

**Projecteur**

**PA1004UL-W/PA1004UL-B**  
**PA804UL-W/PA804UL-B**

---

**Mode d'emploi**

N° de modèle

NP-PA1004UL-W/NP-PA1004UL-B/NP-PA804UL-W/NP-PA804UL-B

# Table des matières

---

<b>Introduction</b> .....	iv
<b>Informations importantes</b> .....	v
<b>1. Vérifier l'aperçu du produit, les articles fournis et les noms des pièces</b> .....	1
1-1. Introduction au projecteur .....	1
1-2. Que contient la boîte ? .....	4
1-3. Nomenclature du projecteur .....	6
1-4. Nomenclature de la télécommande .....	10
<b>2. Projection d'une image (fonctionnement élémentaire)</b> .....	16
2-1. Procédure de projection d'une image .....	16
2-2. Connexion de votre ordinateur/Connexion du cordon d'alimentation .....	17
2-3. Mise en marche du projecteur .....	20
2-4. Sélection d'une source .....	23
2-5. Réglage de la taille et de la position de l'image .....	26
2-6. Réglage d'une image et du son .....	36
2-7. Extinction du projecteur .....	37
2-8. Après l'utilisation .....	38
<b>3. Fonctions pratiques</b> .....	39
3-1. Éteignez la lumière du projecteur (OBTURATEUR DE L'OBJECTIF) .....	39
3-2. Désactivation du menu à l'écran (sourdine à l'écran) .....	39
3-3. Agrandissement d'une image .....	40
3-4. Réglage de la luminance (luminosité) et de l'effet d'économie d'énergie .....	41
3-5. Correction de la distorsion keystone horizontale et verticale [PIERRE ANGULAIRE] .	45
3-6. Fonctionnement du menu à l'écran au moyen d'une souris USB disponible dans le commerce .....	48
3-7. Empêcher l'utilisation non autorisée du projecteur [SÉCURITÉ] .....	50
3-8. Projection de vidéos 3D .....	53
3-9. Commander le projecteur en utilisant un navigateur HTTP .....	56
3-10. Changements d'enregistrement pour le déplacement de l'objectif, le zoom et la mise au point [MÉMOIRE OBJECTIF] .....	59

<b>4. Projection multi-écran</b> .....	66
4-1. Ce qui peut être fait avec une projection multi-écran .....	66
4-2. Utiliser un seul projecteur pour projeter deux types de vidéos en même temps [PIP/PICTURE BY PICTURE] .....	67
4-3. Alignez plusieurs projecteurs pour afficher une image en haute résolution sur un écran plus grand [CARRELAGE] .....	71
4-4. Réglage des limites d'une image projetée [FUSION DES BORDS] .....	74
<b>5. Utilisation du menu à l'écran</b> .....	82
5-1. Utilisation des menus .....	82
5-2. Éléments du menu .....	83
5-3. Liste des éléments de menu .....	84
5-4. Descriptions & fonctions du menu [ENTRÉE] .....	92
5-5. Descriptions & fonctions du menu [RÉGLAGE] .....	96
5-6. Descriptions & fonctions du menu [AFFICH.] .....	111
5-7. Descriptions & Fonctions du menu [CONFIG.] .....	123
5-8. Descriptions & Fonctions du menu [INFO.] .....	156
<b>6. Connexion à d'autres appareils</b> .....	159
6-1. Connexion de votre ordinateur .....	160
6-2. Connexion d'un lecteur DVD ou d'autres appareils AV .....	164
6-3. Connexion au dispositif de transmission HDBaseT (vendu dans le commerce) .....	166
6-4. Raccordement de plusieurs projecteurs .....	167
6-5. Connexion à un réseau local câblé .....	168
<b>7. Entretien</b> .....	169
7-1. Nettoyage de l'objectif .....	169
7-2. Nettoyage du boîtier .....	170

<b>8. Annexe</b> .....	171
8-1. Distance de projection et taille de l'écran .....	171
8-2. Liste des signaux d'entrée compatibles .....	177
8-3. Caractéristiques techniques .....	182
8-4. Dimensions du boîtier .....	186
8-5. Tâches de la broche et noms de signal des principaux connecteurs .....	187
8-6. Changer le logo de papier peint (Virtual Remote Tool) .....	190
8-7. Dépannage .....	191
8-8. Codes de PC Control et connexion des câbles .....	197
8-9. À propos de la commande de contrôle ASCII .....	199
8-10. Liste d'Art-Net Paramètres DMX .....	201
8-11. Montage d'un objectif (vendu séparément) .....	203
8-12. Fixation du couvercle en option (vendu séparément) .....	207
8-13. Projection de portrait (orientation verticale) .....	210
8-14. Pour une projection multi-écrans .....	212
8-15. Liste des éléments à vérifier en cas de panne .....	213
8-16. ENREGISTREZ VOTRE PROJECTEUR ! (pour les résidents aux États-Unis, au Canada et au Mexique) .....	215

# Introduction

---

Nous vous remercions d'avoir acheté le projecteur NEC.

Ce projecteur peut être connecté à des ordinateurs, des périphériques vidéo, etc. et projeter des images sur un écran avec précision.

Veillez lire ce manuel avec attention avant d'utiliser votre projecteur et conserver le manuel à portée de main pour toute consultation ultérieure.

Lisez ce mode d'emploi si vous avez des doutes sur le fonctionnement du projecteur ou si vous pensez qu'il est défectueux.

## REMARQUES

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

# Informations importantes

## À propos des symboles

Pour garantir une utilisation correcte et en toute sécurité du produit, ce manuel utilise un certain nombre de symboles pour éviter de vous blesser, vous et d'autres personnes, et prévenir tout dommage matériel.

Les symboles et leur signification sont décrits ci-dessous. Assurez-vous de bien les comprendre avant de lire ce manuel.

 <b>AVERTISSEMENT</b>	Ne pas tenir compte de ce symbole et manipuler le produit de manière erronée peut entraîner des accidents risquant de provoquer la mort ou des blessures graves.
 <b>ATTENTION</b>	Ne pas respecter ce symbole et manipuler le produit de manière erronée peut entraîner des blessures corporelles ou des dommages aux biens environnants.

## Exemples de symboles

	Ce symbole indique que vous devez faire attention aux électrocutions.
	Ce symbole indique que vous devez faire attention aux températures élevées.
	Ce symbole indique quelque chose qui doit être interdit.
	Ce symbole indique quelque chose qui ne doit pas être mouillé.
	Ce symbole indique que vous ne devez pas toucher avec les mains mouillées.
	Ce symbole indique quelque chose qui ne doit pas être démonté.
	Ce symbole indique des choses que vous devez faire.
	Ce symbole indique que le cordon d'alimentation doit être débranché de la prise de courant.

## Consignes de sécurité

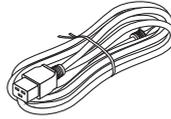
### AVERTISSEMENT



À FAIRE

#### Manipulation du cordon d'alimentation

- Veuillez utiliser le cordon d'alimentation fourni avec ce projecteur.



INTERDICTION

- Le cordon d'alimentation fourni avec ce projecteur est exclusivement destiné à ce projecteur. Pour votre sécurité, ne l'utilisez pas avec d'autres appareils.



TENSION  
DANGEREUSE

- Manipulez le cordon d'alimentation avec précaution. Le fait d'endommager le cordon peut provoquer un incendie ou une électrocution.
  - Ne placez jamais d'objets lourds sur le cordon.
  - Ne placez jamais le cordon sous le projecteur.
  - Ne couvrez jamais le cordon avec un tapis, etc.
  - Ne rayez, ni ne modifiez jamais le cordon.
  - Ne pliez, tordez ou ne tirez jamais sur le cordon avec une force excessive.
  - Ne soumettez jamais le cordon à la chaleur.
- Si le cordon est endommagé (fils dénudés, fils cassés, etc.), demandez à votre fournisseur de le remplacer.
- Ne touchez jamais la prise d'alimentation si vous entendez le tonnerre. Cela peut provoquer une électrocution.

 **AVERTISSEMENT**



**À FAIRE**

**Installation du projecteur**

- Ce projecteur est conçu pour être utilisé avec une alimentation 100-240 V CA, 50/60 Hz. Avant d'utiliser le projecteur, vérifiez que l'alimentation à laquelle le projecteur doit être connecté répond à ces exigences.
- Utilisez une prise de courant comme source d'alimentation du projecteur. Ne connectez jamais le projecteur directement au câblage électrique. Cela est dangereux.
- Lors de l'installation du projecteur dans un angle, le cache en option vendu séparément peut être nécessaire pour la sécurité en fonction de l'angle d'installation du projecteur. (→ page [xix](#))



**INTERDICTION**

- N'utilisez jamais l'appareil dans des endroits tels que ceux décrits ci-dessous. Cela pourrait provoquer un incendie ou une électrocution.
  - Tables tremblantes, surfaces inclinées ou autres endroits instables
  - À proximité d'appareils de chauffage ou d'endroits à fortes vibrations
  - En plein air ou dans des endroits humides ou poussiéreux
  - Les lieux exposés à la fumée ou à la vapeur d'huile
  - À proximité d'appareils de cuisson, humidificateurs, etc.



**NE PAS MOUILLER**

- N'utilisez jamais l'appareil dans des endroits tels que ceux décrits ci-dessous où le projecteur pourrait être mouillé. Cela pourrait provoquer un incendie ou une électrocution.
  - N'utilisez jamais l'appareil sous la pluie ou la neige, au bord de la mer ou au bord de l'eau, etc.
  - N'utilisez jamais l'appareil dans une salle de bain ou une douche.
  - Ne placez jamais de vases ou de pots de plantes sur le projecteur.
  - Ne placez jamais de tasses, de produits cosmétiques ou de médicaments sur le projecteur.

Si de l'eau, etc. pénètre à l'intérieur du projecteur, mettez tout d'abord le projecteur hors tension, débranchez ensuite le cordon d'alimentation de la prise secteur, puis contactez votre fournisseur.



**DÉBRANCHER LE CORDON D'ALIMENTATION**

- N'insérez jamais et ne faites jamais tomber d'objets métalliques ou combustibles ou d'autres corps étrangers dans les évacuations. Cela pourrait provoquer un incendie ou une électrocution. Soyez particulièrement prudent s'il y a des enfants à la maison. Si un corps étranger pénètre à l'intérieur du projecteur, mettez tout d'abord le projecteur hors tension, débranchez ensuite le cordon d'alimentation de la prise secteur, puis contactez votre fournisseur.



**DÉBRANCHER LE CORDON D'ALIMENTATION**

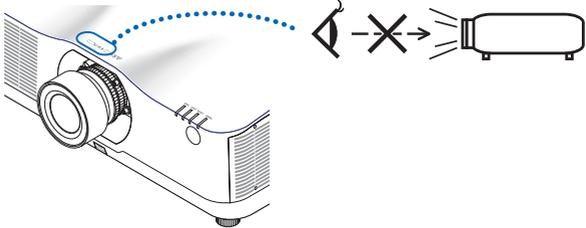
**Débranchez le cordon d'alimentation si le projecteur fonctionne mal.**

- Si le projecteur émet de la fumée, des odeurs ou des sons étranges, ou si le projecteur est tombé ou si le boîtier est brisé, mettez le projecteur hors tension, puis débranchez le cordon d'alimentation de la prise de courant. Cela peut provoquer non seulement un incendie, une électrocution ou des brûlures mais également endommager gravement votre vue. Contactez votre fournisseur pour réparation. N'essayez jamais de réparer le projecteur vous-même. Cela est dangereux.

 **AVERTISSEMENT**

<p> <b>NE PAS DÉMONTÉ</b></p>	<p><b>Ne démontez jamais le projecteur.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ne jamais retirer ou ouvrir le boîtier du projecteur. De même, ne modifiez jamais le projecteur. Il y a des zones à haute tension dans le projecteur. Cela peut provoquer un incendie, une électrocution ou une fuite de lumière laser, entraînant de graves dommages pour la vue ou des brûlures.</li> </ul> <p>Demandez à un personnel de service qualifié de procéder à l'inspection, aux réglages et aux réparations de l'intérieur.</p>
<p> <b>ATTENTION</b></p>	<p><b>Installation suspendue au plafond</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Si des travaux spéciaux sont nécessaires, comme suspendre le projecteur au plafond, consultez votre fournisseur. N'essayez jamais d'installer le projecteur vous-même dans de tels cas. Le projecteur pourrait tomber et causer des blessures. Pour pouvoir suspendre le projecteur au plafond, ce dernier doit être suffisamment résistant pour supporter le projecteur, et les lois sur les normes de construction de votre pays doivent être respectées. Il est également nécessaire de prendre des mesures pour empêcher le projecteur de tomber en prévision d'un dysfonctionnement du projecteur, du dispositif de montage au plafond et de l'emplacement d'installation.</li> <li>• Lorsque qu'il est installé suspendu au plafond, etc., ne jamais se suspendre au projecteur. Le projecteur pourrait tomber et causer des blessures.</li> <li>• Lors d'une installation suspendue au plafond, utilisez une prise de courant à portée de main afin que le cordon d'alimentation puisse être facilement branché et débranché.</li> </ul>
<p> <b>INTERDICTION</b></p> <p> <b>ATTENTION HAUTE TEMPÉRATURE</b></p>	<p><b>Ne placez jamais d'objets devant l'objectif lorsque le projecteur fonctionne.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ne laissez jamais le cache-objectif sur l'objectif lorsque le projecteur fonctionne. Le cache-objectif risque de chauffer et de se déformer.</li> <li>• Ne placez jamais d'objets qui obstruent la lumière devant l'objectif lorsque le projecteur fonctionne. L'objet risque de chauffer et de se briser ou de prendre feu.</li> <li>• Le pictogramme suivant indiqué sur le boîtier représente la précaution à prendre pour éviter de placer des objets devant l'objectif du projecteur.</li> </ul> <p></p>

 **AVERTISSEMENT**

<p> <b>INTERDICTION</b></p>	<p><b>À propos de la source de lumière du projecteur</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ne jamais regarder dans l'objectif du projecteur. Lorsque le projecteur fonctionne, il projette une forte lumière qui pourrait endommager vos yeux. Soyez particulièrement prudent lorsque des enfants sont présents.</li> <li>• Ne regardez jamais la lumière projetée à l'aide d'appareils optiques (loupes, réflecteurs, etc.). Cela pourrait entraîner une déficience visuelle.</li> <li>• Avant d'allumer le projecteur, vérifiez que personne ne regarde l'objectif dans la zone de projection.</li> <li>• Ne laissez jamais les enfants utiliser le projecteur seuls. Lorsqu'un enfant utilise le projecteur, un adulte doit toujours être présent et surveiller l'enfant attentivement.</li> <li>• Le symbole graphique suivant, qui indique qu'il est interdit de regarder dans le projecteur, est affiché sur le dessus du projecteur au-dessus de l'unité de montage de l'objectif.</li> </ul> 
<p> <b>INTERDICTION</b></p>	<p><b>Lors du nettoyage du projecteur</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• N'utilisez jamais de vaporisateurs de gaz inflammables pour éliminer la poussière de l'objectif, du boîtier, etc. Cela pourrait provoquer un incendie.</li> </ul>
<p> <b>À FAIRE</b></p> <p> <b>INTERDICTION</b></p>	<p><b>À propos du cache en option (vendu séparément)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Assurez-vous de bien serrer les vis après avoir fixé le cache en option. Si vous ne le faites pas, le cache-câbles peut se détacher et tomber, ce qui peut provoquer des blessures ou endommager le cache-câbles.</li> <li>• Ne placez pas de câbles emmêlés dans le cache en option. Vous risqueriez d'endommager le cordon d'alimentation, ce qui pourrait provoquer un incendie.</li> <li>• Ne tenez pas le cache en option pendant le déplacement du projecteur et n'appliquez pas de force excessive sur le cache en option. Vous risqueriez d'endommager le cache en option, ce qui pourrait provoquer des blessures.</li> </ul>

 **ATTENTION**

<p> <b>À FAIRE</b></p>	<p><b>Branchement du cordon d'alimentation à la terre</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Cet équipement est conçu pour être utilisé avec le cordon d'alimentation connecté à la terre. Si le cordon d'alimentation n'est pas connecté à la terre, cela peut provoquer une électrocution. Assurez-vous que le cordon d'alimentation est correctement mis à la terre. N'utilisez pas d'adaptateur de convertisseur de fiche à 2 conducteurs.</li> </ul>
<p> <b>À FAIRE</b></p> <p> <b>NE PAS TOUCHER AVEC LES MAINS MOUILLÉES</b></p> <p> <b>DÉBRANCHER LE CORDON D'ALIMENTATION</b></p>	<p><b>Manipulation du cordon d'alimentation</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Lorsque vous branchez le cordon d'alimentation sur la prise AC IN du projecteur, assurez-vous que le connecteur est complètement et fermement inséré. Assurez-vous de fixer le cordon d'alimentation à l'aide de la butée du cordon d'alimentation. Une connexion lâche du cordon d'alimentation peut provoquer un incendie ou une électrocution.</li> <li>Ne jamais brancher ou débrancher le cordon d'alimentation avec les mains mouillées. Cela peut provoquer une électrocution.</li> <li>Lors du nettoyage du projecteur, débranchez le cordon d'alimentation de la prise secteur pour des raisons de sécurité.</li> <li>Lorsque vous déplacez le projecteur, assurez-vous d'abord d'éteindre l'appareil, de débrancher le cordon d'alimentation de la prise secteur et de vérifier que tous les câbles de connexion reliant le projecteur à d'autres appareils ont été déconnectés.</li> <li>Lorsque vous prévoyez de ne pas utiliser le projecteur pendant de longues périodes, débranchez toujours le cordon d'alimentation de la prise secteur.</li> </ul>
<p> <b>INTERDICTION</b></p>	<p><b>N'utilisez jamais l'appareil sur des réseaux soumis à des surtensions.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Connectez le port Ethernet/HDBaseT du projecteur et le port LAN à un réseau sur lequel il n'y a aucun risque de surtension. Une surtension appliquée au port Ethernet/HDBaseT ou LAN peut provoquer une électrocution.</li> </ul>
<p> <b>À FAIRE</b></p>	<p><b>Opérations de déplacement de l'objectif, de mise au point et de zoom</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Lorsque vous déplacez l'objectif ou ajustez la mise au point ou le zoom, faites-le de derrière ou sur le côté du projecteur. Si ces ajustements sont effectués par l'avant, vos yeux pourraient être exposés à une forte lumière et être blessés.</li> <li>Gardez les mains éloignées de la zone de l'objectif lorsque vous effectuez l'opération de déplacement de l'objectif. Sinon, vous risquez de vous coincer les doigts dans l'espace entre le boîtier et l'objectif.</li> </ul>

 **ATTENTION**

<p> <b>INTERDICTION</b></p>	<p><b>Manipulation des piles</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Manipulez les piles avec précaution. Le non-respect de cette consigne peut provoquer un incendie, des blessures ou une contamination de l'environnement.             <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ne court-circuitiez, ne démontez ou ne jetez jamais les piles dans des flammes.</li> <li>- N'utilisez jamais de piles autres que celles spécifiées.</li> <li>- N'associez jamais des piles neuves avec des anciennes.</li> <li>- Lorsque vous insérez des piles, faites attention aux polarités (sens + et –) et veillez à les insérer comme indiqué.</li> </ul> </li> <li>• Contactez votre fournisseur ou les autorités locales pour la mise au rebut des piles.</li> </ul>
<p> <b>INTERDICTION</b></p> <p> <b>ATTENTION HAUTE TEMPÉRATURE</b></p>	<p><b>À propos des événements</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• N'obstruez jamais les événements du projecteur. De même, ne placez jamais d'objets souples tels que du papier ou des chiffons sous le projecteur. Cela pourrait provoquer un incendie. Laissez suffisamment d'espace entre l'endroit où le projecteur est installé et son environnement. (→ page xxii)</li> <li>• Ne touchez jamais la zone de l'événement d'évacuation pendant la projection ou immédiatement après la projection d'images. La zone de l'événement d'évacuation peut être chaude à ce moment là et la toucher peut provoquer des brûlures.</li> </ul>
<p> <b>INTERDICTION</b></p>	<p><b>Déplacement du projecteur</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pour déplacer le projecteur, assurez-vous d'être au moins deux personnes. Tenter de déplacer seul le projecteur peut entraîner des maux de dos ou d'autres blessures.</li> <li>• Lors du déplacement du projecteur, ne le tenez jamais par la section de l'objectif. La bague de mise au point risque de tourner, entraînant la chute du projecteur et des blessures. En outre, si vous placez la main sur l'écart entre le boîtier et l'objectif, le projecteur risque de s'endommager, de tomber et de causer des blessures.</li> <li>• Lorsque vous transportez le projecteur avec l'objectif retiré, ne touchez pas la zone de montage de l'objectif avec vos mains. De même, ne mettez pas votre main dans le creux de la borne de connexion. Le projecteur peut être endommagé ou il peut tomber et provoquer des blessures.</li> <li>• Lors du déplacement du projecteur avec le cache en option fixé, ne le tenez pas par le cache en option. Le cache en option pourrait se détacher et l'unité principale pourrait tomber, provoquant des blessures.</li> </ul>

 **ATTENTION**

 <p><b>À FAIRE</b></p>	<p><b>Inspection du projecteur et nettoyage de l'intérieur</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Consultez votre fournisseur environ une fois par an pour le nettoyage de l'intérieur du projecteur. La poussière peut s'accumuler à l'intérieur du projecteur si elle n'est pas nettoyée pendant une période prolongée, ce qui peut provoquer un incendie ou un dysfonctionnement.</li> </ul>
 <p><b>À FAIRE</b></p>	<p><b>Fixation/retrait de l'objectif</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Éteignez le projecteur avant de fixer ou de retirer l'objectif. Ne pas le faire pourrait entraîner une déficience visuelle.</li> </ul>
 <p><b>À FAIRE</b></p>	<p><b>Fixation de l'objectif avec le câble anti-chute</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Si le projecteur doit être suspendu au plafond ou à un autre endroit en hauteur, fixez l'objectif à l'aide du câble anti-chute (vendu séparément). Si l'objectif n'est pas correctement fixé, il peut tomber s'il se détache.</li> </ul>
 <p><b>À FAIRE</b></p>	<p><b>À propos du visionnage d'images 3D</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Avant le visionnage, veillez à lire les précautions en matière de santé que vous pouvez trouver dans le manuel de l'utilisateur fourni avec vos lunettes 3D ou vos contenus compatibles 3D tels que les disques Blu-ray, les jeux vidéo, les fichiers vidéo de l'ordinateur, etc.</li> <li>• Afin d'éviter tout symptôme indésirable, veuillez tenir compte de ce qui suit :             <ul style="list-style-type: none"> <li>- N'utilisez pas de lunettes 3D pour visionner tout autre support que des images 3D.</li> <li>- Maintenez une distance de 2 m/7 pieds ou plus entre l'écran et un utilisateur. Le visionnage d'images 3D à une distance trop rapprochée peut fatiguer vos yeux.</li> <li>- Évitez de visionner des images 3D pendant une période prolongée. Faites une pause de 15 minutes ou plus après chaque heure de visionnage.</li> <li>- Si vous ou un membre de votre famille avez des antécédents de crises liées à la sensibilité à la lumière, consultez un médecin avant de visionner des images 3D.</li> <li>- Lorsque vous visualisez des images 3D, si vous commencez à avoir des nausées, des étourdissements, des malaises, des maux de tête, une fatigue oculaire, une vision floue, des convulsions, des engourdissements, etc., arrêtez de les visualiser. Si les symptômes persistent, consultez un médecin.</li> </ul> </li> <li>• Visionnez les images 3D depuis le devant de l'écran. Le visionnage en angle peut provoquer une fatigue oculaire.</li> </ul>

## Précautions de sécurité relatives au laser

### Pour les États-Unis

#### AVERTISSEMENT – APPAREIL À LASER DE CLASSE 3R DE IEC 60825-1 DEUXIÈME ÉDITION

RAYONNEMENT LASER - EXPOSITION DIRECTE DANGEREUSE POUR LES YEUX

- L'utilisation de commandes ou de réglages ou de performances de procédures autres que ceux spécifiés ici peut provoquer l'exposition à des radiations dangereuses.

- Ce produit est classé dans la classe 3R de la IEC 60825-1 Deuxième édition 2007-03  
Conforme aux normes de performance FDA pour les produits laser à l'exception des cas divergents énumérés dans le document « Laser Notice N° 50 » du 24 juin 2007.

### Pour les autres régions

#### AVERTISSEMENT

APPAREIL À LASER DE CLASSE 1 DE IEC 60825-1 TROISIÈME ÉDITION

- Le module laser est équipé dans ce produit. L'utilisation de commandes ou de réglages de procédures autres que ceux spécifiés dans le présent document peut entraîner une exposition à des rayonnements dangereux.

#### AVERTISSEMENT

APPAREIL RG3 IEC/EN 62471- 5 PREMIÈRE ÉDITION

- Aucune exposition directe au faisceau n'est autorisée, RG3 IEC/EN 62471-5:2015.
- Les opérateurs doivent contrôler l'accès au faisceau à l'intérieur de la distance de danger et installer le produit à une hauteur qui permet d'empêcher l'exposition des yeux des spectateurs à l'intérieur de cette distance de danger.

- Ce produit est classé en produit de classe 1 de la norme IEC 60825-1 Troisième édition 2014-05 et RG3 de la IEC/EN 62471-5 Première édition.  
Respectez les lois et réglementations en vigueur dans votre pays par rapport à l'installation et à la gestion de l'appareil.

### Module d'éclairage

- Un module d'éclairage contenant plusieurs diodes lasers équipe le produit comme source de lumière.
- Ces diodes laser sont scellées dans le module d'éclairage. Aucun entretien et aucune réparation ne sont nécessaires pour la performance du module d'éclairage.
- L'utilisateur final n'est pas autorisé à remplacer le module d'éclairage.
- Contactez un distributeur agréé pour le remplacement du module d'éclairage et obtenir davantage d'informations.
- Aperçu du laser émis par le module d'éclairage intégré :
  - Longueur d'onde : 455 nm
  - Puissance maximale : 257 W (PA1004UL-W/PA1004UL-B), 229 W (PA804UL-W/PA804UL-B)
- Diagramme de rayonnement du boîtier de protection :
  - Longueur d'onde : 455 nm
  - Puissance maximale de rayonnement laser : 333 mW

Informations sur les étiquettes

- Les étiquettes explicatives et de mise en garde sont collées aux positions indiquées ci-dessous.

Pour les États-Unis

Étiquette 1

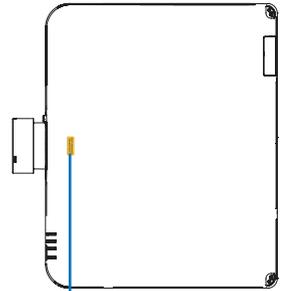
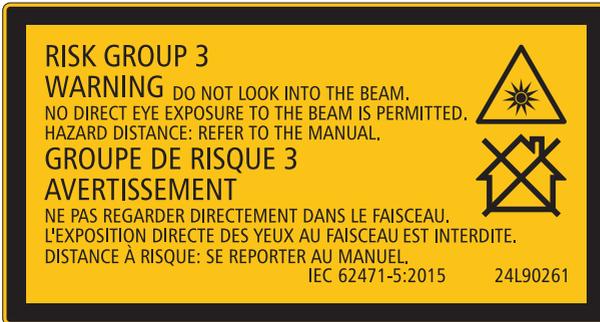


Étiquette 2

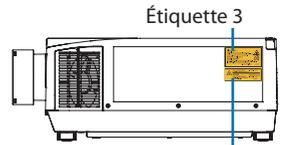


Pour les autres régions

Étiquette 3



Étiquette 2



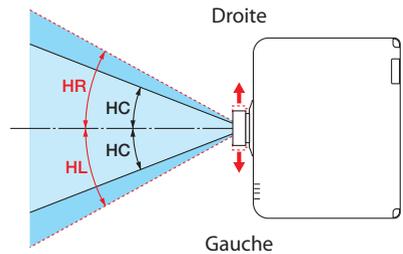
Étiquette 1

## Plage de rayonnement de lumière laser

Le schéma ci-dessous montre la plage de rayonnement maximale de la lumière laser.

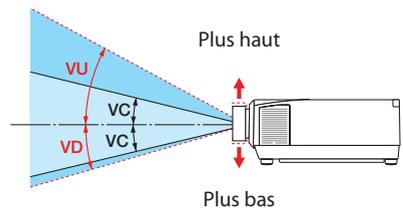
Angle horizontal (unité : degré)

Objectif	Zoom	Position de l'objectif		
		Le plus à droite	Centre (valeur de référence)	Le plus à gauche
		HR	HC	HL
NP11FL		31,8	31,8	31,8
NP12ZL	Télé	27,4	18,0	27,4
	Large	34,0	22,9	34,0
NP13ZL	Télé	15,1	9,6	15,1
	Large	28,3	18,6	28,3
NP14ZL	Télé	9,6	6,0	9,6
	Large	15,1	9,6	15,1
NP15ZL	Télé	6,4	4,0	6,4
	Large	9,7	6,1	9,7
NP40ZL	Télé	31,7	23,8	31,7
	Large	41,0	31,8	41,0
NP41ZL	Télé	13,0	9,4	13,0
	Large	27,9	20,7	27,9
NP43ZL	Télé	6,8	4,9	6,8
	Large	13,4	9,7	13,4



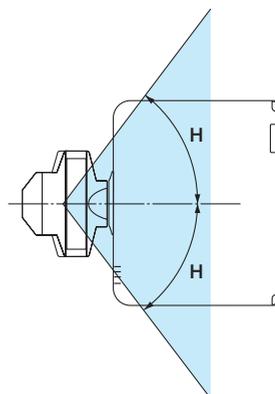
Angle vertical (unité : degré)

Objectif	Zoom	Position de l'objectif		
		Le plus haut	Centre (valeur de référence)	Le plus bas
		VU	VC	VD
NP11FL		21,2	21,2	21,2
NP12ZL	Télé	24,0	11,5	13,7
	Large	30,1	14,8	17,6
NP13ZL	Télé	13,0	6,0	7,2
	Large	24,8	11,9	14,1
NP14ZL	Télé	8,3	3,8	4,5
	Large	13,1	6,0	7,2
NP15ZL	Télé	5,5	2,5	3,0
	Large	8,4	3,8	4,6
NP40ZL	Télé	28,9	15,4	18,3
	Large	37,8	21,2	24,9
NP41ZL	Télé	11,6	5,9	7,0
	Large	25,3	13,3	15,8
NP43ZL	Télé	6,1	3,0	3,7
	Large	12,0	6,1	7,3



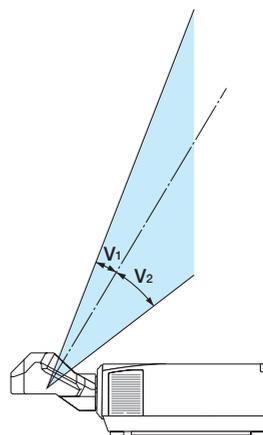
Angle horizontal (unité : degré)

Objectif	Zoom	
	Télé	Large
NP44ML	—	55,8



Angle vertical (unité : degré)

Objectif	Zoom		
	Télé	V1	V2
NP44ML	—	10,7	24,6



## Informations sur les câbles

Utilisez des câbles blindés ou des câbles attachés à des noyaux de ferrite afin de ne pas interférer avec la réception de la radio et de la télévision.

Pour plus de détails, veuillez vous reporter à « 5. Effectuer des connexions » dans ce mode d'emploi.

## Informations FCC

### AVERTISSEMENT

- La Federal Communications Commission n'autorise pas les modifications ou changements de l'unité SAUF ceux spécifiés par NEC Display Solutions of America, Inc. dans ce manuel. Le non-respect de cette réglementation gouvernementale pourrait annuler votre droit d'utiliser cet équipement.
- Cet équipement a été testé et déclaré conforme aux limites d'un appareil numérique de classe A, conformément à la partie 15 du règlement de la FCC. Ces limites sont définies pour fournir une protection raisonnable contre les interférences nuisibles lorsque l'équipement est utilisé dans un environnement commercial. Cet équipement génère, utilise et peut émettre de l'énergie de radiofréquence et, s'il n'est pas installé et utilisé conformément au manuel d'instructions, cela peut provoquer des interférences nuisibles aux communications radio. Le fonctionnement de cet équipement dans une zone résidentielle est susceptible de provoquer des interférences nuisibles, auquel cas l'utilisateur devra corriger les interférences à ses propres frais.

### Déclaration de conformité du fournisseur

Cet appareil est conforme à la partie 15 du règlement de la FCC. Son fonctionnement est soumis aux deux conditions suivantes.

(1) Cet appareil ne doit pas provoquer d'interférences nuisibles, et (2) cet appareil doit accepter toute interférence reçue, y compris les interférences pouvant entraîner un fonctionnement indésirable.

Partie responsable américaine : NEC Display Solutions of America, Inc.

Adresse : 3250 Lacey Rd, Ste 500  
Downers Grove, IL 60515

Numéro de téléphone : 630-467-3000

Type de produit : Projecteur

Classification de l'équipement : Périphérique de classe A

Numéro de modèle : NP-PA1004UL-W/NP-PA1004UL-B/  
NP-PA804UL-W/NP-PA804UL-B



### Précautions pour assurer les performances du projecteur

- N'installez pas cet appareil dans des endroits soumis à des vibrations ou à des chocs. S'il est installé dans des endroits où les vibrations provenant de sources d'alimentation et autres sont véhiculées, dans des véhicules ou sur des navires, etc., le projecteur peut être affecté par des vibrations ou des chocs susceptibles d'endommager les pièces internes. Installez dans un endroit non soumis à des vibrations ou des chocs.
- N'installez jamais l'appareil à proximité de lignes à haute tension ou de sources d'alimentation. Le projecteur peut être affecté par des interférences s'il est installé à proximité d'une ligne électrique haute tension ou d'une source d'alimentation.
- N'installez, ni ne rangez jamais l'appareil dans des endroits tels que ceux décrits ci-dessous. Cela pourrait provoquer un dysfonctionnement.
  - Endroits où sont générés des champs magnétiques puissants
  - Endroits où des gaz corrosifs sont générés
- Si une lumière intense, telle que des rayons laser, pénètre par l'objectif, cela peut entraîner un dysfonctionnement.
- Consultez votre fournisseur avant d'utiliser l'appareil dans des endroits où il y a beaucoup de fumée de cigarette ou de poussière.
- Sélectionnez [HAUT] dans [MODE VENTILATEUR] si vous utilisez le projecteur pendant plusieurs jours consécutifs en continu.
- Lorsque la même image fixe est projetée sur une longue période avec un ordinateur, etc., le motif de l'image peut rester à l'écran après l'arrêt de la projection, mais elle disparaîtra au bout d'un moment. Cela se produit en raison des propriétés des panneaux à cristaux liquides et ne constitue pas un dysfonctionnement. Nous vous recommandons d'utiliser un écran de veille côté ordinateur.
- Lorsque vous utilisez le projecteur à une altitude d'environ 1700 m/5500 pieds ou plus, veillez à régler le [MODE VENTILATEUR] sur [HAUTE ALTITUDE]. Sinon, l'intérieur du projecteur risque de chauffer, entraînant un dysfonctionnement.
- Lorsque le projecteur est utilisé à haute altitude (endroits où la pression atmosphérique est faible), il peut être nécessaire de remplacer les pièces optiques plus tôt que d'habitude.
- À propos du déplacement du projecteur
  - Retirez une fois l'objectif et assurez-vous de fixer le cache-objectif afin de ne pas rayer l'objectif. Fixez également un cache de protection contre la poussière au projecteur.
  - Ne soumettez jamais le projecteur à des vibrations ou à des chocs violents. Le projecteur pourrait sinon être endommagé.
- N'utilisez jamais le pied d'inclinaison pour une tâche autre que le réglage de l'inclinaison du projecteur. Une mauvaise manipulation, telle que porter le projecteur par les pieds d'inclinaison ou l'utiliser contre un mur, pourrait entraîner un dysfonctionnement.
- Ne touchez jamais la surface de l'objectif avec les mains nues. Les traces de doigts ou la saleté sur la surface de l'objectif de projection seront agrandies et projetées sur l'écran. Ne touchez jamais la surface de l'objectif.
- Ne débranchez jamais le câble d'alimentation du projecteur ou de la prise en cours de projection. Cela pourrait entraîner une détérioration de la borne du projecteur AC IN ou le contact d'alimentation. Pour interrompre l'alimentation secteur pendant la projection d'images, utilisez un interrupteur d'alimentation, un disjoncteur, etc.
- À propos de la manipulation de la télécommande

- La télécommande ne fonctionnera pas si le capteur de signal à distance du projecteur ou l'émetteur de signal de la télécommande est exposé à une forte lumière ou si des obstacles entre eux obstruent les signaux.
  - Utilisez la télécommande à moins de 20 mètres du projecteur, en la pointant vers le capteur de signal distant du projecteur.
  - Ne laissez jamais tomber la télécommande ou ne la manipulez jamais de façon incorrecte.
  - Ne laissez jamais d'eau ou d'autres liquides atteindre la télécommande. Si la télécommande est mouillée, essuyez-la immédiatement.
  - Évitez de l'utiliser autant que possible dans des endroits chauds et humides.
  - Si vous prévoyez de ne pas utiliser la télécommande pendant une longue période, retirez les piles.
- Prenez des mesures pour empêcher que la lumière extérieure ne brille sur l'écran. Assurez-vous que seule la lumière du projecteur brille à l'écran. Moins il y a de lumière externe sur l'écran, plus le contraste est élevé et plus les images sont belles.
  - À propos des écrans  
Les images ne seront pas claires s'il y a de la saleté, des rayures, une décoloration, etc. sur votre écran. Manipulez l'écran avec soin, en le protégeant des substances volatiles, des rayures et de la saleté.

### Précautions à prendre lors de l'installation du projecteur sous un angle

Ce projecteur peut être installé dans tous les angles de manière universelle. Lors de l'installation du projecteur sous les angles indiqués ci-dessous, le couvercle en option vendu séparément doit être fixé sur le projecteur.

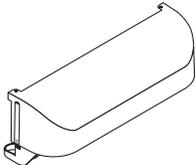
#### AVERTISSEMENT

- Pour des raisons de sécurité, assurez-vous de fixer le couvercle en option.
- Assurez-vous de fixer le couvercle en option au projecteur lorsque le projecteur est sous tension. Cela peut provoquer un incendie.

#### Nom du modèle du couvercle en option

NP13CV-W pour PA1004UL-W/PA804UL-W  
NP13CV-B pour PA1004UL-B/PA804UL-B

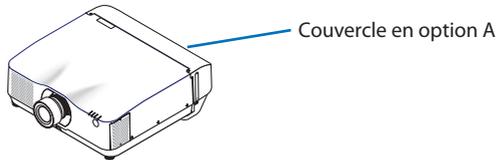
Deux couvercles sont fournis avec le couvercle en option NP13CV-W et NP13CV-B.

Couvercle en option A : à fixer sur la zone des bornes de connexion	
Couvercle en option B : à fixer à l'évent d'échappement	

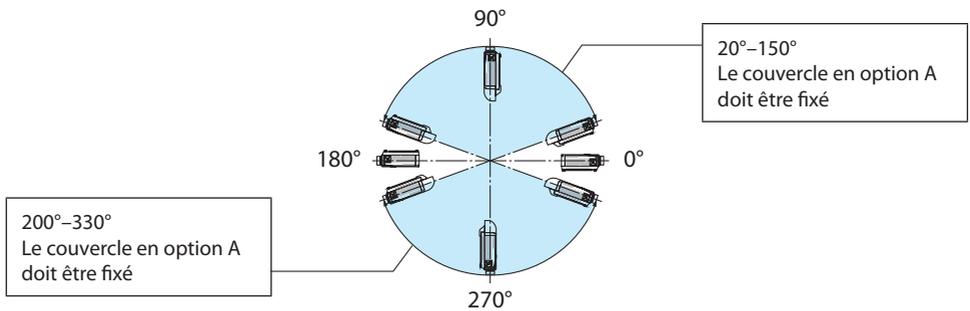
Les schémas ci-dessous montrent l'angle d'installation requis pour fixer respectivement les couvercles en option A et B.

- Il est possible que les deux couvercles en option A et B doivent être fixés en fonction de la position d'installation du projecteur.
- Sur l'écran [INFO.] du menu à l'écran, il est possible de vérifier si le couvercle en option doit être fixé dans la position d'installation actuelle (→ pages 157, 158).

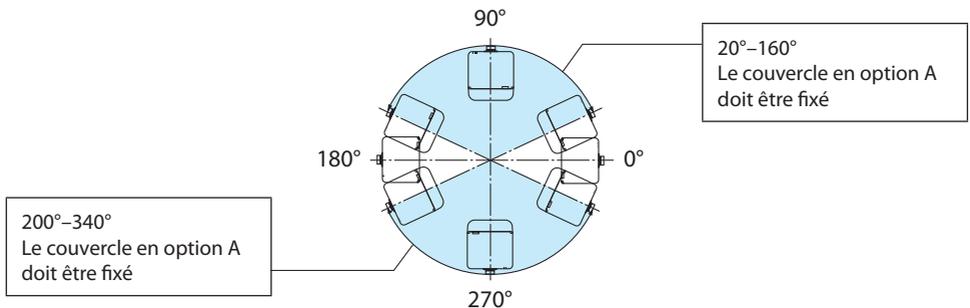
### Angles d'installation requis pour fixer le couvercle en option A



D'avant en arrière



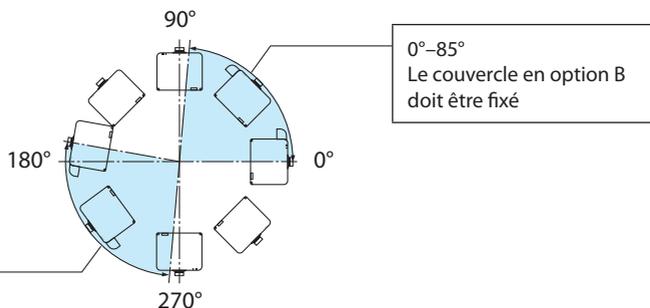
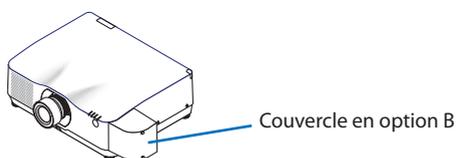
De gauche et de droite



#### REMARQUE :

- Les schémas montrent l'image de l'angle d'installation comme référence. Ils diffèrent légèrement de la réalité.

Angles d'installation requis pour fixer le couvercle en option B



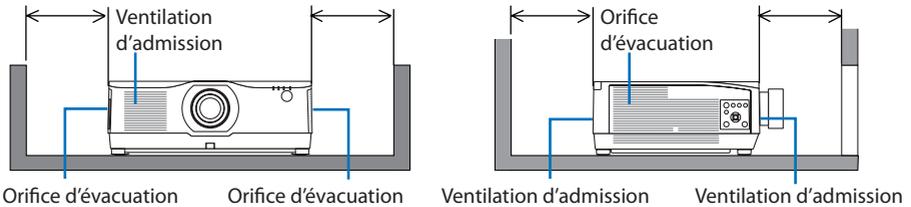
REMARQUE :

- Les schémas montrent l'image de l'angle d'installation comme référence. Ils diffèrent légèrement de la réalité.

## Dégagement pour l'installation du projecteur

- Lorsque vous installez le projecteur, gardez un espace suffisant autour de lui, comme décrit ci-dessous. Sinon, l'air chaud émis par le projecteur peut être renvoyé à l'intérieur. De plus, assurez-vous qu'aucun air provenant d'un climatiseur n'atteigne le projecteur. Le système de contrôle de la chaleur du projecteur peut détecter une anomalie (erreur de température) et couper automatiquement l'alimentation.

30 cm/12 pouces ou plus    20 cm/8 pouces ou plus    20 cm/8 pouces ou plus    30 cm/12 pouces ou plus



### REMARQUE :

- Dans la figure ci-dessus, il est supposé qu'il y a suffisamment d'espace au-dessus du projecteur.
- Pour la projection de portrait, chaque espace nécessaire entre le sol et les orifices d'entrée ou de sortie d'air est identique à l'espace indiqué sur l'illustration ci-dessus. Reportez-vous à la page 210 pour un exemple d'installation de projection de portrait.
- Lors de l'utilisation de plusieurs projecteurs pour une projection multi-écrans, laissez un espace suffisant autour du projecteur pour l'air d'admission et d'évacuation. Lorsque les orifices d'admission d'air et d'évacuation sont obstrués, la température interne du projecteur augmente, ce qui peut provoquer un dysfonctionnement.



## Précautions à prendre pour l'installation au plafond

N'installez pas le projecteur dans les endroits suivants. Les substances telles que l'huile, les produits chimiques et l'humidité peuvent provoquer des déformations ou des fissures dans l'armoire, la corrosion des parties métalliques, ou un dysfonctionnement.

- À l'extérieur et dans des endroits humides ou poussiéreux
- Les lieux exposés à la fumée ou à la vapeur d'huile
- Endroits où des gaz corrosifs sont générés

## À propos des droits d'auteur des images originales projetées :

Notez que l'utilisation de ce projecteur dans un but commercial ou pour attirer l'attention du public dans un lieu comme un café ou un hôtel et l'emploi de la compression ou de l'extension d'image d'écran avec les fonctions suivantes risque de constituer une infraction aux droits d'auteur, protégés par la loi sur les droits d'auteur. [ASPECT (RATIO)], [KEYSTONE], Fonction de grossissement et autres fonctions semblables.

## Fonction [MARCHE AUTO DES]

Le réglage d'usine par défaut pour [MARCHE AUTO DES] est de 15 minutes. Si aucun signal d'entrée n'est reçu et qu'aucune opération n'est effectuée sur le projecteur pendant 15 minutes, le projecteur est automatiquement mis hors tension pour faire baisser la consommation d'énergie. Pour commander le projecteur depuis un dispositif externe, réglez [MARCHE AUTO DES] sur [DESACT.]. Veuillez vous reporter à la page 154 pour plus de détails.

### Marques commerciales

- NaViSet, ProAssist et Virtual Remote sont des marques commerciales ou des marques déposées de NEC Display Solutions, Ltd. au Japon, aux États-Unis et dans d'autres pays.
- Apple, Mac, iMac et MacBook sont des marques commerciales d'Apple Inc. déposées aux États-Unis et dans d'autres pays.
- Microsoft, Windows et PowerPoint sont soit des marques déposées soit des marques commerciales de Microsoft Corporation aux États-Unis et/ou dans d'autres pays.
- Les termes HDMI et High-Definition Multimedia Interface ainsi que le logo HDMI sont des marques commerciales ou des marques déposées de HDMI Licensing Administrator, Inc. aux États-Unis et dans d'autres pays.



- DisplayPort et DisplayPort Compliance Logo sont des marques commerciales détenues par la Video Electronics Standards Association.



- HDBaseT™ est une marque commerciale de HDBaseT Alliance.



- La marque commerciale PLink est une marque déposée pour les droits de marque au Japon, aux États-Unis d'Amérique et dans d'autres pays et régions.
- Blu-ray est une marque déposée de l'Association Blu-ray Disc.
- CRESTRON et CRESTRON ROOMVIEW sont des marques commerciales ou des marques déposées de Crestron Electronics, Inc. aux États-Unis et dans d'autres pays.
- Extron et XTP sont des marques déposées de RGB Systems, Inc. aux États-Unis.
- Ethernet est une marque déposée ou une marque commerciale de Fuji Xerox Co., Ltd.
- Art-Net est un protocole Ethernet inventé par Artistic License.  
Art-Net™ Designed by and Copyright Artistic Licence Holdings Ltd.
- Les autres noms de produits et d'entreprises mentionnés dans ce manuel d'utilisateur peuvent être des marques déposées ou des marques commerciales de leurs propriétaires respectifs.
- Virtual Remote Tool utilise la bibliothèque WinI2C/DDC, © Nicomsoft Ltd.

# 1. Vérifier l'aperçu du produit, les articles fournis et les noms des pièces

## 1-1. Introduction au projecteur

Cette section vous présente votre nouveau projecteur et décrit ses fonctions et ses commandes.

### Généralités

- **Projecteur à haute luminosité/haute résolution de type affichage à cristaux liquides**

Ce projecteur dispose d'une résolution d'affichage de 1920 points × 1200 lignes (WUXGA) et d'un ratio d'aspect de 16:10. Sélectionnez [BOOST] sous [REF. MODE LUMIERE] pour obtenir un écran plus lumineux.

Modèle	Luminosité
PA1004UL-W/PA1004UL-B	NORMAL: 9000 lm BOOST: 10000 lm
PA804UL-W/PA804UL-B	NORMAL: 7500 lm BOOST: 8200 lm

Lorsque [BOOST] est sélectionné, le bruit du ventilateur de refroidissement augmente. La durée de vie des composants optiques peut également être raccourcie en fonction de l'environnement de fonctionnement.

- **Une structure scellée exclusive qui atteint de hautes performances anti-poussière**

Grâce à ses excellentes performances anti-poussière, le projecteur n'est pas équipé d'un filtre. Le remplacement du filtre est donc inutile.

- **Conception silencieuse utilisant une structure scellée**

Une conception silencieuse, sans bruit de ventilateur irritant même dans une salle de conférence ou une salle de classe calme.

### Source lumineuse - Luminosité

- **Une diode laser de longue durée est équipée dans le module d'éclairage**

Le produit peut être utilisé à faible coût car la source de lumière laser peut être utilisée pendant une longue période sans nécessiter de remplacement ou d'entretien.

- **La luminosité peut être ajustée dans une large gamme**

Contrairement aux sources de lumière ordinaires, la luminosité peut être réglée de 50 à 100 % par incréments de 1 %.

- **Mode [LUMINOSITÉ CONSTANTE]**

Normalement, la luminosité diminue à l'usage, mais en sélectionnant le mode [LUMINOSITÉ CONSTANTE], les capteurs à l'intérieur du projecteur détectent et règlent automatiquement la sortie de la lumière, ce qui permet de maintenir une luminosité constante tout au long de la durée de vie du module d'éclairage.

Cependant, si la luminosité de sortie est réglée au maximum, la luminosité diminuera à l'usage.

### Installation

- **Large choix d'objectifs optionnels en fonction de l'endroit d'installation**

Ce projecteur est compatible avec 9 types d'objectifs optionnels, fournissant une gamme d'objectifs adaptés à une grande variété de lieux d'installation et de méthodes de projection.

Remarquez qu'aucun objectif n'est installé au moment de l'expédition de l'usine. Veuillez acheter les objectifs optionnels séparément.

- **Projection libre à 360 degrés**

Ce projecteur peut être installé dans tous les angles de manière universelle.

Notez cependant que le couvercle en option vendu séparément doit être fixé au projecteur en fonction de l'angle d'installation de ce dernier.

Pour contrôler une inclinaison précise, utilisez le pied d'inclinaison. Installez un support adéquat en métal suffisamment solide pour supporter le projecteur pour le contrôle de l'angle d'installation.

### Vidéos

- **Large gamme de bornes d'entrée/de sortie (HDMI, DisplayPort, HDBaseT, etc.)**

Le projecteur est équipé de nombreuses bornes d'entrée/de sortie : HDMI (entrée × 2), DisplayPort, HDBaseT (entrée × 1, sortie × 1), ordinateur (analogique), etc.

L'entrée HDMI, les bornes d'entrée DisplayPort et les ports HDBaseT du projecteur sont compatibles avec HDCP.

HDMI et HDBaseT sont compatibles avec HDCP 2.2/1.4

DisplayPort prend en charge HDCP 1.3

- **Affichage simultané de 2 images (PIP/PICTURE BY PICTURE)**

Deux images peuvent être projetées simultanément par un même projecteur.

Il existe deux types de présentation pour les deux images : [PIP] dans laquelle une deuxième image s'insère sur la première, et [PICTURE BY PICTURE] dans laquelle l'image principale et la deuxième image sont disposées côte à côte.

- **Projection multi-écran à l'aide de plusieurs projecteurs**

Ce projecteur équipe les ports HDBaseT IN/Ethernet et HDBaseT OUT/Ethernet. Jusqu'à quatre projecteurs de la même luminosité peuvent être connectés dans une connexion en série par un câble de réseau local\* via ces bornes. Une qualité d'image élevée est obtenue en divisant et en projetant des vidéos de résolution élevée entre les différents projecteurs.

De plus, les limites d'écrans sont lissées en utilisant une fonction de fusion des bords.

\* Utilisez un câble STP 5e CAT disponible dans le commerce ou un câble ayant une spécification plus élevée.

- **Fonction de changement sans heurts pour des changements d'écran plus doux lors du changement de signal**

Lorsque la connexion d'entrée est modifiée, l'image affichée juste avant le changement reste affichée jusqu'à l'affichage de la nouvelle image sans coupure due à une absence de signal.

## 1. Vérifier l'aperçu du produit, les articles fournis et les noms des pièces

### • **Prend en charge le format 3D HDMI**

Ce projecteur peut être utilisé pour regarder des vidéos en 3D à l'aide de lunettes 3D disponibles dans le commerce et d'émetteurs 3D prenant en charge XPANDVISION 3D.

### **Réseau**

#### • **Prend en charge le réseau local câblé**

Équipe les ports LAN et HDBaseT/Ethernet (RJ-45). L'utilisation d'un réseau local câblé connecté avec ces ports permet de contrôler le projecteur avec un ordinateur.

#### • **Compatibilité CRESTRON ROOMVIEW et Extron XTP**

Le projecteur est compatible avec CRESTRON ROOMVIEW et Extron XTP, permettant à de multiples appareils connectés au réseau d'être gérés et contrôlés depuis un ordinateur. De plus, il permet d'émettre et de contrôler une image par le biais d'un émetteur Extron XTP connecté avec le projecteur.

#### • **Compatible avec nos applications logicielles (NaViSet Administrator 2, ProAssist, Virtual Remote Tool, etc.). Le projecteur peut être contrôlé à partir d'un ordinateur connecté via un réseau local câblé.**

##### • **NaViSet Administrator 2**

Vous pouvez surveiller l'état du projecteur et contrôler toute une variété de fonctions.

##### • **ProAssist**

Les réglages nécessaires peuvent être effectués en douceur pour une projection multi-écran.

##### • **Virtual Remote Tool**

Une télécommande virtuelle s'affiche sur l'écran de l'ordinateur pour effectuer des commandes simples telles que la mise sous/hors tension du projecteur, la commutation des signaux, etc.

Il est également possible de modifier le logo d'arrière-plan du projecteur. (→ page 190)

Veuillez consulter notre site Internet pour le téléchargement de chaque logiciel.

URL : <https://www.nec-display.com/dl/en/index.html>

### **Économie d'énergie**

#### • **Conception d'économie d'énergie avec une consommation en veille de 0,22 W (100-130 V CA)/0,28 W (200-240 V CA)**

Sélectionner [ACTIVÉ] pour [ÉCONOMIE D'ÉNERGIE] à partir du menu permet de mettre le projecteur en mode économie d'énergie.

Lorsque le réseau est activé : 0,8 W

Lorsque le réseau est désactivé : 0,22 W (100-130 V CA)/0,28 W (200-240 V CA)

#### • **[MODE LUMIERE] pour la consommation basse puissance et affichage « Compteur de carbone »**

Le projecteur est équipé d'un [REF. MODE LUMIERE] pour réduire la consommation d'énergie pendant l'utilisation. De plus, lorsque les modes [ECO1] et [ECO2] sont choisis, les effets d'économie d'énergie sont convertis en quantité de réduction d'émissions de CO<sub>2</sub> indiquée sur le message de confirmation affiché lorsque l'appareil est éteint ou dans la page[INFORMATION] du menu à l'écran (COMPTEUR DE CARBONE).

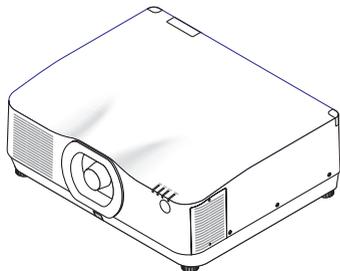
## 1. Vérifier l'aperçu du produit, les articles fournis et les noms des pièces

### 1-2. Que contient la boîte ?

Assurez-vous que la boîte contient tous les éléments de la liste. S'il manque des pièces, contactez votre fournisseur.

Veillez conserver la boîte et l'emballage d'origine au cas où vous auriez besoin de transporter votre projecteur.

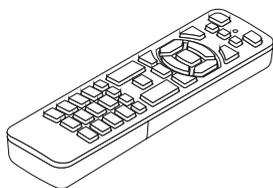
#### Projecteur



#### Cache-poussière pour objectif

(24F56481)

\* Le projecteur est expédié sans objectif. Pour des informations sur les types d'objectifs et les distances de projection, voir la page 171.

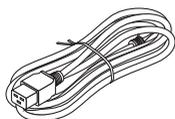


#### Télécommande

(7N901321)

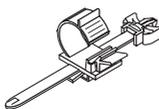


#### Piles alcalines AAA (x 2)



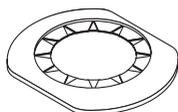
#### Cordon d'alimentation

(7N080533)



#### Butée du cordon d'alimentation

(24C10881)



#### Masque de l'objectif

(24FU2831)

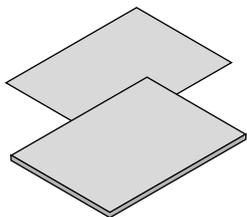


#### Vis de protection contre le vol de l'objectif

(24V00941)

## 1. Vérifier l'aperçu du produit, les articles fournis et les noms des pièces

---

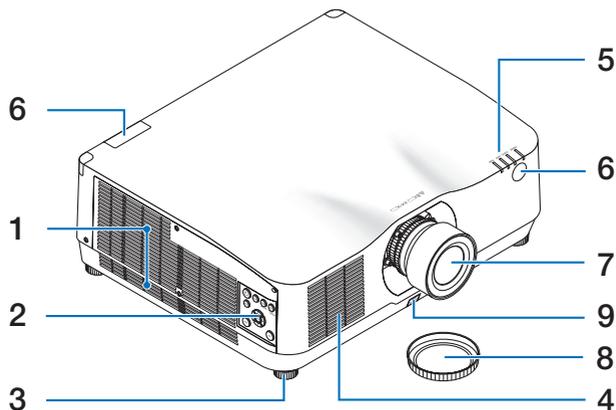


- **Informations importantes**  
(Pour les États-Unis : 7N8R0161, pour le Canada/l'Amérique du Sud : 7N8R0511)
- **Guide de configuration rapide**  
(7N8R0171)
- **Autocollant de sécurité**  
(Utilisez cette étiquette lorsque le mot de passe de sécurité est activé.)
- **Garantie limitée**

### 1-3. Nomenclature du projecteur

#### Avant

L'objectif est vendu séparément. La description ci-dessous vaut lorsque l'objectif NP41ZL est fixé.



#### 1. Orifice d'évacuation

L'air chaud est expulsé par ici  
(→ page [xxii](#), [170](#))

#### 2. Commandes

(→ page [8](#))

#### 3. Pied à inclinaison réglable

#### 4. Ventilation d'admission

(→ page [xxii](#), [170](#))

#### 5. Section des voyants

(→ page [8](#), [191](#))

#### 6. Capteur de télécommande

(→ page [14](#))

#### 7. Objectif

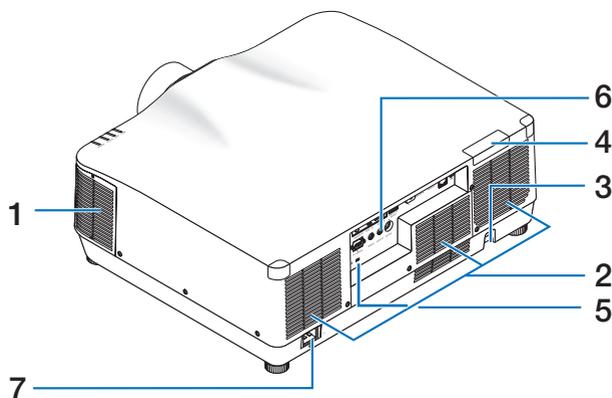
#### 8. Cache-objectif

(L'objectif optionnel est livré avec le cache-objectif.)

#### 9. Bouton de déverrouillage de l'objectif

(→ page [206](#))

### Arrière



#### 1. Orifice d'évacuation

(→ page [xxii](#), [170](#))

#### 2. Ventilation d'admission

(→ page [xxii](#), [170](#))

#### 3. Barre de sécurité

Attachez un dispositif antivol. La barre de sécurité accepte des câbles ou des chaînes de sécurité d'un diamètre allant jusqu'à 0,18 pouce/4,6 mm.

#### 4. Capteur de télécommande

(situé à l'avant et à l'arrière)

(→ page [14](#))

#### 5. Fente de sécurité (🔒)\*

#### 6. Bornes

(→ page [9](#))

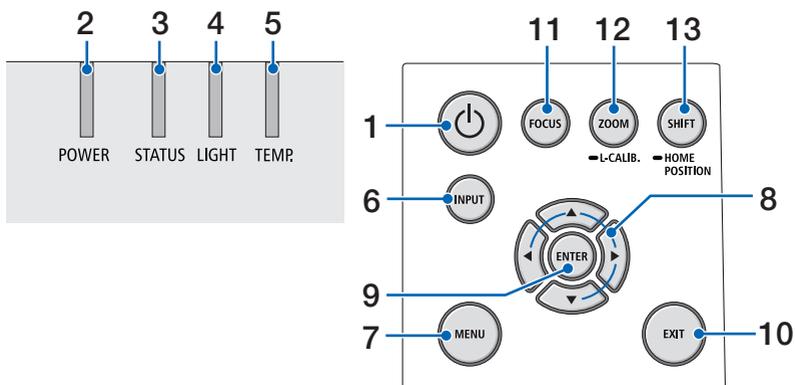
#### 7. Borne CA IN

Connectez ici la fiche d'alimentation à trois broches du cordon d'alimentation fourni et branchez l'autre extrémité dans une prise murale active.

(→ page [17](#))

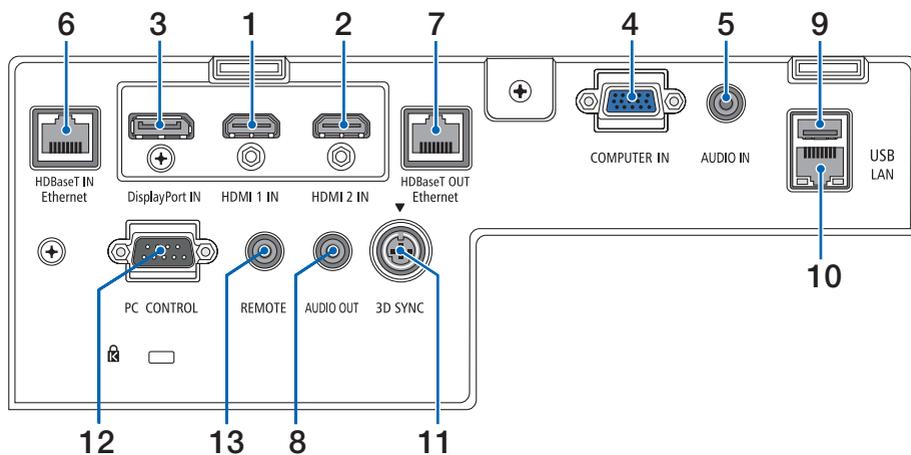
\* Verrou antivol compatible avec les câbles/équipements de sécurité Kensington. Pour les produits, consultez le site internet de Kensington.

## Commandes/Voyants



- 1. Bouton  (POWER)**  
Permet de basculer entre la mise sous tension et la mise en veille du projecteur.  
(→ page 20, 37)
- 2. Voyant POWER**  
(→ page 17, 20, 37, 191)
- 3. Voyant STATUS**  
(→ page 191)
- 4. Voyant LIGHT**  
(→ page 191)
- 5. Voyant TEMP.**  
(→ page 191)
- 6. Bouton INPUT**  
(→ page 23)
- 7. Bouton MENU**  
(→ page 82)
- 8. ▲▼◀▶ / Boutons de volume ◀▶**  
(→ page 27, 36, 82)
- 9. Bouton ENTER**  
(→ page 82)
- 10. Bouton EXIT**  
(→ page 82)
- 11. Bouton FOCUS**  
(→ page 31)
- 12. Bouton ZOOM/L-CALIB.**  
(→ page 21, 34)
- 13. Bouton SHIFT/HOME POSITION**  
(→ page 27)

## Caractéristiques du panneau des bornes

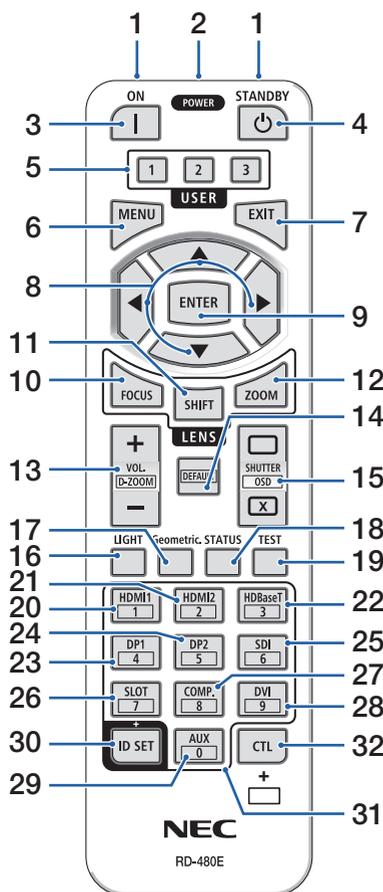


- Borne HDMI 1 IN (Type A)**  
(→ page 161, 163, 165)
- Borne HDMI 2 IN (Type A)**  
(→ page 161, 163, 165)
- Borne DisplayPort IN**  
(→ page 161)
- Borne COMPUTER IN/entrée de composant (Mini D-Sub à 15 broches)**  
(→ page 160, 164)
- Mini prise COMPUTER AUDIO IN (Mini Stéréo)**  
(→ page 160, 163)
- Port HDBaseT IN/Ethernet (RJ-45)**  
(→ page 166, 167)
- Port HDBaseT OUT/Ethernet (RJ-45)**  
(→ page 167)
- Mini prise AUDIO OUT (Mini Stéréo)**  
(→ page 163, 165)
- Port USB-A (Type A)**  
(→ page 48)
- Port LAN (RJ-45)**  
(→ page 168)
- Borne 3D SYNC (Mini DIN à 3 broches)**  
(→ page 53)
- Port PC CONTROL (D-Sub à 9 broches)**  
(→ page 189)  
Utilisez ce port pour connecter un PC ou un système de commande. Ceci vous permet de contrôler le projecteur à l'aide d'un protocole de communication série. Si vous écrivez votre propre programme, les codes habituels de commande par PC se trouvent à la page 197.
- Borne REMOTE (Mini Stéréo)**  
Utilisez cette borne pour la télécommande filaire du projecteur.  
(→ page 15)

### REMARQUE :

- Lorsqu'un câble de télécommande est relié à la borne REMOTE, vous ne pourrez plus utiliser le contrôle à distance par infrarouge.
- Lorsque [HDBaseT] est sélectionné dans le [CAPTEUR TELECOMM.] et que le projecteur est connecté à un dispositif de transmission disponible dans le commerce qui prend en charge HDBaseT, les opérations de la télécommande à infrarouge ne pourront pas être effectuées si la transmission des signaux de la télécommande a été configurée dans le dispositif de transmission. Cependant, le contrôle à distance à l'aide des rayons infrarouge peut être effectué lorsque l'alimentation du dispositif de transmission est éteinte.

## 1-4. Nomenclature de la télécommande



### 1. Émetteur infrarouge

(→ page 14)

### 2. Prise à distance

Connectez ici un câble de télécommande disponible dans le commerce pour un fonctionnement filaire.

(→ page 15)

### 3. Bouton POWER ON ( | )

(→ page 20)

### 4. Bouton STANDBY (⏻)

(→ page 37)

### 5. Bouton USER 1/2/3

(Non disponible sur les projecteurs de cette série. Pour un développement futur)

### 6. Bouton MENU

(→ page 82)

### 7. Bouton EXIT

(→ page 82)

### 8. Bouton ▲▼◀▶

(→ page 82)

### 9. Bouton ENTER

(→ page 82)

### 10. Bouton FOCUS

Objectifs applicables : NP40ZL/NP41ZL/NP43ZL/NP44ML

(→ page 31)

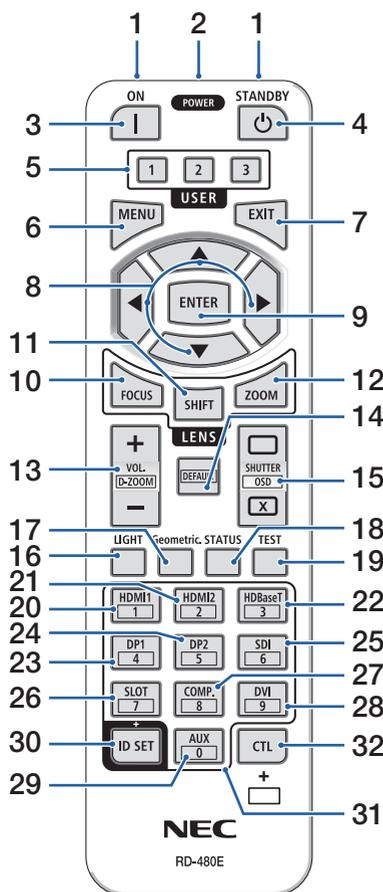
### 11. Bouton SHIFT

(→ page 27)

### 12. Bouton ZOOM

Objectifs applicables : NP40ZL/NP41ZL/NP43ZL/NP44ML

(→ page 34)



### 13. Bouton VOL./D-ZOOM (+)(-)

(→ page 36, 40)

### 14. Bouton DEFAULT

(Non disponible sur les projecteurs de cette série.  
Pour un développement futur)

### 15. Bouton SHUTTER/OSD OPEN (□)/CLOSE (X)

(→ page 39)

### 16. Bouton LIGHT

(→ page 42)

### 17. Bouton Geometric.

(→ page 45, 113)

### 18. Bouton STATUS

(→ page 156)

### 19. Bouton TEST

(→ page 92)

### 20. Bouton HDMI1

(→ page 23)

### 21. Bouton HDMI2

(→ page 23)

### 22. Bouton HDBaseT

(→ page 23)

### 23. Bouton DP1

(→ page 23)

### 24. Bouton DP2

(Non disponible sur les projecteurs de cette série.)

### 25. Bouton SDI

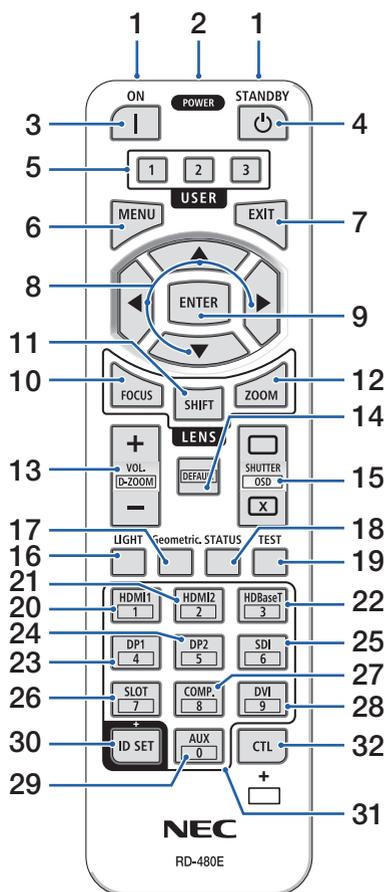
(Non disponible sur les projecteurs de cette série.)

### 26. Bouton SLOT

(Non disponible sur les projecteurs de cette série.)

### 27. Bouton COMP.

(→ page 23)



### 28. Bouton DVI

(Non disponible sur les projecteurs de cette série.)

### 29. Bouton AUX

(Non disponible sur les projecteurs de cette série.  
Pour un développement futur)

### 30. Bouton ID SET

(→ page 139)

### 31. Bouton du clavier numérique

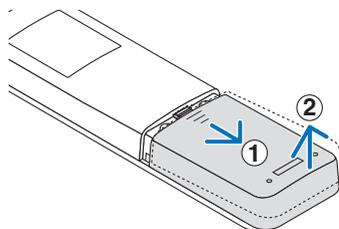
(→ page 139)

### 32. Bouton CTL

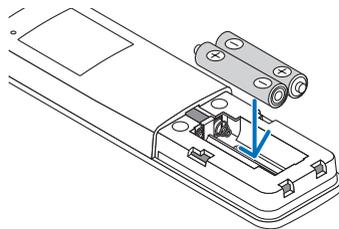
(→ page 39, 40)

### Installation des piles

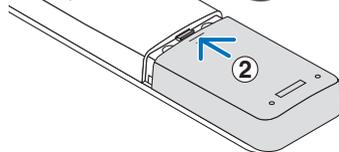
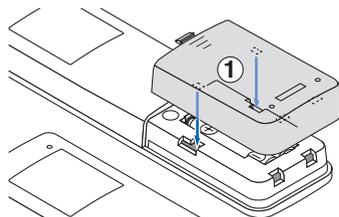
1. Appuyez sur le fermoir et retirez le couvercle des piles.



2. Installez les nouvelles piles (AAA). Assurez-vous que la polarité (+/-) des piles est correctement alignée.



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



#### REMARQUE :

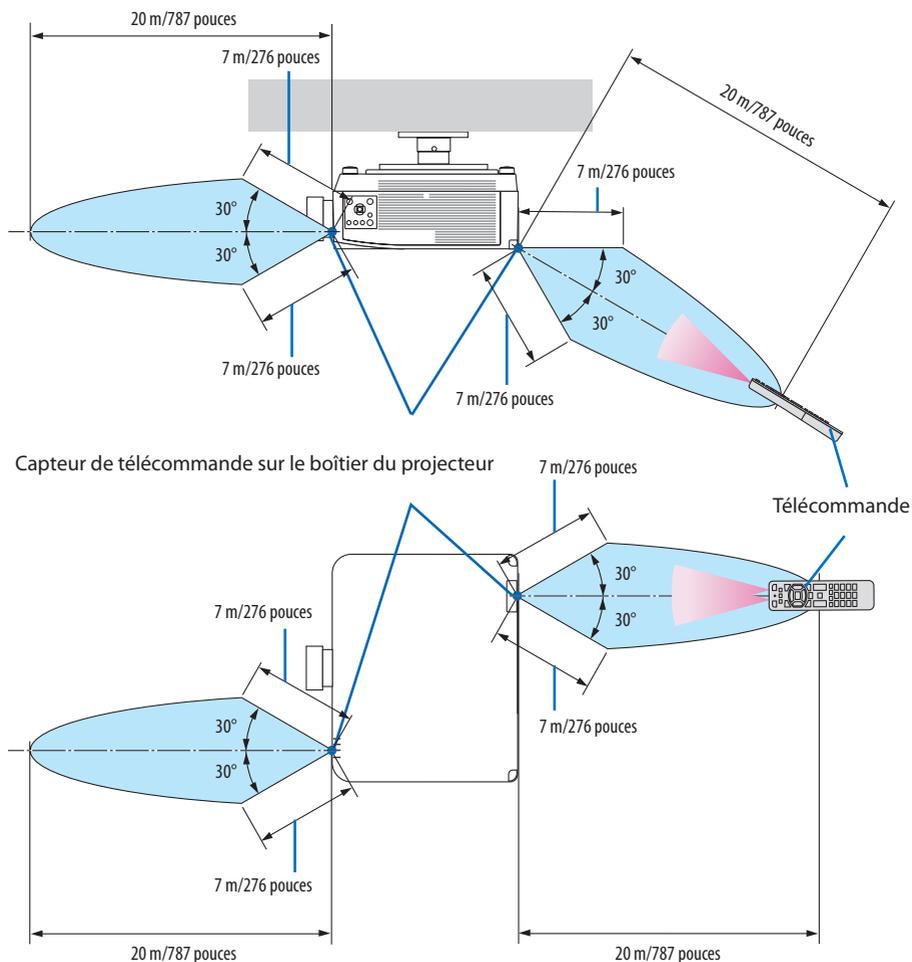
- Ne mélangez pas différents types de piles ou des piles neuves avec des anciennes.

### Précautions se rapportant à la télécommande

- Manipulez la télécommande avec précaution.
- Si la télécommande est mouillée, essuyez-la immédiatement.
- Évitez toute chaleur excessive et toute humidité.
- Ne court-circuitez, chauffez ou ne démontez jamais les piles.
- Ne jetez jamais les piles au feu.
- Si la télécommande n'est pas utilisée pendant une longue période, retirez les piles.
- Assurez-vous que la polarité (+/-) des piles est correctement alignée.
- N'utilisez pas des piles neuves et des piles usagées en même temps et n'utilisez pas ensemble des piles de différents types.
- Mettez les piles usagées au rebut conformément aux réglementations locales.
- Veuillez noter que si plusieurs projecteurs sont installés à proximité, d'autres projecteurs peuvent accidentellement se mettre sous tension lorsque vous allumez l'appareil à l'aide de la télécommande.

## 1. Vérifier l'aperçu du produit, les articles fournis et les noms des pièces

### Portée de fonctionnement de la télécommande sans fil

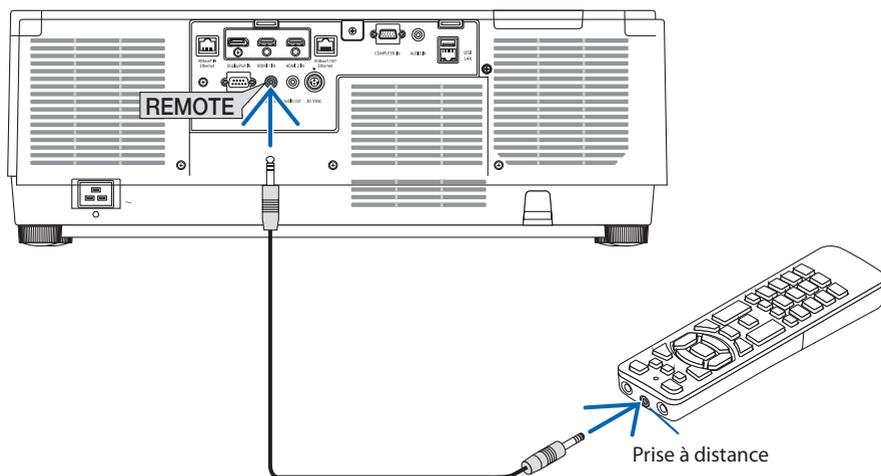


- Le projecteur ne réagira pas s'il y a des objets entre la télécommande et le capteur ou si une lumière intense tombe sur le capteur. Des piles usées empêchent également la télécommande de faire fonctionner correctement le projecteur.

## 1. Vérifier l'aperçu du produit, les articles fournis et les noms des pièces

### Utilisation de la télécommande en fonctionnement filaire

Connectez une extrémité du câble de la télécommande à la borne REMOTE et l'autre extrémité à la prise à distance de la télécommande.



---

#### REMARQUE :

- Lorsqu'un câble de télécommande est inséré dans la borne REMOTE, la télécommande ne fonctionne pas pour la communication sans fil infrarouge.
  - La télécommande n'est pas alimentée par le projecteur via la prise REMOTE. Les piles sont nécessaires lorsque la télécommande est utilisée en fonctionnement filaire.
-

## 2. Projection d'une image (fonctionnement élémentaire)

---

Ce chapitre décrit comment allumer le projecteur et projeter une image sur l'écran.

### 2-1. Procédure de projection d'une image

#### Étape 1

- Connexion de votre ordinateur/Connexion du câble d'alimentation (→ page 17)



#### Étape 2

- Mise en marche du projecteur (→ page 20)



#### Étape 3

- Sélection d'une source (→ page 23)



#### Étape 4

- Ajustement de la taille et de la position de l'image (→ page 26)
- Correction de la distorsion de la déformation trapézoïdale de l'image [PIERRE ANGULAIRE] (→ page 45)



#### Étape 5

- Ajustement d'une image et du son (→ page 36)



#### Étape 6

- Réalisation d'une présentation



#### Étape 7

- Extinction du projecteur (→ page 37)



#### Étape 8

- Après utilisation (→ page 38)

### 2-2. Connexion de votre ordinateur/Connexion du cordon d'alimentation

#### 1. Connectez votre ordinateur au projecteur.

Cette section décrit la procédure de base de connexion à un ordinateur. Pour plus d'informations concernant d'autres types de connexion, reportez-vous à « 6. Connexion à d'autres appareils » à la page 159.

Connectez la borne de sortie d'affichage (mini D-sub à 15 broches) sur l'ordinateur à la borne d'entrée vidéo de l'ordinateur sur le projecteur avec câble d'ordinateur disponible dans le commerce (avec noyau de ferrite) puis faites tourner les boutons des connecteurs pour les fixer.

#### 2. Connectez le câble d'alimentation fourni au projecteur.

Raccordez tout d'abord la fiche à trois broches du câble d'alimentation fourni dans la borne CA IN du projecteur, puis raccordez une autre fiche du câble d'alimentation fourni directement à une prise du secteur. N'utilisez pas de convertisseur de fiche.

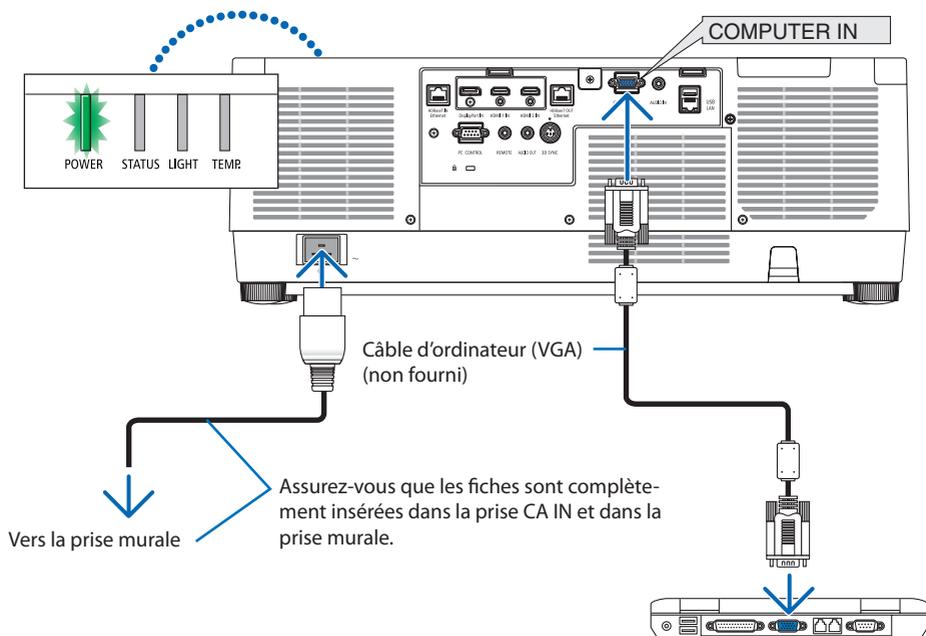


#### ATTENTION :

- Cet équipement est conçu pour être utilisé avec le cordon d'alimentation connecté à la terre. Si le cordon d'alimentation n'est pas connecté à la terre, cela peut provoquer une électrocution. Assurez-vous que le cordon d'alimentation est correctement mis à la terre. N'utilisez pas d'adaptateur de convertisseur de fiche à 2 conducteurs.
- Assurez-vous de relier le projecteur et l'ordinateur (source du signal) sur le même point de terre.  
Si le projecteur et l'ordinateur (source du signal) sont reliés sur des points de terre différents, des fluctuations du potentiel de la terre peuvent provoquer un incendie ou de la fumée.
- Afin d'éviter que le cordon d'alimentation ne se desserre, assurez-vous que toutes les broches de la prise du cordon d'alimentation sont complètement insérées dans la borne CA IN du projecteur avant d'utiliser la butée du cordon d'alimentation pour fixer le cordon d'alimentation. Un contact instable du cordon d'alimentation peut provoquer un incendie ou une électrocution.

Lors de la connexion du câble d'alimentation, le témoin POWER du projecteur s'allume. (→ page 191)

## 2. Projection d'une image (fonctionnement élémentaire)



## 2. Projection d'une image (fonctionnement élémentaire)

### À l'aide de la butée du cordon d'alimentation

Afin d'éviter que le cordon d'alimentation ne se débranche accidentellement de la borne CA IN du projecteur, utilisez la butée du cordon d'alimentation.

#### ATTENTION :

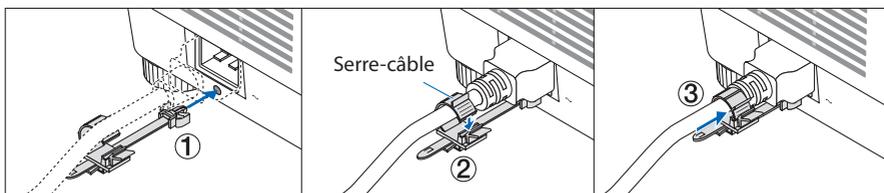
Afin d'éviter que le cordon d'alimentation ne se desserre, assurez-vous que toutes les broches du cordon d'alimentation sont complètement insérées dans la borne CA IN du projecteur avant d'utiliser la butée du cordon d'alimentation pour fixer le cordon d'alimentation. Un contact instable du cordon d'alimentation peut provoquer un incendie ou une électrocution.

#### REMARQUE :

- Si vous tirez sur le cordon d'alimentation alors que le connecteur est fixé, l'unité principale peut tomber et être endommagée

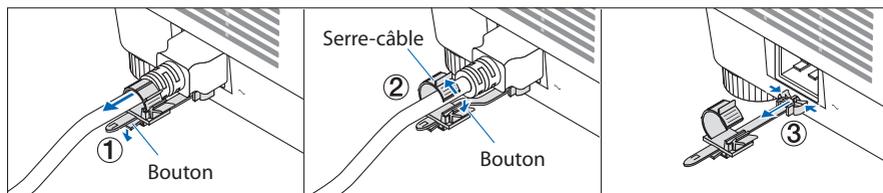
### Installation de la butée du cordon d'alimentation

- ① Avec serre-câble face au cordon d'alimentation, alignez la pointe de la butée du cordon d'alimentation avec le trou sous la borne AC IN et poussez-la.
- ② Passez le cordon d'alimentation dans le serre-câble et appuyez sur le serre-câble pour le fixer.
- ③ Faites glisser le serre-câble jusqu'à la base de la fiche d'alimentation.



### Déconnexion du câble d'alimentation

- ① Tirez vers une position appropriée tout en appuyant sur le bouton de la butée du cordon d'alimentation.
- ② Appuyez sur le bouton du serre-câble pour ouvrir le serre-câble et retirer le cordon d'alimentation.
- ③ Poussez et tirez la partie ajustée de la butée du cordon d'alimentation de gauche à droite pour la retirer de l'unité principale.

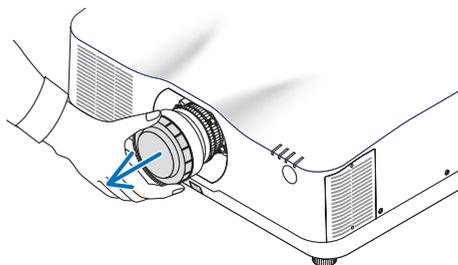


### 2-3. Mise en marche du projecteur

#### AVERTISSEMENT

Le projecteur produit une lumière intense. Lors de la mise sous tension de l'alimentation, assurez-vous que personne à portée de projection ne regarde l'objectif.

#### 1. Retirez le cache-objectif.

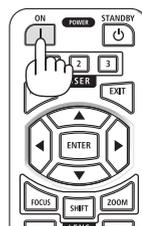


#### 2. Appuyez sur le bouton (POWER) sur le boîtier du projecteur ou bien sur le bouton POWER ON de la télécommande.

L'indicateur POWER allumé en vert se met à clignoter en bleu. Après cela, l'image est projetée sur l'écran.

##### ASTUCE :

- Lorsque le message « LE PROJECTEUR EST VERROUILLÉ ! SAISISSEZ VOTRE MOT DE PASSE. » est affiché, cela signifie que la fonction de [SÉCURITÉ] est active. (→ page 50)



Après avoir allumé votre projecteur, assurez-vous que l'ordinateur ou que la source vidéo est également allumée.

##### REMARQUE :

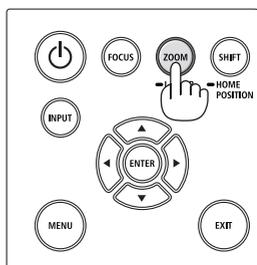
- Un écran bleu (papier peint bleu) s'affiche lorsque qu'aucun signal d'entrée n'est émis (réglage d'usine par défaut).

## 2. Projection d'une image (fonctionnement élémentaire)

### Effectuer l'étalonnage de l'objectif

Après avoir monté l'unité d'objectif (disponible séparément) ou remplacé l'objectif, exécutez [ETALONN. LENTILLE] en maintenant enfoncé le bouton ZOOM/L-CALIB. sur le boîtier pendant plus de deux secondes.

L'étalonnage corrige le zoom réglable, le décalage et la plage de la mise au point. Si l'étalonnage n'est pas effectué, il se peut que vous n'obteniez pas la meilleure mise au point et le meilleur zoom même si vous réglez la mise au point et le zoom pour l'objectif.



#### REMARQUE :

- [ETALONN. LENTILLE] n'est pas disponible pour l'objectif NP44ML.

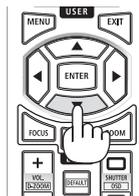
## 2. Projection d'une image (fonctionnement élémentaire)

### Remarque à propos de l'écran de démarrage (Écran de sélection de la langue du menu)

Lorsque vous allumez le projecteur pour la première fois, le menu de démarrage s'affiche. Ce menu vous permet de sélectionner l'une des 30 langues de menu.

Pour sélectionner une langue pour le menu, suivez les étapes suivantes :

#### 1. Utilisez le bouton ▲, ▼, ◀ ou ▶ pour sélectionner l'une des 30 langues du menu.

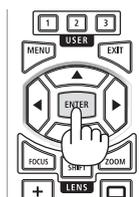


#### 2. Appuyez sur le bouton ENTER pour exécuter la sélection.

Après cette opération, vous pouvez continuer à utiliser le menu.

Si vous le souhaitez, vous pouvez sélectionner la langue du menu ultérieurement.

(→ [LANGUE] aux pages 86 et 123)



#### REMARQUE :

- Si le message [CONFIGUREZ « LA DATE ET L'HEURE ».] s'affiche, réglez la date et l'heure actuelles. (→ page 137)
- Dans le cas où ce message ne s'affiche pas, il est conseillé de terminer le réglage [PARAM. DATE ET HEURE].
- Enlevez le cache-objectif lorsque l'appareil est allumé.  
Si le cache-objectif est en place sur l'appareil, il peut se déformer en raison de la température élevée.
- Si le voyant STATUS s'allume en orange lorsqu'on appuie sur le bouton d'alimentation, le projecteur ne s'allumera pas car la fonction [VER. PANNEAU COMMANDE] a été [ACTIVÉ]. Annulez la fonction de verrouillage en la désactivant. (→ page 137)
- Lorsque le voyant POWER clignote en bleu par courts intervalles, l'appareil ne peut être éteint en appuyant sur le bouton d'alimentation.

### 2-4. Sélection d'une source

#### Sélection de la source ordinateur ou vidéo

##### REMARQUE :

- Allumez l'ordinateur ou l'équipement de source vidéo connecté au projecteur.

#### Détection automatique du signal

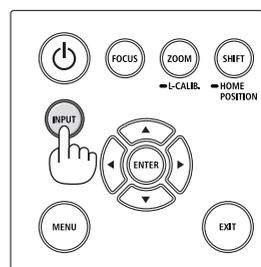
Appuyez sur le bouton INPUT pendant 1 seconde ou plus. Le projecteur recherche une source d'image disponible connectée avant de l'afficher. La source d'entrée sera modifiée de la façon suivante :

HDMI1 → HDMI2 → DisplayPort → ORDINATEUR → HDBaseT → HDMI1 → ...

- Appuyez brièvement sur le bouton pour afficher l'écran [ENTREE].



- Appuyez sur les boutons ▼/▲ pour faire correspondre la borne d'entrée cible puis appuyez sur le bouton ENTER pour changer l'entrée. Pour effacer l'affichage du menu dans l'écran [ENTREE], appuyez sur le bouton MENU ou EXIT.

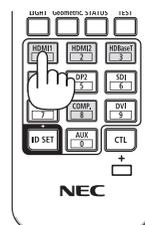


##### ASTUCE :

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

#### Utilisation de la télécommande

Appuyez sur n'importe lequel des boutons HDMI1, HDMI2, HDBaseT, DP1 ou COMP..



### Sélection de la source par défaut

Vous pouvez définir une source par défaut de façon à ce qu'elle s'affiche chaque fois que le projecteur est mis en marche.

#### 1. Appuyez sur le bouton MENU.

Le menu s'affiche.

#### 2. Appuyez sur le bouton ► pour sélectionner [CONFIG.] et appuyez sur le bouton ▼ ou sur le bouton ENTER pour sélectionner [MENU(1)].

#### 3. Appuyez sur le bouton ► pour sélectionner [OPTIONS SOURCE] et appuyez sur le bouton ▼ ou sur le bouton ENTER.

#### 4. Appuyez trois fois sur le bouton ▼ pour sélectionner [SELEC. ENTR. PAR DEF.] et appuyez sur le bouton ENTER.



L'écran [SELEC. ENTR. PAR DEF.] s'affiche.

(→ page 150)



#### 5. Sélectionnez la source que vous souhaitez définir comme source par défaut et appuyez sur le bouton ENTER.

#### 6. Appuyez plusieurs fois sur le bouton EXIT pour fermer le menu.

#### 7. Redémarrez le projecteur.

La source que vous avez sélectionnée à l'étape 5 s'affiche.

#### REMARQUE :

- Même lorsque l'option [AUTO] est activée, le [HDBaseT] ne sera pas automatiquement sélectionné. Sélectionnez l'option [HDBaseT] pour activer le réseau en tant que source par défaut.

## 2. Projection d'une image (fonctionnement élémentaire)

---

-----  
ASTUCE :

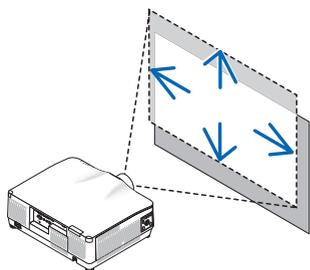
- Lorsque le projecteur est en mode veille, l'envoi d'un signal d'ordinateur depuis un ordinateur connecté à l'entrée COMPUTER IN mettra le projecteur en marche et projettera simultanément l'image de l'ordinateur. ([SELEC. MISE EN MARCHÉ] → page 154)
  - Sur un clavier Windows 10, une combinaison des touches Windows et P vous permet de configurer rapidement et aisément l'affichage externe.
-

### 2-5. Réglage de la taille et de la position de l'image

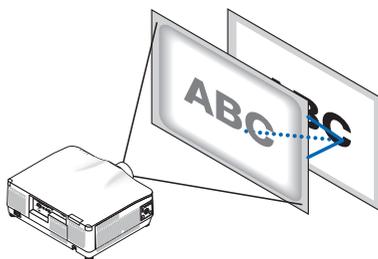
Utilisez le déplacement de l'objectif, le pied d'inclinaison réglable, le zoom et la mise au point pour régler la taille et la position de l'image.

Dans ce chapitre, les schémas et les câbles ont été omis pour plus de clarté.

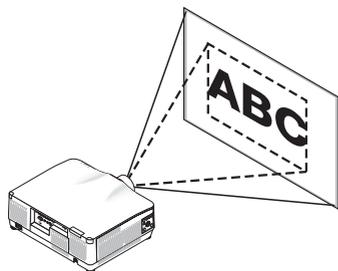
Réglage de la position verticale et horizontale de l'image de projection  
« Déplacement de l'objectif » (→ page 27)



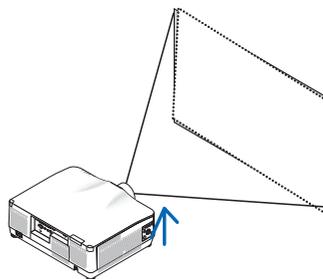
Réglage de la mise au point  
« Mise au point » (→ page 29)



Ajuster précisément la taille d'une image  
« Zoom » (→ page 34)



Réglage de l'inclinaison de image de projection  
« Pied d'inclinaison » (→ page 35)



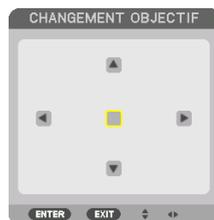
### Ajustement de la position verticale d'une image projetée (déplacement de l'objectif)

#### ATTENTION

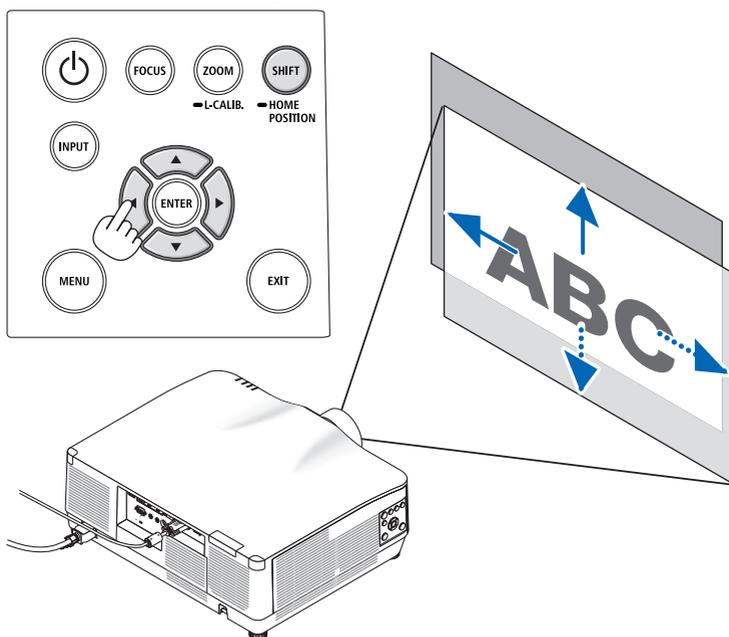
- Effectuez le réglage depuis l'arrière ou le côté du projecteur. Si ces ajustements sont effectués par l'avant, vos yeux pourraient être exposés à une forte lumière et être blessés.
- Gardez les mains éloignées de la partie de montage de l'objectif lors d'un déplacement de l'objectif. Le non-respect de cette consigne peut entraîner le coincement des doigts par l'objectif en mouvement.

1. Appuyez soit sur le bouton **SHIFT/HOME POSITION** sur le boîtier ou sur le bouton **SHIFT** sur la télécommande.

L'écran [CHANGEMENT OBJECTIF] s'affiche.



2. Appuyez sur les boutons **▼▲◀▶** pour déplacer l'image projetée.



#### Pour régler l'objectif à sa position initiale

Appuyez longuement sur le bouton **SHIFT/HOME POSITION** plus de 2 secondes. L'objectif monté sur le projecteur revient en position d'origine. (position à peu près au centre)

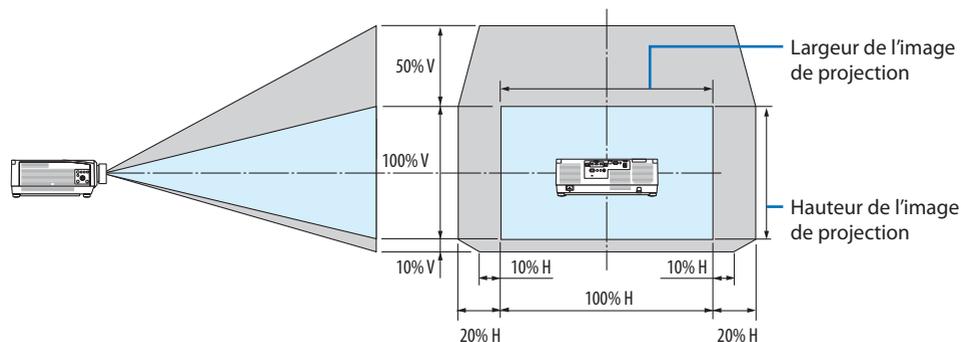
## 2. Projection d'une image (fonctionnement élémentaire)

### REMARQUE :

- Si l'objectif est placé à sa position maximum en direction diagonale, la zone périphérique de l'écran sera sombre ou ombrée.
- Utilisez NP11FL à la position initiale. Si nécessaire, effectuez un ajustement précis de l'image de projection à l'aide de la fonction de déplacement de l'objectif.
- Le NP44ML doit être fixé au projecteur à l'aide du kit de support vendu séparément (NP02LK). En desserrant les vis du support, vous pouvez régler précisément le déplacement de l'objectif.

### ASTUCE :

- Le schéma ci-dessous montre la plage de réglage du déplacement de l'objectif (mode de projection : bureau/avant) de l'objectif NP41ZL. Voir page 175 pour d'autres objectifs.



Description des symboles : V pour vertical (hauteur de l'image de projection), H pour horizontal (largeur de l'image de projection).

## 2. Projection d'une image (fonctionnement élémentaire)

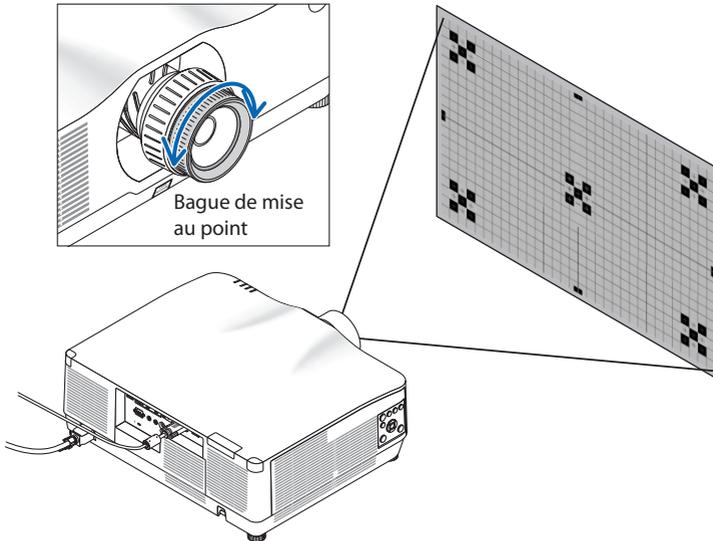
### Mise au point

Il est recommandé d'effectuer le réglage de la mise au point après avoir laissé le projecteur dans l'état le MOTIF DE TEST a été projeté pendant plus de 30 minutes.

Veuillez-vous reporter à la page 92 dans le mode d'emploi à propos du MOTIF DE TEST.

### Objectifs compatibles : NP12ZL/NP13ZL/NP14ZL/NP15ZL (mise au point manuelle)

Utilisez la bague de mise au point pour obtenir la meilleure mise au point.



## 2. Projection d'une image (fonctionnement élémentaire)

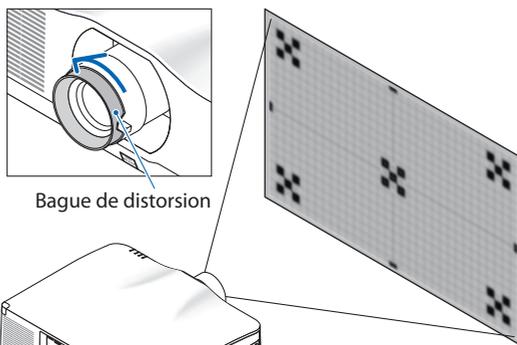
### Objectifs compatibles : NP11FL (mise au point manuelle)

Avec l'objectif NP11FL, réglez la mise au point et la distorsion de l'image.

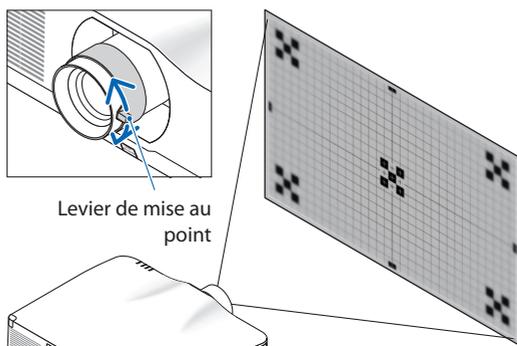
#### Préparations :

Appuyez et maintenez enfoncé le bouton SHIFT/HOME POSITION sur le boîtier pendant plus de 2 secondes pour ramener l'objectif dans sa position d'origine.

1. Tournez la bague de distorsion vers le bord gauche.



2. Tournez le levier de mise au point dans le sens des aiguilles d'une montre et dans le sens inverse des aiguilles d'une montre pour régler la mise au point au centre de l'écran.

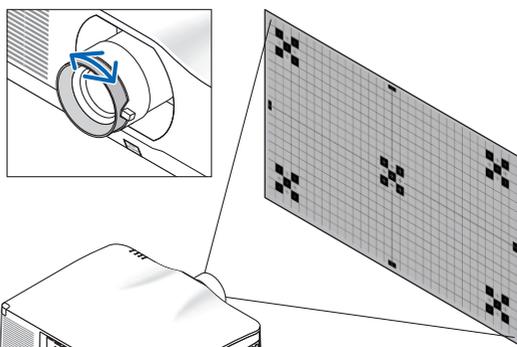


3. Utilisez la bague de distorsion pour corriger la distorsion de l'écran.

(Cela met également en évidence la zone périphérique de l'écran.)

4. Utilisez le levier de mise au point pour régler la mise au point globale de l'écran.

\* Si la mise au point au centre de l'écran est désactivée, tournez légèrement la bague de distorsion dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. La mise au point au centre de l'écran peut à présent être ajustée avec le levier de mise au point.



## 2. Projection d'une image (fonctionnement élémentaire)

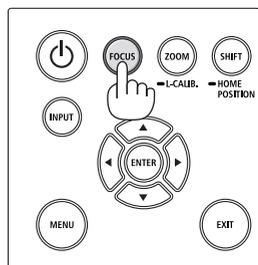
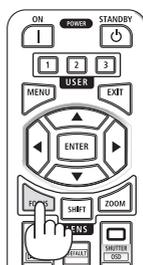
### Objectifs applicables : NP40ZL/NP41ZL (mise au point motorisée)

#### 1. Appuyez sur le bouton FOCUS.

L'écran de commande de [MISE AU POINT DE L'OBJECTIF] s'affiche.



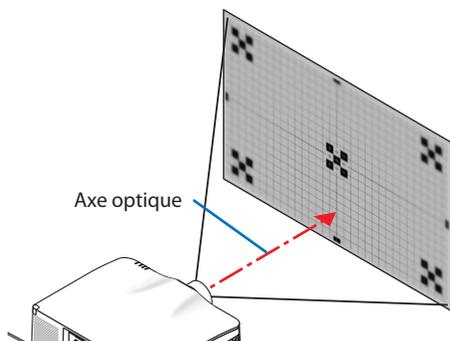
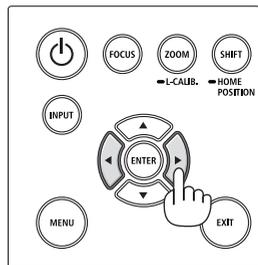
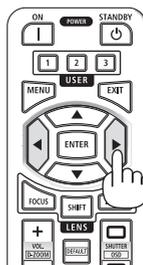
Appuyez sur les boutons ◀▶ pour ajuster la mise au point.



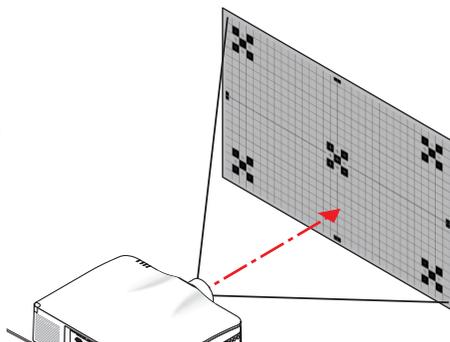
#### 2. Lorsque le curseur est placé sur [CENTRE] dans le menu à l'écran, appuyez soit sur le bouton ◀ ou ▶ pour aligner la mise au point autour de l'axe optique.

\* L'image montre un exemple lorsque le déplacement de l'objectif est déplacé vers le haut. La mise au point sur la partie inférieure de l'écran est alignée.

Lorsque l'objectif est au centre, la mise au point sur le centre de l'écran est alignée.



#### 3. Appuyez sur le bouton ▼ pour sélectionner la [PERIPHERIE] dans le menu à l'écran, puis appuyez sur le bouton ◀ ou ▶ pour aligner la mise au point de la zone périphérique de l'écran. Pendant cette opération, la mise au point autour de l'axe optique est maintenue.



## 2. Projection d'une image (fonctionnement élémentaire)

Objectifs compatibles : NP43ZL (mise au point motorisée)

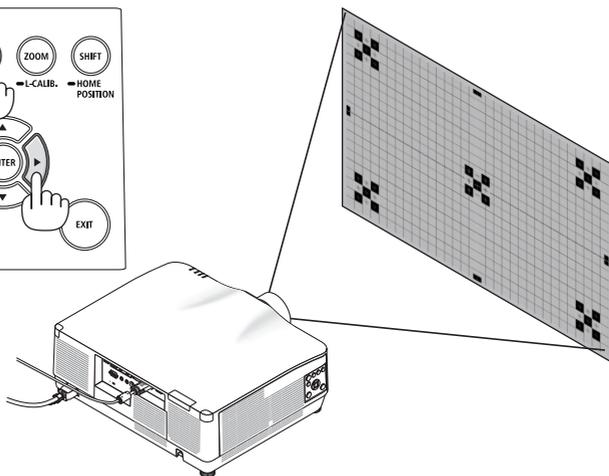
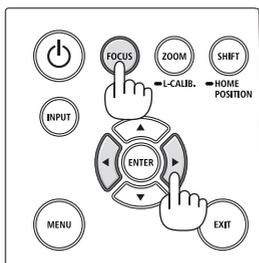
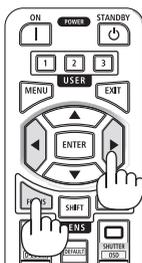
### 1. Appuyez sur le bouton FOCUS.

L'écran de commande de [MISE AU POINT DE L'OBJECTIF] s'affiche.



Appuyez sur les boutons ◀▶ pour ajuster la mise au point.

\* La MISE AU POINT DE L'OBJECTIF [PERIPHERIE] n'est pas disponible pour cette unité d'objectif.



### Objectifs compatibles : NP44ML (mise au point motorisée)

- Le NP44ML doit être fixé au projecteur à l'aide du kit de support vendu séparément (NP02LK). Le kit de support n'est pas indiqué sur l'illustration.

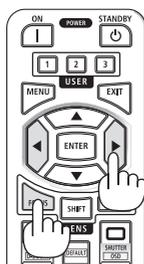
#### 1. Appuyez sur le bouton FOCUS.

L'écran de commande de [MISE AU POINT DE L'OBJECTIF] s'affiche.



Appuyez sur les boutons ◀▶ pour ajuster la mise au point du centre de l'écran.

- \* La MISE AU POINT DE L'OBJECTIF [PERIPHERIE] n'est pas disponible pour cette unité d'objectif.



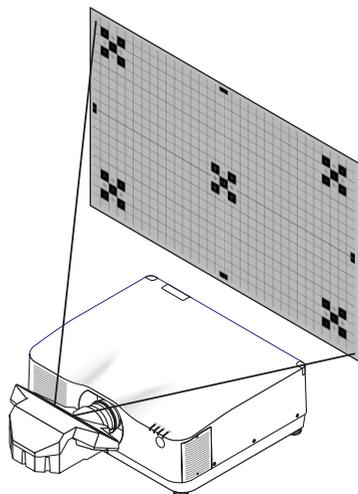
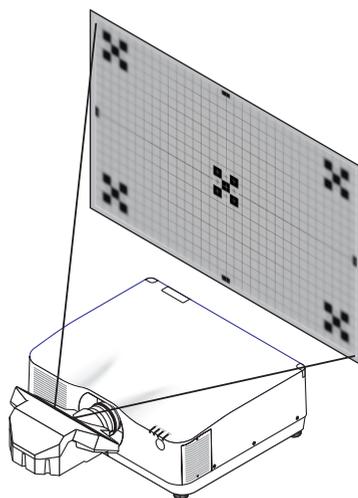
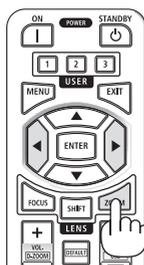
#### 2. Appuyez sur le bouton ZOOM/L-CALIB. sur le boîtier.

L'écran de commande de [ZOOM DE L'OBJECTIF] s'affiche.

- \* Vous pouvez aussi appuyer sur le bouton ZOOM de la télécommande.



Appuyez sur les boutons ◀▶ pour aligner la mise au point de la zone périphérique de l'écran.

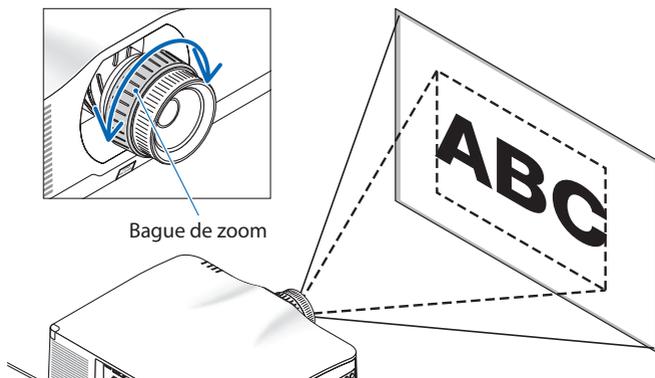


## 2. Projection d'une image (fonctionnement élémentaire)

### Zoom

#### Objectifs compatibles : NP12ZL/NP13ZL/NP14ZL/NP15ZL (mise au point manuelle)

Tournez la bague de zoom dans le sens des aiguilles d'une montre et dans le sens inverse.



#### Objectifs applicables : NP40ZL/NP41ZL/NP43ZL (mise au point motorisée)

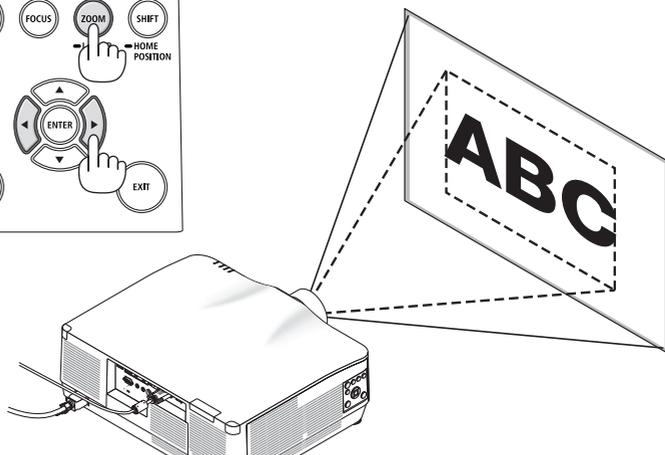
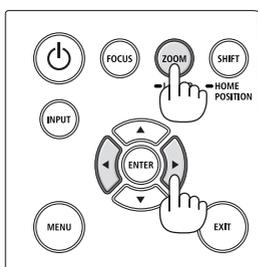
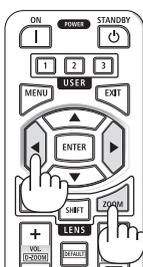
##### 1. Appuyez sur le bouton ZOOM/L-CALIB..

L'écran de réglage du [ZOOM] s'affiche.



\* Vous pouvez aussi appuyer sur le bouton ZOOM de la télécommande.

Appuyez sur les boutons ◀▶ pour ajuster le zoom.



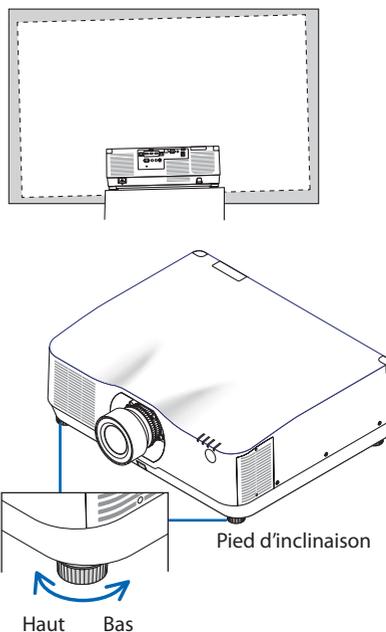
### Réglage du pied d'inclinaison

#### 1. Basculez le pied d'inclinaison vers la gauche ou la droite pour ajuster.

Le pied d'inclinaison s'allonge et se raccourcit lorsqu'il est tourné.

Tournez l'un des pieds d'inclinaison pour mettre l'image à niveau.

- Si l'image projetée est déformée, reportez-vous à « 3-5 Correction de la distorsion Keystone horizontale et verticale [PIERRE ANGULAIRE] » (→ page 45) et « [CORREC. GÉOMÉTRIQUE] » (→ page 113).
- Le pied d'inclinaison peut être allongé au maximum de 10 mm/0,4".
- Le pied d'inclinaison peut être utilisé pour incliner le projecteur au maximum de 1,4°.



#### REMARQUE :

- Ne pas allonger le pied d'inclinaison de plus de 10 mm/0,4". Cela rendrait le projecteur instable.
- N'utilisez pas le pied d'inclinaison pour une tâche autre que le réglage de l'inclinaison de l'angle d'installation du projecteur. Une manipulation incorrecte du pied d'inclinaison, telle que porter le projecteur par le pied ou l'accrocher à un crochet mural par le pied, pourrait endommager le projecteur.

### 2-6. Réglage d'une image et du son

#### Réglage de l'image

Affichez le menu à l'écran et ajustez l'image. (→ page 96)

#### Augmentation ou diminution du volume

Le niveau sonore de la borne AUDIO OUT peut être réglé.

Important :

- Ne montez pas le volume au niveau maximum sur le système du haut-parleur externe connecté à l'AUDIO OUT du projecteur. Cela peut produire un son inattendu et fort au moment de la mise sous tension ou hors tension du projecteur, causant des dommages à votre audition. Lorsque vous ajustez le volume sur le système du haut-parleur externe, réglez le niveau du système du haut-parleur à moins de la moitié de sa fréquence et ajustez le volume sur le projecteur pour obtenir le niveau sonore approprié.

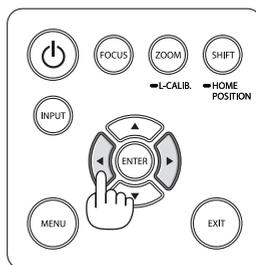
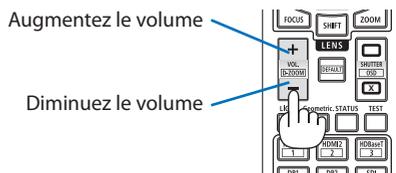


Lorsqu'aucun menu n'apparaît, les boutons ◀ et ▶ sur le boîtier du projecteur contrôlent le volume.

- Sur la télécommande, appuyez sur le bouton VOL./D-ZOOM (+) ou (-).

REMARQUE :

- Le volume ne peut pas être réglé à l'aide du bouton ◀ ou ▶ dans les cas suivants.
  - Le menu à l'écran s'affiche
  - Lorsque l'écran est agrandi en appuyant sur les boutons VOL./D-ZOOM (+)(-) tout en maintenant enfoncé le bouton CTL sur la télécommande

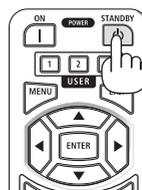


### 2-7. Extinction du projecteur

Pour éteindre le projecteur :

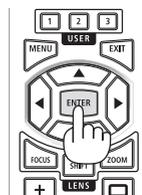
1. Appuyez d'abord sur le bouton  (POWER) sur le boîtier du projecteur ou sur le bouton STANDBY de la télécommande.

Le message [ÉTEINDRE L'APPAREIL / ÊTES-VOUS SUR(E) ? / SESSION - ÉCONOMIE DE CARBONE 0.000[g-CO2]] s'affiche.



2. Appuyez ensuite sur le bouton ENTER ou appuyez à nouveau sur le bouton  (POWER) ou STANDBY.

La source de lumière sera mise hors tension et l'alimentation sera coupée.



#### ATTENTION

- Certaines parties du projecteur peuvent se trouver temporairement en surchauffe si le projecteur est éteint avec le bouton POWER ou si l'alimentation électrique est coupée pendant une utilisation normale du projecteur. Faites bien attention quand vous soulevez le projecteur.

#### REMARQUE :

- Lorsque le voyant POWER clignote en bleu par courts intervalles, l'appareil ne peut être éteint.
- L'appareil ne pourra pas être éteint pendant au moins 60 secondes juste après sa mise en marche et l'affichage d'une image.
- Ne débranchez pas le cordon d'alimentation de la prise alors qu'une image est en cours de projection. Cela endommagerait la borne CA IN du projecteur ou le contact de la prise d'alimentation. Pour éteindre l'appareil alors qu'une image est projetée, utilisez l'interrupteur du bandeau d'alimentation, le disjoncteur, etc.
- Ne coupez pas l'alimentation CA du projecteur pendant les 10 secondes qui suivent un changement de réglages ou de paramètres et la fermeture du menu. Vous risqueriez de perdre vos réglages et paramètres.

### 2-8. Après l'utilisation

1. Débranchez le cordon d'alimentation.
2. Déconnectez tous les autres câbles.
3. Mettez le cache-objectif sur l'objectif.
4. Avant de déplacer le projecteur, vissez le pied d'inclinaison s'il a été allongé.

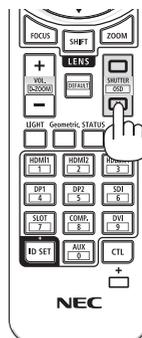
## 3. Fonctions pratiques

### 3-1. Éteignez la lumière du projecteur (OBTURATEUR DE L'OBJECTIF)

#### 1. Appuyez sur le bouton SHUTTER CLOSE (X) de la télécommande.

La source de lumière s'éteindra temporairement.

Appuyez sur le bouton SHUTTER OPEN (□) pour permettre à l'écran de s'allumer à nouveau.

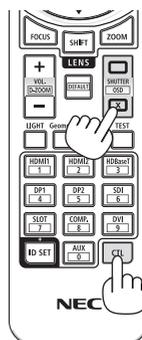


### 3-2. Désactivation du menu à l'écran (sourdine à l'écran)

#### 1. Maintenez enfoncé le bouton CTL de la télécommande et appuyez sur le bouton OSD CLOSE (X).

Le menu à l'écran, la borne d'entrée, etc. disparaissent.

- Pour afficher l'affichage à l'écran, appuyez sur le bouton OSD OPEN (□) tout en maintenant enfoncé le bouton CTL de la télécommande.



#### ASTUCE :

- Pour confirmer que la sourdine à l'écran est activée, appuyez sur le bouton MENU. Si le menu à l'écran ne s'affiche pas même si vous appuyez sur le bouton MENU, cela signifie que la sourdine à l'écran est activée.
- La sourdine à l'écran est maintenue même lorsque le projecteur est éteint,
- Maintenir enfoncé le bouton MENU sur le boîtier du projecteur pendant au moins 10 secondes permet de désactiver la sourdine à l'écran.

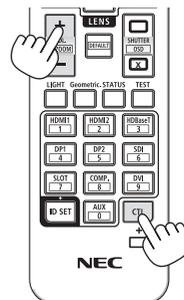
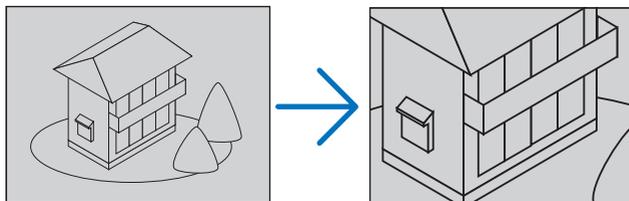
#### 3-3. Agrandissement d'une image

Il est possible d'agrandir l'image jusqu'à quatre fois.

**REMARQUE :**

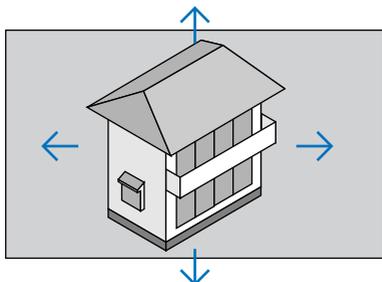
- En fonction du signal d'entrée, le grossissement maximal peut être inférieur à quatre fois, ou la fonction peut être limitée.

- 1. Appuyez et maintenez enfoncé le bouton CTL puis appuyez sur le bouton VOL./D-ZOOM (+) de la télécommande pour agrandir l'image.**



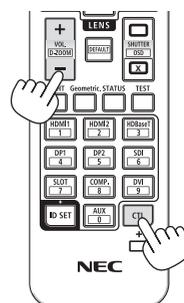
- 2. Appuyez sur le bouton ▲▼◀▶.**

La zone de l'image agrandie est déplacée



- 3. Appuyez et maintenez le bouton CTL puis appuyez sur le bouton VOL./D-ZOOM (-) de la télécommande.**

À chaque pression sur le bouton, l'image est réduite.



**REMARQUE :**

- L'image est agrandie ou réduite au centre de l'écran.
- Afficher le menu annule l'agrandissement en cours.

### 3-4. Réglage de la luminance (luminosité) et de l'effet d'économie d'énergie

Vous pouvez régler la sortie de l'appareil dans une plage de 50 à 100% (par incréments de 1%) et contrôler la luminosité après le réglage pour la maintenir constante. Réglez également [REF. MODE LUMIÈRE] sur [ECO1] ou [ECO2] pour réduire la luminosité et le bruit de fonctionnement. En économisant la consommation d'énergie, l'émission de CO<sub>2</sub> depuis le projecteur peut être réduite. Il existe deux façons de définir le mode d'éclairage.

Nom de fonction	Description	Page															
REF. MODE LUMIÈRE	Les valeurs de réglage de [REF. MODE LUMIÈRE] et de la luminosité sont enregistrées en tant que réglage commun à tous les signaux d'entrée. Validez lorsque le [MODE] (→ page 96) est réglé sur [STANDARD].	128															
	<table border="1"> <thead> <tr> <th>REF. MODE LUMIÈRE</th> <th> Icône en bas du menu</th> <th>Description</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>BOOST</td> <td></td> <td>L'image devient plus lumineuse qu'en mode [NORMAL]. Le bruit de fonctionnement et la consommation d'énergie augmentent toutefois également en raison de la commande du ventilateur de refroidissement en fonction de la luminosité. La durée de vie des composants optiques peut également être raccourcie en fonction de l'environnement de fonctionnement.</td> </tr> <tr> <td>NORMAL</td> <td></td> <td>100% luminosité Vous pouvez régler alternativement la sortie de 50 à 100% à l'aide de [REF. AJUST. LUMIÈRE].</td> </tr> <tr> <td>ECO1</td> <td></td> <td>La luminosité sera d'environ 80%. Le ventilateur ralentira aussi en conséquence. Consommation électrique plus faible</td> </tr> <tr> <td>ECO2</td> <td></td> <td>La luminosité sera d'environ 50%. Le ventilateur ralentira aussi en conséquence. Réduire considérablement la consommation d'énergie</td> </tr> </tbody> </table>	REF. MODE LUMIÈRE	Icône en bas du menu	Description	BOOST		L'image devient plus lumineuse qu'en mode [NORMAL]. Le bruit de fonctionnement et la consommation d'énergie augmentent toutefois également en raison de la commande du ventilateur de refroidissement en fonction de la luminosité. La durée de vie des composants optiques peut également être raccourcie en fonction de l'environnement de fonctionnement.	NORMAL		100% luminosité Vous pouvez régler alternativement la sortie de 50 à 100% à l'aide de [REF. AJUST. LUMIÈRE].	ECO1		La luminosité sera d'environ 80%. Le ventilateur ralentira aussi en conséquence. Consommation électrique plus faible	ECO2		La luminosité sera d'environ 50%. Le ventilateur ralentira aussi en conséquence. Réduire considérablement la consommation d'énergie	
	REF. MODE LUMIÈRE	Icône en bas du menu	Description														
	BOOST		L'image devient plus lumineuse qu'en mode [NORMAL]. Le bruit de fonctionnement et la consommation d'énergie augmentent toutefois également en raison de la commande du ventilateur de refroidissement en fonction de la luminosité. La durée de vie des composants optiques peut également être raccourcie en fonction de l'environnement de fonctionnement.														
	NORMAL		100% luminosité Vous pouvez régler alternativement la sortie de 50 à 100% à l'aide de [REF. AJUST. LUMIÈRE].														
ECO1		La luminosité sera d'environ 80%. Le ventilateur ralentira aussi en conséquence. Consommation électrique plus faible															
ECO2		La luminosité sera d'environ 50%. Le ventilateur ralentira aussi en conséquence. Réduire considérablement la consommation d'énergie															
MODE LUMIÈRE	Réglez la luminosité et enregistrez-la pour chaque signal d'entrée. Validez lorsque le [MODE] (→ page 96) est réglé sur [PROFESSIONNEL].	99															

#### Affichez l'écran [MODE LUMIÈRE]

1. Appuyez sur le bouton LIGHT de la télécommande.

Lorsque [STANDARD] est sélectionné pour [MODE]

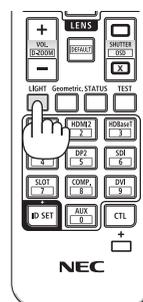


L'écran [REF. MODE LUMIÈRE] s'affiche.

Lorsque [PROFESSIONNEL] est sélectionné pour [MODE]



L'écran [MODE LUMIÈRE] s'affiche.



#### Lancez [AJUSTEMENT DE LA LAMPE]

Vous trouverez une explication ici en utilisant l'écran [REF. MODE LUMIÈRE].

1. Appuyez sur le bouton ▼ pour régler le curseur sur [REF. AJUST. LUMIÈRE].



2. Appuyez sur le bouton ◀▶ pour effectuer le réglage.

Pour maintenir une luminosité constante après le réglage, réglez [LUMINOSITÉ CONSTANTE] sur [ACTIVÉ].

Appuyez sur le bouton MENU pour annuler l'écran du menu.

#### ASTUCE :

- Normalement la luminosité diminue à l'usage, mais en sélectionnant le mode [LUMINOSITÉ CONSTANTE], les capteurs à l'intérieur du projecteur détectent la luminosité et règlent automatiquement la sortie de la lumière, ce qui permet de maintenir une luminosité constante tout au long de la durée de vie du module d'éclairage. Cependant, si la sortie est déjà à sa taille maximale, la luminosité diminuera pendant l'utilisation.

## Changez [REF. MODE LUMIÈRE]

1. Avec le curseur réglé sur [REF. MODE LUMIÈRE], appuyez sur le bouton ENTER.



L'écran de sélection [REF. MODE LUMIÈRE] s'affiche.

2. Utilisez les boutons ▼▲ pour effectuer votre sélection, puis appuyez sur le bouton ENTER.



L'affichage revient à l'écran [REF. MODE LUMIÈRE] et l'option sélectionnée s'applique.

Appuyez sur le bouton MENU pour revenir à l'écran d'origine.

---

### REMARQUE :

- Les heures d'utilisation du module d'éclairage peuvent être vérifiées dans [TEMPS D'UTILISATION] sur le menu. Sélectionnez [INFO.] → [TEMPS D'UTILISATION].
- Après un délai d'1 minute à partir du moment où le projecteur affiche un écran bleu, noir ou de logo, [REF. MODE LUMIÈRE] bascule automatiquement sur [ECO].
- La luminance (luminosité) peut diminuer temporairement en fonction de la température de l'environnement de fonctionnement et du réglage [REF. MODE LUMIÈRE].

Il s'agit de l'une des fonctions de protection appelée « MODE ÉCOforcé ». Lorsque le « MODE ÉCOforcé » est activé, le voyant TEMP. s'allume en orange. Au même moment, le symbole du thermomètre [ ] s'affiche en bas à droite de l'écran du menu. La température à l'intérieur du projecteur diminue en raison de la température ambiante qui baisse, annulant le « MODE ÉCOforcé » et revenant à la luminosité d'origine.

---

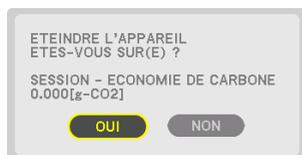
#### Test de l'effet d'économie d'énergie [COMPTEUR DE CARBONE]

Cette fonction montre l'effet de l'économie d'énergie en termes de réduction d'émission de CO<sub>2</sub> (kg) lorsque le [MODE LUMIÈRE] du projecteur est réglé sur [ECO1] ou [ECO2]. Cette fonction est appelée [COMPTEUR DE CARBONE].

Deux messages sont disponibles : [ÉCO TOTALE DE CARB.] et [SESSION - ÉCONOMIE DE CARBONE]. Le message [ÉCO TOTALE DE CARB.] indique la réduction totale d'émissions de CO<sub>2</sub>, depuis la livraison du projecteur jusqu'à la date actuelle. Vous pouvez vérifier les informations sur [TEMPS D'UTILISATION] à partir du menu [INFO]. (→ page 156)



Le message [SESSION-ÉCONOMIE DE CARBONE] indique la réduction d'émissions de CO<sub>2</sub> pendant toute la période d'activation du [MODE LUMIÈRE], dès la mise en marche et jusqu'à l'arrêt du projecteur. Le message [SESSION-ÉCONOMIE DE CARBONE] s'affiche dans le message [ÉTEINDRE L'APPAREIL/ÊTES-VOUS SÛR(E) ?] au moment de l'arrêt du projecteur.



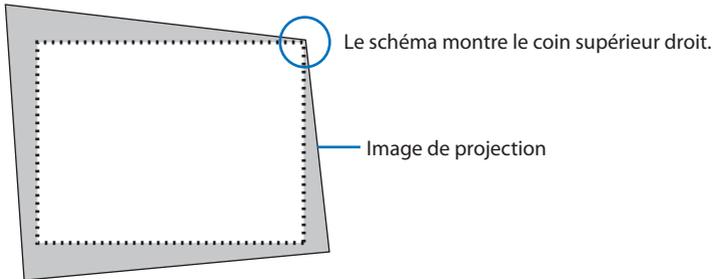
#### ASTUCE :

- La formule ci-dessous est utilisée pour calculer les réductions d'émissions de CO<sub>2</sub>. Réductions des émissions de CO<sub>2</sub> = (Consommation d'énergie en [NORMAL] [REF. MODE LUMIÈRE] – Consommation d'énergie dans une définition en cours) × facteur de conversion CO<sub>2</sub>. \* Lorsqu'un [MODE LUMIÈRE] d'économie d'énergie est sélectionné ou lorsque l'obturateur de l'objectif est utilisé, il est constaté une réduction supplémentaire des émissions de CO<sub>2</sub>.  
\* Ce calcul de réduction d'émissions de CO<sub>2</sub> est basé sur le rapport de l'OCDE intitulé « Émissions de CO<sub>2</sub> dues à la combustion d'énergie, édition 2008 ».
- L'[ÉCO TOTALE DE CARB.] est calculée en fonction des économies enregistrées par intervalles de 15 minutes.
- La consommation électrique lorsque le projecteur est en mode veille est exclue du calcul de la réduction des émissions de CO<sub>2</sub>.

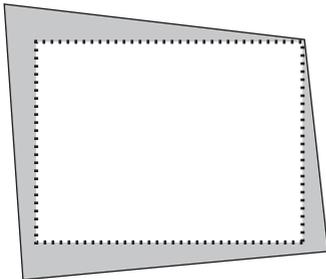
### 3-5. Correction de la distorsion keystone horizontale et verticale [PIERRE ANGULAIRE]

Utilisez la fonction [PIERRE ANGULAIRE] pour corriger les distorsions keystone (trapézoïdale) afin d'allonger ou de raccourcir les côtés, le haut et le bas de l'écran afin que l'image projetée soit rectangulaire.

1. Projetez une image de façon à ce que l'écran soit plus petit que la zone de raster.



2. Choisissez n'importe lequel des coins et alignez le coin de l'image avec un coin de l'écran.



3. Appuyez sur le bouton Geometric. soit sur le boîtier du projecteur, soit sur la télécommande.

Affichez l'écran [CORREC. GEOMÉTRIQUE] du menu à l'écran.

4. Déplacez le curseur sur [MODE] à l'aide du bouton ▼ et appuyez sur le bouton ENTER.

L'écran de sélection du mode s'affiche.



**5. Sélectionnez [PIERRE ANGULAIRE], puis appuyez sur le bouton ENTER.**

Affichez à nouveau l'écran [CORREC. GEOMÉTRIQUE] du menu à l'écran.



**6. Appuyez sur le bouton ▼ pour l'aligner avec [PIERRE ANGULAIRE] puis appuyez sur le bouton ENTER.**



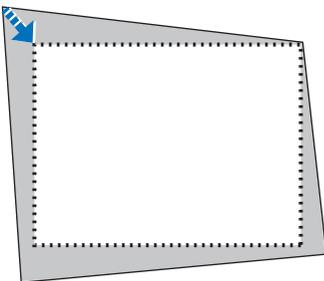
Le schéma montre que l'icône en haut à gauche (▼) est sélectionnée.

L'écran passe à l'écran [PIERRE ANGULAIRE].

**7. Utilisez le bouton ▲▼◀▶ pour sélectionner une icône (▲) qui pointe dans la direction où vous voulez déplacer le cadre de l'image projetée.**

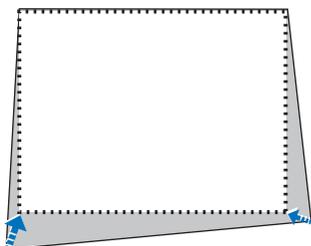
**8. Appuyez sur le bouton ENTER.**

**9. Utilisez le bouton ▲▼◀▶ pour déplacer le cadre de l'image projetée comme montré dans l'exemple.**



**10. Appuyez sur le bouton ENTER.**

#### 11. Utilisez le bouton ▲▼◀▶ pour sélectionner une autre icône qui pointe dans la direction souhaitée.



Dans l'écran [PIERRE ANGULAIRE], sélectionnez [EXIT] ou appuyez sur le bouton EXIT de la télécommande.



L'écran de confirmation s'affiche.

#### 12. Appuyez sur le bouton ◀ ou ▶ pour mettre en surbrillance [OK] et appuyez sur le bouton ENTER.

Ceci termine la correction [PIERRE ANGULAIRE] correction.

- Sélectionnez [ANNULER], puis appuyez sur le bouton ENTER pour revenir à l'écran [PIERRE ANGULAIRE].

Choisir [ANNULER] fait revenir à l'écran de réglage sans sauvegarder les modifications (étape 3).

Choisir [RESET] fait revenir au réglage d'usine.

Choisir [DÉFAIRE] fait quitter le menu sans enregistrer les changements.

#### REMARQUE :

- Même si le projecteur est allumé, les valeurs des dernières corrections sont utilisées.
- Effectuez l'une des actions suivantes pour effacer la valeur d'ajustement de [PIERRE ANGULAIRE].
  - À l'étape 11, sélectionnez [RESET] puis appuyez sur le bouton ENTER.
  - Dans le cas où [PIERRE ANGULAIRE] a été sélectionné pour [MODE] dans le menu [CORREC. GÉOMÉTRIQUE] :
    - \* Appuyez sur le bouton Geometric. pendant 2 secondes ou plus.
    - \* Exécutez [AFFICH.] → [CORREC. GÉOMÉTRIQUE] → [RESET] dans le menu à l'écran.
- L'utilisation de la correction [PIERRE ANGULAIRE] peut rendre l'image légèrement floue car cette correction est effectuée de manière électronique.
- Une souris USB disponible dans le commerce est disponible pour la correction [PIERRE ANGULAIRE].

### 3-6. Fonctionnement du menu à l'écran au moyen d'une souris USB disponible dans le commerce

Une fois qu'une souris USB (disponible dans le commerce) est connectée au projecteur, il est possible d'effectuer facilement l'opération pour le menu à l'écran et la correction géométrique.

#### REMARQUE :

- Il n'existe aucune garantie de bon fonctionnement de toutes les souris USB disponibles sur le marché.

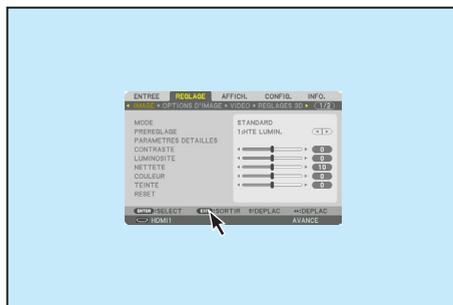
#### Fonctionnement du menu

1. Affichez le menu à l'écran par un clic droit.
2. Sélectionnez le menu souhaité et effectuez le réglage par un clic gauche.

La barre de réglage peut être contrôlée par « glisser-déposer ».



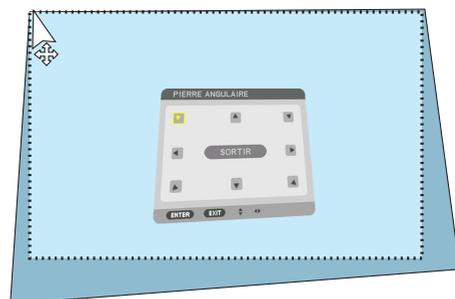
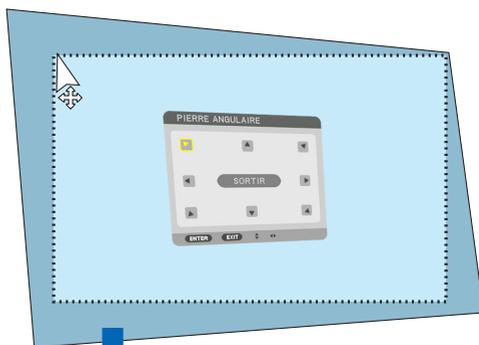
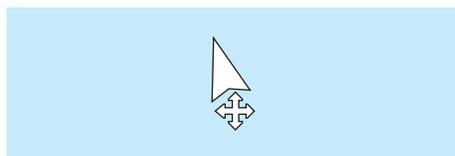
3. Sélectionnez [EXIT] affiché en bas du menu par un clic gauche pour revenir au niveau précédent. Si le curseur se situe sur l'option du menu principal, il exécute la fermeture du menu. (Il fonctionne de la même manière que le bouton EXIT sur la télécommande.)



#### Correction géométrique

La souris USB peut être utilisée pour la CORRECTION [PIERRE ANGULAIRE], [COIN HORIZONTAL], [COIN VERTICAL], et [DÉFORMATION]. Dans cette clause, la CORRECTION [PIERRE ANGULAIRE] par une souris USB est décrite à titre d'exemple.

1. Lorsque l'écran de réglage de la CORRECTION [PIERRE ANGULAIRE] s'affiche, cliquez droit sur l'écran de projection. La forme du pointeur de souris change et la correction devient disponible.
2. Cliquez gauche au coin de l'écran. Le coin de l'écran de projection se déplace vers la position cliquée.



3. Répétez l'étape 2 pour corriger toutes les distorsions. Après avoir terminé la procédure de correction de la distorsion, cliquez droit sur l'écran de projection. La forme du pointeur de souris passe à normal.
4. Cliquez gauche sur [EXIT] sur l'écran de correction pour terminer.

#### 3-7. Empêcher l'utilisation non autorisée du projecteur [SÉCURITÉ]

Lorsqu'un mot-clé est activé, l'écran d'entrée du mot-clé s'affiche à l'allumage du projecteur. Un mot-clé peut être enregistré pour que le projecteur ne soit pas utilisé par une personne non-autorisée à l'aide du Menu. À moins que le mot-clé correct ne soit saisi, le projecteur ne peut pas projeter d'image.

- Le réglage [SÉCURITÉ] ne peut pas être annulé en utilisant [RESET] depuis le menu.

**Pour activer la fonction de sécurité :**

**1. Appuyez sur le bouton MENU.**

Le menu s'affiche.

**2. Appuyez deux fois sur le bouton ► pour sélectionner [CONFIG.] et appuyez sur le bouton ▼ ou sur le bouton ENTER pour sélectionner [MENU(1)].**

**3. Appuyez sur le bouton ► pour sélectionner [CONTRÔLE].**

**4. Appuyez trois fois sur le bouton ▼ pour sélectionner [SÉCURITÉ] et appuyez sur le bouton ENTER.**



Le menu [DÉSACT.]/[ACTIVÉ] s'affiche.

**5. Appuyez sur le bouton ▼ pour sélectionner [ACTIVÉ] et appuyez sur le bouton ENTER.**



L'écran [MOT-CLÉ DE SÉCURITÉ] s'affiche.

**6. Tapez une combinaison des quatre boutons ▲▼◀▶ et appuyez sur le bouton ENTER.**

REMARQUE :

- La longueur du mot-clé doit être comprise entre 4 et 10 chiffres.



L'écran [CONFIRMER LE MOT-CLÉ] s'affiche.

REMARQUE :

- Notez votre mot de passe et rangez-le dans un endroit sûr.

#### 7. Tapez la même combinaison de boutons ▲▼◀▶ et appuyez sur le bouton ENTER.



Un écran de confirmation s'affiche.

#### 8. Sélectionnez [OUI], puis appuyez sur le bouton ENTER.



La fonction [SÉCURITÉ] a été activée.

#### Pour mettre le projecteur en marche lorsque la fonction [SÉCURITÉ] est activée :

##### 1. Appuyez sur le bouton POWER ON.

Le projecteur s'allume et affiche un message indiquant que le projecteur est verrouillé.

##### 2. Appuyez sur le bouton MENU.



##### 3. Tapez le mot-clé correct et appuyez sur le bouton ENTER. Le projecteur affiche une image.



#### REMARQUE :

- Le mode sécurité désactivée est conservé jusqu'à ce que l'appareil soit éteint ou que le câble d'alimentation soit débranché.

**Pour désactiver la fonction [SÉCURITÉ] :****1. Appuyez sur le bouton MENU.**

Le menu s'affiche.

**2. Sélectionnez [CONFIG.] → [CONTRÔLE] → [SÉCURITÉ] et appuyez sur le bouton ENTER.**

Le menu [DÉSACT.]/[ACTIVÉ] s'affiche.

**3. Sélectionnez [DÉSACT.] et appuyez sur le bouton ENTER.**

L'écran [MOT-CLÉ DE SÉCURITÉ] s'affiche.

**4. Tapez votre mot-clé et appuyez sur le bouton ENTER.**

Lorsque le mot-clé correct est entré, la fonction [SÉCURITÉ] est désactivée.

**REMARQUE :**

- Si vous oubliez votre mot-clé, contactez votre fournisseur. Votre fournisseur vous donnera votre mot-clé en échange de votre code de requête. Votre code de requête est affiché sur l'écran de confirmation du mot-clé. Dans cet exemple, [NB52-YGK8-2VD6-K585-JNE6-EYA8] est un code de requête.

### 3-8. Projection de vidéos 3D

Ce projecteur peut être utilisé pour regarder des vidéos en 3D à l'aide de lunettes à obturation 3D disponibles dans le commerce. Afin de synchroniser la vidéo 3D et les lunettes, un émetteur 3D disponible dans le commerce doit être connecté au projecteur (sur le côté du projecteur). Les lunettes 3D reçoivent l'information de l'émetteur 3D et effectuent l'ouverture et la fermeture sur la gauche et la droite.



#### ATTENTION

##### Précautions concernant la santé

Avant toute utilisation, assurez-vous de lire attentivement toutes les précautions concernant la santé qui peuvent être indiquées dans le manuel fourni avec les lunettes 3D et les dispositifs 3D (lecteur Blu-ray, jeux, fichiers animés par ordinateur, etc.).

Veillez prendre note des points suivants afin d'éviter les effets néfastes sur la santé.

- N'utilisez pas les lunettes 3D à des fins autres que celle de regarder des vidéos 3D.
- Veuillez conserver une distance d'au moins 2 m de l'écran lorsque vous regardez des vidéos. Regarder une vidéo trop près de l'écran va augmenter la fatigue oculaire.
- Veuillez ne pas regarder des vidéos en continu et pendant une longue période. Veuillez prendre des pauses de 15 minutes toutes les heures après visionnage.
- Veuillez consulter un médecin avant de visionner si vous ou l'un des membres de votre famille avez des antécédents de crises provoquées par la sensibilité à la lumière.
- Veuillez arrêter le visionnage immédiatement et vous reposer lorsque vous vous sentez mal physiquement pendant le visionnage (nausées, vomissements, maux de tête, mal aux yeux, vision floue, crampes et affaiblissement dans les membres, etc.). Veuillez consulter un médecin si les symptômes persistent.
- Veuillez regarder une vidéo en 3D directement face à l'écran. Si vous regardez une vidéo 3D à l'oblique de côté, ceci peut provoquer une fatigue physique et oculaire.

##### Préparations de l'émetteur 3D et des lunettes 3D

Veillez utiliser des lunettes à obturation 3D en accord avec la norme VESA.

Un type RF fabriqué par XPANDVISION et vendu dans le commerce est recommandé.

Lunettes 3D	XPAND X105-RF
Émetteur 3D	XPAND ADO25-RF-X1

##### Procédure pour regarder des vidéos 3D à l'aide de ce projecteur

1. **Connectez le dispositif vidéo au projecteur.**
2. **Allumez l'alimentation du projecteur.**
3. **Exécutez le logiciel de vidéo 3D et projetez la vidéo à l'aide du projecteur.**

Ceci a été automatiquement réglé lors de l'expédition de l'usine. Lorsqu'une vidéo 3D ne peut pas être projetée, il se peut que les signaux de détection 3D ne soient pas inclus ou qu'ils ne soient pas détectables par le projecteur.

Veillez sélectionner manuellement le format.

#### 4. Sélectionnez le format vidéo 3D.

- (1) Appuyez sur le bouton MENU pour afficher le menu à l'écran et sélectionnez [RÉGLAGE] → [REGLAGES 3D].



- (2) Appuyez sur le bouton ▼ pour aligner le curseur avec le [FORMAT] et appuyez sur le bouton ENTER.

L'écran de format s'affiche.

- (3) Sélectionnez le format du signal d'entrée en utilisant le bouton ▼, puis appuyez sur le bouton ENTER.



L'écran des réglages 3D disparaît et la vidéo 3D est projetée.

Appuyez sur le bouton MENU et le menu à l'écran disparaît.

L'écran du message d'avertissement 3D s'affiche lorsque l'on passe à une vidéo 3D (réglage d'usine par défaut lors de l'expédition). Veuillez lire attentivement les « Précautions concernant la santé » de la page précédente pour regarder des vidéos de manière appropriée. L'écran disparaît après 60 secondes ou lorsque le bouton ENTER est enfoncé. (→ page 124)

#### 5. Activez l'alimentation des lunettes 3D et portez les lunettes pour regarder la vidéo.

Une vidéo normale est affichée lorsqu'une vidéo 2D est entrée.

Pour regarder une vidéo 3D en 2D, sélectionnez [DESACT.(2D)] dans l'écran [FORMAT] mentionné ci-dessus en (3).

**REMARQUE :**

- Lors de la commutation en image 3D, les fonctions suivantes sont annulées et désactivées. [EFFACEMENT], [PIP/PICTURE BY PICTURE], [CORREC. GÉOMÉTRIQUE], [FUSION DES BORDS] (les valeurs ajustées de [CORREC. GÉOMÉTRIQUE] et [FUSION DES BORDS] sont maintenues, lorsque vous passez à l'image 2D, l'écran réglé s'affiche à nouveau.)
- La sortie risque de ne pas passer automatiquement à une vidéo 3D en fonction du signal d'entrée 3D.
- Vérifiez les conditions d'utilisation décrites dans le manuel de l'utilisateur du lecteur Blu-ray.
- Veuillez connecter la borne DIN de l'émetteur 3D au 3D SYNC du projecteur principal.
- Les lunettes 3D permettent de regarder des vidéos en 3D par la réception des signaux de sortie optique synchronisés à partir de l'émetteur 3D.  
C'est pourquoi la qualité de l'image 3D risque d'être affectée par des conditions telles que la luminosité de l'environnement, la taille de l'écran, la distance de visionnage, etc.
- Lors de la lecture d'un logiciel de vidéo 3D sur un ordinateur, la qualité de l'image 3D peut être affectée si le CPU de l'ordinateur et les performances du processeur graphique sont faibles. Veuillez vérifier l'environnement d'exploitation requis de l'ordinateur qui est indiqué dans le manuel de fonctionnement joint au logiciel de vidéo 3D.
- En fonction du signal, [FORMAT] et [INVERSION G/D] risquent de ne pas pouvoir être sélectionnés. Veuillez modifier le signal dans ce cas.

### Lorsque les vidéos ne peuvent pas être visionnées en 3D

Veuillez vérifier les points suivants lorsque les vidéos ne peuvent pas être visionnées en 3D.

Veuillez aussi lire le manuel de fonctionnement joint avec les lunettes 3D.

Les raisons possibles	Solutions
Le signal sélectionné ne prend pas en compte la sortie 3D.	Veuillez passer à un signal d'entrée vidéo qui prend en charge la 3D.
Le format du signal sélectionné est mis sur [DÉSACT. (2D)].	Veuillez passer du format dans le menu à l'écran à [AUTO] ou à un format qui prend en charge la 3D.
Des lunettes qui ne sont pas supportées par le projecteur sont utilisées.	Veuillez acheter des lunettes 3D ou un émetteur 3D disponibles dans le commerce (recommandé). (→ page 53)
Veuillez vérifier les points suivants lorsqu'une vidéo ne peut pas être visionnée en 3D à l'aide de lunettes 3D prises en charge par le projecteur.	
L'alimentation des lunettes 3D est désactivée.	Veuillez mettre sous tension l'alimentation des lunettes 3D.
La batterie interne des lunettes 3D est à plat.	Veuillez charger ou remplacer la batterie.
Le spectateur se trouve trop loin de l'écran.	Veuillez vous rapprocher de l'écran jusqu'à ce que la vidéo puisse être vue en 3D. Veuillez mettre [INVERSION G/D] dans le menu à l'écran sur [DÉSACT.].
Si plusieurs projecteurs 3D fonctionnent en même temps dans un environnement immédiat, les projecteurs peuvent interférer les uns avec les autres. Sinon, il se peut qu'il y ait une source de lumière intense à proximité de l'écran.	Veuillez maintenir une distance suffisante entre les projecteurs. Veuillez conserver la source de lumière à l'écart de l'écran. Veuillez mettre [INVERSION G/D] dans le menu à l'écran sur [DÉSACT.].
Il y a un obstacle entre le récepteur optique des lunettes 3D et l'émetteur 3D.	Veuillez retirer l'obstacle.
Le format 3D du contenu vidéo 3D n'est pas pris en charge.	Veuillez vérifier avec la société qui commercialise le contenu vidéo 3D.

### 3-9. Commander le projecteur en utilisant un navigateur HTTP

#### Vue d'ensemble

Vous pouvez afficher l'écran du serveur HTTP du projecteur via un navigateur Web et en utilisant le projecteur avec un ordinateur ou un smartphone.

#### Opérations possibles sur l'écran de serveur HTTP

- Fonctionnement du projecteur.  
Certaines opérations comme la mise sous/hors tension du projecteur, la commutation de borne d'entrée et le contrôle de l'objectif, etc. peuvent être effectuées.
- Il est possible de régler l'image et l'écran de projection, tel que pour le réglage de l'image, la correction géométrique, la fusion des bords, etc.
- Paramètres réseau (Les smartphones ne sont pas pris en charge)  
Configurez les différents paramètres lors de l'utilisation du projecteur connecté à un réseau (réseau local câblé). Il est également possible de configurer les paramètres de connexion avec différents systèmes de commande.

Pour plus de détails sur les paramètres et les réglages, reportez-vous aux explications sur le menu à l'écran.

#### Important :

- Le réglage par défaut [RÉSEAU LOCAL CÂBLÉ] de ce projecteur est réglé sur [DÉSACTIVER] lorsqu'il est expédié de l'usine. Pour vous connecter à un réseau, affichez le menu à l'écran et modifiez le réglage du profil [RÉSEAU LOCAL CÂBLÉ] dans les [PARAMÈTRES RÉSEAU] de [DÉSACTIVER] à [PROFIL 1] ou à [PROFIL 2] pour activer le [RÉSEAU LOCAL CÂBLÉ].
- Lorsque vous configurez un [RÉSEAU LOCAL CÂBLÉ] pour la première heure après l'achat de l'appareil, veuillez à définir le [MOT DE PASSE RÉSEAU].

#### Pour afficher l'écran du serveur HTTP

##### Pour les ordinateurs

1. **Connectez le projecteur à l'ordinateur avec un câble réseau local vendu dans le commerce.** (→ page 168)
2. **Sélectionnez [CONFIG.] → [PARAMÈTRES RÉSEAU] → [RÉSEAU LOCAL CÂBLÉ] dans le menu affiché à l'écran pour configurer les paramètres réseau.** (→ page 143)
3. **Démarrez le navigateur Web sur votre ordinateur et entrez l'adresse ou l'URL dans le champ d'entrée.**

Spécifiez l'adresse ou l'URL ainsi : « http://<Address IP du projecteur>/index.html ».

L'écran du serveur HTTP s'affiche.

##### Pour les smartphones

1. **Connectez un routeur compatible LAN sans fil au projecteur avec un câble LAN disponible dans le commerce.**
2. **Sélectionnez [CONFIG.] → [PARAMÈTRES RÉSEAU] → [RÉSEAU LOCAL CÂBLÉ] dans le menu affiché à l'écran pour configurer les paramètres réseau.** (→ page 143)
3. **Configurez les paramètres réseau du smartphone afin qu'il puisse être connecté au projecteur.**

#### 4. Démarrez le navigateur Web et entrez l'adresse ou l'URL dans le champ d'entrée.

Spécifiez l'adresse ou l'URL ainsi : « `http://<Address IP du projecteur>/index.html` ».

L'écran du serveur HTTP s'affiche.

---

##### REMARQUE :

- Pour utiliser le projecteur en réseau, consultez votre administrateur réseau pour connaître les paramètres réseau.
  - La réactivité de l'affichage ou des boutons peut être ralentie ou une opération peut ne pas être acceptée en fonction des paramètres de votre réseau.  
Dans ce cas, consultez votre administrateur réseau. Le projecteur peut ne pas répondre si vous appuyez sur les boutons à plusieurs reprises à intervalles rapides. Dans ce cas, attendez un instant et répétez l'opération. Si vous n'obtenez toujours pas de réponse, éteignez et rallumez le projecteur.
  - Si l'écran PROJECTOR NETWORK SETTINGS n'apparaît pas dans le navigateur, appuyez sur les touches Ctrl+F5 pour actualiser la page (ou effacer le cache).
  - Étant donné que ce projecteur utilise « JavaScript » et les « Cookies », le navigateur Internet utilisé doit être configuré de manière à pouvoir accepter ces fonctions. La méthode de configuration dépend de la version de votre navigateur. Veuillez vous reporter aux fichiers d'aide en ligne et aux autres informations disponibles à partir de votre logiciel.
- 

#### Préparation avant utilisation

Connectez le projecteur à un câble réseau disponible dans le commerce avant de commencer à utiliser le navigateur. (→ page 168)

Le fonctionnement avec un navigateur qui utilise un serveur proxy risque d'être impossible en fonction du type de serveur proxy et de la configuration. Bien que le type de serveur proxy soit un facteur, il est possible que les éléments qui ont effectivement été réglés ne s'affichent pas, selon l'efficacité du cache, et le contenu défini à partir du navigateur peut ne pas être reflété lors du fonctionnement. Il est recommandé de ne pas utiliser de serveur proxy à moins que ce soit inévitable.

#### Traitement de l'adresse pour le fonctionnement via un navigateur

Concernant l'adresse entrée dans le champ adresse ou dans la colonne URL lorsque le fonctionnement du projecteur s'effectue via un navigateur, le nom d'hôte peut être utilisé tel qu'il est lorsque le nom d'hôte correspondant à l'adresse IP du projecteur a été enregistré dans le serveur de nom de domaine par un administrateur réseau, ou que le nom d'hôte correspondant à l'adresse IP du projecteur a été réglé dans le fichier « HOSTS » de l'ordinateur utilisé.

Exemple 1 : Lorsque le nom d'hôte du projecteur a été réglé sur « pj.nec.co.jp », l'accès au réglage du réseau est obtenu en spécifiant  
`http://pj.nec.co.jp/index.html`  
pour l'adresse ou la colonne de saisie de l'URL.

Exemple 2 : Une fois que l'adresse IP du projecteur est « 192.168.73.1 », l'accès au réglage du réseau est obtenu en spécifiant  
`http://192.168.73.1/index.html`  
pour l'adresse ou la colonne de saisie de l'URL.

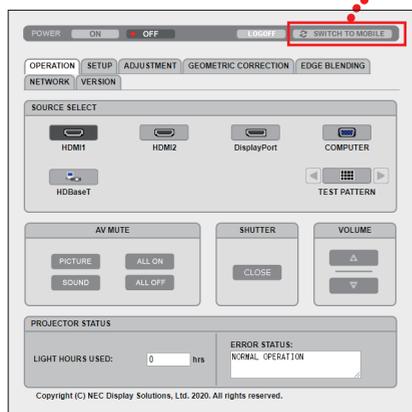
#### Écran du serveur HTTP

La taille d'écran du terminal utilisé est automatiquement déterminée pour afficher l'écran de l'ordinateur ou l'écran du smartphone.

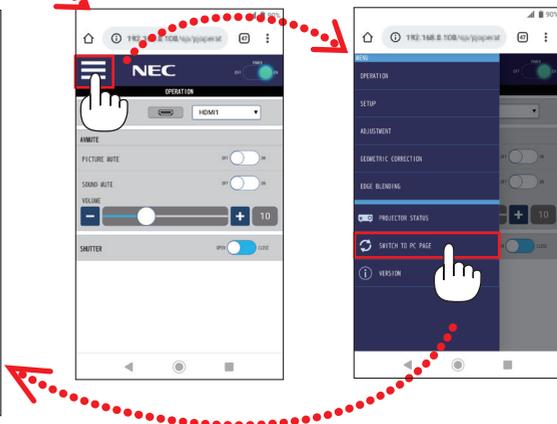
Vous pouvez également basculer manuellement entre l'écran de l'ordinateur et l'écran du smartphone.

- Lors de la commutation de l'affichage d'un ordinateur vers un smartphone  
Appuyez sur le bouton [SWITCH TO MOBILE] en haut à droite de l'écran.
- Lors de la commutation de l'affichage d'un smartphone vers un ordinateur  
Appuyez sur le bouton du menu en haut à gauche de l'écran et sélectionnez [SWITCH TO PC PAGE].

#### Écran d'ordinateur



#### Écran de smartphone



### 3-10. Changements d'enregistrement pour le déplacement de l'objectif, le zoom et la mise au point [MÉMOIRE OBJECTIF]

Cette fonction sert à enregistrer les valeurs réglées lors de l'utilisation des fonctions [CHANGEMENT OBJECTIF], [ZOOM] motorisé, et [MISE AU POINT] motorisée du projecteur. Les valeurs réglées peuvent être appliquées au signal que vous avez sélectionné. Vous n'aurez plus besoin de régler le déplacement de l'objectif, la mise au point et le zoom au moment de la sélection de la source. Il y a deux façon d'enregistrer les valeurs réglées pour le déplacement de l'objectif, le zoom et la mise au point.

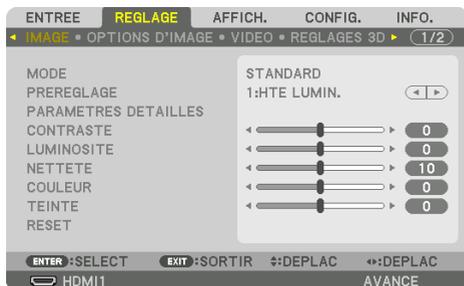
Nom de fonction	Description	Page
REF MÉMOIRE OBJECT.	Valeurs réglées communes à tous les signaux d'entrée. Au moment de l'installation, deux types de valeurs réglées peuvent être enregistrées. Si aucune valeur réglée n'a été enregistrée dans [MÉMOIRE OBJECTIF], l'objectif applique les valeurs réglées [REF MÉMOIRE OBJECT.].	130
MÉMOIRE OBJECTIF	Valeurs réglées pour chaque signal d'entrée. Utilisez les valeurs réglées pour le signal avec une résolution ou un ratio d'aspect différent. Les valeurs réglées peuvent être appliquées au moment de la sélection de la source.	108

#### REMARQUE :

- Assurez-vous d'effectuer l'[ÉTALONN. LENTILLE] après avoir remplacé l'objectif.
- [MÉMOIRE OBJECTIF] et [ÉTALONN. LENTILLE] ne sont pas disponibles pour l'objectif NP44ML.

## Pour enregistrer vos valeurs réglées dans [REF MÉMOIRE OBJECT.]:

### 1. Appuyez sur le bouton MENU.



Le menu s'affiche.

### 2. Appuyez sur le bouton ► pour sélectionner [CONFIG.] et appuyez sur le bouton ENTER.



### 3. Appuyez sur le bouton ► pour sélectionner [INSTALLATION(2)].



4. Appuyez sur le bouton ▼ pour sélectionner [REF MÉMOIRE OBJECT.] puis appuyez sur le bouton ENTER.



L'écran [REF MÉMOIRE OBJECT.] s'affiche.

5. Assurez-vous que [PROFIL] est mis en surbrillance, puis appuyez sur le bouton ENTER.



L'écran de sélection [PROFIL] s'affiche.

6. Appuyez sur les boutons ▼/▲ pour sélectionner le numéro de [PROFIL] et appuyez sur le bouton ENTER.



Retournez à l'écran de paramètres [REF MÉMOIRE OBJECT.].

7. Sélectionnez [ENREGISTRÉ] puis appuyez sur le bouton ENTER.



Un écran de confirmation s'affiche.

#### 8. Appuyez sur le bouton ◀ pour sélectionner [OUI] et appuyez sur le bouton ENTER.



Sélectionnez un numéro de [PROFIL] et enregistrez-y les valeurs réglées [CHANGEMENT OBJECTIF], [ZOOM], et [MISE AU POINT].

#### 9. Appuyez sur le bouton MENU.

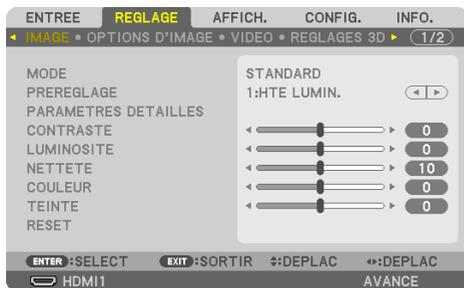
Le menu se ferme.

-----  
ASTUCE :

- Pour enregistrer les valeurs réglées pour chaque source d'entrée, utilisez la fonction [MEMOIRE OBJECTIF]. (→ page 108)
-

## Pour rappeler les valeurs réglées depuis [REF MÉMOIRE OBJECT.]:

### 1. Appuyez sur le bouton MENU.



Le menu s'affiche.

### 2. Appuyez sur le bouton ► pour sélectionner [CONFIG.] et appuyez sur le bouton ENTER.



### 3. Appuyez sur le bouton ► pour sélectionner [INSTALLATION(2)].

### 4. Appuyez sur le bouton ▼ pour sélectionner [REF MÉMOIRE OBJECT.] puis appuyez sur le bouton ENTER.



L'écran [REF MÉMOIRE OBJECT.] s'affiche.

5. Assurez-vous que [PROFIL] est mis en surbrillance, puis appuyez sur le bouton ENTER.



L'écran de sélection [PROFIL] s'affiche.

6. Appuyez sur les boutons ▼/▲ pour sélectionner le numéro de [PROFIL] et appuyez sur le bouton ENTER.



Retournez à l'écran de paramètres [REF MÉMOIRE OBJECT.].

7. Sélectionnez [DÉPLAC] puis appuyez sur le bouton ENTER.



L'objectif va se déplacer en fonction des valeurs de réglages enregistrées dans le [PROFIL] sélectionné.

8. Appuyez sur le bouton ◀ pour sélectionner [OUI] et appuyez sur le bouton ENTER.



Les valeurs réglées seront appliquées au signal actuel. .

9. Appuyez sur le bouton MENU.

Le menu se ferme.

ASTUCE :

#### Pour rappeler les valeurs enregistrées depuis [MÉMOIRE OBJECTIF] :

1. Depuis le menu, sélectionnez [RÉGLAGE] → [MÉMOIRE OBJECTIF] → [DÉPLAC] et appuyez sur le bouton ENTER.



Un écran de confirmation s'affiche.

2. Appuyez sur le bouton ◀ pour sélectionner [OUI] et appuyez sur le bouton ENTER.

Pendant la projection, si les valeurs réglées pour un signal d'entrée ont été enregistrées, l'objectif va se déplacer. Autrement, l'objectif va se déplacer en fonction des valeurs enregistrées dans le numéro de [REF MÉMOIRE OBJECT.] → [PROFIL] sélectionné.

#### Pour appliquer automatiquement les valeurs enregistrées au moment de la sélection de la source :

1. À partir du menu, sélectionnez [CONFIG.] → [REF MÉMOIRE OBJECT.] → [CHARGE AU SIGNAL] et appuyez sur le bouton ENTER.



2. Appuyez sur le bouton ▼ pour sélectionner [ACTIVÉ] et appuyez sur le bouton ENTER.

Ceci déplacera l'objectif automatiquement à la position au moment de la sélection de la source en fonction des valeurs réglées.



REMARQUE :

- La fonction [MÉMOIRE OBJECTIF] peut ne pas produire une image complètement alignée (en raison des tolérances dans les objectifs) en utilisant les valeurs réglées enregistrées dans le projecteur. Après avoir rappelé et appliqué les valeurs enregistrées depuis la fonction [MÉMOIRE OBJECTIF], réglez avec précision le déplacement de l'objectif, le zoom et la mise au point afin de produire la meilleure image possible.

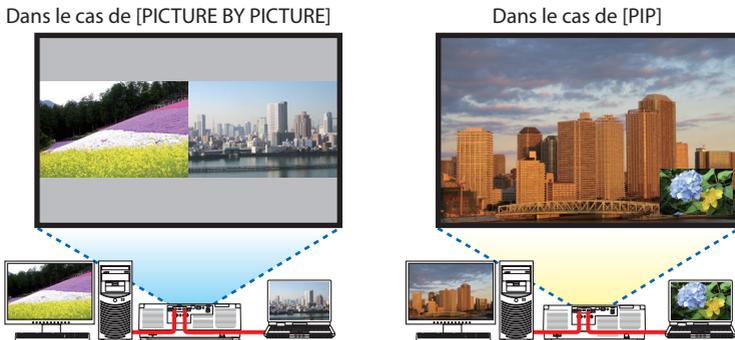
## 4. Projection multi-écran

Nous vous présentons ici un exemple à l'aide de deux écrans de projection.

### 4-1. Ce qui peut être fait avec une projection multi-écran

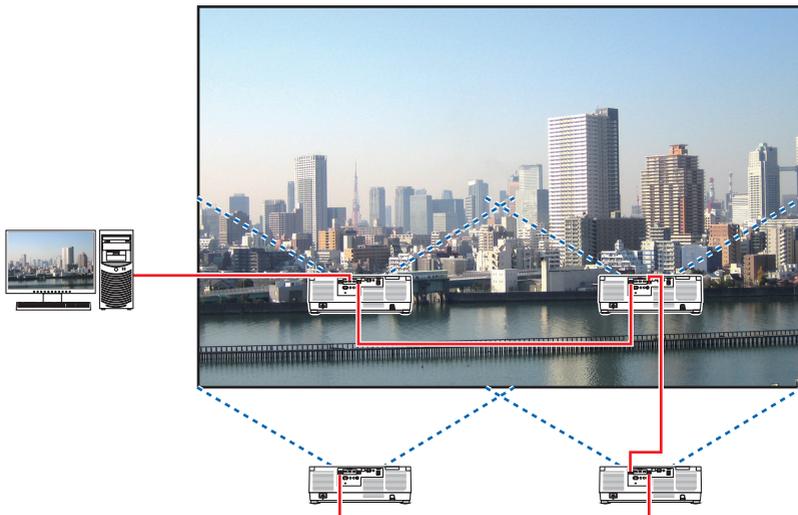
#### Cas 1. Utiliser un seul projecteur pour projeter deux types de vidéos [PIP/PICTURE BY PICTURE]

Exemple de connexion et image de projection



#### Cas 2. Associez plusieurs projecteurs pour projeter une image haute résolution sur un écran plus grand. [CARRELAGE]

Exemple de connexion et image de projection



## 4-2. Utiliser un seul projecteur pour projeter deux types de vidéos en même temps [PIP/PICTURE BY PICTURE]

Le projecteur est équipé d'une fonction vous permettant de visionner deux signaux différents simultanément. Vous disposez de deux modes : le mode [PIP] et le mode [PICTURE BY PICTURE]. La vidéo de projection du premier écran est reconnue comme l'affichage principal alors que la vidéo de projection projetée ensuite est reconnue comme l'affichage secondaire.

Sélectionnez une fonction de projection sous [AFFICH.] → [PIP/PICTURE BY PICTURE] → [MODE] dans le menu à l'écran (le réglage d'usine par défaut lors de l'expédition est [PIP]). (→ page 111)

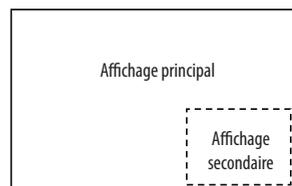
- Un écran seul est projeté lorsque l'alimentation est mise sous tension.

### Fonction Image dans l'Image

Un petit affichage secondaire s'affiche à l'intérieur de l'affichage principal.

L'affichage secondaire peut être réglé et ajusté comme suit. (→ page 111, 112)

- Sélectionnez s'il faut afficher l'affichage secondaire en haut à droite, en haut à gauche, en bas à droite ou en bas à gauche de l'écran (la taille de l'affichage secondaire peut être sélectionnée et la position peut être affinée)
- Changez l'affichage principal avec l'affichage secondaire

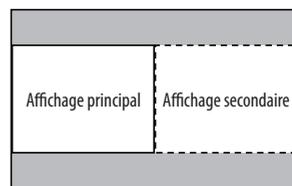


### Fonction Picture by picture

Affichez l'affichage principal et l'affichage secondaire côte à côte.

L'affichage principal et secondaire peuvent être réglés et ajustés comme suit. (→ page 111, 112)

- Sélection des limites d'affichage (rapport) de l'affichage principal et secondaire
- Changez l'affichage principal et secondaire



### Bornes d'entrée qui peuvent être utilisées pour l'écran principal et l'écran secondaire.

L'écran principal et l'écran secondaire peuvent vous fournir les bornes d'entrée suivantes.

- L'affichage principal et secondaire prennent en charge les signaux d'ordinateur jusqu'à WUXGA@60HzRB.

		Affichage secondaire ou affichage supplémentaire				
		HDMI1	HDMI2	DisplayPort	ORDINATEUR	HDBaseT
Affichage principal	HDMI1	Non	Oui	Oui	Oui	Oui
	HDMI2	Oui	Non	Oui	Oui	Oui
	DisplayPort	Oui	Oui	Non	Oui	Oui
	ORDINATEUR	Oui	Oui	Oui	Non	Oui
	HDBaseT	Oui	Oui	Oui	Oui	Non

#### REMARQUE :

- Certains signaux peuvent ne pas apparaître en fonction de la résolution.

## Projection de deux écrans

1. Appuyez sur le bouton **MENU** pour afficher le menu à l'écran et sélectionnez **[AFFICH.]** → **[PIP/PICTURE BY PICTURE]**.



Ceci affiche l'écran **[PIP/PICTURE BY PICTURE]** sur le menu à l'écran.

2. Sélectionnez **[SOUS ENTRÉE]** à l'aide des boutons **▼/▲** et appuyez sur le bouton **ENTER**. Ceci affiche l'écran **[SOUS ENTRÉE]**.
3. Sélectionnez le signal d'entrée en utilisant les boutons **▼/▲**, puis appuyez sur le bouton **ENTER**.



- \* Cet écran appartient à un modèle HDBaseT.

L'écran **[PIP]** (IMAGE DANS L'IMAGE) ou **[PICTURE BY PICTURE]** réglé sous **[MODE]** est projeté. (→ page 111)

- Lorsque le nom du signal s'affiche en gris, cela signifie qu'il ne peut pas être sélectionné.

4. Appuyez sur le bouton **MENU**.

Le menu à l'écran disparaît.

5. Lors du retour à un seul écran, affichez l'écran **[PIP/PICTURE BY PICTURE]** une fois de plus et sélectionnez **[DÉSACT.]** dans l'écran **[SOUS ENTRÉE]** à l'étape 3.

---

### ASTUCE :

- Pendant la projection en double écran, si l'entrée sélectionnée n'est pas prise en charge par l'écran secondaire, l'écran secondaire s'affiche comme un écran noir.
-

## Commutation de l'affichage principal avec l'affichage secondaire et vice versa

1. Appuyez sur le bouton MENU pour afficher le menu à l'écran et sélectionnez [AFFICH.] → [PIP/PICTURE BY PICTURE].



Ceci affiche l'écran [PIP/PICTURE BY PICTURE] sur le menu à l'écran.

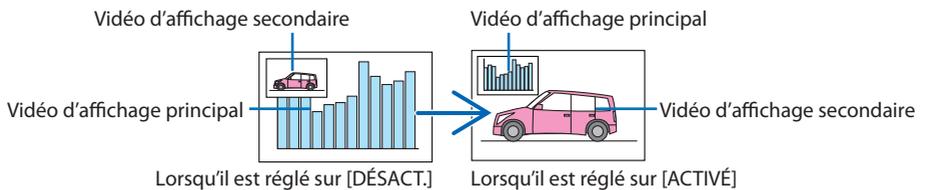
2. Sélectionnez [ÉCHANGE D'IMAGES] à l'aide des boutons ▼/▲ puis appuyez sur le bouton ENTER.

Affichez l'écran pour commuter les positions d'affichage.

3. Sélectionnez [ACTIVÉ] à l'aide du bouton ▼ puis appuyez sur le bouton ENTER.



La vidéo de l'affichage principal commutera avec celle de l'affichage secondaire.



Le signal émis par la borne HDBaseT OUT/Ethernet ne change pas, même si les positions d'affichage sont commutées.

4. Appuyez sur le bouton MENU.

Le menu à l'écran disparaît.

### Restrictions

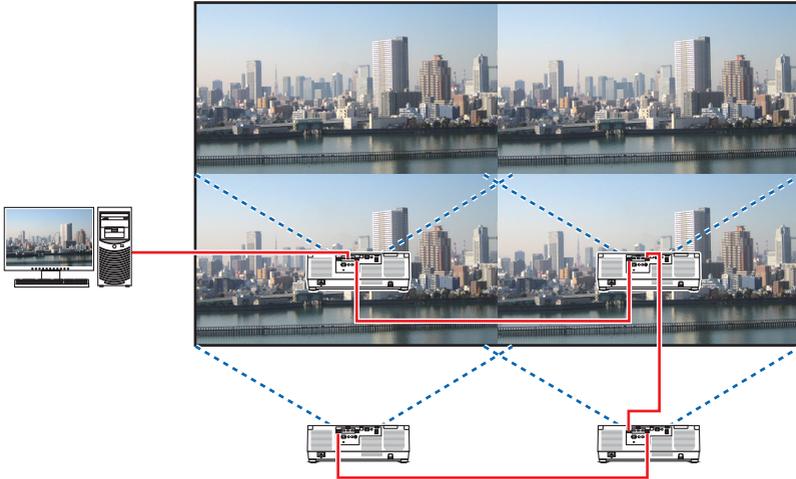
- Les actions suivantes sont activées uniquement pour l'affichage principal.
  - Réglages audio-visuels
  - Agrandissement/compression vidéo à l'aide des boutons partiels VOL./D-ZOOM (+)(-).  
Cependant, la compression/agrandissement est accordée aux positions réglées uniquement dans [PICTURE BY PICTURE] → [BORDER].
  - MOTIF DE TEST
- [PIP/PICTURE BY PICTURE] ne peut pas être utilisé lorsqu'une vidéo 3D est en cours d'affichage.
- Lors de l'utilisation de la fonction [PIP/PICTURE BY PICTURE], [CONTRASTE DYNAMIQUE] ne peut pas être utilisé.
- [PIP/PICTURE BY PICTURE] ne peut pas être utilisé lorsque le signal d'entrée a une résolution de 1920 × 1200 ou plus.
- Le port HDBaseT OUT/Ethernet a une fonction répéteur. La résolution de sortie est limitée par la résolution maximale du moniteur connecté et du projecteur.

### 4-3. Aligned plusieurs projecteurs pour afficher une image en haute résolution sur un écran plus grand [CARRELAGE]

Cette section présente les procédures permettant de projeter une image avec une résolution de 3840 × 2160 (4K UHD) à l'aide de quatre projecteurs.

#### Préparation :

- Disposez quatre projecteurs dans une disposition 2 × 2.  
Connectez votre équipement de sortie vidéo aux quatre projecteurs (→ page 167).
- Allumez tous les appareils pour projeter les quatre mêmes images



Lors de l'exécution des paramètres ou des réglages à l'aide de la télécommande, activez le [CONTRÔLE ID] pour attribuer un ID à chaque projecteur afin de ne pas activer les autres projecteurs. (→ page 138)

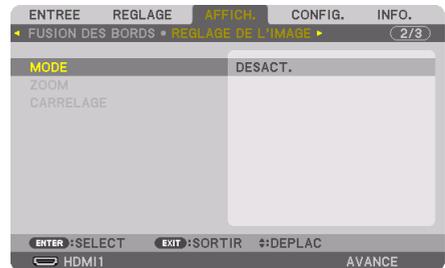
#### REMARQUE :

- Lors de l'installation du projecteur, attribuez un ID de contrôle unique à chaque projecteur.
- Réglez « Paramètres couleurs » et « Paramètres de couleurs profondes » de votre lecteur Blu-ray ou de votre ordinateur sur « Auto ». Reportez-vous au manuel de l'utilisateur qui accompagne votre lecteur Blu-ray ou votre ordinateur pour plus d'informations.
- Connectez une sortie HDMI de votre lecteur Blu-ray ou de votre ordinateur au premier projecteur, puis connectez au port HDBaseT IN/Ethernet du second projecteur et des suivants.
- Sélectionner une autre source d'entrée sur le second projecteur et les suivants désactivera la fonction de répéteur HDBaseT.

## Paramètre [CARRELAGE]

1. Appuyez sur le bouton MENU pour afficher le menu à l'écran et sélectionnez [AFFICH.] → [RÉGLAGE DE L'IMAGE] → [MODE].

Ce mode affiche l'écran [MODE].



2. Sélectionnez [CARRELAGE] avec les boutons ▼/▲, et appuyez sur le bouton ENTER.

L'affichage revient à l'écran [RÉGLAGE DE L'IMAGE].



3. Sélectionnez [CARRELAGE] avec les boutons ▼/▲, et appuyez sur le bouton ENTER.

Ce mode affiche l'écran [CARRELAGE].



4. Réglez [LARGEUR], [HAUTEUR], [POSITION HORIZONTALE], et [POSITION VERTICALE]

- (1) Dans l'écran de réglage du nombre d'unités horizontales, sélectionnez [2 ÉLÉMENTS]. (nombre d'unités dans le sens horizontal)
- (2) Dans l'écran de réglage du nombre d'unités verticales, sélectionnez [2 ÉLÉMENTS]. (nombre d'unités dans le sens vertical)
- (3) Dans l'écran de réglage de l'ordre horizontal, sélectionnez [1er ÉLÉMENT] ou [2ème ÉLÉMENT]. (regardez les écrans, celui sur la gauche est le [1er ÉLÉMENT] tandis que celui sur la droite est le [2ème ÉLÉMENT])
- (4) Dans l'écran de réglage de l'ordre vertical, sélectionnez [1er ÉLÉMENT] ou le [2ème ÉLÉMENT]. (regardez les écrans, celui du haut est le [1er ÉLÉMENT] tandis que celui en bas est le [2ème ÉLÉMENT])

Une fois le réglage des étapes 1 à 4 terminé, une seule image s'affiche pour remplir l'écran.



### 5. Appuyez sur le bouton MENU.

Le menu à l'écran disparaît.

Pour rendre les limites moins visibles d'une image projetée, utilisez [FUSION DES BORDS] pour les régler. (→ [page suivante](#))

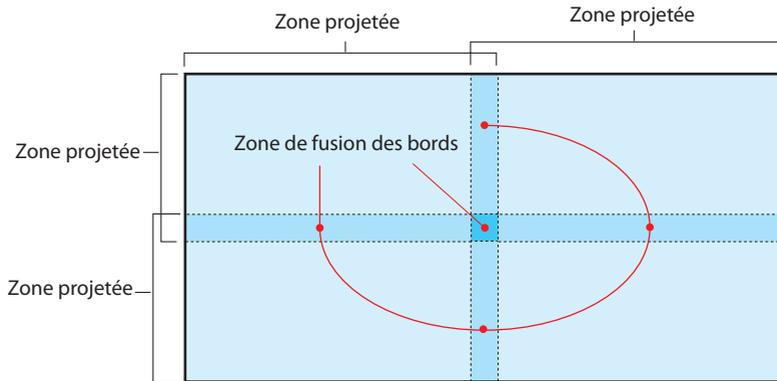
### 4-4. Réglage des limites d'une image projetée [FUSION DES BORDS]

Ce projecteur est équipé d'une « Fonction [FUSION DES BORDS] » qui rend les bords (limites) de l'écran de projection identiques.

**REMARQUE :**

- Avant d'exécuter la fonction de fusion des bords, placez le projecteur dans la bonne position de sorte que l'image devienne carrée dans une taille appropriée, puis effectuez les ajustements optiques (décalage d'objectif, zoom et mise au point).
- Réglez la luminosité de chaque projecteur à l'aide de [REF. AJUST. LUMIÈRE] sous [REF. MODE LUMIÈRE]. De plus, utilisez [REF. BALANCE DES BLANCS] pour régler le [CONTRASTE], la [LUMINOSITÉ] et l'[UNIFORMITÉ].

La procédure suivante montre un exemple de quatre projecteurs dans une disposition 2 × 2.



## Réglage de la superposition d'écrans de projection

### ① Activez [FUSION DES BORDS].

#### 1. Appuyez sur le bouton MENU.

Le menu s'affiche.

#### 2. Sélectionnez [AFFICH.] → [FUSION DES BORDS].

L'écran [FUSION DES BORDS] s'affiche. Alinez le curseur avec [MODE] et appuyez sur le bouton ENTER. L'écran de mode s'affiche.



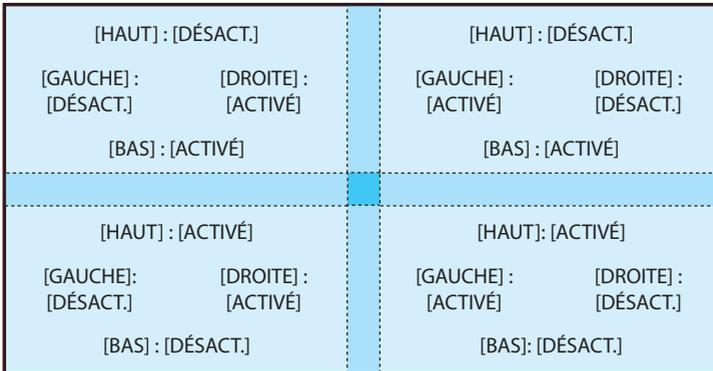
#### 3. Sélectionnez [MODE] → [ACTIVÉ] et appuyez sur le bouton ENTER.



Ceci active la fonction de Fusion des Bords. Les éléments de menu suivants sont disponibles : [MARQUEUR], [HAUT], [BAS], [GAUCHE], [DROITE], [COURBE DE MÉLANGE], et [NIVEAU NOIR]

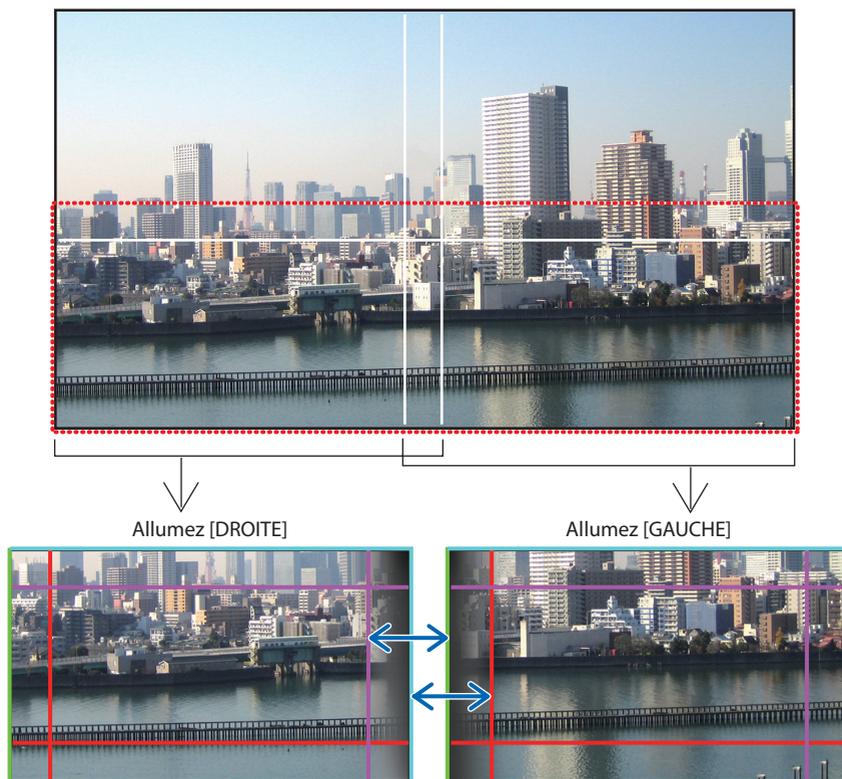


4. Sélectionnez un élément approprié parmi [HAUT], [BAS], [GAUCHE], et [DROITE] pour une zone de bords superposés et activez [CONTRÔLE].



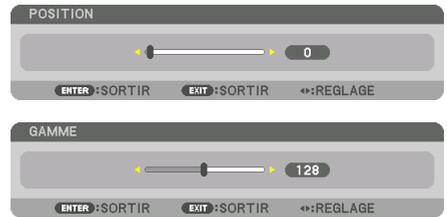
### ② Réglez [POSITION] et [GAMME] pour déterminer une zone de chevauchement des bords des images projetées par chaque projecteur.

Lorsque [MARQUEUR] est réglé sur [ACTIVÉ], des marqueurs de quatre couleurs s'affichent à l'écran. Les marqueurs cyan et vert représentent les bords de la zone où les images se chevauchent, les marqueurs magenta et rouge représentent la plage de chevauchement (zone/largeur).



\* Les 2 écrans sont séparés dans le schéma, afin de faciliter l'explication.

Ajustez le bord de la zone de chevauchement au bord de l'image avec [POSITION], puis configurez la zone de chevauchement (largeur) avec [GAMME]. Dans le cas du schéma de la page précédente, placez d'abord le marqueur cyan sur le bord de l'image sur l'écran de gauche et le marqueur vert sur le bord de l'image sur l'écran de droite. Réglez ensuite le marqueur magenta de l'écran de gauche sur le marqueur vert de l'écran de droite, et le marqueur rouge de l'écran de droite sur le marqueur cyan de l'écran de gauche. Le réglage est terminé lorsque les marqueurs sont empilés et deviennent blancs. Éteignez [MARQUEUR] pour désactiver le marqueur.



### ASTUCE :

- Lors de l'affichage d'un signal avec une résolution différente, exécutez la fonction Fusion des Bords depuis le début.
- Le réglage de [MARQUEUR] n'est pas sauvegardé et retourne à [DÉSACT.] lorsque le projecteur est éteint.
- Pour afficher ou masquer le marqueur pendant que le projecteur est en marche, allumez ou éteignez [MARQUEUR] à partir du menu.

### [COURBE DE MÉLANGE]

Réglez la luminosité de la section se chevauchant sur les écrans. En fonction des besoins, réglez la luminosité de la section se chevauchant sur les écrans au moyen de [COURBE DE MÉLANGE] et [NIVEAU NOIR].

- Réglez le [MODE] sur [ACTIVÉ] pour sélectionner [COURBE DE MÉLANGE] et [NIVEAU NOIR].

### Sélection d'une option pour [COURBE DE MÉLANGE]

En contrôlant la graduation de la section se chevauchant sur les écrans, cela permet au bord des écrans de projection d'être inaperçu. Sélectionnez l'option optimale parmi les 9 proposées.

1. **Sur le menu à l'écran, déplacez le curseur sur [AFFICH.] → [FUSION DES BORDS] → [COURBE DE MÉLANGE] puis appuyez sur ENTER. L'écran de réglage d'option pour [COURBE DE MÉLANGE] s'affiche.**



## 2. Sélectionnez une option parmi les neuf proposées par ▲ ou ▼.



### Réglage du Niveau Noir

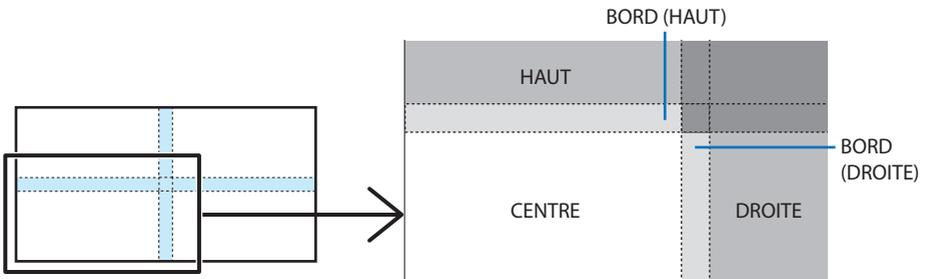
Ceci permet de régler le niveau noir de la partie superposée et les zones non superposées des multi-écrans (FUSION DES BORDS).

Réglez le niveau de luminosité si vous sentez que la différence est trop grande.

REMARQUE :

- La zone réglable varie en fonction des combinaisons de [HAUT], [BAS], [GAUCHE] et [DROITE] allumés.

Le niveau de noir du projecteur inférieur gauche est réglé comme indiqué sur le schéma.



## 1. Sélectionnez [AFFICH.] → [FUSION DES BORDS] → [NIVEAU NOIR] et appuyez sur le bouton ENTER.

L'écran va passer à l'écran de réglage du niveau noir.



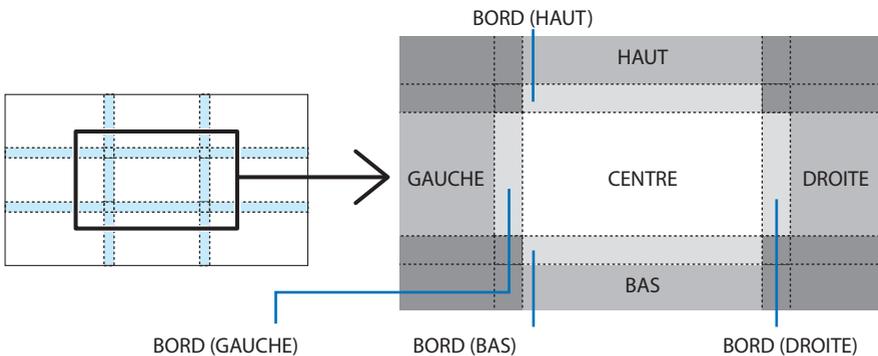
## 2. Appuyez sur le bouton ◀, ▶, ▼ ou ▲ pour sélectionner un élément et utilisez ◀ ou ▶ pour régler le niveau noir.

Effectuez cette opération pour l'autre projecteur si nécessaire.



### ASTUCE :

- 9 parties segmentées pour le réglage du niveau noir  
Le niveau de noir du projecteur central est réglé comme indiqué sur le schéma.



### ASTUCE :

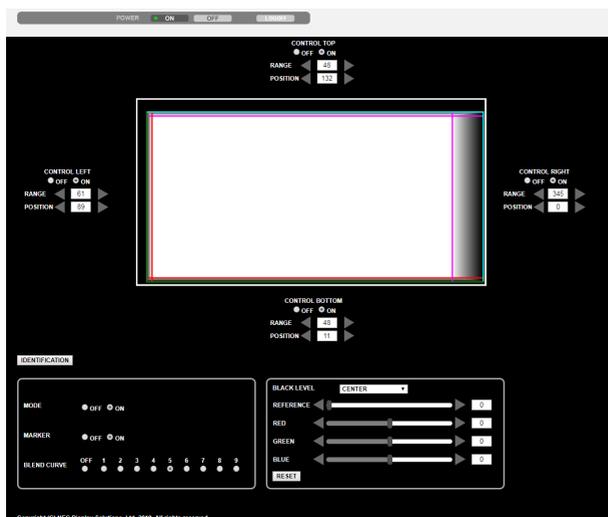
- Le nombre d'écrans de division du niveau noir change en fonction du nombre de positions de fusion des bords sélectionnées (haut, bas, gauche, droite). En outre, lorsque les extrémités haut/bas et gauche/droite sont sélectionnées, l'écran de division du coin s'affiche.
- La largeur de la fusion des bords est la largeur réglée dans la gamme et le coin est formé par la zone d'intersection des extrémités haut/bas ou des extrémités gauche/droite.
- Le [NIVEAU NOIR] peut être réglé uniquement pour le rendre plus clair.

## Réglez à l'aide d'un ordinateur ou d'un smartphone

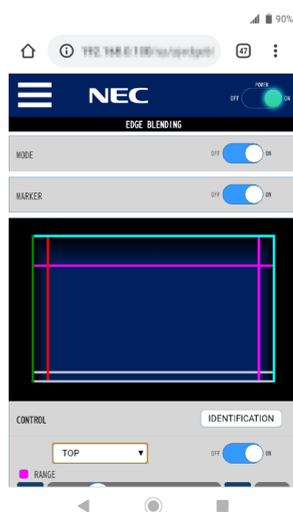
La [FUSION DES BORDS] peut être facilement réalisée en utilisant un ordinateur ou un smartphone connecté aux projecteurs via un réseau.

Connectez-vous au serveur HTTP (→ page 56) et affichez l'onglet [FUSION DES BORDS].

### Écran d'ordinateur



### Écran de smartphone



Les éléments de réglage/ajustement [FUSION DES BORDS] s'affichent sur un écran et peuvent être utilisés à l'aide de la souris de l'ordinateur ou de l'écran tactile du smartphone. Pour plus de détails sur chaque réglage/ajustement, reportez-vous à l'explication du menu à l'écran.

- [POSITION] et [GAMME] peuvent être réglés en déplaçant les marqueurs (cyan, vert, magenta, ligne rouge) et en cliquant et en les faisant glisser avec la souris (ou en faisant glisser le smartphone).
- Les valeurs de réglage suivantes peuvent être précisément ajustées avec le bouton ←/→ du clavier :
  - POSITION
  - GAMME
  - [RÉFÉRENCE] pour [NIVEAU NOIR], [ROUGE], [VERT], BLEU]
- Pour vérifier quel écran du projecteur vous réglez, appuyez sur le bouton [IDENTIFICATION]. Le message d'identification (adresse IP) s'affiche à l'écran pendant 3 secondes.

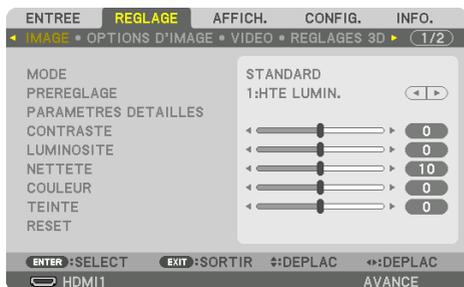
## 5. Utilisation du menu à l'écran

### 5-1. Utilisation des menus

#### REMARQUE :

- Le menu à l'écran risque de ne pas être affiché correctement lorsqu'une image vidéo entrelacée est projetée.

#### 1. Appuyez sur le bouton MENU de la télécommande ou du boîtier du projecteur pour afficher le menu.



#### REMARQUE :

- Les commandes comme ENTER, EXIT, ▲▼, ◀▶ en bas affichent les boutons disponibles pour vos opérations.

#### 2. Appuyez sur les boutons ◀▶ de la télécommande ou du boîtier du projecteur pour afficher le sous-menu.

#### 3. Appuyez sur le bouton ENTER de la télécommande ou du boîtier du projecteur pour mettre en surbrillance le premier élément ou le premier onglet.

#### 4. Utilisez les boutons ▲▼ de la télécommande ou du boîtier du projecteur pour sélectionner l'élément à ajuster ou à régler.

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

#### 5. Appuyez sur le bouton ENTER de la télécommande ou du boîtier du projecteur pour afficher la fenêtre du sous-menu.

#### 6. Réglez le niveau, activez ou désactivez l'élément sélectionné en utilisant les boutons ▲▼◀▶ de la télécommande ou du boîtier du projecteur.

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

#### 7. Répétez les étapes 2 à 6 pour régler un élément supplémentaire ou appuyez sur le bouton EXIT du boîtier du projecteur ou de la télécommande pour quitter l'affichage du menu.

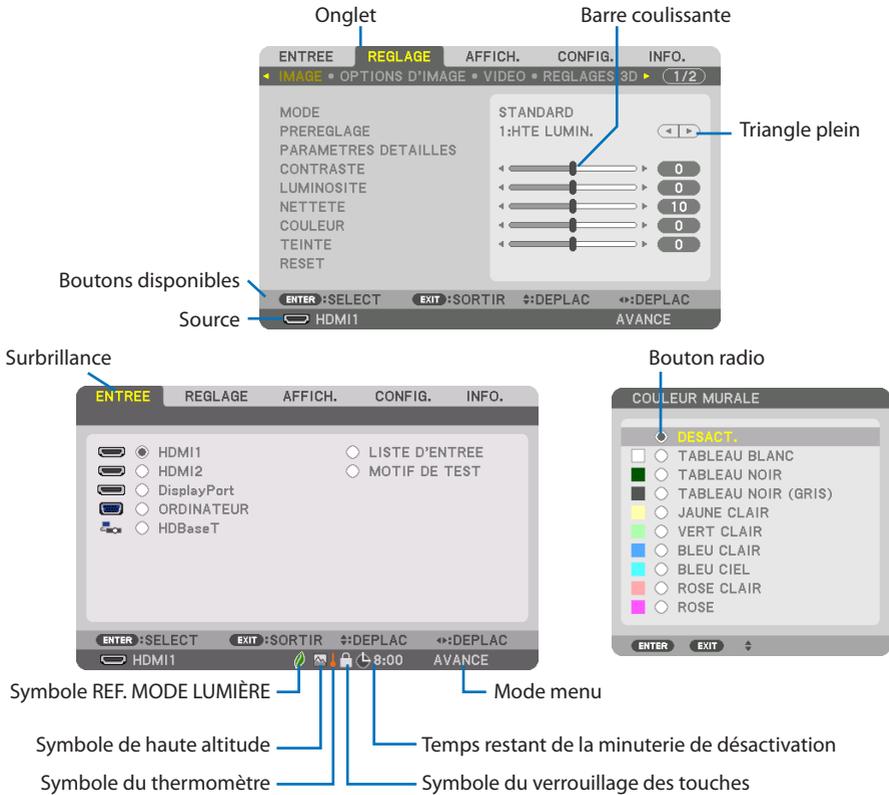
#### REMARQUE :

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

#### 8. Appuyez sur le bouton MENU pour fermer le menu.

Appuyez sur le bouton EXIT pour retourner au menu précédent.

## 5-2. Éléments du menu



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

Surbrillance	Indique le menu ou l'élément sélectionné.
Triangle plein	Indique que d'autres choix sont disponibles. Un triangle en surbrillance indique que l'élément est actif.
Onglet	Indique un groupe de caractéristiques dans une boîte de dialogue. La sélection d'un onglet amène sa page au premier plan.
Bouton radio	Utilisez ce bouton rond pour sélectionner une option dans une boîte de dialogue.
Source	Indique la source actuellement sélectionnée.
Mode menu	Indique le mode de menu actuel : [BASIQUE] ou [AVANCÉ].
Temps restant de la minuterie de désactivation	Indique le compte à rebours restant lorsque la [MINUT. DÉSACTIVATION] est prédéfinie.
Barre coulissante	Indique les réglages ou la direction de l'ajustement.
Symbole REF. MODE LUMIÈRE	Indique que [REF. MODE LUMIÈRE] est défini.
Symbole du verrouillage des touches	Indique que le [VER. PANNEAU COMMANDE] est activé.
Symbole du thermomètre	Indique que le [MODE LUMIÈRE] est réglé de force sur le mode [ACTIVÉ] car la température interne est trop élevée.
Symbole de haute altitude	Indique que le [MODE VENTILATEUR] est réglé sur [HAUTE ALTITUDE].

### 5-3. Liste des éléments de menu

Certaines rubriques de menu sont indisponibles selon la source d'entrée.

Élément de menu		Par défaut	Options				
ENTRÉE	HDMI1	*					
	HDMI2	*					
	DisplayPort	*					
	ORDINATEUR	*					
	HDBaseT						
	LISTE D'ENTRÉE						
	MOTIF DE TEST						
RÉGLAGE	IMAGE	MODE	STANDARD	STANDARD, PROFESSIONNEL			
		PRÉRÉGLAGE	*	AUTO, 1:HTE LUMIN., 2:PRÉSENTATION, 3:VIDÉO, 4:FILM, 5:GRAPHIQUE, 6:sRGB, 7:DICOM SIM.			
		PARAMÈTRES DÉTAILLÉS	GÉNÉRALITÉS				
			RÉFÉRENCE		*	HTE LUMIN., PRÉSENTATION, VIDÉO, FILM, GRAPHIQUE, sRGB, DICOM SIM.	
			RÉGLAGE GAMMA* <sup>1</sup>				
			TAILLE D'ÉCRAN* <sup>2</sup>		*	GRAND, MOYEN, PETIT	
			TEMP. COULEURS* <sup>3</sup>		*		
			CONTRASTE DYNAMIQUE		*	DÉSACT., IMAGE ANIMÉE, IMAGE IMMOBILE	
			MODE LUMIÈRE	AJUSTEMENT DE LA LAMPE		*	
				LUMINOSITÉ CONSTANTE		DÉSACT.	DÉSACT., ACTIVE
			BALANCE DES BLANCS				
			CONTRASTE R		0		
			CONTRASTE G		0		
			CONTRASTE B		0		
			LUMINOSITÉ R		0		
			LUMINOSITÉ G		0		
			LUMINOSITÉ B		0		
			CORRECTION DES COULEURS				
			ROUGE		0	TEINTE, SATURATION DES COULEURS	
		VERT		0	TEINTE, SATURATION DES COULEURS		
		BLEU		0	TEINTE, SATURATION DES COULEURS		
		JAUNE		0	TEINTE, SATURATION DES COULEURS		
		MAGENTA		0	TEINTE, SATURATION DES COULEURS		
		CYAN		0	TEINTE, SATURATION DES COULEURS		
		CONTRASTE		50			
		LUMINOSITÉ		50			
		NETTETÉ		10			
COULEUR		50					
TEINTE		0					
RESET							

\* L'astérisque (\*) indique que le réglage par défaut varie selon le signal.

\*1 Le paramètre [RÉGLAGE GAMMA] est disponible si un paramètre autre que [DICOM SIM.] est sélectionné dans [RÉFÉRENCE].

\*2 Le paramètre [TAILLE D'ÉCRAN] est disponible lorsque [DICOM SIM.] est sélectionné pour [RÉFÉRENCE].

\*3 Lorsque [HTE LUMIN.] est sélectionné dans [RÉFÉRENCE], la [TEMP. COULEURS] n'est pas disponible.

## 5. Utilisation du menu à l'écran

		Élément de menu		Par défaut	Options	
RÉGLAGE	OPTIONS D'IMAGE	HORLOGE		*		
		PHASE		*		
		HORIZONTAL		*		
		VERTICAL		*		
		EFFACEMENT		*	HAUT, BAS, GAUCHE, DROITE	
		SURBALAYAGE			AUTO, 0[%], 5[%], 10[%]	
		ASPECT (RATIO)		AUTO	(HDTV/SDTV) AUTO, NORMAL, 4:3, GRAND ECRAN, ECRAN LARGE, ZOOM, PLEIN	
			AUTO	(ORDINATEUR) AUTO, NORMAL, 4:3, 5:4, 16:9, 15:9, 16:10, PLEIN, NATIF		
	RÉSOLUTION D'ENTRÉE*4		*	—		
	VIDÉO	RÉDUCTION DE BRUIT	RÉDUC. BRUIT ALÉATOIRE		*	DÉSACT., BAS, MOYEN, HAUT
			RÉDUC. BRUIT MOUSTIQUE		DÉSACT.	DÉSACT., BAS, MOYEN, HAUT
			RÉDUC. BRUIT DE BLOC		DÉSACT.	DÉSACT., BAS, MOYEN, HAUT
		DÉSINTRELACÉ		NORMAL	NORMAL, EN MOUVEMENT, IMMOBILE	
RENFORCEMENT CONTRASTE		MODE	AUTO	DÉSACT., AUTO, NORMAL		
		GAIN				
TYPE DE SIGNAL		AUTO	AUTO, RGB, REC601, REC709, REC2020			
NIVEAU VIDÉO		AUTO	AUTO, NORMAL, AMÉLIORÉ, SUPER BLANC			
MODE HDR*5		AUTO	AUTO, DÉSACT., ACTIVÉ			
RÉGLAGES 3D	FORMAT		AUTO	AUTO, DÉSACT.(2D), PAQUET D'IMAGE, COTE PAR COTE(MOITIÉ), COTE PAR COTE(COMPLET), HAUT ET BAS, IMAGE ALTERNATIVE, LIGNE ALTERNATIVE		
	INVERSION G/D		DÉSACT.	DÉSACT., ACTIVÉ		
MÉMOIRE OBJECTIF	ENREGISTRE					
	DÉPLAC					
	RESET					
	CHARGE AU SIGNAL		DÉSACT.	DÉSACT., ACTIVÉ		
	SILENCIEUX FORCÉ		DÉSACT.	DÉSACT., ACTIVÉ		
AFFICH.	PIP/PICTURE BY PICTURE	SOUS ENTRÉE		DÉSACT.	DÉSACT., HDMI1, HDMI2, DisplayPort, ORDINATEUR, HDBaseT	
		MODE		PIP	PIP, PICTURE BY PICTURE	
		ÉCHANGE D'IMAGES		DÉSACT.	DÉSACT., ACTIVÉ	
		RÉGLAGE PIP	POSITION DE DÉPART		HAUT-GAUCHE	HAUT-GAUCHE, HAUT-DROITE, BAS-GAUCHE, BAS-DROITE
			POSITION HORIZONTALE			
			POSITION VERTICALE			
		TAILLE		MOYEN	GRAND, MOYEN, PETIT	
	BORD					
	CORREC. GEOMETRIQUE	MODE		DÉSACT.	DÉSACT., KEYSTONE, PIERRE ANGULAIRE, COIN HORIZONTAL, COIN VERTICAL, DEFORMATION, OUTIL PC	
		KEYSTONE	HORIZONTAL			
			VERTICAL			
			INCL.			
			RAPPORT DE PROJECTION			
		PIERRE ANGULAIRE			HAUT-GAUCHE, HAUT, HAUT-DROITE, GAUCHE, DROITE, BAS-GAUCHE, BAS, BAS-DROITE	
		COIN HORIZONTAL			HAUT-GAUCHE, HAUT, HAUT-DROITE, GAUCHE, DROITE, BAS-GAUCHE, BAS, BAS-DROITE	
COIN VERTICAL			HAUT-GAUCHE, HAUT, HAUT-DROITE, GAUCHE, DROITE, BAS-GAUCHE, BAS, BAS-DROITE			
DÉFORMATION			HAUT-GAUCHE, HAUT, HAUT-DROITE, GAUCHE, DROITE, BAS-GAUCHE, BAS, BAS-DROITE			
OUTIL PC		DÉSACT.	DÉSACT., 1, 2, 3			
RESET						

\*4 L'élément [RÉSOLUTION D'ENTRÉE] peut être sélectionné pour l'entrée [ORDINATEUR].

\*5 Le paramètre [MODE HDR] est disponible exclusivement pour le signal 4K.

## 5. Utilisation du menu à l'écran

		Élément de menu		Par défaut	Options	
AFFICH.	FUSION DES BORDS	MODE		DÉSACT.	DÉSACT., ACTIVÉ	
		MARQUEUR		DÉSACT.	DÉSACT., ACTIVÉ	
		HAUT	CONTRÔLE	ACTIVÉ	DÉSACT., ACTIVÉ	
			GAMME			
			POSITION			
		BAS	CONTRÔLE	ACTIVÉ	DÉSACT., ACTIVÉ	
			GAMME			
			POSITION			
		GAUCHE	CONTRÔLE	ACTIVÉ	DÉSACT., ACTIVÉ	
			GAMME			
	POSITION					
	DROITE	CONTRÔLE	ACTIVÉ	DÉSACT., ACTIVÉ		
		GAMME				
		POSITION				
COURBE DE MÉLANGE			5	DÉSACT., 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9		
NIVEAU NOIR		CENTRE, HAUT, BAS, GAUCHE, DROITE, BORD(HAUT), BORD(BAS), BORD(GAUCHE), BORD(DROITE)		RÉFÉRENCE, ROUGE, VERT, BLEU, RESET		
RÉGLAGE DE L'IMAGE	MODE		DÉSACT.	DÉSACT., ZOOM, CARRELAGE		
	ZOOM	ZOOM HORIZONTAL				
		ZOOM VERTICAL				
		POSITION HORIZONTALE				
		POSITION VERTICALE				
	CARRELAGE	LARGEUR		1 ÉLÉMENT, 2 ÉLÉMENTS, 3 ÉLÉMENTS, 4 ÉLÉMENTS		
		HAUTEUR		1 ÉLÉMENT, 2 ÉLÉMENTS, 3 ÉLÉMENTS, 4 ÉLÉMENTS		
		POSITION HORIZONTALE		1er ÉLÉMENT, 2ème ÉLÉMENT, 3ème ÉLÉMENT, 4ème ÉLÉMENT		
		POSITION VERTICALE		1er ÉLÉMENT, 2ème ÉLÉMENT, 3ème ÉLÉMENT, 4ème ÉLÉMENT		
	MULTI ÉCRANS	BALANCE DES BLANCS		MODE	DÉSACT.	DÉSACT., ACTIVÉ
		CONTRASTE B				
		CONTRASTE R				
		CONTRASTE G				
		CONTRASTE B				
		LUMINOSITÉ B				
		LUMINOSITÉ R				
		LUMINOSITÉ G				
CONFIG.	MENU(1)	LANGUE		ENGLISH	ENGLISH, DEUTSCH, FRANÇAIS, ITALIANO, ESPAÑOL, SVENSKA, 日本語 DANSK, PORTUGUÉS, ČEŠTINA, MAGYAR, POLSKI, NEDERLANDS, SUOMI NORSK, TÜRKÇE, РУССКИЙ, عربي, Ελληνικά, 简体中文, 한국어 ROMÂNĂ, HRVATSKA, БЪЛГАРСКИ, INDONESIA, हिन्दी, ไทย, ئۇيغۇر, 繁體中文, Tiếng Việt	
		SELECTION DE COULEUR		COULEUR	COULEUR, MONOCHROME	
		LUMINOSITÉ OSD			10	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10
		AFFICHAGE D'ENTRÉE			ACTIVÉ	DÉSACT., ACTIVÉ
		AFFICHAGE MESSAGE			ACTIVÉ	DÉSACT., ACTIVÉ
		AFFICHAGE ID			ACTIVÉ	DÉSACT., ACTIVÉ
		MSG. AVERTISSEMENT 3D			ACTIVÉ	DÉSACT., ACTIVÉ
		DURÉE D'AFFICHAGE			AUTO 45 S	MANUAL, AUTO 5 S, AUTO 15 S, AUTO 45 S

## 5. Utilisation du menu à l'écran

		Élément de menu		Par défaut	Options
CONFIG.	MENU(2)	MENU ANGLE		0°	0°, 90°, 270°
		MENU POSITION		CENTRE	HAUT-GAUCHE, CENTRE HAUT, HAUT-DROITE, CENTRE GAUCHE, CENTRE, CENTRE DROIT, BAS-GAUCHE, CENTRE BAS, BAS-DROITE
	INSTALLATION(1)	ORIENTATION		AUTO	AUTO, BUREAU VERS L'AVANT, PLAFOND VERS L'ARRIÈRE, BUREAU VERS L'ARRIÈRE, PLAFOND VERS L'AVANT
		ÉCRAN	TYPE D'ÉCRAN	LIBRE	LIBRE, ÉCRAN 4:3, ÉCRAN 16:9, ÉCRAN 16:10
			POSITION		
		COULEUR MURALE		DÉSACT.	DÉSACT., TABLEAU BLANC, TABLEAU NOIR, TABLEAU NOIR (GRIS), JAUNE CLAIR, VERT CLAIR, BLEU CLAIR, BLEU CIEL, ROSE CLAIR, ROSE
		MODE VENTILATEUR		AUTO	AUTO, NORMAL, HAUT, HAUTE ALTITUDE
		REF. MODE LUMIÈRE	REF. MODE LUMIÈRE	NORMAL	BOOST, NORMAL, ECO1, ECO2
			REF. AJUST. LUMIÈRE		
			LUMINOSITÉ CONSTANTE	DÉSACT.	DÉSACT., ACTIVÉ
		REF. BALANCE DES BLANCS	CONTRASTE R		
			CONTRASTE G		
			CONTRASTE B		
			LUMINOSITÉ R		
			LUMINOSITÉ G		
			LUMINOSITÉ B		
			UNIFORMITÉ R		
		CONVERGENCE STATIQUE	UNIFORMITÉ B		
			HORIZONTAL R		
	HORIZONTAL G				
	HORIZONTAL B				
	VERTICAL R				
	VERTICAL G				
	INSTALLATION(2)	PARAM. OBTURATEUR	ALIM.DE L'OBTURATEUR	OUVERT	OUVERT, FERMÉ
			OBTUR. IMAGE MUETTE	OUVERT	OUVERT, FERMÉ
			TMPS DE FONDU D'OUV.		(Cette fonction n'est pas disponible)
			TMPS DE FONDU D FERM	0	0-10 SEC
		REF MÉMOIRE OBJECT.	PROFIL	1	1, 2
			ENREGISTRE		
			DÉPLAC		
			RESET		
			CHARGÉ AU SIGNAL	DÉSACT.	DÉSACT., ACTIVÉ
		SILENCIEUX FORCÉ	DÉSACT.	DÉSACT., ACTIVÉ	
POSITION LENTILLE		INITIALE			
ÉTALONN. LENTILLE					
UNIF. COUL. (OUTIL)		DÉSACT.	DÉSACT., 1, 2, 3		
GAMMA(OUTIL)		DÉSACT.	DÉSACT., 1, 2, 3		

## 5. Utilisation du menu à l'écran

		Élément de menu			Par défaut	Options	
CONFIG.	CONTRÔLE	OUTILS	MODE ADMINIS-TRATEUR	MODE MENU	AVANCÉ	AVANCÉ, BASIQUE	
				NE PAS SAUVEGARDER LES VALEURS DES PARAMÈTRES	DÉSACT.	DÉSACT., ACTIVE	
				NOUVEAU MOT DE PASSE			
				CONF. MOT DE PASSE			
		MINUT. PRO-GRAMMABLE	ACTIVER	DÉSACT.	DÉSACT., ACTIVE		
			PARAMÈTRES	ÉDI-TER	ACTIVÉ		
					JOUR		
					HEURE		
					FONCTION		
					RÉGLAGES AVANCÉS		
		RÉPÉTITION					
		PARAM. DATE ET HEURE	PARAM. FUS. HORAIRE				
			PARAM. DATE ET HEURE				
			PARAM. HEURE D'ÉTÉ				
		SOURIS	BOUTON	MAIN DROITE	MAIN DROITE, MAIN GAUCHE		
	SENSIBILITÉ		MOYEN	RAPIDE, MOYEN, LENT			
	VER. PANNEAU COMMANDE				DÉSACT.	DÉSACT., ACTIVE	
	SÉCURITÉ				DÉSACT.	DÉSACT., ACTIVE	
	VITESSE DE TRANSMISSION				38400bps	4800bps, 9600bps, 19200bps, 38400bps, 115200bps	
	CONTRÔLE DU PC (HDBaseT)				DÉSACT.	DÉSACT., ACTIVE	
	CONTRÔLE ID		NUMÉRO DE CONTRÔLE ID		1	1-254	
			CONTRÔLE ID		DÉSACT.	DÉSACT., ACTIVE	
	CAPTEUR TELECOMM.				AVANT/ARRIÈRE	AVANT/ARRIÈRE, AVANT, ARRIÈRE, HDBaseT	
	PARAMÈTRES RÉSEAU	MOT DE PASSE RÉSEAU					
		RÉSEAU LOCAL CÂBLÉ	INTERFACE			RÉSEAU, HDBaseT	
			PROFILS			DÉSACTIVER, PROFIL 1, PROFIL 2	
			DHCP			DÉSACT., ACTIVE	
ADRESSE IP							
MASQUE SUBNET							
PASSERELLE							
AUTO DNS				DÉSACT., ACTIVE			
CONFIGURATION DNS							
SE RECONNECTER							
NOM DU PROJECTEUR		NOM DU PROJECTEUR		pj-*****			
DOMAINE		ADRESSE INTERNET		pj-*****			
		NOM DE DOMAINE					
COURRIER D'AVERTISSEMENT		COURRIER D'AVERTISSEMENT				DÉSACT., ACTIVE	
		ADRESSE INTERNET			pj-*****		
		NOM DE DOMAINE					
		ADRESSE DE L'ÉMETTEUR					
		NOM DU SERVEUR SMTP					
		ADRESSE DESTINAT. 1					
		ADRESSE DESTINAT. 2					
ADRESSE DESTINAT. 3							
		COURRIER TEST					

## 5. Utilisation du menu à l'écran

Élément de menu				Par défaut	Options		
CONFIG.	PARAMÈTRES RÉSEAU	SERVICES RÉSEAU	SERVICES	SERVEUR HTTP		ACTIVÉ	DÉSACTIVÉ, ACTIVÉ, AUTOR.
				PiLink	NOUVEAU MOT DE PASSE		
					CONF. MOT DE PASSE		
					CLASSE		CLASSE1, CLASSE2
					DESTINATION		
				AMX BEACON		DÉSACT.	DÉSACT., ACTIVÉ
				CRESTRON	ROOMVIEW	DÉSACT.	DÉSACT., ACTIVÉ
					CRESTRON CONTROL (ACTIVER, CONTROLLER IP ADDRESS, IP ID)		
				Extron XTP		DÉSACT.	DÉSACT., ACTIVÉ
				CONTRÔLE DU PC		ACTIVÉ	DÉSACT., ACTIVÉ
				AUTOR. CONTRÔLE DU PC		ACTIVÉ	DÉSACT., ACTIVÉ
				Art-Net	Art-Net	DÉSACT.	DÉSACT., ACTIVÉ
			[2.x.x.x]				
			[10.x.x.x]				
			PARAMÈTRES				
			CANAL				
			COMPTE	UTILISATEUR1, UTILISATEUR2, UTILISATEUR3	ENREGISTRER		
					CHANG. NOM UTILISAT.		
					CHANGER MOT DE PASSE		
					ACTIVER	ACTIVÉ	DÉSACT., ACTIVÉ
					EFFACER		
			CODE D'ACCES				
			OPTIONS SOURCE	RÉGLAGE AUTOMATIQUE		NORMAL	DÉSACT., NORMAL, FIN
				SÉLECTION AUDIO	HDMI1	HDMI1	HDMI1, ORDINATEUR
HDMI2	HDMI2	HDMI2, ORDINATEUR					
DisplayPort	DisplayPort	DisplayPort, ORDINATEUR					
HDBaseT	HDBaseT	HDBaseT, ORDINATEUR					
SÉLEC. ENTR. PAR DÉF.		DERNIÈRE		DERNIÈRE, AUTO, HDMI1, HDMI2, DisplayPort, ORDINATEUR, HDBaseT			
COMMUTATION DOUCE		DÉSACT.		DÉSACT., ACTIVÉ			
PAPIER PEINT		BLEU		BLEU, NOIR, LOGO			
HDBaseT SÉLECTION OUT		DÉSACT.		DÉSACT., AUTO, HDMI1, HDMI2, DisplayPort, HDBaseT			
VERSION EDID	HDMI1	MODE1		MODE1, MODE2			
	HDMI2	MODE1		MODE1, MODE2			
VERSION HDCP	HDMI1	HDCP 2.2		HDCP 2.2, HDCP 1.4			
	HDMI2	HDCP 2.2		HDCP 2.2, HDCP 1.4			
	HDBaseT	HDCP 1.4		HDCP 2.2, HDCP 1.4			
OPTIONS PUISSANCE	ÉCONOMIE D'ÉNERGIE			ACTIVÉ	DÉSACT., ACTIVÉ		
	DÉMARRAGE DIRECT			DÉSACT.	DÉSACT., ACTIVÉ		
	SÉLEC. MISE EN MARCHÉ		DÉSACT.	DÉSACT., HDMI1, HDMI2, DisplayPort, ORDINATEUR, HDBaseT			
	MARCHE AUTO DES		0:15	DÉSACT., 0:05, 0:10, 0:15, 0:20, 0:30, 1:00			
	MINUT. DÉSACTIVATION		DÉSACT.	DÉSACT., 0:30, 1:00, 2:00, 4:00, 8:00, 12:00, 16:00			
RESET	SIGNAL ACTUEL						
	TOUTES LES DONNÉES						
	TOUTES LES DONNÉES (LISTE ENTRÉES INCLUSES)						

## 5. Utilisation du menu à l'écran

		Élément de menu	Par défaut	Options
INFO.	TEMPS D'UTILISATION	HEURES D'UTILIS. LUM		
		HRES D'UTILIS. PROJECTEUR		
		ÉCO TOTALE DE CARB.		
	SOURCE(1)	BORNE D'ENTRÉE		
		RÉSOLUTION		
		FRÉQUENCE HORIZONTALE		
		FRÉQUENCE VERTICALE		
		TYPE SYNCHRO		
		POLARITÉ SYNCHRO.		
		TYPE DE NUMÉRISATION		
		NOM DE LA SOURCE		
		ENTRÉE N°		
	SOURCE(2)	TYPE DE SIGNAL		
		PROFONDEUR DE BIT		
		NIVEAU VIDÉO		
		FRÉQUENCE DE BALAYAGE		
		FORMAT 3D		
	SOURCE(3)	BORNE D'ENTRÉE		
		RÉSOLUTION		
		FRÉQUENCE HORIZONTALE		
		FRÉQUENCE VERTICALE		
		TYPE SYNCHRO		
		POLARITÉ SYNCHRO.		
		TYPE DE NUMÉRISATION		
		NOM DE LA SOURCE		
		ENTRÉE N°		
	SOURCE(4)	TYPE DE SIGNAL		
		PROFONDEUR DE BIT		
		NIVEAU VIDÉO		
		FRÉQUENCE DE BALAYAGE		
		FORMAT 3D		
	RÉSEAU LOCAL CÂBLÉ	ADRESSE IP		
		MASQUE SUBNET		
		PASSERELLE		
		ADRESSE MAC		
		DNS		
	VERSION	LOGICIEL		
	AUTRES	DATE HEURE		
		NOM DU PROJECTEUR		
		MODEL NO.		
		SERIAL NUMBER		
CONTRÔLE ID*6				
ID OBJECTIF				
CONDITIONS	TEMPÉRATURE D'ADMISSION			
	TEMP. ECHAPPEMENT			
	PRESSION ATMOSPHÉRIQUE			
	POSITION D'INSTALLATION			
	X-AXIS			
	Y-AXIS			
	Z-AXIS			
	OPTION COVER			

\*6 [CONTROLE ID] s'affiche lorsque [CONTROLE ID] a été configuré.

## 5. Utilisation du menu à l'écran

		Élément de menu	Par défaut	Options
INFO.	HDBaseT	QUALITÉ DU SIGNAL		
		MODE D'OPÉRATION		
		STATUT DE LIAISON		
		STATUT HDMI		
	Art-Net(1)	Ch1		
		Ch2		
		Ch3		
		Ch4		
		Ch5		
		Ch6		
		Ch7		
		Ch8		
		Ch9		
	Art-Net(2)	Ch10		
		Ch11		
Ch12				

### 5-4. Descriptions & fonctions du menu [ENTRÉE]



#### **HDMI1**

Ceci projette la vidéo de l'appareil raccordé à la borne HDMI 1 IN.

#### **HDMI2**

Ceci projette la vidéo de l'appareil raccordé à la borne HDMI 2 IN.

#### **DisplayPort**

Ceci projette la vidéo de l'appareil raccordé à la borne DisplayPort IN.

#### **ORDINATEUR**

Ceci projette la vidéo de l'appareil raccordé à la borne d'entrée vidéo de l'ordinateur. (Ceci projette le signal RGB analogique ou le signal composant).

#### **HDBaseT**

Projection du signal HDBaseT.

#### **LISTE D'ENTRÉE**

Affiche une liste de signaux. Voir pages suivantes.

#### **MOTIF DE TEST**

Ferme le menu et passe à l'écran de motif de test.

### Utilisation de la liste d'entrée

Lorsque n'importe quel ajustement est effectué, il est automatiquement sauvegardé dans la liste d'entrée. Les (valeurs d'ajustements de) signaux enregistrés peuvent être chargés depuis la liste d'entrée lorsque c'est nécessaire.

Cependant, vous ne pouvez enregistrer que jusqu'à 100 motifs dans la liste d'entrée. Lorsque 100 motifs ont été enregistrés, un message d'erreur s'affiche et vous ne pouvez plus enregistrer de nouveaux motifs. Vous devez donc supprimer les (valeurs d'ajustements des) signaux qui ne sont plus nécessaires.

### Affichage de la liste d'entrée

#### 1. Appuyez sur le bouton MENU.

Le menu s'affiche.

#### 2. Appuyez sur le bouton ◀ ou ▶ pour sélectionner [ENTRÉE].

La liste [ENTRÉE] s'affiche.



\* Cet écran appartient à un modèle HDBaseT.

#### 3. Utilisez le bouton ◀, ▶, ▲, ou ▼ pour sélectionner [LISTE D'ENTRÉE] et appuyez sur le bouton ENTER.

La fenêtre [LISTE D'ENTRÉE] s'affiche.

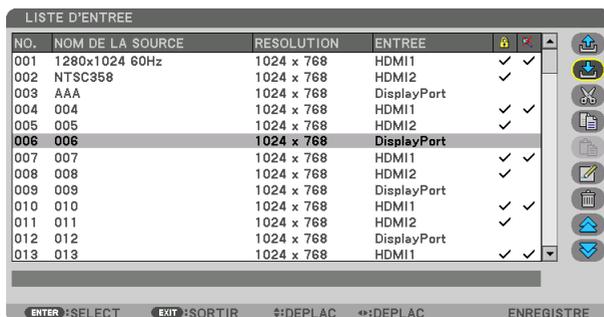
Si la fenêtre [LISTE D'ENTRÉE] ne s'affiche pas, basculez le menu sur [AVANCÉ].

Pour permuter le menu entre [AVANCÉ] et [BASIQUE], sélectionnez [CONFIG.] → [CONTRÔLE] → [OUTILS] → [MODE ADMINISTRATEUR] → [MODE MENU]. (→ page 132)

NO.	NOM DE LA SOURCE	RESOLUTION	ENTREE	✓	✓
001	1280x1024 60Hz	1024 x 768	HDMI1	✓	✓
002	NTSC358	1024 x 768	HDMI2	✓	✓
003	AAA	1024 x 768	DisplayPort	✓	✓
004	004	1024 x 768	HDMI1	✓	✓
005	005	1024 x 768	HDMI2	✓	✓
006	006	1024 x 768	DisplayPort	✓	✓
007	007	1024 x 768	HDMI1	✓	✓
008	008	1024 x 768	HDMI2	✓	✓
009	009	1024 x 768	DisplayPort	✓	✓
010	010	1024 x 768	HDMI1	✓	✓
011	011	1024 x 768	HDMI2	✓	✓
012	012	1024 x 768	DisplayPort	✓	✓
013	013	1024 x 768	HDMI1	✓	✓

Saisir le signal actuellement projeté dans la liste d'entrée [ (ENREGISTRE)]

1. Appuyez sur le bouton ▲ ou ▼ pour sélectionner n'importe quel nombre.
2. Appuyez sur le bouton ◀ ou ▶ pour sélectionner [ (ENREGISTRE)] et appuyez sur le bouton ENTER.



Rappeler un signal depuis la liste d'entrée [ (CHARGER)]

1. Appuyez sur le bouton ▲ ou ▼ pour sélectionner un signal et appuyez sur le bouton ENTER.

Modifier un signal de la liste d'entrée [ (ÉDITER)]

1. Appuyez sur le bouton ▲ ou ▼ pour sélectionner un signal que vous désirez éditer.
2. Appuyez sur le bouton ◀, ▶, ▲, ou ▼ pour sélectionner [ (ÉDITER)] et appuyez sur le bouton ENTER.

La fenêtre [ÉDITER] s'affiche.



NOM DE LA SOURCE	Entrez un nom de signal. Vous pouvez utiliser jusqu'à 18 caractères alphanumériques.
ENTRÉE	La borne d'entrée peut être changée. Il est possible de basculer entre HDMI1/HDMI2/DisplayPort/ORDINATEUR/HDBaseT.
 VERROUILLAGE	Effectuez le réglage de façon à ce que le signal sélectionné ne soit pas supprimé lorsque [  (EFFACER TOUT)] est exécuté. Les changements effectués après l'exécution de VERROUILLAGE ne peuvent être sauvegardés.
 SAUTER	Effectuez le réglage de façon à ce que le signal sélectionné soit sauté pendant la recherche automatique.

3. Réglez les options ci-dessus et sélectionnez [OK] puis appuyez sur le bouton ENTER.

REMARQUE :

- La borne d'entrée ne peut être modifiée pour le signal projeté actuellement.

### Couper un signal de la liste d'entrée [ (COUPER)]

1. Appuyez sur le bouton ▲ ou ▼ pour sélectionner un signal que vous voulez effacer.
2. Appuyez sur le bouton ◀, ▶, ▲ ou ▼ pour sélectionner [ (COUPER)] et appuyez sur le bouton ENTER.

Le signal sera supprimé de la liste d'entrée et il sera affiché dans le panneau d'affichage en bas de la liste d'entrée.

#### REMARQUE :

- Le signal actuellement projeté ne peut être supprimé.
- Lorsqu'un signal verrouillé est choisi, il sera affiché en gris ce qui indique qu'il n'est pas disponible.

#### ASTUCE :

- Les données du panneau d'affichage peuvent être incluses dans la liste d'entrée.
- Les données du tableau d'affichage ne seront pas perdues une fois la liste d'entrée fermée.

### Copier et coller un signal de la liste d'entrée [ (COPIER)] / [ (COLLER)]

1. Appuyez sur le bouton ▲ ou ▼ pour sélectionner un signal que vous voulez copier.
2. Appuyez sur le bouton ◀, ▶, ▲ ou ▼ pour sélectionner [ (COPIER)] et appuyez sur le bouton ENTER.

Le signal copié sera affiché dans le panneau d'affichage en bas de la liste d'entrée.

3. Appuyez sur le bouton ◀ ou ▶ pour vous déplacer jusqu'à la liste.
4. Appuyez sur le bouton ▲ ou ▼ pour choisir un signal.
5. Appuyez sur le bouton ◀, ▶, ▲ ou ▼ pour sélectionner [ (COLLER)] et appuyez sur le bouton ENTER.

Les données du panneau d'affichage seront collées sur le signal.

### Supprimer tous les signaux de la liste d'entrée [ (EFFACER TOUT)]

1. Appuyez sur le bouton ◀, ▶, ▲ ou ▼ pour sélectionner [ (EFFACER TOUT)] et appuyez sur le bouton ENTER.

Un message de confirmation s'affiche.

2. Appuyez sur le bouton ◀ ou ▶ pour sélectionner [OUI] et appuyez sur le bouton ENTER.

#### REMARQUE :

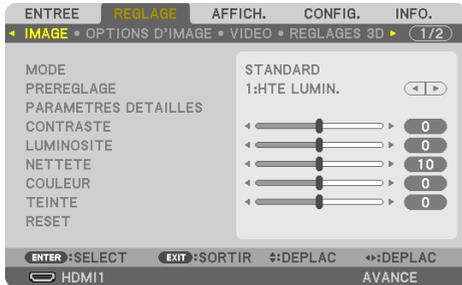
- Le signal verrouillé ne peut pas être supprimé.

### Utilisation d'un motif de test Pattern [MOTIF DE TEST]

Affiche le motif de test pour le réglage de la distorsion de l'écran et de la mise au point à l'heure de la configuration du projecteur. Une fois que le [MOTIF DE TEST] est sélectionné sur le menu à l'écran, le motif pour le réglage s'affiche. Si vous trouvez une distorsion sur le motif, réglez l'angle d'installation du projecteur ou corrigez la distorsion en appuyant sur le bouton Geometric. de la télécommande. Si le réglage de la mise au point est nécessaire, appuyez sur le bouton FOCUS de la télécommande pour afficher l'écran de réglage [MISE AU POINT], puis réglez [MISE AU POINT] avec le bouton ◀ ou ▶. Il est recommandé d'effectuer le réglage de la mise au point après avoir laissé le projecteur dans l'état le MOTIF DE TEST a été projeté pendant plus de 30 minutes. Appuyez sur le bouton EXIT pour fermer le motif de test et retourner au menu.

## 5-5. Descriptions & fonctions du menu [RÉGLAGE]

### [IMAGE]



### [MODE]

Cette option vous permet de déterminer comment sauvegarder vos réglages pour les [PARAMÈTRES DÉTAILLÉS] de [PRÉRÉGLAGE] pour chaque entrée.

STANDARD	Sauvegarde les paramètres pour chaque élément de [PRÉRÉGLAGE] (préréglages 1 à 7)
PROFESSIONNEL	Sauvegarde tous les paramètres de [IMAGE] pour chaque entrée.

#### REMARQUE :

- Lorsque [MOTIF DE TEST] s'affiche, [MODE] ne peut pas être sélectionné.

### [PRÉRÉGLAGE]

Cette fonction vous permet de sélectionner des réglages optimisés pour l'image que vous projetez. Vous pouvez ajuster une teinte neutre pour le jaune, cyan ou magenta.

Il existe sept préréglages d'usine optimisés pour différents types d'images. Vous pouvez également utiliser les [PARAMÈTRES DÉTAILLÉS] pour définir les paramètres ajustables afin de personnaliser chaque gamma ou couleur.

Vos réglages peuvent être enregistrés dans [PRÉRÉGLAGE] 1 to [PRÉRÉGLAGE] 7.

AUTO	Distingue automatiquement le réglage optimal pour le signal d'entrée.
HTE LUMIN.	Recommandé pour un usage dans une pièce lumineuse.
PRÉSENTATION	Recommandé pour faire une présentation utilisant un fichier PowerPoint.
VIDÉO	Recommandé pour les images normales telles qu'un programme TV.
FILM	Recommandé pour les films.
GRAPHIQUE	Recommandé pour les graphiques.
sRGB	Valeurs de couleurs standard
DICOM SIM.	Recommandé pour le format de simulation DICOM.

#### REMARQUE :

- L'option [DICOM SIM.] sert uniquement d'entraînement/référence et ne doit pas être utilisée pour le diagnostic en lui-même.
- DICOM est l'abréviation de Digital Imaging and Communications in Medicine. Il s'agit d'une norme développée par l'Université Américaine de Radiologie (ACR) et l'Association Nationale des Fabricants Électriques (NEMA).  
Cette norme spécifie le mode de transfert des images numériques d'un système à l'autre.

**[PARAMÈTRES DÉTAILLÉS]****[GÉNÉRALITÉS]****Enregistrement de vos paramètres personnalisés [RÉFÉRENCE]**

Cette fonction vous permet d'enregistrer vos paramètres personnalisés dans [PRÉRÉGLAGE 1] à [PRÉRÉGLAGE 7].

Sélectionnez tout d'abord un mode de pré-réglage de base depuis [RÉFÉRENCE], puis réglez [RÉGLAGE GAMMA] et [TEMP. COULEURS].

HTE LUMIN.	Recommandé pour un usage dans une pièce lumineuse.
PRÉSENTATION	Recommandé pour faire une présentation utilisant un fichier PowerPoint.
VIDÉO	Recommandé pour les images normales telles qu'un programme TV.
FILM	Recommandé pour les films.
GRAPHIQUE	Recommandé pour les graphiques.
sRGB	Valeurs de couleurs standard.
DICOM SIM.	Recommandé pour le format de simulation DICOM.

**Réglage de la gradation de l'image [RÉGLAGE GAMMA]**

Règle la gradation de l'image. Avec cela, même les zones sombres peuvent être reproduites avec éclat.

**REMARQUE :**

- Cette fonction n'est pas disponible lorsque [DICOM SIM.] est sélectionné dans [PARAMÈTRES DÉTAILLÉS].

### Sélection de la taille de l'écran pour DICOM SIM [TAILLE D'ÉCRAN]

Cette fonction permet de réaliser la correction gamma appropriée à la taille de l'écran.

GRAND	Pour une taille d'écran de 300"
MOYEN	Pour une taille d'écran de 200"
PETIT	Pour une taille d'écran de 100"

REMARQUE :

- Cette fonction n'est disponible que lorsque [DICOM SIM.] est sélectionné dans [PARAMÈTRES DÉTAILLÉS].

### Réglage de la température des couleurs [TEMP. COULEURS]

Cette option vous permet de sélectionner la température de couleur de votre choix. Une valeur entre 5000 K et 10500 K peut être réglée en unités de 100 K.

REMARQUE :

- Lorsque [HTE LUMIN.] est sélectionné dans [RÉFÉRENCE], cette fonction n'est pas disponible.

### Réglage de la luminosité et du contraste [CONTRASTE DYNAMIQUE]

Une fois réglé, le rapport de contraste optimal est réglé selon la vidéo.

DÉSACT.	Le contraste dynamique est désactivé.
IMAGE ANIMÉE	Paramètres optimaux pour les images animées.
IMAGE IMMOBILE	Paramètres optimaux pour les images statiques. Suit rapidement tous les changements dans la vidéo.

REMARQUE :

- [CONTRASTE DYNAMIQUE] ne peut pas être sélectionné dans les cas suivants.[]
  - Lorsque [REF. MODE LUMIÈRE] est réglé sur [ECO2]
  - Lorsque la borne d'entrée est sélectionnée dans [SOUS ENTRÉE] sous [PIP/PICTURE BY PICTURE]
  - Lors de l'exécution de [CORREC. GÉOMÉTRIQUE]
  - Lorsque [FUSION DES BORDS] → [MODE] est réglé sur [ACTIVÉ]
  - Lorsque [RÉGLAGE DE L'IMAGE] → [MODE] est réglé sur [ZOOM] ou [CARRELAGE]
  - Lorsque [MULTI ÉCRANS] → [BALANCE DES BLANCS] → [MODE] est réglé sur [ACTIVÉ]
  - Lorsque [MODE VENTILATEUR] est réglé sur [HAUT] ou [HAUTE ALTITUDE]
  - Lors de la projection de portrait

### Réglage de la luminosité [MODE LUMIÈRE]

Réglez la luminosité du projecteur et enregistrez-la pour chaque signal d'entrée. Avec le [REF. MODE LUMIÈRE] réglé sur [NORMAL], le réglage sera validé si l'[IMAGE] → [MODE] est réglé sur [PROFESSIONNEL]. (→ page 96, 128)

AJUSTEMENT DE LA LAMPE		La luminosité peut être réglée de 1 % d'augmentation de 50 à 100 %.
LUMINOSITÉ CONSTANTE	DÉSACT.	Le mode [LUMINOSITÉ CONSTANTE] sera annulé.
	ACTIVÉ	Maintient la luminosité qui est activée lorsque l'heure [ACTIVÉ] est sélectionnée. À moins que [DÉSACT.] soit sélectionné, les mêmes paramètres resteront effectifs même lorsque le projecteur est éteint. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pour réajuster la luminosité, mettez tout d'abord ce réglage sur [DÉSACT.] avant d'effectuer tout autre changement.</li> </ul>
		REMARQUE : <ul style="list-style-type: none"> <li>• Le réglage [LUMINOSITÉ CONSTANTE] ne sera pas enregistré pour chaque signal d'entrée.</li> </ul>

### Réglage de la Balance des blancs [BALANCE DES BLANCS]

Ceci vous permet de régler la balance des blancs. Contrastez chaque couleur (RGB) pour ajuster le niveau de blanc de l'écran ; la luminosité de chaque couleur (RGB) sert à ajuster le niveau de noir de l'écran.

#### [CORRECTION DES COULEURS]

Corrige les couleurs pour tous les signaux.

Ajuste les tons pour les couleurs rouge, vert, bleu, jaune, magenta et cyan.

ROUGE	TEINTE	Direction +	Direction magenta
		Direction –	Direction jaune
	SATURATION DES COULEURS	Direction +	Vif
		Direction –	Faible
VERT	TEINTE	Direction +	Direction jaune
		Direction –	Direction cyan
	SATURATION DES COULEURS	Direction +	Vif
		Direction –	Faible
BLEU	TEINTE	Direction +	Direction cyan
		Direction –	Direction magenta
	SATURATION DES COULEURS	Direction +	Vif
		Direction –	Faible
JAUNE	TEINTE	Direction +	Direction rouge
		Direction –	Direction vert
	SATURATION DES COULEURS	Direction +	Vif
		Direction –	Faible
MAGENTA	TEINTE	Direction +	Direction bleu
		Direction –	Direction rouge
	SATURATION DES COULEURS	Direction +	Vif
		Direction –	Faible

CYAN	TEINTE	Direction +	Direction vert
		Direction –	Direction bleu
	SATURATION DES COULEURS	Direction +	Vif
		Direction –	Faible

### [CONTRASTE]

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

### [LUMINOSITÉ]

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

### [NETTÉTÉ]

Contrôle le détail de l'image.

### [COULEUR]

Augmente ou diminue le niveau de saturation de la couleur.

### [TEINTE]

Varie le niveau de couleur de +/- vert à +/- bleu. Le niveau du rouge sert de référence.

#### REMARQUE :

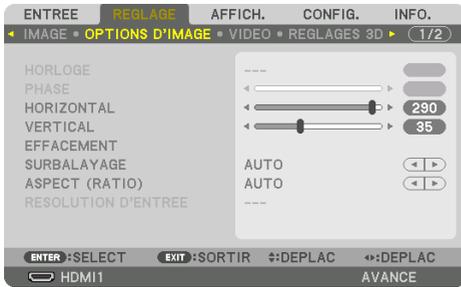
- Lorsque [MOTIF DE TEST] s'affiche, [CONTRASTE], [LUMINOSITÉ], [NETTÉTÉ], [COULEUR] et [TEINTE] ne peuvent pas être ajustés.

### [RESET]

Les paramètres et réglages de [IMAGE] sont ramenés aux paramètres d'usine par défaut à l'exception des suivants ; préréglez les chiffres et [RÉFÉRENCE] sur l'écran [PRÉRÉGLAGE].

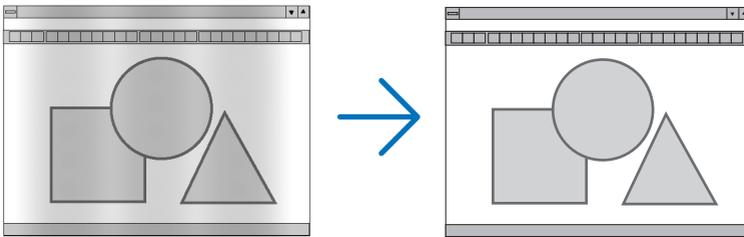
Les paramètres et réglages sous [PARAMÈTRES DÉTAILLÉS] de l'écran [PRÉRÉGLAGE] qui ne sont pas sélectionnés actuellement ne seront pas réinitialisés.

**[OPTIONS D'IMAGE]**

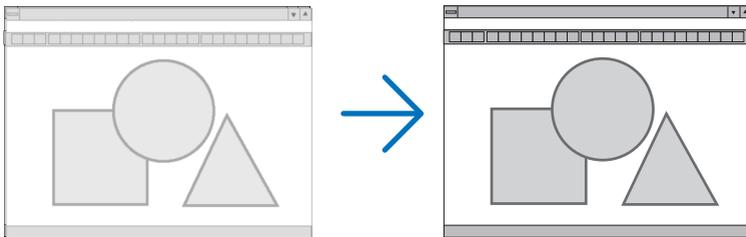


**Réglage de l'horloge et de la phase [HORLOGE/PHASE]**

Cette fonction permet de régler manuellement [HORLOGE] et [PHASE].



<p><b>HORLOGE</b></p>	<p>Utilisez cet élément pour régler avec précision l'image d'ordinateur ou pour supprimer les bandes verticales qui peuvent apparaître. Cette fonction ajuste les fréquences d'horloge qui suppriment le scintillement horizontal dans l'image. Cet ajustement peut s'avérer nécessaire lorsque vous connectez votre ordinateur pour la première fois.</p>
-----------------------	--



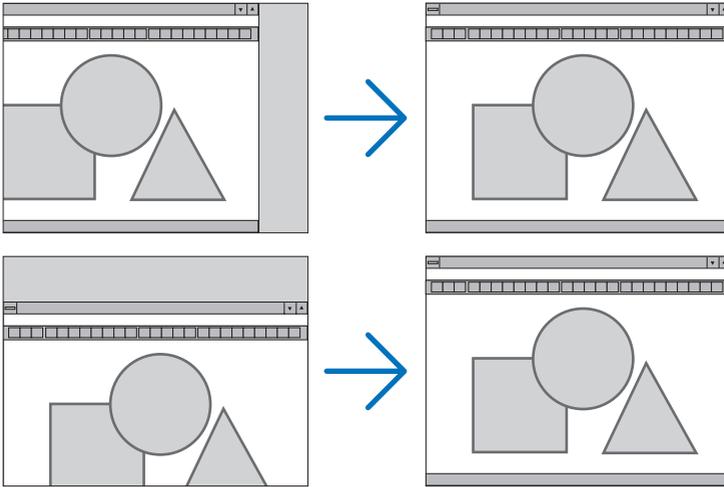
<p><b>PHASE</b></p>	<p>Utilisez cet élément pour régler la phase de l'horloge ou pour réduire le bruit vidéo, les interférences ou la diaphonie. (Ceci est évident lorsqu'une partie de votre image semble miroiter.) Utilisez [PHASE] uniquement lorsque [HORLOGE] est terminé.</p>
---------------------	--

**REMARQUE :**

- Les éléments [HORLOGE] et [PHASE] ne sont disponibles que pour les signaux RGB.

### Réglage de la position horizontale/verticale [HORIZONTAL/VERTICAL]

Règle la position de l'image horizontalement et verticalement.



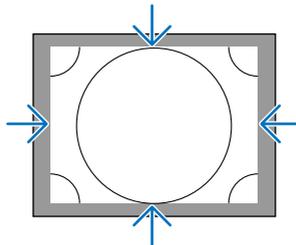
#### REMARQUE :

- Une image peut être déformée pendant le réglage des paramètres [HORLOGE] et [PHASE]. Il ne s'agit pas d'un dysfonctionnement.
- Les réglages des paramètres [HORLOGE], [PHASE], [HORIZONTAL], et [VERTICAL] sont gardés en mémoire pour le signal actuel. La prochaine fois que vous projeterez une image avec la même résolution et la même fréquence horizontale et verticale, ces réglages seront rappelés et appliqués.

Pour effacer les réglages enregistrés en mémoire, depuis le menu, sélectionnez [CONFIG.] → [RESET] → [SIGNAL ACTUEL] et réinitialisez les réglages.

### [EFFACEMENT]

Ajuste la palette d'affichage (effacement) en haut, en bas et sur les bords gauche et droit du signal d'entrée.

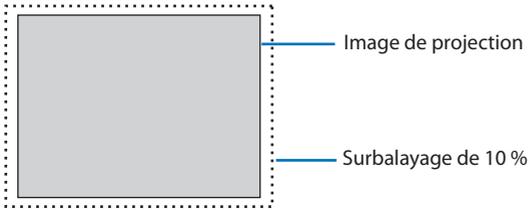


#### REMARQUE :

- Ceci peut être réglé lorsque [RÉGLAGES 3D] → [FORMAT] est réglé sur [DÉSACT.(2D)].

### Sélection du pourcentage de surbalayage [SURBALAYAGE]

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



---

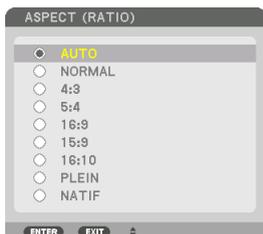
#### REMARQUE :

- Le paramètre [SURBALAYAGE] n'est pas disponible dans les cas suivants :
    - lorsque [NATIF] est sélectionné pour [ASPECT (RATIO)].
-

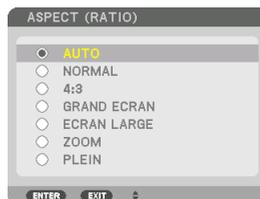
### Sélectionner le ratio d'aspect [ASPECT (RATIO)]

Utilisez cette fonction pour sélectionner l'aspect (ratio) latéral:longitudinal de l'écran.  
Le projecteur identifie automatiquement le signal d'entrée et règle l'aspect (ratio) optimal.

#### Pour signal d'ordinateur

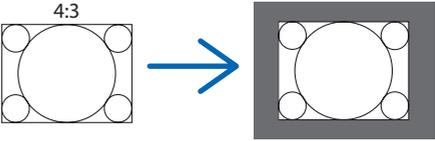
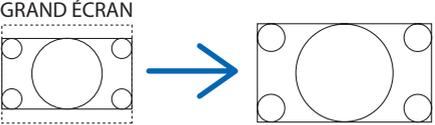
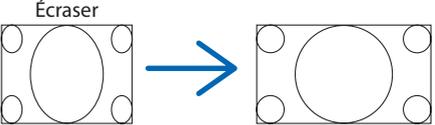


#### Pour les signaux HDTV/SDTV



Résolution	Ratio d'aspect
VGA	640 × 480 4:3
SVGA	800 × 600 4:3
XGA	1024 × 768 4:3
WXGA	1280 × 768 15:9
WXGA	1280 × 800 16:10
HD(FWXGA)	1366 × 768 16:9 environ
WXGA+	1440 × 900 16:10
SXGA	1280 × 1024 5:4
SXGA+	1400 × 1050 4:3
WXGA++	1600 × 900 16:9
UXGA	1600 × 1200 4:3
WSXGA+	1680 × 1050 16:10
FHD (1080P)	1920 × 1080 16:9
WUXGA	1920 × 1200 16:10
WQXGA	2560 × 1600 16:10
Quad HD	3840 × 2160 16:9
Quad HD	4096 × 2160 19:7

Options	Fonction
AUTO	Le projecteur détermine automatiquement le signal d'entrée et l'affiche dans son ratio d'aspect. Le projecteur peut déterminer de manière erronée le ratio d'aspect en fonction de son signal. Dans ce cas, sélectionnez le ratio d'aspect approprié à partir des points suivants.
NORMAL	L'image est affichée dans son ratio d'aspect original de son signal d'entrée.
4:3	L'image est affichée en ratio d'aspect 4:3.
5:4	L'image est affichée en ratio d'aspect 5:4.
16:9	L'image est affichée en ratio d'aspect 16:9
15:9	L'image est affichée en ratio d'aspect 15:9
16:10	L'image est affichée en ratio d'aspect 16:10.

Options	Fonction
NATIF	<p>Le projecteur affiche l'image actuelle avec sa véritable résolution lorsque le signal d'ordinateur entrant a une résolution plus basse ou plus élevée que la résolution native du projecteur. (→ page 182)</p> <p>Lorsque le signal vidéo issu de l'ordinateur a une résolution plus élevée que la résolution native du projecteur, seul le centre de l'image s'affiche.</p> 
GRAND ÉCRAN	<p>L'image d'un signal « grand écran » (16:9) est étirée également dans les directions horizontales et verticales pour s'adapter à l'écran.</p> 
ÉCRAN LARGE	<p>L'image d'un signal léger (16:9) est étirée à gauche et à droite en 16:9.</p> 
ZOOM	<p>L'image d'un signal léger (16:9) est étirée à gauche et à droite en 4:3.</p> <p>Des parties de l'image affichée sont rognées sur les bords gauche et droit et elles ne sont donc pas visibles.</p> 
PLEIN	<p>Projetez en taille plein écran.</p>

### ASTUCE :

- La position de l'image peut être réglée verticalement en utilisant [POSITION] lorsque les ratios d'aspect [16:9], [15:9] ou [16:10] sont sélectionnés.
- Le terme « grand écran » fait référence à une image avec une orientation de type plus paysage, comparée à une image 4:3, qui est le ratio d'aspect standard pour une source vidéo.  
Le signal grand écran a des ratios d'aspect avec la taille vista « 1.85:1 » ou la taille cinémascope « 2.35:1 » pour les films.
- Le terme « compression » fait référence à l'image comprimée dont le ratio d'aspect est converti de 16:9 à 4:3.

### [RÉSOLUTION D'ENTRÉE]

La résolution est attribuée automatiquement lorsque la résolution du signal d'entrée de la borne d'entrée vidéo de l'ordinateur (RGB analogique) ne peut pas être distinguée.

### [VIDÉO]



### Utilisation de la réduction de bruit [RÉDUCTION DE BRUIT]

Lors de la projection d'une image vidéo, vous pouvez utiliser la fonction [RÉDUCTION DE BRUIT] pour réduire le bruit de l'écran (rugosité et distorsion). Cet appareil est équipé de trois types de fonctions de réduction de bruit. Sélectionnez la fonction selon le type de bruit. Selon le niveau de bruit, l'effet de réduction du bruit peut être réglé sur [DÉSACT.], [BAS], [MOYEN] ou [HAUT]. [RÉDUCTION DE BRUIT] peut être sélectionné pour un signal SDTV, HDTV et une entrée de signal composant.

RÉDUC. BRUIT ALÉATOIRE	Réduit le bruit aléatoire clignotant de l'image.
RÉDUC. BRUIT MOUSTIQUE	Réduit le bruit moustique qui apparaît sur les bords de l'image durant la lecture d'un Blu-ray.
RÉDUC. BRUIT DE BLOC	Réduit les bruits de bloc ou en forme de mosaïque.

### Sélection du mode processus de conversion progressif entrelacé [DÉSENTRELACE]

Cette fonction vous permet de sélectionner un processus de conversion progressif entrelacé pour les signaux vidéos.

NORMAL	Différencie automatiquement une image en mouvement d'une image statique pour créer une image distincte. Veuillez sélectionner [EN MOUVEMENT] s'il y a une trace évidente de gigue et de bruit.
EN MOUVEMENT	Sélectionnez pendant la projection d'images en mouvement. Cela convient pour les signaux avec beaucoup d'agitation et de bruit.
IMMOBILE	Sélectionnez pendant la projection d'images statiques. La vidéo se met à osciller lorsqu'une image animée est projetée.

### [RENFORCEMENT CONTRASTÉ]

En utilisant les caractéristiques de l'œil humain, une qualité image avec la sensation de contraste et de résolution est atteinte.

DÉSACT.	La fonction [RENFORCEMENT CONTRASTÉ] est désactivée.
AUTO	Le contraste et la qualité de l'image sont automatiquement améliorés grâce à cette fonction.
NORMAL	Réglez le gain manuellement.

### [TYPE DE SIGNAL]

Sélection des signaux RGB et composant. Normalement, ceci est réglé sur [AUTO]. Veuillez modifier le paramètre si la couleur de l'image n'est pas naturelle.

AUTO	Détermine automatiquement les signaux RGB et composant.
RGB	Change pour l'entrée RGB.
REC601	Bascule vers le signal composant conforme à la norme ITU-R Rec601. Réglage approprié pour les images SDTV.
REC709	Bascule vers le signal composant conforme à la norme ITU-R Rec709. Réglage approprié pour les images Hi-Vision.
REC2020	Bascule vers le signal composant conforme à la norme ITU-R Rec2020. Réglage approprié pour les images 4K.

### [NIVEAU VIDÉO]

Sélection du niveau de signal vidéo lors de la connexion d'un périphérique externe à la borne HDMI 1 IN, à la borne HDMI 2 IN, à la borne d'entrée DisplayPort et à la borne d'entrée HDBaseT IN du projecteur.

AUTO	Le niveau vidéo est changé automatiquement en se basant sur l'information du périphérique émettant le signal. En fonction de l'appareil connecté, ce réglage peut ne pas être effectué correctement. Dans ce cas, changez pour [NORMAL] ou [AMÉLIORÉ] depuis le menu et visionnez avec le réglage optimal.
NORMAL	Ceci désactive le mode amélioré.
AMÉLIORÉ	Pour augmenter le contraste de l'image, et rendre les sections sombres et lumineuses plus dynamiques.
SUPER BLANC	Le contraste vidéo est amélioré et les zones sombres apparaissent plus dynamiques.

### [MODE HDR]

AUTO	Distingue automatiquement le signal HDR.
DÉSACT.	Projette l'image en se basant sur le signal d'entrée
ACTIVÉ	Projette l'image en se conformant au signal HDR

#### REMARQUE :

- Ces options sont disponibles uniquement pour le signal 4K.

### [RÉGLAGES 3D]



#### [FORMAT]

Sélectionnez le format vidéo 3D (format d'enregistrement/transmission). Sélectionnez pour qu'il corresponde à la diffusion en 3D et au multimédia 3D. Normalement, [AUTO] est sélectionné. Veuillez sélectionner le format de signal d'entrée 3D lorsque le signal de détection 3D du format ne peut pas être déterminé.

#### [INVERSION G/D]

Inversez l'ordre d'affichage des vidéos gauche et droite.

Sélectionnez [ACTIVÉ] si vous vous sentez inconfortable avec l'affichage 3D lorsque [DÉSACT.] est sélectionné.

### À l'aide de la fonction Mémoire Objectif [MÉMOIRE OBJECTIF]



Cette fonction sert à enregistrer les valeurs réglées pour chaque signal d'entrée lors de l'utilisation des fonctions [CHANGEMENT OBJECTIF], [ZOOM] motorisé, et [MISE AU POINT] motorisée du projecteur. Les valeurs réglées peuvent être appliquées au signal que vous avez sélectionné. Vous n'aurez plus besoin de régler le déplacement de l'objectif, la mise au point et le zoom au moment de la sélection de la source.

ENREGISTRE	Enregistre les valeurs réglées actuelles dans la mémoire pour chaque signal d'entrée.
DÉPLAC	Applique les valeurs réglées au signal actuel.
RESET	Remet les valeurs réglées à la dernière condition.
CHARGE AU SIGNAL	Permet de déplacer l'objectif vers la position de réglage d'objectif enregistrée lorsque le signal est commuté.
SILENCIEUX FORCÉ	Sélectionnez s'il convient de mettre l'image en sourdine ou non lors du déplacement de l'objectif.

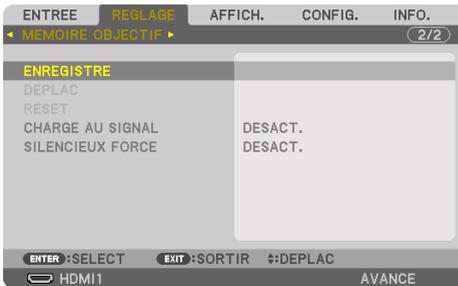
- Cette fonction n'est pas disponible pour l'objectif NP44ML.

ASTUCE :

- Les réglages de mémoire objectif seront automatiquement enregistrés dans [LISTE D'ENTRÉE]. Ces réglages de mémoire objectif peuvent être chargés à partir de [LISTE D'ENTRÉE]. (→ page 93)  
Notez qu'effectuer [COUPER] ou [EFFACER TOUT] dans la [LISTE D'ENTRÉE] effacera les réglages de mémoire objectif ainsi que les réglages de source. Cette suppression ne prendra pas effet jusqu'à ce que d'autres réglages ne soient chargés.
- Pour l'enregistrement de chaque réglage du [CHANGEMENT OBJECTIF], du [ZOOM] motorisé, de la [MISE AU POINT] motorisée comme valeur commune pour tous les signaux d'entrée, enregistrez-les en tant que [REF MÉMOIRE OBJECTIF].

**Pour enregistrer vos valeurs réglées dans [MEMOIRE OBJECTIF] :**

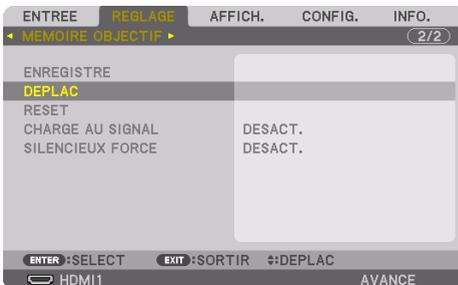
- 1. Projetez le signal de l'appareil connecté que vous souhaitez régler.**
- 2. Réglez la position, la taille et la mise au point de l'image de projection avec les boutons SHIFT/HOME POSITION, ZOOM +/- et FOCUS +/-.**
  - Le réglage peut être effectué par la télécommande. Veuillez vous reporter à «2-5 Réglage de la taille et de la position de l'image» à la page 26.
  - Le réglage léger en déplaçant la position du projecteur et avec le pied d'inclinaison n'est pas sujet à la [MÉMOIRE OBJECTIF].
- 3. Déplacez le curseur sur [ENREGISTRER] et appuyez sur ENTER.**



- 4. Déplacez le curseur sur [OUI] et appuyez sur ENTER.**

**Pour rappeler les valeurs réglées depuis [MÉMOIRE OBJECTIF] :**

- 1. Depuis le menu, sélectionnez [RÉGLAGE] → [MÉMOIRE OBJECTIF] → [DÉPLAC] et appuyez sur le bouton ENTER.**



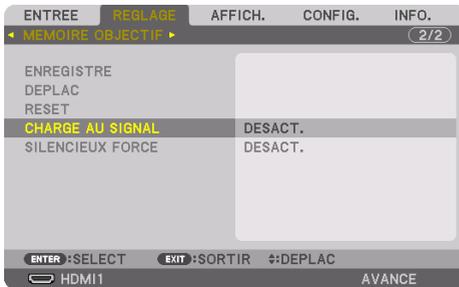
Un écran de confirmation s'affiche.

### 2. Appuyez sur le bouton ◀ pour sélectionner [OUI] et appuyez sur le bouton ENTER.

Pendant la projection, si les valeurs réglées pour un signal d'entrée ont été enregistrées, l'objectif va se déplacer. Autrement, l'objectif va se déplacer en fonction des valeurs enregistrées dans le numéro de [REF MÉMOIRE OBJECTIF.] → [PROFIL] sélectionné.

**Pour appliquer automatiquement les valeurs réglées au moment de la sélection de la source :**

#### 1. À partir du menu, sélectionnez [CHARGE AU SIGNAL] et appuyez sur le bouton ENTER.



#### 2. Appuyez sur le bouton ▼ pour sélectionner [ACTIVÉ] et appuyez sur le bouton ENTER.

Ceci déplacera l'objectif automatiquement à la position au moment de la sélection de la source en fonction des valeurs réglées.

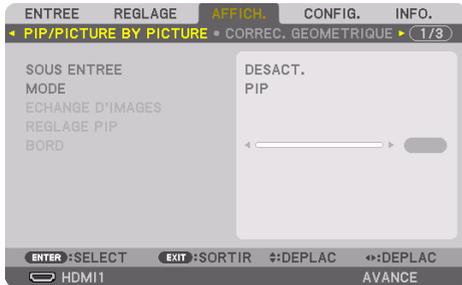


#### REMARQUE :

- La fonction [MÉMOIRE OBJECTIF] peut ne pas produire une image complètement alignée (en raison des tolérances dans les objectifs) en utilisant les valeurs réglées enregistrées dans le projecteur. Après avoir rappelé et appliqué les valeurs réglées depuis la fonction [MÉMOIRE OBJECTIF], réglez avec précision le [CHANGEMENT OBJECTIF], [ZOOM] et la [MISE AU POINT] afin de produire la meilleure image possible.

## 5-6. Descriptions & fonctions du menu [AFFICH.]

### [PIP/PICTURE BY PICTURE]



#### SOUZ ENTRÉE

Sélectionnez le signal d'entrée à afficher dans l'affichage secondaire.

Veuillez vous reporter à « 4-2. Utiliser un seul projecteur pour projeter deux types de vidéos simultanément [PIP/PICTURE BY PICTURE] » (→ page 67) pour plus de détails concernant l'opération.

#### MODE

Sélectionnez soit [PIP] (IMAGE DANS L'IMAGE) ou [PICTURE BY PICTURE] lors du passage à un affichage à 2 écrans.

#### ÉCHANGE D'IMAGES

Les vidéos dans l'affichage principal et l'affichage secondaire seront commutées.

Veuillez vous reporter à « 4-2. Utiliser un seul projecteur pour projeter deux types de vidéos simultanément [PIP/PICTURE BY PICTURE] » (→ page 67) pour plus de détails.

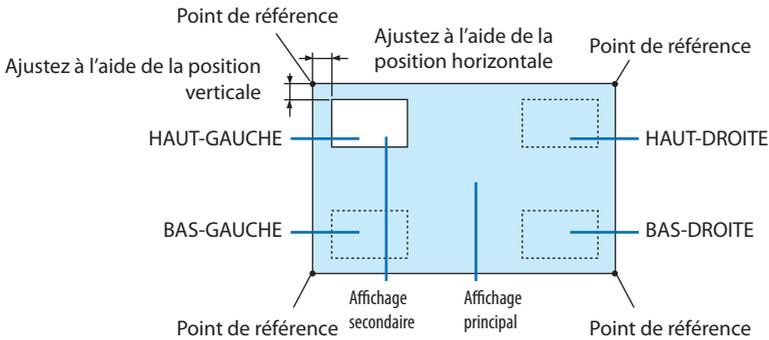
#### RÉGLAGE PIP

Sélectionnez la position d'affichage, le réglage de la position et la taille de l'affichage secondaire dans l'écran [PIP].

POSITION DE DÉPART	Sélection de la position d'affichage de l'affichage secondaire lors de la commutation vers l'écran [PIP].
POSITION HORIZONTALE	Réglez la position d'affichage de l'affichage secondaire dans le sens horizontal. Les coins respectifs servent de points de référence.
POSITION VERTICALE	Réglez la position d'affichage de l'affichage secondaire dans le sens vertical. Les coins respectifs servent de points de référence.
TAILLE	Sélectionnez la taille d'affichage de l'affichage secondaire.

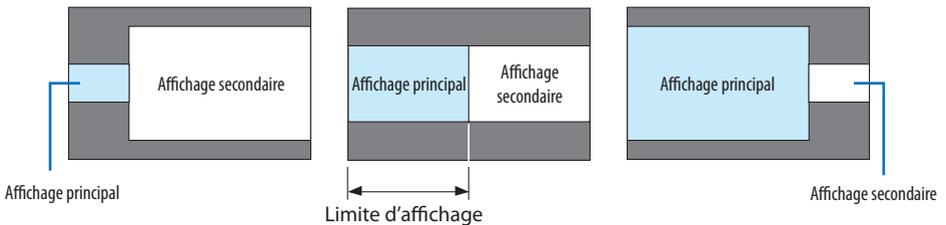
### ASTUCE :

- La [POSITION HORIZONTALE] et la [POSITION VERTICALE] représentent la quantité de mouvement depuis les points de référence. Par exemple, lorsque [HAUT-GAUCHE] est ajusté, la position est affichée avec la même quantité de mouvement, même si elle est affichée avec d'autres réglages de [POSITION DE DÉPART]. La quantité de déplacement maximale est la moitié de la résolution du projecteur.



### BORD

Sélectionnez la limite d'affichage de l'affichage principal et de l'affichage secondaire de l'écran [PICTURE BY PICTURE].



### ASTUCE :

- Sept options sont disponibles de zéro à six.

**[CORREC. GÉOMÉTRIQUE]**



**MODE**

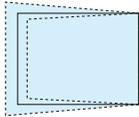
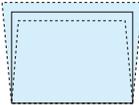
Réglez le motif pour corriger la distorsion. Si [DÉSACT.] est sélectionné, [CORREC. GÉOMÉTRIQUE] ne fonctionne pas.

**REMARQUE :**

- Si vous devez modifier le [MENU ANGLE], assurez-vous de le modifier avant d'effectuer la [CORREC. GÉOMÉTRIQUE]. Si le [MENU ANGLE] est modifié après avoir exécuté la [CORREC. GÉOMÉTRIQUE], les valeurs corrigées seront réinitialisées aux valeurs par défaut.
- Ceci peut être réglé lorsque [RÉGLAGES 3D] → [FORMAT] est réglé sur [DÉSACT.(2D)].

**KEYSTONE**

Corrigez la distorsion dans les sens horizontal et vertical.

HORIZONTAL	Réglages lors de la projection à partir d'une direction diagonale à l'écran.																							
VERTICAL	Réglages lors de la projection depuis la direction du haut ou du bas de l'écran.																							
INCL.	Règle la distorsion lors de l'exécution de la correction trapézoïdale avec l'écran déplacé dans le sens vertical en utilisant le déplacement de l'objectif.																							
RAPPORT DE PROJECTION	Règle le rapport de projection en fonction de l'objectif optionnel utilisé.																							
	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Nom du modèle de l'objectif</th> <th>Gamme de réglage</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>NP11FL</td> <td>8</td> </tr> <tr> <td>NP12ZL</td> <td>12–15</td> </tr> <tr> <td>NP13ZL</td> <td>15–30</td> </tr> <tr> <td>NP14ZL</td> <td>29–47</td> </tr> <tr> <td>NP15ZL</td> <td>46–71</td> </tr> </tbody> </table>	Nom du modèle de l'objectif	Gamme de réglage	NP11FL	8	NP12ZL	12–15	NP13ZL	15–30	NP14ZL	29–47	NP15ZL	46–71	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Nom du modèle de l'objectif</th> <th>Gamme de réglage</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>NP40ZL</td> <td>8–11</td> </tr> <tr> <td>NP41ZL</td> <td>13–30</td> </tr> <tr> <td>NP43ZL</td> <td>30–60</td> </tr> <tr> <td>NP44ML</td> <td>3</td> </tr> </tbody> </table>	Nom du modèle de l'objectif	Gamme de réglage	NP40ZL	8–11	NP41ZL	13–30	NP43ZL	30–60	NP44ML	3
Nom du modèle de l'objectif	Gamme de réglage																							
NP11FL	8																							
NP12ZL	12–15																							
NP13ZL	15–30																							
NP14ZL	29–47																							
NP15ZL	46–71																							
Nom du modèle de l'objectif	Gamme de réglage																							
NP40ZL	8–11																							
NP41ZL	13–30																							
NP43ZL	30–60																							
NP44ML	3																							

### REMARQUE :

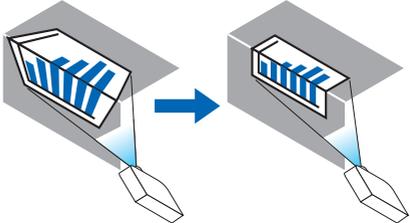
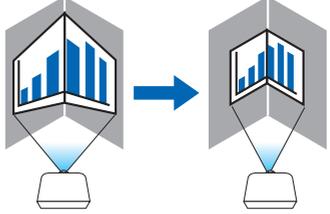
- Lorsque l'alimentation est fournie au dispositif, la valeur de réglage de [KEYSTONE] utilisée précédemment est maintenue même si le gradient du dispositif est modifié.
- Puisqu'une correction électrique est effectuée avec [KEYSTONE], la luminosité peut être réduite ou la qualité de l'écran peut parfois se détériorer.

### PIERRE ANGULAIRE

Affichez l'écran de correction en 4 points et réglez la distorsion trapézoïdale de l'écran de projection. Veuillez-vous reporter à «Correction de la distorsion Keystone horizontale et verticale [PIERRE ANGULAIRE]» (→ page 45) pour plus de détails concernant l'opération.

### COIN HORIZONTAL/COIN VERTICAL

Correction de distorsion pour projection d'angle, comme des surfaces murales.

<p>COIN HORIZONTAL</p>	<p>Effectue une correction pour la projection sur un mur reposant sur un angle dans le sens horizontal.</p>  <p>* La correction de l'angle arrière est également possible.</p>
<p>COIN VERTICAL</p>	<p>Effectue une correction pour la projection sur un mur reposant sur un angle dans le sens vertical.</p>  <p>* La correction de l'angle arrière est également possible.</p>

### REMARQUE :

- Lorsque la gamme d'ajustement maximale est dépassée, le réglage de la distorsion est désactivé. Réglez le projecteur à un angle optimal au fur et à mesure que la dégradation de la qualité d'image augmente et au fur et à mesure que le volume de réglage de la distorsion s'agrandit.
- Veuillez noter que l'image disparaît de la mise au point en raison de la différence dans la distance entre les repères supérieur et inférieur ou des côtés gauche et droit et le centre de l'écran pour les projections de coupe en travers des coins. Les objectifs à courte distance focale sont également non recommandés pour les coupes de projections en travers de coins alors que l'image disparaît hors de la mise au point.

Méthode de réglage

1. **Alignez le curseur avec [COIN HORIZONTAL] ou [COIN VERTICAL] du menu [CORREC. GÉOMÉTRIQUE], puis appuyez sur le bouton ENTER.**
  - L'écran de réglage s'affiche.
2. **Appuyez sur les boutons ▼▲◀▶ pour aligner le curseur (boîte jaune) avec le point de réglage cible, puis appuyez sur le bouton ENTER.**
  - Le curseur se transforme en un point de réglage (de couleur jaune).
3. **Appuyez sur les boutons ▼▲◀▶ pour régler les coins ou côtés de l'écran, et appuyez sur ENTER.**
  - Le point de réglage reviendra à être un curseur (boîte jaune).

Explication de la transition d'écran

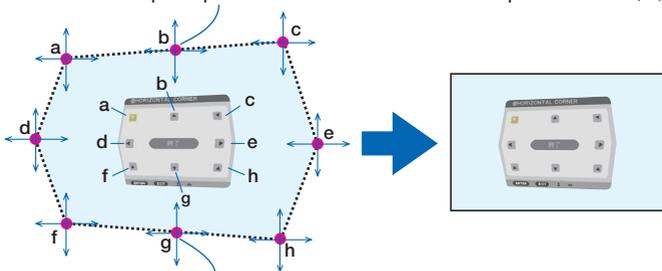
- Les points de réglage des quatre coins (a, c, f et h dans le schéma) se déplacent indépendamment.
- Les points de réglage suivants diffèrent aux [COIN HORIZONTAL] et [COIN VERTICAL].

COIN HORIZONTAL : Lorsque le Point b dans le dessin est déplacé, et que le côté supérieur et le Point g sont déplacés, le côté inférieur se déplace de façon parallèle.

COIN VERTICAL : Lorsque le Point d dans le dessin est déplacé, et que le côté gauche et le Point e sont déplacés, le côté droit se déplace de façon parallèle.

[Points de réglage de l'écran [COIN HORIZONTAL] et points de déplacement de l'écran de projection]

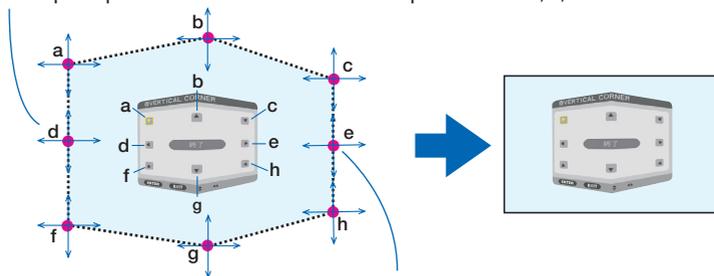
Le Point b sera déplacé parallèlement au même moment que les Points a, b, c



Le Point g sera déplacé parallèlement au même moment que les Points f, g, h

[Points de réglage de l'écran [COIN VERTICAL] et points de déplacement de l'écran de projection]

Le Point d sera déplacé parallèlement au même moment que les Points a, d, f



Le Point e sera déplacé parallèlement au même moment que les Points f, g, h

**4. Démarrez à partir de l'étape 2, pour régler les autres points.**

**5. Lorsque le réglage est terminé, appuyez sur les boutons ▼▲◀▶ pour aligner le curseur avec [EXIT] dans l'écran de réglage, puis appuyez sur le bouton ENTER.**

- Passez à l'écran de menu [CORREC. GEOMÉTRIQUE].

**6. Appuyez sur le bouton ◀ ou ▶ pour déplacer le curseur sur [OK] puis appuyez sur [ENTER].**

- Les valeurs réglées pour [COIN HORIZONTAL] ou [COIN VERTICAL] sont enregistrées et l'affichage de l'écran revient à [CORREC. GÉOMÉTRIQUE].

ASTUCE :

- Une souris USB disponible dans le commerce est disponible pour effectuer la correction d'exposition. (→ page 49)

### DÉFORMATION

Corrigez la distorsion de l'image projetée sur une surface spécifique comme une colonne ou une sphère.

REMARQUE :

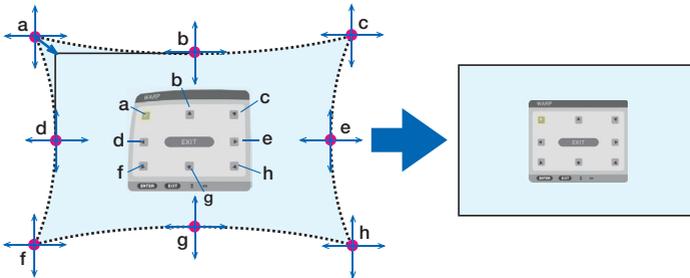
- Lorsque la gamme d'ajustement maximale est dépassée, le réglage de la distorsion est désactivé. Configurez le projecteur à un angle optimal, étant donné que plus le volume d'ajustement est grand, plus la qualité de l'image se détériore.
- Veuillez noter que l'image disparaît de la mise au point en raison de la différence de distance entre les périphéries et le centre de l'écran pour les projections coupant à travers les coins comme une colonne ou une sphère. Les objectifs à courte distance focale sont également non recommandés pour les coupes de projections en travers de coins alors que l'image disparaît hors de la mise au point.

### Méthode de réglage

1. **Alignez le curseur avec l'outil [DÉFORMATION] du menu [CORREC. GÉOMÉTRIQUE] puis appuyez sur ENTER.**
  - L'écran de réglage s'affiche.
2. **Appuyez sur les boutons ▼▲◀▶ pour aligner le curseur (boîte bleue) avec le point de réglage cible, puis appuyez sur le bouton ENTER.**
  - Le curseur se transforme en un point de réglage (de couleur jaune).
3. **Appuyez sur les boutons ▼▲◀▶ pour régler les coins ou côtés de l'écran, et appuyez sur ENTER.**
  - Le curseur retourne à la boîte jaune.

Explication pour la correction de la distorsion

- Huit points de réglage peuvent être déplacés indépendamment.
- Pour les côtés gauche et droit, utilisez les boutons ◀/▶ pour ajuster la gamme de distorsion, et sur les boutons ▼/▲ pour ajuster les pics de distorsion.
- Pour les côtés gauche et droit, utilisez les boutons ▼/▲ pour ajuster la gamme de distorsion, et les boutons ◀/▶ pour ajuster les pics de distorsion.
- Pour les coins, utilisez les boutons ▼▲◀▶ pour déplacer les positions.



4. **Pour régler d'autres points, répétez à partir de l'étape 2.**
5. **Lorsque le réglage est terminé, déplacez le curseur sur [EXIT] sur l'écran de réglage et appuyez sur ENTER.**
  - L'écran passera au menu [CORREC. GÉOMÉTRIQUE].
  - L'écran de fin de réglage s'affiche.
6. **Appuyez sur le bouton ◀ ou ▶ pour déplacer le curseur sur [OK] puis appuyez sur [ENTER].**
  - Les valeurs réglées pour [DÉFORMATION] sont enregistrées et l'affichage de l'écran repasse à [CORREC. GÉOMÉTRIQUE].

-----  
 ASTUCE :

- Une souris USB disponible dans le commerce est disponible pour effectuer la correction d'exposition. (→ page 49)
-

### OUTIL PC

Il permet de se souvenir des données de correction géométrique qui sont enregistrées au préalable dans le projecteur.

Trois types de données de correction peuvent être enregistrés.

---

#### REMARQUE :

- Puisqu'une correction électrique est effectuée dans la correction géométrique, la luminosité risque d'être affectée et la qualité d'image peut être détériorée.
- 

### RESET

Réinitialisez la valeur d'ajustement qui a été définie en tant que [MODE] dans [CORREC. GÉOMÉTRIQUE] (retour à la valeur initiale).

- Ceci n'est pas effectif lorsque [MODE] est réglé sur [DÉSACT.].
- La réinitialisation peut être exécutée en appuyant longuement sur le bouton Geometric. de la télécommande pendant plus de 2 secondes.

**[FUSION DES BORDS]**

Ceci permet de régler les bords (limites) de l'écran de projection lors de la projection de vidéos à haute résolution à l'aide d'une combinaison de plusieurs projecteurs dans les positions haut, bas, gauche et droite.

**MODE**

Ceci permet d'activer ou de désactiver la fonction de [FUSION DES BORDS].

Lorsque [MODE] est réglé sur [ACTIVÉ], les réglages [MARQUEUR], [HAUT], [BAS], [GAUCHE], [DROITE], [NIVEAU NOIR], et [COURBE DE MÉLANGE] peuvent être réglés.

**REMARQUE :**

- Ceci peut être réglé lorsque [RÉGLAGES 3D] → [FORMAT] est réglé sur [DÉSACT.(2D)].

**MARQUEUR**

Configurez s'il faut afficher un marqueur ou non lors de l'ajustement de la position de la gamme et de l'affichage. Lorsqu'il est allumé, les marqueurs rouge et magenta pour l'ajustement du réglage de la gamme et les marqueurs cyan et vert pour l'ajustement de la position d'affichage s'affichent.

**HAUT/BAS/GAUCHE/DROITE**

Ceci sélectionne les emplacements de la [FUSION DES BORDS] sur la gauche, la droite, le haut et le bas sur l'écran.

Les paramètres suivants peuvent être réglés lorsqu'un élément est sélectionné. (→ page 75)

CONTRÔLE	Activez les fonctions [HAUT], [BAS], [GAUCHE], et [DROITE].
GAMME	Réglez la gamme (largeur) de la fusion des bords.
POSITION	Réglez la position d'affichage de la fusion des bords.

**COURBE DE MÉLANGE**

Réglez la luminosité pour les sections de [FUSION DES BORDS]. (→ page 78)

**NIVEAU NOIR**

Réglez le niveau noir de la section de [FUSION DES BORDS]. (→ page 79)

**[RÉGLAGE DE L'IMAGE]**

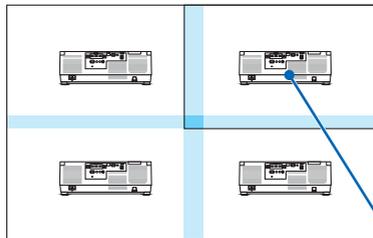
Ceci permet de définir les conditions de division pour réduire ou agrandir la zone d'image et pour l'afficher dans la position souhaitée ou la projeter à l'aide d'une combinaison de plusieurs projecteurs. Veuillez vous reporter à « 4. Projection multi-écran » (→ page 66) pour plus de détails.

MODE	DÉSACT.	Utilisez le projecteur en état indépendant.
	ZOOM	Ceci ajuste la position et la largeur de la zone vidéo que vous voulez diviser. La largeur de la fusion des bords sera également automatiquement définie sur cette largeur.
	CARRELAGE	Ceci assigne les écrans divisés aux projecteurs. La fonction de fusion des bords est également réglée automatiquement.
ZOOM	ZOOM HORIZONTAL	Ceci permet d'agrandir la zone vidéo dans le sens horizontal.
	ZOOM VERTICALE	Ceci permet d'agrandir la zone vidéo dans le sens vertical.
	POSITION HORIZONTALE	Ceci décale la zone vidéo dans le sens horizontal.
	POSITION VERTICALE	Ceci décale la zone vidéo dans le sens vertical.
CARRELAGE	LARGEUR	Ceci sélectionne le nombre de projecteurs à arranger horizontalement.
	HAUTEUR	Ceci sélectionne le nombre de projecteurs à arranger verticalement.
	POSITION HORIZONTALE	Ceci sélectionne la position du projecteur en partant de la gauche parmi ceux arrangés horizontalement.
	POSITION VERTICALE	Ceci sélectionne la position du projecteur en commençant à partir du haut parmi ceux arrangés verticalement.

### Conditions pour l'utilisation du carrelage

- Tous les projecteurs ont besoin de remplir les conditions suivantes.
  - La taille du panneau doit être la même
  - La taille d'écran de projection doit être la même
  - Les extrémités gauche et droite ou les extrémités haut et bas de l'écran de projection doivent être cohérentes.
  - Les paramètres pour les bords [GAUCHE] et [DROITE] de la [FUSION DES BORDS] sont les mêmes
  - Les paramètres pour les bords [HAUT] et [BAS] de la [FUSION DES BORDS] sont les mêmes
- Si les conditions de carrelage sont remplies, l'écran vidéo du projecteur sur chaque position d'installation sera automatiquement extrait et projeté.
- Si les conditions de carrelage ne sont pas remplies, réglez l'écran vidéo du projecteur sur chaque position d'installation à l'aide de la fonction zoom.
- Attribuez un contrôle ID unique à chaque projecteur.
- Réglez « Paramètres couleurs » et « Paramètres de couleurs profondes » de votre lecteur Blu-ray ou de votre ordinateur sur « Auto ». Reportez-vous au manuel de l'utilisateur qui accompagne votre lecteur Blu-ray ou votre ordinateur pour plus d'informations. Connectez une sortie HDMI de votre lecteur Blu-ray ou de votre ordinateur au premier projecteur puis connectez au port HDBaseT OUT/Ethernet sur le premier projecteur au port HDBaseT IN/Ethernet sur le second projecteur, de même pour les projecteurs suivants.

**Exemple de configuration carrelage) Nombre d'unités horizontales = 2, Nombre d'unités verticales = 2**



Ordre horizontal = Deuxième unité  
Ordre vertical = Première unité

**[MULTI ÉCRANS]****BALANCE DES BLANCS**

Ceci règle la balance des blancs pour chaque projecteur lors d'une projection avec une combinaison de plusieurs projecteurs.

Ceci peut être réglé lorsque [MODE] est réglé sur [ACTIVÉ].

CONTRASTE B, CONTRASTE R, CONTRASTE G, CONTRASTE B	Réglage de la couleur blanche de la vidéo.
LUMINOSITÉ B, LUMINOSITÉ R, LUMINO- SITÉ G, LUMINOSITÉ B	Réglage de la couleur noire de la vidéo.

## 5-7. Descriptions & Fonctions du menu [CONFIG.]

### [MENU(1)]



#### Sélection de la langue du menu [LANGUE]

Vous pouvez choisir l'une des 30 langues pour les instructions sur écran.

#### REMARQUE :

- Votre réglage ne sera pas affecté même lorsque [RESET] est activé à partir du menu.

#### Sélection de la couleur du menu [SÉLECTION DE COULEUR]

Vous pouvez choisir entre deux options pour la couleur de menu : [COULEUR] et [MONOCHROME].

#### Sélection de la luminosité du menu [LUMINOSITÉ OSD]

Sélectionnez la luminosité de l'affichage à l'écran (menu, affichage de la source et messages) parmi 10 niveaux.

#### Activation/Désactivation de l'affichage de la source [AFFICHAGE D'ENTRÉE]

Cette option permet d'activer ou de désactiver l'affichage du nom de l'entrée tel que [HDMI1], [HDMI2], [DisplayPort], [ORDINATEUR], [HDBaseT] à afficher en haut à droite de l'écran.

#### Activez ou désactivez les messages [AFFICHAGE MESSAGE]

Cette option sélectionne si oui ou non les messages du projecteur seront affichés en bas de l'image projetée.

Même si [DÉSACT.] est sélectionné, l'avertissement de verrou de sécurité est affiché. L'avertissement de verrou de sécurité se désactive lorsque le verrou de sécurité est désactivé.

#### Activation/Désactivation du contrôle ID [AFFICHAGE ID]

Cette option active ou désactive le numéro ID qui s'affiche lorsque vous appuyez sur le bouton ID SET de la télécommande. (→ page 139)

### [MSG. AVERTISSEMENT 3D]

Cela permet de sélectionner si vous voulez afficher ou non un message de mise en garde lors de la commutation vers une vidéo 3D.

L'état par défaut lors de l'expédition de l'usine est [ACTIVÉ].

DÉSACT.	L'écran de message d'avertissement 3D ne sera pas affiché.
ACTIVÉ	L'écran du message d'avertissement 3D s'affiche lorsqu'on passe à une vidéo 3D. Appuyez sur le bouton ENTER pour annuler le message. <ul style="list-style-type: none"> <li>Le message disparaît automatiquement au bout de 60 secondes ou lorsque d'autres boutons sont enfoncés. S'il disparaît automatiquement, le message d'avertissement 3D s'affiche à nouveau lors du passage à une vidéo 3D.</li> </ul>

### Sélection de la durée de l'affichage du menu [DURÉE D'AFFICHAGE]

Cette option permet de sélectionner la durée d'attente du projecteur après la dernière pression d'un bouton pour éteindre le menu. Les choix préreglés sont [MANUEL], [AUTO 5 S], [AUTO 15 S], et [AUTO 45 S]. Le préreglage par défaut est [AUTO 45 S].

### [MENU(2)]



### [MENU ANGLE]

Sélectionnez la direction pour l'affichage du menu.

### [MENU POSITION]

Décalage de la position d'affichage du menu. Vous pouvez choisir parmi 9 emplacements.

-----  
ASTUCE :

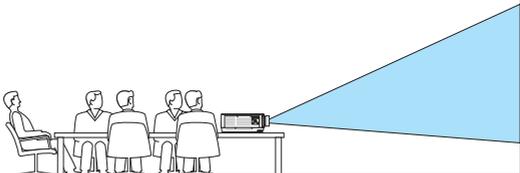
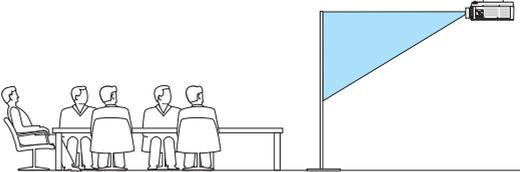
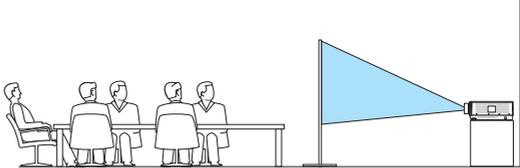
- La position d'affichage du menu est enregistrée même lorsque l'alimentation du projecteur est coupée.
  - Lorsque vous modifiez le [MENU ANGLE], la position d'affichage du menu revient à l'état initial paramétré à la sortie d'usine.
  - La borne d'entrée et la position du message d'affichage ne sont pas influencées par le [MENU POSITION].
-

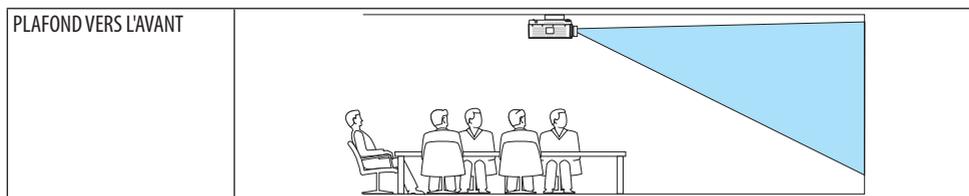
### [INSTALLATION(1)]



### Sélection de l'orientation du projecteur [ORIENTATION]

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

<p>AUTO</p>	<p>Ceci détecte et projette automatiquement [BUREAU VERS L'AVANT] et [PLAFOND VERS L'AVANT].</p> <p>REMARQUE :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Le [BUREAU VERS L'ARRIÈRE] et le [PLAFOND VERS L'ARRIÈRE] ne seront pas détectés. Veuillez sélectionner manuellement.</li> </ul>
<p>BUREAU VERS L'AVANT</p>	
<p>PLAFOND VERS L'ARRIÈRE</p>	
<p>BUREAU VERS L'ARRIÈRE</p>	



### ASTUCE :

- Vérifiez que le [BUREAU VERS L'AVANT] automatique est installé dans la limite de  $\pm 10$  degrés pour l'installation au sol et que le [PLAFOND VERS L'AVANT] est compris entre  $\pm 10$  degrés pour l'installation au plafond. Sélectionnez manuellement lorsque l'écran de projection est inversé.

## Sélection du ratio d'aspect et de la position de l'écran [ÉCRAN]

### [TYPE D'ÉCRAN]

Sélectionne le ratio d'aspect de l'écran de projection.

LIBRE	Le rapport du panneau à cristaux liquides est sélectionné. Sélectionnez ceci lors de la projection multi-écran et de l'écran 17:9 (2 K).
ÉCRAN 4:3	Pour un écran avec un ratio d'aspect 4:3
ÉCRAN 16:9	Pour un écran avec un ratio d'aspect 16:9
ÉCRAN 16:10	Pour un écran avec un ratio d'aspect 16:10

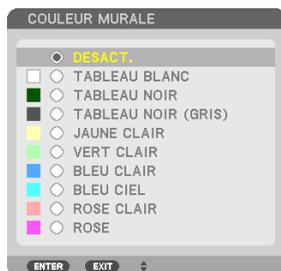
### REMARQUE :

- Après avoir changé le type d'écran, vérifiez le réglage de [ASPECT (RATIO)] dans le menu. (→ page 104)

### [POSITION]

Ajustez la position de l'écran. En fonction du modèle que vous utilisez ainsi que du type d'écran, la fonction peut devenir inefficace et la gamme réglable peut varier.

## Utilisation de la correction de couleur murale [COULEUR MURALE]



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

### REMARQUE :

- Sélectionner [TABLEAU BLANC] réduit la luminosité de la source d'éclairage.

### Sélection du mode ventilateur [MODE VENTILATEUR]

Le Mode Ventilateur est utilisé pour régler la vitesse du ventilateur de refroidissement interne.

MODE	Sélectionnez parmi les quatre modes : [AUTO], [NORMAL], [HAUT], et [HAUTE ALTITUDE].	
	AUTO	Les ventilateurs intégrés fonctionnent automatiquement à une vitesse variable suivant la température et la pression atmosphérique détectées par le capteur intégré.
	NORMAL	Les ventilateurs intégrés fonctionnent à la vitesse appropriée en fonction de la détection par le capteur de température intégré.
	HAUT	Les ventilateurs intégrés fonctionnent à haute vitesse
	HAUTE ALTITUDE	Les ventilateurs intégrés fonctionnent à haute vitesse. Sélectionnez cette option lorsque le projecteur est utilisé à une altitude d'environ 5500 pieds/1700 mètres ou plus.

#### REMARQUE :

- Assurez-vous que la vitesse est réglée sur [HAUT] lorsque vous utilisez cet appareil en continu pendant plusieurs jours.
- Réglez [MODE VENTILATEUR] sur [AUTO] ou [HAUTE ALTITUDE] lors de l'utilisation du projecteur à des altitudes d'environ 5500 pieds/1700 mètres ou plus.
- Utiliser le projecteur à des altitudes d'environ 5500 pieds/1700 mètres ou plus sans le régler sur [AUTO] ou [HAUTE ALTITUDE] peut causer une surchauffe et le projecteur pourrait s'éteindre. Si cela se produit, attendez quelques minutes et allumez le projecteur.
- Utiliser le projecteur à des altitudes moindres que 5500 pieds/1700 mètres et le régler sur [HAUTE ALTITUDE] peut causer un refroidissement excessif de la lampe, créant une oscillation de l'image. Commutez [MODE VENTILATEUR] sur [AUTO].
- Utiliser le projecteur à des altitudes d'environ 5500 pieds/1700 mètres ou plus peut raccourcir la durée de vie des composants optiques tels que la source d'éclairage.
- Votre réglage ne sera pas affecté même lorsque [RESET] est activé à partir du menu.

#### ASTUCE :

- Quand [HAUTE ALTITUDE] est sélectionné pour [MODE VENTILATEUR], l'icône  apparaît au bas du menu.

### [REF. MODE LUMIÈRE]

Réglez cette fonction lorsque vous voulez changer la luminosité du projecteur, ou lorsque vous souhaitez utiliser le projecteur dans le mode d'économie d'énergie (→ page 41).

Cela peut également être utilisé pour régler la luminosité entre les différents projecteurs lors de l'utilisation d'une combinaison de plusieurs projecteurs.

REF. MODE LUMIÈRE	BOOST	L'image devient plus lumineuse qu'en mode [NORMAL]. Le bruit de fonctionnement et la consommation d'énergie augmentent toutefois également en raison de la commande du ventilateur de refroidissement en fonction de la luminosité. La durée de vie des composants optiques peut également être raccourcie en fonction de l'environnement de fonctionnement.
	NORMAL	La luminosité du module de la lumière (luminosité) sera à 100 % et l'écran deviendra lumineux.
	ECO1	En contrôlant la luminosité et la vitesse du ventilateur en fonction du réglage sélectionné, l'énergie peut être économisée et le bruit de mouvement ainsi que la consommation électrique peuvent être réduits.
	ECO2	
REF. AJUST. LUMIÈRE		La luminosité peut être réglée de 1 % d'augmentation de 50 à 100 %.
LUMINOSITÉ CONSTANTE	DÉSACT.	Le mode [LUMINOSITÉ CONSTANTE] sera annulé.
	ACTIVÉ	Maintient la luminosité qui est activée lorsque l'heure [ACTIVÉ] est sélectionnée. À moins que [DÉSACT.] soit sélectionné, les mêmes paramètres resteront effectifs même lorsque le projecteur est éteint. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pour réajuster la luminosité, mettez tout d'abord ce réglage sur [DÉSACT.] avant d'effectuer tout autre changement.</li> </ul>

#### REMARQUE :

- Lorsque [COULEUR MURALE] est réglé sur [TABLEAU BLANC], [REF. MODE LUMIÈRE] ne peut pas être sélectionné.
- Si [LUMINOSITÉ CONSTANTE] est réglé sur [ACTIVÉ], alors [REF. MODE LUMIÈRE] et [REF. AJUST. LUMIÈRE] ne peuvent pas être sélectionnés.

#### ASTUCE :

- Normalement la luminosité diminue à l'usage, mais en sélectionnant le mode [LUMINOSITÉ CONSTANTE], les capteurs à l'intérieur du projecteur détectent la luminosité et règlent automatiquement la sortie de la lumière, ce qui permet de maintenir une luminosité constante tout au long de la durée de vie du module d'éclairage. Cependant, si la sortie est déjà à sa taille maximale, la luminosité diminuera pendant l'utilisation. Pour cette raison, lors de l'utilisation de projection multi-écrans, il est recommandé de régler la luminosité à un niveau légèrement inférieur, puis paramétrez le mode [LUMINOSITÉ CONSTANTE] sur [ACTIVÉ].

### [REF. BALANCE DES BLANCS]

Les niveaux de blanc et de noir du signal sont ajustés pour une reproduction des couleurs optimale. Cette option vous permet de régler la balance des blancs pour tous les signaux.

L'uniformité est aussi ajustée lorsque le rouge (R) et le bleu (B) du blanc dans la direction horizontale de l'écran (gauche/droite) sont inégaux.

CONTRASTE R, CONTRASTE G, CONTRASTE B	Ceci ajuste le niveau de blanc de l'image.
LUMINOSITÉ R, LUMINOSITÉ G, LUMINOSITÉ B	Ceci ajuste le niveau de noir de l'image.
UNIFORMITÉ R	Plus cela est réglé vers le + et plus le rouge du côté gauche de l'image sera puissant (de plus en plus vers le bord gauche) et plus le rouge du côté droit de l'image sera affaibli (de moins en moins vers le bord droit). C'est inversé lorsque cela est réglé vers le côté -.
UNIFORMITÉ B	Plus cela est réglé vers le + et plus le bleu du côté gauche de l'image sera puissant (de plus en plus vers le bord gauche) et plus le bleu du côté droit de l'image sera affaibli (de moins en moins vers le bord droit). C'est inversé lorsque cela est réglé vers le côté -.

### [CONVERGENCE STATIQUE]

Cette fonction vous permet d'ajuster la différence de couleur de l'image.

Cela peut être ajusté par unité de  $\pm 1$  pixel dans le sens horizontal pour [HORIZONTAL R], [HORIZONTAL G], et [HORIZONTAL B], et dans le sens vertical pour [VERTICAL R], [VERTICAL G], et [VERTICAL B].

**[INSTALLATION(2)]**



**[PARAM. OBTURATEUR]**

Activation et désactivation de la fonction d'obturateur d'objectif.

ALIM.DE L'OBTURATEUR	OUVERT	Lorsque l'alimentation est allumée, la source de lumière s'active et l'image est projetée.
	FERMÉ	La source de lumière ne s'allume pas lorsque l'alimentation est activée. Lorsque le bouton SHUTTER est enfoncé, l'obturateur est relâché et la source de lumière est activée.
OBTUR. IMAGE MUETTE	OUVERT	La source de lumière est toujours active lorsque l'image est éteinte pour commuter les bornes d'entrée.
	FERMÉ	La source de lumière s'éteint lorsque l'image est désactivée pour le changement des bornes d'entrée.
TMPS DE FONDU D'OUV.	(Cette fonction n'est pas disponible)	
TMPS DE FONDU D FERM	Réglez la durée que prendra la lumière pour disparaître une fois le bouton SHUTTER enfoncé. La durée peut être définie de 0 à 10 secondes par incréments de 1 seconde.	

**À l'aide de la fonction de mémoire d'objectif de référence [REF MÉMOIRE OBJECT.]**

Cette fonction sert à enregistrer les valeurs réglées communes à toutes les sources d'entrée lors de l'utilisation des fonctions [CHANGEMENT OBJECTIF], [ZOOM] motorisé et [MISE AU POINT] motorisée du projecteur ou de la télécommande. Les valeurs réglées enregistrées dans la mémoire peuvent être utilisées comme référence aux valeurs actuelles.

PROFIL	Sélectionnez un numéro de [PROFIL] enregistré.
ENREGISTRE	Enregistre les valeurs réglées actuelles dans la mémoire comme référence.
DÉPLAC	Applique les valeurs de référence réglées enregistrées dans [ENREGISTRER] au signal actuel.
RESET	Réinitialisez le numéro de [PROFIL] sélectionné [REF MÉMOIRE OBJECT.] aux paramètres d'usine par défaut.
CHARGE AU SIGNAL	Lorsque vous commutez les signaux, l'objectif se déplace aux valeurs de déplacement d'objectif, zoom et mise au point pour le numéro de [PROFIL] sélectionné. Si aucune valeur réglée n'a été enregistrée dans [MÉMOIRE OBJECTIF], l'objectif applique les valeurs réglées [REF MÉMOIRE OBJECTIF]. Autrement, si aucune valeur réglée n'a été sauvegardée dans [REF MÉMOIRE OBJECTIF], l'appareil revient aux paramètres d'usine par défaut.
SILENCIEUX FORCÉ	Pour couper l'image pendant le déplacement de l'objectif, sélectionnez [OUI].

- Cette fonction n'est pas disponible pour l'objectif NP44ML.

ASTUCE :

- Les valeurs réglées dans [REF MÉMOIRE OBJECT.] ne seront pas retournées aux valeurs par défaut lors de l'utilisation de [SIGNAL ACTUEL] ou [TOUTES LES DONNÉES] pour [RESET] depuis le menu.
- Pour enregistrer les valeurs réglées pour chaque source d'entrée, utilisez la fonction Mémoire Objectif. (→ page 59, 108)

### **[POSITION LENTILLE]**

Réglez l'objectif à sa position initiale.

### **[ÉTALONN. LENTILLE]**

La gamme de réglage du zoom, de la mise au point et du déplacement de l'objectif monté est étalonnée.

Assurez-vous d'effectuer l'[ÉTALONN. LENTILLE] après avoir remplacé l'objectif.

- Cette fonction n'est pas disponible pour l'objectif NP44ML.

### **[UNIF. COUL. (OUTIL)]**

Récupère la valeur de réglage de l'uniformité enregistrée dans le projecteur après le réglage avec l'application logicielle ProAssist.

### **[GAMMA(OUTIL)]**

Récupère la valeur de réglage de Gamma Tone enregistrée dans le projecteur après le réglage avec l'application logicielle ProAssist.

## [CONTRÔLE]

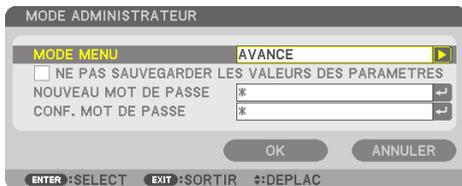


## OUTILS



## MODE ADMINISTRATEUR

Ce mode vous permet de sélectionner [MODE MENU], d'enregistrer des paramètres et de configurer le mot de passe permettant d'accéder au mode administrateur.



MODE MENU	Sélectionnez soit le menu [BASIQUE] ou le menu [AVANCÉ]. (→ page 83)	—
NE PAS SAUVEGARDER LES VALEURS DES PARAMÈTRES	Les paramètres du projecteur ne seront pas enregistrés si vous cochez cette case. Décochez cette case pour enregistrer les paramètres du projecteur.	—
NOUVEAU MOT DE PASSE, CONF. MOT DE PASSE	Affectez un mot de passe au mode administrateur.	Jusqu'à 10 caractères alphanumériques

## MINUT. PROGRAMMABLE



Cette option permet d'allumer/mettre en veille le projecteur et de changer de signal vidéo, ainsi que de sélectionner automatiquement le [MODE LUMIÈRE] à un instant particulier.

Important :

- Assurez-vous que la fonction [PARAM. DATE ET HEURE] est correctement configurée avant d'utiliser la [MINUT. PROGRAMMABLE]. (→ page 137)

Assurez-vous que le projecteur est en état de veille et que le cordon d'ALIMENTATION est raccordé à une prise.

Le projecteur est équipé d'une horloge interne. Cette horloge cessera donc de fonctionner après avoir coupé l'alimentation pendant plus d'un mois. Si le projecteur n'est pas connecté à l'alimentation principale pendant un mois ou plus, il faudra régler à nouveau la fonction [PARAM. DATE ET HEURE].

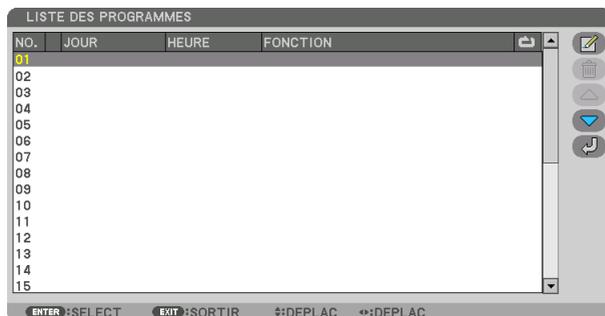
### Configuration de la minuterie programmable

1. Sur l'écran [MINUT. PROGRAMMABLE], utilisez le bouton ▲ ou ▼ pour sélectionner [PARAMÈTRES], puis appuyez sur le bouton ENTER.



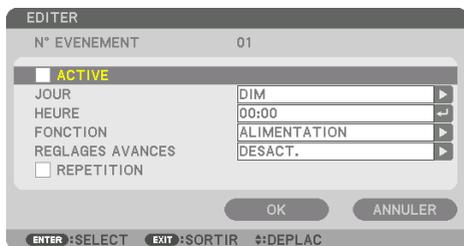
L'écran [LISTE DES PROGRAMMES] s'affiche.

2. Sélectionnez un numéro de programme vide, puis appuyez sur le bouton ENTER.



L'écran [✍️] (ÉDITER) s'affiche.

### 3. Configurez chaque élément selon vos choix.



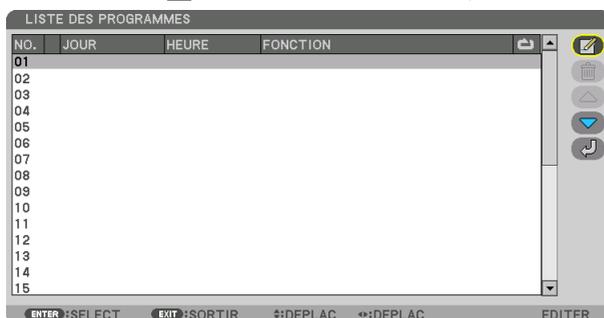
ACTIVÉ	Cochez cette case pour activer le programme.
JOUR	Sélectionnez le jour de lancement de la minuterie programmable. Pour exécuter le programme du lundi au vendredi, sélectionnez [LUN-VEN]. Pour exécuter le programme chaque jour, sélectionnez [QUOTIDIEN].
HEURE	Choisissez l'heure de lancement du programme. L'heure doit être saisie au format 24 heures.
FONCTION	Sélectionnez une fonction à exécuter. Le fait de sélectionner [ALIMENTATION] permet d'allumer ou d'éteindre le projecteur en configurant les [RÉGLAGES AVANCÉS]. Le fait de sélectionner [ENTRÉE] permet de sélectionner une borne d'entrée en configurant les [RÉGLAGES AVANCÉS]. La sélection de [MODE LUMIÈRE] vous permettra de choisir une option parmi [BOOST], [NORMAL], [ECO1], et [ECO2] pour [MODE LUMIÈRE] en configurant [RÉGLAGES AVANCÉS].
RÉGLAGES AVANCÉS	Sélectionnez une option pour l'élément sélectionné dans [FONCTION].
RÉPÉTITION	Cochez cette case pour que le programme se répète en boucle. Décochez cette case pour n'utiliser le programme que cette semaine.

### 4. Sélectionnez [OK] puis appuyez sur le bouton ENTER.

Ceci termine la procédure de configuration.

L'écran de la [LISTE DES PROGRAMMES] s'affiche de nouveau.

### 5. Sélectionnez [←] (PRECEDENT)) puis appuyez sur le bouton ENTER.



L'écran de la [MINUT. PROGRAMMABLE] s'affiche de nouveau.

### 6. Sélectionnez [EXIT] et appuyez sur le bouton ENTER.

L'écran [OUTILS] s'affiche de nouveau.

### REMARQUE :

- Il est possible de programmer jusqu'à 30 programmes différents.
  - La minuterie programmable sera lancée à une heure précise, indépendamment du programme actuel.
  - Lorsqu'un programme où l'option [RÉPÉTITION] n'a pas été cochée est lancé, la case à cocher [ACTIVÉ] sera automatiquement décochée, puis le programme désactivé.
  - Si l'heure de démarrage est égale à l'heure d'arrêt, la valeur d'arrêt aura préséance.
  - Lorsque deux sources différentes ont été configurées à la même heure, le programme disposant du numéro le plus élevé sera préféré.
  - Le démarrage n'aura pas lieu si les ventilateurs sont en marche ou si une erreur s'est produite.
  - Si l'instant d'arrêt arrive sous une condition où le projecteur ne peut être éteint, l'arrêt du projecteur n'aura pas lieu jusqu'à ce que le blocage soit éliminé.
  - Les programmes non cochés en tant qu'[ACTIVÉ] à l'écran [ÉDITER] ne seront pas exécutés même si la minuterie programmable est activée.
  - Lorsque le projecteur a été allumé par minuterie programmée et que vous voulez l'arrêter, éteignez-le soit en configurant une heure d'arrêt, soit en l'arrêtant manuellement, afin de ne pas le laisser allumé trop longtemps.
- 

### Activation de la minuterie programmable

1. **Sélectionnez [ACTIVER] à l'écran de la [MINUT. PROGRAMMABLE], puis appuyez sur le bouton ENTER.**

L'écran de sélection s'affiche.

2. **Appuyez sur le bouton ▼ pour aligner le curseur avec [ACTIVÉ], puis appuyez sur le bouton ENTER.**

Retournez à l'écran [MINUT. PROGRAMMABLE].

---

### REMARQUE :

- Lorsque les paramètres effectifs de [MINUT. PROGRAMMABLE] n'ont pas été réglés sur [ACTIVÉ], le programme ne sera pas exécuté même si les éléments [ACTIVÉS] dans la [LISTE DES PROGRAMMES] ont été cochés.
  - Même lorsque les paramètres effectifs de la [MINUT. PROGRAMMABLE] sont réglés sur [ACTIVÉ], la [MINUT. PROGRAMMABLE] ne fonctionnera pas jusqu'à ce que l'écran [MINUT. PROGRAMMABLE] soit fermé.
- 

### Modification des paramètres programmés

1. **Sélectionnez un programme que vous désirez modifier sur l'écran de la [LISTE DES PROGRAMMES], puis appuyez sur le bouton ENTER.**
2. **Modifiez les paramètres sur l'écran [ÉDITER].**
3. **Sélectionnez [OK] puis appuyez sur le bouton ENTER.**

Les paramètres configurés seront automatiquement modifiés.

L'écran de la [LISTE DES PROGRAMMES] s'affiche de nouveau.

### Modification de l'ordre des programmes

1. **Sélectionnez un programme dont vous voulez modifier l'ordre sur l'écran de la [LISTE DES PROGRAMMES], puis appuyez sur le bouton ►.**
2. **Appuyez sur le bouton ▼ pour sélectionner ▲ ou ▼.**

- 3. Appuyez à plusieurs reprises sur le bouton ENTER pour sélectionner la ligne sur laquelle vous désirez déplacer le programme.**

L'ordre des programmes sera modifié.

### Suppression des programmes

- 1. Sélectionnez un numéro de programme que vous désirez supprimer sur l'écran [LISTE DES PROGRAMMES], puis appuyez sur le bouton ►.**
- 2. Appuyez sur le bouton ▼ pour sélectionner [  (EFFACER)].**
- 3. Appuyez sur le bouton ENTER.**  
Un écran de confirmation s'affiche.
- 4. Sélectionnez [OUI], puis appuyez sur le bouton ENTER.**

Le programme sera supprimé.

**Ceci termine la procédure de suppression du programme.**

## PARAM. DATE ET HEURE



Vous pouvez configurer l'heure, le mois, le jour du mois ainsi que l'année.

### REMARQUE :

- Le projecteur est équipé d'une horloge interne. Cette horloge cessera donc de fonctionner après avoir coupé l'alimentation pendant plus d'un mois. Cette horloge fonctionnera pendant environ un mois après avoir coupé l'alimentation. Si l'horloge interne cesse de fonctionner, configurez à nouveau la date et l'heure. L'horloge intégrée ne s'arrêtera pas en mode veille. Pour activer l'horloge interne en continu même lorsque le projecteur n'est pas utilisé, laissez-le dans l'état de veille sans débrancher le cordon d'alimentation.

PARAM. FUS. HORAIRE	Sélectionnez votre fuseau horaire.
PARAM. DATE ET HEURE	Configurez la date actuelle (JJ/MM/AAAA) et l'heure (HH:MM). SERVEUR HEURE INTERNET : Lorsque cette option est cochée, l'horloge interne du projecteur se synchronisera une fois toutes les 24 heures avec un serveur heure Internet, ainsi qu'au démarrage du projecteur. MISE À JOUR : Permet de synchroniser immédiatement l'horloge interne du projecteur. Le bouton [MISE À JOUR] n'est disponible que lorsque la case [SERVEUR HEURE INTERNET] est activée.
PARAM. HEURE D'ÉTÉ	Si vous cochez cette case, l'heure d'été de l'horloge sera activée.

### [SOUSIS]

Cette fonction fonctionne en utilisant une souris USB disponible dans le commerce, via le port USB-A de ce projecteur.

BOUTON	Sélectionnez l'utilisation de la souris avec la main gauche ou la main droite.
SENSIBILITÉ	Sélectionnez la sensibilité de la souris parmi [RAPIDE], [MOYEN] et [LENT].

### REMARQUE :

- Ce réglage n'est pas garanti pour le déplacement de toutes les souris USB disponibles dans le commerce.

## Désactivation des boutons du boîtier [VER. PANNEAU COMMANDE]

Cette option active ou désactive la fonction [VER. PANNEAU COMMANDE].

### REMARQUE :

- Comment annuler la [VER. PANNEAU COMMANDE]  
Lorsque la [VER. PANNEAU COMMANDE] est réglée sur [ACTIVÉ], appuyez sur le bouton EXIT sur le boîtier pendant au moins 10 secondes pour annuler le réglage [VER. PANNEAU COMMANDE].

### ASTUCE :

- Lorsque la [VER. PANNEAU COMMANDE] est activée, une icône de verrouillage [🔒] apparaît en bas à droite du menu.
- Ce [VER. PANNEAU COMMANDE] n'affecte pas les fonctions de la télécommande.

### Activer la sécurité [SÉCURITÉ]

Cette option active ou désactive la fonction [SÉCURITÉ].

À moins que le mot-clé correct ne soit saisi, le projecteur ne peut pas projeter d'image. (→ page 50)

REMARQUE :

- Votre réglage ne sera pas affecté même lorsque [RESET] est activé à partir du menu.

### Sélection de la vitesse de transmission [VITESSE DE TRANSMISSION]

Cette fonction définit la vitesse de communication du port de PC CONTROL (D-Sub 9P). Assurez-vous de régler la vitesse appropriée pour l'appareil que vous souhaitez connecter.

REMARQUE :

- La vitesse de transmission sélectionnée ne sera pas affectée, même si [RESET] a été exécuté à partir du menu.

### [CONTRÔLE DU PC (HDBaseT)]

Réglez ce paramètre sur [ACTIVÉ] lors du contrôle du projecteur depuis un ordinateur avec RS-232C via un émetteur HDBaseT compatible (vendu séparément).

### Réglage du projecteur [CONTRÔLE ID]

Il est possible d'utiliser plusieurs projecteurs séparément et indépendamment avec la même télécommande si celle-ci dispose de la fonction [CONTRÔLE ID]. Si vous affectez le même identifiant à tous les projecteurs, vous pouvez commander tous les projecteurs en utilisant la même télécommande, ce qui peut s'avérer pratique. Pour ce faire, il faut affecter un identifiant à chaque projecteur.

NUMÉRO DE CONTRÔLE ID	Sélectionnez un nombre entre 1 et 254 à affecter au projecteur.
CONTRÔLE ID	Sélectionnez [DÉSACT.] pour désactiver le réglage [CONTRÔLE ID] et sélectionnez [ACTIVÉ] pour activer le réglage [CONTRÔLE ID].

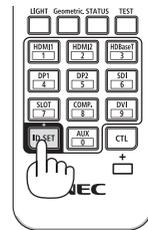
REMARQUE :

- Lorsque [ACTIVÉ] est sélectionné pour [CONTRÔLE ID], vous ne pouvez pas faire fonctionner le projecteur avec une télécommande qui ne supporte pas la fonction [CONTRÔLE ID]. (Dans ce cas, vous pouvez utiliser les boutons présents sur le boîtier du projecteur.)
- Votre réglage ne sera pas affecté même lorsque [RESET] est activé à partir du menu.
- Appuyer longuement sur le bouton ENTER du boîtier du projecteur pendant 10 secondes affiche le menu pour annuler le Contrôle ID.

### Affecter ou modifier le Contrôle ID

1. **Allumez le projecteur.**
2. **Appuyez sur le bouton ID SET de la télécommande.**

L'écran [CONTRÔLE ID] apparaît.



Si le projecteur peut être commandé avec le contrôle ID actuel de la télécommande, [ACTIVÉ] est affiché. Si le projecteur ne peut pas être commandé avec le contrôle ID actuel de télécommande, [DÉSACTIVÉ] s'affiche. Pour pouvoir commander le projecteur inactif, affectez le Contrôle ID utilisé pour le projecteur en suivant la procédure suivante (Étape 3).

3. **Appuyez sur l'un des boutons du pavé numérique tout en maintenant la touche ID SET de la télécommande enfoncée.**

#### Exemple :

Pour affecter « 3 », appuyez sur le bouton « 3 » de la télécommande.

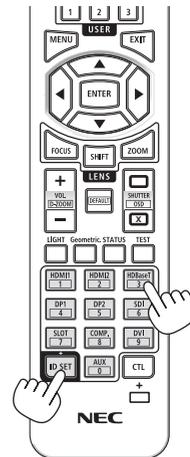
« Pas d'ID » signifie que tous les projecteurs peuvent être commandés ensemble avec une même télécommande. Pour activer « Pas d'ID » et annuler le réglage du contrôle ID, saisissez « 000 » ou appuyez sur le numéro 0 tout en maintenant enfoncé le bouton ID SET.

#### ASTUCE :

- La gamme des identifiants est comprise entre 1 et 254.

4. **Relâchez le bouton ID SET.**

L'écran [CONTRÔLE ID] mis à jour s'affiche.



#### REMARQUE :

- Les identifiants peuvent être effacés au bout de quelques jours lorsque les piles sont épuisées ou retirées.
- Appuyer accidentellement sur n'importe quel bouton de la télécommande efface l'identifiant actuellement spécifié lorsque les piles ont été enlevées.

### Allumer ou éteindre le capteur de la télécommande [CAPTEUR TÉLÉCOMM.]

Cette option détermine quel capteur de la télécommande du projecteur est activé en mode sans fil. Les options disponibles sont : [AVANT/ARRIÈRE], [AVANT], [ARRIÈRE], et [HDBaseT].

---

#### REMARQUE :

- La télécommande du projecteur ne sera pas en mesure de recevoir les signaux si l'alimentation électrique du périphérique de transmission HDBaseT connecté au projecteur est allumée lorsqu'il a été réglé sur [HDBaseT].
- 

#### ASTUCE :

- Si la télécommande ne fonctionne pas lorsque la lumière directe du soleil ou une forte lumière frappe le capteur de la télécommande du projecteur, changez d'option.
-

**[PARAMÈTRES RÉSEAU]**

Configurez les différents paramètres lors de l'utilisation du projecteur connecté à un réseau.

**Important :**

- Veuillez consulter votre administrateur réseau pour plus de détails à propos de ces paramètres.
- Lorsque vous utilisez un réseau local câblé, connectez le câble Ethernet (câble de réseau local) au port LAN sur le projecteur. (→ page 168)
- Veuillez utiliser un câble blindé à paires torsadées (STP) de catégorie 5e ou supérieure pour le câble LAN (vendu dans le commerce).
- Le réglage par défaut [RÉSEAU LOCAL CÂBLÉ] de ce projecteur est réglé sur [DÉSACTIVER] lorsqu'il est expédié de l'usine. Pour vous connecter à un réseau, changez le réglage du profil [RÉSEAU LOCAL CÂBLÉ] de [DÉSACTIVER] à [PROFIL 1] ou [PROFIL 2] pour activer le réseau local câblé.

**ASTUCE :**

- Les paramètres réseau ne seront pas affectés, même si l'option [RESET] est sélectionnée à partir du menu.

**Conseils à propos de la configuration de la connexion LAN****Pour configurer le projecteur pour une connexion LAN :**

Sélectionnez [RÉSEAU LOCAL CÂBLÉ] → [PROFILS] → [PROFIL 1] ou [PROFIL 2].

Deux réglages peuvent être effectués pour le réseau local câblé.

Activez ou désactivez ensuite les paramètres [DHCP], [ADRESSE IP], [MASQUE SUBNET], et [PAS-SERELLE] puis sélectionnez [OK] et appuyez sur le bouton ENTER. (→ page 143)

**Pour rétablir des paramètres réseau enregistrés sous un numéro de profil :**

Sélectionnez [PROFIL 1] ou [PROFIL 2] pour le réseau local câblé, puis sélectionnez [OK] et appuyez sur le bouton ENTER. (→ page 143)

**Connexion au serveur DHCP :**

Allumez [DHCP] pour un réseau local câblé. Sélectionnez [ACTIVÉ], puis appuyez sur le bouton ENTER. Désactivez la fonction [DHCP] si vous désirez spécifier une adresse IP sans l'aide du serveur DHCP. (→ page 143)

**Pour recevoir des messages d'erreur par e-mail :**

Sélectionnez [COURRIER D'AVERTISSEMENT], et réglez [ADRESSE DE L'ÉMETTEUR], [NOM DU SERVEUR SMTP], et [ADRESSE DESTINAT.]. Sélectionnez ensuite [OK] et appuyez sur le bouton ENTER. (→ page 145)

### MOT DE PASSE RÉSEAU

CHANGER MOT DE PASSE

NOUVEAU MOT DE PASSE

CONF. MOT DE PASSE

SI VOUS NE CONFIGUREZ PAS DE MOT DE PASSE,  
LAISSEZ LE CHAMP EN BLANC ET SELECTIONNEZ OK.

OK ANNULER

ENTER :SELECT EXIT :SORTIR ←:DEPLAC

Définition d'un mot de passe lors de l'utilisation d'un réseau local câblé. Vous pouvez également changer de mot de passe.

Définissez le mot de passe en utilisant jusqu'à 10 caractères alphanumériques.

Si un mot de passe a été défini, vous devez entrer le mot de passe dans les cas suivants.

- Lors de l'ouverture de l'écran [MOT DE PASSE RÉSEAU] et de l'écran [RÉSEAU LOCAL CÂBLÉ] du menu à l'écran.
- Lors de la mise à jour des paramètres réseau sur l'écran [PARAMÈTRES] du serveur HTTP

Pour effacer le mot de passe défini, laissez le champ de saisie du mot de passe vide lors de l'enregistrement.

-----  
ASTUCE :

- Toutefois, si vous oubliez votre mot de passe, consultez votre fournisseur.
-

## RÉSEAU LOCAL CÂBLÉ

Lorsque vous sélectionnez [RÉSEAU LOCAL CÂBLÉ] dans le menu à l'écran pour la première fois après l'achat du projecteur, l'écran de réglage [MOT DE PASSE RÉSEAU] s'affiche. Exécutez l'étape (1) ou l'étape (2) suivante.

### (1) Lors de la définition du mot de passe réseau (recommandé)

Reportez-vous à [MOT DE PASSE RÉSEAU] (→ page 142).

### (2) Lorsque qu'aucun mot de passe réseau n'est défini

Laissez vide les 2 champs d'entrée sur l'écran de réglage [MOT DE PASSE RÉSEAU] puis sélectionnez [OK] et appuyez sur le bouton ENTER.

Si le [MOT DE PASSE RÉSEAU] a été défini, vous ne pouvez pas afficher l'écran [RÉSEAU LOCAL CÂBLÉ] sans entrer le mot de passe.

INTERFACE	Sélectionnez [RÉSEAU] pour utiliser le port LAN pour la connexion au réseau local câblé. Sélectionnez [HDBaseT] pour utiliser le port HDBaseT IN/Ethernet pour la connexion au réseau local câblé.	—
PROFILS	<ul style="list-style-type: none"> <li>Les paramètres pour le réseau local câblé peuvent être enregistrés dans la mémoire du projecteur de deux façons.</li> <li>Sélectionnez [PROFIL 1] ou [PROFIL 2] puis configurez les paramètres pour [DHCP] ainsi que pour les autres options. Une fois terminé, sélectionnez [OK] puis appuyez sur le bouton ENTER. Ceci permet de garder vos réglages en mémoire.</li> <li>Pour rétablir ces paramètres à partir des valeurs mémorisées : Après avoir sélectionné [PROFIL 1] ou [PROFIL 2] à partir de la liste [PROFILS]. Sélectionnez [OK] puis appuyez sur le bouton ENTER.</li> <li>Sélectionnez [DÉSACTIVER] lorsque vous ne vous connectez pas à un réseau local câblé</li> </ul>	—
DHCP	Cochez cette case pour affecter automatiquement une adresse IP au projecteur à partir du serveur DHCP. Décochez cette case si vous désirez configurer vous-même une adresse IP ou un masque de sous-réseau proposé par votre administrateur réseau.	—
ADRESSE IP	Permet de configurer l'adresse IP du réseau connecté au projecteur lorsque [DHCP] est désactivé.	Jusqu'à 12 caractères numériques

MASQUE SUBNET	Permet de configurer le numéro de masque de sous-réseau du réseau auquel est connecté le projecteur lorsque [DHCP] est désactivé.	Jusqu'à 12 caractères numériques
PASSERELLE	Réglez la passerelle par défaut du réseau auquel est connecté le projecteur lorsque [DHCP] est désactivé.	Jusqu'à 12 caractères numériques
AUTO DNS	Cochez cette case pour affecter automatiquement une adresse IP au projecteur à partir du serveur DNS connecté à votre projecteur à partir du serveur DHCP. Décochez cette case pour configurer l'adresse IP du serveur DNS auquel est connecté le projecteur.	Jusqu'à 12 caractères numériques
CONFIGURATION DNS	Réglez l'adresse IP du serveur DNS de votre réseau auquel est connecté votre projecteur lorsque [AUTO DNS] est désactivé.	Jusqu'à 12 caractères numériques
SE RECONNECTER	Lancez une nouvelle tentative de connexion du projecteur au réseau. Utilisez cette option en cas de changement de [PROFILS].	—

### NOM DU PROJECTEUR

NOM DU PROJECTEUR	Choisissez un nom unique de projecteur.	Jusqu'à 16 caractères et symboles alphanumériques
-------------------	---	---

### DOMAINE

Permet de configurer l'adresse Internet et le nom de domaine du projecteur.

ADRESSE INTERNET	Configurez l'adresse Internet du projecteur.	Jusqu'à 16 caractères alphanumériques
NOM DE DOMAINE	Configurez le nom de domaine du projecteur.	Jusqu'à 60 caractères alphanumériques

## COURRIER D'AVERTISSEMENT

COURRIER D'AVERTISSEMENT

**COURRIER D'AVERTISSEMENT**

HOST NAME

NOM DE DOMAINE

ADRESSE DE L'ÉMETTEUR

NOM DU SERVEUR SMTP

ADRESSE DESTINAT. 1

ADRESSE DESTINAT. 2

ADRESSE DESTINAT. 3

ENTER :SELECT EXIT :SORTIR ⇄:DEPLAC

COURRIER D'AVERTISSEMENT	<p>Cette option permet de vous avertir sur votre ordinateur des messages d'erreur, par l'envoi d'un e-mail, lors de l'utilisation de la connexion au réseau sans fil ou au réseau local câblé.</p> <p>La fonction de courrier d'avertissement est activée lorsqu'elle est cochée. La fonction de courrier d'avertissement est désactivée lorsqu'elle est décochée. Exemple de message envoyé à partir du projecteur :</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p><b>Sujet : [Projecteur] Information concernant le projecteur</b>  LE VENTILATEUR DE REFROIDISSEMENT S'EST ARRÊTÉ.  [INFORMATION]  NOM DU PROJECTEUR : xxxxx  HEURES D'UTILIS. LUM: xxxx[H]</p> </div>	—
ADRESSE INTERNET	Saisissez un nom d'hôte.	Jusqu'à 16 caractères alphanumériques
NOM DE DOMAINE	Saisissez le nom de domaine du réseau auquel est connecté le projecteur.	Jusqu'à 60 caractères alphanumériques
ADRESSE DE L'ÉMETTEUR	Spécifiez l'adresse de l'émetteur.	Jusqu'à 60 caractères et symboles alphanumériques
NOM DU SERVEUR SMTP	Saisissez le nom du serveur SMTP auquel sera connecté le projecteur.	Jusqu'à 60 caractères alphanumériques
ADRESSE DESTINAT. 1, ADRESSE DESTINAT. 2, ADRESSE DESTINAT. 3	Saisissez l'adresse du destinataire.	Jusqu'à 60 caractères et symboles alphanumériques
COURRIER TEST	<p>Envoyez un courrier test pour vous assurer que les paramètres saisis sont corrects.</p> <p>REMARQUE :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Il est possible que vous ne receviez aucun courrier d'avertissement si l'adresse saisie est incorrecte. Vérifiez dans ce cas que l'adresse de réception est correctement définie.</li> <li>L'option [COURRIERTEST] n'est pas disponible à moins d'avoir sélectionné l'un des paramètres [ADRESSE DE L'ÉMETTEUR], [NOM DU SERVEUR SMTP] ou [ADRESSE DESTINAT. 1-3].</li> <li>Mettez en surbrillance [OK] puis appuyez sur le bouton ENTER avant de confirmer l'option [COURRIER TEST].</li> </ul>	—

[SERVICES RÉSEAU]



Si le [CODE D'ACCÈS] a été défini, vous ne pouvez pas afficher l'écran [SERVICES RÉSEAU] sans entrer le CODE D'ACCÈS.

[SERVICES]



SERVEUR HTTP	Configurez les paramètres pour la connexion au serveur HTTP.		—
	ACTIVÉ	Connectez-vous directement au serveur HTTP sans afficher l'écran de connexion.	
	DÉSACT.	Il n'est pas possible de se connecter au serveur HTTP.	
	AUTOR.	Afficher l'écran de connexion lors de la connexion au serveur HTTP.	
Saisissez le NOM D'UTILISATEUR et le MOT DE PASSE qui ont été définis comme [COMPTE].			

PJLink	<p>Configurez les paramètres d'utilisation de PJLink.</p> <table border="1" data-bbox="232 185 848 392"> <tr> <td data-bbox="232 185 381 272">NOUVEAU MOT DE PASSE, CONF. MOT DE PASSE</td> <td data-bbox="387 185 848 272">Définissez le mot de passe.</td> </tr> <tr> <td data-bbox="232 280 381 328">CLASSE</td> <td data-bbox="387 280 848 328">Pour utiliser les fonctions avec les spécifications PJLink Classe 2, réglez [CLASSE2].</td> </tr> <tr> <td data-bbox="232 336 381 392">DESTINATION</td> <td data-bbox="387 336 848 392">Lorsque la [CLASSE] est réglée sur [CLASSE2], saisissez l'adresse IP address de la destination.</td> </tr> </table> <p>REMARQUE :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>N'oubliez pas votre mot de passe. Toutefois, si vous oubliez votre mot de passe, consultez votre fournisseur.</li> <li>Qu'est-ce que PJLink ? PJLink est une standardisation du protocole utilisé pour le contrôle des projecteurs de différents fabricants. Ce protocole standard a été défini par l'Association Japonaise des Industries de Système d'information et de Machines commerciales (JBMA) en 2005. Le projecteur prend en charge toutes les commandes de PJLink Classe 1.</li> <li>Le réglage de PJLink ne sera pas affecté même lorsque [RESET] est exécuté à partir du menu.</li> </ul>	NOUVEAU MOT DE PASSE, CONF. MOT DE PASSE	Définissez le mot de passe.	CLASSE	Pour utiliser les fonctions avec les spécifications PJLink Classe 2, réglez [CLASSE2].	DESTINATION	Lorsque la [CLASSE] est réglée sur [CLASSE2], saisissez l'adresse IP address de la destination.	Jusqu'à 32 caractères alphanumériques
NOUVEAU MOT DE PASSE, CONF. MOT DE PASSE	Définissez le mot de passe.							
CLASSE	Pour utiliser les fonctions avec les spécifications PJLink Classe 2, réglez [CLASSE2].							
DESTINATION	Lorsque la [CLASSE] est réglée sur [CLASSE2], saisissez l'adresse IP address de la destination.							
AMX BEACON	<p>Permet d'activer ou de désactiver la fonction de détection grâce au service de détection d'appareils AMX lors d'une connexion par réseau supportant le système de contrôle NetLinX AMX.</p> <p>ASTUCE :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Si vous utilisez un appareil supportant le service de détection d'appareils AMX, chaque système de contrôle NetLinX AMX reconnaîtra l'appareil et téléchargera automatiquement le module de détection d'appareil correspondant à partir du serveur AMX.</li> </ul> <p>[ACTIVÉ] active la détection du projecteur grâce au service de détection d'appareils AMX. [DÉSACT.] désactive la détection du projecteur grâce au service de détection d'appareils AMX.</p>	—						
CRESTRON	<p>ROOMVIEW: Activez ou désactivez pour contrôler le projecteur à partir de votre PC. CRESTRON CONTROL: Activez ou désactivez pour contrôler le projecteur à partir de votre contrôleur.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>CONTROLLER IP ADDRESS : Saisissez votre adresse IP du SERVEUR CRESTRON.</li> <li>IP ID : saisissez votre IP ID du SERVEUR CRESTRON.</li> </ul> <p>ASTUCE :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Les paramètres CRESTRON sont nécessaires pour l'utilisation de CRESTRON ROOMVIEW. Pour plus d'informations, rendez-vous sur le site <a href="http://www.crestron.com">http://www.crestron.com</a></li> </ul>	Jusqu'à 12 caractères numériques						
Extron XTP	<p>Réglez pour connecter ce projecteur à l'émetteur Extron XTP. [ACTIVÉ] active la connexion avec l'émetteur XTP. [DÉSACT.] désactive la connexion avec l'émetteur XTP.</p>	—						

CONTRÔLE DU PC	Activez ou désactivez la fonction de contrôle du PC. [ACTIVÉ] permet d'activer la fonction de contrôle du PC. [DÉSACT.] désactive la fonction de contrôle du PC.	—								
AUTOR. CONTRÔLE DU PC	<p>Activez ou désactivez la fonction de contrôle du PC à l'aide de l'authentification. [ACTIVÉ] permet d'activer la fonction de contrôle du PC avec authentification en utilisant le nom d'utilisateur et le mot de passe enregistré dans [COMPTE]. [DÉSACT.] désactivera la fonction de contrôle du PC avec authentification.</p> <p>REMARQUE :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Cette fonction est destinée à une expansion future. La sécurité peut être améliorée en utilisant simultanément une application compatible et une fonction d'authentification. Pour les spécifications relatives à la procédure d'authentification requise par le logiciel d'application, veuillez vous rendre sur notre site Web. <a href="https://www.nec-display.com/dl/en/pj_manual/lineup.html">https://www.nec-display.com/dl/en/pj_manual/lineup.html</a></li> </ul>	—								
Art-Net	<p>Art-Net est un protocole de communication pour l'émission et la réception DMX512 sur un réseau Ethernet.</p> <p>Configurez les paramètres pour le contrôle du projecteur à l'aide du contrôleur Art-Net.</p> <table border="1" data-bbox="232 639 853 935"> <tr> <td data-bbox="232 639 344 671">Art-Net</td> <td data-bbox="350 639 853 671">Activez ou désactivez Art-Net.</td> </tr> <tr> <td data-bbox="232 679 344 751">[2.X.X.X], [10.X.X.X]</td> <td data-bbox="350 679 853 751">Calcule automatiquement l'adresse IP selon les spécifications d'Art-Net et la remplace par les paramètres LAN filaires actuels (adresse IP, masque de sous-réseau).</td> </tr> <tr> <td data-bbox="232 759 344 815">PARAMÈTRES</td> <td data-bbox="350 759 853 815">Configure l'univers DMX et le canal de démarrage utilisé par le projecteur.</td> </tr> <tr> <td data-bbox="232 823 344 935">CANAL</td> <td data-bbox="350 823 853 935">Sélectionne les fonctions du projecteur à attribuer aux canaux 1 à 12. Pour désactiver temporairement la fonction attribuée, sélectionnez [VERROUILLAGE] pour régler le paramètre sur une valeur non utilisable.</td> </tr> </table> <ul style="list-style-type: none"> <li>La fonction et la valeur DMX définies pour chaque canal peuvent être vérifiées dans [INFO].</li> <li>Reportez-vous à la « Liste des paramètres DMX Art-Net » (→ page 201) pour les paramètres DMX.</li> </ul>	Art-Net	Activez ou désactivez Art-Net.	[2.X.X.X], [10.X.X.X]	Calcule automatiquement l'adresse IP selon les spécifications d'Art-Net et la remplace par les paramètres LAN filaires actuels (adresse IP, masque de sous-réseau).	PARAMÈTRES	Configure l'univers DMX et le canal de démarrage utilisé par le projecteur.	CANAL	Sélectionne les fonctions du projecteur à attribuer aux canaux 1 à 12. Pour désactiver temporairement la fonction attribuée, sélectionnez [VERROUILLAGE] pour régler le paramètre sur une valeur non utilisable.	—
Art-Net	Activez ou désactivez Art-Net.									
[2.X.X.X], [10.X.X.X]	Calcule automatiquement l'adresse IP selon les spécifications d'Art-Net et la remplace par les paramètres LAN filaires actuels (adresse IP, masque de sous-réseau).									
PARAMÈTRES	Configure l'univers DMX et le canal de démarrage utilisé par le projecteur.									
CANAL	Sélectionne les fonctions du projecteur à attribuer aux canaux 1 à 12. Pour désactiver temporairement la fonction attribuée, sélectionnez [VERROUILLAGE] pour régler le paramètre sur une valeur non utilisable.									

### [COMPTE]

COMPTE

**UTILISATEUR1** PJ-01234567

UTILISATEUR2

UTILISATEUR3

ENTER :SELECT   EXIT :SORTIR   ⇄:DEPLAC

UTILISATEUR2

**ENREGISTRER**

CHANG. NOM UTILISAT.

CHANGER MOT DE PASSE

ACTIVER

EFFACER

ENTER :SELECT   EXIT :SORTIR   ⇄:DEPLAC

## 5. Utilisation du menu à l'écran

Vous pouvez enregistrer trois types de comptes : [UTILISATEUR1], [UTILISATEUR2], et [UTILISATEUR3]. Lorsque le [CODE D'ACCÈS] est configuré, [ENREGISTRER] est activé pour chaque utilisateur. [CHANG. NOM UTILISAT.], [CHANGER MOT DE PASSE], [ACTIVER], et [EFFACER] peuvent être sélectionnés une fois que le compte a été enregistré dans [ENREGISTRER].

ENREGISTRER	Configurez le nom d'utilisateur et le mot de passe du compte à utiliser avec l'authentification [SERVEUR HTTP] et [AUTOR. CONTRÔLE DU PC].	Jusqu'à 16 caractères alphanumériques
CHANG. NOM UTILISAT.	Modifiez le nom d'utilisateur enregistré dans [COMPTE].	Jusqu'à 16 caractères alphanumériques
CHANGER MOT DE PASSE	Modifiez le mot de passe enregistré dans [COMPTE].	Jusqu'à 16 caractères alphanumériques
ACTIVER	Choisissez d'activer ou de désactiver le compte. [ACTIVÉ] permet d'activer le compte. [DÉSACT.] permet de désactiver le compte. Avec ce compte, vous ne pouvez pas vous connecter à un serveur HTTP qui nécessite une authentification ni faire fonctionner le projecteur à l'aide de la fonction [AUTOR. CONTRÔLE DU PC].	—
EFFACER	Effacez le NOM D'UTILISATEUR et le MOT DE PASSE qui ont été définis dans [COMPTE].  REMARQUE : <ul style="list-style-type: none"> <li>• Si les comptes [UTILISATEUR1], [UTILISATEUR2], et [UTILISATEUR3] ont tous été supprimés, vous ne pouvez pas vous connecter au serveur HTTP qui requiert une authentification ni faire fonctionner le projecteur avec la fonction [AUTOR. CONTRÔLE DU PC].</li> </ul>	—

### [CODE D'ACCES]



<p>Définir le code d'accès pour l'administrateur réseau.</p> <p>Lorsque le code d'accès est défini, un écran de confirmation s'affiche lors de l'ouverture de l'écran [SERVICES RESEAU] du menu à l'écran et de l'onglet [SERVICES] du serveur HTTP, et le code d'accès doit être saisi.</p> <p>Définissez le code d'accès avec une combinaison des boutons ▼▲◀▶ sur l'unité principale ou sur la télécommande.</p> <p>Pour supprimer le code d'accès, enregistrez à vide le champ de saisie de l'entrée [CODE D'ACCÈS].</p> <p>REMARQUE :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Notez votre code d'accès et rangez-le dans un endroit sûr.</li> <li>• Si vous oubliez votre code d'accès, contactez votre fournisseur.</li> </ul>	Jusqu'à 10 caractères alphanumériques
---	---------------------------------------

**[OPTIONS SOURCE]****Configurez le réglage automatique [RÉGLAGE AUTOMATIQUE]**

Cette fonction configure le mode réglage automatique afin que le signal d'ordinateur puisse être réglé automatiquement ou manuellement pour le bruit et la stabilité. Vous pouvez effectuer le réglage automatiquement de deux façons : [NORMAL] et [FIN].

DÉSACT.	Vous pouvez optimiser le signal d'ordinateur manuellement. Le signal d'ordinateur ne sera pas réglé automatiquement.
NORMAL	Réglage par défaut. Le signal d'ordinateur sera réglé automatiquement. Sélectionnez en général cette option.
FIN	Sélectionnez cette option si un réglage précis est nécessaire. Il faut plus de temps pour basculer vers la source que lorsque [NORMAL] est sélectionné.

## ASTUCE :

- Le réglage par défaut lors de l'expédition de l'usine est [NORMAL].

**[SÉLECTION AUDIO]**

Ceci sélectionne l'entrée audio de la borne HDMI 1 IN, de la borne HDMI 2 IN, de la borne DisplayPort IN et du port HDBaseT IN/Ethernet.

**Sélection de la source par défaut [SÉLEC. ENTR. PAR DEF.]**

Vous pouvez régler le projecteur pour activer par défaut n'importe laquelle de ses entrées à chaque démarrage du projecteur.

DERNIÈRE	Règle le projecteur par défaut sur la précédente ou la dernière entrée active à chaque mise sous tension du projecteur.
AUTO	Recherche une source active dans l'ordre HDMI1 → HDMI2 → DisplayPort → ORDINATEUR → HDBaseT et affiche la première source trouvée.
HDMI1	Affiche la source numérique depuis le connecteur HDMI 1 IN à chaque démarrage du projecteur.
HDMI2	Affiche la source numérique depuis le connecteur HDMI 2 IN à chaque démarrage du projecteur.
DisplayPort	Affiche la source numérique depuis DisplayPort à chaque démarrage du projecteur.
ORDINATEUR	Affiche le signal de l'ordinateur depuis le connecteur COMPUTER IN à chaque démarrage du projecteur.
HDBaseT	Projetez le signal HDBaseT.

### [COMMUTATION DOUCE]

Lorsque le connecteur d'entrée est modifié, l'image affichée juste avant le changement reste affichée jusqu'à l'affichage de la nouvelle image sans coupure due à une absence de signal.

### Sélection d'une couleur ou d'un logo pour le papier peint [PAPIER PEINT]

Utilisez cette fonction pour afficher l'écran bleu/noir ou le logo lorsque aucun signal n'est disponible. Le papier peint par défaut est [BLEU].

#### REMARQUE :

- Même si le logo du papier peint est sélectionné, si deux images sont affichées en mode [PIP/PICTURE BY PICTURE], le papier peint bleu s'affiche sans le logo lorsqu'il n'y a pas de signal.

### [HDBaseT SÉLECTION OUT]

Sélectionnez le signal à émettre depuis le port HDBaseT OUT/Ethernet du projecteur.

DÉSACT.	Aucun signal n'est émis.
AUTO	Émettez le signal d'entrée. Lorsque deux images peuvent être projetées simultanément (PIP/PICTURE BY PICTURE), l'image pour l'écran principal est émise.
HDMI1	Émettez le signal d'entrée via la borne HDMI 1 IN.
HDMI2	Émettez le signal d'entrée via la borne HDMI 2 IN.
DisplayPort	Émettez le signal d'entrée via la borne DisplayPort IN.
HDBaseT	Émettez le signal d'entrée via le port HDBaseT IN/Ethernet.

#### REMARQUE :

- Le signal ne peut pas être émis via la borne COMPUTER IN. Dans le cas où [PIP] ou [PICTURE BY PICTURE] a été réglé et que [AUTO] a été réglé pour cette fonction, en outre si la borne d'entrée pour l'écran principal est l'ORDINATEUR et la borne d'entrée pour l'écran secondaire est l'une des bornes suivantes HDMI 1 IN, HDMI 2 IN, DisplayPort IN, ou le port HDBaseT IN/Ethernet, le signal est émis depuis l'écran secondaire.
- Si les bornes d'entrée réglées pour l'écran principal et l'écran secondaire pour [PIP] et [PICTURE BY PICTURE] sont différentes des bornes d'entrée sélectionnées, aucune image ne sera émise.
- Les signaux 4K60p et 4K50p ne peuvent pas être émis.

### [VERSION EDID]

Passez sur la version EDID pour les bornes HDMI 1 IN et HDMI 2 IN.

MODE1	Prend en charge le signal général
MODE2	Prend en charge le signal 4K Sélectionnez ce mode pour l'affichage de l'image en 4K à l'aide d'un périphérique prenant en charge 4K

#### REMARQUE :

- Si l'image et le son ne peuvent pas être émis dans [MODE2], passez à [MODE1].

### [VERSION HDCP]

Passez sur la version HDCP pour les bornes HDMI 1 IN, HDMI 2 IN et HDBaseT IN/Ethernet.

HDCP 2.2	Activation automatique du mode HDCP 2.2 et HDCP 1.4
HDCP 1.4	Effectuez la transmission forcée avec HDCP 1.4

#### REMARQUE :

- Si l'image et le son ne peuvent pas être émis depuis le moniteur raccordé au port HDBaseT OUT/Ethernet, passez à la version HDCP 1.4 du HDCP.
-

**[OPTIONS PUISSANCE]****[ÉCONOMIE D'ÉNERGIE]**

Sélectionnez le mode veille :

ACTIVÉ	Ce réglage permet de maintenir la consommation d'énergie en veille au minimum nécessaire. L'état de veille change automatiquement en fonction des paramètres du projecteur et de l'état et de la durée de vie des appareils connectés (→ page 191). La consommation d'énergie change également en fonction de l'état de veille.
DÉSACT.	Il s'agit d'un réglage sans restrictions fonctionnelles pendant la mise en veille. Pour maintenir l'état de veille, la consommation d'énergie est plus élevée que lorsque ce mode est réglé sur [ACTIVÉ].

**ASTUCE :**

- Même si [ÉCONOMIE D'ÉNERGIE] est réglé sur [ACTIVÉ], le projecteur se met en veille dans les cas suivants.
  - [CONTRÔLE DU PC (HDBaseT)] est réglé sur [ACTIVÉ]
  - [CAPTEUR TÉLÉCOMM.] est réglé sur [HDBaseT]
  - [HDBaseT SÉLECTION OUT] est réglé sur autre chose que [DÉSACT.]
  - Lorsque [SELEC. MISE EN MARCHÉ] est réglé sur quelque chose autre que [DÉSACT.] et qu'un signal est entré dans la borne HDMI1, HDMI2, DisplayPort ou ORDINATEUR
  - [RÉSEAU LOCAL CÂBLÉ] → [INTERFACE] est réglé sur [HDBaseT]
  - [Extron XTP] est réglé sur [ACTIVÉ]
  - Pendant le déplacement de l'objectif
  - lorsqu'une erreur de température ou une autre erreur s'est produite
- Le réglage [ÉCONOMIE D'ÉNERGIE] n'est pas modifié par [RESET].
- [ÉCONOMIE D'ÉNERGIE] ACTIVÉ/DÉSACT. n'affecte pas le calcul du compteur de carbone quant à la quantité d'émissions de CO<sub>2</sub>.

**Activation du démarrage direct de [DÉMARRAGE DIRECT]**

Met automatiquement en marche le projecteur lorsque le câble d'alimentation est branché sur le secteur. Il n'est alors plus nécessaire de toujours utiliser le bouton POWER de la télécommande ou du projecteur.


**AVERTISSEMENT**

- Le projecteur produit une lumière intense. Lors de la mise sous tension de l'alimentation, assurez-vous que personne à portée de projection ne regarde l'objectif.

### Allumer le projecteur en détectant le signal d'entrée [SÉLEC. MISE EN MARCHÉ]

En état de veille, le projecteur détecte automatiquement et projette l'entrée du signal de synchronisation depuis les bornes sélectionnées parmi [ORDINATEUR], [HDMI1], [HDMI2], [DisplayPort], et [HDBaseT] avec cette fonction.

DÉSACT.	La fonction [SÉLEC. MISE EN MARCHÉ] devient inactive.
HDMI1, HDMI2, DisplayPort, ORDINATEUR, HDBaseT*	Lorsque le projecteur détecte le signal d'entrée de l'ordinateur à partir de la borne sélectionnée, il est automatiquement mis sur [ACTIVÉ] et projette l'écran de l'ordinateur.



#### AVERTISSEMENT

- Le projecteur produit une lumière intense. Lors de la mise sous tension de l'alimentation, assurez-vous que personne à portée de projection ne regarde l'objectif.

#### REMARQUE :

- Si vous souhaitez activer cette fonction de [SÉLEC. MISE EN MARCHÉ] après avoir mis le projecteur HORS TENSION, interrompez le signal des bornes d'entrée ou débranchez le câble de l'ordinateur du projecteur et attendez pendant plus de 3 secondes, (au moins 1 minute si le signal d'entrée est HDBaseT) puis entrez le signal à partir de la borne sélectionnée. De plus, si le signal de HDMI1, HDMI2, DisplayPort ou HDBaseT est entré en continu dans le projecteur, ce dernier peut être à nouveau mis SOUS TENSION automatiquement en fonction des paramètres des périphériques externes même si le projecteur est mis HORS TENSION et à condition de se trouver en mode VEILLE.
- Cette fonction n'est pas activée, que ce soit par un signal d'entrée composant depuis la borne d'entrée de l'écran de l'ordinateur ou par un signal d'ordinateur comme Sync on Green et Composite Sync.

### Activation de la gestion d'alimentation [MARCHE AUTO DÉS]

Lorsque cette option est sélectionnée, vous pouvez activer l'arrêt automatique du projecteur (selon la durée sélectionnée : 0:05, 0:10, 0:15, 0:20, 0:30, 1:00) s'il n'y a pas de signal reçu par une entrée ou si aucune opération n'est réalisée.

#### Utilisation de la minuterie de désactivation [MINUT. DÉSACTIVATION]

1. **Sélectionnez le temps souhaité entre 30 minutes et 16 heures : DÉSACT., 0:30, 1:00, 2:00, 4:00, 8:00, 12:00, 16:00.**
2. **Appuyez sur le bouton ENTER de la télécommande.**
3. **Le temps restant commence à décompter et il est affiché au bas du menu à l'écran.**
4. **Le projecteur s'éteint lorsque le compte à rebours est terminé.**

#### REMARQUE :

- Pour annuler la durée prééglée, sélectionnez [DÉSACT.] pour la durée prééglée ou mettez hors tension.
- Lorsque le temps restant atteint 3 minutes avant l'extinction du projecteur, le message [LE PROJECTEUR VA S'ÉTEINDRE DANS MOINS DE 3 MINUTES] s'affiche en bas de l'écran.

## Retour au réglage d'usine par défaut [RESET]

La fonction [RESET] vous permet de revenir aux préréglages d'usine pour les réglages et ajustements de l'une ou de la totalité des sources, à l'exception des suivantes :



### [SIGNAL ACTUEL]

Réinitialise les ajustements du signal actuel aux niveaux préréglés en usine.

Les éléments pouvant être réinitialisés sont : [PRÉRÉGLAGE], [CONTRASTE], [LUMINOSITÉ], [COULEUR], [TEINTE], [NETTETÉ], [ASPECT (RATIO)], [HORIZONTAL], [VERTICAL], [HORLOGE], [PHASE], et [SURBALAYAGE].

### [TOUTES LES DONNÉES]

Réinitialisez tous les ajustements et réglages de tous les signaux aux préréglages d'origine.

Tous les éléments peuvent être réinitialisés À L'EXCEPTION DE [LISTE D'ENTRÉE], [CORREC. GÉOMÉTRIQUE], [FUSION DES BORDS], [RÉGLAGE DE L'IMAGE], [MULTI ÉCRANS], [LANGUE], [ÉCRAN], [MODE VENTILATEUR], [REF. BALANCE DES BLANCS], [CONVERGENCE STATIQUE], [REF MÉMOIRE OBJECT.], [UNIF. COUL. (OUTIL)], [GAMMA(OUTIL)], [MODE ADMINISTRATEUR], [PARAM. DATE ET HEURE], [VER. PANNEAU COMMANDE], [SÉCURITÉ], [VITESSE DE TRANSMISSION], [CONTRÔLE DU PC (HDBaseT)], [CONTRÔLE ID], [PARAMÈTRES RÉSEAU], [PAPIER PEINT], [VERSION EDID], [VERSION HDCP], [ÉCONOMIE D'ÉNERGIE], [MINUT. DÉSACTIVATION], [HEURES D'UTILIS. LUM], et [ÉCO TOTALE DE CARB.].

### [TOUTES LES DONNÉES (LISTE ENTRÉES INCLUSES)]

Réinitialisez tous les ajustements et paramètres de tous les signaux, y compris la [LISTE D'ENTRÉE], aux réglages d'usine, à l'exception de [CORREC. GÉOMÉTRIQUE], [FUSION DES BORDS], [RÉGLAGE DE L'IMAGE], [MULTI ÉCRANS], [LANGUE], [ÉCRAN], [MODE VENTILATEUR], [REF. BALANCE DES BLANCS], [CONVERGENCE STATIQUE], [REF MÉMOIRE OBJECT.], [UNIF. COUL. (OUTIL)], [GAMMA(OUTIL)], [MODE ADMINISTRATEUR], [PARAM. DATE ET HEURE], [VER. PANNEAU COMMANDE], [SÉCURITÉ], [VITESSE DE TRANSMISSION], [CONTRÔLE DU PC (HDBaseT)], [CONTRÔLE ID], [PARAMÈTRES RÉSEAU], [PAPIER PEINT], [VERSION EDID], [VERSION HDCP], [ÉCONOMIE D'ÉNERGIE], [MINUT. DÉSACTIVATION], [HEURES D'UTILIS. LUM], et [ÉCO TOTALE DE CARB.].

Supprime aussi tous les signaux dans la [LISTE D'ENTRÉE] et fait revenir aux paramètres d'usine.

#### REMARQUE :

- Les signaux verrouillés dans la liste d'entrée ne peuvent pas être réinitialisés.

## 5-8. Descriptions &amp; Fonctions du menu [INFO.]

ENTREE	REGLAGE	AFFICH.	CONFIG.	INFO.
* TEMPS D'UTILISATION * SOURCE(1) * SOURCE(2) *				(1/4)
HEURES D'UTILIS. LUM	00000	[H]		
HRES D'UTILIS. PROJECTEUR	00000	[H]		
ÉCO TOTALE DE CARB.	0.000	[kg-CO2]		
ENTER :SORTIR	EXIT :SORTIR	⇐:DEPLAC	⇒:DEPLAC	
⇐ HDMI1			AVANCE	

**[TEMPS D'UTILISATION]**

HEURES D'UTILIS. LUM (H)	HRES D'UTILIS. PROJECTEUR (H)
ÉCO TOTALE DE CARB. (kg-CO2)	

- La valeur de [HEURES D'UTILIS. LUM] indique la température de l'environnement d'exploitation et le réglage [MODE LUMIÈRE] dans le temps de fonctionnement réel.
- [HRES D'UTILIS. PROJECTEUR]  
Ceci affiche la durée de fonctionnement réelle du projecteur.
- [ÉCO TOTALE DE CARB.]  
Permet d'afficher les estimations de réduction d'émissions de carbone, en kg. Le facteur d'émission de carbone utilisé pour les calculs est basé sur les valeurs de l'OCDE (édition 2008). (→ page 44)

**[SOURCE(1)]**

BORNE D'ENTRÉE	RÉSOLUTION
FRÉQUENCE HORIZONTALE	FRÉQUENCE VERTICALE
TYPE SYNCHRO	POLARITÉ SYNCHRO.
TYPE DE NUMÉRISATION	NOM DE LA SOURCE
ENTRÉE N°	

**[SOURCE(2)]**

TYPE DE SIGNAL	PROFONDEUR DE BIT
NIVEAU VIDÉO	FRÉQUENCE DE BALAYAGE
FORMAT 3D	

**[SOURCE(3)]**

BORNE D'ENTRÉE	RÉSOLUTION
FRÉQUENCE HORIZONTALE	FRÉQUENCE VERTICALE
TYPE SYNCHRO	POLARITÉ SYNCHRO.
TYPE DE NUMÉRISATION	NOM DE LA SOURCE
ENTRÉE N°	

### [SOURCE(4)]

TYPE DE SIGNAL	PROFONDEUR DE BIT
NIVEAU VIDÉO	FRÉQUENCE DE BALAYAGE
FORMAT 3D	

### [RÉSEAU LOCAL CÂBLÉ]

ADRESSE IP	MASQUE SUBNET
PASSERELLE	ADRESSE MAC
DNS	

### [VERSION]

LOGICIEL	
----------	--

### [AUTRES]

DATE HEURE	NOM DU PROJECTEUR
MODEL NO.	NUMÉRO DE SÉRIE
ID OBJECTIF	

### [CONDITIONS]

TEMPÉRATURE D'ADMISSION	TEMP. ECHAPPEMENT
PRESSION ATMOSPHÉRIQUE	POSITION D'INSTALLATION
X-AXIS	Y-AXIS
Z-AXIS	OPTION COVER

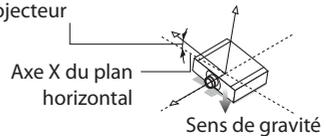
### À propos de [X-AXIS], [Y-AXIS], et [Z-AXIS] sous [CONDITIONS]

\* Le sens de la flèche de Z-AXIS dans le schéma représente le haut du projecteur.

#### X-AXIS:

Affichez l'image du projecteur à un angle de  $-100$   $- +100$  degrés à l'horizontal dans le sens de l'axe X.

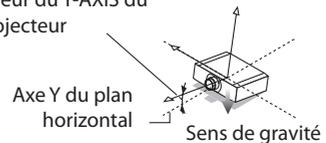
Valeur du X-AXIS du projecteur



#### Y-AXIS:

Affichez l'image du projecteur à un angle de  $-100$   $- +100$  degrés à l'horizontal dans le sens de l'axe Y.

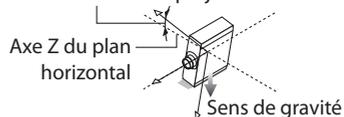
Valeur du Y-AXIS du projecteur



### Z-AXIS:

Affichez l'image du projecteur à un angle de  $-100$   $- +100$  degrés à la verticale dans le sens de l'axe Z.

Valeur du Z-AXIS du projecteur



### À propos de [OPTION COVER] (COUVERCLE EN OPTION)

Ceci est utilisé pour vérifier si le couvercle en option (vendu séparément) doit être fixé lorsque le projecteur est installé dans un angle.

- / -	Le couvercle en option n'est pas nécessaire
A / -	Seul le couvercle en option A doit être fixé
- / B	Seul le couvercle en option B doit être fixé
A / B	Les deux couvercles en option A et B doivent être fixés

### [HDBaseT]

QUALITÉ DU SIGNAL	MODE D'OPÉRATION
STATUT DE LIAISON	STATUT HDMI

### [Art-Net(1)]

Ch1	Ch2	Ch3
Ch4	Ch5	Ch6
Ch7	Ch8	Ch9

### [Art-Net (2)]

Ch10	Ch11	Ch12
------	------	------

## 6. Connexion à d'autres appareils

---

### ATTENTION

- Assurez-vous d'éteindre le projecteur avant de connecter le projecteur à un appareil externe. Si la lumière projetée pénètre dans vos yeux, cela peut provoquer une déficience visuelle.

#### REMARQUE :

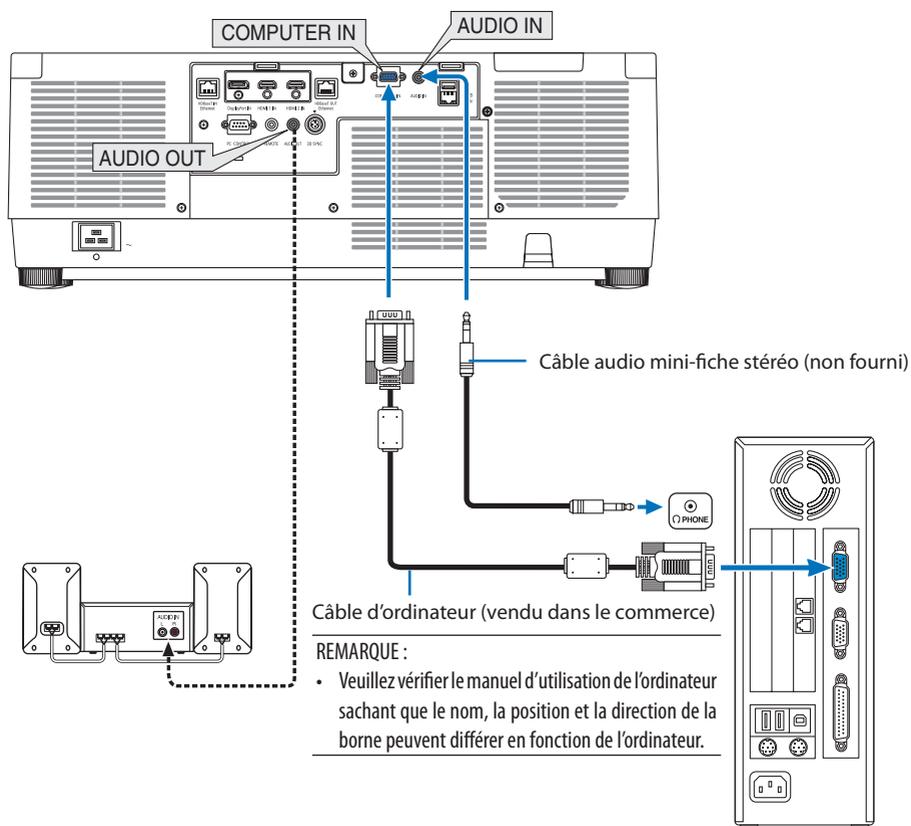
- Le câble de connexion n'est pas fourni avec le projecteur. Veuillez préparer un câble adéquat pour la connexion. Pour HDMI, DisplayPort, RÉSEAU LAN, RS-232C et AUDIO, veuillez utiliser un câble de signal blindé. Pour les mini-connecteurs D-Sub à 15 broches, veuillez utiliser un câble de signal blindé avec un noyau en ferrite. L'utilisation d'autres câbles et adaptateurs peut provoquer des interférences avec la réception radio et télévision.
-

### 6-1. Connexion de votre ordinateur

Un câble d'ordinateur, un câble HDMI, ou un câble DisplayPort peuvent être utilisés pour se connecter à un ordinateur.

#### Connexion à un signal RGB analogique

- Connectez le câble de l'ordinateur à la borne de sortie du moniteur (Mini D-Sub à 15 broches) sur l'ordinateur et la borne d'entrée vidéo de l'ordinateur sur le projecteur. Veuillez utiliser un câble d'ordinateur attaché avec un noyau en ferrite.

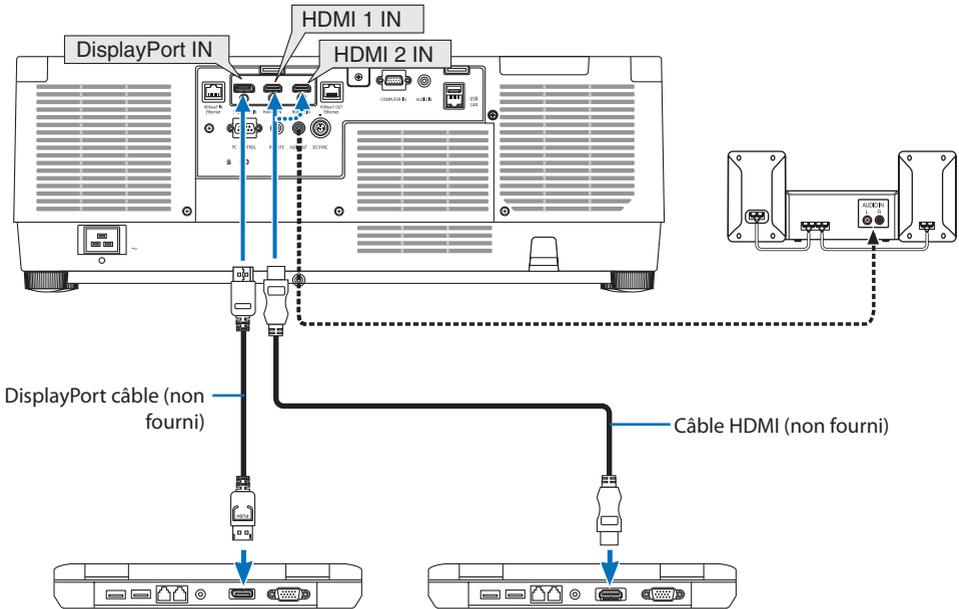


- Sélectionnez le nom de la source pour le connecteur d'entrée approprié après avoir allumé le projecteur.

Bouton du connecteur	INPUT bouton du boîtier du projecteur	Bouton de la télécommande
COMPUTER IN	 ORDINATEUR	COMP.

### Connexion à un signal RGB numérique

- Connectez un câble HDMI disponible dans le commerce pour relier le connecteur de sortie HDMI de l'ordinateur et le connecteur HDMI 1 IN ou HDMI 2 IN du projecteur.
- Connectez un câble DisplayPort disponible dans le commerce pour relier le connecteur de sortie DisplayPort de l'ordinateur et le connecteur d'entrée DisplayPort du projecteur.



- Sélectionnez le nom de la source pour le connecteur d'entrée approprié après avoir allumé le projecteur.

Bouton du connecteur	INPUT bouton du boîtier du projecteur	Bouton de la télécommande
HDMI 1 IN	 HDMI1	HDMI1
HDMI 2 IN	 HDMI2	HDMI2
DisplayPort IN	 DisplayPort	DP1

### Précautions à observer lors de la connexion d'un câble HDMI

- Utilisez un câble High Speed HDMI® certifié ou un câble High Speed HDMI® avec Ethernet.

### Précautions à observer lors de la connexion d'un câble DisplayPort

- Utilisez un câble DisplayPort certifié.

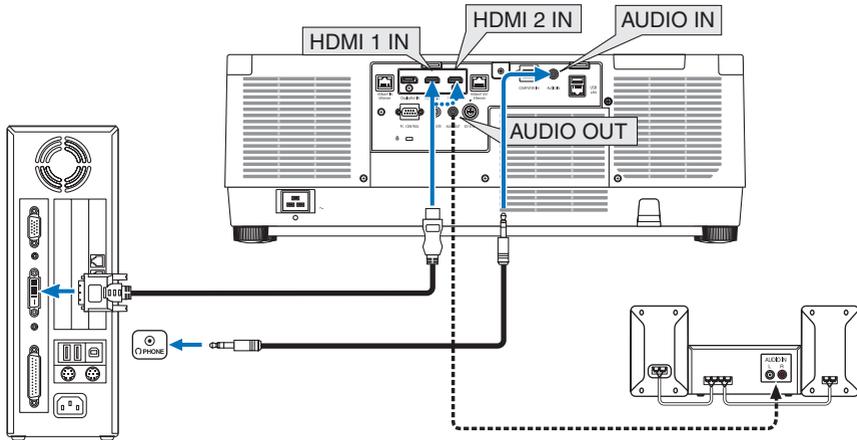


- Selon l'ordinateur, un certain temps peut s'écouler avant l'affichage de l'image.
- Certains câbles DisplayPort (disponibles dans le commerce) possèdent des fermetures.
- Pour débrancher le câble, appuyez sur le bouton au-dessus du connecteur de câble, puis tirez sur le câble.
- Si une alimentation à partir de la borne DisplayPort IN est nécessaire, veuillez contacter votre fournisseur.
- Lorsque les signaux d'un dispositif qui utilise un adaptateur-convertisseur de signal sont connectés à un connecteur d'entrée DisplayPort, dans certains cas, l'image peut ne pas s'afficher normalement.
- Lorsque la sortie HDMI d'un ordinateur est connectée au connecteur d'entrée DisplayPort du projecteur, utilisez un convertisseur (disponible dans le commerce).

### Précautions à observer lors de l'utilisation d'un signal DVI

- Lorsque l'ordinateur possède un connecteur de sortie DVI, utilisez un câble convertisseur disponible dans le commerce pour relier l'ordinateur au connecteur d'entrée HDMI 1 IN ou HDMI 2 IN du projecteur (seuls des signaux vidéos numériques peuvent être reçus). De plus, connectez la sortie audio de l'ordinateur au connecteur d'entrée audio du projecteur. Dans ce cas, basculez le réglage HDMI1 ou HDMI2 dans la sélection audio du menu à l'écran sur le projecteur sur [ORDINATEUR]. (→ page 150)

Pour brancher le connecteur de sortie DVI de l'ordinateur au connecteur d'entrée DisplayPort du projecteur, utilisez un convertisseur disponible dans le commerce.

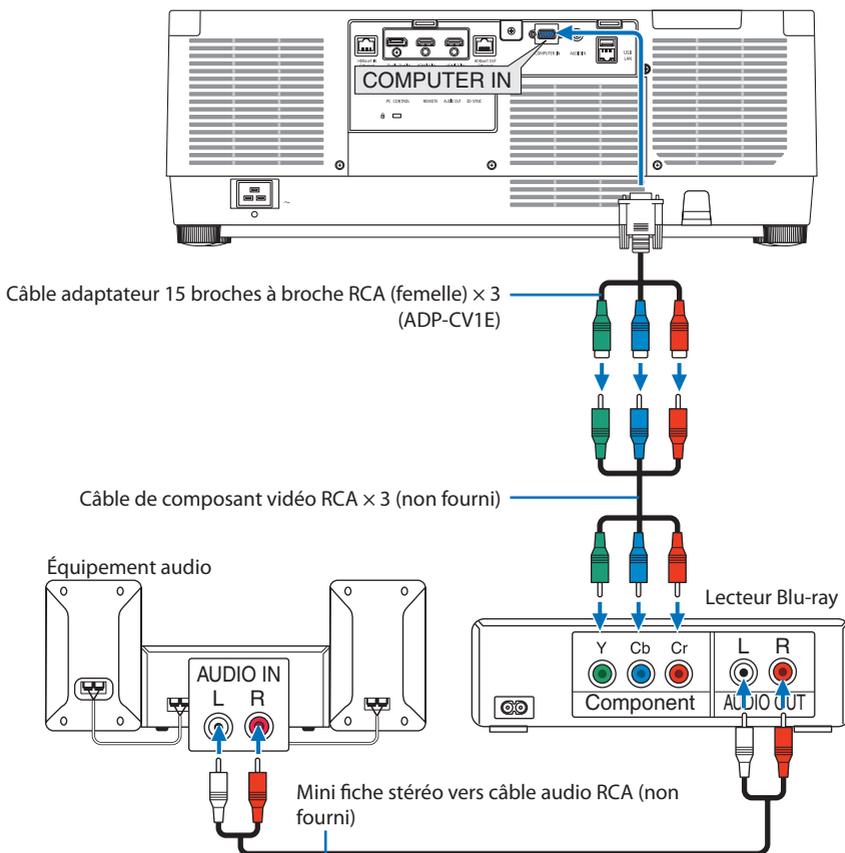


#### REMARQUE :

- Éteignez l'ordinateur et le projecteur avant d'effectuer la connexion.
- Lorsque vous connectez la borne de casque de l'ordinateur à la borne d'entrée audio du projecteur avec un câble audio, réglez le volume de l'ordinateur à un niveau bas avant de vous connecter. Réglez ensuite alternativement le volume du projecteur et le volume de l'ordinateur pour régler le volume à un niveau approprié.
- Si l'ordinateur possède un connecteur de sortie audio de type mini-prise, nous recommandons de brancher le câble audio à ce connecteur.
- Lorsqu'un pont vidéo est connecté via un convertisseur à balayage, etc. l'affichage peut être incorrect pendant l'avance ou le recul rapide.
- Utilisez un câble de conversion DVI-HDMI compatible avec la norme DDWG (Digital Display Working Group) DVI (Digital Visual Interface) révision 1.0. Ce câble doit avoir une longueur de 197"/5 m.
- Éteignez le projecteur et le PC avant de connecter le câble de conversion DVI-HDMI.
- Pour projeter un signal numérique DVI : Connectez les câbles, allumez le projecteur puis sélectionnez l'entrée HDMI. Enfin, allumez votre PC. Si vous ne le faites pas, il se peut que la sortie numérique de la carte graphique ne soit pas activée et de ce fait aucune image ne sera affichée. Au cas où cela se produirait, redémarrez votre PC.
- Certaines cartes graphiques possèdent à la fois une sortie analogique RGB (D-Sub 15 broches) et une sortie DVI (ou DFP). L'utilisation d'un connecteur D-Sub à 15 broches peut avoir pour résultat l'absence d'affichage d'image depuis la sortie numérique de la carte graphique.
- Ne déconnectez pas le câble de conversion DVI – HDMI pendant que le projecteur est en marche. Si le câble de signal a été déconnecté puis reconnecté, il se peut que l'image ne soit pas correctement affichée. Au cas où cela se produirait, redémarrez votre PC.
- Les connecteurs d'entrée vidéo COMPUTER IN prennent en charge Windows Plug and Play.
- Un adaptateur de signal Mac (disponible dans le commerce) peut être requis pour la connexion avec un ordinateur Mac. Pour connecter un ordinateur Mac muni d'un Mini DisplayPort au projecteur, utilisez un câble-convertisseur disponible dans le commerce Mini DisplayPort → DisplayPort.

## 6-2. Connexion d'un lecteur DVD ou d'autres appareils AV

## Connexion de l'entrée composant



- Sélectionnez le nom de la source pour le connecteur d'entrée approprié après avoir allumé le projecteur.

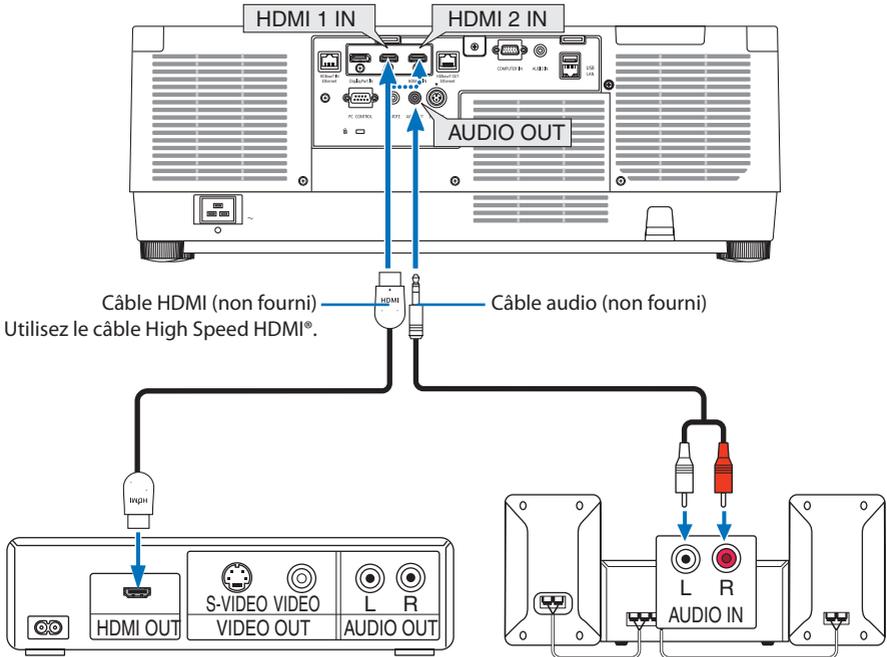
Connecteur d'entrée	INPUT bouton du boîtier du projecteur	Bouton de la télécommande
COMPUTER IN	 ORDINATEUR	COMP.

## ASTUCE :

- Lorsque le format du signal est réglé sur [AUTO] (réglage d'usine par défaut lors de la livraison), le signal de l'ordinateur et le signal composant sont automatiquement détectés et changés. Si les signaux ne peuvent être identifiés, sélectionnez le réglage approprié sous [RÉGLAGE] → [VIDÉO] → [TYPE DE SIGNAL] sur le menu à l'écran du projecteur.
- Pour connecter à un périphérique vidéo avec un connecteur D, utilisez l'adaptateur-convertisseur de connecteur D vendu séparément (modèle ADP-DT1E).

### Connexion à l'entrée HDMI

Vous pouvez connecter la sortie HDMI de votre lecteur Blu-ray, lecteur à disque dur ou PC de type portable au connecteur HDMI 1 IN ou HDMI 2 IN de votre projecteur.



Connecteur d'entrée	INPUT bouton du boîtier du projecteur	Bouton de la télécommande
HDMI 1 IN	HDMI1	HDMI1
HDMI 2 IN	HDMI2	HDMI2

#### ASTUCE :

- Pour les utilisateurs d'un équipement audio-vidéo disposant d'un connecteur HDMI :  
Sélectionnez « Amélioré » plutôt que « Normal » si la sortie HDMI peut être commutée entre « Amélioré » et « Normal ». Cela permettra d'obtenir un meilleur contraste d'image et des zones sombres plus détaillées.  
Pour obtenir plus d'informations sur ces réglages, reportez-vous au manuel d'instructions de l'équipement audio-vidéo à connecter.
- Lorsque vous connectez le connecteur HDMI 1 IN ou HDMI 2 IN du projecteur au lecteur Blu-ray, le niveau vidéo du projecteur peut être réglé en fonction du niveau vidéo du lecteur Blu-ray. Dans le menu, sélectionnez [RÉGLAGE] → [VIDÉO] → [NIVEAU VIDÉO] et réalisez les réglages nécessaires.
- Si le son de l'entrée HDMI 1 IN ou HDMI 2 IN n'est pas émis, vérifiez si [HDMI1] et [HDMI2] sont correctement réglés sur [HDMI1] et [HDMI2] sur le menu à l'écran [CONFIG.] → [OPTIONS SOURCE] → [SÉLECTION AUDIO]. (→ page 150)

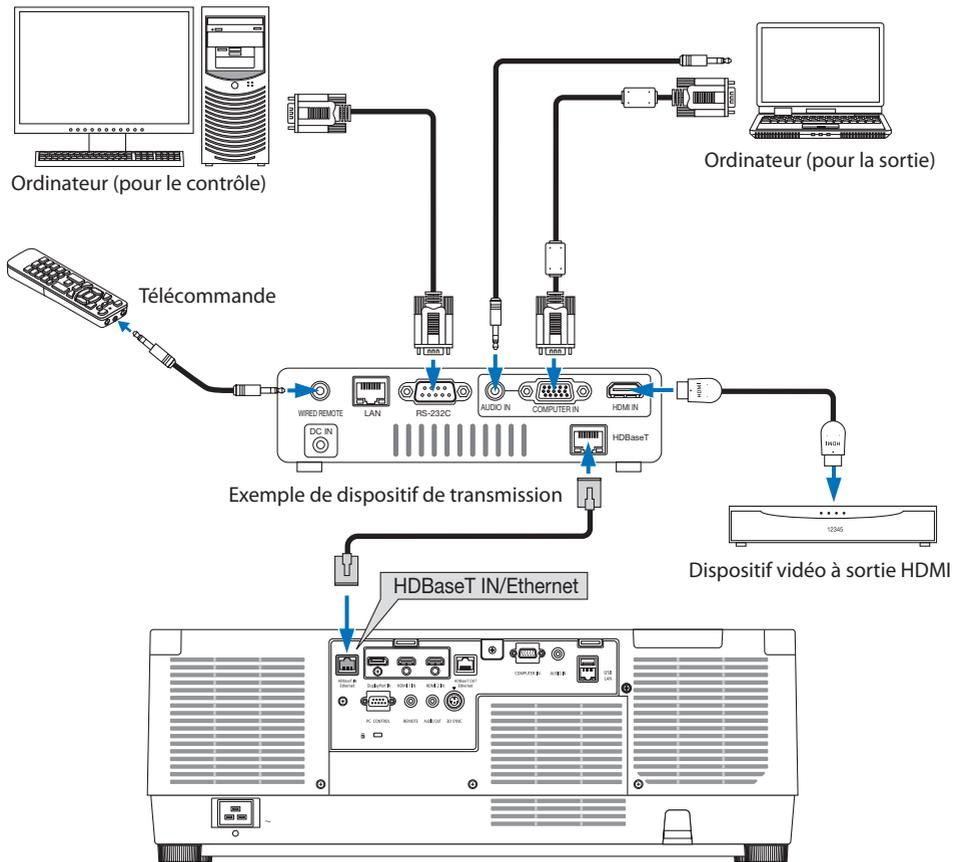
### 6-3. Connexion au dispositif de transmission HDBaseT (vendu dans le commerce)

Utilisez un câble réseau local vendu dans le commerce pour connecter le port HDBaseT IN/Ethernet du projecteur (RJ-45) à un dispositif de transmission HDBaseT vendu dans le commerce.

Le port HDBaseT IN/Ethernet du projecteur prend en charge les signaux HDMI (HDCP) de dispositifs de transmission, les signaux de contrôle de dispositifs externes (série, réseau local) et les signaux de la télécommande (commande IR).

- Reportez-vous au manuel de l'utilisateur qui accompagne votre transmission HDBaseT pour connecter vos périphériques externes.

#### Exemple de connexion

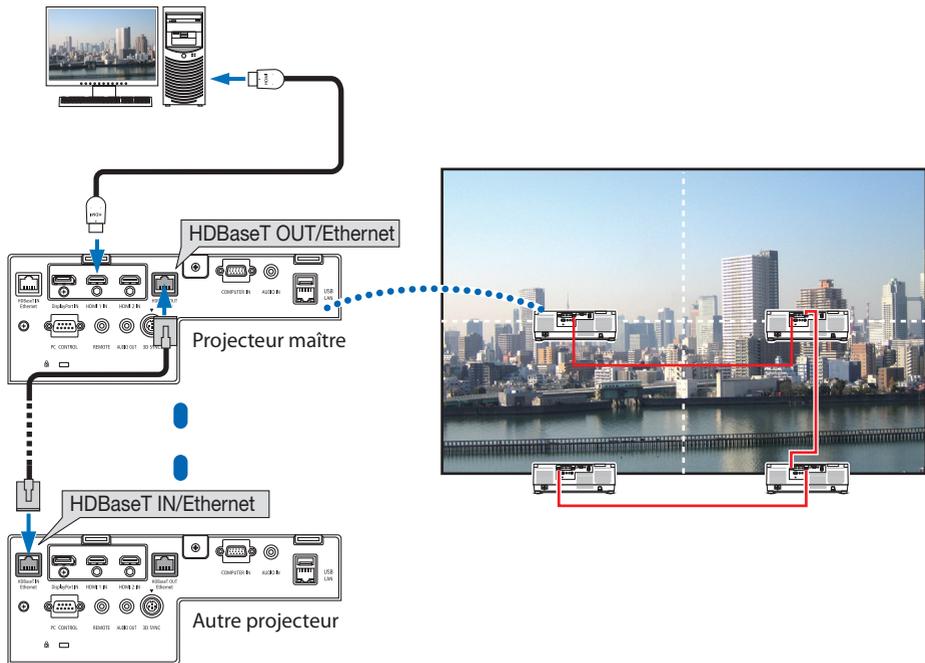


#### REMARQUE :

- Veuillez utiliser un câble blindé à paires torsadées (STP) de catégorie 5e ou supérieure pour le câble LAN (vendu dans le commerce).
- La distance de transmission maximale par le câble LAN est de 100 m.
- Veuillez ne pas utiliser d'autres équipements de transmission entre le projecteur et l'équipement de transmission. Sinon la qualité d'image peut être diminuée.
- Ce projecteur n'est pas assuré de fonctionner avec tous les dispositifs de transmission HDBaseT vendus dans le commerce.

#### 6-4. Raccordement de plusieurs projecteurs

Ceci permet de projeter l'image HDMI, DisplayPort, HDBaseT sur plusieurs projecteurs en connectant le port HDBaseT IN/Ethernet et le port HDBaseT OUT/Ethernet par câble réseau. Les projecteurs prennent en charge la même luminosité et peuvent être connectés jusqu'à quatre unités.



#### REMARQUE :

- Lors de l'émission de signaux HDMI, mettez sous tension l'appareil vidéo du côté de la sortie et gardez-le connecté avant d'entrer les signaux vidéo dans cet appareil. Le port HDBaseT OUT/Ethernet du projecteur est équipé de fonction de répéteur. Lorsqu'un appareil est connecté au port HDBaseT OUT/Ethernet, la résolution du signal de sortie est limitée par la résolution prise en charge par l'appareil connecté.
- Le signal provenant de la borne COMPUTER IN n'est pas émis par le port HDBaseT OUT/Ethernet de ce projecteur.
- Connecter et déconnecter un câble LAN ou sélectionner une autre source d'entrée sur le second projecteur et les suivants désactivera la fonction de répéteur HDBaseT.
- Il n'y a pas de garantie de fonctionnement correct de ce projecteur en cas de connexion avec un autre appareil comme un moniteur.

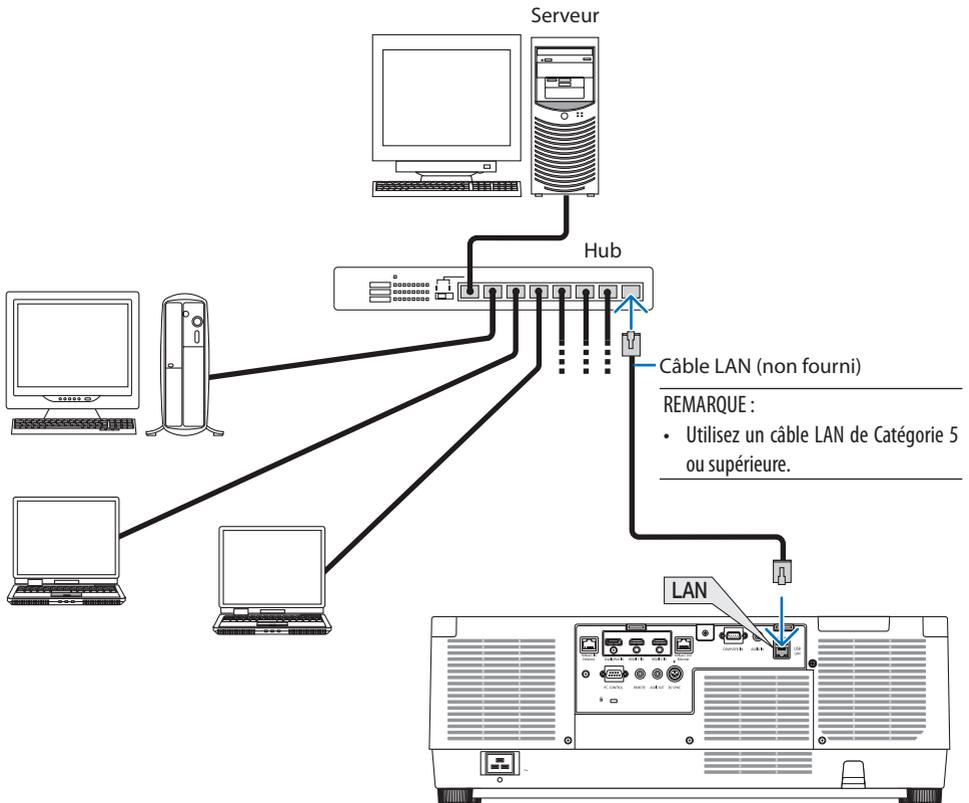
### 6-5. Connexion à un réseau local câblé

Le projecteur est livré de manière standard avec un port de réseau local (RJ-45) qui permet une connexion à un réseau local à l'aide d'un câble LAN.

Il est nécessaire d'activer la connexion à un réseau local à partir du menu du projecteur si vous désirez utiliser la connexion à un réseau local. Sélectionnez [CONFIG.] → [PARAMÈTRES RÉSEAU] → [RÉSEAU LOCAL CÂBLÉ]. (→ page 143)

#### Exemple de connexion LAN

Exemple de connexion à un réseau local câblé



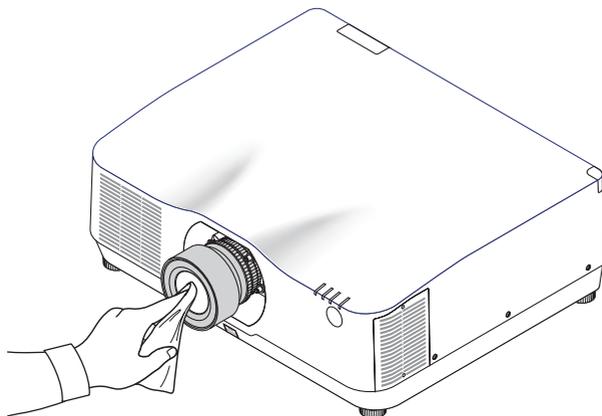
## 7. Entretien

### AVERTISSEMENT

- Éteignez le projecteur, puis débranchez-le du secteur avant tout nettoyage.
- Veuillez ne pas utiliser de spray contenant un gaz inflammable pour retirer la poussière de l'objectif et du boîtier. Cela pourrait provoquer un incendie.

### 7-1. Nettoyage de l'objectif

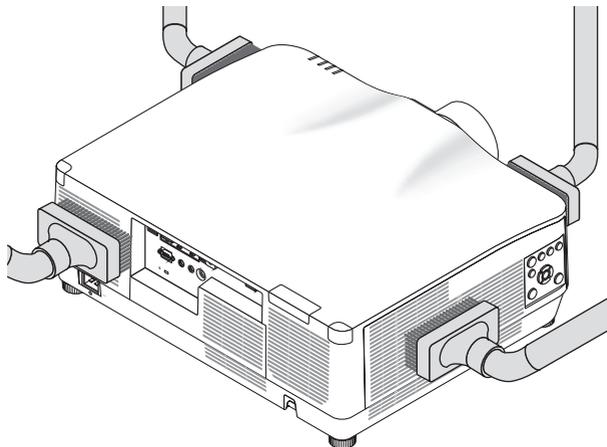
- Éteignez le projecteur avant d'effectuer le nettoyage.
- Le projecteur est équipé d'un objectif en plastique. Utilisez un nettoyant pour objectifs en plastique disponible dans le commerce.
- Veillez à ne pas érafler ou marquer la surface, car les objectifs en plastique se rayent facilement.
- N'utilisez jamais d'alcool ou de liquide de nettoyage pour lunettes car ils risqueraient d'endommager la surface en plastique de l'objectif.



## 7-2. Nettoyage du boîtier

Éteignez le projecteur, puis débranchez-le du secteur avant tout nettoyage.

- Utilisez un chiffon doux pour enlever la poussière sur le boîtier.  
Utilisez un détergent neutre en cas de souillure avancée.
- N'utilisez jamais de détergents ou de solvants agressifs, comme de l'alcool ou du dissolvant.
- Lorsque vous nettoyez les fentes de ventilation ou le haut-parleur avec un aspirateur, n'enfoncez pas la brosse de l'aspirateur à l'intérieur des fentes du boîtier.



Aspirez la poussière des fentes de ventilation.

- Des fentes de ventilation bouchées peuvent entraîner une augmentation de la température du projecteur et provoquer un dysfonctionnement.
- Veillez à ne pas rayer ou frapper le boîtier avec vos doigts ou des objets durs
- Contactez votre fournisseur pour nettoyer l'intérieur du projecteur.

---

### REMARQUE :

- N'appliquez pas d'agent volatile tel qu'un insecticide sur le boîtier, l'objectif ou l'écran. Ne laissez pas le boîtier en contact prolongé avec des produits en caoutchouc ou en vinyle. La finition de la surface pourrait se détériorer ou le revêtement se décoller.
-

## 8. Annexe

### 8-1. Distance de projection et taille de l'écran

Trois objectifs de type baïonnette peuvent être utilisés sur ce projecteur. Référez-vous aux informations de cette page et utilisez un objectif qui convient pour l'installation (taille d'écran et distance de projection).

#### Types d'objectifs et distance de projection

##### NP11FL/NP12ZL/NP13ZL/NP14ZL/NP15ZL/NP40ZL/NP41ZL/NP43ZL

(Unité : pouce)

Taille d'écran (pouces)	Nom du modèle d'objectif							
	NP11FL	NP12ZL	NP13ZL	NP14ZL	NP15ZL	NP40ZL	NP41ZL	NP43ZL
30	—	28 – 37	36 – 74	—	—	—	—	—
40	26	38 – 50	48 – 99	—	—	—	—	—
50	33	48 – 64	61 – 124	—	—	33 – 46	54 – 127	129 – 254
60	40	59 – 77	74 – 149	146 – 236	231 – 354	40 – 56	66 – 153	154 – 303
80	53	79 – 103	99 – 200	196 – 317	310 – 475	53 – 75	88 – 204	204 – 403
100	67	99 – 129	124 – 250	246 – 397	389 – 596	67 – 94	110 – 256	254 – 503
120	81	119 – 155	149 – 300	296 – 477	469 – 716	81 – 113	133 – 307	303 – 602
150	101	149 – 194	187 – 376	372 – 598	588 – 897	101 – 142	166 – 384	378 – 752
200	—	199 – 259	250 – 502	497 – 799	786 – 1199	135 – 190	223 – 513	502 – 1001
240	—	239 – 312	301 – 602	598 – 959	945 – 1440	163 – 229	267 – 616	601 – 1201
300	—	300 – 390	377 – 754	748 – 1200	1183 – 1802	204 – 286	335 – 770	750 – 1500
400	—	400 – 521	503 – 1005	1000 – 1602	1580 – 2406	272 – 382	447 – 1028	999 – 1998
500	—	501 – 651	629 – 1257	1251 – 2004	1977 – 3009	340 – 478	559 – 1285	1247 – 2497

(Unité : m)

Taille d'écran (pouces)	Nom du modèle d'objectif							
	NP11FL	NP12ZL	NP13ZL	NP14ZL	NP15ZL	NP40ZL	NP41ZL	NP43ZL
30	—	0,7 – 0,9	0,9 – 1,9	—	—	—	—	—
40	0,7	1,0 – 1,3	1,2 – 2,5	—	—	—	—	—
50	0,8	1,2 – 1,6	1,6 – 3,1	—	—	0,8 – 1,2	1,4 – 3,2	3,3 – 6,4
60	1,0	1,5 – 1,9	1,9 – 3,8	3,7 – 6,0	5,9 – 9,0	1,0 – 1,4	1,7 – 3,9	3,9 – 7,7
80	1,4	2,0 – 2,6	2,5 – 5,1	5,0 – 8,0	7,9 – 12,1	1,4 – 1,9	2,2 – 5,2	5,2 – 10,2
100	1,7	2,5 – 3,3	3,2 – 6,3	6,3 – 10,1	9,9 – 15,1	1,7 – 2,4	2,8 – 6,5	6,4 – 12,8
120	2,1	3,0 – 3,9	3,8 – 7,6	7,5 – 12,1	11,9 – 18,2	2,0 – 2,9	3,4 – 7,8	7,7 – 15,3
150	2,6	3,8 – 4,9	4,8 – 9,5	9,4 – 15,2	14,9 – 22,8	2,6 – 3,6	4,2 – 9,8	9,6 – 19,1
200	—	5,1 – 6,6	6,4 – 12,7	12,6 – 20,3	20,0 – 30,5	3,4 – 4,8	5,7 – 13,0	12,7 – 25,4
240	—	6,1 – 7,9	7,6 – 15,3	15,2 – 24,4	24,0 – 36,6	4,1 – 5,8	6,8 – 15,6	15,3 – 30,5
300	—	7,6 – 9,9	9,6 – 19,1	19,0 – 30,5	30,1 – 45,8	5,2 – 7,3	8,5 – 19,6	19,1 – 38,1
400	—	10,2 – 13,2	12,8 – 25,5	25,4 – 40,7	40,1 – 61,1	6,9 – 9,7	11,4 – 26,1	25,4 – 50,8
500	—	12,7 – 16,5	16,0 – 31,9	31,8 – 50,9	50,2 – 76,4	8,6 – 12,1	14,2 – 32,6	31,7 – 63,4

## ASTUCE :

- Calcul de la distance de projection à partir de la taille d'écran

Distance de projection de l'objectif NP11FL (m/pouce) =  $H \times 0,8$  : 27"/0,7 m (min.) à 101"/2,6 m (max.)

Distance de projection de l'objectif NP12ZL (m/pouce) =  $H \times 1,2$  à  $H \times 1,5$  : 30"/0,7 m (min.) à 636"/16,1 m (max.)

Distance de projection de l'objectif NP13ZL (m/pouce) =  $H \times 1,5$  à  $H \times 3,0$  : 38"/0,9 m (min.) à 1272"/32,3 m (max.)

Distance de projection de l'objectif NP14ZL (m/pouce) =  $H \times 2,9$  à  $H \times 4,7$  : 147"/3,7 m (min.) à 1992"/50,6 m (max.)

Distance de projection de l'objectif NP15ZL (m/pouce) =  $H \times 4,6$  à  $H \times 7,1$  : 234"/5,9 m (min.) à 3010"/76,4 m (max.)

Distance de projection de l'objectif NP40ZL (m/pouce) =  $H \times 0,8$  à  $H \times 1,1$  : 33"/0,8 m (min.) à 466"/11,8 m (max.)

Distance de projection de l'objectif NP41ZL (m/pouce) =  $H \times 1,3$  à  $H \times 3,0$  : 55"/1,4 m (min.) à 1272"/32,3 m (max.)

Distance de projection de l'objectif NP43ZL (m/pouce) =  $H \times 3,0$  à  $H \times 5,9$  : 127"/3,2 m (min.) à 2501"/63,5 m (max.)

« H » (Horizontal) se réfère à la largeur de l'écran.

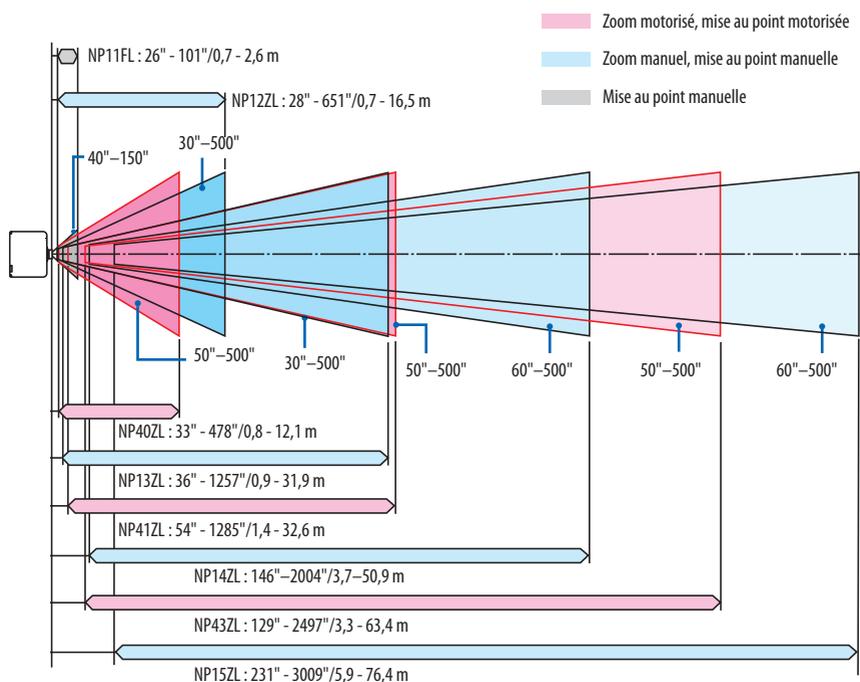
- \* Les chiffres diffèrent de quelques % des tableaux puisque le calcul est approximatif.

Ex. : Distance de projection lors de la projection sur un écran de 150" en utilisant l'objectif NP41ZL :

Selon le tableau de « Taille d'écran (pour référence) » (→ page 174), H (largeur d'écran) = 127"/323,1 cm.

La distance de projection est de 127"/323,1 cm  $\times$  1,3 à 127"/323,1 cm  $\times$  3,0 = 165"/420,0 cm à 381"/969,3 cm (à cause du zoom de l'objectif).

## Étendue de projection pour les différents objectifs



## NP44ML

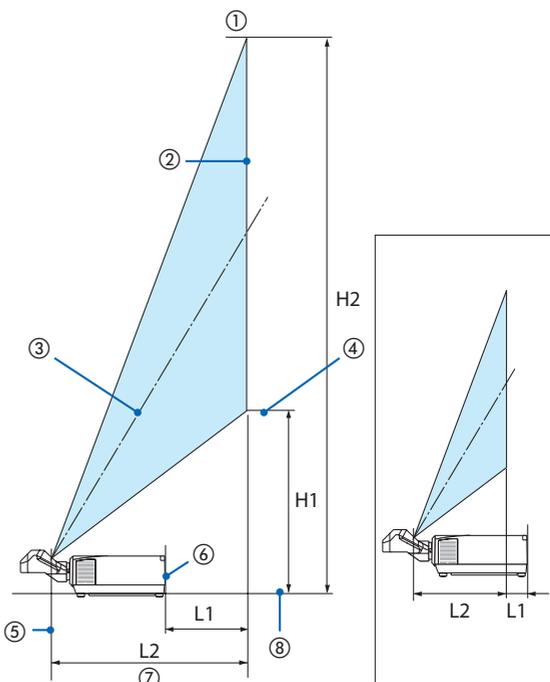
- La distance de projection indique une distance entre le centre de la fenêtre de projection de l'objectif et le devant de l'écran.
- S'il y a un mur sous le bas de l'écran, laissez au moins 0,2 m/8" de distance L1 pour installer le projecteur.

(Unité : pouce)

Taille d'écran (pouces)	L1	L2	H1	H2
80	-2	22	21	63
100	3	27	25	78
120	9	33	28	92
150	18	42	34	114
180	26	50	40	135
200	32	56	43	149
240	44	68	51	178
270	52	76	56	199
300	61	85	62	221
350	75	99	71	257
400	90	114	80	292

(Unité : m)

Taille d'écran (pouces)	L1	L2	H1	H2
80	-0,06	0,55	0,53	1,61
100	0,08	0,70	0,63	1,98
120	0,23	0,84	0,72	2,34
150	0,45	1,06	0,86	2,88
180	0,67	1,28	1,01	3,43
200	0,81	1,43	1,10	3,79
240	1,11	1,72	1,29	4,52
270	1,33	1,94	1,43	5,07
300	1,54	2,16	1,57	5,61
350	1,91	2,52	1,81	6,65
400	2,28	2,89	2,04	7,43



- ① Extrémité supérieure de l'écran
- ② Surface de l'écran
- ③ Centre de l'écran
- ④ Bas de l'écran
- ⑤ Centre de la fenêtre de projection de l'objectif
- ⑥ Face arrière du projecteur
- ⑦ Distance de projection
- ⑧ Face inférieure du projecteur

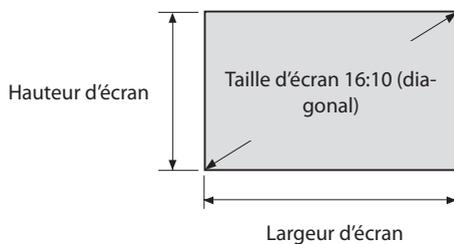
(lorsque L1 est négative)

## ASTUCE :

- Calcul de la distance de projection à partir de la taille d'écran  
Distance de projection de l'objectif NP44ML (m) =  $H \times 0,32 : 22''/0,6 \text{ m (min.) à } 109''/2,8 \text{ m (max.)}$   
« H » (Horizontal) se réfère à la largeur de l'écran.

\* Les chiffres diffèrent de quelques % des tableaux puisque le calcul est approximatif.

## Tableaux des tailles et dimensions d'écrans



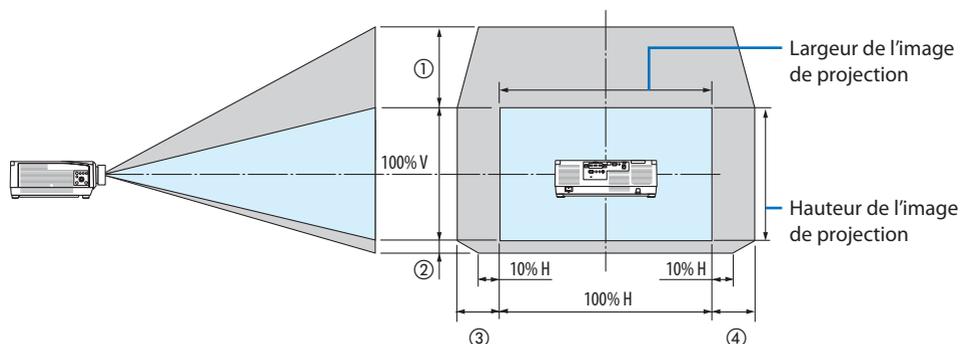
Taille (pouces)	Largeur d'écran		Hauteur d'écran	
	(pouces)	(cm)	(pouces)	(cm)
30	25,4	64,6	15,9	40,4
40	33,9	86,2	21,2	53,8
50	42,4	107,7	26,5	67,3
60	50,9	129,2	31,8	80,8
80	67,8	172,3	42,4	107,7
100	84,8	215,4	53,0	134,6
120	101,8	258,5	63,6	161,5
150	127,2	323,1	79,5	201,9
200	169,6	430,8	106,0	269,2
240	203,5	516,9	127,2	323,1
300	254,4	646,2	159,0	403,9
400	339,2	861,6	212,0	538,5
500	424,0	1077,0	265,0	673,1

## Gamme de déplacement de l'objectif

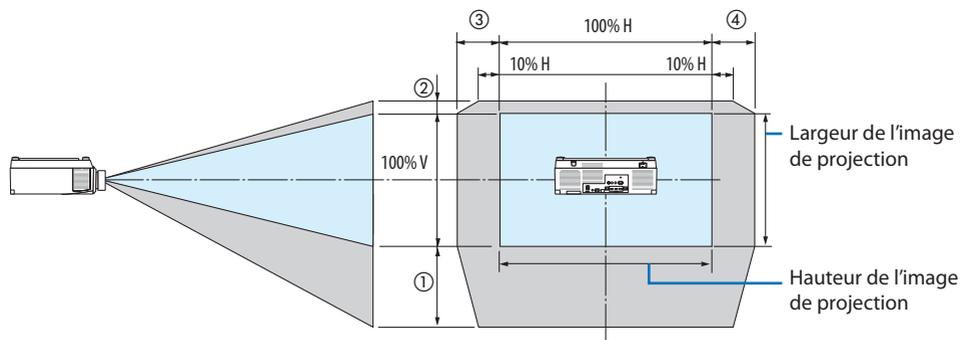
Le projecteur est équipé d'une fonction de déplacement de l'objectif pour l'ajustement de la position de l'image projetée à l'aide de boutons. Le déplacement de l'objectif peut être ajusté dans la plage des valeurs ci-dessous.

Description des symboles : V pour vertical (hauteur de l'image de projection), H pour horizontal (largeur de l'image de projection).

### Projection du bureau/vers l'avant



### Projection du plafond/vers l'avant



Numéro dans le schéma	Objectif						
	NP12ZL	NP13ZL	NP14ZL	NP15ZL	NP40ZL	NP41ZL	NP43ZL
①	50% V	50% V	50% V	50% V	50% V	50% V	50% V
②	10% V	10% V	10% V	10% V	10% V	10% V	10% V
③	30% H	30% H *	30% H	30% H	20% H	20% H	20% H
④	30% H	30% H *	30% H	30% H	20% H	20% H	20% H

\* La plage de réglage maximale pour le déplacement de l'objectif (H) est de 15% H lorsque l'objectif NP13ZL est utilisé sur un écran 150" ou plus.

**Exemple :** Lors de la projection sur un écran 150" en utilisant l'objectif NP40ZL :

Selon les « Tableaux des tailles et dimensions d'écrans » (→ page 174), H (largeur d'écran) = 323,1 cm et V (hauteur de l'écran) = 201,9 cm

Gamme de réglage dans le sens vertical : L'image projetée peut être déplacée vers le haut  $0,50 \times 201,9 \text{ cm} \approx 111 \text{ cm}$  et vers le bas  $0,1 \times 201,9 \text{ cm} \approx 20 \text{ cm}$  (lorsque l'objectif est à sa position centrale).

Gamme de réglage dans le sens horizontal : L'image projetée peut être déplacée vers la gauche  $0,20 \times 323,1 \text{ cm} \approx 65 \text{ cm}$  et cela s'applique vers la droite, ce qui signifie env. 65 cm.

\* Votre chiffre calculé présente une marge d'erreur de quelques pour cent car la formule de calcul est approximative.

---

**REMARQUE :**

- Utilisez NP11FL à la position initiale. Si nécessaire, effectuez un ajustement précis de l'image de projection à l'aide de la fonction de déplacement de l'objectif.
  - Le NP44ML doit être fixé au projecteur à l'aide du kit de support vendu séparément (NP02LK). En desserrant les vis du support, vous pouvez régler précisément le déplacement de l'objectif.
-

## 8-2. Liste des signaux d'entrée compatibles

## HDMI/HDBaseT

Signal	Résolution (points)	Ratio d'aspect	Taux de rafraîchissement (Hz)
VGA	640 × 480	4 : 3	60/72/75/85/iMac
SVGA	800 × 600	4 : 3	56/60/72/75/85/iMac
XGA	1024 × 768	4 : 3	60/70/75/85/iMac
HD	1280 × 720	16 : 9	60
WXGA	1280 × 768	15 : 9	60
	1280 × 800	16 : 10	60
Quad-VGA	1280 × 960	4 : 3	60
SXGA	1280 × 1024	5 : 4	60
FWXGA	1360 × 768	16 : 9	60
	1366 × 768	16 : 9	60
SXGA+	1400 × 1050	4 : 3	60
WXGA+	1440 × 900	16 : 10	60
WXGA++	1600 × 900	16 : 9	60
WSXGA+	1680 × 1050	16 : 10	60
UXGA	1600 × 1200 *1	4 : 3	60
Full HD	1920 × 1080 *1	16 : 9	60
WUXGA	1920 × 1200 *1	16 : 10	60 (effacement réduit)
2 K	2048 × 1080	17 : 9	60
WQHD iMac 27"	2560 × 1440	16 : 9	60
WQXGA	2560 × 1600	16 : 10	60 (effacement réduit)
4 K	3840 × 2160	16 : 9	24/25/30/50*2/60*2
	4096 × 2160	17 : 9	24/25/30/50*2/60*2
HDTV (1080p)	1920 × 1080 *1	16 : 9	24/25/30/50*2/60*2
HDTV (1080i)	1920 × 1080 *1	16 : 9	48/50/60
HDTV (720p)	1280 × 720	16 : 9	50/60
SDTV (480p)	720/1440 × 480	4:3 / 16:9	60
SDTV (576p)	720/1440 × 576	4:3 / 16:9	50
SDTV (480i)	1440 × 480	4:3 / 16:9	60
SDTV (576i)	1440 × 576	4:3 / 16:9	50

## DisplayPort

Signal	Résolution (points)	Ratio d'aspect	Taux de rafraîchissement (Hz)
VGA	640 × 480	4 : 3	60
SVGA	800 × 600	4 : 3	60
XGA	1024 × 768	4 : 3	60
HD	1280 × 720	16 : 9	60
WXGA	1280 × 768	15 : 9	60
	1280 × 800	16 : 10	60
Quad-VGA	1280 × 960	4 : 3	60
SXGA	1280 × 1024	5 : 4	60
FWXGA	1360 × 768	16 : 9	60
	1366 × 768	16 : 9	60
SXGA+	1400 × 1050	4 : 3	60
WXGA+	1440 × 900	16 : 10	60
WXGA++	1600 × 900	16 : 9	60
WSXGA+	1680 × 1050	16 : 10	60
UXGA	1600 × 1200 *1	4 : 3	60
Full HD	1920 × 1080 *1	16 : 9	60
WUXGA	1920 × 1200 *1	16 : 10	60 (effacement réduit)
2 K	2048 × 1080	17 : 9	60
WQHD iMac 27"	2560 × 1440	16 : 9	60
WQXGA	2560 × 1600	16 : 10	60 (effacement réduit)
4 K	3840 × 2160	16 : 9	24/25/30/50/60
	4096 × 2160	17 : 9	24/25/30/50/60
HDTV (1080p)	1920 × 1080	16 : 9	24/25/30/50/60
HDTV (720p)	1280 × 720	16 : 9	50/60
SDTV (480i/p)	720/1440 × 480	4:3 / 16:9	60
SDTV (576i/p)	720/1440 × 576	4:3 / 16:9	50

## RGB analogique

Signal	Résolution (points)	Ratio d'aspect	Taux de rafraîchissement (Hz)
VGA	640 × 480	4 : 3	60/72/75/85/iMac
SVGA	800 × 600	4 : 3	56/60/72/75/85/iMac
XGA	1024 × 768	4 : 3	60/70/75/85/iMac
XGA+	1152 × 864	4 : 3	75
HD	1280 × 720	16 : 9	60
WXGA	1280 × 768	15 : 9	60/75/85
	1280 × 800	16 : 10	60/75/85
Quad-VGA	1280 × 960	4 : 3	60/85
SXGA	1280 × 1024	5 : 4	60/75/85
FWXGA	1360 × 768	16 : 9	60
	1366 × 768	16 : 9	60
SXGA+	1400 × 1050	4 : 3	60/75
WXGA+	1440 × 900	16 : 10	60/75/85
WXGA++	1600 × 900	16 : 9	60
UXGA	1600 × 1200 *1	4 : 3	60
WSXGA+	1680 × 1050	16 : 10	60
Full HD	1920 × 1080 *1	16 : 9	60
WUXGA	1920 × 1200 *1	16 : 10	60 (effacement réduit)
2 K	2048 × 1080	17 : 9	60
Full HD	1920 × 1080 *1	16 : 9	60
MAC 13"	640 × 480	4 : 3	67
MAC 16"	832 × 624	4 : 3	75
MAC 19"	1024 × 768	4 : 3	75
MAC 21"	1152 × 870	4 : 3	75
MAC 23"	1280 × 1024	5 : 4	65

## Composant analogique

Signal	Résolution (points)	Ratio d'aspect	Taux de rafraîchissement (Hz)
HDTV (1080p)	1920 × 1080	16 : 9	50/60
HDTV (1080i)	1920 × 1080	16 : 9	48/50/60
HDTV (720p)	1280 × 720	16 : 9	50/60
SDTV (480p)	720 × 480	4:3 / 16:9	60
SDTV (576p)	720 × 576	4:3 / 16:9	50
SDTV (480i)	720 × 480	4:3 / 16:9	60
SDTV (576i)	720 × 576	4:3 / 16:9	50

## HDMI/HDBaseT 3D

Résolution du signal (points)	Ratio d'aspect	Taux de rafraîchissement (Hz)	Format 3D
1920 × 1080p	16 : 9	23,98/24	Paquet d'image
			Côté par côté (moitié)
			Haut et bas
		25	Côté par côté (moitié)
			Haut et bas
			29,97/30
		Côté par côté (moitié)	
		Haut et bas	
		50	Côté par côté (moitié)
			Haut et bas
			59,94/60
		Haut et bas	
1920 × 1080i	16 : 9	50	
			Haut et bas
1920 × 1080i	16 : 9	59,94/60	Côté par côté (moitié)
			Haut et bas
1280 × 720p	4 : 3	23,98/24	Paquet d'image
			Côté par côté (moitié)
			Haut et bas
		25	Côté par côté (moitié)
			Haut et bas
			29,97/30
		Côté par côté (moitié)	
		Haut et bas	
		50	Paquet d'image
			Côté par côté (moitié)
			Haut et bas
		59,94/60	Paquet d'image
Côté par côté (moitié)			
Haut et bas			

## DisplayPort 3D

Résolution du signal (points)	Ratio d'aspect	Taux de rafraîchissement (Hz)	Format 3D
1920 × 1080p	16 : 9	23,98/24	Paquet d'image
			Côté par côté (moitié)
			Haut et bas
		25	Côté par côté (moitié)
			Haut et bas
			29,97/30
		Côté par côté (moitié)	
		Haut et bas	
		50	Côté par côté (moitié)
			Haut et bas
			59,94/60
		Haut et bas	
1280 × 720p		23,98/24	
			Côté par côté (moitié)
			Haut et bas
		25	Côté par côté (moitié)
			Haut et bas
			29,97/30
		Côté par côté (moitié)	
		Haut et bas	
		50	Paquet d'image
			Côté par côté (moitié)
			Haut et bas
		59,94/60	Paquet d'image
Côté par côté (moitié)			
Haut et bas			

\*1 Résolution native

\*2 HDBaseT ne supporte pas ce signal.

- Les signaux excédant la résolution du projecteur sont gérés avec Advanced AccuBlend.
- Avec Advanced AccuBlend, la taille des caractères et lignes exclues peut être inégale, et les couleurs peuvent être floues.
- À l'expédition, le projecteur est réglé pour des signaux à fréquences et résolutions d'affichages standard, mais des ajustements peuvent s'avérer nécessaires selon le type d'ordinateur.

## 8-3. Caractéristiques techniques

Nom du modèle		PA1004UL-W/PA1004UL-B	PA804UL-W/PA804UL-B
Méthode		Méthode de projection par obturation de cristaux liquides de trois couleurs primaires	
Caractéristiques des éléments principaux			
Panneau à cristaux liquides	Taille	0,76" (avec MLA) × 3 (ratio d'aspect : 16:10)	
	Pixels <sup>(*)1</sup>	2 304 000 (1920 points × 1200 lignes)	
Objectifs de projection		Reportez-vous aux spécifications de l'objectif en option (→ 185 page)	
Source de lumière		Diode laser	
Périphérique optique		Intégrateur, miroir dichroïque, XDP	
Émission lumineuse <sup>(*)2</sup> <sup>(*)3</sup>	REF. MODE LUMIÈRE		
	NORMAL	9000 lm	7500 lm
	BOOST	10000 lm	8200 lm
Taille de l'écran (distance de projection)		Veuillez vous reporter à la « Distance de projection et taille d'écran » (→ 171 page)	
Reproduction des couleurs		Processus couleur 10 bit (environ 1,07 milliards de couleurs)	
Fréquence de balayage	Horizontal	Analogique : 15 kHz, 24 à 100 kHz (24 kHz ou plus pour les entrées RGB), conformément à la norme VESA Numérique : 15 kHz, 24 à 153 kHz, conformément à la norme VESA	
	Vertical	Analogique : 48 Hz, 50 à 85 Hz, 100, 120 Hz conformément aux normes VESA Numérique : 24, 25, 30, 48 Hz, 50 à 85 Hz, 100, 120 Hz conformément aux normes VESA	
Fonctions principales d'ajustement		Zoom, mise au point, déplacement de l'objectif (reportez-vous aux spécifications de l'objectif en option → page 185), changement du signal d'entrée auto (HDMI1/HDMI2/DisplayPort/ORDINATEUR/HDBaseT), ajustement d'image automatique, agrandissement de l'image, réglage de la position de l'image, sourdine (audio et vidéo), alimentation/veille, affichage/sélection à l'écran, etc.	
Résolution maximale d'affichage (horizontal × vertical)		WUXGA analogique (1920 × 1200) avec fréquence d'horloge Advanced AccuBlend Pixel : moins de 165 MHz Quad HD numérique (4096 × 2160) avec fréquence d'horloge Advanced AccuBlend Pixel : moins de 600 MHz (HDBaseT : 300 MHz)	
Signaux d'entrée			
R, G, B, H, V		RGB : 0,7 Vp-p/75 Ω	
		Y : 1,0 Vp-p/75 Ω (avec une synchronisation de polarité négative)	
		Cb, Cr (Pb, Pr) : 0,7 Vp-p/75 Ω	
		Synchronisation H/V : 4,0 Vp-p/TTL	
		Synchronisation composite : 4,0 Vp-p/TTL	
		Synchronisation sur G : 1,0 Vp-p/75 Ω (avec synchronisation)	
Composant		Y : 1,0 Vp-p/75 Ω (avec synchronisation)	
		Cb, Cr (Pb, Pr) : 0,7 Vp-p/75 Ω	
		DTV : 480i, 480p, 720p, 1080i, 1080p (60 Hz) 576i, 576p, 720p, 1080i (50 Hz)	
		DVD : Signal progressif (50/60 Hz)	
Audio		0,5 Vrms/22 kΩ ou plus	

Nom du modèle		PA1004UL-W/PA1004UL-B	PA804UL-W/PA804UL-B
Connecteurs d'entrée/de sortie			
Ordinateur/Composant	Entrée vidéo	Mini D-Sub à 15 broches × 1	
	Entrée audio	Mini prise stéréo × 1	
	Sortie audio	Mini prise stéréo × 1 (commun pour tous les signaux)	
HDMI	Entrée vidéo	Connecteur de type HDMI® A × 2 RJ-450 × 1, compatible avec 100BASE-TX Couleur profonde (profondeur de couleur) : compatible avec 8/10/12 bits Colorimétrie : RGB, YCbCr444, YCbCr422, YCbCr420, REC2020, REC709, REC601 Prend en charge LipSync, HDCP <sup>(*)</sup> , 4K HDR et 3D	
	Entrée audio	HDMI : Fréquence de balayage - 32/44,1/48 kHz, Bits de balayage - 16/20/24 bits	
HDBaseT/Ethernet	Entrée vidéo	Couleur profonde (profondeur de couleur) : Prend en charge 8/10/12 bits Colorimétrie : Prend en charge RGB, YCbCr444, YCbCr422, YCbCr420, REC2020, REC709, REC601 Prend en charge LipSync, HDCP <sup>(*)</sup> , 3D, HDR	
	Sortie vidéo	RJ-45x1, 100BASE-TX Couleur profonde (profondeur de couleur) : Prend en charge 8/10/12 bits Colorimétrie : Prend en charge RGB, YCbCr444, YCbCr422, REC709, REC601 Prend en charge LipSync, HDCP <sup>(*)</sup> , 3D	
	Entrée audio	Fréquence de d'échantillonnage : 32/44,1/48 kHz Bit d'échantillonnage : 16/20/24 bits	
	Sortie audio	Fréquence de d'échantillonnage : 32/44,1/48 kHz Bit d'échantillonnage : 16/20/24 bits	
DisplayPort	Entrée vidéo	DisplayPort × 1 Taux de données : 5,4 Gbps/2,7 Gbps/1,62 Gbps Nombre de voies : 1 voie/2 voies/4 voies Profondeur de couleur : 8 bits, 10 bits, 12 bits Colorimétrie : RGB, YCbCr444, YCbCr422, REC709, REC601 Compatible avec HDCP <sup>(*)</sup>	
	Entrée audio	DisplayPort: Fréquence de balayage - 32/44,1/48 kHz, bits de balayage - 16/20/24 bits	
Borne PC control		D-Sub à 9 broches × 1	
Port USB		Type USB A × 1	
EthernetPort /LAN/HDBaseT		1 × RJ-45, prend en charge le 10BASE-T/100BASE-TX	
Borne de commande à distance		Mini prise stéréo × 1	
3D SYNC borne de sortie		5 V/10 mA, sortie de signal synchronisé pour l'utilisation 3D	
Environnement d'utilisation <sup>(*)</sup>		Température de fonctionnement : 5 à 40 °C (41 à 104 °F)	
		Humidité de fonctionnement : 20 à 80 % (sans condensation)	
		Température de stockage : -10 à 50 °C (14 à 122 °F)	
		Humidité de stockage : 20 à 80 % (sans condensation)	
		Altitude de fonctionnement : 0 à 3650 m/12000 pieds (1700 à 3650 m/5500 à 12000 pieds : Réglez [MODE VENTILATEUR] sur [HAUTE ALTITUDE])	
Alimentation électrique		100-240 V CA, 50/60 Hz	

Nom du modèle			PA1004UL-W/PA1004UL-B	PA804UL-W/PA804UL-B
Consommation électrique	REF. MODE LUMIÈRE	BOOST	845 W (100-130 V CA) 810 W (200-240 V CA)	675 W (100-130 V CA) 655 W (200-240 V CA)
		NORMAL	750 W (100-130 V CA) 725 W (200-240 V CA)	635 W (100-130 V CA) 615 W (200-240 V CA)
		ECO1	610 W (100-130 V CA) 590 W (200-240 V CA)	515 W (100-130 V CA) 505 W (200-240 V CA)
		ECO2	405 W (100-130 V CA) 395 W (200-240 V CA)	360 W (100-130 V CA) 350 W (200-240 V CA)
	VEILLE	Réseau activé	0,8 W (100-130 V CA) / 0,8 W (200-240 V CA)	
		Réseau désactivé	0,22 W (100-130 V CA)/0,28 W (200-240 V CA)	
Courant d'entrée nominal			10,5 A (100-130 V CA) 4,6 A (200-240 V CA)	8,6 A (100-130 V CA) 3,8 A (200-240 V CA)
Spécifications du cordon d'alimentation			15 A ou supérieur	
Dimensions extérieures (L x H x P)			23,6" (largeur) x 8,2" (hauteur) x 19,3" (profondeur)/ 599 (largeur) x 208 (hauteur) x 490 (profondeur) mm (sans inclure les parties saillantes)	
			23,6" (largeur) x 8,5" (hauteur) x 19,3" (profondeur)/ 599 (largeur) x 216 (hauteur) x 490 (profondeur) mm (incluant les parties saillantes)	
Poids			53,8 lbs/24,4 kg (sans inclure l'objectif)	53,1 lbs/24,1 kg (sans inclure l'objectif)

\*1 Plus de 99,99 % de pixels réels.

\*2 Il s'agit de la valeur du rendement lumineux (lumens) au montage de l'objectif, NP41ZL, lorsque le mode [PRÉRÉGLAGE] est réglé sur [HTE LUMIN.]. Les valeurs de luminosité de sortie seront réduites en fonction du réglage du [REF. MODE LUMIÈRE]. Si un autre mode a été sélectionné comme le mode [PRÉRÉGLAGE], le rendement lumineux risque de diminuer légèrement.

\*3 Conformité à la norme ISO21118-2012

\*4 Si vous ne pouvez pas voir des données via l'entrée HDMI, cela ne signifie pas nécessairement que le projecteur ne fonctionne pas correctement. Du fait de la mise en place de HDCP, il est possible que certains contenus soient protégés par HDCP et qu'ils ne puissent pas être affichés à cause de la décision/intention de la communauté HDCP (Digital Content Protection, LLC).

Vidéo : HDR, Couleurs profondes, 8/10/12-bit, Lip Sync.

Audio : LPCM ; jusqu'à 2 canaux, taux d'échantillonnage 32/44,1/48 KHz, bit d'échantillonnage ; 16/20/24 bits

HDMI : Prend en charge HDCP 2.2/1.4

DisplayPort: prend en charge HDCP 1.3

HDBaseT: prend en charge HDCP 2.2/1.4

\*5 « Mode ÉCO forcé » est réglé en fonction de la température de l'environnement d'exploitation et de [REF. MODE LUMIÈRE], le projecteur passe en « Mode ÉCO forcé ». (→ page 43)

• Les caractéristiques techniques et la conception du produit sont sujets à modification sans préavis.

**Objectif en option (vendu séparément)**

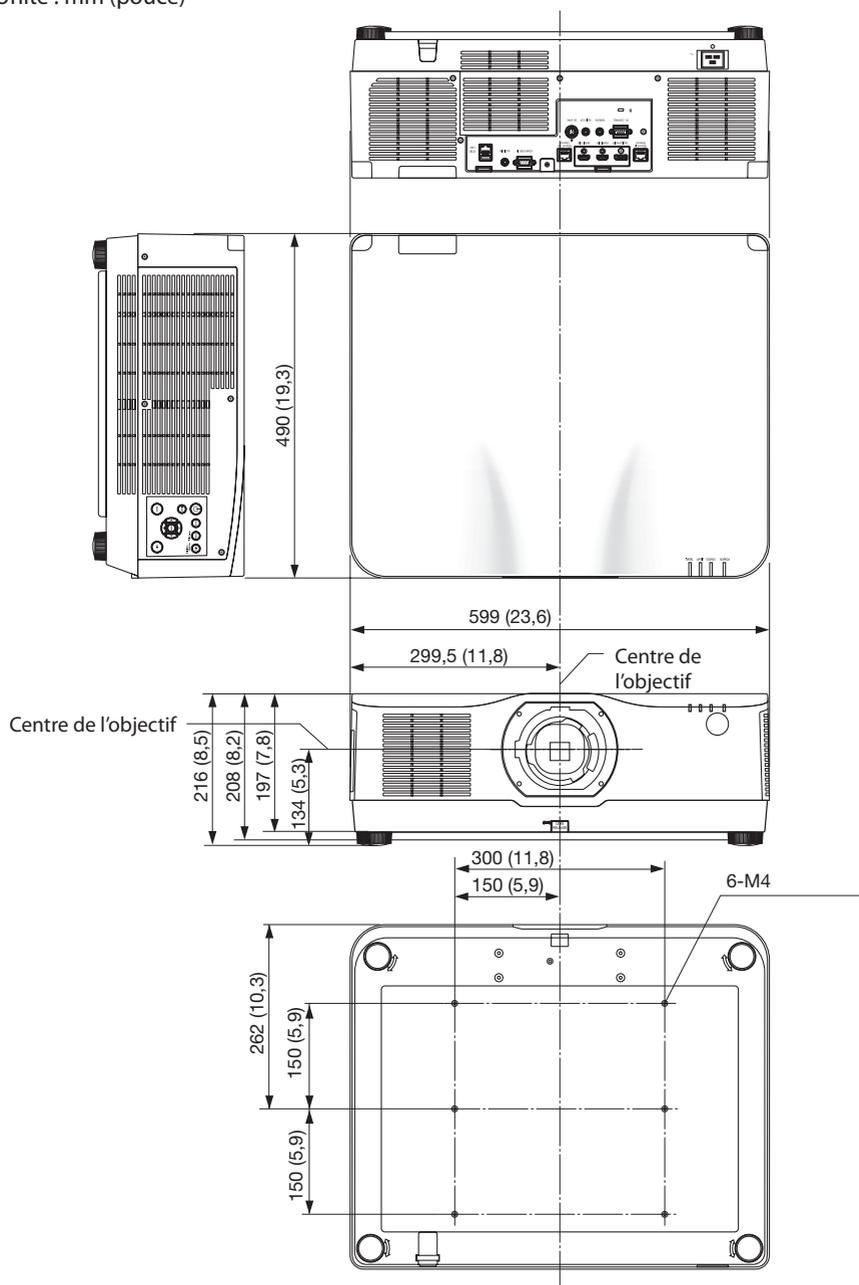
NP11FL	Mise au point manuelle
	(Rapport de projection 0,81 : 1, F2,3, f =13,2 mm)
NP12ZL	Déplacement de l'objectif motorisé, zoom manuel, mise au point manuelle
	(Rapport de projection 1,16 - 1,52 : 1 F 2,20 -2,69, f =19,4 - 25,3 mm)
NP13ZL	Déplacement de l'objectif motorisé, zoom manuel, mise au point manuelle
	(Rapport de projection 1,46 : 2,95, F1,70 - 2,37, f =24,4 - 48,6 mm)
NP14ZL	Déplacement de l'objectif motorisé, zoom manuel, mise au point manuelle
	(Rapport de projection 2,90 : 4,68, F2,20 - 2,64, f =48,5 - 77,6 mm)
NP15ZL	Déplacement de l'objectif motorisé, zoom manuel, mise au point manuelle
	(Rapport de projection 4,59 -7,02 : 1, F2,20 -2,70, f =76,6 - 116,5 mm)
NP40ZL	Déplacement de l'objectif motorisé, zoom motorisé, mise au point motorisée
	(Rapport de projection 0,79 - 1,11 : 1, F2,0 - 2,5, f =13,3 - 18,6 mm)
NP41ZL	Déplacement de l'objectif motorisé, zoom motorisé, mise au point motorisée
	(Rapport de projection 1,30 - 3,02 : 1, F1,7 - 2,0, f =21,8 - 49,8 mm)
NP43ZL	Déplacement de l'objectif motorisé, zoom motorisé, mise au point motorisée
	(Rapport de projection 2,99 - 5,93 : 1, F2,2 - 2,6, f =49,7 - 99,8 mm)
NP44ML	Déplacement de l'objectif motorisé, mise au point motorisée
	(Rapport de projection 0,32 : 1, F2,0, f =6,27 mm)

**REMARQUE :**

- Le plus haut rapport de projection est destiné à projeter sur un écran 100".
- Utilisez NP11FL à la position initiale. Si nécessaire, effectuez un ajustement précis de l'image de projection à l'aide de la fonction de déplacement de l'objectif.
- Fixez le NP44ML au projecteur à l'aide du kit de support vendu séparément (NPO2LK). En desserrant les vis du support, vous pouvez régler précisément le déplacement de l'objectif.

## 8-4. Dimensions du boîtier

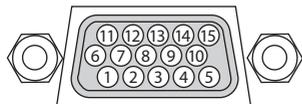
Unité : mm (pouce)



## 8-5. Tâches de la broche et noms de signal des principaux connecteurs

### Connecteur COMPUTER IN/entrée de composant (Mini D-Sub à 15 broches)

Connexion et niveau de signal de chaque broche



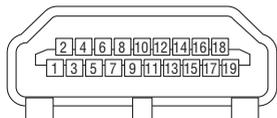
#### Niveau du signal

Signal vidéo : 0,7 Vp-p (Analogique)

Signal de synchronisation : Niveau TTL

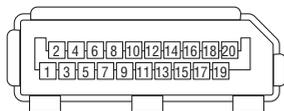
N° de broche	Signal RGB (analogique)	Signal YCbCr
1	Rouge	Cr
2	Vert ou Sync sur vert	Y
3	Bleu	Cb
4	Terre	
5	Terre	
6	Terre rouge	Terre Cr
7	Terre vert	Terre Y
8	Terre bleu	Terre Cb
9	Pas de connexion	
10	Terre du signal Sync	
11	Pas de connexion	
12	DATA (SDA) bi-directionnel	
13	Sync. horizontale ou sync. composite	
14	Sync verticale	
15	Horloge de données	

### Connecteur HDMI 1 IN/HDMI 2 IN (type A)



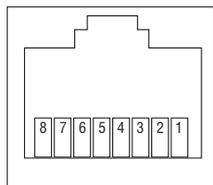
N° de broche	Signal
1	Données TMDS 2+
2	Blindage de données TMDS 2
3	Données TMDS 2-
4	Données TMDS 1+
5	Blindage de données TMDS 1
6	Données TMDS 1-
7	Données TMDS 0+
8	Blindage de données TMDS 0
9	Données TMDS 0-
10	Horloge TMDS +
11	Blindage horloge TMDS
12	Horloge TMDS-
13	CEC
14	Déconnexion
15	SCL
16	SDA
17	Mise à la terre DDC/CEC
18	Alimentation + 5 V
19	Détection de connexion à chaud

## Connecteur DisplayPort IN



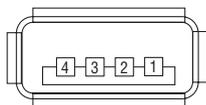
N° de broche	Signal
1	Ligne de lien principale 3-
2	Mise à la terre 3
3	Ligne de lien principale 3+
4	Ligne de lien principale 2-
5	Mise à la terre 2
6	Ligne de lien principale 2+
7	Ligne de lien principale 1-
8	Mise à la terre 1
9	Ligne de lien principale 1+
10	Ligne de lien principale 0-
11	Mise à la terre 0
12	Ligne de lien principale 0+
13	Configuration 1
14	Configuration 2
15	Canal supplémentaire +
16	Mise à la terre 4
17	Canal supplémentaire -
18	Détection de connexion à chaud
19	Retour
20	Alimentation + 3,3 V

## Port HDBaseT IN/Ethernet (RJ-45)

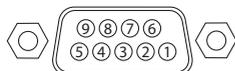


N° de broche	Signal
1	TxD+ / HDBT0+
2	TxD- / HDBT0-
3	RxD+ / HDBT1+
4	Déconnexion / HDBT2+
5	Déconnexion / HDBT2-
6	RxD- / HDBT1-
7	Déconnexion / HDBT3+
8	Déconnexion / HDBT3-

## Port USB B (Type A)



N° de broche	Signal
1	V <sub>BUS</sub>
2	D-
3	D+
4	Mise à la terre

**Port PC CONTROL (D-Sub à 9 broches)**

N° de broche	Signal
1	Inutilisé
2	RxD données de réception
3	TxD données de transmission
4	Inutilisé
5	Mise à la terre
6	Inutilisé
7	RTS requête de transmission
8	CTS transmission autorisée
9	Inutilisé

## 8-6. Changer le logo de papier peint (Virtual Remote Tool)

Ceci vous permettra d'effectuer certaines opérations, comme la mise en marche ou l'arrêt du projecteur et la sélection du signal par l'intermédiaire d'une connexion au réseau local. Cela sert aussi à envoyer une image au projecteur et à l'enregistrer en tant que données de logo du projecteur. Après l'avoir enregistré, vous pouvez verrouiller le logo afin qu'il ne change pas.

### Fonctions de Commande

Mise en marche/arrêt du projecteur, sélection du signal, gel d'image, sourdine d'image, sourdine audio, transfert de Logo vers le projecteur et opérations de commande à distance vers votre PC.

Écran de télécommande virtuelle



Fenêtre de la télécommande

Utilisez ce bouton pour changer le logo papier peint.



Barre d'outils

Pour obtenir le logiciel Virtual Remote Tool, consultez notre site Internet et téléchargez-le : <https://www.nec-display.com/dl/en/index.html>

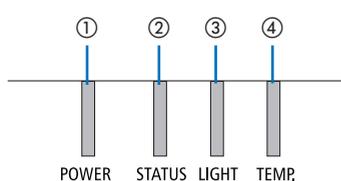
#### REMARQUE :

- La fenêtre de la télécommande n'est pas disponible pour modifier le logo papier peint. Veuillez vous référer au menu AIDE du Virtual Remote Tool pour des informations sur l'affichage de la barre d'outils.
- Les données de logo (graphiques) pouvant être envoyées vers le projecteur grâce à Virtual Remote Tool sont soumises aux restrictions suivantes :  
(uniquement via une connexion série ou au réseau local)
  - \* Taille du fichier : Dans les limites de 256 kilo-octets
  - \* Taille de l'image : Dans les limites de la résolution du projecteur
  - \* Format de fichier : PNG (Couleur pleine)
- Les données de logo (image) envoyées grâce à Virtual Remote Tool seront affichées au centre avec une zone environnante en noir.

## 8-7. Dépannage

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

### Caractéristique de chaque voyant



- ① Voyant POWER
- ② Voyant STATUS
- ③ Voyant LIGHT
- ④ Voyant TEMP.

### Message de voyant (Message d'état)

POWER	STATUS	LIGHT	TEMP.	État du projecteur
 Désactivé	 Désactivé	 Désactivé	 Désactivé	Éteint
 Orange (Clignote*1)	 Désactivé	 Désactivé	 Désactivé	En état de veille ([ÉCONOMIE D'ÉNERGIE] est [ACTIVÉ] et le réseau est prêt.
 Orange (clignote*2)	 Désactivé	 Désactivé	 Désactivé	En état de veille ([ÉCONOMIE D'ÉNERGIE] est [ACTIVÉ] et le réseau est indisponible.
 Orange (Lumière)	 Désactivé	 Désactivé	 Désactivé	En état de veille ([ÉCONOMIE D'ÉNERGIE] est [ACTIVÉ] et le réseau est disponible)
 Orange (Clignote*3)	 Désactivé	 Désactivé	 Désactivé	Heure [ACTIVÉ] alors que la [MINUT. PROGRAMMABLE] est activée. (En état de veille)
 Vert (Lumière)	 Désactivé	 Désactivé	 Désactivé	En état de veille
 Vert (Clignote*3)	 Désactivé	 Désactivé	 Désactivé	Heure [ACTIVÉ] alors que la [MINUT. PROGRAMMABLE] est activée. (En état de veille)

POWER	STATUS	LIGHT	TEMP.	État du projecteur
 Bleu (Lumière)	 Désactivé	 Vert (Lumière)	 Désactivé	L'état ([REF. MODE LUMIÈRE] allumé est [NORMAL])
 Bleu (Lumière)	 Désactivé	 Vert (Clignote* <sup>3</sup> )	 Désactivé	L'état ([REF. MODE LUMIÈRE] allumé est [ECO1] ou [ECO2])
 Bleu (Lumière)	 Désactivé	 Green et orange (Clignote* <sup>4</sup> )	 Désactivé	L'état ([REF. MODE LUMIÈRE] allumé est [BOOST])
L'état varie	 Orange (clignote* <sup>5</sup> )	L'état varie	 Désactivé	Requête d'exécution de [ÉTALONN. LENTILLE].
 Bleu (Lumière)	 Vert (Clignote* <sup>5</sup> )	 L'état varie	 Désactivé	Étalonnage de l'objectif en cours
 Bleu (Lumière)	 L'état varie	 Désactivé	 Désactivé	La fonction de l'obturateur est active
 Bleu (clignote* <sup>3</sup> )	 Désactivé	 L'état varie	 Désactivé	La [MINUT. DÉSACTIVATION] est activée, l'heure [DÉSACT.] alors que la [MINUT. PROGRAMMABLE] est activée (état allumé)
 Bleu (clignote* <sup>5</sup> )	 Désactivé	 Désactivé	 Désactivé	Préparation de la mise sous tension [ACTIVÉ]

\*1 Répétition pour la lumière activée pendant 1,5 secondes/désactivée pendant 1,5 secondes

\*2 Répétition pour la lumière activée pendant 1,5 secondes/désactivée pendant 7,5 secondes

\*3 Répétition pour la lumière activée pendant 2,5 secondes/désactivée pendant 0,5 secondes

\*4 Allumé en vert pendant 2,5 secondes/allumé en orange pendant 0,5 seconde à plusieurs reprises

\*5 Répétition pour la lumière activée pendant 0,5 seconde/désactivée pendant 0,5 seconde/activée pendant 0,5 seconde/désactivée pendant 2,5 secondes

\*6 Répétition pour la lumière activée pendant 0,5 secondes/désactivée pendant 0,5 secondes

## Message de voyant (Message d'erreur)

POWER	STATUS	LIGHT	TEMP.	État du projecteur	Procédure
 Bleu (Lumière)	 Orange (Lumière)	L'état varie	 Désactivé	Un bouton a été enfoncé alors que le [VER. PANNEAU COMMANDE] est activé.  Les numéros d'ID pour le projecteur et la télécommande ne correspondent pas.	Le [VER. PANNEAU COMMANDE] est activée. Ce réglage doit être annulé pour utiliser le projecteur. (→ page 137)  Vérifiez le [CONTRÔLE ID] (→ page 138)
 Bleu (Lumière)	 Désactivé	 Orange (Lumière)	 Orange (Lumière)	Problème de température (en mode ECO forcé)	La température ambiante est élevée. Baissez la température de la pièce.
 Rouge (clignote*7)	 Désactivé	 Désactivé	 Désactivé	Problème de température	La température ambiante est en dehors de la plage de température de fonctionnement. Vérifiez qu'aucune obstruction n'existe près de la sortie d'air.
 Rouge (Lumière)	L'état varie	L'état varie	 Désactivé	Erreur nécessitant un soutien de service	Contactez votre fournisseur ou le service après-vente. Veillez à vérifier et faire part de l'état des voyants lors de votre demande de réparation.

\*7 Répétition pour la lumière activée pendant 0,5 secondes/désactivée pendant 0,5 secondes

### Lorsque le protecteur thermique est activé :

Lorsque la température à l'intérieur du projecteur devient trop élevée ou trop basse, le témoin de POWER clignote en rouge pour démarrer un cycle court. Après cela, le protecteur thermique s'active et le projecteur peut être mis hors tension.

Dans ce cas, veuillez prendre les mesures ci-dessous :

- Retirez la fiche de la prise d'entrée d'alimentation.
- Placez le projecteur dans un endroit frais s'il a été placé à une température ambiante élevée.
- Nettoyez la sortie d'air si de la poussière s'y est accumulée.
- Laissez le projecteur pendant une heure environ jusqu'à ce que la température intérieure baisse.

## Problèmes courants & Solutions

(→ « Message de voyant » à la page 191.)

Problème	Vérifiez ces éléments
Ne s'allume ou ne s'éteint pas	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Vérifiez que le câble d'alimentation est branché et que le bouton d'alimentation du projecteur ou de la télécommande est activé. (→ pages 17, 20)</li> <li>• Vérifiez si le projecteur présente une erreur de température. Si la température à l'intérieur du projecteur est trop chaude ou trop froide, il est impossible d'allumer le projecteur dans un but de protection. Attendez un instant et essayez de rallumer le projecteur à nouveau.</li> <li>• Réglez [MODE VENTILATEUR] sur [HAUTE ALTITUDE] lors de l'utilisation du projecteur à des altitudes d'environ 5500 pieds/1700 mètres ou plus. Utiliser le projecteur à des altitudes d'environ 5500 pieds/1700 mètres ou plus sans régler sur [HAUTE ALTITUDE] peut causer une surchauffe et le projecteur peut s'éteindre. Si cela se produit, attendez quelques minutes et allumez le projecteur. (→ page 127) Si vous mettez le projecteur sous tension immédiatement après que le module d'éclairage soit éteint, le ventilateur fonctionne quelques instants sans qu'aucune image ne s'affiche, puis le projecteur affiche l'image. Attendez un instant.</li> <li>• Dans le cas où il est difficile de penser que le problème n'est pas provoqué par les conditions mentionnées ci-dessus, débranchez le cordon d'alimentation de la prise. Puis attendez 5 minutes avant de le brancher à nouveau. (→ page 37)</li> </ul>
S'éteint	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Assurez-vous que les fonctions [MINUT. DÉSACTIVATION], [MARCHE AUTO DÉS] ou [MINUT. PROGRAMMABLE] sont désactivées. (→ page 133, 154)</li> </ul>
Absence d'image	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Vérifiez que l'entrée appropriée est sélectionnée. (→ page 23) S'il n'y a toujours pas d'image, appuyez à nouveau sur le bouton INPUT ou sur l'un des boutons d'entrée.</li> <li>• Assurez-vous que les câbles sont connectés correctement.</li> <li>• Utilisez les menus pour ajuster la luminosité et le contraste. (→ page 100)</li> <li>• Est-ce que [ALIM. DE L'OBTURATEUR] sur le menu à l'écran est réglé sur [FERMÉ]?</li> <li>• Vérifiez que les boutons OBTURATEUR (volet d'objectif) ou AV-MUTE (image désactivée) ne sont pas pressés.</li> <li>• Réinitialisez les réglages ou ajustements aux niveaux des préréglages d'usine à l'aide de [RESET] dans le menu. (→ page 155)</li> <li>• Entrez votre mot-clé enregistré si la fonction Sécurité est activée. (→ page 50)</li> <li>• Si l'entrée HDMI ou le signal DisplayPort ne peuvent être affichés, essayez les procédures suivantes.             <ul style="list-style-type: none"> <li>- Réinstallez les pilotes de la carte graphique installée dans votre ordinateur, ou utilisez des pilotes mis à jour.</li> </ul> <p>Pour la réinstallation ou la mise à jour des pilotes, référez-vous au mode d'emploi accompagnant votre ordinateur ou votre carte graphique, ou contactez le centre d'aide du fabricant de votre ordinateur. L'installation des pilotes mis à jour ou de votre système d'exploitation tient de votre propre responsabilité. Nous ne sommes responsables d'aucun problème ou panne causés par cette installation.</p> </li> <li>• Le signal peut ne pas être pris en charge en fonction du dispositif de transmission HDBaseT. De plus, l'interface RS232C risque de ne pas être prise en charge.</li> <li>• Assurez-vous de connecter le projecteur et l'ordinateur portable pendant que le projecteur est en mode veille et avant d'allumer l'ordinateur portable. Dans la plupart des cas, le signal de sortie de l'ordinateur portable n'est pas activé si ce dernier n'est pas connecté au projecteur avant d'être allumé.             <ul style="list-style-type: none"> <li>* 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.</li> </ul> </li> <li>• Voir également la page 196.</li> </ul>

Problème	Vérifiez ces éléments
L'image devient subitement sombre	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Vérifiez si le projecteur est en mode ECO forcé en raison d'une température ambiante trop élevée. Dans ce cas, abaissez la température interne du projecteur en sélectionnant [HAUT] pour [MODE VENTILATEUR]. (→ page 127)</li> </ul>
La couleur ou la teinte n'est pas normale	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Vérifiez si une couleur appropriée est sélectionnée dans [COULEUR MURALE]. Si oui, sélectionnez une option appropriée. (→ page 126)</li> <li>• Réglez [TEINTE] dans [IMAGE]. (→ page 100)</li> </ul>
L'image n'est pas carrée à l'écran	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Repositionnez le projecteur pour améliorer l'angle par rapport à l'écran. (→ page 26)</li> <li>• Effectuez une [CORREC. GÉOMÉTRIQUE] en cas de distorsion trapézoïdale. (→ page 45)</li> </ul>
L'image est floue	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ajustez la mise au point. (→ page 29)</li> <li>• Repositionnez le projecteur pour améliorer l'angle par rapport à l'écran. (→ page 26)</li> <li>• Assurez-vous que la distance entre le projecteur et l'écran est dans l'intervalle de réglage de l'objectif. (→ page 171)</li> <li>• Est-ce que l'objectif a été déplacé d'une distance excédant la fourchette prévue ? (→ page 175)</li> <li>• Une condensation risque de se former sur l'objectif si le projecteur est froid, déplacé dans un endroit chaud puis mis en marche. Si cela se produit, ne touchez pas le projecteur et attendez qu'il n'y ait plus de condensation sur l'objectif.</li> </ul>
Une oscillation apparaît à l'écran	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Réglez le [MODE VENTILATEUR] sur un autre mode que [HAUTE ALTITUDE] lors de l'utilisation du projecteur à des altitudes inférieures à 5500 pieds/1700 mètres. Utiliser le projecteur à des altitudes inférieures à 5500 pieds/1700 mètres et le régler sur [HAUTE ALTITUDE] peut causer un refroidissement excessif du mode d'éclairage, créant une oscillation de l'image. Commutez [MODE VENTILATEUR] sur [AUTO]. (→ page 127)</li> </ul>
L'image défile verticalement, horizontalement ou dans les deux sens	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Vérifiez la résolution et la fréquence d'affichage de l'ordinateur. Assurez-vous que la résolution que vous désirez afficher soit supportée par le projecteur. (→ page 177)</li> <li>• Ajustez manuellement l'image de l'ordinateur avec Horizontal/Vertical dans [OPTIONS D'IMAGE]. (→ page 102)</li> </ul>
La télécommande ne fonctionne pas	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Installez des piles neuves. (→ page 13)</li> <li>• Assurez-vous qu'il n'y a pas d'obstacle entre vous et le projecteur.</li> <li>• Placez-vous à 20 m/787 pouces du projecteur. (→ page 14)</li> </ul>
Le voyant est allumé ou clignote	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Voir le message du voyant. (→ page 191)</li> </ul>
Couleurs mélangées en mode RGB	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Réglez manuellement l'image de l'ordinateur avec [HORLOGE]/[PHASE] dans [OPTIONS D'IMAGE] dans le menu. (→ page 101)</li> </ul>

Pour plus d'informations, contactez votre fournisseur.

---

## S'il n'y a pas d'image ou si l'image ne s'affiche pas correctement.

### Procédure de mise en marche pour le projecteur et le PC.

Assurez-vous de connecter le projecteur et l'ordinateur portable pendant que le projecteur est en mode veille et avant d'allumer l'ordinateur portable.

Dans la plupart des cas, le signal de sortie de l'ordinateur portable n'est pas activé si ce dernier n'est pas connecté au projecteur avant d'être allumé.

---

#### REMARQUE :

- Vous pouvez vérifier la fréquence horizontale du signal actuel dans le menu du projecteur sous Informations. S'il indique « 0kHz », cela signifie qu'aucun signal n'est envoyé par l'ordinateur. (→ page 156 ou allez à l'étape suivante)
- 

### Activation de l'affichage externe de l'ordinateur.

L'affichage d'une image sur l'écran du PC portable ne signifie pas nécessairement qu'il envoie un signal vers le projecteur. Lors de l'utilisation d'un PC portable, une combinaison de touches de fonction active/désactive l'affichage externe. En général, la combinaison de la touche « Fn » avec l'une des 12 touches de fonction permet l'allumage ou l'extinction de l'affichage externe. Par exemple, les ordinateurs portables NEC utilisent Fn + F3, tandis que les ordinateurs portables Dell utilisent la combinaison de touches Fn + F8 pour alterner entre les sélections d'affichage externe.

### Envoi d'un signal non-standard par l'ordinateur

Si le signal envoyé par un ordinateur portable n'est pas un standard industriel, l'image projetée peut ne pas s'afficher correctement. Si cela se produit, désactivez l'écran LCD de l'ordinateur portable lorsque l'affichage du projecteur est en cours d'utilisation. Chaque ordinateur portable a une façon différente de désactiver/réactiver les écrans LCD locaux comme décrit à l'étape précédente. Reportez-vous à la documentation de votre ordinateur pour des informations détaillées.

### L'image affichée est incorrecte lors de l'utilisation d'un Mac

Lors de l'utilisation d'un Mac avec le projecteur, réglez le commutateur DIP de l'adaptateur Mac (non fourni avec le projecteur) en fonction de votre résolution. Après le réglage, redémarrez votre Mac pour que les changements soient effectifs.

Pour le réglage des modes d'affichage autres que ceux supportés par votre Mac et le projecteur, le changement du commutateur DIP sur un adaptateur Mac peut faire sauter légèrement l'image ou ne rien afficher. Si cela se produit, réglez le commutateur DIP sur le mode fixe 13", puis redémarrez votre Mac. Après cela, rétablissez les commutateurs DIP sur un mode affichable, puis redémarrez à nouveau votre Mac.

---

#### REMARQUE :

- Un câble Adaptateur Vidéo fabriqué par Apple Computer est nécessaire pour un MacBook qui ne possède pas de connecteur mini D-Sub à 15 broches.
- 

### Recopie vidéo sur un MacBook

Lorsque le projecteur est utilisé avec un MacBook, la sortie peut ne pas être réglée sur 1920 × 1200 à moins que la « copie vidéo » soit désactivée sur votre MacBook. Reportez-vous au mode d'emploi fourni avec votre ordinateur Mac au sujet de la « copie vidéo ».

### Les dossiers ou les icônes sont cachés sur l'écran du Mac

Les dossiers ou les icônes peuvent ne pas être vus sur l'écran. Si cela se produit, sélectionnez [Visionnage] → [Ranger] dans le menu Apple et arrangez les icônes.

## 8-8. Codes de PC Control et connexion des câbles

### Codes de PC control

Fonction	Données de code							
ALLUMÉ	02H	00H	00H	00H	00H	02H		
ÉTEINT	02H	01H	00H	00H	00H	03H		
SÉLECTION D'ENTRÉE HDMI1	02H	03H	00H	00H	02H	01H	A1H	A9H
SÉLECTION D'ENTRÉE HDMI2	02H	03H	00H	00H	02H	01H	A2H	AAH
SÉLECTION D'ENTRÉE Display-Port	02H	03H	00H	00H	02H	01H	A6H	AEH
SÉLECTION D'ENTRÉE ORDINA-TEUR	02H	03H	00H	00H	02H	01H	01H	09H
SÉLECTION D'ENTRÉE HDBaseT	02H	03H	00H	00H	02H	01H	BFH	C7H
IMAGE EN SOURDINE ACTIVÉE	02H	10H	00H	00H	00H	12H		
IMAGE EN SOURDINE DÉSAC-TIVÉE	02H	11H	00H	00H	00H	13H		
SILENCIEUX ACTIVÉ	02H	12H	00H	00H	00H	14H		
SILENCIEUX DÉSACTIVÉ	02H	13H	00H	00H	00H	15H		

#### REMARQUE :

- Prenez contact avec votre fournisseur local pour obtenir une liste complète des codes de PC Control, si nécessaire.

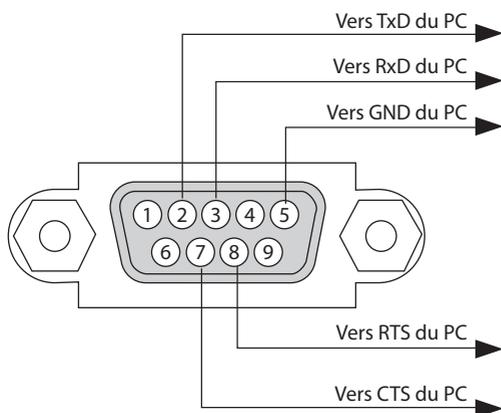
### Connexion des câbles

#### Protocole de communication

Vitesse de transmission en bauds	115200/38400/19200/9600/4800 bps
Longueur des données	8 bits
Parité	Pas de parité
Bit d'arrêt	1 bit
X marche/arrêt	Aucun
Procédure de communications	Duplex plein

#### REMARQUE :

- Selon l'équipement, une vitesse de transmission moins élevée peut être recommandée pour les grandes longueurs de câble.

**Borne de PC control (D-Sub 9P)****REMARQUE :**

- Les broches 1, 4, 6 et 9 ne sont pas utilisées.
- Relier « Requête à envoyer » et « Effacer pour envoyer » aux deux extrémités du câble pour simplifier la connexion.
- Pour les longueurs de câble importantes, il est recommandé de régler la vitesse de transmission dans les menus du projecteur à 9600 bps.

## 8-9. À propos de la commande de contrôle ASCII

Cet appareil prend en charge la commande de contrôle ASCII commune pour le contrôle de notre projecteur et de notre écran.

Veillez consulter notre site Internet pour obtenir plus de détails sur la commande.

[https://www.nec-display.com/dl/en/pj\\_manual/lineup.html](https://www.nec-display.com/dl/en/pj_manual/lineup.html)

### Comment se connecter au moyen d'un périphérique externe

Il existe deux méthodes pour connecter le projecteur avec un périphérique externe tel qu'un ordinateur.

#### 1. Connexion via le port de série.

Permet de connecter le projecteur à un ordinateur par un câble de série (un câble croisé).

#### 2. Connexion par réseau (réseau local/HDBaseT)

Permet de connecter le projecteur à un ordinateur par un câble de réseau local.

En ce qui concerne le type de câble de réseau local, veuillez vous adresser à votre administrateur réseau.

### Interface de connexion

#### 1. Connexion via le port de série.

##### Protocole de communication

Élément	Informations
Vitesse de transmission en bauds	115200/38400/19200/9600/4800 bps
Longueur des données	8 bits
Bit de parité	Pas de parité
Bit d'arrêt	1 bit
Contrôle des flux	Aucun
Procédure de communications	Duplex plein

#### 2. Connexion via le réseau

##### Protocole de communication (connexion par réseau local)

Élément	Informations
Vitesse de transmission	Réglée automatiquement (10/100 Mbits/s)
Norme prise en charge	IEEE802.3 (10BASE-T)
	IEEE802.3u (100BASE-TX, Négociation Auto)

Utilisez le numéro de port TCP 7142 pour l'émission et la réception de la commande.

##### Protocole de communication (connexion par HDBaseT)

Élément	Informations
Vitesse de transmission	100 Mbps
Norme prise en charge	IEEE802.3u (100BASE-TX, Négociation Auto)

Utilisez le numéro de port TCP 7142 pour l'émission et la réception de la commande.

## Paramètres pour ce périphérique

### Commande d'entrée

Borne d'entrée	Réponse	Paramètre
HDMI1	hdmi1	hdmi1 ou hdmi
HDMI2	hdmi2	hdmi2
DisplayPort	displayport	displayport ou displayport1
ORDINATEUR	computer	Un parmi computer, computer1, vga, vga1, rgb, et rgb1
HDBaseT	hdbaset	hdbaset ou hdbaset1

### Commande d'état

Réponse	État d'erreur
error:temp	Erreur de température
error:fan	Problème de ventilateur
error:light	Problème de source de lumière
error:system	Problème de système

## 8-10. Liste d'Art-Net Paramètres DMX

Fonction	Comportement	Paramètre	Remarque
ALIMENTATION	DÉSACT.	0 – 63	
	Aucune opération	64 – 191	
	ACTIVÉ	192 – 255	
ENTRÉE	Aucune opération	0 – 7	
	HDMI1	8 – 15	
	Aucune opération	16 – 23	
	HDMI2	24 – 31	
	Aucune opération	32 – 39	
	DisplayPort	40 – 47	
	Aucune opération	48 – 55	
	ORDINATEUR	56 – 63	
	Aucune opération	64 – 71	
	HDBaseT	72 – 79	
	Aucune opération	80 – 255	
VIDE	DÉSACT.	0 – 63	
	Aucune opération	64 – 191	
	ACTIVÉ	192 – 255	
OBTURATEUR	OUVERT	0 – 63	
	Aucune opération	64 – 191	
	FERMÉ	192 – 255	
ARRÊT SUR IMAGE	DÉSACT.	0 – 63	
	Aucune opération	64 – 191	
	ACTIVÉ	192 – 255	
AJUSTEMENT DE LA LAMPE	Aucune opération	0 – 49	
	Valeur réglée	50 – 100	
	Aucune opération	101 – 255	
CHANGEMENT OBJECTIF(H)	Réglage gauche	0 – 63	
	Arrêt	64 – 191	
	Réglage droit	192 – 255	
CHANGEMENT OBJECTIF(V)	Réglage en bas	0 – 63	
	Arrêt	64 – 191	
	Réglage en haut	192 – 255	
MISE AU POINT	Réglage (-)	0 – 63	
	Arrêt	64 – 191	
	Réglage (+)	192 – 255	
ZOOM	Réglage (-)	0 – 63	
	Arrêt	64 – 191	
	Réglage (+)	192 – 255	
KEYSTONE(H)	Aucune opération		Réglez +/- avec 128 comme centre (ajustement de la valeur de valeur ajustée 0).
	Valeur réglée		
	Aucune opération		
KEYSTONE(V)	Aucune opération		Réglez +/- avec 128 comme centre (valeur de réglage 0).
	Valeur réglée		
	Aucune opération		

---

Fonction	Comportement	Paramètre	Remarque
VERROUILLAGE	Inopérable	0 – 127	Désactive la fonction Art-Net.
	Opérable	128 – 255	Active la fonction Art-Net.

## 8-11. Montage d'un objectif (vendu séparément)

Neuf objectifs aux types de baïonnettes différents peuvent être utilisés avec ce projecteur. Cette description concerne l'objectif NP41ZL. Le montage d'autres objectifs se fait de la même façon.

Important :

- Après avoir installé ou remplacé l'unité d'objectif, appuyez sur le bouton ZOOM/L-CALIB. du projecteur pour effectuer [ETALONN. LENTILLE]. En effectuant [ETALONN. LENTILLE], la plage de réglage du déplacement de l'objectif est calibrée.
- [ETALONN. LENTILLE] n'est pas disponible pour l'objectif NP44ML.



### AVERTISSEMENT :

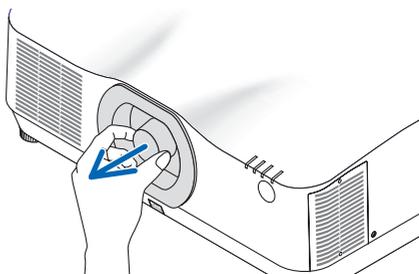
(1) Coupez l'alimentation et attendez que le ventilateur s'arrête, (2) déconnectez le cordon d'alimentation et attendez que l'unité refroidisse avant de monter ou de déplacer l'objectif. Ne pas respecter cette précaution peut provoquer une blessure aux yeux, une électrocution ou des brûlures.

Important :

- Le projecteur et les objectifs sont constitués d'éléments de précision. Ne les soumettez pas à des chocs ou des forces excessives.
- Retirez l'objectif vendu séparément lorsque vous déplacez le projecteur. Dans le cas contraire, l'objectif pourrait être sujet à des chocs pendant le déplacement du projecteur, endommageant l'objectif et le mécanisme de déplacement d'objectif.
- Lors du retrait de l'objectif du projecteur, remettez l'objectif à sa position d'origine avant de mettre l'appareil sous tension. Le non-respect de ces précautions peut empêcher le montage ou le démontage de l'objectif à cause d'un espace étroit entre le projecteur et l'objectif.
- Ne touchez jamais la surface de l'objectif lorsque le projecteur est en fonction.
- Soyez prudent afin de ne pas salir, graisser ou rayer la surface de l'objectif.
- Effectuez ces opérations sur une surface plane, recouverte d'un tissu, etc. afin d'éviter que l'objectif soit rayé.
- Si vous laissez l'objectif démonté du projecteur pendant de longues périodes, mettez le couvercle sur le projecteur pour éviter que la poussière ne pénètre à l'intérieur.
- Après avoir installé l'objectif NP44ML sur le projecteur, veillez à le fixer au projecteur à l'aide du kit de support (NP02LK) vendu séparément. Pour plus de détails, voir le mode d'emploi du kit de support.

## Montage

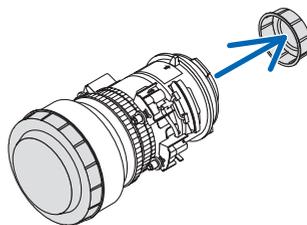
### 1. Retirez le cache-objectif du projecteur.



## 2. Retirez les caches-objectif à l'arrière de l'objectif.

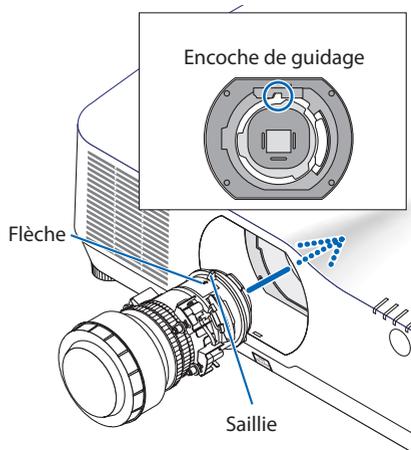
### REMARQUE :

- Veillez à retirer le cache-objectif du côté arrière de l'appareil. Si l'objectif avec le cache-objectif est installé sur le projecteur, il risque de provoquer un dysfonctionnement.



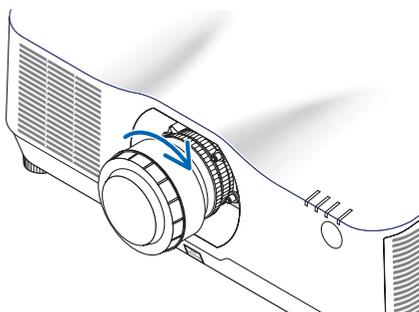
## 3. Insérez l'objectif sur le projecteur face à la flèche, avec l'étiquette de l'objectif orientée vers le haut.

Insérez lentement l'objectif jusqu'au bout.



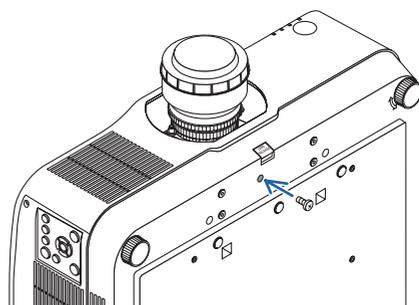
## 4. Tournez l'objectif dans le sens des aiguilles d'une montre.

Tournez jusqu'à ce qu'un clic se fasse entendre. L'objectif est à présent attaché au projecteur.

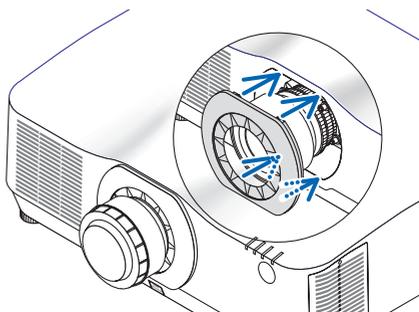


## ASTUCE :

- Fixez la vis de protection contre le vol de l'objectif incluse avec le projecteur au bas du projecteur de sorte que l'objectif ne puisse pas être retiré facilement.



- Fixez le masque d'objectif fourni si vous souhaitez masquer l'écart entre le projecteur et l'objectif.



## Démontage

### Préparations :

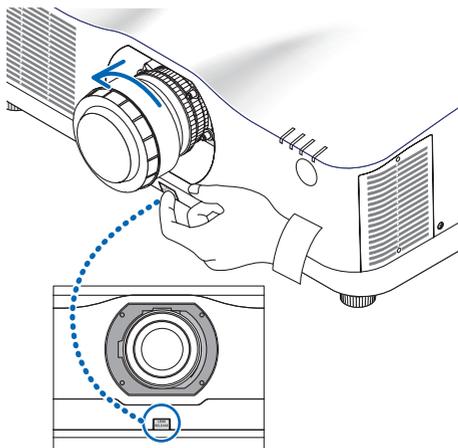
1. Allumez le projecteur et affichez une image.
2. Appuyez longuement sur le bouton SHIFT/HOME POSITION pendant plus de 2 secondes. La position de l'objectif retournera sur la position initiale.
3. Éteignez le commutateur principal d'alimentation, puis débranchez le cordon d'alimentation.
4. Patientez jusqu'à ce que le boîtier du projecteur ait suffisamment refroidi pour être manipulé.
5. Si la vis de protection contre le vol a été mise en place, retirez-la. De plus, retirez le masque d'objectif le cas échéant.

1. **Tout en appuyant sur le bouton de déverrouillage de l'objectif au bas de la section de montage de l'objectif sur le panneau avant du projecteur, tournez l'objectif dans le sens antihoraire.**

L'objectif se détache.

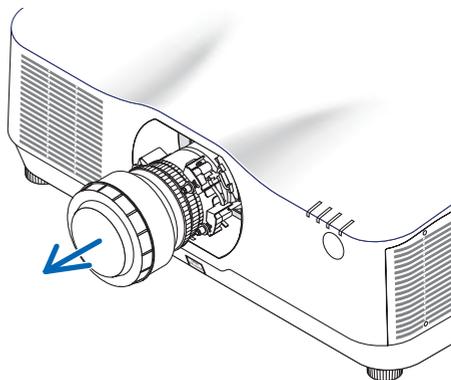
#### REMARQUE :

- Vérifiez les zones suivantes si l'objectif ne peut être retiré, même lorsque le bouton de déverrouillage de l'objectif est enfoncé.
  1. Le bouton de déverrouillage de l'objectif peut parfois être verrouillé. Dans ce cas, tournez l'objectif complètement vers la droite. Le bouton de libération de verrouillage est relâché.



2. **Sortez doucement l'objectif du projecteur.**

- Après avoir retiré l'objectif, mettez les caches-objectif (avant et arrière) inclus avec l'objectif avant de le ranger.
- Si aucun objectif n'est monté sur le projecteur, mettez le couvercle anti-poussière inclus avec le projecteur.



## 8-12. Fixation du couvercle en option (vendu séparément)

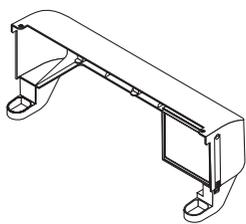
### Nom du modèle du couvercle en option

NP13CV-W pour PA1004UL-W/PA804UL-W

NP13CV-B pour PA1004UL-B/PA804UL-B

Les couvercles en option A et B sont fournis avec le couvercle en option NP13CV-W et NP13CV-B.

Dans les cas suivants, fixez le couvercle en option vendu séparément au projecteur.

<p><b>Couvercle en option A</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pour rendre l'apparence propre en couvrant les câbles connectés</li> <li>• Pour installer le projecteur avec les pieds arrière vers le haut ou vers le bas</li> </ul>	
<p><b>Couvercle en option B</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pour installer le projecteur avec ses sorties d'air vers le haut ou vers le bas</li> </ul>	

Pour les angles d'installation requis pour fixer le couvercle en option, reportez-vous à la page [xix](#).

### AVERTISSEMENT

- Lorsque vous installez le projecteur dans un angle, assurez-vous de fixer le couvercle en option pour plus de sécurité.
- Assurez-vous de fixer le couvercle en option au projecteur lorsque le projecteur est sous tension.

### ATTENTION

#### À propos du couvercle en option

- Après avoir fixé le couvercle optionnel au projecteur, assurez-vous de serrer les vis. Si vous ne le faites pas, le couvercle en option peut se détacher et provoquer des blessures, ou le couvercle en option peut tomber et provoquer des dommages.
- N'enroulez pas le cordon d'alimentation et placez-le sous le couvercle en option. Ne pas respecter cette consigne pourrait provoquer un incendie.
- Ne déplacez pas le projecteur en tenant le couvercle en option ou n'appliquez pas de force excessive sur le couvercle en option. Cela peut endommager le couvercle en option, ce qui pourrait entraîner des blessures.

### Préparations :

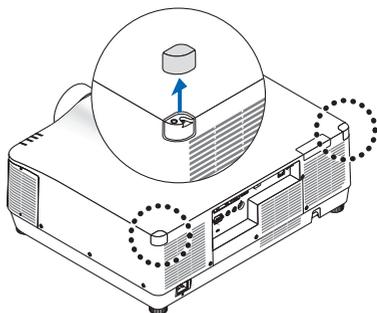
- Branchez les câbles au projecteur (le branchement des câbles n'est pas pris en compte dans les schémas). À ce stade, ne connectez pas le cordon d'alimentation.
- Préparez un tournevis cruciforme.
- Placez le projecteur sur un chiffon doux afin de ne pas rayer la surface du boîtier.

## • Couvrete en option A

### Montage

#### 1. Retirez les deux capuchons d'angle du projecteur.

- Conservez les capuchons d'angle retirés pour une utilisation future.



#### 2. Retournez le projecteur.

### ⚠ ATTENTION

- Pour déplacer le projecteur, assurez-vous d'être au moins deux personnes. Essayer de déplacer le projecteur tout seul pourrait causer des douleurs au dos et d'autres blessures.

#### 3. Fixez le couvercle en option A au projecteur.

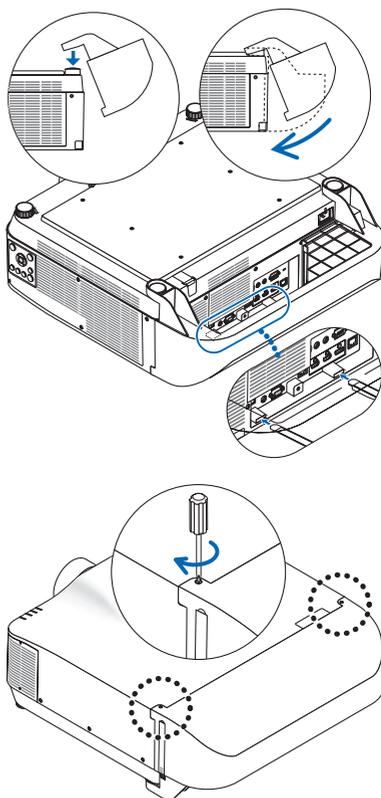
- ① Raccourcissez le pied d'inclinaison du projecteur à la hauteur minimale.
- ② Accrochez les deux crochets du couvercle en option A sur le pied d'inclinaison du projecteur.
- ③ Alignez les deux pièces de fixation des vis du couvercle en option A avec l'emplacement des capuchons d'angle qui ont été retirés à l'étape 1.

À ce stade, les deux crochets du couvercle en option entreront dans les rainures du projecteur.

- Si les crochets ne pénètrent pas facilement, vérifiez les positions des rainures. N'appuyez pas sur les crochets de force.
- Faites attention à ne pas coincer les câbles dans le couvercle en option A.

#### 4. Tournez les deux vis du couvercle en option A dans le sens des aiguilles d'une montre.

- Serrez bien les vis.



## Démontage

### 1. Tournez les deux vis du couvercle en option A dans le sens inverse des aiguilles d'une montre jusqu'à ce qu'elles se relâchent.

- Les vis ne peuvent pas être retirées.

### 2. Retirez le couvercle en option A.

Maintenez le couvercle en option A pour libérer ses deux crochets du pied d'inclinaison du projecteur.

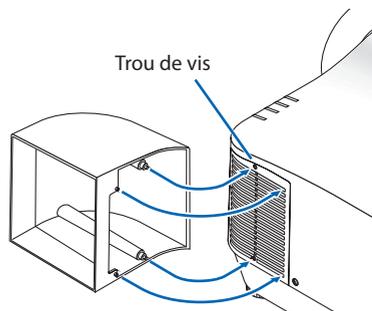
### 3. Fixez les deux capuchons d'angle au projecteur.

#### • Couvercle en option B

## Montage

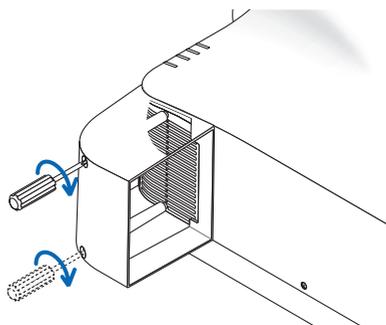
### 1. Appuyez sur les deux parties saillantes du couvercle en option B contre les fentes des sorties d'air du projecteur.

- Alignez la saillie supérieure avec la fente tout en haut, et la saillie inférieure avec la fente tout en bas.



### 2. En soutenant le couvercle en option B à la main, tournez les deux vis dans le sens des aiguilles d'une montre pour les serrer.

- Serrez bien les vis.



## Démontage

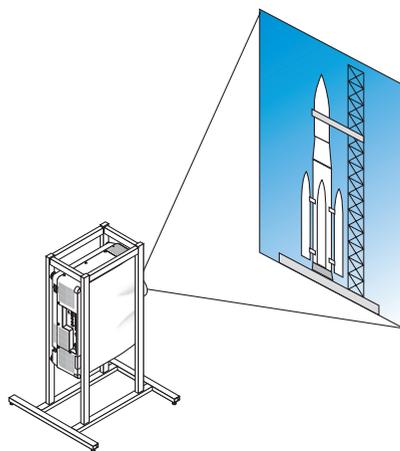
### 1. En soutenant le couvercle en option B à la main, tournez les deux vis dans le sens inverse des aiguilles d'une montre pour les desserrer jusqu'à ce qu'elles tournent librement.

- Les vis ne peuvent pas être retirées.

### 2. Retirez le couvercle en option B.

### 8-13. Projection de portrait (orientation verticale)

Les écrans en portrait depuis un ordinateur peuvent être projetés en installant le projecteur à la verticale.



#### Précautions pendant l'installation

- Veuillez ne pas installer le projecteur seul à la verticale sur le sol ou la table. Sinon, le projecteur risque de tomber et de provoquer des blessures, des dommages ou des dysfonctionnements. De plus, la sortie d'air peut être bloquée, ce qui fait que le projecteur chauffe et qu'un incendie et un dysfonctionnement peuvent de produire.
- Un support pour tenir le projecteur doit être fabriqué pour la projection en portrait et pour l'installation du projecteur dans un angle universel. Dans ce cas, le support doit être conçu de telle manière que le centre de gravité du projecteur se trouve bien à l'intérieur des pieds du support. Sinon, le projecteur risque de tomber et de provoquer des blessures, des dommages et des dysfonctionnements.

#### Conditions de conception et fabrication pour le socle

Veuillez confier la conception et la fabrication du support personnalisé à utiliser pour la projection portrait à un prestataire de services d'installation. Veuillez vous assurer que les conditions suivantes sont remplies lors de la conception du support.

1. Assurez-vous qu'il y ait suffisamment d'espace entre le projecteur et le sol. (→ [page suivante](#))
2. Utilisez les quatre trous de vis à l'arrière du projecteur pour le fixer au support.

Dimension centrale du trou de vis : 300 mm, pas longitudinal 150 mm

Dimension du trou de vis sur le projecteur : M4 avec une profondeur maximale de 8 mm.

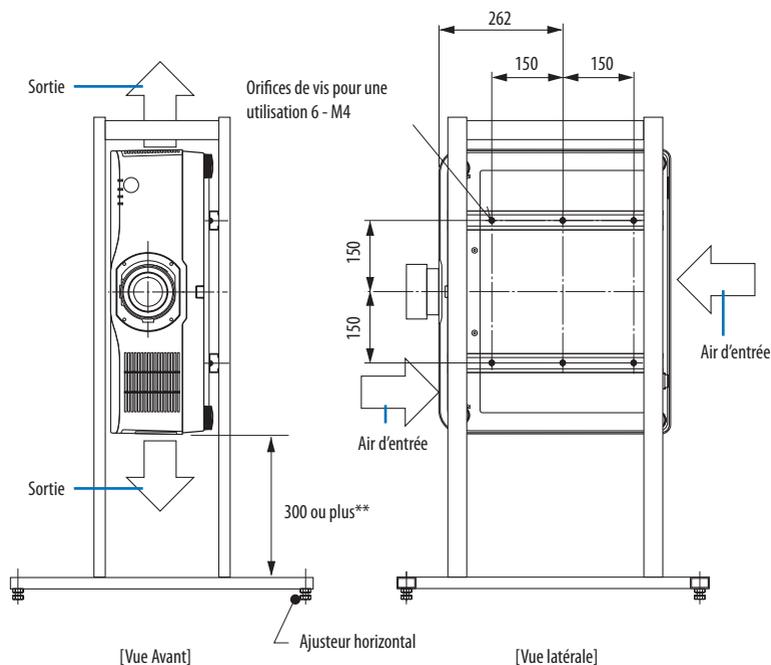
\* Veuillez concevoir le support de sorte à ce que les pieds arrières au dos du projecteur n'entrent pas en contact avec le support. Les pieds avant peuvent être tournés et retirés.

3. Mécanisme d'ajustement horizontal (par exemple, des boulons et des écrous en quatre endroits)
4. Veuillez concevoir le support de sorte qu'il ne bascule pas facilement.

## Schémas de référence

\* Le schéma montrant les exigences dimensionnelles n'est pas un schéma de conception réelle du support.

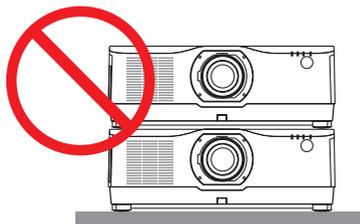
(Unité : mm)



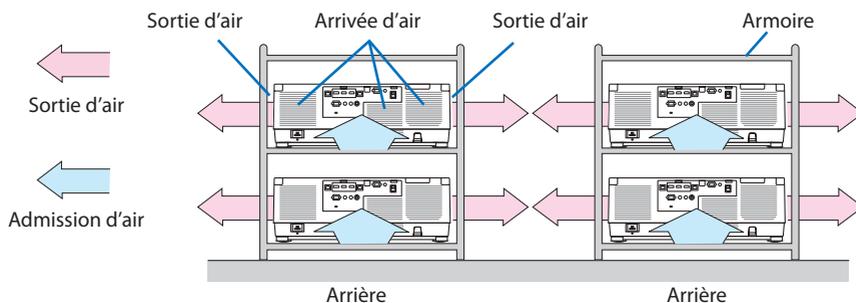
\*\* L'exemple montre le côté droit du corps (côté où se trouve l'unité de commande) orienté vers le bas.  
 Pour que le côté gauche du corps (côté où l'étiquette est collée) soit orienté vers le bas, laissez un espace de 200 mm ou plus.

### 8-14. Pour une projection multi-écrans

- Le projecteur ne prend pas en charge l'installation de la pile. N'empilez pas les projecteurs directement les uns au-dessus des autres. Le non-respect de cette consigne peut causer des dommages ou une panne.



- Lors de l'utilisation de plusieurs projecteurs pour une projection multi-écrans, laissez un espace suffisant autour du projecteur pour l'air d'admission et d'évacuation. Lorsque les orifices d'admission d'air et d'évacuation sont obstrués, la température interne du projecteur augmente, ce qui peut provoquer un dysfonctionnement.



#### AVERTISSEMENT

Veuillez utiliser un boîtier robuste qui peut supporter le poids du projecteur pendant l'installation.

## 8-15. Liste des éléments à vérifier en cas de panne

Avant de contacter votre fournisseur ou le service après-vente, vérifiez la liste suivante pour être sûr que des réparations sont nécessaires en vous référant également à la section « Dépistage des pannes » de votre mode d'emploi. Cette liste de vérification ci-dessous vous aidera à résoudre votre problème plus efficacement.

\* Imprimez cette page ainsi que la suivante pour réaliser la vérification.

### Fréquence de l'événement :

toujours     parfois (à quelle fréquence ? \_\_\_\_\_)     autre (\_\_\_\_\_)

### Alimentation

- Pas d'alimentation (le témoin POWER ne s'allume pas en bleu). Voir également « Voyant d'état (STATUS) ».
  - La fiche du câble d'alimentation est complètement insérée dans la prise murale.
  - Pas d'alimentation même en maintenant le bouton POWER enfoncé.
- S'éteint pendant l'utilisation.
  - La fiche du câble d'alimentation est complètement insérée dans la prise murale.
  - [MARCHE AUTO DÉS] est désactivée (uniquement sur les modèles avec la fonction [MARCHE AUTO DÉS]).
  - [MINUT. DÉSACTIVATION] est désactivée (uniquement sur les modèles avec la fonction [MINUT. DÉSACTIVATION]).

### Vidéo et Audio

- Aucune image ne s'affiche depuis votre PC ou équipement vidéo vers le projecteur.
  - Toujours aucune image bien que vous connectiez d'abord le projecteur au PC, puis démarriez le PC.
  - Activation de l'envoi de signal de l'ordinateur portable vers le projecteur.
    - Une combinaison de touches de fonction active/désactive l'affichage externe. En général, la combinaison de la touche « Fn » avec l'une des 12 touches de fonction permet l'allumage ou l'extinction de l'affichage externe.
  - Aucune image (papier peint bleu ou noir, aucun affichage).
  - Toujours aucune image bien que vous appuyiez sur le bouton AUTO ADJ..
  - Toujours aucune image bien que vous exécutiez [RESET] dans le menu du projecteur.
  - La fiche du câble de signal est complètement insérée dans la borne d'entrée
  - Un message apparaît à l'écran. (\_\_\_\_\_)
  - La source connectée au projecteur est active et disponible.
  - Toujours aucune image bien que vous régliez la luminosité et/ou le contraste.
  - La résolution et la fréquence de la source d'entrée sont supportées par le projecteur.
- L'image est trop sombre.
  - Demeure inchangé bien que vous régliez la luminosité et/ou le contraste.
- L'image est déformée.
  - L'image apparaît trapézoïdale (pas de changement même après avoir effectué le réglage [KEystone]).
- Des parties de l'image sont perdues.
  - Toujours inchangé bien que vous appuyiez sur le bouton AUTO ADJ..
  - Toujours inchangé bien que vous exécutiez [RESET] dans le menu du projecteur.
- L'image est décalée dans le sens vertical ou horizontal.
  - Les positions horizontale et verticale sont correctement ajustées sur le signal de l'ordinateur.
  - La résolution et la fréquence de la source d'entrée sont supportées par le projecteur.
  - Il y a une perte de pixels.
- L'image clignote.
  - Toujours inchangé bien que vous appuyiez sur le bouton AUTO ADJ..
  - Toujours inchangé bien que vous exécutiez [RESET] dans le menu du projecteur.
  - L'image montre des clignotements ou des mouvements de couleur sur un signal d'ordinateur.
  - Demeure inchangé malgré le changement du [MODE VENTILATEUR] de [HAUTE ALTITUDE] à [AUTO].
- L'image paraît floue ou sans mise au point.
  - Toujours inchangé bien que vous ayez vérifié et changé la résolution du signal sur le PC sur la résolution naturelle du projecteur.
  - Toujours inchangé bien que vous ayez ajusté la mise au point.
- Aucun son.
  - Le câble audio est correctement connecté à l'entrée audio du projecteur.
  - Toujours inchangé bien que vous ayez ajusté le niveau du son.
  - AUDIO OUT est connecté à votre équipement audio (uniquement les modèles avec la borne AUDIO OUT).

### Autre

- La télécommande ne fonctionne pas.
  - Aucun obstacle entre le capteur du projecteur et la télécommande.
  - Le projecteur est placé près d'une lumière fluorescente qui peut gêner la télécommande infrarouge.
  - Les piles sont neuves et n'ont pas été inversées pendant l'installation.
- Les boutons sur le boîtier du projecteur ne fonctionnent pas (uniquement sur les modèles avec la fonction [VER. PANNEAU COMMANDE]).
  - Le [VER. PANNEAU COMMANDE] n'est pas allumé ou est désactivé dans le menu.
  - Toujours inchangé bien que vous appuyiez et mainteniez enfoncé le bouton EXIT pendant plus de 10 secondes.

Veillez décrire votre problème de façon détaillée dans l'espace ci-dessous.

### Informations sur l'application et l'environnement dans lequel votre projecteur est utilisé

#### Projecteur

Numéro de modèle :

N° de série :

Date d'achat :

Temps d'utilisation du module d'éclairage (heures) :

REF. MODE LUMIÈRE:  BOOST  NORMAL  
 ECO1  ECO2

Informations sur le signal d'entrée :

Fréquence de synchronisation horizontale [ ] kHz

Fréquence de synchronisation verticale [ ] Hz

Polarité de synchronisation H  (+)  (-)

V  (+)  (-)

Type de synchronisation  Séparé  Composé  
 Sync sur vert

Message des voyants :

POWER Clignote en  Bleu  Vert  Orange  Rouge  
[ ] cycles

S'allume en  Bleu  Vert  Orange  Rouge

STATUS Clignote en  Bleu  Vert  Orange  Rouge  
[ ] cycles

S'allume en  Bleu  Vert  Orange  Rouge

LIGHT Clignote en  Bleu  Vert  Orange  Rouge  
[ ] cycles

S'allume en  Bleu  Vert  Orange  Rouge

TEMP. Clignote en  Bleu  Vert  Orange  Rouge  
[ ] cycles

S'allume en  Bleu  Vert  Orange  Rouge

Numéro de modèle de la télécommande :

#### Câble de signal

Câble standard NEC ou d'un autre fabricant ?

Numéro de modèle : Longueur : pouces/m

Amplificateur de distribution

Numéro de modèle :

Commutateur

Numéro de modèle :

Adaptateur

Numéro de modèle :

#### Environnement d'installation

Taille d'écran : pouces

Type d'écran :  Mat blanc  Perles  Polarisation  
 Angle large  Contraste élevé

Distance de projection : pieds/pouces/m

Orientation :  Monté au plafond  Bureau

Branchement de la prise d'alimentation :

- Branchée directement à la prise murale  
 Branchée à une rallonge ou autre (nombre d'équipements connectés \_\_\_\_\_)  
 Branché à une bobine d'alimentation ou autre (le nombre d'équipements connectés \_\_\_\_\_)

#### Ordinateur

Fabricant :

Numéro de modèle :

PC portable  / De bureau

Résolution native :

Taux de rafraîchissement :

Adaptateur vidéo :

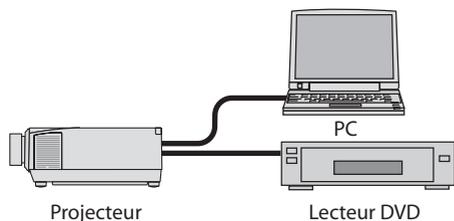
Autre :

#### Équipement vidéo

Magnétoscope, lecteur DVD, caméra vidéo, jeu vidéo ou autre

Fabricant :

Numéro de modèle :



### **8-16. ENREGISTREZ VOTRE PROJECTEUR ! (pour les résidents aux États-Unis, au Canada et au Mexique)**

Veillez prendre le temps d'enregistrer votre nouveau projecteur. Ceci activera votre garantie limitée des pièces et main d'œuvre et le programme de service InstaCare.

Visitez notre site Internet sur [www.necdisplay.com](http://www.necdisplay.com), cliquez sur le centre du support/enregistrez le produit et soumettez en ligne votre formulaire dûment rempli.

Dès réception, nous vous enverrons une lettre de confirmation comprenant tous les détails dont vous aurez besoin pour profiter des programmes de garantie et de service rapides et fiables du leader de l'industrie, NEC Display Solutions of America, Inc.

**NEC**