les deux filtres en même temps.
- Avant de remplacer les filtres, nettoyez la poussière et les saletés du boîtier du projecteur.
- Le projecteur contient des pièces de haute précision. Éviter la poussière et la saleté pendant le changement de filtre.
- Ne pas laver le filtre à l'eau. L'eau endommage la membrane du filtre.
- Remettez correctement en place le couvercle du filtre. Sans quoi le projecteur risque de ne pas fonctionner correctement.

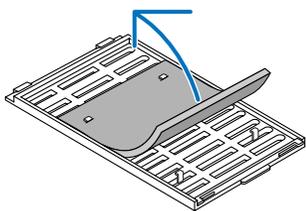
Préparation : Remplacez la lampe avant de remplacer les filtres.

REMARQUE : Lorsque vous remplacez la lampe, il est plus prudent de remplacer également le filtre. Le filtre est livré avec la lampe de rechange.

1. Tirez pour ôter le couvercle du filtre.



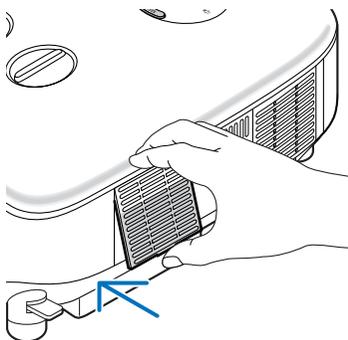
2. Extraire délicatement le filtre (éponge) et le remplacer par un filtre neuf.



Le filtre est fixé par un ruban auto-adhésif. Ôtez le papier avant utilisation.

3. Remettre en place le capot du nouveau filtre.

- Faites coulisser le couvercle du filtre jusqu'à ce qu'il se remette en place.



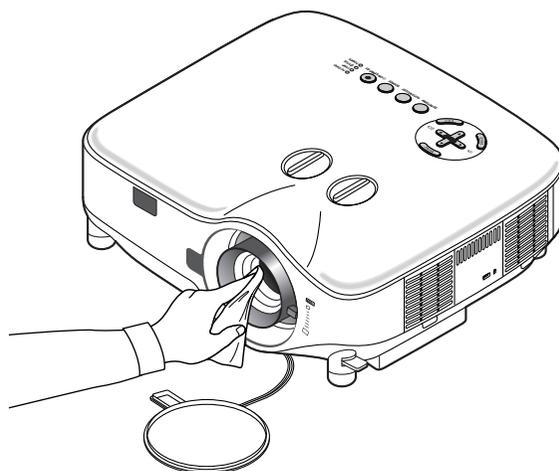
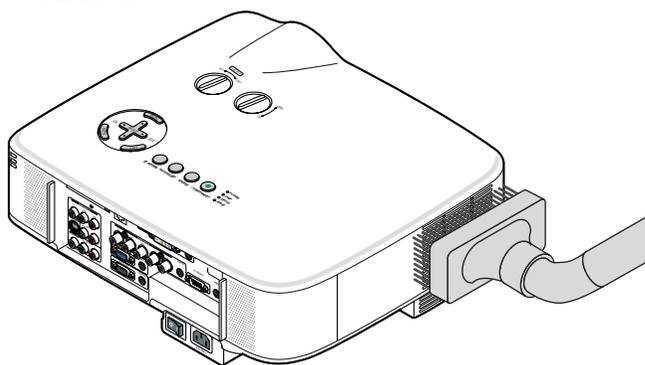
4. Brancher le câble d'alimentation fourni, mettre sous tension et allumer le projecteur.

5. Pour finir, sélectionnez le menu → [Reset] → [Effacer heures filtre] pour réinitialiser les heures d'utilisation du filtre.

(→ page 107 pour réinitialiser la durée d'utilisation du filtre)

② Nettoyage du boîtier et de l'objectif

- Eteindre le projecteur avant d'effectuer le nettoyage.
- Nettoyer régulièrement le boîtier avec un chiffon humide. S'il est très sale, utiliser un détergent doux. Ne jamais utiliser de détergent puissant ou des solvants tels que l'alcool ou un solvant.
- Utiliser une soufflette ou un papier à objectif pour nettoyer l'objectif, et faire attention à ne pas le rayer ou l'abîmer.



③ Remplacement de la lampe

Lorsque la lampe a fonctionné pendant 2000 heures (jusqu'à 3000 heures en mode Eco) ou plus, le voyant LAMP du projecteur clignote rouge. Même si la lampe fonctionne toujours, remplacez-la après 2000 (jusqu'à 3000 heures en mode Eco) pour conserver au projecteur des performances optimales. Après avoir remplacé la lampe, penser à remettre le compteur d'heures à zéro. (→ page 107)

ATTENTION

- **NE TOUCHEZ PAS A LA LAMPE** juste après qu'elle a été utilisée. Elle est très chaude. Arrêter le projecteur, attendre 30 secondes, couper l'alimentation avec l'interrupteur principal et débrancher ensuite le câble d'alimentation. Laisser la lampe refroidir pendant au moins une heure avant de la manipuler.
- **NE RETIRER AUCUNE VIS**, à l'exception des deux vis du logement de la lampe. Une décharge électrique pourrait en résulter.
- Ne pas briser le verre dans le boîtier de la lampe.
Ne pas laisser d'empreintes digitales sur la surface du verre dans le boîtier de la lampe. Des ombres et une qualité d'image médiocre peuvent résulter d'empreintes digitales laissées sur le verre.
- Le projecteur s'éteint et reste en mode veille après 2100 (jusqu'à 3100 heures en mode Eco) heures de fonctionnement. Dans ce cas, remplacer la lampe. Si vous continuez d'utiliser la lampe après 2000 heures (jusqu'à 3000 heures en mode Eco) d'utilisation, l'ampoule de la lampe risque d'éclater et des bris de verre de se répandre dans le boîtier de la lampe. Ne les touchez pas car ils peuvent vous blesser. Si cela se produit, prendre contact avec votre revendeur NEC pour le remplacement de la lampe.

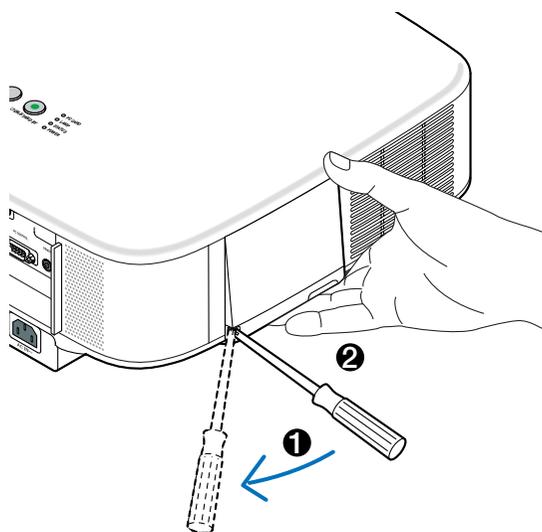
Pour remplacer la lampe :

Lampe optionnelle et outils nécessaires au remplacement :

- Lampe de rechange NP01LP
- Tournevis Phillips ou équivalent

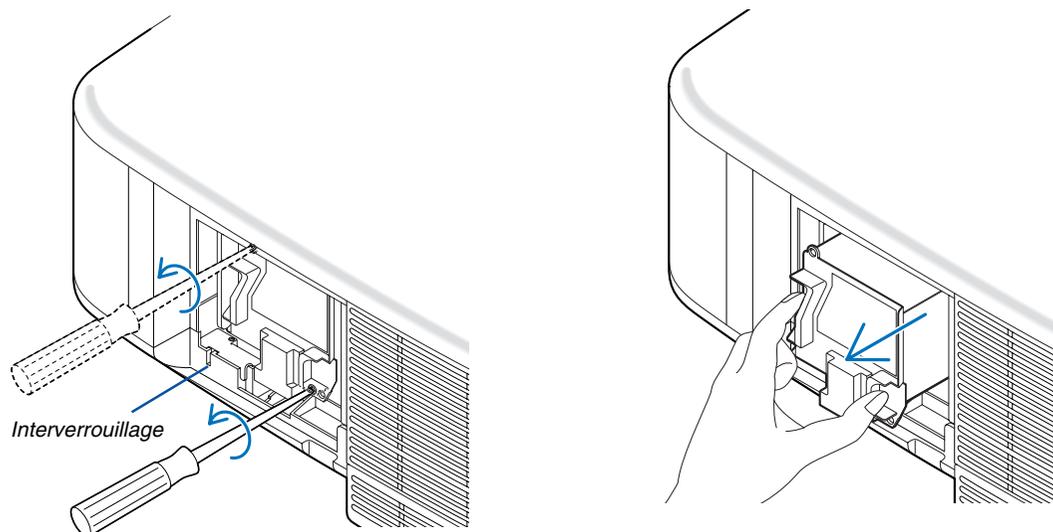
1. Utiliser un tournevis Phillips pour pousser et libérer l'onglet.

Poussez et tirez pour ôter le couvercle de la lampe.



2. Desserrer les deux vis fermant le coffret de la lampe jusqu'à ce que le tournevis phillips tourne dans le vide. Les deux vis ne peuvent pas être retirées.

Extraire le coffret de la lampe en le tenant.



REMARQUE : Il y a un contact de sécurité sur le boîtier pour éviter tout risque d'électrocution. N'essayez pas de contourner ce contact de sécurité.

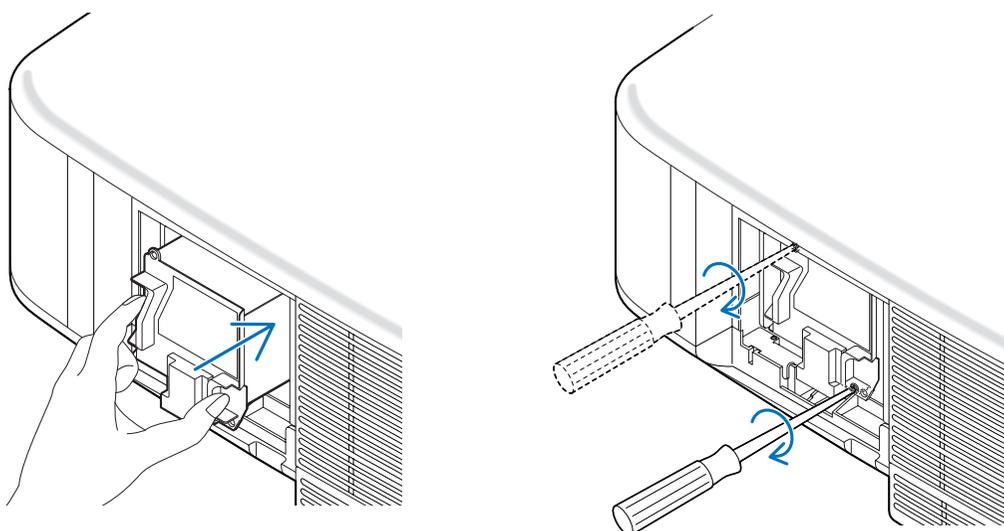
3. Insérer un boîtier de lampe neuf dans la prise.

ATTENTION

Ne pas utiliser d'autre lampe que la lampe de rechange NEC NP01LP.
A commander auprès de votre revendeur NEC.

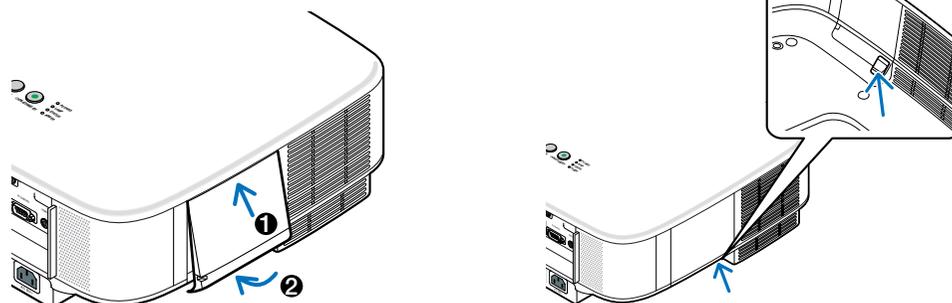
Fixez-le à l'aide des deux vis.

Assurez-vous de bien visser les deux vis.



4. Refixez le couvercle de la lampe.

Remettre le capot de la lampe en le faisant glisser, jusqu'à ce qu'il s'emboîte.



5. Brancher le câble d'alimentation fourni, mettre sous tension et allumer le projecteur.

6. Pour finir, sélectionnez le menu → [Reset] → [Effacer heures lampe] pour réinitialiser les heures d'utilisation et de durée de vie restante de la lampe.

REMARQUE : Si la lampe a servi pendant plus de 2100 heures (jusqu'à 3100 heures en mode Eco), le projecteur ne peut pas être allumé et le menu n'est pas affiché.

Si cela se produit, appuyez sur la touche "HELP" de la télécommande pendant 10 secondes pour réinitialiser l'horloge de la lampe. Lorsque l'horloge de durée de la lampe est réinitialisée, le témoin LAMP disparaît.

8. Utilisation des objectifs optionnels

Cinq objectifs optionnels sont disponibles pour le NP2000/NP1000. Lisez les informations données dans cette page pour acheter l'objectif approprié à la taille de votre écran et à la distance de projection. Lire page 115 les instructions d'installation de l'objectif.

1 Tableau des distances de projection et des tailles d'écran pour les objectifs optionnels

Taille d'écran	STANDARD		NP01FL		NP02ZL		NP03ZL		NP04ZL		NP05ZL	
	1,5 - 2,0		0,8		1,2 - 1,5		1,9 - 3,1		3,0 - 4,8		4,6 - 7,0	
	(m)	(pouce)	(m)	(pouce)	(m)	(pouce)	(m)	(pouce)	(m)	(pouce)	(m)	(pouce)
30"	0,89 - 1,20	35,1 - 47,3			0,70 - 0,92	27,5 - 36,4						
40"	1,20 - 1,62	47,4 - 63,8	0,64	25,3	0,95 - 1,25	37,3 - 49,1	1,56 - 2,51	61,4 - 98,6				
60"	1,83 - 2,45	72,2 - 96,6	0,98	38,6	1,44 - 1,89	56,9 - 74,5	2,37 - 3,79	93,5 - 149,4	3,60 - 5,83	141,7 - 229,7		
67"	2,05 - 2,75	80,8 - 108,2	1,10	43,3	1,62 - 2,12	63,7 - 83,4	2,66 - 4,25	104,7 - 167,1	4,03 - 6,53	158,8 - 257,0		
72"	2,21 - 2,96	87,0 - 116,4	1,18	46,6	1,74 - 2,28	68,6 - 89,8	2,86 - 4,57	112,8 - 179,8	4,34 - 7,03	171,1 - 276,6		
80"	2,46 - 3,29	96,9 - 129,5	1,32	51,9	1,94 - 2,54	76,4 - 99,9	3,19 - 5,08	125,6 - 200,1	4,84 - 7,82	190,6 - 307,9	7,65 - 11,73	301,3 - 462,0
84"	2,59 - 3,46	101,8 - 136,1	1,39	54,6	2,04 - 2,67	80,3 - 105,0	3,35 - 5,34	132,0 - 210,3	5,09 - 8,22	200,4 - 323,5	8,05 - 12,33	316,8 - 485,5
90"	2,78 - 3,71	109,3 - 146,0	1,49	58,6	2,19 - 2,86	86,2 - 112,6	3,60 - 5,73	141,7 - 225,5	5,46 - 8,81	215,0 - 346,9	8,63 - 13,23	340,0 - 520,7
100"	3,09 - 4,13	121,6 - 162,4	1,66	65,3	2,44 - 3,18	96,0 - 125,4	4,01 - 6,37	157,7 - 250,8	6,08 - 9,81	239,5 - 386,0	9,62 - 14,72	378,6 - 579,4
120"	3,72 - 4,96	146,3 - 195,3	2,00	78,6	2,93 - 3,83	115,5 - 150,8	4,82 - 7,66	189,8 - 301,6	7,32 - 11,79	288,3 - 464,2	11,58 - 17,70	455,8 - 696,8
150"	4,66 - 6,21	183,4 - 244,6	2,50	98,6	3,68 - 4,80	144,9 - 188,9	6,05 - 9,59	238,0 - 377,7	9,18 - 14,77	361,6 - 581,5	14,52 - 22,17	571,7 - 872,9
180"	5,60 - 7,47	220,5 - 294,0			4,42 - 5,77	174,2 - 227,1	7,27 - 11,53	286,2 - 453,8	11,05 - 17,75	434,9 - 698,7	17,46 - 26,65	687,5 - 1049,0
200"	6,23 - 8,30	245,3 - 326,9			4,92 - 6,41	193,8 - 252,5	8,08 - 12,81	318,3 - 504,5	12,29 - 19,73	483,8 - 776,9	19,43 - 29,63	764,8 - 1166,4
210"	6,54 - 8,72	257,6 - 343,3			5,17 - 6,74	203,5 - 265,2	8,49 - 13,46	334,3 - 529,9	12,91 - 20,73	508,2 - 816,0	20,41 - 31,12	803,4 - 1225,1
240"	7,49 - 9,97	294,7 - 392,6			5,91 - 7,71	232,9 - 303,4	9,72 - 15,39	382,5 - 606,0	14,77 - 23,70	581,5 - 933,3	23,35 - 35,59	919,3 - 1401,2
250"	7,80 - 10,39	307,1 - 409,1			6,16 - 8,03	242,7 - 316,1	10,12 - 16,04	398,6 - 631,4	15,39 - 24,70	605,9 - 972,4	24,33 - 37,08	957,9 - 1459,9
270"	8,43 - 11,23	331,8 - 442,0			6,66 - 8,67	262,2 - 341,5	10,94 - 17,33	430,7 - 682,1	16,63 - 26,68	654,8 - 1050,5	26,29 - 40,06	1035,1 - 1577,3
300"	9,37 - 12,48	368,9 - 491,3			7,41 - 9,64	291,5 - 379,7	12,16 - 19,26	478,8 - 758,2	18,49 - 29,66	728,1 - 1167,8	29,23 - 44,54	1151,0 - 1753,5
400"	12,51 - 16,66	492,5 - 655,8			9,89 - 12,87	389,3 - 506,8	16,24 - 25,70	639,4 - 1011,9	24,70 - 39,59	972,4 - 1558,7	39,04 - 59,45	1537,2 - 2340,5
500"	15,65 - 20,83	616,2 - 820,2			12,37 - 16,10	487,1 - 634,0	20,32 - 32,15	799,9 - 1265,6	30,90 - 49,52	1216,7 - 1949,5	48,85 - 74,36	1923,4 - 2927,5

Pour les tailles d'écran comprises entre 30" et 500" qui ne figurent pas sur ce tableau, utilisez les formules ci-dessous.

Distance de projection pour objectif standard (m/pouce)=H x 1,5 jusqu'à H x 2,0 Distance de 0,89m à 20,83m/35,1" à 820,2"

Distance de projection pour NP01FL(m/pouce)=H x 0,8 Distance de 0,64m à 2,5m/25,3" à 98,6"

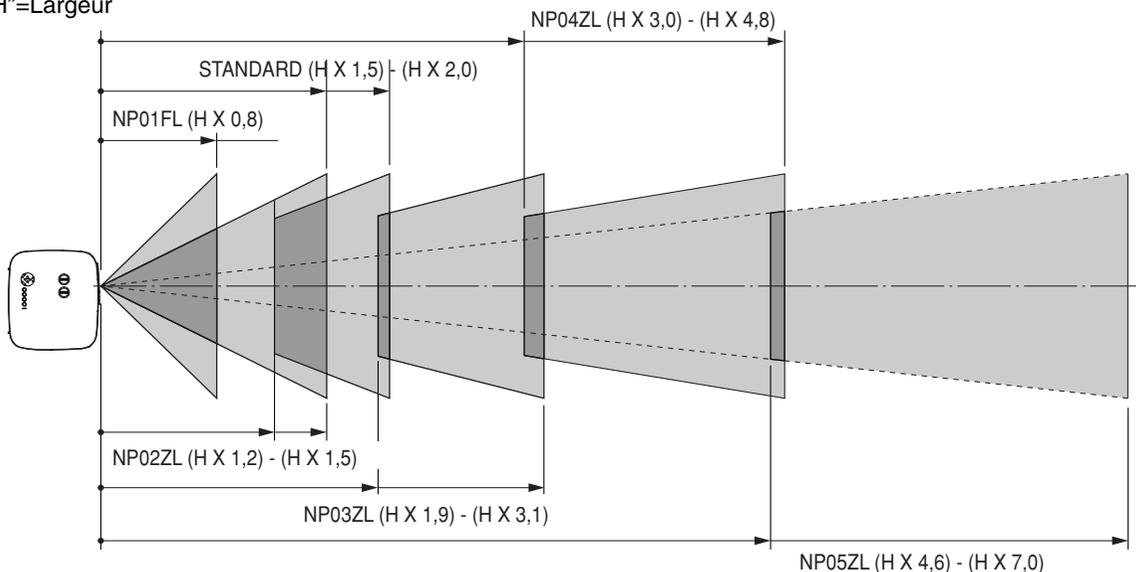
Distance de projection pour NP02ZL(m/pouce)=H x 1,2 jusqu'à H x 1,5 Distance de 0,7m à 16,1m/27,5" à 384,8"

Distance de projection pour NP03ZL(m/pouce)=H x 1,9 jusqu'à H x 3,1 Distance de 1,56m à 32,15m/61,4" à 1265,6"

Distance de projection pour NP04ZL(m/pouce)=H x 3,0 jusqu'à H x 4,8 Distance de 3,6m à 49,5m/141,7" à 1949,5"

Distance de projection pour NP05ZL(m/pouce)=H x 4,6 jusqu'à H x 7,0 Distance de 7,65m à 74,36m/301,3" à 2927,5"

"H"=Largeur



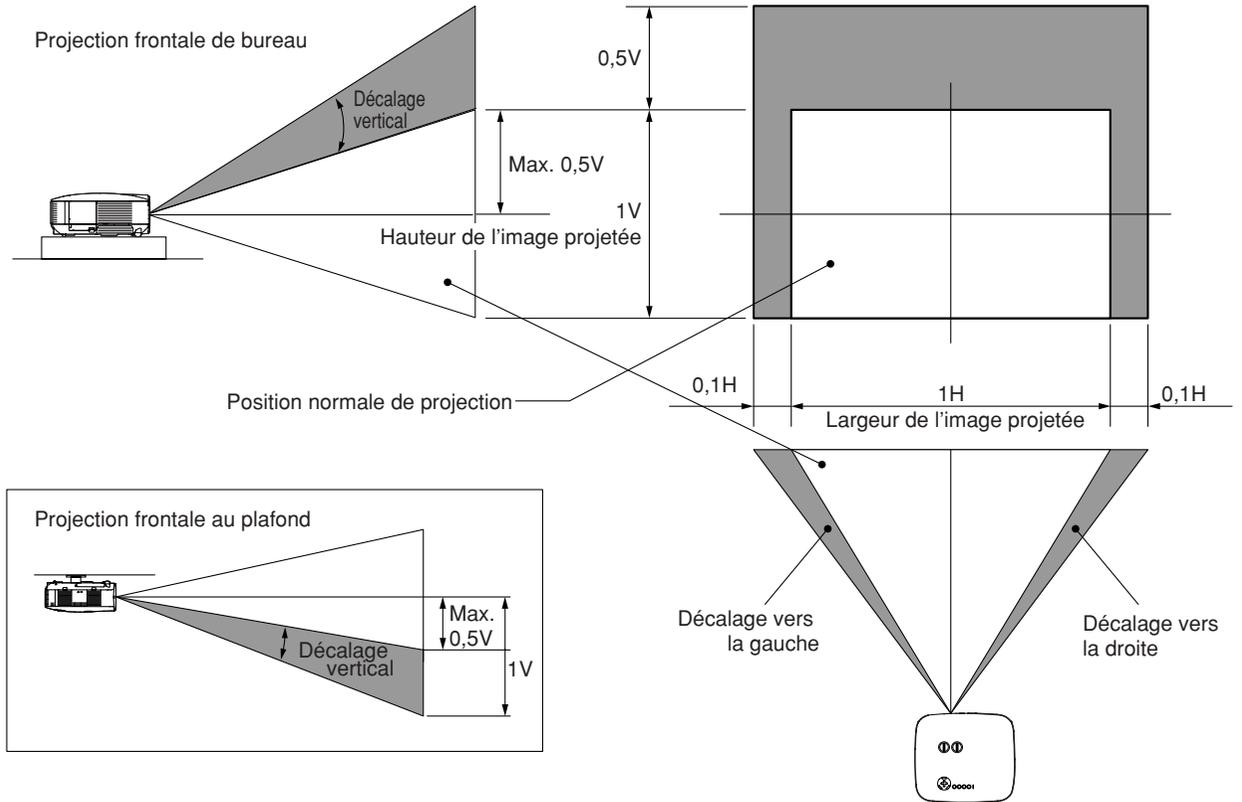
Exemple : Distance d'un écran de 100" avec l'objectif NP03ZL

En se reportant au schéma de page 124, "H" est 2,0 m/78,7". Les distances de projection de 100 pouces sont donc de 2,0 m/78,7" x 1,9 à 2,0 m/78,7" x 3,1 = de 3,8 m/150" à 6,2 m/244".

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

② Portée de réglage du décalage de l'objectif

Le schéma situé en haut et à droite indique l'emplacement de l'image dans l'objectif. L'objectif peut être décalé à l'intérieur de la zone ombrée comme indiqué, en utilisant la position normale de projection comme point de départ. Le projecteur est doté d'une fonction de décalage de l'objectif qui vous permet de déplacer l'image verticalement ou horizontalement.



③ Remplacement par un objectif optionnel

ATTENTION

- Ne pas faire subir un choc ou une charge excessive au projecteur ou aux composants de l'objectif car ils contiennent des pièces de précision.
- Lors de l'expédition du projecteur avec l'objectif en option, retirez l'objectif en option avant d'expédier le projecteur. L'objectif et son mécanisme pourraient être endommagés pendant le transport suite à une manipulation incorrecte.
- Avant d'ôter ou de mettre en place l'objectif, assurez-vous que le projecteur est éteint, attendez que les ventilateurs de refroidissement soient arrêtés et coupez l'alimentation.
- Ne pas toucher la surface de l'objectif pendant son extraction ou sa mise en place.
- Attention à ne pas laisser de traces de doigts, de poussière ou de gras sur la surface de l'objectif. Ne pas rayer la surface de l'objectif.
- Travaillez sur une surface plane en plaçant l'objectif sur un chiffon doux pour ne pas le rayer.
- Si vous ôtez et rangez l'objectif, fixez le cache-objectif au projecteur afin qu'il soit protégé de la poussière et des saletés.
- Veuillez prendre note des informations suivantes si vous possédez plusieurs projecteurs NP2000/NP1000 et que vous envisagez d'échanger les objectifs standard sur vos projecteurs.
Lorsque vous remplacez un objectif standard (par un objectif en option) et que vous le réinstallez ensuite sur le projecteur, l'objectif standard doit être replacé sur son projecteur d'origine.
Si vous retirez l'objectif standard d'un projecteur NP2000/NP1000 et que vous le réinstallez sur un autre projecteur NP2000/NP1000, ses performances peuvent être affectées.
Assurez-vous d'utiliser l'objectif standard avec le projecteur pour lequel il a été réglé en usine.

Ôter l'objectif en place dans le projecteur.

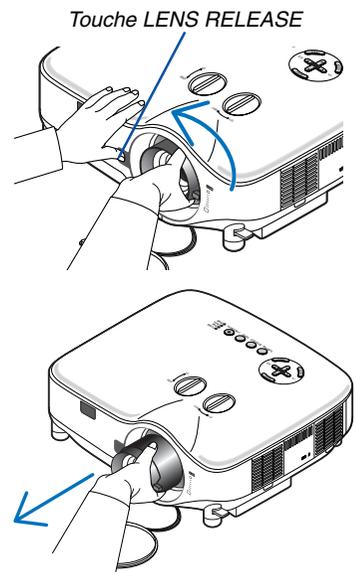
1. **Tournez l'objectif dans le sens inverse des aiguilles d'une montre tout en poussant avec force le touche LENS RELEASE sur toute sa profondeur.**

L'objectif est désengagé.

REMARQUE : Si l'objectif ne peut pas être retiré même en utilisant le touche LENS RELEASE, la vis antivol de l'objectif a peut-être été mise en place pour sécuriser l'objectif.

Si tel est le cas, commencez pas retirer la vis antivol. (→ page 116)

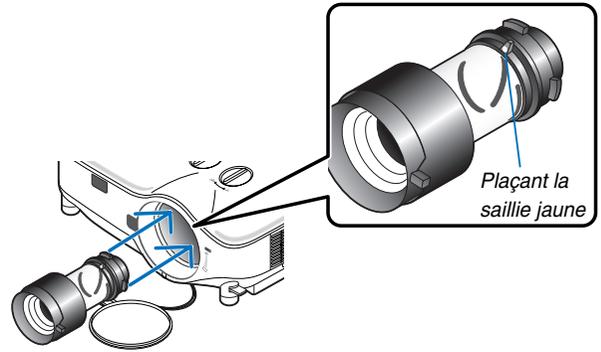
2. **Tirez doucement l'objectif.**



8. Utilisation des objectifs optionnels

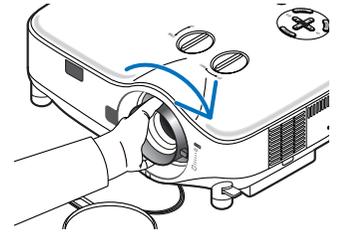
Installez le nouvel objectif

1. *Insérez l'objectif en plaçant la saillie jaune en haut.*



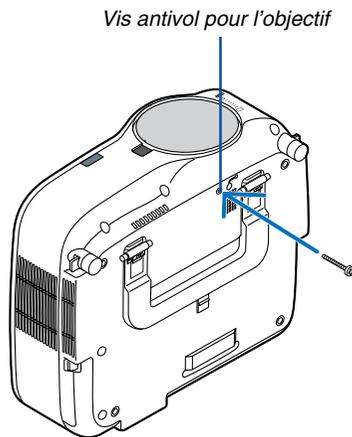
2. *Tournez l'objectif dans le sens horaire.*

Tournez l'objectif jusqu'à ce que vous le sentiez cliquer en position.



Utilisation de la vis antivol pour empêcher le vol de l'objectif

Serrez la vis antivol fournie en bas à l'avant.



9. Annexe

① Depistage des pannes

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

Messages des voyants

Voyant d'alimentation (POWER)

Condition du voyant			Condition du projecteur	Remarque
Arrêt			L'alimentation principale est coupée.	–
Voyant clignotant	Vert	0,5 s Marche, 0,5 s Arrêt	Le projecteur est prêt à s'allumer.	Attendre un instant.
		2,5 s Marche, 0,5 s Arrêt	La minuterie désactivation ou la minuterie programmable (Extinction) est activée.	–
	Orange	0,5 s Marche, 0,5 s Arrêt	Le projecteur est en cours de refroidissement.	Attendre un instant.
		2,5 s Marche, 0,5 s Arrêt	La minuterie programmable (Mise en marche) est activée.	–
Voyant stationnaire	Vert		Le projecteur est allumé.	–
	Orange		Le projecteur est en Mode veille.	–

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. (→ page 112)
		2 cycle (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 cycle (0.5 sec Marche, 0.5 sec Arrêt)	Erreur d'alimentation	L'alimentation de puissance ne fonctionnera pas correctement.
		4 cycle (0.5 sec Marche, 0.5 sec Arrêt)	Erreur du ventilateur	Les ventilateurs ne fonctionnent pas correctement.
		6 cycle (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.
	Orange	1 cycle (0.5 sec Marche, 2.5 sec Arrêt)	Conflit réseau	La LAN intégrée et la LAN sans fil ne peuvent pas être connectées en même temps au même réseau. Pour utiliser la LAN intégrée et la LAN sans fil en même temps, connectez-les à des réseaux différents. (→ page 90, 91)
Voyant stationnaire	Orange		Le verrouillage du panneau de commande est activé.	Vous avez appuyé sur la touche du boîtier lorsque le verrouillage du panneau de commande était activé. (→ page 82)
	Vert		Le projecteur est en Mode veille.	–

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 d'utilisation. Le message de remplacement de la lampe s'affiche.	Remplacer la lampe. (→ page 110)
Voyant stationnaire	Rouge		La lampe a été utilisée au-delà de ses limites. Le projecteur ne s'allumera pas tant que la lampe n'a pas été changée.	Remplacer la lampe. (→ page 110)
	Vert		Le mode de la lampe est réglé sur le mode Eco.	–

Résolutions des problèmes (Voir aussi "Voyant Alimentation/État/Lampe" page 117.)

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. (→ pages 23, 24) • S'assurer que le couvercle de la lampe est installé correctement. (→ page 112) • Vérifiez que le projecteur ne surchauffe pas. Si la ventilation est insuffisante autour du projecteur ou si la pièce est particulièrement chaude, déplacez le projecteur dans un endroit plus frais. • Vérifiez que la durée totale d'utilisation de la lampe ne dépasse pas 2100 heures (jusqu'à 3100 heures en mode Eco). Si cette durée est dépassée, remplacez la lampe. Après le remplacement de la lampe, réinitialisez le compteur d'heures. (→ page 107) • La lampe peut ne pas s'allumer. Attendez une minute entière, puis rallumez le projecteur.
Se mettra hors tension	<ul style="list-style-type: none"> • Assurez-vous que la gestion de l'alimentation, la minuterie d'extinction et la minuterie programmable sont désactivées. (→ page 97, 99) • Vérifiez que la durée totale d'utilisation de la lampe ne dépasse pas 2100 heures (jusqu'à 3100 heures en mode Eco). Si cette durée est dépassée, remplacez la lampe. Après le remplacement de la lampe, réinitialisez le compteur d'heures. (→ page 107)
Absence d'image	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliser la touche SOURCE sur le boîtier du projecteur ou la touche VIDEO, S-VIDEO, COMPUTER 1, COMPUTER 2, COMPUTER 3, COMPONENT ou VIEWER sur la télécommande pour sélectionner la source. (→ page 26) • S'assurer que les câbles sont connectés correctement. • Utiliser les menus pour ajuster la luminosité et le contraste. (→ page 74) • Vérifier que l'image n'est pas mise en sommeil. (→ page 36) • 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. (→ page 107) • Entrer le mot de passe enregistré si la fonction de sécurité est activée. (→ page 45) • Assurez-vous de connecter le projecteur et l'ordinateur portable pendant que le projecteur est en mode de veille et avant d'allumer l'ordinateur portable. Dans la plupart des cas, le signal de sortie de l'ordinateur portable n'est pas activé si ce dernier n'est pas connecté au projecteur avant d'être allumé. * 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. • Voir aussi la page suivante.
Tonalité de couleur ou la nuance est inhabituelle	<ul style="list-style-type: none"> • Vérifier si la couleur appropriée a été sélectionnée dans [Couleur murale]. Si c'est le cas, sélectionner l'option appropriée. (→ page 81) • Régler [Teinte] dans [Réglage]. (→ page 74)
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. (→ page 27) • Utiliser la fonction 3D Reform pour corriger la distorsion trapézoïdale. (→ page 31)
L'image est floue	<ul style="list-style-type: none"> • Ajuster la mise au point. (→ page 29) • Repositionner le projecteur pour améliorer l'angle par rapport à l'écran. (→ page 27) • S'assurer que la distance entre le projecteur et l'écran est dans l'intervalle de réglage de l'objectif. (→ page 123, 124) • 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, laissez 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, COMPUTER 1, COMPUTER 2, COMPUTER 3, COMPONENT, VIEWER ou LAN de la télécommande pour sélectionner votre source (vidéo, S-vidéo, ordinateur, Component, visionneuse ou LAN). (→ page 26) • Ajustez l'image de l'ordinateur manuellement avec [Horloge]/[Phase] dans [Réglage] → [Options d'image]. (→ page 75)
La télécommande ne fonctionne pas	<ul style="list-style-type: none"> • Installer des piles neuves. (→ page 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. (→ page 10) • Vérifier si un ou plusieurs capteurs de télécommande sont activés. Sélectionner [Paramétrage] → [Installation] → [Capteur de télécommande] depuis le menu. Voir page 96. • Si la prise du câble de la télécommande est insérée dans le jack REMOTE, la télécommande ne fonctionne pas sans fil. Voir page 11.
Le voyant d'état est allumé ou clignote	<ul style="list-style-type: none"> • Voir les messages du voyant d'état ci-dessus. (→ pages 117)
Bandes verticales 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. (→ page 33) • Ajustez l'image de l'ordinateur manuellement avec [Horloge]/[Phase] dans [Réglage] → [Options d'image] (→ page 75)
La souris USB ne fonctionne pas	<ul style="list-style-type: none"> • S'assurer que la souris USB est connectée correctement au projecteur. (→ page 38) Le projecteur risque de ne pas être compatible avec certaines marques de souris USB.

Pour plus d'informations prendre contact avec votre revendeur.

S'il n'y a pas d'image ou si elle ne s'affiche pas correctement.

- Procédure de mise en marche pour le projecteur et le PC.

Assurez-vous de connecter le projecteur et l'ordinateur portable pendant que le projecteur est en mode de veille et avant d'allumer l'ordinateur portable.

Dans la plupart des cas, le signal de sortie de l'ordinateur portable n'est pas activé si ce dernier n'est pas connecté au projecteur avant d'être allumé.

REMARQUE : Il est possible de vérifier la fréquence horizontale du signal actuel dans le menu du projecteur sous Information. Si "OkHz" est indiqué, cela signifie qu'aucun signal n'est émis par l'ordinateur. Voir page 104 ou passer à l'étape suivante.

- Activation de l'affichage externe de l'ordinateur.

L'affichage d'une image sur l'écran de l'ordinateur portable ne signifie pas nécessairement que ce dernier émet un signal vers le projecteur. Les ordinateurs portables utilisent une combinaison de touches de fonction pour activer ou désactiver l'affichage externe. Normalement, la combinaison de la touche "Fn" avec une des 12 touches de fonction active ou désactive l'affichage externe. Par exemple, les ordinateurs portables NEC utilisent la combinaison de touche Fn + F3, alors que les Dell utilisent Fn + F8 pour commuter entre les sélections d'affichage externe.

- Emission d'un signal non standard par l'ordinateur

Si le signal de sortie de l'ordinateur portable n'est pas aux normes du marché, l'image projetée risque de ne pas s'afficher correctement. Quand cela se produit, désactiver l'écran LCD de l'ordinateur portable lorsque le projecteur est utilisé pour l'affichage. Chaque ordinateur portable PC possède sa propre manière pour désactiver et réactiver les écrans LCD locaux comme indiqué dans l'étape précédente. Se référer à la documentation de l'ordinateur pour plus de détails.

- L'image ne s'affiche pas correctement lorsqu'un ordinateur Macintosh est utilisé

Quand un ordinateur Macintosh est utilisé avec le projecteur, régler le micro-commutateur DIP de son adaptateur (non fourni avec le projecteur) en fonction de la résolution de l'ordinateur. Ce réglage effectué, redémarrer l'ordinateur Macintosh pour que les modifications prennent effet.

Pour régler les modes d'affichage autres que ceux supportés par l'ordinateur Macintosh et le projecteur, le changement de position du micro-commutateur DIP sur un adaptateur de Mac risque de faire sautiller légèrement l'image ou ne pas l'afficher du tout. Si cela se produit, régler le micro-commutateur DIP sur le mode "13" fixe et redémarrer l'ordinateur Macintosh. Après cela, remettre le micro-commutateur DIP sur un mode affichage qui fonctionne et redémarrer une nouvelle fois l'ordinateur Macintosh.

REMARQUE : Un câble adaptateur vidéo fabriqué par Apple Computer est nécessaire pour les PowerBook non équipés de connecteur Mini D-Sub à 15 broches.

- Affichage simultané sur écran de PowerBook

* Quand le projecteur est utilisé avec un ordinateur portable Macintosh PowerBook, sa sortie risque de ne pas pouvoir être réglée sur 1024 x 768 à moins que l'option "mirroring" soit désactivée sur celui-ci. Se référer au manuel d'utilisation fourni avec le PowerBook Macintosh pour plus de détails sur l'option d'affichage simultané "Mirroring".

- Les dossiers ou icônes sont cachés sur l'écran du Macintosh

Les dossiers ou icônes risquent de ne pas être visible à l'écran. Si cela se produit, sélectionner [View] → [Arrange] dans le menu Apple et arranger les icônes.

② Caractéristiques techniques

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

Numéro du modèle NP2000/NP1000

Optique

Panneau LCD Matrice active TFT p-Si 0,8" avec Micro Lens Array (Rapport d'aspect 4:3)
 Résolution 1024 × 768 pixels* jusqu'à UXGA avec la fonction Advanced AccuBlend (jusqu'à 1400 × 1050 @ 60 Hz sur DVI-D)

Objectif standard Zoom et mise au point manuels:
 F1,7 - 2,2 f=24,4 - 32,6 mm

Lampe NP2000 : 300 W AC (252 W en mode Lampe Eco)
 NP1000 : 280 W AC (252 W en mode Lampe Eco)

Emission lumineuse NP2000:4000 lumens (environ 80% en Eco)
 NP1000:3500 lumens (environ 85% en Eco)

Facteur de contraste (blanc complète: noir complète) 800:1

Taille de l'image (Objectif standard) 30 pouces - 500 pouces (0,76 m - 12,7 m) en diagonale

Options d'objectif Objectif fixe : NP01FL (rapport de projection 0,8 : 1)
 Objectif zoom: NP02ZL (rapport de projection 1,2 - 1,5 : 1)
 NP03ZL (rapport de projection 1,9 - 3,1 : 1)
 NP04ZL (rapport de projection 3,0 - 4,8 : 1)
 NP05ZL (rapport de projection 4,6 - 7,0 : 1)
 Décalage de l'objectif : Vertical +/- 0,5V, Horizontal +/- 0,1H

Electrique

Entrées 1 Analog RGB (Mini D-Sub à 15 broches), 1 Analog RGB R/cr, G/Y, B/cb, H, V (BNC × 5), 1 Digital RGB (DVI-D à 24 broches), 1 Composant Y, Cb/Pb, Cr/Pr (RCA × 3), 1 Composant (Mini D-sub 15 broches) partagé avec l'entrée COMPUTER 1 input, 1 S-Vidéo (Mini DIN à 4 broches), 1 Vidéo, 1 Carte PC, 3 Stéréo Mini Audio, 2 (L/R) RCA Audio, 1 Télécommande (Stéréo Mini)

Sorties 1 RGB (Mini D-Sub à 15 broches), 1 Stéréo Mini Audio

Fente 1 fente de carte PC (PCMCIA Type II)

PC Control 1 port PC Control (D-Sub 9P)

Port USB 1 Type A

Port LAN RJ-45

Compatibilité vidéo NTSC, NTSC4.43, PAL, PAL-60, PAL-N, PAL-M, SECAM, HDTV: 1080i, 1080i/50Hz, 720p, 576p, 480p, 480i/60Hz

Vitesse de balayage Horizontal: 15 kHz à 108 kHz (RGB: 24 kHz ou plus)
 Vertical: 48 Hz à 120 Hz

Largeur de bande vidéo RGB: 100 MHz (-3dB)

Fréq. d'horloge à pixels 16,7 millions couleurs simultanément, pleine couleur

Résolution horizontale NTSC / NTSC4.43 / PAL / PAL-M / PAL-N / PAL60: 540 lignes TV
 SECAM: 300 lignes TV
 RGB: 1024 points (H) × 768 points (V)

Commande externe RS232, IR, LAN, USB

Compatibilité sync Sync séparée/Sync composite/Sync sur G

Enceintes intégrées 5W × 2

Alimentation requise 100 - 240V AC, 50/60Hz

Courant d'entrée 4,6A

Consommation électrique 435W en mode lampe Normal
 365W en mode lampe Eco
 16W en Veille

* Plus de 99,99% de pixels effectifs.

Mécanique

Installation	Orientation: bureau/avant, bureau/arrière, plafond/avant, plafond/arrière
Dimensions	15,7" (L) × 5,9" (H) × 14,1" (P) 399 mm (L) × 150,5 mm (H) × 358 mm (P) (sans les parties saillantes)
Poids net	16,1 lbs / 7,3 kg
Environnement	
Températures de service:	41° à 104°F / 5° à 40°C, (Mode Eco sélectionné automatiquement entre 35° et 40°C), 20% à 80% d'humidité (sans condensation)
Températures de stockage:	14° à 122°F (-10° à 50°C), 20% à 80% d'humidité (sans condensation)
Réglementations	Agréé UL/C-UL (UL 60950-1, CSA 60950-1) Conforme aux exigences de classe B DOC Canada Conforme aux exigences de classe B FCC Conforme aux exigences de classe B AS/NZS CISPR.22 Conforme à la directive EMC (EN55022, EN55024, EN61000-3-2, EN61000-3-3) Conforme à la directive basse tension (EN60950-1, agréé TÜV GS)



Pour des informations complémentaires, visiter les sites :

Etats-Unis : <http://www.necdisplay.com/>

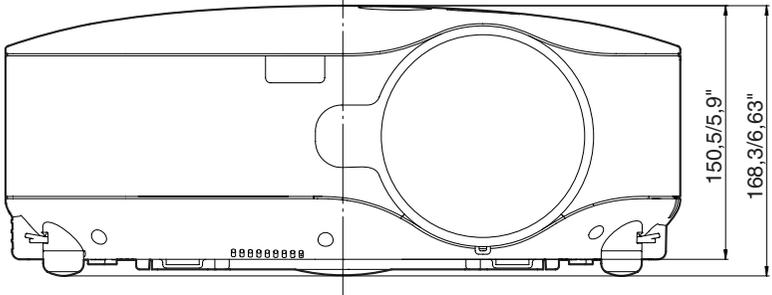
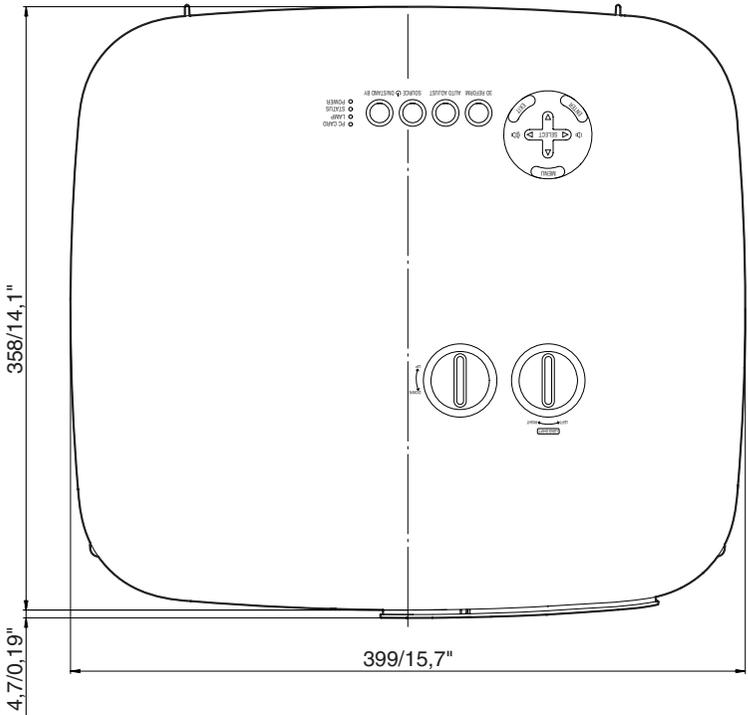
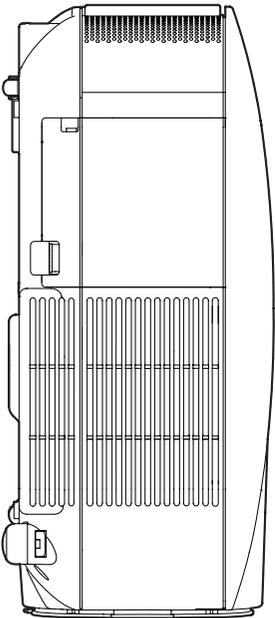
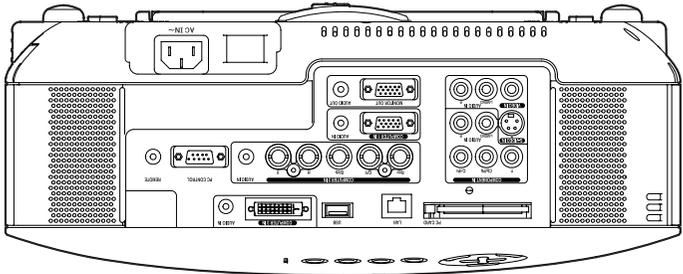
Europe : <http://www.nec-display-solutions.com/>

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

Pour obtenir des informations concernant nos accessoires en option, visitez notre site Internet ou consultez notre brochure.

Les caractéristiques techniques sont sujettes à modification sans préavis.

3 Dimensions du coffret

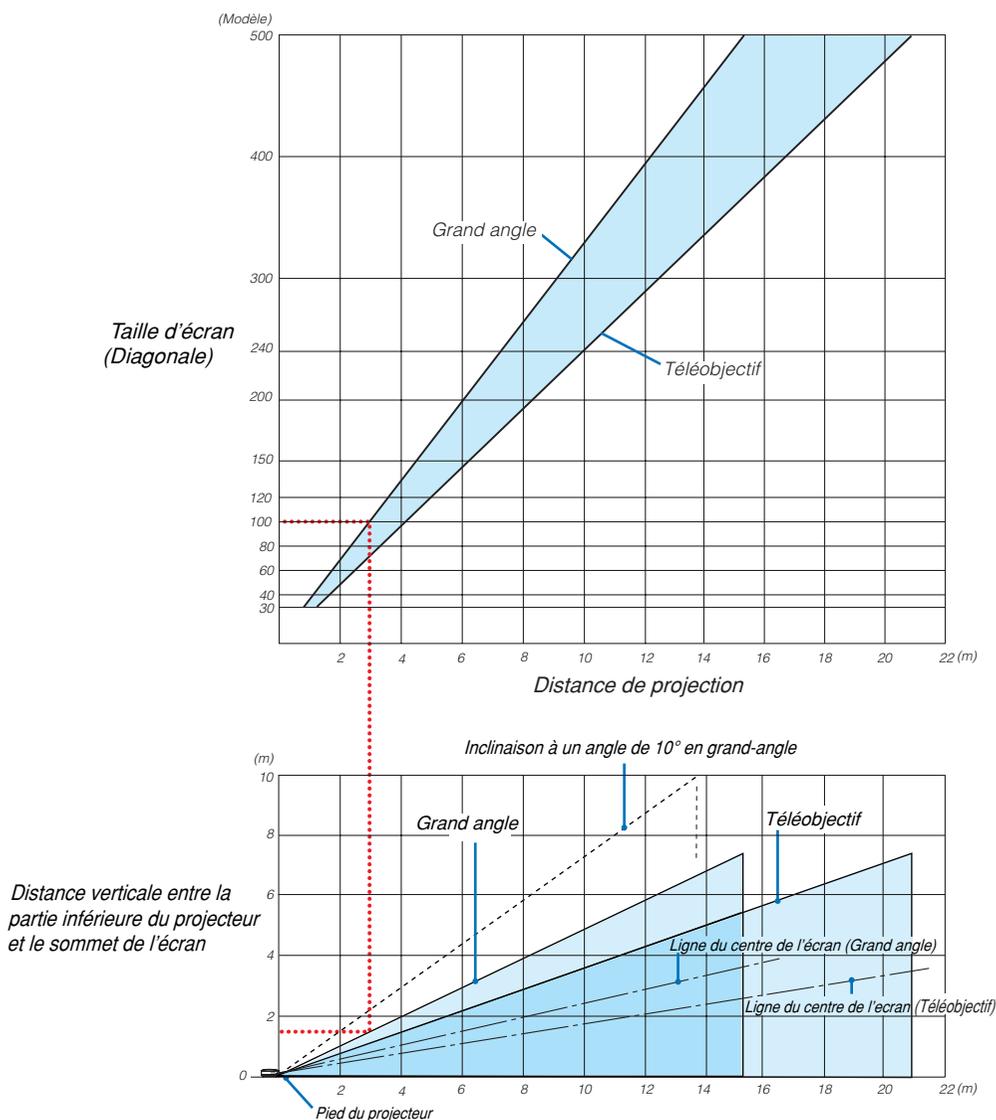


Unité = mm/pouce

4 Taille de l'écran et distance de projection

Cette section doit être utilisée pour évaluer la distance à l'écran et la taille de celui-ci.

Les distances de projection accessibles sont de 1,0 m/41,2 pouces pour un écran de 30" jusqu'à 18 m/718 pouces pour un écran de 500", selon le schéma.



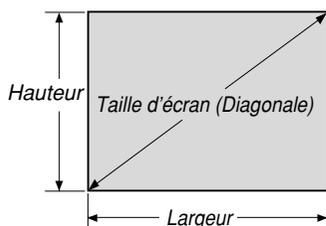
Utilisation du schéma

Exemple pour un écran de 100" :

La distance de projection est d'environ 3,1 m (122") selon le schéma supérieur.

Le schéma inférieur indique que la distance verticale entre la partie inférieure de projecteur et le sommet de l'écran est d'environ 1,5 m (59"). L'angle de projection peut être ajusté jusqu'à 10°. (Le tableau inférieur indique que le projecteur est placé en position horizontale)

Liste des tailles d'écran



Liste des tailles d'écran

Taille d'écran	Largeur (H)		Houteur (V)	
	m	pouce	m	pouce
30"	0,6	24,0	0,46	18,0
40"	0,8	31,5	0,6	23,6
60"	1,2	47,2	0,9	35,4
80"	1,6	63,0	1,2	47,2
100"	2,0	78,7	1,5	59,1
120"	2,4	94,5	1,8	70,9
150"	3,0	118,1	2,3	90,6
200"	4,1	161,4	3,0	118,1
250"	5,1	200,8	3,8	149,6
300"	6,1	240,2	4,6	181,1
400"	8,1	318,9	6,1	240,2
500"	10,2	401,6	7,6	299,2

Formules: Largeur H (m)=Taille d'écran x 4/5 x 0,0254
 Hauteur V (m)=Taille d'écran x 3/5 x 0,0254
 Largeur H (pouce)=Taille d'écran x 4/5
 Hauteur V (pouce)=Taille d'écran x 3/5

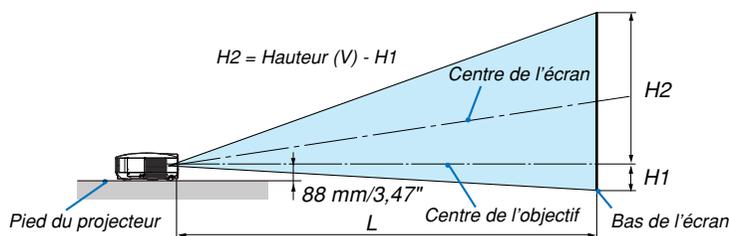
Taille de l'écran et distance de projection pour le bureau lorsque l'objectif standard est utilisé

Le schéma suivant montre un exemple d'utilisation pour un bureau.

Position de projection horizontale : Objectif centré de la gauche vers la droite

Position de projection verticale : Voir le tableau ci-dessous.

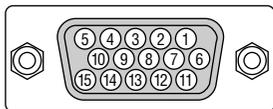
Taille d'écran (diagonale)	STANDARD			
	Distance de projection (L)		(H1)	
	(m)	(pouce)		
	Grand angle - Téléobjectif	Grand angle - Téléobjectif	(cm)	(pouce)
30"	0,89 - 1,20	35,1 - 47,3	0-23	0-9,0
40"	1,20 - 1,62	47,4 - 63,8	0-30	0-12,0
60"	1,83 - 2,45	72,2 - 96,6	0-46	0-18,0
67"	2,05 - 2,75	80,8 - 108,2	0-51	0-20,1
72"	2,21 - 2,96	87,0 - 116,4	0-55	0-21,6
80"	2,46 - 3,29	96,9 - 129,5	0-61	0-24,0
84"	2,59 - 3,46	101,8 - 136,1	0-64	0-25,2
90"	2,78 - 3,71	109,3 - 146,0	0-69	0-27,0
100"	3,09 - 4,13	121,6 - 162,4	0-76	0-30,0
120"	3,72 - 4,96	146,3 - 195,3	0-91	0-36,0
150"	4,66 - 6,21	183,4 - 244,6	0-114	0-45,0
180"	5,60 - 7,47	220,5 - 294,0	0-137	0-54,0
200"	6,23 - 8,30	245,3 - 326,9	0-152	0-60,0
210"	6,54 - 8,72	257,6 - 343,3	0-160	0-63,0
240"	7,49 - 9,97	294,7 - 392,6	0-183	0-72,0
250"	7,80 - 10,39	307,1 - 409,1	0-191	0-75,0
270"	8,43 - 11,23	331,8 - 442,0	0-206	0-81,0
300"	9,37 - 12,48	368,9 - 491,3	0-229	0-90,0
400"	12,51 - 16,66	492,5 - 655,8	0-305	0-120,0
500"	15,65 - 20,83	616,2 - 820,2	0-381	0-150,0



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

⑤ Affectation des broches du connecteur d'entrée COMPUTER 1 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	

⑥ Liste de signal d'entrée compatible

Signal	Résolution (Points)	Fréquence H. (kHz)	Taux de rafraîchissement (Hz)
NTSC	–	15,73	60,00
PAL	–	15,63	50,00
PAL60	–	15,73	60,00
SECAM	–	15,63	50,00
D VESA	640 × 480	31,47	59,94
D IBM	640 × 480	31,48	59,95
D MAC	640 × 480	35,00	66,67
D VESA	640 × 480	37,86	72,81
D VESA	640 × 480	37,50	75,00
D IBM	640 × 480	39,38	75,00
D VESA	640 × 480	43,27	85,01
D VESA	800 × 600	35,16	56,25
D VESA	800 × 600	37,88	60,32
D VESA	800 × 600	48,08	72,19
D VESA	800 × 600	46,88	75,00
D VESA	800 × 600	53,67	85,06
D MAC	832 × 624	49,72	74,55
D VESA	1024 × 768	48,36	60,00
D VESA	1024 × 768	56,48	70,07
D MAC	1024 × 768	60,24	74,93
D VESA	1024 × 768	60,02	75,03
D VESA	1024 × 768	68,68	85,00
D VESA	1152 × 864	67,50	75,00
D SUN	1152 × 900	61,80	65,95
D VESA	1280 × 960	60,00	60,00
D VESA	1280 × 1024	63,98	60,02
MAC	1280 × 1024	69,87	65,18
D SXGA+	1400 × 1050	–	60,00
VESA	1600 × 1200	75,00	60,00
VESA	1600 × 1200	81,25	65,00
VESA	1600 × 1200	87,50	70,00
VESA	1600 × 1200	93,75	75,00
D HDTV (1080i)(1125i)	1920 × 1080	33,75	60,00 Entrelacé
D HDTV (1080i)(1125i)	1920 × 1080	28,13	50,00 Entrelacé
D HDTV (720p)(750p)	1280 × 720	45,00	60,00 Progressif
D HDTV (720p)	1280 × 720	37,50	50,00 Progressif
D SDTV(576p)(625p)	–	31,25	50,00 Progressif
D SDTV (480p)(525p)	–	31,47	59,94 Progressif
DVD YCbCr	–	15,73	59,94 Entrelacé
DVD YCbCr	–	15,63	50,00 Entrelacé

D : Les images ci-dessus marquées d'un "D" sont supportées par le signal numérique.

REMARQUE :

- La technologie Advanced AccuBlend est une technologie intelligente de mélange de pixel qui affiche des images calibrées de haute et basse résolution avec une résolution vraie. Une image dont la résolution est plus haute ou plus basse que la résolution naturelle du projecteur (1024x768) sera affichée avec Advanced AccuBlend.
- 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.

7 Codes de commande PC et câblages

Codes de commande PC

Fonction	Données de code											
POWER ON	02H	00H	00H	00H	00H	02H						
POWER OFF	02H	01H	00H	00H	00H	03H						
INPUT SELECT COMPUTER 1	02H	03H	00H	00H	02H	01H	01H	09H				
INPUT SELECT COMPUTER 2	02H	03H	00H	00H	02H	01H	02H	0AH				
INPUT SELECT COMPUTER 3	02H	03H	00H	00H	02H	01H	1AH	22H				
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 VIEWER	02H	03H	00H	00H	02H	01H	1FH	27H				
PICTURE MUTE ON	02H	10H	00H	00H	00H	12H						
PICTURE MUTE OFF	02H	11H	00H	00H	00H	13H						
SOUND MUTE ON	02H	12H	00H	00H	00H	14H						
SOUND MUTE OFF	02H	13H	00H	00H	00H	15H						
ON SCREEN MUTE ON	02H	14H	00H	00H	00H	16H						
ON SCREEN MUTE OFF	02H	15H	00H	00H	00H	17H						
ASPECT RATIO (4:3 Screen)												
4:3	03H	10H	00H	00H	05H	18H	00H	00H	00H	00H	00H	30H
Letterbox	03H	10H	00H	00H	05H	18H	00H	00H	01H	00H	00H	31H
Widescreen	03H	10H	00H	00H	05H	18H	00H	00H	02H	00H	00H	32H
Crop	03H	10H	00H	00H	05H	18H	00H	00H	03H	00H	00H	33H
ASPECT RATIO (16:9 Screen)												
4:3 Window	03H	10H	00H	00H	05H	18H	00H	00H	00H	00H	00H	30H
Letterbox	03H	10H	00H	00H	05H	18H	00H	00H	01H	00H	00H	31H
Widescreen	03H	10H	00H	00H	05H	18H	00H	00H	02H	00H	00H	32H
4:3 Fill	03H	10H	00H	00H	05H	18H	00H	00H	04H	00H	00H	34H
AUTO ADJUST	02H	0FH	00H	00H	02H	05H	00H	18H				

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

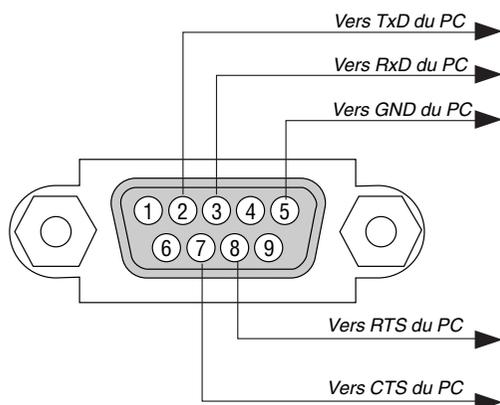
Câblage

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 (D-SUB-9 BROCHES)



REMARQUE 1: Les broches 1, 4, 6 et 9 ne sont pas utilisées.

REMARQUE 2: Relier "Requête à envoyer" et "Effacer pour envoyer" aux deux extrémités du câble pour simplifier la connexion.

REMARQUE 3: Pour les longueurs de câble importantes, il est recommandé de régler la vitesse de communication dans les menus du projecteur à 9600 bps.

8 Utiliser le clavier logiciel



1 à 0 et les caractères

..... S'utilise pour saisir le mot de passe ou le mot clé.

MODE Sélectionne un des trois modes pour les caractères alphabétiques et spéciaux.

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

REMARQUE : Il est possible de faire glisser le clavier logiciel à l'écran en cliquant et restant appuyé sur n'importe quelle partie du clavier à part les touches.

9 Liste des éléments à vérifier en cas de panne

Avant de contacter votre vendeur ou le service après-vente, vérifiez la liste suivante pour être sûr que des réparations sont nécessaires en vous référant également à la section "Dépistage des pannes" de votre mode d'emploi. Cette liste de vérification ci-dessous vous aidera à résoudre votre problème plus efficacement.

* Imprimer les pages suivantes.

Fréquence de l'événement toujours parfois (à quelle fréquence ? _____) autre (_____)

Alimentation

- Pas d'alimentation (le voyant POWER ne s'allume pas en vert) Voir également "Voyant d'état (STATUS)".
 - La fiche du câble d'alimentation est complètement insérée dans la prise murale.
 - Le commutateur d'alimentation principale est enfoncé en position ON.
 - Le couvercle de la lampe est correctement installé.
 - Le compteur d'heures de la lampe (heures de fonctionnement de la lampe) a été effacé après le remplacement de la lampe.
 - Pas d'alimentation, bien que vous pressiez et mainteniez enfoncée pendant au moins 2 secondes la touche POWER.
- S'éteint pendant l'utilisation.
 - La fiche du câble d'alimentation est complètement insérée dans la prise murale.
 - Le couvercle de la lampe est correctement installé.
 - La Gestion de l'alimentation est désactivée (modèles avec la fonction Gestion de l'alimentation uniquement).
 - La Minut. Désactivation est désactivée (modèles avec la fonction Minut. Désactivation uniquement).

Vidéo et Audio

- Aucune image ne s'affiche depuis votre PC ou équipement vidéo vers le projecteur.
 - Toujours aucune image bien que vous connectiez d'abord le projecteur au PC, puis démarrez le PC.
 - Activation de l'envoi de signal de l'ordinateur portable vers le projecteur.
 - Une combinaison de touches de fonction active/désactive l'affichage externe. En général, la combinaison de la touche "Fn" avec l'une des 12 touches de fonction permet l'allumage ou l'extinction de l'affichage externe.
 - Aucune image (arrière-plan bleu, logo, aucun affichage).
 - Toujours aucune image bien que vous appuyiez sur la touche AUTO ADJUST.
 - Toujours aucune image bien que vous exécutiez [Reset] dans le menu du projecteur.
 - La fiche du câble signal est complètement insérée dans le connecteur d'entrée.
 - Un message apparaît à l'écran. (_____)
 - La source connectée au projecteur est active et disponible.
 - Toujours aucune image bien que vous régliez la luminosité et/ou le contraste.
 - La résolution et la fréquence de la source d'entrée sont supportées par le projecteur.
- L'image est trop sombre.
 - Demeure inchangé bien que vous régliez la luminosité et/ou le contraste.
- L'image est déformée.
 - L'image paraît trapézoïdale (inchangé bien que vous exécutiez le réglage [Keystone] ou [3D Reform]).
- Des parties de l'image sont perdues.
 - Toujours inchangé bien que vous appuyiez sur la touche AUTO ADJUST.
 - Toujours inchangé bien que vous exécutiez [Reset] dans le menu du projecteur.
- L'image est décalée dans le sens vertical ou horizontal.
 - Les positions horizontale et verticale sont correctement ajustées sur le signal de l'ordinateur.
 - La résolution et la fréquence de la source d'entrée sont supportées par le projecteur.
 - Il y a une perte de pixels.
- L'image clignote.
 - Toujours inchangé bien que vous appuyiez sur la touche AUTO ADJUST.
 - Toujours inchangé bien que vous exécutiez [Reset] dans le menu du projecteur.
 - L'image montre des clignotements ou des mouvements de couleur sur un signal d'ordinateur.
- L'image paraît floue ou pas au point.
 - Toujours inchangé bien que vous ayez vérifié et changé la résolution du signal sur le PC à la résolution naturelle du projecteur.
 - Toujours inchangé bien que vous ayez ajusté la mise au point.
- Aucun son.
 - Le câble audio est correctement connecté à l'entrée audio du projecteur.
 - Toujours inchangé bien que vous ayez ajusté le niveau du son.
 - AUDIO OUT est connecté à votre équipement audio (modèles avec le connecteur AUDIO OUT uniquement).

Autres

- La télécommande ne fonctionne pas.
 - Aucun obstacle entre le capteur du projecteur et la télécommande.
 - Le projecteur est placé près d'une lumière fluorescente qui peut gêner la télécommande infrarouge.
 - Les piles sont neuves et n'ont pas été inversées pendant l'installation.
 - S'il est présent sur la télécommande, le commutateur sélecteur de projecteur n'est pas utilisé.
- Les touches du boîtier du projecteur ne fonctionnent pas (modèles avec la fonction Ver. panneau commande uniquement).
 - Le Ver. panneau commande du boîtier n'est pas en marche ou est désactivé dans le menu.
 - Toujours inchangé bien que vous pressiez et mainteniez enfoncée la touche EXIT pendant au moins 10 secondes.

Veillez décrire votre problème de façon détaillée dans l'espace ci-dessous.

Informations sur l'application et l'environnement dans lequel votre projecteur est utilisé

Projecteur

Numéro de modèle :

No. de série :

Date d'Achat :

Temps d'utilisation de la lampe (heures) :

Mode de Lampe : Normal Eco

Informations sur le signal d'entrée :

Fréquence de sync horizontale [] kHz

Fréquence de sync verticale [] Hz

Polarité sync H (+) (-)

 V (+) (-)

Type de sync Séparé Composite

Sync sur vert

Voyant STATUS :

Lumière constante Orange Vert

Lumière clignotante [] cycles

Numéro de modèle de la télécommande :

Environnement de l'installation

Taille d'écran : pouce

Type d'écran : Blanc mat Gouttes Polarisation

Grand angle Contraste élevé

Distance de projection: pieds/pouces/m

Orientation: Monté au plafond Bureau

Branchement de la prise d'alimentation :

Branchée directement à la prise murale

Branchée à une rallonge ou autre (nombre d'équipements connectés _____)

Branchée à une bobine d'alimentation ou autre (nombre d'équipements connectés _____)

Ordinateur

Fabricant :

Numéro de modèle :

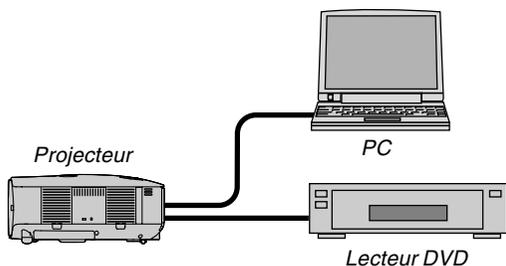
PC portable / de bureau

Résolution naturelle :

Taux de rafraîchissement :

Adaptateur vidéo :

Autre :



Câble de signal

Câble standard NEC ou d'un autre fabricant ?

Numéro de modèle : Longueur : pouces/m

Amplificateur de distribution

Numéro de modèle :

Commutateur

Numéro de modèle :

Adaptateur

Numéro de modèle :

Equipement vidéo

Magnétoscope, lecteur DVD, caméra vidéo, jeu vidéo ou autre

Fabricant :

Numéro de modèle :

10 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 US\$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 :*
Valable 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 :*
Valable 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 Avril, 2007.

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.necur.com

Adresse Internet : <http://www.necur.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 Display Solutions of America, Inc.

Adresse : 500 Park Boulevard, Suite 1100

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.necdisplay.com/>

< Régions Couvertes >

U.S.A. *, Canada*

En Océanie

NEC Australia Pty., Ltd.

Adresse :

New South Wales;

184 Milperra Road, Reversby NSW 2212

Téléphone : +61 2 9780 8688 Fax : +61 2 9780 8659

Victoria;

Unit 1/6 Garden Road, Clayton VIC 3168

Téléphone : +61 3 8562 6245 Fax : +61 3 8562 6220

Newcastle;

120 Parry Street Newcastle West NSW 2300

Téléphone : +61 2 4926 2466

Queensland;

Unit 4/305 Montague Road West End QLD 4101

Téléphone : +61 7 3840 5858 Fax : +61 7 3840 5866

Goldcoast QLD;

Shop1 48 Ferry Road Southport QLD 4215

Téléphone : +61 7 5591 3670

South Australia;
84A Richmond Road, Keswick SA 5035
Téléphone : +61 8 8375 5707 Fax : +61 8 8375 5757

Western Australia;
45 Sarich Court Osborne Park WA 6017
Téléphone : +61 8 9445 5901 Fax : +61 8 9445 5999

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

< Régions Couvertes >
Australie*, Nouvelle Zélande

En Asie et Moyen-Orient

NEC Display Solutions, 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 : 25/F., The Metropolis Tower, 10 Metropolis Drive,
Hunghom, Kowloon, Hong Kong

Téléphone : +852 2369 0335

Fax : +852 2795 6618

Adresse e-mail : nechksc@nechk.nec.com.hk
esmond_au@nechk.nec.com.hk

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

< Régions Couvertes >
Hong Kong

NEC Taiwan Ltd.

Adresse : 7F, No.167, SEC.2, Nan King East Road, Taipei,
Taiwan, R.O.C.

Téléphone : +886 2 8500 1714

Fax : +886 2 8500 1420

Adresse e-mail : chenguanfu@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

NEC Systems Integration Malaysia Sdn Bhd

Adresse : Ground Floor, Menara TA One, 22, Jalan P. Ramlee,
50250 Kuala Lumpur, Malaysia

Téléphone : +6 03 2178 3600 (ISDN)

Fax : +6 03 2178 3789

Adresse e-mail : necare@nsm.nec.co.jp

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

< Régions Couvertes >
Malaisie

Hyosung ITX Co., Ltd.

Adresse : 2nd Fl., Ire B/D, #2, 4Ga, Yangpyeng-Dong,
Youngdeungpo-Gu, Seoul, Korea 150-967

Téléphone : +82 2 2163 4193

Fax : +82 2 2163 4196

Adresse e-mail : moneybear@hyosung.com

< Régions Couvertes >
Corée du Sud

Lenso Communication Co., Ltd.

Adresse : 292 Lenso House 4, 1st floor, Srinakarin Road,
Huamark, Bangkok, 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 : asif@samir-photo.com

Riyadh

Adresse : P.O.Box 5519, Riyadh 11432, Saudi Arabia

Téléphone : +966 1 4645064

Fax : +966 1 4657912

Adresse e-mail : bhimji@samir-photo.com

Alkhubar

Adresse : P.O.Box 238, Alkhubar 31952, Saudi Arabia

Téléphone : +966 3 8942674

Fax : +966 3 8948162

Adresse e-mail : chamsedin@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 demandée :	
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 due 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 US\$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 déformé, 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 toute 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.