

Projecteur micro portable

LT150Z

Manuel d'utilisation

English

Deutsch

Français

Italiano

Español


Svenska


INFORMATIONS IMPORTANTES



Précautions

Veuillez lire ce manuel avec attention avant d'utiliser votre projecteur NEC LT150Z et gardez ce manuel à portée de main afin de pouvoir y recourir facilement.

Le numéro de série de votre appareil se trouve en dessous du LT150Z. Veuillez le noter ici:

ATTENTION

Pour couper complètement l'alimentation, retirez la prise du secteur. La prise du secteur doit être accessible et installée le plus près possible de l'appareil.

ATTENTION

POUR ÉVITER TOUT CHOC ÉLECTRIQUE, N'OUVREZ PAS LE BOÎTIER. LES PIÈCES INTERNES NE SONT PAS RÉPARABLES PAR L'UTILISATEUR. POUR TOUTE RÉPARATION, ADRESSEZ-VOUS À UN RÉPARATEUR AGRÉÉ NEC.

	Ce symbole avertit l'utilisateur que le contact avec certaines parties non isolées à l'intérieur de l'appareil risque de causer une électrocution. Il est donc dangereux de toucher quoi que ce soit à l'intérieur de l'appareil.
	Ce symbole avertit l'utilisateur que d'importantes informations sont fournies sur le fonctionnement ou l'entretien de cet appareil. Ces informations doivent être lues attentivement pour éviter tout problème.

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

DOC avis de conformation

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

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

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

CAUTION LASER RADIATION- DO NOT STARE INTO BEAM 	RADIACION LASER NO MIRE AL RAYO PRODUCTO LASER CLASSE2 LASER-STRAHLUNG NICHT IN DEN STRAHL BLICKEN ! LASER KLASSE2 EN60825-1:1994+A11:1996	RAYONNEMENT LASER NE PAS REGARDER DANS LE FAISCEAU APPAREIL A LASER DE CLASSE2 レーザー光 ビームをのぞき込まないこと 1mW max. 650nm クラス2レーザー製品 JIS C 6802:1998 MADE IN JAPAN
---	--	--

Cette étiquette est sur le côté de 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.
4. L'exposition en plein soleil, la fumée ou la vapeur peuvent endommager des composants internes.
5. Manipulez votre projecteur avec précaution. Une chute ou un choc peuvent endommager des composants internes.
6. Ne placez pas d'objets lourds sur le projecteur.
7. Si vous voulez installer le projecteur au plafond:
 - a. **N'essayez pas d'installer le projecteur vous-même.**
 - b. Le projecteur doit être installé par un technicien qualifié pour garantir une installation réussie et réduire le risque d'éventuelles blessures corporelles.
 - c. De plus le plafond doit être suffisamment solide pour supporter le projecteur et l'installation doit être conforme aux réglementations locales de construction.
 - d. Veuillez consulter votre revendeur pour de plus amples informations.

- IBM est une marque déposée de International Business Machines Corporation.
- Macintosh et PowerBook sont des marques déposées de Apple Computer, Inc.
- Tous les autres marques et les noms de produits sont des marques de fabrique ou des marques déposées de leurs compagnies respectives.

Alimentation

1. Ce projecteur est conçu pour fonctionner avec une alimentation électrique de 100-120 ou 200-240 V 50/60 Hz. Assurez-vous que votre alimentation correspond à ces critères avant d'essayer d'utiliser votre projecteur.
2. Manipulez le câble d'alimentation avec précaution et évitez de l'entortiller. Tout câble endommagé peut provoquer une décharge électrique ou un incendie.
3. Si le projecteur ne doit pas être utilisé pendant longtemps, débranchez la prise de la source d'alimentation.

Nettoyage

1. Débranchez le projecteur avant de procéder au nettoyage.
2. Nettoyez régulièrement le coffret avec un chiffon humide. Si celui-ci est très sale, utilisez un détergent doux. N'utilisez jamais de détergents puissants, de l'alcool ou d'autres solvants.
3. Utilisez un ventilateur ou un papier à objectif pour nettoyer l'objectif et faites attention de ne pas rayer ou d'abîmer l'objectif.

Remplacement de la lampe

- Effectuez le remplacement de la lampe en fonction des instructions de la page F-49.
- Assurez-vous de remplacer la lampe lorsque le message **“La lampe a atteint sa durée de vie maximum, prière de la remplacer.”** apparaît. Si vous continuez à l'utiliser au-delà de sa durée de vie, celle-ci risque d'exploser et de répandre des fragments de verre à l'intérieur du boîtier.

Ne les touchez pas car elles peuvent vous blesser. Dans ce cas, contactez votre revendeur NEC afin de procéder au remplacement de la lampe.

- Attendez au minimum 90 secondes après avoir éteint la lampe avant de la rallumer.

Une haute tension est immédiatement appliquée à la lampe quand celle-ci est mise sous tension.

Par conséquent, éteindre, puis tout de suite rallumer peut réduire la durée de vie de votre lampe et endommager votre projecteur.

Information importante

Ne pas débrancher le câble d'alimentation de la prise du secteur dans les circonstances suivantes car cela risque d'endommager le projecteur:

- * Lorsque l'icône Hour Glass (vitre d'heure) apparaît.
- * Lorsque le message "Veuillez patienter un instant" apparaît. Ce message sera affiché après que le projecteur soit éteint.
- * Immédiatement après que le cordon d'alimentation électrique ait été branché sur la prise du mur (l'indicateur POWER n'est pas encore devenu orange).
- * Immédiatement après que le ventilateur de refroidissement de soit arrêté de fonctionner (le ventilateur de refroidissement continue à fonctionner pendant 90 secondes après l'extinction du projecteur grâce à l'interrupteur POWER).
- * Lorsque les indicateurs POWER (alimentation électrique) et STATUS (état) clignotent alternativement.

Précautions contre les risques d'incendie et de décharge électrique

1. Assurez-vous que la ventilation est suffisante et que les trous d'aération ne sont pas obstrués afin d'éviter tout échauffement à l'intérieur de votre projecteur. Laissez au-moins 3 pouces (10 cm) d'espace entre le projecteur et le mur.
2. Evitez de faire tomber dans le projecteur des objets étrangers comme des trombones ou des morceaux de papier. N'essayez pas de récupérer tout objet tombé à l'intérieur de votre projecteur. N'insérez pas d'objets métalliques comme du fil de fer ou un tournevis dans votre projecteur. Si quelque chose est tombée à l'intérieur de votre projecteur, débranchez-le immédiatement et faites retirer l'objet par une personne qualifiée de la maintenance NEC.
3. Ne placez aucun liquide sur votre projecteur.

Avertissements

- Ne regardez pas à l'intérieur de l'objectif lorsque le projecteur est en marche. Vous risquez de vous blesser gravement aux yeux.
- Maintenez tout ce qui s'apparente à une loupe en dehors du faisceau lumineux du projecteur. La lumière projetée par l'objectif est très puissante, de sorte que tout objet en opposition pourrait dévier le faisceau provenant de l'objectif, ce qui pourrait avoir des conséquences imprévues telles qu'un incendie ou une lésion oculaire.
- Ne bouchez pas l'objectif avec son couvercle fourni lorsque le projecteur est allumé. Faire cela pourrait faire fondre le couvercle et peut-être brûler vos mains à cause de la chaleur émise par le faisceau lumineux.
- Ne regardez pas à l'intérieur de la flèche laser lorsque celle-ci est en marche et ne dirigez pas le rayon laser sur une autre personne. Vous risquez de provoquer une blessure grave.

SOMMAIRE

1. INTRODUCTION

Introduction au projecteur LT150Z	F-6
Comment mettre en marche	F-6
Que contient la boîte?	F-7
Se familiariser avec votre projecteur LT150Z	F-8
Caractéristiques avant	F-8
Fixation du capuchon de l'objectif	F-8
Caractéristiques arrière	F-9
Caractéristiques dessus	F-10
Caractéristiques du panneau de terminaux	F-11
Caractéristiques de la télécommande	F-12
Zone d'utilisation	F-14
Installation de la pile	F-14
Réglage du commutateur de fonction	F-14
Précautions concernant la télécommande	F-14
Utilisation du téléreceveur de souris	F-15
Changer le mode de fonctionnement entre l'ordinateur et le projecteur	F-16

2. INSTALLATION

Installation de votre projecteur	F-17
Sélection d'un emplacement	F-17
Distance de l'écran et de projection	F-17
Tableau de distances	F-18
Reflexion de l'image	F-18
Schéma de câblage	F-19
Connexion de votre PC ou ordinateur Macintosh	F-20
Connexion de votre lecteur DVD	F-21
Connecter votre magnétoscope ou lecteur de disque laser	F-22
Au sujet de l'écran de démarrage	F-23

3. FONCTIONNEMENT

Connexion du câble d'alimentation et mise sous tension du projecteur	F-24
Fonctionnement de base	F-27
Utilisation des menus	F-29
Utiliser une souris USB	F-30
Arborescence de menus	F-31
Éléments du menu	F-32
Description et fonctions des menus	F-33
Sélection de la source	F-33
RGB/Vidéo/S-Vidéo/Visionneuse de carte PC	F-33
Réglage de l'image	F-33
Luminosité/Contraste/Couleur/Teinte/Piqué d'image	F-33
Volume	F-33
Options de l'image	F-34
Keystone	F-34
Mode de la lampe	F-34
Ratio d'aspect	F-34
Réduction de bruit	F-35
Position / Horloge	F-35
Résolution	F-35
Filtre Vidéo	F-35
Réglages d'origine	F-35
Gestion des couleurs	F-36
Correction gamma	F-36
Matrice couleur	F-36
Balance des blancs	F-36
Options du projecteur	F-36
Menu	F-36
Mode Menu	F-36
Menu avancé/Menu basique	F-36
Langue	F-36
Pointeur pour le projecteur	F-37
Menu d'affich. Heure	F-37
Message	F-37
Touche de commande directe	F-37

Réglage	F-37
Orientation	F-37
Position cinéma	F-37
Papier peint	F-37
Configuration de la souris	F-38
Bouton/Sensibilité	F-38
Options de la visionneuse de carte PC	F-38
Liste dossiers affichée	F-38
Lecture automatique	F-38
Intervalle de lecture Auto	F-38
Lecture manuelle	F-38
Options de capture	F-38
Sélection de la source	F-38
RGB	F-38
VIDEO et S-VIDEO	F-38
Alignement Auto(pour RGB uniquement)	F-38
Démarrage Auto	F-39
Gestion d'énergie	F-39
Confirmation de l'extinction	F-39
Sauvegarder Keystone	F-39
Segment blanc	F-39
Remise à zéro du compteur horaire de la lampe	F-39
Vitesse de transmission	F-39
Sélection de source par défaut	F-39
Verrouillage des touches du panneau de commande	F-39

Outils	F-40
Capture	F-40
Fichiers sur carte PC	F-40
Changement du logo de fond	F-40
Tableau noir	F-41

Aide	F-41
Contenu	F-41
Information	F-41

Utiliser la fonction Visionneuse de carte PC	F-42
Caractéristiques	F-42
Insertion et éjection d'une carte CompactFlash™	F-42
Installer le logiciel de la visionneuse de carte PC	F-43
Démarrer le logiciel de la visionneuse de carte PC sur votre PC	F-43
(PC Card Viewer Utility 1.0)	F-43
Utilisation de la fonction de visionneuse de carte	F-43
PC à partir du projecteur (lecture)	F-44
Capturer des images affichées sur le projecteur	F-46
Visionner des images numériques	F-47
Désinstaller le logiciel de la visionneuse de carte PC	F-47
Terminologie	F-48

4. ENTRETIEN

Remplacement de la lampe	F-49
--------------------------------	------

5. DÉPISTAGE DES PANNES

Messages des l'indicateur d'état et d'alimentation	F-50
Problèmes courants & solutions	F-51

6. CARACTÉRISTIQUES

Composants optiques/électriques/mécaniques	F-52
Dimensions du coffret	F-53
Configuration des broches D-Sub	F-54
Liste des signaux d'entrée compatibles	F-55
Codes de commande du PC	F-56
Connexion des câbles	F-56

1. INTRODUCTION

Introduction au projecteur LT150Z

Cette section vous permettra de vous familiariser avec votre nouveau projecteur LT150Z, elle fournit la liste du matériel accompagnant votre projecteur et décrit les caractéristiques et les commandes.

Nous vous félicitons d'avoir fait l'acquisition de ce projecteur LT150Z

Le projecteur LT150Z est un des meilleurs projecteurs actuellement disponibles sur le marché. Le LT150Z vous permet de projeter des images précises jusqu'à 200 pouces (mesures prises en diagonale) via votre PC ou ordinateur Macintosh (de bureau ou portable), votre magnétoscope, votre lecteur DVD, votre appareil photo numérique, ou même un lecteur de disques laser, ou grâce à une visionneuse de carte PC. Vous pouvez utiliser ce projecteur en le plaçant sur une table ou un chariot pour projeter des images derrière un écran, ou vous pouvez le fixer définitivement au plafond. La télécommande peut être utilisée sans câble.

Fonctions que vous apprécierez:

- Réglage et fonctionnement d'une grande simplicité.
- Une lampe NSH de 135 W à haute performance.
- La télécommande sans fil fournie avec l'appareil peut commander le projecteur de devant ou derrière l'appareil.
- L'image peut être projetée à une distance de 0,8 à 5 m (30 à 200") (en diagonale).
- La correction Keystone vous permet de corriger la déformation trapézoïdale de l'image pour la rendre rectangulaire.
- Vous pouvez choisir entre les différents modes vidéo suivant la source utilisée : "normal" pour une image typique, "naturel" pour une reproduction couleur naturelle.
- Le lecteur de carte mémoire PC intégré vous permet de commencer une présentation même sans ordinateur à disposition sur place.
- "Capture" vous permet de capturer l'image actuelle projetée.
- L'image peut être projetée devant ou derrière l'écran et le projecteur peut même être installé au plafond.
- La technologie avancée de mélange intelligent de pixel AccuBlend, une exclusivité de NEC Technologies - Une méthode de compression d'image extrêmement précise - offre une image très nette de résolution UXGA (1600 × 1200) *2.
- Supporte la plupart des signaux VGA, S-VGA, XGA, SXGA/UXGA (avec Advanced AccuBlend)*2, Macintosh, signaux de composants (YCbCr /YPbPr) ou autres signaux RGB dans une gamme de fréquences horizontales de 15 à 100 kHz et une gamme de fréquences verticales de 50 à 120 Hz. Comprend aussi les signaux vidéo de normes NTSC, PAL, PAL-N, PAL-M, PAL60, SECAM and NTSC4.43.

REMARQUE: Les normes des composants vidéo sont les suivantes:

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

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

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

PAL-M: standard TV utilisé au Brésil.

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

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

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

- La télécommande peut être utilisée sans câble, et vous pouvez même l'utiliser la télécommande pour vous servir de la souris de votre PC ou Macintosh sans être relié de l'autre bout de la pièce grâce au récepteur de souris à distance incorporé.
- Vous pouvez contrôler votre projecteur avec un micro-ordinateur en utilisant le port de commande du PC*3.
- La conception moderne du coffret est compacte, facile à transporter et complète tout bureau, salle de réunion ou auditorium.
- 8 sortes de pointeurs sont disponibles pour vos présentations.
- La borne USB permet l'utilisation d'une souris USB*4.

*1 N'essayez pas d'installer vous-même le projecteur au plafond.

Le projecteur doit être installé par des techniciens qualifiés pour garantir une réalisation correcte et réduire le risque de blessures corporelles. De plus, le plafond doit être suffisamment solide pour supporter le projecteur et l'installation doit se faire en conformité avec les réglementations locales. Veuillez consulter votre revendeur pour de plus amples informations.

*2 Les images UXGA (1600 × 1200) et SXGA (1280 × 1024) sont converties respectivement en images très nettes de 1024 × 768 par la technologie Advanced AccuBlend de NEC technology.

*3 L'utilitaire "PC Control Utility 1.0" est nécessaire. Ce programme est inclus sur le CD-ROM fourni.

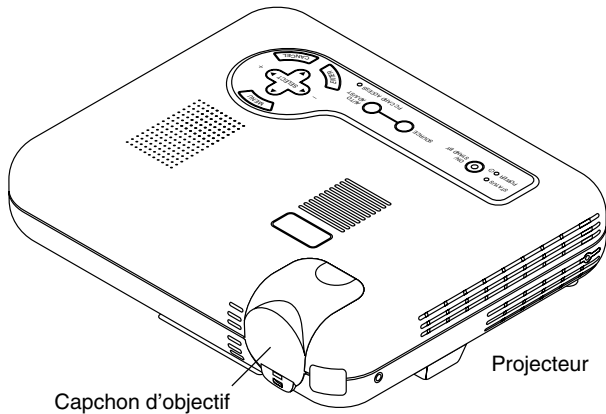
*4 La connexion USB est conforme aux spécifications USB 1.1 et n'accepte qu'une souris USB.

Comment mettre en marche

La manière la plus rapide pour installer votre appareil est de prendre votre temps et de procéder correctement dès la première fois. Prenez quelques minutes pour revoir le manuel d'utilisation. Cela sera une économie de temps. Au début de chaque section du manuel, vous trouverez une vision d'ensemble. Si la section ne correspond pas, vous pouvez passer à la suivante.

Que contient la boîte?

Assurez-vous que la boîte contient tous les éléments de la liste. S'il manque quelque chose, contactez votre vendeur. Garder la boîte originale et l'emballage au cas où vous auriez besoin de transporter votre projecteur LT150Z.



Capchon d'objectif

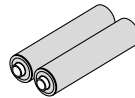
Projecteur



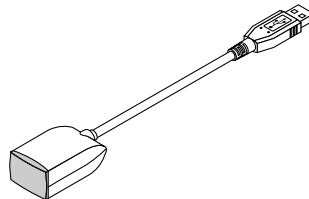
Sacoche de transport souple



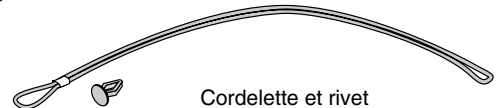
Télécommande



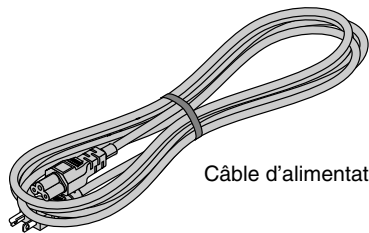
Piles



Téléreceveur de souris



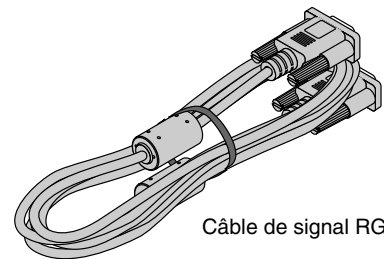
Cordelette et rivet



Câble d'alimentation

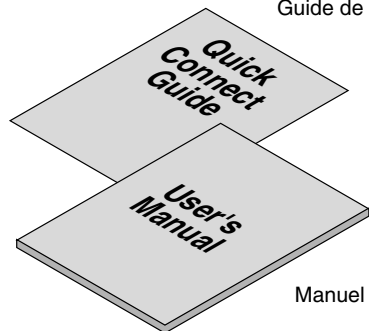


Adaptateur PS/2

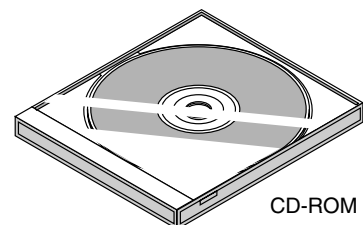


Câble de signal RGB

Guide de connexion rapide

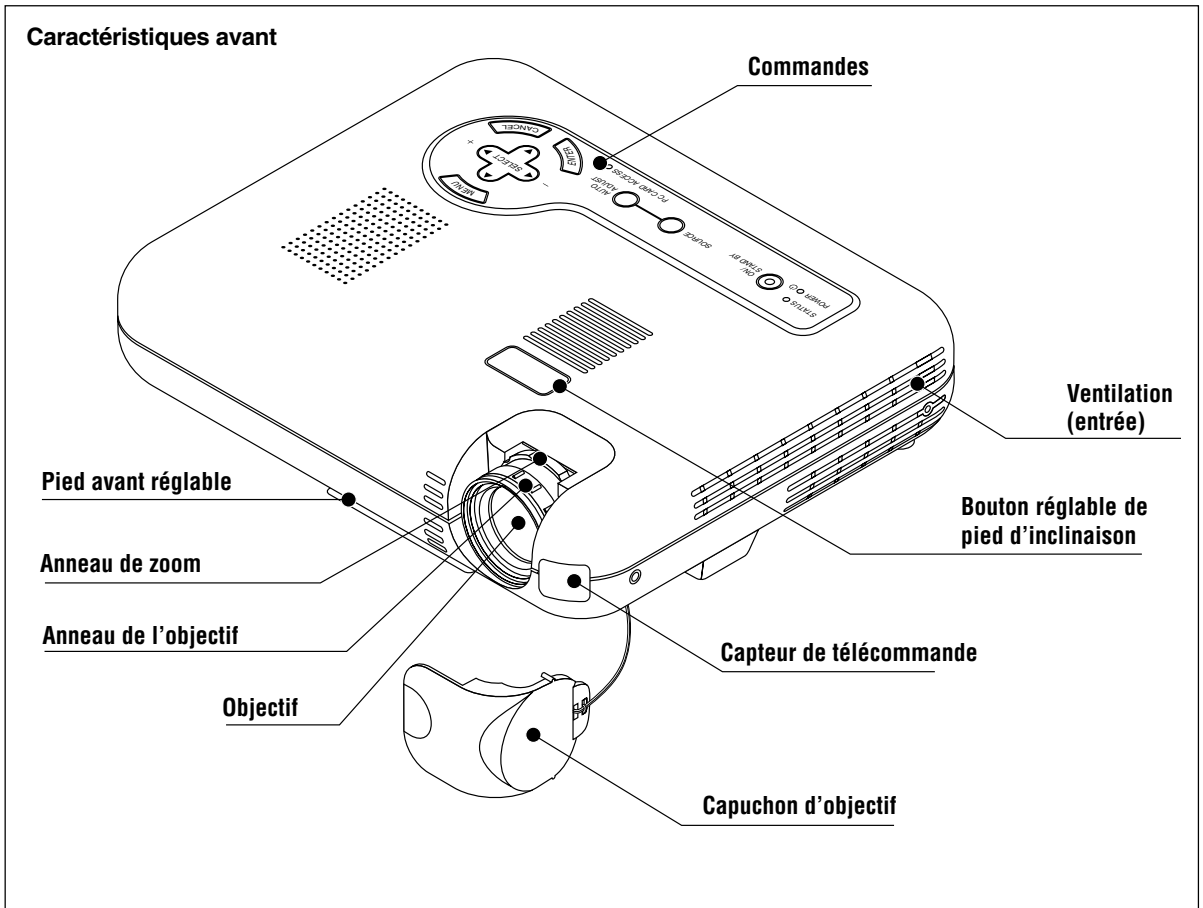


Manuel d'utilisation



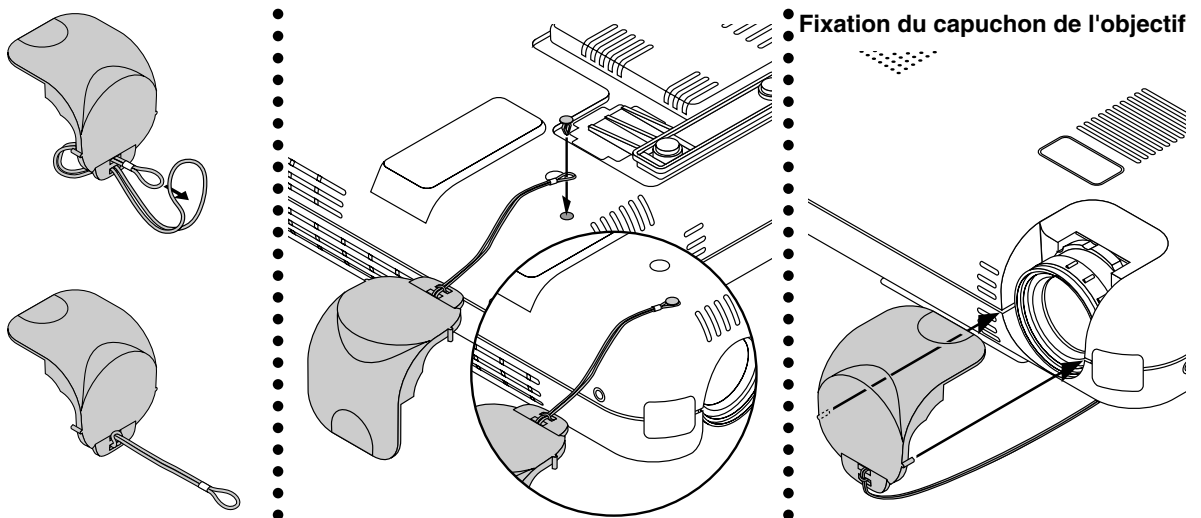
CD-ROM

Se familiariser avec votre projecteur LT150Z

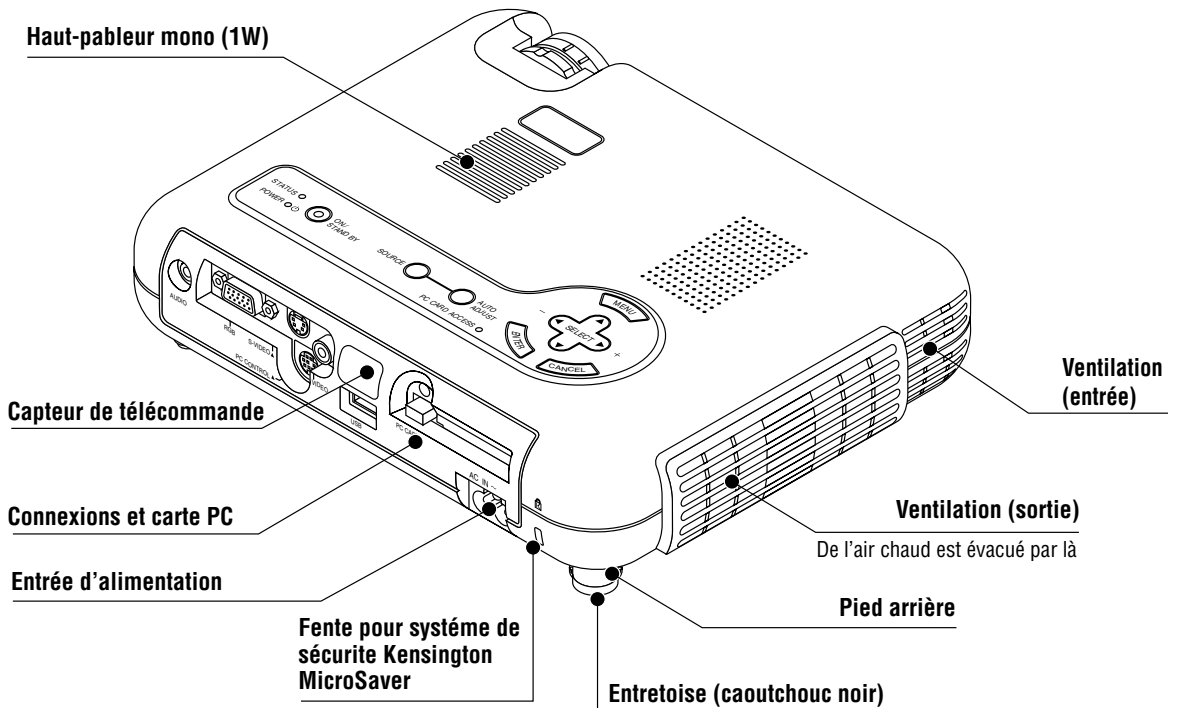


Fixation du capuchon d'objectif au dessous du projecteur avec la cordelette et le rivet fournis.

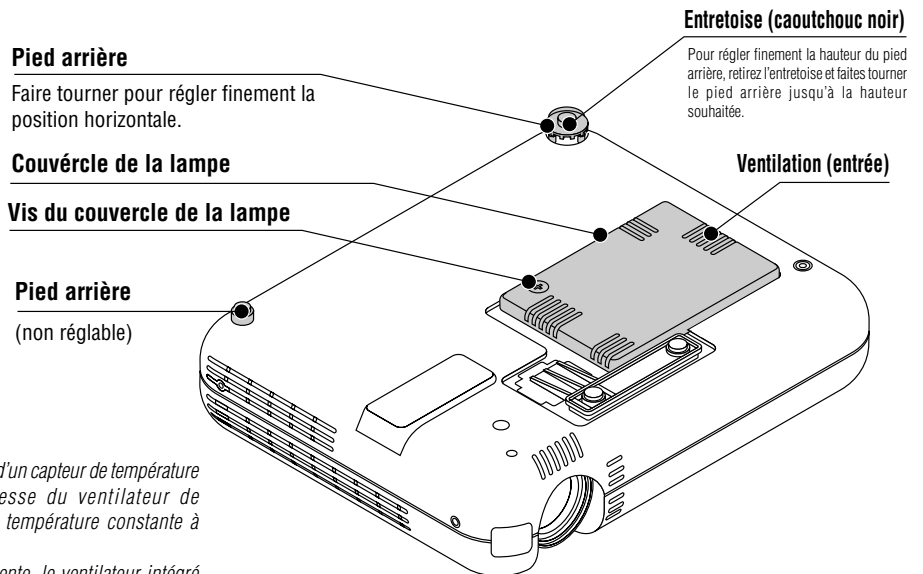
1. Passer la cordelette par le trou sur le capuchon de l'objectif et faites y un noeud.
2. Utilisez le rivet pour fixer la cordelette au dessous de projecteur.



Caractéristiques arrière



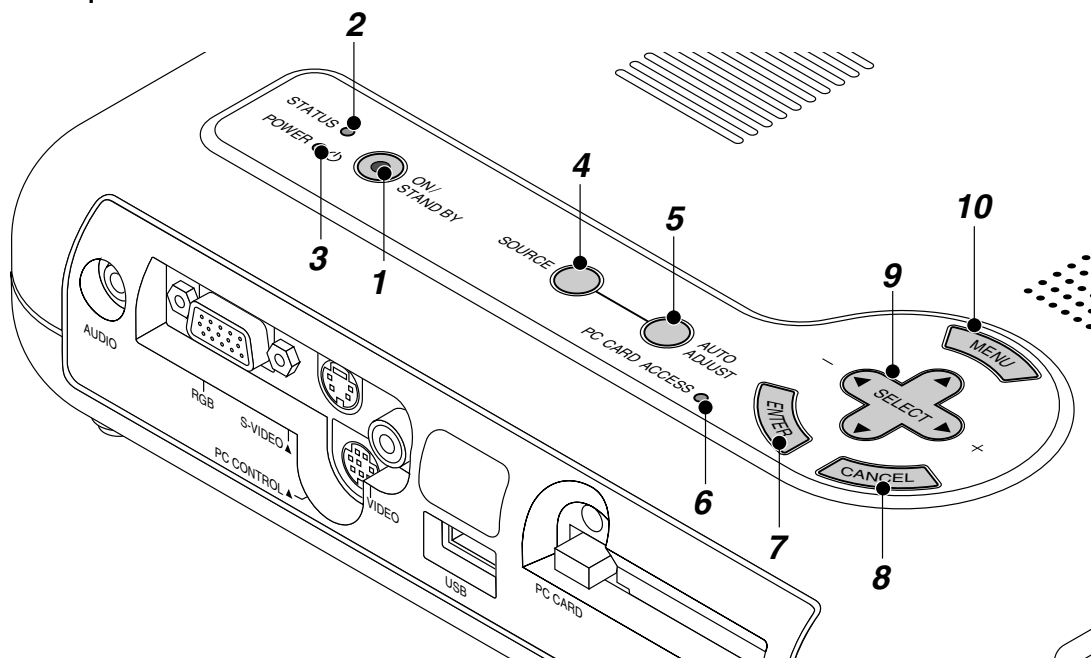
Dessous



REMARQUE : Le projecteur est équipé d'un capteur de température interne. Celui-ci contrôle la vitesse du ventilateur de refroidissement pour maintenir une température constante à l'intérieur.

Lorsque la température interne augmente, le ventilateur intégré se met à fonctionner automatiquement en mode grande vitesse. Un bruit de ventilation se fait entendre à ce moment là. Ce n'est pas un signe de dysfonctionnement.

Caractéristiques dessus



1. Touche d'alimentation (ON / STAND BY)

Utilisez cette touche pour mettre le projecteur sous et hors tension lorsqu'il est connecté au secteur en mode veille.

REMARQUE : Pour éteindre le projecteur, maintenez cette touche enfoncée pendant au moins 2 secondes.

2. Indicateur d'état (STATUS)

S'il reste constamment allumé en rouge, c'est un avertissement que la lampe de projection a dépassé les 1000 heures (jusqu'à 1500 heures en mode Eco) d'utilisation. Lorsque ce voyant s'allume, il est préférable de remplacer la lampe de projection dès que possible. (Voir page F-49.) De plus, le message "La lampe a atteint sa durée de vie maximum, prière de la remplacer." apparaît continuellement jusqu'à ce que la lampe est remplacée.

Si cette lumière rouge clignote rapidement, cela indique que le couvercle de la lampe n'est pas bien fixé ou que le projecteur est en surchauffe.

Voir les messages de l'indicateur d'état et d'alimentation page F-50 pour plus de détails.

3. Indicateur d'alimentation (POWER) (⏻)

Lorsque cet indicateur est vert, le projecteur est sous tension ; lorsqu'il est orange, le projecteur est en mode de veille.

4. Touche Source (SOURCE)

Utilisez cette touche pour sélectionner une source vidéo telle qu'un ordinateur, magnétoscope, lecteur DVD ou visionneuse de carte PC (carte CompactFlash).

Chaque fois que l'on appuie sur cette touche, la source d'entrée commute de la façon suivante :

→ RGB → Video → S-Video → Visionneuse de carte PC

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

5. Touche de réglage auto (AUTO ADJUST) (RGB uniquement)

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

6. Indicateur d'accès à la carte mémoire PC

S'allume lors de l'accès à une carte mémoire CompactFlash.

7. Touche d'entrée (ENTER)

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

8. Touche d'annulation (CANCEL)

Appuyez sur cette touche pour sortir de "Menus". Appuyez sur cette touche pour revenir aux réglages antérieurs lorsque vous êtes dans un menu de réglage ou d'installation.

9. Touche de sélection (SELECT▲▼◀▶) / Volume (+) (-)

▲▼: Utilisez ces touches pour sélectionner le menu de l'élément que vous souhaitez régler.

Lorsqu'aucun menu n'apparaît, ces touches fonctionnent comme commande du volume.

◀▶: Utilisez ces touches pour changer le niveau du menu d'un élément sélectionné.

Une pression sur la touche ▶ effectue la sélection.

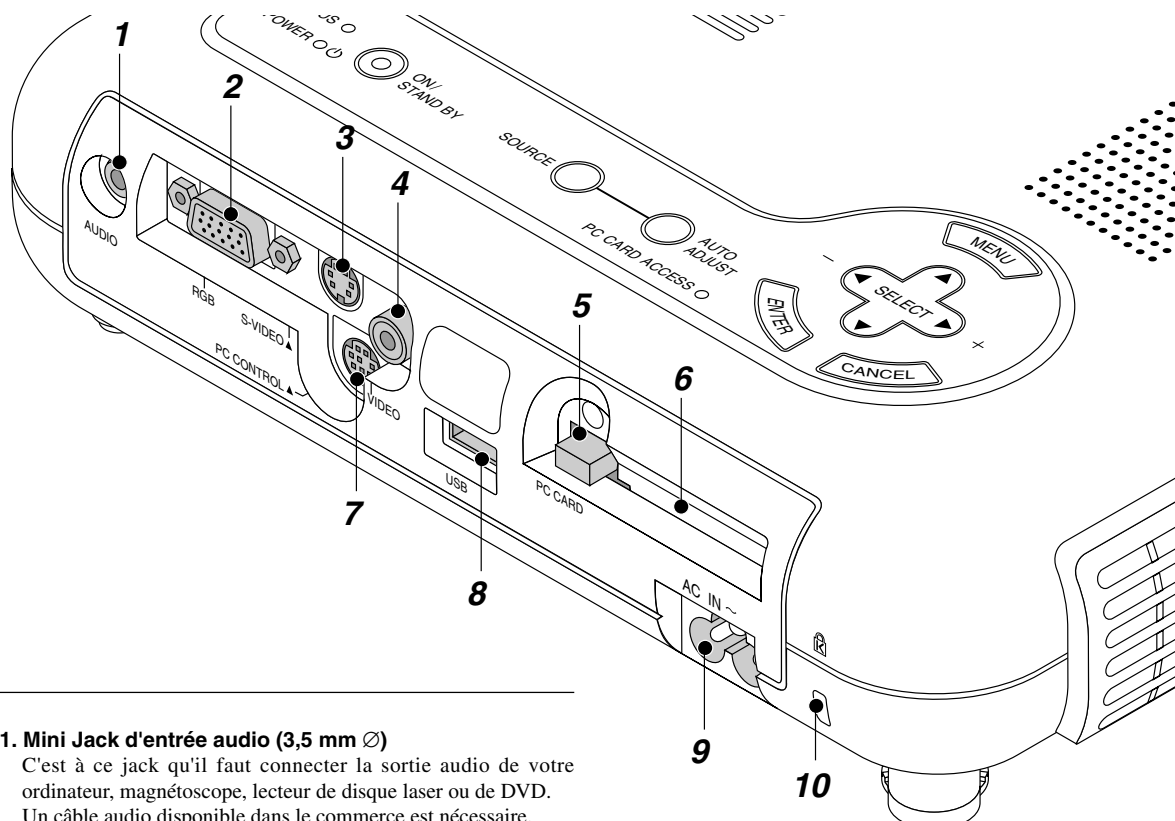
Lorsque les menus ou la barre d'outils de la visionneuse ne sont pas affichés, cette touche peut être utilisée pour sélectionner une diapo ou pour déplacer le curseur dans une liste de dossiers ou de diapos.

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

10. Touche menu (MENU)

Affiche le menu sur écran.

Caractéristiques du panneau de terminaux



1. Mini Jack d'entrée audio (3,5 mm Ø)

C'est à ce jack qu'il faut connecter la sortie audio de votre ordinateur, magnétoSCOPE, lecteur de disque laser ou de DVD. Un câble audio disponible dans le commerce est nécessaire.

2. Entrée RGB / Connecteur d'entrée de composant (Mini D-Sub à 15 broches)

Connectez votre PC ou tout autre équipement RGB, tel qu'un ordinateur IBM ou compatible. Utilisez le câble de signaux fourni pour connecter le PC. Ou connectez un ordinateur Macintosh ici à l'aide du câble de signaux. Cela sert également de connecteur d'entrée de composant, et vous permet de brancher une sortie vidéo à composantes tel qu'un lecteur DVD.

3. Entrée S-Vidéo (Mini DIN à 4 broches)

C'est à cet emplacement que vous branchez une entrée S-Vidéo depuis une source extérieure telle qu'un magnétoSCOPE.

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

4. Entrée Vidéo (RCA)

Branchez un magnétoSCOPE, un lecteur DVD, un lecteur de disque laser ou un appareil photo numérique pour projeter une vidéo.

5. Touche d'éjection de carte mémoire PC

Appuyez pour éjecter une carte mémoire CompactFlash.

6. Fente d'accès à la carte PC

Insérez ici une carte mémoire CompactFlash.

7. Port de commande du PC (Mini DIN à 8 broches)

Utilisez ce port pour connecter votre PC et commander votre projecteur par un câble série. Cela vous permet d'utiliser votre ordinateur et un protocole de communication série pour commander le projecteur. Le câble série NEC en option est nécessaire pour utiliser ce port. L'utilitaire de commande "PC Control Utility

1.0" inclus sur le CD-ROM fourni doit aussi être installée sur votre PC.

Si vous écrivez votre propre programme, les codes habituels de commande par PC se trouvent à la page F-56.

Un capuchon est installé sur ce port en usine. Retirez le capuchon pour l'utiliser.

8. Port USB

Branchez une souris compatible USB disponible dans le commerce. Vous pouvez faire fonctionner les menus ou le lecteur de carte PC avec la souris USB connectée à ce port. Remarquez que cette borne n'est pas utilisée par l'ordinateur et que certaines marques de souris USB ne sont pas reconnues par le projecteur.

9 Entrée secteur

Connectez la fiche à trois broches du câble d'alimentation fourni ici. Lorsque vous connectez l'autre extrémité à une prise du secteur, l'indicateur d'alimentation POWER devient orange et le projecteur passe en mode veille.

10 Encoche de sécurité incorporée ()

Cette encoche de sécurité est compatible avec le système de sécurité MicroSaver®.

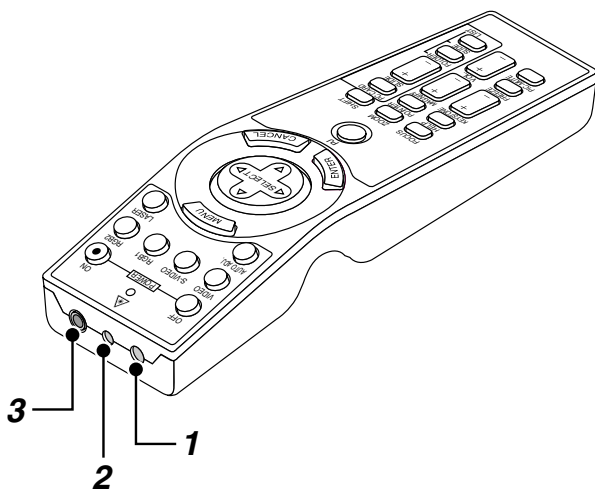
MicroSaver® est une marque déposée par la société Kensington Microware Inc.

Le logo est une marque déposée appartenant à la société Kensington Microware Inc.

Caractéristiques télécommande

REMARQUE : Si vous utilisez un ordinateur Macintosh, vous pouvez cliquer indifféremment sur le bouton droit ou gauche pour activer la souris.

REMARQUE : Si l'on appuie sur une des touches pendant 60 secondes ou plus, les fonctions de toutes les touches sont annulées. Ceci n'est pas un signe de dysfonctionnement mais plutôt une mesure d'économie d'énergie des piles. Pour annuler cette fonction, appuyez sur n'importe quelle touche autre que celle de la sélection.



1. Émetteur infrarouge

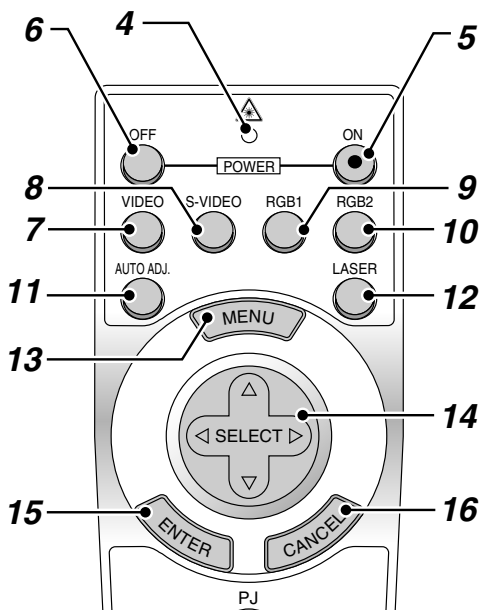
Dirigez le capteur de télécommande vers le capteur de télécommande sur le boîtier du projecteur.

2. Pointeur laser

Allume un rayon laser lorsque la touche "Laser" est enfoncée.

3. Jack de télécommande

Non disponible sur ce modèle.



4. LED

Clignote lorsque n'importe quelle touche est enfoncée.

5. Touche de mise sous tension (POWER ON)

Si le projecteur est branché sur le secteur, vous pouvez utiliser ce bouton mettre en marche votre projecteur.

6. Touche de mise hors tension (POWER OFF)

Si le projecteur est branché sur le secteur, vous pouvez utiliser cette touche pour arrêter le projecteur.

REMARQUE : Pour arrêter le projecteur, appuyez et maintenez enfoncée la touche POWER OFF pendant au moins deux secondes.

7. Touche vidéo

Appuyez sur cette touche pour sélectionner une source vidéo compatible NTSC, PAL, SECAM ou NTSC4.43 d'un magnétoscope, lecteur DVD, lecteur de disques laser ou caméra de document.

8. Touche S-vidéo

Appuyez sur cette touche pour sélectionner la source S-Vidéo d'un magnétoscope.

9. Touche RGB 1

Appuyez sur cette touche pour sélectionner une source vidéo à partir de l'ordinateur ou d'un composant connecté au port RGB.

10. Touche RGB 2

Non disponible sur ce modèle.

11. Touche de réglage auto

Utilisez cette touche afin d'améliorer une image provenant d'une source RGB. Certains signaux ne peuvent être affichés correctement ou sont très lents à commuter entre sources.

12. Touche laser

Appuyez sur cette touche et maintenez-la enfoncée pour activer la flèche laser. Lorsque le laser est allumé, vous pouvez utiliser le laser pour attirer l'attention de votre audience vers un point rouge que vous pouvez placer sur tout objet.

13. Touche menu

Affiche le menu pour plusieurs réglages et ajustements.

14. Touche de sélection (Souris) (SELECT ▲▼◀▶)

Lorsque vous êtes en mode Ordinateur, ce bouton fonctionne comme une souris d'ordinateur.

Lorsque vous êtes en mode projecteur indiqué par l'allumage du bouton PJ :

▲▼ : Utilisez ce bouton pour sélectionner le menu de l'élément que vous souhaitez régler.

◀▶ : Utilisez ce bouton pour changer le niveau de l'élément de menu sélectionné.

Une pression sur la touche ▶ lance l'exécution de la commande.

Lorsque le pointeur est affiché, ce bouton ▲▼◀▶ déplace le pointeur.

15. Touche d'entrée (Clic Gauche) (ENTER)

En mode ordinateur, ce bouton fonctionne comme le bouton gauche de la souris. Le mode glisser-déposer est activé en cas de pression sur cette touche pendant un minimum de 1,5 secondes.

Lorsque vous êtes en mode Projecteur, qui est indiqué en allumant le bouton PJ :

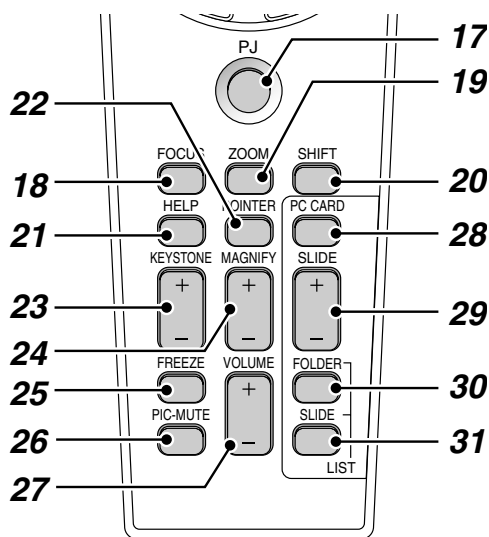
Utilisez cette touche pour entrer votre sélection de menu. Elle fonctionne de la même façon que la touche "Enter" (Entrée) du coffret du projecteur.

16. Touche d'annulation (Clic Droit) (CANCEL)

Lorsque vous êtes en mode Ordinateur, ce bouton fonctionne comme le bouton droit de la souris.

Lorsque vous êtes en mode Projecteur, qui est indiqué en allumant le bouton PJ :

Appuyez sur cette touche pour sortir de "Menus". Elle fonctionne de la même façon que la touche "Cancel" sur le coffret ou la carte de télécommande.



17. Touche PJ

Appuyez sur cette touche pour activer la sélection, les touches Annuler et Entrer entre le mode projecteur (allumé en rouge) et le mode ordinateur. Appuyez sur cette touche ou n'importe quelle autre commande POWER ON/OFF, MENU, HELP, POINTER, MAGNIFY, PC CARD, FOLDER LIST ou SLIDE LIST pour commuter en mode projecteur et la touche PJ s'allume en rouge. Pour repasser en mode ordinateur, appuyez à nouveau sur le bouton PJ.

18. Touche de mise au point

Non disponible sur ce modèle.

19. Touche Zoom

Non disponible sur ce modèle.

20. Touche de déplacement

Non disponible sur ce modèle.

21. Touche Aide

Fournit les informations sur le fonctionnement et procédures de réglage ou l'information définie pour le menu ou le réglage actuel pendant l'utilisation du menu.

22. Touche Pointeur

Appuyez sur cette touche pour afficher un des huit pointeurs; appuyez à nouveau sur cette touche pour cacher le pointeur. Vous pouvez déplacer votre icône de pointeur vers la région de l'écran que vous voulez en utilisant la touche de sélection.

23. Touche "Keystone" de correction de déformation trapézoïdale (+) (-)

Appuyez sur la touche (+) ou (-) pour corriger la déformation trapézoïdale et rendre l'image rectangulaire.

24. Touche d'agrandissement (+) (-)

Utilisez cette touche pour régler la taille de l'image jusqu'à 400%.

Lorsque le pointeur est affiché, l'image est agrandie avec le pointeur comme centre. Lorsque le pointeur n'est pas affiché, l'image est agrandie à partir du centre de l'image.

Lorsque l'image est agrandie, l'icône de pointage devient celui d'une loupe.

25. Touche d'arrêt sur image

Ce bouton sert à geler l'image. Appuyez de nouveau pour reprendre l'animation.

26. Touche de sourdine d'image

Ce touche coupe l'image et le son pendant une courte période. Appuyez à nouveau sur cette touche pour rétablir l'image et le son.

REMARQUE: Lorsque le menu est affiché, une pression sur ce bouton met en sourdine l'image sans désactiver le menu.

27. Touche de volume (+) (-)

Appuyez sur (+) pour augmenter le volume et sur (-) pour le diminuer.

28. Touche carte PC

Appuyez sur cette touche pour sélectionner le lecteur de carte PC comme source.

29. Touche diapo (+) (-)

Appuyez sur la touche (+) pour sélectionner le prochain dossier ou diapo et sur (-) pour sélectionner le précédent dossier ou diapo.

30. Touche liste de dossiers

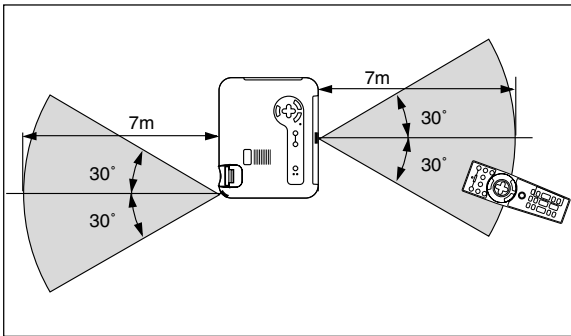
Appuyez sur cette touche pour sélectionner le lecteur de carte PC comme source pour afficher la liste de dossiers figurant dans la carte Compact Flash.

31. Touche liste de diapos

Appuyez sur cette touche pour sélectionner le lecteur de carte PC comme source pour afficher la liste des diapos figurant dans la carte Compact Flash.

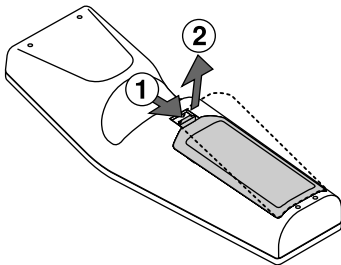
*** REMARQUE:** Le mode ordinateur est le mode par défaut qui vous permet d'utiliser les touches Annuler et Entrer comme avec la sélection de votre ordinateur. Lorsqu'une des touches POWER ON/OFF, MENU, HELP, POINTER, MAGNIFY, PC CARD, FOLDER LIST ou SLIDE LIST est pressée, le bouton PJ s'allume en rouge pour indiquer le mode projecteur. Si aucune touches n'est pressée dans les 10 secondes, le bouton s'éteint et le mode projecteur est annulé.

Zone d'utilisation

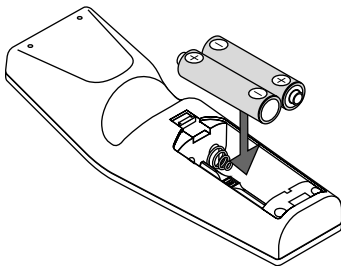


Installation de la pile

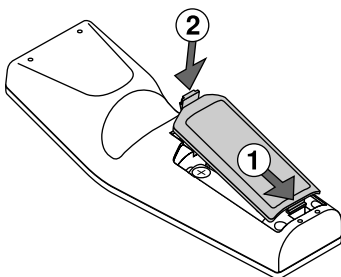
1. Appuyez fermement et retirez le couvercle des piles en le faisant glisser.



2. Retirez les deux piles usagées et installez de nouvelles piles (AA). Assurez-vous de respecter la polarité (+/-) des piles.



3. Remettez le couvercle des piles en le faisant glisser, jusqu'à ce qu'il s'emboîte.



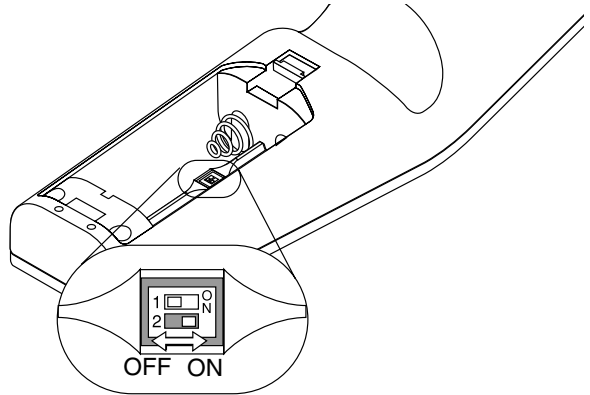
Ne mélangez pas différents types de piles ou des nouvelles avec des vieilles.

Remarque à propos de la télécommande:

Un dysfonctionnement ou un arrêt total risque de se produire en cas de pression sur les touches Sélection (▲, ▼, ◀, ▶)/ Souris lors de l'installation de nouvelles piles.

Il est nécessaire dans ce cas de retirer tout d'abord les piles, puis de les réinstaller sans appuyer sur les touches Sélection/Souris.

Réglage du commutateur de fonction



Il y a deux commutateurs situés sur le bas du compartiment des piles: un commutateur de sélection de projecteur utilisé (1) et un commutateur d'activation/désactivation du laser (2). Vérifiez le type de projecteur actuellement utilisé et décidez si vous désirez utiliser le laser, puis réglez ces commutateurs en conséquence à l'aide de la pointe d'un stylo à bille fin.

Sur ce modèle, un commutateur de sélection de projecteur utilisé (1) n'est pas utilisé.

Commutateur (2)

On Fonction activée (le laser s'allume lorsque la touche LASER est enfoncée) [Réglage par défaut]

Off Fonction désactivée (le laser ne s'allume jamais, même lorsque la touche LASER est enfoncée)

Désactivez la fonction laser lorsque des enfants se trouvent dans le voisinage.

Précautions concernant la télécommande

- Manipulez la télécommande avec précaution.
- Si la télécommande est mouillée, essuyez-la immédiatement.
- Évitez toute chaleur excessive et l'humidité.
- Si vous n'utilisez pas la télécommande pendant une longue période, retirez les piles.
- Ne mettez pas les piles à l'envers.
- Ne regardez pas à l'intérieur de la flèche laser lorsque celle-ci est activée.
- Ne dirigez pas le rayon laser sur une personne.

Utilisation du téléreceveur de souris

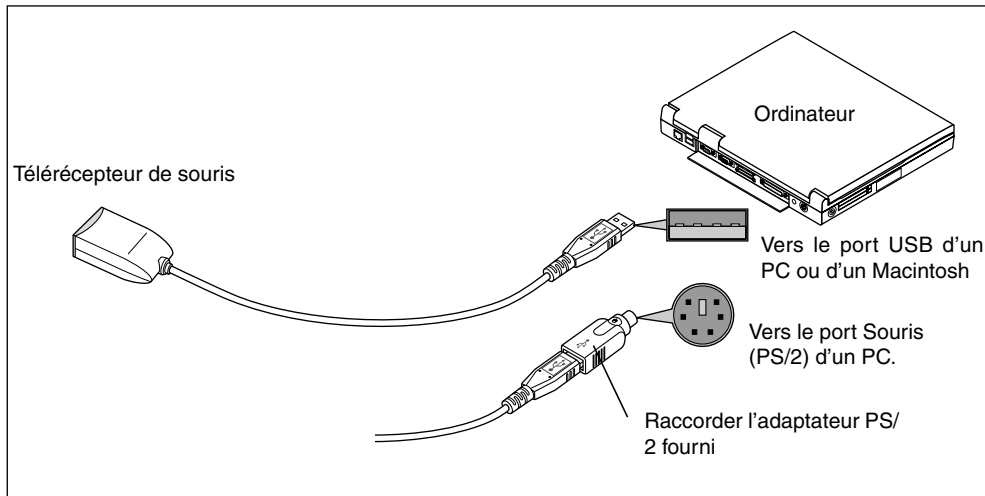
Le téléreceveur de souris permet d'utiliser les fonctions de la souris de l'ordinateur en procédant depuis la télécommande (mode Ordinateur). C'est un moyen particulièrement pratique pour commander des présentations exécutées par ordinateur. Pour revenir au mode projecteur, appuyer sur la touche PJ (qui s'allume alors en rouge).

Raccorder le téléreceveur de souris à l'ordinateur

Avant d'utiliser les fonctions de télécommande de la souris, raccorder le téléreceveur et l'ordinateur. Le téléreceveur de souris peut être raccorder directement à l'ordinateur par l'intermédiaire du connecteur USB.

Pour le raccorder à l'ordinateur à l'aide du connecteur de la souris (PS/2), procéder à l'aide de l'adaptateur de PS/2.

REMARQUE: Selon le type de connexion ou de système d'exploitation installé sur l'ordinateur il peut s'avérer nécessaire de redémarrer l'ordinateur ou de modifier le paramétrage de ce dernier.



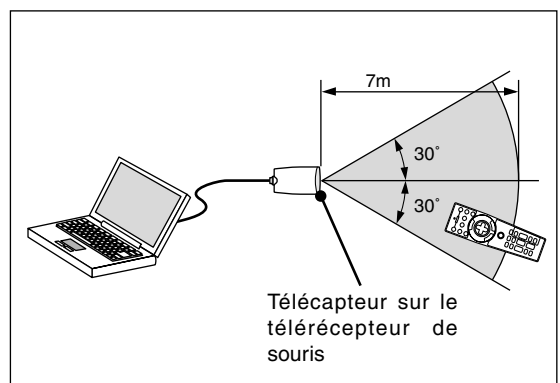
Pour raccorder via le connecteur USB

Avec les ordinateurs de type PC, le téléreceveur de souris ne peut être utilisé qu'avec un système d'exploitation de type Windows 98, Windows ME ou Windows 2000.

REMARQUE:

- Attendre au moins 5 secondes après avoir débranché le téléreceveur de souris avant de le rebrancher et vice-versa. L'ordinateur risque de ne pas identifier le téléreceveur de souris si celui-ci est raccorder et débranché de manière répétitive.
- Avec l'adaptateur PS/2, prendre soin à le raccorder d'abord au téléreceveur de souris. Ne pas débrancher ou rebrancher le connecteur USB du téléreceveur de souris quand l'adaptateur PS/2 est raccorder au connecteur souris (PS/2) de l'ordinateur. Le cas échéant, l'ordinateur PC risque de ne pas détecter le téléreceveur de souris.

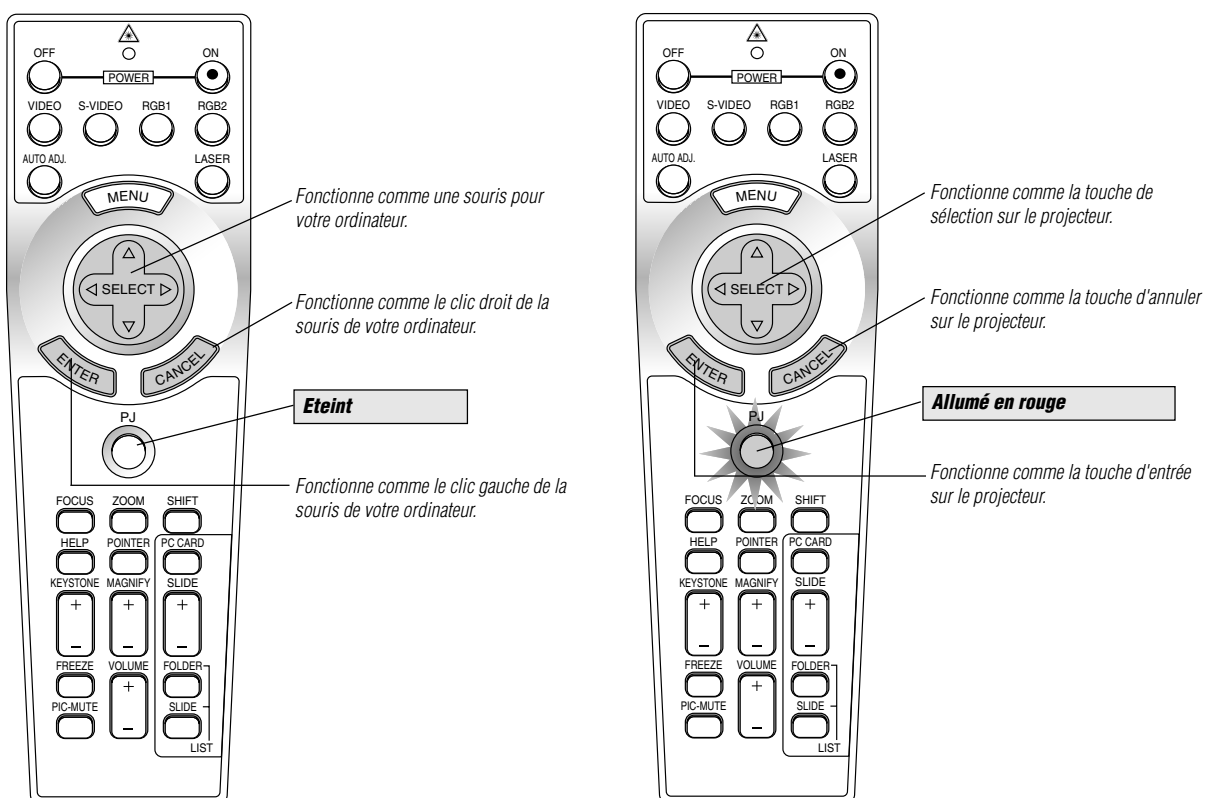
Pour commander un ordinateur via un téléreceveur de souris



Changer le mode de fonctionnement entre l'ordinateur et le projecteur

Les trois boutons ombragés montrés sur le dessin droit fonctionnent comme la souris d'un ordinateur en mode Ordinateur. En mode Ordinateur le bouton PJ n'est pas allumé.

- * Lorsque le bouton MENU est touché, le bouton PJ s'allume en rouge pour indiquer que vous êtes en mode Projecteur, ce qui permet au menu de fonctionnement du projecteur d'utiliser les trois boutons.
- * Lorsque le bouton POINTER est touché, le bouton PJ s'allume en rouge pour indiquer que vous êtes en mode Projecteur et que le bouton SELECT ▲▼◀▶ fonctionne comme un bouton de déplacement pour le POINTER ou l'image agrandie.
- * Si aucun bouton n'est touché dans les 10 secondes, le voyant du bouton PJ s'allume pour indiquer que vous êtes en mode Ordinateur. Pour permettre le fonctionnement du menu du projecteur de nouveau, appuyez sur le bouton PJ pour l'allumer en rouge. Pour déplacer le pointeur ou l'image agrandie de nouveau, désactivez le pointeur puis activez le pointeur (appuyez sur le bouton POINTER deux fois).
- * Lorsque le bouton PJ est allumé, si vous voulez utiliser la fonction de la souris immédiatement, appuyez sur le bouton PJ pour retourner en mode Ordinateur (éteint).



En mode Ordinateur:

Le mode glisser-déposer sera activé en mode Ordinateur en appuyant sur la touche ENTER pendant 1.5 secondes ou plus puis en la relâchant; l'opération glisser-déposer sera effectuée en appuyant sur la touche SELECT (▲, ▼, ◀, ▶) (souris). Pour annuler le mode glisser-déposer, appuyez sur la touche ENTER (click gauche) une fois de plus ou appuyez sur la touche CANCEL (click droit).

2. INSTALLATION

Cette section décrit comment installer votre projecteur LT150Z et comment connecter les sources vidéo et audio.

Installation de votre projecteur

Votre projecteur LT150Z est facile à installer et utiliser. Cependant avant de commencer, vous devez en premier lieu:

1. Déterminer la taille de l'image.
 2. Installer un écran ou choisir un mur blanc non brillant sur lequel vous pouvez projeter l'image.
- Assurez-vous que le cordon d'alimentation ou tout autre câble connectant les sources vidéo est débranché avant de déplacer le projecteur. Lors du transport du projecteur ou lorsque vous ne l'utilisez pas, mettez le cache sur l'objectif.

Sélection d'un emplacement

Plus votre projecteur est éloigné de l'écran ou du mur, plus l'image sera grande. La taille d'image minimale est environ 30" (0,8 m) mesurée en diagonale lorsque le projecteur est éloigné d'environ 4 pieds (1,3 m) du mur ou de l'écran. La taille d'image la plus grande est 200" (5,1 m) lorsque le projecteur est éloigné d'environ 29 pieds (8,8 m) du mur ou de l'écran.

Distance de l'écran et de projection

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

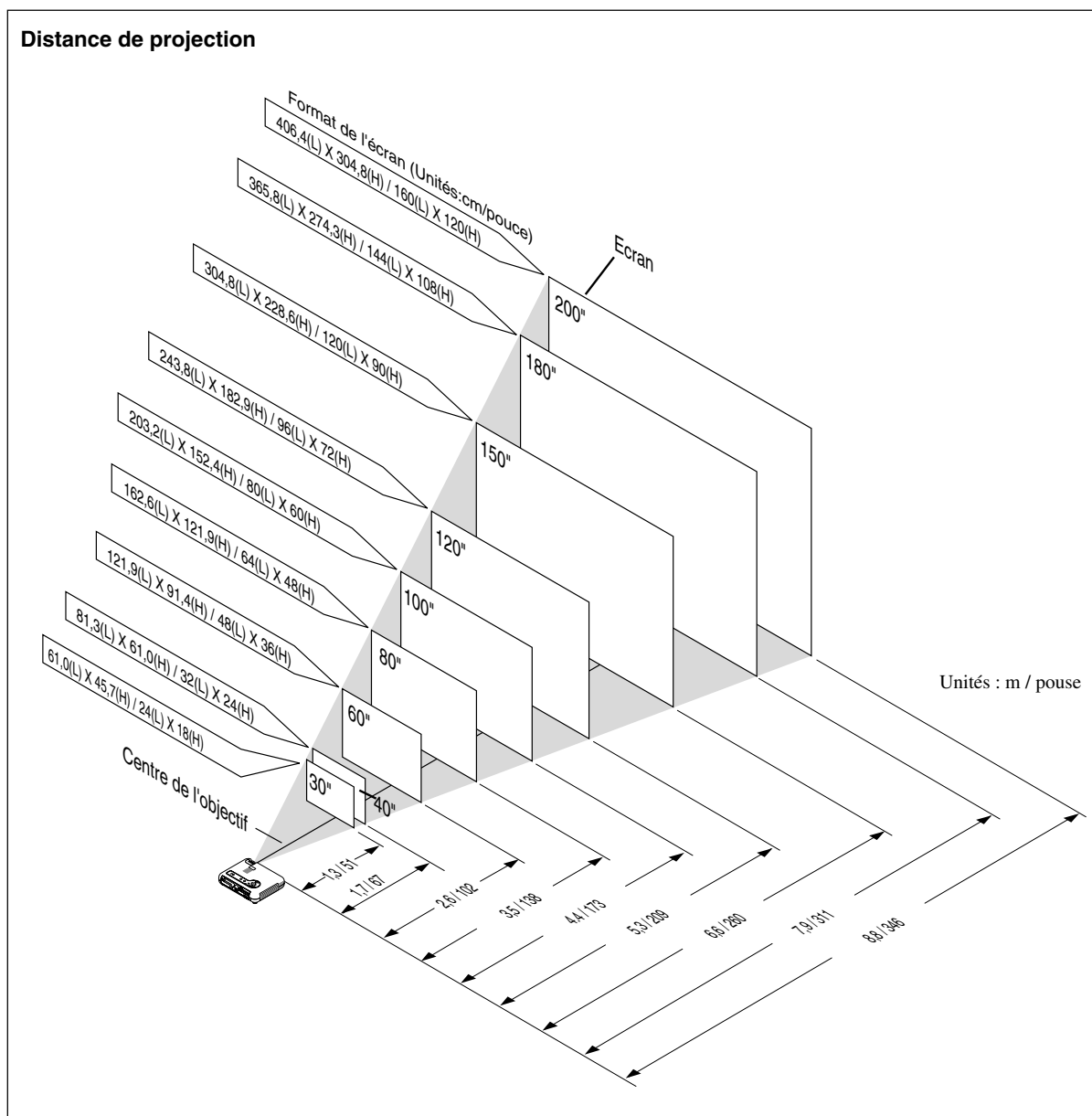
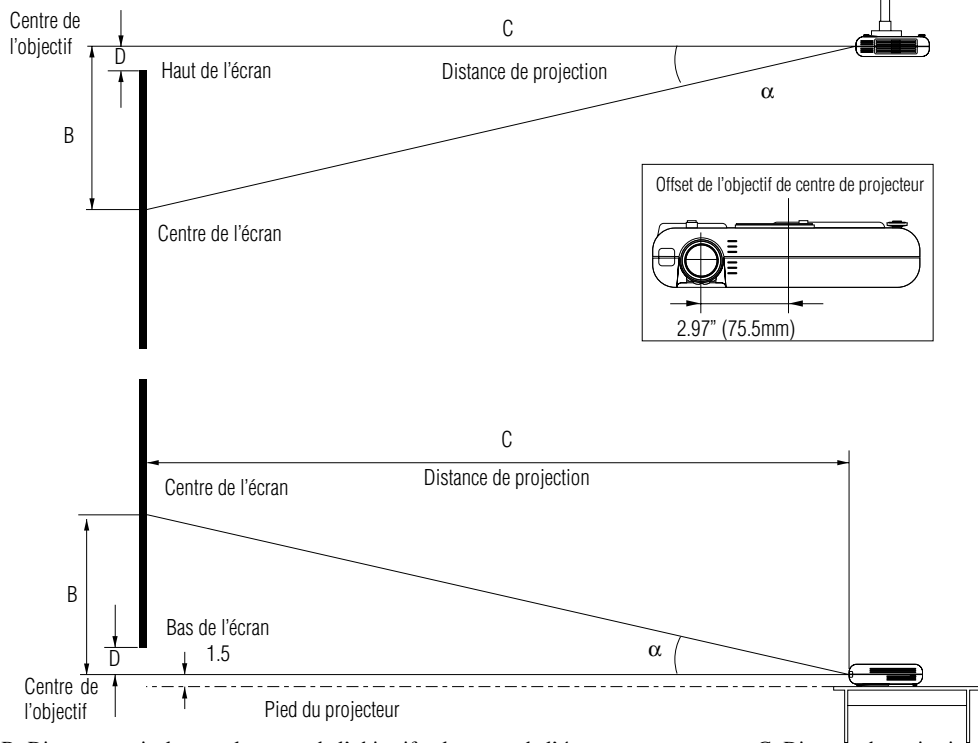


Tableau de distances



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

D=Distance verticale entre le centre de l'objectif et le haut de l'écran (bas de l'écran pour Bureau vers)

C=Distance de projection

a=Angle de projection

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

Dimension d'écran			B	Grand angle		C		Tele		D	α			
Diagonal	Largueur	Hauteur		pouce	mm	pouce	mm	pouce	mm		degré	degré		
30	762	24 610	18	457	12	307	46	1160	56	1410	3	78	14.8	12.3
40	1016	32 813	24	610	16	409	61	1560	75	1900	4	104	14.7	12.1
60	1524	48 1219	36	914	24	613	93	2360	113	2870	6	156	14.6	12.1
67	1702	54 1361	40	1021	27	685	104	2640	126	3210	7	174	14.5	12.0
72	1829	58 1463	43	1097	29	736	112	2850	136	3450	7	187	14.5	12.0
80	2032	64 1626	48	1219	32	818	125	3170	151	3840	8	208	14.5	12.0
84	2134	67 1707	50	1280	34	859	131	3330	159	4040	9	219	14.5	12.0
90	2286	72 1829	54	1372	36	920	141	3570	170	4330	9	234	14.5	12.0
100	2540	80 2032	60	1524	40	1022	156	3970	189	4810	10	260	14.4	12.0
120	3048	96 2438	72	1829	48	1227	188	4770	228	5790	12	312	14.4	12.0
150	3810	120 3048	90	2286	60	1533	235	5980	285	7240	15	390	14.4	12.0
180	4572	144 3658	108	2743	72	1840	283	7190	343	8700	18	469	14.4	11.9
200	5080	160 4064	120	3048	80	2045	315	7990	381	9670	20	521	14.4	11.9

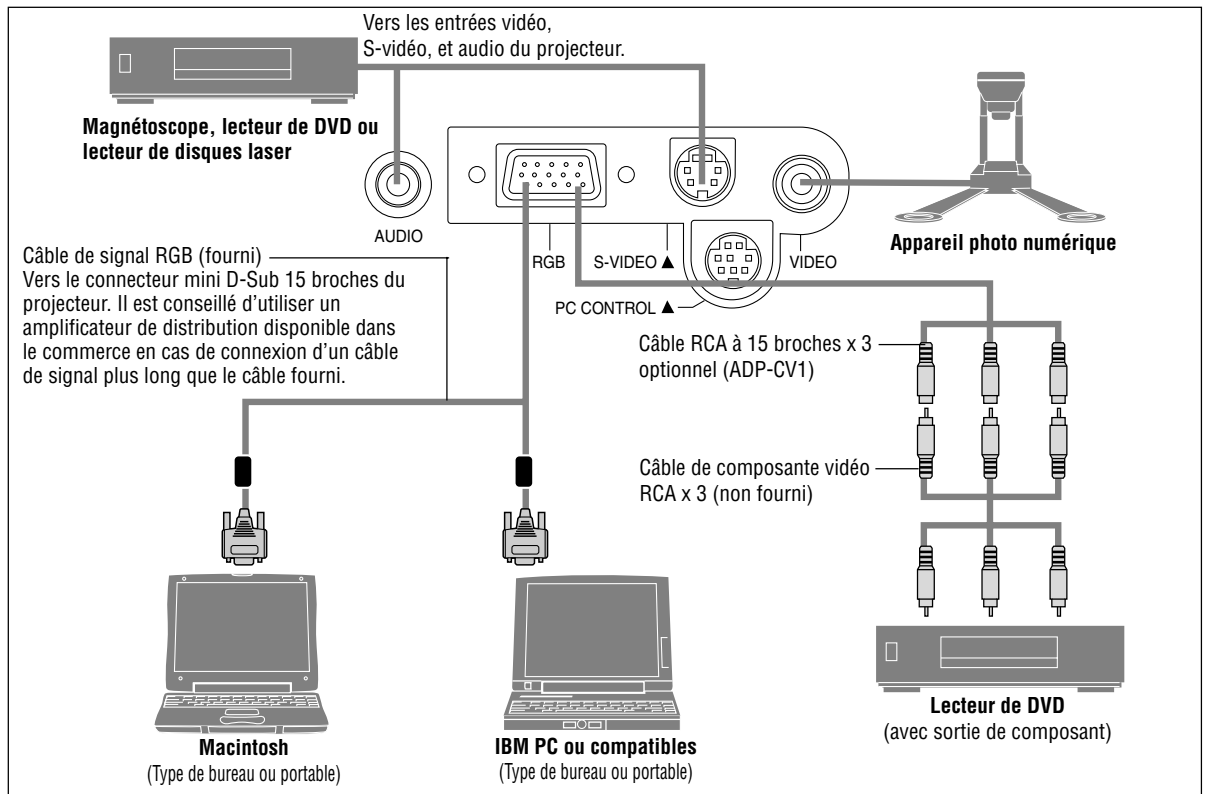
AVERTISSEMENT

- L'installation de votre projecteur au plafond doit être effectuée par un technicien qualifié. Contactez votre vendeur NEC pour plus d'informations.
- * N'essayez pas d'installer vous-même le projecteur.
- Utilisez le projecteur uniquement sur une surface solide et plane. Si le projecteur tombe par terre, vous risquez d'être blessé et le projecteur d'être sérieusement endommagé.
- N'utilisez pas le projecteur lorsque la température varie sur une forte amplitude. Le projecteur doit être utilisé aux températures situées entre 41°F (5°C) et 95°F (35°C).
- N'exposez pas le projecteur à l'humidité, à la poussière ou à la fumée. Cela nuira à l'image sur l'écran.
- Assurez-vous que la ventilation autour du projecteur est suffisante afin que la chaleur soit dissipée. Ne bouchez pas les orifices sur le côté ou à l'avant du projecteur.

Reflexion de l'image

En utilisant un miroir pour réfléchir l'image de votre projecteur vous permet d'obtenir une image plus grande. Contactez votre revendeur NEC si vous avez besoin d'un miroir. Si vous utilisez un miroir et que votre image est inversée, utilisez les touches "Menu" et "Select" sur le coffret de votre projecteur ou les touches ▲▼ de votre télécommande pour corriger l'orientation. (Voir page F-37.)

Schéma de câblage



REMARQUE: Lors de l'utilisation avec un ordinateur portable, assurez-vous de faire la connexion entre le projecteur et l'ordinateur portable avant d'allumer l'ordinateur portable. Dans la plupart des cas le signal ne peut pas être émis de la sortie RGB sauf si l'ordinateur portable est allumé après la connexion au projecteur.

REMARQUE:

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

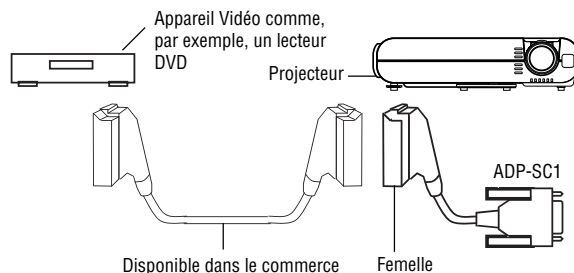
* Si vous frappez accidentellement la touche POWER de la télécommande, attendez 90 secondes et appuyez ensuite sur la touche POWER pour reprendre l'opération.

REMARQUE: Si des câbles vidéo, S-vidéo or audio sont nécessaires, leur longueur doit être égale ou inférieure à 3 m (9,8').

Pour connecter une sortie SCART (RGB)

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

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



1. Mettre le projecteur ainsi que l'appareil vidéo hors tension.
2. Utiliser un adaptateur NEC ADP-SC1 SCART et un câble SCART disponible dans le commerce pour connecter l'entrée RGB du projecteur à la sortie SCART (RGB) de votre appareil vidéo.

3. Remettre le projecteur et l'appareil vidéo sous tension.
4. Utiliser la touche RGB de la télécommande pour choisir l'entrée RGB.
5. Appuyer sur la touche MENU de la télécommande pour afficher le menu.
6. A partir du menu Avancé, sélectionner [Options du projecteur] → [Réglage] → [Sélection de la source] → [Péritel].

SCART est un connecteur audio-visuel défini par les standard Européens pour TVs, magnétoscopes et lecteurs DVD. Il est également connu sous le nom d'Euro connecteur (ou comme prise Péritel).

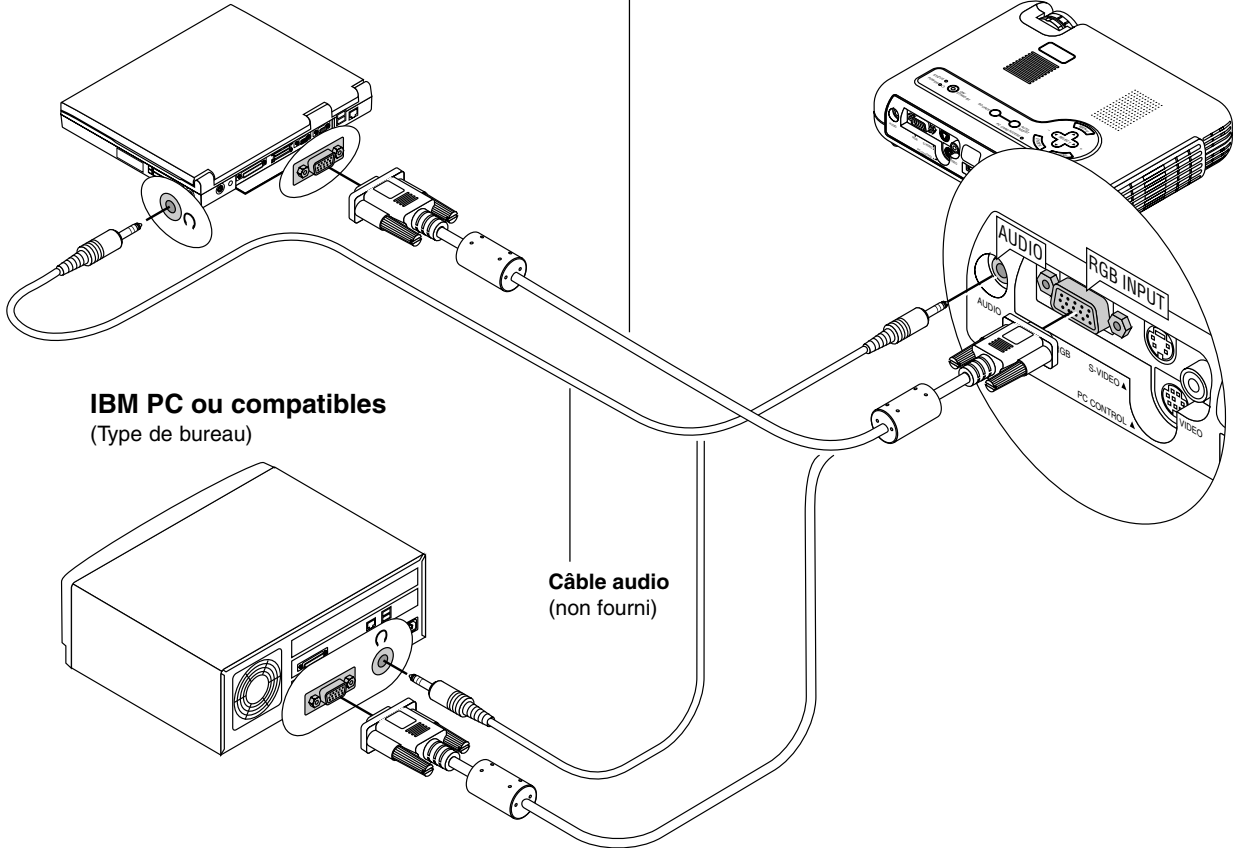
REMARQUE: L'adaptateur ADP-SC1 SCART peut être obtenu chez n'importe quel revendeur NEC en Europe. Veuillez contacter votre revendeur NEC en Europe pour plus d'informations.

Connexion de votre PC ou ordinateur Macintosh

IBM PC ou compatibles (Type de portable)
ou
Macintosh (Type de portable)

Câble de signal RGB (fourni)

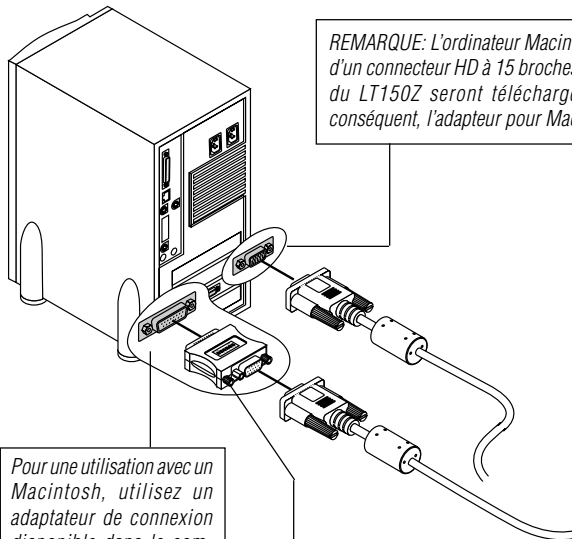
Vers le connecteur mini D-Sub 15 broches du projecteur. Il est conseillé d'utiliser un amplificateur de distribution disponible dans le commerce en cas de connexion d'un câble de signal plus long que le câble fourni.



IBM PC ou compatibles
(Type de bureau)

Câble audio
(non fourni)

Macintosh ou compatibles (Type de bureau)



REMARQUE: L'ordinateur Macintosh plus récent, G3 est équipé d'un connecteur HD à 15 broches. Les données "Plug and Play" du LT150Z seront téléchargées vers le Macintosh. Par conséquent, l'adaptateur pour Mac ne sera pas nécessaire.

Pour une utilisation avec un Macintosh, utilisez un adaptateur de connexion disponible dans le commerce pour connecter le projecteur au port vidéo.

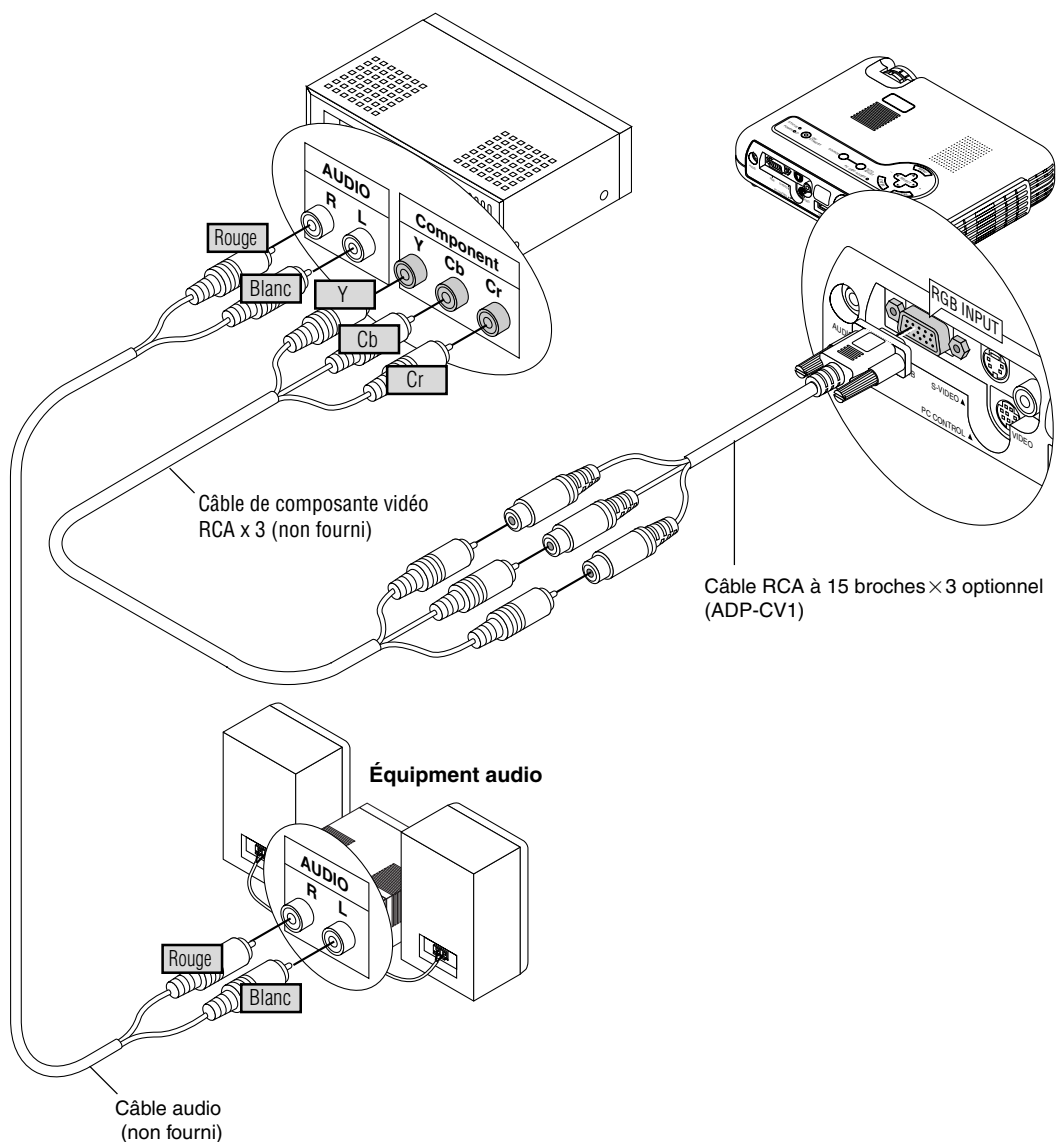
Adaptateur de broche
pour Macintosh (non fourni)

Le fait de connecter votre PC ou ordinateur Macintosh à votre projecteur LT150Z vous permet de projeter l'image écran de votre ordinateur pour une présentation impressionnante. Pour connecter à un PC ou Macintosh, simplement:

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

Connexion de votre lecteur DVD

Lecteur de DVD (avec sortie de composant)



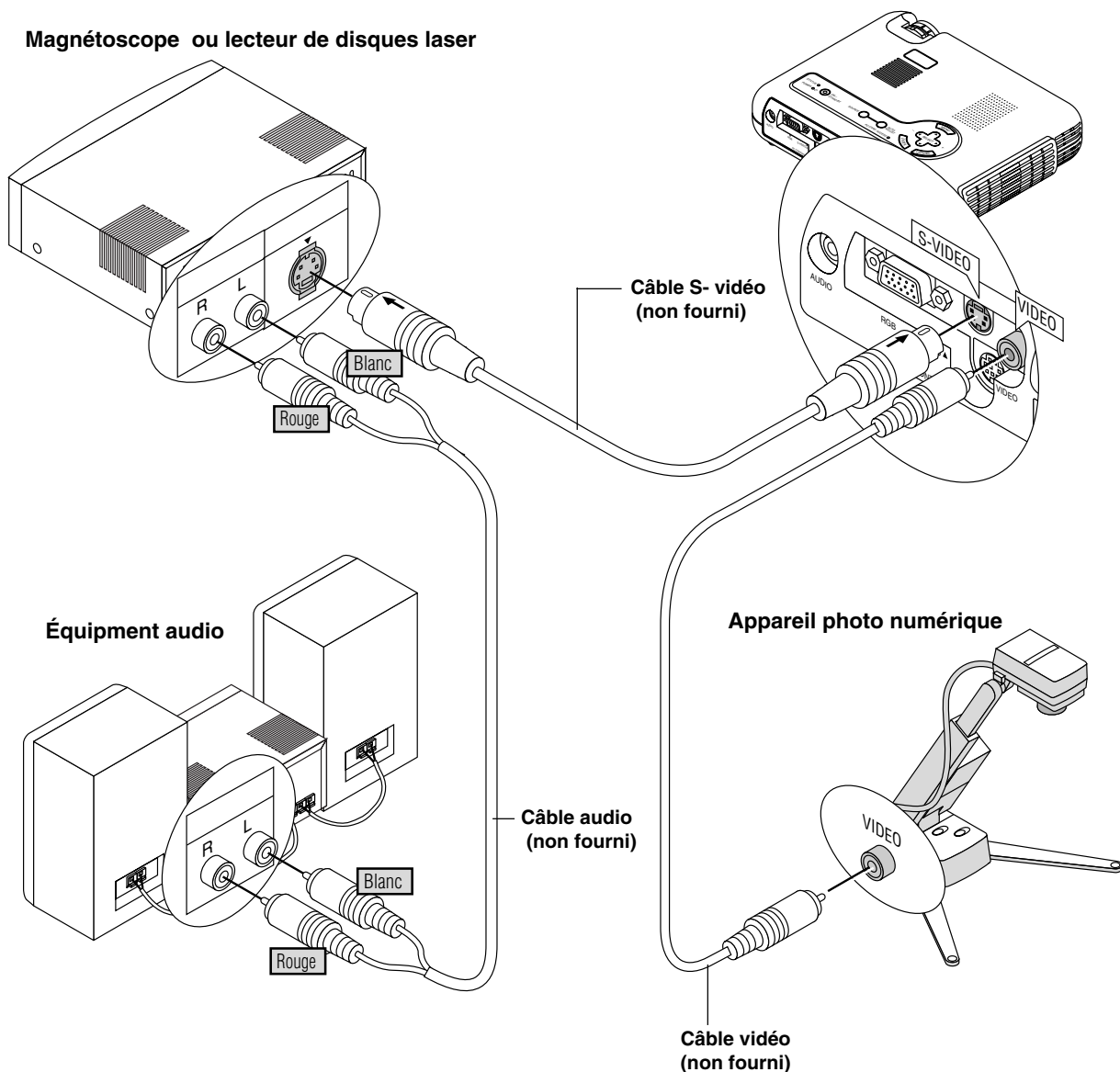
Vous pouvez connecter votre projecteur à un lecteur DVD équipé de sorties de composant ou une sortie vidéo. Pour ce faire, simplement:

1. Mettez hors circuit le projecteur et le lecteur DVD.
2. Si le lecteur de DVD est pourvu d'une sortie composante vidéo (Y,Cb,Cr), raccorder ce lecteur de DVD au connecteur RGB INPUT du projecteur à l'aide d'un câble de composante vidéo (RCA 3) de type disponible dans le commerce et un câble RCA à 15 broches (femelle) x 3 fourni en option.
Pour un lecteur DVD sans sortie composante vidéo (Y,Cb,Cr), utilisez des câbles RCA ordinaires (non fournis) pour connecter une sortie VIDEO composite du lecteur DVD à l'entrée vidéo du projecteur.
3. Mettez le projecteur et le lecteur DVD sous tension.

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

Connecter votre magnéscope ou lecteur de disque laser

Magnéscope ou lecteur de disques laser



Utilisez des câbles RCA ordinaires (non fournis) pour connecter votre magnéscope ou lecteur de disque laser à votre projecteur. Pour effectuer ces connexions, simplement:

1. Éteignez le projecteur et le magnéscope ou lecteur de disque laser.
2. Connectez une extrémité du câble RCA au connecteur de sortie vidéo situé à l'arrière du magnéscope ou du lecteur de disques laser, connectez l'autre extrémité à l'entrée vidéo du projecteur. Utilisez des câbles audio (non fournis) pour connecter l'audio de votre magnéscope ou lecteur de disque laser au équipement audio (si votre magnéscope ou lecteur de disque laser a cette fonction). Prenez soin de respecter les connexions des canaux droit et gauche pour obtenir un son stéréo.
3. Allumez le projecteur et le magnéscope ou le lecteur de disque laser.

REMARQUE: Reportez-vous au manuel d'utilisation du magnéscope ou lecteur de disque laser pour plus d'informations sur les exigences de sortie vidéo de votre équipement.

REMARQUE: Le LT150Z n'est pas compatible avec les sorties vidéo décodées de ISS-6020 et ISS-6010.

REMARQUE: L'image risque de ne pas s'afficher correctement quand une source Vidéo ou S-Vidéo est lue en avance rapide ou en retour arrière rapide via un convertisseur de balayage de l'image.

Au sujet de l'écran de démarrage

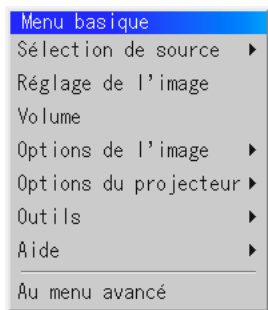
A la mise sous tension, le projecteur affiche l'écran de démarrage. Cet écran vous offre l'opportunité de sélectionner une des sept langues de menu : Anglais, Allemand, Français, Italien, Espagnol, Suédois et Japonais.

Pour sélectionner une langue de menu, procédez suivant les étapes suivantes :

1. Utilisez les touches de sélection ▲ ou ▼ pour sélectionner une des sept langues de menu.



2. Appuyez sur la touche "Enter" pour exécuter la sélection.
3. Le menu basique s'affichera dans la langue que vous avez sélectionnée.



Pour refermer le menu, appuyez sur la touche d'annulation "Annuler".

Après avoir effectué cette procédure, vous pouvez utiliser le menu avancé.

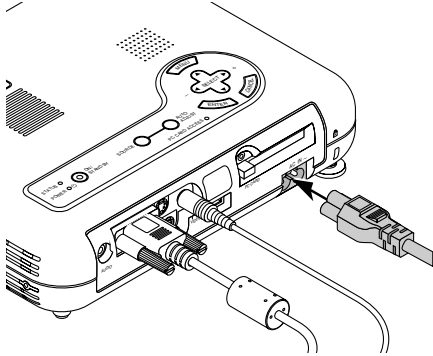
Il est possible de changer de langue de menu plus tard. Voir la section "Langue", page F-36.

3. FONCTIONNEMENT

Connexion du câble d'alimentation et mise sous tension du projecteur

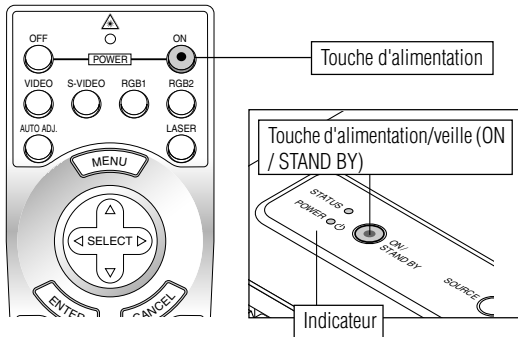
Avant d'allumer votre projecteur, assurez-vous que l'ordinateur ou la source vidéo est activée et que le capuchon de l'objectif est retiré.

1 Connectez le câble d'alimentation fourni au projecteur.



Branchez le câble d'alimentation fourni dans la prise murale. Le projecteur se met en mode de veille et l'indicateur d'alimentation s'allume en orange.

2 Mettez le projecteur sous tension et ensuite hors tension



Pour mettre le projecteur en arche :
L'indicateur d'alimentation s'allume en vert et le projecteur est prêt à l'utilisation seulement après avoir appuyé sur la touche "ON/STAND BY" située sur le boîtier du projecteur ou sur la touche "POWER ON" de la télécommande.

REMARQUE : Pour allumer le projecteur en branchant le câble d'alimentation, utilisez le menu et activez la fonction "Démarrage Auto". (Voir page F-39.)

REMARQUE : Le l'affichage du projecteur risque de clignoter momentanément aussitôt après la mise sous tension. Ce n'est pas un défaut. Attendez entre 3 et 5 minutes jusqu'à ce que la lampe de projection se stabilise.

Extinction du projecteur :

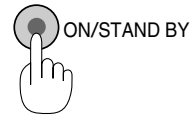
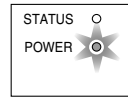
Appuyer d'abord sur la touche "ON/STAND BY" située sur le boîtier du projecteur ou sur la touche POWER OFF de la télécommande pendant au moins deux secondes. L'indicateur d'alimentation passe à l'orange. Une fois que le projecteur est arrêté, le ventilateur de refroidissement continue de fonctionner pendant 90 secondes.

REMARQUE : Ne pas débrancher the câble d'alimentation pendant ce temps. Ensuite, débranchez le câble d'alimentation. Le voyant d'alimentation s'éteint.

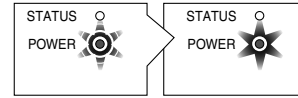
Etat du voyant indicateur : s'allume

Mode Normal

veille



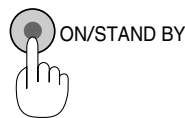
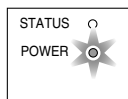
allumage permanent en orange



voyant clignotant en vert pendant une minute

Mode Eco

veille



allumage permanent en orange



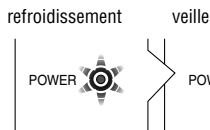
voyant clignotant en vert pendant une minute (Mode Normal)

Etat du voyant indicateur : s'éteindre

ON (Marche)



allumage permanent en vert



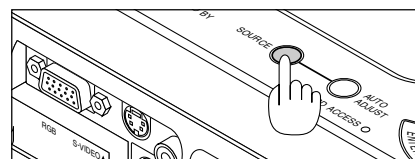
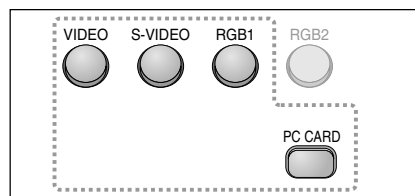
change en voyant clignotant vert



allumage permanent en orange

3 Règle une image protégée

Sélectionnez l'ordinateur ou la source vidéo



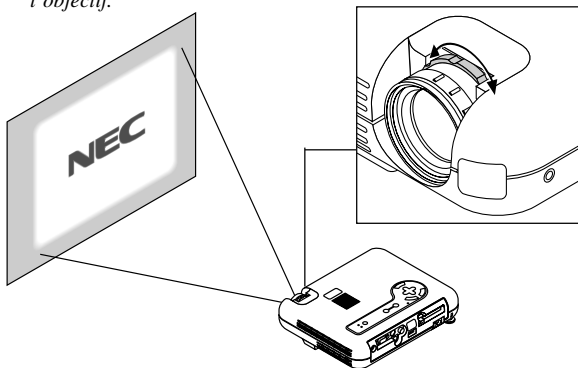
Appuyez sur la touche Source de la télécommande ou sur le boîtier du projecteur pour sélectionner "Vidéo" (magnétoscope, caméra de document ou lecteur de disque laser), "S-Vidéo", "RGB" (ordinateur ou DVD avec sortie vers un composant) ou "Visionneuse de carte PC" (diapos sur une carte) CompactFlash (pour afficher l'image).

Ou appuyez sur la touche "Menu" de la télécommande ou du coffret et utilisez le menu pour sélectionner votre source vidéo : "Vidéo", "S-Vidéo", "RGB", ou "Visionneuse de carte PC".

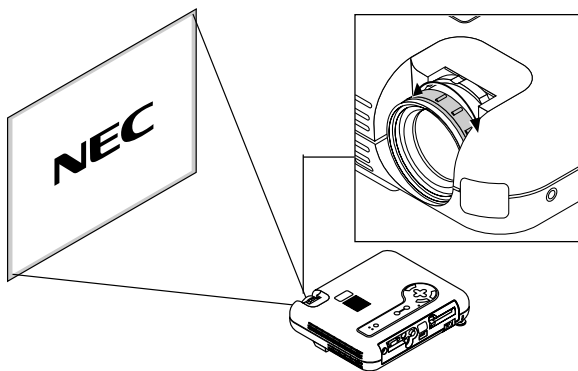
REMARQUE : Si aucun signal d'entrée n'est disponible, le projecteur affichera un papier peint bleu (préréglage d'usine).

Réglez le format de l'image et effectuez sa mise au point

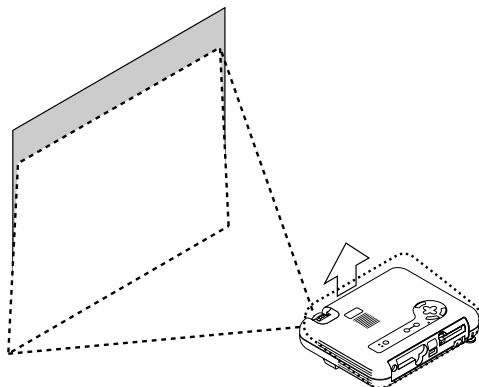
Ajustez la taille de l'image en utilisant la anneau de zoom sur l'objectif.



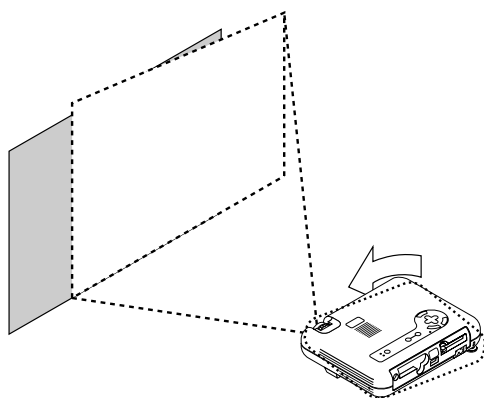
Effectuez la mise au point optique avec la bague de réglage de l'objectif.



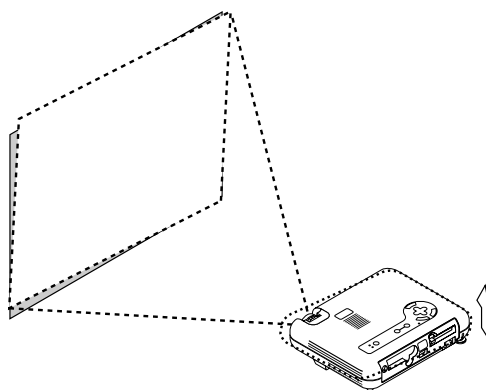
Placez votre projecteur sur une surface de niveau et assurez-vous que le projecteur est perpendiculaire à l'écran.



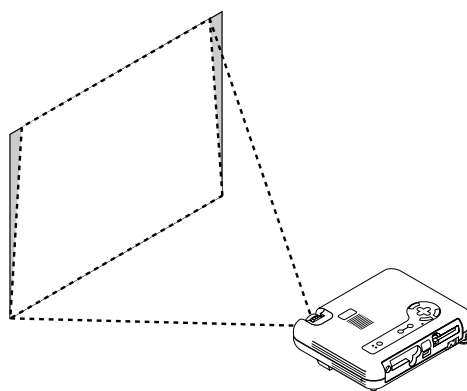
Soulever le bord avant du projecteur pour centrer l'image verticalement.



Déplacez le projecteur vers la gauche ou vers la droite pour centrer l'image horizontalement sur l'écran.



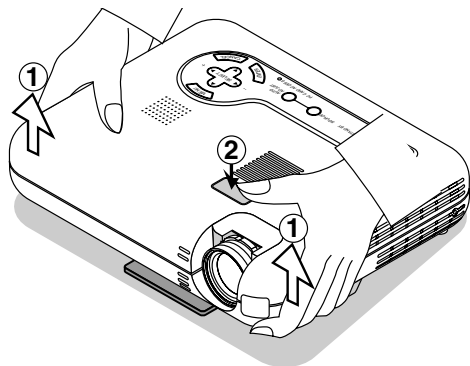
Faites tourner le pied arrière pour que l'image soit perpendiculaire à l'écran.



Utilisez la correction de déformation trapézoïdale keystone pour rendre l'image rectangulaire.

Réglez le pied de réglage de l'inclinaison

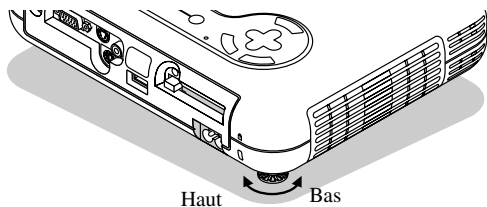
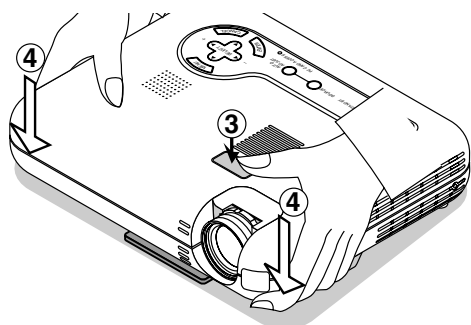
- 1) Soulever le bord avant du projecteur.
- 2) Appuyez sur la touche d'inclinaison sur le dessus du projecteur pour allonger le pied de réglage de l'inclinaison (hauteur maximale).



- 3) Appuyez et maintenez enfoncée la touche d'inclinaison.
- 4) Abaissez le bord avant du projecteur à la hauteur souhaitée et relâchez la touche pour verrouiller le pied de réglage de l'inclinaison.

Il y a environ 5 degrés de réglage haut et bas de la face avant du projecteur. La hauteur du pied arrière peut être modifiée mais la hauteur entre le dessous du projecteur et la surface de la table ou du sol doivent être de 3,5 mm (0,14") pour que le projecteur soit horizontal sur la surface de niveau. Pour régler finement la hauteur du pied arrière, retirez l'entretoise (en caoutchouc noir) et faites tourner le pied arrière jusqu'à la hauteur souhaitée.

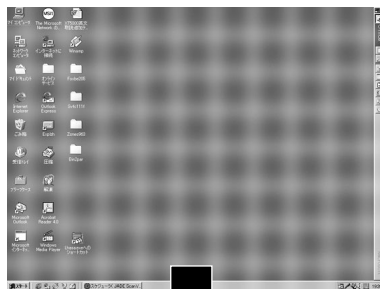
- * Si l'image projetée n'apparaît pas carré à l'écran, utilisez la correction keystone pour un réglage correct.



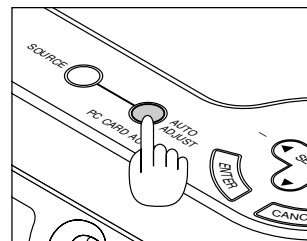
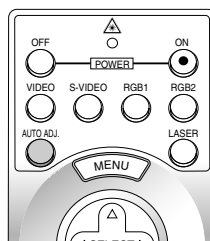
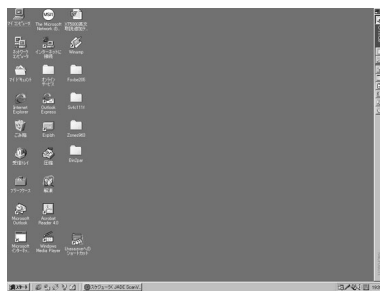
Réglage de l'image à l'aide du réglage automatique

La fonction de réglage automatique optimise automatiquement l'image en mode RGB.

[Image de faible qualité]



[Image normale]

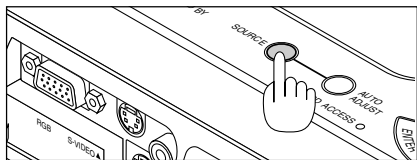


Appuyez sur la touche de réglage automatique pour régler la position horizontale/verticale et l'horloge/phase de pixels et obtenir une image optimale. Certains signaux ne peuvent être affichés correctement ou sont très lents à commuter entre sources.

Ne pas utiliser le pied de réglage de l'inclinaison à d'autre fin. Une mauvaise utilisation comme l'accrochage par ce pied ou au mur risque d'endommager le projecteur.

Fonctionnement de base

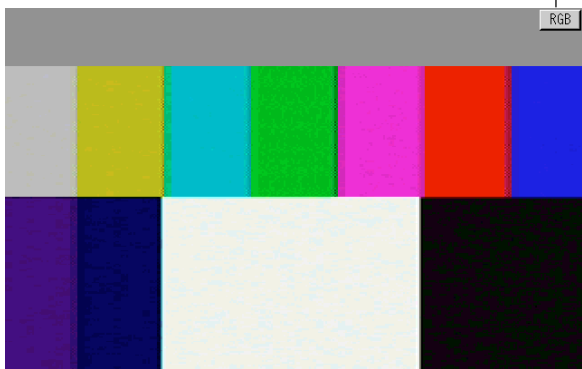
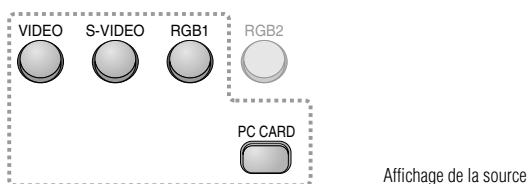
Sélectionnez l'ordinateur ou la source vidéo



Chaque fois que l'on appuie sur la touche Source, la source d'entrée commute de la façon de la façon suivante:

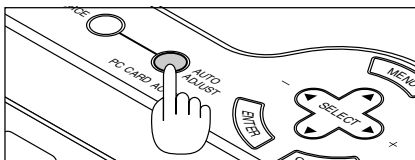
→ RGB → Vidéo → S-Vidéo → Visionneuse de carte PC

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



Optimisation automatique de l'image RGB

Appuyez sur la touche de réglage automatique pour optimiser automatiquement l'image RGB.



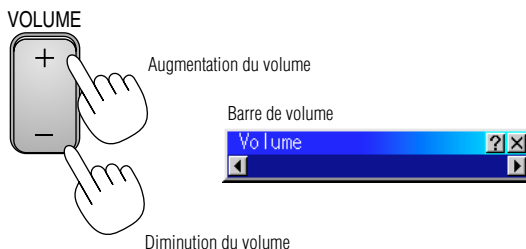
Appuyez sur la touche de réglage automatique pour régler finement l'image de l'ordinateur ou éliminer toute formation de bandes verticales et pour réduire le bruit vidéo, les interférences de point ou la superposition d'images (évident lorsqu'une partie de l'image semble trembler). Cette fonction règle les fréquences d'horloge qui suppriment la formation de bandes horizontales à l'image. Cette fonction règle aussi la phase de l'horloge pour réduire le bruit vidéo, les interférences de point ou la superposition d'images (Evident lorsque une partie de votre image semble trembler).

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

REMARQUE : La fonction de réglage automatique ne fonctionne pas avec les signaux provenant de composants.

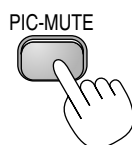
Commande de volume

Le niveau du son provenant du haut-parleur projecteur peut être réglé.



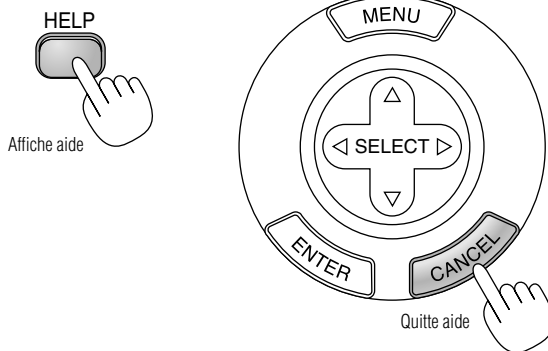
Coupage de l'image et du son

Appuyez sur la touche de sourdine d'image "Picture Mute" pour couper l'image et le son momentanément. Appuyez à nouveau sur cette touche pour rétablir l'image et le son.



Obtention de l'aide au sujet des commandes du projecteur

Vous obtenez le contenu de l'aide.



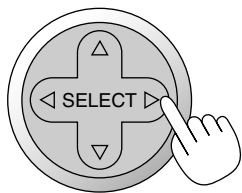
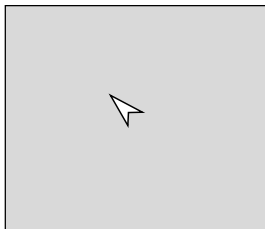
Utilisation du pointeur

Vous pouvez utiliser un des huit pointeurs disponibles pour attirer l'attention de votre audience sur la partie de l'image projetée que vous souhaitez.

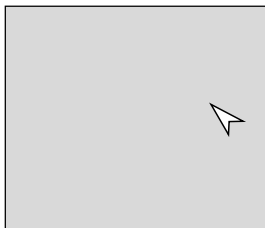
POINTER



Appuyez sur la touche de pointeur pour afficher le pointeur.



Utilisez la touche de sélection pour déplacer le pointeur.

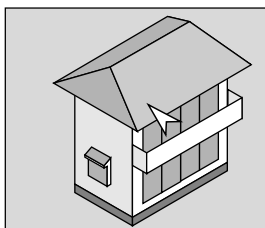


Agrandissement et déplacement d'une image

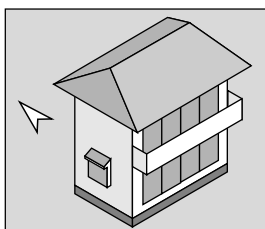
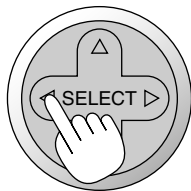
Vous pouvez agrandir la zone que vous souhaitez jusqu'à 400 pour-cent. Pour cela :

1. Appuyez sur la touche de pointeur pour afficher le pointeur.

POINTER



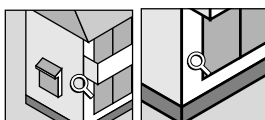
2. Déplacez le pointeur sur la zone que vous souhaitez agrandir.



3. Agrandissez la zone sélectionnée.

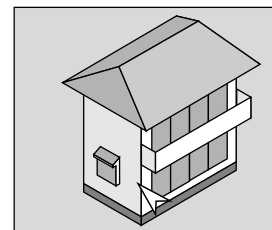
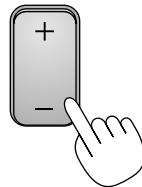
Lorsque l'on appuie sur la touche d'agrandissement (+), le pointeur est modifié en loupe. Pour déplacer la loupe, utilisez la touche de sélection.

MAGNIFY



4. Retour au format original de l'image.

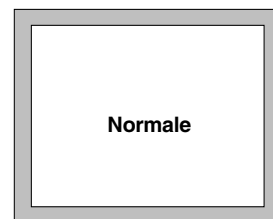
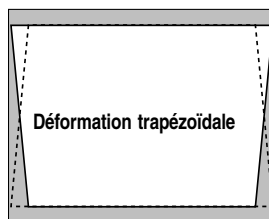
MAGNIFY



Correction de la déformation trapézoïdale Keystone

Appuyez sur les touches (+) ou (-) pour corriger la déformation trapézoïdale et obtenir une image projetée rectangulaire.

KEYSTONE



REMARQUE : L'angle de keystone peut être corrigé de 30 degrés vers le haut à 30 degrés vers le bas et selon un angle de projecteur de 0 degré. Suivant le type de format graphique utilisé, l'image peut être floue ou la correction Keystone impossible si celle-ci est trop importante. Le principe pour obtenir une bonne image est de rester le plus proche possible de la résolution originale.

Gel d'une image

Appuyez sur la touche de gel d'image (Freeze) pour figer une image. Appuyez de nouveau pour reprendre le mouvement.

FREEZE

