

Projecteur portatif

LT265/LT245

Mode d'emploi



Informations Importantes

Consignes de sécurité

Précautions

Veillez lire ce manuel avec attention avant d'utiliser votre projecteur NEC LT265/LT245 et gardez ce manuel à portée de main afin de pouvoir y recourir facilement. Le numéro de série se trouve en dessous 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.
LES PIÈCES INTERNES NE SONT PAS RÉPARABLES PAR L'UTILISATEUR.
POUR TOUTE RÉPARATION, ADRESSEZ-VOUS À UN RÉPARATEUR AGRÉÉ NEC.



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



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

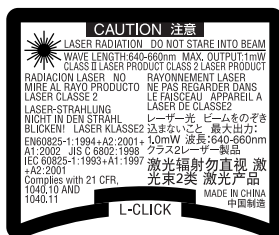
**AVERTISSEMENT : AFIN DE PREVENIR TOUT RISQUE D'INCENDIE OU DE CHOC ÉLECTRIQUE, N'EXPOSEZ PAS CET APPAREIL À LA PLUIE OU À L'HUMIDITÉ.
NE PAS UTILISER DE RALLONGE AVEC LA PRISE DE CETTE APPAREIL ET NE PAS NON PLUS LA BRANCHER DANS UNE PRISE MURALE SI TOUTES LES FICHES NE PEUVENT ÊTRE INSÉRÉES COMPLÈTEMENT.
N'OUVREZ PAS LE BOÎTIER. A L'INTÉRIEUR SE TROUVENT DES COMPOSANTS À HAUTE TENSION. TOUTE RÉPARATION DOIT ÊTRE FAITE PAR DU PERSONNEL AGRÉÉ NEC.**

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.

Règlement sur les informations concernant les nuisances acoustiques-3. GSGV (pour l'Allemagne uniquement) :

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



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.

Cette étiquette est située sous la télécommande.

Mesures de sécurité importantes

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

Installation

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

Précautions contre l'incendie et l'électrocution

1. 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.
2. Eviter 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 tourne-vis dans le projecteur. Si quelque chose venait à tomber dans le projecteur, le débrancher immédiatement et demander à un réparateur NEC qualifié de retirer l'objet.
3. Ne pas placer de liquides sur le projecteur.
4. Ne pas regarder dans l'objectif lorsque le projecteur est en marche. Cela pourrait provoquer de graves dommages oculaires.
5. 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.
6. 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.
7. 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.
8. Manipuler le câble d'alimentation avec précaution et éviter de trop le plier.
Un câble endommagé peut provoquer une décharge électrique ou un incendie.
9. Si le projecteur n'est pas utilisé pendant de longues périodes, débrancher la prise de la prise murale.
10. Ne pas toucher la prise d'alimentation pendant un orage. Cela pourrait causer un choc électrique ou un incendie.
11. Ne pas manipuler la prise d'alimentation avec les mains mouillées.
12. 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

- Ne pas toucher le trou de ventilation sur le panneau avant du projecteur, qui devient chaud lorsque le projecteur fonctionne.
- Ne pas utiliser le pied à inclinaison réglable pour effectuer des réglages autres que ceux initialement prévus. Des utilisations non appropriées, telles que le fait de saisir le pied à inclinaison réglable ou de suspendre l'appareil au mur peuvent endommager le projecteur.
- Avant de mettre le projecteur dans la sacoche souple, s'assurer d'avoir bien rentré les pieds. Sans quoi, le projecteur risque d'être endommagé.
- 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].)
- Ne débrancher le câble d'alimentation de la prise murale dans aucune des circonstances suivantes.

Ceci pourrait endommager le projecteur :

- * Pendant que la lampe du projecteur est allumée.
- * Pendant que les ventilateurs de refroidissement tournent. (Les ventilateurs de refroidissement continuent à tourner pendant 90 secondes après l'extinction du projecteur).
- * Lorsque le voyant d'accès à la carte PC est allumé. Vous risquez ainsi d'endommager la carte mémoire PC.

Remplacement de la lampe

- Pour remplacer la lampe, suivre toutes les instructions de la page [119](#).
- Veiller à remplacer la lampe lorsque le message “**La lampe a atteint sa durée de vie maximum, prière de la remplacer.**” 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 NEC pour le remplacement de la lampe.
- Laisser s'écouler au moins 90 secondes après l'extinction du projecteur. Couper ensuite l'interrupteur principal, débrancher le câble d'alimentation et laisser le projecteur refroidir 60 minutes avant de remplacer la lampe.

Table des matières

Informations Importantes	i
1. Introduction	1
1 Que contient la boîte ?	2
2 Introduction au projecteur	3
3 Nomenclature du projecteur	5
Transport du projecteur	5
Caractéristiques principales	7
Caractéristiques du panneau de bornes	8
4 Nomenclature de la télécommande	10
2. Installation et connexions	13
1 Installation de l'écran et du projecteur	14
Sélection d'un emplacement	14
Distance de projection et taille de l'écran	15
2 Câblages	17
Activation de l'affichage externe de l'ordinateur	17
Connexion du PC ou ordinateur Macintosh	17
Pour connecter la sortie Péritel (RGB)	18
Connecter un moniteur externe	19
Connexion d'un lecteur DVD à l'aide de la sortie composant	20
Connexion d'un magnétoscope ou d'un lecteur de disque laser	21
Connexion à un réseau	22
Insertion et retrait d'une carte PC	24
Connexion du câble d'alimentation fourni	26
3. Projection d'une image (fonctionnement élémentaire)	27
1 Mise sous tension du projecteur	28
2 Sélection d'une source	30
3 Ajustement de la taille et de la position de l'image	31
4 Correction de la distorsion trapézoïdale	33
5 Optimisation automatique d'une image RGB	35
6 Augmentation ou diminution du volume	35
7 Utilisation du pointeur laser	36
8 Extinction du projecteur	37
9 Après l'utilisation	37
4. Fonctions pratiques	38
1 Coupure de l'image et du son	39
2 Arrêt sur une image	39
3 Utilisation du pointeur	39
4 Agrandissement et déplacement d'une image	40
5 Utilisation de l'aide en ligne	40
6 Utilisation d'une souris USB	41
7 Utilisation du récepteur de souris à distance	42

8	Correction de la distorsion trapézoïdale horizontale et verticale (Pierre angulaire)	43
9	Faire des dessins à main levée sur une image projetée (Ardoise)	46
10	Enregistrement d'images affichées sur le projecteur sur la Carte PC ou la mémoire USB (Capture)	47
11	Protection contre toute utilisation non autorisée du projecteur	48
12	Utilisation d'une mémoire USB ou d'un lecteur de carte mémoire USB	53
13	Fonctionnement à l'aide un navigateur HTTP	54
14	Utilisation du projecteur pour faire fonctionner un ordinateur connecté à un réseau (Desktop Control Utility 1.0)	57
5. Utilisation de la Visionneuse		62
1	Utilisation optimale de la fonction Visionneuse	63
2	Utilisation de la fonction Visionneuse avec le projecteur (lecture)	64
3	Changement du logo du papier peint	70
6. Utilisation du menu sur écran		71
1	Utilisation des menus	72
2	Arborescence de menu	73
3	Éléments du menu	75
4	Descriptions & fonctions des menus [Source]	76
5	Descriptions & fonction de menu de réglage [Réglage]	79
6	Descriptions & fonctions des menus [Paramétrage]	90
7	Descriptions & fonctions de menu [Information]	112
8	Descriptions & fonctions des menus [Reset]	116
7. Entretien		117
1	Nettoyage du boîtier	118
2	Nettoyage de l'objectif	118
3	Remplacement de la lampe	119
8. Annexe		122
1	Depistage des pannes	123
2	Caracteristiques techniques	126
3	Dimensions du coffret	128
4	Affectation des broches du connecteur d'entrée COMPUTER 1/2 D-Sub	129
5	Liste de signal d'entrée compatible	130
6	Codes de commande PC et câblages	131
7	Utiliser le clavier logiciel	132
8	Liste des éléments à vérifier en cas de panne	133
9	Guide TravelCare	135

1

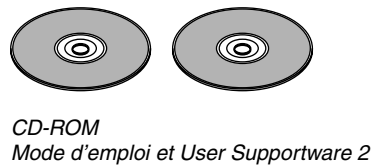
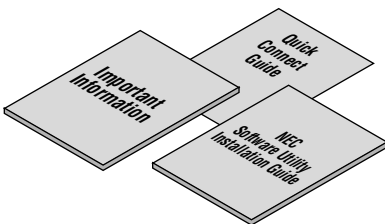
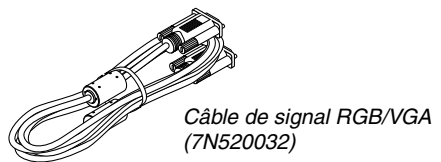
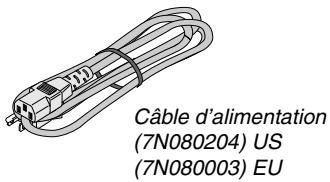
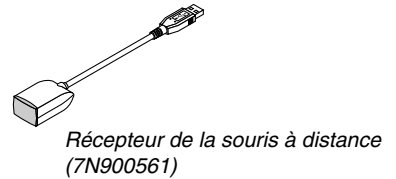
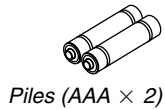
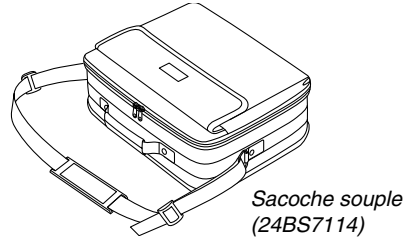
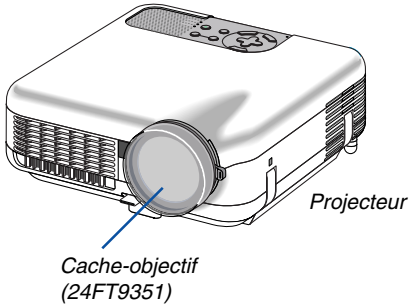
Introduction

.....

1	Que contient la boîte ?	2
2	Introduction au projecteur	3
3	Nomenclature du projecteur	5
	Transport du projecteur	5
	Caractéristiques principales	7
	Caractéristiques du panneau de bornes	8
4	Nomenclature de la télécommande	10
	Installation des piles	12
	Portée de fonctionnement de la télécommande sans fil	12
	Précautions se rapportant à la télécommande	12

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.



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

Pour l'Europe uniquement
Garantie

• Etiquette de sécurité

② Introduction au projecteur

Cette section présente le projecteur LT265/LT245 et décrit les fonctions et commandes essentielles.

Nous vous félicitons d'avoir fait l'acquisition de ce projecteur LT265/LT245

Le LT265/LT245 est un projecteur XGA sophistiqué qui présente un affichage agrandi. Le LT265/LT245 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 LT265/LT245 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 (mini DIN 8 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 LT265/LT245 permet de profiter d'un visionnage plus grand que nature à partir d'un projecteur compact, facile à configurer et à utiliser.

Fonctions que vous apprécierez sur le LT265/LT245:

- Correction de la distorsion trapézoïdale verticale automatique pour un paramétrage facile et rapide
- Technologie d'amélioration de l'image 3D Reform™ pour une plus grande souplesse dans le choix de l'emplacement du projecteur en apportant une correction de la distorsion trapézoïdale diagonale, verticale et horizontale.
- Les préréglages 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.
- Les interfaces de mémoire USB ou de carte PC permettent d'effectuer des présentations sans ordinateur
- 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.
- Affichage haute résolution - compatible jusqu'à UXGA, résolution naturelle XGA.
- Contrôle variable des enceintes amplifiées externes via la télécommande du projecteur.
- Choix important de réglages utilisateur pour gérer l'image et les couleurs
- Affiche les sources de ratio d'aspect 16:9 ou 4:3 et correspond à l'écran.
- Compatibilité HDTV (1080i, 720p) et SDTV (480p/576p, 480i/576i)
- Visionneuse de photos numériques pour afficher des images plus grandes que nature provenant de cartes PC et compact flash d'appareils photo numériques ou de dispositifs de mémoire USB
- Connecteur RJ-45 intégré pour une capacité réseau câblé.
- Possibilité de mise en réseau sans fil.

Présentez de n'importe où dans la pièce lorsque vous utilisez un projecteur LAN sans fil, aucune connexion à un PC par câble de signal n'est nécessaire.

* La carte LAN optionnelle de NEC est nécessaire (NWL-100* Voir page 99).

- CD-ROM User Supportware 2 fourni, contenant cinq logiciels vous permettant d'obtenir le meilleur de votre projecteur NEC.
- La télécommande et le récepteur de la souris à distance vous permettent de faire fonctionner la souris de votre PC sans fil à travers la pièce. Le récepteur de la souris à distance supporte la plupart des PC avec une interface USB.
- Paramétrage facile, utilisation et fonctionnement simples
- Technologie de lampe mode Eco pour une durée de vie accrue de la lampe, une consommation énergie réduite et des économies du coût global.
- Le pointeur laser intégré sur la télécommande fournie vous permet d'attirer l'attention de votre public lors d'une présentation.

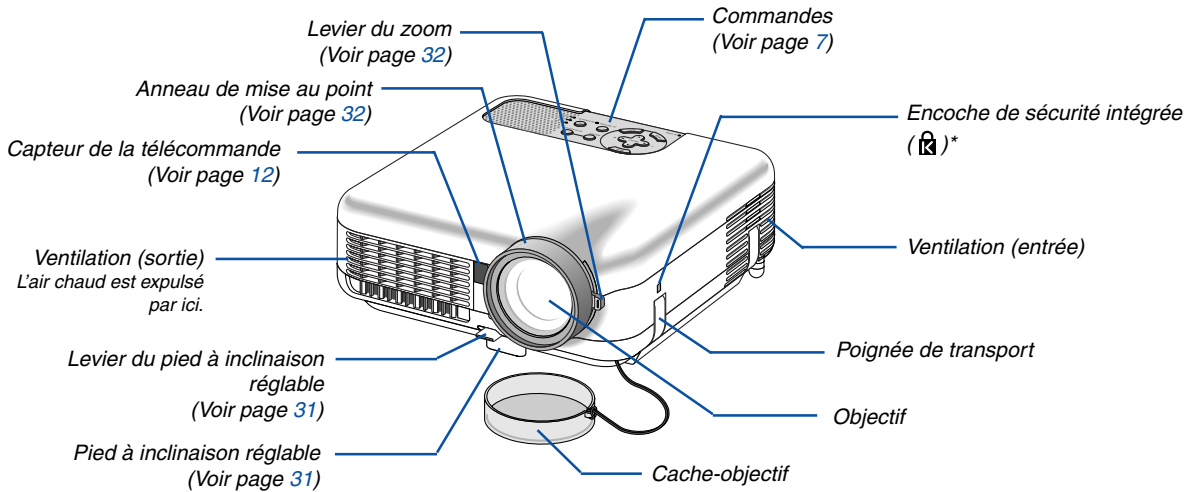
- Logiciel téléchargeable gratuitement Geometric Correction Tool 2.0.
Corrige la géométrie d'une image projetée sur un écran cylindrique, sphérique ou en coin, via une connexion série.
Pour des informations complémentaires, visiter les sites :
Etats-Unis : <http://www.necvisualsystems.com>
Europe : <http://www.neceurope.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.

- IBM est une marque ou une marque déposée de International Business Machines Corporation.
- Mac, Macintosh et PowerBook sont des marques de Apple Computer, Inc., enregistrées aux Etats-Unis et dans d'autres pays.
- Windows, Windows 98, Windows Me, Windows XP ou Windows 2000 sont des marques ou des marques déposées de Microsoft Corporation.
- Digital Light Processing, DLP, Digital Micromirror Device et DMD sont des marques de Texas Instruments.
- Ulead est une marque et/ou une marque déposée de Ulead Systems, Inc.
- Les autres noms de produits et de sociétés mentionnés dans ce mode d'emploi peuvent être des marques ou marques déposées appartenant à leurs propriétaires respectifs.

3 Nomenclature du projecteur



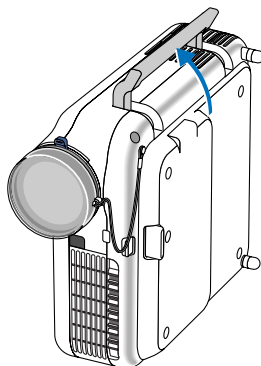
* Cette encoche de sécurité est compatible avec le système de sécurité MicroSaver®. MicroSaver® est une marque déposée de Kensington Microware Inc. Le logo est une marque qui appartient à Kensington Microware Inc.

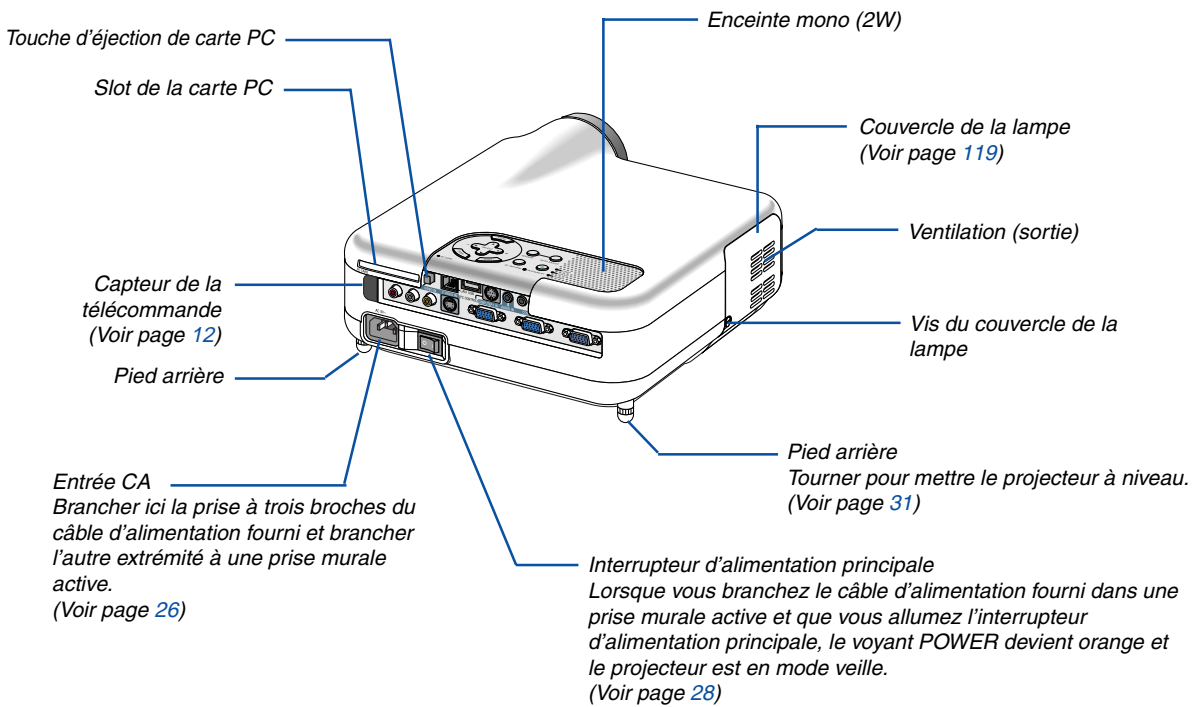
Transport du projecteur

Toujours tenir le projecteur par la poignée.

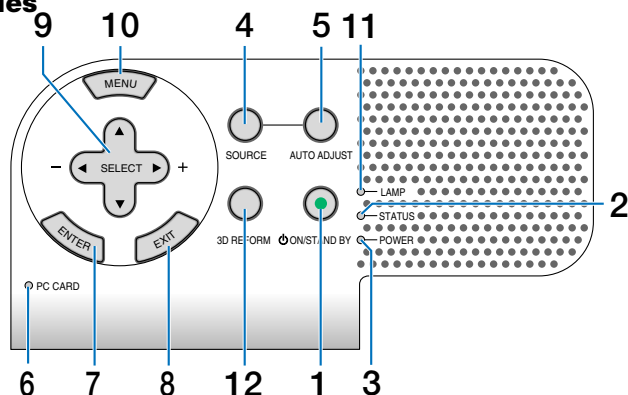
S'assurer que le câble d'alimentation et tous les autres câbles reliés aux sources vidéo sont débranchés avant de déplacer le projecteur.

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





Caractéristiques principales



1. Touche POWER (ON / STAND BY)

Utiliser cette touche pour allumer et éteindre le projecteur lorsque celui-ci est sous tension et que le projecteur est en mode veille.

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 STATUS

Si cette lumière clignote rapidement en rouge, cela indique une erreur, le couvercle de l'ampoule n'est pas fixé correctement ou le projecteur est en surchauffe. Si cette lumière reste orange, cela indique que vous avez appuyé sur une touche du boîtier alors que le verrouillage des touches du boîtier est activé. Voir la section sur le voyant Status page 123 pour de plus amples détails.

3. Voyant POWER ()

Lorsque ce voyant est vert, le projecteur est allumé; lorsque ce voyant est orange, le projecteur est en mode veille. Voir la section sur le voyant Power page 123 pour de plus amples détails.

4. Touche SOURCE

Utiliser cette touche pour sélectionner une source vidéo telle qu'un PC, un magnétoscope, un lecteur DVD ou une visionneuse (Carte PC). Appuyer et relâcher rapidement cette touche pour afficher la Liste des sources.

A chaque pression de plus d'UNE seconde sur cette touche, les sources d'entrée se commutent dans la séquence suivante :

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

S'il n'y a aucun signal d'entrée présent, l'entrée sera sautée.

5. Touche AUTO ADJ.

Utiliser cette touche pour régler une source RGB afin d'obtenir une meilleure qualité d'image (Voir page 35.)

6. Voyant PC CARD Access

S'allume pendant l'accès aux données de la carte PC.

7. Touche ENTER

Exécute la sélection de menu et active les éléments sélectionnés dans le menu.

8. Touche EXIT

Une pression sur cette touche ramène au menu précédent en sauvegardant les changements. Lorsque vous vous trouvez dans le menu principal, une pression sur cette touche fermera le menu.

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

▲▼ : Utiliser ces touches pour sélectionner le menu de la fonction que vous souhaitez régler.

◀▶ : Utiliser ces touches pour modifier le niveau d'une fonction de menu sélectionnée. Lorsqu'aucun menu n'est affiché, ces touches servent de commande de volume.

Lorsque le pointeur est affiché, ces touches ▲▼◀▶ déplacent le pointeur.

10. Touche MENU

Affiche le menu.

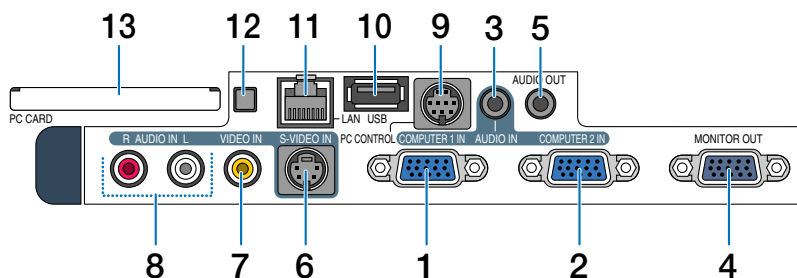
11. Voyant LAMP

Si cette lumière clignote rouge rapidement, vous êtes averti que la lampe de projection a dépassé les 2000 heures (jusqu'à 4000 heures en mode Eco) d'utilisation. Une fois que cette lumière s'allume, remplacer la lampe dès que possible. (Voir page 119) Si cette lumière s'allume en continu en vert, elle indique que le mode lampe est réglé sur Eco. Voir la section sur le voyant Lamp page 123 pour de plus amples détails.

12. Touche 3D REFORM

Appuyer sur cette touche pour passer en mode 3D Réform et corriger la distorsion trapézoïdale et rendre l'image rectangulaire.

Caractéristiques du panneau de bornes



1. Connecteur d'entrée Composant / COMPUTER 1 IN (Mini D-Sub 15 broches)

Connecter un ordinateur ou un autre équipement RGB analogique tel qu'un ordinateur compatible IBM ou Macintosh. Utiliser le câble de signal RGB/VGA fourni pour cette connexion. Ce connecteur sert également de connecteur d'entrée de composant, et vous permet de connecter une sortie vidéo composant d'un équipement tel qu'un lecteur DVD. Ce connecteur est également compatible avec le signal de sortie PériTel. Voir page 18 pour de plus amples détails.

2. Connecteur d'entrée Composant / COMPUTER 2 IN (Mini D-Sub 15 broches)

Ce connecteur a la même fonction que le connecteur COMPUTER 1 IN.

REMARQUE : Le connecteur COMPUTER 2 IN ne supporte pas le signal de sortie PériTel ni le Plug & Play.

3. Mini-jack stéréo (Stéréo Mini) COMPUTER AUDIO IN

La sortie audio de l'ordinateur ou du lecteur DVD se connecte ici. Un câble audio disponible dans le commerce est nécessaire.

4. Connecteur MONITOR OUT (Mini D-Sub à 15 broches)

Vous pouvez utiliser ce connecteur pour renvoyer l'image de l'ordinateur vers un moniteur externe à partir de la source d'entrée COMPUTER 1 ou 2. Le signal analogique RGB réglé sur "Borne de sortie" est transmis en mode Veille. Voir pages 19 et 109.

5. Mini-jack stéréo de sortie AUDIO OUT (Stereo Mini)

Connecter ici un équipement audio supplémentaire pour écouter du son en provenance d'un ordinateur, d'une entrée Vidéo ou S-Vidéo.

- Le niveau de sortie sonore peut être réglé en fonction du niveau sonore de l'enceinte interne.
- Lorsqu'un équipement audio est connecté, l'enceinte du projecteur est coupée.
- Cette prise ne peut pas être utilisée comme prise casque.

6. Connecteur S-VIDEO IN (Mini DIN à 4 broches)

Connecter ici l'entrée S-Vidéo d'une source externe comme un magnétoscope.

REMARQUE : S-Vidéo offre des couleurs plus vives et une résolution supérieure au format vidéo composite traditionnel.

7. Connecteur VIDEO IN (RCA)

Connecter ici un magnétoscope, un lecteur DVD, un lecteur de disque laser ou une caméra de document pour projeter une vidéo.

8. Prises AUDIO VIDEO IN (RCA)

L: C'est l'entrée audio du canal gauche pour le son stéréo en provenance de la source VIDEO.

R: C'est l'entrée audio du canal droit pour le son stéréo en provenance de la source VIDEO.

9. Port PC CONTROL (Mini DIN à 8 broches)

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. Le câble série NEC optionnel (CA03D) 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 2 fourni.

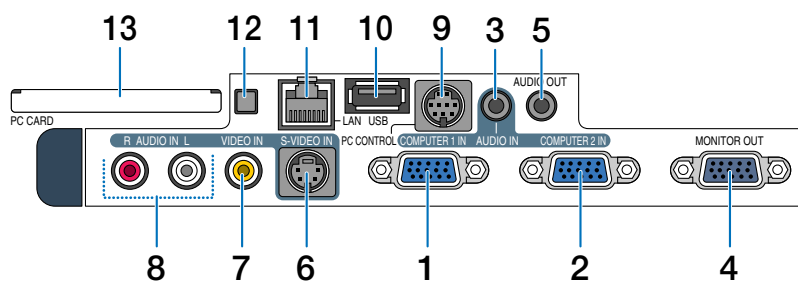
Pour cela, vous devez d'abord installer PC Control Utility 3.0 sur votre PC. Si vous écrivez votre propre programme, les codes habituels de commande par PC se trouvent à la page 131.

10. Port USB (Type A)

Connecter un dispositif de mémoire USB disponible dans le commerce ou une souris compatible USB. Le menu ou la visionneuse peuvent être utilisés avec la souris USB via ce port.

Notez que ce port ne doit pas être connecté à un ordinateur et qu'il est possible que certaines marques de souris USB ne soient pas supportées par le projecteur.

Caractéristiques du panneau de bornes



11. Port LAN (RJ-45)

Ce port est habituellement utilisé pour UTP Ethernet/ Fast Ethernet. Utiliser ce connecteur pour contrôler le projecteur dans un LAN. Voir page [22](#).

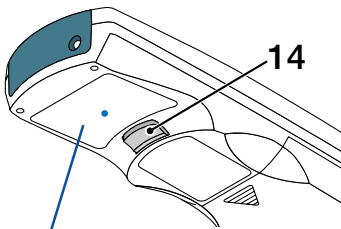
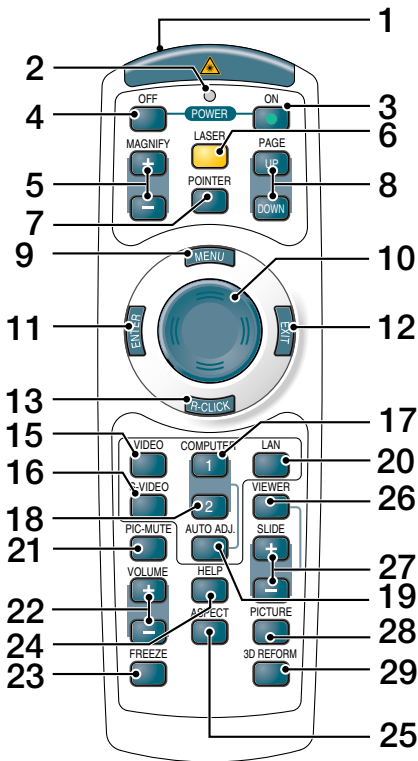
12. Touche d'éjection de carte PC

Appuyer dessus pour éjecter partiellement la carte PC.

13. Slot de la carte PC

Insérer ici une carte mémoire PC ou une carte LAN sans fil NEC optionnelle.

4 Nomenclature de la télécommande



1. Emetteur infrarouge/Pointeur laser

Transmet un signal infrarouge lorsque n'importe quelle touche autre que LASER est pressée.

Pointer la télécommande en direction du capteur de télécommande du boîtier du projecteur.

Emet un faisceau laser lorsque la touche Laser est pressée.

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. DEL

Clignote lorsque n'importe quelle touche est enfoncée.

3. Touche POWER ON

Lorsque le projecteur est branché, cette touche peut être utilisée pour mettre en marche le projecteur.

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

4. Touche POWER OFF

Cette touche peut être utilisée pour éteindre le projecteur.

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

5. Touches MAGNIFY (+)(-)

Utiliser ces touches pour régler la taille de l'image. L'image peut être agrandie à partir du centre de l'écran jusqu'à 400%. Voir page 40.

6. Touche LASER

Presser et maintenir enfoncée cette touche pour activer le pointeur laser.

Lorsqu'il est allumé, vous pouvez utiliser le laser pour attirer l'attention du public sur un point rouge que vous pouvez placer sur n'importe quel objet.

7. Touche POINTER

Appuyer sur cette touche pour afficher le pointeur du projecteur. Vous pouvez déplacer l'icône de votre pointeur dans la zone de l'écran que vous voulez à l'aide de la touche Select. Voir page 39.

8. Touches PAGE UP/DOWN

Utiliser ces touches pour faire fonctionner votre ordinateur avec le récepteur de souris à distance fourni. Vous pouvez utiliser ces touches pour dérouler la zone visible de la fenêtre ou pour vous déplacer vers la diapositive précédente ou suivante dans PowerPoint sur votre ordinateur.

9. Touche MENU

Affiche le menu des différents réglages et paramètres.

10. Touche Select

Cette touche est utilisée pour le fonctionnement du menu du projecteur et pour déplacer l'image agrandie. Cette touche fonctionne également comme souris d'ordinateur lorsque le récepteur de la souris à distance est connecté à votre ordinateur. Voir page 42.

11. Touche ENTER

Exécute la sélection de menu et active les éléments sélectionnés dans le menu.

12. Touche EXIT

Revient au menu précédent.
Lorsque vous vous trouvez dans le menu principal, une pression sur cette touche fermera le menu.

13. Touche R-CLICK

Fonctionne comme le bouton droit de la souris lorsque le récepteur de la souris à distance est connecté à votre ordinateur.

14. Touche L-CLICK

Fonctionne comme le bouton gauche de la souris lorsque le récepteur de la souris à distance est connecté à votre ordinateur.

15. Touche VIDEO

Appuyer sur cette touche pour sélectionner la source vidéo à partir d'un magnétoscope, lecteur de DVD, lecteur de disque laser ou caméra de document.

16. Touche S-VIDEO

Appuyer sur cette touche pour sélectionner une source S-VIDEO depuis un magnétoscope.

17. Touche COMPUTER 1

Appuyer sur cette touche pour sélectionner l'entrée COMPUTER 1.

18. Touche COMPUTER 2

Appuyer sur cette touche pour sélectionner l'entrée COMPUTER 2.

19. Touche AUTO ADJ.

Utiliser cette touche pour régler une source RGB (COMPUTER 1 ou 2) afin d'obtenir une meilleure qualité d'image. Voir page 35.

20. Touche LAN

Appuyer sur cette touche pour sélectionner la connexion LAN (Local Area Network).

21. Touche PIC-MUTE

Cette touche coupe l'image et le son pendant une courte période. Appuyer à nouveau pour restaurer l'image et le son. Voir page 39.

22. Touches VOLUME +/-

Appuyer sur (+) pour augmenter le volume et sur (-) pour le diminuer. Voir page 35.

23. Touche FREEZE

Cette touche sert à geler l'image. Appuyer à nouveau pour reprendre le mouvement. Voir page 39.

24. Touche HELP

Affiche l'écran d'informations. Voir page 40.

25. Touche ASPECT

Appuyer sur cette touche pour afficher le Menu de sélection de ratio d'aspect. Voir page 81.

26. Touche VIEWER

Appuyer sur cette touche pour sélectionner la source Visionneuse. Voir page 64.

27. Touches SLIDE +/-

Appuyer sur (+) pour sélectionner le dossier ou diapositive suivant et appuyer sur (-) pour sélectionner le dossier ou diapositive précédent.

28. Touche PICTURE

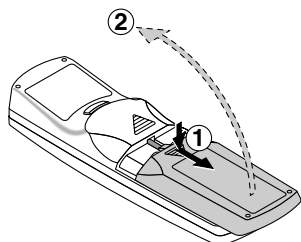
Appuyer pour afficher l'écran de réglage de l'image. Des pressions successives de cette touche sélectionnent "Luminosité" → "Contraste" → "Couleur" → "Teinte" → "Netteté" → "Couleur murale". Voir pages 79 et 80.

29. Touche 3D REFORM

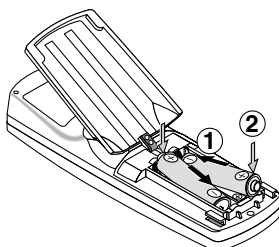
Appuyer sur cette touche pour entrer en mode 3D Reform pour corriger la distorsion (trapézoïdale), et rendre l'image carrée. Voir pages 33 et 43.

Installation des piles

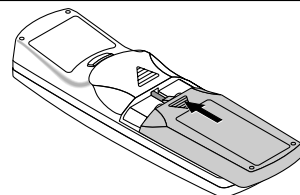
- 1** Retirer le couvercle des piles.
REMARQUE : Ne pas forcer en tirant le couvercle des piles. En faisant ainsi, il pourrait se détacher.



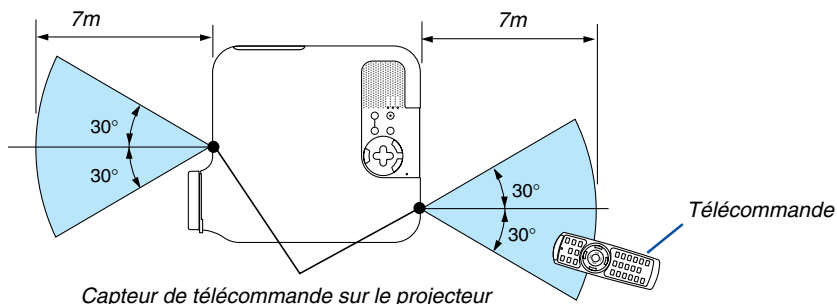
- 2** Retirer les deux piles usagées et installer des piles neuves (AAA). S'assurer de respecter la polarité (+/-) des piles.



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



Portée de fonctionnement de la télécommande sans fil



- 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 à 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.
- Eviter toute chaleur excessive et l'humidité.
- Si la télécommande n'est pas utilisée pendant une longue période, retirer les piles.
- Ne pas mettre les piles à l'envers.
- Ne pas utiliser des piles neuves et des piles usagées en même temps et ne pas utiliser des piles de différents types en même temps.
- Mettre les piles usagées au rebut d'après la réglementation locales.

2

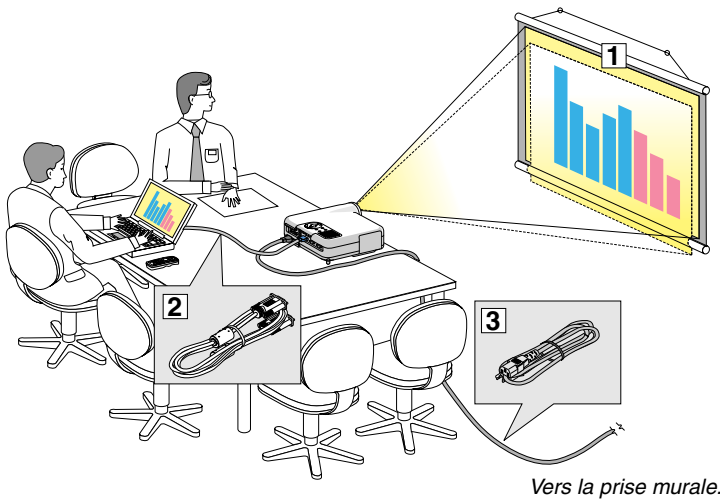
Installation et connexions



1	Installation de l'écran et du projecteur	14
	Sélection d'un emplacement	14
	Distance de projection et taille de l'écran	15
2	Câblages	17
	Activation de l'affichage externe de l'ordinateur	17
	Connexion du PC ou ordinateur Macintosh	17
	Pour connecter la sortie Péritel (RGB)	18
	Connecter un moniteur externe	19
	Connexion d'un lecteur DVD à l'aide de la sortie composant	20
	Connexion d'un magnétoscope ou d'un lecteur de disque laser	21
	Connexion à un réseau	22
	Insertion et retrait d'une carte PC	24
	Connexion du câble d'alimentation fourni	26

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 :

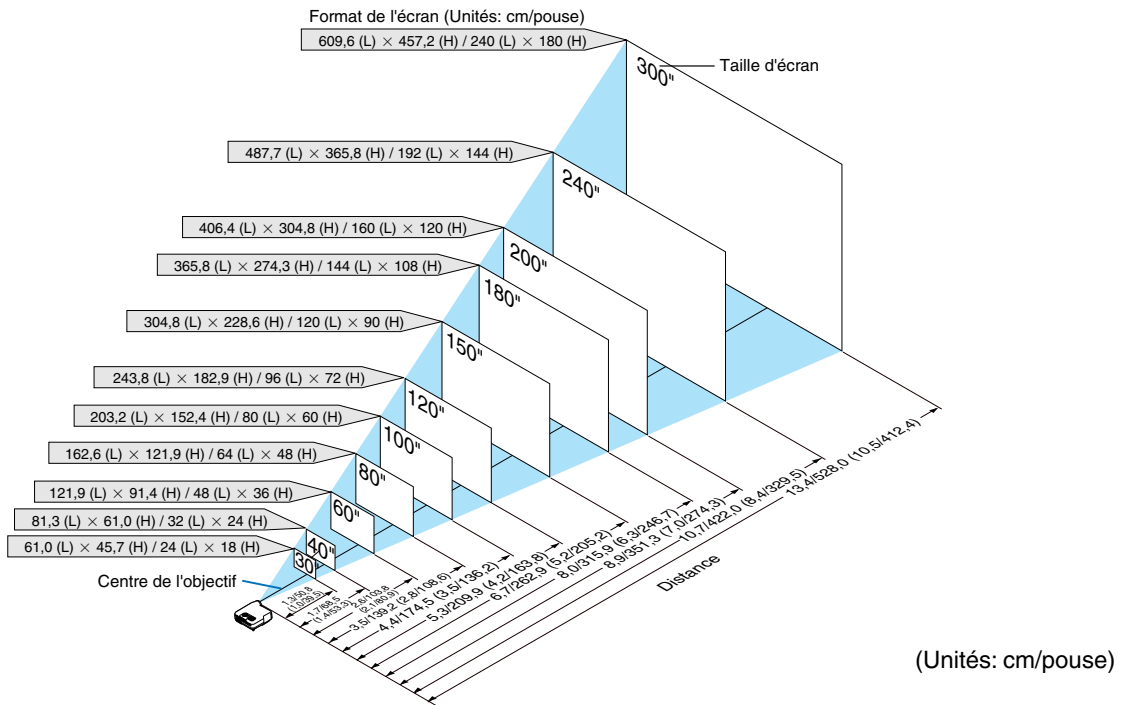
- 1 Installer un écran et le projecteur.
- 2 Connecter l'ordinateur ou l'équipement vidéo au projecteur. Voir pages 17 - 25.
- 3 Brancher le câble d'alimentation fourni. Voir page 26.

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

Sélection d'un emplacement

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 0,8 m mesuré diagonalement lorsque le projecteur est à peu près à 1,3 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 24,6 m du mur ou de l'écran. Utiliser le dessin suivant comme guide.



REMARQUE :

- Valeurs entre parenthèses pour le LT245.
- Les tailles d'écran ci-dessus sont des valeurs intermédiaires entre téléobjectif (surface d'affichage minimale) et grand angle (surface d'affichage maximale). La taille de l'image peut être ajustée avec le réglage du zoom jusqu'à un maximum de 10%.
- Pour éviter une panne prématurée de la lampe, ne pas incliner l'avant du projecteur de plus de 7° vers le haut ou vers le bas.

2. Installation et connexions

Distance de projection et taille de l'écran

La section suivante indique les bonnes positions respectives du projecteur et de l'écran. Consulter le tableau pour déterminer la position d'installation.

Tableau de distances

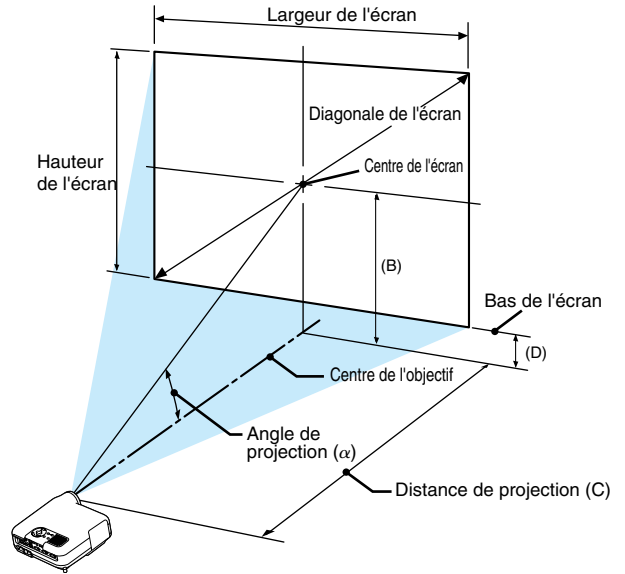
B = Distance verticale entre le centre de l'objectif et le centre de l'écran

C = Distance de projection

D = Distance verticale entre le centre de l'objectif et le bas de l'écran (haut de l'écran pour une application au plafond)

α = Angle de projection

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



LT265

Taille d'écran			B	C		D	α
Diagonale	Largeur	Hauteur		Grand angle - Téléobjectif			
pouce	pouce	pouce	pouce	pouce	pouce	degré	
30	24	18	12,6	45,6 - 56,0	3,6	15,4 - 12,7	
40	32	24	16,8	61,5 - 75,4	4,8	15,3 - 12,6	
60	48	36	25,2	93,5 - 114,1	7,2	15,1 - 12,5	
67	54	40	28,1	104,7 - 127,7	8,0	15,0 - 12,4	
72	58	43	30,2	112,7 - 137,4	8,6	15,0 - 12,4	
80	64	48	33,6	125,5 - 152,9	9,6	15,0 - 12,4	
84	67	50	35,3	131,9 - 160,6	10,1	15,0 - 12,4	
90	72	54	37,8	141,5 - 172,2	10,8	15,0 - 12,4	
100	80	60	42,0	157,4 - 191,6	12,0	14,9 - 12,4	
120	96	72	50,4	189,4 - 230,3	14,4	14,9 - 12,3	
150	120	90	63,0	237,3 - 288,4	18,0	14,9 - 12,3	
180	144	108	75,6	285,3 - 346,6	21,6	14,8 - 12,3	
200	160	120	84,0	317,2 - 385,3	24,0	14,8 - 12,3	
210	168	126	88,2	333,2 - 404,7	25,2	14,8 - 12,3	
240	192	144	100,8	381,2 - 462,8	28,8	14,8 - 12,3	
261	209	157	109,7	414,7 - 503,4	31,4	14,8 - 12,3	
270	216	162	113,5	429,1 - 520,9	32,5	14,8 - 12,3	
300	240	180	126,1	477,0 - 579,0	36,1	14,8 - 12,3	
350	280	210	147,1	557,0 - 675,8	42,1	14,8 - 12,3	
400	320	240	168,1	636,9 - 772,7	48,1	14,8 - 12,3	
450	360	270	189,1	716,8 - 869,5	54,1	14,8 - 12,3	
500	400	300	210,1	796,7 - 966,4	60,1	14,8 - 12,3	

Taille d'écran			B	C		D	α
Diagonale	Largeur	Hauteur		Grand angle - Téléobjectif			
pouce	mm	mm	mm	mm	mm	degré	
30	762	610	457	320	1,157 - 1,423	91	15,4 - 12,7
40	1016	813	610	427	1,563 - 1,915	122	15,3 - 12,6
60	1524	1219	914	640	2,375 - 2,899	183	15,1 - 12,5
67	1702	1361	1021	714	2,659 - 3,243	204	15,0 - 12,4
72	1829	1463	1097	768	2,862 - 3,489	219	15,0 - 12,4
80	2032	1626	1219	853	3,187 - 3,883	244	15,0 - 12,4
84	2134	1707	1280	896	3,349 - 4,080	256	15,0 - 12,4
90	2286	1829	1372	960	3,593 - 4,375	274	15,0 - 12,4
100	2540	2032	1524	1067	3,999 - 4,867	305	14,9 - 12,4
120	3048	2438	1829	1280	4,811 - 5,851	366	14,9 - 12,3
150	3810	3048	2286	1601	6,028 - 7,327	458	14,9 - 12,3
180	4572	3658	2743	1921	7,246 - 8,802	549	14,8 - 12,3
200	5080	4064	3048	2134	8,058 - 9,786	610	14,8 - 12,3
210	5334	4267	3200	2241	8,464 - 10,278	641	14,8 - 12,3
240	6096	4877	3658	2562	9,682 - 11,754	733	14,8 - 12,3
261	6629	5304	3978	2786	10,534 - 12,787	797	14,8 - 12,3
270	6858	5486	4115	2882	10,899 - 13,230	824	14,8 - 12,3
300	7620	6096	4572	3202	12,117 - 14,706	916	14,8 - 12,3
350	8890	7112	5334	3736	14,147 - 17,166	1069	14,8 - 12,3
400	10160	8128	6096	4270	16,176 - 19,626	1222	14,8 - 12,3
450	11430	9144	6858	4804	18,206 - 22,086	1375	14,8 - 12,3
500	12700	10160	7620	5337	20,235 - 24,545	1527	14,8 - 12,3

LT245

Taille d'écran			B	C		D	α
Diagonale	Largeur	Hauteur		Grand angle - Téléobjectif			
pouce	pouce	pouce	pouce	pouce	pouce	degré	
30	24	18	12,5	35,7 - 43,3	3,5	19,4 - 16,2	
40	32	24	16,7	48,2 - 58,4	4,7	19,1 - 16,0	
60	48	36	25,1	73,3 - 88,5	7,1	18,9 - 15,9	
67	54	40	28,1	82,1 - 99,1	8,0	18,9 - 15,8	
72	58	43	30,2	88,4 - 106,6	8,6	18,8 - 15,8	
80	64	48	33,5	98,5 - 118,7	9,5	18,8 - 15,8	
84	67	50	35,2	103,5 - 124,7	10,0	18,8 - 15,8	
90	72	54	37,7	111,0 - 133,7	10,7	18,8 - 15,8	
100	80	60	41,9	123,6 - 148,8	11,9	18,7 - 15,7	
120	96	72	50,3	148,7 - 178,9	14,3	18,7 - 15,7	
150	120	90	62,9	186,3 - 224,1	17,9	18,7 - 15,7	
180	144	108	75,5	224,0 - 269,3	21,5	18,6 - 15,7	
200	160	120	83,9	249,1 - 299,5	23,9	18,6 - 15,7	
210	168	126	88,1	261,7 - 314,5	25,1	18,6 - 15,7	
240	192	144	100,7	299,3 - 359,7	28,7	18,6 - 15,6	
261	209	157	109,5	325,7 - 391,4	31,2	18,6 - 15,6	
270	216	162	113,3	337,0 - 405,0	32,3	18,6 - 15,6	
300	240	180	125,9	374,6 - 450,2	35,9	18,6 - 15,6	
350	280	210	146,9	437,4 - 525,5	41,9	18,6 - 15,6	
400	320	240	167,9	500,2 - 600,8	47,9	18,6 - 15,6	
450	360	270	188,9	563,0 - 676,2	53,9	18,5 - 15,6	
500	400	300	209,9	625,7 - 751,5	59,9	18,5 - 15,6	

Taille d'écran			B	C		D	α
Diagonale	Largeur	Hauteur		Grand angle - Téléobjectif			
pouce	mm	mm	mm	mm	mm	degré	
30	762	610	457	319	906 - 1,100	90	19,4 - 16,2
40	1016	813	610	425	1,225 - 1,483	120	19,1 - 16,0
60	1524	1219	914	639	1,863 - 2,248	181	18,9 - 15,9
67	1702	1361	1021	713	2,086 - 2,516	203	18,9 - 15,8
72	1829	1463	1097	766	2,246 - 2,707	218	18,8 - 15,8
80	2032	1626	1219	852	2,501 - 3,014	242	18,8 - 15,8
84	2134	1707	1280	894	2,628 - 3,167	254	18,8 - 15,8
90	2286	1829	1372	958	2,820 - 3,396	273	18,8 - 15,8
100	2540	2032	1524	1065	3,139 - 3,779	303	18,7 - 15,7
120	3048	2438	1829	1278	3,776 - 4,545	364	18,7 - 15,7
150	3810	3048	2286	1598	4,733 - 5,693	455	18,7 - 15,7
180	4572	3658	2743	1918	5,689 - 6,841	547	18,6 - 15,7
200	5080	4064	3048	2132	6,327 - 7,607	608	18,6 - 15,7
210	5334	4267	3200	2238	6,646 - 7,989	638	18,6 - 15,7
240	6096	4877	3658	2558	7,603 - 9,137	729	18,6 - 15,6
261	6629	5304	3978	2782	8,272 - 9,941	793	18,6 - 15,6
270	6858	5486	4115	2878	8,559 - 10,286	821	18,6 - 15,6
300	7620	6096	4572	3198	9,516 - 11,434	912	18,6 - 15,6
350	8890	7112	5334	3731	11,110 - 13,348	1064	18,6 - 15,6
400	10160	8128	6096	4264	12,705 - 15,261	1216	18,6 - 15,6
450	11430	9144	6858	4798	14,299 - 17,175	1369	18,5 - 15,6
500	12700	10160	7620	5331	15,893 - 19,089	1521	18,5 - 15,6

AVERTISSEMENT

- * L'installation au plafond du projecteur doit être effectuée par un technicien qualifié. Contacter votre revendeur NEC pour plus d'informations.
- * Ne pas essayer d'installer le projecteur soi-même.
- Utiliser le projecteur uniquement sur une surface plane et solide. Si le projecteur tombe par terre, vous risquez d'être blessé et le projecteur risque d'être endommagé sérieusement.
- Ne pas utiliser le projecteur si les variations de températures sont trop importantes. Le projecteur doit être utilisé à des températures comprises entre 5°C et 35°C.

- Ne pas exposer le projecteur à l'humidité, à la poussière ni à la fumée. Ceci endommagerait l'image de l'écran.
- S'assurer qu'il y a une ventilation adéquate autour du projecteur pour que la chaleur puisse se dissiper. Ne pas couvrir les orifices sur le côté ou à l'avant du projecteur.

Réflexion de l'image

L'utilisation d'un miroir pour réfléchir l'image du projecteur vous permet de profiter d'une image beaucoup plus grande. Contacter votre revendeur NEC si vous avez besoin d'un système de miroir. Si vous utilisez un système de miroir et que votre image est inversée, utilisez les touches MENU et SELECT du projecteur ou de la télécommande pour corriger l'orientation. Voir page 98.

② Câblages

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

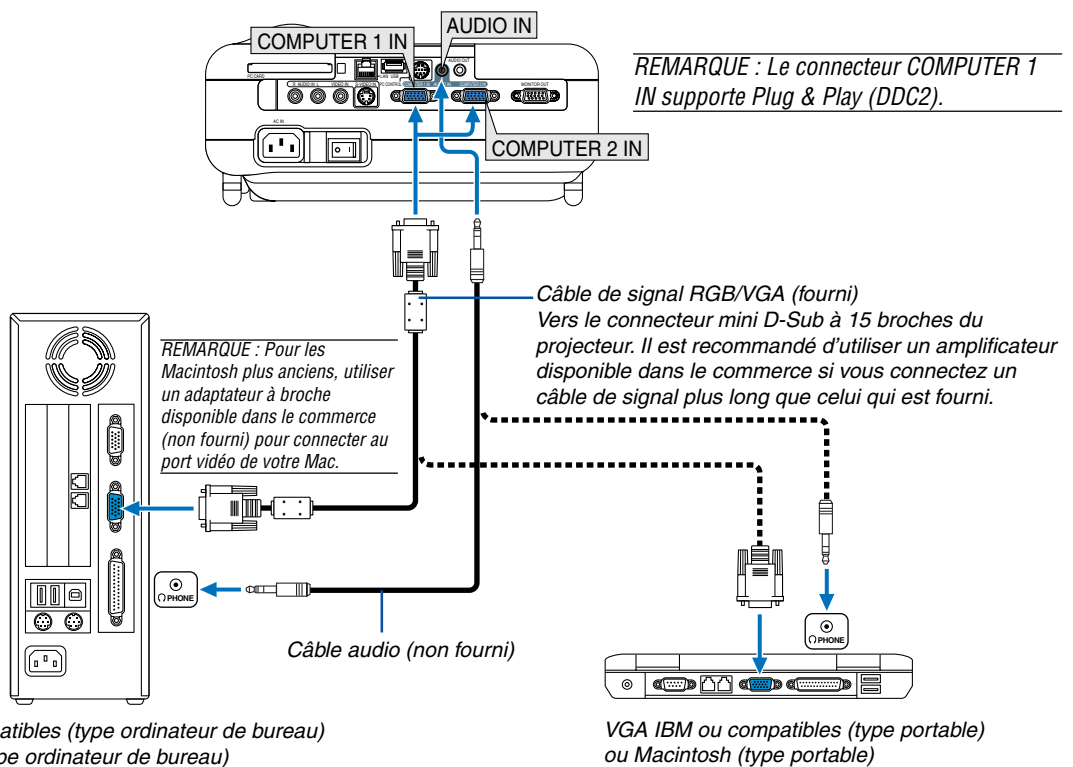
** Si l'écran devient vierge lors de l'utilisation de la télécommande, cela peut venir de l'économiseur d'écran ou de la gestion d'énergie de l'ordinateur.*

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.

Connexion du PC ou ordinateur Macintosh



La connexion de votre PC ou d'un ordinateur Macintosh au projecteur vous permettra de projeter l'image de l'écran de l'ordinateur pour réaliser une présentation impressionnante.

Pour connecter à un PC ou Macintosh, simplement :

1. Eteindre le projecteur et l'ordinateur.
2. Utiliser le câble signal RGB/VGA fourni pour connecter le PC ou le Macintosh au projecteur.
3. Brancher le câble d'alimentation fourni. Voir page 26.
4. Activer le projecteur et l'ordinateur.
5. Si le projecteur devient blanc après une période d'inactivité, cela peut être occasionné par un économiseur d'écran installé sur l'ordinateur connecté au projecteur.

2. Installation et connexions

REMARQUE : Le LT265/LT245 n'est pas compatible avec les sorties vidéo décodées des interrupteurs 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 :

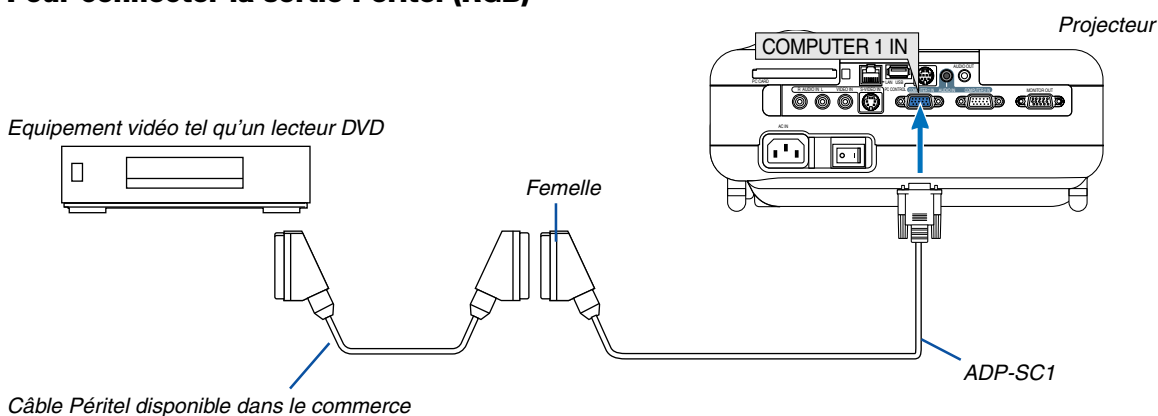
Projeter une image pour remplir l'écran, puis appuyer sur la touche AUTO ADJ de la télécommande ou sur la touche AUTO ADJUST du projecteur.

* 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.

Pour connecter la sortie PériTel (RGB)



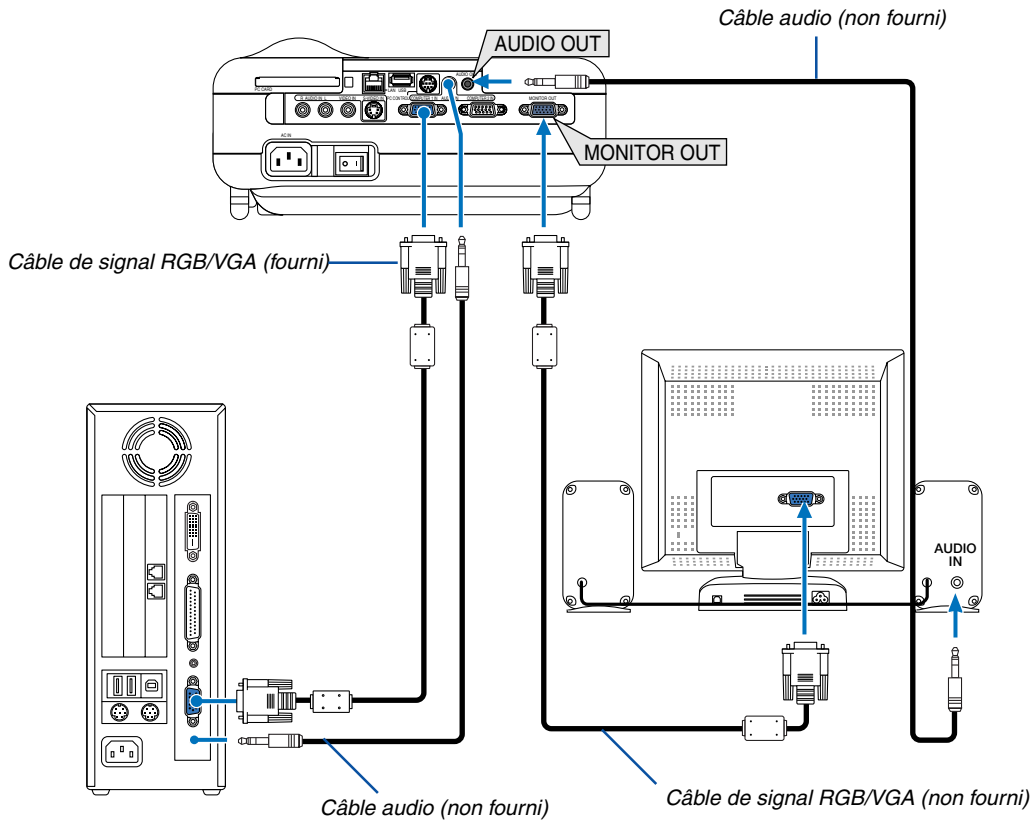
Avant d'effectuer les connexions : Un adaptateur PériTel (ADP-SC1) exclusif et un câble PériTel disponible dans le commerce sont nécessaires pour cette connexion.

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

1. Eteindre le projecteur et l'équipement vidéo.
2. Utiliser l'adaptateur PériTel ADP-SC1 de NEC et un câble PériTel disponible dans le commerce pour relier le connecteur COMPUTER 1 IN du projecteur à une sortie PériTel (RGB) de l'équipement vidéo.
3. Brancher le câble d'alimentation fourni. Voir page 26.
4. Allumer le projecteur et l'équipement vidéo.
5. Utiliser la touche COMPUTER 1 de la télécommande pour sélectionner le connecteur COMPUTER 1 IN.
6. Appuyer sur la touche MENU de la télécommande pour afficher le menu.
7. Dans le menu, sélectionner [Paramétrage] → [Options] → [Sélection de la source] → [Computer 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 : 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



Un moniteur externe, séparé peut être connecté au projecteur pour visualiser simultanément sur un moniteur l'image analogique RGB en cours de projection.

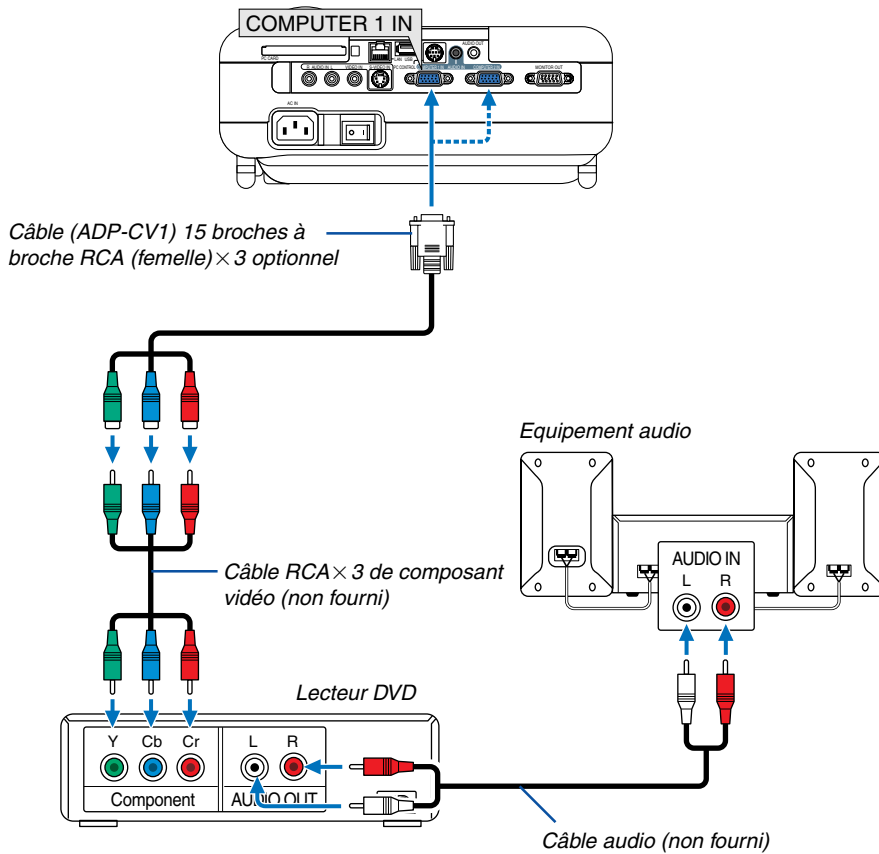
Pour ce faire :

1. Eteindre le projecteur, le moniteur et l'ordinateur.
2. Utiliser un câble signal RGB/VGA pour relier le moniteur au connecteur MONITOR OUT (Mini D-Sub à 15 broches) du projecteur.
3. Brancher le câble d'alimentation fourni. Voir page 26.
4. Activer le projecteur, le moniteur et l'ordinateur.

REMARQUE :

- Le connecteur MONITOR OUT envoie le signal RGB en mode Veille.
- Lorsque le projecteur est en mode Veille, l'image peut ne pas s'afficher correctement pendant que les ventilateurs fonctionnent juste après avoir allumé ou éteint l'appareil.
- Le niveau du son de la sortie peut être réglé conformément au niveau du son.
- Lorsqu'un équipement audio est connecté, le haut-parleur du projecteur est coupé.
- La connexion en série n'est pas possible.

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



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

1. Eteindre le projecteur et le lecteur DVD.
2. Si le lecteur DVD a la sortie vidéo composant (Y,Cb,Cr), utiliser un câble vidéo composant (RCA × 3) disponible dans le commerce et le câble 15 broches à broche RCA (femelle) × 3 optionnel pour connecter le lecteur DVD au connecteur COMPUTER IN du projecteur.

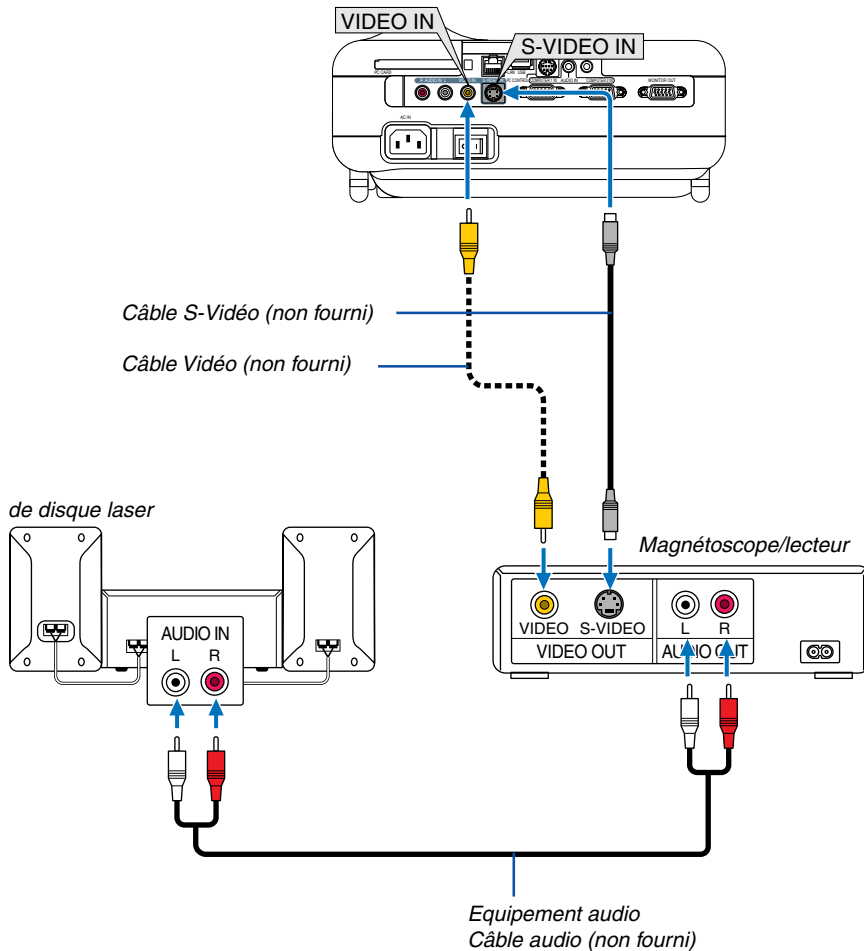
Pour un lecteur DVD sans sortie vidéo composant (Y,Cb,Cr), utiliser des câble S-Vidéo (non fournis) pour connecter une sortie S-Video du lecteur DVD à l'entrée vidéo du projecteur.

3. Brancher le câble d'alimentation fourni. Voir page 26.
4. Activer le projecteur et le lecteur DVD.

Un signal composant s'affiche automatiquement. Si ce n'est pas le cas, dans le menu, sélectionner [Paramétrage] → [Options] → [Sélection de la source] → [Computer 1 (ou 2)] → [Composant].

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



Utiliser un câble RCA ou S-Vidéo (non fourni) pour connecter la vidéo et utiliser des câbles RCA (non fournis) pour connecter l'audio du magnétoscope, lecteur de disque laser ou caméra de document au projecteur.

Pour effectuer ces connexions, simplement :

1. Eteindre le projecteur et le magnétoscope, le lecteur de disque laser ou la caméra de document.
2. Connecter une extrémité d'un câble RCA à la sortie vidéo (ou une extrémité d'un câble S-Vidéo au connecteur de sortie S-Vidéo) à l'arrière du magnétoscope ou du lecteur de disque laser, connecter l'autre extrémité à l'entrée vidéo appropriée du projecteur. Connecter une extrémité d'une paire de câbles RCA (non fournis) à la sortie audio à l'arrière du magnétoscope ou du lecteur de disque laser, connecter l'autre extrémité à votre équipement audio ou à l'entrée audio appropriée du projecteur.
3. Brancher le câble d'alimentation fourni. Voir page 26.
4. Activer le projecteur et le magnétoscope ou le lecteur de disque laser.

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 rebobinage rapide avec un convertisseur de balayage.

Connexion à un réseau

Le LT265/LT245 est fourni avec un port LAN (RJ-45) de série qui offre une connexion LAN à l'aide d'un câble LAN. La carte LAN sans fil optionnelle (NWL-100*) disposée dans le slot 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 le paramétrage du mode LAN, voir page 99 (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. Voir page 54.
- * Utilisation de PC Control Utility 3.0 sur le CD-ROM User Supportware 2 CD-ROM 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 2 CD-ROM fourni.
- * Utilisation de Ulead Photo Explore 8.0 sur le CD-ROM User Supportware 2 CD-ROM fourni.

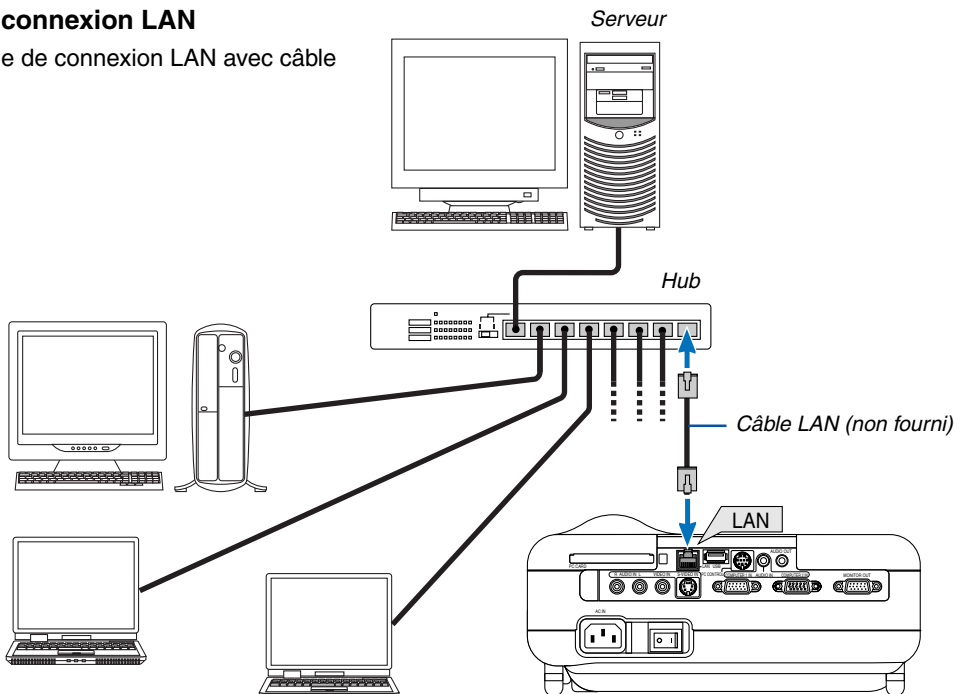
Avec la souris USB connectée au projecteur, vous pouvez également activer l'écran de bureau d'un PC Windows connecté au LAN ou LAN sans fil.

- * Utilisation de Desktop Control Utility 1.0 sur le CD-ROM User Supportware 2 CD-ROM fourni.

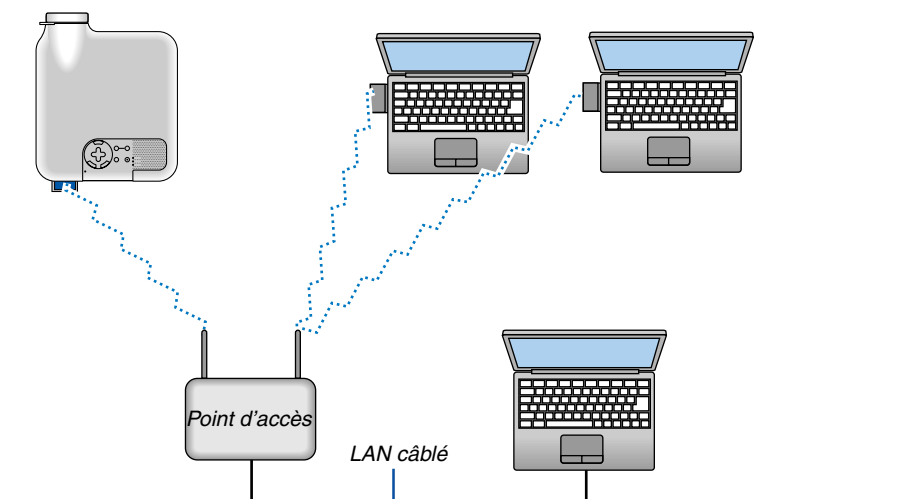
REMARQUE : Pour plus d'informations sur les cinq logiciels (Image Express Utility 2.0, Desktop Control Utility 1.0, Ulead Photo Explorer 8.0, Viewer PPT Converter et PC Control Utility 3.0) contenus sur le CD-ROM Projector User Supportware 2.0 fourni, voir le "Guide d'installation des logiciels utilitaires NEC" fourni. Voir également l'aide en ligne de chaque logiciel utilitaire pour obtenir des informations concernant leurs fonctions et opérations.

Exemple de connexion LAN

(A) Exemple de connexion LAN avec câble



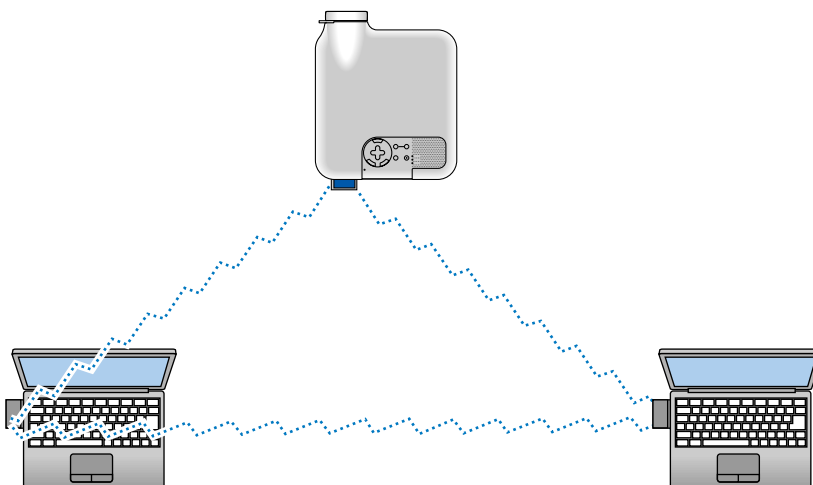
(B) Exemple de connexion LAN sans fil
(Type de réseau → Mode : Infrastructure)



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] → [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] → [802.11 Ad Hoc].

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

Lorsqu'en mode Ad Hoc, seul 802.11b est disponible pour la méthode de communication.

La vitesse de transmission de 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 le slot 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.

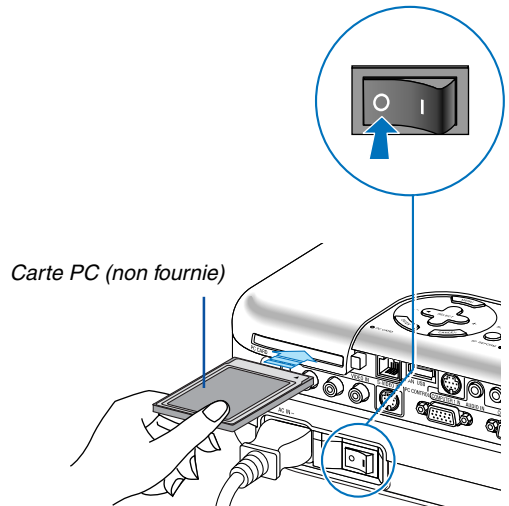
Insérer la carte PC

1. **Couper l'interrupteur d'alimentation principale avant d'insérer la carte PC. (Cette étape est nécessaire uniquement lors de l'insertion de la carte LAN sans fil dans le slot de carte PC du projecteur)**

2. **Tenir la carte PC horizontalement et l'introduire doucement, face vers le haut, dans le slot 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 le slot, sans quoi vous risquez de tordre les broches situées à l'intérieur du slot.



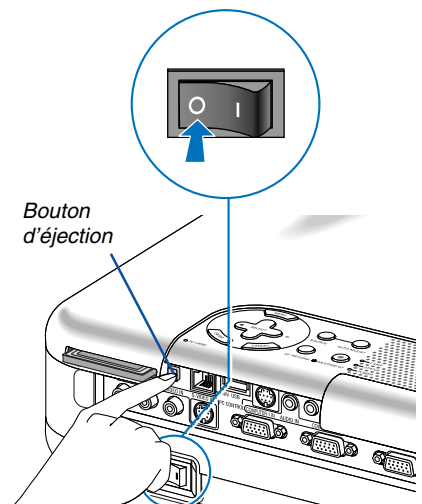
Retirer la carte PC

1. **S'assurer 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 le slot 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 retirer la carte LAN sans fil, couper l'alimentation. (Cette étape est nécessaire uniquement lors de l'insertion de la carte LAN sans fil dans le slot de carte PC du projecteur)**

3. **Appuyer sur le bouton d'éjection. La carte PC sort partiellement. Saisir la carte PC par le bord et l'extraire.**



Type de carte PC

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

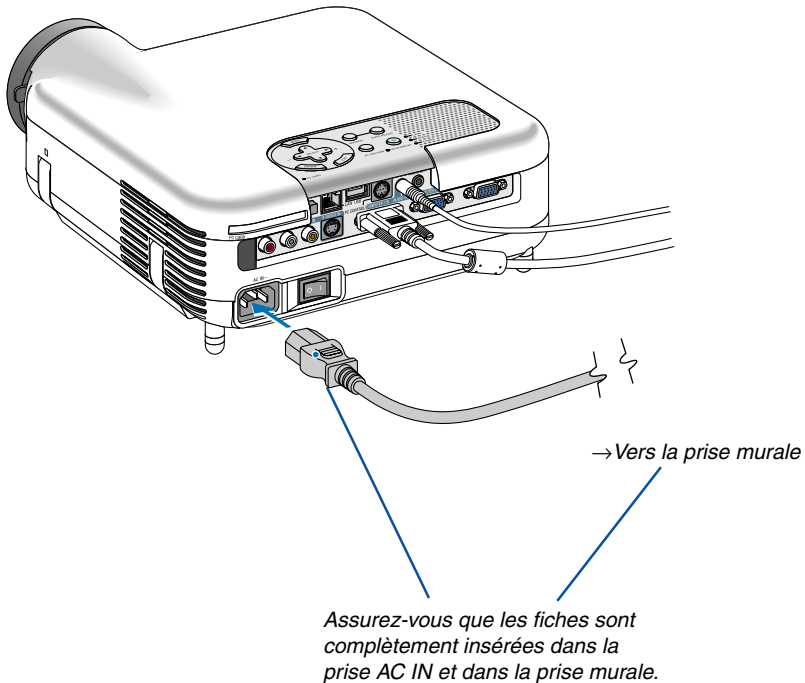
REMARQUE : Le projecteur ne supporte pas les cartes mémoire flash ou les dispositifs de mémoire USB formatés NTFS. S'assurer d'utiliser une carte mémoire flash ou un dispositif de mémoire USB formaté avec le système de fichier FAT32, FAT16 ou FAT.

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 votre 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 fourni à la prise AC IN du projecteur, puis connecter l'autre prise du câble d'alimentation fourni à la prise murale.



ATTENTION :

Ne débrancher le câble d'alimentation de la prise murale dans aucune des circonstances suivantes. Sans quoi, vous risquez d'endommager le projecteur ou la carte PC :

- Pendant que la lampe du projecteur est allumée.
- Pendant que les ventilateurs de refroidissement tournent. Les ventilateurs de refroidissement continuent à tourner pendant 90 secondes après l'extinction du projecteur.
- Lorsque le voyant d'accès à la carte PC est allumé. Vous risquez ainsi d'endommager la carte mémoire PC.

3

Projection d'une image (fonctionnement élémentaire)

.....

① Mise sous tension du projecteur	28
② Sélection d'une source	30
③ Ajustement de la taille et de la position de l'image	31
④ Correction de la distorsion trapézoïdale	33
⑤ Optimisation automatique d'une image RGB	35
⑥ Augmentation ou diminution du volume	35
⑦ Utilisation du pointeur laser	36
⑧ Extinction du projecteur	37
⑨ Après l'utilisation	37

3. Projection d'une image (fonctionnement élémentaire)

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

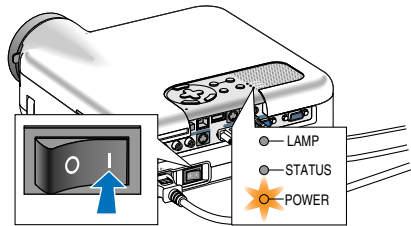
1 Mise sous tension du projecteur

REMARQUE :

- Le projecteur a deux interrupteurs d'alimentation : L'interrupteur d'alimentation principal 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 (○). A défaut d'une telle précaution, le projecteur risque d'être endommagé.
- Le projecteur est équipé d'une fonction pour empêcher son utilisation par des personnes non autorisées. Pour utiliser cette fonction, enregistrer un mot-clé.
Voir "Sécurité" dans "Paramétrage" page 48 pour plus de détails.

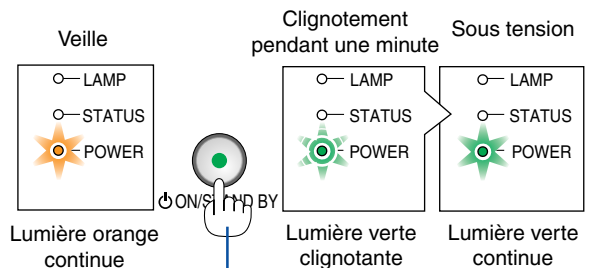
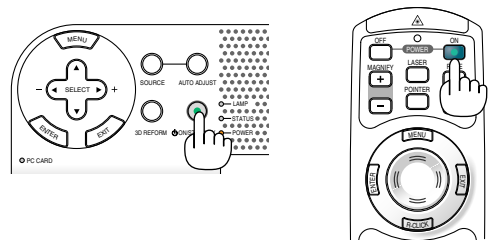
1. Pour mettre le projecteur sous tension, enfoncer l'interrupteur d'alimentation principale en position marche (I).

- Le voyant POWER s'allume en orange.
Voir la section sur le voyant Power page 123 pour de plus amples détails.



2. Appuyer sur la touche POWER (ON/STAND BY) du projecteur ou sur la touche POWER ON de la télécommande pendant au moins 2 secondes pour que le voyant d'alimentation devienne vert et que le projecteur soit prêt à l'emploi.

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



Appuyer sur cette touche pendant au moins 2 secondes.

Voir page 123 pour de plus amples détails.

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

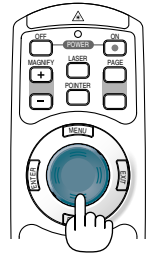
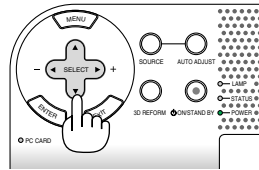
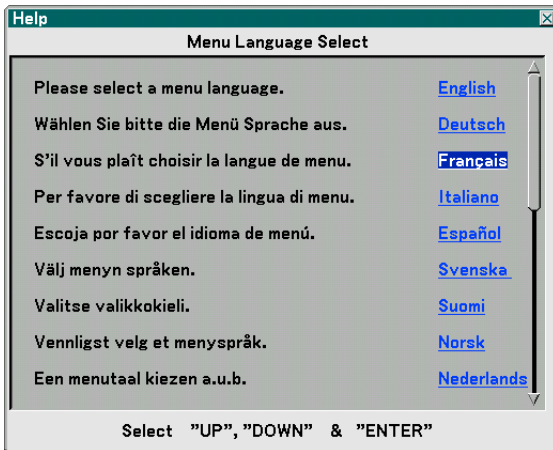
3. Projection d'une image (fonctionnement élémentaire)

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

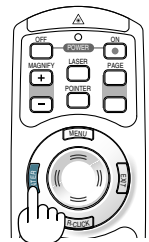
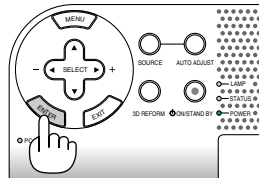
Lorsque vous allumez le projecteur pour la première fois, le menu Startup apparaît. Ce menu vous donne la possibilité de sélectionner l'une des 21 langues pour le menu.

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

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



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

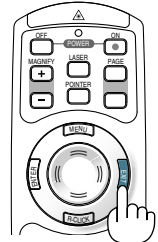
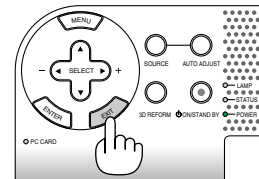


3. Pour fermer le menu, appuyer sur la touche **EXIT**.

REMARQUE : Immédiatement après la mise sous tension du projecteur et l'affichage d'une image, il est impossible d'éteindre le projecteur avant 60 secondes.

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

Si vous le souhaitez, vous pouvez sélectionner la langue du menu ultérieurement. Voir "Langue" page 91.



REMARQUE : Immédiatement après la mise sous tension du projecteur, l'écran risque de clignoter. Cela ne signifie pas un mauvais fonctionnement. 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.

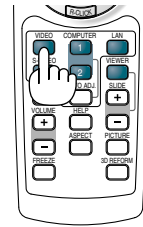
- Si la température interne du projecteur est trop élevée, le projecteur détecte une température anormalement élevée. Dans ces conditions le projecteur ne s'allumera pas afin de protéger le système interne. Si cela se produit, attendre que les composants internes du projecteur soient refroidis.
- Lorsque la lampe atteint la fin de sa durée d'utilisation, le projecteur ne s'allumera pas. Si cela se produit, remplacer la lampe. Voir page 119.
- 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

Utilisation de la télécommande

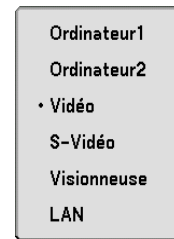
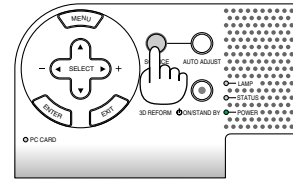
Appuyer sur l'une des touches COMPUTER 1/2, VIDEO, S-VIDEO, VIEWER ou LAN.



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 commutera dans la séquence suivante : "Ordinateur 1/2", "Vidéo" (Magnétoscope ou lecteur de disque laser), "S-Vidéo", "Visionneuse" (diapositives d'une carte PC) ou "LAN" (Port LAN [RJ-45] ou carte LAN sans fil).

Appuyer sur la touche ENTER pour afficher la source sélectionnée.

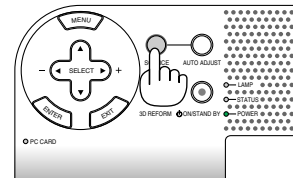


Détection automatique du signal

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 commutera la source d'entrée dans la séquence suivante :

Ordinateur1 → Ordinateur2 → 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.

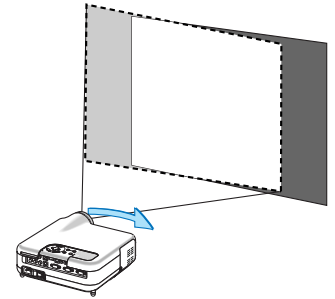
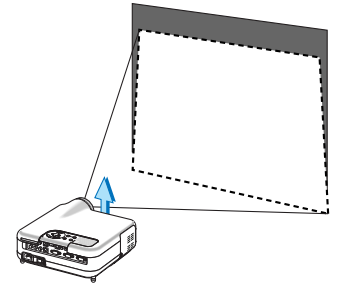


③ Ajustement de la taille et de la position de l'image

Placer le projecteur sur une surface plane et à niveau et s'assurer que le projecteur est bien à angle droit par rapport à l'écran.
Soulever le bord avant du projecteur pour centrer l'image verticalement.

Si l'image projetée n'est pas rectangulaire à l'écran, utiliser alors la fonction de correction de distorsion trapézoïdale (Keystone) pour la régler correctement.
Voir pages 33 et 43.

Faire tourner l'avant du projecteur vers la droite ou la gauche (vers la droite dans cet exemple) pour centrer l'image horizontalement sur l'écran.



Ajuster le pied inclinable

1. Soulever le bord avant du projecteur.

2. Enfoncer et maintenir le bouton du pied à inclinaison réglable à l'avant du projecteur pour allonger les pieds inclinables.

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

4. Relâcher le bouton de réglage de l'inclinaison pour verrouiller le pied de réglage.

Les pieds peuvent être réglés jusqu'à environ 7 degrés vers le haut ou vers le bas de la face avant du projecteur.

Le réglage de la hauteur de l'image projetée ou le changement de l'angle de projection active la fonction de correction automatique de la distorsion trapézoïdale (Auto Keystone) pour corriger rapidement la distorsion verticale. L'écran "Keystone" s'affiche.

Pour le fonctionnement de l'écran "Keystone", voir "④ Correction de la distorsion trapézoïdale" page 33.

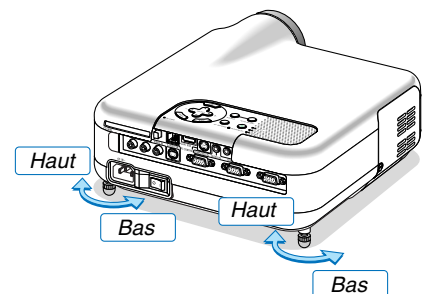
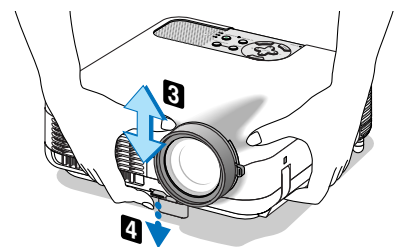
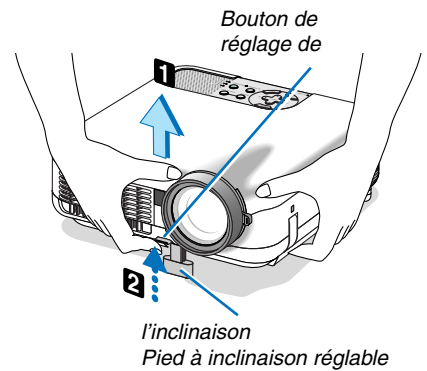
REMARQUE : Les données de correction "Keystone" peuvent être réinitialisées en appuyant et en maintenant enfoncée la touche 3D REFORM pendant au moins 2 secondes.

La hauteur du pied arrière peut être changée. Tourner le pied arrière jusqu'à la hauteur voulue, mais la distance verticale entre la base et le support ou le sol doit être de 25mm pour que le projecteur soit à l'horizontale sur la surface plane.

ATTENTION

Ne pas utiliser le pied à inclinaison réglable pour effectuer des réglages autres que ceux initialement prévus.

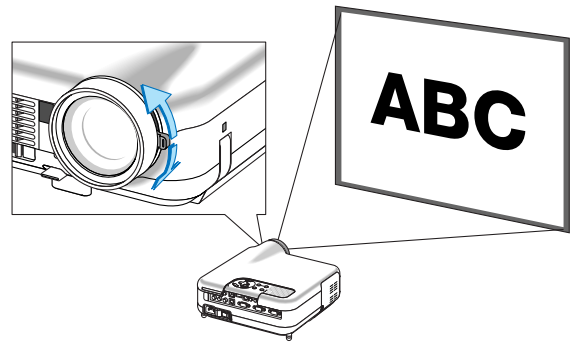
Des utilisations non appropriées, telles que le fait de saisir le pied à inclinaison réglable ou de suspendre l'appareil au mur, peuvent endommager le projecteur.



3. Projection d'une image (fonctionnement élémentaire)

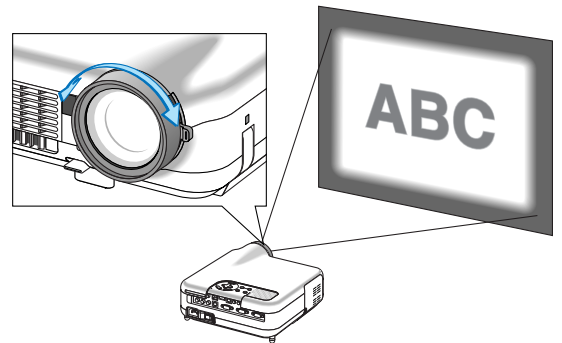
Zoom

Utiliser le levier de zoom pour régler précisément la taille de l'image sur l'écran.



Mise au point

Utiliser l'anneau de MISE AU POINT pour obtenir la meilleure mise au point.



4 Correction de la distorsion trapézoïdale

Correction automatique de distorsion trapézoïdale

La fonction de correction automatique de distorsion trapézoïdale (Auto Keystone) corrige la distorsion verticale d'une image projetée à l'écran. Aucune opération spéciale n'est nécessaire. Placer tout simplement le projecteur sur une surface plane.



Correction manuelle de distorsion trapézoïdale

Vous pouvez également corriger la distorsion trapézoïdale manuellement. Pour ce faire :

1. Augmenter la hauteur du pied à inclinaison réglable pour régler la hauteur de l'image projetée. Voir page 31.

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

- Si l'écran de correction de la distorsion trapézoïdale (Keystone) disparaît, appuyer une fois sur la touche 3D REFORM pour le faire afficher de nouveau.

2. 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.

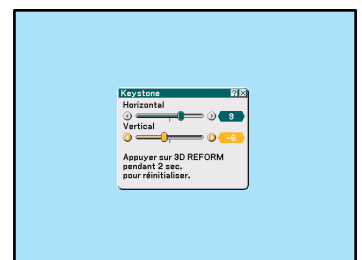
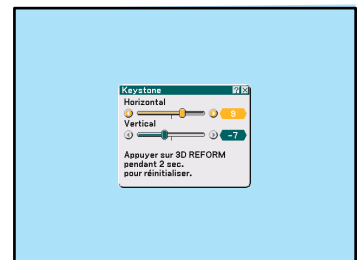
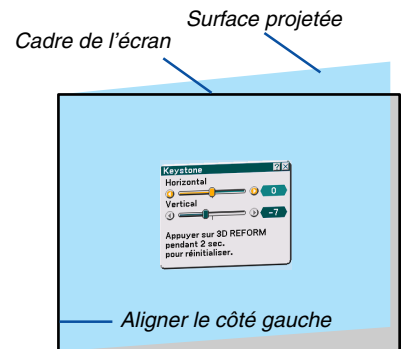
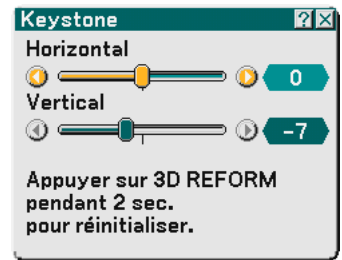
REMARQUE : Lorsque "Manuel" est sélectionné dans "Keystone" depuis le menu, projeter une image réglant la position du projecteur afin que l'écran soit plus petit que la surface de l'image projetée. Voir page 90 pour la sélection de "Manuel" dans "Keystone".

3. Utiliser la touche SELECT ◀ou ▶ pour ajuster "Horizontal".

Effectuer la correction de la distorsion trapézoïdale.

4. Si les côtés droit et gauche de l'image projetée ne sont pas mutuellement parallèles, utiliser la touche SELECT ▼ pour sélectionner "Vertical" et utiliser la touche SELECT ◀▶.

Effectuer ce réglage avec précision afin que les deux côtés soient parallèles mutuellement.

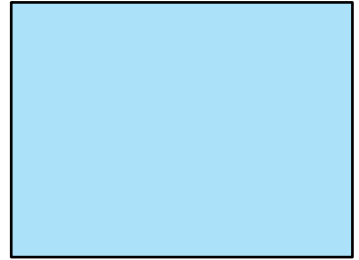


3. Projection d'une image (fonctionnement élémentaire)

5. Répéter les étapes 3 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 :

- A l'extinction du projecteur, les valeurs de réglage de correction antérieures sont réinitialisées et la distorsion corrigée à nouveau si l'angle de projection a été changé après 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. Pour utiliser les valeurs précédentes de réglage de la correction après avoir changé l'angle de projection, sélectionner "Manuel" dans "Keystone" depuis le menu. Voir page 90.
 - Pour réinitialiser les valeurs de réglage de la correction 3D Reform, presser et maintenir enfoncée la touche **3D REFORM** pendant au moins 2 secondes.
 - A chaque pression sur la touche **3D REFORM**, l'élément se commute dans la séquence suivante : Keystone → Pierre angulaire → Aucun → Keystone → ...
Pour plus d'informations sur "Pierre angulaire", voir "Correction de la distorsion trapézoïdale horizontale et verticale (Pierre angulaire)", page 43.
-

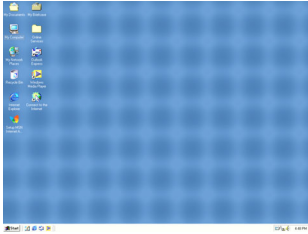
5 Optimisation automatique d'une image RGB

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

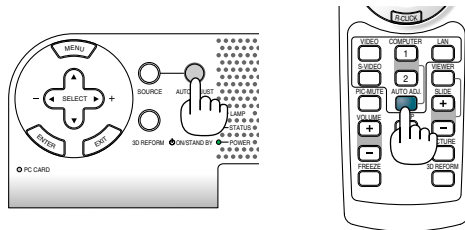
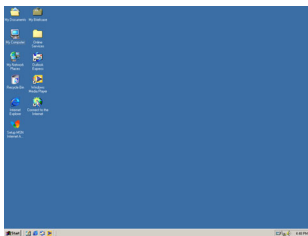
Optimisation automatique d'une image RGB

Appuyer sur la touche "AUTO ADJ." (réglage automatique) pour optimiser automatiquement une image RGB.

[Mauvaise image]



[Image normale]



Appuyer sur la touche "AUTO ADJ." pour effectuer un réglage précis de l'image de l'ordinateur ou pour éliminer les bandes verticales qui peuvent apparaître et pour réduire le bruit vidéo, les interférences ou la diaphonie (ceci est évident lorsqu'une partie de l'image semble miroiter). Cette fonction ajuste les fréquences d'horloge qui suppriment le scintillement horizontal dans l'image. Cette fonction ajuste également la phase de l'horloge pour réduire le bruit vidéo, les interférences ou la diaphonie.

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

REMARQUE :

- Certains signaux risquent de ne pas être affichés correctement ou d'être très lents.
- La fonction de réglage automatique ne fonctionne pas avec les signaux vidéo ou composant.
- Si l'opération de réglage automatique ne peut pas optimiser le signal RGB, essayer d'ajuster l'horloge et la phase manuellement. Voir page 86.

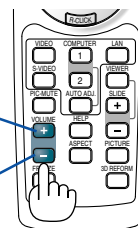
6 Augmentation ou diminution du volume

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

REMARQUE : Lorsque aucun menu n'apparaît, les touches SELECT ◀▶ du projecteur servent de commande du volume.

Augmenter le volume

Diminuer le volume



3. Projection d'une image (fonctionnement élémentaire)

7 Utilisation du pointeur laser

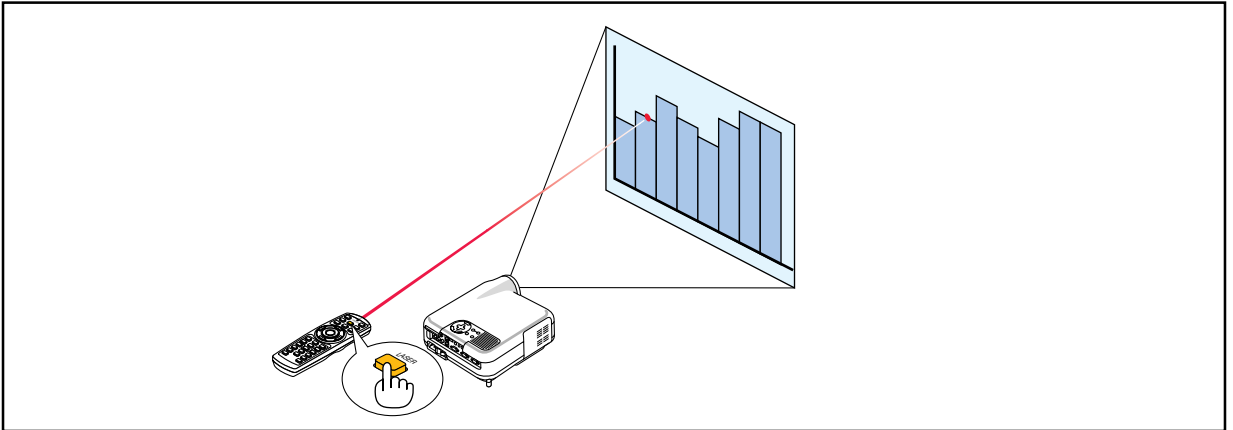
Vous pouvez utiliser le laser pour attirer l'attention du public sur un point rouge que vous pouvez placer sur n'importe quel objet.



ATTENTION :

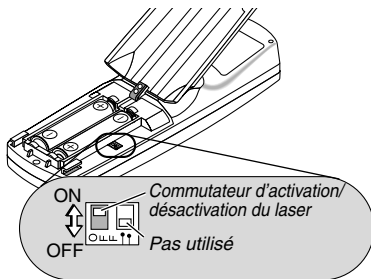
- Ne pas regarder dans le pointeur laser lorsqu'il est en marche.
- Ne pas pointer le faisceau laser en direction d'une personne.
- Ne pas laisser les enfants utiliser le pointeur laser.

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



Pour désactiver le pointeur laser, régler le commutateur de fonction sur "Off".

Décider d'activer ou de désactiver le laser, puis régler le commutateur selon le choix à l'aide de la pointe d'un stylo à bille fin. Sur ce modèle, l'autre commutateur de sélection n'est pas utilisé.



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

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

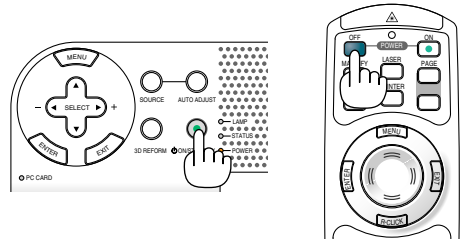
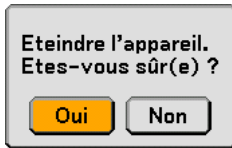
Désactiver le laser dans un cadre où l'appareil est accessible aux enfants.

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.

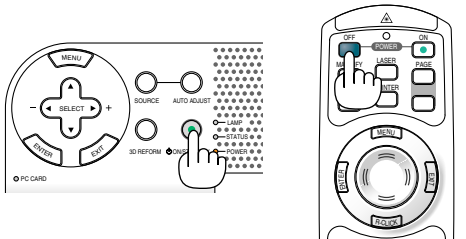
Le message "Alimentation désact. / Etes-vous sûr ?" s'affiche.



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

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

REMARQUE : Immédiatement après la mise sous tension du projecteur et l'affichage d'une image, il est impossible d'éteindre le projecteur avant 60 secondes.



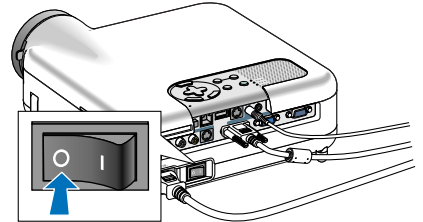
3. Couper l'alimentation avec l'interrupteur principal. Le voyant d'alimentation s'éteint.

ATTENTION

Ne débrancher le câble d'alimentation de la prise murale et n'éteindre l'alimentation principale dans aucune des circonstances suivantes.

Sans quoi, vous risquez d'endommager le projecteur ou la carte PC :

- Pendant que la lampe du projecteur est allumée.
- Pendant que les ventilateurs de refroidissement tournent. (Les ventilateurs de refroidissement continuent à tourner pendant 90 secondes après l'extinction du projecteur).
- Lorsque le voyant d'accès à la carte PC est allumé. Vous risquez ainsi d'endommager la carte mémoire PC.



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 réglables s'ils sont étendus.
4. Couvrir l'objectif avec le cache-objectif.
5. Ranger le projecteur et ses accessoires dans la sacoche souple fournie.

REMARQUE : Avant de ranger le projecteur dans la sacoche souple, s'assurer d'avoir rentré les pieds. A défaut d'une telle précaution, le projecteur risque d'être endommagé.

4

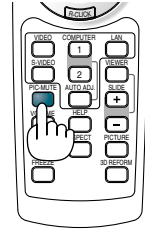
Fonctions pratiques

.....

1	Coupure de l'image et du son	39
2	Arrêt sur une image	39
3	Utilisation du pointeur	39
4	Agrandissement et déplacement d'une image	40
5	Utilisation de l'aide en ligne	40
6	Utilisation d'une souris USB	41
7	Utilisation du récepteur de souris à distance	42
8	Correction de la distorsion trapézoïdale horizontale et verticale (Pierre angulaire)	43
9	Faire des dessins à main levée sur une image projetée (Ardoise)	46
10	Enregistrement d'images affichées sur le projecteur sur la Carte PC ou la mémoire USB (Capture)	47
11	Protection contre toute utilisation non autorisée du projecteur	48
12	Utilisation d'une mémoire USB ou d'un lecteur de carte mémoire USB.....	53
13	Fonctionnement à l'aide un navigateur HTTP	54
14	Utilisation du projecteur pour faire fonctionner un ordinateur connecté à un réseau (Desktop Control Utility 1.0)	57

① Coupure de l'image et du son

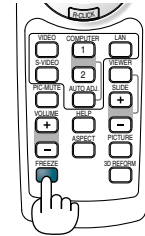
Appuyer sur la touche PIC-MUTE pour couper l'image et le son pendant une courte période. Appuyer à nouveau pour restaurer l'image et le son.



② Arrêt sur une image

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

REMARQUE : Une pression de la touche MENU affiche le menu de Capture qui vous permet de capturer une image gelée. Voir page 47 pour plus d'informations.

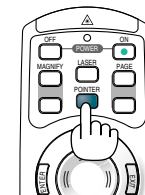
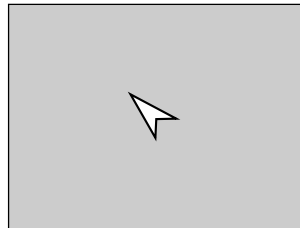


③ Utilisation du pointeur

Neuf pointeurs différents sont disponibles pour attirer l'attention de l'audience sur n'importe quel point de l'image projetée.

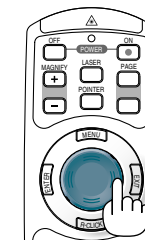
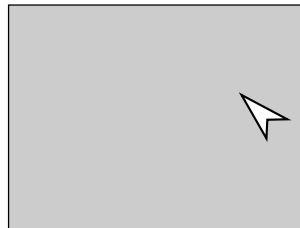
REMARQUE : Vous pouvez sélectionner un pointeur dans le menu. Voir page 111.

Appuyer sur la touche POINTER pour afficher le pointeur.



Appuyer sur la touche Pointer pour afficher le pointeur.

Utiliser la touche SELECT pour déplacer le pointeur. Appuyer à nouveau sur la touche POINTER. Le pointeur disparaît.



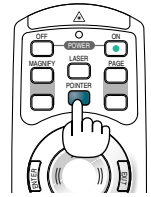
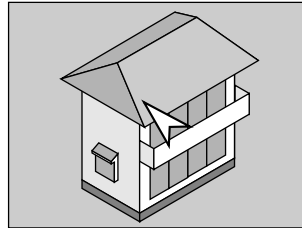
Utiliser la touche Select pour déplacer le pointeur.

4 Agrandissement et déplacement d'une image

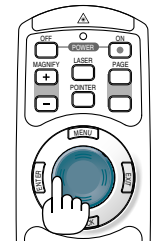
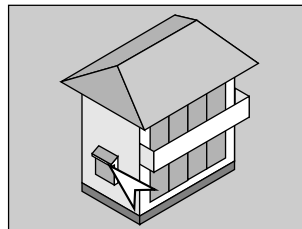
Toute partie d'image peut être agrandie jusqu'à 400 pour cent.

Pour ce faire :

1. Appuyer sur la touche **POINTER** pour afficher le pointeur.

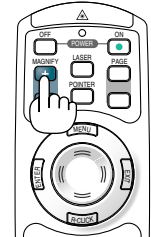
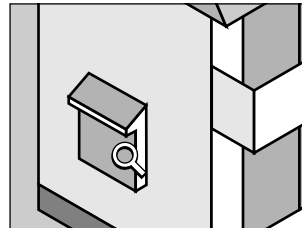


2. Déplacer le pointeur vers la zone à agrandir.



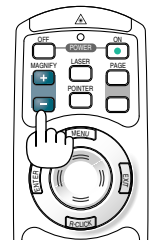
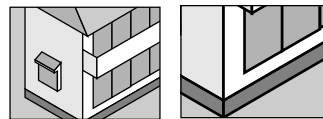
3. Agrandir la zone sélectionnée.

Lorsque la touche d'agrandissement **MAGNIFY (+)** est pressée, l'image est agrandie et l'icône de loupe s'affiche. Pour agrandir la zone sélectionnée, utiliser la touche **SELECT** ▲▼◀▶ pour déplacer l'icône de loupe et appuyer sur la touche d'agrandissement **MAGNIFY (+)**.



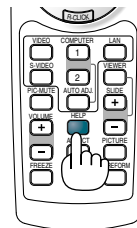
4. Retourner l'image au format original.

Appuyer sur la touche de réduction **MAGNIFY (-)** jusqu'à ce que l'icône de loupe soit remplacée par le pointeur.

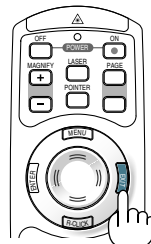


5 Utilisation de l'aide en ligne

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



Afficher l'aide

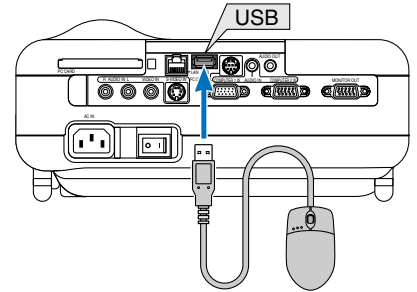


Quitter l'aide

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.



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. Pour ce faire, sélectionner le menu → Paramétrage → Outils → Souris → Pointeur pour souris

Affichage du menu

Cliquer sur le bouton droit de la souris affiche 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.

Exemples:

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.

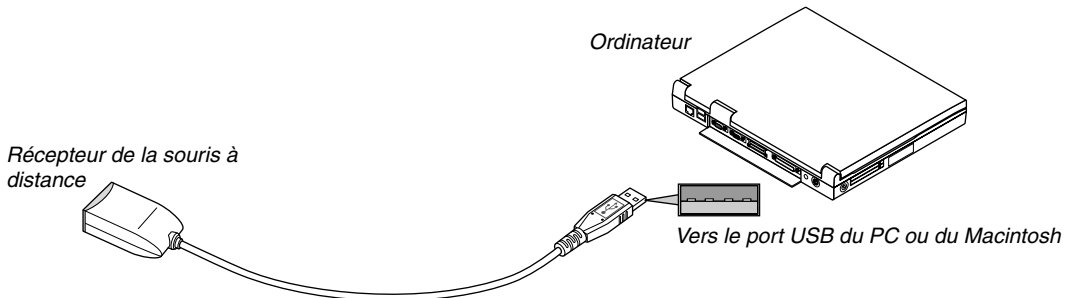
7 Utilisation du récepteur de souris à distance

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.

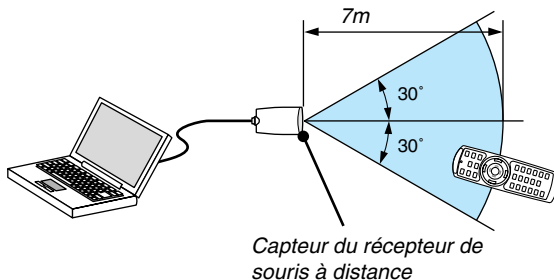
Connexion du récepteur de souris à distance à un ordinateur

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 les systèmes d'exploitation Windows 98/Me/XP ou Windows 2000.

** REMARQUE : Dans Windows XP, si le curseur de la souris ne se déplace pas correctement, faire 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 [Onglet Options pointeur].*

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 : Déroule la zone visible de la fenêtre ou pour vous déplacer vers la diapositive précédente ou suivante dans PowerPoint sur votre ordinateur.
- Touche Select : Déplace le curseur de la souris sur votre ordinateur.
- Touche MOUSE L-CLICK : Fonctionne comme le bouton gauche de la souris.
- Touche MOUSE R-CLICK : Fonctionne comme le bouton droit de la souris.

REMARQUE : 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.

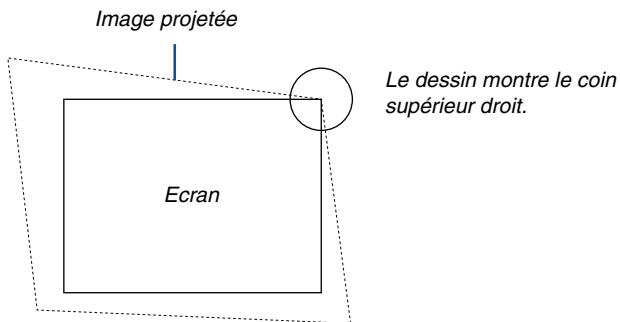
Pierre angulaire

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 de la télécommande.**

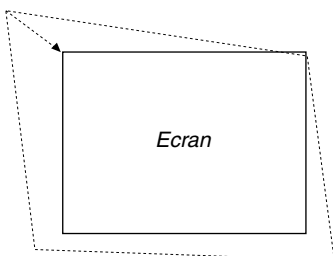
L'écran de réglage de Pierre angulaire s'affiche.



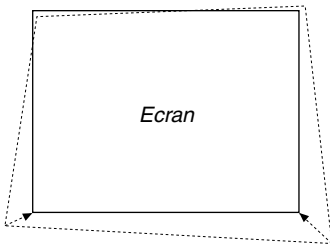
5. **Utiliser la touche SELECT ▲▼◀▶ pour sélectionner une icône qui pointe dans la direction dans laquelle le cadre de l'image projetée doit être déplacé.**

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

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

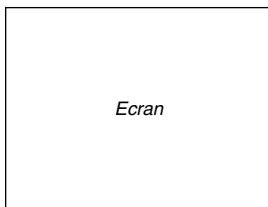


8. Appuyer sur la touche ENTER.



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 "Exit" 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 termine la correction de la distorsion trapézoïdale.

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 "Undo" quitte la fonction sans enregistrer les modifications.

REMARQUE : Pour réinitialiser les valeurs de réglage de la correction 3D Reform, presser et 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. Le fait de modifier le ratio d'aspect et/ou le réglage de l'écran 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° approx.	Max. +/- 40° approx.
Keystone	LT 265 : Max. +/- 35° approx. LT 245 : Max. +/- 30° approx.	

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

- L'image est projetée en Grand angle (Lever 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.
- Lorsque "4:3 plein" est sélectionné dans "Ratio d'aspect", les fonctions "Pierre angulaire" et "Keystone horizontal" ne sont pas disponibles.

REMARQUE :

- Si l'écran de 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.
- A l'extinction du projecteur, les valeurs de réglage de correction antérieures sont réinitialisées et la distorsion corrigée à nouveau si l'angle de projection a été changé après 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.
Pour utiliser les valeurs précédentes de réglage de la correction après avoir changé l'angle de projection, sélectionner "Manuel" dans "Keystone" depuis le menu. Voir page 90.

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

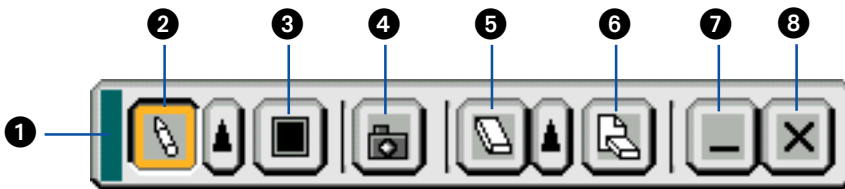
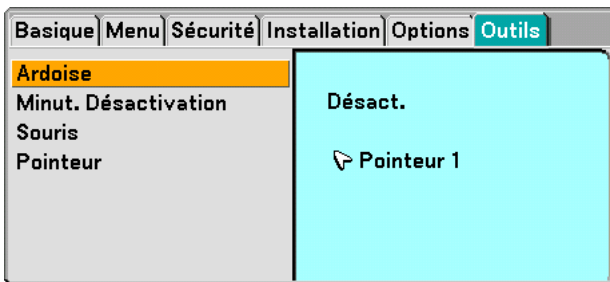
9 Faire des dessins à main levée sur une image projetée (Ardoise)



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

REMARQUE : 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 Cliquer avec le bouton gauche et glisser pour dessiner. 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 une couleur. Cliquer avec 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 Capture Cliquer avec le bouton gauche pour capturer un dessin sur l'écran de l'ardoise et sauvegardez-le sur la carte PC insérée dans le slot de carte PC du projecteur.
- 5 Gomme Cliquer avec le bouton gauche et glisser pour effacer une partie d'un dessin. Cliquer avec le bouton gauche  ou cliquer avec le bouton droit sur l'icône de la gomme pour afficher la palette de gommes contenant quatre gommes d'épaisseur différente parmi lesquelles vous pouvez sélectionner celle que vous préférez en cliquant avec le bouton gauche.
- 6 Effacer Cliquer avec le bouton gauche pour effacer complètement le dessin de l'écran d'ardoise.
- 7 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.
- 8 Quitter Efface le dessin entier et quitte l'ardoise.

REMARQUE :

- Le menu n'est pas disponible pendant l'affichage de l'écran d'ardoise.
- La sélection d'une autre source et tout changement de diapositive dans la visionneuse effacent complètement un dessin.

⑩ Enregistrement d'images affichées sur le projecteur sur la Carte PC ou la mémoire USB (Capture)

Les fonctions Capture permettent de capturer une image provenant de la source en cours d'affichage. L'image est enregistrée au format JPEG sur la Carte PC ou la mémoire USB.

REMARQUE :

- *Tant qu'une Carte PC ou une mémoire USB n'est pas insérée dans le slot de carte PC ou sur le port USB du projecteur, la fonction Capture n'est pas disponible.*
 - *L'affichage du message "Erreur carte" signifie qu'il n'y a pas assez d'espace libre sur la Carte PC ou la mémoire USB pour enregistrer des images. Augmenter l'espace disponible sur la carte en effaçant des images non souhaitées à l'aide du PC. Le nombre d'images pouvant être capturées dépend de la taille de la carte PC.*
 - *Ne pas couper l'alimentation ni retirer la Carte PC ou la mémoire USB pendant la capture d'une image. Cela risque d'entraîner la perte des données de la Carte PC ou de la mémoire USB, ou d'endommager la carte elle-même.*
-

Préparation :

Insérer la carte PC dans le slot de carte PC ou la mémoire USB sur le port USB du projecteur.

Insérer la carte PC de façon que l'extrémité portant la flèche de sens d'insertion sur la partie supérieure entre en premier.

* Appuyer sur la touche d'éjection pour éjecter la carte.

- 1. Projeter l'image à enregistrer sur le projecteur.**
- 2. Appuyer sur la touche FREEZE de la télécommande.**
- 3. Appuyer sur la touche MENU pour afficher le menu de Capture.**

Capture Capture une image et la sauvegarde comme fichier JPEG sur une carte PC ou une mémoire USB.

Lecteur Sélectionner la carte PC ou la mémoire USB. Il est possible de capturer une image et de l'enregistrer sur une Carte PC ou mémoire USB.

Quitter Quitte la fonction Capture. Il est aussi possible de quitter la fonction de capture en appuyant sur la touche MENU ou EXIT de la télécommande ou du projecteur.

REMARQUE :

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

- *La taille du fichier de l'image capturée varie selon la résolution du signal d'entrée.*
 - *Un sablier indiquant que l'image est en cours de capture apparaît sur l'affichage du projecteur. Ne pas éjecter la carte PC et ne pas couper l'alimentation du projecteur pendant que cette icône s'affiche. Cela risque d'endommager les données de la carte PC. Si les données de la carte PC sont endommagées, utiliser un ordinateur pour les réparer.*
-

II 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

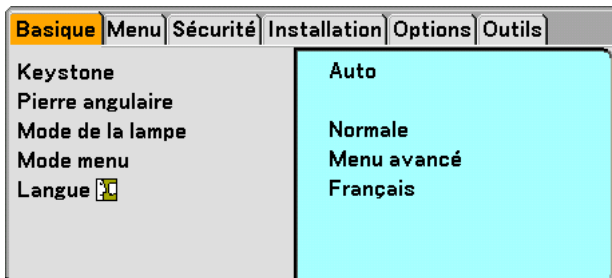
1. Appuyer sur la touche MENU.

Le menu s'affiche.

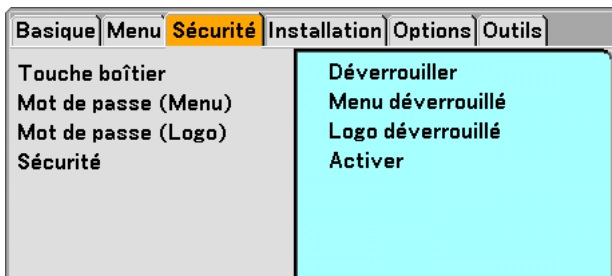


2. Appuyer sur la touche SELECT ► pour mettre en surbrillance le sous-menu Paramétrage et appuyer sur la touche ENTER.

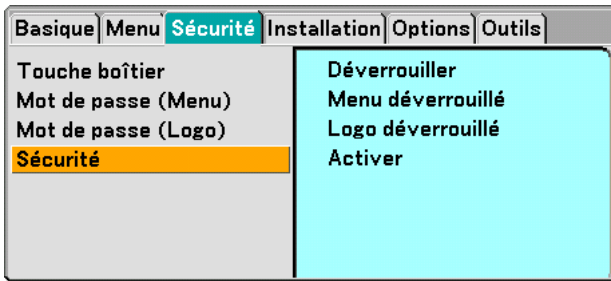
L'onglet "Basique" de la page est mis en surbrillance.



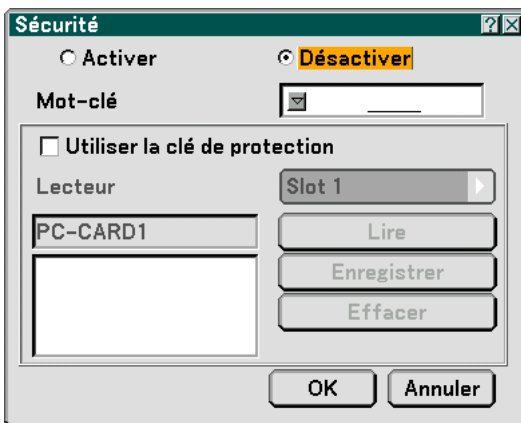
3. Appuyer deux fois sur la touche SELECT ► pour mettre en surbrillance l'onglet "Sécurité".



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 **ENTER** ▼ 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.

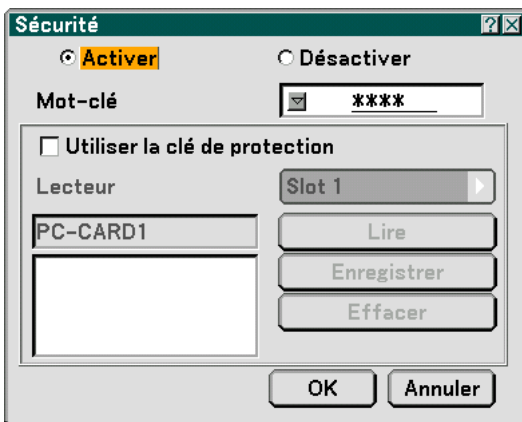
7-3. Pour "3" et "4", utiliser la même procédure qu'à l'étape 7-2.

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.

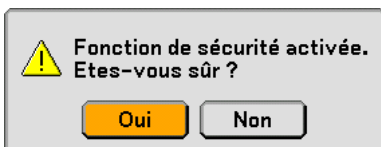
Le clavier logiciel disparaît.

8. Appuyer une fois sur la touche SELECT ▲ pour mettre en surbrillance " Désactiver" et appuyer sur la touche SELECT ◀ pour mettre en surbrillance "Activer".



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 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. Voir page 96.

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).

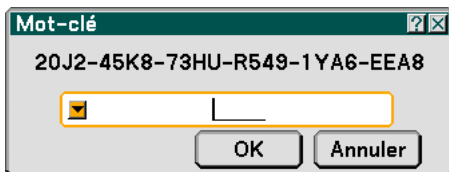
Le voyant POWER s'allume en orange. Le projecteur est en état de veille.

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 le 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 à l'écran.

REMARQUE : Immédiatement après que le projecteur a été allumé et que le projecteur est verrouillé ! Entrer votre mot-clé. un message s'affiche en bas de l'écran, une pression sur la touche MENU affiche la saisie du mot-clé. A ce moment, une pression sur la touche MENU affiche le menu à l'écran.

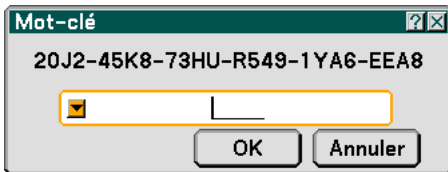
2. Appuyer sur la touche SELECT ▼ pour mettre "Paramétrage" en surbrillance et appuyer sur la touche ENTER.

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 reste 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 en surbrillance "Activer" et appuyer sur la touche SELECT E pour mettre en surbrillance "Désactiver".

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

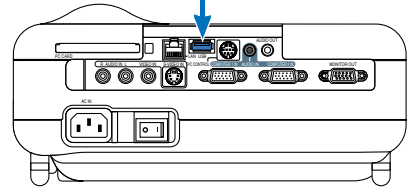
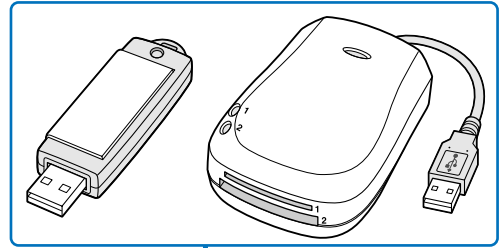
La fonction de sécurité est maintenant désactivée.

REMARQUE : Ne pas oublier votre mot-clé. En cas d'oubli de votre mot-clé, contacter l'agent NEC pour obtenir le code de déverrouillage.

12 Utilisation d'une mémoire USB ou d'un lecteur de carte mémoire USB

Le projecteur est compatible avec tous les dispositifs de mémoire USB ou les lecteurs de carte mémoire USB qui prennent en charge la visionneuse et les fonctions de sécurité.

- Pour utiliser un dispositif de mémoire ou lecteur de carte mémoire USB, le connecter au port USB (de type A).
- Sélectionner une des icônes de lecteur pour votre mémoire USB sur le panneau du côté gauche de la fenêtre Visionneuse.
- Pour utiliser un dispositif de mémoire comme clé de protection pour la fonction de Sécurité, sélectionner une des icônes de lecteur sur l'écran de réglage de la sécurité. Voir page 95.



REMARQUE :

- Certaines marques de dispositif de mémoire ou de lecteur de carte mémoire USB risquent ne pas fonctionner. 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.
- Il est impossible d'utiliser un dispositif de mémoire USB et un lecteur de carte mémoire USB lorsqu'une souris USB est connectée au projecteur.
- Ne pas effectuer les opérations suivantes pendant que le voyant d'accès d'un dispositif de mémoire USB ou d'un lecteur de carte mémoire USB est allumé ou clignote (pendant que des données sont en cours de transfert). Vous risquez d'endommager le dispositif de mémoire USB ou le lecteur de carte mémoire USB dans le lecteur. Sauvegarder vos données au cas où elles auraient besoin d'être restaurées.
 - * Extraire le dispositif de mémoire USB ou le lecteur de carte mémoire USB du port USB du projecteur.
 - * Extraire la carte mémoire USB de son lecteur
 - * Mettre le projecteur hors tension ou débrancher le câble d'alimentation.
- Le lecteur pour "USB 1 à 4" s'affiche uniquement lorsque un dispositif de mémoire USB ou un lecteur de carte mémoire USB est connecté au projecteur. Le lecteur pour "USB 1 à 4" peut s'afficher différemment de celui qui se trouve dans le lecteur de carte mémoire USB.
- Certaines marques de dispositif de mémoire USB ou de carte mémoire USB ne peuvent être utilisées comme clé de protection pour la fonction Sécurité du projecteur.

ATTENTION: Ne pas insérer d'appareil mémoire USB ou de lecteur de carte mémoire USB dans le port LAN (RJ-45). Cela pourrait endommager le port LAN (RJ-45).

13 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.)

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.

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.

ATTENTION :

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. (Voir "Paramétrage du mode LAN" page 99.)

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`

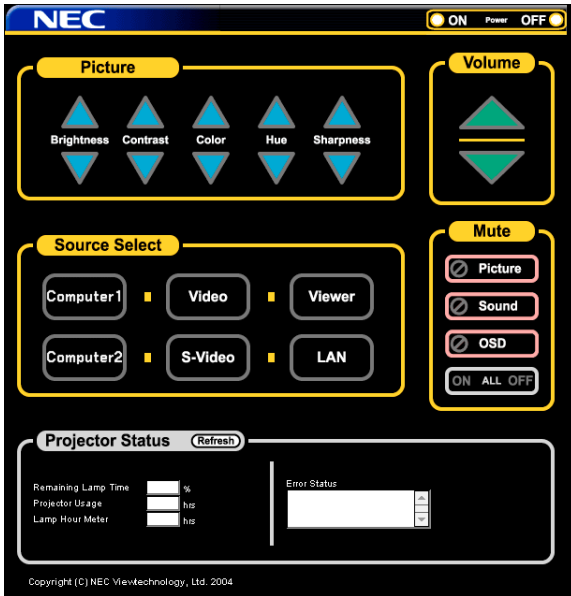
est spécifié pour l'adresse ou la colonne d'entrée de l'URL.

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



Alimentation : Contrôle l'alimentation du projecteur.
 Activé L'alimentation est activée.
 Désact. L'alimentation est désactivée.

Volume : Contrôle le volume du projecteur.
 ▲ Augmente la valeur de réglage du volume.
 ▼ Réduit la valeur de réglage du volume.

Sourdine : Contrôle la fonction de sourdine du projecteur.
 Image activé Met en sourdine la vidéo.
 Image désact. Annule la mise en sourdine de la vidéo.
 Son activé Met en sourdine le son.
 Son désact. Annule la mise en sourdine du son.
 OSD activé Met en sourdine l'affichage à l'écran.
 OSD désact. Annule la mise en sourdine de l'affichage à l'écran.
 Tout activé Met en sourdine la vidéo, le son et les fonctions d'affichage à l'écran.
 Tout désact. Annule la mise en sourdine de la vidéo, du son et des fonctions d'affichage à l'écran.

Image : Contrôle le réglage vidéo du projecteur.
 Luminosité ▲ Augmente la valeur de réglage de la luminosité.
 Luminosité ▼ Réduit la valeur de réglage de la luminosité.
 Contraste ▲ Augmente la valeur de réglage du contraste.
 Contraste ▼ Réduit la valeur de réglage du contraste.
 Couleur ▲ Augmente la valeur de réglage de la couleur.
 Couleur ▼ Réduit la valeur de réglage de la couleur.
 Teinte ▲ Augmente la valeur de réglage de la teinte.
 Teinte ▼ Réduit la valeur de réglage de la teinte.
 Netteté ▲ Augmente la valeur de réglage de la netteté.
 Netteté ▼ Réduit la valeur de réglage de la netteté.

- Les fonctions qui peuvent être contrôlées varient selon le signal reçu par la projecteur.

Sélection de la source : Commute le connecteur d'entrée du projecteur.

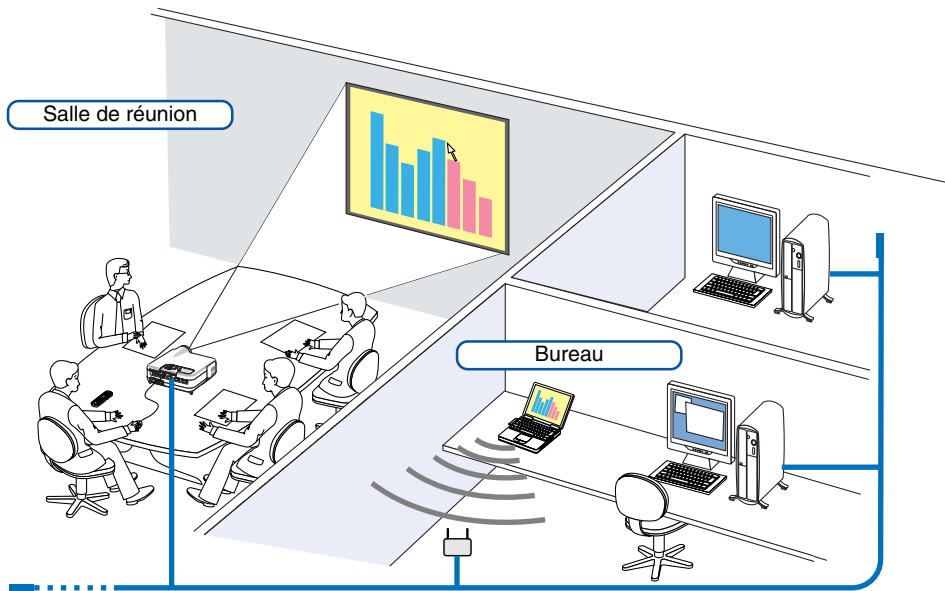
- Ordinateur1 Commute sur le connecteur COMPUTER 1 IN.
- Ordinateur2 Commute sur le connecteur COMPUTER 2 IN.
- Vidéo Commute sur le connecteur VIDEO IN.
- S-Vidéo Commute sur le connecteur S-VIDEO IN.
- Visionneuse Commute sur la visionneuse.
- LAN Commute sur un signal LAN.

Etat du projecteur : Affiche la situation du projecteur.

- Durée restante lampe Affiche la durée de vie restant de la lampe sous forme de pourcentage.
- Durée utilisation lampe Affiche le nombre d'heures d'utilisation de la lampe.
- Utilisation projecteur Affiche le nombre d'heures d'utilisation du projecteur.
- Condition d'erreur Affiche les conditions des erreurs se produisant dans le projecteur.
- Rafraîchir Met à jour l'affichage des conditions suivantes.

14 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 2 est installé sur l'ordinateur, cet ordinateur peut être contrôlé à l'aide du projecteur par l'intermédiaire d'un réseau. Imaginons par exemple, que vous avez un fichier PowerPoint sur un ordinateur de votre bureau que vous voulez 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) et afficher le fichier PowerPoint pendant la réunion. Ainsi, Il n'est plus nécessaire de déplacer l'ordinateur du bureau à la salle de réunion.



Dégagement de 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 de sécurité auquel vous pouvez être exposé et qui peut causer 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 y être autorisé. 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 les systèmes d'exploitation Windows, cliquer sur "Control Panel" → "Power Options" → "System Standby" → "Never". La connexion LAN sera ainsi déconnectée lorsque l'ordinateur est mis en mode veille.

REMARQUE : Pour pouvoir utiliser le 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 les instructions sur l'installation, se référer au "NEC Software Utility Installation Guide" (Guide d'installation de logiciel utilitaire NEC) fourni.
- Pour les instructions sur le fonctionnement du logiciel, voir le fichier d'aide de Desktop Control Utility 1.0.

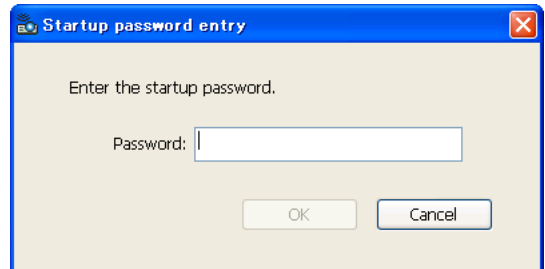
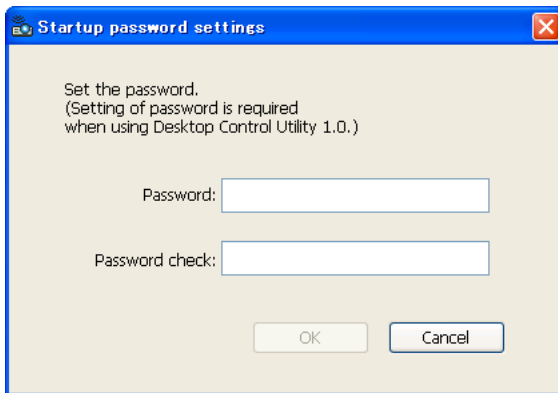
3. **Préparer les documents à présenter lors de la réunion et les sauvegarder sur l'ordinateur.**

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

La fenêtre Startup password (Mot de passe de démarrage) apparaît.

Fenêtre au premier démarrage

Fenêtre après l'entrée du mot de passe de démarrage

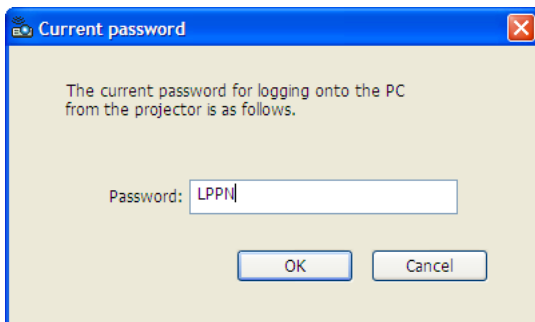


Importantes:

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

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

La fenêtre d'entrée "Current password" (mot de passe courant) apparaît.



REMARQUE : Le "Current password" sera changé à chaque fois que vous démarrez le Desktop Control Utility 1.0.

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

7. **Cliquer sur "OK".**

Desktop Control Utility 1.0 démarre.

Aller dans le 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. (Voir page 99)

2. Connecter une souris USB (disponible dans le commerce) au projecteur. (Voir page 41)

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 est affiché.

Le message n'est affiché que lorsque aucun mot de passe n'a été attribué au Desktop Control Utility 1.0.



5. Suivre le message pour appuyer sur la touche MENU du boîtier du projecteur ou de la télécommande.
La barre des connexions apparaît en bas à gauche de l'écran.

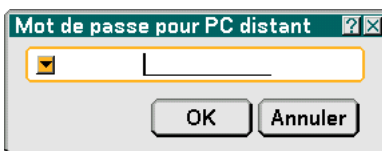


6. Cliquer sur l'icône d'entrée .

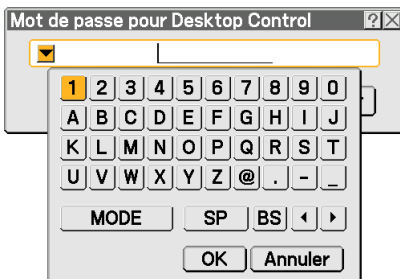
7. Cliquer sur "Entrée".




La fenêtre d'entrée du mot de passe apparaît.



8. Cliquer sur ▼.



La fenêtre d'entrée de caractères apparaît. (Voir page 132)


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".
11. Cliquer sur l'icône PC search .

La fenêtre PC search apparaît.



12. Cliquer sur "OK".

La fenêtre de sélection de connexion apparaît.

- Pour effectuer la recherche en entrant l'adresse IP de l'ordinateur connecté, cliquer sur  dans la fenêtre PC Search, cliquer sur "Input IP Address", puis sur "OK".
13. Cliquer sur l'ordinateur auquel vous voulez vous connecter, puis cliquer sur "OK".

Le bureau (desktop) de l'ordinateur connecté apparaît.

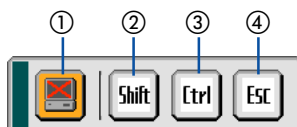


REMARQUE: Une fois que le bureau (desktop) apparaît, le menu n'apparaît plus lorsqu'on clique avec la souris USB. Pour afficher le menu lorsque le bureau est affiché, appuyer sur la touche du projecteur lui-même ou de la télécommande.





Opérations à effectuer sur le projecteur –Activation du bureau (desktop)

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

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



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

- ①  Icône Disconnect Utiliser pour couper les communications avec un ordinateur.
- ②  Icône Shift Sélectionner cette icône et appuyer sur la touche ENTER pour passer en mode de verrouillage shift. Sélectionner cette icône et appuyer de nouveau sur la touche ENTER pour annuler le mode de verrouillage shift.
- ③  Icône Ctrl Sélectionner cette icône et appuyer sur ENTER pour passer en mode de verrouillage contrôle. Sélectionner cette icône et appuyer de nouveau sur ENTER pour annuler le mode de verrouillage contrôle.
- ④  Icône Esc Utiliser pour effectuer la même opération que lorsqu'on appuie sur la touche "Esc" de l'ordinateur. Utiliser, par exemple, pour arrêter un diaporama PowerPoint.

Opérations à effectuer sur le projecteur – Déconnexion de communication


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

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



2. Sélectionner l'icône de déconnexion  et appuyer sur la touche ENTER.


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

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

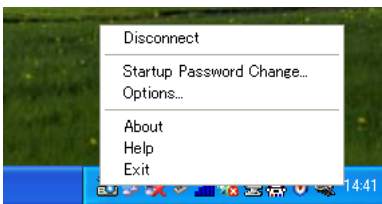
REMARQUE : La déconnexion est possible en cliquant sur l'icône projecteur puis sur "Disconnect" dans la barre de tâches.

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

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

1. Cliquer sur l'icône du projecteur  dans 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 de connexion 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 cliquer sur n'importe quelle autre source que "LAN".

Le menu s'éteint.

5

Utilisation de la Visionneuse

.....

① Utilisation optimale de la fonction Visionneuse	63
② Utilisation de la fonction Visionneuse avec le projecteur (lecture)	64
③ Changement du logo du papier peint	70

① Utilisation optimale de la fonction Visionneuse

Fonction

Des données de présentation peuvent être visionnées, des images peuvent être capturées et lues sur le projecteur. Une carte PC est utilisée pour visionner des données de présentation préparées sur ordinateur et pour capturer et lire des images projetées avec le projecteur.

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.

REMARQUE :

- Pour utiliser la Visionneuse, vous devez d'abord créer des matériaux de présentation sur un PC (JPEG, BMP, GIF*1, PNG*1, Fichiers*2 index).

Pour la création de matériaux de présentation à l'aide de Ulead Photo Explore 8.0, voir le "Guide d'installation de logiciel utilitaire NEC" fourni 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 Les fichiers "Index" est un fichier créé à l'aide de Ulead Photo Explore 8.0 contenu sur le CD-ROM NEC User Supportware 2 fourni.*

Voir le "Guide d'installation de logiciel utilitaire NEC" fourni pour l'installation de Ulead Photo Explore 8.0 sur votre ordinateur.

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 Explore 8.0SE Basic compatible avec Windows XP/Windows 2000
- Des diapositives peuvent être créées en capturant des images en cours d'affichage
- Ecran de commande pour afficher et éditer les listes de diapositives

* Microsoft, Windows et PowerPoint sont des marques déposées de Microsoft Corporation.

② 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 : Utiliser la fonction Capture pour enregistrer des fichiers graphiques (JPEG, BMP, fichiers GIF ou PNG non entrelacés) sur une carte PC ou une mémoire USB insérée dans le slot du projecteur. Ou enregistrer des fichiers JPEG ou BMP sur une carte PC ou une mémoire USB insérée dans un PC.

1. **Insérer une carte PC dans le slot 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 de source.**

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

3. **Presser 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.

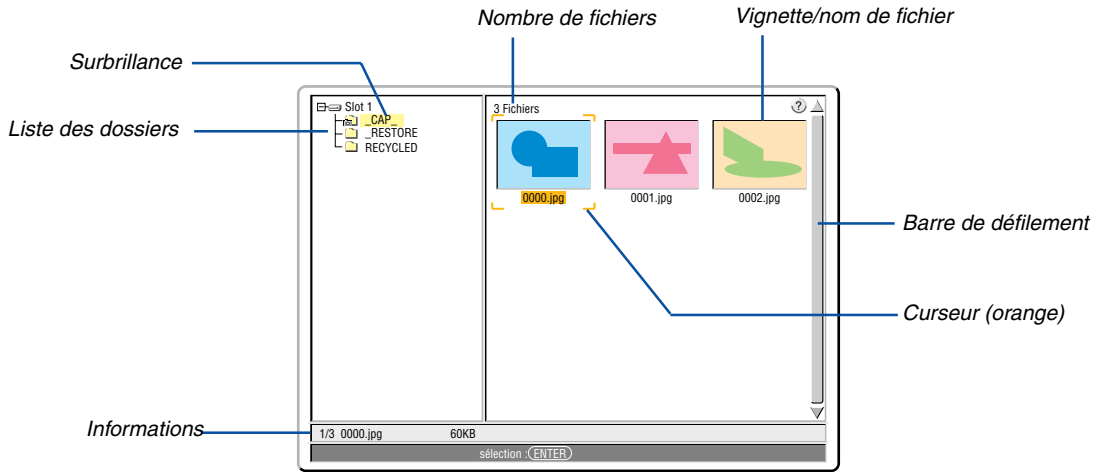


Le menu de la visionneuse comporte les commandes suivantes :

- Lecture Lit automatiquement ou manuellement selon le réglage choisi dans Options. Cette commande permet de passer à la diapositive suivante lorsque “Lecture manuelle” est sélectionnée dans le “Mode lecture”.
Stop Cette commande permet d’arrêter la lecture automatique et de la reprendre à partir de la diapositive ou du dossier sélectionné lorsque “Lecture auto” a été sélectionné dans “Mode lecture”.
- Vignette Affiche une liste de vignettes des fichiers graphiques enregistrés sur la carte PC insérée dans le projecteur.
- Effacer Efface une ou plusieurs diapositive(s) capturée(s) ou toutes les diapositives capturées dans le dossier spécifique - Capture.
- 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” et appuyer ensuite sur la touche ENTER pour afficher la première diapositive ou pour lancer la lecture automatique des diapositives.**

Éléments 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.

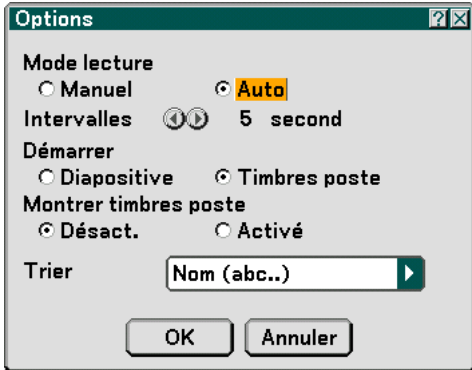
Nombre de fichiers Indique le nombre de diapositives affichables dans le dossier sélectionné. La quantité maximale d'images reconnues comme diapositives dans un répertoire est d'environ 1000.

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 :

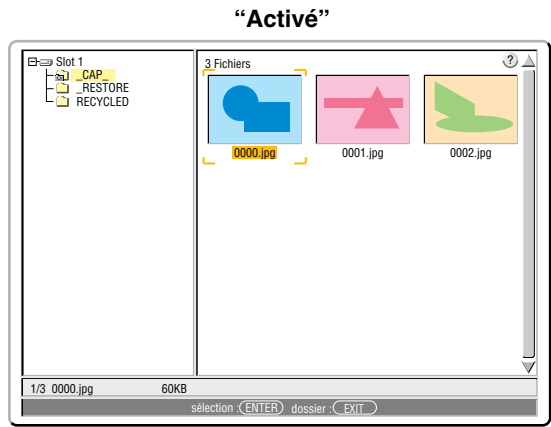
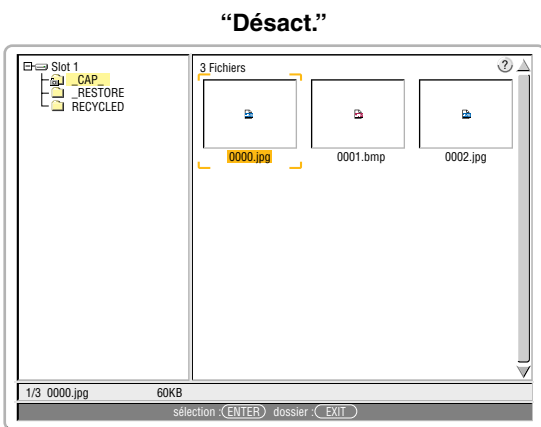
Désigne l'intervalle de temps entre 5 et 300 secondes.

Démarrer :

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

Montrer vignettes :

La sélection de la source Visionneuse permet d'afficher une liste des vignettes des fichiers graphiques enregistrés sur la carte PC ou la mémoire USB lorsque "On" 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 :

- Le dossier " _CAP_" pour les captures d'image
- 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, Vidéo, S-Vidéo ou LAN.

- * Il y a deux façons de commuter sur une autre entrée :
- * Appuyer sur la touche COMPUTER 1, COMPUTER 2, VIDEO, S-VIDEO ou LAN de la télécommande.
- * Appuyer sur la touche MENU de la télécommande pour afficher le menu de la Visionneuse. Appuyer à 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 le projecteur de la projection d'une diapositive par la visionneuse à celle d'images vidéo animée, 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 1000.

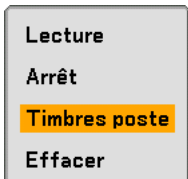
Effacement des images capturées

La commande Effacer du menu de la visionneuse permet d'effacer les images capturées.

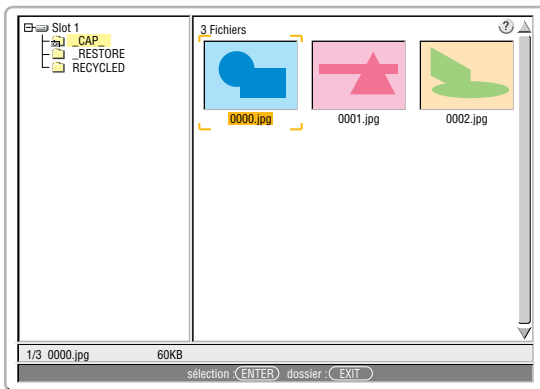
Pour effacer des images capturées :

Préparation : S'assurer que la carte PC est insérée dans le slot de carte PC ou la mémoire USB dans le port USB du projecteur.

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.

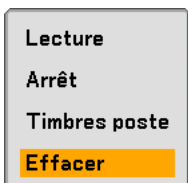


3. Utiliser la touche **▼** pour sélectionner "Timbres poste" et appuyer ensuite sur la touche **ENTER**.
L'écran d'affichage des vignettes apparaît.

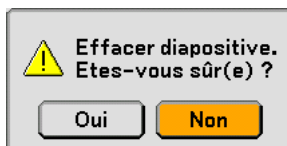


REMARQUE : Pour passer la surbrillance de l'écran d'affichage des vignettes (panneau droit) à celui de l'arborescence (panneau gauche), appuyer sur la touche **EXIT**. Pour ramener la surbrillance dans l'écran d'affichage des vignettes, appuyer sur la touche **ENTER**.

4. Utiliser les touches **▲▼◀▶** pour sélectionner l'image à supprimer.
5. Appuyer sur la touche **MENU** pour afficher le menu de la visionneuse.
6. Utiliser la touche **▼** pour sélectionner "Effacer" et appuyer ensuite sur la touche **ENTER**.



Un message de confirmation s'affiche.

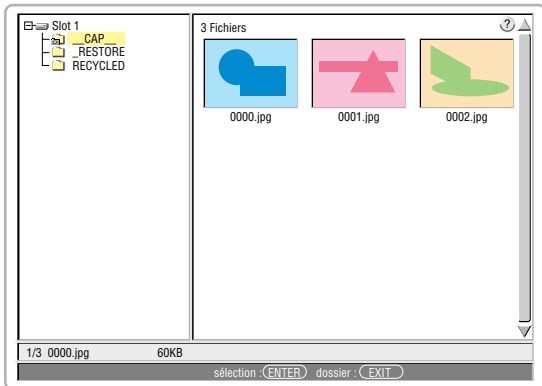


7. Utiliser la touche **◀** pour sélectionner "Oui" et appuyer ensuite sur la touche **ENTER**.

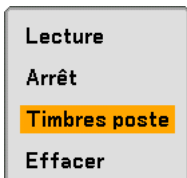
Cela met fin à l'effacement.

Pour effacer toutes les images capturées :

1. Répéter les étapes 1 à 3 de la procédure décrite ci-dessus.
2. Appuyer sur la touche EXIT pour sélectionner le dossier “_CAP_” dans le répertoire (panneau gauche).



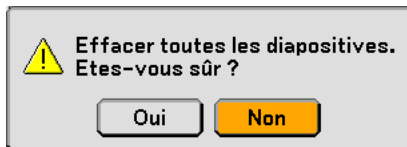
3. Appuyer sur la touche MENU pour afficher le menu de la Visionneuse.



4. Utiliser la touche ▼ pour sélectionner “Effacer” et appuyer ensuite sur la touche ENTER.



Un message de confirmation s'affiche.



5. Utiliser la touche ◀ pour sélectionner “Oui” et appuyer ensuite sur la touche ENTER.

Cela met fin à l'effacement.

REMARQUE : Le dossier “_CAP_” vide demeure même après que vous avez effacé toutes les images capturées.

③ Changement du logo du papier peint

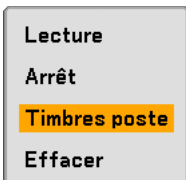
Il est possible de changer le logo du papier peint par défaut à l'aide de la fonction visionneuse.

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.

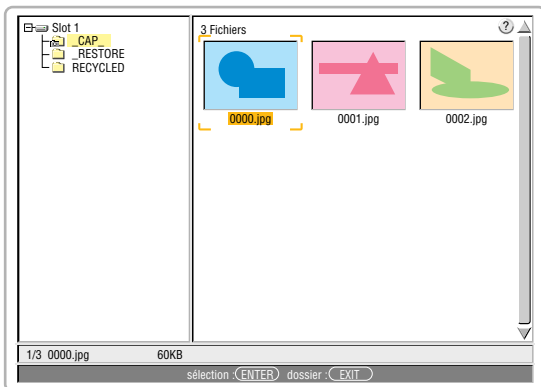
Préparation :

Utiliser la fonction Capture pour enregistrer des fichiers JPEG ou BMP sur une carte PC insérée dans le slot du projecteur ou sur une mémoire USB dans le port USB du projecteur. Ou enregistrer des fichiers JPEG, BMP et GIF ou PNG non entrelacés sur une carte PC ou une mémoire USB insérée dans le slot ou le port USB de votre PC et insérez la carte PC dans le slot du projecteur ou la mémoire USB dans le port USB du projecteur.

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” et appuyer ensuite 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. Presser la touche **MENU** pour afficher le menu de la visionneuse.
6. Utiliser la touche **▼** pour sélectionner “Logo” et appuyer ensuite 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 papier peint, répéter les étapes ci-dessus. Le fichier du logo NEC se trouve sur le CD-ROM User Supportware 2 fourni (/Logo/nec_b_x.jpg).

6

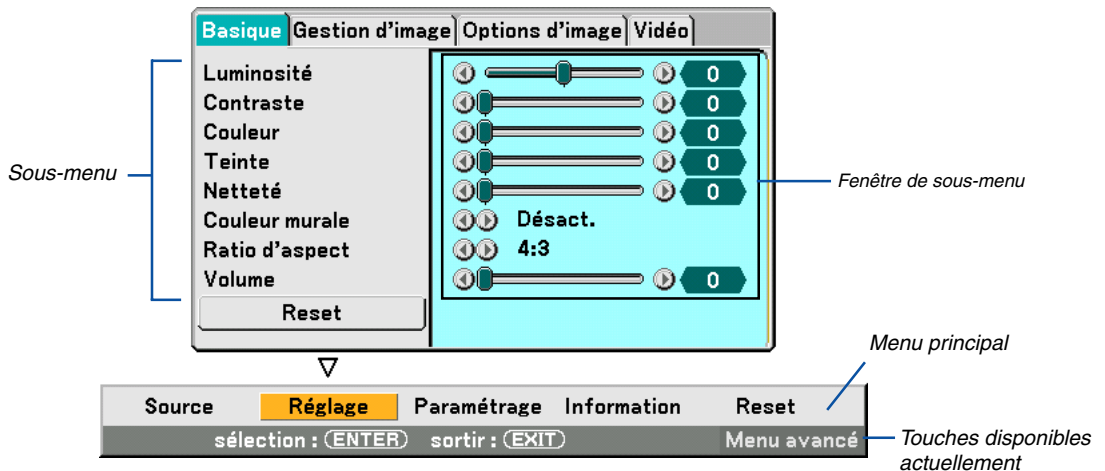
Utilisation du menu sur écran

.....

1	Utilisation des menus	72
2	Arborescence de menu	73
3	Eléments du menu	75
4	Descriptions & fonctions des menus [Source]	76
5	Descriptions & fonction de menu de réglage [Réglage]	79
6	Descriptions & fonctions des menus [Paramétrage] ..	90
7	Descriptions & fonctions de menu [Information]	112
8	Descriptions & fonctions des menus [Reset]	116

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 la touche 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, en fonction du signal ou des réglages.

② Arborecence de menu

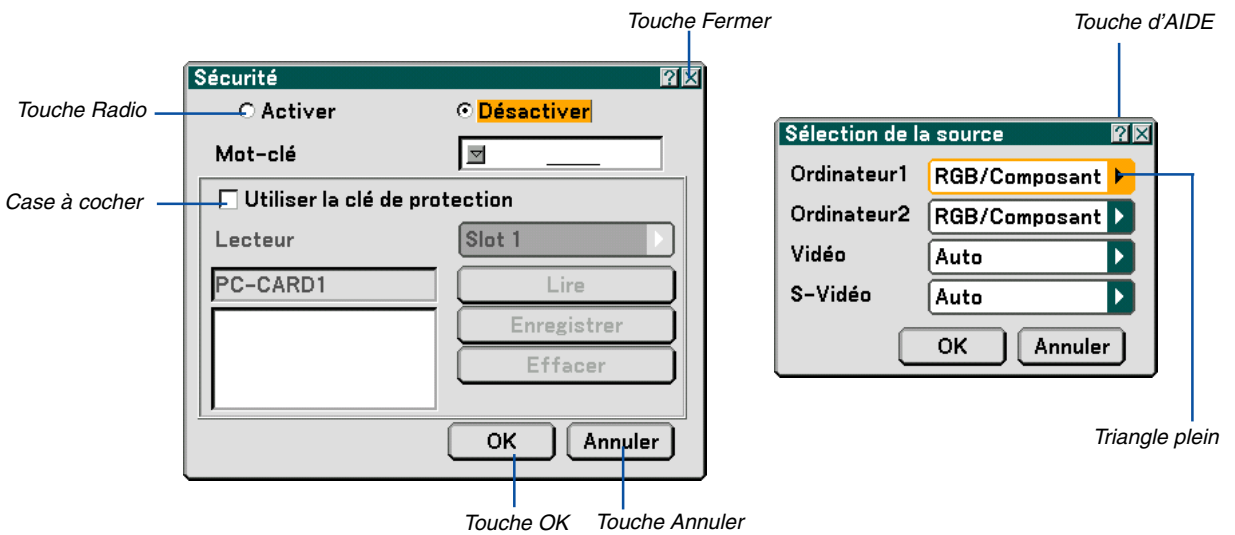
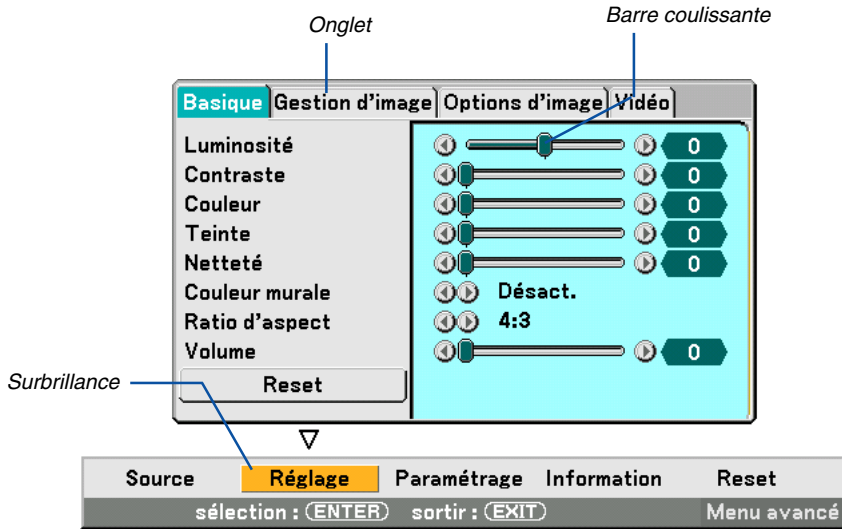
Les éléments du menu de base sont indiqués par une zone ombrée.

Menu	Élément		
Source	Ordinateur1, Ordinateur2, Vidéo, S-Vidéo, Visionneuse, LAN, Liste d'entrée		
Réglage	Basique	Luminosité	
		Contraste	
		Couleur	
		Teinte	
		Netteté	
		Couleur murale	Désact., Ardoise, Jaune clair, Vert clair, Bleu clair, Bleu ciel, Rose clair, Rose
		Ratio d'aspect	4:3 4:3, Grand écran, Ecran large, Coupé 16:9 Fenêtre 4:3, Grand écran, Ecran large, 4:3 Plein
		Volume	
		Reset	
		Image	Préréglage
Gestion	Paramètres détaillés	Référence Présentation, Vidéo, Film, Graphique, sRGB	
		Correction gamma	Dynamique, Naturel, Détail du noir
		Température des couleurs	5000, 6500, 7200, 7800, 8500, 9300
		Ecrêtage blanc	
		Expansion noire	Activé, Désact.
		Balance des blancs	Luminosité RGB, Contraste RGB
		Correction des couleurs	Rouge, Vert, Bleu, Jaune, Magenta, Cyan, Gain de couleur
		Type de signal	RGB, Composant
		Filtre Vidéo	Désact., Moins, Plus
		Options d'image	Horloge
Phase			
Position horizontale			
Position verticale			
Effacement	Haut, Bas, Gauche, Droite		
Résolution	Auto, Naturel		
Surbalayage	0%, 5%, 10%		
Vidéo	Réduction de bruit	Désact., Bas, Moyen, Haut	
	Matrice couleur	HDTV, SDTV	
	Séparation Y/C 3D	Désact., Activé	
	Amplificateur vertical	Désact., 1, 2, 3	
	Convertisseur I/P	Désentrelacé(Auto/Fixe), Entrelacé	
Paramétrage	Basique	Keystone	Auto, Manuel
		Pierre angulaire	
		Mode de 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, Portugês, Čeština, العربية, Dansk, 日本語, 한국어, 中文
Menu	Menu Sélection de couleur	Couleur1 à 4, Monochrome	
	Sélection de l'affichage	Source: Activé, Désact. / Message: Activé, Désact.	
	Durée d'affichage du menu	Manuel, Auto 5s, Auto 15s, Auto 45s	
	Papier peint	Bleu, Noir, Logo	
Sécurité	Touche boîtier	Déverrouiller, Verrouiller	
	Mot de passe (Menu)	Entrée, Effacer	
	Mot de passe (Logo)	Entrée, Effacer	
	Sécurité	Activer, Désactiver, Mot-clé, Clé de protection, Lecteur, Lire, Enregistrer, Effacer	

6. Utilisation du menu sur écran

Menu	Élément			
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	
			Carte PC	Avancé : Type de réseau, Wep
			Domaine	
			Courrier	
			Nom du projecteur	
		Vitesse de transmission	4800, 9600, 19200, 38400	
		Options	Réglage automatique	Désact., Normale, Fin
			Démarrage automatique	Désact., Activé
			Gestion d'alimentation	Désact., Activé
			Mode ventilateur	Auto, Haut
			Sélection de source par défaut	Dernier, Auto, Sélection (Ordinateur1/2, Vidéo, S-Vidéo, Visionneuse, LAN)
			Sélection de la source	Ordinateur1
Ordinateur2	RGB/Composant, RGB, Composant			
Vidéo	Auto, NTSC 3.58, NTSC 4.43, PAL, PAL-M, PAL-N, PAL60, SECAM			
S-Vidéo	Auto, NTSC 3.58, NTSC 4.43, PAL, PAL-M, PAL-N, PAL60, SECAM			
Borne de sortie	Dernière, Ordinateur1, Ordinateur2			
Outils	Ardoise			
	Minut. Désactivation	Désact., 0:30, 1:00, 2:00, 4:00, 8:00, 12:00, 16:00		
	Souris	Pointeur pour souris : Pointeur 1 à 9 / Bouton : Main droite, Main gauche / Sensibilité : Rapide, Moyen, Lent		
	Pointeur	Pointeur 1 à 9		
Information	Temps d'utilisation	Durée restante lampe, Durée utilisation lampe, Utilisation 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., Entrelacé		
	LAN Intégré	Adresse IP, Masque subnet, Passerelle, Adresse MAC		
	LAN Carte PC	Adresse IP, Masque subnet, Passerelle, Adresse MAC		
	LAN Sans fil	SSID, Mode, WEP, Canal, Niveau du signal		
	Version	Firmware, Data		
Reset	Signal actuel, Toutes les données, Toutes les données (Liste entrées incluses), Effacer durée d'utilisation lampe			

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.
- Touche Radio Utiliser cette touche ronde 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.
- Touche OK..... Presser pour confirmer votre réglage. Le menu précédent réapparaît.
- Touche Annuler Presser pour annuler votre réglage. Le menu précédent réapparaît.
- Touche Fermer Cliquer dessus pour fermer la fenêtre en sauvegardant les changements. (souris USB uniquement)
- Touche d'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 Ordinateur 1 ou Ordinateur 2.

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

Vidéo

Sélectionne ce qui est connecté à votre entrée Vidéo-Magnétoscope, lecteur de disque laser, lecteur de DVD ou caméra de document.

S-Vidéo

Sélectionne ce qui est connecté à votre entrée S-Vidéo-Magnétoscope, lecteur de disque laser ou 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 contenant des images et des diapositives capturées, créées avec Photo Explore 8.0 exclusif pour NEC contenu dans le CD-ROM. Voir le Guide d'installation de logiciel utilitaire NEC fourni pour l'installation de Photo Explore 8.0 pour NEC.

Voir page 62 pour la visualisation de diapositives.

LAN

Sélectionne un signal venant du port LAN (RJ-45) ou de la carte LAN NEC sans fil optionnelle branchée dans le slot 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 boîtier du projecteur pour sélectionner le signal et appuyer sur la touche ENTER de la télécommande ou du boîtier du projecteur pour afficher l'écran Commande d'édition d'entrée.

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

1. **Affichage de la liste d'entrées**
2. **Utiliser les touches SELECT ▲ ou ▼ de la télécommande ou du boîtier du projecteur pour sélectionner n'importe quel numéro et appuyer sur la touche ENTER de la télécommande ou du boîtier 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 la Liste d'entrées

Tout réglage de l'image actuelle crée un enregistrement automatique de ces réglages dans la Liste d'entrées. Le signal enregistré peut être chargé à tout moment à partir de la Liste d'entrées.

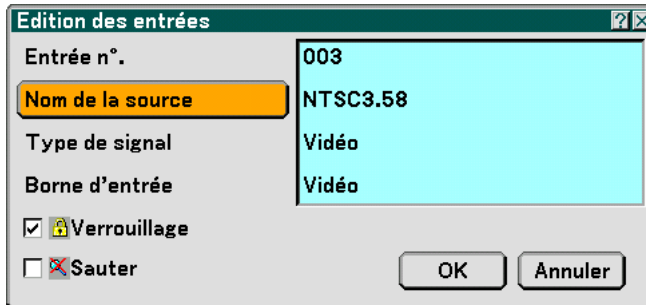
REMARQUE : Jusqu'à 100 pré-réglages peuvent être enregistrés à l'exception des réglages sur l'image.

Commande d'édition d'entrées



Des signaux peuvent être édités dans la Liste d'entrée.

- 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 132 pour les fonctions clé des touches du clavier logiciel.

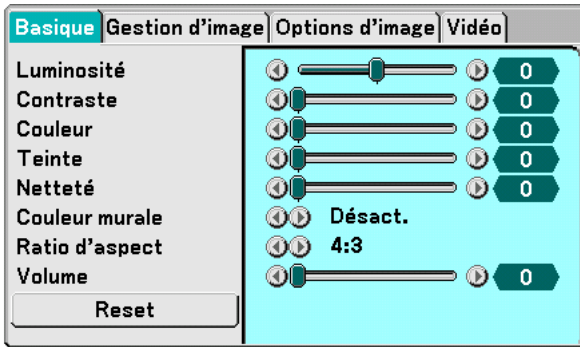
Tout effacer Cette fonction vous permet d'effacer tous les signaux enregistrés dans la Liste d'entrées.

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

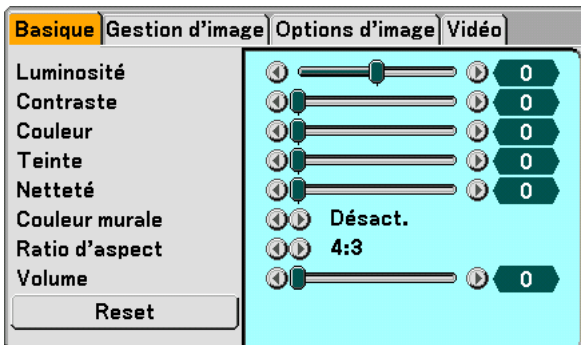
- 1) Les touches Couper et Coller sur l'écran Commande d'édition d'entrée
- 2) La touche Borne d'entrée sur l'écran Edition d'entrées

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 & fonction de menu de réglage [Réglage]



Basique



[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.

[Couleur]



Augmente ou diminue le niveau de saturation de la couleur (non valable pour 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 valable pour RGB).

[Netteté]



Contrôle le détail de l'image pour Vidéo (non valable pour RGB).

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 huit options suivantes sont disponibles.

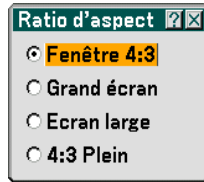
- Désact.
- Ardoise
- Jaune clair
- Vert clair
- Bleu clair
- Bleu ciel
- Rose clair
- Rose

Sélection du ratio d'aspect [Ratio d'aspect] (non disponible pour la visionneuse)

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 Standard aspect 4:3
- 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 : Les positions d'image peuvent être réglées verticalement pour les source avec bords noirs. Voir page 98 pour le réglage de la position de l'image.

Droits d'auteur

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

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

Si cela se produit, réinitialiser d'abord les données 3D Reform et 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.

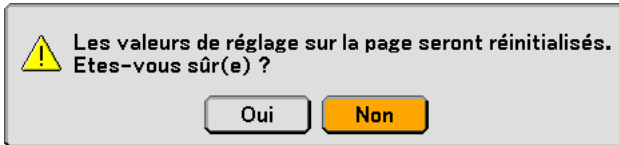
Entrée Signal / Ecran Type	4:3	Grand écran	Serré	
Ecran 4:3				
Ecran 4:3				
Ecran 16:9				

Commande du volume [Volume]



Vous pouvez régler le niveau du volume des enceintes du projecteur et de la sortie audio (AUDIO OUT) (Mini Jack Stéréo).

Reset

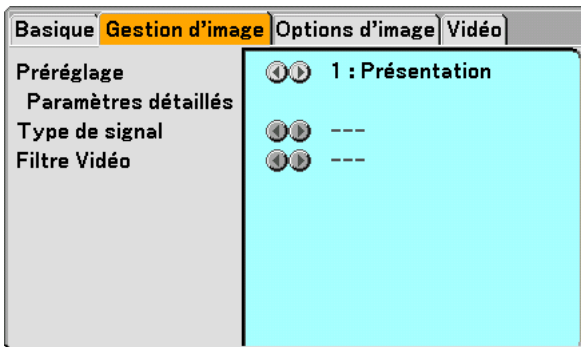


Pour réinitialiser les réglages de "Basique", sélectionner "Reset" et appuyer sur la touche ENTER.

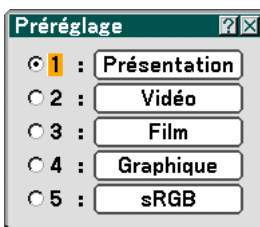
Le message "Les valeurs de réglage sur page seront effacés. Etes-vous sûr ?" s'affiche.

Sélectionner "Oui" et appuyer sur la touche ENTER. Pour revenir sans sauvegarder les réglages, sélectionner "Non" et appuyer sur la touche ENTER.

Gestion d'image

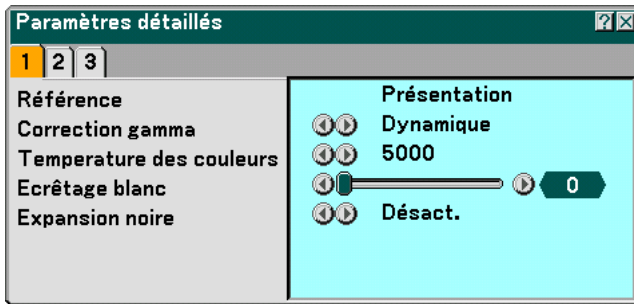


[Préréglage]



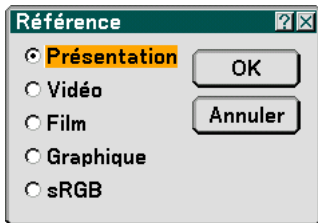
Cette option permet d'ajuster une teinte neutre pour le jaune, cyan ou magenta. 5 pré-réglages d'usine optimisés sont disponibles pour divers types d'images et l'utilisateur peut effectuer ses propres réglages.

[Paramètres détaillés]



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

[Page1]

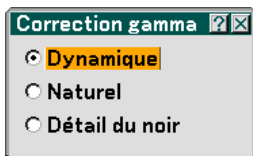


Sélection du réglage de référence [Référéncé]

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 cinq réglages suivants peut être sélectionné.

- Présentation Recommandé pour faire une présentation utilisant un fichier PowerPoint
- Vidéo Recommandé pour les images normales tel 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 [Correction Gamma]



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 [Température des couleurs]



Cette fonction effectue le réglage de la température des couleurs à l'aide de la barre coulissante. La plage est comprise entre 5000K et 9300K.

REMARQUE :

- * Lorsque "Présentation" est sélectionné dans "Référence"
- * Lorsque les réglages "White Balance" ont été modifiés, la valeur de température de la couleur à l'écran ne reflète pas la température de couleur réelle.

Réglage de la luminosité d'une zone blanche [Ecrêtage blanc]



Effectue le réglage de la luminosité des zones blanches à l'aide de la barre coulissante. Comme l'image devient plus pâle, elle paraît plus naturelle.

[Expansion noire]

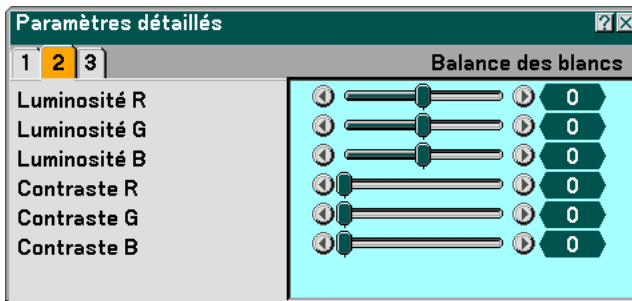


Minimise automatiquement les noirs qui ressemblent plus à des ombres de gris pour offrir une véritable image noir et blanc. Le préréglage d'usine est "Activé".

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

[Page 2]

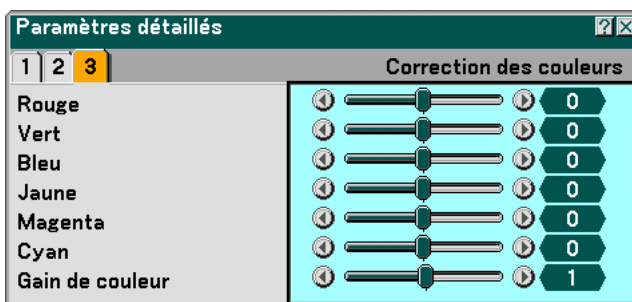
Réglage de la balance des blancs [Balance des blancs]



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.

[Page 3]

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.

Sélection du type de signal [Signal Type]



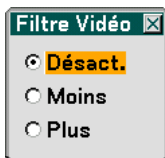
Sélectionner le type de signal ordinateur ou composant.

RGB Signal Ordinateur

Composant Signaux composants tels que Y/Cb/Cr, Y/Pb/Pr

REMARQUE : Cette fonction n'est disponible qu'avec un signal d'ordinateur. Si l'image n'est pas améliorée en réglant "Sélection de la source" sur "Composant" dans les paramètres, le régler sur "Composant".

Sélection du niveau du filtre vidéo [Filtre Vidéo] (non disponible avec Vidéo, Visionneuse et LAN)



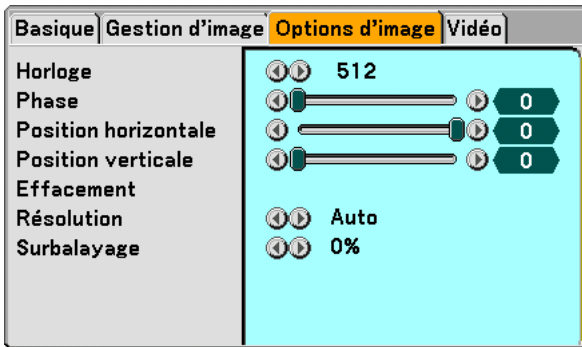
Cette fonction réduit le bruit vidéo.

Désact. Le filtre est ôté.

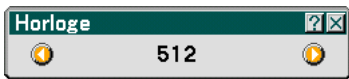
Moins Le filtre passe-bas est partiellement appliqué.

Plus Les filtre passe-bas est appliqué totalement.

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.)

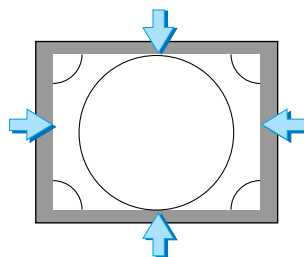
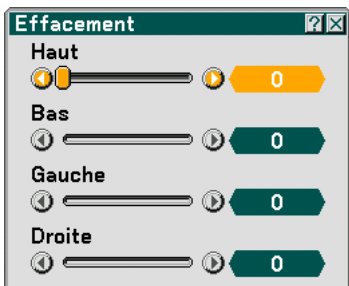
Utiliser "Phase" uniquement après avoir terminé le réglage "Horloge".

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



Règle la position de l'image horizontalement et verticalement.

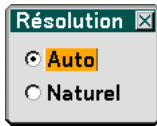
Masquer les zones indésirables [Effacement]



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

Régler l'effacement haut, bas, gauche ou droit avec la touche SELECT ◀ ou ▶.

Sélection de la résolution [Résolution]



Permet d'activer ou de désactiver la fonction AccuBlend avancée.

Auto Active la fonction AccuBlend avancée. Le projecteur réduit ou agrandit automatiquement l'image en cours pour l'accorder à l'écran entier.

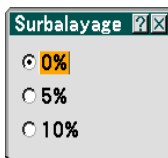
Naturel Désactive la fonction AccuBlend avancée. Le projecteur affiche l'image avec sa véritable résolution. Voir "Réglage automatique" page 107 pour l'activation et la désactivation de la fonction de Réglage automatique.

REMARQUE :

* Lorsque "Résolution" est réglé sur "Naturel", "Surbalayage", "3D réforme", "Ratio d'aspect" et "Écran" ne sont pas disponibles.

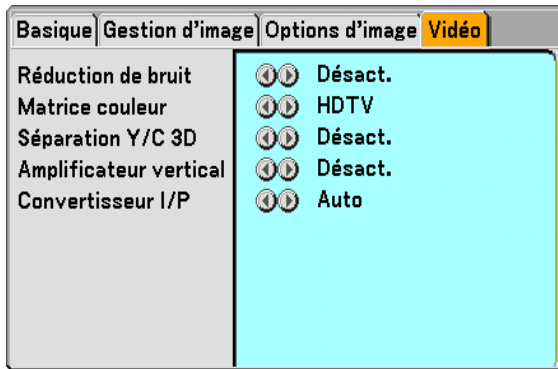
* Pendant que le projecteur affiche une image en résolution native ou supérieure, "Résolution" n'est pas disponible.

Sélection du pourcentage de surbalayage [Surbalayage]



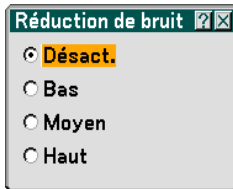
Sélectionner le pourcentage de surbalayage (0 %, 5 % et 10 %) pour le signal.

Vidéo



Sélection du niveau de réduction du bruit [Réduction de bruit]

(non disponible pour ORDINATEUR1/2, Visionneuse et LAN; disponible pour les entrées TV standard)



Sélectionner un des trois niveaux pour réduire le bruit vidéo : Bas, Moyen ou Haut.

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

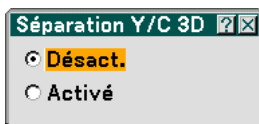
Sélection de la matrice couleur [Matrice couleur]

(non disponible pour ORDINATEUR1/2, Visionneuse et LAN; disponible pour les entrées TV standard)



Sélectionner une matrice couleur adaptée au signal d'entrée, HDTV ou SDTV.

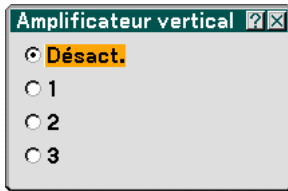
Activation/Désactivation de la séparation 3D [Séparation Y/C 3D]



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

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

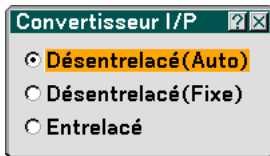
Réglage des bords verticaux [Amplificateur vertical]



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

REMARQUE : Cette fonction n'est pas disponible pour les signaux RGB et composant.

Sélection de l'entrelaçage ou du désentrelaçage [Convertisseur I/P]



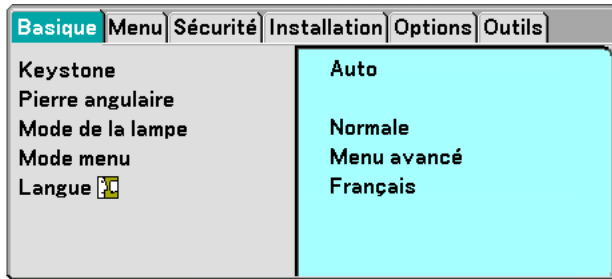
Cette fonction vous permet de sélectionner entre "Entrelacé" et "Désentrelacé".

Désentrelacé (Auto) Le projecteur détermine automatiquement si l'image est fixe ou animée pour afficher une image nette. Si la sélection de "Désentrelacé (Auto)" provoque des défauts et des sautilllements excessifs, sélectionner "Entrelacé".

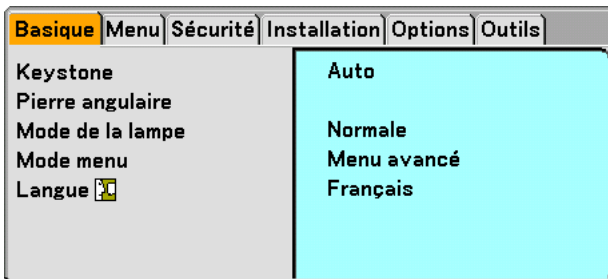
Désentrelacé (Fixe) Sélectionner lorsqu'une image fixe est affichée. Lorsque cette option est sélectionné pour des images animées, des sautilllements et défauts sont visibles.

Entrelacé Sélectionner lorsqu'une image animée est affichée. Cela élimine les sautilllements et défauts éventuels des images animées.

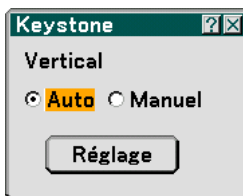
⑥ Descriptions & fonctions des menus [Paramétrage]



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.

- Auto Cette fonction permet de détecter l'inclinaison du projecteur et de corriger automatiquement la distorsion verticale.
- Manuel Vous pouvez corriger manuellement la distorsion verticale à partir du menu.
Les modifications seront enregistrées même si le projecteur est mis hors tension.
- Réglage Vous pouvez afficher l'écran de correction de la distorsion trapézoïdale (Keystone). Voir page 33 pour de plus amples détails.

REMARQUE : Lorsque "Pierre angulaire" est sélectionné, "Réglage" n'est pas disponible.

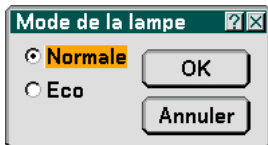
Sélection du mode de Pierre angulaire [Pierre angulaire]



Cette option vous permet de corriger la distorsion trapézoïdale.
La sélection de cet élément affiche le menu de réglage de Pierre angulaire.
Voir page 43 pour de plus amples détails.

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

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

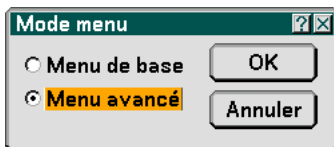


Cette fonction permet de sélectionner deux modes de luminosité de la lampe : Modes Normal et Eco. La durée d'utilisation de la lampe peut être prolongée jusqu'à 4000 heures en utilisant le mode Eco. La sélection du mode Eco réduit le bruit des ventilateurs par rapport au mode Normal.

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

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

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.

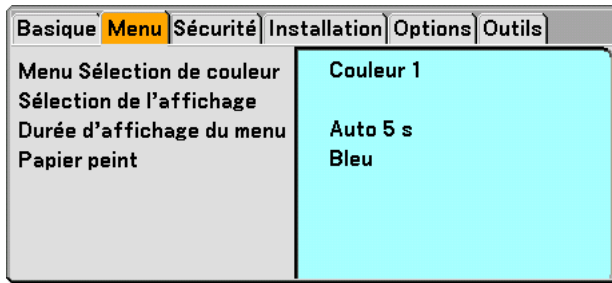
Menu avancé C'est le menu qui contient tous les menus et commandes disponibles.

Sélection de la langue du menu [Langue]

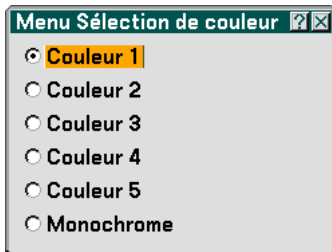


Vous pouvez choisir l'une des 21 langues pour les instructions sur écran.

Menu

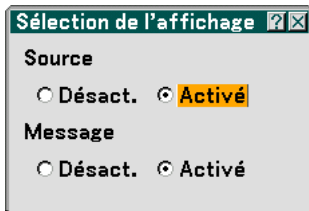


Sélection de la couleur du menu [Menu Sélection de couleur]



Vous pouvez choisir la couleur du menu.

Activation / Désactivation de l'affichage de la source et des messages [Sélection de l'affichage]



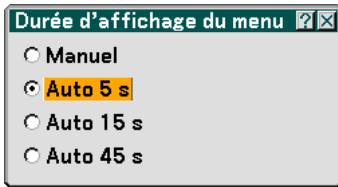
Source Cette option active ou désactive l'affichage du nom de l'entrée tel que Ordinateur 1/2, Vidéo, et Aucune entrée dans le coin supérieur droit de l'écran.

Message Cette option active et désactive les messages. Même si la sélection est "Désact", le message suivant apparaîtra.

* La lampe a atteint la fin de sa durée de vie. Veuillez remplacer la lampe. Appuyer sur la touche EXIT pour faire disparaître le message.

* "Le projecteur est verrouillé" Lorsque la sécurité du projecteur est déverrouillée, le message disparaît.

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



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 sec", "Auto 15 sec" et "Auto 45 sec". "Auto 45 sec" est le réglage par défaut en usine.

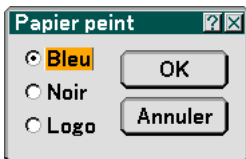
Manuel Le menu peut être éteint manuellement.

Auto 5 s Le menu disparaît automatiquement en 5 secondes si aucune touche n'est sollicitée pendant 5 secondes.

Auto 15 s Le menu disparaît automatiquement en 15 secondes si aucune touche n'est sollicitée pendant 15 secondes.

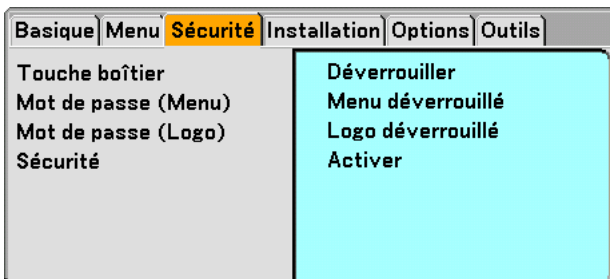
Auto 45 s Le menu disparaît automatiquement en 45 secondes si aucune touche n'est sollicitée pendant 45 secondes.

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. Voir pages 70.

Sécurité



Désactivation des touches du boîtier [Touche boîtier]



Cette option active ou désactive la fonction de Verrouillage des touches du boîtier.

REMARQUE :

- Ce verrouillage des touches du boîtier n'affecte pas les fonctions de la télécommande.
- Lorsque les touches du boîtier sont verrouillées, une pression de plus de 10 secondes sur la touche EXIT supprime le verrouillage.

Paramétrage d'un mot de passe [Mot de passe (Menu)] / [Mot de passe (Logo)]

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

Lorsque "Mot de passe (Menu)" est programmé, le passage du menu de base au menu avancé provoque l'affichage de l'écran d'entrée "Mot de passe (Menu)".

Lorsque "Mot de passe (Logo)" est programmé, n'importe laquelle des deux opérations suivantes provoque l'affichage de l'écran d'entrée du Mot de passe.

- Changement de l'arrière-plan
- Changement des données du logo dans une carte PC

Entrée :



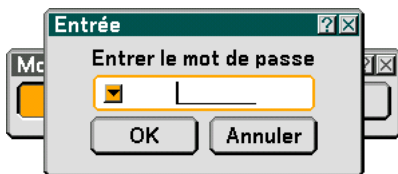
Pour attribuer un mot de passe :

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

1. Saisir un mot de passe.

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

L'écran "Entrer le mot de passe" s'affiche.



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

Le clavier logiciel apparaît. Utiliser le clavier logiciel pour saisir un mot de passe, mettre ensuite "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. Mettre [Effacer] en surbrillance et appuyer sur la touche ENTER. L'écran "Mot de passe actuel" est affiché.

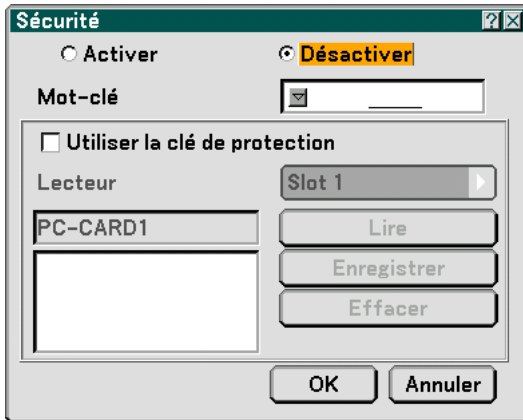


2. Utiliser le clavier logiciel pour saisir le mot de passe. Mettre "OK" en surbrillance sur l'écran "Mot de passe actuel" et appuyer ensuite sur la touche ENTER.

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* comme clé de protection. Dès qu'une carte PC est enregistrée comme clé de protection, son insertion dans le slot 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.

Activer/Désactiver . Active ou désactive la fonction 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 le slot 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 "Utiliser la clé de protection" est cochée) 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 ▲▼ pour sélectionner "Mot-clé" et utiliser le clavier logiciel pour entrer un mot-clé.

REMARQUE : Noter votre mot-clé.

2. Utiliser la touche SELECT ▲▼ pour sélectionner "Activer" et utiliser la touche SELECT ▲▼ pour sélectionner "OK", la fonction Sécurité est alors activée.

Un message "Etes-vous sûr ?" apparaît. Utiliser la touche SELECT ◀▶ pour sélectionner "OK" et appuyer sur la touche ENTER.

La fonction Sécurité devient active.

Enregistrement d'une carte PC comme clé de protection.

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

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

Ceci termine l'enregistrement de la carte PC.

Pour activer la Sécurité, utiliser la touche SELECT ▲▼ pour sélectionner "Activer" et utiliser la touche SELECT ▲▼ pour sélectionner "OK" et La fonction Sécurité sera activée. Le message "Êtes-vous sûr ?" apparaît. Utiliser la touche SELECT ◀▶ et appuyer 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 le mot-clé. En cas d'oubli du mot-clé, votre revendeur ou NEC vous fournira le code de déverrouillage. Consulter les informations supplémentaires à la fin de cette section.

Pour mettre le projecteur en marche lorsque la fonction Sécurité est activée (Quand une carte PC est utilisée comme clé de protection).

1. **Insérer la carte PC enregistrée dans la fente dans le slot de la carte PC.**
2. **Appuyer sur la touche POWER pendant au moins deux secondes.**
Le projecteur se met en marche et reconnaît ensuite la carte PC. Une fois que la projection de l'image commence, le projecteur reste en marche sans carte PC.

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) *Quand "OK" est sélectionné pour afficher une image pour laquelle la sécurité a été activée et que le projecteur a été arrêté et 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 ▲▼ pour sélectionner “effacer” et utiliser la touche SELECT F pour sélectionner la fenêtre de liste.**
- 2. Utiliser la touche SELECT ▲▼ pour sélectionner les données de la carte PC à effacer.**
- 3. Appuyer sur la touche SELECT ► pour sélectionner “Effacer” et appuyer ensuite sur la touche ENTER.**

Les données de la carte PC seront effacées.

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

REMARQUE : NEC ou 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.

- 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).
 - 3. Entrer le code de déverrouillage dans l’écran de saisie du code.**
Le projecteur se met en marche.
- * Si le projecteur est activé par la saisie du code de déverrouillage, la fonction Sécurité sera désactivée.**

REMARQUE :

- Certains types de carte PC ne peuvent être enregistrés comme clé de protection.
 - Il est conseillé d’enregistrer au moins deux cartes PC en cas de perte ou de défaut de la carte PC enregistrée.
 - Le formatage d’une carte PC enregistrée désactive la fonction de la clé de protection.
-

REMARQUE :

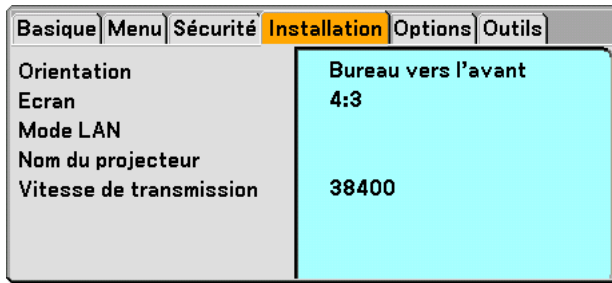
Pour des informations complémentaires, visiter les sites :

Etats-Unis : <http://www.necvisualsystems.com>

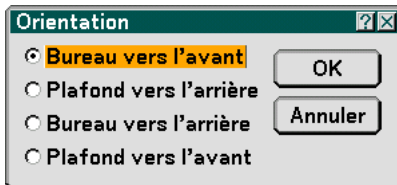
Europe : <http://www.nec-europe.com/>

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

Installation



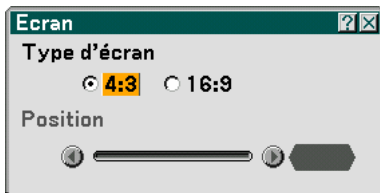
Sélection de l'orientation du projecteur [Orientation]



Cette fonction permet d'orienter l'image suivant le mode d'installation du projecteur. Les options sont : projection frontale de bureau, projection arrière au plafond, projection arrière de bureau, et projection frontale au plafond.

REMARQUE : La sélection d'une option autre que "Bureau vers l'avant" force le mode "Keystone" en position "Manuel".

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



Type d'écran sélectionner une des trois options : Ecran 4:3 ou écran 16:9 pour l'écran à utiliser. Voir aussi "Ratio d'aspect" page 81.

Position Cette fonction ajuste la position verticale de l'image pour regarder une vidéo avec un ratio d'aspect sélectionné. Lorsque 16:9 a été sélectionné, il se trouve une zone noire au-dessus et en dessous de l'image. Vous pouvez régler la position verticale de l'image dans ces zones. Il est possible d'ajuster la position verticale entre le haut et le bas.

REMARQUE : Cette option est uniquement disponible lorsque "16:9" est sélectionné dans Type d'écran.

REMARQUE : Pendant le réglage 3D Reform , "Type d'écran" et "Position d'écran" risquent de ne pas être disponibles. Pour les rendre disponibles, réinitialiser d'abord les données 3D Reform et ensuite recommencer les réglages. Puis, répéter le réglage 3D Reform. Le fait de modifier "Type d'écran" et "Position d'écran" peut limiter la fonction 3D Reform dans sa gamme de réglage.

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). Voir page 22.
- Pour la connexion LAN sans fil, utiliser la carte LAN NEC sans fil optionnelle (NWL-100*).
 - * Le dernier chiffre du code du modèle varie selon le pays dans lequel vous vivez. Pour de plus amples informations, visiter le site web ci-dessus.
- Pour utiliser un LAN sans fil, insérer la carte LAN NEC sans fil optionnelle (NWL-100*) dans le slot de carte PC. Voir "Insertion et retrait d'une carte PC" page 24.
- 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 90 secondes et le rallumer.

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 réglages LAN.**
Deux réglages peuvent être enregistrés dans la mémoire respectivement pour le port LAN et pour 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.**
Voir pages 100 et 101.

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. Voir pages 100 et 101.

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.

Lors du paramétrage d'une adresse IP sans utiliser de serveur DHCP, décocher la case "DHCP". Voir pages 100 et 101.

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

1. **Dans l'onglet "Carte PC", sélectionner "Profils", puis sélectionner "Profil 1" ou "Profil 2".**
2. **Dans l'onglet "Carte PC", Sélectionner "Avancé" et appuyer sur la touche ENTER. Le menu "Avancé" s'affiche.**
Voir page 102.

Pour sélectionner un point d'accès LAN sans fil :

1. **Dans l'onglet "Carte PC", sélectionner "Profils", puis sélectionner "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 sélectionner "Infrastructure".**
Voir pages 102 et 103.

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

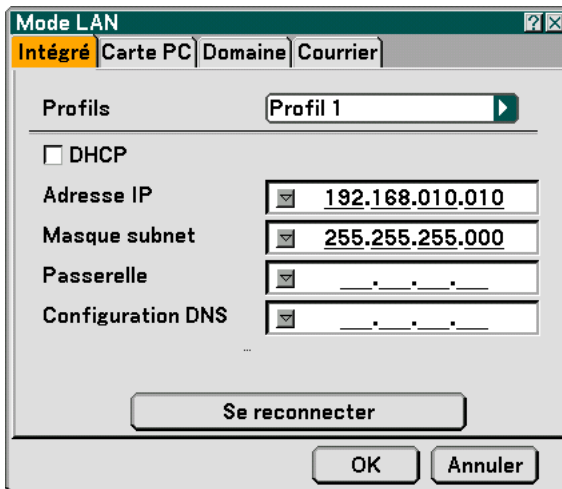
1. **Dans l'onglet "Courrier", sélectionner "Courrier d'avertissement" et appuyer sur la touche ENTER. Une case sera cochée.**
2. **Régler "Adresse de l'expéditeur, "Nom de serveur SMTP" et "Adresse du destinataire". Sélectionner [OK] et appuyer sur la touche ENTER.**
Voir page 105.

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

La "Connexion facile" est un mode qui peut abréger les réglages LAN problématiques si vous utilisez Image Express Utility 2.0 et connectez le PC et le projecteur via un LAN sans fil.

Image Express Utility 2.0 est contenu sur le CD-ROM User Supportware 2 fourni. Pour utiliser "Connexion facile" → "Profils" → "Connexion facile". Voir page 101.

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.

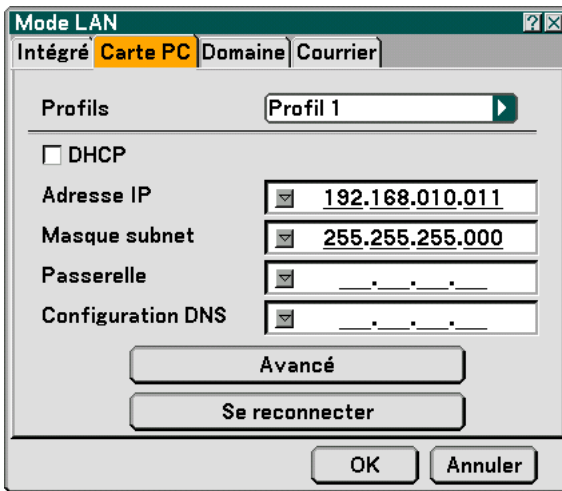
Masque subnet Règle votre numéro de masque subnet. Appuyer sur  pour afficher le clavier logiciel et taper 12 caractères numériques.

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 la 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.

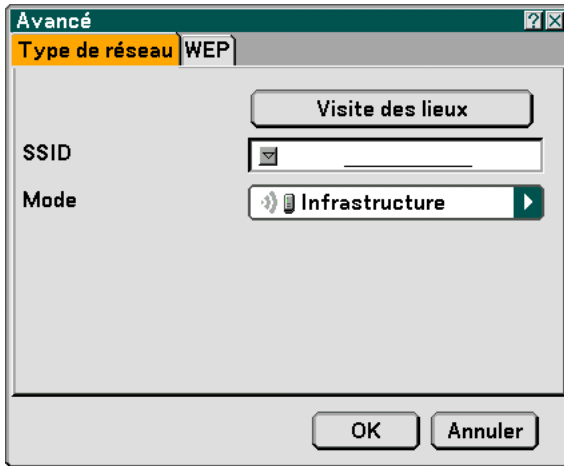
Configuration DNS Taper l'adresse IP du serveur DNS sur le réseau connecté au projecteur. Douze caractères numériques sont utilisés.

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 une LAN sans fil sur site. Sélectionner un SSID auquel vous pouvez accéder.

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

- 📶 : point d'accès
- 📶🖥️ : Ordinateur Ad Hoc
- 🔑 : WEP activé

REMARQUE : Vous ne pouvez pas connecter à un appareil avec le SSID pour le canal 14 parce qu'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. Jusqu'à 32 caractères alphanumériques peuvent être utilisés.

REMARQUE : Pour désactiver le SSID, sélectionner un espace (nul) ou "ANY"(en majuscules).

Mode :

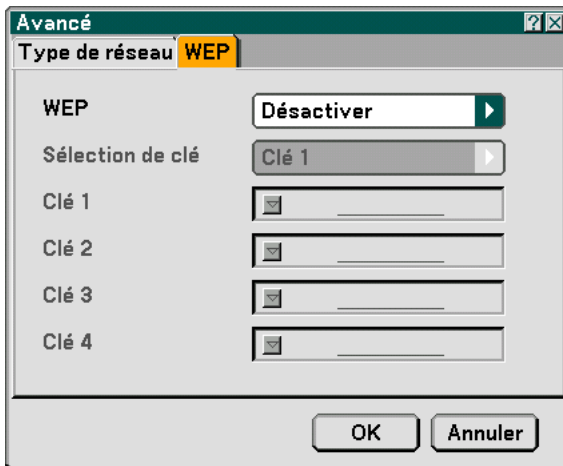
Sélectionner un mode de communication lorsque vous utilisez un LAN sans fil.

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 la wireless LAN pour communiquer directement avec un ordinateur en mode peer-to-peer. Cette méthode répond aux normes sans fil IEEE802.11.

REMARQUE : Lorsqu'en mode Ad Hoc, seul 802.11b est disponible pour la méthode de communication. La vitesse de transmission de données en mode Ad Hoc est limitée à 11Mbps.

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 bits], [128 bits] ou [152 bits] dans [WEP].

Clé1-4:

Entrer la clé d'encodage lors de la sélection de [64 bits], [128 bits] ou [152 bits] 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 le bouton "HEX" pour passer sur "ASCII" afin d'établir la clé en chiffre ASCII. Vous pouvez alterner ce bouton entre "ASCII" et "HEX".

La clé peut également être établie en chiffre hexadécimal.

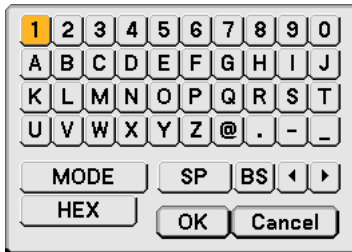
* Entrer 0X (numérique et alphabétique respectivement) juste en face de votre code de clé.

* 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.

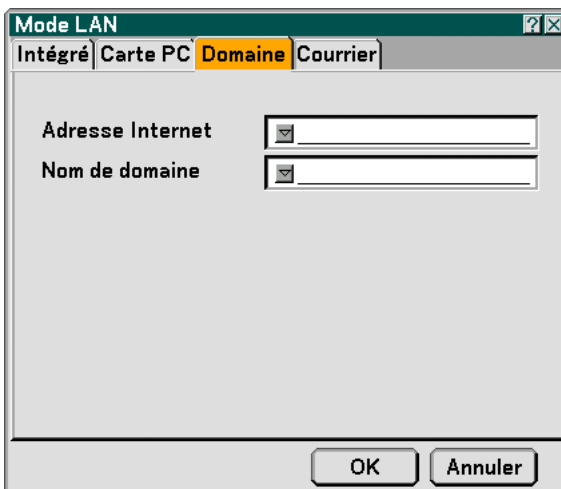
Utilisation du clavier logiciel pour entrer une clé d'encodage

1. **Sélectionner l'une des clés parmi Clé 1, Clé 2, Clé 3 et 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 GHFE pour sélectionner [OK] et appuyer sur la touche ENTER.**
Le clavier logiciel disparaît.

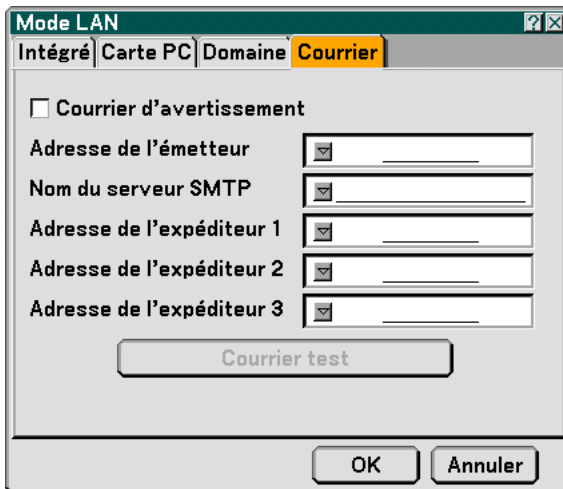
Domaine



Host Name 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 atteint la fin de sa durée de vie. Veuillez remplacer la lampe.

Nom du projecteur : X X X X

Durée utilisation lampe : xxxx [H]

Utilisation 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 :

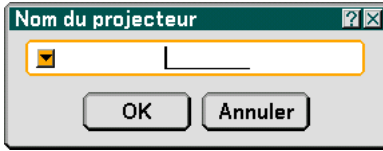
Envoyer un courrier test pour vérifier si vos réglages sont corrects.


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.
 - A moins que l'un parmi "Adresse de l'expéditeur", "Nom de serveur SMTP" ou "Adresse du destinataire 1-3" est sélectionné, "Courrier test" n'est pas disponible.
 - S'assurer de mettre "OK" en surbrillance et appuyer sur la touche ENTER avant d'exécuter "Courrier test".
-

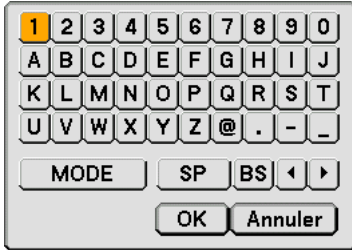
REMARQUE : Pour utiliser la fonction de Courrier d'avertissement dans une connexion LAN sans fil, sélectionner "Infrastructure" pour "Mode" dans "Type de réseau".

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



1 à 0 et

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

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

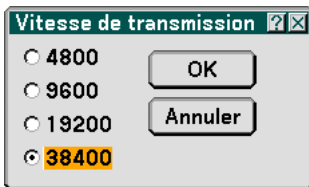
SP Insère un espace.

BS Efface un caractère en arrière.
Revient au précédent.
Avance au suivant.

OK Exécute la sélection.

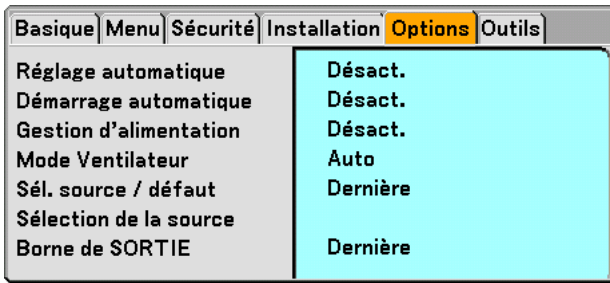
Annuler Annule la sélection.

Sélection de la vitesse de transmission [Vitesse de transmission]

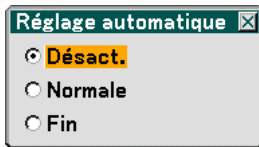


Cette fonction règle la vitesse de transmission du port de contrôle PC (Mini DIN à 8 broches). Elle supporte des vitesses de 4800 à 38400 bps. La vitesse par défaut est de 38400 bps. Sélectionner la vitesse de transmission en bauds appropriée pour l'équipement à connecter (selon l'équipement, une vitesse de transmission en bauds plus faible peut être conseillée pour de longs câbles).

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

Désact. 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.

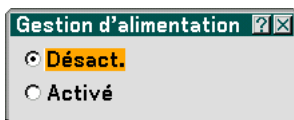
Fin Sélectionner cette option si un réglage fin est nécessaire. Il faut plus de temps pour commuter vers la source que lorsque "Normal" est sélectionné.

Activation de Démarrage automatique [Démarrage automatique]



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 d'appuyer sur la touche "Power" de la télécommande ou du projecteur.

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



Lorsque cette option est activée et qu'il n'y a pas d'entrée pendant cinq minutes ou plus, le projecteur s'éteint automatiquement.

Activation du Mode de ventilateur vitesse élevée [Mode de 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.

Lorsqu'il est nécessaire de diminuer 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 [Sélection de source par défaut] :



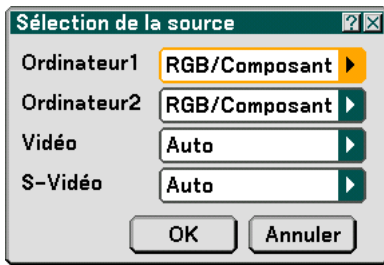
Vous pouvez régler le projecteur pour mettre par défaut n'importe laquelle de ses entrées à chaque fois que le projecteur est allumé.

Dernier 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 → Vidéo → S-Vidéo → Visionneuse → LAN → 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 de la source]



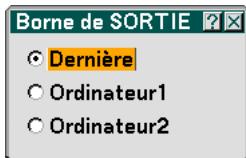
Ordinateur 1/2

Vous permet de régler "Ordinateur 1" et "Ordinateur 2" pour détecter automatiquement une source composant ou RGB entrante telle qu'un ordinateur ou un lecteur 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 ORDINATEUR 1 pour le signal Péritel européen.

Vidéo et S-Vidéo

Cette fonction permet de sélectionner manuellement des standards vidéo. Normalement, sélectionner "Auto". Sélectionner le standard vidéo dans le menu déroulant. Ceci doit être fait pour Vidéo et S-Vidéo séparément.

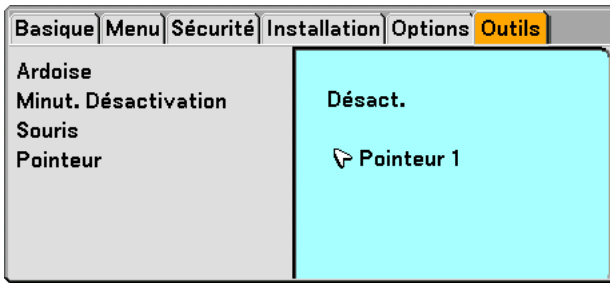
Réglage du connecteur MONITOR OUT [Borne de SORTIE]



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

Dernier Le signal de la dernière entrée ORDINATEUR1 ou 2 sera envoyé au connecteur MONITOR OUT.
ORDINATEUR 1, 2 . Le signal de l'entrée ORDINATEUR1 ou 2 sera envoyé au connecteur MONITOR OUT.

Outils



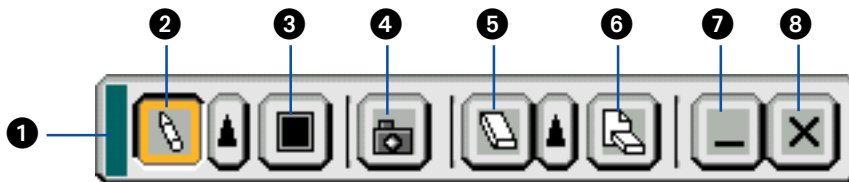
Sélection de l'ardoise [Ardoise]



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

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

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

Pour afficher ou cacher la barre d'outils de l'ardoise, cliquer sur le bouton central de la souris. La barre d'outils contient les icônes suivantes :

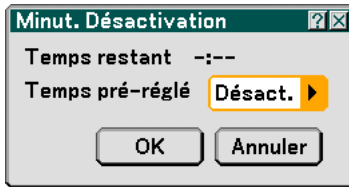


- ❶ Glisser Glisse pour déplacer la barre d'outils.
- ❷ Stylo Cliquer avec le bouton gauche et glisser pour dessiner.  Cliquer du bouton gauche ou du bouton droit sur l'icône du stylo pour afficher la palette contenant un choix de quatre stylos de lignes d'épaisseur différente qui peuvent être sélectionnés d'un clic du bouton gauche.
- ❸ Couleur Sélectionne une couleur. 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.
- ❹ Capture Cliquer avec le bouton gauche pour capturer un dessin sur l'écran de l'ardoise et sauvegardez-le sur la carte PC insérée dans le slot de carte PC du projecteur.
- ❺ Gomme Cliquer avec le bouton gauche et glisser pour effacer une partie d'un dessin. Cliquer avec le bouton gauche  ou cliquer avec le bouton droit sur l'icône de la gomme pour afficher la palette de gommes contenant quatre gommes d'épaisseur différente parmi lesquelles vous pouvez sélectionner celle que vous préférez en cliquant avec le bouton gauche.
- ❻ Effacer Cliquer avec le bouton gauche pour effacer complètement le dessin de l'écran d'ardoise.
- ❼ 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.
- ❽ Quitter Efface le dessin entier et quitte l'ardoise.

REMARQUE :

- Le menu n'est pas disponible pendant l'affichage de l'écran de l'ardoise.
- La sélection d'une autre source et tout changement de diapositive dans la visionneuse effacent complètement un dessin.

Utilisation de Minut. Désactivation [Minut. Désactivation]

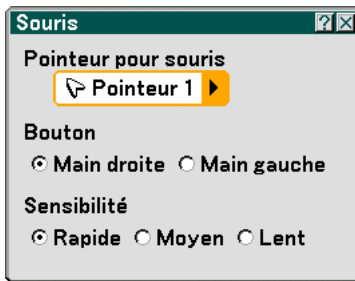


1. Sélectionner le temps souhaité entre 30 minutes et 16 heures : Désact., 0 :30, 1 :00, 2 :00, 4 :00, 8 :00, 12 :00, 16 :00.
2. Sélectionner "OK" et appuyer sur la touche ENTER de la télécommande.
3. Le temps restant commence à être décompté.
4. Le projecteur s'éteint lorsque le compte à rebours est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

REMARQUE :

- Pour annuler le temps pré-réglé, le régler sur "Désact." ou mettre le projecteur 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.

Réglage du pointeur, des boutons et de la sensibilité de la souris [Souris]



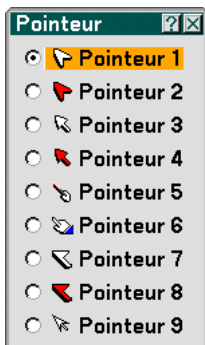
Cette option permet de modifier les réglages de la souris USB. La fonction de réglage de souris est uniquement disponible pour les souris USB. Choisir les réglages souhaités :

Pointeur pour souris Pointeur 1 à 9

Bouton de souris "Main droite" ou "Main gauche"

Sensibilité de la souris "Rapide", "Moyen" ou "Lent"

Sélection de l'icône du pointeur de projection [Pointeur]

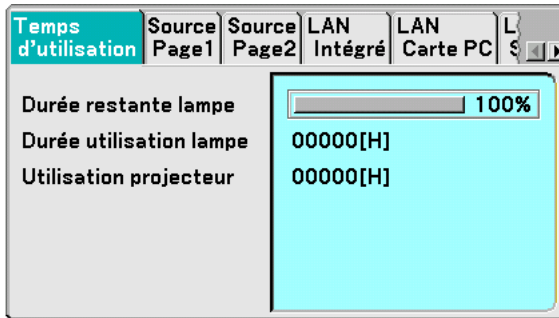


Cette option permet de sélectionner une icône de pointeur parmi les neuf différentes disponibles pour la touche "POINTER" de la télécommande.

Après avoir déplacé l'icône du pointeur vers la zone souhaitée sur l'écran, appuyer sur la touche "Magnify" de la télécommande pour agrandir la zone sélectionnée sur l'écran. Voir page 40 pour de plus amples détails.

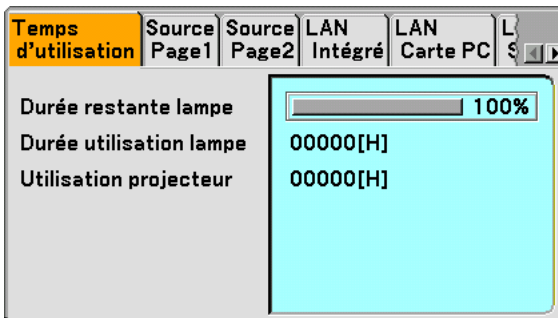
REMARQUE : Dans certains cas la fonction Pointeur n'est pas disponible (ex. un signal non-entrelacé à 15kHz tel qu'un jeu vidéo.)

7 Descriptions & fonctions de menu [Information]



Affiche le nombre d'heures d'utilisation de la lampe, le statut du signal en cours et des réglages et du projecteur, et les réglages du LAN. Cette boîte de dialogue contient sept pages. Les informations fournies sont les suivantes :

Temps d'utilisation



Durée restante lampe (%)
 Durée utilisation lampe (H)
 Utilisation projecteur (H)

REMARQUE : Le voyant d'avancement indique le pourcentage de durée de vie restante de la lampe. La valeur indique respectivement la durée d'utilisation de la lampe et celle du projecteur.

Source Page1

Temps d'utilisation	Source Page1	Source Page2	LAN Intégré	LAN Carte PC	L
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	L
Fréquence horizontale	15.73[kHz]				
Fréquence verticale	59.93[Hz]				
Type sync	---				
Polarité synchro.	---				
Entrelacé	Non-entrelacé				

Fréquence horizontale Fréquence verticale
 Type sync. Polarité synchro.
 Entrelacé

LAN Intégré

Temps d'utilisation	Source Page1	Source Page2	LAN Intégré	LAN Carte PC	L
Adresse IP	192.168. 10. 10				
Masque subnet	255.255.255. 0				
Passerelle	. . .				
Adresse MAC	00-02-78-E0-8C-B4				

Cette page montre 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.

Adresse MAC Indique l'adresse MAC du port LAN (RJ-45).

LAN Carte PC

Temps d'utilisation	Source Page1	Source Page2	LAN Intégré	LAN Carte PC	L
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.

Adresse MAC Indique l'adresse MAC de la carte LAN sans fil optionnelle.

LAN Sans fil

Source Page1	Source Page2	LAN Intégré	LAN Carte PC	LAN Sans fil	Vers
SSID		NECPJ1			
Mode		Infrastructure			
WEP		Activé			
Canal		2			
Niveau du signal		30 %			

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 "Infrastructure" ou "802.11 Ad Hoc" est sélectionné pour votre mode de transmission

WEP Indique la longueur de données d'encodage sélectionnée : Activé ou Désact.

Canal Indique le canal que vous avez sélectionné dans la Visite des lieux. 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

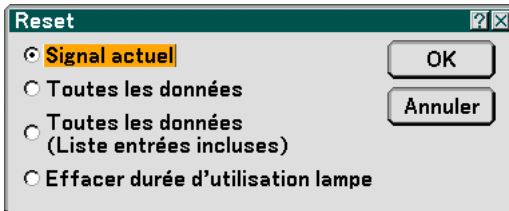
Source Page2	LAN Intégré	LAN Carte PC	LAN Sans fil	Version
Firmware		1.00		
Data		1.00		

Firmware
Data

8 Descriptions & fonctions des menus [Reset]



Retour aux Réglages d'usine par défaut



La fonction Reset vous permet de passer les réglages et paramètres 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 dans "Réglage (excepté "Couleur murale") peuvent être réinitialisés.

[Toutes les données]

Réinitialise aux pré-réglages d'usine tous les ajustements et réglages pour tous les signaux à l'exception de Liste d'entrée, Langue, Papier peint, Verrouillage touche boîtier, Mot de passe (Menu), Mot de passe (Logo), Sécurité, Mode LAN, Nom du projecteur, Communication, Durée restante lampe, Durée utilisation lampe et Utilisation projecteur.

[Toutes les données (Liste entrées incluses)]

Réinitialise aux pré-réglages d'usine tous les ajustements et réglages pour tous les signaux à l'exception de Langue, Papier peint, Verrouillage touche boîtier, Mot de passe (Menu), Mot de passe (Logo), Sécurité, Mode LAN, Nom du projecteur, Communication, Durée restante lampe, Durée utilisation lampe et Utilisation projecteur. Efface également tous les signaux de la Liste d'entrée et restitue les pré-réglages d'usine.

REMARQUE : Les signaux verrouillés de la Liste d'entrées ne peut pas être réinitialisée.

Effacer durée d'utilisation de la lampe [Effacer durée d'utilisation de la lampe]

Réinitialise le compteur d'heures de la lampe.

REMARQUE : Le projecteur s'éteindra et restera en mode veille après 2100 heures (jusqu'à 4100 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 dix secondes pour réinitialiser l'horloge de la lampe. A faire seulement après avoir remplacé la lampe.

7

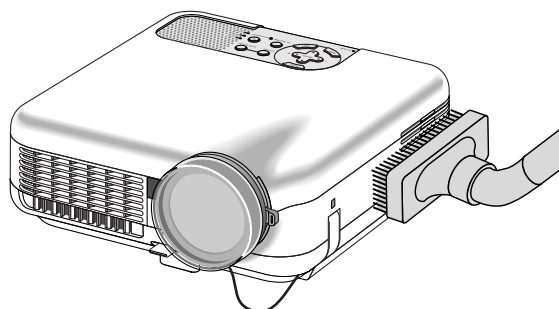
Entretien

.....

① Nettoyage du boîtier	118
② Nettoyage de l'objectif	118
③ Remplacement de la lampe	119

Cette section décrit les procédures simples d'entretien que vous devez suivre pour remplacer la lampe et pour nettoyer le boîtier et l'objectif.

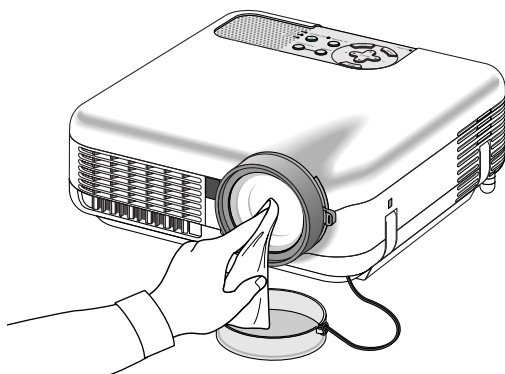
① Nettoyage du boîtier



1. *Eteindre le projecteur avant d'effectuer le nettoyage.*
2. *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 dissolvant.*

② Nettoyage de l'objectif

Utiliser une soufflette ou un papier à objectif pour nettoyer l'objectif et veiller à ne pas le rayer.



Protège-objectif

La monture de l'objectif a des trous filetés à l'extérieur pour permettre le montage d'une bague adaptatrice (Ø 77 mm → Ø 82 mm) et d'un protecteur d'objectif (Ø 82 mm) pour protéger l'objectif des saletés, poussières, griffures et dommages. Noter que le protège-objectif et le cache-objectif fournis ne peuvent pas être utilisés en même temps.

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

③ Remplacement de la lampe

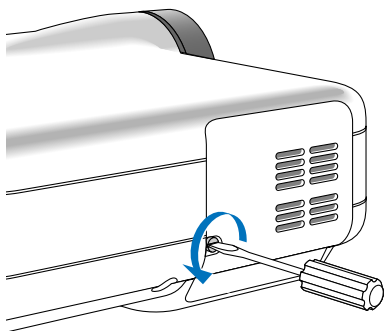
Lorsque votre lampe a fonctionné 2000 heures (jusqu'à 4000 heures : mode Eco) ou plus, le voyant "Lamp" situé sur le boîtier clignote en rouge et le message apparaît. Même si la lampe peut toujours fonctionner, remplacez-la au bout de 2000 heures (jusqu'à 4000 heures : mode ECo) pour conserver les performances optimales du projecteur.

ATTENTION

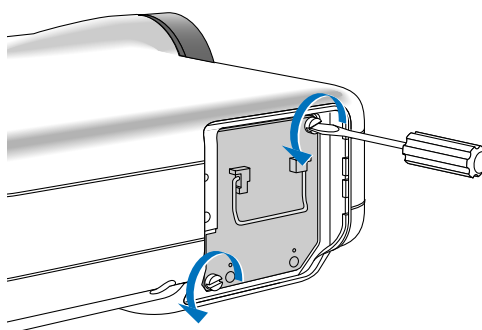
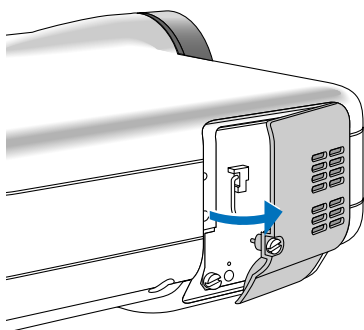
- **NE TOUCHEZ PAS A LA LAMPE** juste après qu'elle a été utilisée. Elle est très chaude. Arrêter le projecteur, attendre 90 secondes, couper l'alimentation avec l'interrupteur principal et débrancher ensuite le câble d'alimentation. Laisser la lampe refroidir pendant au moins une heure avant de la manipuler.
- **NE RETIREZ PAS LES VIS** excepté la vis du couvercle de la lampe et les deux vis du coffret de la lampe. Une décharge électrique pourrait en résulter.
- Ne pas briser le verre sur le boîtier de la lampe.
Ne pas laisser d'empreintes sur la surface en verre du boîtier de la lampe. Laisser des empreintes sur la surface en verre peut causer une ombre indésirable et une image de mauvaise qualité.
- Le projecteur s'éteint et se met en mode Veille après 2100 heures (jusqu'à 4100 heures : mode Eco) de service. Dans ce cas, remplacer la lampe. Si vous continuer d'utiliser la lampe après 2000 heures (jusqu'à 4000 heures : mode Eco) d'utilisation, l'ampoule de la lampe risque d'éclater et des morceaux de verre risquent de se briser dans le logement 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 :

1. **Desserrer la vis du couvercle de la lampe jusqu'à ce que le tournevis tourne dans le vide et retirer le couvercle. La vis du couvercle de la lampe ne peut pas être retirée.**

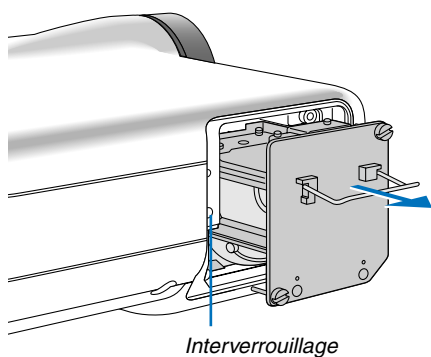


2. **Desserrer les deux vis fixant le boîtier de la lampe jusqu'à ce que le tournevis tourne dans le vide. Les deux vis ne peuvent pas être retirées.**

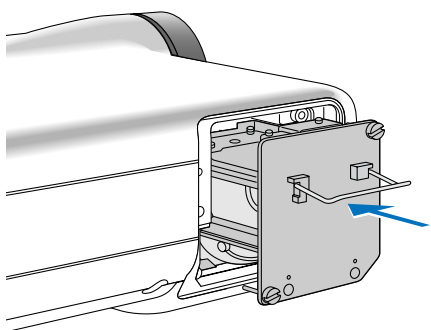


3. Retirer le boîtier de la lampe en le tirant par la poignée.

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.



4. Insérer un boîtier de lampe neuf dans la prise.

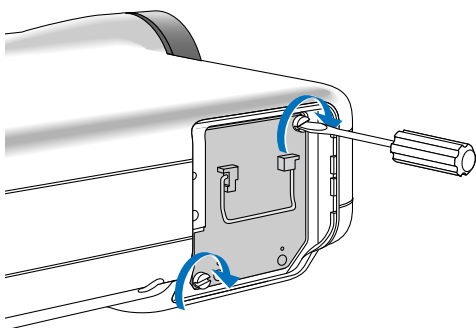


ATTENTION

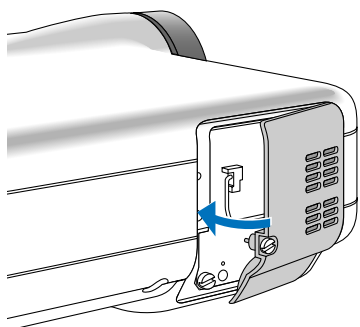
Ne pas utiliser d'autre lampe que la lampe de rechange NEC (LT60LPK).

5. Fixez-le à l'aide des deux vis.

Assurez-vous de bien visser les deux vis.

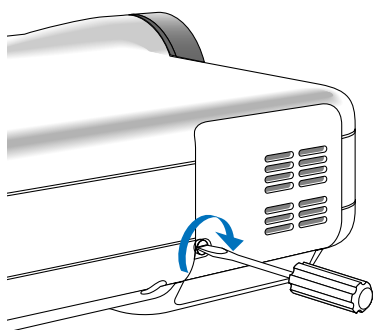


6. Refixez le couvercle de la lampe.



7. Serrer la vis du couvercle de la lampe.

Assurez-vous de bien visser la vis.



8. Après avoir installé une nouvelle lampe, sélectionner le menu [Reset] → [Effacer durée utilisation lampe] pour effacer la durée restante de la lampe et la durée d'utilisation de la lampe.

REMARQUE : Si la lampe a servi pendant plus de 2100 heures (jusqu'à 4100 heures en mode Eco), le projecteur ne peut pas être allumé et le menu n'est pas affiché. Quand cela se produit, appuyer sur la touche Help de la télécommande pendant au moins 10 secondes en mode veille. Lorsque l'horloge de durée de la lampe est réinitialisée, le témoin LAMP disparaît.

8

Annexe

.....

①	Depistage des pannes	123
②	Caracteristiques techniques	126
③	Dimensions du coffret	128
④	Affectation des broches du connecteur d'entrée COMPUTER 1/2 D-Sub	129
⑤	Liste de signal d'entrée compatible	130
⑥	Codes de commande PC et câblages	131
⑦	Utiliser le clavier logiciel	132
⑧	Liste des éléments à vérifier en cas de panne	133
⑨	Guide TravelCare	135

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	Minut. Désactivation est activé.	–
	Orange	0,5 s Marche, 0,5 s Arrêt	Le projecteur est en cours de refroidissement.	Attendre un instant.
Voyant stationnaire	Vert		Le projecteur est allumé.	–
	Orange		Le projecteur est en mode Standby.	–

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 121)
		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 100)
Voyant stationnaire	Orange		Les touches du boîtier sont verrouillées	Une touche a été pressée alors que les touches du boîtier sont verrouillées. (Page 93)

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 119)
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 119)
	Vert		Le mode de la lampe est réglé sur le mode Eco.	–

Résolutions des problèmes (Voir aussi "Voyant Alimentation/État/Lampe" page 123.)

Problème	Vérifier ces éléments
Ne s'allume pas	<ul style="list-style-type: none"> • Vérifier que le câble d'alimentation est branché et que la touche d'alimentation du coffret du projecteur ou de la télécommande est sous tension. Voir pages 26 et 28. • S'assurer que le couvercle de la lampe est installé correctement. Voir page 121. • Vérifier si le projecteur est en surchauffe ou si la durée d'utilisation de la lampe a dépassé 2100 heures (jusqu'à 4100 heures : mode Eco) de fonctionnement. Si la ventilation autour du projecteur est insuffisante ou si la pièce où la présentation a lieu est particulièrement chaude, déplacer le projecteur vers un endroit plus frais. • La lampe ne s'allume pas. Attendre un bonne minute et ensuite rallumer le projecteur. • La lampe a atteint sa durée de vie maximum, prière de la remplacer.
Se mettra hors tension	<ul style="list-style-type: none"> • Vérifier que la fonction Gestion d'alimentation est désactivée. Voir 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 1/2 ou VIEWER sur la télécommande pour sélectionner la source. Voir page 30. • S'assurer que les câbles sont connectés correctement. • Utiliser les menus pour ajuster la luminosité et le contraste. Voir page 79. • Retirer le cache-objectif. • Remettre les réglages ou ajustements aux niveaux pré-réglés d'origine en utilisant Retourner au réglage d'origine dans le menu. Voir page 116. • Entrer le mot de passe enregistré si la fonction de sécurité est activée. Voir page 48. • Lors de l'utilisation d'un PC portable, s'assurer de connecter le projecteur au PC portable avant de mettre le PC portable sous tension. Dans la plupart des cas le signal ne peut pas être envoyé de la sortie RGB sauf si le PC portable est allumé après la connexion au projecteur. <ul style="list-style-type: none"> * Si l'écran devient vierge lors de l'utilisation de la télécommande, cela peut venir du logiciel économiseur d'écran ou de gestion d'énergie de l'ordinateur. * Si la touche POWER de la télécommande est heurtée accidentellement, attendre 90 secondes et ensuite appuyer à nouveau sur la touche POWER pour reprendre l'opération. • 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. Voir page 80. • Régler "Teinte" dans "Réglage". Voir page 80.
L'image n'est pas à angle droit par rapport à l'écran	<ul style="list-style-type: none"> • Repositionner le projecteur pour améliorer l'angle par rapport à l'écran. Voir page 31. • Utiliser la fonction 3D Reform pour corriger la distorsion trapézoïdale. Voir page 33.
L'image est floue	<ul style="list-style-type: none"> • Ajuster la mise au point. Voir page 32. • Repositionner le projecteur pour améliorer l'angle par rapport à l'écran. Voir page 31. • S'assurer que la distance entre le projecteur et l'écran est dans l'intervalle de réglage de l'objectif. Voir page 15. • Une condensation risque de se former sur l'objectif si le projecteur est froid, déplacé vers un endroit chaud et allumé ensuite. Si cela se produit, laisser le projecteur jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de condensation sur l'objectif.
L'image défile verticalement, horizontalement ou dans les deux sens.	<ul style="list-style-type: none"> • Utilisez la touche SOURCE sur le coffret du projecteur ou la touche VIDEO, S-VIDEO, COMPUTER 1/2, VIEWER ou LAN de la télécommande pour sélectionner votre source (vidéo, S-vidéo, ordinateur, visionneuse ou LAN). Voir page 30. • Ajustez l'image de l'ordinateur manuellement avec "Horloge"/"Phase" dans "Réglage" → "Options d'image". Voir page 86.
La télécommande ne fonctionne pas	<ul style="list-style-type: none"> • Installer des piles neuves. Voir page 12. • S'assurer qu'il n'y a pas d'obstacles entre vous et le projecteur. • Se mettre à 22 pieds (7 m) du projecteur. Voir page 12.
Le voyant d'état est allumé ou clignote	<ul style="list-style-type: none"> • Voir les messages du voyant d'état ci-dessus. Voir pages 123.
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. Voir page 35. • Ajustez l'image de l'ordinateur manuellement avec "Horloge"/"Phase" dans "Réglage" → "Options d'image". Voir page 86.
La souris USB ne fonctionne pas	<ul style="list-style-type: none"> • S'assurer que la souris USB est connectée correctement au projecteur. Le projecteur risque de ne pas être compatible avec certaines marques de souris USB.
Impossible d'utiliser la fonction de capture	<ul style="list-style-type: none"> • La fonction de capture n'est pas disponible sur LAN. Voir page 30.

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 du projecteur et de l'ordinateur.

Ne pas oublier de rebrancher le câble RGB entre le projecteur et l'ordinateur avant de mettre ce dernier en marche.

Certains ordinateurs PC portables n'émettent aucun signal tant qu'un projecteur ou un moniteur n'est pas connecté.

REMARQUE : Il est possible de vérifier la fréquence horizontale du signal actuel dans le menu du projecteur sous Information. Si "0kHz" est indiqué, cela signifie qu'aucun signal n'est émis par l'ordinateur. Voir page 113 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 LT265/LT245.

Numéro du modèle LT265/LT245

Optique


DMD™	Digital Micromirror Device(DMD™) à puce unique
Résolution	1024 × 768 pixels* jusqu'à UXGA avec la fonction Advanced AccuBlend
Objectif	Zoom et mise au point manuels : LT265: F 2,1 - 2,3 f = 28,2 - 33,6 mm LT245: F 2,2 - 2,5 f = 22,1 - 26,5 mm
Lampe	220 W CC standard
Taille de l'image	30 - 500 pouces (0,8 - 12,7 m) en diagonale
Distance de projection	LT265: 3,8ft - 80,7ft / 1,20m - 24,5m LT245: 2,95ft - 62,3ft / 0,90m - 19,1m
Angle de projection	LT265: 14,8°-15,4° (grand écran) / 12,3°-12,7° (téléobjectif) LT245: 18,5°-19,4° (grand écran) / 15,6°-16,2° (téléobjectif)

Electrique

Entrées	2 RGB (Mini D-Sub à 15 broches), 1 S-vidéo (Mini DIN 4 broches), 1 Vidéo, 1 carte PC, 1 Stéréo Mini Audio, 1(L/R) Audio, 1 commande PC (Mini DIN 8 broches)
Sorties	1 RGB (Mini D-Sub à 15 broches), 1 Stéréo Mini Audio
Port USB	1 Type A
Port LAN	RJ-45
Compatibilité vidéo	NTSC, NTSC4.43, PAL, PAL-60, PAL-N, PAL-M, SECAM, 1080i, 720p, 576p, 576i, 480p, 480i (avec câble optionnel)
Vitesse de balayage	Horizontal : 15 à 100 kHz (RGB : 24 kHz ou plus) Vertical : 50 à 120 Hz
Largeur de bande vidéo	RGB : 100 MHz (-3 dB)
Fréq. d'horloge à pixels	Inférieure à 135 MHz
Reproduction des couleurs	16,7 millions couleurs simultanément, pleine couleur
Résolution horizontale	NTSC/NTSC4.43/PAL/ YCbCr : 540 lignes TV SECAM : 300 lignes TV RGB : 1024 points (H) × 768 points (V)
Commande externe	RS232, IR, Réseau local (optional)
Compatibilité sync	Sync séparée/Sync composite/Sync sur G
Enceintes intégrées	2W × 1 (mono)
Alimentation requise	100 - 240V AC, 50/60 Hz
Courant d'entrée	3,1-1,4A
Consommation électrique	290W en mode lampe Normal 240W en mode lampe Eco 12W en mode Veille

* Plus de 99,99% de pixels effectifs.

Mécanique

Installation	Orientation: bureau/avant, bureau/arrière, plafond/avant, plafond/arrière
Dimensions	10,2" (L) × 3,6" (H) × 10,8" (P) 260 mm (L) × 92 mm (H) × 275 mm (P) (sans les parties saillantes)
Poids net	LT265: 6,5 lbs/2,9 kg LT245: 7,1 lbs/3,2 kg
Environnement	
Températures de service :	41 °F à 95 °F (5 °C à 35 °C), 20 à 80 % d'humidité (sans condensation)
Températures de stockage :	14 °F à 122 °F (-10 °C à 50 °C), 20 à 80 % d'humidité (sans condensation)
Réglementations	Agréé UL (UL 60950, CSA 60950) 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, agréé TUV GS) 

Pour des informations complémentaires, visiter les sites :

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

Europe : <http://www.neceurope.com/>

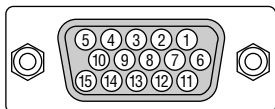
International : <http://www.nec-pj.com/>

Digital Light Processing, DLP, Digital Micromirror Device et DMD sont des marques déposées de Texas Instruments.

Les caractéristiques techniques sont sujettes à modification sans préavis.

④ Affectation des broches du connecteur d'entrée COMPUTER 1/2 D-Sub

Connecteur Mini D-Sub à 15 broches



Niveau du signal
 Signal vidéo : 0,7 Vc-c (analogique)
 Signal sync : niveau TTL
 * Entrée COMPUTER 1 IN uniquement

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	Terre	
12	DATA (SDA) bi-directionnel*	
13	Sync horizontal ou sync composite	
14	Sync vertical	
15	Horloge de données*	

⑤ Liste de signal d'entrée compatible

Signal	Résolution (Points)	Fréquence H. (kHz)	Taux de rafraîchissement (Hz)	Horloge à points (MHz)
NTSC	–	15,734	60	–
PAL	–	15,625	50	–
SECAM	–	15,625	50	–
VESA	640 × 480	31,47	59,94	25,175
IBM	640 × 480	31,47	60	25,175
MAC	640 × 480	31,47	60	25,175
MAC	640 × 480	34,97	66,67	31,334
MAC	640 × 480	35	66,67	30,24
VESA	640 × 480	37,86	72,81	31,5
VESA	640 × 480	37,5	75	31,5
IBM	640 × 480	39,375	75	31,49
VESA	640 × 480	43,269	85,01	36
IBM	720 × 350	31,469	70,09	28,322
VESA	720 × 400	37,927	85,04	35,5
IBM	720 × 350	39,44	87,85	35,5
IBM	720 × 400	39,44	87,85	35,5
VESA	800 × 600	35,16	56,25	36
VESA	800 × 600	37,879	60,32	40
VESA	800 × 600	48,077	72,19	50
VESA	800 × 600	46,88	75	49,5
VESA	800 × 600	53,674	85,06	56,25
MAC	832 × 624	49,725	74,55	57,283
VESA	1024 × 768	35,5	43 Entrelacé	44,9
VESA	1024 × 768	48,363	60	65
VESA	1024 × 768	56,476	70,07	75
MAC	1024 × 768	60,241	74,93	80
VESA	1024 × 768	60,023	75,03	78,75
VESA	1024 × 768	68,677	85	94,5
# VESA	1152 × 864	67,5	75	108
# MAC	1152 × 870	68,681	75,06	100
# SUN	1152 × 900	61,796	65,95	92,94
# SGI	1152 × 900	71,736	76,05	105,6
# VESA	1280 × 960	60	60	108
# VESA	1280 × 1024	63,981	60,02	108
# MAC	1280 × 1024	69,89	65,2	118,5
# HP	1280 × 1024	78,125	72,01	135
# SUN	1280 × 1024	81,13	76,11	135
# VESA	1280 × 1024	79,976	75,03	135
# VESA	1280 × 1024	91,146	85,02	157,5
# HDTV (1080i)(1125i)	1920 × 1080	33,75	60 Entrelacé	74,25
# HDTV (1080i)(1125i)	1920 × 1080	28,13	50 Entrelacé	74,25
# HDTV (720p)(750p)	1280 × 720	45	60 Progressif	74,25
SDTV (480p)(525p)	–	31,47	59,94 Progressif	27
# VESA	1600 × 1200	75,0	60	162
# VESA	1600 × 1200	81,3	65	175,5
# VESA	1600 × 1200	87,5	70	189
# VESA	1600 × 1200	93,75	75	202,5
DVD YCbCr	–	15,734	59,94 Entrelacé	–
DVD YCbCr	–	15,625	50 Entrelacé	–

: Les images ci-dessus marquées par un # sont compressées avec la fonction Advanced AccuBlend pour le LT265/LT245.

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

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

UXGA (1600 × 1200) est supporté uniquement pour le signal sync séparé.

⑥ 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 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	30H	
Letterbox	03H	10H	00H	00H	05H	18H	00H	00H	01H	00H	31H	
Widescreen	03H	10H	00H	00H	05H	18H	00H	00H	02H	00H	32H	
Crop	03H	10H	00H	00H	05H	18H	00H	00H	03H	00H	33H	
ASPECT RATIO (16:9 Screen)												
4:3 Window	03H	10H	00H	00H	05H	18H	00H	00H	00H	00H	30H	
Letterbox	03H	10H	00H	00H	05H	18H	00H	00H	01H	00H	31H	
Widescreen	03H	10H	00H	00H	05H	18H	00H	00H	02H	00H	32H	
4:3 Fill	03H	10H	00H	00H	05H	18H	00H	00H	04H	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.

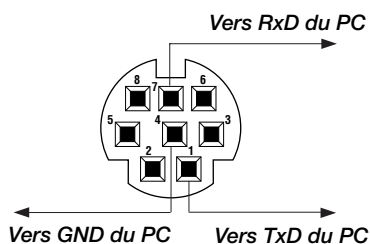
Câblage

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.

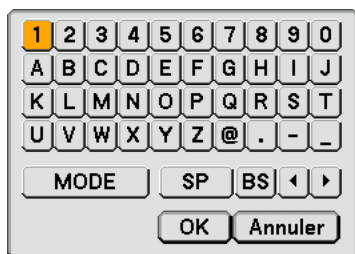
Connecteur de commande PC (DIN-8 broches)



REMARQUE 1 : Les broches 2, 3, 5, 6 et 8 sont utilisées à l'intérieur du projecteur.

REMARQUE 2: Pour les longueurs de câble importantes, il est recommandé de régler la vitesse de communication dans les menus du projecteur à 9600 bps.

7 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.

⑧ 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 Mise en sommeil est désactivée (modèles avec la fonction Mise en sommeil 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 "Réinitialiser" 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 "Réinitialiser" 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 "Réinitialiser" 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.
 - Un ou plusieurs capteurs sont activés (modèles avec la fonction de sélection du capteur à distance uniquement).
 - 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 Verrouillages des touches uniquement).
 - Le verrouillage des touches 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.

9 Guide TravelCare

TravelCare - un service pour les voyageurs internationaux

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

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

Services offerts par TravelCare

Cette garantie permet aux clients de recevoir des interventions d'assistance sur leurs produits auprès des centres d'assistance NEC ou désignés par NEC dans les pays dont la liste figure plus loin, lorsqu'ils sont en voyage temporaire à l'étranger pour les affaires ou le plaisir.

Pour obtenir des détails sur les services offerts par les centres des différents pays, veuillez vous référer à la « Liste des Centres TravelCare » que vous trouverez plus loin.

1 Services de réparation

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

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

2 Service de location de produit de remplacement

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

Prix : US\$200 pour 12 jours

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

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

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

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

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

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

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

Période de garantie

1

a. *Sur présentation de la garantie ou du reçu obtenu lors de l'achat :*

Valide pour la période indiquée sur la garantie ou la période de garantie normale pour le pays d'achat.

b. *Lorsque seul le produit est présenté :*

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Liste des Centres TravelCare

Cette liste est valide à partir du 1er Avril 2004.

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.necneur.com

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

<Régions Couvertes>

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

ZEE : Norvège*, Islande et Liechtenstein

En Amérique du Nord

NEC Solutions(America), Inc.

Adresse : 1250 N. Arlington Heights Road, Suite 400, Itasca, Illinois 60143, U.S.A.

Téléphone : +1 800 836 0655

Fax : +1 800 356 2415

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

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

< Régions Couvertes >

U.S.A. *, Canada*

En Océanie

NEC Australia Pty., Ltd.

Adresse : New South Wales;

184 Milperra Road, Reversby 2212

Victoria;

480 Princess Hwy Noble Park 3174

South Australia;

84A Richmond Road, Keswick 5035

Queensland;

116 Ipswich Road, Woollongabba 4102

Western Australia;

45 Sarich Court Osborne Park 6017

Téléphone : +61 131 632

Fax : + 61 88 375 5757

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

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

< Régions Couvertes >

Australie*, Nouvelle Zélande

En Asie et Moyen-Orient

NEC Viewtechnology, Ltd.

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

< Régions Couvertes >
Japon*

NEC Hong Kong Ltd.

Adresse : 11th Floor, Tower B, New Mandarin Plaza,
14 Science Museum Road,
Tsim Sha Tsui East, Kowloon, Hong Kong
Téléphone : +852 2369 0335
Fax : +852 2795 6618
Adresse e-mail : 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 1734
Fax : +886 2 8500 1420
Adresse e-mail : nickliao@nec.com.tw
Adresse Internet : <http://www.nec.com.tw>

< Régions Couvertes >
Taiwan

NEC Solutions Asia Pacific Pte. Ltd

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

< Régions Couvertes >
Singapour

NEC Systems Integration Malaysia Sdn Bhd

Adresse : Ground Floor, Menara TA One, 22, Jalan P. Ramlee,
50250 Kuala Lumpur, Malaysia
Téléphone : +6 03 2164 1199
Fax : +6 03 2160 3900
Adresse e-mail : necare@nsm.nec.co.jp
Adresse Internet : <http://www.necmalaysia.com.my>

< Régions Couvertes >
Malaisie

Nautilus Hyosung Inc.

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

< Régions Couvertes >
Corée du Sud

Lenso Communication Co., Ltd.

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

< Régions Couvertes >
Thaïlande

ABBA Electronics L.L.C.

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

< Régions Couvertes >
Emirats Arabes Unis

Samir Photographic Supplies

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