

NEC

Projecteur portatif

VT660K/VT560/VT465

Mode d'emploi



Informations Importantes

Consignes de sécurité

Précautions

Veuillez lire ce manuel avec attention avant d'utiliser votre projecteur NEC VT660K/VT560/VT465 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 CET APPAREIL ET NE PAS NON PLUS LA BRANCHER DANS UNE PRISE MURALE SI LES DEUX FICHES NE PEUVENT PAS 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.

Réglement sur les informations concernant les nuisances acoustiques-3 GSGV:

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



ATTENTION

- Éviter d'afficher des images stationnaires pendant une période prolongée, sinon ces images seront momentanément soutenues à la surface du panneau LCD.

Si cela se produit, continuer à utiliser votre projecteur. L'arrièreplan statique des images précédentes disparaît.

- Ne pas placer le projecteur sur le côté lorsque la lampe est allumée, sinon le projecteur risque d'être endommagé.

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.*

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 3 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 100-120 ou 200-240 V 50/60 Hz CA. 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 en courant pendant un orage. Cela pourrait causer un choc électrique.

ATTENTION

1. Ne pas toucher la grille de ventilation située sur le côté gauche (vue de devant) car celle-ci risque de chauffer lorsque le projecteur est en marche.
2. Ne pas utiliser le pied à inclinaison réglable pour effectuer des réglages autres que ceux initialement prévus. Des utilisations non appropriées, tel que le fait de saisir le pied à inclinaison réglable ou la suspension murale peut endommager le projecteur.
3. Lors du transport du projecteur par la poignée de transport, s'assurer que les deux vis fixant la poignée de transport au coffret du projecteur sont bien serrées.
Si les deux vis ne sont pas suffisamment serrées, le projecteur risque de tomber et de provoquer des blessures.
4. N'envoyez pas la sacoche de transport souple par service d'expédition de colis ou par un transporteur de fret. Le projecteur se trouvant à l'intérieur de la sacoche souple pourrait être endommagé. (Il est toutefois possible d'emmener la sacoche de transport avec vous à bord.)
5. Activer le mode grande vitesse du ventilateur si le projecteur continue à être utilisé pendant plusieurs jours d'affilée. (A partir du menu, sélectionner [Avancé] → [Ventil. à grande vitesse].)
6. Ne pas débrancher le câble d'alimentation de la prise murale dans aucune des circonstances suivantes.

Ceci pourrait endommager le projecteur:

- * Lorsque l'icône du sablier apparaît.
- * Pendant que les ventilateurs de refroidissement tournent. (Les ventilateurs de refroidissement continuent à tourner pendant 60 secondes après l'extinction du projecteur).

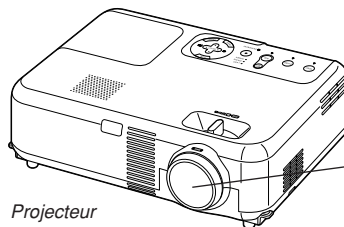
Remplacement de la lampe

- Pour remplacer la lampe, suivre toutes les instructions de cette page F-30.
- 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 pas les toucher car ces débris de verre risquent de provoquer des blessures.
Si cela se produit, prendre contact avec votre revendeur NEC pour le remplacement de la lampe.

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

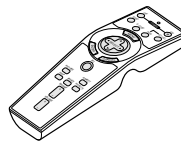
Que contient la boîte ?

S'assurer que la boîte contient tous les éléments de la liste. S'il manque des pièces, contacter votre revendeur.
Merci de conserver la boîte et l'emballage original au cas où vous auriez besoin de renvoyer votre projecteur VT660K/VT560/VT465.



Cache-objectif
(24F38091)

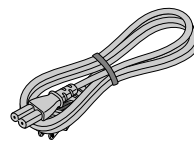
Projecteur



Télécommande
(7N900381)



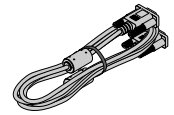
Piles



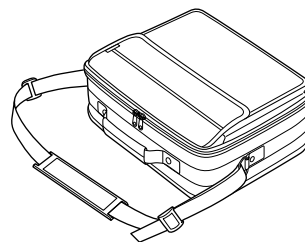
Câble d'alimentation
(US: 7N080206)
(EU: 7N080005)



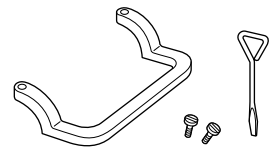
Câble USB
(7N520013)



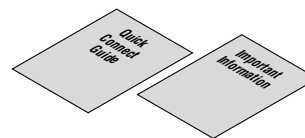
Câble de signal RGB
(7N520012)



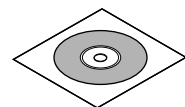
Sacoche de transport souple
(24BS7201)



Poignée de transport, Vis (M4×2)
Tournevis à tête plate
(Poignée: 24F38031)
(Vis: 24N06281)
(Tournevis: 24C07231)



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



CD-ROM
Mode d'emploi

TABLE DES MATIERES

Informations Importantes	F-2	ENTRETIEN	F-30
Consignes de sécurité	F-2	Remplacement de la lampe	F-30
Que contient la boîte ?	F-3	Nettoyage	F-31
		Nettoyer ou remplacer le filtre	F-31
		Nettoyage du coffret et de l'objectif	F-31
INTRODUCTION	F-5	DEPISTAGE DES PANNES	F-32
Introduction au projecteur	F-5	Voyant d'alimentation (POWER)	F-32
Nomenclature du projecteur	F-6	Voyant d'état (STATUS)	F-32
Fixation de la poignée de transport fournie	F-6	Voyant de la lampe (LAMP)	F-32
Caractéristiques principales	F-7	Problèmes courants et solutions	F-33
Caractéristiques du panneau de bornes	F-8		
Nomenclature de la télécommande	F-9		
Installation des piles	F-10		
Précautions se rapportant à la télécommande	F-10		
Plage de fonctionnement de la télécommande sans fil	F-10		
INSTALLATION ET CONNEXIONS	F-11	CARACTERISTIQUES TECHNIQUES	F-34
Installation de l'écran et du projecteur	F-11	ANNEXE	F-35
Sélection d'un emplacement	F-11	Dimensions du coffret	F-35
Distance de projection et taille de l'écran	F-12	Affectation des broches du connecteur d'entrée RGB D-Sub	F-35
Câblages	F-13	Liste de signal d'entrée compatible	F-36
Connexion du PC ou ordinateur Macintosh	F-13	Codes de commande du PC	F-37
Pour connecter la sortie SCART (RGB)	F-14	Connexion des câbles	F-37
Connecter un écran externe	F-14	Guide TravelCare	F-38
Connexion du lecteur DVD	F-15		
Connexion d'un magnétoscope ou un lecteur de disques laser	F-16		
Connexion du câble d'alimentation fourni	F-16		
PROJETER UNE IMAGE (FONCTIONNEMENT ELEMENTAIRE)	F-17		
Mise sous tension du projecteur	F-17		
Sélectionner une source	F-18		
Ajuster la taille et la position de l'image	F-18		
Corriger la distorsion trapézoïdale verticale	F-19		
Optimiser automatiquement une image RGB	F-20		
Augmenter ou diminuer le volume	F-20		
Eteindre le projecteur	F-20		
FONCTIONS PRATIQUES	F-21		
Utiliser la fonction Souris à distance	F-21		
Connecter à l'ordinateur pour la fonction de souris à distance	F-21		
Lors de l'utilisation du port USB	F-21		
commuter le mode de fonctionnement entre le mode Ordinateur et le mode Projecteur	F-21		
Couper l'image et le son	F-22		
Geler une image	F-22		
Agrandir et déplacer une image	F-22		
Obtenir une Information	F-22		
UTILISER LE MENU SUR ECRAN	F-23		
Utilisation du menu de base	F-23		
Utiliser les menus	F-23		
Liste des fonctions de menus	F-24		
Éléments du menu	F-25		
Descriptions et fonctions du menu	F-26		
Réglage de l'image	F-26		
Luminosité/ Contraste/ Piqué d'image/ Couleur/ Teinte	F-26		
Gestion d'image	F-26		
Options de l'image	F-26		
Activer la fonction de correction automatique de trapèze [Auto Keystone]	F-26		
Corriger manuellement la distorsion de trapèze verticale [Keystone]	F-26		
Enregistrer la correction de distorsion de trapèze verticale [Sauvegarde Keystone]	F-26		
Sélectionner le ratio d'aspect [Ratio d'aspect]	F-27		
Réglage de la position verticale de l'image [Position cinéma] (pour Cinéma seulement)	F-27		
Réglage	F-27		
Sélectionner le mode lampe [Mode de la lampe]	F-27		
Sélectionner la langue du menu [Langue]	F-27		
Sélectionner la couleur du menu [Menu Sélection de couleur]	F-27		
Sélectionner la durée d'affichage du menu [Menu d'affich. heure]	F-27		
Sélectionner une couleur ou un logo pour l'arrière-plan [Papier peint]	F-27		
Sélectionner l'orientation du projecteur [Orientation]	F-27		
Avancé	F-27		
Sécurité	F-27		
Désactiver les touches du coffret [Verrouillage des touches du panneau]	F-28		
Activer le mode ventilateur à vitesse rapide [Ventil. à grande vitesse]	F-28		
Sélectionner le format du signal [Sélection de la source]	F-28		
Page2	F-28		
Activer la gestion d'alimentation [Gestion d'énergie]	F-28		
Sélectionner le niveau de réduction de bruit [Réduction de bruit]	F-28		
Activer le réglage automatique [Alignement Auto]	F-29		
Position horizontale/verticale (lorsque Alignement Auto est désactivé)	F-29		
Sélectionner la vitesse de transmission [Vitesse de transmission]	F-29		
Information	F-29		
Défaut	F-29		
Restituer le réglage d'origine [Réglages d'origine]	F-29		
Pour effacement filtre [Pour effacement filtre]	F-29		
Annuler le compteur horaire de durée d'utilisation de la lampe	F-29		
[Durée d'utilisation lampe]	F-29		

INTRODUCTION

Introduction au projecteur

Cette section vous présente le nouveau projecteur VT660K/VT560/VT465 et décrit les fonctions et les commandes.

Nous vous félicitons d'avoir fait l'acquisition de ce projecteur VT660K/VT560/VT465

Le projecteur VT660K/VT560/VT465 est un des meilleurs projecteurs actuellement disponibles sur le marché. Le VT660K/VT560/VT465 permet de projeter avec précision des images jusqu'à 300 pouces (mesurées en diagonale) à partir du PC ou de l'ordinateur Macintosh (ordinateur de bureau ou portable), magnétoscope, lecteur DVD, appareil photo numérique ou lecteur de disque laser.

Ce projecteur peut être utilisé en le plaçant sur une table ou un chariot pour projeter des images de derrière l'écran, ou il peut être fixé définitivement au plafond*1. La télécommande peut être utilisée sans fil.

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

Le projecteur doit être installé par des techniciens qualifiés pour garantir un bon fonctionnement et réduire le risque de blessures corporelles.

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

Fonctions que l'on appréciera:

- Correction automatique de distorsion de trapèze verticale allant jusqu'à +/- 30 degrés
- Faible bruit de fonctionnement
- Objectif à focale courte
- Lampe 205 W (164 W en mode Eco) : VT660K/VT465
Lampe 200 W (160 W en mode Eco) : VT560
- Touches directes pour la sélection de source
- Nouveau système de gestion des couleurs
- Nouvelle conception du menu améliorant la praticabilité
- Protection de sécurité par la fonction Sécurité
La fonction Sécurité empêche l'utilisation du projecteur par des personnes non-autorisées.
Le mot-clé empêche le changement des réglages ou paramétrages du projecteur par des personnes non-autorisées.
- La technologie avancée de mélange intelligent de pixels Advanced AccuBlend, une exclusivité NEC - une technologie de compression d'image extrêmement précise - offre une image très nette avec une résolution UXGA (1600 x 1200)*2.
- Supporte la plupart des signaux IBM, VGA, SVGA, XGA, SXGA / UXGA (avec Advanced AccuBlend)², Macintosh, signaux de composants (YCbCr / YPbPr) ou autres signaux RGB dans une gamme de fréquences horizontales de 24 à 100 kHz et une gamme de fréquences verticales de 50 à 120 Hz. Cela comprend les signaux vidéo aux normes NTSC, PAL, PAL-N, PAL-M, PAL60, SECAM et NTSC4.43.

*2 Une image UXGA (1600 x 1200) et une image SXGA (1280 x 1024) sont affichées avec Advanced AccuBlend de NEC sur VT660K et VT560.

Une image UXGA(1600 x 1200), une image SXGA (1280 x 1024) et une image XGA(1024 x 768) sont affichées avec Advanced AccuBlend de NEC sur VT465.

REMARQUE: Les standards de vidéos composites sont les suivants:

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

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

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

PAL-M: standard TV utilisé au Brésil.

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

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

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

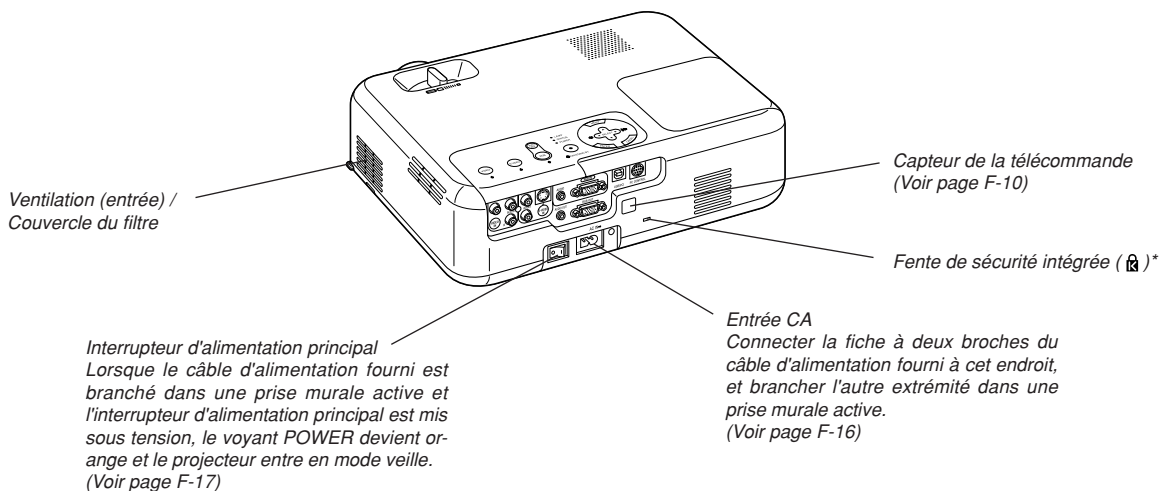
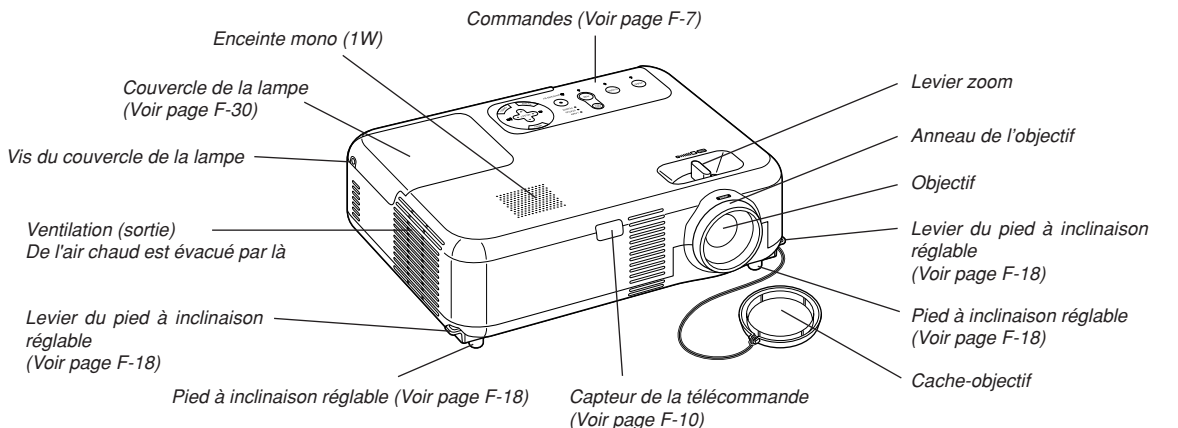
- La télécommande fournie peut être utilisée sans câble, et elle peut même être utilisée pour la souris sans fil du PC sans être relié de l'autre bout de la pièce grâce à la fonction de souris à distance incorporé.
- Le projecteur peut être contrôlé avec un micro-ordinateur en utilisant le port de commande du PC.
- La conception moderne du coffret est légère compacte, facile à transporter et complète tout bureau, salle de réunion ou auditorium.

A propos de ce mode d'emploi

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

- IBM est une marque ou une marque déposée de International Business Machines Corporation.
- Mac et PowerBook sont des marques déposées de Apple Computer, Inc., enregistré 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.
- Les autres noms de produits et de sociétés mentionnés dans ce manuel de l'utilisateur peuvent être des marques ou marques déposées appartenant à leurs propriétaires respectifs.

Nomenclature du projecteur



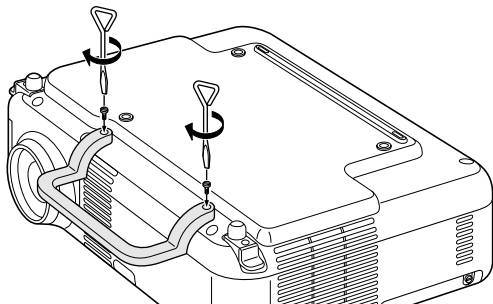
* Cette encoche de sécurité est compatible avec le système de sécurité MicroSaver®. MicroSaver® est une marque déposée de Kensington Microware Inc. Le logo est une marque et appartient à Kensington Microware Inc.

Fixation de la poignée de transport fournie

Il est possible de transporter le projecteur en attachant la poignée de transport solidement au projecteur.

Pour fixer la poignée de transport fournie, utiliser le tournevis à tête plate fourni et deux vis.

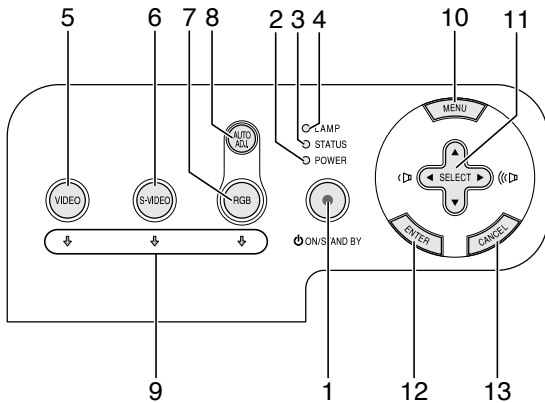
Placez un chiffon doux sur la surface de travail avant de retourner le projecteur afin d'éviter de rayer le couvercle supérieur. Assurez-vous que la poignée de transport est fixée dans le sens correct comme indiqué ci-dessous.



ATTENTION

Lors du transport du projecteur par la poignée de transport, s'assurer que les deux vis fixant la poignée de transport au coffret du projecteur sont bien serrées.

Caractéristiques principales



1. Touche POWER (ON / STAND BY) (⏻)

Utiliser cette touche pour allumer et éteindre le projecteur lorsque l'interrupteur d'alimentation principal est sous tension et le projecteur est en mode veille.

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

2. Voyant POWER

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 F-32 pour de plus amples détails.

3. Voyant STATUS

Si cette lumière clignote rapidement en rouge, cela indique une erreur ou le couvercle de l'ampoule n'est pas fixé correctement ou le projecteur est en surchauffe. Si ce voyant reste allumé en orange, il indique qu'une touche du coffret a été enfoncée pendant que le Verrouillage touches panneau est activé. Voir la section sur le voyant Status page F-32 pour de plus amples détails.

4. Voyant LAMP

Si cette lumière clignote rapidement en rouge, cela vous avertit que la lampe a atteint sa fin de service. Lorsque ce voyant apparaît, remplacer l'ampoule dès que possible. (Voir page F-30). Si ce voyant s'allume en continu en vert, il indique que le mode lampe est réglé sur Eco. Voir la section sur le voyant Lamp page F-32 pour de plus amples détails.

5. Touche VIDEO

Appuyer sur cette touche pour sélectionner la source vidéo : VCR (magnétoscope), lecteur de DVD, lecteur de disque laser ou caméra document.

6. Touche S-VIDEO

Appuyer sur cette touche pour sélectionner la source S-VIDEO pour le magnétoscope, lecteur de DVD, lecteur de disque laser ou caméra document.

7. Touche RGB

Appuyer sur la touche pour sélectionner une source RGB depuis l'ordinateur ou le périphérique raccordé au port RGB.

8. Touche AUTO ADJ.

Utiliser cette touche pour régler la position horizontale/verticale et l'horloge pixel/phase d'image pour obtenir une image optimale (Voir page F-20).

9. Voyants de source

Lorsque l'entrée RGB, VIDEO ou S-VIDEO est sélectionnée, le voyant de source correspondant s'allume.

10. Touche MENU

Affiche le menu.

11. Touches SELECT ▲▼◀▶ / Volume

▲▼ : 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. Le fait d'appuyer sur la touche ▶ exécute la sélection. Lorsque aucun menu n'est affiché, ces touches servent de commande de volume.

Ces boutons permettent de déplacer l'image sur l'écran une fois celle-ci agrandie.

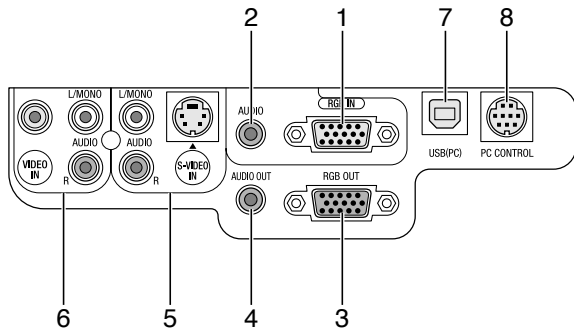
12. Touche ENTER

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

13. Touche CANCEL

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

Caractéristiques du panneau de bornes



1. Connecteur RGB IN / entrée de composant (Mini D-Sub à 15 broches)
Connecter l'ordinateur ou autre équipement RGB analogique tel qu'un ordinateur compatible IBM ou Macintosh. Utiliser le câble RGB fourni pour connecter à l'ordinateur. Cela sert également de connecteur d'entrée de composant, et vous permet de brancher une sortie vidéo à un équipement tel qu'un lecteur DVD. Ce connecteur est également compatible avec le signal de sortie SCART. Voir page F-14 pour plus de détails.

2. Mini-jack d'entrée AUDIO RGB (stéréo mini)
C'est l'endroit pour connecter la sortie audio de l'ordinateur ou lecteur DVD lors d'une connexion sur l'entrée RGB. Un câble audio disponible dans le commerce est nécessaire.

3. Connecteur RGB OUT (Mini D-Sub à 15 broches)
Ce connecteur peut être utilisé pour boucler l'image de l'ordinateur à un écran externe de la source d'entrée RGB.
En mode veille, ce connecteur envoie des signaux RGB.

4. Mini-jack AUDIO OUT (stéréo mini)
Cette prise peut être utilisée pour envoyer un son de la source sélectionnée (RGB, VIDEO ou S-VIDEO). Le niveau de sortie sonore peut être réglé en fonction du niveau sonore de l'enceinte interne. Notez qu'il ne s'agit pas d'un jack casque.
(Une fois un équipement audio raccordé, le haut-parleur du projecteur est mis hors circuit.)
Quand un câble à mini-fiche est inséré dans ce jack, les signaux audio droit et gauche ne sont pas mélangés mais séparés.
Par exemple, si le câble à mini-fiche est inséré dans le jack AUDIO IN uniquement, seul le son du canal gauche est envoyé.

5. Connecteur S-VIDEO IN (Mini DIN à 4 broches)
Y connecter l'entrée S-Vidéo d'une source externe telle qu'un magnétoscope.

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

Prises d'entrée S-VIDEO AUDIO R/L (RCA)
Ce sont les entrées des canaux audio gauche et droit pour un son stéréo venant de la source S-Vidéo.

6. Connecteur VIDEO IN (RCA)
Brancher à cet endroit un magnétoscope, un lecteur DVD, un lecteur de disque laser ou un appareil photo numérique pour projeter la vidéo.

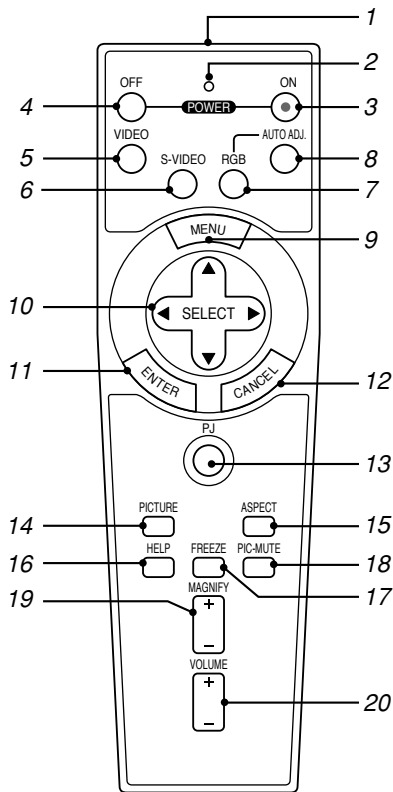
Prises d'entrée VIDEO AUDIO R/L (RCA)
Ce sont les entrées des canaux audio gauche et droit pour un son stéréo venant d'une source vidéo.

7. Port USB (PC) [Type B]
Connecter ce port au port USB (type A) du PC à l'aide du câble USB fourni. Les fonctions de la souris de l'ordinateur peuvent être utilisées avec la télécommande.

8. Port PC CONTROL (DIN à 8 broches)
Utilisez ce port pour connecter votre micro-ordinateur afin de commander le projecteur. Cela vous permet d'utiliser votre micro-ordinateur et un protocole série de communication afin de commander le projecteur. Si vous écrivez votre propre programme, les codes habituels de commande par PC se trouvent à la page F-37.

Nomenclature de la télécommande

REMARQUE: Si un ordinateur Macintosh est utilisé, cliquer indifféremment sur le bouton CANCEL (droit) ou ENTER (gauche) pour activer la souris.



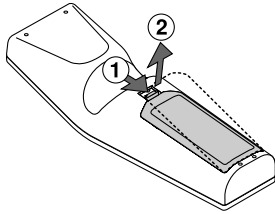
1. Emetteur infrarouge
Pointer la télécommande en direction du capteur de télécommande sur le coffret du projecteur.
2. DEL
Clignote lorsque n'importe quelle touche est enfoncée.
3. Touche POWER ON
Lorsque le projecteur est branché sur le secteur, cette touche peut être utilisée pour mettre en marche 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. Touche VIDEO
Appuyer sur cette touche pour sélectionner la source vidéo : VCR (magnétoscope), lecteur de DVD, lecteur de disque laser ou caméra document.
6. Touche S-VIDEO
Appuyer sur cette touche pour sélectionner la source S-VIDEO pour le magnétoscope.
7. Touche RGB
Appuyer sur cette touche pour sélectionner les entrées RGB.
8. Touche AUTO ADJ.
Utiliser cette touche afin d'améliorer une image provenant d'une source RGB. Voir page F-20.

9. Touche MENU
Affiche le menu des différents réglages et paramétrages.
10. Touche SELECT ▲▼◀▶ (souris)
En mode Ordinateur (Computer), ces touches fonctionnent comme une souris d'ordinateur. En mode projecteur indiqué par l'allumage du bouton PJ. Voir page F-21.
▲▼ : 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. Le fait d'appuyer sur la touche ▶ exécute la sélection. Lorsque aucun menu n'est affiché, ces touches servent de commande de volume.
Ces boutons permettent de déplacer l'image sur l'écran une fois celle-ci agrandie.
11. Touche ENTER (clic à gauche)
En mode ordinateur, cette touche 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 2 secondes. En mode projecteur indiqué par l'allumage de la touche PJ: Utiliser cette touche pour entrer la sélection de menu. Elle fonctionne de la même manière que la touche ENTER du coffret. Voir page F-7.
12. Touche CANCEL (clic à droite)
En mode Ordinateur, cette touche fonctionne comme le bouton droit de la souris. En mode projecteur indiqué par l'allumage de la touche PJ: Elle fonctionne de la même façon que la touche CANCEL sur le coffret. Voir page F-7.
13. Touche PJ
Appuyer sur cette touche pour commuter les touches SELECT, CANCEL, et ENTER entre le mode Projecteur (allumé en rouge) et le mode Ordinateur. Appuyer sur cette touche ou sur une des touches POWER ON/OFF, MENU, ASPECT, HELP ou MAGNIFY pour basculer sur le mode projecteur et le bouton PJ s'allume en rouge. Pour repasser en mode ordinateur, appuyer à nouveau sur le bouton PJ. Voir page F-21.
14. Touche PICTURE
Appuyer sur cette touche pour afficher l'écran de réglage d'image comme la luminosité, le contraste, la netteté, la couleur et la teinte. Voir page F-26.
15. Touche ASPECT
Appuyer sur cette touche pour afficher l'écran de sélection du ratio d'aspect. Voir page F-27.
16. Touche HELP
Fournit l'information réglée.
17. Touche FREEZE
Cette touche sert à geler l'image. Appuyer à nouveau pour reprendre le déplacement.
18. 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.
19. Touche MAGNIFY (+) (-)
Utiliser cette touche pour ajuster la taille de l'image jusqu'à 400 %. L'image est agrandie à partir du centre de l'image. Voir page F-22.
20. Touche de VOLUME (+) (-)
Appuyer sur (+) pour augmenter le volume et sur (-) pour le diminuer.

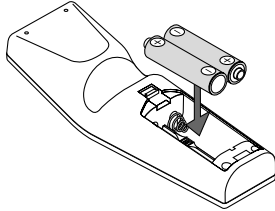
REMARQUE: Le réglage par défaut est le mode Ordinateur (Computer), qui permet d'utiliser les touches SELECT, CANCEL, et ENTER comme souris d'ordinateur. Lorsque la touche POWER ON/OFF, MENU, ASPECT, HELP ou MAGNIFY est enfoncée, le bouton PJ s'allume en rouge pour indiquer que l'on est en mode Projecteur. Si aucune touche n'est pressée dans les 60 secondes, le bouton s'éteint et le mode Projecteur est annulé.

Installation des piles

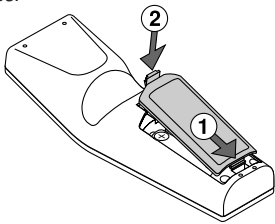
1. Appuyer fermement et retirer le couvercle des piles en le faisant glisser.



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



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



Remarque sur le fonctionnement de la télécommande:

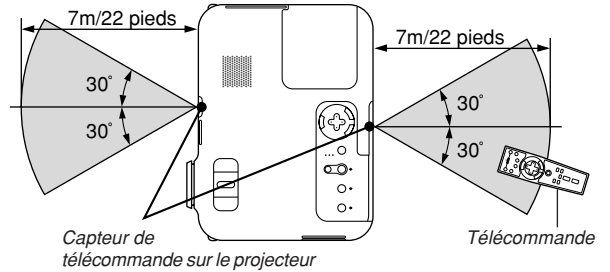
Si vous maintenez enfoncée la touche SELECT ▲▼◀▶ lors de l'installation de nouvelles piles, la télécommande risque de ne pas fonctionner correctement.

Si cela se produit, retirer les piles et les remettre en place sans toucher la touche SELECT.

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.

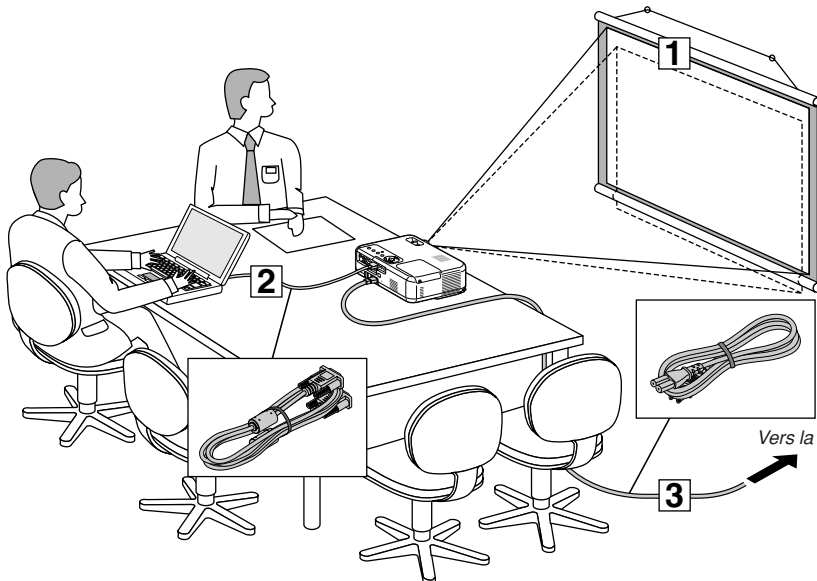
Plage de fonctionnement de la télécommande sans fil



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

INSTALLATION ET CONNEXIONS

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



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

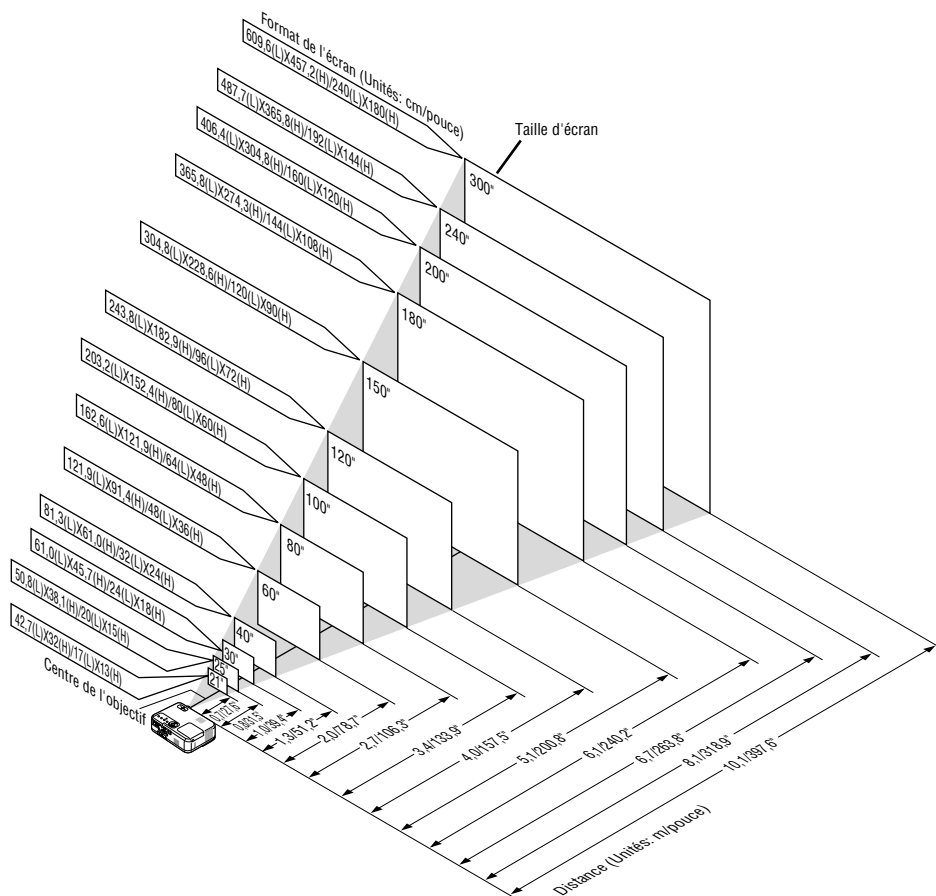
- 1 Installer un écran et le projecteur.
- 2 Connecter l'ordinateur ou l'équipement vidéo au projecteur. Voir page F-13 – 16.
- 3 Brancher le câble d'alimentation fourni. Voir page F-16.

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

Installation de l'écran et du projecteur

Sélection d'un emplacement

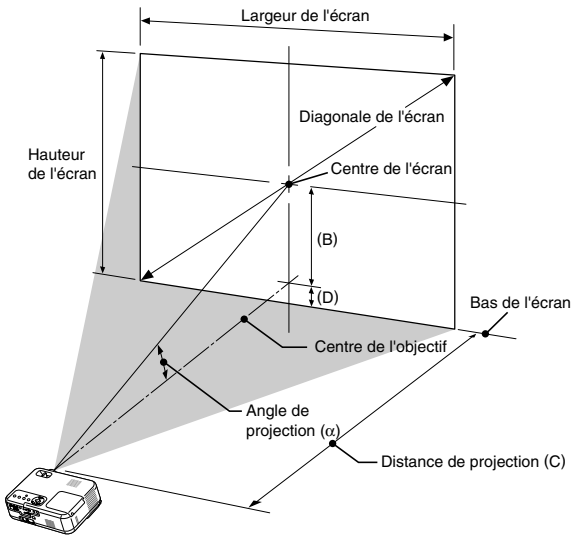
Plus le projecteur est éloigné de l'écran ou du mur, plus l'image sera grande. La taille d'image minimale est environ 21" (0,53 m) mesurée en diagonale lorsque le projecteur est éloigné d'environ 27,6 pouces (0,7 m) du mur ou de l'écran. La taille d'image la plus grande est 300" (7,6 m) lorsque le projecteur est éloigné d'environ 393,7 pouces (10 m) du mur ou de l'écran. Utiliser le dessin suivant comme guide.



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 dessus de l'écran
 (le bas de l'écran pour l'appareil de bureau)
 α = Angle de projection

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

Taille d'écran			B pouce	C Grand angle - Téléobjectif		D pouce	α Grand angle - Téléobjectif degrés
Diagonale pouce	Largeur pouce	Hauteur pouce		Grand angle	Téléobjectif		
21	17	13	5	—	29	1	— - 10,0
25	20	15	6	29	35	1	11,8 - 9,9
30	24	18	7	35	42	2	11,7 - 9,8
40	32	24	10	47	57	2	11,6 - 9,7
60	48	36	15	71	86	3	11,5 - 9,6
72	58	43	17	86	103	4	11,4 - 9,6
80	64	48	19	96	115	5	11,4 - 9,6
84	67	50	20	101	121	5	11,4 - 9,6
90	72	54	22	108	129	5	11,4 - 9,5
100	80	60	24	120	144	6	11,4 - 9,5
120	96	72	29	144	173	7	11,4 - 9,5
150	120	90	36	181	217	9	11,4 - 9,5
180	144	108	44	217	260	10	11,3 - 9,5
200	160	120	48	241	290	12	11,3 - 9,5
210	168	126	51	253	304	12	11,3 - 9,5
240	192	144	58	290	348	14	11,3 - 9,5
270	216	162	65	326	391	16	11,3 - 9,5
300	240	180	73	363	400	17	11,3 - 9,5

Taille d'écran			B mm	C Grand angle - Téléobjectif		D mm	α Grand angle - Téléobjectif degrés
Diagonale mm	Largeur mm	Hauteur mm		Grand angle	Téléobjectif		
533	427	320	130	—	740	30	— - 10,0
635	508	381	150	740	880	40	11,8 - 9,9
762	610	457	180	890	1070	40	11,7 - 9,8
1016	813	610	250	1200	1440	60	11,6 - 9,7
1524	1219	914	370	1810	2180	90	11,5 - 9,6
1829	1463	1097	440	2180	2620	110	11,4 - 9,6
2032	1626	1219	490	2430	2920	120	11,4 - 9,6
2134	1707	1280	520	2550	3060	120	11,4 - 9,6
2286	1829	1372	550	2740	3290	130	11,4 - 9,5
2540	2032	1524	610	3050	3660	150	11,4 - 9,5
3048	2438	1829	740	3660	4400	180	11,4 - 9,5
3810	3048	2286	920	4590	5510	220	11,4 - 9,5
4572	3658	2743	1110	5510	6610	270	11,3 - 9,5
5080	4064	3048	1230	6130	7350	300	11,3 - 9,5
5334	4267	3200	1290	6440	7720	310	11,3 - 9,5
6096	4877	3658	1470	7360	8830	350	11,3 - 9,5
6858	5486	4115	1660	8290	9940	400	11,3 - 9,5
7620	6096	4572	1840	9210	11050	440	11,3 - 9,5

AVERTISSEMENT

- * **Un technicien qualifié doit installer le projecteur au plafond. Contacter votre revendeur NEC pour plus d'informations.**
- * **Ne pas essayer d'installer le projecteur soi-même.**
- Utiliser le projecteur uniquement sur une surface plane et solide. Si le projecteur tombe par terre vous risquez d'être blessé et le projecteur 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 32°F (0°C) et 95°F (35°C).
- Ne pas exposer le projecteur à l'humidité, à la poussière ni à la fumée. Ceci endommagerait l'image de l'écran.
- S'assurer qu'il y a une ventilation adéquate autour du projecteur pour que la chaleur puisse se dissiper. Ne pas couvrir les orifices sur le côté ou à l'avant du projecteur.

Réflexion de l'image

L'utilisation d'un miroir pour réfléchir l'image du projecteur vous permet d'obtenir une image plus grande. Contacter votre revendeur NEC en cas de besoin d'un miroir. Si un miroir est utilisé et que l'image est inversée, utiliser les touches MENU et SELECT sur le coffret du projecteur ou les touches de la télécommande pour corriger l'orientation. (Voir page F-27.)

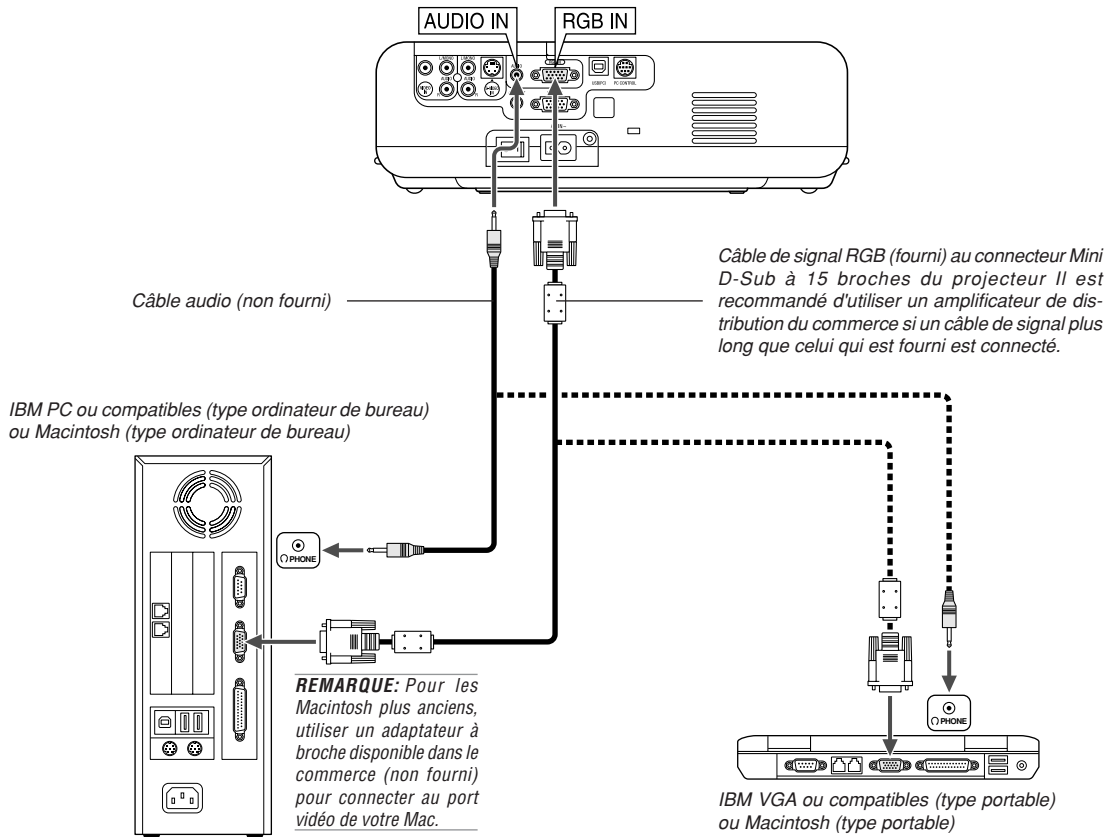
Câblages

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 pas être envoyé de la sortie RGB sauf si le PC portable est allumé après la connexion au projecteur.

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

* Si la touche POWER de la télécommande est heurtée accidentellement, attendre 60 secondes et ensuite appuyer à nouveau sur la touche POWER pour reprendre l'opération.

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.

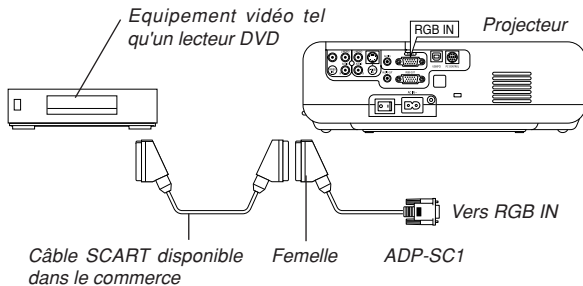
Pour connecter à un PC ou Macintosh, simplement:

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

Pour connecter la sortie SCART (RGB)

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

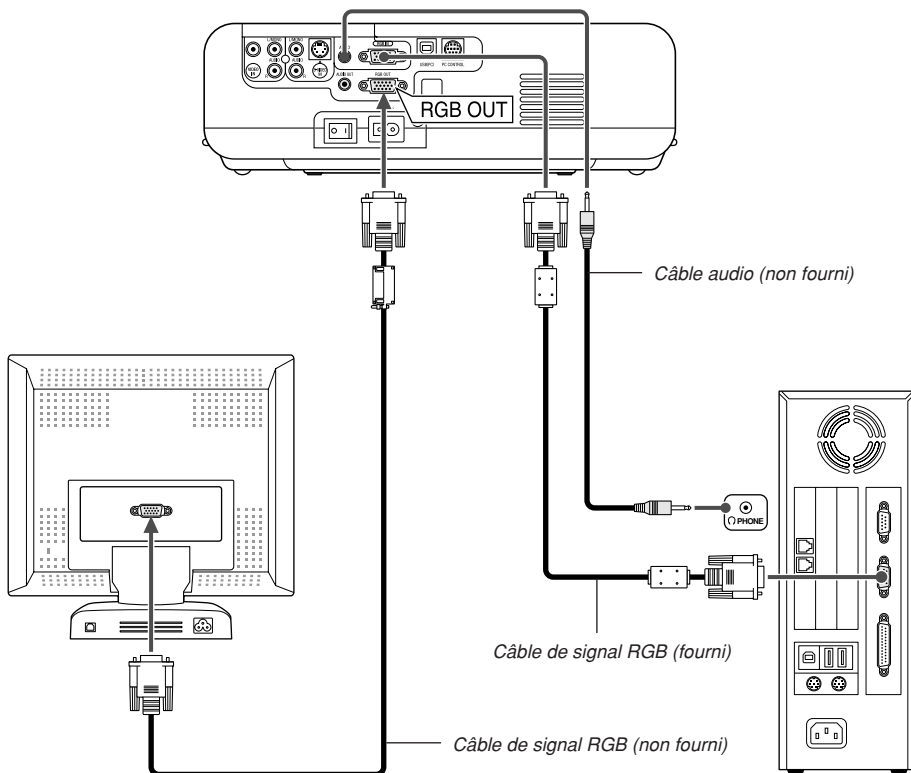
REMARQUE: Le signal audio n'est pas disponible pour cette connexion.



1. Eteindre le projecteur et l'équipement vidéo.
 2. Utiliser l'adaptateur SCART ADP-SC1 NEC et un câble SCART disponible dans le commerce pour connecter l'entrée RGB du projecteur et une sortie SCART (RGB) de l'équipement vidéo.
 3. Allumer le projecteur et l'équipement vidéo.
 4. Utiliser la touche RGB de la télécommande pour sélectionner l'entrée RGB.
 5. Appuyer sur la touche MENU de la télécommande pour afficher le menu.
 6. A partir du menu, sélectionner [Avancé] → [Sélection de la source RGB] → [Scart].
- SCART est un connecteur audio-visuel européen standard pour des téléviseurs, magnétoscopes et lecteurs DVD. Il est également référencé comme connecteur Euro.

REMARQUE: L'adaptateur SCART ADP-SC1 est disponible auprès du revendeur NEC en Europe. Prendre contact avec le revendeur NEC en Europe pour plus d'information.

Connecter un écran externe



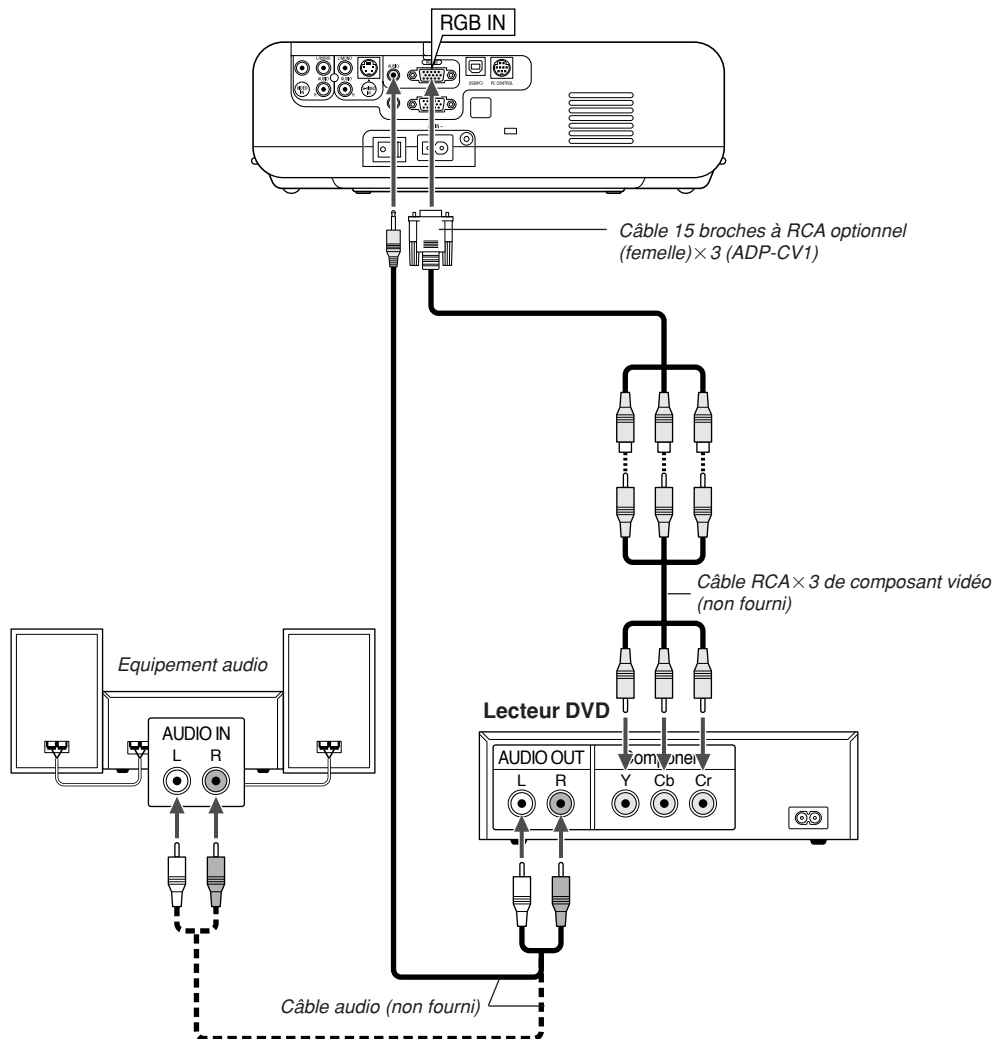
Un écran externe, séparé peut être connecté au projecteur pour visualiser simultanément sur un moniteur l'image analogique RGB en cours de projection. Pour cela:

1. Inactiver le projecteur, l'écran et l'ordinateur.
2. Utiliser un câble à 15 broches pour connecter l'écran au connecteur RGB OUT (Mini D-Sub à 15 broches) du projecteur.
3. Activer le projecteur, l'écran et l'ordinateur.

REMARQUE:

- Le connecteur RGB OUT envoie des signaux RGB pendant le mode veille. Lorsque le projecteur entre en mode veille, l'image sur l'écran externe disparaît pendant un moment.
- Lorsque le projecteur est en mode veille, il se peut que l'image ne soit pas affichée correctement pendant que les ventilateurs de refroidissement tournent, immédiatement après la mise sous tension ou hors tension.
- La connexion en série n'est pas possible.

Connexion du lecteur DVD



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

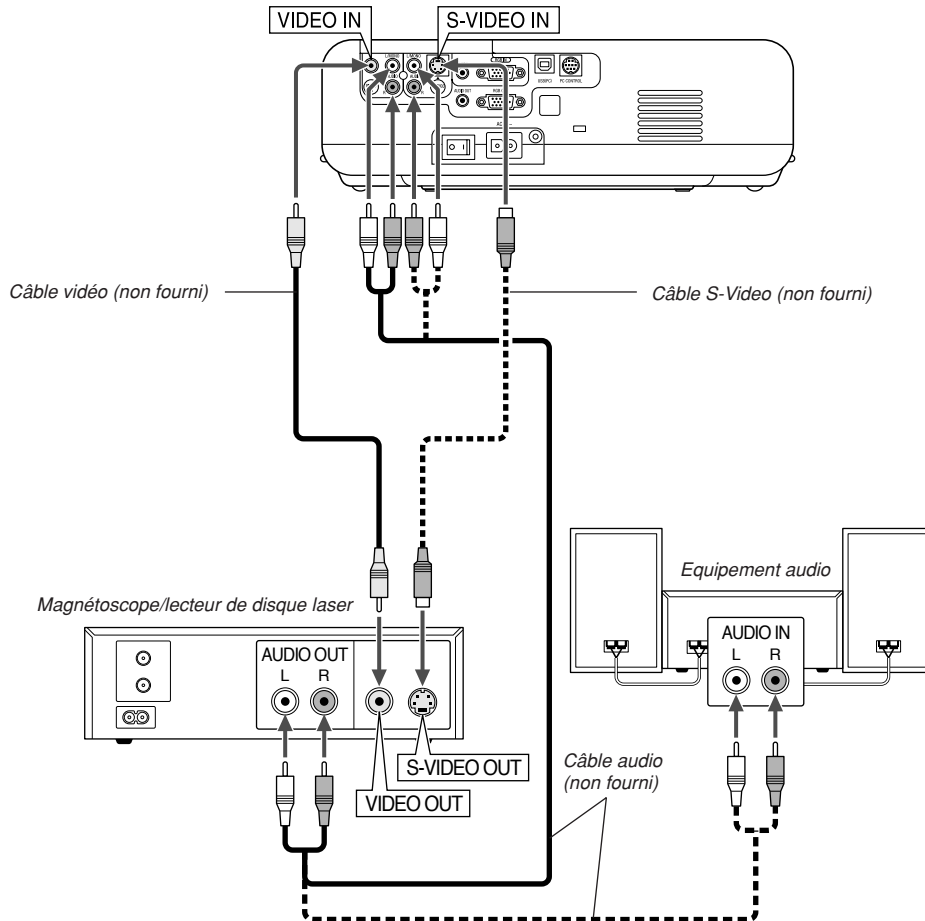
1. Inactiver le projecteur et le lecteur DVD.
2. Si le lecteur DVD a la sortie composant vidéo (Y,Cb,Cr), utiliser un câble composant vidéo (RCA × 3) disponible dans le commerce et le câble 15 broches à broche RCA (femelle) × 3 optionnel pour connecter le lecteur DVD au connecteur RGB IN du projecteur.

Pour un lecteur DVD sans sortie de composant vidéo (Y,Cb,Cr), utiliser des câbles RCA ordinaires (non fournis) pour connecter une sortie composite VIDEO du lecteur DVD à l'entrée vidéo du projecteur.

3. Activer le projecteur et le lecteur DVD.

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

Connexion d'un magnétoscope ou un lecteur de disques laser



Utiliser des câbles RCA ordinaires (non fournis) pour connecter le magnétoscope, lecteur de disque laser ou appareil photo numérique au projecteur.

Pour effectuer ces connexions, simplement :

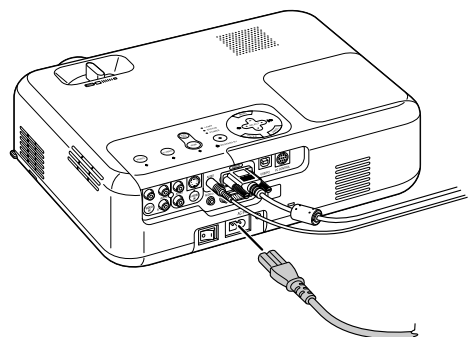
1. Eteindre le projecteur et le magnétoscope, le lecteur de disque laser ou l'appareil photo numérique.
2. Connecter une extrémité du câble RCA au connecteur de sortie vidéo à l'arrière du magnétoscope ou du lecteur de disque laser, connecter l'autre extrémité à l'entrée vidéo du projecteur. Utiliser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

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

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

Connexion du câble d'alimentation fourni

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



PROJETER UNE IMAGE (FONCTIONNEMENT ELEMENTAIRE)

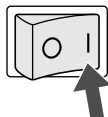
Cette section décrit comment allumer le projecteur et projeter une image sur l'écran.

Mise sous tension du projecteur

REMARQUE:

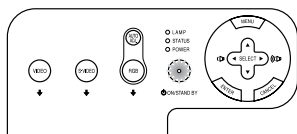
- Le projecteur a deux interrupteurs d'alimentation: l'interrupteur d'alimentation principal et la touche POWER (ON/STAND BY) (POWER ON et OFF de la télécommande).
- Lors du branchement ou du débranchement du câble d'alimentation fourni, s'assurer que l'interrupteur d'alimentation principal est enfoncé en position arrêt (0). A défaut d'une telle précaution, le projecteur risque d'être endommagé.

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



Avant d'activer le projecteur, s'assurer que l'ordinateur ou la source vidéo est activé et que le cache-objectif a été retiré.

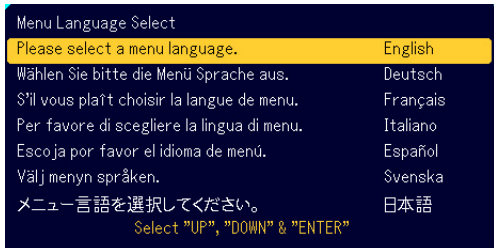
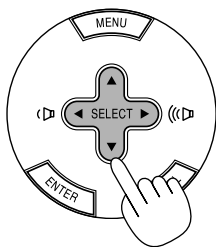
Seulement lorsque la touche POWER (ON/STAND BY) sur le coffret du projecteur ou la touche POWER ON de la télécommande est enfoncée pendant au moins 2 secondes, le voyant d'alimentation s'allume en vert et le projecteur sera prêt à fonctionner.



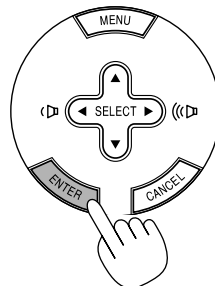
Remarque à propos de l'écran Startup (Ecran de sélection de la langue du menu)

La première fois que le projecteur est allumé, l'écran Startup apparaît. Cet écran permet de sélectionner l'une des 21 langues du menu. Pour sélectionner une langue pour le menu, suivre ces étapes :

1. Utiliser la touche SELECT▲ ou ▼ afin de sélectionner l'une des 21 langues du menu.



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



Après cette opération, on peut continuer avec l'utilisation du menu. Si nécessaire, la langue du menu peut être sélectionnée ultérieurement. Voir "Langue" page F-27.

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.

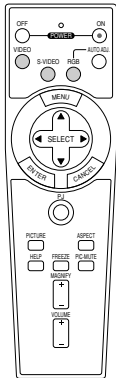
Lorsque le mode Lampe est réglé sur Eco, le voyant Lamp s'allume en vert. Dans un des cas suivants, le projecteur ne s'allumera pas.

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

Sélectionner une source

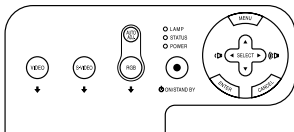
Sélectionner l'ordinateur ou la source vidéo

Utiliser la télécommande



Appuyer sur une des touches RGB, VIDEO, ou S-VIDEO

Utilisation des touches du coffret



Appuyer sur une des touches RGB, VIDEO, ou S-VIDEO

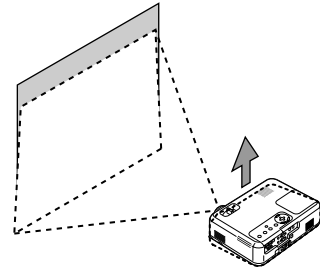
REMARQUE: Si aucun signal d'entrée n'est disponible, le projecteur affiche un arrière-plan bleu. (Préréglage d'usine).

Ajuster la taille et la position de l'image

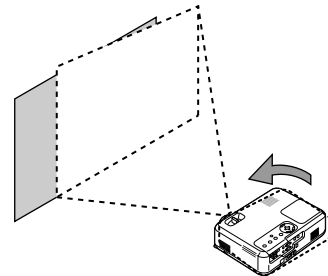
Placer le projecteur sur une surface plane et à niveau et s'assurer que le projecteur est bien à angle droit par rapport à l'écran.

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

* Si l'image projetée n'apparaît pas carré sur l'écran, utiliser la fonction Keystone pour effectuer un réglage approprié. Voir page F-19.

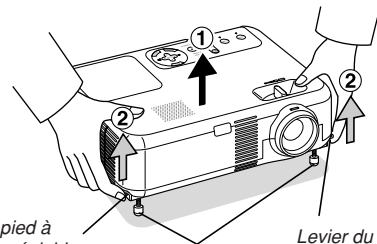


Déplacer le projecteur à gauche pour centrer l'image horizontalement sur l'écran.



Ajuster le pied inclinable

1. Soulever le bord avant du projecteur.



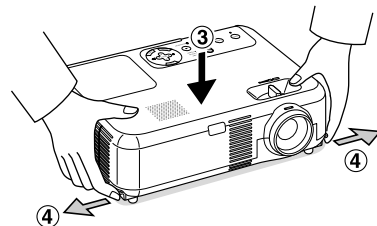
Levier du pied à inclinaison réglable

Pied à inclinaison réglable

Levier du pied à inclinaison réglable

2. Remonter les leviers des pieds à inclinaison réglable sur les côtés gauche et droit du projecteur pour étendre les pieds à inclinaison réglable (hauteur maximale).

3. Baisser les leviers des pieds à inclinaison réglable.



4. Descendre la face avant du projecteur à la hauteur désirée (max. 40 mm / 1,6") et relâcher le levier du pied à inclinaison réglable pour verrouiller le pied à inclinaison réglable. Les pieds peuvent être réglés jusqu'à environ 10 degrés vers le haut ou vers le bas de la face avant du projecteur.

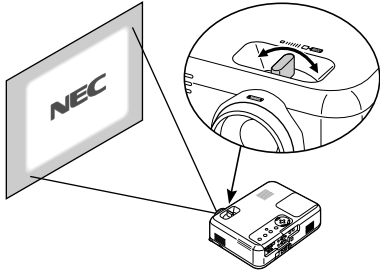
ATTENTION

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

Des utilisations non appropriées, tel que le fait de saisir le pied à inclinaison réglable ou la suspension murale peuvent endommager le projecteur.

Zoom

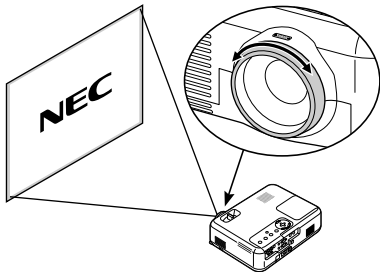
Utiliser le levier de zoom pour régler précisément la taille de l'image sur l'écran.



Vous pouvez utiliser le levier de zoom pour élargir ou réduire la taille de l'image.

Mise au point

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



Corriger la distorsion trapézoïdale verticale

Correction automatique de distorsion de trapèze

La fonction de correction automatique de trapèze corrigera la distorsion verticale de l'image projetée sur l'écran. Aucune opération spéciale n'est nécessaire. Placer tout simplement le projecteur sur une surface plane. L'angle vertical de correction de trapèze peut être corrigé dans une fourchette allant de 30 degrés vers le haut à 30 degrés vers le bas par rapport à l'inclinaison du projecteur en partant de la position mise à niveau.



REMARQUE: L'angle de correction de distorsion de trapèze peut être inférieur à 30 degrés pour certains signaux ayant une résolution ou une fréquence élevée comme par exemple UXGA.

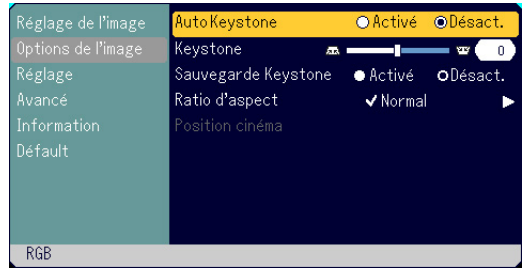
Correction manuelle de distorsion de trapèze

Il est également possible de corriger manuellement la distorsion de trapèze verticale.

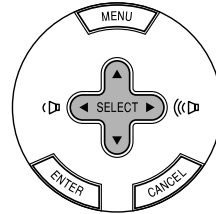
Pour cela :

1. Appuyer sur la touche MENU.
Le Menu s'affiche.

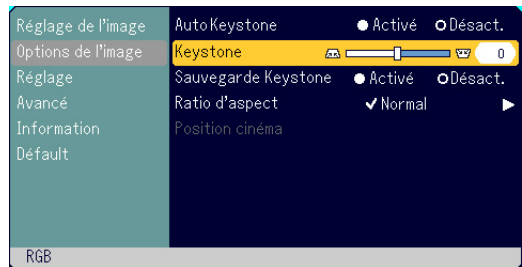
2. Inactiver la fonction Auto Keystone.



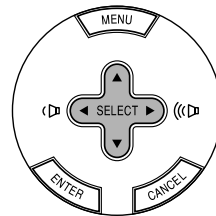
Utiliser la touche SELECT ▼ pour sélectionner "Options de l'image" puis appuyer sur la touche SELECT ►. La fonction "Auto Keystone" s'affiche. Appuyer sur SELECT ► pour sélectionner "Désact.".



3. Sélectionner la fonction Keystone.

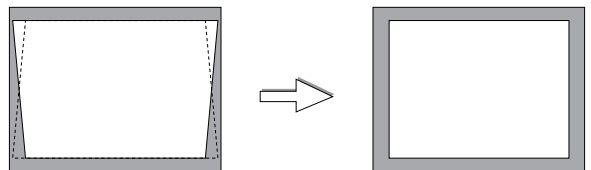


Utiliser la touche SELECT ▼ pour sélectionner "Keystone".



4. Corriger la distorsion verticale.

Utiliser la touche SELECT ◀ ou ▶ pour corriger la distorsion de trapèze verticale.



5. Appuyez sur la touche MENU pour fermer le menu.

REMARQUE: Il est possible d'enregistrer les modifications en utilisant la fonction Sauvegarde Keystone lorsque le projecteur est mis hors tension.

Optimiser automatiquement une image RGB

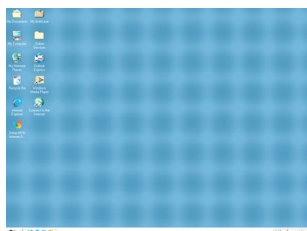
Ajuster l'image en utilisant le réglage automatique

Optimiser automatiquement une image RGB

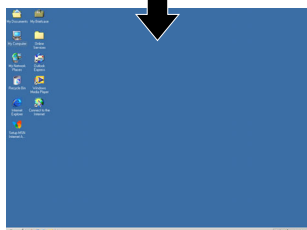
Appuyer sur la touche "AUTO ADJ." (réglage automatique) pour optimiser automatiquement une image RGB.

[Mauvaise image]

AUTO ADJ.



[Image normale]



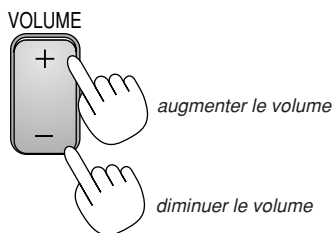
Appuyer sur la touche "AUTO ADJ." pour effectuer un réglage précis de l'image d'ordinateur ou pour éliminer les bandes verticales qui peuvent apparaître et pour réduire le bruit vidéo, les interférences ou la diaphonie (ceci est évident lorsqu'une partie de l'image apparaît miroitée). Cette fonction ajuste les fréquences de l'horloge qui éliminent les bandes horizontales dans l'image. Cette fonction ajuste également la phase de l'horloge pour réduire le bruit vidéo, les interférences ou la diaphonie. C'est évident lorsqu'une partie de l'image apparaît miroitée.) Ce réglage peut être nécessaire lorsque l'ordinateur est connecté pour la première fois.

REMARQUE:

- Certains signaux risquent de ne pas être affichés correctement ou sont très lents.
- La fonction Réglage automatique ne fonctionne pas pour le signal composite et vidéo.
- Si l'opération de réglage automatique ne peut pas optimiser le signal RGB, essayer d'ajuster l'horloge et la phase manuellement. Voir page F-29.

Augmenter ou diminuer le volume

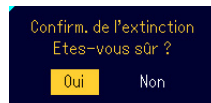
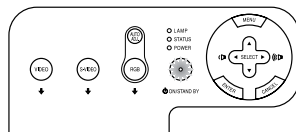
Le niveau sonore de l'enceinte et de la prise AUDIO OUT (stéréo mini) du projecteur peut être réglé.



Eteindre le projecteur

Pour éteindre le projecteur:

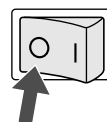
Appuyer d'abord sur la touche POWER (ON/STAND BY) sur le projecteur ou sur la touche POWER OFF de la télécommande. Le message "Confirm. de l'extinction/Etes-vous sûr?" apparaît.



Ensuite, appuyez sur la touche ENTER ou de nouveau sur la touche POWER (ON/STAND BY) 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 60 secondes (durée d'arrêt de refroidissement).

Enfin, éteignez le commutateur principal d'alimentation. Le voyant d'alimentation s'éteint. Pour terminer, débrancher le câble d'alimentation.



ATTENTION

Ne pas débrancher le câble d'alimentation de la prise murale et ne pas inactiver l'alimentation principale dans aucune des circonstances suivantes. Ceci pourrait endommager le projecteur:

- Lorsque l'icône du sablier apparaît.
- Pendant que les ventilateurs de refroidissement tournent. (Les ventilateurs de refroidissement continuent à tourner pendant 60 secondes après l'extinction du projecteur).

FONCTIONS PRATIQUES

Utiliser la fonction Souris à distance

La fonction de souris à distance intégrée permet d'utiliser les fonctions souris de l'ordinateur avec la télécommande (mode Ordinateur). C'est très pratique pour cliquer sur des présentations générées par l'ordinateur. Pour retourner au mode de fonctionnement du projecteur (mode Projecteur), appuyer sur le bouton PJ (allumé en rouge).

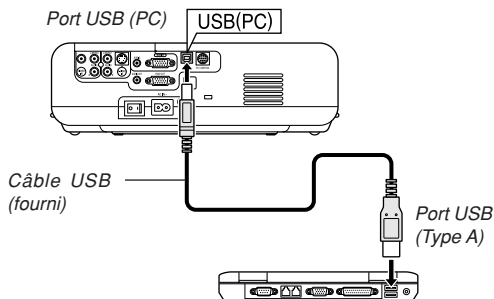
Connecter à l'ordinateur pour la fonction de souris à distance

Si l'on veut utiliser la fonction de souris à distance, utiliser le câble USB fourni pour connecter le port USB (PC) du projecteur et le 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 du port USB

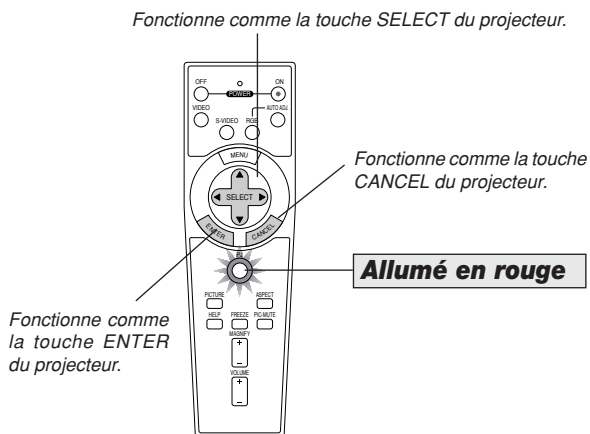
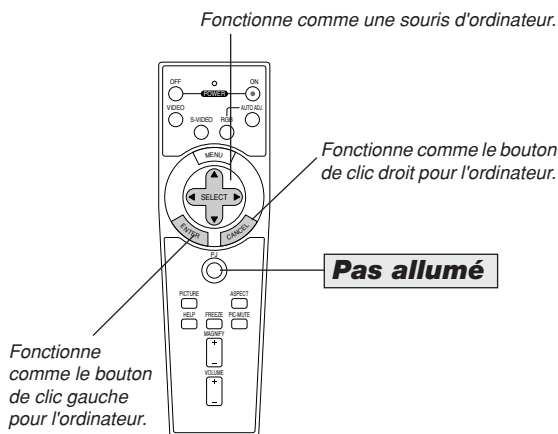
La fonction de souris à distance peut être utilisée uniquement avec le système d'exploitation Windows 98, Windows Me, Windows XP, Windows 2000 ou Mac OS.



REMARQUE: Attendre au moins 5 secondes après le débranchement du câble USB avant de rebrancher et vice versa. L'ordinateur risque de ne pas identifier le récepteur de souris intégrée s'il est branché et débranché répétitivement par intervalles rapides.

Commuter le mode de fonctionnement entre le mode Ordinateur et le mode Projecteur

Les trois touches ombragées indiquées sur le dessin fonctionnent comme une souris d'ordinateur en mode Ordinateur. En mode Ordinateur le bouton PJ n'est pas allumé.



- Lorsque la touche MENU est enfoncée, le bouton PJ s'allume en rouge pour indiquer que le mode Projecteur est sélectionné, ce qui permet d'utiliser le menu du projecteur à l'aide des trois touches.
- Si aucune touche n'est enfoncée dans les 60 secondes, le voyant du bouton PJ s'éteint pour indiquer que le projecteur est en mode Ordinateur. Pour activer à nouveau l'utilisation du menu du projecteur, appuyer sur le bouton PJ pour l'allumer en rouge.
- Lorsque le bouton PJ est allumé, si l'on veut utiliser immédiatement la fonction souris, appuyer sur le bouton PJ pour retourner au mode Ordinateur (éteint).

En mode Ordinateur:

En mode Ordinateur, en appuyant sur la touche ENTER pendant 2 secondes ou plus, et en la relâchant ensuite, le mode de déplacement est réglé et l'opération de déplacement peut être effectuée simplement en appuyant sur la touche SELECT ▲▼◀▶ (souris). Pour déposer l'article, appuyer à nouveau sur la touche ENTER (clic gauche) ou appuyer sur la touche CANCEL (clic droit).