

*Projecteur*

# ***PX2000UL***

---

*Mode d'emploi*

Veillez consulter notre site Internet pour obtenir la version la plus récente du Mode d'emploi.  
[https://www.nec-display.com/dl/en/pj\\_manual/lineup.html](https://www.nec-display.com/dl/en/pj_manual/lineup.html)

Modèle N°  
NP-PX2000UL

# Table des matières

---

<b>Informations importantes</b> .....	v
<b>1. Introduction</b> .....	1
1-1. Introduction au projecteur .....	1
1-2. Que contient la boîte ? .....	4
1-3. Nomenclature du projecteur .....	5
1-4. Nomenclature de la télécommande .....	9
<b>2. Projection d'une image (fonctionnement élémentaire)</b> .....	12
2-1. Procédure de projection d'une image .....	12
2-2. Connexion de votre ordinateur / Connexion du câble d'alimentation .....	13
2-3. Mise en marche du projecteur .....	15
2-4. Sélection d'une source .....	18
En utilisant le bouton Direct de la télécommande .....	18
En utilisant le bouton INPUT sur le boîtier du projecteur .....	19
Sélectionnez en affichant le menu à l'écran .....	19
2-5. Réglage de la taille et de la position de l'image .....	20
Ajustement de la position verticale d'une image projetée (déplacement d'objectif) .....	21
Mise au point .....	23
Zoom .....	24
Réglage du pied d'inclinaison .....	25
2-6. Arrêt du projecteur .....	26
<b>3. Fonctions pratiques</b> .....	27
3-1. Éteignez la lumière du projecteur (OBTURATEUR DE L'OBJECTIF) .....	27
3-2. Arrêt de l'image (AV-MUTE) .....	27
3-3. Arrêt du menu à l'écran (écran muet) .....	27
3-4. Commuter la position d'affichage du menu à l'écran .....	28
3-5. Figurer une image .....	29
3-6. Agrandissement d'une image .....	30
3-7. Réglage de la luminance (luminosité) et effet d'économie d'énergie [MODE LUMIÈRE] .....	31
3-8. Correction de la distorsion keystone horizontale et verticale [KEYSTONE] .....	32
3-9. Commander le projecteur en utilisant un navigateur HTTP .....	33
3-10. L'enregistrement change pour le déplacement d'objectif [MÉMOIRE OBJECTIF] .....	35
3-11. Ajuster les limites d'une image projetée [FUSION DES BORDS] .....	36
<b>4. Utilisation du menu à l'écran</b> .....	42
4-1. Opérations de base du menu à l'écran .....	42
4-1-1. Configuration de l'écran du menu à l'écran .....	42
4-1-2. Barre de réglage .....	43
4-1-3. Message de confirmation .....	43
4-1-4. Changer le numéro .....	43
4-2. Liste des éléments de menu .....	44

4-3. ENTRÉE .....	47
4-3-1. SÉLECTION DE L'ENTRÉE .....	47
4-3-2. SOURCE AUTO .....	47
4-3-3. ESPACE DE COULEUR .....	47
4-3-4. ASPECT (RATIO).....	48
4-3-5. SURBALAYAGE.....	49
4-3-6. OPTIONS D'IMAGE .....	49
4-3-7. MOTIF DE TEST .....	49
4-3-8. 3D.....	50
4-3-9. RÉGLAGE AUTOMATIQUE.....	51
4-4. IMAGE .....	52
4-4-1. PRÉRÉGLAGE.....	52
4-4-2. CONTRASTE/LUMINOSITÉ/NETTETÉ/COULEUR/TEINTE.....	52
4-4-3. TEMP. COULEURS.....	52
4-4-4. GAMME DE COULEURS.....	52
4-4-5. CORRECTION GAMMA.....	52
4-4-6. BALANCE DES BLANCS.....	53
4-4-7. CORRECTION DES COULEURS.....	53
4-4-8. RÉDUCTION DE BRUIT .....	54
4-4-9. CONTRASTE DYNAMIQUE.....	54
4-4-10. LIGHT OFF TIMER.....	54
4-5. AFFICHAGE .....	55
4-5-1. OBJECTIF BLOQUÉ .....	55
4-5-2. CONTRÔLE DE L'OBJECTIF .....	55
4-5-3. MÉMOIRE OBJECTIF .....	55
4-5-4. CENTRER L'OBJECTIF .....	55
4-5-5. ZOOM NUMÉRIQUE.....	56
4-5-6. CORREC. GÉOMÉTRIQUE .....	56
4-5-7. EFFACEMENT .....	60
4-5-8. FUSION DES BORDS.....	60
4-5-9. TYPE D'ÉCRAN .....	60
4-6. CONFIG.....	61
4-6-1. LANGUE.....	61
4-6-2. ORIENTATION .....	61
4-6-3. MODE VENTILATEUR .....	62
4-6-4. MARCHE AUTO DES.....	62
4-6-5. DÉMARRAGE DIRECT .....	62
4-6-6. PARAMÈTRES RÉSEAU .....	63
4-6-7. MODE LUMIÈRE.....	64
4-6-8. AJUSTEMENT DE LA LAMPE (MODE LUMIÈRE).....	64
4-6-9. LUMINOSITÉ CONSTANTE (MODE LUMIÈRE) .....	64
4-6-10. PAPIER PEINT.....	64
4-6-11. LOGO DE DÉMARRAGE .....	65
4-6-12. TÉLÉCOMMANDE .....	65
4-6-13. DÉCLENCHEUR D'ÉCRAN-1/2 .....	67
4-6-14. MENU.....	67
4-7. INFO. Et RÉINITIALISER TOUT.....	68
4-7-1. INFO.....	68
4-7-2. RÉINITIALISER TOUT .....	68

<b>5. Installation et connexions</b> .....	69
5-1. Connexion à d'autres appareils .....	69
<b>6. Entretien</b> .....	71
6-1. Nettoyage de l'objectif.....	71
6-2. Nettoyage du boîtier.....	71
<b>7. Annexe</b> .....	72
7-1. Distance de projection et taille de l'écran .....	72
7-2. Liste des signaux d'entrée compatibles .....	76
7-3. Caractéristiques techniques.....	78
7-4. Dimensions du boîtier .....	81
7-5. Tâches de la broche et noms de signal des principales bornes .....	82
7-6. Dépistage des pannes .....	85
7-7. Caractéristique de chaque voyant .....	87
7-8. Codes de commande du PC et connexion des câbles .....	89
7-9. Liste des éléments à vérifier en cas de panne.....	90

- Apple, Mac et MacBook sont des marques déposées de Apple Inc. enregistrées aux États-Unis et dans d'autres pays.
- Microsoft et PowerPoint sont soit des marques déposées soit des marques commerciales de Microsoft Corporation aux États-Unis et/ou dans les autres pays.
- NaViSet est une marque commerciale ou une marque déposée de NEC Solutions Display, Ltd. au Japon, aux États-Unis et 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 le logo de conformité DisplayPort sont des marques commerciales détenues par la Video Electronics Standards Association aux États-Unis et dans d'autres pays.



- HDBaseT™ et le logo HDBaseT Alliance sont des marques commerciales de HDBaseT Alliance.

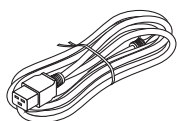


- DLP® et le logo DLP sont des marques commerciales ou des marques déposées de Texas Instruments aux États-Unis et dans d'autres pays.
- La marque commerciale et le logo PLink sont des marques commerciales déposées pour l'enregistrement ou déjà enregistrées au Japon, aux États-Unis d'Amérique et dans d'autres pays et régions.
- Blu-ray est une marque déposée de la Blu-ray Disc Association
- CRESTRON et CRESTRON ROOMVIEW sont des marques commerciales ou déposées de Crestron Electronics, Inc. aux États-Unis et dans d'autres pays.
- Ethernet est une marque déposée ou une marque commerciale de Fuji Xerox Co., Ltd.
- Les autres noms de produits ou d'entreprises mentionnés dans ce manuel peuvent être des marques déposées ou des marques commerciales de leurs propriétaires respectifs.

## REMARQUES

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

# Informations importantes



Veillez utiliser le cordon d'alimentation fourni avec ce projecteur. Si le cordon d'alimentation fourni n'est pas conforme aux normes de sécurité de votre pays, à la tension et au courant pour votre région, veillez à utiliser le cordon d'alimentation qui est conforme et remplit les exigences de ces normes.

- Le cordon d'alimentation utilisé doit être agréé et en conformité avec les normes de sécurité de votre pays. Veillez vous reporter à la page 79 à propos des spécifications du cordon d'alimentation.

La tension nominale par pays est indiquée ci-dessous pour votre référence. Pour choisir un cordon d'alimentation approprié, veillez vérifier vous-même la tension nominale propre à votre région.

200-240 V CA

## Précautions de sécurité

### Précautions

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

#### ATTENTION



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

#### ATTENTION



POUR ÉVITER TOUT CHOC ÉLECTRIQUE, N'OUVREZ PAS LE BOÎTIER. À L'INTÉRIEUR SE TROUVENT DES COMPOSANTS À HAUTE TENSION. POUR TOUTE RÉPARATION, ADRESSEZ-VOUS À UN RÉPARATEUR AGRÉÉ.



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



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

**AVERTISSEMENT : AFIN DE PRÉVENIR TOUT RISQUE D'INCENDIE OU DE CHOC ÉLECTRIQUE, N'EXPOSEZ PAS CET APPAREIL À LA PLUIE OU À L'HUMIDITÉ.**

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

### Règlement sur les informations relatives au bruit des machines - 3. GPSGV,

Le niveau de pression acoustique le plus élevé est inférieur à 70 dB (A) conformément à EN ISO 7779.

#### AVERTISSEMENT

##### Installation du projecteur

Ce projecteur est un produit RG3. Le projecteur est destiné à un usage professionnel et doit être installé dans un endroit où la sécurité est garantie. Pour cette raison, assurez-vous de consulter votre revendeur car l'installation et la fixation/retrait de l'objectif doivent être effectués par un personnel de service professionnel. N'essayez jamais d'installer le projecteur par vous-même. Cela peut entraîner une déficience visuelle etc.

### Précautions de sécurité relatives au laser

#### Pour les États-Unis

Ce produit est classé dans la classe 3R de la IEC 60825-1 Deuxième édition 2007-03.

Est conforme avec les normes de performance de la FDA pour les produits laser, à l'exception des écarts suivant la Notice laser No. 50, datée du 24 juin 2007.

**⚠ ATTENTION – PRODUIT LASER DE CLASSE 3R DE IEC 60825-1 DEUXIÈME ÉDITION**

**RAYONNEMENT LASER - EXPOSITION DIRECTE DANGEREUSE POUR LES YEUX**

#### Pour les autres régions

Ce produit est classé en Classe 1 de la norme IEC 60825-1 Troisième édition 2014-05 et RG3 de la norme IEC/EN 62471-5 Première édition 2015-06.

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

**⚠ ATTENTION – PRODUIT RG3 DE NORME 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 dans la distance de danger et installer le produit à la hauteur qui empêchera l'exposition des yeux des spectateurs dans la distance de danger.

### Mise au rebut du produit usagé



#### Dans l'Union européenne

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

Une fois ces produits mis au rebut, ils sont réutilisés et recyclés de manière appropriée. Cet effort nous aidera à réduire au niveau minimum les déchets et leurs conséquences négatives sur la santé humaine et l'environnement.

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

#### En dehors de l'Union européenne

Si vous souhaitez mettre des appareils électriques et électroniques au rebut en dehors de l'Union européenne, veuillez contacter les autorités locales pour vous informer de la méthode appropriée pour la mise au rebut.



**Pour l'Union européenne :** le symbole représentant une poubelle recouverte d'une croix indique que les batteries ne doivent pas être mêlées aux déchets ordinaires. En effet, les batteries usagées font l'objet d'un traitement et recyclage particulier, et ce dans le respect de la législation en vigueur.

**Selon la directive européenne 2006/66/CE, la batterie ne peut pas être mise au rebut de manière incorrecte. La batterie doit être séparée pour être récupérée par les services locaux.**

### Mesures de sécurité importantes

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

#### AVERTISSEMENT



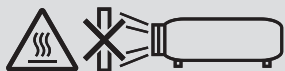
- Si le projecteur est endommagé, des liquides de refroidissement pourraient sortir des parties internes. Si cela se produisait, mettez immédiatement le projecteur hors tension et contactez votre revendeur. **NE PAS** toucher ou boire le liquide de refroidissement. Si jamais les liquides de refroidissement venaient à être ingérés ou pénétrer dans vos yeux, consultez immédiatement un médecin. Si vous touchez le liquide de refroidissement avec vos mains, rincez-les bien à l'eau courante.

### Installation

- Veuillez contacter votre revendeur pour installer le projecteur.
- Ne placez pas le projecteur dans les endroits suivants :
  - sur un chariot, un support ou une table instable.
  - près d'un point d'eau, de baignoires ou dans des pièces humides.
  - à la lumière directe du soleil, près de chauffages ou d'appareils émettant de la chaleur.
  - dans un environnement poussiéreux, enfumé ou embué.
  - sur une feuille de papier, une carpeite ou un tapis.
- Ne pas installer et ranger le projecteur dans les cas ci-dessous. Le non-respect de cette consigne pourrait causer un dysfonctionnement du projecteur.
  - Dans des champs magnétiques puissants
  - Dans un environnement avec une présence de gaz corrosifs
  - À l'extérieur
- Si vous voulez installer le projecteur au plafond :
  - Ne pas essayer d'installer le projecteur soi-même.
  - Le projecteur doit être installé par un technicien qualifié pour garantir une installation réussie et réduire le risque d'éventuelles blessures corporelles.
  - De plus, le plafond doit être suffisamment solide pour supporter le projecteur et l'installation doit être conforme aux réglementations locales de construction.

### AVERTISSEMENT

- Ne couvrez pas l'objectif avec le cache-objectif fourni ni avec un autre objet lorsque le projecteur est en marche. À défaut de respecter cette consigne, la chaleur provenant de l'émission de lumière pourrait faire fondre le capuchon.
  - Ne placez pas d'objet pouvant être affecté par la chaleur en face de l'objectif du projecteur. À défaut de respecter cette consigne, la chaleur provenant de l'émission de lumière pourrait faire fondre cet objet.
- Le pictogramme indiqué ci-dessous sur le boîtier signifie que des précautions sont à prendre concernant le placement d'objets devant l'objectif du projecteur.

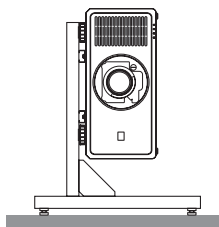


Ce projecteur peut être installé dans n'importe quel angle vertical et horizontal dans une plage de 360 °, cependant, la durée de vie des pièces optiques sera réduite dans les états d'installation suivants :

- Lorsque le projecteur est installé avec l'objectif orienté vers le bas.
- Lorsque l'arrivée d'air sur le côté du projecteur est orientée vers le bas en installation portrait.

Pour l'installation portrait, installez le projecteur avec l'entrée d'air en bas. Respectez les précautions à prendre pour l'installation portrait.

\* Consultez votre revendeur concernant l'installation.

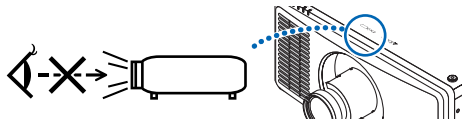


### Précautions contre l'incendie et l'électrocution

- Veillez à ce que la ventilation soit suffisante et à ce que les conduits ne soient pas obstrués afin d'éviter toute accumulation de chaleur à l'intérieur du projecteur. Laisser suffisamment d'espace entre le projecteur et le mur. (→ page xviii)



- Ne pas essayer de toucher la sortie d'air sur le côté arrière (vue de devant) car elle peut chauffer quand le projecteur est en marche et immédiatement après l'arrêt du projecteur. Certaines parties du projecteur peuvent se trouver temporairement en surchauffe si le projecteur est éteint avec la touche POWER ou si l'alimentation électrique est coupée pendant une utilisation normale du projecteur.  
Faites bien attention quand vous soulevez le projecteur.
- Évitez de faire tomber des corps étrangers comme des trombones et des morceaux de papier dans le projecteur. Ne pas essayer de récupérer des objets tombés dans le projecteur. Ne pas insérer d'objet métallique comme un fil électrique ou un tournevis dans le projecteur. Si quelque chose venait à tomber dans le projecteur, le débrancher immédiatement et demander à un réparateur qualifié de retirer l'objet.
- Ne placez pas d'objet sur le projecteur.
- Ne pas toucher la prise d'alimentation pendant un orage. Cela pourrait provoquer une électrocution ou un incendie.
- Le projecteur est conçu pour fonctionner sur une alimentation électrique de 200-240 V CA 50/60 Hz. Assurez-vous que votre alimentation électrique est conforme avant d'utiliser votre projecteur.
- Assurez-vous de monter la butée du cordon d'alimentation avant d'essayer d'utiliser votre projecteur. Veuillez vous reporter à la page 14 à propos de la butée du cordon d'alimentation.
- Ne regardez pas en face la source de lumière avec des instruments optiques de grossissement (tels que des loupes et des miroirs). Une détérioration visuelle peut en résulter.
- Lors de la mise sous tension du projecteur, s'assurer que personne ne se trouve face à l'objectif sur la trajectoire de la lumière émise par le laser. Ne pas regarder dans l'objectif lorsque le projecteur est en marche. Cela pourrait provoquer de graves dommages oculaires. Le symbole graphique suivant indiquant qu'il est interdit de regarder dans le projecteur s'affiche en haut du projecteur au-dessus de l'unité de montage de l'objectif.



- Effectuez le réglage depuis l'arrière ou depuis le côté du projecteur. Le réglage par l'avant du projecteur pourrait exposer vos yeux à une lumière puissante et les blesser.
- Tenir des objets tels qu'une loupe à l'écart du rayon de lumière du projecteur. La lumière projetée par l'objectif est puissante, par conséquent tout objet pouvant rediriger la lumière provenant de l'objectif peut provoquer des dangers inattendus comme un incendie ou blesser les yeux.
- Ne placez pas d'objet pouvant être affecté par la chaleur en face des orifices de ventilation du projecteur. Cela pourrait faire fondre l'objet ou vous brûler les mains à cause de la chaleur produite par la bouche d'air.
- Manipulez le câble d'alimentation avec précaution. Un câble endommagé ou effiloché peut entraîner une électrocution ou un incendie.
  - N'utilisez aucun autre câble d'alimentation que celui fourni avec le projecteur.
  - Ne pliez pas ou n'écrasez pas le câble d'alimentation de manière excessive.
  - Ne placez pas le câble d'alimentation sous le projecteur ou sous tout autre objet lourd.
  - Ne couvrez pas le câble d'alimentation avec d'autres matériaux mous comme des tapis.
  - Ne soumettez pas le câble d'alimentation à la chaleur.
  - Ne manipulez pas la prise d'alimentation avec des mains mouillées.
- Éteignez le projecteur, débranchez le câble d'alimentation et faites réviser l'appareil par un technicien qualifié si les problèmes suivants surviennent :
  - Le câble ou la prise d'alimentation est endommagé ou effiloché.
  - Du liquide a été répandu à l'intérieur du projecteur, ou ce dernier a été exposé à la pluie ou à l'eau.
  - Le projecteur ne fonctionne pas normalement lorsque vous suivez les instructions décrites dans ce manuel.
  - Le projecteur est tombé ou le boîtier a été endommagé.
  - Les performances du projecteur ont décliné, indiquant un besoin de maintenance.
- Déconnectez le câble d'alimentation et tout autre câble avant de transporter le projecteur.
- Éteignez le projecteur et débranchez le câble d'alimentation avant de nettoyer le boîtier.
- Éteignez le projecteur et débranchez le câble d'alimentation si le projecteur n'est pas utilisé durant une longue période.
- Lors de l'utilisation d'un câble LAN :  
Pour votre sécurité, ne raccordez pas au connecteur pour le câblage de périphérique externe pouvant avoir une tension excessive.
- Ne pas utiliser un projecteur qui présente un dysfonctionnement. Ceci peut causer non seulement un choc électrique ou un incendie mais également de graves lésions oculaires.

- Ne pas laisser des enfants actionner le projecteur par eux-mêmes. Si le projecteur est utilisé par des enfants, les adultes doivent être présents et surveiller les enfants.
- Si un dégât ou un dysfonctionnement est constaté sur le projecteur, arrêter immédiatement son utilisation et contacter votre revendeur pour effectuer les réparations.
- Les usagers ne doivent jamais démonter, réparer et modifier l'appareil. Si ces actions sont effectuées par des usagers, ceci peut provoquer de sérieux problèmes pour leur sécurité, tels que des lésions oculaires et des brûlures.
- Consulter votre revendeur pour la mise au rebut du projecteur. Ne jamais démonter le projecteur avant de le mettre au rebut.

### ATTENTION

- Garder les mains éloignées de la partie de montage de l'objectif lors d'un déplacement de l'objectif. Le non-respect de cette consigne pourrait entraîner un coincement des doigts par l'objectif en mouvement.
- Ne pas utiliser le pied à inclinaison réglable pour effectuer des réglages autres que ceux initialement prévus. Des utilisations non appropriées, telles que le fait de saisir le pied à inclinaison réglable ou de suspendre l'appareil au mur peuvent endommager le projecteur.
- Sélectionnez [HAUT] dans le Mode ventilateur si le projecteur continue à être utilisé pendant plusieurs jours d'affilée. (À partir du menu, sélectionnez [CONFIG.] → [MODE VENTILATEUR] → [HAUTE ALTITUDE].)
- Ne pas débrancher le cordon d'alimentation de la prise murale ou du projecteur lorsque celui-ci est sous tension. Vous risqueriez d'endommager le connecteur AC IN du projecteur et (ou) la fiche du cordon d'alimentation. Pour couper l'alimentation AC pendant que le projecteur est sous tension, utilisez l'interrupteur d'alimentation principale du projecteur, ou une barre d'alimentation équipée d'un interrupteur, ou un disjoncteur.
- Lors du déplacement du projecteur, s'assurer de le faire avec au moins deux personnes. Essayer de déplacer le projecteur seul pourrait causer des douleurs au dos et d'autres blessures.
- Si une lumière intense, comme des rayons laser, pénètre par l'objectif, cela peut entraîner un dysfonctionnement.

### Précautions pour la manipulation de l'objectif optionnel

- Contacter votre revendeur pour installer et remplacer le bloc objectif.
- Lors du transport du projecteur avec l'objectif, retirez l'objectif avant de transporter le projecteur. Mettez toujours le cache-poussière sur ce dernier qu'il soit ou non monté sur le projecteur. L'objectif et le mécanisme de déplacement d'objectif peuvent être endommagés à cause d'une manipulation incorrecte pendant le transport.
- Ne portez pas le projecteur par l'objectif. Cela pourrait faire tourner la bague de mise au point, provoquant une chute accidentelle du projecteur.
- Lorsqu'aucun objectif n'est monté sur le projecteur, ne mettez pas vos mains dans l'ouverture de la monture de l'objectif pour transporter le projecteur.
- Pour le montage et le remplacement, veuillez contacter votre revendeur. Pour le nettoyage de l'objectif, s'assurer d'éteindre le projecteur et de débrancher le cordon d'alimentation. Le non respect de cette précaution peut provoquer des lésions oculaires, une électrocution ou des brûlures.
- Garder les mains éloignées de la partie de montage de l'objectif lors d'un déplacement de l'objectif. Le non-respect de cette consigne pourrait entraîner un coincement des doigts par l'objectif en mouvement.

### Informations sur les câbles

#### ATTENTION

Utilisez des câbles blindés ou des câbles attachés à des noyaux de ferrite afin de ne pas interférer avec la réception radio et télévision.  
Pour plus de détails, reportez-vous à « 5. Installation et connexions » dans ce manuel d'utilisation.

### Précautions lors de l'installation ou du remplacement du bloc objectif vendu séparément (CENTRER L'OBJECTIF)

Après l'installation ou le remplacement de l'objectif, appuyer soit sur le bouton HOME de l'unité principale ou sur le bouton INFO/L-CALIB. tout en appuyant sur le bouton CTL de la télécommande pour effectuer [CENTRER L'OBJECTIF]. (→ page 16, 55)

En effectuant [CENTRER L'OBJECTIF], la plage de réglage du changement d'objectif est calibrée.

Contactez votre revendeur pour installer et remplacer le bloc objectif.

### Précautions se rapportant à la télécommande

- Manipulez la télécommande avec précaution.
- Si la télécommande est mouillée, essuyez-la immédiatement.
- Évitez toute chaleur excessive et humidité.
- Ne pas court-circuiter, chauffer ou démonter les piles.
- Ne pas jeter les piles au feu.
- Si la télécommande n'est pas utilisée pendant une longue période, retirez les piles.
- Assurez-vous de respecter la polarité (+/-) des piles.
- Ne pas utiliser des piles neuves et des piles usagées en même temps et ne pas utiliser des piles de différents types ensemble.
- Mettre les piles usagées au rebut conformément aux réglementations locales.

### Module d'éclairage

1. Un module d'éclairage contenant plusieurs diodes lasers équipe le produit comme source lumineuse.
  2. 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.
  3. L'utilisateur final n'est pas autorisé à remplacer le module d'éclairage.
  4. Contactez un distributeur agréé pour le remplacement du module d'éclairage et obtenir davantage d'informations.
- Schéma du laser émis depuis le module d'éclairage intégré :
    - Longueur d'onde : 450–460 nm (bleu), 636–646 nm (rouge)
    - Puissance maximale : 680 W
  - Diagramme de rayonnement à partir du boîtier de protection :
    - Longueur d'onde (bleu) : 450–460 nm
      - Puissance maximale de rayonnement laser : 0,45 mJ
      - Durée d'impulsion : 0,87 ms
      - Fréquence de répétition : 180 Hz
    - Longueur d'onde (rouge) : 636–646 nm
      - Puissance maximale de rayonnement laser : 0,77 mJ
      - Durée d'impulsion : 1,77 ms
      - Fréquence de répétition : 180 Hz
  - Le module laser est équipé dans ce produit. L'utilisation de commandes ou de réglages de procédures autres que ce qui est décrit ici pourrait provoquer une exposition dangereuse à des radiations.

#### ATTENTION

- 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.

**Informations sur l'étiquette**

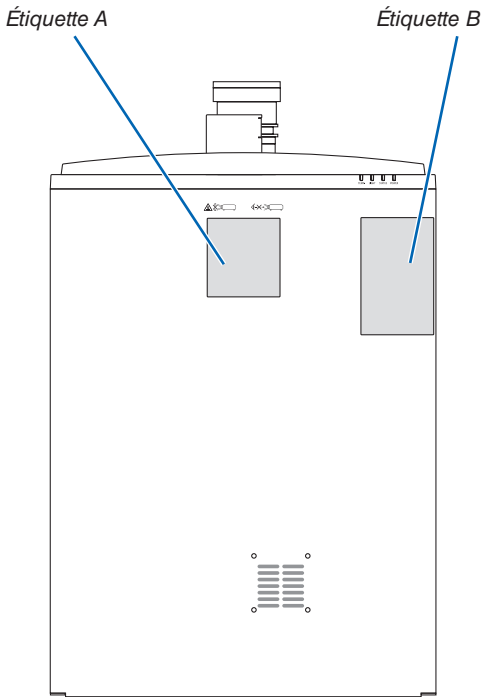
Ces étiquettes sont apposées sur les positions indiquées ci-dessous.

**Pour les États-Unis**

PRODUIT LASER de CLASSE 3R conforme à la norme IEC 60825-1 Deuxième édition.

**Pour les autres régions**

PRODUIT LASER de CLASSE 1 conforme à la norme IEC 60825-1 Troisième édition et RG3 de la norme IEC/EN 62471-5 Première édition 2015.

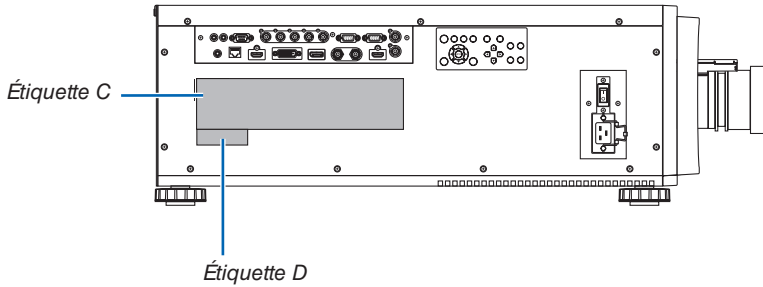


Étiquette A : Étiquette explicative sur le laser (Comprend l'étiquette OUVERTURE LASER)



Étiquette B : Groupe de risque/Étiquette de sécurité du voyant





Étiquette C : Étiquette d'identification du fabricant

<b>NEC MODEL No. NP-PX2000UL 200-240V ~ 50/60Hz 9.7A</b>			
<p>THIS DEVICE COMPLIES WITH PART 15 OF THE FCC RULES. OPERATION IS SUBJECT TO THE FOLLOWING TWO CONDITIONS: (1) THIS DEVICE MAY NOT CAUSE HARMFUL INTERFERENCE, AND (2) THIS DEVICE MUST ACCEPT ANY INTERFERENCE RECEIVED, INCLUDING INTERFERENCE THAT MAY CAUSE UNDESIRABLE OPERATION.</p>		<p>제품명: 프로젝터 모델명: NP-PX2000UL 제조(주)가: 델타 비디오 디스플레이 시스템 (주영) 리미티드 / 중국 입력전력: 200-240V ~, 50/60Hz, 9.7A 생산지: 일명반호에 표기 인증 서비스 센터 전화 번호: 080-922-1155 (호진TX주식회사) *본 라벨과 정확함을 국내 규정 내에서 적절한 목적의 로만 사용되어야 합니다.</p>	
<p>CAN ICES-3(A)/NMB-3(A) Complies with FDA performance standards for laser products except for deviations pursuant to Laser Notice No.50, dated June 24, 2007. THIS CABINET IS CONSTRUCTED OF METAL.</p>		<p><b>CAUTION ATTENTION</b> : TO PREVENT ELECTRIC SHOCK, DO NOT OPEN TOP COVER. NO USER-SERVICEABLE PARTS INSIDE. : AFIN DE PREVENIR UN CHOC ELECTRIQUE, NE PAS ENLEVER LE COUVERCLE. S'ADRESSER A UN REPARATEUR COMPETENT.</p>	
<p>Contact address for EMEA NEC Display Solutions Europe GmbH Landshuter Allee 12-14 80637 Munich, Germany MADE IN CHINA NEC Display Solutions, Ltd. 4-28, Mita 1-chome, Minato-ku, Tokyo, Japan</p>		<p><b>ACHTUNG</b> : ZUR VERMEIDUNG EINES ELEKTIRISCHEN SCHLAGES, OFFENEN SIE DAS GEHÄUSE NICHT SELBST. IN DIESEM GERÄT SIND KEINE TEILE ENTHALTEN, DIE VOM NUTZER GEWARTET WERDEN KÖNNEN. ZUR TRENNUNG VOM NETZ IST DER NETZSTECKER AUS DER STECKDOSE ZU ZIEHEN!</p>	
<p>FC CE ENEC TÜV SÜD EAT</p>		<p><b>ВНИМАНИЕ</b> : ВО ИЗБЕЖАНИЕ УДАРА ЭЛЕКТРИЧЕСКИМ ТОКОМ НЕ ОТКРЫВАЙТЕ ВЕРХНЮЮ КРЫШКУ. ВНУТРИ НЕТ ДЕТАЛЕЙ, ОБСЛУЖИВАЕМЫХ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕМ.</p>	
<p>Проект: NP-PX2000UL Модель: NP-PX2000UL 200-240 В ~, 50/60 Гц, 9.7А Сделано в Китае Производитель: Дельта Электроникс, Инк. Tegangan dan Frekuensi: 200-240V ~ 50/60Hz Produk China</p>		<p><b>주의</b> : 전기충격 방지를 위해 캐비닛을 열지 마십시오. 내부에는 사용자를 위한 서비스가능 부품이 들어있지 않습니다. <b>注意</b> : 請勿打開頂蓋，小心高壓電擊，機內並無用戶配件。 <b>警告使用者</b> : 此為中類資訊技術設備，於居住環境中使用時，可能會造成射頻擾動，在此種情況下，使用者會被要求採取某些適當的對策。</p>	
<p>商品名稱: 投影機 電 源: 200-240V ~, 50/60Hz 生產國別: 中國</p>		<p>型 號: NP-PX2000UL 額定輸入電流: 9.7A R41086 XXXX RoHS XXXX</p>	

Étiquette D : Étiquette de code à barres P/N

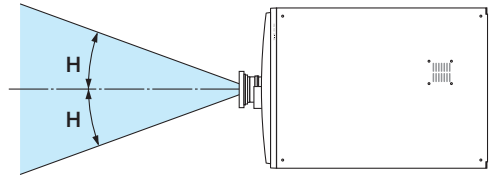
製造日期: YYYY.MM.DD	M/F Date(제조사기): YYYY.MM.DD
Code39 : NP-PX2000UL YM0SSSSCR	
MODEL NO. NP-PX2000UL YM0SSSSCR	

**Plage de rayonnement de la lumière laser**

La figure ci-dessous montre la plage de rayonnement maximum de la lumière laser.  
(unité : degré)

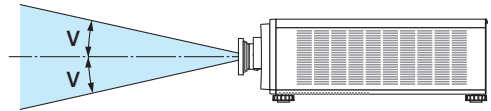
Angle horizontal H

Objectif	Zoom	
	Télé	Large
NP45ZL	22,0	28,3
NP46ZL	17,4	22,1
NP47ZL	13,9	18,2
NP48ZL	7,0	13,8
NP49ZL	4,0	7,0



Angle vertical V

Objectif	Zoom	
	Télé	Large
NP45ZL	14,1	18,5
NP46ZL	11,1	14,2
NP47ZL	8,8	11,6
NP48ZL	4,4	8,7
NP49ZL	2,5	4,4



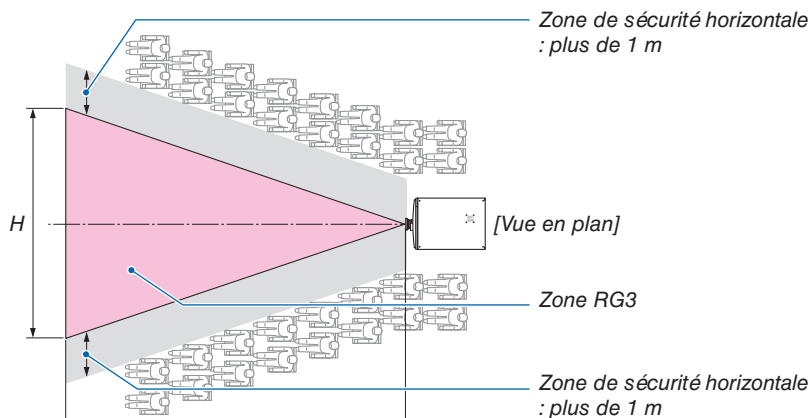
## Zone de rayonnement (HD : distance de danger)

- Le tableau ci-dessous décrit la plage de rayonnement de la lumière émise par le projecteur qui est classée dans le groupe de risque 3 (RG3) de la norme IEC/EN 62471-5 Première édition 2015.
- Veillez à respecter les limites pour l'installation du projecteur.  
Installez une barrière pour éviter de regarder directement dans la zone RG3. Pour la position d'installation de la barrière, maintenez la zone de sécurité horizontale à plus de 1 m de la zone RG3. Si le projecteur est installé au plafond, maintenez une distance d'au moins 3 m au moins entre la surface du sol et la zone RG3. Ce projecteur doit être installé à une hauteur appropriée pour éviter d'exposer les yeux à la zone RG3. L'administrateur de l'équipement (opérateur) doit contrôler l'entrée des spectateurs dans la zone RG3.

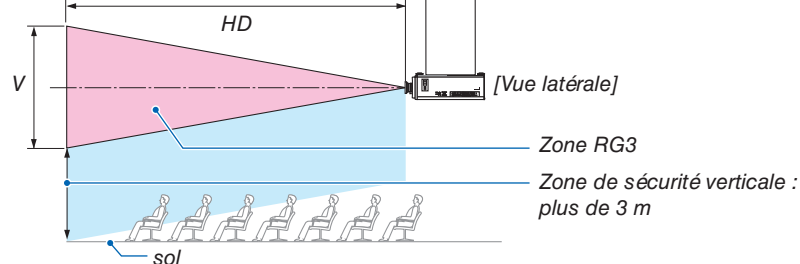
Objectif	RG3 HD (m)	Taille d'écran (m)		
		H	V	
NP45ZL	Large	2,0	2,22	1,39
	Télé	2,5	2,06	1,29
NP46ZL	Large	3,0	2,48	1,55
	Télé	3,5	2,22	1,39
NP47ZL	Large	3,5	2,34	1,46
	Télé	4,5	2,25	1,41
NP48ZL	Large	5,5	2,77	1,73
	Télé	6,5	1,65	1,03
NP49ZL	Large	8,0	2,00	1,25
	Télé	9,5	1,35	0,85

Les schémas ci-dessous sont des exemples de méthodes d'installation types. Outre ces schémas, en cas d'installation du projecteur en angle, il est nécessaire de prévoir une zone de sécurité de la même façon.

Lorsqu'il est installé au sol ou sur un bureau

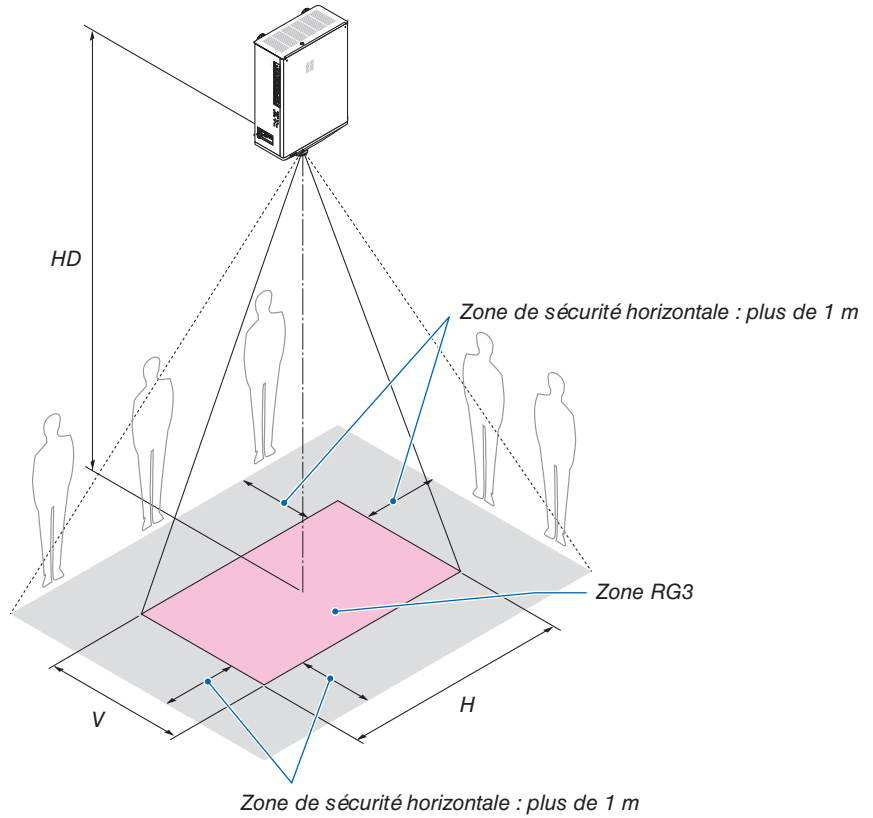


En cas d'installation au plafond



\* Si l'objectif doit être décalé, vous devez tenir compte de l'image projetée en fonction du volume du décalage d'objectif.

Lors d'une projection du haut vers le sol.







**ATTENTION**

**Veillez à respecter toutes les précautions de sécurité.**

**Pour installer le projecteur**

- Ce projecteur est un produit RG3. Le projecteur est destiné à un usage professionnel et doit être installé dans un endroit où la sécurité est garantie. Pour cette raison, assurez-vous de consulter votre revendeur car l'installation et la fixation/retrait de l'objectif doivent être effectués par un personnel de service professionnel. N'essayez jamais d'installer le projecteur par vous-même. Cela peut entraîner une déficience visuelle etc.
- Pour planifier la disposition du projecteur, assurez-vous de prendre les mesures de sécurité indiquées dans le manuel d'installation.
- Afin d'éviter tout danger, installer soit une prise murale à proximité pour débrancher la prise de courant en cas d'urgence soit un dispositif en tant que disjoncteur pour couper l'alimentation électrique du projecteur.
- Veillez à prendre des mesures de sécurité pour éviter de regarder directement dans la zone RG3.
- Selon le lieu d'installation, sélectionner un objectif approprié et définir une zone de sécurité déterminée pour chaque objectif. Pour un fonctionnement sur le projecteur mis sous tension comme réglage de l'éclairage, assurez-vous que les mesures de sécurité appropriées ont été prises.
- Vérifier la validité des mesures de sécurité prises si la zone de sécurité appropriée basée sur l'objectif installé est sécurisée. Vérifier périodiquement la validité et conserver ces résultats.
- Informer l'administrateur du projecteur (opérateurs) sur la sécurité avant de commencer à utiliser le projecteur.

**Pour utiliser le projecteur**

- Demander à l'administrateur du projecteur (opérateurs) d'effectuer les inspections avant de mettre le projecteur sous tension. (Y compris le contrôle de sécurité contre la lumière émise par le projecteur)
- Vérifier que l'administrateur du projecteur (opérateurs) soit capable de contrôler le projecteur lorsqu'il est mis sous tension en cas d'urgence.
- Demander à l'administrateur du projecteur (opérateurs) de conserver le manuel d'installation, le manuel d'utilisation et les rapports d'inspection dans un endroit où il pourra facilement avoir accès à ces documents.
- Demander à l'administrateur de préciser si le projecteur est conforme aux normes de chaque pays et région.

**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 qui sont protégés par la loi sur les droits d'auteur : [ASPECT (RATIO)], [KEystone], fonction de grossissement et autres fonctions semblables.

### Précautions en matière de santé pour les utilisateurs qui visualisent des images en 3D

Avant la visualisation, veuillez à lire les précautions en matière de santé figurant dans le manuel d'utilisation fourni avec vos lunettes 3D ou votre contenu compatible 3D tels que les lecteurs Blu-ray, les jeux vidéo, les fichiers vidéo de l'ordinateur et autres.

Pour éviter tout symptôme indésirable, tenez compte des points suivants :

- N'utilisez pas de lunettes 3D pour visualiser tout autre matériel que des images 3D.
- Veuillez à maintenir une distance de 2 m/7 pieds ou plus entre l'écran et un utilisateur. Visionner des images 3D de trop près peut fatiguer les yeux.
- Évitez de visionner des images 3D pendant une période prolongée. Faites une pause de 15 minutes ou plus après chaque heure de visionnage.
- Si vous (ou un membre de votre famille) avez un historique de troubles de sensibilité à la lumière, consultez un médecin avant de visionner des images 3D.
- Lorsque vous visionnez des images 3D, si vous éprouvez un malaise, tel des nausées, des étourdissements, des maux de tête, une fatigue oculaire, un trouble de la vue, des convulsions et un engourdissement, cessez de visionner les images. Si les symptômes persistent, consultez un médecin.
- Visionnez des images 3D depuis l'avant de l'écran. Le visionnage sous un angle peut provoquer de la fatigue ou une fatigue oculaire.

### Informations FCC (pour les États-Unis uniquement)

#### 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-PX2000UL



### Autre région

#### AVERTISSEMENT

Cet équipement est conforme à la classe A associée à la norme CISPR 32. Dans un environnement résidentiel, cet équipement est susceptible de provoquer des interférences radio.

### Espace libre pour l'installation du projecteur

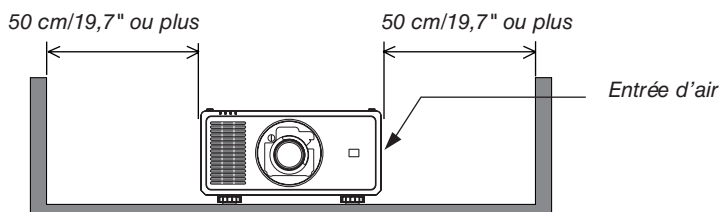
Laissez suffisamment d'espace libre autour du projecteur, comme indiqué ci-dessous.

L'échappement à haute température provenant de l'appareil pourrait être à nouveau aspiré dans l'appareil.

Évitez d'installer le projecteur dans un endroit où un mouvement d'air depuis le système de chauffage est dirigé vers le projecteur.

L'air chaud provenant du système de chauffage peut pénétrer par l'orifice d'entrée d'air du projecteur. Si cela se produit, la température interne du projecteur augmentera de manière excessive, et le dispositif de protection contre la surchauffe déclenchera la mise hors tension automatique des projecteurs.

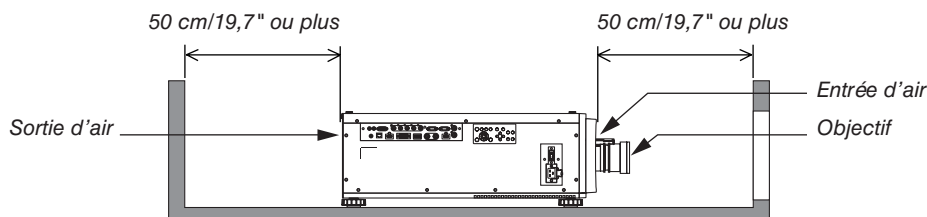
#### Exemple 1 – S'il y a des murs des deux côtés du projecteur.



#### REMARQUE :

- Le schéma montre l'espace libre nécessaire requis à gauche et à droite du projecteur, en supposant que suffisamment d'espace libre a été maintenu pour l'avant, l'arrière et le haut du projecteur.

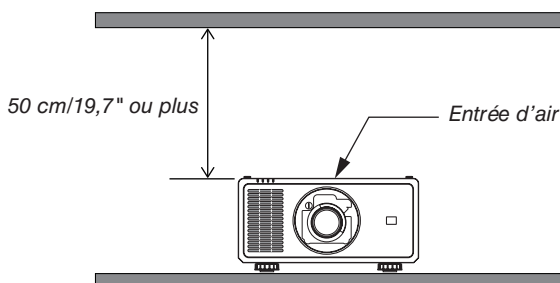
#### Exemple 2 – S'il y a un mur derrière le projecteur.



#### REMARQUE :

- Le schéma montre l'espace libre nécessaire requis à l'arrière du projecteur, en supposant que suffisamment d'espace libre a été maintenu pour la droite, la gauche et le haut du projecteur.

#### Exemple 3 - S'il n'y a pas beaucoup d'espace au-dessus du projecteur.



#### REMARQUE :

- Le schéma montre l'espace libre nécessaire requis en haut du projecteur, en supposant que suffisamment d'espace libre a été maintenu pour la droite, la gauche, l'avant et l'arrière du projecteur.

# 1. Introduction

## 1-1. Introduction au projecteur

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

### Généralités

- **Projecteur DLP indépendant monopuce avec haute résolution et haute luminosité**

Réalisé pour projeter l'image dans la résolution 1920 × 1200 pixels (WUXGA), l'aspect (ratio) de 16:10 et la luminosité de 20 000 lumens.\*1

\*1 Luminosité :

MODE LUMIÈRE	Luminosité
NORMAL	18 000 lm / 19 000 lm (Centre)
BOOST	19 000 lm / 20 000 lm (Centre)

[BOOST] est un mode qui permet de renforcer la luminosité d'une image plus qu'en mode [NORMAL]. Voir page 31, 64 pour plus de détails.

- **Structure anti-poussière supérieure**

A adapté le système de cycle de refroidissement pour refroidir les pièces optiques. Avec ce système, l'air provenant de la source lumineuse est refroidi puis mis en circulation. Par conséquent, les pièces optiques ne sont pas exposées à l'air libre et permettent de garder la luminosité sans contamination par la poussière.\*2

\*2 Ne peut pas empêcher complètement la contamination par la poussière.

### 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. Le temps d'entretien peut être réduit en fonction de l'environnement d'utilisation.

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

Contrairement aux sources de lumière ordinaires, la luminosité peut être réglée de 30 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 de l'installation**

Ce projecteur est compatible avec 5 types d'objectifs en option, fournissant une sélection d'objectifs qui s'adaptent à une 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. Vous devez donc acheter des objectifs en option séparément et contactez votre revendeur pour installer et remplacer l'unité d'objectif.

- **Ce projecteur peut être installé dans n'importe quel angle vertical et horizontal dans une plage de 360 °, cependant, la durée de vie des pièces optiques sera réduite dans les états d'installation suivants :**

- Lorsque le projecteur est installé avec l'objectif orienté vers le bas.
- Lorsque l'arrivée d'air sur le côté du projecteur est orientée vers le bas en installation portrait.

- **Contrôle de l'angle d'alimentation pour un réglage rapide et facile**

À l'aide des boutons sur le projecteur ou la télécommande, le zoom, la mise au point et la position (déplacement d'objectif) peuvent être réglés.

### Vidéos

- **Une variété de bornes d'entrée tels que HDMI, DisplayPort, HDBaseT, SDI, etc.**

Le projecteur est équipé de bornes d'entrée HDMI (1/2), DisplayPort, HDBaseT, SDI, ordinateur, DVI-D, BNC.

Les bornes d'entrée HDMI et les bornes d'entrée DisplayPort du projecteur supportent HDCP.

HDBaseT, promu et avancé par l'Alliance HDBaseT, est une technologie de connectivité commerciale et électronique grand public (CE).

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

Vous pouvez aligner plusieurs projecteurs pour afficher une image haute résolution sur un écran plus grand.

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

- **Supporte le format HDMI 3D**

Ce projecteur peut être utilisé pour regarder des vidéos en 3D en utilisant des émetteurs 3D disponibles dans le commerce qui supportent XPAND 3D et des lunettes 3D de protection. Le projecteur est également compatible avec les images 3D au format DLP® Link.

### Réseau

- **Prend en charge le réseau local câblé**

Équipe le port HDBaseT/LAN (RJ-45). L'utilisation d'un réseau local câblé connecté avec ce port permet de contrôler le projecteur avec un ordinateur.

- **Logiciels utilitaires pratiques (aide à l'utilisateur)**

Ce projecteur prend en charge nos logiciels utilitaires (NaViSet Administrator 2, ProAssist, etc.).

NaViSet Administrator 2 vous aide à contrôler le projecteur avec un ordinateur par le biais d'une connexion au réseau local câblé.

ProAssist est un logiciel qui permet de contrôler le projecteur depuis un ordinateur via un réseau. Certaines fonctions de ProAssist peuvent ne pas être compatibles avec le projecteur.

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

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

- **Compatibilité CRESTRON ROOMVIEW**

Le projecteur est compatible avec CRESTRON ROOMVIEW, permettant à de multiples appareils connectés au réseau d'être gérés et commandés depuis un ordinateur.

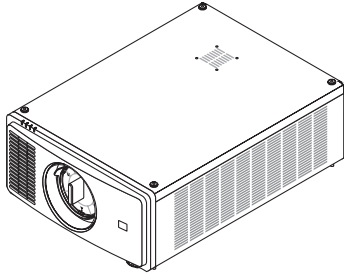
### **À propos de ce manuel de l'utilisateur**

La manière la plus rapide d'installer l'appareil est de prendre votre temps et de procéder correctement du premier coup. Prenez maintenant quelques minutes pour parcourir le manuel de l'utilisateur. Cela sera du temps de gagné plus tard. Au début de chaque section du manuel se trouve une vue d'ensemble. Si la section ne s'applique pas à vous, passez à la suivante.

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

Projecteur

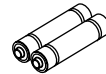


Cache-objectif anti-poussière (79THE051)

\* Le projecteur est expédié sans objectif. Pour des informations sur les types d'objectifs et les distances de projection, voir la page 72.

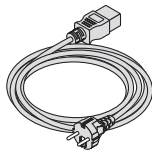


Télécommande  
(7N901041)



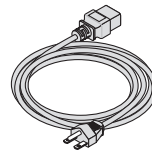
Piles alcalines AA (x 2)

Câble d'alimentation x 2



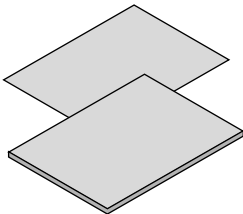
(79TM1021)

Pour l'Europe/Asie/Amérique du Sud

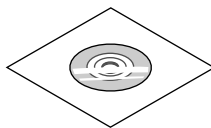


(79TQ1011)

Pour l'Amérique du Nord



- Informations importantes (7N8R0251)
- Guide de configuration rapide (7N8R0261)



CD-ROM du projecteur NEC  
Manuel de l'utilisateur (PDF)  
(7N952971)

**Pour l'Amérique du Nord uniquement**

Garantie limitée

**Pour les clients en Europe :**

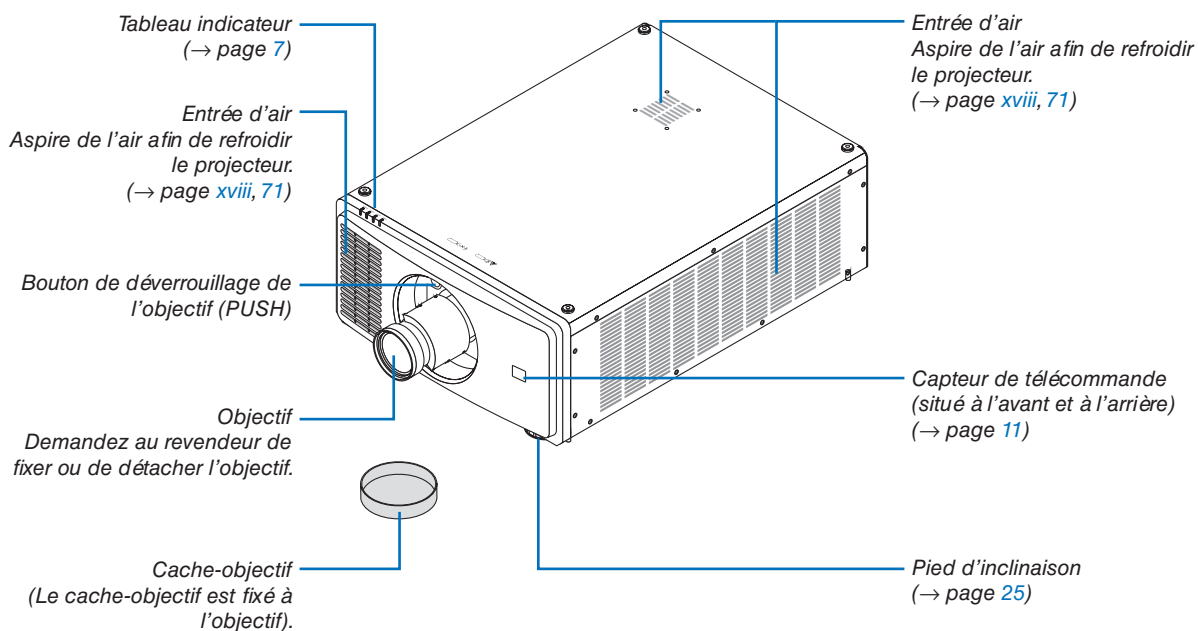
Vous trouverez notre garantie actuelle valide sur notre site Web :

<https://www.nec-display-solutions.com/>

## 1-3. Nomenclature du projecteur

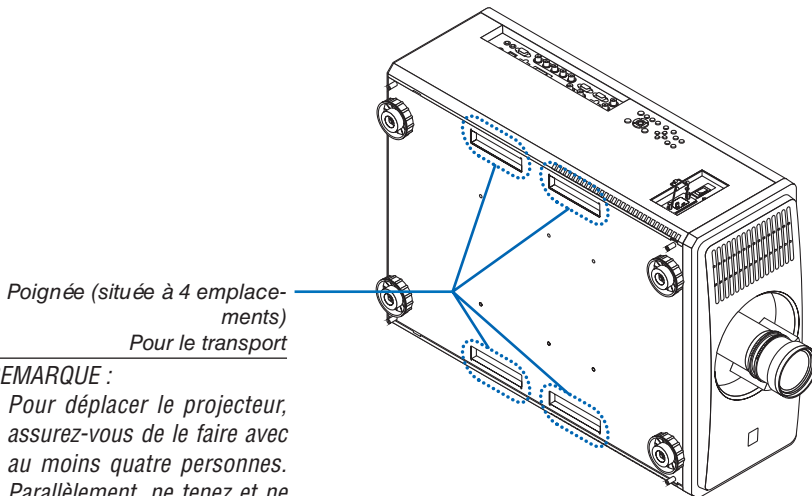
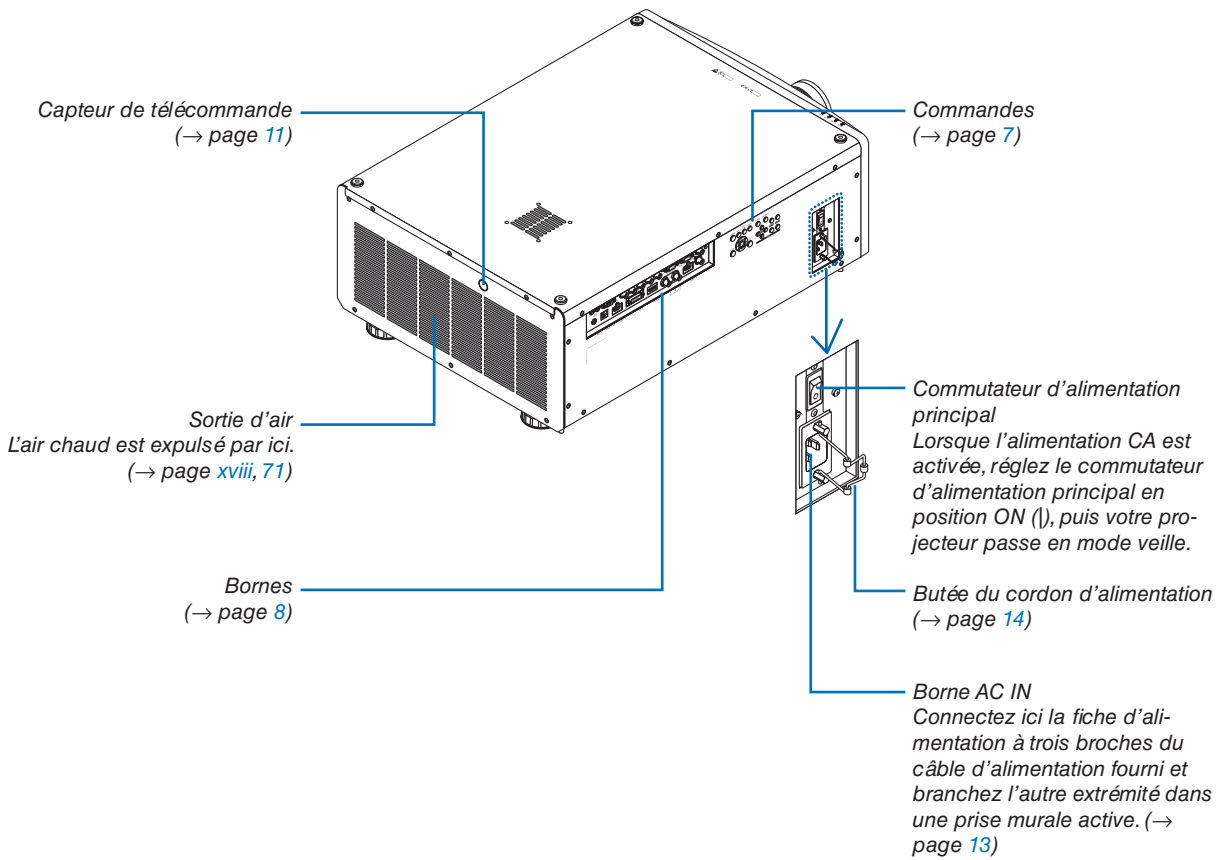
### Avant/Haut

L'objectif est vendu séparément. La description ci-dessous vaut lorsque l'objectif NP47ZL est fixé.





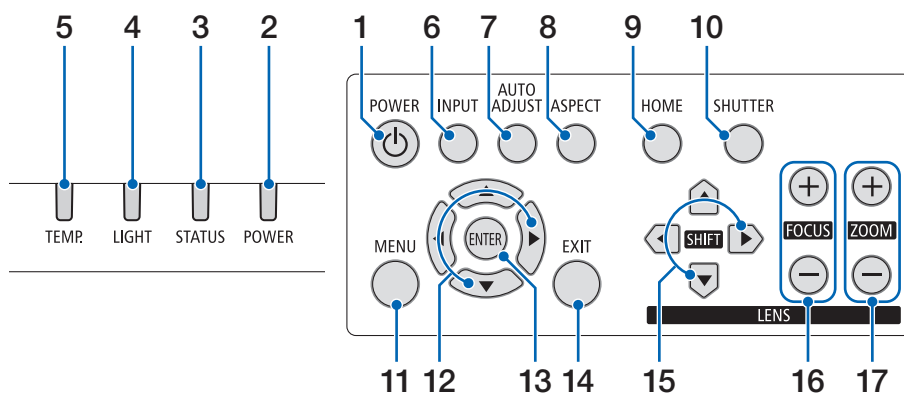
Arrière



REMARQUE :

- Pour déplacer le projecteur, assurez-vous de le faire avec au moins quatre personnes. Parallèlement, ne tenez et ne maintenez pas le projecteur autrement que par ces poignées. Essayer de déplacer le projecteur avec moins de quatre personnes pourrait causer des douleurs au dos ou d'autres blessures.

## Panneau de commande/voyant

1. Bouton  (POWER)

(→ page 16, 26)

## 2. Voyant POWER

(→ page 16, 26, 87)

## 3. Voyant STATUS

(→ page 87)

## 4. Voyant LIGHT

(→ page 87)

## 5. Voyant TEMP.

(→ page 87)

## 6. Bouton INPUT

(→ page 19)

## 7. Bouton AUTO ADJUST

(→ page 51)

## 8. Bouton ASPECT

(→ page 48)

## 9. Bouton HOME

(→ page 16, 22)

## 10. Bouton SHUTTER

(→ page 27)

## 11. Bouton MENU

(→ page 42)

12. Boutons 

(→ page 42)

## 13. Bouton ENTER

(→ page 42)

## 14. Bouton EXIT

(→ page 42)

15. Bouton SHIFT 

(→ page 21)

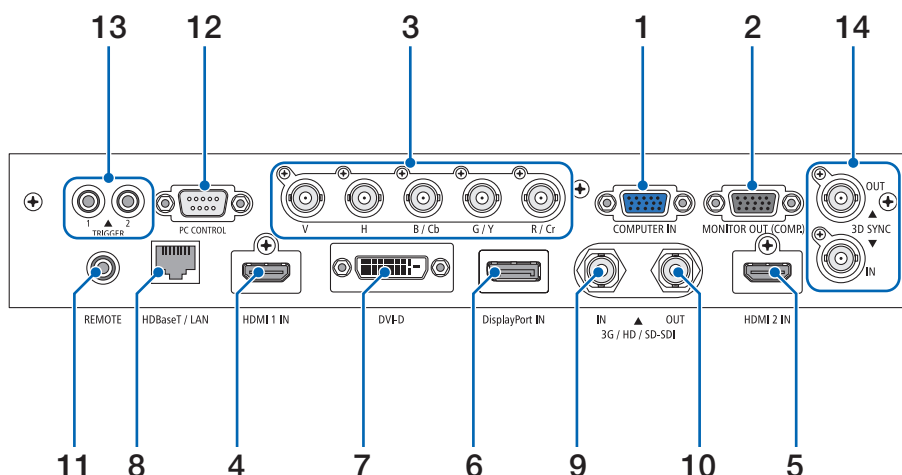
## 16. Bouton FOCUS +/-

(→ page 23)

## 17. Bouton ZOOM +/-

(→ page 24)

## Caractéristiques des bornes



## 1. Borne COMPUTER IN (Mini D-Sub 15 broches)

(→ page 69)

## 2. Borne MONITOR OUT (Mini D-Sub 15 broches)

## 3. Bornes BNC IN [R/Cr/CV, G/Y/Y, B/Cb/C, H, V] (BNC x 5)

(→ page 69)

## 4. Borne HDMI 1 IN (Type A)

(→ page 13, 69)

## 5. Borne HDMI 2 IN (Type A)

(→ page 13, 69)

## 6. Borne DisplayPort IN (DisplayPort 20 broches)

(→ page 69)

## 7. Borne DVI-D

(→ page 69)

## 8. Port HDBaseT/LAN (RJ-45)

(→ page 69)

## 9. Borne 3G/HD/SD-SDI IN (BNC)

(→ page 69)

## 10. Borne 3G/HD/SD-SDI OUT (BNC)

(→ page 69)

## 11. Borne REMOTE (Stéréo Mini)

Utilisez cette borne audio pour la télécommande câblée du projecteur utilisant un câble à distance disponible dans le commerce avec Øune mini-prise stéréo 3,5 (sans résistance).

Reliez le projecteur et la télécommande fournie en utilisant un câble de télécommande filaire disponible dans le commerce.

(→ page 11)

**REMARQUE :**

- Lorsqu'un câble de télécommande est relié à la borne REMOTE, vous ne pourrez plus utiliser le contrôle à distance par infrarouge.
- L'alimentation ne peut pas être fournie depuis la borne REMOTE à la télécommande.
- Lorsque [HDBaseT] est sélectionné dans [CAPTEUR TÉLÉCOMM.] 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 infrarouges peut être effectué lorsque l'alimentation du dispositif de transmission est éteinte.

## 12. Port PC CONTROL (D-Sub 9 broches)

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. Utilisez un câble blindé RS232C (vendu dans le commerce).

(→ page 83)

## 13. Borne TRIGGER 1/2 (Stéréo Mini)

(→ page 84)

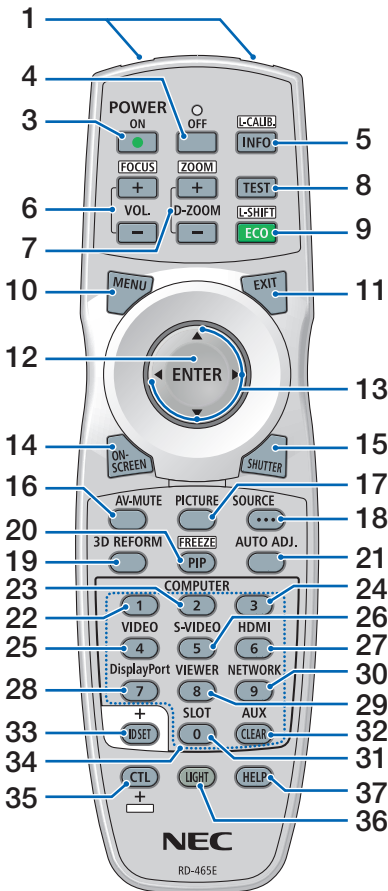
**REMARQUE :**

- N'utilisez pas la borne TRIGGER 1/2 pour autre chose que l'utilisation prévue. Une connexion de la télécommande filaire à la TRIGGER 1/2 borne endommage la télécommande.

## 14. Borne 3D SYNC (Mini DIN 3 broches)

(→ page 50)

## 1-4. Nomenclature de la télécommande



**1. Émetteur infrarouge**  
(→ page 11)

**2. Prise distante**  
Connectez ici à un câble de télécommande disponible dans le commerce pour l'utilisation avec le câble. (→ page 11)

**3. Bouton POWER ON**  
(→ page 16)

**4. Bouton POWER OFF**  
(→ page 26)

**5. Bouton INFO/L-CALIB.**  
Affichage de l'écran [INFO.] sur le menu à l'écran.  
(→ page 68)  
[CENTRER L'OBJECTIF ] de l'objectif est effectué lorsque vous appuyez sur le bouton CTL en même temps. (→ page 16, 22)

**6. Boutons VOL./FOCUS +/-**  
(La fonction du bouton VOL. ne peut pas être utilisée avec cette série de projecteurs.)  
(→ page 23)

**7. Boutons D-ZOOM/ZOOM +/-**  
(→ page 24, 30)

**8. Bouton TEST**  
(→ page 49)

**9. Bouton ECO/L-SHIFT**  
(→ page 22, 31)

**10. Bouton MENU**  
(→ page 42)

**11. Bouton EXIT**  
(→ page 42)

**12. Bouton ENTER**  
(→ page 42)

**13. Bouton ▲▼◀▶**  
(→ page 42)

**14. Bouton ON-SCREEN**  
(→ page 27)

**15. Bouton SHUTTER**  
(→ page 27)

**16. Bouton AV-MUTE**  
(→ page 27)

**17. Bouton PICTURE**  
(→ page 52)

**18. Bouton SOURCE**  
(→ page 19)

**19. Bouton 3D REFORM**  
(→ page 32)

**20. Bouton PIP/FREEZE**  
(→ page 29)

**21. Bouton AUTO ADJ.**  
Règle automatiquement l'écran actuellement projeté à l'état optimal.

**22. Bouton COMPUTER 1**  
(→ page 18)

**23. Bouton COMPUTER 2**  
(→ page 18)

**24. Bouton COMPUTER 3**  
(non disponible sur cette série de projecteurs)

**25. Bouton VIDEO**  
(non disponible sur cette série de projecteurs)

**26. Bouton S-VIDEO**  
(non disponible sur cette série de projecteurs)

**27. Bouton HDMI**  
(→ page 18)

**28. Bouton DisplayPort**  
(→ page 18)

**29. Bouton VIEWER**  
(non disponible sur cette série de projecteurs)

**30. Bouton NETWORK**  
(→ page 18)

**31. Bouton SLOT**  
(non disponible sur cette série de projecteurs)

**32. Bouton AUX**  
(→ page 18)

**33. Bouton ID SET**  
(→ page 66)

**34. Boutons numériques (0 à 9/ CLEAR)**  
(→ page 66)

**35. Bouton CTL**  
Ce bouton est utilisé en combinant d'autres touches, de la même manière que la touche CTRL est activée sur un ordinateur.

**36. Bouton LIGHT**  
Ce bouton est utilisé pour activer le rétroéclairage des touches de la télécommande.  
Le rétroéclairage est désactivé si aucun bouton n'est activé dans les 10 secondes.

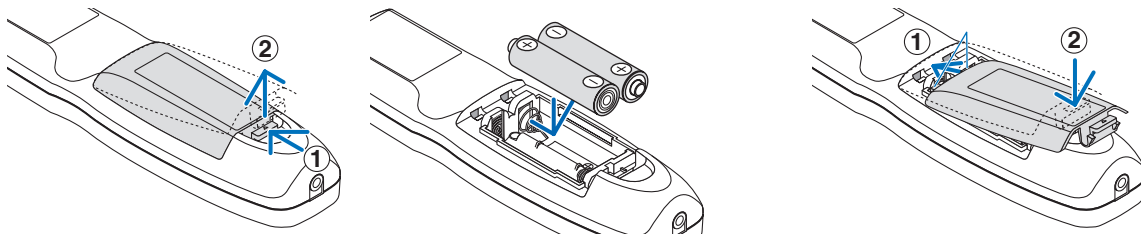
**37. Bouton HELP**  
(→ page 68)

### Installation des piles

1. Appuyez sur le fermoir et retirez le couvercle des piles.
2. Installez les nouvelles piles (AA). Assurez-vous de respecter la polarité (+/-) des piles.
3. Remettez le couvercle des piles en le faisant glisser jusqu'à ce qu'il s'emboîte.

**REMARQUE :**

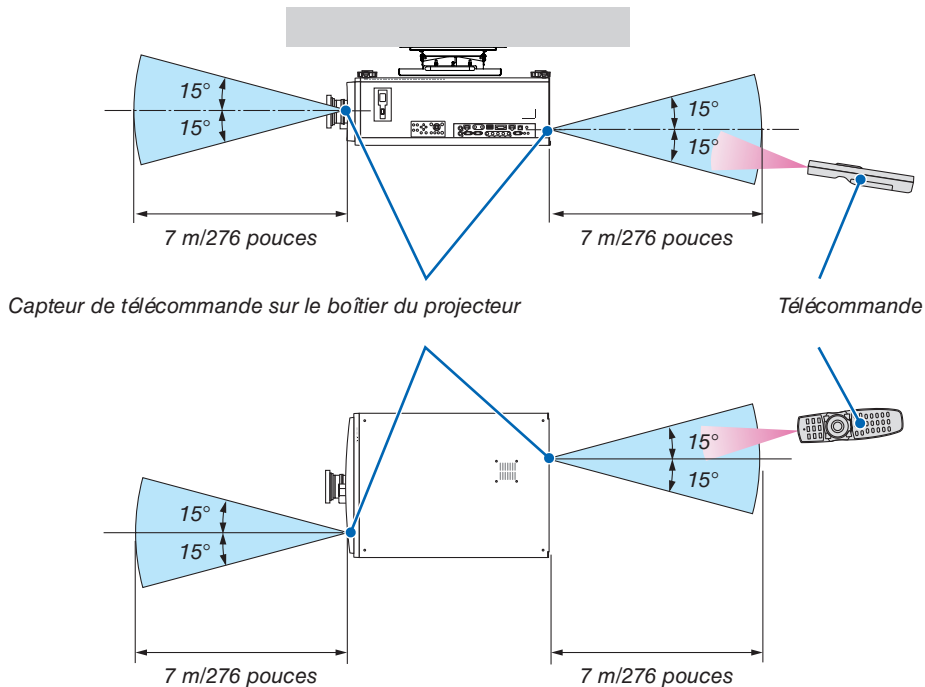
- Ne pas mélanger différents types de piles ou des piles neuves avec des anciennes.



### Précautions se rapportant à la télécommande

- Manipulez la télécommande avec précaution.
- Si la télécommande est mouillée, essuyez-la immédiatement.
- Évitez toute chaleur excessive et humidité.
- Ne pas court-circuiter, chauffer ou démonter les piles.
- Ne pas jeter les piles au feu.
- Si la télécommande n'est pas utilisée pendant une longue période, retirez les piles.
- Assurez-vous de respecter la polarité (+/-) des piles.
- Ne pas utiliser des piles neuves et des piles usagées en même temps et ne pas utiliser des piles de différents types ensemble.
- Mettre les piles usagées au rebut conformément aux réglementations locales.
- Notez que si deux ou plusieurs projecteurs NEC sont installés à proximité du projecteur, l'utilisation de la télécommande pour mettre le projecteur sous tension peut entraîner la mise sous tension accidentelle d'un ou d'autres projecteurs.

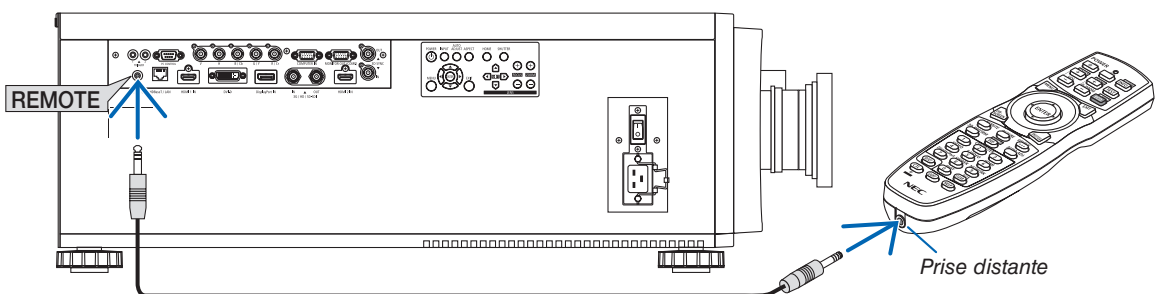
## Portée de fonctionnement de la télécommande sans fil



- Le signal infrarouge fonctionne par ligne-de-visée jusqu'à une distance de quelques mètres et dans un angle de 60 degrés du capteur de télécommande sur le boîtier du projecteur.
- 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.

## Utilisation de la télécommande avec le câble

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



### REMARQUE :

- Lorsque le câble de télécommande est inséré dans la borne REMOTE, la télécommande ne fonctionne pas pour la communication sans fil infrarouge.
- L'alimentation ne sera pas fournie à la télécommande par le projecteur via la prise REMOTE. La batterie est nécessaire lorsque la télécommande est utilisée lors d'une opération câblée.
- Une connexion de la télécommande filaire à la borne TRIGGER 1/2 endommage la télécommande.

## 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 l'ordinateur / Connexion du cordon d'alimentation* (→ page 13)



#### Étape 2

- *Mise en marche du projecteur* (→ page 15)



#### Étape 3

- *Sélection d'une source* (→ page 18)



#### Étape 4

- *Ajustement de la taille et de la position de l'image* (→ page 20)
- *Correction de la distorsion keystone [KEYSTONE]* (→ page 32, 56)



#### Étape 5

- *Réglage d'une image*



#### Étape 6

- *Réalisation d'une présentation*



#### Étape 7

- *Extinction du projecteur* (→ page 26)

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

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

Cette section décrit la procédure de base de connexion de l'ordinateur. Pour plus de détails concernant d'autres types de connexion, reportez-vous à « 5-1. Connexion à d'autres appareils » à la page 69.

Connectez la borne de sortie HDMI de l'ordinateur à la borne d'entrée HDMI 1 IN ou HDMI 2 IN de l'unité.

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

#### AVERTISSEMENT

ASSUREZ-VOUS DE PRENDRE LA CONNEXION À LA TERRE POUR L'APPAREIL. AFIN D'ÉVITER TOUT RISQUE D'INCENDIE OU DE CHOC ÉLECTRIQUE, N'EXPOSEZ PAS CET APPAREIL À LA PLUIE OU À L'HUMIDITÉ. N'UTILISEZ PAS LA PRISE DE CET APPAREIL AVEC UNE RALLONGE OU DANS UNE PRISE MURALE À MOINS QUE TOUTES LES FICHES NE SOIENT COMPLÈTEMENT INSÉRÉES.

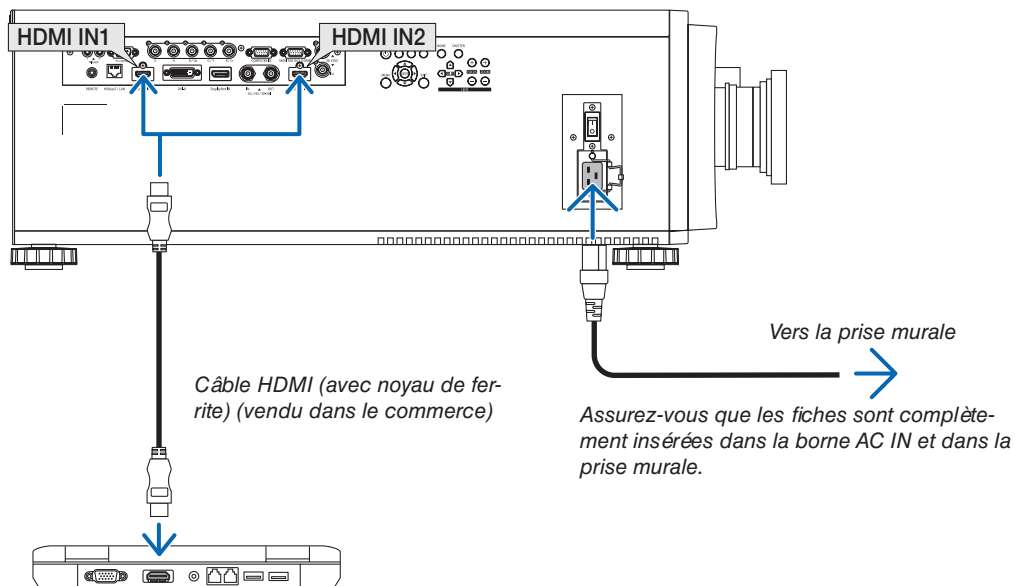
#### ATTENTION

Cet équipement est conçu pour être utilisé dans l'état du cordon d'alimentation connecté à la terre. Si le câble d'alimentation n'est pas connecté à la terre, cela peut provoquer un choc électrique. Assurez-vous que le câble d'alimentation est correctement mis à la terre.

#### Informations importantes :

- Lors du branchement ou du débranchement du cordon d'alimentation fourni, s'assurer que l'alimentation principale est mise sur la position d'arrêt [O]. Le non-respect de cette consigne pourrait causer des dommages au projecteur.
- N'utilisez pas une alimentation électrique triphasée. Le non-respect de cette consigne risque de causer un dysfonctionnement.

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





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

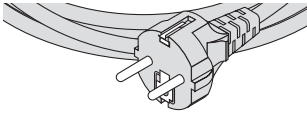
### ATTENTION

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

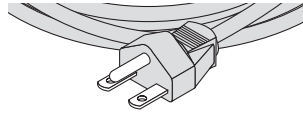
### À l'aide des cordons d'alimentation fournis

Sélectionnez le cordon d'alimentation adapté à votre pays ou votre région.

Pour l'Europe/l'Asie/l'Amérique du Sud



Pour l'Amérique du Nord



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

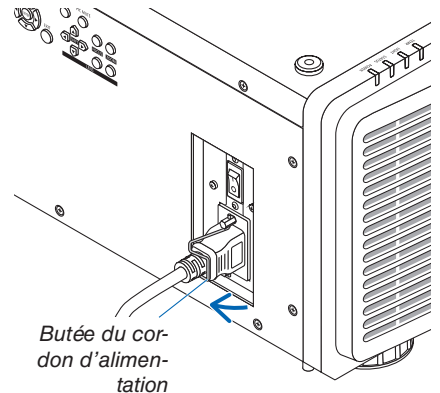
Afin d'éviter que le cordon d'alimentation ne se débranche accidentellement du AC IN du projecteur, fixez la butée du cordon d'alimentation afin de serrer le cordon d'alimentation.

### ATTENTION

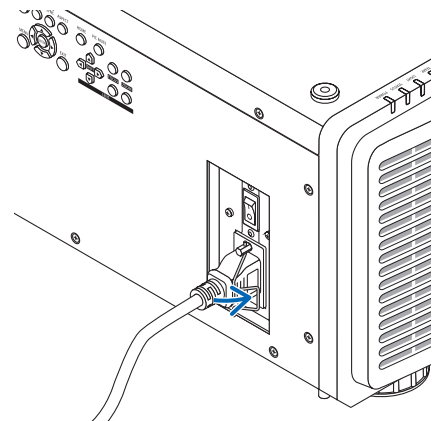
- Afin d'éviter que le cordon d'alimentation ne se desserre, assurez-vous que toutes les broches du cordon d'alimentation soient complètement insérées dans la borne AC IN du projecteur avant d'utiliser la butée du cordon d'alimentation pour fixer le cordon d'alimentation. Un contact instable du cordon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

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

1. Relevez la butée du cordon d'alimentation et posez-la sur le cordon d'alimentation.



- Pour relâcher la butée, relevez la butée et posez-la sur le côté opposé.



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

**REMARQUE :**

- Le projecteur a deux interrupteurs d'alimentation : un interrupteur principal et un POWER bouton (POWER ON et POWER ON sur la télécommande)

• **Mise en marche du projecteur :**

1. **Appuyez sur le commutateur d'alimentation principal sur la position ON (I).**

Le projecteur entre en mode veille.

2. **Appuyez sur le bouton POWER.**

Le projecteur sera prêt à l'emploi.

• **Arrêt du projecteur :**

1. **Appuyez sur le bouton POWER.**

Un message de confirmation s'affiche.

2. **Appuyez sur le bouton POWER à nouveau.**

Le projecteur entre en mode veille.

3. **Appuyez sur le commutateur d'alimentation principal sur la position OFF (O).**

Le projecteur sera arrêté.

1. **Retirez le cache-objectif de l'objectif.**

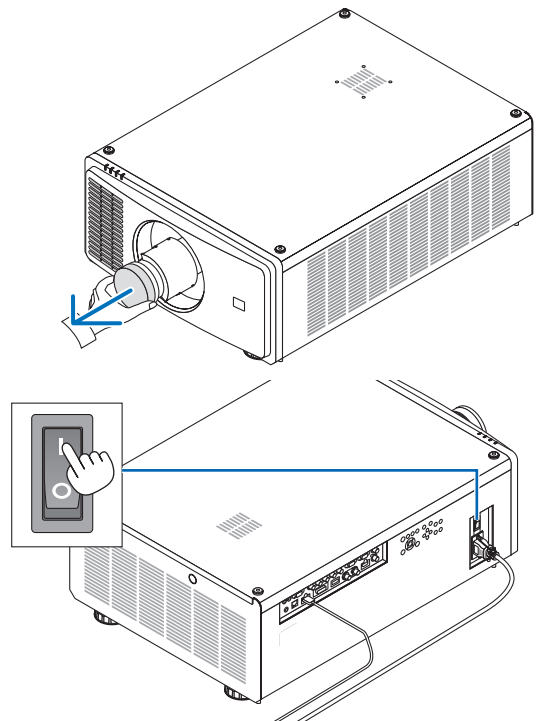
**REMARQUE :**

- Ne laissez pas le cache-objectif sur l'objectif durant le fonctionnement du projecteur. Le cache-objectif peut chauffer et se déformer.


2. **Appuyez sur le commutateur d'alimentation principal sur la position ON (I).**

Le voyant POWER s'allume en vert. (Lorsque le commutateur [CONSOMMATION EN VEILLE] est réglé sur [ON] sur le menu à l'écran)

(→ page 63)



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

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

### AVERTISSEMENT

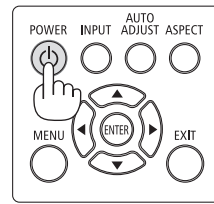
Le projecteur produit une lumière intense. Lors de la mise sous tension, opérez depuis le côté ou l'arrière du projecteur (en dehors de la zone de restriction (HD)). Aussi, lors de la mise sous tension de l'alimentation, assurez-vous que personne à portée de projection ne regarde l'objectif.

Le voyant POWER passe d'une lumière verte régulière à une lumière bleue clignotante, et l'image est projetée à l'écran.

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

### REMARQUE :

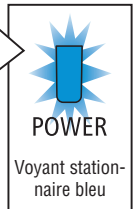
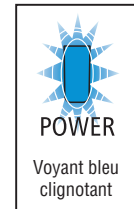
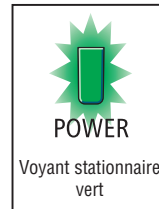
- L'écran bleu (fond (BLEU)) s'affiche lorsque aucun signal n'est en cours d'entrée (réglages d'usine par défaut du menu).



En veille

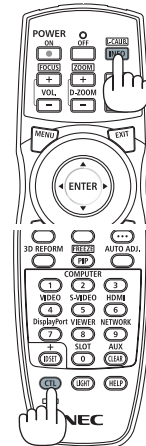
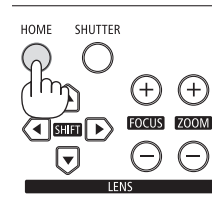
Clignote

Allumé



### Effectuer l'étalonnage de l'objectif

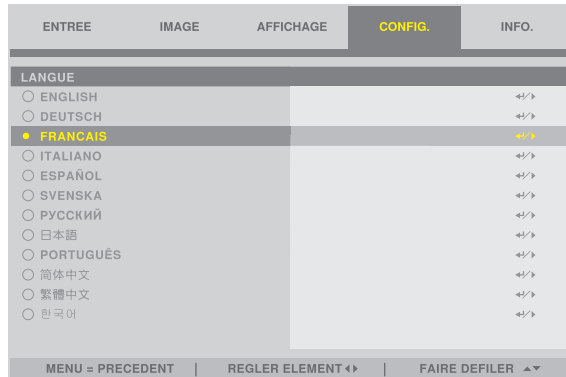
Après l'installation ou le remplacement de l'objectif, assurez-vous d'effectuer [CENTRER L'OBJECTIF] en appuyant longuement sur le bouton HOME sur le boîtier du projecteur pendant au moins deux secondes ou en maintenant le bouton CTL enfoncé et en appuyant sur le bouton INFO/L-CALIB. de la télécommande. Effectuez [CENTRER L'OBJECTIF] également lorsqu'un problème est détecté avec le mouvement de déplacement de l'objectif. L'étalonnage corrige la plage réglable du déplacement de l'objectif. Effectuez aussi [CENTRER L'OBJECTIF] lorsqu'une erreur se produit au cours d'une opération de déplacement de l'objectif. (→ page 22)



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

### À propos de la langue affichée sur le menu à l'écran

Lorsque vous mettez l'appareil sous tension pour la première fois après l'achat le menu à l'écran est affiché en anglais. Il est possible de changer la langue du menu à l'écran en sélectionnant [CONFIG.] → [LANGUE] sur le menu à l'écran.



#### REMARQUE :

- Si l'un des cas suivants se produit, le projecteur ne s'allumera pas.
  - Si la température interne du projecteur est trop élevée, le projecteur détecte une température anormalement élevée. Dans ces conditions le projecteur ne s'allumera pas afin de protéger le système interne. Si cela se produit, attendre que les composants internes du projecteur soient refroidis.
  - Si le voyant STATUS s'allume en orange lorsqu'on appuie sur le bouton POWER, ceci indique que la fonction [VER. PANNEAU COMMANDE] est activée. Annulez cette fonction de verrouillage en la désactivant. (→ page 67)
- Lorsque le voyant POWER clignote en bleu par courts intervalles, l'appareil ne peut être éteint en appuyant sur le bouton POWER.

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

### 2-4. Sélection d'une source

#### Sélection de la source ordinateur ou vidéo

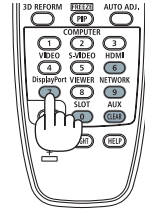
REMARQUE :

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

#### En utilisant le bouton Direct de la télécommande

Appuyez sur le bouton Direct de la télécommande.

Sélectionnez l'entrée en fonction de la borne de connexion.



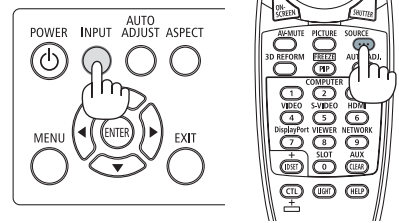
Connecteur d'entrée	Bouton de la télécommande	Remarque
HDMI 1 IN/HDMI 2 IN	HDMI	Bascule entre [HDMI 1] et [HDMI 2] à chaque pression.
DisplayPort/DVI-D IN	DisplayPort	Bascule entre [DisplayPort] et [DVI-D] à chaque pression.
3G/HD/SD-SDI IN	AUX	
HDBaseT/LAN	NETWORK	
COMPUTER 1 IN	COMPUTER 1	
BNC IN	COMPUTER 2	

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

### En utilisant le bouton INPUT sur le boîtier du projecteur

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 :

HDMI 1 → HDMI 2 → COMPUTER → BNC → DVI-D → DisplayPort → SDI → HDBaseT.....



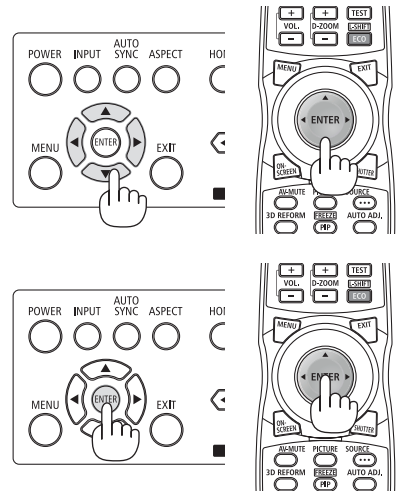
### Sélectionnez en affichant le menu à l'écran

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

Le menu à l'écran s'affiche.

#### 2. Déplacez le curseur à l'aide du bouton ◀ ou ▶ sur [ENTRÉE].

#### 3. Déplacez le curseur à l'aide du bouton ▼ ou du bouton ▲ sur [SÉLECTION DE L'ENTRÉE] puis appuyez sur le bouton ENTER ou ►.



ENTREE	IMAGE	AFFICHAGE	CONFIG.	INFO.
<b>SÉLECTION DE L'ENTRÉE</b>				
SOURCE AUTO		HDMI 1		↔
ESPACE DE COLEUR		DESACT.		◀▶
ASPECT (RATIO)		AUTO		◀▶
SURBALAYAGE		AUTO		◀▶
OPTIONS D'IMAGE		DESACT.		↔
MOTIF DE TEST				↔
3D				↔
REGLAGE AUTOMATIQUE				↔

MENU = PRECEDENT | REGLER ELEMENT ◀▶ | FAIRE DEFILER ▲▼

#### 4. Appuyez sur le bouton ▼ ou ▲, sélectionnez la source d'entrée et appuyez sur le bouton ENTER ou ►.

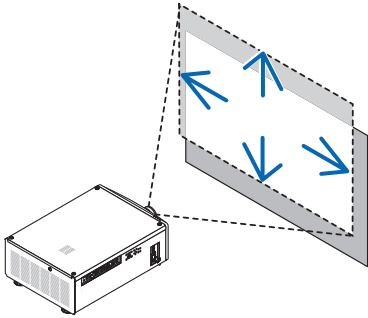
ENTREE	IMAGE	AFFICHAGE	CONFIG.	INFO.
<b>SÉLECTION DE L'ENTRÉE</b>				
● HDMI 1				↔
○ HDMI 2				↔
○ COMPUTER				↔
○ BNC				↔
○ DVI-D				↔
○ DisplayPort				↔
○ SDI				↔
○ HDBaseT				↔

MENU = PRECEDENT | REGLER ELEMENT ◀▶ | FAIRE DEFILER ▲▼

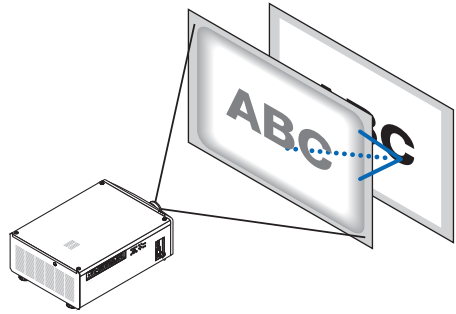
### 2-5. Réglage de la taille et de la position de l'image

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

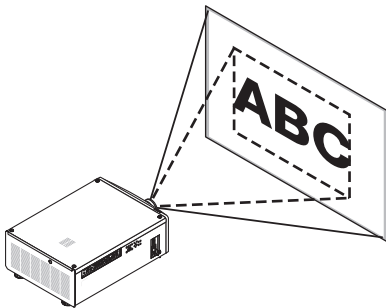
Réglage de la position verticale et horizontale d'une image projetée  
[Déplacement d'objectif]  
(→ page 21)



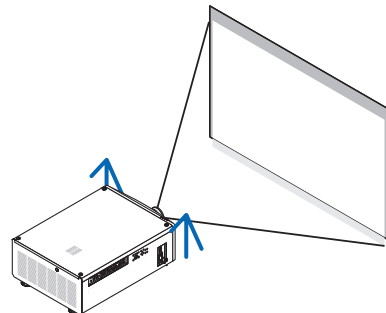
Réglage de la mise au point  
[Mise au point]  
(→ page 23)



Ajuster précisément la taille d'une image  
[Zoom]  
(→ page 24)



Réglage de la hauteur de l'image projetée et de son inclinaison horizontale  
[Pied d'inclinaison] \*1  
(→ page 25)



#### REMARQUE\*1 :

- Réglez la hauteur de l'image projetée en utilisant le pied d'inclinaison lorsque vous voulez projeter l'image à une hauteur plus élevée que la distance d'ajustement de déplacement d'objectif.

#### ASTUCE :

- Les motifs de test intégrés peuvent être commodément utilisés pour l'ajustement de la taille et de la position de l'image. (→ page 49)  
Appuyer le bouton TEST pour afficher le motif de test. Le bouton ◀ ou ▶ peut sélectionner un motif de test.

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

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

#### ATTENTION

- Effectuez le réglage depuis l'arrière ou depuis le côté du projecteur. Si des réglages sont effectués par l'avant, vous risquez d'exposer vos yeux à une forte lumière et par conséquent des lésions oculaires.
- Garder les mains éloignées de la partie de montage de l'objectif lors d'un déplacement de l'objectif. Le non-respect de cette consigne pourrait entraîner un coincement des doigts par l'objectif en mouvement.

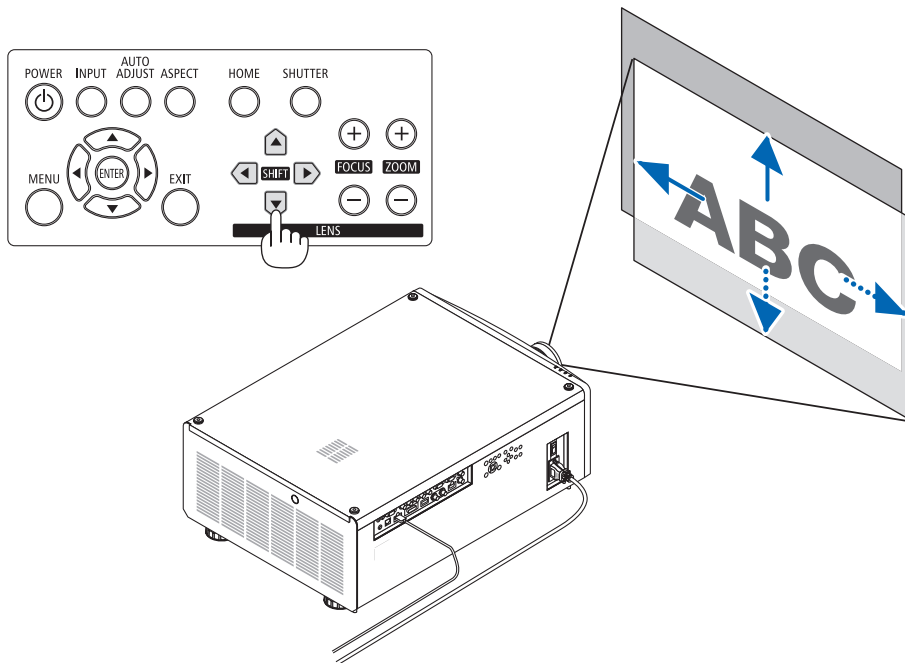
#### REMARQUE :

- Le déplacement de l'objectif au maximum sur un angle oblique risquerait de provoquer l'assombrissement des bords de l'image ou l'apparition d'ombres.

#### Réglage avec les touches du boîtier

##### 1. Appuyez sur le bouton **SHIFT** ▼▲◀ ou ▶.

Utilisez les boutons **SHIFT** ▼▲◀▶ pour déplacer l'image projetée.



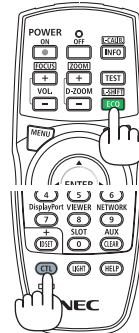


## 2. Projection d'une image (fonctionnement élémentaire)

### Réglage avec la télécommande

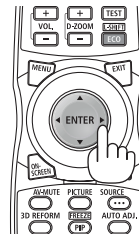
1. Maintenez le bouton CTL enfoncé et appuyez sur le bouton ECO/L-SHIFT.

L'écran [CONTRÔLE DE L'OBJECTIF] s'affiche.



2. Appuyez sur le bouton ▼▲◀ ou ▶.

Utilisez les boutons ▼▲◀▶ pour déplacer l'image projetée.



#### REMARQUE :

#### À propos de [CENTRER L'OBJECTIF]

Si l'alimentation du projecteur est mise hors tension incorrectement pendant le mouvement de déplacement de l'objectif, elle peut se décaler à la position d'origine de l'objectif et risque de causer un dysfonctionnement. Le voyant STATUS clignote en orange pour signaler l'apparition de ce type de problème. Dans ce cas, procédez à [CENTRER L'OBJECTIF].

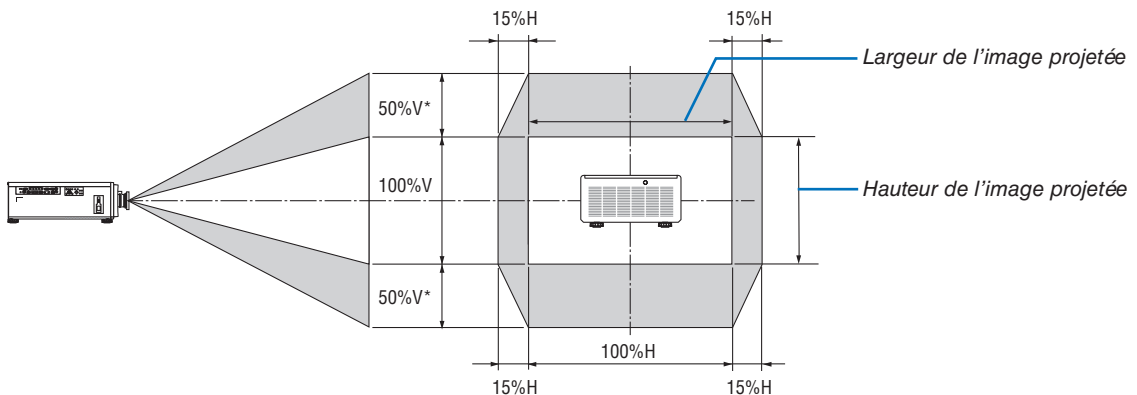
#### Procédure de fonctionnement

1. Allumez le projecteur.
2. Appuyez sur le bouton (HOME) sur le panneau de commande ou maintenez le bouton CTL enfoncé et appuyez sur le bouton INFO/L-CALIB. de la télécommande. [CENTRER L'OBJECTIF] est exécuté.

#### ASTUCE :

- Le schéma ci-dessous montre la plage de déplacement d'objectif (mode de projection : [BUREAU VERS L'AVANT]). Pour monter la position de projection plus haut que cela, réglez le pied d'inclinaison. (→ page 25)

\* NP45ZL seulement  $\pm 45\%$  V



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

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

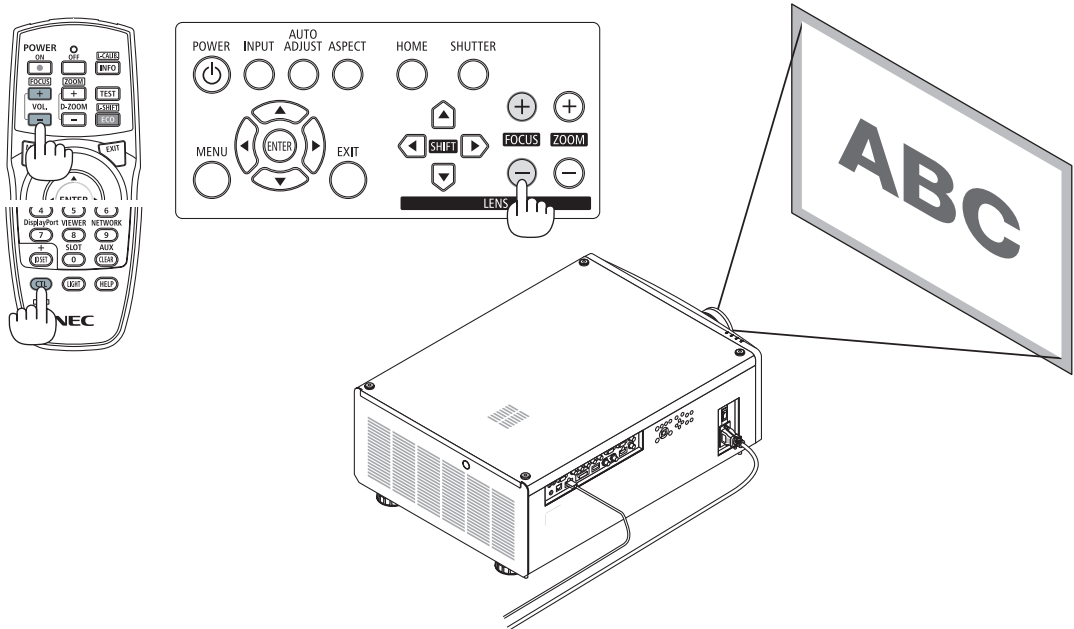
### Mise au point

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.

Veillez-vous reporter à la page 49 dans le Mode d'emploi à propos du MOTIF DE TEST.

#### 1. Appuyez sur les boutons FOCUS (+) ou (-) pour régler la mise au point.

- Sur la télécommande, tout en appuyant sur le bouton CTL, appuyez sur le bouton VOL/FOCUS (+) ou (-).



---

#### ASTUCE :

- Afin d'obtenir la meilleure mise au point, effectuez ce qui suit (pour une installation permanente)

Préparation : laissez tourner le projecteur pendant une heure.

1. Utilisez les boutons FOCUS (+) ou (-) afin de vous assurer d'obtenir la meilleure mise au point. Si ce n'est pas le cas, déplacez le projecteur d'avant en arrière.

2. Sélectionnez le [MOTIF DE TEST] depuis le menu et affichez le motif de test. (→ page 49)

- Vous pouvez également utiliser le bouton TEST sur la télécommande afin d'afficher le motif de test.

3. Appuyez sur le bouton FOCUS (-) jusqu'à ce que le réseau de pixels du motif de test ne soit plus visible.

4. Continuez d'appuyer sur le bouton FOCUS (+) jusqu'à obtenir la meilleure mise au point.

Si vous réglez au-delà de la meilleure mise au point, retournez à l'étape 3 et répétez les procédures.

---

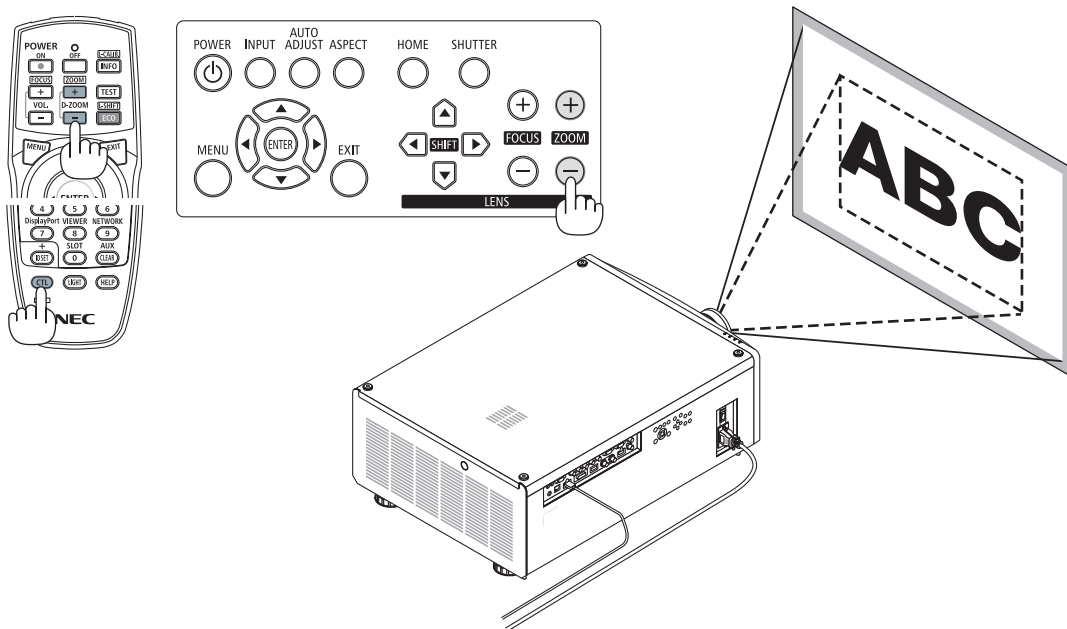
## 2. Projection d'une image (fonctionnement élémentaire)

### Zoom

1. Appuyez sur les boutons ZOOM (+) ou (-) pour régler le zoom.

- Sur la télécommande, tout en appuyant sur le bouton CTL, appuyez sur le bouton D-ZOOM/ZOOM (+) ou (-).

Le zoom est réglé.



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

### Réglage du pied d'inclinaison

1. La position de projection de l'image peut être réglée à l'aide des pieds inclinables positionnés aux quatre coins du boîtier.

La hauteur du pied d'inclinaison peut être réglée en tournant.

« Réglage de la hauteur de l'image projetée »

La hauteur de l'image projetée est réglée en tournant le pied d'inclinaison avant ou arrière.

« Si l'image projetée est inclinée »

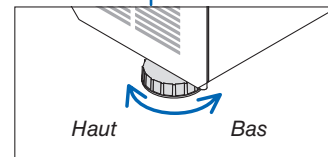
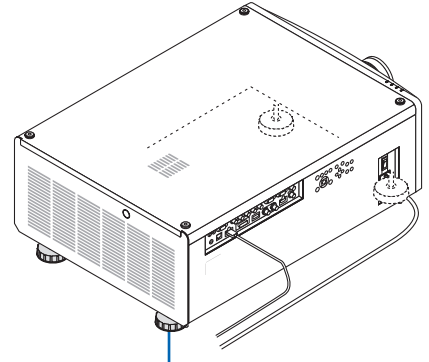
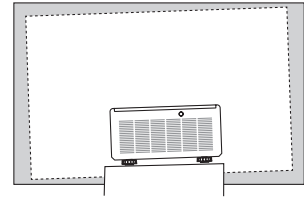
Si l'image projetée est inclinée, tournez le pied d'inclinaison gauche ou droit pour mettre l'image de niveau.

- Si l'image projetée est déformée, voir « 3-8. Correction de la distorsion Keystone horizontale et verticale [KEystone] » (→ page 32) et « [CORREC. GÉOMÉTRIQUE] » (→ page 56).
- 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 °.

#### REMARQUE :

- Ne pas allonger le pied d'inclinaison de plus de 10 mm/0,4". Faire cela rendrait la fixation du pied instable et pourrait aussi démonter le pied d'inclinaison du projecteur.
- Veillez à allonger ou à raccourcir deux pieds inclinables à l'avant au même moment. De même pour les pieds arrière, autrement le poids du projecteur pèsera plus d'un côté et cela risque de provoquer des dommages.
- Ne pas utiliser le pied d'inclinaison pour une tâche autre que le réglage de l'angle de projection 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.



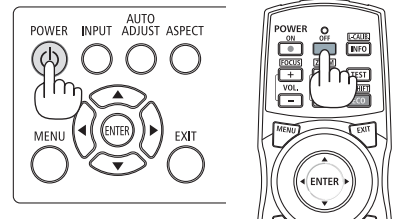
Pied d'inclinaison  
(il y en a un en plus à l'arrière)

### 2-6. Arrêt du projecteur

1. Appuyez sur le bouton  (POWER) sur le boîtier du projecteur ou bien sur le bouton POWER OFF de la télécommande.


Le message [ÉTEINDRE L'APPAREIL] apparaît.

ETEINDRE L'APPAREIL  
ETES-VOUS SUR(E) ?



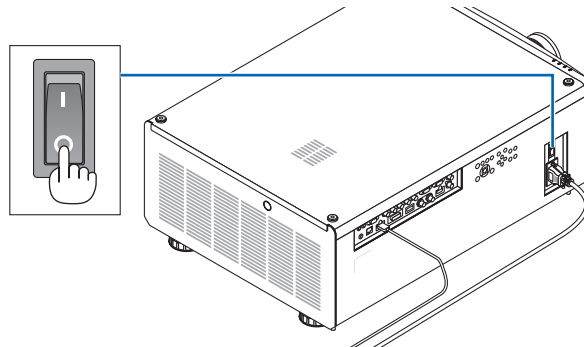
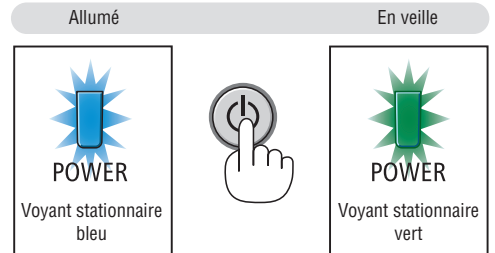
2. Appuyez sur le bouton  (POWER) à nouveau.

La source lumineuse sera éteinte et l'alimentation sera coupée. Le projecteur passera en mode veille et le voyant POWER s'allumera en vert.

- Si vous utilisez la télécommande, appuyez sur le bouton POWER OFF à nouveau.
  - Si vous ne souhaitez pas mettre l'appareil hors tension, appuyez sur le bouton EXIT.
3. Assurez-vous que le projecteur est en **MODE VEILLE**, puis éteignez l'interrupteur d'alimentation principal « (DE-SACT.)»

Le voyant POWER s'éteint et l'alimentation principale se coupe.

- Lorsque le voyant POWER clignote en bleu par courts intervalles, l'appareil ne peut être éteint.



#### ATTENTION :

Certaines parties du projecteur peuvent se trouver temporairement en surchauffe si le projecteur est éteint avec l'interrupteur de l'alimentation principale ou si l'alimentation électrique CA est coupée pendant l'utilisation du projecteur ou si le ventilateur est en marche. À manipuler avec précaution.

#### REMARQUE :

- Ne débranchez pas le câble d'alimentation de la prise alors qu'une image est en cours de projection. Cela endommagerait la borne du projecteur AC IN ou le contact de la prise d'alimentation. Pour couper l'alimentation AC pendant que le projecteur est sous tension, utilisez l'interrupteur d'alimentation principale du projecteur, ou une barre d'alimentation équipée d'un interrupteur, ou un disjoncteur.
- Ne coupez pas l'interrupteur de l'alimentation principale ou ne déconnectez pas l'alimentation électrique CA pendant 10 secondes en faisant des réglages ou en réglant des changements et fermant le menu. Vous risqueriez de perdre vos réglages et paramètres.

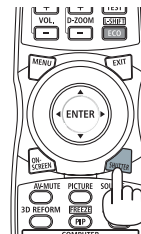
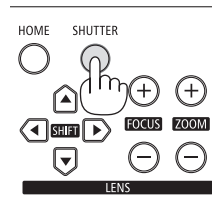
## 3. Fonctions pratiques

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

Appuyez sur le bouton SHUTTER.

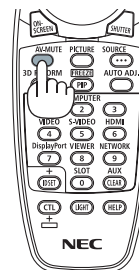
La source lumineuse s'éteindra temporairement.

Appuyez à nouveau pour permettre à l'écran de s'illuminer à nouveau.



### 3-2. Arrêt de l'image (AV-MUTE)

Appuyez sur le bouton AV-MUTE pour éteindre l'image pour une courte période de temps. Appuyez à nouveau pour restaurer l'image.

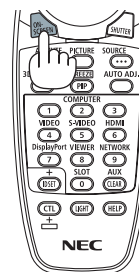


ASTUCE :

- La vidéo disparaît, mais pas l'affichage du menu.

### 3-3. Arrêt du menu à l'écran (écran muet)

Appuyez sur le bouton ON-SCREEN de la télécommande pour masquer le menu à l'écran, l'affichage source et les autres messages. Appuyez à nouveau pour les restaurer.



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 veut dire que la sourdine à l'écran est activée.
- La sourdine à l'écran est maintenue même lorsque le projecteur est éteint.
- Maintenez le bouton MENU enfoncé sur le boîtier du projecteur pendant au moins 10 secondes éteindra la sourdine à l'écran.

### 3-4. Commuter la position d'affichage du menu à l'écran

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

Le menu à l'écran s'affiche.

#### 2. Déplacez le curseur à l'aide du bouton ► sur [CONFIG.].

#### 3. Déplacez le curseur à l'aide du bouton ▼ ou ▲ sur [MENU] puis appuyez sur le bouton ENTER ou ►.

ENTREE	IMAGE	AFFICHAGE	CONFIG.	INFO.
LANGUE		FRANCAIS		↔/▶
ORIENTATION		BUREAU VERS L'AVANT		↔/▶
MODE VENTILATEUR		AUTO		↔/▶
MARCHE AUTO DES		DESACT.		◀▶
DEMARRAGE DIRECT		DESACT.		◀▶
PARAMETRES RESEAU				↔/▶
MODE LUMIERE				↔/▶
PAPIER PEINT		BLEU		↔/▶
LOGO DE DÉMARRAGE		ACTIVE		◀▶
TELECOMMANDE				↔/▶
DÉCLENCHEUR D'ÉCRAN-1		DESACT.		◀▶
DÉCLENCHEUR D'ÉCRAN-2		DESACT.		◀▶
<b>MENU</b>				↔/▶

MENU = PRECEDENT | REGLER ELEMENT ◀▶ | FAIRE DEFILER ▲▼

#### 4. Déplacez le curseur sur [MENU POSITION] et appuyez sur le bouton ENTER ou ►.

ENTREE	IMAGE	AFFICHAGE	CONFIG.	INFO.
MENU				
<b>MENU POSITION</b>		CENTRE		↔/▶
MENU TRANSLUCIDE		0		↔/▶
DUREE D'AFFICHAGE		AUTO 45 S		↔/▶
AFFICHAGE MESSAGE		ON		↔/▶
VER. PANNEAU COMMANDE		DESACT.		↔/▶

MENU = PRECEDENT | REGLER ELEMENT ◀▶ | FAIRE DEFILER ▲▼

#### 5. Appuyez sur le bouton ▼▲, sélectionnez la position du menu, et appuyez sur le bouton ENTER ou ►.

ENTREE	IMAGE	AFFICHAGE	CONFIG.	INFO.
MENU		MENU POSITION		
<input checked="" type="radio"/> EN HAUT À GAUCHE				↔/▶
<input type="radio"/> EN HAUT À DROITE				↔/▶
<input type="radio"/> EN BAS À GAUCHE				↔/▶
<input type="radio"/> EN BAS À DROITE				↔/▶
<input checked="" type="radio"/> CENTRE				↔/▶

MENU = PRECEDENT | REGLER ELEMENT ◀▶ | FAIRE DEFILER ▲▼

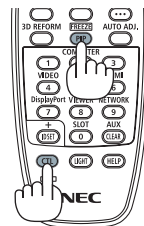
Pour finaliser le réglage du menu à l'écran, appuyez sur le bouton MENU de la télécommande.

#### ASTUCE :

- La position d'affichage du menu est enregistrée même lorsque l'alimentation électrique du projecteur est désactivée.
- Cette fonction n'a aucun impact sur la position d'affichage de la borne d'entrée des informations et de message.

#### 3-5. Figer une image

Maintenez le bouton CTL enfoncé et appuyez sur le bouton PIP/FREEZE pour figer une image. Appuyez à nouveau pour reprendre le mouvement.



---

#### REMARQUE :

- *L'image est figée mais la lecture de la vidéo originale continue.*
-



## 3-6. Agrandissement d'une image

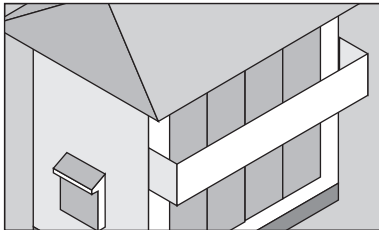
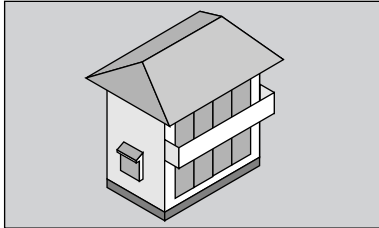
Il est possible d'agrandir l'image jusqu'à deux fois.

**REMARQUE :**

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

Pour ce faire :

**1. Appuyez sur le bouton D-ZOOM (+) pour agrandir l'image.**



**2. Appuyez sur le bouton D-ZOOM (-).**

À chaque pression sur le bouton D-ZOOM (-), l'image est réduite.



**REMARQUE :**

- L'image sera agrandie ou réduite au centre de l'écran.

### 3-7. Réglage de la luminance (luminosité) et effet d'économie d'énergie [MODE LUMIÈRE]

La luminosité du projecteur peut être réglée dans une plage de 30 à 100 % (par incréments de 1 %) et maintenue à un niveau constant après le réglage. De plus, lorsque vous réglez le [MODE LUMIÈRE] sur [ECO], la luminosité est réduite et le bruit de fonctionnement est atténué. En conséquence, il est possible de réduire la consommation d'énergie.

Utilisez [MODE LUMIÈRE], [AJUSTEMENT DE LA LAMPE] et [LUMINOSITÉ CONSTANTE] sur [MODE LUMIÈRE] sous le menu [CONFIG.] dans le menu à l'écran. (→ page 64)

Nom de fonction	Description	
MODE LUMIÈRE	Règle la sortie de la source lumineuse du projecteur.	
	BOOST	L'image devient plus lumineuse que dans le mode [NORMAL]. Toutefois, la consommation d'énergie augmentera. La durée de vie des composants optiques peut également être réduite selon l'environnement d'exploitation.
	NORMAL	La luminosité passe à 100 % et l'écran devient lumineux.
	ECO	Le taux de luminosité passe à 80% du mode [NORMAL]. Le bruit de fonctionnement et la consommation électrique augmenteront également en raison du contrôle du ventilateur de refroidissement selon la luminosité.
AJUSTEMENT DE LA LAMPE	Lorsque le mode est réglé sur [NORMAL] dans [MODE LUMIÈRE], la luminosité peut être réglée dans une plage de 30 à 100% (par incréments de 1%).	
LUMINOSITÉ CONSTANTE	Contrôle la luminosité de manière à conserver le degré de luminosité au moment de la mise sous tension sur [ACTIVÉ]. La valeur de réglage sera enregistrée jusqu'à ce que [LUMINOSITÉ CONSTANTE] soit réglée sur [DESACT.] même si l'alimentation est coupée.	

**1. Appuyez sur le bouton ECO/L-SHIFT de la télécommande.**

L'écran [MODE LUMIÈRE] sera affiché.

**2. Appuyez sur le bouton ▲▼ pour sélectionner [MODE] et appuyez sur le bouton ENTER ou ►.**



## 3-8. Correction de la distorsion keystone horizontale et verticale [KEYSTONE]

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

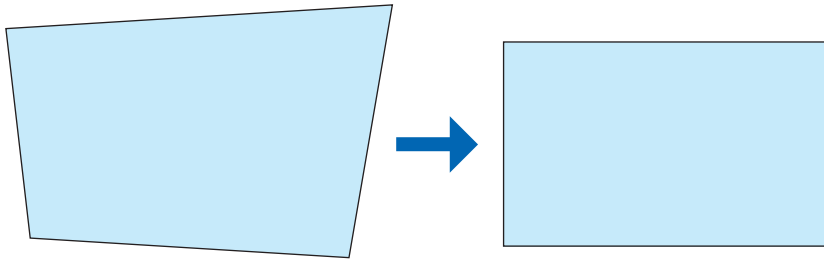
**1. Appuyez sur le bouton 3D REFORM.**

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

**2. Appuyez sur le bouton ▼/▲ pour sélectionner [KEYSTONE] et appuyez sur le bouton ENTER ou ►.**

L'écran du menu [KEYSTONE] s'affiche.

**3. Déplacez le curseur sur [HORIZONTAL] ou [VERTICAL], puis appuyez sur le bouton ◀/▶ pour régler l'écran de projection.**



---

**ASTUCE :**

- Pour plus de détails sur les fonctions du menu [CORREC. GÉOMÉTRIQUE], voir la (→ page 56).
- 

**REMARQUE :**

- Utilisez la correction keystone horizontale lorsque la position de déplacement vertical de l'objectif est proche de 0 V. En dehors des cas ci-dessus, utilisez [RÉGLAGE COIN GAUCHE HAUT], [RÉGLAGE COIN DROITE HAUT], [RÉGLAGE COIN GAUCHE DESSOUS], ou [RÉGLAGE COIN DROITE DESSOUS] pour corriger la distorsion keystone.
-

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

### Vue d'ensemble

En utilisant le navigateur Internet sur l'ordinateur, l'écran de serveur HTTP du projecteur peut être affiché pour faire fonctionner le projecteur.

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

- Configurez les paramètres requis pour la connexion du projecteur au réseau (réseau local câblé).
- 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.
- Configurer le SERVEUR HTTP, PC CONTROL, CRESTRON et PJLink PASSWORD etc.

### Pour afficher l'écran de serveur HTTP

1. **Connectez le projecteur à l'ordinateur avec un câble réseau local vendu dans le commerce. (→ page 69)**
2. **Sélectionnez [CONFIG.] → [PARAMÈTRES RÉSEAU] dans le menu affiché à l'écran pour configurer les paramètres réseau. (→ page 63)**
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://<Adresse IP du projecteur>/index.html` ».  
L'écran du serveur HTTP sera affiché.

---

#### ASTUCE :

- *La configuration de l'adresse IP en sortie d'usine est [DHCP ON].*
- 

#### REMARQUE :

- *Pour utiliser le projecteur en réseau, consultez votre administrateur réseau pour connaître les paramètres réseau.*
  - *La réactivité de l'affichage ou des touches peut être ralentie ou une opération ne pas être acceptée suivant les paramètres de votre réseau.  
Dans ce cas, consultez votre administrateur réseau. Le projecteur peut ne pas répondre si les touches sont pressées de façon répétée et rapidement. 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 Web, appuyez sur les touches Ctrl + F5 pour actualiser votre navigateur Web (ou vider 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 autres informations disponibles à partir de votre logiciel.*
- 

### Préparation avant utilisation

Connectez le projecteur à un câble réseau du commerce avant de commencer à utiliser le navigateur. (→ page 69)  
Le fonctionnement avec un navigateur qui utilise un serveur proxy risque d'être impossible suivant le type de serveur proxy et la configuration. Bien que le type de serveur proxy soit un facteur, il est possible que les éléments qui ont été effectivement réglés ne s'affichent pas, selon l'efficacité du cache, et le contenu établi depuis le navigateur peut ne pas être respecté dans le fonctionnement. Il est recommandé de ne pas utiliser de serveur proxy à moins que ce soit inévitable.

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

Concernant l'adresse 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 au serveur de nom de domaine par un administrateur réseau, ou que le nom d'hôte correspondant à l'adresse IP du projecteur a été réglé dans le fichier « HOSTS » de l'ordinateur utilisé.

Exemple 1 : Lorsque le nom d'hôte du projecteur a été réglé sur « pj.nec.co.jp », 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.

## 3-10. L'enregistrement change pour le déplacement d'objectif [MÉMOIRE OBJECTIF]

Enregistre la position de projection (déplacement d'objectif) sur l'écran dans la mémoire du projecteur. Un maximum de 10 valeurs peut être enregistré. Lorsque vous rappelez la [MÉMOIRE OBJECTIF] enregistrée, le déplacement d'objectif sera effectué automatiquement en fonction de la valeur de réglage pour déplacer la position de l'écran de position.

### Pour enregistrer vos valeurs réglées dans [MÉMOIREOBJECTIF] :

1. Règle la position de projection à l'aide de la fonction de déplacement d'objectif du projecteur.
2. Appuyez sur le bouton MENU.  
*Le menu s'affiche.*
3. Appuyez sur le bouton ◀▶ pour sélectionner [AFFICHAGE].
4. Appuyez sur le bouton ▼/▲ pour sélectionner [MÉMOIREOBJECTIF] et appuyez sur le bouton ENTER ou ▶.  
*L'écran [MÉMOIRE OBJECTIF] s'affiche.*
5. Appuyez sur le bouton ▼/▲ pour déplacer le curseur sur l'un des éléments affichés comme [ENREGISTRER] à droite de [MEMORY 1] sur [MEMORY 10], puis appuyez sur le bouton ENTER ou ▶.  
*La valeur de réglage de déplacement d'objectif sera enregistrée dans la mémoire.*

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

1. Appuyez sur le bouton MENU.  
*Le menu s'affiche.*
2. Appuyez sur le bouton ◀▶ pour sélectionner [AFFICHAGE].
3. Appuyez sur le bouton ▼/▲ pour sélectionner [MÉMOIREOBJECTIF] et appuyez sur le bouton ENTER ou ▶.  
*L'écran [MÉMOIRE OBJECTIF] s'affiche.*
4. Appuyez sur le bouton ▼/▲ pour déplacer le curseur sur l'un des éléments affichés comme [CHARGER] à droite de [MEMORY 1] sur [MEMORY 10], puis appuyez sur le bouton ENTER.  
*La valeur de réglage de déplacement d'objectif [MÉMOIRE OBJECTIF] et le déplacement d'objectif seront automatiquement activés pour déplacer la position de l'écran de projection.*

### Pour supprimer vos valeurs réglées de [MÉMOIRE OBJECTIF] :

1. Appuyez sur le bouton MENU.  
*Le menu s'affiche.*
2. Appuyez sur le bouton ◀▶ pour sélectionner [AFFICHAGE].
3. Appuyez sur le bouton ▼/▲ pour sélectionner [MÉMOIREOBJECTIF] et appuyez sur le bouton ENTER ou ▶.  
*L'écran [MÉMOIRE OBJECTIF] s'affiche.*
4. Appuyez sur le bouton ▼/▲ pour déplacer le curseur sur l'un des éléments affichés comme [CHARGER] à droite de [MEMORY 1] sur [MEMORY 10], puis appuyez sur le bouton ▶.  
*L'affichage passe de [CHARGER] à [RÉINITIALISER].*
  - La configuration change entre [RÉINITIALISER] et [CHARGER] à chaque pression ▶ du bouton.
5. Appuyez sur le bouton ENTER.  
*La valeur de réglage dans la mémoire sera supprimée.*

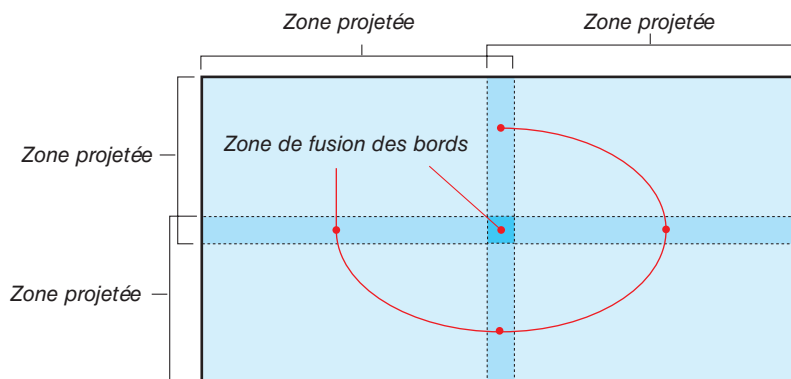
### 3-11. Ajuster les limites d'une image projetée [FUSION DES BORDS]

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 *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 (déplacement d'objectif, zoom et mise au point).
- Réglez la luminosité de chaque projecteur à l'aide de *[AJUST. DE LA LAMPE]* sous *[CONFIG.]*. Par ailleurs, réglez la qualité de l'image avec les diverses fonctions de réglage telles que *[IMAGE]* → *[PRÉRÉGLAGE]* ou *[CORRECTION GAMMA]* etc.

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



#### Réglage de la superposition d'écrans de projection

##### ① Activer [FUSION DES BORDS].

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

Le menu s'affiche.

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

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

ENTREE	IMAGE	AFFICHAGE	CONFIG.	INFO.
OBJECTIF BLOQUÉ		DESACT.		↔/↔
CONTRÔLE DE L'OBJECTIF				↔/↔
MEMOIRE OBJECTIF				↔/↔
CENTRER L'OBJECTIF				↔/↔
ZOOM NUMERIQUE				↔/↔
CORREC. GEOMETRIQUE				↔/↔
EFFACEMENT				↔/↔
<b>FUSION DES BORDS</b>				↔/↔
TYPE D'ECRAN		16:10		↔/↔

MENU = PRECEDENT | REGLER ELEMENT ↔ | FAIRE DEFILER ↵

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

ENTREE	IMAGE	AFFICHAGE	CONFIG.	INFO.
<b>FUSION DES BORDS</b>				
<b>MODE</b>		ACTIVE		↔/↔
MARQUEUR		DESACT.		↔/↔
GAMME				↔/↔
NIVEAU NOIR				↔/↔
RESET				↔/↔

MENU = PRECEDENT | REGLER ELEMENT ↔ | FAIRE DEFILER ↵

Ceci active la fonction FUSION DES BORDS. Les éléments de menu suivants sont disponibles : [MARQUEUR], [GAMME] et [NIVEAU NOIR]

ENTREE	IMAGE	AFFICHAGE	CONFIG.	INFO.
<b>FUSION DES BORDS GAMME</b>				
<b>HAUT</b>		◀ [ ] ▶	0	
BAS		◀ [ ] ▶	0	
GAUCHE		◀ [ ] ▶	0	
DROITE		◀ [ ] ▶	0	

MENU = PRECEDENT | REGLER ELEMENT ↔ | FAIRE DEFILER ↵

ENTREE	IMAGE	AFFICHAGE	CONFIG.	INFO.
<b>FUSION DES BORDS NIVEAU NOIR</b>				
<b>HAUT</b>		◀ [ ] ▶	0	
BAS		◀ [ ] ▶	0	
GAUCHE		◀ [ ] ▶	0	
DROITE		◀ [ ] ▶	0	
TOUS		↔		
ROUGE		◀ [ ] ▶	0	
VERT		◀ [ ] ▶	0	
BLEU		◀ [ ] ▶	0	

MENU = PRECEDENT | REGLER ELEMENT ↔ | FAIRE DEFILER ↵



### 3. Fonctions pratiques

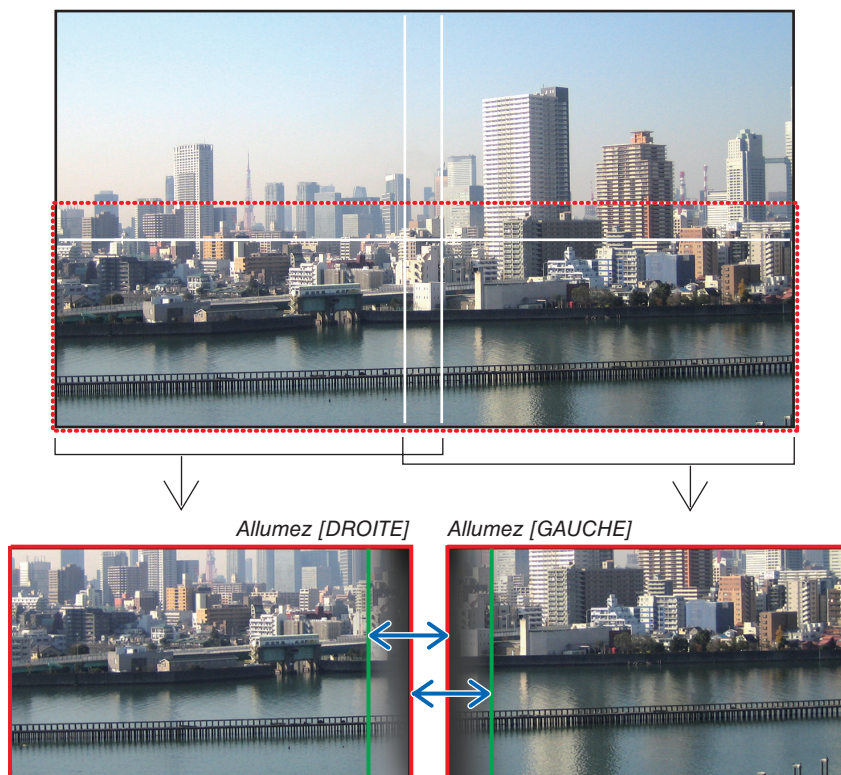
- Sélectionnez [HAUT], [BAS], [GAUCHE], [DROITE] après avoir sélectionné [GAMME] ou [NIVEAU NOIR].

<p>HAUT: DÉSACTIV.</p> <p>GAUCHE: DÉ- SACTIV.      DROITE: AC-                          TIVÉ</p> <p>BAS: ACTIVÉ</p>	<p>HAUT: DÉSACTIV.</p> <p>GAUCHE:      DROITE: DÉ- ACTIVÉ      SACTIV.</p> <p>BAS: ACTIVÉ</p>
<p>HAUT: ACTIVÉ</p> <p>GAUCHE: DÉ- SACTIV.      DROITE: AC-                          TIVÉ</p> <p>BAS: DÉSACTIV.</p>	<p>HAUT: ACTIVÉ</p> <p>GAUCHE:      DROITE: DÉ- ACTIVÉ      SACTIV.</p> <p>BAS: DÉSACTIV.</p>

#### ② Réglez [GAMME] pour déterminer une zone de superposition des bords d'images projetées de chaque projecteur.

Lorsque [MARQUEUR] est réglé sur [ACTIVÉ], des marqueurs de deux couleurs sont affichés sur l'écran en fonction du réglage de la [GAMME].

Le marqueur rouge représente les bords de la région où les images se chevauchent, le marqueur vert représente la plage de chevauchement (région/largeur).



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

Ajuster la zone de superposition (largeur) avec [GAMME]. Dans le cas de la figure de la page précédente, réglez le marqueur vert sur l'écran gauche sur le marqueur rouge sur l'écran droit, et le marqueur vert sur l'écran droit sur le marqueur rouge sur l'écran gauche. Le réglage est terminé lorsque les marqueurs sont empilés. Désactivez [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.

#### [NIVEAU NOIR]

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 la commande [NIVEAU NOIR].

- Réglez le [MODE] sur [ACTIVÉ] pour sélectionner [NIVEAU NOIR].

#### Réglage du Niveau Noir

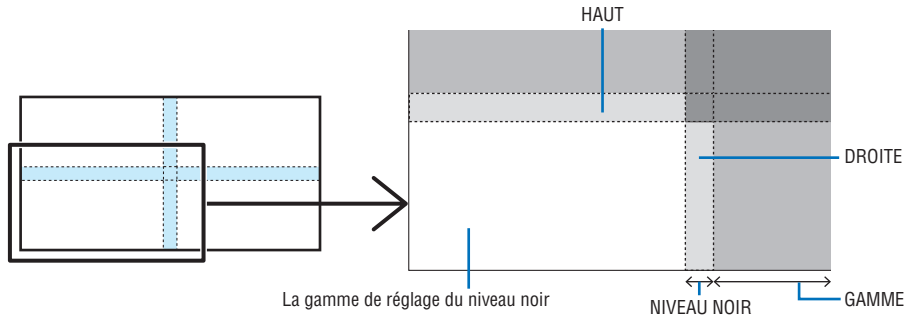
Ceci permet de régler le niveau noir de la partie superposée et les zones non superposées des multi-écrans (FUSION DES BORDS).

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] dans la [GAMME] ou [NIVEAU NOIR] allumées.

Le niveau noir du projecteur bas gauche est ajusté tel qu'indiqué sur la figure.



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

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

ENTREE	IMAGE	AFFICHAGE	CONFIG.	INFO.
<b>FUSION DES BORDS</b>				
MODE		ACTIVE		↔/→
MARQUEUR		DESACT.		↔/→
GAMME				↔/→
<b>NIVEAU NOIR</b>				
RESET				↔/→

MENU = PRECEDENT | REGLER ELEMENT ↔ | FAIRE DEFILER ↵

2. Utilisez ◀ ou ▶ pour régler le niveau noir.

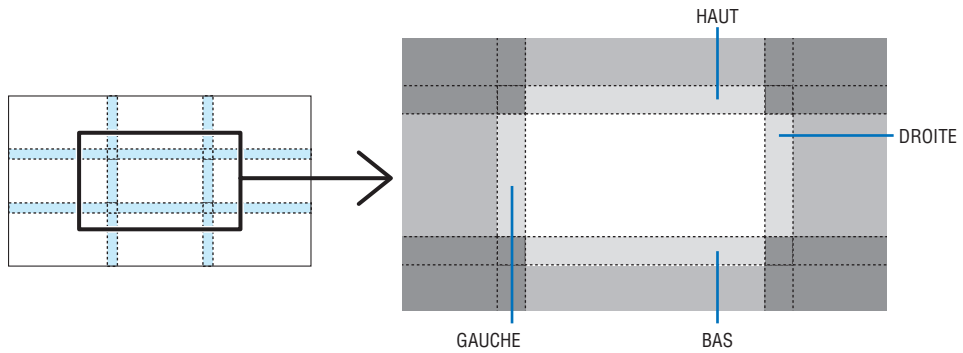
Effectuez cette opération pour l'autre projecteur si nécessaire.

ENTREE	IMAGE	AFFICHAGE	CONFIG.	INFO.
<b>FUSION DES BORDS NIVEAU NOIR</b>				
<b>HAUT</b>		◀ [ ] ▶		0
BAS		◀ [ ] ▶		0
GAUCHE		◀ [ ] ▶		0
DROITE		◀ [ ] ▶		0
TOUS				↔
ROUGE		◀ [ ] ▶		0
VERT		◀ [ ] ▶		0
BLEU		◀ [ ] ▶		0

MENU = PRECEDENT | REGLER ELEMENT ↔ | FAIRE DEFILER ↵

#### ASTUCE : Sections à 9 segments pour le réglage du niveau noir

Le niveau noir du projecteur du centre est ajusté tel qu'indiqué sur la figure.



-----  
**ASTUCE :**

- La largeur de fusion des bords est la largeur définie dans la plage.
  - Le [NIVEAU NOIR] peut être réglé uniquement pour le rendre plus clair.
-

# 4. Utilisation du menu à l'écran

## 4-1. Opérations de base du menu à l'écran

Afficher le menu à l'écran pour ajuster la qualité de l'image projetée par le projecteur et sélectionner le mode de fonctionnement du projecteur. Ci-après, « menu à l'écran » sera abrégé en « menu ».

### 4-1-1. Configuration de l'écran du menu à l'écran

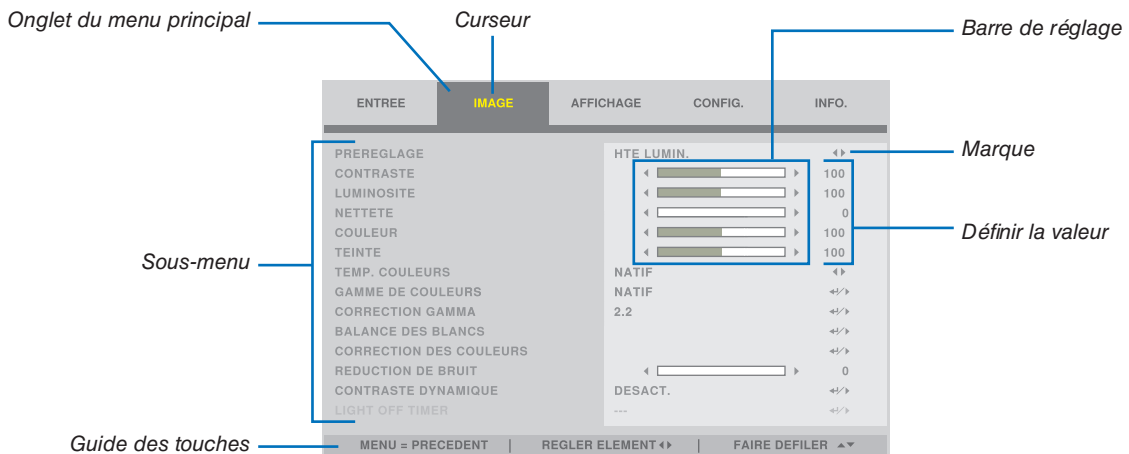
Pour afficher le menu, appuyez sur le bouton MENU du projecteur ou de la télécommande. Appuyez sur le bouton EXIT pour fermer le menu.

Cette section décrit comment afficher et utiliser le menu.

Préparation : Allumez le projecteur et projetez l'image sur l'écran.

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

- Appuyez sur le bouton EXIT pour annuler le menu.
- La position d'affichage du menu à l'écran peut être modifiée. («MENU POSITION» → page 28)



#### 2. Appuyez sur le bouton </>.

Le curseur se déplace sur l'onglet du menu principal (ENTRÉE ↔ IMAGE ↔ AFFICHAGE ↔ CONFIG. ↔ INFO.). Lorsque l'onglet du menu principal change, le sous-menu change également.

#### 3. Avec le curseur sur l'onglet du menu principal, appuyez sur le bouton ▼/▲.

Le curseur se déplace sur le sous-menu.

- Pour revenir à l'onglet du menu principal à partir du sous-menu, appuyez sur le bouton MENU.
- Appuyez sur le bouton EXIT pour annuler le menu.

#### 4. Appuyez sur le bouton ▼/▲ pour déplacer le curseur vers le sous-menu souhaité.

La marque affichée à l'extrémité droite du sous-menu indique une opération de touche.

◀▶	Appuyez sur le bouton </> pour sélectionner la valeur de réglage.
↵ / ▶	Appuyez sur le bouton ENTER ou ▶ pour continuer la sélection.

#### 5. Déplacez le curseur sur le sous-menu souhaité, puis appuyez sur le bouton </> ou ENTER.

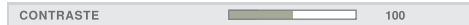
- Un sous-menu supplémentaire d'une couche peut également être affiché.

Dans ce cas, déplacez le curseur sur le sous-menu avec le bouton ▼/▲ puis appuyez sur le bouton ENTER.

### 4-1-2. Barre de réglage

Pour modifier la valeur sur la barre de réglage, appuyez sur le bouton ◀/▶.

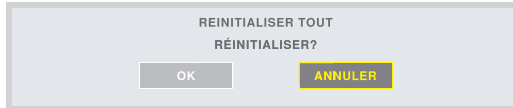
Lorsque vous appuyez sur le bouton ◀/▶, l'écran de menu disparaît et une barre de réglage s'affiche en bas de l'écran.



Appuyez sur le bouton ◀/▶ pour régler et sur le bouton MENU pour confirmer.

### 4-1-3. Message de confirmation

Un message de confirmation s'affiche lorsque vous réinitialisez la valeur de réglage etc.



Appuyez sur le bouton ◀/▶ pour déplacer le curseur sur [OK] ou [ANNULER], puis appuyez sur le bouton ENTER.

### 4-1-4. Changer le numéro

Cette section explique comment changer l'adresse IP par défaut réglée en usine et le masque subnet, etc. dans les paramètres réseau du menu.

1. Appuyez sur le bouton MENU et sélectionnez [CONFIG.] → [PARAMÈTRES RÉSEAU].

L'écran [PARAMÈTRES RÉSEAU] s'affiche.

ENTREE	IMAGE	AFFICHAGE	CONFIG.	INFO.
<b>PARAMÈTRES RESEAU</b>				
MODE DE RESEAU		LAN1	↔/→	
CONSUMMATION EN VEILLE		ACTIVE	↔/→	
DHCP		DESACT.	↔/→	
<b>ADRESSE IP</b>		192.168. 0. 10		
MASQUE SUBNET		255.255.255. 0		
PASSERELLE		0. 0. 0. 0		
DNS		0. 0. 0. 0		
AMX BEACON		DESACT.	↔/→	
ADRESSE MAC		00:16:23:01:02:0B		
NOM DU PROJECTEUR		PJ-5522AA		
HOST NAME		pj-5522AA		
MENU = PRECEDENT   REGLER ELEMENT ↔   FAIRE DEFILER ↵				

2. Appuyez sur le bouton ▼/▲ pour déplacer le curseur sur [ADRESSE IP], puis appuyez sur le bouton ENTER.

3. Appuyez sur le bouton ◀/▶ pour déplacer le curseur sur la valeur à modifier.

4. Appuyez sur le bouton ▼/▲ pour modifier la valeur, puis appuyez sur le bouton ENTER.

- Appuyez sur le bouton ▲ pour augmenter la valeur. Appuyez sur le bouton ▼ pour diminuer la valeur.

## 4-2. Liste des éléments de menu

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

MENU SUPÉRIEUR	SOUS-MENU		VALEUR PAR DÉFAUT EN USINE	SÉLECTIONS		
ENTRÉE	SÉLECTION DE L'ENTRÉE		HDMI 1	HDMI 1 / HDMI 2 / COMPUTER / BNC / DVI-D / DisplayPort / SDI / HDBaseT		
	SOURCE AUTO		DÉSACT.	DÉSACT. / ACTIVÉ		
	ESPACE DE COULEUR		AUTO	AUTO / YPbPr / YCbCr / RGB-PC / RGB-VIDEO		
	ASPECT (RATIO)		AUTO	5:4 / 4:3 / 16:10 / 16:9 / 1.88 / 2.35 / GRAND ÉCRAN / AUTO / NATIF		
	SURBALAYAGE		DÉSACT.	DÉSACT. / COUPE / ZOOM		
	OPTIONS D'IMAGE	TOTAL HORIZONTAL				
		DÉPART H				
		PHASE HORIZONTALE				
		DÉPART V				
	MOTIF DE TEST		DÉSACT.	HACHURES / BARRE COULEUR / DAMIER / ÉCLATEMENT V / BLANC / ROUGE / VERT / BLEU / NOIR		
	3D	FORMAT		AUTO	AUTO / DÉSACT. (2D) / CÔTE À CÔTE(DEMI) / HAUT ET BAS / AFFICHAGE SÉQUENTIEL	
		L'INVERSION DES YEUX		NORMAL	NORMAL / INVERSE	
		DLP® Link		DÉSACT.	DÉSACT. / ACTIVÉ	
		CRÉPUSCULE		1.95 ms	0.65 ms / 1.3 ms / 1.95 ms	
SYNC DELAY		0	0-200			
SYNC RÉFÉRENCE			EXTERNE / INTERNE (INFORMATIONS POUR AFFICHAGE SÉQUENTIEL 3D)			
RÉGLAGE AUTOMATIQUE						
IMAGE	PRÉRÉGLAGE		HTE LUMIN.	HTE LUMIN. / PRÉSENTATION / VIDEO		
	CONTRASTE		100	0-200		
	LUMINOSITÉ		100	0-200		
	NETTÉTÉ		0	0-15		
	COULEUR		100	0-200		
	TEINTE		100	0-200		
	TEMP. COULEURS		NATIF	5400K / 6500K / 7500K / 9300K / NATIF		
	GAMME DE COULEURS		NATIF	REC709 / EBU / SMPTE / NATIF		
	GAMMA	CORRECTION GAMMA		2.2	1.0 / 1.8 / 2.0 / 2.2 / 2.35 / 2.5 / COURBE EN S / DICOM SIM.	
	BALANCE DES BLANCS	CONTRASTE R		100	0-200	
		CONTRASTE G		100	0-200	
		CONTRASTE B		100	0-200	
		LUMINOSITÉ R		100	0-200	
		LUMINOSITÉ G		100	0-200	
		LUMINOSITÉ B		100	0-200	
	CORRECTION DES COULEURS	ROUGE	TEINTE	100	0-200	
			SATURATION DES COULEURS	100	0-200	
		VERT	GAIN	100	0-200	
			TEINTE	100	0-200	
		BLEU	SATURATION DES COULEURS	100	0-200	
			GAIN	100	0-200	
		CYAN	TEINTE	100	0-200	
			SATURATION DES COULEURS	100	0-200	
		MAGENTA	GAIN	100	0-200	
			TEINTE	100	0-200	
		JAUNE	SATURATION DES COULEURS	100	0-200	
			GAIN	100	0-200	
		BLANC	ROUGE GAIN	100	0-200	
			VERT GAIN	100	0-200	
				BLEU GAIN	100	0-200
		RÉINITIALISER				
		RÉDUCTION DE BRUIT		0	0-3	
		CONTRASTE DYNAMIQUE		DÉSACT.	DÉSACT. / ACTIVÉ	
		LIGHT OFF TIMER		DÉSACT.	DÉSACT. / 0.5S / 1.0S / 1.5S / 2.0S / 3.0S / 4.0S	

#### 4. Utilisation du menu à l'écran

MENU SUPÉRIEUR	SOUS-MENU		VALEUR PAR DÉFAUT EN USINE	SÉLECTIONS	
AFFICHAGE	OBJECTIF BLOQUÉ		DÉSACT.	DÉSACT. / ACTIVÉ	
	CONTRÔLE DE L'OBJECTIF	ZOOM			
		MISE AU POINT			
		DÉPLACEMENT			
	MÉMOIRE OBJECTIF	MEMORY 1			ENREGISTR / CHARGER / RÉINITIALISER
		MEMORY 2			ENREGISTR / CHARGER / RÉINITIALISER
		MEMORY 3			ENREGISTR / CHARGER / RÉINITIALISER
		MEMORY 4			ENREGISTR / CHARGER / RÉINITIALISER
		MEMORY 5			ENREGISTR / CHARGER / RÉINITIALISER
		MEMORY 6			ENREGISTR / CHARGER / RÉINITIALISER
		MEMORY 7			ENREGISTR / CHARGER / RÉINITIALISER
		MEMORY 8			ENREGISTR / CHARGER / RÉINITIALISER
		MEMORY 9			ENREGISTR / CHARGER / RÉINITIALISER
		MEMORY 10			ENREGISTR / CHARGER / RÉINITIALISER
	CENTRER L'OBJECTIF				
	ZOOM NUMÉRIQUE	ZOOM NUMÉRIQUE		0	
		PAN NUMÉRIQUE		0	
		BALAYAGE NUMÉRIQUE		0	
		RÉINITIALISER			
	CORREC. GÉOMÉTRIQUE	KEYSTONE	HORIZONTAL	0	-600-600
			VERTICAL	0	-400-400
			ROTATION	0	-10-10
			RÉINITIALISER		
		ROTATION	ROTATION	0	-100-100
			RÉINITIALISER		
		PARABOLE / PARABOLE	H PARABOLE / PARABOLE	0	-150 (PARABOLE) <= (H,V) <= 300 (PARABOLE)
			V PARABOLE / PARABOLE	0	-150 (PARABOLE) <= (H,V) <= 300 (PARABOLE)
			TRAPÈZE H	0	HORIZONTAL -60-60
			TRAPÈZE V	0	VERTICAL -40-40
			ROTATION	0	-10-10
			RÉINITIALISER		
		ARC	HAUT	0	-150-150
			BAS	0	-150-150
			GAUCHE	0	-150-150
			DROITE	0	-150-150
		RÉINITIALISER			
		RÉGLAGE COIN GAUCHE HAUT	HORIZONTAL	0	-192 < H < 192
			VERTICAL	0	-120 < V < 120
		RÉINITIALISER			
		RÉGLAGE COIN DROITE HAUT	HORIZONTAL	0	-192 < H < 192
			VERTICAL	0	-120 < V < 120
		RÉINITIALISER			
		RÉGLAGE COIN GAUCHE DESSOUS	HORIZONTAL	0	-192 < H < 192
			VERTICAL	0	-120 < V < 120
		RÉINITIALISER			
		RÉGLAGE COIN DROITE DESSOUS	HORIZONTAL	0	-192 < H < 192
			VERTICAL	0	-120 < V < 120
	RÉINITIALISER				
	EFFACEMENT	HAUT		0	0-360
		BAS		0	0-360
		GAUCHE		0	0-534
		DROITE		0	0-534
RÉINITIALISER					
FUSION DES BORDS	MODE		DÉSACT.	DÉSACT. / ACTIVÉ	
	MARQUEUR		DÉSACT.	DÉSACT. / ACTIVÉ	
	GAMME	HAUT		0	0, 100-500
		BAS		0	0, 100-500
		GAUCHE		0	0, 100-500
		DROITE		0	0, 100-500
	NIVEAU NOIR	HAUT		0	0-32
		BAS		0	0-32
		GAUCHE		0	0-32
		DROITE		0	0-32
		TOUS		0	
		ROUGE		0	0-32
		VERT		0	0-32
	BLEU		0	0-32	
	RÉINITIALISER				
TYPE D'ÉCRAN			16:10	16:10 / 16:9 / 4:3	



#### 4. Utilisation du menu à l'écran

MENU SUPÉRIEUR	SOUS-MENU		VALEUR PAR DÉFAUT EN USINE	SÉLECTIONS	
CONFIG.	LANGUE		ENGLISH	ENGLISH / DEUTSCH / FRANCAIS / ITALIANO / ESPAÑOL / SVENSKA / РУССКИЙ / 日本語 / PORTUGUÊS / 简体中文 / 繁體中文 / 한국어	
	ORIENTATION		BUREAU VERS L'AVANT	BUREAU VERS L'AVANT / PLAFOND VERS L'ARRIÈRE / BUREAU VERS L'ARRIÈRE / PLAFOND VERS L'AVANT	
	MODE VENTILATEUR		AUTO	AUTO / HAUTE ALTITUDE	
	MARCHÉ AUTO DES		DÉSACT.	DÉSACT. / ACTIVÉ	
	DÉMARRAGE DIRECT		DÉSACT.	DÉSACT. / ACTIVÉ	
	PARAMÈTRES RÉSEAU	MODE DE RÉSEAU		RÉSEAU1	RÉSEAU1 / RÉSEAU2
		CONSOMMATION EN VEILLE		ACTIVE	DÉSACT. / ACTIVÉ
		DHCP		ACTIVE	DÉSACT. / ACTIVÉ
		ADRESSE IP		192.168.0.10	XXX.XXX.XXX.XXX
		MASQUE SUBNET		255.255.255.0	XXX.XXX.XXX.XXX
		PASSERELLE		192.168.0.1	XXX.XXX.XXX.XXX
		DNS		192.168.0.1	XXX.XXX.XXX.XXX
		AMX BEACON		DÉSACT.	DÉSACT. / ACTIVÉ
		ADRESSE MAC			XX:XX:XX:XX:XX:XX
		NOM DU PROJECTEUR			PJ-XXXXXX
	HOST NAME			pj-xxxxxx	
	MODE LUMIÈRE	MODE LUMIÈRE		NORMAL	BOOST / NORMAL / ECO
		AJUSTEMENT DE LA LAMPE		100%	30%–100%
		LUMINOSITÉ CONSTANTE		DÉSACT.	DÉSACT. / ACTIVÉ
	PAPIER PEINT		BLEU	BLEU / NOIR / LOGO	
	LOGO DE DÉMARRAGE		ACTIVE	DÉSACT. / ACTIVÉ	
	TÉLÉCOMMANDE	CAPTEUR TÉLÉCOMM.		TOUS	TOUS / AVANT/ARRIÈRE / AVANT / ARRIÈRE / HDBaseT
		CONTRÔLE DU ID EN SERVICE		DÉSACT.	DÉSACT. / ACTIVÉ
		CONTRÔLE ID			
		NUMÉRO DE CONTRÔLE ID		1	1–99
	DÉCLENCHEUR		DÉSACT.	DÉSACT. / ÉCRAN / 5:4 / 4:3 / 16:10 / 16:9 / 1.88 / 2.35 / GRAND ÉCRAN / AUTO / NATIF	
	MENU	MENU POSITION		CENTRE	EN HAUT À GAUCHE / EN HAUT À DROITE / BAS-GAUCHE / BAS-DROITE / CENTRE
MENU TRANSLUCIDE		0	0 / 25 / 50 / 75		
DURÉE D'AFFICHAGE		AUTO 45 S	MANUEL / AUTO 5 S / AUTO 15 S / AUTO 45 S		
AFFICHAGE MESSAGE		ACTIVE	DÉSACT. / ACTIVÉ		
VER. PANNEAU COMMANDE		DÉSACT.	DÉSACT. / ACTIVÉ		
INFO.	MODEL NO.				
	SERIAL NUMBER				
	FIRMWARE				
	LANCPU				
	SUB-CPU				
	CONTRÔLE ID				
	BORNE D'ENTRÉE				
	FORMAT DU SIGNAL				
	F.R./H/V				
	HORLOGE À PIXEL				
	HEURES D'UTILIS. LUM				
	STATUT THERMIQUE	TEMPÉRATURE D'ADMISSION			
		DMD TEMPÉRATURE			
		TEMPÉRATURE DE LD			
		VITESSE DE VENTILATEUR 1-4			
		VITESSE DE VENTILATEUR 5-8			
		VITESSE DE VENTILATEUR 9-12			
		VITESSE DE VENTILATEUR 13-16			
		VITESSE DE VENTILATEUR 17-20			
VITESSE DE VENTILATEUR 21-24					
POMPE À EAU RPM					
RÉINITIALISER TOUT					

## 4-3. ENTRÉE

### 4-3-1. SÉLECTION DE L'ENTRÉE

Sélectionnez la borne d'entrée à projeter.

Un « • » (point) apparaîtra sur la borne d'entrée sélectionnée.

HDMI 1	Projette l'image de l'appareil connecté à la borne d'entrée HDMI 1 IN.
HDMI 2	Projette l'image de l'appareil connecté à la borne d'entrée HDMI 2 IN.
COMPUTER	Projette l'image de l'appareil connecté à la borne d'entrée COMPUTER.
BNC	Projette l'image de l'appareil connecté à la borne d'entrée BNC.
DVI-D	Projette l'image de l'appareil connecté à la borne d'entrée DVI-D.
DisplayPort	Projette l'image de l'appareil connecté à la borne d'entrée DisplayPort.
SDI	Projette l'image de l'appareil connecté à la borne d'entrée SDI.
HDBaseT	Projection du signal HDBaseT.

### 4-3-2. SOURCE AUTO

Vérifie automatiquement le signal d'entrée vidéo et projette l'image du premier signal détecté.

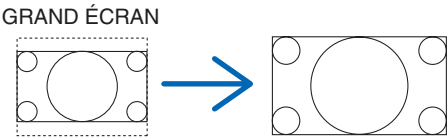
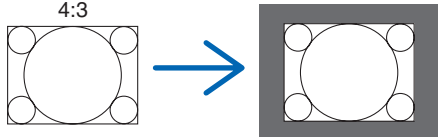
### 4-3-3. ESPACE DE COULEUR

Réglez l'espace colorimétrique selon le signal d'entrée vidéo.

AUTO	Sélectionne automatiquement l'espace colorimétrique correspondant en fonction du signal d'entrée vidéo.
YPbPr	Bascule l'espace colorimétrique sur ITU-R BT 601.
YCbCr	Bascule l'espace colorimétrique sur ITU-R BT 709.
RGB-PC	Utilisez l'espace colorimétrique RGB et réglez-le sur noir (0, 0, 0) et blanc(255, 255, 255). (Utiliser des couleurs 8-bit)
RGB-VIDEO	Réglez le noir (16, 16, 16) et le blanc (235, 235, 235) en utilisant l'espace colorimétrique RGB pour être compatible avec les valeurs de luminance définies dans la norme de composant numérique. (Utiliser des couleurs 8-bit)

### 4-3-4. ASPECT (RATIO)

Sélectionnez l'aspect (ratio) de l'écran.

5:4	Projette l'image dans un aspect (ratio) 5:4
4:3	Projette l'image dans un aspect (ratio) 4:3.
16:10	Projette l'image dans un aspect (ratio) 16:10
16:9	Projette l'image dans un aspect (ratio) 16:9
1.88	Projette l'image dans un aspect (ratio) (perspective) 1,88:1.
2.35	Projette l'image dans un aspect (ratio) 2,35:1 (cinémascope).
GRAND ÉCRAN	<p>Projette un signal de grand écran 16:9.</p> <p style="text-align: center;">GRAND ÉCRAN</p> 
AUTO	Détermine automatiquement l'aspect (ratio) du signal d'entrée pour la projection. Selon le signal d'entrée, l'aspect (ratio) peut être mal identifié. Si l'aspect (ratio) incorrect est identifié, sélectionnez un aspect (ratio) approprié parmi les éléments suivants.
NATIF	<p>Projette directement avec la résolution du signal d'entrée de l'ordinateur lorsque la résolution du signal d'entrée de l'ordinateur est inférieure à la résolution du projecteur (1920 × 1200). Si la résolution est plus élevée que celle du projecteur, le centre de l'écran est projetée à la résolution du signal d'entrée de l'ordinateur.</p> <p style="text-align: center;">4:3</p> 

#### ASTUCE :

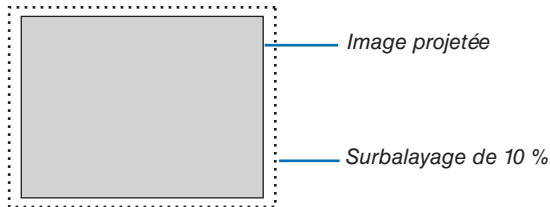
- Les principales résolutions et les aspects (ratio) de l'ordinateur sont les suivantes.

	Résolution	Aspect (ratio)
VGA	640 × 480	4:3
SVGA	800 × 600	4:3
XGA	1024 × 768	4:3
WXGA	1280 × 768	15:9
HD(FWXGA)	1366 × 768	16:9 environ
WXGA	1280 × 800	16:10
WXGA+	1440 × 900	16:10
WXGA++	1600 × 900	16:9
SXGA	1280 × 1024	5:4
SXGA+	1400 × 1050	4:3
WSXGA+	1680 × 1050	16:10
FHD (1080P)	1920 × 1080	16:9
UXGA	1600 × 1200	4:3
WUXGA	1920 × 1200	16:10
WQXGA	2560 × 1600	16:10

### 4-3-5. SURBALAYAGE

Définissez le surbalayage (processus pour couper le cadre autour de l'écran).

DÉSACT.	Le surbalayage ne sera pas effectué.
COUPE	Projette l'image avec l'environnement masqué.
ZOOM	Agrandit l'image pour l'adapter à l'écran de projection.



### 4-3-6. OPTIONS D'IMAGE

Lors de la projection d'un signal vidéo analogique, réglez le changement de couleur de l'écran, le scintillement et la position de l'écran.

TOTAL HORIZON-TAL	Réglez la luminosité de l'écran jusqu'à ce qu'elle soit constante (les bandes verticales claires et sombres n'apparaissent pas). (Fréquence d'horloge)
DÉPART H	Déplace l'écran dans le sens horizontal. (HORIZONTAL)
PHASE HORIZON-TALE	Règle la phase de sorte que le changement de couleur de l'écran et le scintillement de l'écran soient minimisés. (Phase)
DÉPART V	Déplace l'écran dans le sens vertical. (VERTICAL)

#### REMARQUE :

- *L'écran peut être déformé lors du réglage de la fréquence d'horloge et de la phase, mais il ne s'agit pas d'un dysfonctionnement.*

### 4-3-7. MOTIF DE TEST

Projetez un motif de test.

- Appuyez sur le bouton ◀▶ pour modifier le motif du motif de test.
- Appuyez sur le bouton EXIT pour effacer le motif de test.
- Vous pouvez également afficher le motif de test en appuyant sur le bouton TEST de la télécommande.

Le motif de test s'affiche lors de la vérification de la distorsion de l'écran lors de l'installation ou du réglage de la mise au point.

Nous vous recommandons de régler la mise au point 30 minutes ou plus après la projection du motif de test.

### 4-3-8. 3D

Réglez ceci sur la projection d'images 3D avec le projecteur.

FORMAT	Sélectionnez le format vidéo 3D (méthode d'enregistrement/transmission). Sélectionnez le format en fonction de la diffusion 3D et des médias 3D. Sélectionnez normalement [AUTO]. Si le signal de détection 3D du format ne peut pas être déterminé, sélectionnez le format du signal d'entrée 3D.	
L'INVERSION DES YEUX	Inverse l'ordre d'affichage des images gauche et droite.	
DLP® Link	Réglez aussi ceci sur [ACTIVÉ] pour projeter des images 3D au format DLP® Link.	
CRÉPUSCULE	Réglez selon les lunettes 3D utilisées.	
SYNC DELAY	Réglez ceci lorsque le signal de synchronisation 3D n'est pas bien reçu par les lunettes 3D.	
SYNC RÉFÉRENCE	EXTERNE	Affiché lorsque le signal de synchronisation 3D est superposé sur le signal vidéo.
	INTERNE	S'affiche lorsque le signal de synchronisation 3D est entré dans la borne du projecteur 3D SYNC IN.

### ATTENTION

#### Avertissement en matière de santé

Des précautions en matière de santé peuvent être données dans le logiciel vidéo 3D (lecteur Blu-ray, jeux, fichiers vidéo de l'ordinateur, etc.) et le manuel d'instructions fourni avec les lunettes 3D. Veuillez à vérifier ces consignes avant le visionnage.

#### Pour éviter des effets néfastes sur la santé, veuillez noter ce qui suit :

- N'utilisez pas de lunettes 3D à d'autres fins que la visualisation d'images 3D.
- Visionnez à une distance d'au moins 2 m de l'écran. La visualisation à une distance proche de l'écran augmente la fatigue visuelle.
- Ne visionnez pas en continu pendant une longue période. Après avoir visionné pendant 1 heure, faites une pause de 15 minutes ou plus.
- Consultez votre médecin avant le visionnage si vous (ou un membre de votre famille) avez connu des troubles de sensibilité à la lumière auparavant.
- Si vous notez des sensations anormales (nausées, étourdissements, irritation, maux de tête, douleur oculaire, vision floue, crampes des membres, engourdissement, etc.) pendant le visionnage, cessez immédiatement le visionnage et faites une pause. Si le problème persiste après un certain temps, consultez un médecin.
- Visionnez des images 3D depuis l'avant de l'écran. La visualisation d'images 3D sous un certain angle peut entraîner une fatigue ou une fatigue visuelle.

#### REMARQUE :

- Lorsque vous utilisez un émetteur 3D, connectez la borne BNC de l'émetteur 3D au projecteur 3D SYNC.
- Les lunettes 3D reçoivent le signal de synchronisation émis par l'émetteur 3D, vous permettant de visualiser l'image en trois dimensions.  
Les lunettes 3D au format DLP® Link reçoivent le signal de synchronisation contenu dans le signal vidéo 3D qui se reflète sur l'écran, vous permettant de visualiser la vidéo en trois dimensions.  
Par conséquent, en fonction de la luminosité environnante, la taille de l'écran, la distance de visionnage, etc., il peut être difficile de visualiser l'image 3D.
- Vérifiez les conditions de fonctionnement décrites dans le manuel d'instructions du lecteur Blu-ray.
- Lors de la reproduction du logiciel vidéo 3D sur un ordinateur, il peut être difficile de visualiser la vidéo 3D si les performances du processeur de l'ordinateur ou de la puce graphique sont faibles. Vérifiez les conditions de fonctionnement de l'ordinateur décrites dans le manuel d'instructions joint au logiciel vidéo 3D.
- Selon le signal d'entrée 3D, le projecteur peut ne pas basculer automatiquement en vidéo 3D.

### 4-3-9. RÉGLAGE AUTOMATIQUE

Une fois exécuté, l'écran projeté est automatiquement ajusté.

- Le réglage automatique peut également être effectué en appuyant sur le bouton AUTO ADJUST du projecteur et sur le bouton AUTO ADJ. de la télécommande.

---

*REMARQUE :*

- *Si l'écran est déformé même après l'exécution du réglage automatique, ajustez l'image avec [OPTIONS D'IMAGE].*
-

## 4-4. IMAGE

### 4-4-1. PRÉRÉGLAGE

Sélectionnez les paramètres optimaux pour l'image projetée.

HTE LUMIN.	Utilisez ce paramètre lorsque vous projetez dans une pièce lumineuse.
PRÉSENTATION	Utilisez ce paramètre lors d'une présentation avec PowerPoint, etc.
VIDEO	Utilisez ce paramètre lorsque vous projetez des programmes TV ou des sources vidéo générales.

### 4-4-2. CONTRASTE/LUMINOSITÉ/NETTETÉ/COULEUR/TEINTE

Réglez l'image projetée sur l'écran.

CONTRASTE	Rend la différence entre les zones sombres et lumineuses de l'image plus claire ou plus lumineuse.
LUMINOSITÉ	Rend l'image plus claire ou plus sombre.
NETTETÉ	Rend l'image nette et lisse.
COULEUR	Rend la couleur plus foncée ou plus claire.
TEINTE	Rend l'image rougeâtre ou verdâtre.

### 4-4-3. TEMP. COULEURS

Régler l'équilibre des couleurs (R, G, B) pour optimiser la reproductibilité des couleurs.

Une température des couleurs avec une valeur numérique élevée devient blanc bleuâtre tandis que d'une température avec une valeur numérique faible devient blanc rougeâtre. Vous pouvez sélectionner le réglage entre 5400K, 6500K, 7500K, 9300K et NATIF.

### 4-4-4. GAMME DE COULEURS

Vous pouvez changer la gamme de couleurs du projecteur selon l'image projetée.

### 4-4-5. CORRECTION GAMMA

Sélectionnez la gradation de l'image. Avec ce réglage, même les zones sombres peuvent être reproduites de manière éclatante.

- Le réglage [DICOM SIM.] sur le projecteur est utilisé pour ajuster l'image pour qu'elle s'approche de la norme DICOM et par conséquent l'image peut ne pas être projetée correctement. Pour cette raison, utilisez le réglage [DICOM SIM.] uniquement à des fins éducatives et non pas pour un diagnostic réel.
- Le DICOM dans [DICOM SIM.] est le nom de la norme globale utilisée pour l'enregistrement et la communication d'images médicales. Il est utilisé en tomographie par ordinateur (CT), en imagerie par résonance magnétique (IRM), pour les endoscopes et dans d'autres diagnostics médicaux.

### 4-4-6. BALANCE DES BLANCS

Régler le niveau blanc et le niveau noir du signal pour obtenir la meilleure reproduction des couleurs.

CONTRASTE R	Règle la couleur blanche de l'image.
CONTRASTE G	
CONTRASTE B	
LUMINOSITÉ R	Règle la couleur noire de l'image.
LUMINOSITÉ G	
LUMINOSITÉ B	

#### REMARQUE :

- Lorsque la balance des blancs est réglée, la valeur de la température des couleurs diffère de la tonalité de couleur réelle.

### 4-4-7. CORRECTION DES COULEURS

Régler la tonalité des couleurs rouge, vert, bleu, jaune, magenta (violet) et cyan (vert clair bleuâtre).

ROUGE	TEINTE	Règle la couleur près de la zone centrée autour du rouge. Déplacez-vous dans la direction « + » pour rendre la couleur plus jaune et déplacez-vous dans la direction « - » pour rendre la couleur plus magenta.
	SATURATION DES COULEURS	Règle l'intensité de la couleur rouge. Déplacez-vous dans la direction « + » pour rendre la couleur plus vive et déplacez-vous dans la direction « - » pour rendre la couleur moins vive (blanc).
	GAIN	Règle la luminosité de la couleur rouge. Déplacez-vous dans la direction « + » pour rendre la couleur plus claire et déplacez-vous dans la direction « - » pour la rendre plus sombre (noire).
VERT	TEINTE	Règle la couleur près de la zone centrée autour du vert. Déplacez-vous dans la direction « + » pour rendre la couleur plus cyan et déplacez-vous dans la direction « - » pour rendre la couleur plus jaune.
	SATURATION DES COULEURS	Règle l'intensité de la couleur verte. Déplacez-vous dans la direction « + » pour rendre la couleur plus vive et déplacez-vous dans la direction « - » pour rendre la couleur moins vive (blanc).
	GAIN	Règle la luminosité de la couleur verte. Déplacez-vous dans la direction « + » pour rendre la couleur plus claire et déplacez-vous dans la direction « - » pour la rendre plus sombre (noire).
BLEU	TEINTE	Règle la couleur près de la zone centrée autour du bleu. Déplacez-vous dans la direction « + » pour rendre la couleur plus magenta et déplacez-vous dans la direction « - » pour rendre la couleur plus cyan.
	SATURATION DES COULEURS	Règle l'intensité de la couleur bleue. Déplacez-vous dans la direction « + » pour rendre la couleur plus vive et déplacez-vous dans la direction « - » pour rendre la couleur moins vive (blanc).
	GAIN	Règle la luminosité de la couleur bleue. Déplacez-vous dans la direction « + » pour rendre la couleur plus claire et déplacez-vous dans la direction « - » pour la rendre plus sombre (noire).
CYAN	TEINTE	Règle la couleur près de la zone centrée autour du cyan. Déplacez-vous dans la direction « + » pour rendre la couleur plus bleue et déplacez-vous dans la direction « - » pour rendre la couleur plus verte.
	SATURATION DES COULEURS	Règle l'intensité de la couleur cyan. Déplacez-vous dans la direction « + » pour rendre la couleur plus vive et déplacez-vous dans la direction « - » pour rendre la couleur moins vive (blanc).
	GAIN	Règle la luminosité du cyan. Déplacez-vous dans la direction « + » pour rendre la couleur plus claire et déplacez-vous dans la direction « - » pour la rendre plus sombre (noire).



## 4. Utilisation du menu à l'écran

MAGENTA	TEINTE	Règle la couleur près de la zone centrée autour du magenta. Déplacez-vous dans la direction « + » pour rendre la couleur plus rouge et déplacez-vous dans la direction « - » pour rendre la couleur plus bleue.
	SATURATION DES COULEURS	Règle l'intensité de la couleur magenta. Déplacez-vous dans la direction « + » pour rendre la couleur plus vive et déplacez-vous dans la direction « - » pour rendre la couleur moins vive (blanc).
	GAIN	Règle la luminosité du magenta. Déplacez-vous dans la direction « + » pour rendre la couleur plus claire et déplacez-vous dans la direction « - » pour la rendre plus sombre (noire).
Jaune	TEINTE	Règle la couleur près de la zone centrée autour du jaune. Déplacez-vous dans la direction « + » pour que la couleur se rapproche plus du vert et déplacez-vous dans la direction « - » pour que la couleur se rapproche plus du rouge.
	SATURATION DES COULEURS	Règle l'intensité de la couleur jaune. Déplacez-vous dans la direction « + » pour rendre la couleur plus vive et déplacez-vous dans la direction « - » pour rendre la couleur moins vive (blanc).
	GAIN	Règle la luminosité du jaune. Déplacez-vous dans la direction « + » pour rendre la couleur plus claire et déplacez-vous dans la direction « - » pour la rendre plus sombre (noire).
BLANC	ROUGE GAIN	Règle la couleur blanche. Déplacez-vous dans la direction « + » pour que la couleur se rapproche plus du rouge et déplacez-vous dans la direction « - » pour que la couleur se rapproche plus du cyan.
	VERT GAIN	Règle la couleur blanche. Déplacez-vous dans la direction « + » pour que la couleur se rapproche plus du vert et déplacez-vous dans la direction « - » pour que la couleur se rapproche plus du magenta.
	BLEU GAIN	Règle la couleur blanche. Déplacez-vous dans la direction « + » pour que la couleur se rapproche plus du bleu et déplacez-vous dans la direction « - » pour que la couleur se rapproche plus du jaune.
RÉINITIALISER	Restaure tous les paramètres d'usine pour les valeurs de réglage pour la correction des couleurs.	

### 4-4-8. RÉDUCTION DE BRUIT

Lors de la projection d'une image vidéo, la fonction de réduction de bruit peut être utilisée pour réduire le bruit de l'écran (rugosité et perturbation). Vous pouvez sélectionner un effet de réduction du bruit parmi ces 4 niveaux [0] [1] [2] [3] en fonction du niveau de bruit.

### 4-4-9. CONTRASTE DYNAMIQUE

Si [ACTIVÉ] est sélectionné, le rapport de contraste le plus optimal est utilisé en fonction de l'image.

### 4-4-10. LIGHT OFF TIMER

Lorsque [CONTRASTE DYNAMIQUE] est réglé sur [ACTIVÉ], l'émission laser s'arrête lorsque la durée définie dans [LIGHT OFF TIMER] s'écoule lorsque l'écran projeté entier devient noir.

Si [LIGHT OFF TIMER] est réglé sur [DÉSACT.], l'émission laser ne s'arrête pas même lorsque l'écran devient noir.

### 4-5. AFFICHAGE

#### 4-5-1. OBJECTIF BLOQUÉ

Désactive l'utilisation du réglage de ZOOM/MISE AU POINT, des fonctions de déplacement d'objectif et de [CENTRER L'OBJECTIF].

En exécutant la fonction [OBJECTIF BLOQUÉ], il est possible d'éviter le réglage de l'objectif par des personnes non autorisées, une fois que celui-ci a été réglé.

#### 4-5-2. CONTRÔLE DE L'OBJECTIF

Ajuste le ZOOM/MISE AU POINT et déplace l'objectif.

- [CONTRÔLE DE L'OBJECTIF] peut aussi être effectué en appuyant sur le bouton du projecteur ou de la télécommande.

Suivez la procédure ci-dessous pour l'opération.

1. **Déplacez le curseur sur [CONTRÔLE DE L'OBJECTIF] dans le menu, puis appuyez sur le bouton ENTER ou ►.**

*Le motif de test et l'écran de réglage ZOOM / MISE AU POINT s'affichent.*

2. **Pour régler la mise au point, appuyez sur le bouton ◀/►.**

3. **Pour régler le zoom, appuyez sur le bouton ▼/▲.**

4. **Lorsque vous avez terminé de régler la mise au point et le zoom, appuyez sur le bouton ENTER.**

*L'écran de réglage du déplacement d'objectif s'affiche.*

5. **Appuyez sur le bouton ▼▲◀►.**

*L'objectif se déplace dans le sens du bouton enfoncé.*

6. **Une fois le déplacement de l'objectif terminé, appuyez sur le bouton ENTER.**

*L'image sélectionnée sera projetée et l'écran de réglage de ZOOM/MISE AU POINT s'affiche.*

*Répétez les étapes 2 à 6 ci-dessus.*

7. **Pour quitter [CONTRÔLE DE L'OBJECTIF], appuyez sur le bouton MENU.**

#### 4-5-3. MÉMOIRE OBJECTIF

Enregistre la position de projection (déplacement d'objectif) sur l'écran dans la mémoire du projecteur. Un maximum de 10 valeurs peut être enregistré.

Lorsque la valeur de réglage enregistrée est rappelée, le déplacement d'objectif est automatiquement ajusté.

#### 4-5-4. CENTRER L'OBJECTIF

Retourne l'objectif dans sa position d'origine.

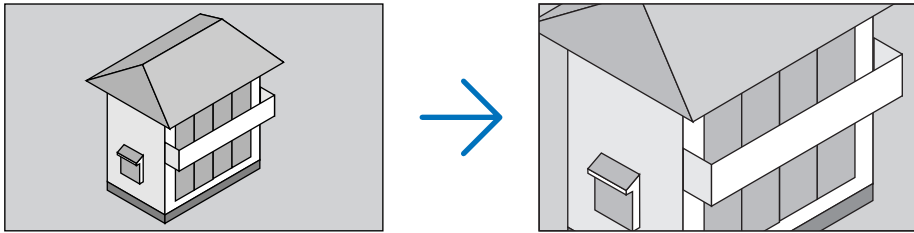
Cette fonction est utilisée pour étalonner la plage de réglage d'objectif.

Après avoir remplacé l'objectif, assurez-vous d'exécuter [CENTRER L'OBJECTIF]. (→ page 16)

### 4-5-5. ZOOM NUMÉRIQUE

Agrandir l'écran jusqu'à 2 fois maximum.

- Le zoom numérique peut aussi être effectué en appuyant sur le bouton D-ZOOM/ZOOM + de la télécommande.



ZOOM NUMÉRIQUE	Agrandit l'écran jusqu'à 2 fois.
PAN NUMÉRIQUE	Lorsque l'écran est agrandi avec le zoom numérique, appuyez sur le bouton ◀▶ pour déplacer l'écran dans le sens horizontal.
BALAYAGE NUMÉRIQUE	Lorsque l'écran est agrandi avec le zoom numérique, appuyez sur le bouton ◀▶ pour déplacer l'écran dans le sens vertical.
RÉINITIALISER	Restaure l'écran à son état d'origine.

### 4-5-6. CORREC. GÉOMÉTRIQUE

Corrige la distorsion de l'écran de projection lors de la projection d'une direction oblique vers l'écran pour adapter l'image au cadre de l'écran.

#### KEYSTONE

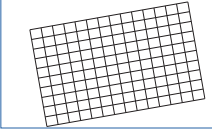
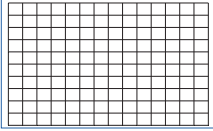
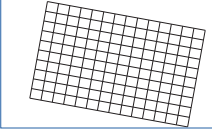
Règle la distorsion keystone en combinant le réglage horizontal et le réglage vertical de l'écran de projection.

HORIZONTAL	<p style="text-align: center;">-600 (-60°)                      0                      600 (60°)</p>
VERTICAL	<p style="text-align: center;">-400 (-40°)                      0                      400 (40°)</p>
ROTATION	<p>Permet d'exécuter une rotation de l'image après avoir réglé la distorsion keystone horizontale et verticale.</p>
RÉINITIALISER	Rétablit le paramètre d'usine pour la valeur de réglage keystone.

### ROTATION

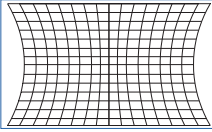
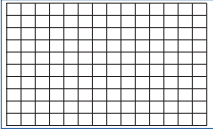
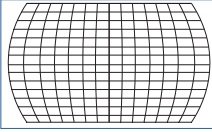
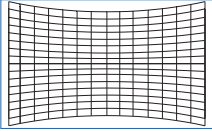
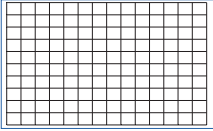
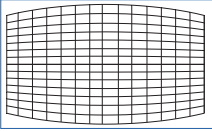
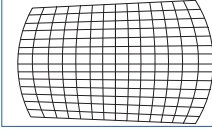
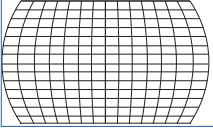
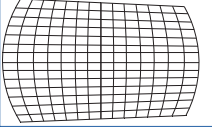
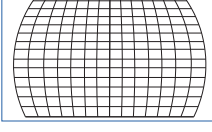
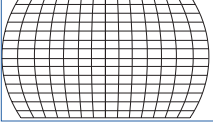
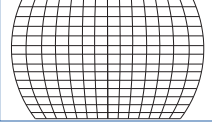
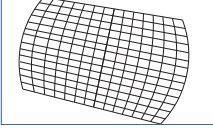
Effectue une rotation de l'écran dans la zone d'affichage.

À mesure que l'angle de rotation augmente, l'écran devient plus petit.

ROTATION	<div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;"> <p>-100 (-25°)</p>  </div> <div style="text-align: center;"> <p>0</p>  </div> <div style="text-align: center;"> <p>100 (25°)</p>  </div> </div>
RÉINITIALISER	Rétablit le paramètre d'usine pour la valeur de réglage de la rotation.

### PARABOLE / PARABOLE

Régalez ceci lorsque vous projetez sur un écran cylindrique ou une surface sphérique.

H PARABOLE / PARABOLE	<div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;"> <p>-150 (-30%)</p>  </div> <div style="text-align: center;"> <p>0</p>  </div> <div style="text-align: center;"> <p>300 (60%)</p>  </div> </div>
V PARABOLE / PARABOLE	<div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;"> <p>-150 (-30%)</p>  </div> <div style="text-align: center;"> <p>0</p>  </div> <div style="text-align: center;"> <p>300 (60%)</p>  </div> </div>
TRAPÈZE H	<p>Exemple de réglage keystone dans le sens horizontal :</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">    </div>
TRAPÈZE V	<p>Exemple de réglage keystone dans le sens vertical :</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">    </div>
ROTATION	<p>Exemple de rotation :</p> <div style="text-align: center; margin-top: 20px;">  </div>
RÉINITIALISER	Restaure le paramètre d'usine pour la valeur de réglage [PARABOLE / PARABOLE].

#### REMARQUE :

- [TRAPÈZE H] ou [TRAPÈZE V] peut être utilisé lors du réglage de [H PARABOLE / PARABOLE] ou [V PARABOLE / PARABOLE].
- [ROTATION] peut être utilisé lors du réglage [TRAPÈZE H] ou [TRAPÈZE V].
- Étant donné que l'écran tourne dans la zone d'affichage, il devient plus petit à mesure que l'angle de rotation augmente.

### ARC

Règle la distorsion en barillet pour chacun des 4 côtés.

HAUT	-150 (-30%)	0	150 (30%)
BAS	-150 (-30%)	0	150 (30%)
GAUCHE	-150 (-30%)	0	150 (30%)
DROITE	-150 (-30%)	0	150 (30%)
RÉINITIALISER	Restaure le paramètre d'usine pour la valeur de réglage [ARC].		

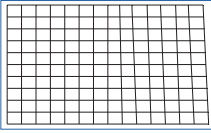
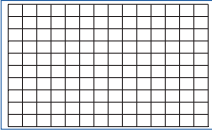
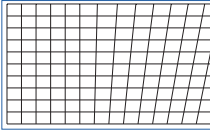
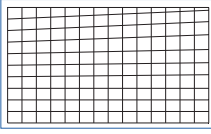
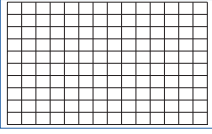
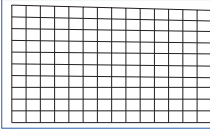
### RÉGLAGE COIN GAUCHE HAUT

Règle la distorsion du réglage coin gauche haut.

HORIZONTAL	-192 (pixels)	0	192 (pixels)
VERTICAL	-120 (pixels)	0	120 (pixels)
RÉINITIALISER	Rétablit le paramètre d'usine pour la valeur de réglage.		

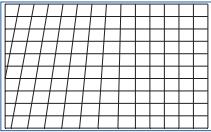
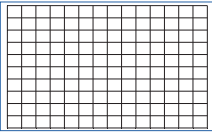
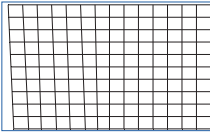
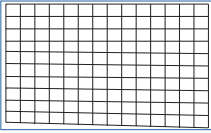
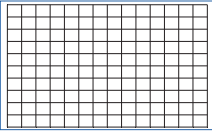
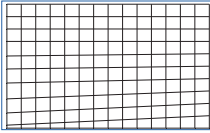
**RÉGLAGE COIN DROITE HAUT**

Règle la distorsion du réglage coin droit haut.

HORIZONTAL	<div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;"> <p>-192 (pixels)</p>  </div> <div style="text-align: center;"> <p>0</p>  </div> <div style="text-align: center;"> <p>192 (pixels)</p>  </div> </div>
VERTICAL	<div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;"> <p>-120 (pixels)</p>  </div> <div style="text-align: center;"> <p>0</p>  </div> <div style="text-align: center;"> <p>120 (pixels)</p>  </div> </div>
RÉINITIALISER	Rétablit le paramètre d'usine pour la valeur de réglage.

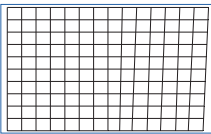
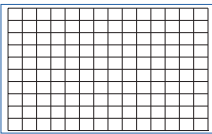
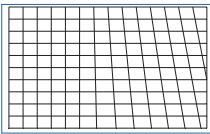
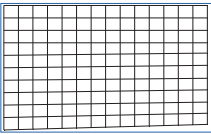
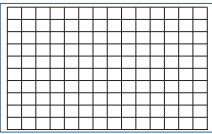
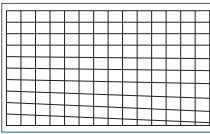
**RÉGLAGE COIN GAUCHE DESSOUS**

Règle la distorsion du réglage coin gauche dessous.

HORIZONTAL	<div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;"> <p>-192 (pixels)</p>  </div> <div style="text-align: center;"> <p>0</p>  </div> <div style="text-align: center;"> <p>192 (pixels)</p>  </div> </div>
VERTICAL	<div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;"> <p>-120 (pixels)</p>  </div> <div style="text-align: center;"> <p>0</p>  </div> <div style="text-align: center;"> <p>120 (pixels)</p>  </div> </div>
RÉINITIALISER	Rétablit le paramètre d'usine pour la valeur de réglage.

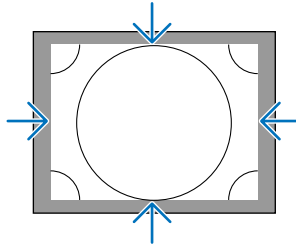
**RÉGLAGE COIN DROITE DESSOUS**

Règle la distorsion du réglage coin droit dessous.

HORIZONTAL	<div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;"> <p>-192 (pixels)</p>  </div> <div style="text-align: center;"> <p>0</p>  </div> <div style="text-align: center;"> <p>192 (pixels)</p>  </div> </div>
VERTICAL	<div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;"> <p>-120 (pixels)</p>  </div> <div style="text-align: center;"> <p>0</p>  </div> <div style="text-align: center;"> <p>120 (pixels)</p>  </div> </div>
RÉINITIALISER	Rétablit le paramètre d'usine pour la valeur de réglage.

### 4-5-7. EFFACEMENT

Ajuste la plage d'affichage (EFFACEMENT) en haut, en bas et sur les bords gauche et droit du signal vidéo.

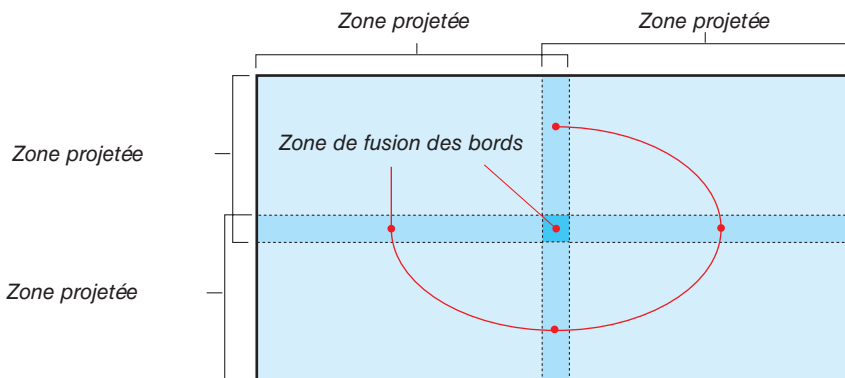


### 4-5-8. FUSION DES BORDS

Règle les bords (limites) de l'écran de projection lors de la projection d'images haute résolution en combinant plusieurs projecteurs à gauche, droite, haut et bas.

MODE	Ceci active/désactive la fonction de fusion des bords.
MARQUEUR	Configurez s'il faut afficher des marqueurs ou non lors de l'ajustement de la plage et de la position d'affichage. Lorsque ceci est activé, lorsque le niveau blanc est augmenté depuis [0], un marqueur vert s'affiche pour le réglage de la plage et un marqueur rouge s'affiche pour le réglage de position d'affichage.
GAMME	Règle la gamme de fusion des bords (largeur).
NIVEAU NOIR	Règle le niveau noir des images non superposées sur les multiples écrans.
RÉINITIALISER	Rétablit le paramètre d'usine pour la valeur de réglage de fusion des bords.

Exemple d'un écran qui est projeté en disposant les images de 4 projecteurs avec 2 unités chacun verticalement et horizontalement.



### 4-5-9. TYPE D'ÉCRAN

Définissez le rapport de l'écran à projeter.  
Sélectionnez entre 16:10, 16:9 ou 4:3.

## 4-6. CONFIG.

### 4-6-1. LANGUE

Sélectionnez la langue à afficher dans le menu.

REMARQUE :

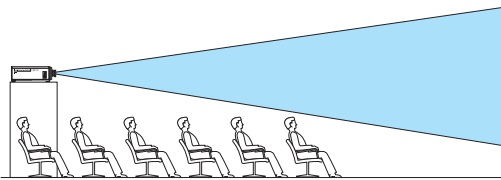
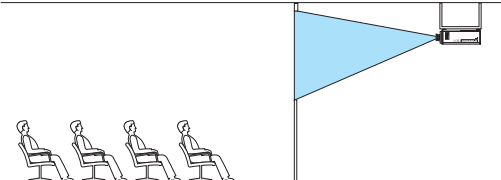
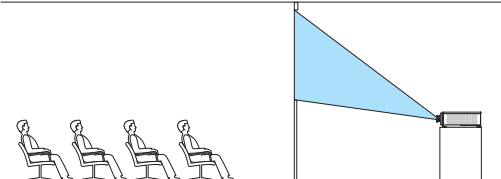
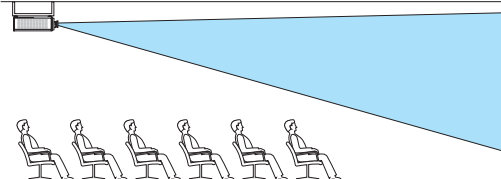
- [LANGUE] ne sera pas changé même si [RÉINITIALISER TOUT] est effectué.

### 4-6-2. ORIENTATION

Sélectionnez l'orientation en fonction de l'état d'installation du projecteur et de l'écran.

#### AVERTISSEMENT

- Consultez votre revendeur concernant l'installation. N'installez jamais le projecteur vous-même. Le projecteur peut tomber et provoquer des blessures.
- Installez de telle façon que les spectateurs ne pénètrent pas dans la zone de restriction (HD).

<p>BUREAU VERS L'AVANT</p>	<p>Installez sur une table et projetez depuis l'avant de l'écran</p> 
<p>PLAFOND VERS L'ARRIÈRE</p>	<p>Installez au plafond et projetez depuis l'arrière de l'écran</p> 
<p>BUREAU VERS L'ARRIÈRE</p>	<p>Installez sur une table et projetez depuis l'arrière de l'écran</p> 
<p>PLAFOND VERS L'AVANT</p>	<p>Installez au plafond et projetez depuis l'avant de l'écran</p> 

REMARQUE :

- [ORIENTATION] ne sera pas changé même si [RÉINITIALISER TOUT] est effectué.



### 4-6-3. MODE VENTILATEUR

Réglez le fonctionnement du ventilateur de refroidissement pour abaisser la température à l'intérieur du projecteur.

AUTO	Fait tourner le ventilateur à une vitesse appropriée en utilisant le capteur de température et le capteur de pression à l'intérieur du projecteur. La rotation du ventilateur est silencieuse.
HAUTE ALTITUDE	Sélectionnez cette option lorsque vous utilisez le projecteur dans une zone de basse pression, par ex. à une haute altitude d'environ 1600 m ou plus au-dessus du niveau de la mer. Le ventilateur tourne en permanence à vitesse élevée.

#### REMARQUE :

- Assurez-vous de régler sur [HAUTE ALTITUDE] lorsque vous utilisez le projecteur pendant plusieurs jours consécutifs.
- [MODE VENTILATEUR] ne sera pas changé même si [RÉINITIALISER TOUT] est effectué.
- Si vous utilisez le projecteur à une altitude d'environ 1600 m ou plus au-dessus du niveau de la mer, assurez-vous de régler le [MODE VENTILATEUR] sur [HAUTE ALTITUDE]. Si vous ne réglez pas sur [HAUTE ALTITUDE], l'intérieur du projecteur commence à chauffer et cela entraîne un dysfonctionnement.
- Si le projecteur est utilisé à une altitude d'environ 1600 m ou plus au-dessus du niveau de la mer sans régler [MODE PROJECTEUR] sur [HAUTE ALTITUDE], le protecteur de température peut être activé et l'alimentation peut être coupée automatiquement. De plus, étant donné que la température interne augmente après la désactivation de la source lumineuse, le protecteur de température peut être activé et la mise sous tension risque de ne pas être effectuée. Dans ce cas, attendez un moment avant de mettre sous tension.
- Lorsqu'ils sont utilisés à haute altitude, le remplacement de composants optiques (tels que la source lumineuse etc.) peut être anticipé.

### 4-6-4. MARCHE AUTO DES

S'il n'y a pas d'entrée de signal ou si aucune opération n'a été effectuée pendant un certain temps, le projecteur s'éteint automatiquement.

### 4-6-5. DÉMARRAGE DIRECT

Réglez le projecteur pour qu'il s'allume automatiquement à la mise sous tension.

Utilisez cette fonction lorsque vous souhaitez contrôler le projecteur avec une console de commande etc.

DÉSACT.	Lorsque l'alimentation secteur est fournie, le projecteur passe en mode veille.
ACTIVE	Projette le signal de la borne d'entrée qui était projeté lors de la dernière mise hors tension. <i>ASTUCE :</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Lorsque [SOURCE AUTO] est réglé sur [ACTIVÉ] et que [DÉMARRAGE DIRECT] est réglé sur [ACTIVÉ], [SOURCE AUTO] est activé.</li> </ul>

#### 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.

### 4-6-6. PARAMÈTRES RÉSEAU

Configurez les paramètres réseau du projecteur.

**REMARQUE :**

- [PARAMÈTRES RÉSEAU] ne sera pas changé même si [RÉINITIALISER TOUT] est effectué.

MODE DE RÉSEAU	Sélectionnez toujours [RÉSEAU1]. [RÉSEAU2] est utilisé pour l'entretien.	
CONSUMMATION EN VEILLE	<p>Lorsque [ACTIVÉ] est sélectionné, vous pouvez effectuer un contrôle via un réseau câblé même lorsque le projecteur est en mode veille. Toutefois, la consommation d'énergie en mode veille est plus élevée comparé au mode [DÉSACT.].</p> <p>-----  <b>ASTUCE :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Même si [CONSUMMATION EN VEILLE] est réglé sur [DESACT.], l'alimentation peut être mise sous tension/hors tension avec le terminal de commande PC.</li> </ul> <p>-----</p>	
DHCP	ACTIVE	Le serveur DHCP attribue automatiquement une adresse IP, un masque subnet et une passerelle.
	DÉSACT.	Configurez manuellement une adresse IP ou un masque subnet arbitraire attribué par l'administrateur réseau.
ADRESSE IP	<p>Lorsque [DHCP] est réglé sur [DÉSACT.], cela définit l'adresse IP du projecteur dans le réseau auquel il est connecté. Utilisez la procédure suivante pour modifier l'adresse IP.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Déplacez le curseur sur l'adresse IP et appuyez sur le bouton. Le mode passe au mode d'édition.</li> <li>2. Appuyez sur le bouton ◀/▶ pour sélectionner un nombre.</li> <li>3. Appuyez sur le bouton ▼/▲ pour augmenter ou diminuer le nombre.</li> <li>4. Appuyez sur le bouton ENTER pour confirmer.</li> </ol>	
MASQUE SUBNET	Lorsque [DHCP] est réglé sur [DÉSACT.], cela définit le masque subnet du projecteur dans le réseau auquel il est connecté.	
PASSERELLE	Lorsque [DHCP] est réglé sur [DÉSACT.], cela définit la passerelle par défaut du réseau auquel le projecteur est connecté. Reportez-vous à la rubrique [ADRESSE IP] pour en savoir plus sur comment changer la passerelle.	
DNS	Définissez l'adresse IP du serveur DNS du réseau auquel le projecteur est connecté. Reportez-vous à la rubrique [ADRESSE IP] pour en savoir plus sur comment changer le DNS.	
AMX BEACON	ACTIVE	Permet la détection du projecteur depuis AMX Device Discovery.
	DÉSACT.	Désactive la détection du projecteur depuis AMX Device Discovery.
<p>-----  <b>ASTUCE :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• AMX Device Discovery est une fonction permettant de détecter automatiquement un appareil compatible lorsqu'il est connecté et de télécharger le module Device Discovery requis pour le contrôle à partir du serveur AMX.</li> </ul> <p>-----</p>		
ADRESSE MAC	Affiche l'adresse MAC du projecteur.	
NOM DU PROJECTEUR	Affiche le nom du projecteur. Utilisez la fonction de serveur HTTP pour changer le nom du projecteur. (→ page 33)	
HOST NAME	Affiche le nom d'hôte du projecteur. Utilisez la fonction de serveur HTTP pour changer le nom d'hôte du projecteur. (→ page 33)	

### 4-6-7. MODE LUMIÈRE

Réglez la sortie de la source lumineuse du projecteur.

BOOST	L'image devient plus lumineuse que dans le monde [NORMAL]. Toutefois, la consommation d'énergie augmentera. La durée de vie des composants optiques peut également être réduite selon l'environnement d'exploitation.
NORMAL	La luminosité passe à 100 % et l'écran devient lumineux.
ECO	Le taux de luminosité passe à 80% du mode [NORMAL]. Le bruit de fonctionnement et la consommation électrique augmenteront également en raison du contrôle du ventilateur de refroidissement selon la luminosité.

#### ASTUCE :

- Vous pouvez vérifier les heures d'éclairage dans [INFO.] → [HEURES D'UTILIS. LUM] dans le menu à l'écran. (→ page 68)
- S'il n'y a pas de signal d'entrée (bleu, noir ou d'affichage de logo) pendant environ 30 secondes, le mode passe automatiquement à [ECO]. Après cela, lorsque le projecteur détecte un signal d'entrée, le mode [ECO] revient au mode défini auparavant.
- Le projecteur est équipé d'une fonction qui permet de détecter la pression et la température et de contrôler la sortie. Lorsque le projecteur est utilisé dans un endroit où l'altitude ou la température est élevée, la luminosité baisse indépendamment du réglage du [MODE LUMIÈRE]. Ce mode est appelé « MODE ÉCO forcé ».  
Lorsque « MODE ÉCO forcé » est sélectionné, l'écran devient légèrement plus sombre et les voyants LIGHT et TEMP. s'allument en orange.  
Par ailleurs, dans le « MODE ÉCO forcé », la fonction [MODE LUMIÈRE] → [BOOST] est désactivée même si elle est réglée.  
Les conditions et la sortie du « MODE ÉCO forcé » sont les suivantes.

Altitude\Température	5 °C à 25 °C	26 °C à 30 °C	31 °C à 35 °C	36 °C à 40 °C
2438 m – 4200 m	100%	90%	80%	70%
1219 m – 2438 m	100%	100%	90%	80%
0 m – 1219 m	100%	100%	100%	80%

### 4-6-8. AJUSTEMENT DE LA LAMPE (MODE LUMIÈRE)

Lorsque le mode est réglé sur [NORMAL] dans [MODE LUMIÈRE], la luminosité peut être réglée dans une plage de 30 à 100% (par incréments de 1%).

### 4-6-9. LUMINOSITÉ CONSTANTE (MODE LUMIÈRE)

Contrôle la luminosité de manière à ce qu'elle reste constante en fonction de la luminosité au moment où [ACTIVÉ] a été sélectionné. La valeur de réglage sera enregistrée jusqu'à ce que [LUMINOSITÉ CONSTANTE] soit réglée sur [DESACT.] même si l'alimentation est coupée.

- Pour réajuster la luminosité, mettez ce réglage sur [DÉSACT.] avant d'effectuer tout autre changement.

#### REMARQUE :

- Le mode [LUMINOSITÉ CONSTANTE] est une fonction utilisée pour maintenir la luminosité à un niveau constant. La couleur ne sera pas fixée.

#### ASTUCE :

- Lorsque vous effectuez une projection avec de multiples projecteurs combinés, nous vous conseillons d'ajuster le réglage de la luminosité de manière à ce qu'elle soit légèrement réduite, puis de régler [LUMINOSITÉ CONSTANTE] sur [ACTIVÉ].

### 4-6-10. PAPIER PEINT

Sélectionnez la couleur du papier peint en l'absence de signal d'entrée.

Vous pouvez sélectionner le bleu, le noir ou le logo NEC.

#### REMARQUE :

- [PAPIER PEINT] ne sera pas changé même si [RÉINITIALISER TOUT] est effectué.

### 4-6-11. LOGO DE DÉMARRAGE

Vous pouvez choisir d'afficher ou non le logo NEC à l'écran lors du démarrage.

**REMARQUE :**

- [LOGO DE DÉMARRAGE] ne sera pas changé même si [RÉINITIALISER TOUT] est effectué.

### 4-6-12. TÉLÉCOMMANDE

Configurez le paramètre du capteur de télécommande et le contrôle ID.

- [CAPTEUR TÉLÉCOMM.] est utilisé pour configurer le capteur de télécommande à l'avant et à l'arrière du projecteur principal.
- Lorsque [CONTRÔLE ID] est utilisé, les ID peuvent être attribués à de multiples projecteurs et chaque projecteur peut fonctionner individuellement en commutant l'ID à l'aide d'une seule télécommande. Il est également utilisé lors de la configuration du même ID sur plusieurs projecteurs et lors d'opérations par lots avec une seule télécommande.

CAPTEUR TÉLÉCOMM.	TOUS	Active les capteurs de télécommande avant et arrière et le signal de télécommande du port HDBaseT/LAN.
	AVANT/ARRIÈRE	Active les capteurs de télécommande avant et arrière.
	AVANT	Active uniquement le capteur de télécommande avant.
	ARRIÈRE	Active uniquement le capteur de télécommande arrière.
	HDBaseT	Sélectionnez cette option pour régler la transmission du signal de la télécommande, du côté de l'appareil de transmission, de sorte que la télécommande fonctionne lorsqu'elle est connectée à un émetteur compatible HDBaseT, vendu dans le commerce.
CONTRÔLE ID	Choisissez si la fonction [CONTRÔLE ID] doit être activée ou non.	
NUMÉRO DE CONTRÔLE ID	Sélectionnez un nombre de 1 à 99 à attribuer au projecteur.	

**REMARQUE :**

- Lorsque [CAPTEUR TÉLÉCOMM.] est réglé sur [HDBaseT], le capteur de télécommande à l'arrière du projecteur est activé.
- Lorsque [CONTRÔLE ID] est réglé sur [ACTIVÉ], le projecteur ne peut pas être commandé par une télécommande qui ne prend pas en charge la fonction [CONTRÔLE ID] (sauf pour les boutons de commande du projecteur).
- [CONTRÔLE ID] ne sera pas changé même si la réinitialisation est effectuée.
- Appuyez sur le bouton du projecteur en le maintenant enfoncé pendant 10 secondes pour afficher le menu afin d'annuler le contrôle ID.

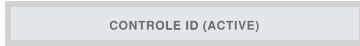
**ASTUCE :**

- La télécommande peut ne pas fonctionner correctement en raison de l'influence des lampes fluorescentes, par exemple lorsque le projecteur est suspendu au plafond. Dans ce cas, essayez de changer le réglage du capteur de la télécommande.

### Comment définir/modifier l'ID dans la télécommande

1. **Mettez le projecteur sous tension.**
2. **Appuyez sur le bouton ISD SET de la télécommande.**

L'écran [CONTRÔLE ID] apparaît.



À ce moment-là, [ACTIVÉ] s'affiche si le projecteur peut être commandé avec l'ID de la télécommande actuelle et un écran [DÉSACTIVÉ] s'affiche si le projecteur ne peut pas être commandé.

Si vous voulez mettre en marche un projecteur qui est [DÉSACTIVÉ], configurez le même numéro sur la télécommande que le contrôle ID du projecteur à l'Étape 3.

3. **Appuyez sur les boutons numériques tout en maintenant le bouton ID SET enfoncé sur la télécommande pour définir l'ID de la télécommande.**

Par exemple, pour modifier sur le chiffre [3], appuyez sur le chiffre 3.

Entrez 000 ou appuyez sur le bouton CLEAR si aucun ID ne doit être défini (mettre en marche tous les projecteurs en même temps).

ASTUCE :

- Les ID de télécommande peuvent être enregistrés de 1 à 99.

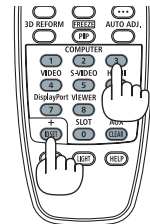
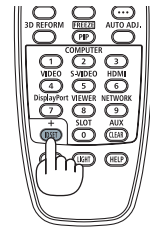
4. **Relâchez le bouton ID SET.**

L'écran [CONTRÔLE ID] apparaît.

À ce stade, l'écran [ACTIVÉ]/[DÉSACTIVÉ] sera actualisé avec le nouvel ID de télécommande.

REMARQUE :

- Si la batterie de la télécommande est épuisée ou retirée, l'ID peut être effacé au bout d'un certain temps.
- Si vous appuyez sur un bouton alors que la batterie de la télécommande est retirée, l'ID configuré sera effacé.



### 4-6-13. DÉCLENCHEUR D'ÉCRAN-1/2

Définissez s'il faut émettre la tension de commande pour la commande de l'écran à partir de la borne de déclenchement de l'écran selon le signal vidéo d'entrée.

### 4-6-14. MENU

MENU POSITION	Modifie la position pour afficher le menu. Vous pouvez choisir parmi 5 emplacements.				
MENU TRANSLUCIDE	Sélectionnez la transparence du menu.				
DURÉE D'AFFICHAGE	Sélectionnez le délai de fermeture automatique du menu lorsqu'il est affiché et qu'aucun bouton n'est sélectionné.				
AFFICHAGE MESSAGE	Choisissez d'afficher ou non un message du projecteur en bas de l'écran de projection.				
VER. PANNEAU COMMANDE	Désactive les boutons de commande sur le projecteur. <table border="1"><tr><td>DÉSACT.</td><td>Les boutons sur le projecteur sont activés.</td></tr><tr><td>ACTIVE</td><td>Les boutons sur le projecteur sont désactivés (verrouillés).</td></tr></table> <p><i>ASTUCE :</i></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• <i>Le projecteur peut toujours être utilisé à l'aide de la télécommande, même lorsque les boutons du projecteur sont verrouillés.</i></li></ul>	DÉSACT.	Les boutons sur le projecteur sont activés.	ACTIVE	Les boutons sur le projecteur sont désactivés (verrouillés).
DÉSACT.	Les boutons sur le projecteur sont activés.				
ACTIVE	Les boutons sur le projecteur sont désactivés (verrouillés).				

## 4-7. INFO. Et RÉINITIALISER TOUT

### 4-7-1. INFO.

MODEL NO.	Affiche le nom du modèle.
SERIAL NUMBER	Affiche le numéro de série.
FIRMWARE	Affiche le numéro de version du micrologiciel du CPU principal.
LANCPU	Affiche le numéro de version du micrologiciel du CPU de réseau.
SUB-CPU	Affiche le numéro de version du micrologiciel du sous-CPU.
CONTRÔLE ID	Affiche le contrôle ID configuré dans le projecteur.
BORNE D'ENTRÉE	Affiche le nom de la borne d'entrée en cours de projection.
FORMAT DU SIGNAL	Affiche le format du signal du signal projeté.
F.R. H/V	Affiche la fréquence horizontale et verticale du signal projeté.
HORLOGE À PIXEL	Affiche l'horloge à pixel du signal projeté.
HEURES D'UTILIS. LUM	Affiche les heures-lumière utilisées.
STATUT THERMIQUE	Affiche la température de l'entrée d'air, la température à l'intérieur du projecteur, le régime du ventilateur de refroidissement et le régime de la pompe de refroidissement à eau.

### 4-7-2. RÉINITIALISER TOUT

Toutes les valeurs de réglage et les valeurs de configuration enregistrées dans le projecteur seront réinitialisées aux paramètres d'usine.

Le processus de réinitialisation prend un certain temps pour s'exécuter.

#### Données qui ne peuvent pas être réinitialisées

AFFICHAGE	CONTRÔLE DE L'OBJECTIF
	CENTRER L'OBJECTIF
CONFIG.	LANGUE
	ORIENTATION
	MODE VENTILATEUR
	PARAMÈTRES RÉSEAU
	PAPIER PEINT
	LOGO DE DÉMARRAGE

# 5. Installation et connexions

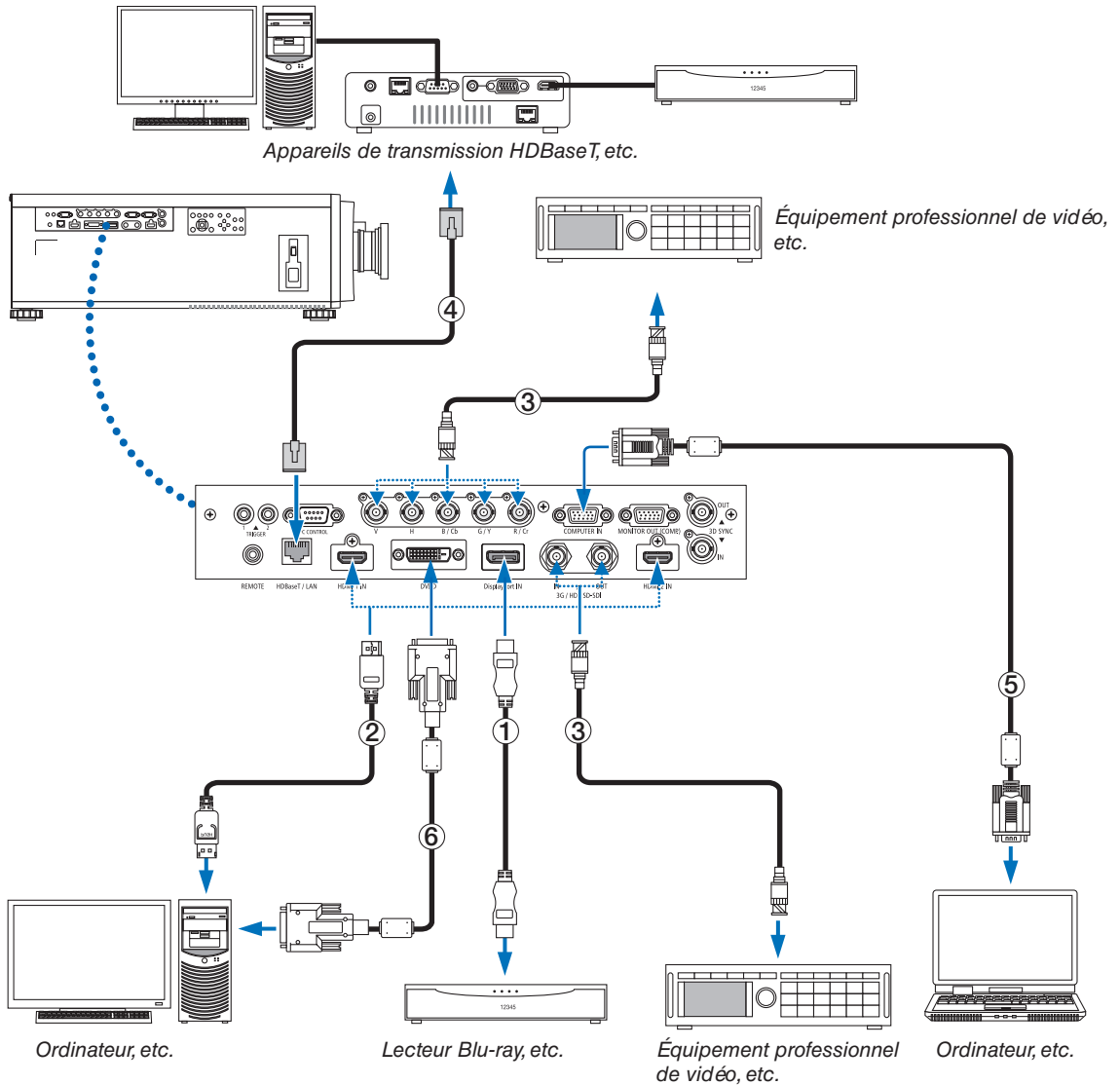
## 5-1. Connexion à d'autres appareils

Voir ci-dessous l'exemple de connexions à des équipements externes.

Les câbles de connexion ne sont pas inclus avec ce projecteur. Utilisez les câbles appropriés pour les connexions.

### ⚠ ATTENTION

- Assurez-vous de mettre le projecteur hors tension avant de le connecter à un appareil externe. En faisant cela, n'entrez pas dans la zone de rayonnement (HD). Si la lumière projetée pénètre dans vos yeux, cela peut entraîner une déficience visuelle.
- Pour HDMI, DisplayPort, BNC, SDI et LAN, veuillez utiliser un câble blindé. L'utilisation d'autres câbles peut provoquer des interférences avec la réception radio et télévision.





### ① Câble HDMI (non fourni)

- Utilisez un câble High Speed HDMI® certifié ou un câble High Speed HDMI® avec Ethernet.
- 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] → [VIDEO] → [NIVEAU VIDEO] et effectuez les réglages nécessaires.

### ② Câble DisplayPort (non fourni)

- Utilisez un câble certifié DisplayPort.



### ③ Câble BNC (non fourni)

- Utilisez des câbles 5C-FB ou supérieur (5C-FB, 7C-FB, etc.) ou Belden 1694A ou supérieur. De plus, ne pas utiliser de longueur de câble supérieure à 100 m.
- La longueur de câble utilisable peut être différente, en fonction du signal.

### ④ Câble LAN (non fourni)

- Veuillez utiliser un câble blindé à paires torsadées (STP) de catégorie 5e ou supérieure pour le câble LAN (vendu dans le commerce).
- Le port HDBaseT/LAN 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 (commandes IR).
- La distance de transmission maximale au-dessus du câble LAN est de 100 m.
- Veuillez ne pas utiliser d'autres équipements de transmission entre le projecteur et l'équipement de transmission. La qualité d'image peut être diminuée par conséquent.
- Il n'est pas garanti que ce projecteur puisse fonctionner avec tous les dispositifs de transmission HDBaseT vendus dans le commerce.

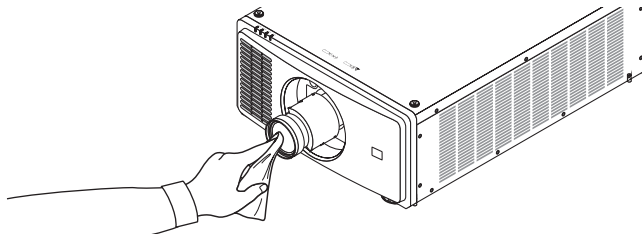
# 6. Entretien

## 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 ou du boîtier, etc. Cela pourrait provoquer un incendie.

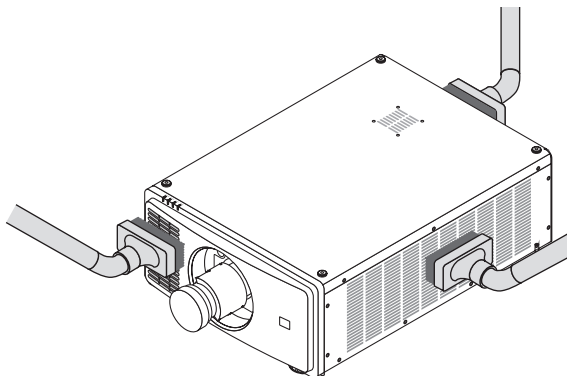
### 6-1. Nettoyage de l'objectif

- Utilisez un souffleur ou un papier pour objectif afin de nettoyer l'objectif et veillez à ne pas rayer ou détériorer l'objectif.



### 6-2. Nettoyage du boîtier

- 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 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.*

- Une mauvaise ventilation causée par l'accumulation de poussière dans les ouvertures de ventilation peut entraîner une surchauffe et un dysfonctionnement. Ces zones doivent être nettoyées régulièrement.
- Veillez à ne pas rayer ou frapper le boîtier avec vos doigts ou des objets durs.
- Contactez votre revendeur pour nettoyer l'intérieur du projecteur.

#### REMARQUE :

- *N'appliquez pas d'agent volatil 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 pourrait se décoller.*

# 7. Annexe

## 7-1. Distance de projection et taille de l'écran

Ce projecteur peut être utilisé avec 5 types d'objectifs optionnels (vendus séparément). Référez-vous aux informations de cette page et utilisez un objectif qui convient pour l'environnement d'installation (taille d'écran et distance de projection). Demandez au revendeur de fixer ou de détacher l'objectif.

### Types d'objectifs et distance de projection

(unité : pouce)

Taille d'écran	Nom du modèle d'objectif				
	NP45ZL	NP46ZL	NP47ZL	NP48ZL	NP49ZL <sup>(*)1</sup>
50	40 – 51	52 – 66	63 – 86	87 – 169	170 – 295
70	56 – 70	71 – 94	91 – 118	119 – 236	237 – 417
100	75 – 102	103 – 133	126 – 169	170 – 338	339 – 594
120	91 – 122	123 – 157	154 – 204	205 – 405	406 – 712
150	115 – 153	154 – 196	189 – 255	256 – 507	508 – 889
180	138 – 185	186 – 236	229 – 307	308 – 610	611 – 1066
200	154 – 204	205 – 263	256 – 338	339 – 677	678 – 1188
250	189 – 255	256 – 330	319 – 425	426 – 846	847 – 1484
300	229 – 307	308 – 397	382 – 507	508 – 1015	1016 – 1779

(Unité : m)

Taille d'écran		Nom du modèle d'objectif				
(pouce)	(m)	NP45ZL	NP46ZL	NP47ZL	NP48ZL	NP49ZL <sup>(*)1</sup>
50	1,27	0,9 – 1,3	1,2 – 1,6	1,6 – 2,1	2,2 – 4,3	4,4 – 7,6
70	1,78	1,3 – 1,8	1,8 – 2,3	2,2 – 3,0	3,1 – 6,0	6,1 – 10,6
100	2,54	1,9 – 2,6	2,6 – 3,4	3,2 – 4,3	4,3 – 8,5	8,6 – 15,0
120	3,05	2,3 – 3,2	3,1 – 4,1	3,9 – 5,2	5,1 – 10,1	10,3 – 18,0
150	3,81	3,0 – 4,0	3,9 – 5,2	4,9 – 6,5	6,4 – 12,6	12,8 – 22,5
180	4,57	3,6 – 4,8	4,8 – 6,2	5,9 – 7,8	7,6 – 15,1	15,4 – 26,9
200	5,08	4,0 – 5,3	5,3 – 6,9	6,5 – 8,7	8,5 – 16,8	17,1 – 29,9
250	6,35	5,0 – 6,7	6,7 – 8,7	8,2 – 10,9	10,5 – 21,0	21,3 – 37,3
300	7,62	6,0 – 8,0	8,0 – 10,4	9,8 – 13,1	12,6 – 25,1	25,5 – 44,8

\*1 Pour les États-Unis et la Chine.

NP49ZL sera disponible sur le marché en avril 2020 aux États-Unis et en Chine.

Veillez contacter votre concessionnaire pour obtenir des informations détaillées ou consultez notre site Web.

### ASTUCE :

- Calcul de la distance de projection en fonction de la taille d'écran

Distance de projection de l'objectif NP45ZL (m) =  $H \times 0,9$  à  $H \times 1,2$  : 40"/0,9 m (min.) à 307"/8,0 m (max.)

Distance de projection de l'objectif NP46ZL (m) =  $H \times 1,2$  à  $H \times 1,6$  : 52"/1,2 m (min.) à 397"/10,4 m (max.)

Distance de projection de l'objectif NP47ZL (m) =  $H \times 1,5$  à  $H \times 2,0$  : 63"/1,6 m (min.) à 507"/13,1 m (max.)

Distance de projection de l'objectif NP48ZL (m) =  $H \times 2,0$  à  $H \times 4,0$  : 87"/2,2 m (min.) à 1015"/25,1 m (max.)

Distance de projection de l'objectif NP49ZL (m) =  $H \times 4,0$  à  $H \times 7,0$  : 170"/4,4 m (min.) à 1779"/44,8 m (max.)

« H » (Horizontal) se réfère à la largeur de l'écran.

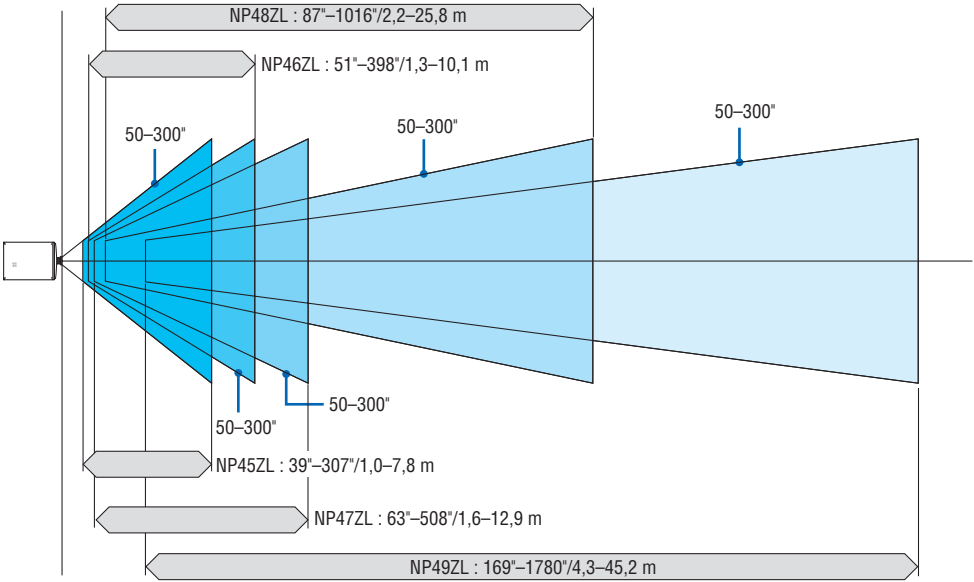
\* Les chiffres diffèrent de quelques % des tableaux puisque le calcul est approximatif.

Ex. : Distance de projection lors de la projection sur un écran de 100" en utilisant l'objectif NP47ZL :

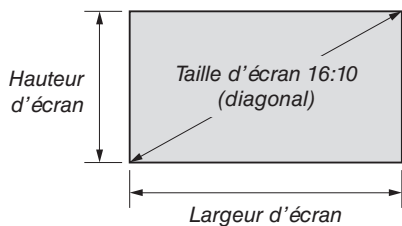
Selon le tableau de « Taille d'écran (pour référence) » (→ page 74), H (largeur d'écran) = 84,8"/215,4 cm (environ 2,15 m).

La distance de projection est de 84,8"/2,15 m  $\times$  1,5 à 84,8"/2,15 m  $\times$  2,0 = 127"/3,2 m à 170"/4,3 m (à cause du zoom de l'objectif).

Étendue de projection pour les différents objectifs



## Tableaux des tailles et dimensions d'écrans



Taille		Largeur d'écran		Hauteur d'écran	
(pouces)	(cm)	(pouces)	(cm)	(pouces)	(cm)
50	127,0	42,4	107,7	26,5	67,3
70	177,8	59,4	150,8	37,1	94,2
100	254,0	84,8	215,4	53,0	134,6
120	304,8	101,8	258,5	63,6	161,5
150	381,0	127,2	323,1	79,5	201,9
180	457,2	152,6	387,7	95,4	242,3
200	508,0	169,6	430,8	106,0	269,2
220	558,8	186,6	473,9	116,6	296,2
250	635,0	212,0	538,5	132,5	336,5
280	711,2	237,4	603,1	148,4	376,9
300	762,0	254,4	646,2	159,0	403,9
350	889,0	296,8	753,9	185,5	471,2
400	1016,0	339,2	861,6	212,0	538,5
450	1143,0	381,6	969,3	238,5	605,8
500	1270,0	424,0	1077,0	265,0	673,1

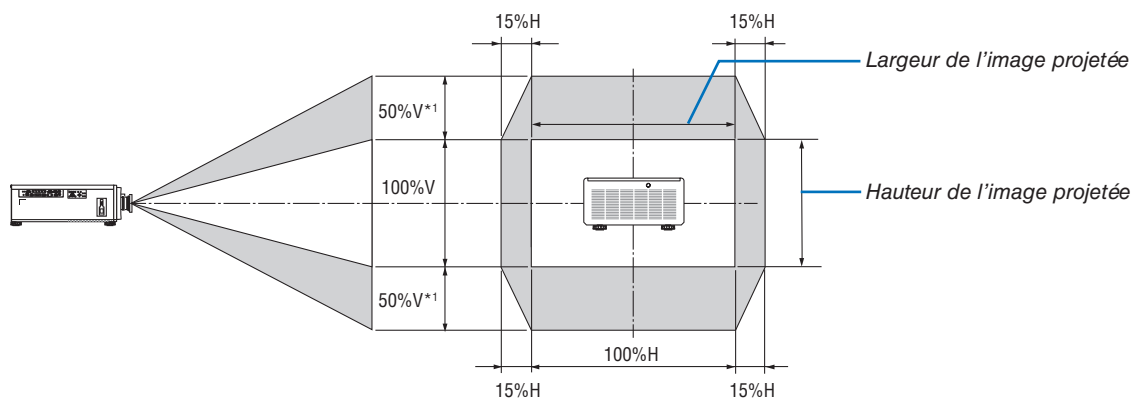
## Plage de déplacement de l'objectif

Le projecteur est équipé d'une fonction de déplacement de l'objectif pour l'ajustement de la position de l'image projetée qui se commande en utilisant les boutons LENS SHIFT (→ page 21). Le déplacement de l'objectif peut être ajusté dans la plage des valeurs ci-dessous.

### REMARQUE :

- Veuillez ne pas utiliser la fonction de déplacement de l'objectif pendant la projection d'images portrait.

Légende : V « Vertical » fait référence à la hauteur de l'écran et H « Horizontal » fait référence à la largeur de l'écran. La plage de déplacement de l'objectif est exprimée respectivement par rapport à la hauteur et à la largeur.



\*1 NP45ZL seulement  $\pm 45\% V$

\*2 La plage de déplacement de l'objectif est la même pour l'installation au plafond.

(Exemple) Lors de l'utilisation de la projection sur un écran de 150"

Selon le « Tableau des tailles et dimensions d'écrans » (→ page 74),  $H = 130,7''/331,9 \text{ cm}$ ,  $V = 73,6''/187,0 \text{ cm}$ .

Plage de réglage dans le sens vertical : l'image projetée peut être déplacée vers le haut  $0,5 \times 73,6''/187,0 \text{ cm} \approx 36,8''/93,5 \text{ cm}^*3$ , vers le bas approximativement  $0,5 \times 73,6''/187,0 \text{ cm} \approx 36,8''/93,5 \text{ cm}^*3$  (lorsque l'objectif est à sa position centrale).

Plage de réglage dans le sens horizontal : l'image projetée peut être déplacée vers la gauche  $0,15 \times 130,7''/331,9 \text{ cm} \approx 19,6''/49,8 \text{ cm}$ , vers la droite  $0,15 \times 130,7''/331,9 \text{ cm} \approx 19,6''/49,8 \text{ cm}$  approximativement.

\*3 NP45ZL seulement  $33,1''/84,2 \text{ cm}$ .

\*4 Les chiffres diffèrent de quelques % puisque le calcul est approximatif.

## 7-2. Liste des signaux d'entrée compatibles

### RGB analogique

Signal	Résolution (points)	Aspect (ratio)	Taux de rafraîchissement (Hz)
VGA	640 × 480	4 : 3	60/75/85
SVGA	800 × 600	4 : 3	60/75/85
XGA	1024 × 768	4 : 3	60/70/75/85
XGA+	1152 × 864	4 : 3	75
WXGA	1280 × 768	15 : 9	60
	1280 × 800	16 : 10	60
	1366 × 768	16 : 9	60
Quad-VGA	1280 × 960	4 : 3	60/85
SXGA	1280 × 1024	5 : 4	60/75/85
SXGA+	1400 × 1050	4 : 3	60/75
WXGA+	1440 × 900	16 : 10	60
WXGA++	1600 × 900	16 : 9	60
UXGA	1600 × 1200	4 : 3	60
WSXGA+	1680 × 1050	16 : 10	60
WUXGA	1920 × 1200 <sup>*1</sup>	16 : 10	60 (effacement réduit)
Full HD	1920 × 1080	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

### HDMI/HDBaseT

Signal	Résolution (points)	Aspect (ratio)	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
	1366 × 768	16 : 9	60
Quad-VGA	1280 × 960	4 : 3	60
SXGA	1280 × 1024	5 : 4	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	4 : 3	60
Full HD	1920 × 1080	16 : 9	60
WUXGA	1920 × 1200 <sup>*1</sup>	16 : 10	60 (effacement réduit)
HDTV (1080p)	1920 × 1080	16 : 9	24/25/30/50/60
HDTV (1080i)	1920 × 1080	16 : 9	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

### DisplayPort

Signal	Résolution (points)	Aspect (ratio)	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
	1366 × 768	16 : 9	60
Quad-VGA	1280 × 960	4 : 3	60
SXGA	1280 × 1024	5 : 4	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	4 : 3	60
Full HD	1920 × 1080	16 : 9	60
WUXGA	1920 × 1200 <sup>*1</sup>	16 : 10	60 (effacement réduit)
WQXGA	2560 × 1600	16 : 10	60 (effacement réduit)
HDTV (1080p)	1920 × 1080	16 : 9	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

**BNC**

Signal	Résolution (points)	Aspect (ratio)	Taux de rafraîchissement (Hz)
HDTV (1080p)	1920 × 1080	16 : 9	50/60
HDTV (1080i)	1920 × 1080	16 : 9	50/60
HDTV (720p)	1280 × 720	16 : 9	50/60
SDTV (480i/p)	720 × 480	4:3 / 16:9	60
SDTV (576i/p)	720 × 576	4:3 / 16:9	50

**SDI**

Signal	Résolution (points)	Aspect (ratio)	Taux de rafraîchissement (Hz)
SD-SDI (480i)	720 × 480	4:3 / 16:9	60
SD-SDI (576i)	720 × 576	4:3 / 16:9	50
HD-SDI (1035i)	1920 × 1035	16 : 9	60
HD-SDI (1080i)	1920 × 1080	16 : 9	50/60
HD-SDI (1080p)	1920 × 1080	16 : 9	24pSF
HD-SDI (1080p)	1920 × 1080	16 : 9	24/25/30
HD-SDI (720p)	1280 × 720	16 : 9	50/60
3G-SDI (1080p)	1920 × 1080	16 : 9	50/60

**DVI-D**

Signal	Résolution (points)	Aspect (ratio)	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
	1366 × 768	16 : 9	60
Quad-VGA	1280 × 960	4 : 3	60
SXGA	1280 × 1024	5 : 4	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	4 : 3	60
Full HD	1920 × 1080	16 : 9	60
WUXGA	1920 × 1200	*1 16 : 10	60 (effacement réduit)

**HDMI 3D**

Résolution du signal (points)	Aspect (ratio)	Taux de rafraîchissement (Hz)	Format 3D
1920 × 1080p	16 : 9	23,98/24	Emballage du cadre
			Côte à côte (demi)
		50	Haut et bas
			Affichage séquentiel
		59,94/60	Côte à côte (demi)
			Haut et bas
1920 × 1080i	16 : 9	50	Affichage séquentiel
			Côte à côte (demi)
1280 × 720p	16 : 9	50	Côte à côte (demi)
			Emballage du cadre
		59,94/60	Haut et bas
			Emballage du cadre
			Haut et bas

**DisplayPort 3D**

Résolution du signal (points)	Aspect (ratio)	Taux de rafraîchissement (Hz)	Format 3D		
1920 × 1080p	16 : 9	50	Haut et bas		
			Côte à côte (demi)		
		59,94/60	Affichage séquentiel		
			Haut et bas		
		1280 × 720p	16 : 9	50	Côte à côte (demi)
					Affichage séquentiel
			Haut et bas		
			Haut et bas		

\*1 Résolution native

- Les signaux excédant la résolution du projecteur sont gérés avec la technologie de mise à l'échelle.
- Avec la technologie de mise à l'échelle, la taille des caractères et des lignes droites peut être inégale, et les couleurs peuvent être confuses.
- 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.



## 7-3. Caractéristiques techniques

Nom du modèle		PX2000UL	
Méthode		Monopuce DLP®	
Caractéristiques des éléments principaux			
Panneau DMD	Taille	0,96" (24,4 mm) (aspect (ratio) : 16:10)	
	Pixels <sup>(*)</sup>	2 304 000 (1920 points × 1200 lignes)	
	Objectifs de projection	Veuillez vous reporter aux spécifications de l'objectif en option (→ page 80)	
	Source de lumière	Diode laser	
Périphérique optique		Isolement optique par miroir dichroïque, en combinaison avec un prisme dichroïque	
Émission lumineuse <sup>(*)</sup>	MODE NORMAL	18 000 lm <sup>(*)</sup> / 19 000 lm (Centre)	
	LUMIÈRE BOOST	19 000 lm <sup>(*)</sup> / 20 000 lm (Centre)	
Ratio de contraste <sup>(*)</sup> (tout blanc/tout noir)		10 000:1 avec contraste dynamique	
Taille de l'écran (distance de projection)		Veuillez vous reporter à « Distance de projection et taille d'écran » (→ page 72)	
Reproduction des couleurs		Processus couleur 10-bit (environ 1,07 milliards de couleurs)	
Fréquence de balayage	Horizontal	Numérique : 15 kHz, 24 à 153 kHz, conformément aux normes VESA	
	Vertical	Numérique : 24, 25, 30, 48 Hz, 50 à 85 Hz, 100, 120 Hz conformément aux normes VESA	
Fonctions principales d'ajustement		Zoom motorisé, mise au point motorisée, déplacement motorisé de l'objectif, changement du signal d'entrée (HDMI 1/HDMI 2/COMPUTER/BNC/DVI-D/DisplayPort/SDI/HDBaseT), auto ajustement de l'image, agrandissement de l'image, mise en marche/veille, affichage/sélection à l'écran, etc.	
Résolution maximale d'affichage (horizontal × vertical)		Analogique : 1920 × 1200 (WUXGA) Numérique : 2560 × 1600 (WQXGA) (via la technologie de mise à l'échelle)	
Signal d'entrée		R, G, B, H, V	RGB : 0,7 Vp-p/75 Ω Synchronisation H/V : 4,0 Vp-p/TTL Synchroniser sur G : 1,0 Vp-p/75 Ω (avec synchronisation)
Bornes entrée/sortie			
HDMI	Entrée vidéo	Connecteur de type HDMI® A × 2 Couleur profonde (profondeur de couleur) : compatible avec 8/10/12 bits Colorimétrie : RGB, YCbCr444, YCbCr422, REC2020, REC709, REC601 Prend en charge HDCP <sup>(*)</sup>	
DisplayPort	Entrée vidéo	DisplayPort × 1 Débit de données : 5,4 Gbps / 2,7 Gbps / 1,62 Gbps Nb de voies : 1 voie/2 voies/4 voies Couleur profonde (profondeur de couleur) : compatible avec 8/10/12 bits Colorimétrie : RGB, YCbCr444, YCbCr422, REC709, REC601 Prend en charge HDCP <sup>(*)</sup>	
Port HDBaseT/LAN	Entrée vidéo	RJ-45 × 1, 100BASE-TX Couleur profonde (profondeur de couleur) : compatible avec 8/10/12 bits Colorimétrie : RGB, YCbCr444, YCbCr422, REC709, REC601 Prend en charge HDCP <sup>(*)</sup>	
SDI (3D/HD/SD)	Entrée vidéo	BNC × 1 Signaux d'entrée : SMPTE259M, SMPTE292M, SMPTE424M Colorimétrie : YCbCr422, REC709, REC601	
	Sortie vidéo	BNC × 1	
COMPUTER	Entrée vidéo	Mini D-Sub 15 broches × 1, BNC × 5	
	Sortie vidéo	Mini D-Sub 15 broches × 1	
DVI-D	Entrée vidéo	DVI-D × 1	
3D SYNC IN	Entrée vidéo	BNC × 1, entrée de signal synchronisée pour utilisation 3D 1920 × 1200 RB 120 Hz, affichage séquentiel	
3D SYNC OUT	Sortie vidéo	BNC × 1, sortie de signal synchronisée pour utilisation 3D	
TRIGGER 1/2	Sortie vidéo	Mini prise stéréo × 2	
Borne PC CONTROL		D-Sub 9 broches × 1, 9600 bps	
Borne REMOTE		Mini prise stéréo × 1	
Environnement d'utilisation <sup>(*)</sup>		Température de fonctionnement : 41 à 104 °F (5 à 40 °C) Humidité de fonctionnement : 20 à 80% (sans condensation) Température de stockage : 14 °F à 140 °F (-10 °C à 60 °C) Humidité de stockage : 20 à 80% (sans condensation) Altitude de fonctionnement : 0 à 4200 m/13 779 pieds	
Alimentation électrique		200-240 V AC, 50/60 Hz	

Nom du modèle			PX2000UL
Consommation électrique	MODE LUMIÈRE	BOOST	1922 W
		NORMAL	1779 W
		ECO	1461 W
	CONSOMMATION EN VEILLE	ACTIVE	4,8 W
		DÉSACT.	0,4 W
Courant d'entrée nominal			9,7 A 50/60 Hz
Spécifications du câble d'alimentation			15 A ou supérieur
Dimensions extérieures			20,9" (largeur) × 9,8" (hauteur) × 29,3" (profondeur)/530 (largeur) × 248 (hauteur) × 745 (profondeur) mm (sans inclure les parties saillantes) 20,9" (largeur) × 10,8" (hauteur) × 29,4" (profondeur)/530 (largeur) × 274,5 (hauteur) × 748 (profondeur) mm (incluant les parties saillantes)
Poids			112 lbs/51 kg (sans inclure l'objectif)

- \*1 Plus de 99,99 % de pixels réels.
  - \*2 C'est la grandeur de sortie de la lumière qui résulte du réglage de [MODE LUMIÈRE] sur [NORMAL] et du réglage de [PRÉ-ÉGLAGE] sur [HTE LUMIN.] lors de l'utilisation de l'objectif NP47ZL (vendu séparément). La valeur de sortie lumineuse est inférieure lors du réglage de [MODE LUMIÈRE] sur [ECO]. ([ECO]: environ 80%). Si un autre mode a été sélectionné en tant que mode [PRÉ-ÉGLAGE], le rendement lumineux risque de diminuer légèrement.
  - \*3 Conformité à la norme ISO21118-2012
  - \*4 Si vous ne parvenez pas à regarder un matériel avec l'entrée HDMI, l'entrée DisplayPort et l'entrée HDBaseT, cela ne signifie pas forcément que le projecteur présente un dysfonctionnement. En raison de l'implémentation de la technologie HDCP, il peut y avoir des cas dans lesquels un certain contenu est protégé par HDCP et peut ne pas s'afficher en raison d'une décision/intention de la communauté HDCP (Digital Content Protection, LLC).  
Vidéo : couleurs profondes, 8/10/12-bit  
HDMI : Prend en charge HDCP 1.4  
DisplayPort : Prend en charge HDCP 1.3  
HDBaseT : Prend en charge HDCP 1.4
  - \*5 En fonction de l'altitude et de la température, le projecteur passe en mode « MODE ECO forcé ».
- Les caractéristiques techniques et la conception du produit sont sujets à modification sans préavis.

Pour des informations complémentaires, visiter les sites :

États-Unis : <https://www.necdisplay.com/>

Europe : <https://www.nec-display-solutions.com/>

International : <https://www.nec-display.com/global/index.html>

Pour obtenir des informations sur nos accessoires optionnels, veuillez visiter notre site internet ou consulter notre brochure.

## Objectif en option (vendu séparément)

NP45ZL	Mise au point et zoom motorisé rapport de projection 0,9–1,2:1, F2,2–2,53, f = 19,34–25,76 mm
NP46ZL	Mise au point et zoom motorisé rapport de projection 1,2–1,56:1, F2,18–2,66, f = 25,69–33,22 mm
NP47ZL	Mise au point et zoom motorisé rapport de projection 1,5–2,0:1, F2,17–2,65, f = 31,90–42,20 mm
NP48ZL	Mise au point et zoom motorisé rapport de projection 2,0–4,0:1, F2,17–2,64, f = 42,60–84,80 mm
NP49ZL <sup>(*)1</sup>	Mise au point et zoom motorisé rapport de projection 4,0–7,0:1, F2,2–2,57, f = 83,93–146,85 mm

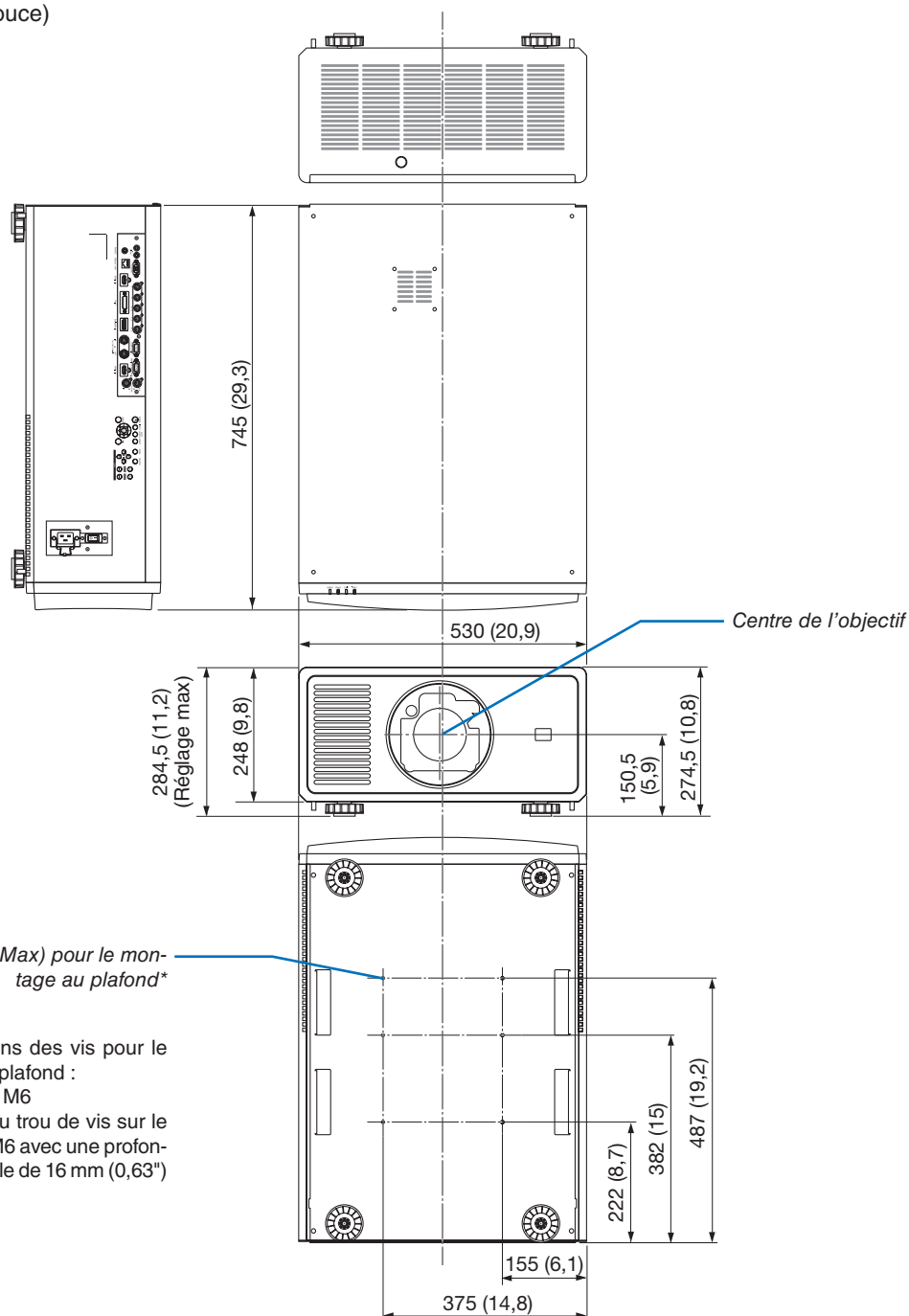
\*1 Pour les États-Unis et la Chine.

NP49ZL sera disponible sur le marché en avril 2020 aux États-Unis et en Chine.

Veuillez contacter votre concessionnaire pour obtenir des informations détaillées ou consultez notre site Web.

## 7-4. Dimensions du boîtier

Unité : mm (pouce)



\* Les indications des vis pour le montage au plafond :  
 Type de vis : M6  
 Dimension du trou de vis sur le projecteur : M6 avec une profondeur maximale de 16 mm (0,63")

### ATTENTION

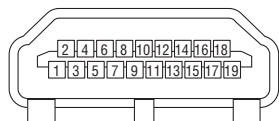
Ne pas essayer d'installer vous-même le projecteur au plafond.

Le projecteur doit être installé par un technicien qualifié pour garantir une installation réussie et réduire le risque d'éventuelles blessures corporelles.

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

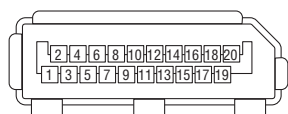
## 7-5. Tâches de la broche et noms de signal des principales bornes

### Borne HDMI 1 IN/HDMI 2 IN (Type A)

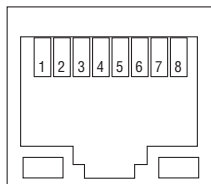


N° de broche	Signal	N° de broche	Signal
1	Données TMDS 2+	11	Blindage horloge TMDS
2	Blindage données TMDS 2	12	Horloge TMDS -
3	Données TMDS 2-	13	CEC
4	Données TMDS 1+	14	Déconnexion
5	Blindage données TMDS 1	15	SCL
6	Données TMDS 1-	16	SDA
7	Données TMDS 0+	17	Mise à la terre DDC/CEC
8	Blindage données TMDS 0	18	Alimentation + 5 V
9	Données TMDS 0-	19	Détection de connexion à chaud
10	Horloge TMDS +		

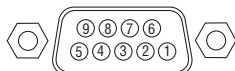
### Borne DisplayPort IN



N° de broche	Signal	N° de broche	Signal
1	Ligne de lien principale 3-	11	Mise à la terre 0
2	Mise à la terre 3	12	Ligne de lien principale 0+
3	Ligne de lien principale 3+	13	Configuration 1
4	Ligne de lien principale 2-	14	Configuration 2
5	Mise à la terre 2	15	Canal supplémentaire +
6	Ligne de lien principale 2+	16	Mise à la terre 4
7	Ligne de lien principale 1-	17	Canal supplémentaire -
8	Mise à la terre 1	18	Détection de connexion à chaud
9	Ligne de lien principale 1+	19	Retour
10	Ligne de lien principale 0-	20	Alimentation + 3,3 V

**Port HDBaseT/LAN (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 PC CONTROL (D-Sub 9 broches)**

N° de broche	Signal
1	Inutilisé
2	TxD données de transmission
3	RxD données de réception
4	Inutilisé
5	Mise à la terre
6	Inutilisé
7	RTS requête de transmission
8	CTS transmission autorisée
9	Inutilisé

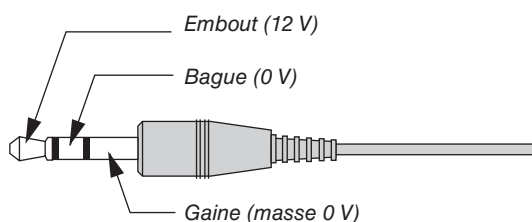
**Déclenchement d'écran (mini stéréo)**

Lorsque le projecteur est mis sous tension, la sortie du déclencheur d'écran envoie un déclencheur basse tension au contrôleur d'écran et l'écran descend. Lorsque le projecteur est mis hors tension, le déclencheur d'écran cesse d'envoyer un déclencheur basse tension au contrôleur d'écran et l'écran remonte.

**REMARQUE :**

- Pour utiliser cette fonction, vous devez activer la fonction [DÉCLENCHEUR D'ÉCRAN-1/2]. Voir « DÉCLENCHEUR D'ÉCRAN-1/2 » à la page 67 pour plus d'informations.

Mini câble stéréo  
(non fourni)

**REMARQUE :**

- Les contrôleurs d'écran sont fournis et pris en charge par les fabricants d'écran.

**REMARQUE :**

- N'utilisez pas ces bornes pour une utilisation autre que celle prévue. Une connexion de la télécommande filaire aux bornes TRIGGER 1/2 endommage la télécommande.

## 7-6. Dépistage des pannes

Cette section facilite la résolution des problèmes pouvant être rencontrés pendant l'installation ou l'utilisation du projecteur.

Problème	Vérifier ces éléments
Ne s'allume pas ou ne s'éteint pas	<ul style="list-style-type: none"> <li>Vérifier que le câble d'alimentation est branché et que le bouton d'alimentation du projecteur ou de la télécommande est activé. (→ pages 13, 15)</li> <li>Vérifiez que le projecteur ne surchauffe pas. Si la ventilation est insuffisante autour du projecteur ou si la pièce est particulièrement chaude, déplacez le projecteur dans un endroit plus frais.</li> <li>Le module d'éclairage ne peut pas s'allumer. Attendez une minute entière, puis rallumer le projecteur.</li> <li>Dans le cas échéant où il est peu probable que le problème soit causé par les conditions mentionnées ci-dessus, débranchez le cordon d'alimentation de la prise murale. Puis attendez 5 minutes avant de le brancher à nouveau.</li> </ul>
S'éteint	<ul style="list-style-type: none"> <li>Assurez-vous que [MARCHE AUTO DÉS] est désactivé. (→ page 62)</li> </ul>
Absence d'image	<ul style="list-style-type: none"> <li>Vérifiez que l'entrée appropriée est sélectionnée. (→ page 18) S'il n'y a toujours pas d'image, appuyez sur le bouton INPUT sur le boîtier du projecteur ou sur l'un des boutons source de la télécommande.</li> <li>S'assurer que les câbles sont connectés correctement.</li> <li>Utiliser les menus pour ajuster la luminosité et le contraste. (→ page 52)</li> <li>Vérifiez que le bouton SHUTTER (obturateur de l'objectif) ou le bouton AV-MUTE ne soit pas pressé.</li> <li>Réinitialiser les réglages ou ajustements aux niveaux des pré-réglages d'usine à l'aide de [RÉINITIALISER TOUT] dans le menu. (→ page 68)</li> <li>Si le signal HDMI 1 IN/HDMI 2 IN ou le signal DisplayPort IN ne s'affichent pas, essayez ce qui suit. <ul style="list-style-type: none"> <li>Réinstallez les pilotes de la carte vidéo installée dans votre ordinateur, ou utilisez des pilotes mis à jour. Pour la réinstallation ou la mise à jour des pilotes, référez-vous au mode d'emploi accompagnant votre ordinateur ou votre carte vidéo, contactez le centre d'assistance du fabricant de votre ordinateur. L'installation des pilotes mis à jour ou de votre système d'exploitation relève de votre propre responsabilité. Nous ne sommes responsables d'aucun problème ou panne causés par cette installation.</li> </ul> </li> <li>Des signaux peuvent ne pas être pris en charge en fonction du dispositif de transmission HDBaseT. IR et RS232C ne peuvent pas être utilisés dans certains cas également.</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 86.</li> </ul>
L'image devient subitement sombre	<ul style="list-style-type: none"> <li>Vérifier si le projecteur est en « MODE ECO forcé » en raison d'une température ambiante trop élevée.</li> </ul>
La couleur ou la teinte n'est pas normale	<ul style="list-style-type: none"> <li>Régler la [TEINTE] dans [IMAGE]. (→ page 52)</li> </ul>
L'image n'est pas carrée à l'écran	<ul style="list-style-type: none"> <li>Repositionner le projecteur pour améliorer l'angle par rapport à l'écran. (→ page 20)</li> <li>Utiliser la fonction Keystone pour corriger la distorsion trapézoïdale. (→ page 32)</li> </ul>
L'image est floue	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ajuster la mise au point. (→ page 23)</li> <li>Repositionner le projecteur pour améliorer l'angle par rapport à l'écran. (→ page 20)</li> <li>Assurez-vous que la distance entre le projecteur et l'écran se trouve dans la plage de réglage de l'objectif. (→ page 72)</li> <li>Est-ce que l'objectif a été déplacé à une distance qui excède la plage prévue ? (→ page 75)</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 pas toucher le projecteur et attendre qu'il n'y ait plus de condensation sur l'objectif.</li> </ul>
La télécommande ne fonctionne pas	<ul style="list-style-type: none"> <li>Installez des piles neuves. (→ page 10)</li> <li>Assurez-vous qu'il n'y a pas d'obstacle entre vous et le projecteur.</li> <li>Se mettre à 22 pieds (7 m) du projecteur. (→ page 11)</li> </ul>
Le voyant est allumé ou clignote	<ul style="list-style-type: none"> <li>Voir le voyant POWER/STATUS/LIGHT/TEMP. . (→ page 87)</li> </ul>

Pour plus d'informations, contactez votre revendeur.



## 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 68 ou aller 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 signal 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. Se référer à la documentation de votre ordinateur pour de plus amples informations.

- L'image affichée est incorrecte lors de l'utilisation d'un Mac

Lors de l'utilisation d'un Mac avec le projecteur, régler 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.*
- 

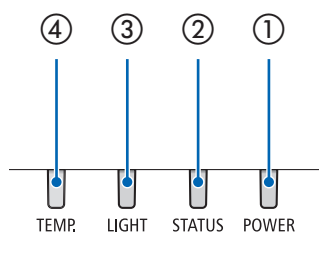
- Reflet sur un MacBook

\* Lorsque le projecteur est utilisé avec un MacBook, la sortie ne peut pas être réglée à la résolution d'affichage de l'unité à moins que « reflet » soit désactivé sur votre MacBook. Reportez-vous au mode d'emploi fourni avec votre ordinateur Mac au sujet du reflet.

- 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 [Afficher] → [Ranger] dans le menu Apple et arrangez les icônes.

## 7-7. Caractéristique de chaque voyant



### ① Voyant POWER

Ce voyant indique l'état d'alimentation du projecteur.

### ② Voyant STATUS

Ce voyant s'allume/clignote lorsqu'un bouton est enfoncé pendant que la fonction [VER. PANNEAU COMMANDE] est utilisée ou pendant l'exécution de l'opération [CENTRER L'OBJECTIF] et d'autres opérations spécifiques.

### ③ Voyant LIGHT












Ce voyant informe sur l'état de la source lumineuse, l'heure d'utilisation de la source lumineuse et l'état du [MODE LUMIÈRE].

### ④ Voyant TEMP.

Il s'agit de l'indicateur de température qui indique les problèmes de température lorsque la température ambiante est trop élevée/basse.

### Message du voyant (message d'état)

POWER	STATUS	LIGHT	TEMP.	État du projecteur
Désact.	Désact.	Désact.	Désact.	L'alimentation est mise hors tension
Orange (Clignote*1)	Désact.	Désact.	Désact.	En état de veille (le mode [CONSOMMATION EN VEILLE] est [DÉSACT.] et le réseau est prêt.)
Vert (Lumière)	Désact.	Désact.	Désact.	En état de veille
Bleu (Lumière)	Désact.	Vert (Lumière)	Désact.	État alimenté ([MODE LUMIÈRE] est [NORMAL])
Bleu (Lumière)	Désact.	Vert (clignote*2)	Désact.	État alimenté ([MODE LUMIÈRE] est [ECO])
Bleu (Lumière)	Désact.	Vert et orange (clignote*3)	Désact.	État alimenté ([MODE LUMIÈRE] est [BOOST])
L'état varie	Orange (Clignote*3)	L'état varie	Désact.	Demande d'exécution [CENTRER L'OBJECTIF]. (Le message de demande d'exécution [CENTRER L'OBJECTIF] s'affiche sur l'écran.)
Bleu (Lumière)	Vert (clignote*3)	L'état varie	Désact.	Exécution de [CENTRER L'OBJECTIF]
Bleu (Lumière)	L'état varie	Désact.	Désact.	La fonction d'obturation est activée

POWER	STATUS	LIGHT	TEMP.	État du projecteur	
 Bleu (Clignote*)	 Désact.	 Désact.	 Désact.	Préparation à la mise sous tension	
POWER	STATUS	LIGHT	TEMP.	État du projecteur	Procédure
 Bleu (Lumière)	 Orange (Lumière)	L'état varie	 Désact.	Un bouton a été enfoncé pendant que la fonction [VER. PANNEAU COMMANDE] est activée.	La fonction [VER. PANNEAU COMMANDE] est activée. Ce réglage doit être annulé pour utiliser le projecteur. (→ page 67)
				Les numéros d'identification du projecteur et de la télécommande ne correspondent pas.	Vérifiez les ID de contrôle (→ page 65)
 Bleu (Lumière)	 Désact.	 Orange (Lumière)	 Orange (Lumière)	Problème de température (en « MODE ECO forcé »)	La température ambiante est élevée. Baissez la température de la pièce.











\*1 Répétition pour s'allumer pendant 1,5 seconde/s'éteindre pendant 7,5 secondes

\*2 Répétition pour s'allumer pendant 2,5 seconde/s'éteindre pendant 0,5 secondes

\*3 Répétition pour s'allumer pendant 0,5 seconde/s'éteindre pendant 0,5 seconde/s'allumer pendant 0,5 seconde/s'éteindre pendant 2,5 secondes

\*4 Répétition pour s'allumer pendant 0,5 seconde/s'éteindre pendant 0,5 secondes

### Message du voyant (message d'erreur)

POWER	STATUS	LIGHT	TEMP.	État du projecteur	Procédure
 Rouge (Clignote*)	 Désact.	 Désact.	 Désact.	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 (Clignote*)	 Rouge (Lumière)	 Rouge (Lumière)	 Désact.	Erreur de montage de l'objectif/Problème de l'objectif	L'objectif n'est pas monté correctement. Installez correctement. Si le message du voyant reste inchangé même si l'objectif est correctement monté, contactez votre revendeur.
 Rouge (Lumière)	L'état varie	L'état varie	 Désact.	Erreur nécessitant l'assistance de la maintenance	Contactez votre revendeur ou le personnel de maintenance. Assurez-vous de vérifier et de communiquer l'état du voyant lors de votre demande de réparation.

\*4 Répétition pour s'allumer pendant 0,5 seconde/s'éteindre pendant 0,5 secondes

- Lorsque le protecteur thermique est activé :

Lorsque la température intérieure du projecteur devient trop élevée ou trop basse, le voyant POWER commence à clignoter en rouge dans un cycle court. Après cela, le protecteur thermique s'active et le projecteur peut être désactivé.

Dans ce cas, veuillez prendre les mesures suivantes :

- Retirez la fiche d'alimentation de la prise murale.
- Placez le projecteur dans un endroit frais s'il a été soumis à une température ambiante élevée.
- Nettoyez le conduit d'évacuation si de la poussière s'y est accumulée.
- Laissez le projecteur pendant environ une heure jusqu'à ce que la température intérieure baisse.

## 7-8. Codes de commande du PC et connexion des câbles

### Codes de commande du PC

Fonction	Données de code							
MISE SOUS TENSION	02H	00H	00H	00H	00H	02H		
MISE HORS TENSION	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 COMPUTER	02H	03H	00H	00H	02H	01H	01H	09H
SÉLECTION D'ENTRÉE BNC	02H	03H	00H	00H	02H	01H	02H	10H
SÉLECTION D'ENTRÉE DVI-D	02H	03H	00H	00H	02H	01H	9CH	A4H
SÉLECTION D'ENTRÉE DisplayPort	02H	03H	00H	00H	02H	01H	A6H	AEH
SÉLECTION D'ENTRÉE SDI	02H	03H	00H	00H	02H	01H	C4H	CCH
SÉLECTION D'ENTRÉE HDBaseT	02H	03H	00H	00H	02H	01H	BFH	C7H

#### REMARQUE :

- Contactez votre revendeur local pour obtenir une liste complète des codes de commande PC, si nécessaire.

### Connexion des câbles

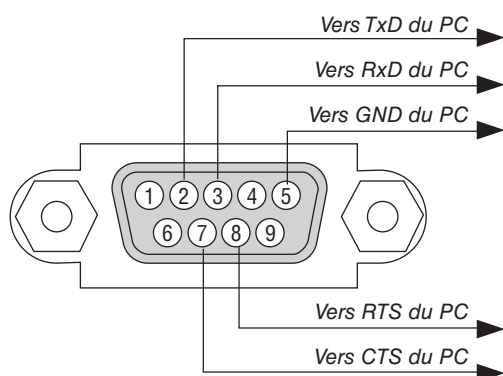
#### Protocole de communication

Vitesse de transmission en bauds	9600 bps
Longueur des données	8 bits
Parité	Pas de parité
Bit d'arrêt	Un bit
X activé/désact.	Aucun
Procédure de communications	Duplex intégral

#### REMARQUE :

- Selon l'équipement, une vitesse de transmission moins élevée peut être recommandée pour les grandes longueurs de câble.

### Borne de commande PC (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.

## 7-9. Liste des éléments à vérifier en cas de panne

Avant de contacter votre revendeur 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 d'occurrence**  toujours  parfois (à quelle fréquence ? \_\_\_\_\_)  autre (\_\_\_\_\_)

### Alimentation

- Pas d'alimentation (le voyant 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.
- Le commutateur d'alimentation principale est en position « ON » (I).
- S'éteint pendant l'utilisation.
  - La fiche du câble d'alimentation est complètement insérée dans la prise murale.
  - La [MARCHE AUTO DÉS] est désactivée (uniquement sur les modèles avec la fonction [MARCHE AUTO DÉS]).

### Vidéo et audio

- Aucune image ne s'affiche depuis votre PC ou équipement vidéo vers le projecteur.
  - Il n'y a toujours pas d'image même si vous connectez d'abord le projecteur au PC, puis démarrez le PC.
  - Activation de l'envoi de signal de l'ordinateur portable vers le projecteur.
    - *Une combinaison de touches de fonction active/désactive l'affichage externe. En général, la combinaison de la touche « Fn » avec l'une des 12 touches de fonction permet d'activer ou de désactiver l'affichage externe.*
  - Aucune image (papier peint bleu ou noir, aucun affichage).
  - Il n'y a pas toujours pas d'image même si vous appuyez sur le bouton AUTO ADJUST.
  - Il n'y a toujours pas d'image même si vous effectuez [RÉINITIALISER TOUT] dans le menu du projecteur.
  - La fiche du câble signal est complètement insérée dans la borne d'entrée
  - Un message apparaît à l'écran. ( \_\_\_\_\_ )
  - La source connectée au projecteur est active et disponible.
  - Il n'y a toujours pas d'image même si vous réglez 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 même en réglant 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.
  - Demeure inchangé même en appuyant sur le bouton AUTO ADJ..
  - Demeure inchangé même en effectuant [RÉINITIALISER TOUT] 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.
  - Demeure inchangé même en appuyant sur le bouton AUTO ADJUST.
  - Demeure inchangé même en effectuant [RÉINITIALISER TOUT] 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 pas au point.
  - Demeure inchangé même après avoir vérifié et changé la résolution du signal sur le PC à la résolution native du projecteur.
  - Demeure inchangé même après avoir ajusté la mise au point.

### 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])
  - La fonction [VER. PANNEAU COMMANDE] n'est pas activée ou est désactivée dans le menu.

**Veillez décrire votre problème de façon détaillée dans l'espace ci-dessous.**

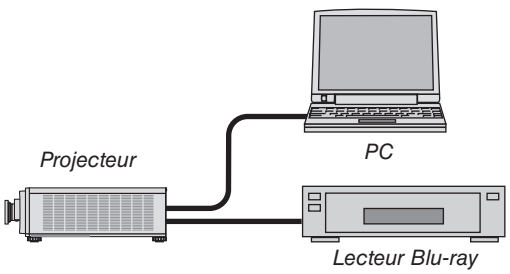
**Informations sur l'application et l'environnement dans lequel votre projecteur est utilisé**

**Projecteur**

Numéro de modèle :  
No. de série :  
Date d'achat :  
Temps d'utilisation du module d'éclairage (heures) :  
Mode éco :  DÉSACT.  ACTIVÉ  
Informations sur le signal d'entrée :  
Fréquence de synchronisation horizontale [     ] kHz  
Fréquence de synchronisation verticale [     ] Hz  
Polarité synchronisation H  (+)  (-)  
                                    V  (+)  (-)  
Type de synchronisation  Séparé  Composé  
                                     Sync sur vert

**Environnement de l'installation**

Taille d'écran :                    pouces  
Type d'écran :  Mat blanc  Billes  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 \_\_\_\_\_)



**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 :

**Ordinateur**

Fabricant :  
Numéro de modèle :  
PC portable  / De bureau   
Résolution native :  
Taux de rafraîchissement :  
Adaptateur vidéo :  
Autre :

**Équipement vidéo**

Magnétoscope, lecteur Blu-ray, caméra vidéo, jeu vidéo ou autre  
Fabricant :  
Numéro de modèle :

**NEC**