



A Delta Associate Company

# ***E-Vision Série 4000***

**Vidéoprojecteur numérique à luminosité élevée**

GUIDE D'INSTALLATION ET DE DÉMARRAGE RAPIDE

GUIDE DE CONNEXION

GUIDE D'UTILISATION

GUIDE DE RÉFÉRENCES

121-816A

## Introduction

Nous vous félicitons d'avoir acheté ce produit Digital Projection. Votre projecteur présente les caractéristiques suivantes :

- 4K-UHD projecteur.
- Affichage 4K-UHD avec un traitement d'image fluide.
- Rapport de contraste natif jusqu'à 1 300:1, et jusqu'à 500 000:1 avec l'option Noir avancé.
- Source lumineuse laser longue durée de vie
- Fonctionnement 24h/24, 7j/7
- Recommandation 709 relative à la capacité de la gamme de couleurs
- 
- Transmission HDBaseT® de vidéo haute définition non compressée jusqu'à 100 m de la source.
- Correction de la géométrie du trapèze verticale.
- Contrôle via LAN HDBaseT et RS232.
- Contrôle du format de l'image.
- Le mode de luminosité constante maintient l'entrée de la lumière aux niveaux sélectionnés.
- Enceintes intégrées

Un numéro de série est inscrit à l'arrière du projecteur. Veuillez le noter ci-dessous à des fins de référence future :

Suivre attentivement les instructions de ce manuel pour garantir une utilisation durable et sécurisée du projecteur.

*Remarques*

## À propos de ce document

### Symboles utilisés dans ce manuel

La plupart des pages de ce document comportent une section spéciale destinée aux remarques. Les informations figurant dans cette section sont accompagnées des symboles suivants :



**AVERTISSEMENT CONCERNANT LE LASER** : ce symbole indique que l'exposition des yeux au rayonnement laser présente un risque potentiel si les instructions ne sont suivies à la lettre.



**AVERTISSEMENT ÉLECTRIQUE** : ce symbole indique un risque de choc électrique si les instructions ne sont pas suivies à la lettre.



**AVERTISSEMENT** : ce symbole indique un risque de dommages corporels et/ou d'endommagement de l'équipement si les instructions ne sont pas suivies à la lettre.



**REMARQUE** : ce symbole indique que vous devez lire certaines informations importantes.

### Révision du produit

Digital Projection s'efforce en permanence d'améliorer ses produits. Nous pouvons donc modifier les spécifications et conceptions, et ajouter de nouvelles fonctions sans préavis.

### Documentation complémentaire

Des mises à jour de ce manuel sont susceptibles d'être disponibles en ligne.

Veuillez utiliser le code QR (également situé sur le projecteur) pour accéder aux guides utilisateur des projecteurs E-Vision les plus récents et à d'autres documents via le site Web de Digital Projection.

Vous pouvez également consulter le site Web de Digital Projection pour télécharger le guide utilisateur le plus récent et d'autres documents.



### Avis juridique


Les marques de commerce et appellations commerciales mentionnées dans le présent document restent la propriété de leurs détenteurs respectifs. Digital Projection décline tout intérêt patrimonial envers les marques de commerce et appellations commerciales autres que les siennes.

Copyright © 2022 Digital Projection Tous droits réservés.

*Remarques*

## Spécifications électriques et physiques

Tension du secteur	100-240 VAC 50/60 Hz 6 A
Température de fonctionnement	0 °C à 40 °C
Température de stockage	-10 °C à 60 °C
Humidité de fonctionnement	10 % à 85 % sans condensation
Humidité de stockage	5 % à 95 % sans condensation
Dimensions	L : 405 mm x l : 480 mm x H : 180 mm
Poids	12 kg avec objectif
Consommation électrique	à 100 VAC : 570 W standard (mode normal) à 240 VAC : 538 W standard (mode normal)
Consommation en veille	<0,5 W (réseau éteint), <2 W (réseau allumé)
Dissipation thermique	à 100 VAC : 1 945 BTU/h standard (mode normal) à 240 VAC : 1 836 BTU/h standard (mode normal)
Bruit du ventilateur	35 dBA standard, 37 dBA standard (mode normal)

 Les spécifications sont sujettes à modification sans préavis.

### Paramètres du laser

Longueur d'ondes	449-461 nm (Bleu)
Mode de fonctionnement	Pulsé, en raison de la fréquence de trame
Durée de l'impulsion	1,34 ms
Énergie de l'impulsion maximum	0,698 mJ

### Remarques



Le projecteur passe en mode ÉCO avec un rendement lumineux réduit lorsque la température de fonctionnement est comprise entre 35 °C et 40 °C

**Conformité avec les Normes internationales****Interférences RF**

FCC

La Commission fédérale des communications (FCC) n'autorise aucune modification ou changement de l'appareil À L'EXCEPTION de ceux spécifiés par Digital Projection dans ce manuel. Un manquement à se conformer à 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 B, conformément à la partie 15 des règles de la FCC. Ces limites sont conçues 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 fréquence radio et, s'il n'est pas installé et utilisé conformément au manuel d'instructions, peut causer des interférences nuisibles aux communications radio. L'utilisation de cet équipement dans une zone résidentielle peut causer des interférences nuisibles, auquel cas l'utilisateur sera responsable de la correction de toute interférence.

**Bruit**

Décret d'informations relatif au bruit acoustique du GSGV (Réglementation sur le niveau sonore des machines)

Le niveau de pression acoustique est inférieur à 38 dB (A) en mode de fonctionnement normal selon les normes ISO 3744 ou ISO 7779.

**Directive européenne relative aux déchets d'équipements électriques et électroniques (DEEE)**

Digital Projection Ltd s'engage pleinement à minimiser les déchets d'équipements électriques et électroniques. Nos produits sont conçus en tenant compte de la réutilisation, du recyclage et de la récupération de tous les composants. À cette fin, en fin de vie, votre projecteur peut être retourné à Digital Projection Ltd ou à son agent afin de minimiser l'impact environnemental.

*Remarques*

Sommaire		Remarques
<b>Introduction</b> .....	<b>2</b>	
<b>À propos de ce document</b> .....	<b>3</b>	
<i>Symboles utilisés dans ce manuel</i> .....	3	
<i>Révision du produit</i> .....	3	
<i>Documentation complémentaire</i> .....	3	
<i>Avis juridique</i> .....	3	
<b>Spécifications électriques et physiques</b> .....	<b>4</b>	
<i>Paramètres du laser</i> .....	4	
<b>Conformité avec les Normes internationales</b> .....	<b>5</b>	
<i>Interférences RF</i> .....	5	
<i>Bruit</i> .....	5	
<i>Directive européenne relative aux déchets d'équipements électriques et électroniques (DEEE)</i> .....	5	
<b>Sommaire</b> .....	<b>6</b>	
<b>Guide d'installation et de démarrage rapide</b> .....	<b>9</b>	
<b>Précautions générales</b> .....	<b>10</b>	
<b>Contenu de la boîte</b> .....	<b>12</b>	
<b>Vue générale du projecteur</b> .....	<b>14</b>	
<i>Emplacement de l'ouverture du laser</i> .....	15	
<i>Interrupteurs de verrouillage</i> .....	16	
<b>Précautions relatives à l'installation</b> .....	<b>17</b>	
<b>Précautions relatives au laser</b> .....	<b>20</b>	
<b>Positionnement de l'écran et du projecteur</b> .....	<b>21</b>	
<b>Alimentation électrique</b> .....	<b>22</b>	
<i>Précautions relatives à l'alimentation en CA</i> .....	22	
<i>Raccordement à l'alimentation</i> .....	23	
<b>Utilisation du projecteur</b> .....	<b>24</b>	
<i>Panneau de commande</i> .....	24	
<i>Témoins du projecteur</i> .....	25	
<i>Télécommande</i> .....	26	
<i>Réception infrarouge</i> .....	29	
<i>Mise en marche du projecteur</i> .....	29	
<i>Arrêt du projecteur</i> .....	29	
<i>Réinitialisation du verrouillage</i> .....	30	
<i>Sélection d'un signal d'entrée</i> .....	30	
<i>Sélection d'un modèle de test</i> .....	30	
<i>Réglage de l'objectif</i> .....	31	
<i>Réglage de l'image</i> .....	31	
<i>Orientation</i> .....	31	
<i>Géométrie</i> .....	31	
<i>Image</i> .....	31	
<i>Réglage du son</i> .....	32	
<b>Guide de connexion</b> .....	<b>33</b>	
<b>Entrées de signal</b> .....	<b>34</b>	
<i>Entrées et sorties numériques</i> .....	34	
<i>EDID sur les entrées DisplayPort et HDBaseT</i> .....	35	
<i>Utilisation de commutateurs HDMI/HDBaseT avec le projecteur</i> .....	35	
<i>Entrées et sorties analogiques</i> .....	36	
<b>Connexions 3D</b> .....	<b>37</b>	
<i>3D Sync</i> .....	37	
<b>Connexions des commandes</b> .....	<b>38</b>	
<i>Exemples de connexion LAN</i> .....	39	
<i>Exemples de connexion RS232</i> .....	40	
<b>Guide d'utilisation</b> .....	<b>41</b>	
<b>Utilisation des menus</b> .....	<b>42</b>	
<i>Ouverture d'un menu</i> .....	42	
<i>Sortie des menus et fermeture de l'OSD</i> .....	43	
<i>À l'intérieur du menu</i> .....	44	
<i>Ouverture d'un sous-menu</i> .....	44	
<i>Modification des réglages du projecteur</i> .....	45	
<i>Modification des valeurs numériques</i> .....	46	
<b>Utilisation du projecteur</b> .....	<b>47</b>	
<i>ENTREE</i> .....	47	
<i>HDMI</i> .....	48	
<i>Analogique</i> .....	48	
<i>3D</i> .....	49	
<i>IMAGE</i> .....	49	
<i>Avancé</i> .....	50	

<i>Équilibrage du blanc</i> .....	50
<i>Amélioration</i> .....	51
<i>Gestionnaire de couleurs</i> .....	51
<b>ALIGNEMENT</b> .....	52
<i>Paramètres de la correction de trapèze</i> .....	53
<i>Exemple de correction de trapèze</i> .....	54
<i>Réseau</i> .....	54
<b>RÉGLAGES</b> .....	55
<i>Source Lumineuse</i> .....	56
<i>Éco</i> .....	56
<i>Menu</i> .....	57
<i>Sécurité</i> .....	57
<i>INFO</i> .....	58
<b>Pages Web servies</b> .....	<b>59</b>
<b>Guide de références</b> .....	<b>63</b>
<b>Annexe CH: A: Étiquettes produit</b> .....	<b>64</b>
<i>Projecteur</i> .....	64
<i>Emplacements des étiquettes</i> .....	66
<b>Annexe CH: A: Exigences en matière d'écran</b> .....	<b>67</b>
<i>Ajustement de l'image sur l'affichage</i> .....	67
<i>Images affichées en pleine largeur de 3840 pixels</i> .....	67
<i>Images affichées avec une hauteur de 2160 pixels</i> .....	67
<i>Images affichées en pleine hauteur de 2160 pixels</i> .....	68
<i>Tailles de diagonales d'écran</i> .....	68
<b>Annexe CH: A: Positionnement de l'image</b> .....	<b>69</b>
<b>Annexe CH: A: Modes d'entrée de signal pris en charge</b> .....	<b>70</b>
<i>Formats 2D</i> .....	70
<i>Formats 3D</i> .....	72
<b>Annexe CH: A: Précisions sur le câblage</b> .....	<b>73</b>
<i>Entrées et sorties de signal</i> .....	73
<i>HDMI</i> .....	73
<i>Entrée HDBaseT</i> .....	73
<i>Entrée VGA</i> .....	74
<i>Connexions des commandes</i> .....	74
<i>LAN</i> .....	74
<i>RS232</i> .....	75
<i>Déclencheur</i> .....	75

<b>Annexe CH: A: Glossaire des termes</b> .....	<b>76</b>
---	-----------

**Remarques**

**Cette page est intentionnellement laissée vierge**





A Delta Associate Company

# *E-Vision Série 4000*

Vidéoprojecteur numérique à luminosité élevée

GUIDE D'INSTALLATION ET DE DÉMARRAGE RAPIDE

121-816A

**Précautions générales***Remarques*

**Avertissement ! La mort ou des blessures graves peuvent survenir si les précautions suivantes sont ignorées**



**Risque pour les yeux ! Ne pas regarder directement l'objectif lorsque la source lumineuse est allumée. La forte luminosité peut provoquer des lésions oculaires permanentes**



**Risque d'incendie ! Conserver tout matériau combustible à l'écart des surfaces chaudes et du faisceau projeté. Veiller à ce que les câbles ne soient pas en contact avec les surfaces chaudes**



**Risque d'électrocution ! Utiliser exclusivement composants, outils, accessoires et pièces de rechange autorisés et spécifiés par le fabricant**



**Risque de trébuchement ! Placer les câbles à un endroit où ils ne peuvent pas être tirés, provoquer un trébuchement ou être endommagés par des personnes ou des objets.**

**Faire fonctionner le produit dans l'environnement et les conditions de fonctionnement spécifiés.**

**Le produit doit être mis hors tension et déconnecté du secteur avant toute opération de réparation ou de maintenance.**

**Tenir les parties du corps, les cheveux, les vêtements et les bijoux éloignés des pièces mobiles du produit.**

**Ne pas faire fonctionner le produit sans objectif installé au préalable**

**Placer un bouchon sur l'objectif lors de l'installation ou de tout déplacement**



**L'appareil ne doit jamais être utilisé s'il est défectueux ou si le couvercle ou le joint est endommagé.**



**Aucune maintenance n'est autorisée par l'utilisateur final.**

**Ne pas ouvrir le boîtier. Il n'y a aucune pièce réparable par l'utilisateur à l'intérieur.**

**Aucune intervention/réparation n'est autorisée, sauf par le personnel autorisé.**



**Le personnel en charge de l'entretien doit utiliser des lunettes de protection efficaces contre le laser lors des opérations de maintenance.**



**Utiliser exclusivement le câble d'alimentation fourni.**



**Vérifier que la prise de courant est reliée à la terre car cet équipement DOIT être relié à la terre.**



**Veiller à ce que de petits objets tels que du papier ou du fil ne tombent pas dans le projecteur. Si cela venait à se produire, éteindre immédiatement l'appareil et faire enlever les objets par un personnel autorisé.**



**Ne pas exposer le projecteur à la pluie ou à l'humidité, et ne placer aucun liquide sur le dessus du projecteur.**

**Débrancher la prise avant de le nettoyer et utiliser un chiffon humide, mais non mouillé.**

**Ne pas toucher la prise d'alimentation avec des mains mouillées.**

**Ne pas toucher la prise d'alimentation pendant un orage.**

**Manipuler le câble d'alimentation avec précaution et éviter les torsions importantes. Ne pas utiliser un câble d'alimentation endommagé.**



**Ne pas toucher les sorties de ventilation, car elles deviendront chaudes en cours d'utilisation.**

**Ne pas couvrir ou obstruer les sorties ou les entrées de ventilation.**

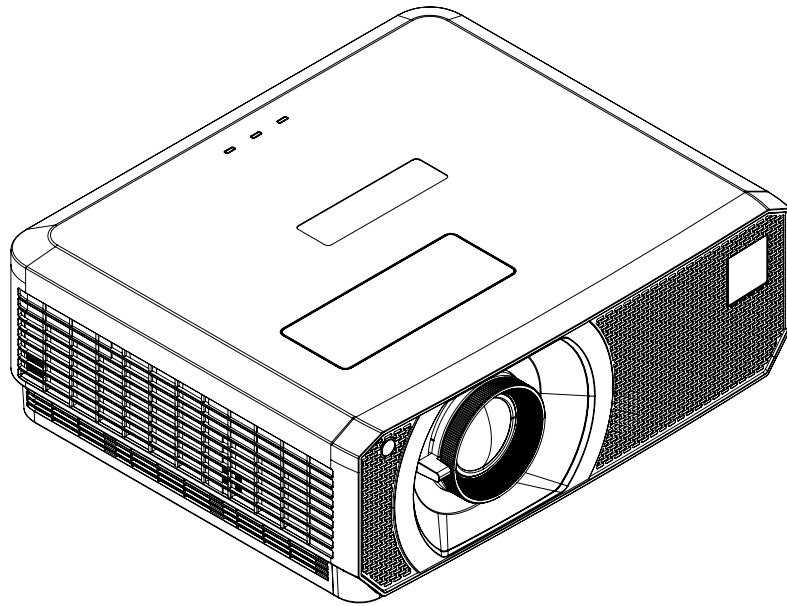
**Ne pas couvrir l'objectif lorsque le projecteur est allumé. Cela pourrait générer un incendie.**

**Laisser toujours le projecteur refroidir pendant cinq minutes avant de débrancher l'alimentation ou de déplacer l'appareil.**

**Ne jamais utiliser de détergents ou de solvants puissants, tels que de l'alcool ou des diluants, pour nettoyer le projecteur et l'objectif.**

**Remarques**

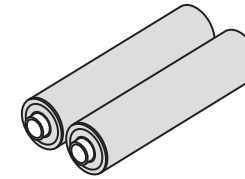
## Contenu de la boîte



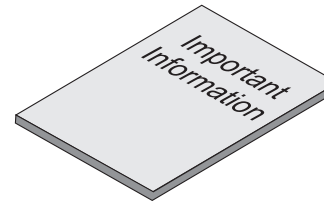
**Projecteur**



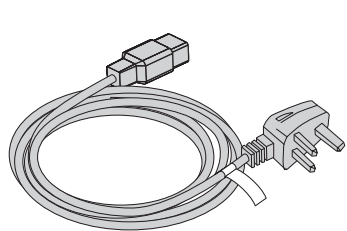
**Télécommande**



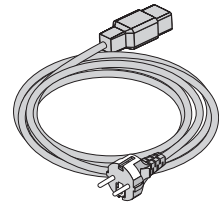
**Piles (2xAAA)**



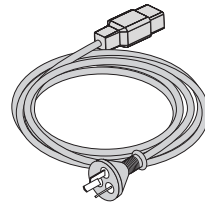
**Manuel avec les informations importantes**



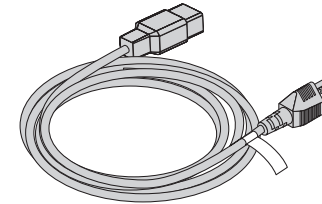
**Câble d'alimentation, Royaume-Uni**



**Câble d'alimentation, Europe**







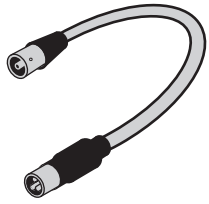
**Câble d'alimentation, Chine**



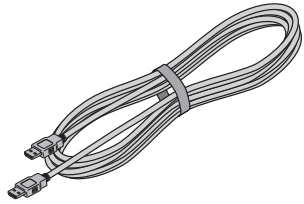
**Câble d'alimentation NEMA 5-15P - C13, Amérique du Nord**

## Remarques

-  Vérifiez que la boîte contient tous les articles énumérés dans cette liste. S'il manque un (des) article (s), veuillez contacter votre revendeur.
-  Le projecteur est fourni avec une seule télécommande.
-  Conservez la boîte et le matériel d'emballage d'origine et utilisez-les pour emballer le projecteur si jamais vous deviez le retourner.
-  Seul le câble approprié pour le territoire de destination est fourni avec le projecteur.



Câble d'adaptation à 3 broches vers BNC

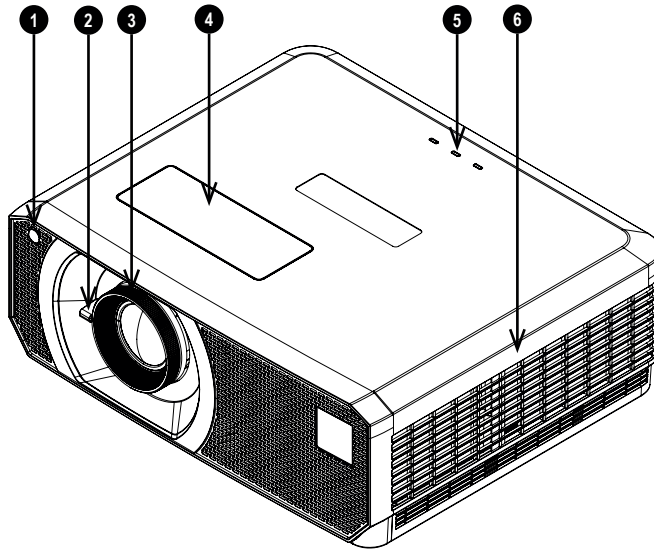


Câble HDMI

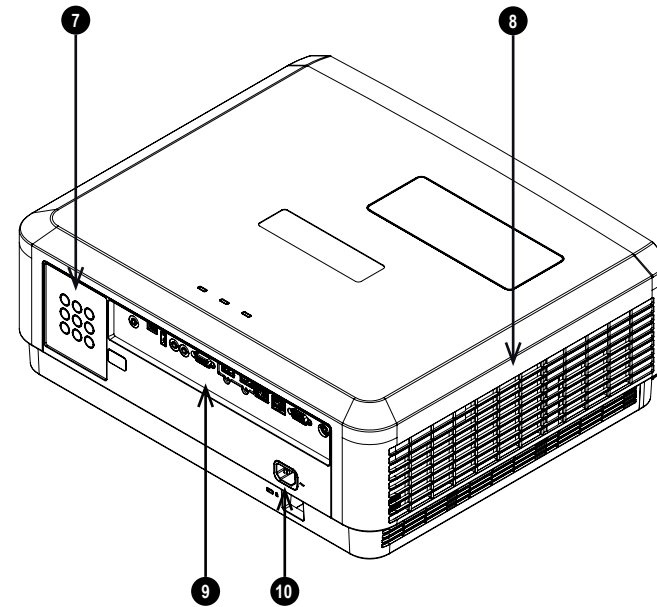
**Remarques**

## Vue générale du projecteur

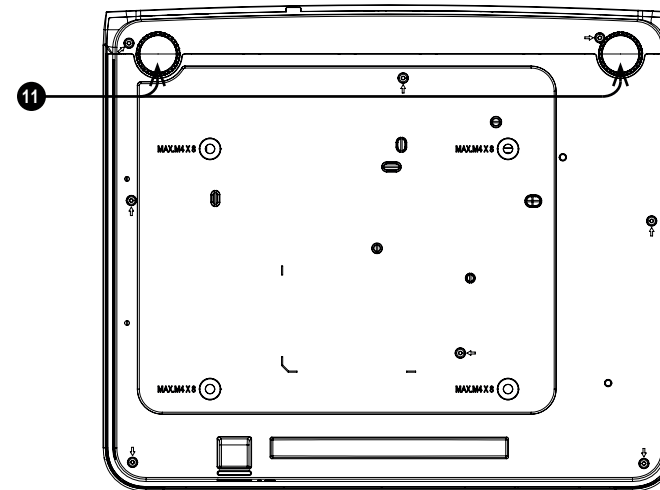
1. Fenêtre infrarouge avant
2. Contrôle du zoom
3. Contrôle de la mise au point
4. Contrôles du déplacement de l'objectif
5. Témoins
6. Sortie d'air
7. Panneau de commande
8. Entrée d'air
9. Panneau de connectique
10. Prise secteur
11. Pieds réglables



Vue de face




Vue de derrière



Vue de bas

### Remarques

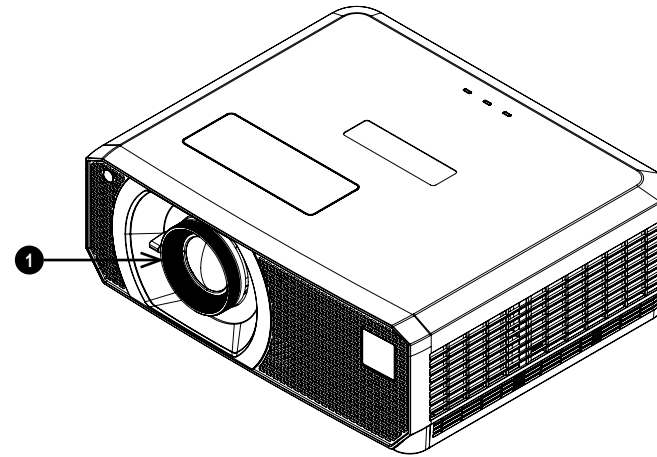
 Voir Étiquettes produit sur la page 64 pour obtenir des informations détaillées sur les étiquettes situées sur le projecteur.

## Emplacement de l'ouverture du laser

1. L'ouverture du laser est située conformément à ce qui est indiqué ci-dessous.



Ne pas regarder directement la source lumineuse provenant de l'objectif.

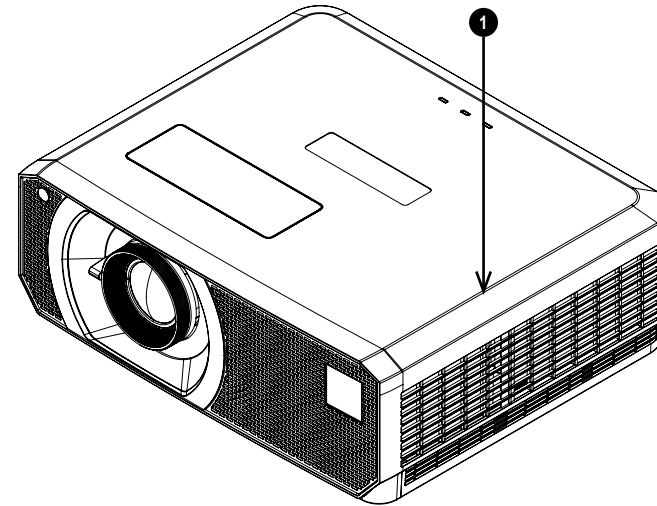


*Remarques*

## Interrupteurs de verrouillage

Des interrupteurs de verrouillage sont installés à l'intérieur du projecteur. Ceux-ci éteignent le système lorsqu'ils sont activés.

1. Il s'active dès lors que le couvercle est retiré.



*Remarques*



## Précautions relatives à l'installation

### Remarques



Le projecteur doit être installé uniquement par du personnel qualifié, conformément aux codes locaux du bâtiment.

Le projecteur est lourd. Il convient d'avoir recours à des techniques de manipulation sûres lorsque vous soulevez le projecteur.

Ne pas faire tomber, ni heurter le projecteur.

Ne pas installer le projecteur à proximité d'un objet susceptible d'être affecté par la chaleur qu'il dégage quand il fonctionne, par exemple des dalles de plafond en polystyrène, des rideaux, etc.

Installer le projecteur dans un endroit sec, à l'abri de toute source de poussière, d'humidité, de vapeur, de fumée, de soleil ou de chaleur.

Veiller à ce que les bouches d'admission de l'air ne recyclent pas l'air chaud provenant de la bouche d'évacuation.

Si le projecteur est utilisé dans un espace clos, veiller à ce que la température de l'air ambiant dans le boîtier ne dépasse pas la température de fonctionnement lorsque le projecteur est en marche, et que les bouches d'admission et d'évacuation de l'air ne soient pas obstruées.

Tous les boîtiers doivent passer une évaluation thermique certifiée afin de veiller à ce que le projecteur ne recycle pas l'air évacué, car cela peut entraîner l'arrêt de l'appareil même si la température du boîtier est dans la plage de températures de fonctionnement acceptable.

Éviter d'installer le projecteur dans des endroits où la température est élevée, où le refroidissement est insuffisant et où il y a beaucoup de poussière.

Disposer votre produit à l'écart des lampes fluorescentes (à plus d'un mètre) pour éviter tout dysfonctionnement causé par les interférences IR.

Éviter toute installation à proximité d'un conduit de climatisation ou d'un caisson de basse.

Le projecteur doit être installé aussi près que possible de la prise de courant.

La connexion électrique doit être facilement accessible afin de pouvoir être débranchée en cas d'urgence.

Veillez faire preuve de prudence quant à l'installation du projecteur par rapport à des installations d'équipements de scénographie laser. Ces systèmes peuvent causer des dommages permanents aux dispositifs d'imagerie DMD utilisés dans nos projecteurs. Ces dommages ne sont pas couverts par notre garantie.

En cas d'utilisation des projecteurs dans des environnements dotés de systèmes laser tiers avec une puissance élevée, éviter de diriger les faisceaux laser vers l'objectif de projection. Cela peut faire converger la lumière incidente vers le moteur optique et endommager la DMD de la technologie DLP.

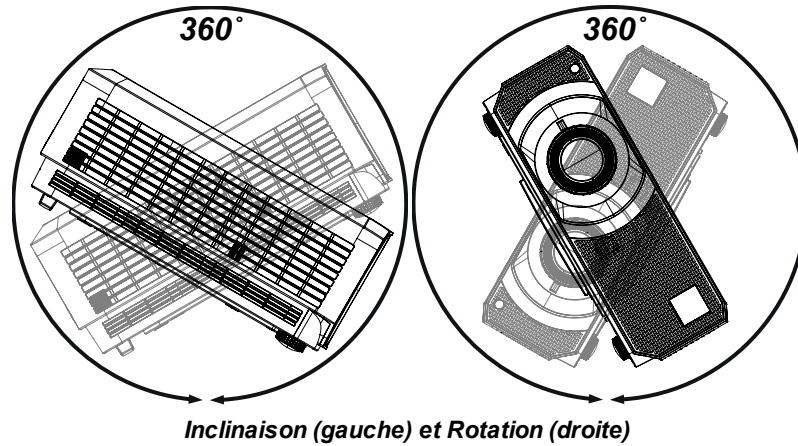


Avant l'installation, s'assurer que la surface, le plafond ou tout support sur laquelle/lequel le projecteur doit être installé/fixé est capable de supporter le poids combiné du projecteur et de l'objectif.

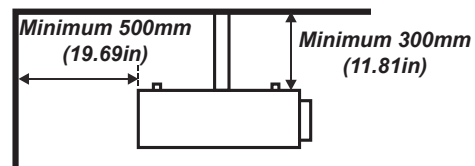
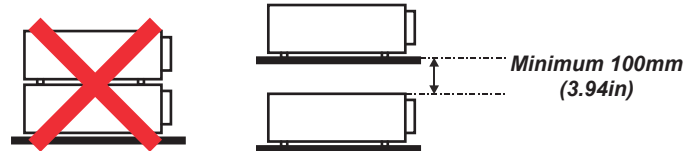
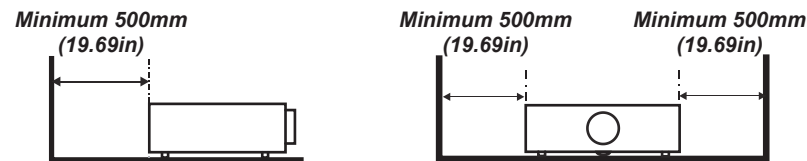
Des chaînes ou des câbles de sécurité doivent toujours être utilisés en renfort pour les installations au plafond.

En cas d'installation d'un support de plafond, veiller à ce que la limite de poids ne soit pas dépassée et à ce que le projecteur soit solidement fixé.

Le projecteur peut fonctionner dans les différentes positions illustrées par le diagramme :



Laisser au moins un espace de 50 cm entre les sorties de ventilation et un mur, et 30 cm sur tous les autres côtés.



Exemple de positionnement

Remarques



**Veiller à retirer le bouchon de l'objectif avant d'utiliser le projecteur. Les niveaux d'énergie de la lumière sont connus pour causer des dommages à la fois à l'objectif et aux optiques du projecteur. Ces dommages ne sont pas couverts par notre garantie.**

**Raccorder le câble LAN uniquement à la connexion LAN d'un ordinateur. D'autres connecteurs similaires peuvent avoir une source de tension dangereusement élevée.**

**L'entrée VGA d'un connecteur (VGA IN) doit être utilisée pour se connecter au port d'entrée VGA (VGA IN) du projecteur. Il doit être inséré fermement, avec les vis des deux côtés solidement fixées, pour assurer une connexion correcte du câble du signal et obtenir un effet d'affichage optimal.**

**L'entrée audio d'un connecteur doit être utilisée pour se connecter au port d'entrée audio du projecteur.**

**Le cordon d'alimentation et le câble du signal doivent être raccordés avant la mise sous tension du projecteur. Lors du démarrage et pendant le fonctionnement, NE PAS insérer ou retirer le câble du signal ou le cordon d'alimentation pour éviter d'endommager le projecteur.**



**Lorsqu'il est utilisé, le projecteur génère de la chaleur. Les ventilateurs internes dissipent la chaleur du projecteur lorsqu'il s'éteint, ce qui peut durer un certain temps. Une fois que le projecteur est en MODE VEILLE, retirer le cordon d'alimentation. NE PAS retirer le cordon pendant l'arrêt, car cela pourrait endommager le projecteur et affecter sa durée de vie.**

**Ne pas disposer d'objets lourds sur le dessus du châssis du projecteur.**

### *Remarques*

## Précautions relatives au laser



**Avertissement ! La mort ou des blessures graves peuvent survenir si les précautions suivantes sont ignorées**



**Danger de cécité permanente ou temporaire**



**Produit Laser de classe 1 RG2. Mise en garde ! Ne pas fixer le faisceau. Classe 1 IEC 60825-1:2014, RG2 IEC 62471-5:2015.**

**Le produit doit être installé et utilisé conformément aux dispositions de la norme IEC 62471-5:2015 et du document relatif aux Informations importantes ou du Manuel utilisateur.**

**Attention : l'utilisation de commandes ou de réglages ou la réalisation de procédures autres que celles spécifiées dans le présent document peut entraîner une exposition à des radiations dangereuses.**

**Ne pas tenter de faire fonctionner le produit sans cache installé au préalable.**

**Ne pas regarder directement l'objectif lorsque la source lumineuse est allumée. La forte luminosité peut provoquer des lésions oculaires permanentes.**

### Remarques



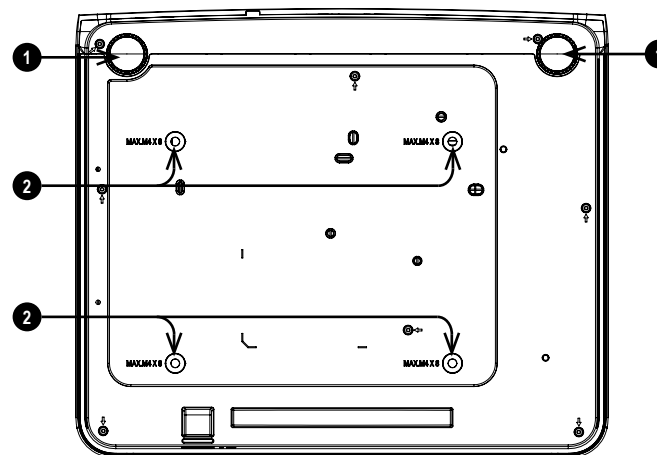
*Voir Étiquettes produit sur la page 64 pour obtenir des informations détaillées sur les étiquettes situées sur le projecteur.*

## Positionnement de l'écran et du projecteur

1. Installer l'écran en choisissant la meilleure position de visionnage pour votre public.
2. Monter le projecteur en tenant compte de la distance nécessaire pour que l'image remplisse l'écran. Régler les pieds ajustables afin que le projecteur soit à niveau et perpendiculaire à l'écran.

Le dessin montre la position des pieds pour le montage sur table, ainsi que les trous pour un montage au plafond.

1. **Deux pieds réglables ①.**
2. **Quatre trous M4 pour un montage au plafond ②.**  
Les vis ne doivent pas pénétrer de plus de 8 mm dans le corps du projecteur.



### Remarques



Laisser toujours le projecteur refroidir pendant cinq minutes avant de débrancher l'alimentation ou de déplacer l'appareil.



Veiller à laisser un espace d'au moins 50 cm entre les sorties du ventilateur et le mur, ainsi qu'un espace de 30 cm sur tous les autres côtés.



Ne pas utiliser les trous filetés des pieds réglables pour suspendre ou monter le projecteur.



Éviter de déployer les pieds réglables jusqu'à la limite du filetage.

## Alimentation électrique

*Remarques*

### Précautions relatives à l'alimentation en CA



**Avertissement ! La mort ou des blessures graves peuvent survenir si les précautions suivantes sont ignorées**

**Risque d'électrocution ! Utiliser uniquement le cordon d'alimentation AC fourni ou recommandé par le fabricant**

**Risque d'incendie et d'électrocution ! Ne pas faire fonctionner l'appareil si le cordon d'alimentation, la prise et la fiche ne sont pas conformes aux normes locales**

**Ne pas tenter de faire fonctionner l'appareil si l'alimentation en courant alternatif (CA) n'est pas conforme aux paramètres spécifiés**

**Le cordon d'alimentation CA doit être inséré dans une prise avec mise à la terre**

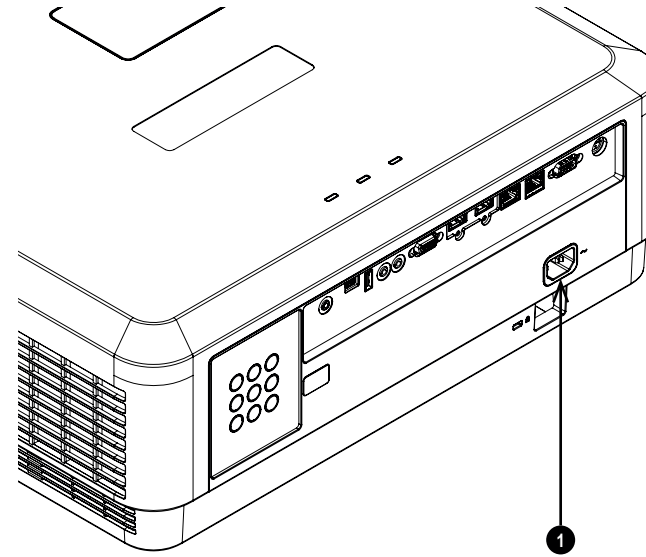
**Débrancher le produit de l'alimentation CA avant l'installation, le déplacement, l'entretien, le nettoyage ou le retrait des couvercles**

**Ne pas utiliser un cordon d'alimentation CA qui semble endommagé**

**Ne pas surcharger les prises de courant ou les rallonges.**

## Raccordement à l'alimentation

1. Pousser fermement la prise du connecteur dans la prise de CA ①



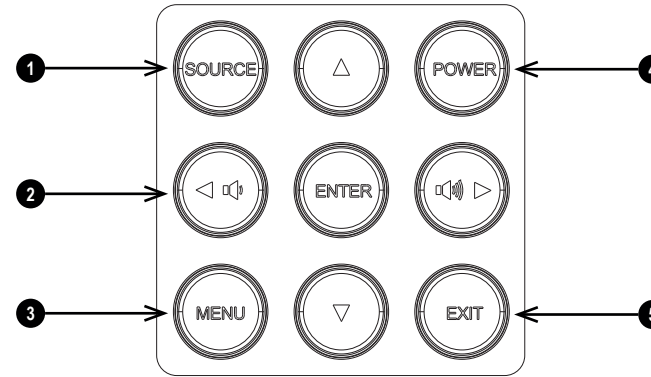
### Remarques

- ⚡ Utiliser exclusivement le câble d'alimentation fourni.
- ⚡ Vérifier que la prise de courant est reliée à la terre car cet équipement DOIT être relié à la terre.
- ⚡ Manipuler le câble d'alimentation avec précaution et éviter les torsions importantes. Ne pas utiliser un câble d'alimentation endommagé.

## Utilisation du projecteur


### Panneau de commande


1. **SOURCE**  
Permet d'afficher et de quitter le menu source
2. **Boutons fléchés et ENTRÉE**  
Appuyer sur les boutons fléchés gauche ou droite pour ouvrir le menu du volume. Utiliser les boutons fléchés gauche ou droite pour régler le volume du son. Après avoir ouvert l'OSD, utiliser les boutons fléchés pour mettre en surbrillance les entrées du menu. Appuyer sur **ENTRÉE** pour ouvrir ou exécuter l'entrée de menu qui est en surbrillance.
3. **MENU**  
Permet d'afficher et de quitter l'affichage sur écran (OSD).
4. **ALIMENTATION**  
Permet d'allumer et d'éteindre le projecteur (VEILLE).
5. **QUITTER**  
Permet de quitter la page OSD actuelle et de revenir au niveau supérieur. Permet de quitter l'OSD lorsque l'on se trouve tout en haut de la page OSD.





**Panneau de commande**

### Remarques

 La première fois que vous utilisez le projecteur, vous pouvez définir la langue de l'OSD à partir du menu rapide. (Voir le Réglage de la langue de l'OSD dans le manuel de l'utilisateur).

 Voir Raccordement à l'alimentation sur la page précédente.

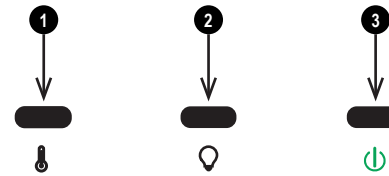
 La fonction de mise sous tension directe peut être activée dans le menu Paramètres. Voir RÉGLAGES sur la page 55.

 Voir Utilisation des menus sur la page 42 pour obtenir plus de détails sur la manière d'utiliser les commandes et le système de menus.



## Témoins du projecteur

- TEMP.**  
Allumé, rouge = erreur (le témoin **LAMPE** clignotera également, le nombre de clignotements indique quel capteur de température présente une erreur. Veuillez contacter votre centre de service agréé Digital Projection local pour une assistance supplémentaire).
- LAMPE**  
Allumé, vert = la lampe est allumée et stable
- ALIMENTATION**  
Allumé, bleu = le projecteur est allumé  
Clignotement bleu = le système est sous tension ou le système est en cours de refroidissement  
Allumé, orange = mode veille



*Témoins*

### *Remarques*

## Télécommande

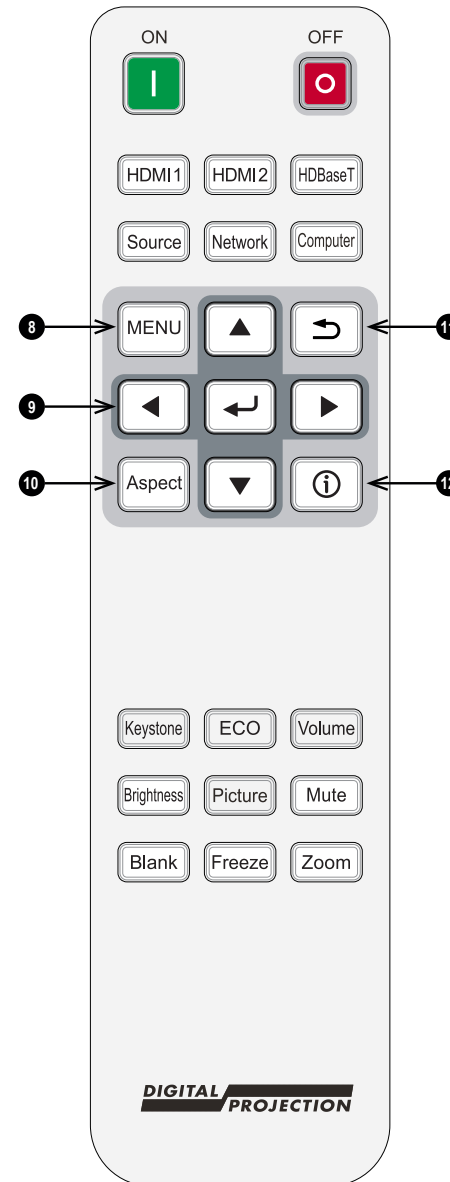
1. **Alimentation ON / OFF (Allumage/Arrêt)**  
Met sous et hors tension.
2. **HDMI 2**  
Permet de sélectionner l'entrée HDMI 2.
3. **HDMI 1**  
Permet de sélectionner l'entrée HDMI 1.
4. **Source**  
Ouvrir le menu Source sur l'OSD.
5. **HDBaseT**  
Permet de sélectionner l'entrée HDBaseT.
6. **Ordinateur**  
Permet de sélectionner la touche Ordinateur In.
7. **Réseau**  
Permet d'ouvrir le menu Réseau sur l'OSD.



**Télécommande**

## Remarques

8. **MENU**  
Permet d'accéder à l'OSD. Si l'OSD est ouvert, appuyer sur ce bouton pour le fermer.
9. **Navigation (boutons fléchés et retour)**  
Lorsque l'OSD est actif, permet de naviguer dans les menus à l'aide des boutons fléchés et de confirmer votre choix avec le bouton Retour.
10. **Aspect**  
Permet d'ouvrir le menu Format de l'image sur l'OSD.
11. **Retour**  
Lorsque l'OSD est actif et qu'un sous-menu est affiché, appuyer pour revenir au niveau de menu précédent.
12. **Informations**  
Permet d'ouvrir le menu Informations sur l'OSD.

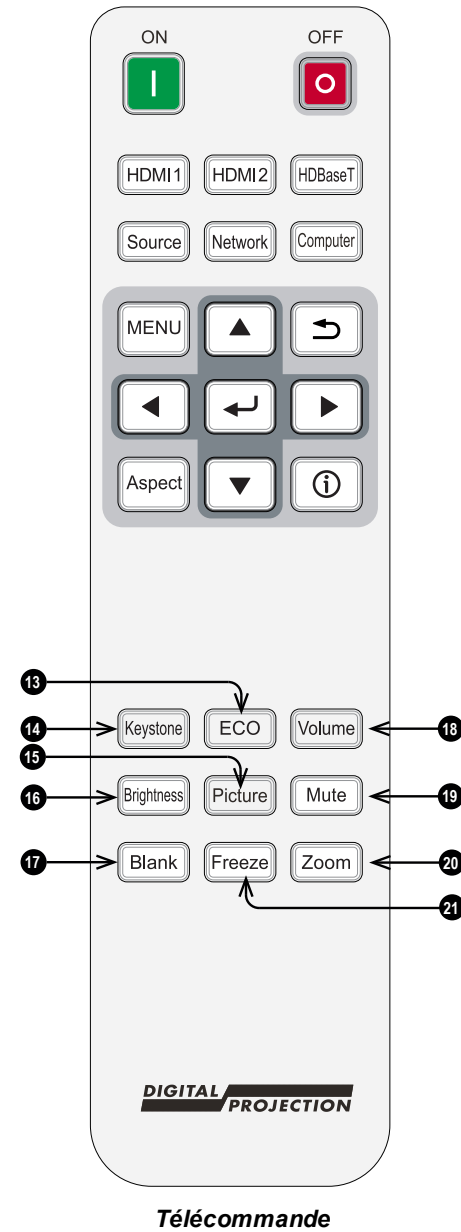


**DIGITAL PROJECTION**

**Télécommande**

**Remarques**

13. **ÉCO**  
Permet d'ouvrir le menu Consommation en veille sur l'OSD.
14. **Distorsion ou Correction de trapèze**  
Permet d'ouvrir le menu Trapèze V sur l'OSD.
15. **Image**  
Permet d'ouvrir le menu Mode Image sur l'OSD.
16. **Luminosité**  
Permet d'ouvrir le menu Luminosité sur l'OSD.
17. **Vierge**  
Permet d'afficher et de masquer l'image projetée.  
Lorsque l'intervalle de suppression est activé, la source lumineuse est complètement éteinte et l'écran est vierge.
18. **Volume**  
Permet d'ouvrir le curseur du volume. Utiliser les boutons fléchés de navigation Gauche et Droite pour régler le niveau du volume.
19. **Muet**  
Permet de couper le volume.
20. **Zoom**  
Permet d'ouvrir le menu Zoom numérique sur l'OSD.
21. **Figer**  
Permet de figer l'image affichée.

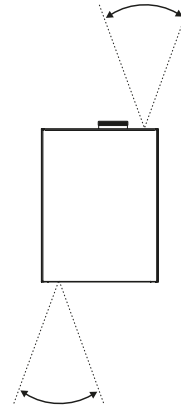


Télécommande

**Remarques**

## Réception infrarouge

Le projecteur est équipé de capteurs infrarouges à l'avant et à l'arrière.



### Remarques

## Mise en marche du projecteur

1. Brancher le câble électrique entre l'alimentation secteur et le projecteur.  
Le témoin **POWER (Alimentation)** s'allume en orange pour indiquer que le projecteur est en mode VEILLE.
2. Appuyer sur l'un des boutons suivants :
  - Sur la télécommande, le bouton **ON (Allumé)**
  - Sur le panneau de commande du projecteur, le bouton **POWER (Alimentation)**.

Le témoin **POWER (Alimentation)** commence à clignoter en bleu. L'entrée active apparaît au bout de 35 secondes environ. Le témoin **POWER (Alimentation)** s'éclaire désormais en bleu et le témoin **LAMP (Lampe)** s'éclaire désormais en vert. Le projecteur est désormais allumé.

## Arrêt du projecteur

1. Appuyer sur le bouton **OFF (Éteint)** de la télécommande ou sur le bouton **POWER (Alimentation)** du panneau de commande, et appuyer une deuxième fois pour confirmer votre choix.  
La source lumineuse apparaît. Le témoin **POWER (Alimentation)** commencera à clignoter en bleu pendant 5 secondes. Le témoin **POWER (Alimentation)** cesse de clignoter en bleu et passe au orange fixe lorsque le projecteur passe en mode veille.
2. Si vous devez mettre le projecteur hors tension, attendez que le projecteur passe en mode veille, puis débranchez le câble d'alimentation CA du projecteur.

## Réinitialisation du verrouillage

Si l'éclairage du laser s'éteint à la suite d'une rupture du verrouillage :

1. Vérifier que tous les verrouillages sont en place. Voir Interrupteurs de verrouillage sur la page 16
2. Allumer le laser. Voir Mise en marche du projecteur sur la page précédente

## Sélection d'un signal d'entrée

1. Connecter une ou plusieurs sources d'images au projecteur.
2. Sélectionner l'entrée à afficher :
  - Appuyer sur l'un des boutons d'entrée de la télécommande.
  - Appuyer sur **SOURCE** sur la télécommande ou le panneau de commande. Utiliser les boutons de navigation **HAUT** et **BAS** pour sélectionner la source d'entrée dans le menu **SOURCE**. Appuyer sur **ENTRÉE** pour confirmer votre choix.

## Sélection d'un modèle de test

Ce projecteur est capable d'afficher un modèle de test de grille.

Utiliser l'une des méthodes suivantes pour afficher un modèle de test :

1. Appuyer sur **MENU** sur la télécommande ou le panneau de commande pour ouvrir l'OSD.
2. Utiliser les boutons fléchés **GAUCHE** et **DROITE** pour accéder au menu **Entrées**.
3. Utiliser les touches **HAUT**, **BAS** et **RETOUR** pour accéder au sous-menu **Modèles de test**.
4. Utiliser les boutons fléchés **GAUCHE** et **DROITE** pour sélectionner le modèle de test de la grille.

Pour revenir à l'image principale, régler le modèle de test sur Éteint (Off) et appuyer sur **MENU** pour quitter l'OSD.

### Remarques

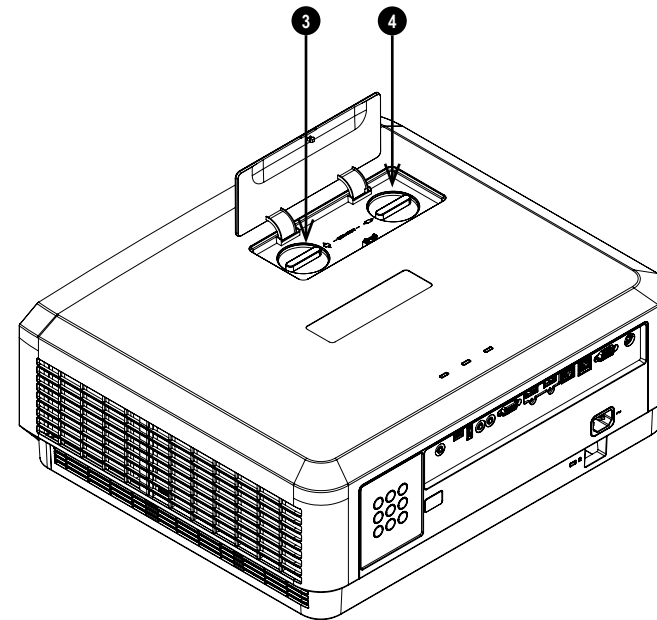
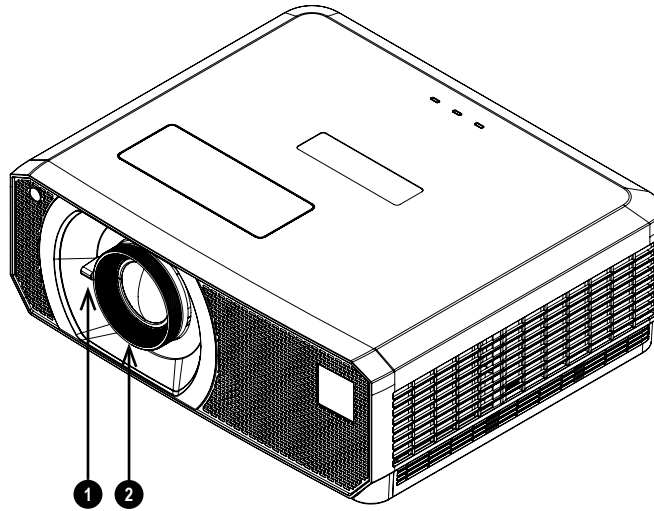


*Veillez vous reporter au guide de connexion pour plus de détails sur la connexion d'une source de signal. Voir Entrées de signal sur la page 34*

## Réglage de l'objectif

L'objectif peut être réglé à l'aide des commandes sur l'objectif et des commandes sur le corps du projecteur. :

- Utiliser la commande Zoom **1** sur l'objectif pour faire un zoom avant ou arrière.
- Utiliser la commande de déplacement horizontal **4** et la commande de déplacement vertical **3** sur le corps du projecteur pour régler la position de l'image sur l'écran.
- Utiliser la commande de mise au point **2** sur l'objectif pour mettre l'image au point.



### Remarques

## Réglage de l'image

### Orientation

Ce paramètre peut être réglé dans le menu **Alignement**. Voir ALIGNEMENT sur la page 52 pour plus de conseils.

Mettre **Projection** en surbrillance et choisir entre **Avant**, **Arrière**, **Plafond + Avant** et **Plafond + Arrière**.

### Géométrie

Les paramètres tels que la **correction de trapèze verticale** peuvent être réglés dans le menu **Alignement**. Voir ALIGNEMENT sur la page 52 pour plus de conseils.

### Image

Les paramètres tels que **Modes d'image**, **Gestionnaire de couleurs**, **Contraste**, **Luminosité**, **Netteté**, les paramètres avancés et d'autres améliorations de l'image peuvent être réglés à partir du menu **Image**. Voir IMAGE sur la page 49 pour plus de conseils.



*Ce produit comprend une fonctionnalité de simulation DICOM destinée à la formation et à d'autres fins de diagnostic non médical.*

## Réglage du son

Le son peut être réglé à l'aide de la télécommande ou de l'OSD :

- Utiliser le bouton **Volume** sur la télécommande pour ouvrir la barre de volume. Utiliser les boutons fléchés GAUCHE et DROITE pour régler le niveau du volume.
- Utiliser le bouton **Mute** sur la télécommande pour couper le son.
- Appuyer sur **MENU** sur la télécommande ou le panneau de commande pour ouvrir l'OSD. Naviguer jusqu'au menu **IMAGE** et ouvrir le sous-menu **Audio** pour régler le volume du son.

*Remarques*





A Delta Associate Company

# *E-Vision Série 4000*

Vidéoprojecteur numérique à luminosité élevée

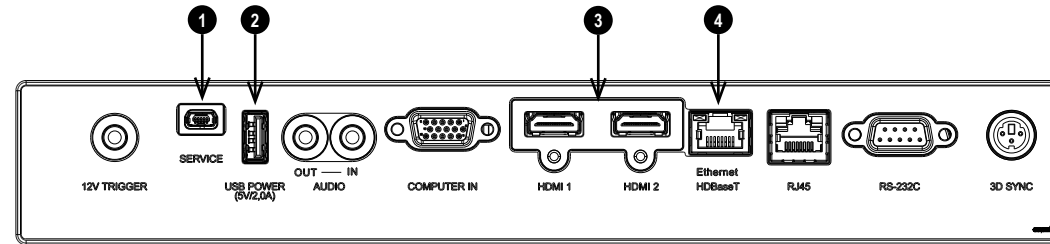
GUIDE DE CONNEXION

121-816A

## Entrées de signal

### Entrées et sorties numériques

1. **Service**  
Ce port est destiné à des fins d'entretien uniquement.
2. **USB**  
Sortie USB 5 V / 2 A. Raccorder un câble USB pour fournir une alimentation à un appareil externe.
3. **HDMI 1 / HDMI 2**  
Entrée HDMI. Raccorder un câble **HDMI** au connecteur.
4. **Ethernet/HDBaseT**  
Permet de recevoir le signal numérique des appareils compatibles HDBaseT. Raccorder un câble HDBaseT.



### Remarques

*Pour une connectivité simultanée HDBaseT et LAN, un appareil de distribution tiers peut être utilisé pour combiner le flux vidéo HDBaseT avec une connexion LAN et le livrer au projecteur.*

*Voir Formats 2D sur la page 70 pour de plus amples informations à propos des formats 2D pris en charge.*

*Voir Connexions 3D sur la page 37 pour de plus amples informations à propos des entrées de signal 3D.*

## EDID sur les entrées DisplayPort et HDBaseT

Si vous utilisez une carte graphique d'ordinateur ou une autre source qui répond au protocole EDID, la source se configurera automatiquement toute seule pour s'adapter à la capacité du projecteur.

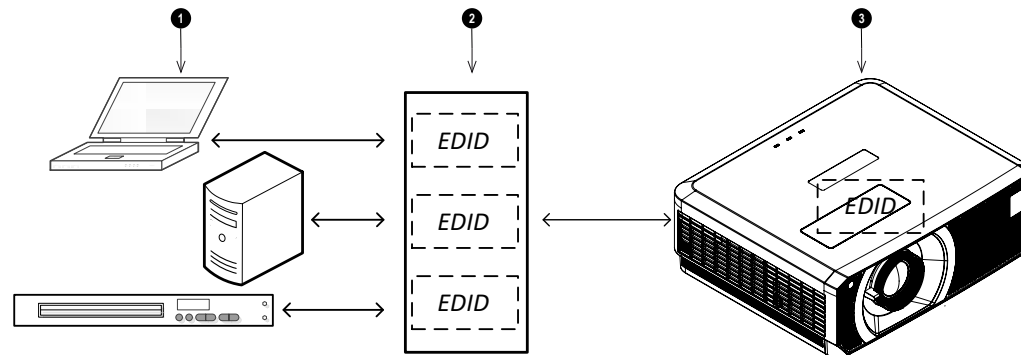
Sinon, reportez-vous à la documentation fournie avec la source pour régler manuellement la résolution sur la résolution DMD™ du projecteur ou sur le paramètre le plus proche de ce dernier. Éteindre la source, connecter le projecteur, puis rallumer la source.

## Utilisation de commutateurs HDMI/HDBaseT avec le projecteur

Si vous utilisez un commutateur de source HDMI/HDBaseT avec le projecteur, il est important de régler le commutateur de sorte à ce qu'il passe l'EDID du projecteur au travers des appareils source.

Si cette opération n'est pas faite, il est possible que le projecteur ne puisse pas se verrouiller sur la source ou ne l'affiche pas correctement, car les relations de temps de la sortie vidéo de cette dernière risquent de ne pas être compatibles avec celles du projecteur. Ce mode est parfois appelé « transparent », « traversant » ou « clone ». Consulter le manuel de votre commutateur pour obtenir des informations sur le réglage de ce mode.

1. Sources
2. Commutateur
3. Projecteur



**Les EDID du commutateur doivent être les mêmes que ceux du projecteur.**

### Remarques

## Entrées et sorties analogiques

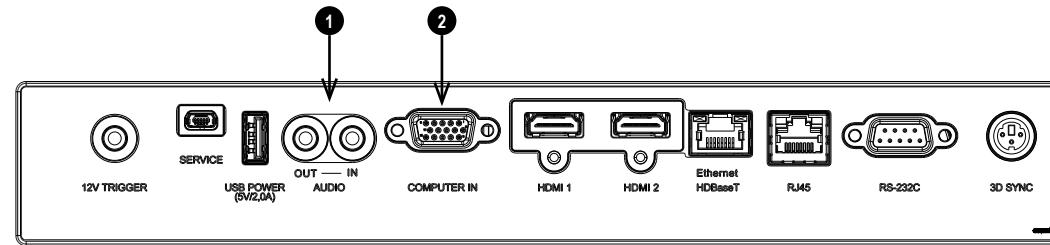
### 1. Entrée/Sortie audio

Utiliser l'entrée audio (prise jack stéréo 3,5 mm) pour entrer des données audio.

Utiliser la sortie audio (prise jack stéréo de 3,5 mm) pour diffuser le son.

### 2. Entrée ordinateur

Cette entrée reçoit les signaux analogiques depuis un ordinateur. Lors de l'utilisation de cette entrée, il est préférable de relier la source au projecteur à l'aide d'un câble VGA, entièrement câblé. Ainsi, la source pourra déterminer les capacités du projecteur via DDC et afficher une image optimisée. Ces câbles peuvent être identifiés grâce à leur coquille de connecteur bleue.



## Remarques

## Connexions 3D

### 1. HDMI 1 / HDMI 2

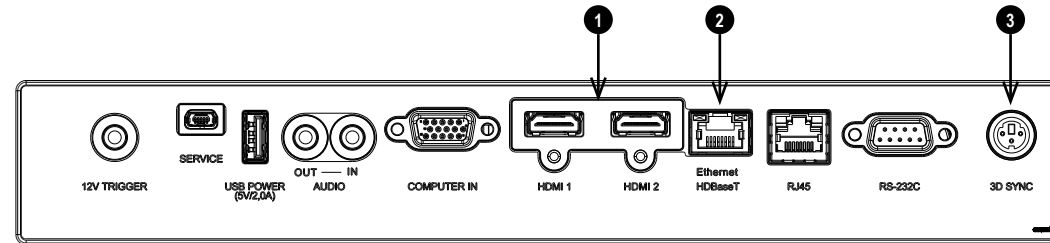
Sorties HDMI prenant en charge les formats 3D suivants : **Haut et Bas, Côte à côte et Conditionnement de la trame**. Raccorder un câble HDMI au connecteur.

### 2. HDBaseT


Permet de recevoir le signal 3D des appareils compatibles HDBaseT. Raccorder un câble HDBaseT.


### 3. 3D Sync

Signal de sortie de synchronisation. Le connecter à un émetteur d'IR.



### Remarques

 Dans le menu 3D, paramétrer sur le type 3D pour que ce paramètre corresponde au format du signal entrant. Voir 3D sur la page 49.

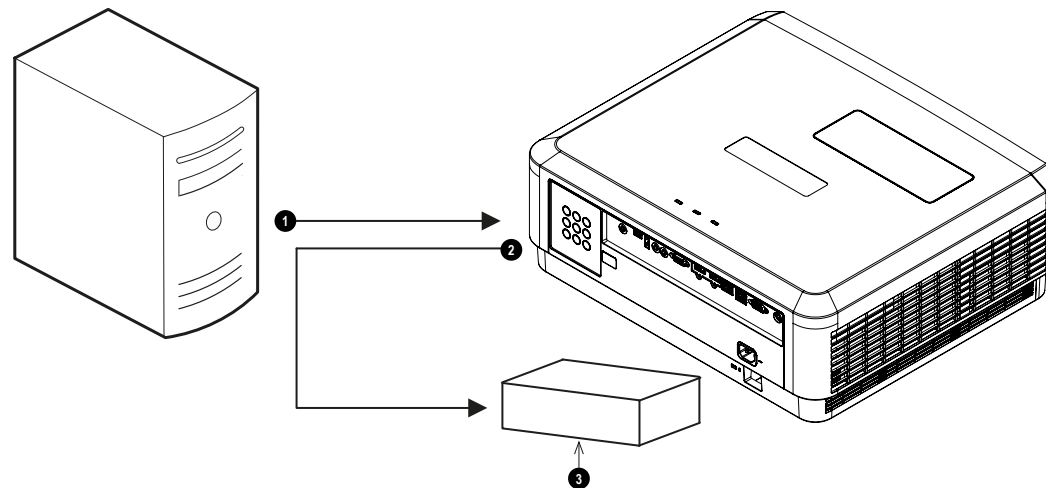
 Voir Formats 3D sur la page 72 pour de plus amples informations à propos des formats 3D pris en charge.


## 3D Sync

### 1. Entrée 3D

### 2. 3D Sync Out

### 3. Émetteur d'IR



 Voir Formats 3D sur la page 72 pour de plus amples informations à propos des formats 3D Sync pris en charge.

## Connexions des commandes

### 1. Déclencheur 12V

La sortie Déclencheur peut être utilisée pour contrôler un écran à déroulement électrique. L'écran sera alors automatiquement déployé au démarrage du projecteur, et réenroulé quand le projecteur sera mis hors tension.

### 2. Ethernet/HDBaseT

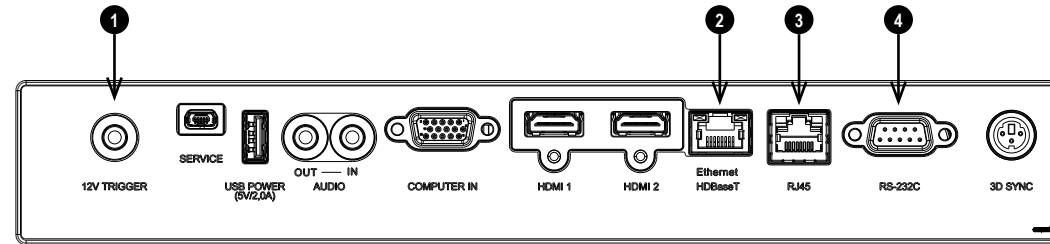
Les fonctions du projecteur peuvent être contrôlées via une connexion HDBase-T ou LAN, en utilisant un programme d'émulation de terminal.

### 3. RJ45


Cette connexion dédiée LAN peut être utilisée si **Ethernet/HDBaseT** est déjà utilisé pour l'entrée du signal HDBaseT.


### 4. RS232


Toutes les fonctions du projecteur peuvent être commandées via une connexion série, à l'aide des commandes décrites dans le **Guide du protocole**. Utiliser un câble croisé pour raccorder cette sortie directement à un ordinateur.



### Remarques

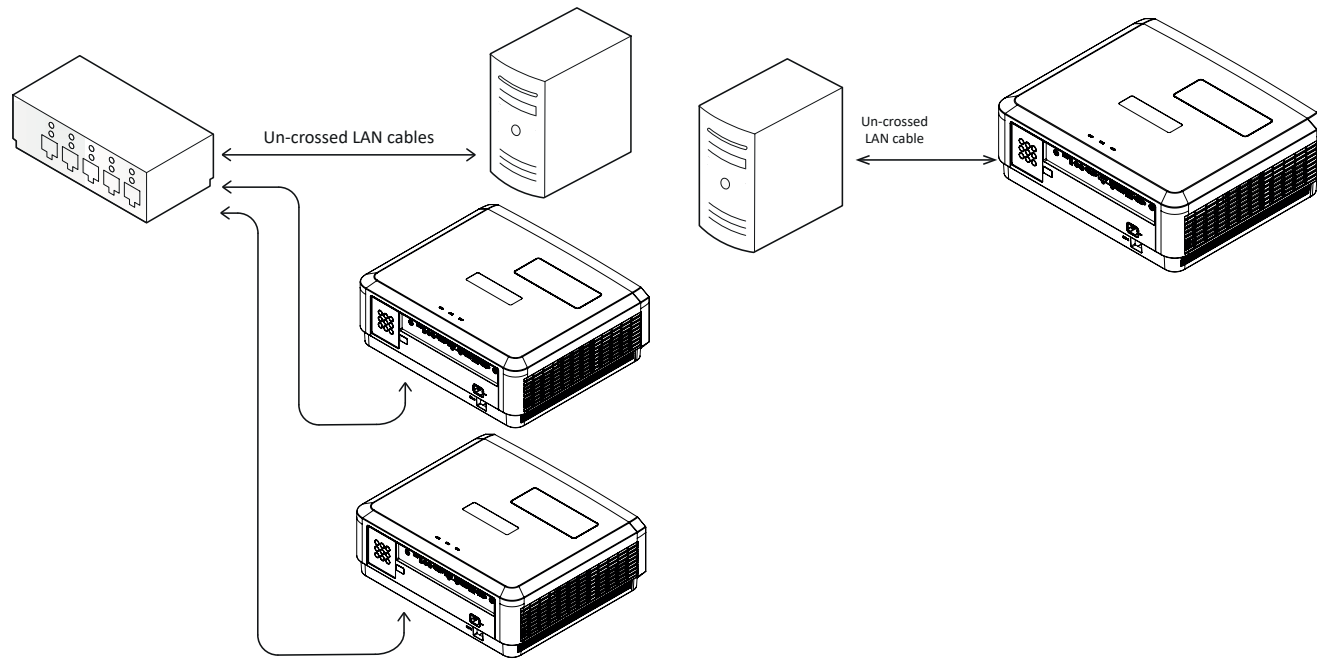
 Pour obtenir la liste de toutes les commandes utilisées pour contrôler le projecteur via LAN, consulter le **Guide du protocole** (disponible séparément).

 Une seule connexion de la commande doit être utilisée à la fois.


 Avec une connexion LAN, le projecteur peut servir une page Web offrant l'état et les commandes du projecteur.


## Exemples de connexion LAN

Les fonctions du projecteur peuvent être commandées via une connexion LAN en utilisant un programme d'émulation de terminal.



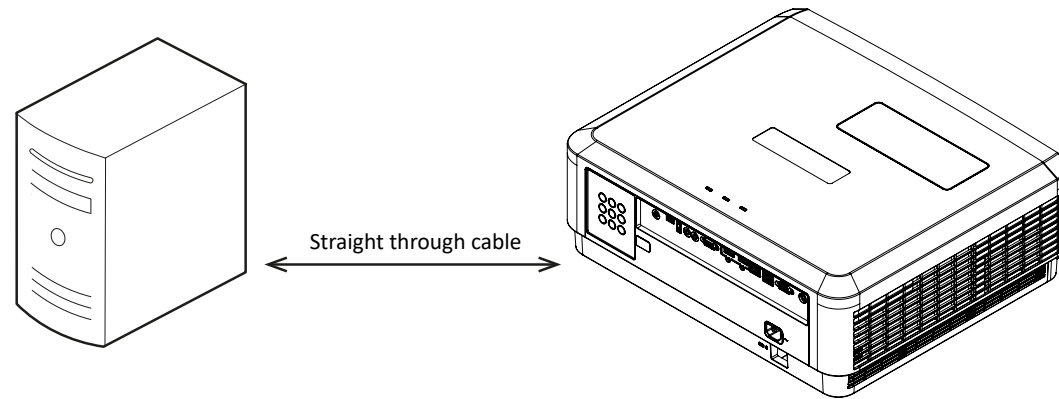
### Remarques

 Avec une connexion LAN, le projecteur peut servir une page Web proposant les commandes de base du projecteur.

 Pour une connectivité simultanée HDBaseT et LAN, un appareil de distribution tiers peut être utilisé pour combiner le flux vidéo HDBaseT avec une connexion LAN et le livrer au projecteur.

## Exemples de connexion RS232

Toutes les fonctions du projecteur peuvent être commandées via une connexion série, à l'aide des commandes décrites dans le **Guide du protocole**.



*Ordinateur vers Projecteur*

### Remarques



*Le Guide du protocole est disponible séparément*





A Delta Associate Company

# *E-Vision Série 4000*

Vidéoprojecteur numérique à luminosité élevée

GUIDE D'UTILISATION

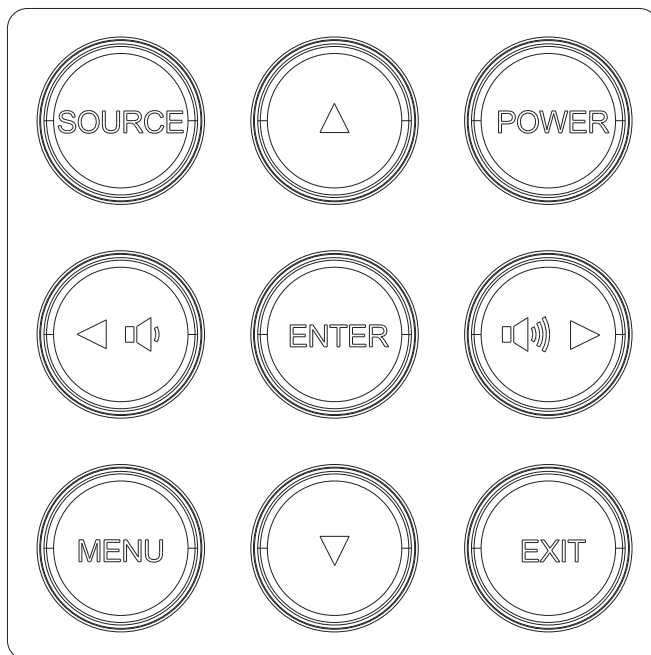
121-816A

## Utilisation des menus

### Ouverture d'un menu

Utiliser le panneau de commande ou le contrôle à distance du projecteur pour ouvrir l'affichage sur écran (OSD). Quel que soit l'appareil :

1. Appuyer sur le bouton **MENU**.  
L'OSD s'ouvre en affichant la liste des menus disponibles



*Panneau de commande du projecteur*



*Télécommande*

*Remarques*

## Sortie des menus et fermeture de l'OSD

Pour revenir à la page précédente,

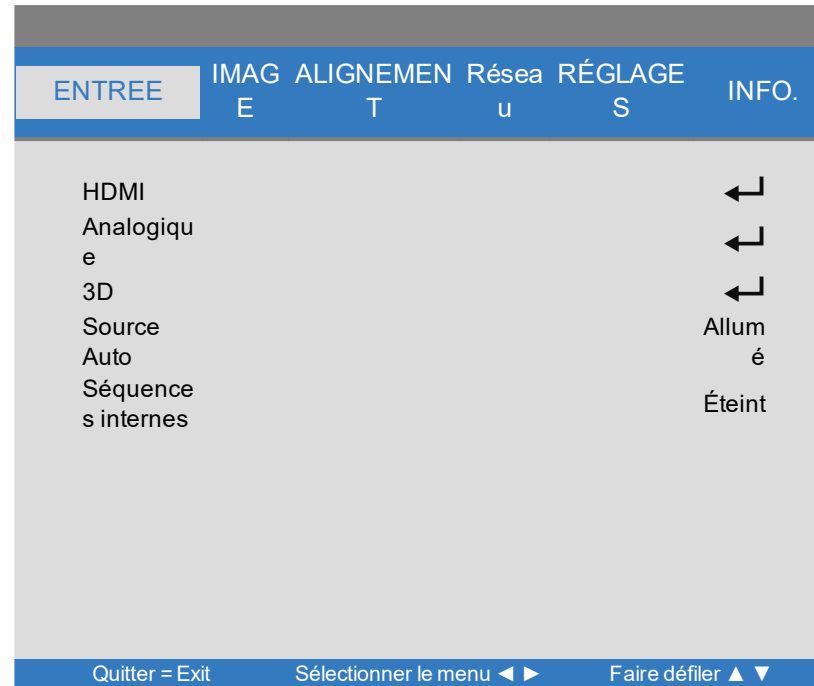
1. Appuyer sur **EXIT**.

Pour fermer l'OSD.

1. Appuyer sur **MENU**.

Ou :

1. Revenir au menu de niveau supérieur
2. Appuyer sur **EXIT**.



**OSD (Affichage sur écran) : menus de niveau supérieur**

**Remarques**

## À l'intérieur du menu

Lorsque vous ouvrez l'OSD, un menu s'affiche. Il existe cinq menus principaux :

- ENTREE
- IMAGE
- ALIGNEMENT
- RÉGLAGES
- INFO.

Chaque menu s'affiche en haut de l'OSD. Les menus disponibles sont mis en surbrillance, en bleu. Le menu que vous consultez est mis en surbrillance, en gris.

Le contenu de chaque menu est composé des éléments suivants :

- Le chemin vers le menu actuel. Ceci s'affiche lorsque vous accédez à un sous-menu.
- Option en surbrillance
- Options disponibles et non disponibles. Les options non disponibles s'affichent avec un surlignage de couleur gris clair. Qu'une option soit disponible ou non peut dépendre d'autres paramètres.
- Le texte ou le symbole situé à droite d'une option indique si cette option :
  - possède une valeur modifiable (la valeur actuelle est affichée)
  - ouvre un sous-menu (un bouton fléché précédent/droit est affiché)

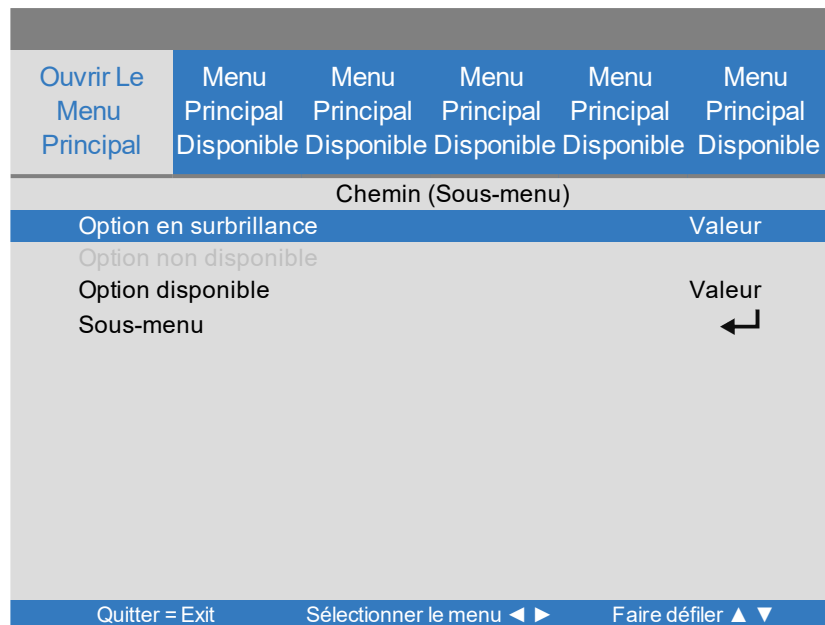
Les instructions pour naviguer à travers l'OSD se trouvent en bas de l'OSD. Les instructions sont mises en surbrillance, en bleu, et changent pour chaque menu et sous-menu.

### Ouverture d'un sous-menu

Parcourir la liste à l'aide des boutons fléchés **HAUT** et **BAS**.

Pour ouvrir le sous-menu :

1. Appuyer sur **ENTRÉE** dans le panneau de commande ou sur la télécommande.



**Remarques**

## Modification des réglages du projecteur


Si l'option surlignée du menu contient une liste de valeurs entre lesquelles choisir, vous pouvez modifier cette valeur comme suit :


1. Appuyer sur les boutons fléchés **HAUT** et **BAS** pour mettre l'élément du menu en surbrillance.
2. Appuyer sur les boutons fléchés **GAUCHE** et **DROIT** pour modifier la valeur.

Ouvrir Le Menu Principal	Menu Principal Disponible	Menu Principal Disponible	Menu Principal Disponible	Menu Principal Disponible	Menu Principal Disponible
Chemin (Sous-menu)					
Élément					Valeur
Option en surbrillance					Valeur
Élément					Valeur
Élément					Valeur
Quitter = Exit		Sélectionner le menu ◀ ▶		Faire défiler ▲ ▼	

### Liste de valeurs

### Remarques

 Certaines options des menus peuvent ne pas être disponibles à cause de paramètres figurant dans d'autres menus. Les options non disponibles sont affichées grisées dans les menus.

 Veuillez attendre que les modifications de la valeur soient appliquées.

## Modification des valeurs numériques

Certains paramètres utilisent des valeurs numériques, par exemple les adresses IP.

1. Utiliser les boutons fléchés **HAUT** et **BAS** pour mettre la ligne contenant le champ numérique à modifier en surbrillance.
2. Appuyer sur **ENTRÉE** pour entrer en mode édition.
3. En mode édition :
  - Utiliser le bouton fléché **HAUT** pour augmenter la valeur numérique.
  - Utiliser le bouton fléché **BAS** pour diminuer la valeur numérique.
4. Utiliser les boutons fléchés **GAUCHE** et **DROIT** pour modifier les champs numériques précédents ou suivants situés sur la même ligne.
5. Après avoir effectué vos modifications, appuyer sur **RETOUR** pour quitter le mode édition.

Menu	Menu	Menu	Menu	Menu	Menu
Élément					25
Option en surbrillance					50
Élément					100
Élément				255.255.255.255	
Quitter = Exit      Sélectionner le menu ◀ ▶      Faire défiler ▲ ▼					

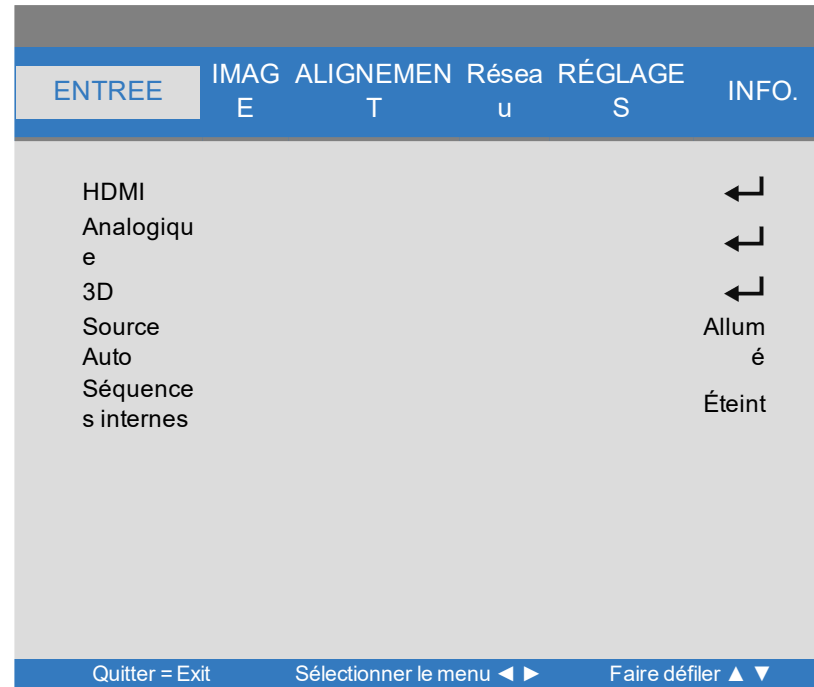
### Liste de valeurs

### Remarques

## Utilisation du projecteur

### ENTREE

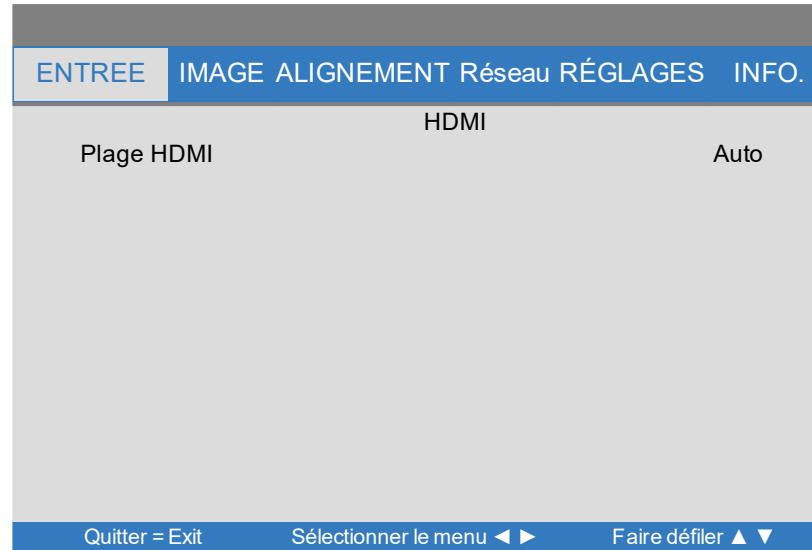
- HDMI, Analogique, 3D  
Accéder au sous-menu pour modifier les paramètres.
- Source Auto  
Activer cette option pour passer automatiquement à la première entrée de signal active.
- Séquences internes  
Sélection d'un modèle de test à afficher. Choisir entre : *Éteint* et *Trame*



### Remarques

**HDMI**

- Plage HDMI  
Choisir entre Auto, Total et Limité.

**Remarques****Analogique**

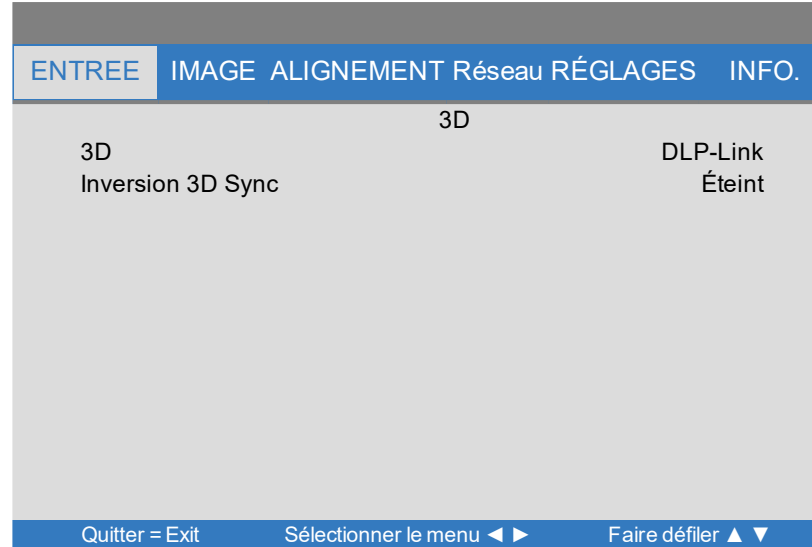
- Pos. horizontale, Pos. verticale  
Régler la position d'affichage horizontale et verticale.
- Phase  
Ajuste la phase de l'horloge d'échantillonnage de pixels en fonction du signal entrant. Régler la phase si un bruit est audible.
- Horloge  
Ajuste la fréquence de l'horloge d'échantillonnage de pixels. Un vacillement ou une bande verticale indique un Tracking médiocre.








**3D**


- 3D  
Choisir **DLP-Link** en cas d'utilisation de lunettes 3D à obturateur. Choisir **IR** en cas d'utilisation de lunettes 3D à infrarouge.
- Inversion 3D Sync  
Choisir **Allumé** pour intervertir les images de l'œil gauche et de l'œil droit, si elles sont affichées dans le mauvais ordre.

**Remarques**

 Vous devez connecter un émetteur à infrarouge lorsque vous utilisez 3D IR (lunettes 3D actives) ou avoir recours à un système ZScreen (lunettes 3D polarisées passives).

 Si la 3D est réglée sur **Éteint**, aucun des autres paramètres 3D ne sera disponible.


 Voir *Connexions 3D* sur la page 37 pour de plus amples informations à propos des formats 3D pris en charge.


 Voir *Formats 3D* sur la page 72 pour les résolutions 3D et les fréquences d'images.

**IMAGE**

- Mode Image  
Choisir entre **Lumineux**, **Présentation**, **Jeu**, **Film**, **sRGB**, **DICOM** et **Utilisateur**.  
Utiliser un réglage différent en fonction du type de source entrée.
- Avancé, Gestionnaire de couleurs  
Accéder au sous-menu pour modifier les paramètres.
- Luminosité, Contraste, Netteté, Audio  
Régler le niveau en fonction des besoins.
- Réinitialiser Mode Image  
Réinitialise les paramètres de l'image aux valeurs par défaut



 Le mode image **HDR** est automatiquement sélectionné lorsque le projecteur détecte une entrée avec un format de signal HDR10.

 L'image visible peut être vierge pendant une courte période lorsque vous passez d'un mode d'image à un autre.

**Avancé**

- Gamma  
Choisir une courbe de correction gamme de **1.8, 2.0, 2.2, 2.4, B&W, Linear**  
Utilisée correctement, la correction **Gamma** permet d'améliorer le contraste tout en conservant un bon niveau de détails pour les noirs et les blancs. Si une lumière ambiante excessive blanchit l'image et qu'il est difficile de voir les détails dans les zones sombres, diminuer la correction **Gamma** pour compenser. Cela améliore le contraste tout en maintenant un bon niveau de détails pour les noirs. Si au contraire l'image blanchit et perd en naturel, que des détails excessifs apparaissent dans les zones noires, augmenter ce paramètre.
- Température de couleurs  
Choisir entre **Chaud, Normal, Froid**
- Dynamique Noir  
Activer le noir dynamique sur Allumé (On) afin de moduler la source lumineuse et d'augmenter ainsi le contraste dans les scènes plus sombres.
- Equilibrage du blanc, Amélioration  
Accéder au sous-menu pour modifier les paramètres.

ENTREE	IMAGE	ALIGNEMENT Réseau	RÉGLAGES	INFO.
Avancé				
	Gamma			1,8
	Température de couleurs			Normal
	Dynamique Noir			Éteint
	Equilibrage du blanc			←
	Amélioration			←
Quitter = Exit      Sélectionner le menu ◀ ▶      Faire défiler ▲ ▼				

**Equilibrage du blanc**

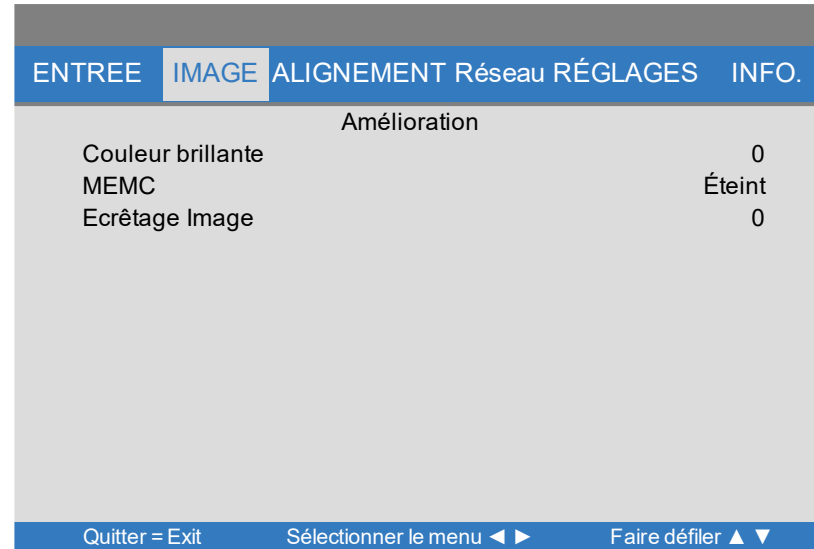
- Gain R, Gain V, Gain B  
Régler la partie lumineuse de l'échelle pour les couleurs rouge, verte et bleue.
- Décalage R, Décalage V, Décalage B  
Régler les niveaux de noir pour les couleurs rouge, verte et bleue.

ENTREE	IMAGE	ALIGNEMENT Réseau	RÉGLAGES	INFO.
Equilibrage du blanc				
	Gain R			100
	Gain V			100
	Gain B			100
	Décalage R			0
	Décalage V			0
	Décalage B			0
Quitter = Exit      Sélectionner le menu ◀ ▶      Faire défiler ▲ ▼				

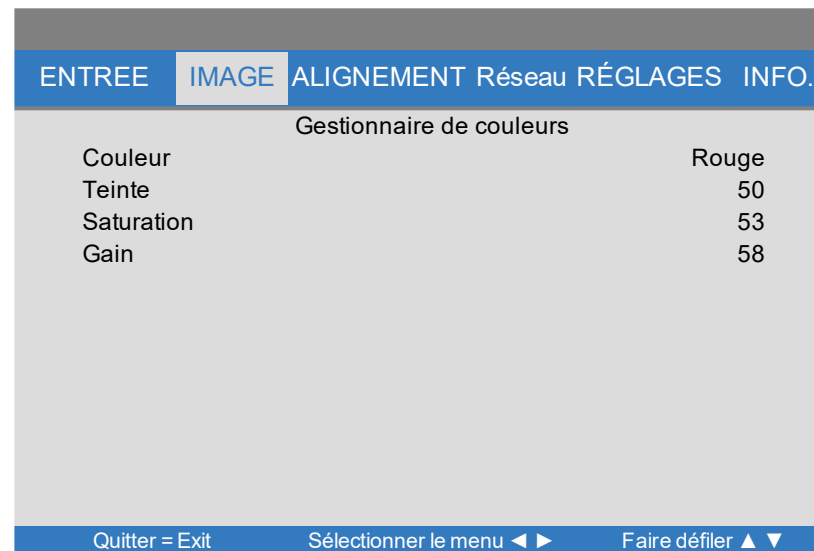
**Remarques**

**Amélioration**

- **Couleur brillante**  
Ajuste la luminosité et la teintes des couleurs secondaires. Régler le niveau en fonction des besoins.
- **MEMC**  
Ajuste la fluidité de la vidéo à 24 images par seconde (fps) pour réduire le flou du mouvement.  
Choisir entre les options suivantes : **Éteint**, **Faible**, **Modéré** ou **Élevé**.
- **Ecrêtage Image**  
Amélioration de la netteté en fonction du mouvement. Régler le niveau en fonction des besoins.

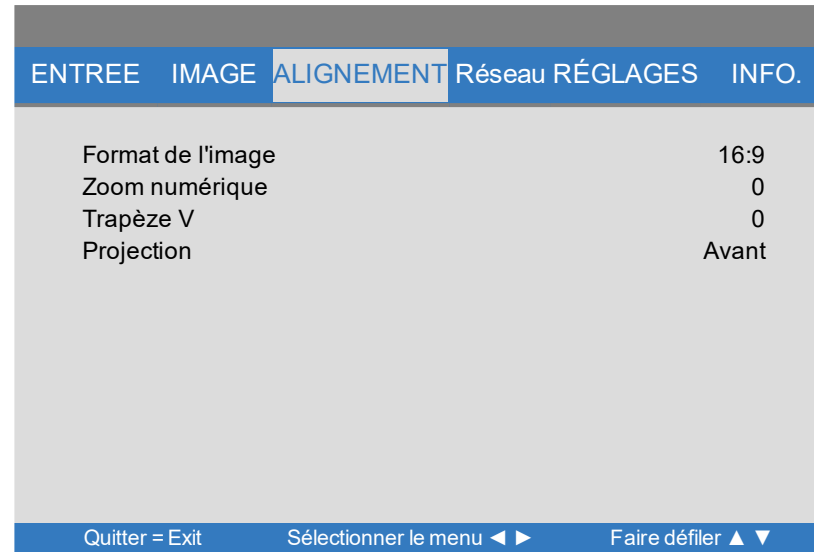
**Gestionnaire de couleurs**

- **Couleur**  
Choisir une couleur à régler parmi les options suivantes :
  - **Rouge, Vert, Bleu, Jaune, Magenta, Cyan**  
Régler les paramètres **Teinte**, **Saturation** et **Gain** pour chaque couleur afin d'améliorer la balance des couleurs de l'image projetée.
  - **Blanc**  
Régler les paramètres **Rouge**, **Vert** et **Bleu** pour chaque couleur afin d'améliorer la balance des couleurs de l'image projetée.

**Remarques**

## ALIGNEMENT

- **Format de l'image**  
Paramétrer le format de l'image projetée. Choisir entre **Renseigner, 4:3, 16:9, Boîte aux lettres**.
- **Zoom numérique**  
Ajuster pour zoomer vers ou depuis le centre de l'image.
- **Trapèze V**  
Utiliser ce paramètre pour compenser toute déformation de l'image provoquée par un positionnement du projecteur différent de celui de l'écran sur le plan vertical.
- **Projection**  
Choisir entre **Avant, Arrière, Plafond + Avant** et **Plafond + Arrière**.



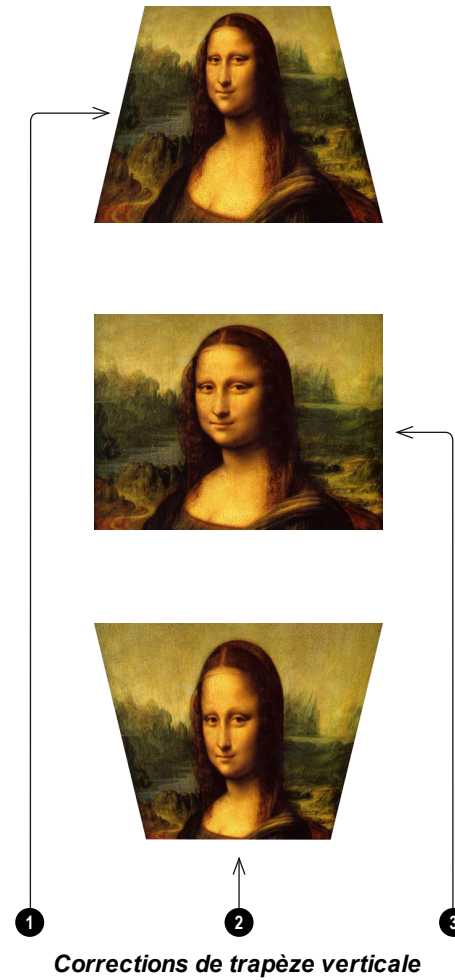
### Remarques



La correction du trapèze réduira la résolution de l'image d'origine.

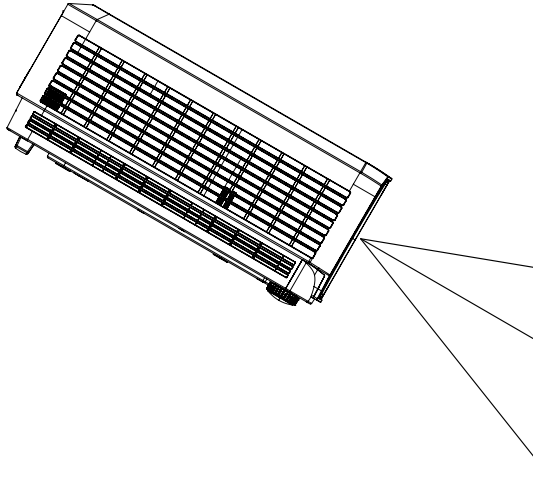
**Paramètres de la correction de trapèze**

1. **Projecteur haut** Le projecteur est positionné au-dessus de l'écran en angle descendant. Pour corriger, appliquer une valeur **de correction de trapèze verticale** négative à l'aide du bouton fléché **BAS**.
2. **Projecteur bas** Le projecteur est positionné en dessous de l'écran en angle ascendant. Pour corriger, appliquer une valeur **de correction de trapèze verticale** positive à l'aide du bouton fléché **HAUT**.
3. **Projecteur droit** Le projecteur est directement en face de l'écran, à angle droit aussi bien sur le plan vertical qu'horizontal. Aucune correction n'est nécessaire.

**Remarques**

## Exemple de correction de trapèze

*Le projecteur est positionné sur un plan angulaire*



*L'image qui en résulte est déformée*



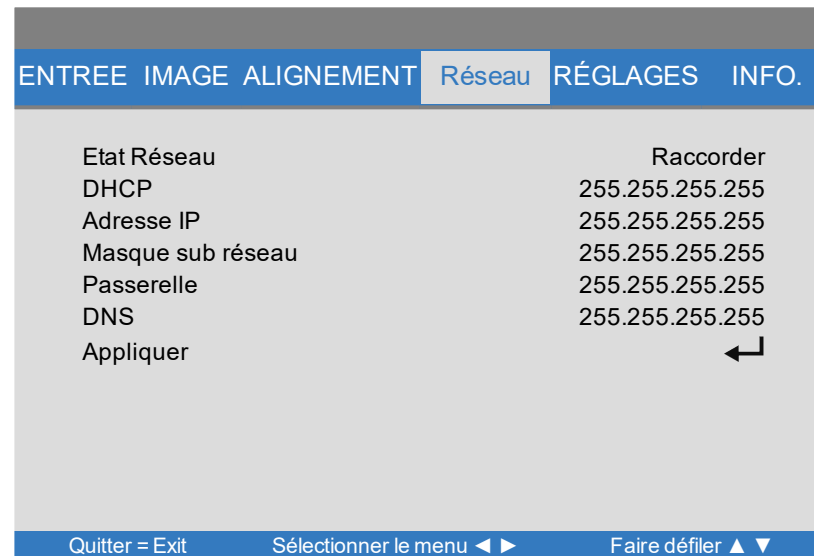
*L'image est corrigée en appliquant une correction de trapèze*



*Remarques*

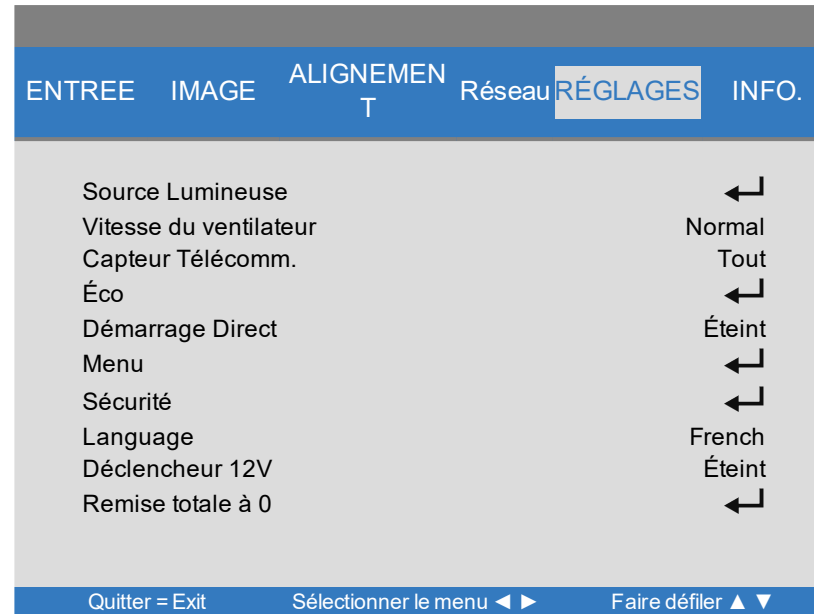
## Réseau

- Etat Réseau  
Affiche l'état actuel du réseau.
- DHCP, Adresse IP, Masque sub réseau, Passerelle, DNS  
Régler **DHCP** sur **Allumé (On)** si l'adresse IP doit être assignée par un serveur DHCP, **ou sur Éteint (Off)** si elle doit être définie ici.  
Si le **DHCP est sur Allumé**, il sera impossible de modifier les paramètres **Adresse IP, Masque sous-réseau, Passerelle** ou **DNS**.  
Si le **DHCP est sur Éteint**, vous pouvez modifier l'**Adresse IP, le Masque sous-réseau, la Passerelle** et le **DNS** selon les besoins.
- Appliquer  
Sélectionner pour appliquer tout changement à la configuration réseau



## RÉGLAGES

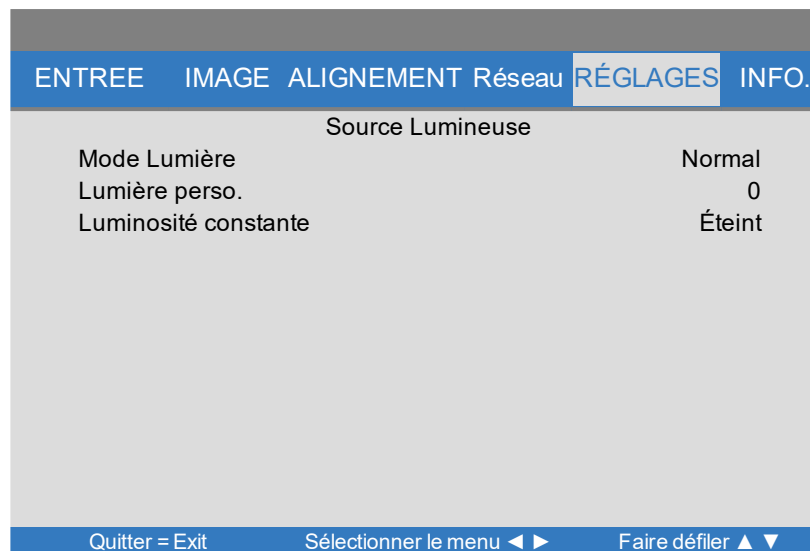
- Source Lumineuse  
Accéder au sous-menu pour modifier les paramètres.
- Vitesse du ventilateur  
Choisir entre **Normal** ou **Élevé**.
- Capteur Télécomm.  
Utiliser ce paramètre pour activer les capteurs de la télécommande à infrarouge sur le corps du projecteur. Choisir entre **Tout**, **Avant** et **Arrière**.
- Éco  
Accéder au sous-menu pour modifier les paramètres.
- Démarrage Direct  
Paramétrer sur **On (Allumé)** pour mettre automatiquement le projecteur sous tension lorsque le câble d'alimentation est inséré. Lorsqu'il est défini sur **Off (Éteint)**, utiliser le bouton d'alimentation du panneau de commande ou les boutons On (Allumé) et Off (Éteint) de la télécommande pour allumer ou éteindre le projecteur.
- Menu, Sécurité  
Accéder au sous-menu pour modifier les paramètres.
- Language  
Choisir une langue pour l'OSD.
- Déclencheur 12V  
Paramétrer sur **On (Allumé)** pour activer l'entrée de déclenchement 12 V sur le panneau de connexion.
- Remise totale à 0  
Appuyer sur Réinitialiser tous les paramètres sur les paramètres usine par défaut.



### Remarques

## Source Lumineuse

- Mode Lumière
  - **Normal** réglera la puissance sur 100 %.
  - **Éco** réglera automatiquement la puissance du laser sur 80 %.
- Lumière perso.  
Choisir une valeur entre 30 et 100, qui va de 30 % à 100 % de l'alimentation du laser.
- Luminosité constante  
Régler sur **Allumé** pour limiter initialement la luminosité à 75 % de la puissance lumineuse maximale. La puissance lumineuse est ensuite augmentée par paliers de 5 % jusqu'à ce que la puissance maximale du laser soit atteinte.  
La puissance maximale du laser diminuant au fil du temps, cela permet de maintenir plus longtemps la puissance lumineuse du projecteur à la luminosité prédéfinie.



## Éco

- Alimentation Mode Veille
  - Choisir **ÉCO** pour désactiver l'alimentation par le LAN lorsque le projecteur est en mode de faible alimentation.
  - Choisir **Allumé par le LAN** pour activer l'alimentation par le LAN lorsque le projecteur est en mode de faible alimentation.
  - Choisir **Allumé par le HDBase-T** pour activer l'alimentation par le HDBase-T lorsque le projecteur est en mode de faible alimentation.
- Hors tension si aucun signal  
Définir une durée d'attente avant d'éteindre la source lumineuse en l'absence de signal d'entrée. La plage est comprise entre 0 et 180 minutes par incréments de 5 minutes.
- Minuterie De Veille  
Éteint le projecteur après un certain temps. Paramétrer le nombre de minutes pour la minuterie. Choisir entre **0, 10, 20, 30, 60, 90, 120, 180, 240, 360, 480** et **600** minutes.



## Remarques



## Menu

- Message  
Paramétrer sur **Allumé** pour afficher les messages à l'écran.
- Position menu  
Choisir une position pour le menu sur l'écran. Choisir entre **Centre, Haut, Bas, Gauche** ou **Droite**.
- Minuterie Du Menu  
Définit une minuterie pour éteindre le menu après une période d'inactivité. Choisir entre **Éteint, 20 sec, 40 sec, 60 sec**.
- Couleur De L'écran Vierge  
Sélectionner une couleur pour la fonction d'écran vierge commandée par la télécommande. Choisir entre **Noir** ou **Bleu**.



## Remarques

## Sécurité

- Clavier Verrouillé  
Permet de modifier le verrouillage du clavier en **Allumé** ou **Éteint**. Régler sur **Allumé** pour désactiver les boutons sur le panneau de commande. La bouton Alimentation sera toujours actif.



**INFO.**

À titre d'information uniquement.

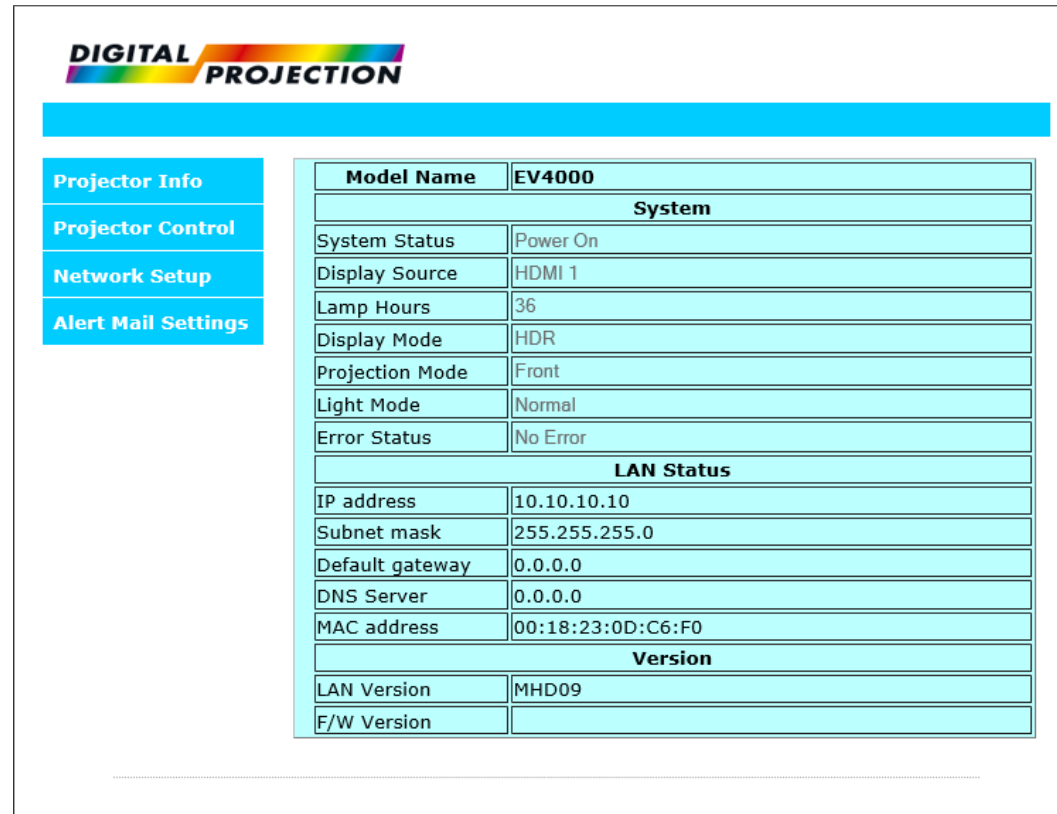
ENTREE	IMAGE	ALIGNEMENT	Réseau	RÉGLAGES	INFO.
Source active				HDMI 1	
Informations Source				1080p30	
Heures lampe				0	
Adresse IP			255.255.255.255		
Version du logiciel				DP V02	
Num de série				xxxxxxxxx	

Quitter = Exit      Sélectionner le menu ◀ ▶      Faire défiler ▲ ▼

**Remarques**

## Pages Web services

Les pages Web services vous permettent de contrôler le projecteur à distance via un réseau local (LAN).



The screenshot displays the Digital Projection web interface. At the top left is the logo "DIGITAL PROJECTION" with a rainbow-colored underline. Below the logo is a navigation menu with four items: "Projector Info", "Projector Control", "Network Setup", and "Alert Mail Settings". The main content area shows a table of system and network parameters.

Model Name		EV4000
<b>System</b>		
System Status		Power On
Display Source		HDMI 1
Lamp Hours		36
Display Mode		HDR
Projection Mode		Front
Light Mode		Normal
Error Status		No Error
<b>LAN Status</b>		
IP address		10.10.10.10
Subnet mask		255.255.255.0
Default gateway		0.0.0.0
DNS Server		0.0.0.0
MAC address		00:18:23:0D:C6:F0
<b>Version</b>		
LAN Version		MHD09
F/W Version		

**Remarques**

**DIGITAL PROJECTION**

**Projector Info**

**Projector Control**

**Network Setup**

**Alert Mail Settings**

Power

On Off

Input Selection

HDMI 1 HDMI 2 Computer HDBaseT

*Remarques*

**DIGITAL PROJECTION**

**Projector Info**

**Projector Control**

**Network Setup**

**Alert Mail Settings**

**Projector Name:** E-Vision 4000 4K-UHD

**Crestron Control**

**IP Address:** 255 . 255 . 255 . 255

**IP ID:** 65535

**Control Port:** 0

**CAUTION:** Incorrect settings will break the Crestron connection.

[Projector Info](#)[Projector Control](#)[Network Setup](#)[Alert Mail Settings](#)

## Send E-Mail

Enter the appropriate settings in the fields below:  
(Your SMTP server may not require a user name or password.)

<b>SMTP Server:</b>	<input type="text"/>	<b>Port:</b>	<input type="text"/>
<b>User Name:</b>	<input type="text"/>		
<b>Password:</b>	<input type="text"/>		
	<input type="button" value="Mail Server Apply"/>		
<b>From:</b>	<input type="text"/>		
<b>To:</b>	<input type="text"/>		
<b>CC:</b>	<input type="text"/>		
	<input type="button" value="Mail Address Apply"/>		
<b>E-mail Alert Options:</b>			
<b>Fan lock :</b>	<input type="checkbox"/>	<b>Over_Heat:</b>	<input type="checkbox"/>
<b>Case Open:</b>	<input type="checkbox"/>	<b>Lamp Fail:</b>	<input type="checkbox"/>
<b>Lamp Hours Over:</b>	<input type="checkbox"/>	<b>Filter Hours Over:</b>	<input type="checkbox"/>
<b>Other Error:</b>	<input type="checkbox"/>	<b>Weekly Report:</b>	<input type="checkbox"/>
	<input type="button" value="Alert Option Apply"/>		
	<input type="button" value="Send Test Mail"/>		

**Remarques**

**Cette page est intentionnellement laissée vierge**



A Delta Associate Company

# *E-Vision Série 4000*

Vidéoprojecteur numérique à luminosité élevée

GUIDE DE RÉFÉRENCES

121-816A

**Annexe CH: A: Étiquettes produit**

**Projecteur**

**Remarques**

**DIGITAL PROJECTION** DLP Projector / Projecteur DLP (數位投影機/数字投影机)  
 Model/Modèle/(型號/型号): **E-Vision 4000 4K-UHD**

AC INPUT/Entrée CA(輸入/輸入): ~ 100-240V 50/60Hz 6.0A

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 undesired operation.

CAN ICES-003(B) / NMB-003(B)

Caution: Do not open. No user serviceable parts inside.  
 警告: 請勿打開外殼, 設備內無服務性維修之元件。  
 警告: 請勿打開外殼, 設備內無服務性維修之元件。  
 Cuidado: no abra la tapa. Ninguna parte interna es reparable por Usuario.  
 Avertissement: ne pas ouvrir le couvercle. Le produit ne contient aucune pièce interne réparable par l'utilisateur.

Caution: Do not open. No user serviceable parts inside.  
 Laite on littettävä suojakokettimilla varustettuun pistorasiaan  
 Apparatet må tilkoples jordet stikkontakt  
 Apparatet skall anslutas till jordat uttag  
 Apparatets stikprop skal tilsluttes en stikkontakt med jord, som giver forbindelse til stikproppens jord

Complies with FDA performance standards for laser products except for deviations pursuant to Laser Notice No. 50, dated June 24, 2007

Delta Electronics (Jiangsu) Ltd.  
 No.1688, Jiangxing East Rd,  
 Wujiang Economic and Technological Development Zone,  
 Suzhou City, Jiangsu Province, P.R.C.215200

製造商: Digital Projection Limited  
 Greenside Way, Middleton Manchester, M24 1XX UK  
 (製造地: 中國) Made in China / 3254683xxx WJ XXXX

**LASER RADIATION AVOID DIRECT EYE EXPOSURE**  
 CLASS 3R LASER PRODUCT Emitted wavelength: 449-461nm  
 Max. Pulse energy: 0.698 mJ, Pulse duration: 1.34 ms  
 波長: 449-461 nm 最大脈衝能量: 0.698 mJ 脈衝時間: 1.34 ms  
 RAYONNEMENT LASER EXPOSITION DIRECTE DANGEREUSE POUR LES YEUX APPAREIL À LASER DE CLASSE 3R Longueur d'onde: 449-461nm  
 maximum énergie de impulsion: 0.698mJ durée de impulsion: 1.34ms  
 激光輻射 避免眼睛受到直接照射 3R 类激光产品  
 波長: 449-461 nm 最大脉冲能量: 0.698 mJ 脉冲时间: 1.34 ms  
 GB 7247.1-2012 / IEC 60825-1:2007  
 CLASS 3 LASER PRODUCT IEC 60825-1:2014  
 PRODUIT LASER DE CLASSE 3 IEC 60825-1:2014

**Étiquette d'identification des fabricants et étiquettes avec explications**



**Étiquette d'ouverture du laser**

**E-Vision User Guides**

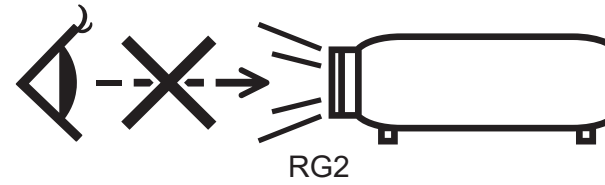
Follow link for Projector Documentation  
 Suivre le lien pour accéder à la documentation du projecteur  
 Produktdokumentation finden Sie unter dem Link  
 この二次元バーコードをスキャンしてプロジェクターのデータを取得してください  
 请扫描条码来取得投影机的文件  
 프로젝터 설명서를 보려면 링크를 팔로우하십시오

**Étiquette des guides utilisateur**



Part No.: 121-804  
Code 39 or 128 (Serial No.)  
\*XXXXXXXXXXXX\*  
MANUFACTURED YYYY.MM.DD

**Étiquette du numéro de série**



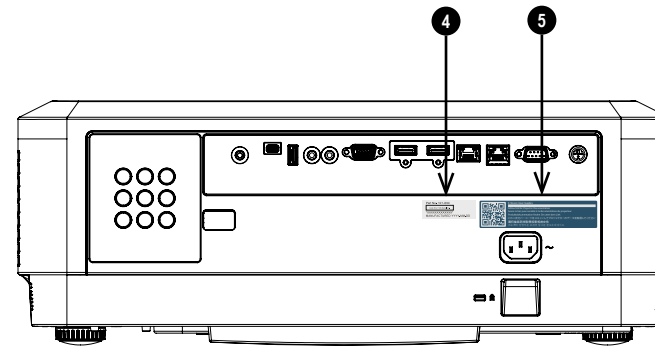
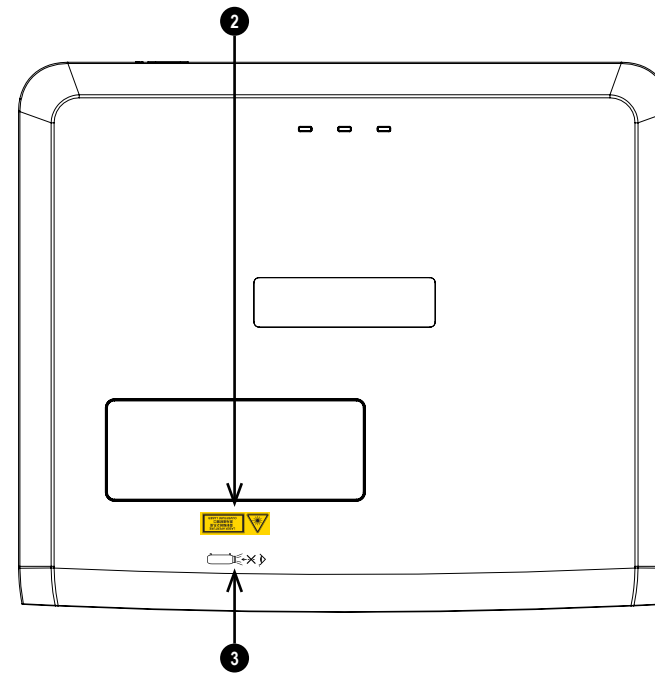
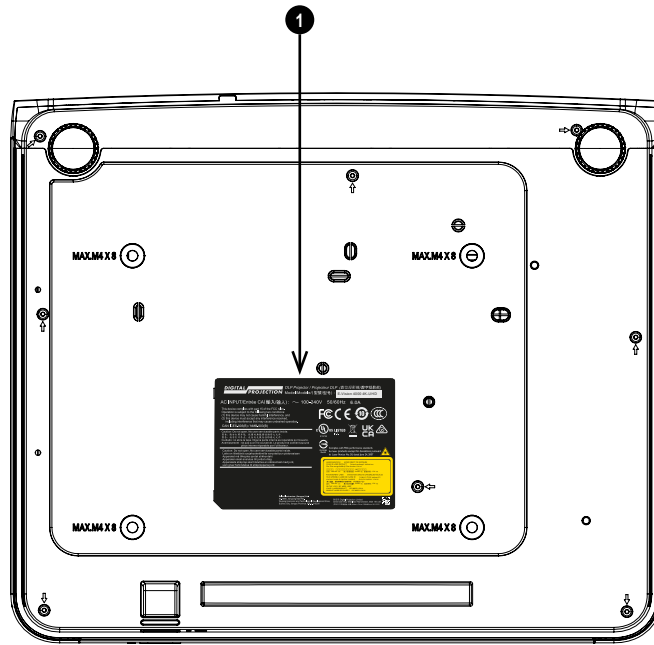
**CAUTION: Do not look into the lens**

***Avertissement relatif aux dangers du laser***

**Remarques**

## Emplacements des étiquettes

1. Emplacement de l'Étiquette avec l'identifiant du fabricant et l'Étiquette avec explications sur le corps du projecteur.
2. Emplacement de l'Étiquette d'ouverture du laser sur le dessus du projecteur.
3. Emplacement de l'Avertissement relatif aux dangers du laser sur le dessus du projecteur.
4. Emplacement l'Étiquette du numéro de série au dos du projecteur.
5. Emplacement de l'Étiquette des guides utilisateur au dos du projecteur.



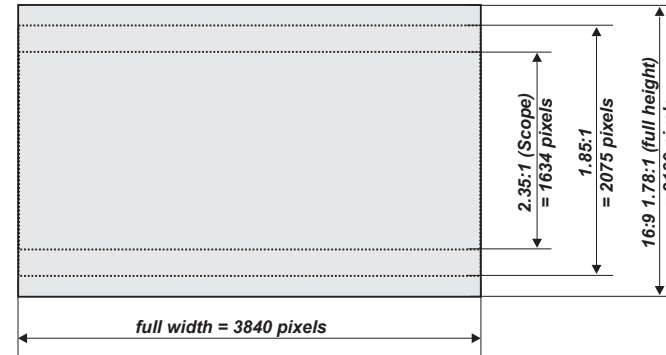
*Remarques*

## Annexe CH: A: Exigences en matière d'écran

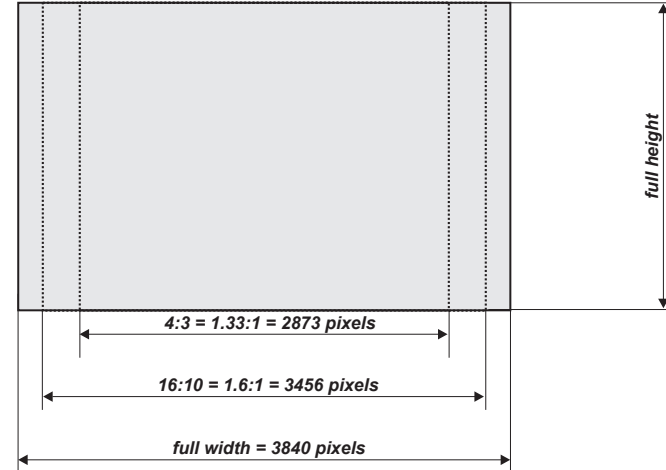
### Ajustement de l'image sur l'affichage

Si l'image source fournie au projecteur est plus petite que la résolution 4K-UHD, l'image ne remplira pas l'affichage. Les exemples suivants vous indiquent comment afficher un certain nombre de formats courants, en fonction de la résolution de votre DMD™.

#### Images affichées en pleine largeur de 3840 pixels

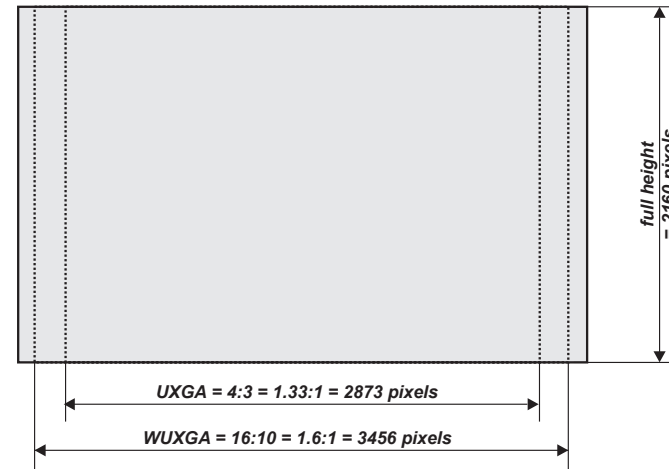


#### Images affichées avec une hauteur de 2160 pixels



*Remarques*

## Images affichées en pleine hauteur de 2160 pixels



**Remarques**

## Tailles de diagonales d'écran

Les tailles des écrans sont parfois indiquées en référence à leur diagonale (D). S'agissant de grands écrans et de distances de projection avec des formats d'image différents, il est plus pratique de mesurer la largeur (L) et la hauteur (H) de l'écran.

Les exemples de calculs ci-dessous expliquent comment convertir la taille de la diagonale pour obtenir la largeur et la hauteur, avec des formats d'image différents.

### 2.35:1 (Scope)

$$L = D \times 0,92 \quad H = D \times 0,39$$

### 1.85:1

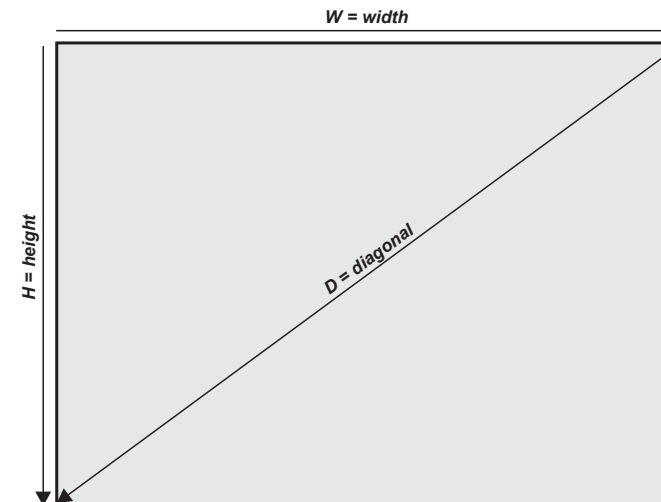
$$L = D \times 0,88 \quad H = D \times 0,48$$

### 16:9 = 1.78:1 (format d'image natif pour les 4K-UHD projecteurs)

$$L = D \times 0,87 \quad H = D \times 0,49$$

### 16:10 = 1.6:1

$$L = D \times 0,85 \quad H = D \times 0,53$$

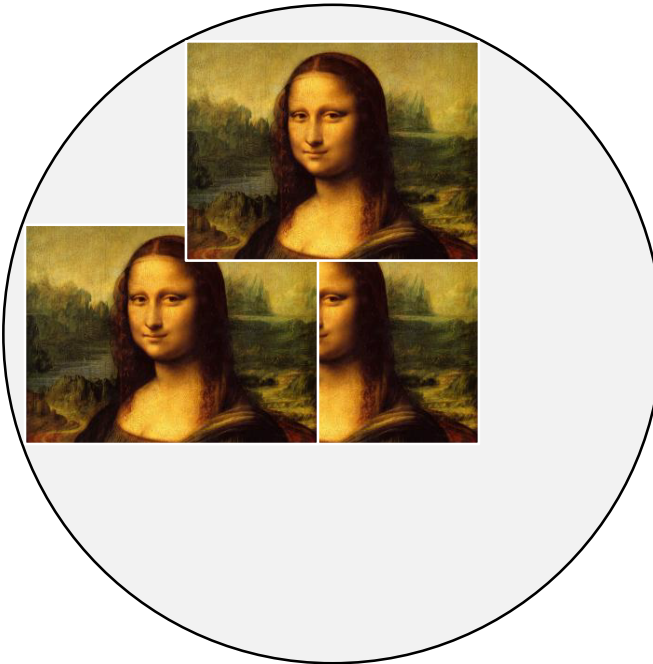


## Annexe CH: A: Positionnement de l'image

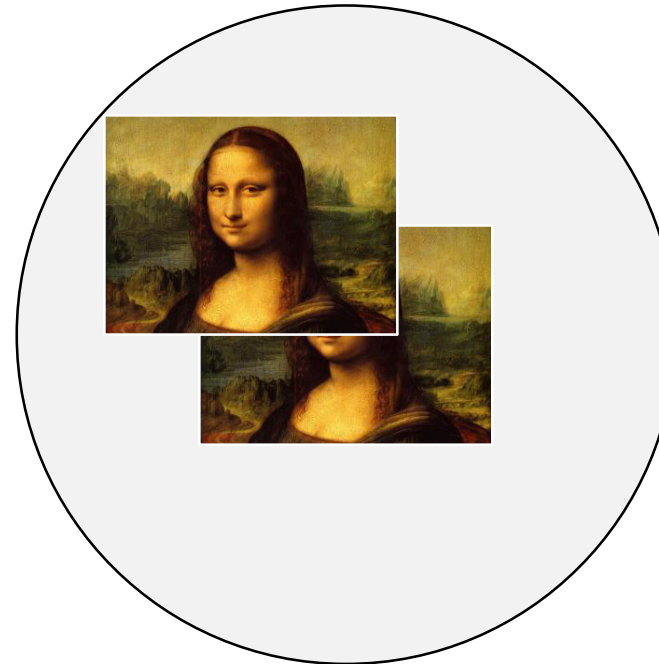
La position normale du projecteur est au centre de l'écran. Toutefois, vous pouvez régler le projecteur au-dessus ou en dessous du centre, ou d'un côté, et ajuster l'image à l'aide de la fonction **Lens shift** (dite **décentrement vertical**) pour conserver une image géométriquement correcte.

Si un seul réglage sort des plages spécifiées sur la page suivante, vous pourriez obtenir un niveau de distorsion inacceptable, en particulier aux angles de l'image, car l'image passera à la périphérie de l'optique de l'objectif.

Si l'objectif doit être décentré dans deux sens à la fois, la plage maximum sans distorsion sera quelque peu inférieure, comme le montrent les illustrations.



*Full horizontal or vertical shift*



*Combined shift is reduced*

### Remarques



*Dans la mesure du possible, placer le projecteur de sorte que l'objectif soit centré afin d'obtenir une qualité d'image optimale.*

## Annexe CH: A: Modes d'entrée de signal pris en charge

### Formats 2D

Résolution	Fréquence de trame (Hz)	Entrelacé	HDMI (Numérique)	HDBase-T (Numérique)	VGA (Analogique)
480p 4:3	59,94	N	✓	✓	
480p	59,94	N	✓	✓	
480i	59,94	Y	✓	✓	
576i	50	Y	✓	✓	
576p	50	N	✓	✓	
720p50	50	N	✓	✓	
720p60	59,94	N	✓	✓	
1080i50	50	Y	✓	✓	
1080i60	59,94	Y	✓	✓	
1080p24	23,94	N	✓	✓	
1080p25	25	N	✓	✓	
1080p30	29,97	N	✓	✓	
1080p50	50	N	✓	✓	
1080p60	59,94	N	✓	✓	
2160P24	23,94	N	✓	✓	
2160P25	25	N	✓	✓	
2160P30	29,97	N	✓	✓	
2160P50	50	N	✓		
2160P60	59,94	N	✓		
4K2K@24Hz	23,94	N	✓	✓	
4K2K@25Hz	25	N	✓	✓	
4K2K@30Hz	29,97	N	✓	✓	
4K2K@50Hz	50	N	✓		
4K2K@60Hz	59,94	N	✓		
640 x 480	75	N	✓	✓	
800 x 600	75	N	✓	✓	
1024 x 768	75	N	✓	✓	
640 x 480	72	N	✓	✓	
800 x 600	72	N	✓	✓	
720 x 400	70	N	✓	✓	
1024 x 768	70	N	✓	✓	
640 x 480	60	N	✓	✓	✓
800 x 600	60	N	✓	✓	✓

### Remarques



\*\* 4K 50/60 Hz prend en charge  
YUV:420 8 bits uniquement (HDMI)



\*\* 4K 24/25/30 Hz ne prend pas en  
charge 10/12 bits (HDBaseT)



\*\* 4K ne prend pas en charge les  
appareils VS2000 HDBaseT

Résolution	Fréquence de trame (Hz)	Entrelacé	HDMI (Numérique)	HDBase-T (Numérique)	VGA (Analogique)
1024 x 768	60	N	✓	✓	✓
1280 x 720	60	N	✓	✓	✓
1280 x 768	60	N	✓	✓	✓
1280 x 1024	60	N	✓	✓	✓
1280 x 960	60	N	✓	✓	✓
1360 x 768	60	N	✓	✓	✓
1400 x 1050	60	N	✓	✓	✓
1440 x 900	60	N	✓	✓	✓
1600 x 1200	60	N	✓	✓	✓
1680 x 1050	60	N	✓	✓	✓
1920 x 1080	60	N	✓	✓	✓
1920 x 1200	60	N	✓	✓	✓

**Remarques**

**Formats 3D**

Résolution	Fréq. (Hz)	Remarques
1920x1080P	23	Conditionnement de la trame
1920x1080P	24	Conditionnement de la trame
1280x720P	59	Conditionnement de la trame
1280x720P	60	Conditionnement de la trame
1280x720P	50	Conditionnement de la trame
1920x1080i	59	Côte à côte
1920x1080i	60	Côte à côte
1920x1080i	50	Côte à côte
1920x1080P	23	Haut et bas
1920x1080P	23	Haut et bas
1280x720P	59	Haut et bas
1280x720P	60	Haut et bas
1280x720P	50	Haut et bas

**Remarques**



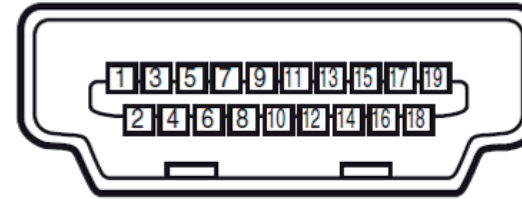
## Annexe CH: A: Précisions sur le câblage

### Entrées et sorties de signal

#### HDMI

Connecteur de type A 19 broches

1. Données TMDS 2+
2. Bouclier données TMDS 2 (masse)
3. Données TMDS 2-
4. Données TMDS 1+
5. Bouclier données TMDS 1 (masse)
6. Données TMDS 1-
7. Données TMDS 0+
8. Bouclier données TMDS 0 (masse)
9. Données TMDS 0-
10. Horloge+ TMDS
11. Bouclier horloge TMDS (masse)
12. Horloge- TMDS
13. CEC
14. non connecté
15. SCL (horloge DDC)
16. SCA (données DDC)
17. Bouclier DDC/CEC (masse)
18. Alimentation +5 V
19. Détection de connexion à chaud

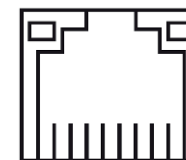


*HDMI : vue des broches du connecteur pour le panneau*

#### Entrée HDBaseT

Prise RJ45.

1. DONNÉES 0+
2. DONNÉES 0-
3. DONNÉES 1+
4. DONNÉES 2+
5. DONNÉES 2-
6. DONNÉES 1-
7. DONNÉES 3+
8. DONNÉES 3-



87654321

**HDBase-T**

*Remarques*

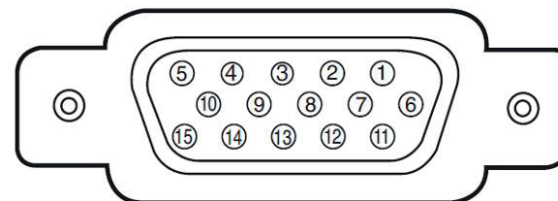
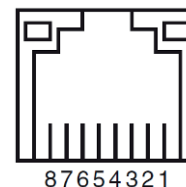
**Entrée VGA**

1. Entrée rouge
2. Entrée vert
3. Entrée bleue
4. non connecté
5. non connecté
6. À la terre
7. À la terre
8. À la terre
9. Alimentation +5 V
10. À la terre
11. À la terre
12. VGA\_SDA
13. H-Sync
14. V-Sync
15. VGA\_SCL
16. À la terre

**Connexions des commandes****LAN**

Prise RJ45

1. TX+
2. TX-
3. TXC
4. Masse
5. Masse
6. RXC
7. RX+
8. RX-

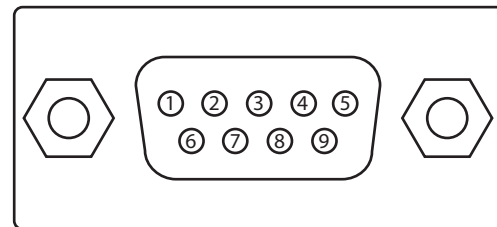
**VGA : vue des broches du connecteur pour le panneau****LAN : vue des broches du connecteur pour le panneau****Remarques**

Une seule connexion à distance  
(RS232 ou LAN) doit être utilisée à  
la fois.

**RS232**

Connecteur de type D 9 broches

1. non connecté
2. Réception de données (RX)
3. Émission de données (TX)
4. non connecté
5. À la terre
6. non connecté
7. Court-circuit avec broche 8
8. Court-circuit avec broche 7
9. non connecté

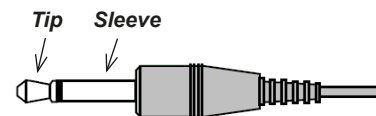


**RS232 : vue des broches du connecteur mâle pour le panneau**

**Déclencheur**

Mini jack 3,5 mm, Sortie : 12 V, 200 mA max.

- **Pointe** Signal
- **Manchon** Mise à la terre



**Remarques**

**Annexe CH: A: Glossaire des termes***Remarques***1****1080p**

Une résolution HDTV qui correspond à 1920 x 1080 pixels (un format d'image d'écran large de 16:9).

**4****4K-UHD**

La résolution 4K-UHD de 3840 × 2160 est la résolution 4K dominante utilisée dans les secteurs des médias et des écrans grand public. Cette résolution a un format d'image de 16:9, avec un total de 8 294 400 pixels.

**B****Balayage progressif**

Une méthode d'actualisation de l'image : les lignes de chaque trame sont tracées séquentiellement, sans entrelacement.

**Boîte aux lettres (letterboxing)**

Les bandes noires situées en haut et en bas de l'image. Le format « boîte aux lettres » apparaît lorsqu'une image plus large est affichée sur une trame plus étroite sans modifier le format de l'image d'origine.

**Bordure de miroirs**

Zone autour de la périphérie du DMD™ contenant des miroirs inactifs. La bordure de miroirs peut provoquer des artefacts, par exemple lors du processus de fusion du bord.

**Bruit**

L'interférence électrique affichée à l'écran.

**C****C**

Également appelée « Chrominance », il s'agit de la composante, ou de la paire de composantes, d'un signal Vidéo composante qui décrit les informations relatives à la différence de couleurs.

**Champ**

Dans une vidéo entrelacée, une partie de l'image qui est numérisée séparément. Un champ est un ensemble de toutes les lignes impaires ou de toutes les lignes paires au sein du cadre.

**Chrominance**

Également appelée « C », il s'agit de la composante, ou de la paire de composantes, d'un signal Vidéo composante qui décrit les informations relatives à la différence de couleurs.

**Contraste (commande électronique)**

L'ajustement du point blanc de l'image sans affecter le point noir. Cela augmente la plage d'intensité de l'image affichée.

**Contraste (optique)**

La différence d'intensité entre les zones les plus sombres et les plus claires de l'écran.

**Couleurs primaires**

Trois couleurs dont deux ne peuvent pas être mélangées pour obtenir la troisième. Dans les systèmes de télévision à couleurs additives, les couleurs primaires sont le rouge, le vert et le bleu.

**Couper**

Supprimer une partie de l'image projetée. Alternativement, insérer une image dans un cadre avec un format d'image différent en supprimant une partie de celle-ci. L'image est redimensionnée de sorte que sa longueur ou sa largeur soit égale à la longueur ou à la largeur du cadre, tandis que l'autre dimension s'est déplacée à l'extérieur du cadre ; la zone excédentaire est ensuite découpée.

**Cr, Cb**

Les signaux de différence de couleur utilisés avec un « Y » pour les entrées numériques de Vidéo composante. Ils fournissent des informations à propos de la couleur du signal. À ne pas confondre avec Pr, Pb.

**D****DDC (Display Data Channel, ou canal des données d'affichage)**

Un lien pour les communications entre la source et le projecteur. Le DDC est utilisé sur les entrées HDMI, DVI et VGA. Le lien est utilisé par la source pour lire l'EDID stocké dans le projecteur.

**Déchirure du bord**

Un artefact observé dans une vidéo entrelacée où l'écran semble être divisé horizontalement. Les déchirures du bord apparaissent lorsque le flux vidéo n'est pas synchronisé avec le taux de rafraîchissement du dispositif d'affichage.

**Désentrelacement**

Le processus de conversion des signaux vidéo entrelacés en signaux progressifs.

**DHCP (Dynamic Host Configuration Protocol, ou protocole de configuration dynamique des hôtes)**

Le protocole réseau utilisé pour configurer les périphériques réseau afin qu'ils puissent communiquer sur un réseau IP, par exemple en attribuant une adresse IP.

**Remarques**

**Différence de couleurs**

Dans les signaux Vidéo composante, la différence entre les couleurs spécifiées et la composante luminance. La différence de couleurs est égale à zéro pour les images monochromes.

**Distance de projection**

La distance entre l'écran et le projecteur.

**DMD™ (Digital Micromirror Device™)**

L'outil optique qui transforme le signal électronique de la source d'entrée en une image optique projetée sur l'écran. Le DMD™ d'un projecteur a une résolution fixe, ce qui affecte le format de l'image projetée. Un Digital Micromirror Device™ (DMD™) est constitué de miroirs microscopiques mobiles. Chaque miroir, qui fait office de pixel, est suspendu entre deux montants par une mince charnière de torsion. Il peut être incliné pour produire un pixel clair ou foncé.

**E****EDID (Extended Display Identification Data, ou données d'identification de l'affichage étendu)**

Les informations stockées dans le projecteur qui peuvent être lues par la source. EDID est utilisé sur les entrées HDMI, DVI et VGA, permettant à la source de configurer automatiquement les paramètres d'affichage optimaux.

**EDTV (Enhanced Definition Television, ou télévision à résolution améliorée)**

Un système de télévision numérique progressive avec une résolution inférieure à celle de la HDTV.

**Entrelacement**

Une méthode d'actualisation de l'image. L'écran est divisé en deux champs, l'un contenant chaque ligne horizontale impaire, l'autre contenant les lignes paires. Les champs sont ensuite actualisés alternativement. Dans les TV analogiques, l'entrelacement était couramment utilisé pour doubler le taux de rafraîchissement sans consommer de largeur de bande supplémentaire.

**F****Format de l'image**

La relation de proportion entre la largeur et la hauteur de l'image projetée. Il est représenté par deux chiffres séparés par deux points, indiquant le rapport entre la largeur et la hauteur de l'image respectivement : par exemple, 16:9 ou 2.35:1. À ne pas confondre avec la résolution.

**Fréquence de trame**

Le nombre de trames affichées par seconde (fps). En télévision et vidéo, une fréquence de trame est la cadence à laquelle le dispositif d'affichage balaye l'écran pour « dessiner » la trame.

**Fusion du bord**

Une méthode pour la création d'une image combinée en fusionnant les bords adjacents de deux images individuelles ou plus.

**G****Gamma**

Une opération non linéaire utilisée pour coder et décoder la luminance. Elle est issue de la technologie du tube cathodique utilisé dans les téléviseurs traditionnels.

**Gamme de couleurs**

Le spectre des couleurs disponibles à l'affichage.

**H****HDCP (High-bandwidth Digital Content Protection, ou protection des contenus numériques à large bande passante)**

Un schéma de cryptage utilisé pour protéger le contenu vidéo.

**HDTV ou TVHD (télévision haute définition)**

Un système de télévision avec une résolution plus élevée que les SDTV et EDTV. Il peut être transmis dans divers formats, notamment 1080p et 720p.

**Hertz (Hz)**

Cycles par seconde.

**Hs + Vs**

Synchronisation horizontale et verticale

**I****Image fantôme**

Un artefact pour la visualisation d'images en 3D. Les images fantômes se produisent lorsqu'une image destinée à un œil est partiellement vue par l'autre œil. Les images fantômes peuvent être supprimées en optimisant le régime nocturne et le délai de synchronisation.

**Image fluide**

Une fonctionnalité qui peut afficher une source de résolution supérieure à la résolution native du projecteur sans perdre de données (pixels).

**Intercalage**

L'alternance entre les images vues par l'œil gauche et par l'œil droit lors de l'affichage en 3D.

**L****LED (Light Emitting Diode, ou diode électroluminescente)**

Un composant électronique qui émet de la lumière.

**Remarques**

**Remarques****Lignes d'ajustement**

Un motif appliqué à l'image là où son bord doit fusionner avec une autre image. Les lignes d'ajustement sont utilisées afin de positionner les projecteurs dans la matrice lors du processus de fusion du bord.

**Lumen**

Une unité photométrique de la puissance lumineuse. Pour les projecteurs, il est normalement utilisé pour spécifier la quantité totale de lumière visible émise.

**Luminance**

Également appelée « Y », il s'agit de la partie d'un signal Vidéo composante qui influence la luminosité, à savoir la partie noire et blanche.

**Luminosité (commande électronique)**

Une commande qui ajoute une valeur d'intensité fixe à chaque pixel de l'affichage, déplaçant l'intégralité de la plage des intensités affichées vers le haut ou le bas, et utilisée pour définir le point noir sur l'image (voir Contraste). Dans les signaux Vidéo composante, la luminosité est identique à la luminance.

**Luminosité (optique)**

Décrit la façon dont une image « lumineuse » projetée sur un écran apparaît à un observateur.

**Lunettes actives 3D**

Lunettes sans fil avec obturateurs LCD, fonctionnent sur batterie. Les informations de synchronisation sont communiquées aux lunettes au moyen d'un émetteur infrarouge (IR) ou de radiofréquence (RF) connecté au terminal Sync Out du projecteur. Les impulsions IR ou RF sont transmises par l'émetteur pour signaler que les images de l'œil gauche et de l'œil droit sont affichées. Les lunettes sont équipées d'un capteur qui détecte le signal de l'émetteur et synchronise les obturateurs de l'œil droit et de l'œil gauche avec l'image projetée.

**Lunettes passives 3D**

Les lunettes passives ne nécessitent aucune source d'alimentation pour fonctionner. La lumière avec une polarisation à gauche peut traverser le verre gauche, et la lumière avec une polarisation à droite peut traverser le verre droit. Ces lunettes sont utilisées conjointement avec un autre dispositif polarisant l'image, tel qu'un ZScreen.

**M****Modèles de test**

Une image fixe spécialement préparée pour tester un système de projection. Il peut contenir diverses combinaisons de couleurs, de lignes et de formes géométriques.

**Multiplification de la fréquence de trame**

Pour empêcher les images 3D à faible fréquence de trame de vaciller, vous pouvez utiliser la multiplication de la fréquence de trame, ce qui augmente la fréquence de trame affichée par deux ou trois.



**N****NTSC (National Television Standards Committee, ou Comité du système de télévision nationale)**

La norme américaine pour la télévision : 525 lignes transmises sur la base de 60 champs entrelacés par seconde.

**O****Objectif anamorphique**

Un objectif spécial qui, lorsqu'il est utilisé avec le format d'image TheaterScope, permet de regarder du contenu au format 2.35:1 dans une source 16:9.

**OSD (affichage sur écran)**

Les menus du projecteur qui vous permettent de régler divers paramètres.

**Ouverture**

L'ouverture de l'objectif qui détermine l'angle traversé par la lumière pour la focalisation.

**P****PAL (Phase Alternate Line)**

Le système de télévision utilisé au Royaume-Uni, en Australie et dans d'autres pays : 625 lignes transmises sur la base de 50 champs entrelacés par seconde.

**Pillarboxing**

Les bandes noires situées à gauche et à droite de l'image. Le format « Pillarboxing » apparaît lorsqu'une image plus étroite est affichée sur une trame plus large sans modifier le format de l'image d'origine.

**Pixel**

Version abrégée de « Picture Element » (élément d'image). L'unité de base d'une image. Les pixels sont disposés en lignes et en colonnes. Chaque pixel correspond à un micro-miroir dans le DMD™ ; les résolutions reflètent le nombre de pixels par ligne par le nombre de lignes. Par exemple, un projecteur 1080p contient 1080 lignes, chacune composée de 1920 pixels.

**Pr, Pb**

Les signaux de différence de couleur utilisés avec un « Y » pour les entrées analogiques de Vidéo composante. Ils fournissent des informations à propos de la couleur du signal. À ne pas confondre avec Cr, Cb.

**Processus « Pulldown »**

Le processus de conversion d'une séquence de film de 24 fps en une fréquence d'images vidéo (25 fps pour les systèmes PAL/SECAM, 30 fps pour le système NTSC) en ajoutant des images supplémentaires. Les projecteurs DP effectuent automatiquement le « Pulldown » inverse dans la mesure du possible.

**Remarques**

## R

---

**Rapport de projection**

Le rapport entre la distance de projection et la largeur de l'écran.

**Régime nocturne**

Temps inséré entre les images lors de l'utilisation de lunettes 3D actives afin d'éviter les images fantômes générées par le temps nécessaire pour passer de l'œil gauche à l'œil droit.

**Résolution**

Le nombre de pixels dans une image, généralement représenté par le nombre de pixels par ligne et par le nombre de lignes (par exemple, 1920 x 1200).

**RGB (rouge, vert et bleu)**

Un standard non compressé de Vidéo composante.

## S

---

**Saturation**

La quantité de couleur d'une image.

**Scope**

Un format d'image de 2.35:1.

**SDTV (Standard Definition Television, ou télévision à résolution standard)**

Un système de télévision entrelacé avec une résolution inférieure à celle de la HDTV. Pour les signaux PAL et SECAM, la résolution est de 576i ; pour le signal NTSC, elle est de 480i.

**SECAM (Séquentiel couleur à mémoire)**

Le système de télévision utilisé en France, en Russie et dans d'autres pays : 625 lignes transmises sur la base de 50 champs entrelacés par seconde.

**Suppression (projection)**

La possibilité de désactiver volontairement, c'est-à-dire de régler en noir, les zones situées autour des bords de l'image projetée. Parfois, il y est fait référence avec le terme « rideaux » car la suppression peut être utilisée pour supprimer une zone de l'image projetée littéralement sur les rideaux sur le côté de l'écran dans une salle de cinéma. Généralement, aucun redimensionnement ni aucune correction géométrique de l'image n'a lieu, et la partie « supprimée » de l'image est perdue. À ne pas confondre avec la suppression horizontale et verticale (signal vidéo).

**Suppression (signal vidéo)**

La section du signal vidéo où il n'existe aucune donnée vidéo active. À ne pas confondre avec la suppression (projection).

**Remarques**

**SX+**

Une résolution d'affichage de 1400 x 1050 pixels avec un format d'écran 4:3. (Version abrégée de SXGA +, qui signifie Super Extended Graphics Array Plus.)

**Synchronisation**

Un signal de synchronisation utilisé afin de coordonner une action.

**T****Taux de balayage horizontal**

Le taux auquel les lignes du signal entrant sont actualisées. Le taux est défini par la synchronisation horizontale de la source et est mesuré en Hertz.

**Taux de balayage vertical**

Le taux auquel les trames du signal entrant sont actualisées. Le taux est défini par la synchronisation verticale de la source et est mesuré en Hertz.

**Teinte**

La graduation (balance rouge/vert) de la couleur (applicable au NTSC).

**Température de couleurs**

La position le long de la courbe du corps noir sur le diagramme de chromaticité, généralement exprimée en kelvin. Elle prend en compte les valeurs prédéfinies pour la balance des couleurs dans la configuration du service afin de prendre en compte les variations du prisme. Le projecteur vous permet de régler cette température (c'est à dire de régler la température de couleurs de l'image).

**TheaterScope**

Un format d'image utilisé conjointement avec un objectif anamorphoseur spécial afin de restituer des images 2.35:1 projetées au format 16:9.

**Trame**

L'une des nombreuses images fixes affichées dans une séquence pour créer une image en mouvement. Une trame est constituée de lignes de pixels horizontales. Par exemple, une trame 1920 x 1080 consiste en 1080 lignes, chacune contenant 1920 pixels. Dans une vidéo analogique, les images sont numérisées une par une (balayage progressif) ou divisées en champs pour que chaque champ soit balayé séparément (vidéo entrelacée).

**TRC (correction du rapport de projection)**

Un chiffre spécifique utilisé pour calculer les distances et les rapports de projection lorsque l'image ne remplit pas la largeur du DMD™. La TRC est le rapport entre le format de l'image DMD™ et le format de la source de l'image :  $TRC = \text{format de l'image DMD}^{\text{TM}} / \text{format de la source}$  La TRC est utilisée dans les calculs uniquement si elle est supérieure à 1.

**U****UXGA**

Une résolution d'affichage de 1600 x 1200 pixels avec un format d'écran 4:3. (Signifie Ultra Extended Graphics Array.)

**Remarques**

## V

---

**Vidéo composante**

Une interface vidéo à trois ou quatre fils qui achemine le signal en plusieurs composantes RGB de base ou signaux de luminance (luminosité) et de différence bicolore (YUV) et signaux de synchronisation.

**Vignettage**

Recadrage optique de l'image provoqué par les composantes dans l'objectif de projection. Cela peut arriver si un décalage trop important est appliqué lors du positionnement de l'image à l'aide du support de l'objectif.

**Vista**

Un format d'image de 1.66:1.

## W

---

**WUXGA**

Une résolution d'affichage de 1920 x 1200 pixels avec un format d'écran 16:10. (Signifie Widescreen Ultra Extended Graphics Array.)

## Y

---

**Y**

Il s'agit de l'entrée de luminance (luminosité) à partir d'un signal de Vidéo composante.

**YUV**

Les signaux de différence de couleur utilisés avec un « Y » pour les entrées analogiques de Vidéo composante. Ils fournissent des informations à propos de la couleur du signal. À ne pas confondre avec Cr, Cb.

## Z

---

**Zone de fusion**

Zone de l'image qui doit se superposer à une autre image dans une configuration de fusion du bord. Elle est parfois appelée zone de superposition.

**Zone de superposition**

Zone de l'image qui doit se superposer à une autre image dans une configuration de fusion du bord. Elle est parfois appelée zone de superposition.

**ZScreen**

Un type spécifique de modulateur de lumière qui polarise l'image projetée pour une visualisation en 3D. Il exige habituellement que les images soient projetées sur un écran argenté. Le ZScreen est placé entre l'objectif du projecteur et l'écran. Il modifie la polarisation de la lumière projetée et bascule entre la lumière polarisée de façon circulaire à gauche et à droite au niveau du taux de champ.

**Remarques**

### Coordonnées :

<b>Europe</b> Digital Projection Limited Greenside Way, Middleton, Manchester M24 1XX, Royaume- Uni <i>Immatriculée en Angleterre sous le n° 2207264</i> <i>Siège social : voir l'adresse ci- dessus</i> Tél. : (+44) 161 947 3300 Fax : (+44) 161 684 7674 enquiries@digitalprojection.co.uk service@digitalprojection.co.uk www.digitalprojection.co.uk	<b>Amérique du Nord</b> Digital Projection Inc. 55 Chastain Road, Suite 115, Kennesaw, GA 30144, États-Unis Tél. : (+1) 770 420 1350 Fax : (+1) 770 420 1360 powerinfo@digitalprojection.com www.digitalprojection.com	<b>Chine</b> Digital Projection China 中国北京市朝阳区芍药居北 里101号世奥国际中心A座2301 室(100029) Rm A2301, ShaoYaoJu 101 North Lane, Shi Ao International Center, District de Chaoyang Pékin 100029, RP CHINE Tél. : (+86) 10 84888566 Fax : (+86) 10 84888566-805 techsupport@dp-china.com.cn www.dp-china.com.cn	<b>Dubaï</b> Digital Projection FZE Unit B4, Light Industrial Units 4, Silicon Oasis, Dubaï, EAU Tél. : +971 43300800 enquiries@digitalprojection.co.uk www.digitalprojection.com	<b>Japon</b> Digital Projection Japan 〒105-0012 東京都港区芝大門 2-1-14 2-1-14 Shibadaimon, Minato-ku, Tokyo, Japon 105-0012 japan@digitalprojection.co.uk www.digitalprojection.com/jp
<b>Taiwan</b> Digital Projection Taiwan 186 Ruey Kuang Rd, Neihu District, Taipei, 114 Taiwan Tél. : +886-8797-2088 x8854 Taiwan@digitalprojection.co.uk	<b>Corée</b> Digital Projection Korea 1511, Byucksan Digital Valley 6- cha, Gasan-dong, Geumcheon- gu, Seoul, Corée Tél. : (+82) 2 515 5303 #1417 Korea@digitalprojection.co.uk	<b>Inde</b> Digital Projection India Plot-43, Sector-35, HSIIIDC, Gurgaon Haryana - 122001 Tél. : +91-124-4874900#4275 india@digitalprojection.co.uk		