

A Delta Associate Company

E-Vision Laser Série 9100

Vidéoprojecteur numérique à luminosité élevée

GUIDE D'INSTALLATION ET DE DÉMARRAGE RAPIDE

GUIDE DE CONNEXION

GUIDE D'UTILISATION

GUIDE DE RÉFÉRENCES



Introduction

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

- Résolution WUXGA native fournissant des 8 600 lumens ISO.
- Correction des couleurs sur 7 points pour une correspondance précise des couleurs.
- Prise en charge HDR
- Prise en charge de la Trame séquentielle 3D.
- Mode de simulation DICOM.
- Transmission HDBaseT® de vidéo haute définition non compressée jusqu'à 100 m de la source.
- Réglage pierre angulaire, correction de la géométrie du trapèze verticale et horizontale.
- Contrôle via LAN HDBaseT et RS232.
- Support d'objectif motorisée avec déplacement, zoom et mise au point avec des objectifs compatibles.
- Le mode de luminosité constante maintient l'entrée de la lumière aux niveaux sélectionnés.

Un numéro de série est inscrit sur le côté 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 © 2021 Digital Projection Ltd. Tous droits réservés.

Remarques

Spécifications électriques et physiques**Remarques**

Tension du secteur	100-240 VAC 50/60 Hz monophasé 9 A
Température de fonctionnement	0 °C à 40 °C 35 °C à 40 °C, sortie lumineuse réduite en mode économique
Température de stockage	-20 °C à 60 °C
Humidité de fonctionnement	10 % à 85 % sans condensation
Humidité de stockage	5 % à 95 % sans condensation
Dimensions	L : 598 mm x l : 500 mm x H : 218 mm
Poids	27,5 kg sans objectif
Consommation électrique	à 110 VAC : 792 W standard (mode normal) à 240 VAC : 755 W standard (mode normal)
Consommation en veille	0,5 W standard (mode normal) 0,9 W standard (Allumé sur le mode LAN) 3,7 W standard (Allumé sur le mode HDBaseT)
Dissipation thermique	à 110 VAC : 2704 BTU/h standard (mode normal) à 240 VAC : 2579 BTU/h standard (mode normal)
Bruit du ventilateur	40 dBA max., 38 dBA standard (mode normal)

 Les spécifications sont sujettes à modification sans préavis.

Paramètres du laser

Longueur d'ondes	450-460 nm (Bleu)
Mode de fonctionnement	Pulsé, en raison de la fréquence de trame
Durée de l'impulsion	1,34 ms
Taux de répétition de l'impulsion	120 Hz
Énergie de l'impulsion maximum	0,698 mJ

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 40 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

Introduction	2	<i>Télécommande</i>	28
À propos de ce document	3	<i>Réception infrarouge</i>	32
<i>Symboles utilisés dans ce manuel</i>	3	<i>Mise en marche du projecteur</i>	32
<i>Révision du produit</i>	3	<i>Arrêt du projecteur</i>	32
<i>Documentation complémentaire</i>	3	<i>Réinitialisation du verrouillage</i>	33
<i>Avis juridique</i>	3	<i>Sélection d'un signal d'entrée</i>	33
Spécifications électriques et physiques	4	<i>Sélection d'un modèle de test</i>	33
<i>Paramètres du laser</i>	4	<i>Réglage de l'objectif</i>	33
Conformité avec les Normes internationales	5	<i>Réglage de l'image</i>	33
<i>Interférences RF</i>	5	<i>Orientation</i>	33
<i>Bruit</i>	5	<i>Géométrie</i>	34
<i>Directive européenne relative aux déchets d'équipements électriques et électroniques (DEEE)</i>	5	<i>Image</i>	34
Sommaire	6	<i>Réglage du son</i>	35
Guide d'installation et de démarrage rapide	9	Guide de connexion	37
Précautions générales	10	Entrées de signal	38
Contenu de la boîte	12	<i>Entrées et sorties numériques</i>	38
Vue générale du projecteur	14	<i>Utilisation de commutateurs HDMI/HDBaseT avec le projecteur</i>	39
<i>Emplacement de l'ouverture du laser</i>	15	<i>Entrées et sorties analogiques</i>	40
<i>Interrupteurs de verrouillage</i>	16	Connexions 3D	41
Précautions relatives à l'installation	17	<i>Conditionnement de la trame 3D, formats côte à côte et haut et bas</i>	42
Précautions relatives au laser	20	<i>3D Sync</i>	42
Installer un objectif	21	Connexions des commandes	43
<i>Insertion d'un nouvel objectif</i>	21	<i>Exemples de connexion LAN</i>	44
<i>Dépose de l'objectif</i>	22	<i>Exemples de connexion RS232</i>	45
Positionnement de l'écran et du projecteur	23	Guide d'utilisation	47
Alimentation électrique	24	Utilisation des menus	48
<i>Précautions relatives à l'alimentation en CA</i>	24	<i>Ouverture d'un menu</i>	48
<i>Raccordement à l'alimentation</i>	25	<i>Ouverture d'un sous-menu</i>	48
Utilisation du projecteur	26	<i>Sortie des menus et fermeture de l'OSD</i>	49
<i>Panneau de commande</i>	26	<i>À l'intérieur du menu</i>	50
<i>Témoins du projecteur</i>	27	<i>Accès aux sous-menus</i>	50
		<i>Modification des réglages du projecteur</i>	51
		<i>Exécution des commandes</i>	51
		<i>Utilisation d'une barre de réglage à curseur pour régler une valeur</i>	52
		<i>Modification des valeurs numériques</i>	52

Utilisation du projecteur	53
IMAGE	53
Ordinateur	54
Avancé	54
Equilibrage du blanc	55
Gestionnaire de couleurs	56
Explications sur les paramètres de gestion des couleurs	57
Réglage noir dynamique	58
Paramètres HDR	59
Réglages 1	60
Alignement	60
Contrôle de l'objectif	62
Mémoire de l'objectif	63
Correction de trapèze	64
Audio	67
Avancé 1	67
Paramètres 3D	68
Types de 3D	69
Inversion 3D Sync	69
Temporisation de sortie 3D Sync	69
Avancé 2	70
Réglages 2	71
Réglage Lampe	72
Etat	73
Avancé 1	74
Réseau	75
HDBaseT-IR/RS232	76
Avancé 2	77
Pages Web servies	78
Guide de références	81
Annexe CH: A: Étiquettes produit	82
Projecteur	82
Emplacements des étiquettes	83
Annexe CH: A: Choix d'un objectif	84
Calcul de base	85
Exemple de calcul de base	86
Calcul de précision d'objectif	87
Présentation de la correction TRC	87
Calcul de la TRC	88

Tableau de TRC	88
Calcul du rapport de projection avec la correction TRC	88
Exemple de calcul de précision de l'objectif	89
Annexe CH: A: Exigences en matière d'écran	90
Ajustement de l'image sur l'affichage	90
WUXGA images WUXGA affichées en pleine largeur	90
WUXGA images WUXGA affichées avec une hauteur de 1200 pixels	90
WUXGA images WUXGA affichées en pleine hauteur	91
Tailles de diagonales d'écran	91
Annexe CH: A: Positionnement de l'image	92
Annexe CH: A: Explications sur les formats d'image	93
Exemples de formats d'image	93
Source : 4:3	93
Source : 16:9	94
Source : 16:10 (native)	94
Annexe CH: A: Messages du témoin du projecteur	95
Annexe CH: A: Modes d'entrée de signal pris en charge	96
Formats 2D	96
Formats 3D	100
Annexe CH: A: Précisions sur le câblage	102
Entrées et sorties de signal	102
HDMI	102
DisplayPort	103
Entrée HDBaseT	103
Entrée DVI-D	104
Entrée VGA	105
Connexions des commandes	105
LAN	105
RS232	106
Déclencheur	106
Annexe CH: A: Communication parameter setup and Control Protocol	107
Operation commands	107
Annexe CH: A: Glossaire des termes	119

Remarques

Cette page est intentionnellement laissée vierge

A Delta Associate Company

E-Vision Laser Série 9100

Vidéoprojecteur numérique à luminosité élevée

GUIDE D'INSTALLATION ET DE DÉMARRAGE RAPIDE



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.

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.

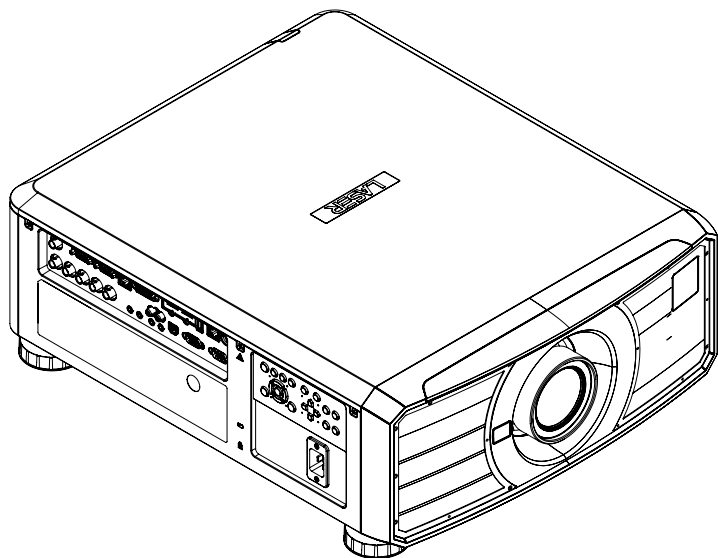
Ne pas couvrir l'objectif lorsque le projecteur est allumé. Cela pourrait générer un incendie.

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

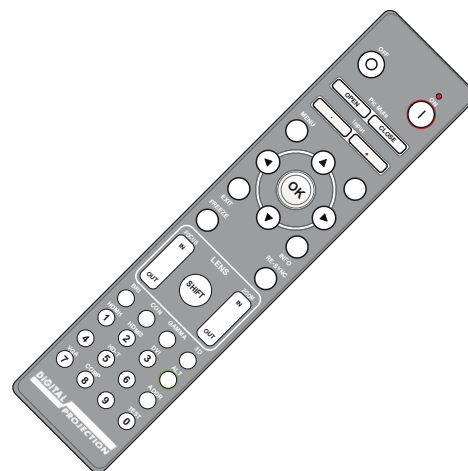
Ne jamais utiliser de détergents ou de solvants puissants, tels que de l'alcool ou des diluants, pour nettoyer le projecteur et l'objectif.

Remarques

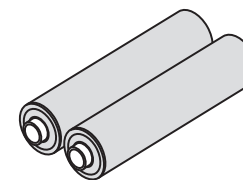
Contenu de la boîte



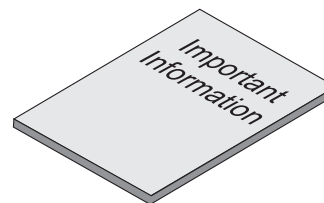
Projecteur



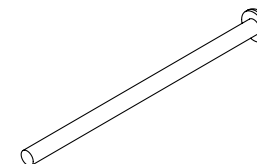
Télécommande



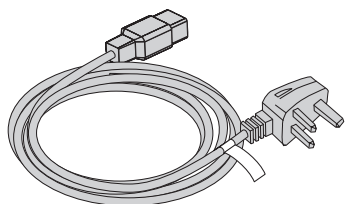
Piles (2xAAA)



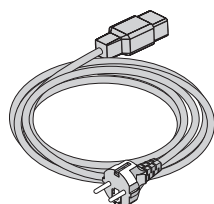
Manuel avec les informations importantes



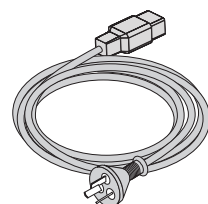
Vis de sécurité



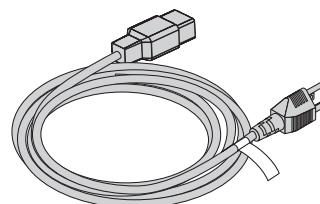
**Câble d'alimentation,
Royaume-Uni**



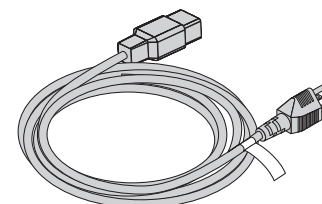
**Câble d'alimentation,
Europe**



**Câble d'alimentation,
Chine**



**Câble d'alimentation NEMA 5-15P - Câble d'alimentation NEMA 6-15P -
C19, Amérique du Nord**



**Câble d'alimentation NEMA 6-15P -
C19, 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.



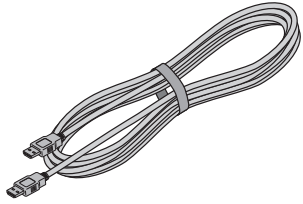
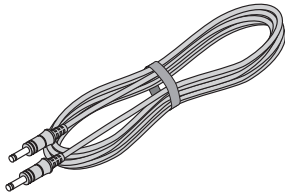
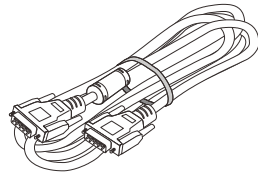
Conservez la boîte et le matériel d'emballage d'origine et utilisez-les pour emballer le projecteur si jamais vous deviez le retourner.



Le projecteur est expédié sans objectif.

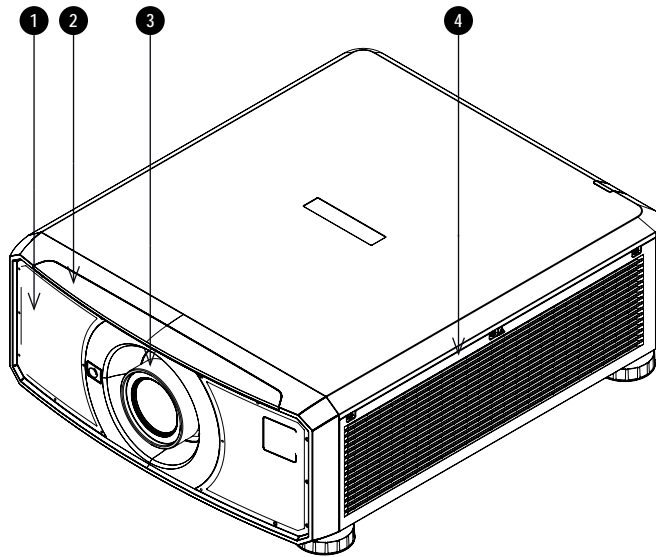


Seul le câble approprié pour le territoire de destination est fourni avec le projecteur.

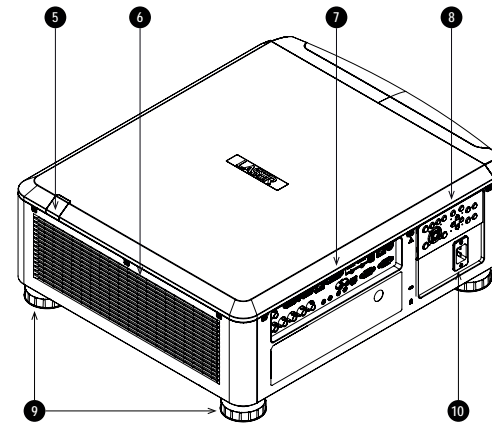
**Câble HDMI****Câble de télécommande****Câble VGA****Remarques**

Vue générale du projecteur

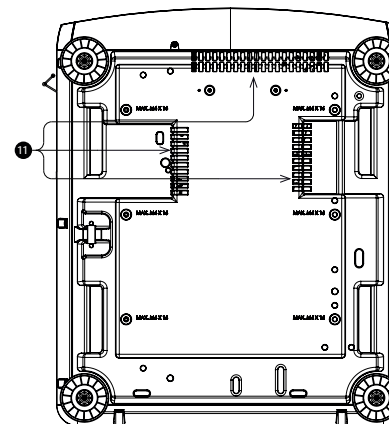
1. Entrée d'air
2. Fenêtre infrarouge avant
3. Support d'objectif
4. Entrée d'air
5. Fenêtre infrarouge arrière
6. Sortie d'air
7. Panneau de connectique
8. Panneau de commande
9. Pieds réglables
10. Prise secteur
11. Entrées d'air



Vue de face




Vue de derrière



Vue de bas

Remarques

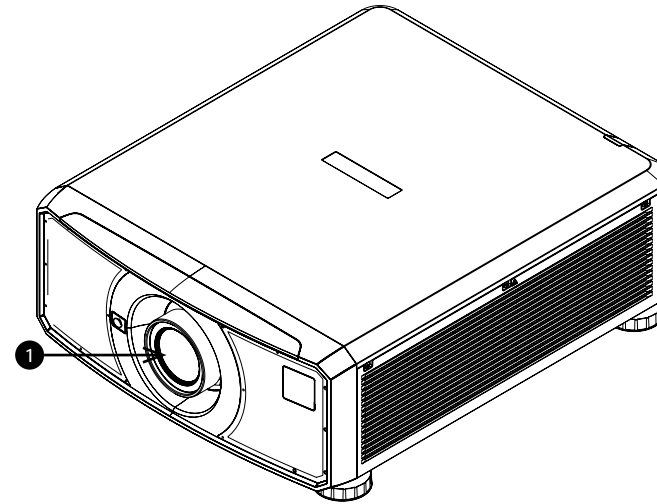
 Voir Étiquettes produit sur la page 82 pour obtenir des informations détaillées sur les étiquettes situées sur le projecteur.

Emplacement de l'ouverture du laser

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



Veiller à ne pas exposer l'œil à la lumière directe du laser.

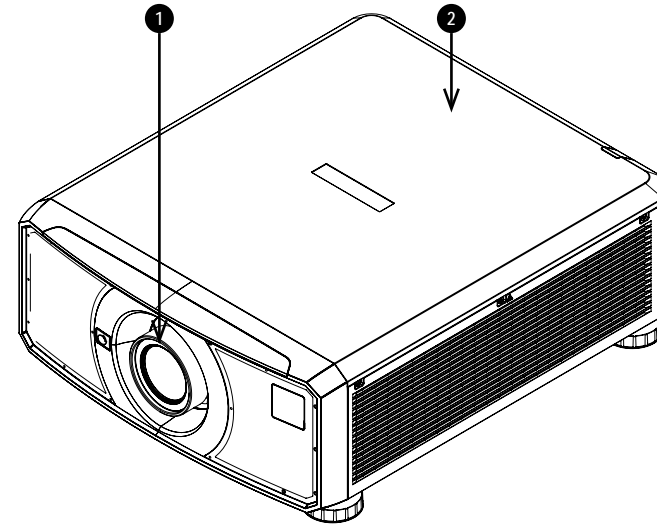


Remarques

Interrupteurs de verrouillage

Des interrupteurs de verrouillage sont installés sur le cadre principal, à l'intérieur du couvercle. Ceux-ci éteignent le système individuellement lorsqu'ils sont activés.

1. Il s'active dès lors que l'objectif de projection est retiré ou déplacé.
2. Il s'active dès lors que le couvercle est retiré.



Remarques

Précautions relatives à l'installation



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.

Veuillez 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.



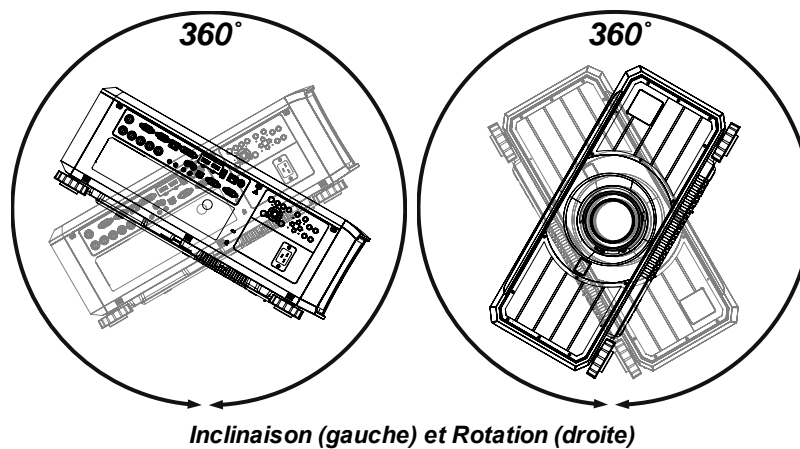
Avant l'installation, s'assurer que la surface, le plafond ou tout support sur laquelle/lequel le projecteur doit être installé/fixé est capable de supporter le poids combiné du projecteur et de l'objectif.

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 :

Remarques

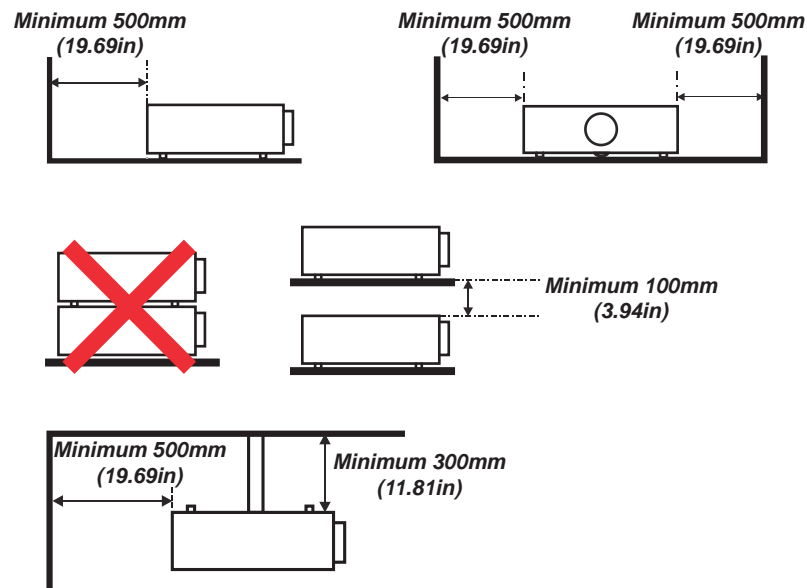


Les positions suivantes doivent être évitées car elles diminuent la durée de vie du moteur :

Objectif dirigé vers le bas

Entrées et sorties dirigées vers le haut

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.

Veiller à retirer le bouchon situé à l'arrière de l'objectif avant de l'insérer dans le projecteur.

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.

Activer le Mode de vitesse élevée du ventilateur lorsque vous vous trouvez dans des zones de haute altitude.



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.

L'objectif doit être remplacé par des personnes formées et qualifiées uniquement, conformément au document relatif aux Informations importantes ou du Manuel utilisateur. En cas de doute, veuillez consulter votre revendeur.

Veiller à ce que le projecteur soit éteint et que l'alimentation CA coupée avant de tenter de remplacer l'objectif.

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

Ce produit (MLS) possède un module laser intégré de classe 4. Ne pas tenter de démonter ou de modifier le module laser.

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

Remarques

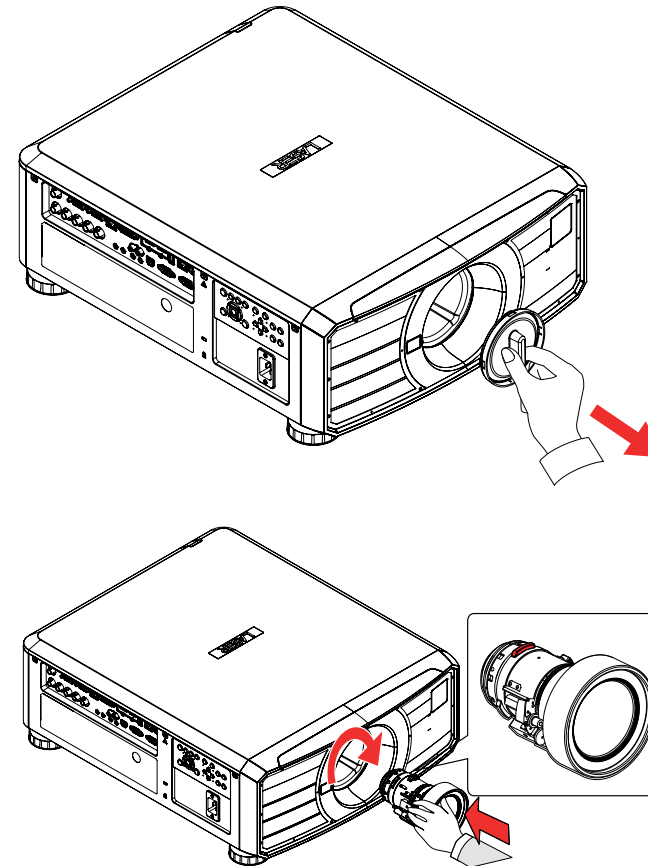


Voir Étiquettes produit sur la page 82 pour obtenir des informations détaillées sur les étiquettes situées sur le projecteur.

Installer un objectif

Insertion d'un nouvel objectif

1. Retirer le bouchon arrière ou l'objectif du projecteur. Voir Dépose de l'objectif sur la page suivante pour plus de conseils sur le retrait d'un objectif.
2. Retirez les bouchons avant et arrière de l'objectif.
3. Placer l'objectif de sorte que les étiquettes soient vers le haut, et l'insérer doucement et complètement dans la monture d'objectif.
4. Enfoncer l'objectif à fond et le tourner dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à ce qu'il s'enclenche en position.



Remarques



Le projecteur doit être parfaitement éteint avant de tenter de changer l'objectif.



Pour remplacer l'objectif, éviter de faire usage d'une force excessive sous peine d'endommager le matériel.



Éviter de toucher la surface de l'objectif car cela pourrait troubler l'image.



L'objectif est expédié séparément.



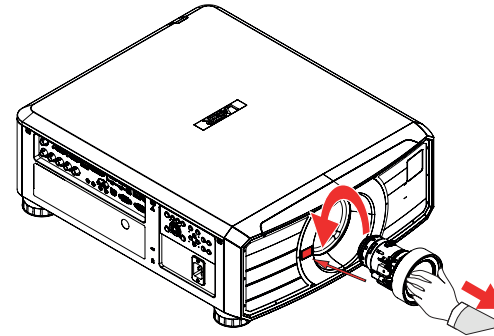
Veiller à conserver l'emballage et les bouchons de protection de l'objectif d'origine pour une utilisation ultérieure.



Le projecteur n'allumera pas la source lumineuse si l'objectif n'est pas installé.

Dépose de l'objectif

1. Appuyer à fond sur le bouton de déverrouillage de l'objectif
2. Tourner l'objectif dans le sens contraire des aiguilles d'une montre jusqu'à ce qu'il se désenclenche.
3. Retirer lentement l'objectif.
4. Retirer les bouchons avant et arrière de l'objectif.
5. Installer un bouchon d'ouverture d'objectif ou un nouvel objectif sur le projecteur. Voir Insertion d'un nouvel objectif sur la page précédente pour plus de conseils sur l'insertion d'un objectif.



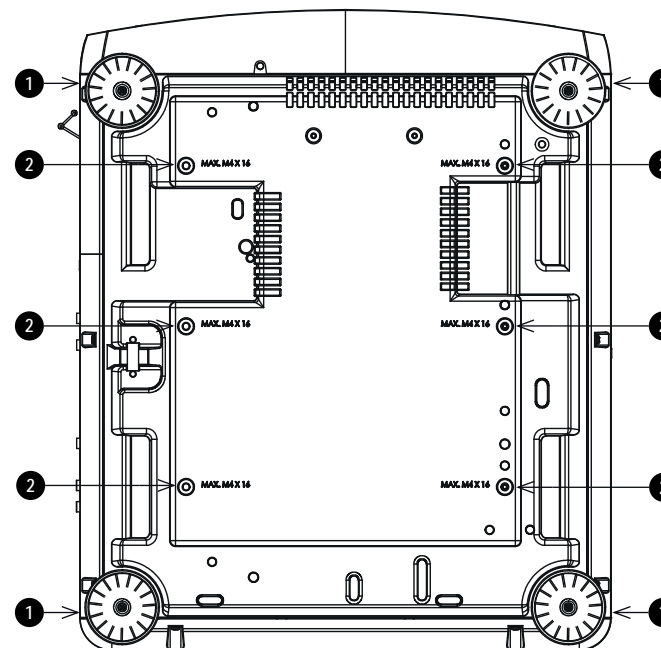
Remarques

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. **Quatre pieds réglables ①.**
2. **Six trous M4 pour un montage au plafond ②.**
Les vis ne doivent pas pénétrer de plus de 16 mm 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

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

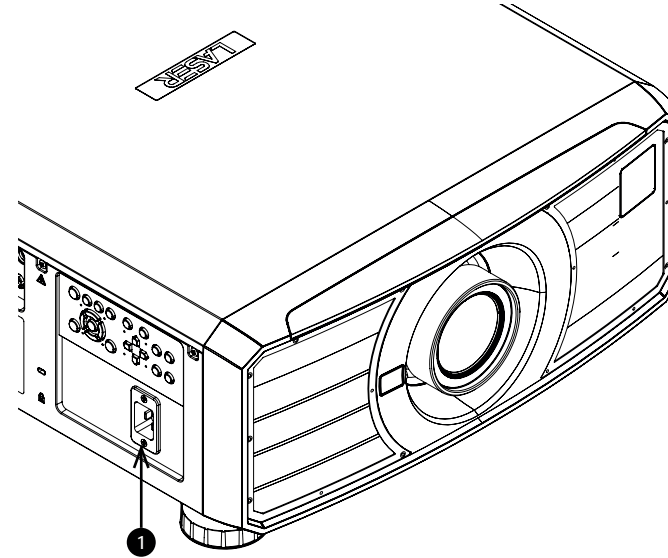
Ne pas utiliser un cordon d'alimentation CA qui semble endommagé

Ne pas surcharger les prises de courant ou les rallonges.

Remarques

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.

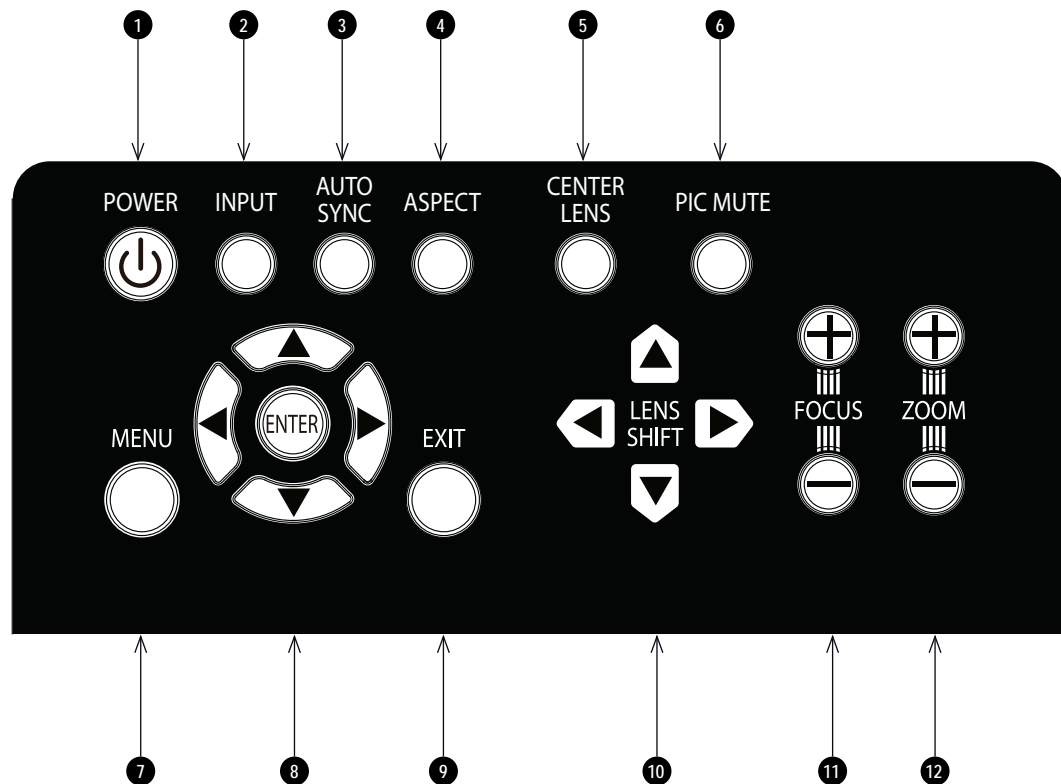


Manipuler le câble d'alimentation avec précaution et éviter les torsions importantes. Ne pas utiliser un câble d'alimentation endommagé.

Utilisation du projecteur


Panneau de commande


1. **ALIMENTATION**
Permet d'allumer et d'éteindre le projecteur (VEILLE).
2. **ENTRÉE**
Affiche le menu de sélection d'entrée.
3. **AUTO SYNC**
Permet une resynchronisation avec le signal d'entrée actuel.
4. **ASPECT**
Permet de modifier le format de l'image.
5. **CENTRER L'OBJECTIF**
Permet de centrer l'objectif.
6. **PIC MUTE**
Permet d'afficher et de masquer l'image projetée. Lorsque cette commande est en position Mute, la source lumineuse est complètement éteinte et l'écran est vierge.
7. **MENU**
Permet d'afficher et de quitter l'affichage sur écran (OSD).
8. **Boutons fléchés et ENTRÉE**
Appuyer sur une touche fléchée pour ouvrir le menu Correction de trapèze. Utiliser les boutons fléchés pour régler la correction de trapèze verticale et horizontale. 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.
9. **QUITTER**
Permet de quitter la page OSD actuelle et de revenir au niveau supérieur.
10. **DÉPLACEMENT DE L'OBJECTIF**
Les boutons fléchés déplacent l'objectif dans le sens indiqué.
11. **MISE AU POINT**
Les boutons « plus » et « moins » sont utilisés pour la focalisation avant et arrière.
12. **ZOOM**
Les boutons « plus » et « moins » sont utilisés pour le zoom avant et arrière.





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 automatique peut être activée dans le menu Paramètres 2. Voir Réglages 2 sur la page 71.

 Utiliser exclusivement le câble d'alimentation fourni.

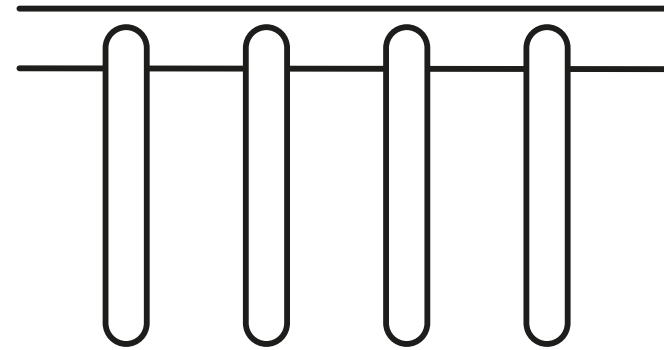
 Vérifier que la prise de courant est reliée à la terre car cet équipement DOIT être relié à la terre.

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

 Voir Utilisation des menus sur la page 48 pour obtenir plus de détails sur la manière d'utiliser les commandes et le système de menus.

Témoins du projecteur

- **TEMP.**
Éteint = aucun problème
Allumé = erreur température
- **LAMPE**
Éteint = aucun problème
Rouge clignotant = erreur du projecteur
- **STATUT**
Éteint = aucun problème
Rouge clignotant (cycles de six clignotements) = erreur ventilateur
Rouge clignotant (cycles de sept clignotements) = erreur cache
- **ALIMENTATION**
Éteint = absence d'alimentation CA
Vert clignotant = le projecteur démarre ou refroidit
Allumé, vert = le projecteur est allumé ou en mode veiller



TEMP. LIGHT STATUS POWER

Témoins

Remarques



**Voir Messages du témoin du projecteur sur la page 95*

Télécommande

1. Alimentation ON / OFF

Met sous et hors tension.

Pour éteindre le projecteur, appuyez deux fois sur le bouton OFF dans un délai de cinq secondes.

2. OUVRIR / FERMER Pic Mute

- Appuyer sur CLOSE (FERMER) pour masquer l'image projetée. Lorsqu'il est fermé, la source lumineuse est complètement éteinte et l'écran est vierge.
- Appuyer sur OPEN (OUVRIR) pour afficher l'image masquée.

3. Touche + / -

Cycles via les entrées du signal

4. MENU

Accès à l'affichage sur l'écran (OSD). Si l'OSD est ouvert, appuyer sur ce bouton pour revenir au menu précédent.

5. Navigation (boutons fléchés et OK)

Permet de régler la distorsion horizontale et verticale.

Voir **5** ci-dessus. En mode Menu, naviguer dans le menu à l'aide des boutons fléchés, appuyer sur **OK** pour confirmer votre choix.

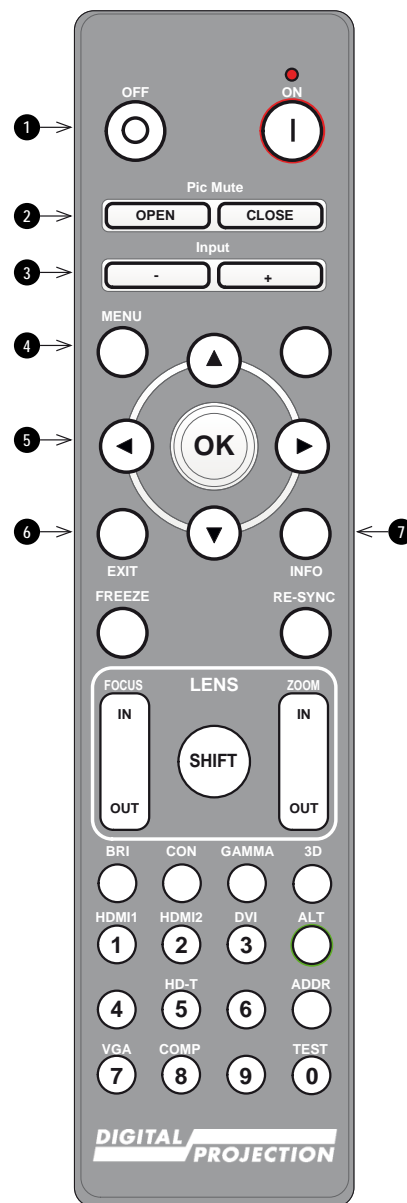
Voir **10** ci-dessous. Dans les modes de réglage de l'objectif, utiliser les flèches pour déplacer, zoomer ou mettre au point l'objectif, appuyer sur **OK** pour basculer entre les modes : **Réglage du déplacement** et **Réglage du zoom / de la mise au point**.

6. QUITTER

Permet de remonter d'un niveau dans l'OSD. Lorsque le niveau supérieur est atteint, appuyer sur « exit » pour fermer l'OSD.

7. INFO

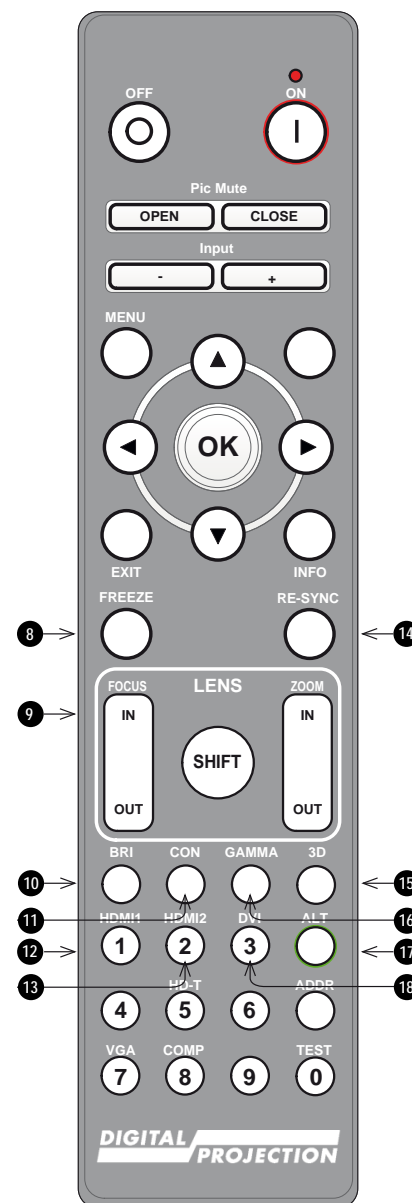
Permet d'afficher les informations concernant le projecteur.



Télécommande

Remarques

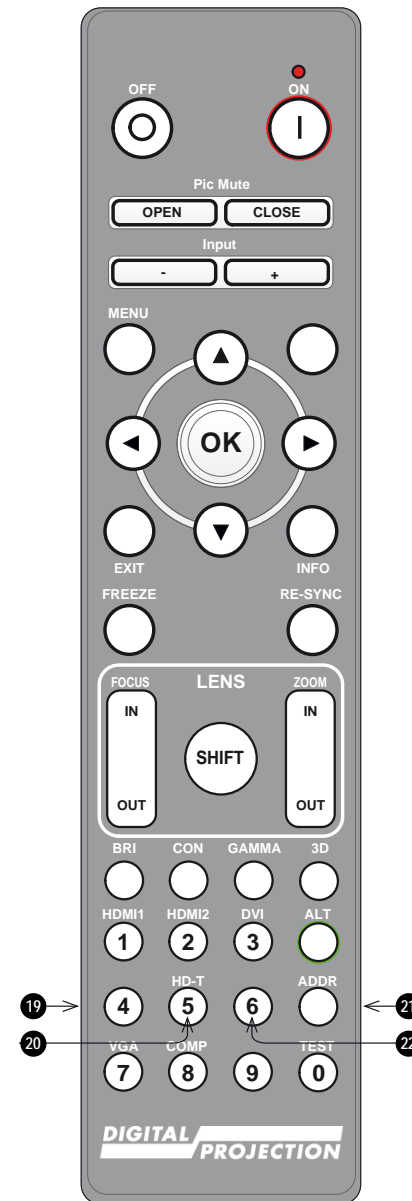
8. **FIGER**
Permet de figer l'image affichée.
9. **Réglage de l'OBJECTIF**
 - **FOCUS IN / OUT** : réglage de la focalisation.
 - **SHIFT** : maintenir ce bouton enfoncé, puis utiliser les boutons fléchés de navigation pour déplacer l'objectif.
 - **ZOOM IN / OUT** : réglage du zoom.
10. **BRI**
Permet de définir le niveau de luminosité.
11. **CON**
Permet de définir le niveau de contraste.
12. **HDMI 1 / touche numérique 1**
Permet de sélectionner l'entrée HDMI 1.
13. **HDMI 2 / touche numérique 2**
Permet de sélectionner l'entrée HDMI 2.
14. **RE-SYNC**
Permet une resynchronisation avec le signal d'entrée actuel
15. **3D**
Permet d'ouvrir le menu des paramètres 3D sur l'OSD.
16. **GAMMA**
Permet de définir la valeur gamma.
17. **ALT**
Maintenir ce bouton enfoncé pour avoir accès aux autres fonctions des autres boutons sur la télécommande.
18. **DVI / touche numérique 3**
Permet de sélectionner l'entrée DVI.



Télécommande

Remarques

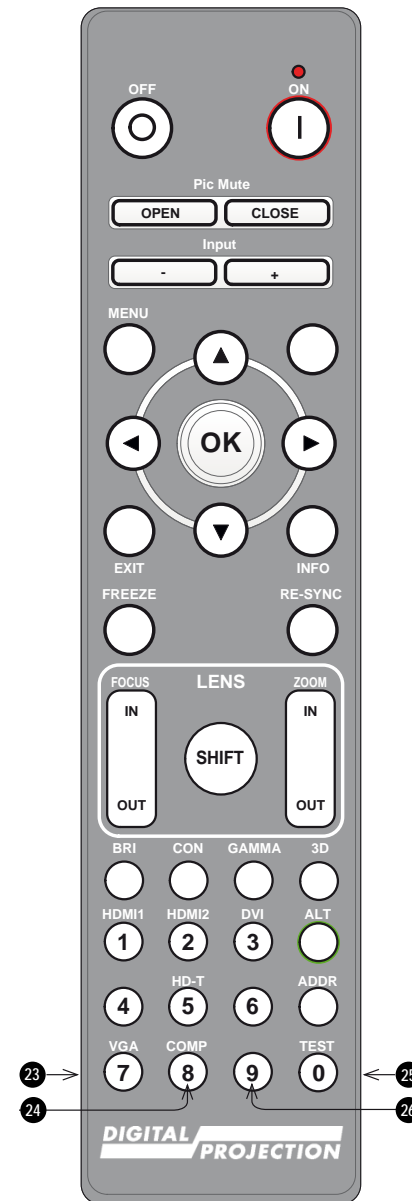
19. **touche numérique 4**
20. **HD-T / touche numérique 5**
Permet de sélectionner l'entrée HDBaseT.
21. **ADDR / ALL (avec témoin rouge au sommet)**
Permet d'assigner et de supprimer une adresse de télécommande IR et de l'annuler.
Pour assigner et supprimer une adresse de télécommande IR :
 1. Maintenir ce bouton enfoncé jusqu'à ce que le témoin rouge commence à clignoter.
 2. Relâcher le bouton. Alors que le témoin rouge clignote encore, saisir une adresse à deux chiffres à l'aide des touches numériques. Le témoin clignote trois fois rapidement pour confirmer le changement.**Afin de supprimer une adresse et de revenir à l'adresse par défaut 00 :**
 1. Maintenir enfoncées la touche ALT et cette touche en même temps jusqu'à ce que le témoin rouge clignote pour confirmer le changement.
22. **touche numérique 6**



Télécommande

Remarques

- 23. **VGA / touche numérique 7**
Permet de sélectionner l'entrée VGA.
- 24. **COMP / touche numérique 8**
Permet de sélectionner la touche Composante.
- 25. **TEST / touche numérique 0**
Permet d'afficher le modèle de test de la grille. Appuyer à nouveau pour quitter.
- 26. **toucher numérique 9**

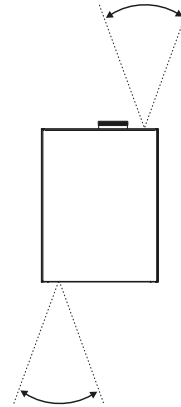


Télécommande

Remarques

Réception infrarouge

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



Remarques

Mise en marche du projecteur

1. Vérifier qu'un objectif est installé sur le projecteur. Brancher le câble électrique entre l'alimentation secteur et le projecteur.
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 **ALIMENTATION** commence à clignoter en vert et les ventilateurs se mettent en marche. Quand ils cessent de clignoter, le témoin **POWER (Alimentation)** reste allumé en vert, le projecteur est 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.
Le témoin **ALIMENTATION** du panneau de commande commencera à clignoter en vert, la source lumineuse s'éteindra et les ventilateurs de refroidissement fonctionneront quelques instants. Le témoin **ALIMENTATION** cesse de clignoter en vert et passe au vert 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 conformément à ce qui est montré ci-dessus.

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 ou sur l'un des boutons d'entrée + ou - de la télécommande.
 - Appuyer sur **MENU** de la télécommande ou du panneau de commande, et accéder au paramètre Source dans l'onglet Paramètres 1. Ou appuyer sur **ENTRÉE** dans 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

Les modèles de test suivants sont disponibles : Rampes RGB, Barres de couleur, Rampes de mesure, Panneau de vérification, Grille, Lignes horizontales, Lignes verticales, Lignes diagonales, Rampe horizontale, Rampe verticale, Blanc, Rouge, Vert, Bleu, Noir, *Aucun*.

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 **Paramètres 1**.
3. Utiliser les touches **HAUT**, **BAS** et **RETOUR** pour accéder au sous-menu **Avancé 2**.
4. Mettre en surbrillance le **Modèle de test**, puis sélectionner un modèle de test à l'aide des touches fléchées **GAUCHE** et **DROITE**.

Pour revenir à l'image principale, régler le motif de test sur « aucun » et quitter l'OSD en appuyant sur **QUITTER**.

Réglage de l'objectif

Vous pouvez utiliser les options suivantes pour régler l'objectif :

- Panneau de commande. Voir Panneau de commande sur la page 26
- Télécommande. Voir Télécommande sur la page 28
- Affichage sur l'écran (OSD).

Réglage de l'image

Orientation

Ce paramètre peut être réglé dans le menu **Paramètres 1**. Voir Réglages 1 sur la page 60 pour plus de conseils.

Mettre **Projection** en surbrillance et choisir entre **Bureau avant**, **Bureau arrière**, **Plafond avant** et **Plafond arr.**

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 38

Géométrie

Les paramètres tels que **Correction de trapèze** et **4 coins** peuvent être réglés à partir du menu **Paramètres 1**. Voir Réglages 1 sur la page 60 pour plus de conseils.

Image

Les paramètres tels que **Modes d'affichage**, **Luminosité**, **Contraste**, **Ordinateur**, **Auto Image**, **Gestion des couleurs** (**Teinte**, **Saturation** et **Gain**), **les paramètres Noir dynamique**, et **les paramètres HDR et Avancés** (**Brillance des couleurs**, **Netteté**, **Gamma**, **Température de couleurs**, **Saturation vidéo**, **Nuance vidéo** et **Balance des blancs**) peuvent être réglés à partir du menu **Image**. Voir IMAGE sur la page 53 pour plus de conseils.

Remarques



La correction de trapèze nécessite une entrée de signal externe pour permettre sa configuration.



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 **Paramètres 1** et ouvrir le sous-menu **Audio** pour régler le son.

Remarques

Cette page est intentionnellement laissée vierge

A Delta Associate Company

E-Vision Laser Série 9100

Vidéoprojecteur numérique à luminosité élevée

GUIDE DE CONNEXION



Entrées de signal

Entrées et sorties numériques

1. HDBaseT

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

2. DVI-D

Sortie DVI-D 1.0 Prend en charge le HDCP. Cette entrée peut recevoir le signal numérique d'une source compatible. Raccorder un câble DVI-D au connecteur.

3. HDMI

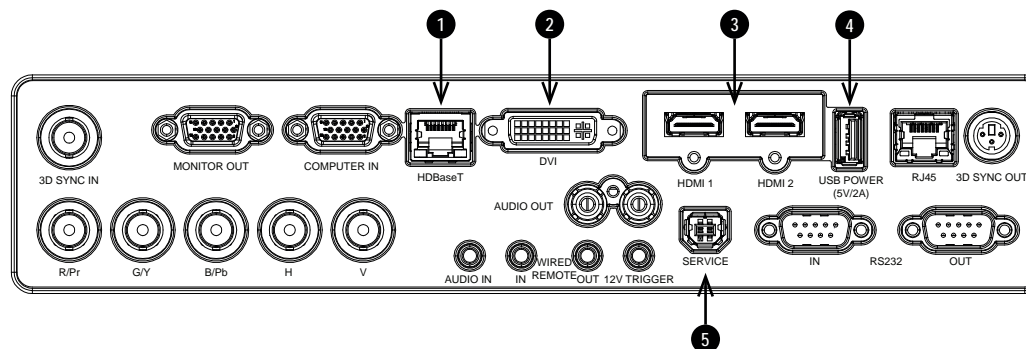
L'entrée HDMI 2.0 prend en charge HDCP 2.2. Raccorder un câble **HDMI** au connecteur.

4. USB

Sortie USB 5 V / 2 A. Raccorder un câble USB pour fournir une alimentation à un appareil externe.

5. Service

Ce port est destiné à des fins d'entretien uniquement.



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 96 pour de plus amples informations à propos des formats 2D pris en charge.

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.

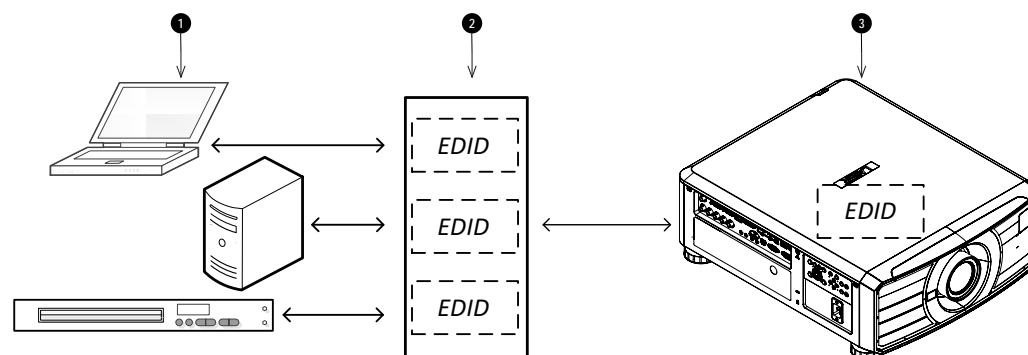
Sinon, reportez-vous à la documentation fournie avec la source pour régler manuellement la résolution sur la résolution DMD™ du projecteur ou sur le paramètre le plus proche de ce dernier. Éteindre la source, connecter le projecteur, puis rallumer la source.

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. Sortie écran

Raccorder un câble d'écran analogique (VGA) au connecteur de type D à 15 broches pour permettre l'émission du signal reçu sur l'entrée VGA.

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.

3. Sortie audio gauche et droite (RCA L+R)

Connecter aux sorties audio RCA gauche et droite pour envoyer le son des entrées du projecteur (par exemple HDMI, HDBaseT, entrée audio) vers un amplificateur/des enceintes externe(s).

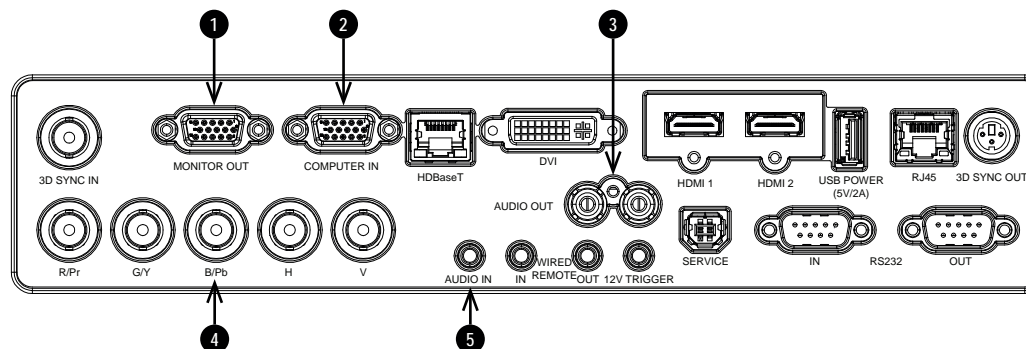
4. Composantes

RGBHV, RGsB ou RGBS

Le projecteur accepte ces formats de Vidéo composante via les entrées BNC en utilisant les configurations de synchronisation données.

5. Entrée audio

Utiliser cette entrée audio (prise jack stéréo 3,5 mm) pour entrer des données audio lorsque l'entrée vidéo DVI-D, VGA ou Composante (RGBHV, RGsB ou RGBS) est sélectionnée.



Remarques

Connexions 3D

1. 3D Sync In

Signal d'entrée de sync. 3D pour les formats 3D séquentiels. Utiliser un connecteur BNC pour connecter votre carte graphique ou votre serveur au connecteur 3D Sync.

2. HDBaseT

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

3. DVI-D

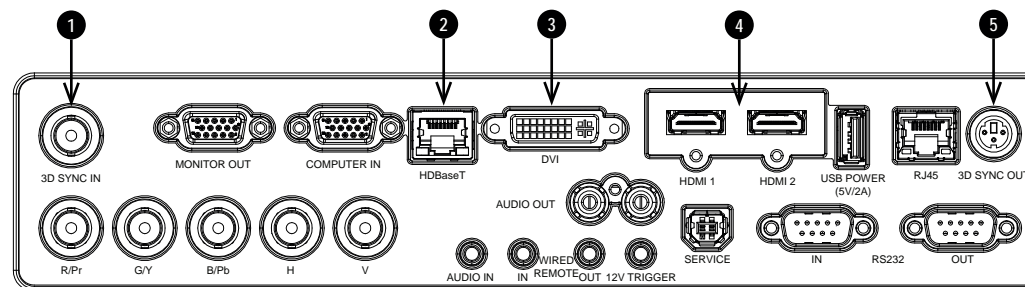
Sortie DVI-D 1.0 Prend en charge le HDCP. Cette entrée peut recevoir le signal numérique d'une source compatible. Raccorder un câble DVI-D au connecteur.

4. HDMI 1 / HDMI 2

Sorties HDMI 2.0 prenant en charge les formats 3D suivants : **Trame séquentielle, Haut et Bas, Côte à côte et Conditionnement de la trame**. Raccorder un câble **HDMI** au connecteur.

5. 3D Sync Out

Signal de sortie 3D Sync. Cela est affecté par les paramètres du menu 3D tels que le Délai 3D Sync Out et la Sortie 3D Sync. Utiliser un connecteur DIN à 3 broches pour le connecter à un émetteur d'IR ou au ZScreen.



Remarques



Dans le menu de paramétrage 3D, paramétrer sur **Format 3D** pour que ce paramètre corresponde au format du signal entrant. Voir Paramètres 3D sur la page 68.



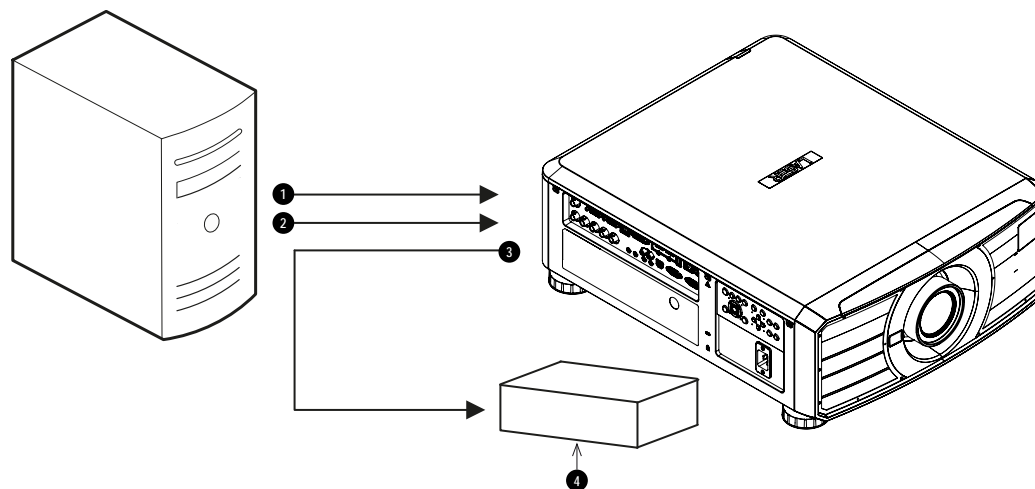
Voir Formats 3D sur la page 100 pour de plus amples informations à propos des formats 3D pris en charge.

Conditionnement de la trame 3D, formats côte à côte et haut et bas

1. Connecter la source à l'une des entrées suivantes du panneau de connexion :
 - HDBaseT
2. Dans le menu de paramétrage 3D, paramétrer sur **Format 3D** pour que ce paramètre corresponde au format du signal entrant. Choisir entre :
 - **Trame séquentielle**
 - **Haut et bas**
 - **Côte à côte (moitié)**
 - **Conditionnement de la trame**
 - **Auto**

3D Sync

1. Entrée 3D
2. 3D Sync In
3. 3D Sync Out
4. Émetteur d'IR ou Z-Screen



Remarques



Voir Formats 3D sur la page 100 pour de plus amples informations sur le conditionnement de la trame 3D, les formats côte à côte, et haut et bas pris en charge.



Voir Formats 3D sur la page 100 pour de plus amples informations à propos des formats 3D Sync pris en charge.

Connexions des commandes

1. HDBaseT

Fournit une connectivité LAN et un contrôle Ethernet/RS232/IR des fonctionnalités des projecteurs via le contrôle HDBaseT.

2. RJ45

Connexion LAN dédiée. Raccorder un câble Ethernet.

3. Télécommande filaire

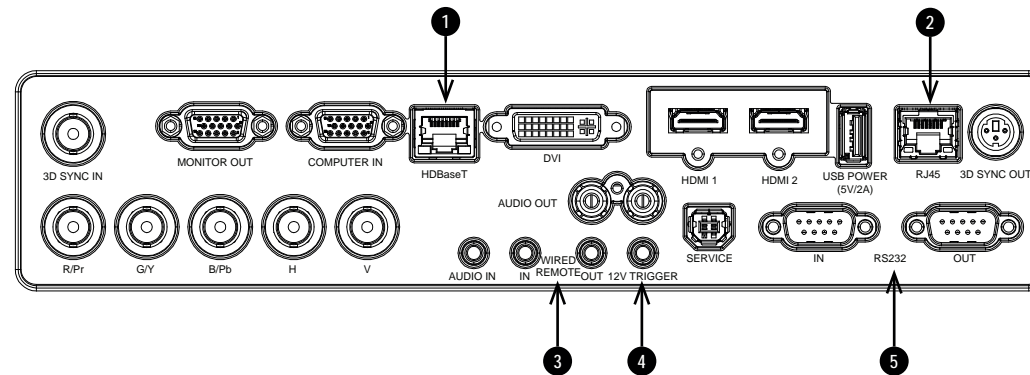
La télécommande peut être branchée à l'aide d'un câble avec mini-jack de 3,5 mm (connecteur TRS) standard.

4. 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.


5. RS232

- **RS232-IN.** 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.
- **RS232-OUT.** Boucle pour la connexion série des commandes du protocole RS-232C à des projecteurs supplémentaires.



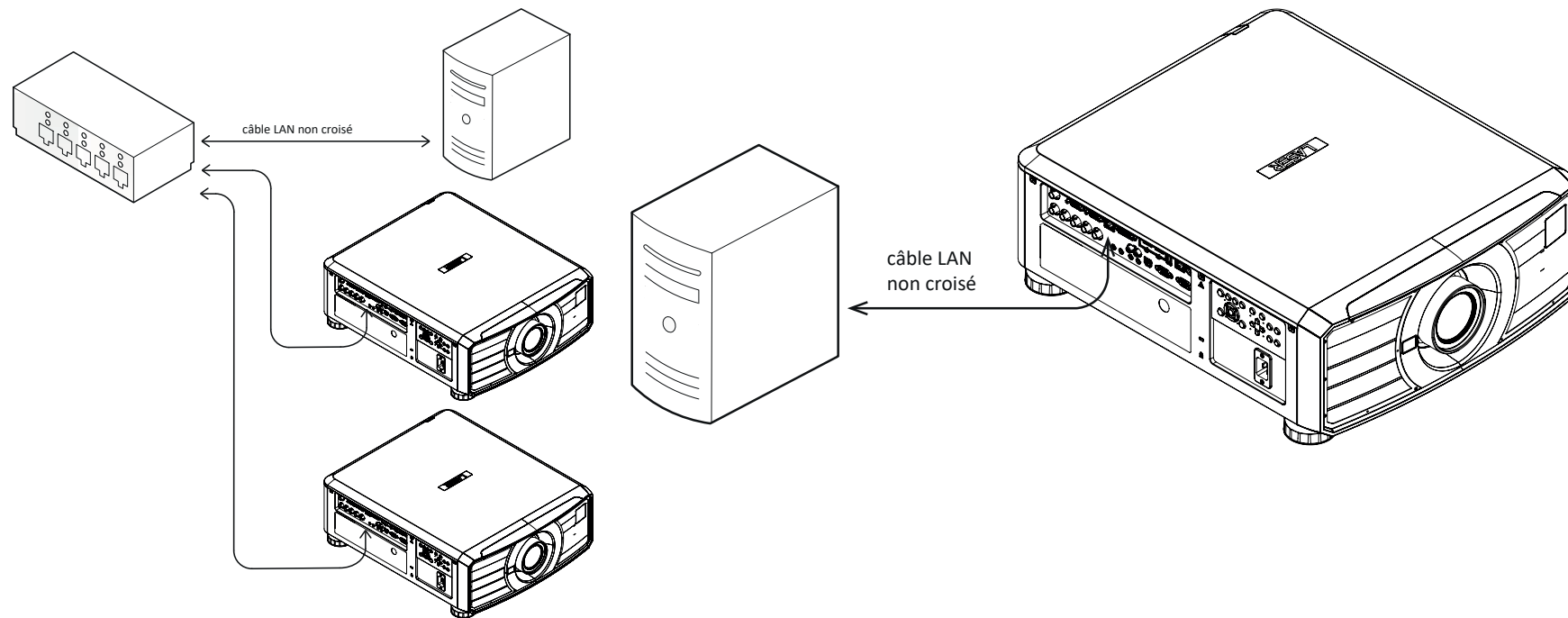
Remarques

 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



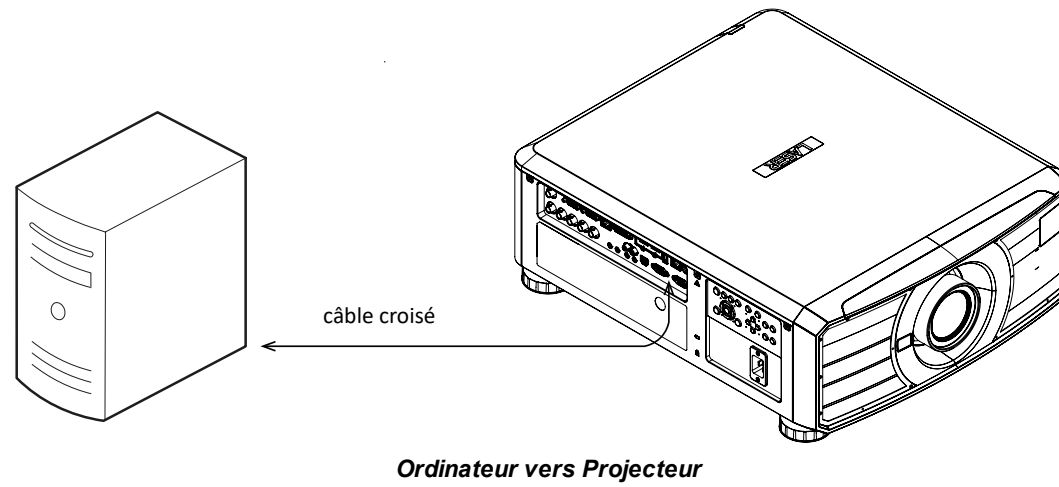
Avec une connexion LAN, le projecteur peut servir une page Web proposant les commandes de base du projecteur.



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**.



Remarques

Cette page est intentionnellement laissée vierge

A Delta Associate Company

E-Vision Laser Série 9100

Vidéoprojecteur numérique à luminosité élevée

GUIDE D'UTILISATION

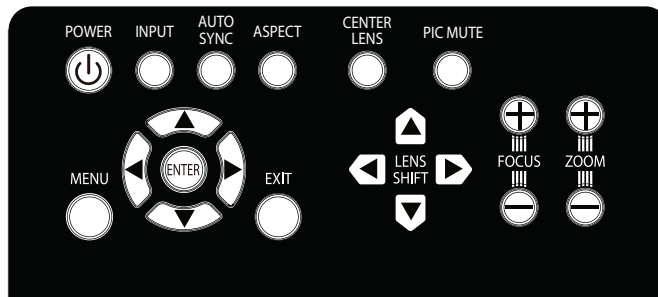


Utilisation des menus

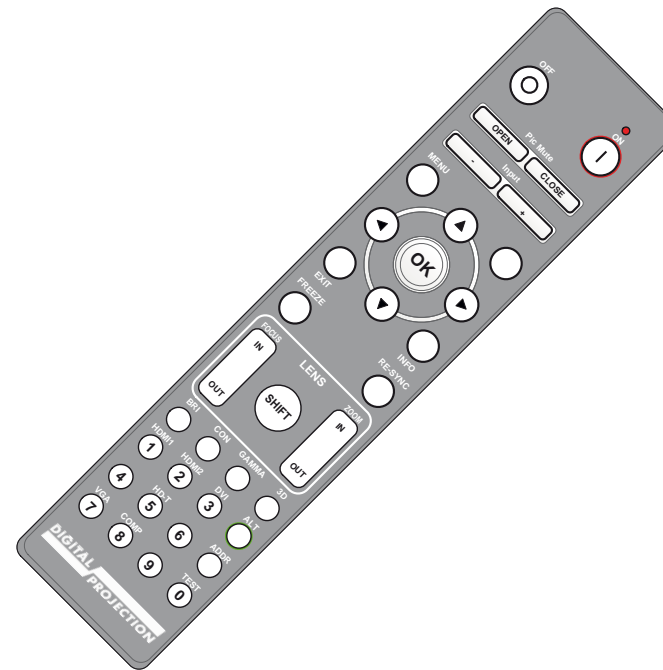
Ouverture d'un menu

Accéder aux divers menus à l'aide du panneau de commande du projecteur ou bien à l'aide de la télécommande. Quel que soit l'appareil :

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



Panneau de commande du projecteur



Télécommande

Remarques

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 le bouton **OK** de la télécommande.

Dans ce guide, ces deux boutons indistinctement sont mentionnés sous le terme **ENTRÉE/OK**.

Sortie des menus et fermeture de l'OSD

Pour revenir à la page précédente,

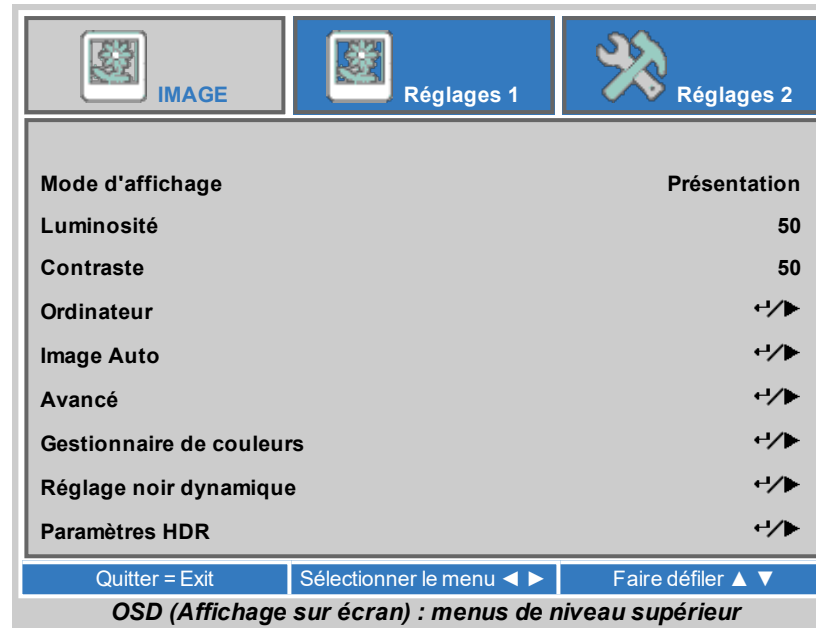
1. Appuyer sur **EXIT**.

Pour fermer l'OSD.

1. Appuyer sur **MENU**.

Ou :

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



Remarques

À l'intérieur du menu

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

- Image
- Réglages 1
- Réglages 2

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.

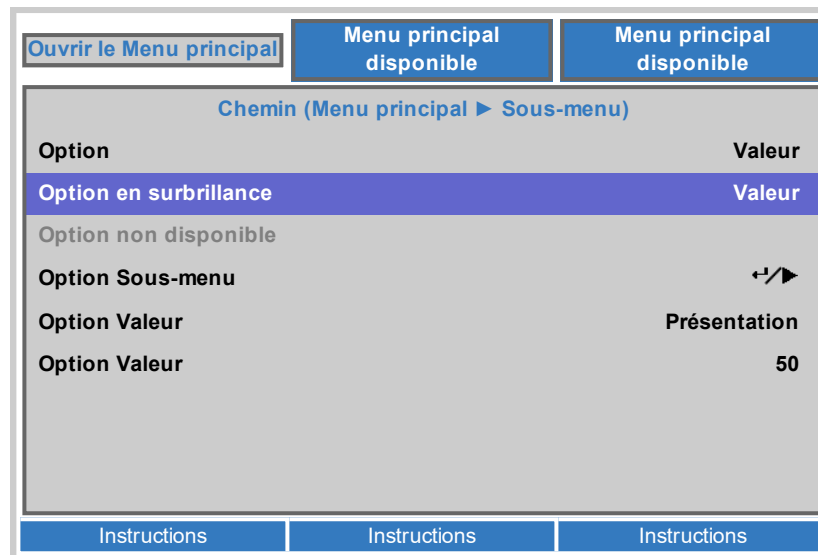
Le contenu de chaque menu est composé des éléments suivants :

- 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.

Accès aux sous-menus

Utiliser les boutons fléchés **HAUT** et **BAS** pour mettre le sous-menu en surbrillance, puis appuyer sur **RETOUR** ou sur le bouton fléché **DROIT**.



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.

Menu	Menu	Menu
Élément	Valeur	
Élément surligné	Valeur	
Élément	Valeur	
Élément	Valeur	
Élément	Valeur	
Élément	Valeur	
Instructions	Instructions	Instructions

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.

Exécution des commandes

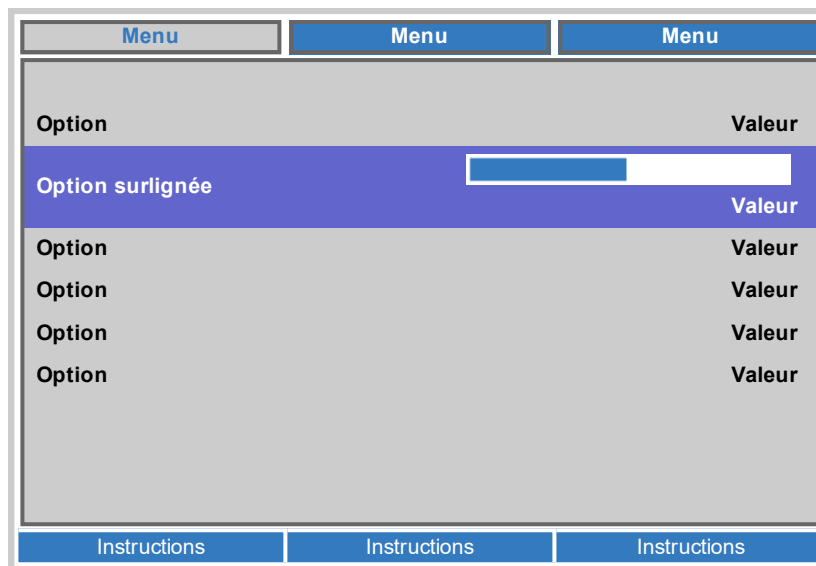
Certaines options correspondent à une commande. Appuyer sur **RETOUR** ou sur le bouton fléché **DROIT**.

Une confirmation peut vous être demandée. Utiliser le bouton **RETOUR** ou le bouton fléché **DROIT** pour confirmer, ou le bouton fléché **GAUCHE** pour annuler.

Utilisation d'une barre de réglage à curseur pour régler une valeur

Certains paramètres présentent une barre de réglage à curseur. Pour régler ce type de paramètres :

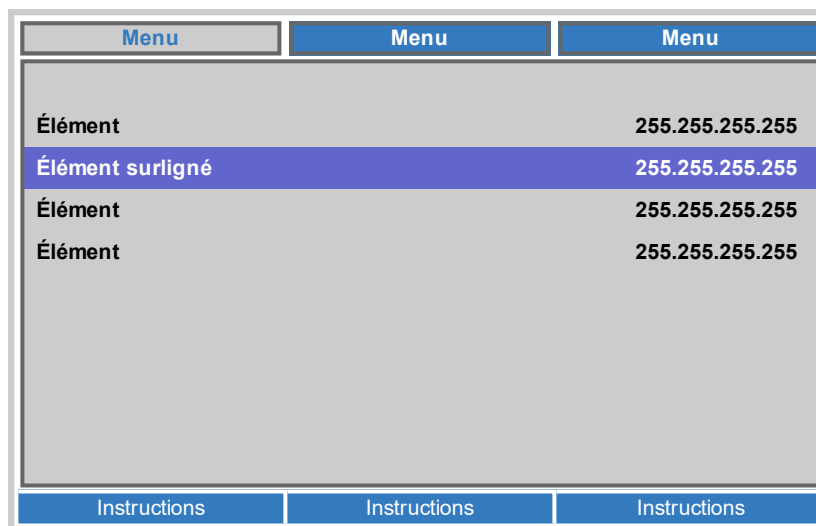
1. Appuyer sur les boutons fléchés **GAUCHE** ou **DROITE** ou sur **RETOUR**. Les boutons fléchés ouvrent la barre de réglage et règlent la valeur simultanément. **RETOUR** ouvre la barre de réglage sans modifier la valeur initiale.
2. Utiliser les boutons fléchés **GAUCHE** et **DROITE** pour déplacer la barre de réglage.
3. Appuyer enfin sur **RETOUR** pour quitter la barre de réglage et revenir au menu.



Modification des valeurs numériques

Certains paramètres ont des valeurs numériques qui ne se modifient pas à l'aide d'une barre de réglage, 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 le bouton fléché **DROIT** pour entrer en mode édition. Un champ numérique qui est en mode édition s'affiche avec un texte blanc sur fond bleu.
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** ou sur le bouton fléché **GAUCHE** pour quitter le mode édition.



Remarques

Utilisation du projecteur



IMAGE

- Mode d'affichage
Choisir entre **Présentation**, **Lumineuses**, **Jeu**, **Cinéma**, **Vives**, **TV**, **sRGB**, **DICOM SIM**, **Utilisateur**, et **Utilisateur 2**.
Utiliser un réglage différent en fonction du type de source entrée.
- Luminosité, Contraste
Utiliser le curseur pour régler le niveau en fonction des besoins.
- Ordinateur
Accéder au sous-menu pour modifier les paramètres.
- Image Auto
Activer cette option pour ajuster automatiquement la phase, le suivi, la taille et la position de l'écran.
- Avancé, Gestionnaire de couleurs, Réglage noir dynamique, Paramètres HDR
Accéder au sous-menu pour modifier les paramètres.



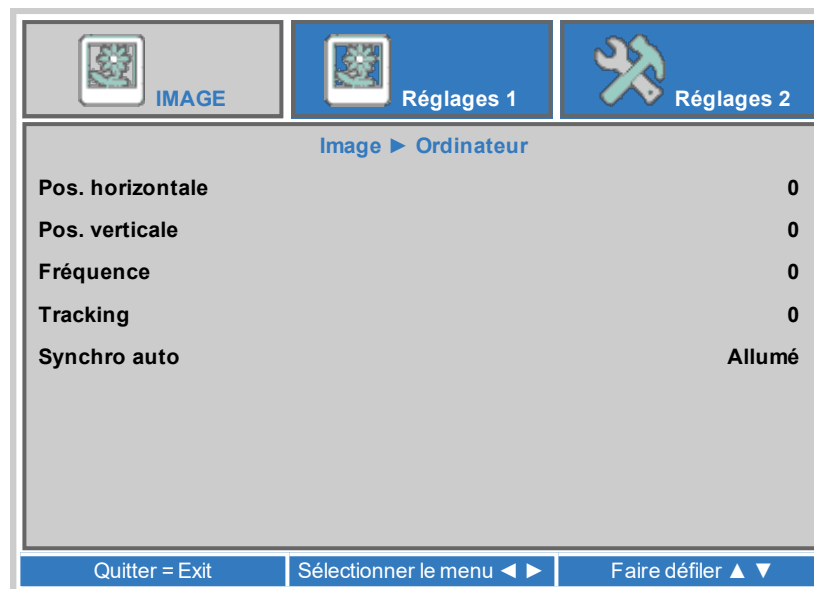
Remarques




DICOM est un mode de simulation et ne doit être utilisé qu'à des fins de formation et autres diagnostics non médicaux.

Ordinateur

- Pos. horizontale, Pos. verticale
Régler la position d'affichage horizontale et verticale. Utiliser le curseur pour régler le niveau en fonction des besoins.
- Fréquence
Ajuste la phase de l'horloge d'échantillonnage de pixels en fonction du signal entrant. Régler la phase si un bruit est audible.
Utiliser le curseur pour régler le niveau en fonction des besoins.
- Tracking
Ajuste la fréquence de l'horloge d'échantillonnage de pixels. Un vacillement ou une bande verticale indique un Tracking médiocre.
Utiliser le curseur pour régler le niveau en fonction des besoins.
- Synchro auto
Permet d'ajuster la position horizontale et verticale de l'écran en fonction de la source d'entrée. Sélectionner entre **Allumé** ou **Eteint**.



Remarques

 Certains des paramètres du sous-menu Position et Phase, Fréquence, Tracking et Auto Sync, concernent uniquement la source d'entrée VGA. Ces paramètres ne sont pas disponibles si le projecteur utilise une source différente.

 Régler la Fréquence juste après avoir réglé le Tracking.

Avancé

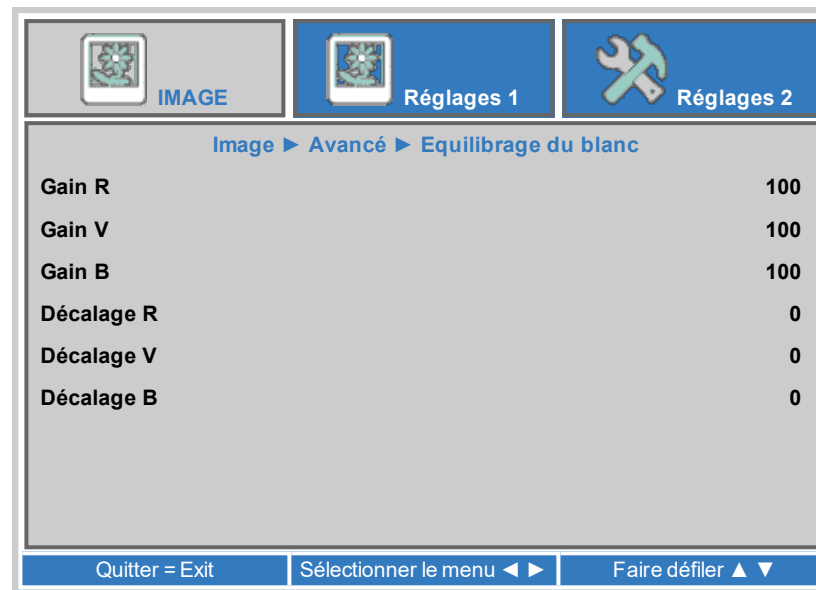
- Couleur brillante, Finesse
Utiliser le curseur pour régler le niveau en fonction des besoins.
- Gamma
Choisir une courbe de correction gamme de **1.8, 2.0, 2.2, 2.4, B&W, Linear**. Utilisée correctement, la correction **Gamma** permet d'améliorer le contraste tout en conservant un bon niveau de détails 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**
- AGC vidéo
Sélectionner **Allumé (ON)** pour activer le contrôle automatique du gain pour la source vidéo.
- Saturation Vidéo, Teinte Vidéo
Régler la saturation et la teinte de la source vidéo.



- Equilibrage du blanc
Accéder au sous-menu pour modifier les paramètres.

Equilibrage du blanc

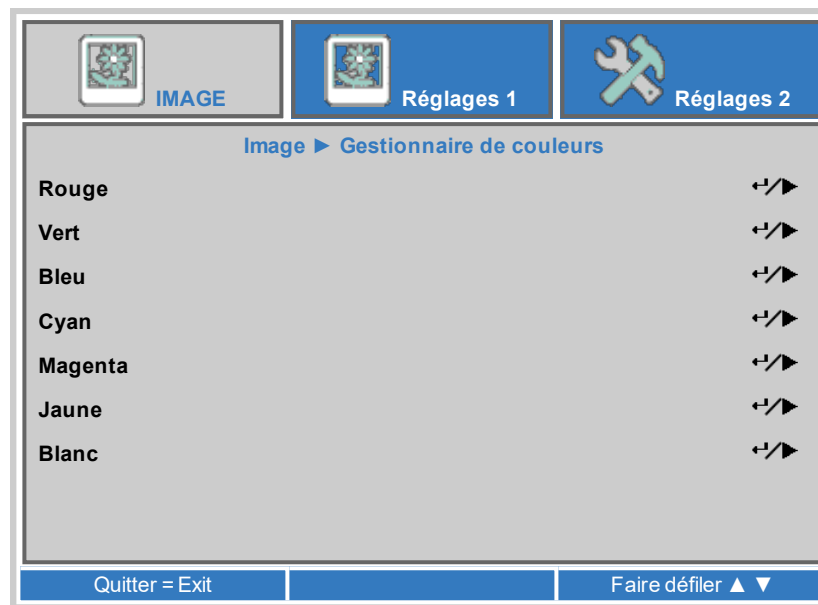
- Gain R, Gain V, Gain B
Régler la partie lumineuse de l'échelle pour les couleurs rouge, verte et bleue.
- Décalage R, Décalage V, Décalage B
Régler les niveaux de noir pour les couleurs rouge, verte et bleue.

**Remarques**

Gestionnaire de couleurs

Accéder au sous-menu pour modifier les paramètres.

Régler les paramètres **Teinte**, **Saturation** et **Gain** pour chaque couleur afin d'améliorer la balance des couleurs de l'image projetée.

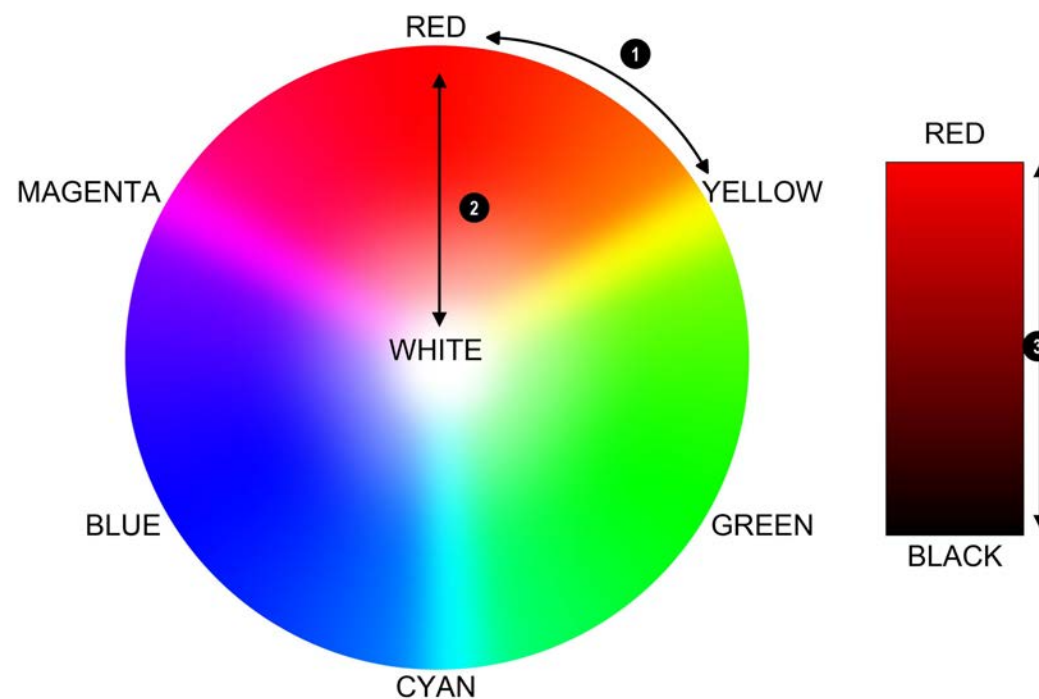


Remarques

Explications sur les paramètres de gestion des couleurs

Les niveaux de teinte, de saturation et de gain du menu Gestion des couleurs modifient les valeurs des couleurs comme suit :

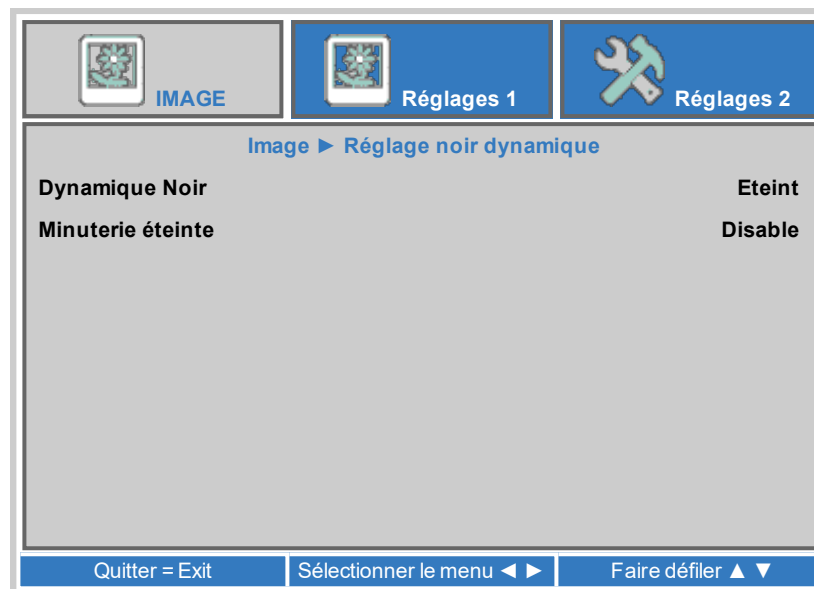
1. **La teinte** spécifie la position de chaque couleur (rouge, jaune, vert, cyan, bleu et magenta) par rapport aux couleurs voisines.
2. **La Saturation** spécifie le niveau de blanc dans chaque couleur (c.-à-d. à quel point chaque couleur est « pâle »).
3. **Le Gain** contrôle la quantité de lumière dans chaque couleur, c.-à-d. que le gain le plus bas produit du noir.



Remarques

Réglage noir dynamique

- **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.
- **Minuterie éteinte**
Lorsque le **Noir dynamique** est **Allumé**, la **Minuterie éteinte** déterminera si la source lumineuse du laser devra s'éteindre après une certaine période. Les options sont les suivantes : **Désactiver, 0,5 sec, 1 sec, 2 sec, 3 sec, 4 sec** (seconde(s)).



Remarques

Paramètres HDR

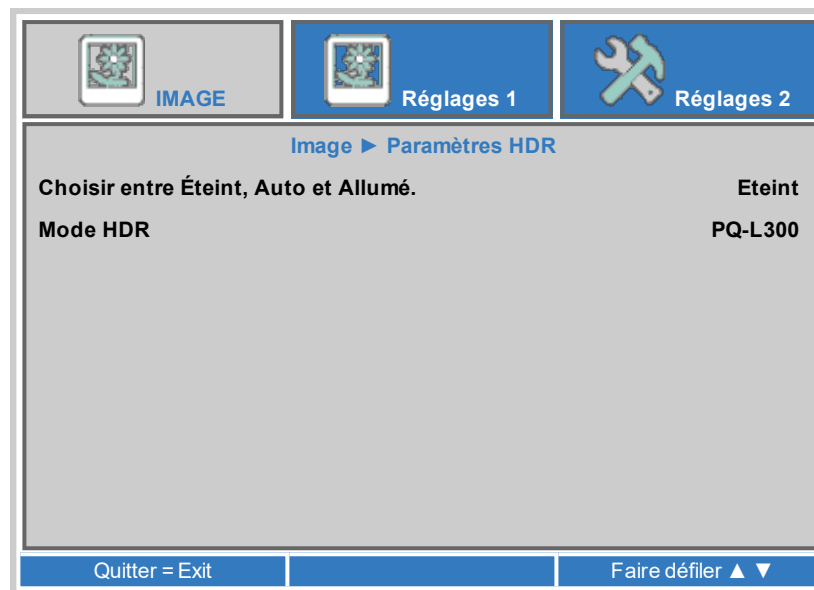
- Choisir entre **Éteint**, **Auto** et **Allumé**.
Choisir entre **Éteint**, **Auto** et **Allumé**.
- Mode HDR

HDR (High Dynamic Range) est une forme de correction gamma développée pour créer une expérience plus réaliste lors de la visualisation d'images fournies en utilisant ce format, telles que des scènes très ensoleillées. Contrairement à la correction gamma traditionnelle, la HDR n'est pas indépendante de l'appareil ou de l'installation. Le contenu HDR aura la luminosité recommandée, quelle que soit la taille de l'écran. Pour obtenir les meilleurs résultats possibles, les tailles d'écran suivantes sont suggérées à titre indicatif.

Tailles d'écran HDR		Largeur de l'écran (cm)			
Modèle	Lumens	300 NIT	400 NIT	500 NIT	600 NIT
EVL 9100	8 600	382 cm	331 cm	296 cm	270 cm

Les options HDR doivent uniquement être utilisées avec des lecteurs multimédias et des sources équipées de la fonction HDR et produisant du contenu HDR.

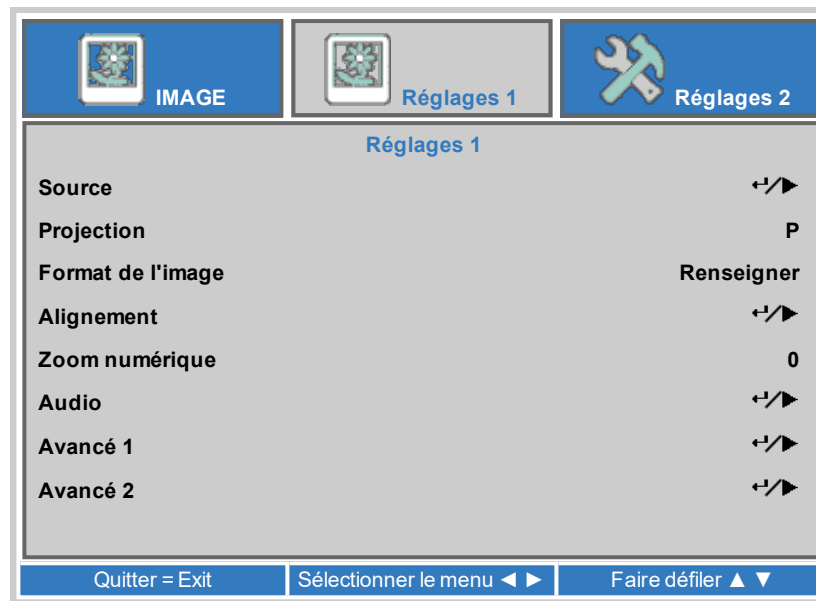
Le quantificateur perceptuel (PQ) est le concept de numérisation pour la capture et l'affichage. Il fournit des métadonnées permettant à l'affichage de comprendre le codage du contenu. Les chiffres NIT correspondent à la luminosité des conditions de visionnement en NIT. La NIT est l'unité de mesure de la luminosité des moniteurs et des murs à LED émettant de la lumière plutôt que de la refléter, telle qu'un écran de projection. Cependant, il s'agit d'une référence à la luminosité que vous choisiriez pour un environnement donné.



Remarques

Réglages 1

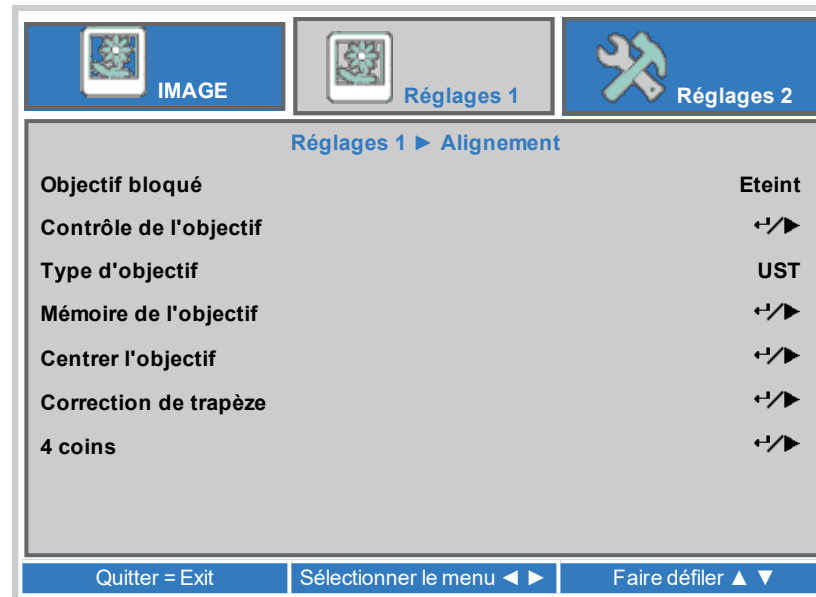
- Source
Accéder au sous-menu pour modifier les paramètres.
- Projection
Choisir entre **Bureau avant**, **Bureau arrière**, **Plafond avant** et **Plafond arrière**.
- Format de l'image
Paramétrer le rapport hauteur/largeur de l'image projetée. Choisir entre **Renseigner**, **4:3**, **16:9**, **Boîte aux lettres**, **Natif**, **2.35:1**.
- Alignement
Accéder au sous-menu pour modifier les paramètres.
- Zoom numérique
Ajuster pour zoomer au centre de l'image. Utiliser le curseur pour régler le niveau en fonction des besoins.
- Audio, Avancé 1, Avancé 2
Accéder au sous-menu pour modifier les paramètres.



Remarques

Alignement

- Objectif bloqué
Paramétrer sur **Allumé** pour désactiver les options Contrôle de l'objectif, Type d'objectif, Mémoire de l'objectif et Centrer l'objectif.
- Contrôle de l'objectif
Accéder au sous-menu pour modifier les paramètres.
- Type d'objectif
Choisir entre **UST** ou **non-UST**.
- Mémoire de l'objectif
Accéder au sous-menu pour modifier les paramètres.
- Centrer l'objectif
Centrer l'objectif
- Correction de trapèze, 4 coins
Accéder au sous-menu pour modifier les paramètres.



Remarques

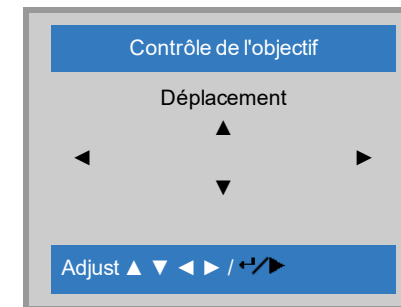
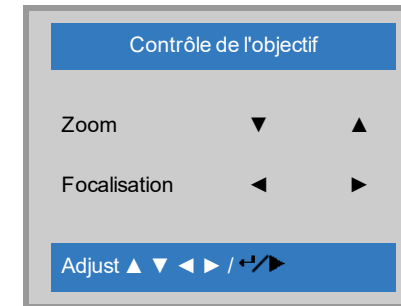
Contrôle de l'objectif

Les paramètres de **Contrôle de l'objectif** se règlent en étant sur le mode **Réglage du zoom/de la focalisation** ou sur le mode **Réglage de déplacement**. Appuyer sur **ENTER/OK** pour basculer entre les deux modes.

En mode **Réglage du zoom/de la focalisation** :

- Utiliser les boutons fléchés **HAUT** et **BAS** pour régler le **Zoom**.
- Utiliser les boutons fléchés **GAUCHE** et **DROITE** pour régler la **Mise au point**.

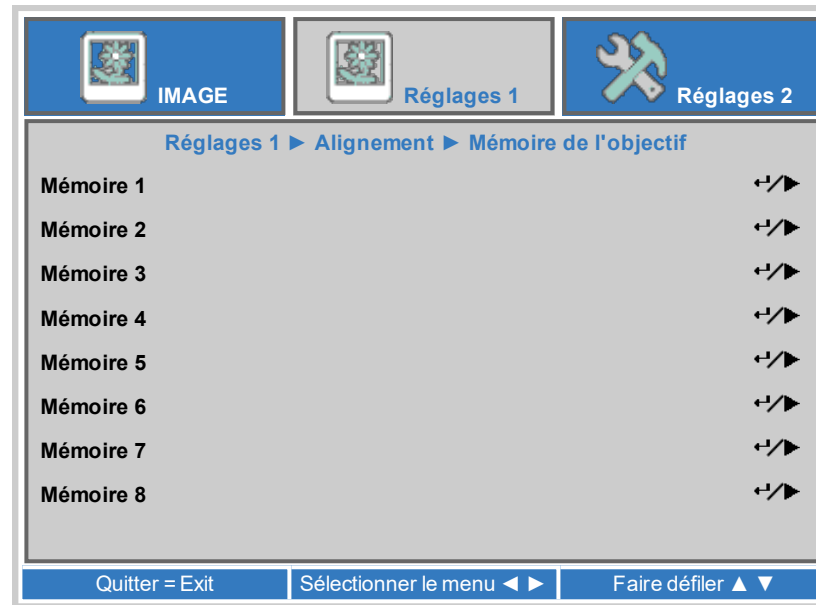
En mode **Réglage de déplacement**, utiliser les boutons fléchés pour régler le **Déplacement**.



Remarques

Mémoire de l'objectif

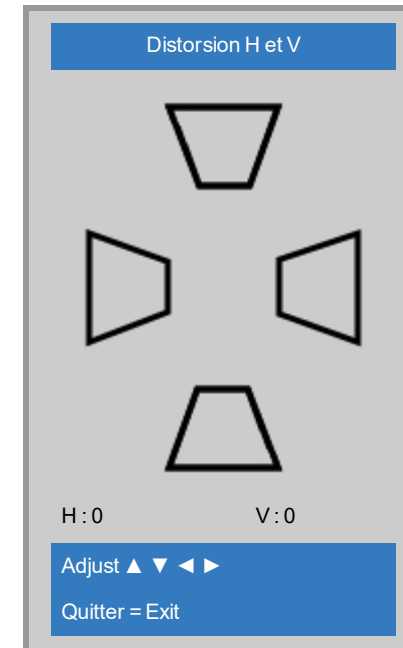
Ce menu vous permet de charger, d'enregistrer et de supprimer jusqu'à huit mémoires de la position de l'objectif, contenant des informations sur le réglage du zoom, de la focalisation et du déplacement.



Remarques

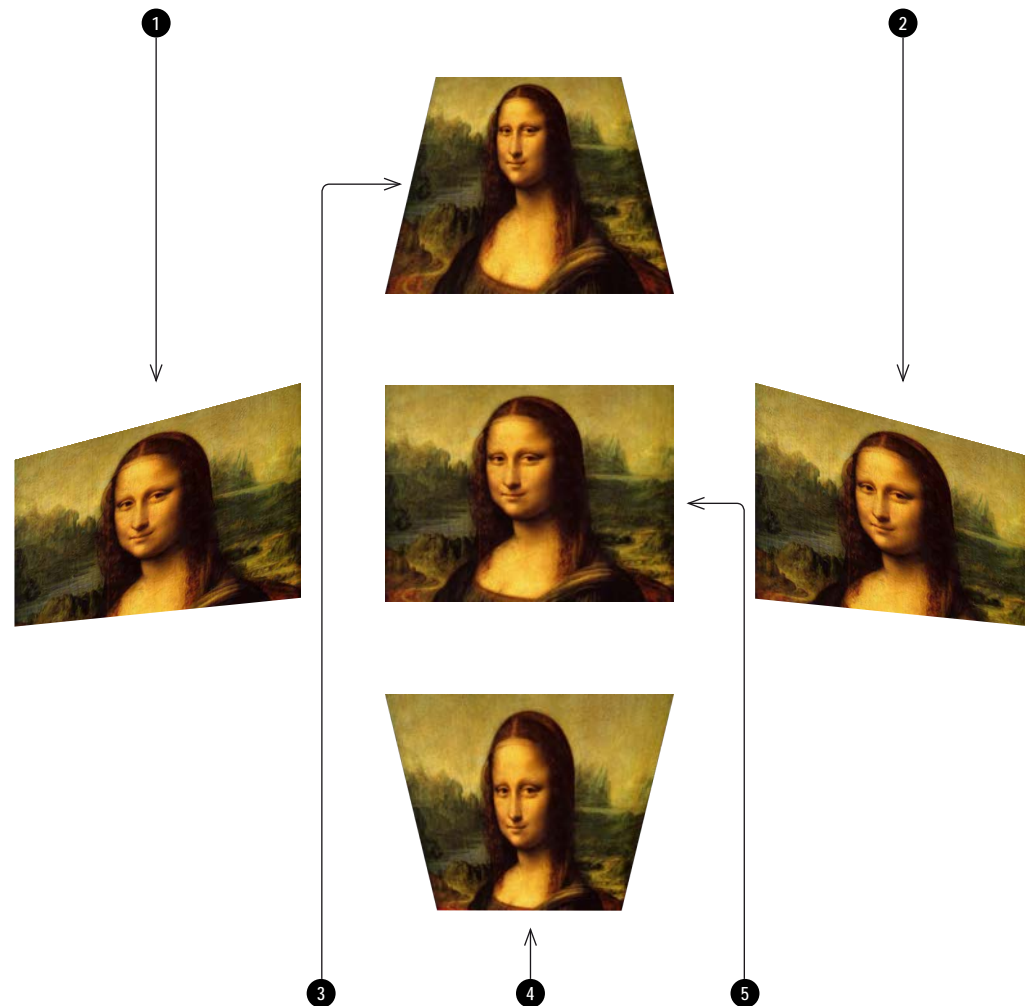
Correction de trapèze

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 horizontal ou vertical.

**Remarques**

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

1. **Projecteur vers la gauche** Le projecteur est positionné sur la gauche de l'écran. Pour corriger, appliquer une valeur **de correction de trapèze horizontale** positive à l'aide du bouton fléché **DROITE**.
2. **Projecteur vers la droite** Le projecteur est positionné sur la droite de l'écran. Pour corriger, appliquer une valeur **de correction de trapèze horizontale** négative à l'aide du bouton fléché **GAUCHE**.
3. **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**.
4. **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**.
5. **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.

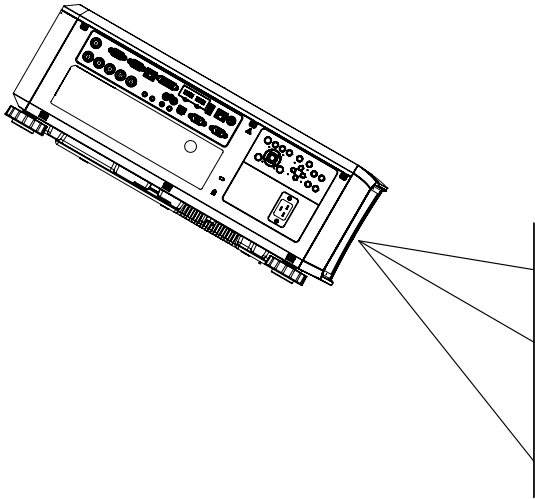


Corrections de trapèze horizontales et verticales

Remarques

Pour chaque angle,

Le projecteur est positionné sur un plan angulaire



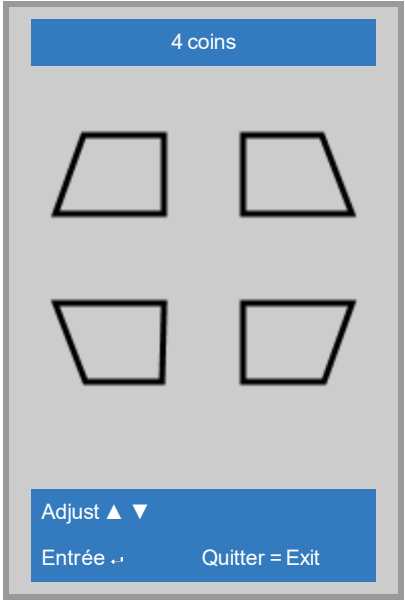
L'image qui en résulte est déformée



L'image est corrigée en appliquant une correction de trapèze



appliquer la correction horizontale et/ou verticale nécessaire pour redonner à l'image sa forme rectangulaire.



Remarques

Les correctifs de trapeze permettent de configurer facilement les installations inhabituelles et les formes d'écrans irrégulières qui peuvent déformer l'image. Pour appliquer une correction similaire (mais moins souple) tout en préservant le format natif de l'image, utiliser le menu **Correction de trapèze**.



Audio

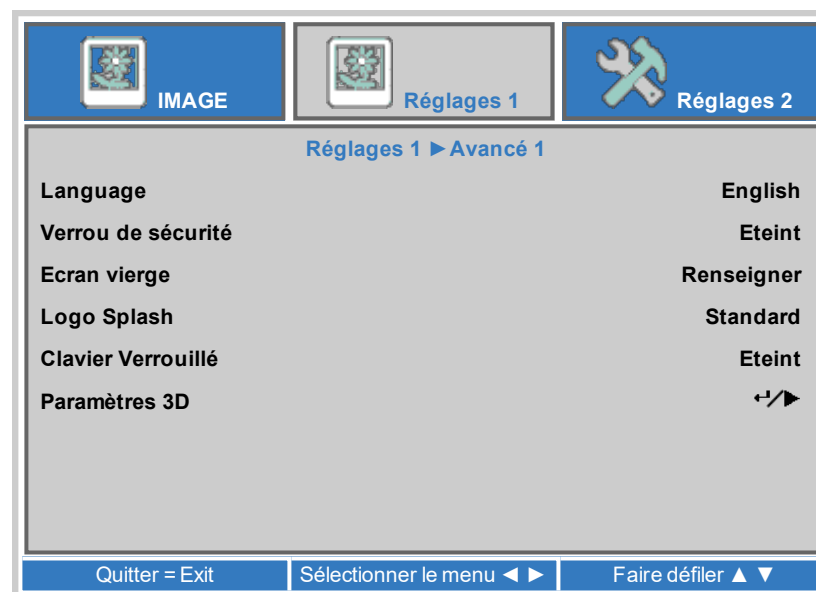
- **Volume**
Permet de régler le volume de sortie des sorties audio droite et gauche. Utiliser le curseur pour régler le niveau en fonction des besoins.
- **Muet**
Permet de couper le volume de sortie des sorties audio droite et gauche. Paramétrer sur **Allumé** ou **Éteint**.



Remarques

Avancé 1

- **Language**
Choisir une langue pour l'OSD (affichage sur l'écran) parmi les 27 langues OSD disponibles.
- **Verrou de sécurité**
Permet de modifier le verrou de sécurité en **Allumé** ou **Éteint**
- **Ecran vierge**
Sélectionner une couleur pour la fonction d'écran vierge commandée par la télécommande. Choisir entre **Vierge**, **Rouge**, **Vert**, **Bleu** ou **Blanc**.
- **Logo Splash**
Sélectionner le logo qui s'affichera au démarrage. Choisir entre **Standard**, **Noir** ou **Bleu**.
- **Clavier Verrouillé**
Permet de verrouiller les touches du clavier de la télécommande. Appuyer sur la touche ▼ sur la télécommande pendant 5 secondes pour réactiver les touches du clavier.
- **Paramètres 3D**
Accéder au sous-menu pour modifier les paramètres.





Paramètres 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.
- Formats 3D
Choisir le format 3D approprié. Choisir entre **Trame séquentielle**, **Haut et Bas**, **Côte à côte (moitié)**, **Conditionnement de la trame** et **Auto**.
- Temporisation de sortie 3D Sync
Augmenter ou diminuer le Retard 3D Sync Out le cas échéant.
- Entrée 3D Sync
Choisir entre **Interne** ou **Externe**.
- Sortie 3D Sync
Choisir entre **Interne** ou **Contournement**.





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 41 pour de plus amples informations à propos des formats 3D pris en charge.

 Également : Voir *Types de 3D* sur la page d'en face

 Voir *Formats 3D* sur la page 100 pour les résolutions 3D et les fréquences d'images.

Types de 3D

Pour afficher une image 3D, il est au préalable nécessaire de sélectionner le format 3D de la source :

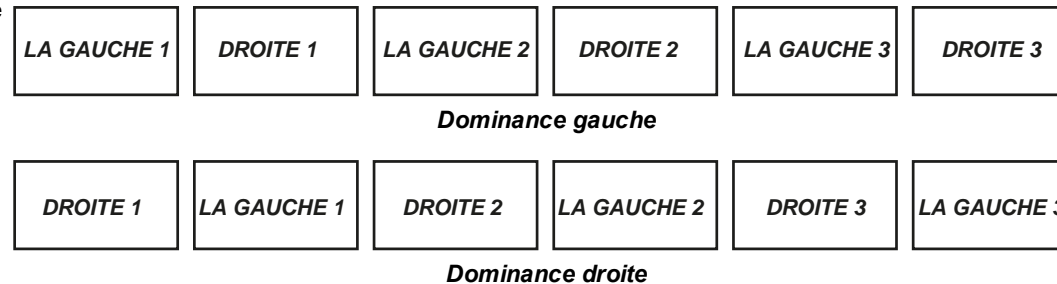
- **Conditionnement de la trame**
- **Côte à côte**
- **Haut/Bas**

Temporisation de sortie 3D Sync n'a à être réglé qu'une seule fois pour optimiser l'image en fonction des lunettes utilisées.

Inversion 3D Sync

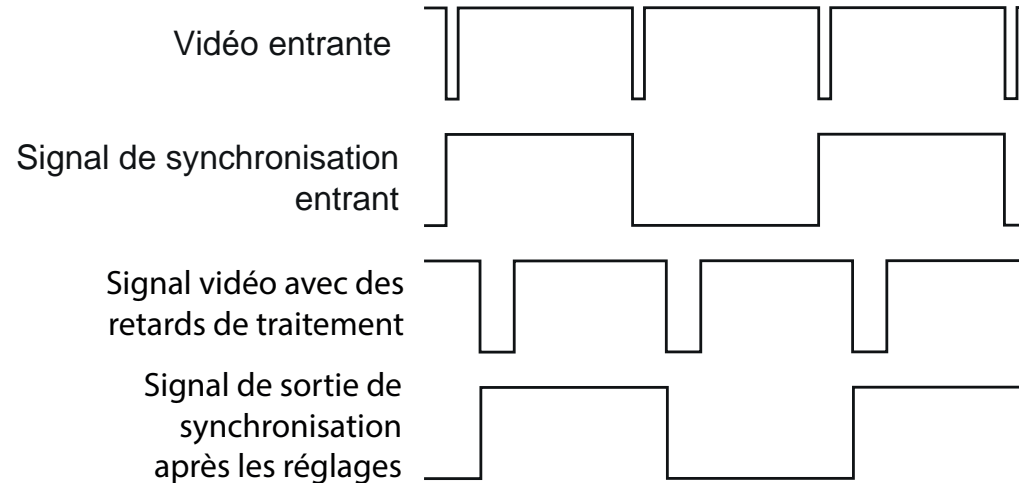
Les images 3D sortantes vont par paires ; l'image dominante est présentée en premier. Vous pouvez décider quelle image doit être l'image dominante.

Par convention, le réglage par défaut est **Gauche**.



Temporisation de sortie 3D Sync

Le signal de synchronisation provenant du serveur 3D sera en phase avec les images générées par sa carte graphique. Toutefois, pour compenser les retards de commutation des lunettes ou du ZScreen, l'option **Retard 3D Sync Out** est utilisée pour ajuster le signal de sortie de synchronisation envoyé aux lunettes 3D ou au ZScreen afin de minimiser le chevauchement (effet fantôme de l'image vue à travers les lunettes 3D).



Remarques




Voir *Connexions 3D* sur la page 41 pour des conseils sur les connexions d'entrée 3D.

Avancé 2

- Séquences internes
Sélection d'un modèle de test à afficher. Choisir entre : Aucun, Rampes RGB, Barres de couleur, Rampes de mesure, Panneau de vérification, Grille, Lignes horizontales, Lignes verticales, Lignes diagonales, Rampe horizontale, Rampe verticale, Blanc, Rouge, Vert, Bleu, Noir.
- Déplacement image H
Utiliser le curseur pour régler le niveau en fonction des besoins.
- Déplacement image V
Utiliser le curseur pour régler le niveau en fonction des besoins.

**Remarques**

Réglages 2

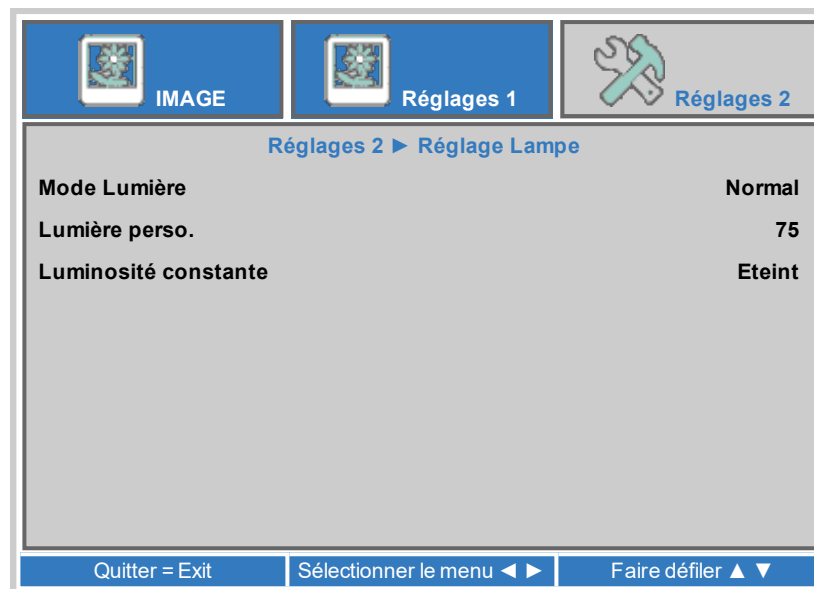
- Source auto
Si ce paramètre est réglé sur **Allumé (On)**, le projecteur recherchera automatiquement une source d'entrée active.
- Pas de signal arrêt (min)
Définir une durée d'attente (0 à 180 min) avant d'éteindre la source lumineuse en l'absence de signal d'entrée.
- Marche auto
Définir sur **On (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.
- Réglage Lampe
Accéder au sous-menu pour modifier les paramètres.
- Remise totale à 0
Appuyer sur  pour réinitialiser tous les paramètres sur les paramètres usine par défaut.
- Etat. Avancé 1, Avancé 2
Accéder au sous-menu pour modifier les paramètres.
- Statut environnemental
Permet d'afficher les températures et les vitesses du ventilateur du projecteur à des fins de diagnostic.



Remarques

Réglage Lampe

- Mode Lumière
 - **Normal** réglera la puissance sur 100 %.
 - **Éco** réglera automatiquement la puissance du laser sur 80 %.
 - **ÉCO Plus**
 - **Assombrissement**
 - **Assombrissement extrême**
 - **Éclairage personnalisé** activera les paramètres d'éclairage personnalisé et de luminosité constante.
- Lumière perso.
Ce paramètre est uniquement disponible si le **Mode Éclairage** est paramétré sur **Personnalisé**.
Choisir une valeur entre 50 et 200, qui va de 25 % à 100 % de l'alimentation du laser.
- Luminosité constante
Une fois que le **Mode Éclairage** a été paramétré sur **Éclairage personnalisé**, la Luminosité constante peut être positionnée sur **ALLUMÉ**.
Le réglage de la Luminosité constante maintiendra la luminosité du projecteur jusqu'à ce que la puissance maximale du laser soit atteinte (cette puissance maximale du laser diminue au fil du temps). Par conséquent, plus le niveau d'alimentation défini pour la Luminosité constante est bas, plus la luminosité définie sera maintenue longtemps.




Remarques

Etat

Ce menu donne des informations sur l'entrée active et son format de signal, les heures totales de fonctionnement du laser, la version du logiciel du projecteur, le numéro d'identification de la télécommande et le numéro de série de ce projecteur.



Remarques


 Les heures de filtre à air ne s'appliquent pas à ce modèle. Ce projecteur n'est pas équipé de filtres.


Avancé 1

- Position menu
Choisir une position pour le menu sur l'écran.
- Menu transparent
Choisir le niveau de translucidité du menu. Choisir entre **0 %**, **25 %**, **50 %**, **75 %**, **100 %**.
- Mode alimentation basse
 - Choisir **Allumé** 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.
- Vitesse du ventilateur
Choisir entre **Normale** ou **Haute**.
- Informations lumière
Accéder au sous-menu pour afficher le nombre d'heures d'éclairage utilisées par chaque mode d'éclairage.
- ID de la télécommande
Choisir entre **Par défaut** ou une valeur située entre **0** et **99**.
- Réseau, HDBaseT-IR/RS232
Accéder au sous-menu pour modifier les paramètres.



Remarques

 La vitesse élevée du ventilateur est recommandée lorsque le projecteur est situé dans des zones à température élevée, à forte humidité ou à haute altitude

 Le mode d'alimentation faible est activé par HDBase-T lorsque le paramètre HDBase-T-IR/RS232 est activé. Voir HDBaseT-IR/RS232 sur la page 76

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

 IMAGE

 Réglages 1

 Réglages 2

Réglages 2 ► Avancé 1 ► Réseau

Etat Réseau	Raccorder
DHCP	Eteint
Adresse IP	255.255.255.255
Masque sub réseau	255.255.255.255
Passerelle	255.255.255.255
DNS	255.255.255.255
Appliquer	↔/▶

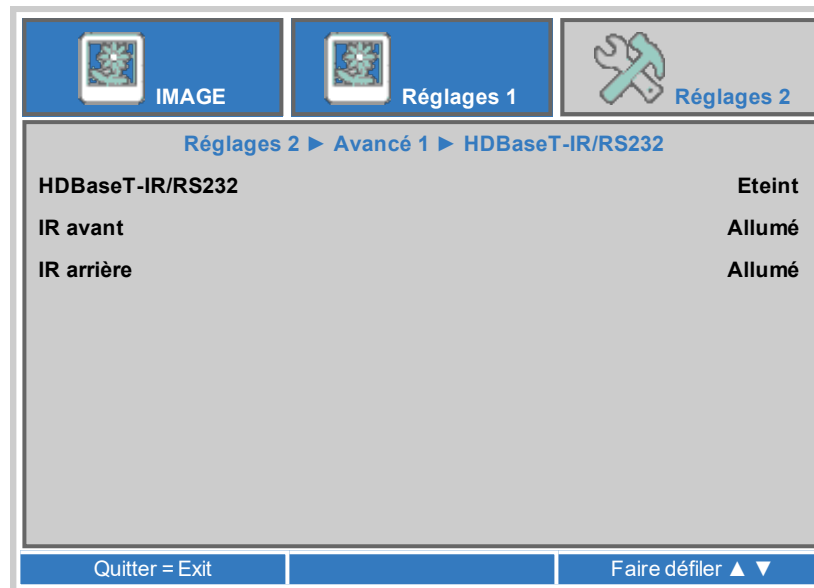
Quitter = Exit


Faire défiler ▲ ▼


Remarques

HDBaseT-IR/RS232

- HDBaseT-IR/RS232
Paramétrer sur **Allumé** pour activer les contrôles HDBaseT
- IR avant, IR arrière
Paramétrer sur **Allumé** pour activer, ou sur Éteint pour désactiver les capteurs de la télécommande à infrarouge, situés à l'avant ou à l'arrière du projecteur.

**Remarques**

 Voir Connexions des commandes sur la page 43 pour de plus amples informations à propos des contrôles HDBaseT.


 Le contrôle RS232 et LAN est désactivé lorsque le paramètre HDBaseT-IR/RS232 est activé. Les entrées LAN et RS232 dédiées seront désactivées. Les commandes IR, LAN et RS232 peuvent être envoyées via l'entrée HDBaseT.


Avancé 2


- **Minuterie veille (min)**
Éteint le projecteur après un certain temps. Paramétrer le nombre de minutes pour la minuterie. La plage est comprise entre 0 et 600 minutes par incréments de 5 minutes.
- **Filtre source**
Vous permet d'activer ou de désactiver les connexions de sources d'entrée individuelles.
Accéder au sous-menu pour modifier les paramètres.
- **Minuteur du filtre à air**
Accéder au sous-menu pour modifier les paramètres.
- **Espace colorimétrique**
Choisir entre : **Auto, RGB, YUV**.
- **Plage de quantification**
Choisir entre :
 - **Auto**
 - Sélectionner **Complet** pour utiliser une plage basée sur un Moniteur allant de 0 à 255. Il n'y a pas de données inférieures à 0 ou supérieures à 255, de sorte qu'un signal vidéo de 8 bits n'a que 256 valeurs potentielles.
 - Sélectionner **Limité** pour utiliser une plage vidéo basée sur la télévision allant de 16 à 235. Les niveaux inférieurs à 16 doivent être noirs, et les informations supérieures à 235 sont blanches.
- **HDMI EDID**
Choisir entre :
 - Sélectionner **Amélioré** pour recevoir des formats de signaux de qualité à partir de sources HDMI compatibles, à savoir les formats 4k 60p 4:4:4, 4:2:2, et 4:2:0 10 bits.
 - Sélectionner **Standard** pour une rétrocompatibilité avec les anciennes sources HDMI.



Remarques

 La minuterie du filtre à air est désactivée. Ce projecteur n'est pas équipé de filtres.

 Utiliser le paramétrage de la plage de quantification pour les données RGB visualisées via le HDMI ou les ports d'affichage (Displayports). Les couleurs peuvent paraître délavées et les noirs paraître gris lorsque la plage de quantification ne correspond pas au format de la source.

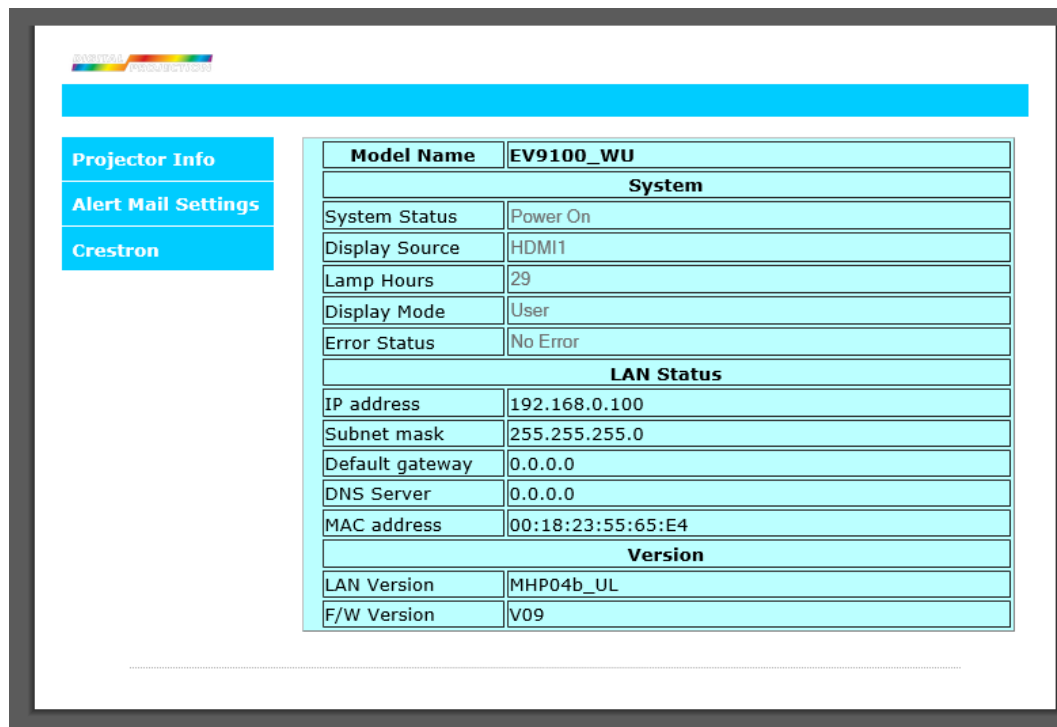
 L'écran peut afficher des couleurs anormales ou des problèmes de format lorsque le paramètre EDID HDMI incorrect est utilisé.

Pages Web servies

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

L'adresse IP par défaut est **192.168.0.100**.


Remarques



The screenshot shows the projector's web interface. At the top left is the Digital Projection logo. Below it is a blue header bar. On the left side, there is a vertical menu with three items: 'Projector Info', 'Alert Mail Settings', and 'Crestron'. The main content area displays a table of system and network information.

Model Name	EV9100_WU
System	
System Status	Power On
Display Source	HDMI1
Lamp Hours	29
Display Mode	User
Error Status	No Error
LAN Status	
IP address	192.168.0.100
Subnet mask	255.255.255.0
Default gateway	0.0.0.0
DNS Server	0.0.0.0
MAC address	00:18:23:55:65:E4
Version	
LAN Version	MHP04b_UL
F/W Version	V09

Remarques



Projector Info
Alert Mail Settings
Crestron

Send E-Mail

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

SMTP Server:

Port:

User Name:

Password:

Mail Server Apply

From:

To:

CC:

Mail Address Apply

E-mail Alert Options:

Fan lock : ☒

Over_Heat: ☒

Case Open: ☒

Lamp Fail: ☒

Lamp Hours Over: ☒

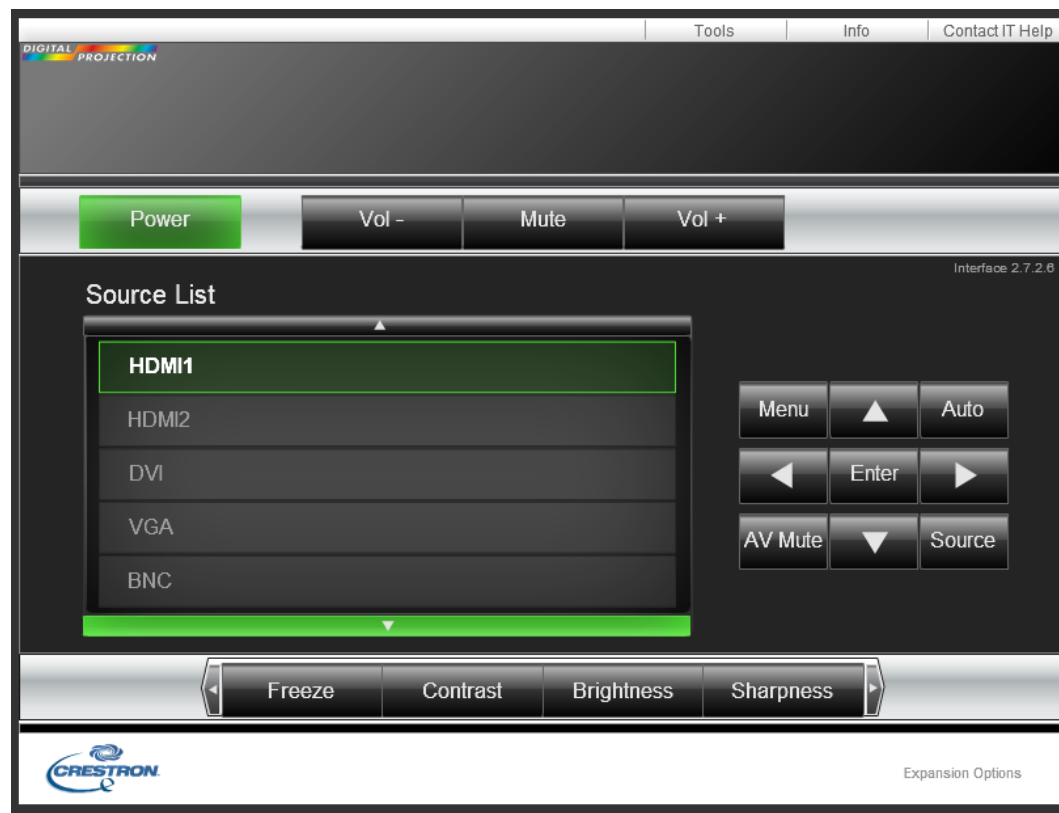
Filter Hours Over: ☒

Other Error: ☒

Weekly Report: ☐

Alert Option Apply

Send Test Mail

**Remarques**

A Delta Associate Company

E-Vision Laser Série 9100

Vidéoprojecteur numérique à luminosité élevée

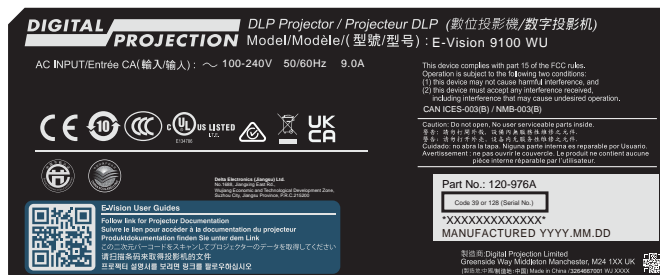
GUIDE DE RÉFÉRENCES



Annexe CH: A: Étiquettes produit

Projecteur

Remarques



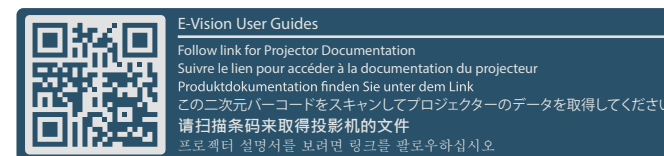
Étiquette d'identification des fabricants



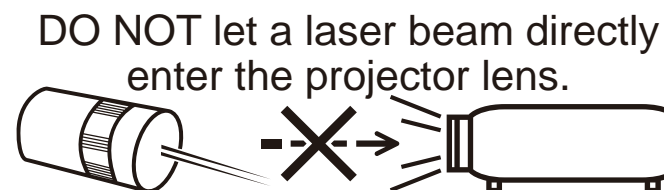
Étiquettes avec explications



Étiquette d'ouverture du laser



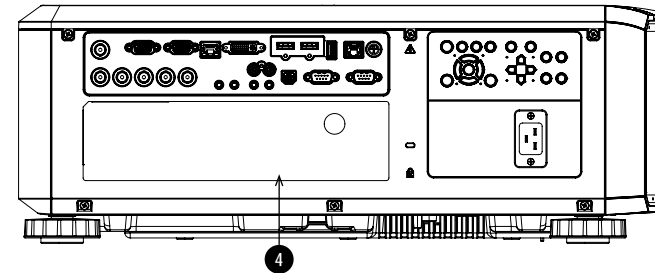
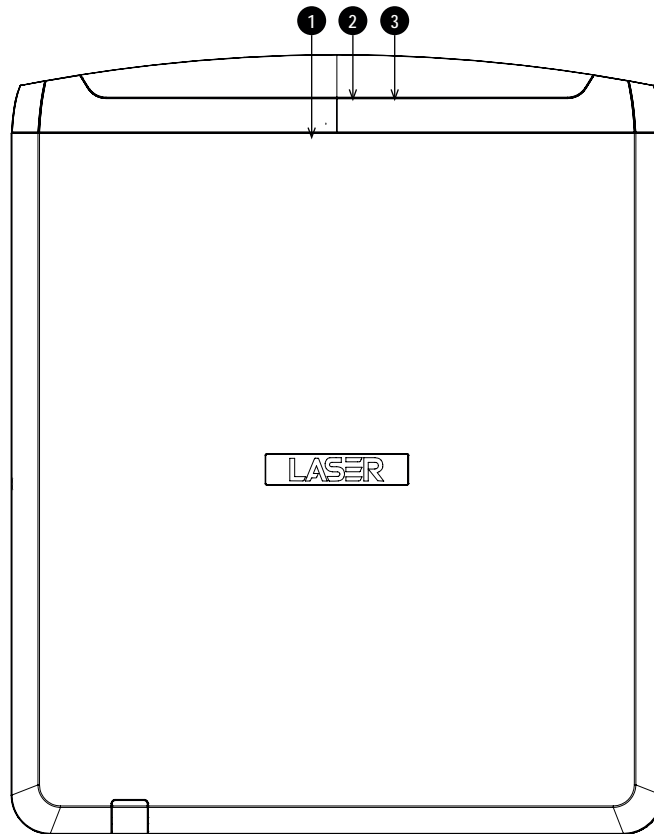
Étiquette des guides utilisateur



Étiquette relative à la sécurité de l'objectif

Emplacements des étiquettes

1. Emplacement du Symbole d'avertissement de danger et de l'Étiquette d'ouverture du laser sur le corps du projecteur.
2. Emplacement de l'Étiquette de sécurité de l'objectif sur le corps du projecteur.
3. Emplacement de l'Étiquette de danger du laser sur le corps du projecteur.
4. Emplacement de l'Étiquette avec l'identifiant du fabricant, de l'Étiquette des guides utilisateur et de l'Étiquette explicative avec la Déclaration de certification et la Déclaration de risque sur le corps du projecteur.



Remarques

Annexe CH: A: Choix d'un objectif

Plusieurs objectifs sont disponibles. Votre choix sera guidé par la taille de l'écran, le format de l'image, la distance de projection et la sortie lumineuse.

Le tableau ci-dessous répertorie tous les objectifs disponibles dans l'ordre de leur rapport de projection :

Rapport de projection	Plage de focalisation	Déplacement de l'objectif	Référence de la pièce
0.377 : 1 fixe (UST)	0,82 m - 2,71 m	Dépend de la taille de l'image, consulter le Guide d'installation d'objectif UST (document séparé)	117-341
Zoom 0.75 - 0.93 : 1	1,02 m - 12,7 m	Image V : 0,5 (U) 0,3 (D) Image H : 0,1 (L) 0,2 (R)	115-339
0.76 : 1 fixe	0,81 m - 5,08 m	aucun	112-499
Zoom 1.25 - 1.79 : 1	1,33 m - 11,73 m	Image V : 0,5 (U) 0,3 (D) Image H : 0,1 (L) 0,2 (R)	112-500
Zoom 1.73 - 2.27 : 1	1,83 m - 14,9 m	Image V : 0,5 (U) 0,3 (D) Image H : 0,1 (L) 0,2 (R)	112-501
Zoom 2.22 - 3.67 : 1	2,36 m - 24,2 m	Image V : 0,5 (U) 0,3 (D) Image H : 0,1 (L) 0,2 (R)	112-502
zoom 3.58 - 5.38 : 1	3,8 m - 35,35 m	Image V : 0,5 (U) 0,3 (D) Image H : 0,1 (L) 0,2 (R)	112-503
Zoom 5.31 - 8.26 : 1	5,59 m - 54,8 m	Image V : 0,5 (U) 0,3 (D) Image H : 0,1 (L) 0,2 (R)	112-504

Pour choisir un objectif, calculer le **rapport de projection** requis. Une tolérance de +/-3 % est admise dans le calcul du rapport de projection.

Remarques



Les calculs de la distance de projection reposent sur la distance mesurée depuis le bout externe de l'objectif, qui varie d'un objectif à l'autre.
L'extension d'objectif correspond à la distance entre l'avant du châssis du projecteur et le bout externe de l'objectif lorsqu'il est complètement déployé.



Se reporter aux schémas de CAO du projecteur pour obtenir des chiffres sur les extensions d'objectifs individuelles.



L'objectif **0,377 : 1 à focale fixe** ne dispose pas de valeur de déplacement réglable. Cependant, l'objectif possède un décalage inhérent en fonction de la taille de l'image. Consulter la documentation UST publiée séparément sur le site Web de Digital Projection.



L'**Zoom 0.75 - 0.93 : 1** objectif possède une fonctionnalité permettant la correction de la focalisation pour les écrans incurvés. La bague avant de l'objectif est une commande manuelle qui permet d'ajuster la courbure de la focalisation afin de corriger les différentes distances focales entre le centre et le coin.

Calcul de base

Identifier l'objectif requis en calculant le **rapport de projection**.

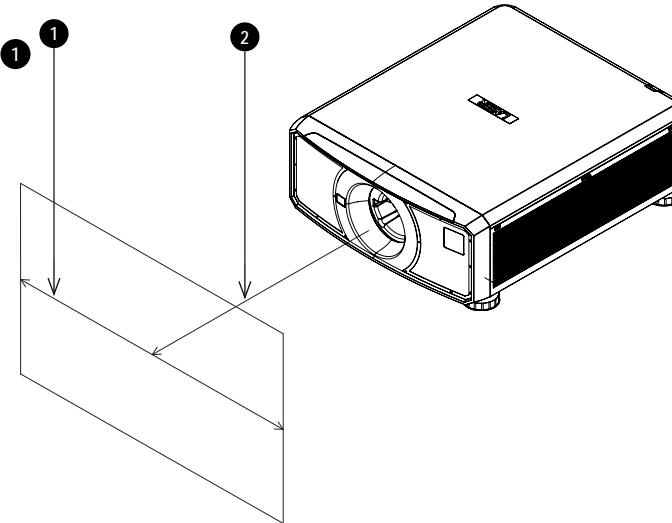
Le **rapport de projection** est le rapport entre la distance de projection **2** et la largeur de l'écran **1** :

$$\text{ThrowRatio} = \text{ThrowDistance} / \text{ScreenWidth}$$

1. Utiliser la formule ci-dessus pour obtenir le rapport de projection requis.
2. Une tolérance de +/-3 % est admise dans le calcul du rapport de projection. Comparez-le avec les objectifs figurant dans le tableau ci-dessous :

Rapports de projection	Plage de focalisation
0.377 : 1 fixe (UST)	0,82 m - 2,71 m
Zoom 0.75 - 0.93 : 1	1,02 m - 12,7 m
0.76 : 1 fixe	0,81 m - 5,08 m
Zoom 1.25 - 1.79 : 1	1,33 m - 11,73 m
Zoom 1.73 - 2.27 : 1	1,83 m - 14,9 m
Zoom 2.22 - 3.67 : 1	2,36 m - 24,2 m
zoom 3.58 - 5.38 : 1	3,8 m - 35,35 m
Zoom 5.31 - 8.26 : 1	5,59 m - 54,8 m

3. Vérifier que la distance de projection requise se trouve dans la plage de distances couverte par l'objectif.



Remarques

Le calcul de base indiqué ci-contre ne tient pas compte du DMD™, ni de la taille de l'image, qui pourraient influencer le rapport de projection. Voir Calcul de précision d'objectif sur la page 87 pour un calcul plus complexe, mais plus réaliste.

Lorsque vous calculez le rapport de projection, veuillez à utiliser la même unité de mesure pour la distance de projection que pour la largeur de l'écran.

Voir Choix d'un objectif sur la page précédente pour obtenir de plus amples informations sur les références de chaque objectif.

Exemple de calcul de base

1. Calculer le rapport de projection à l'aide de la formule.
Votre écran mesure **4,5 m** de large, et vous voulez placer le projecteur à environ **11 m** de l'écran. Le rapport de projection sera de $11 \div 4,5 = 2,44$
2. Comparer ce résultat avec le tableau d'objectifs.
L'objectif qui correspond à un rapport de projection de 2,44 est **Zoom 2.22 - 3.67 : 1 l'objectif**.
3. **Vérifier que l'objectif couvre la distance de projection requise.**
La plage de focalisation pour l'objectif Zoom 2.22 - 3.67 : 1 est de **2,36 - 24,2 m**. La distance requise de 11 m se trouve donc bien dans cette plage.

DONNÉES NÉCESSAIRES POUR CE CALCUL

La formule du rapport de projection :

$$\textit{ThrowRatio} = \textit{ThrowDistance} / \textit{ScreenWidth}$$

Une tolérance de +/-3 % est admise dans le calcul du rapport de projection.

Le tableau des objectifs :

Rapports de projection Plage de focalisation

0.377 : 1 fixe (UST)	0,82 m - 2,71 m
Zoom 0.75 - 0.93 : 1	1,02 m - 12,7 m
0.76 : 1 fixe	0,81 m - 5,08 m
Zoom 1.25 - 1.79 : 1	1,33 m - 11,73 m
Zoom 1.73 - 2.27 : 1	1,83 m - 14,9 m
Zoom 2.22 - 3.67 : 1	2,36 m - 24,2 m
zoom 3.58 - 5.38 : 1	3,8 m - 35,35 m
Zoom 5.31 - 8.26 : 1	5,59 m - 54,8 m

Remarques

Le calcul de base indiqué ci-contre ne tient pas compte du DMD™ ni des dimensions de l'image, qui pourraient influencer le rapport de projection. Voir Calcul de précision d'objectif sur la page d'en face pour un calcul plus complexe, mais plus réaliste.



Voir Choix d'un objectif sur la page 84 pour obtenir de plus amples informations sur les références de chaque objectif.

Calcul de précision d'objectif

Présentation de la correction TRC

Le choix de l'objectif influencera la taille de l'image et résoudra les divergences entre la résolution DMD™ et celle de la source.

Quand l'image remplit toute la hauteur du DMD™ mais pas toute la largeur, elle emploie moins de 100 % de la surface du DMD™. Un objectif choisi en fonction du calcul avec la formule de base pourrait produire une image considérablement plus petite que l'écran réel.

Dans ce cas, pour compenser la perte d'espace d'écran, vous devez augmenter le rapport de projection en appliquant une **correction de rapport de projection (TRC - Throw Ratio Correction)**.

Exemple

La **Fig. 1** représente une image 4:3 avec un affichage 16:9.

Si un projecteur 16:9 est utilisé pour une image 4:3, cette image ne remplira pas la largeur du DMD™ et créera un effet « **pillarboxing** », à savoir des espaces vides à droite et à gauche.

La **Fig. 2** représente la même image projetée sur un écran 4:3 en utilisant un objectif standard (choisi conformément au calcul de base).

Le DMD™ remplit exactement la largeur de l'écran ; cependant, l'effet « **pillarboxing** » fait maintenant partie de l'image projetée et est transféré à l'écran.

Le DMD™ ne remplit pas la hauteur de l'écran, qui présente un effet « **letterboxing** », c'est-à-dire d'autres espaces vides en haut et en bas de l'écran.

L'image est maintenant entourée d'un espace vide, qu'il est possible de supprimer en augmentant le rapport de projection.

La **Fig. 3** montre l'image projetée sur le même écran avec un objectif choisi en appliquant une correction TRC. L'augmentation du rapport de projection a permis à l'image 4:3 de remplir sans problèmes l'écran 4:3.



Fig 1

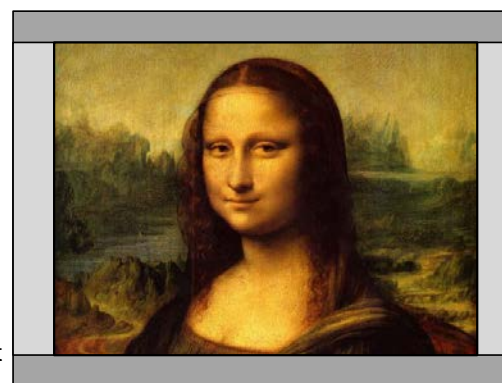


Fig 2



Fig 3

Remarques



La correction TRC ne peut s'appliquer que si elle est supérieure à 1. Si elle est inférieure ou égale à 1, ne l'appliquez pas et calculez le rapport de projection à l'aide de la formule de base.

Calcul de la TRC

Pour calculer la TRC, utiliser la formule suivante :

$$TRC = 1.6(DMD^{\text{TM}} \text{ AspectRatio}) / \text{SourceAspectRatio}.$$

Tableau de TRC

Pour gagner du temps, vous pouvez aussi vous reporter au tableau suivant. Il indique la valeur de la correction TRC pour certains formats habituels d'images :

2.35:1 (Portée)	1920 x 817 pixels	TRC <1, non utilisée
1.85:1 (Flat)	1920 x 1037 pixels	TRC <1, non utilisée
1.78:1 (16:9)	1920 x 1080 pixels	TRC <1, non utilisée
1.6:1 (16:10)	1920 x 1200 pixels	TRC <1, non utilisée (format de l'image native)
1.33:1 (4:3)	1596 x 1200 pixels	TRC = 1,2
1.25:1 (5:4)	1500 x 1200 pixels	TRC = 1,28

Calcul du rapport de projection avec la correction TRC

1. Si la TRC est supérieure à 1, modifier la formule de base du rapport de projection comme suit :

$$\text{ThrowRatio} = \text{ThrowDistance} / \text{ScreenWidth} * TRC$$

Une tolérance de +/-3 % est admise dans le calcul du rapport de projection.

2. Après avoir calculé le rapport de projection, se reporter au tableau suivant pour trouver l'objectif correspondant :

Rapports de projection Plage de focalisation

0.377 : 1 fixe (UST)	0,82 m - 2,71 m
Zoom 0.75 - 0.93 : 1	1,02 m - 12,7 m
0.76 : 1 fixe	0,81 m - 5,08 m
Zoom 1.25 - 1.79 : 1	1,33 m - 11,73 m
Zoom 1.73 - 2.27 : 1	1,83 m - 14,9 m
Zoom 2.22 - 3.67 : 1	2,36 m - 24,2 m
zoom 3.58 - 5.38 : 1	3,8 m - 35,35 m
Zoom 5.31 - 8.26 : 1	5,59 m - 54,8 m

3. Vérifier que la distance de projection requise se trouve dans la plage de distances de l'objectif correspondant.

Remarques



La correction TRC ne peut s'appliquer que si elle est supérieure à 1. Si elle est inférieure ou égale à 1, ne l'appliquez pas et calculez le rapport de projection à l'aide de la formule de base.



La correction TRC ne peut s'appliquer que si elle est supérieure à 1. Si elle est inférieure ou égale à 1, ne pas l'appliquer et calculer le rapport de projection à l'aide de la formule de base.

Exemple de calcul de précision de l'objectif

Votre écran mesure **4,5 m** de large, et vous voulez placer le projecteur à environ **11 m** de l'écran. La source a un rapport **4:3**.

1. Calculer la TRC comme suit :
 $TRC = 1,6 / 1,33 = 1,2$.
2. Calculer le rapport de projection :
 $Rapport\ de\ projection = 11 / 4,5 \times 1,2 = \mathbf{2,04}$
3. Une tolérance de +/-3 % est admise dans le calcul du rapport de projection. Trouver une correspondance dans le tableau des objectifs.
 Le tableau indique que l'objectif correspondant est l'objectif **Zoom 1.73 - 2.27 : 1**.
4. Vérifier que l'objectif couvre la distance de projection requise.
 La plage de focalisation pour l'objectif Zoom 1.73 - 2.27 : 1 est **1,83 m - 14,9 m**. La distance requise de 11 m se trouve donc bien dans cette plage.

DONNÉES NÉCESSAIRES POUR CES CALCULS

La formule TRC

$$TRC = DMD^{\text{TM}} \text{ AspectRatio} / \text{SourceAspectRatio}$$

Le tableau TRC (à utiliser au lieu de la formule)

2.35:1 (Scope)	TRC <1, non utilisée
1.85:1 (Flat)	TRC <1, non utilisée
1.78:1 (16:9)	TRC <1, non utilisée
1.6:1 (16:10)	TRC < 1, non utilisée (format de l'image native)
1.33:1 (4:3)	TRC = 1,2
1.25:1 (5:4)	TRC = 1,28

La formule du rapport de projection

$$\text{ThrowRatio} = \text{ThrowDistance} / \text{ScreenWidth} * TRC$$

Une tolérance de +/-3 % est admise dans le calcul du rapport de projection.

Le tableau des objectifs :

Rapports de projection Plage de focalisation

0.377 : 1 fixe (UST)	0,82 m - 2,71 m
Zoom 0.75 - 0.93 : 1	1,02 m - 12,7 m
0.76 : 1 fixe	0,81 m - 5,08 m
Zoom 1.25 - 1.79 : 1	1,33 m - 11,73 m
Zoom 1.73 - 2.27 : 1	1,83 m - 14,9 m
Zoom 2.22 - 3.67 : 1	2,36 m - 24,2 m
zoom 3.58 - 5.38 : 1	3,8 m - 35,35 m
Zoom 5.31 - 8.26 : 1	5,59 m - 54,8 m

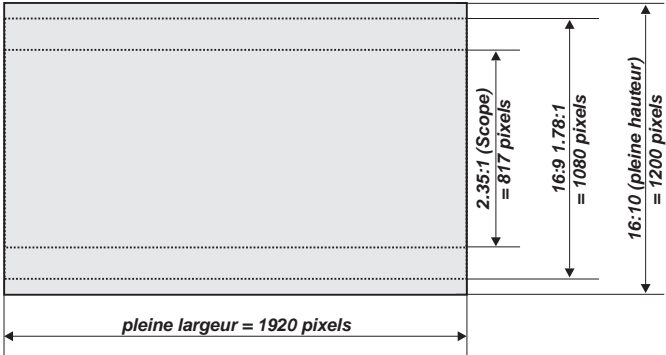
Remarques

Annexe CH: A: Exigences en matière d'écran

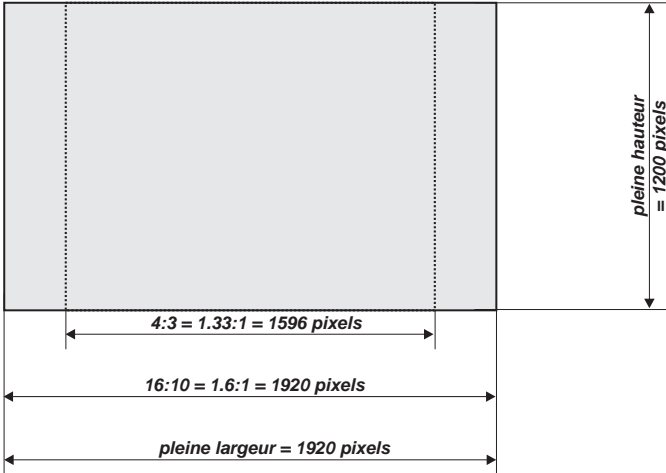
Ajustement de l'image sur l'affichage

Si l'image source fournie au projecteur est plus petite que la résolution WUXGA, 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™.

WUXGA images WUXGA affichées en pleine largeur

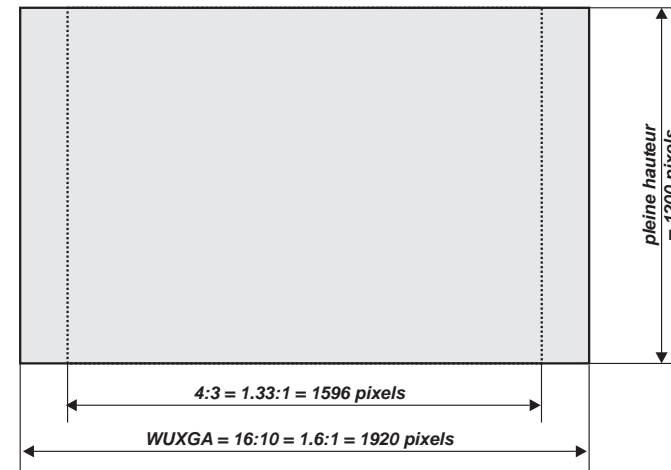


WUXGA images WUXGA affichées avec une hauteur de 1200 pixels



Remarques

WUXGA images WUXGA affichées en pleine hauteur



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

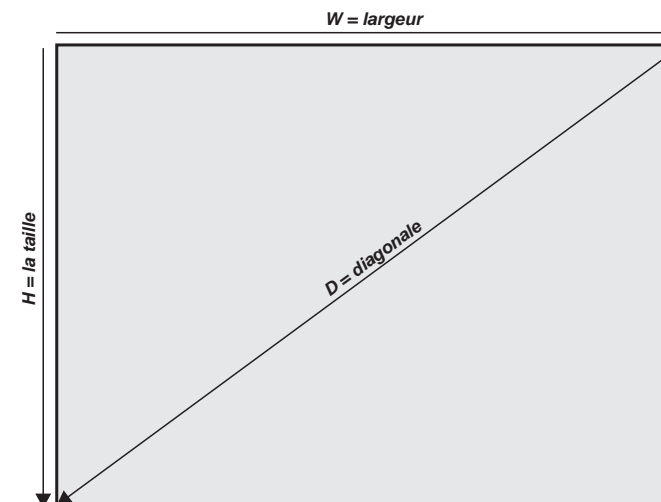
$$L = D \times 0,88 \quad H = D \times 0,47$$

16:9 = 1.78:1

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

16:10 = 1.6:1 (format d'image natif pour les WUXGA projecteurs)

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

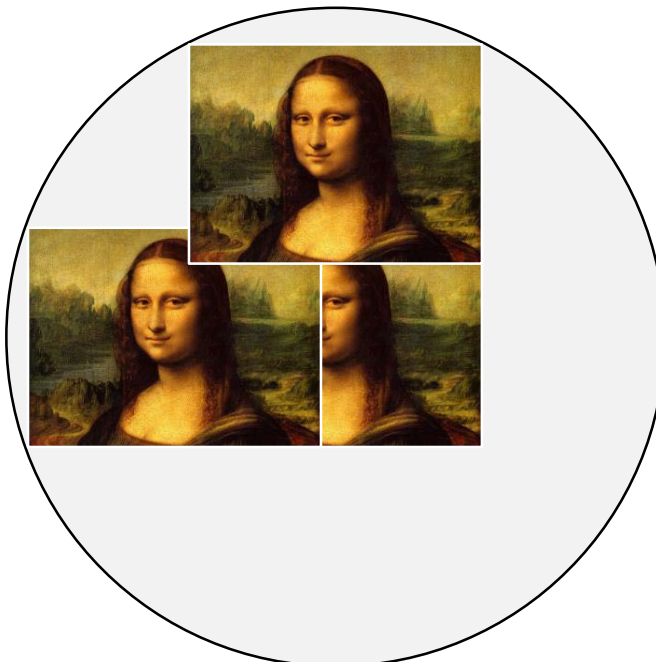


Annexe CH: A: Positionnement de l'image

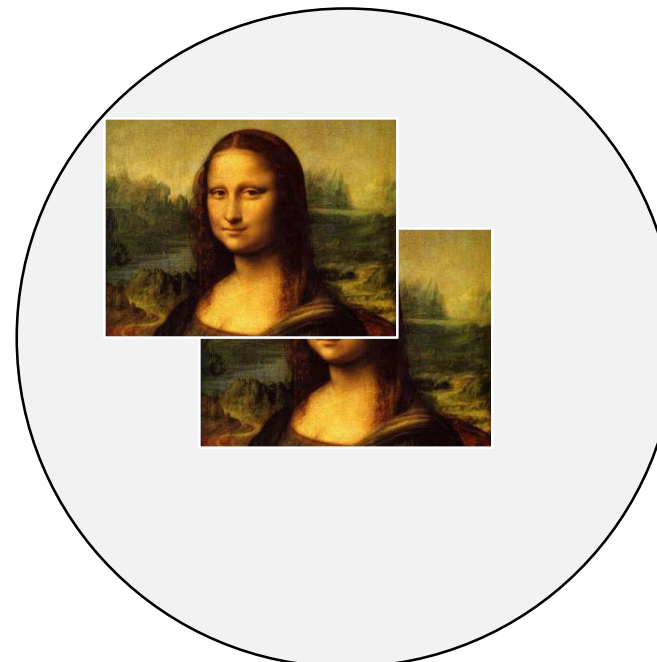
La position normale du projecteur est au centre de l'écran. Toutefois, vous pouvez régler le projecteur au-dessus ou en dessous du centre, ou d'un côté, et ajuster l'image à l'aide de la fonction **Lens shift** (dite **décentrement vertical**) pour conserver une image géométriquement correcte.

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.



Décalage horizontal ou vertical complet



Le décalage combiné est réduit

Remarques



Voir Contrôle de l'objectif sur la page 62 pour obtenir davantage d'informations sur le déplacement de l'objectif.



Voir Contrôle de l'objectif sur la page 62 pour obtenir davantage d'informations sur le déplacement de l'objectif.



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: Explications sur les formats d'image

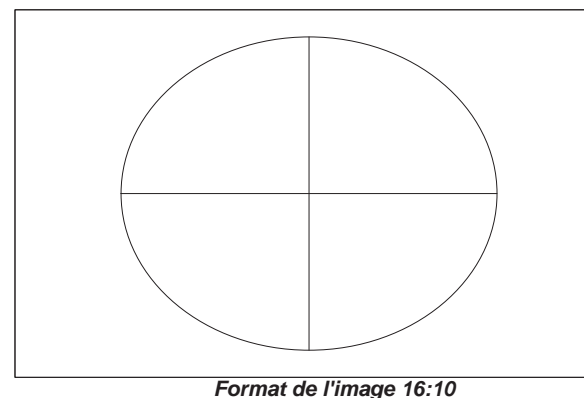
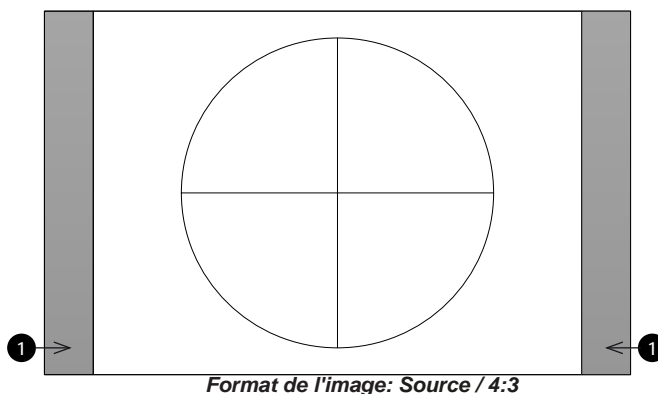
L'apparence d'une image projetée sur l'écran dépend d'une combinaison des facteurs suivants :

- La résolution d'affichage est **WUXGA** avec une résolution 1200 x 1920, ce qui correspond à un format d'image de 16:10
- Le format d'image du signal d'entrée est généralement de **4:3**, **16:9** ou **16:10**.
- La valeur du paramètre **Format de l'image** du projecteur :
 - Les formats **16:9**, **4:3**, **16:10** et **5:4** étirent l'image au format d'image sélectionné. **Le format 16:9** laisse des barres noires en haut et en bas de l'écran (effet « boîte aux lettres » ou « letterboxing ») ; les formats **4:3** et **5:4** laissent des barres noires sur les côtés de l'écran (effet « pillarboxing »).
 - **Natal** affiche l'image avec son format d'origine, si celui-ci ne correspond pas au format d'origine du DMD™ ; l'image sera ensuite mise à l'échelle pour s'adapter à la largeur ou à la hauteur totale de l'écran.

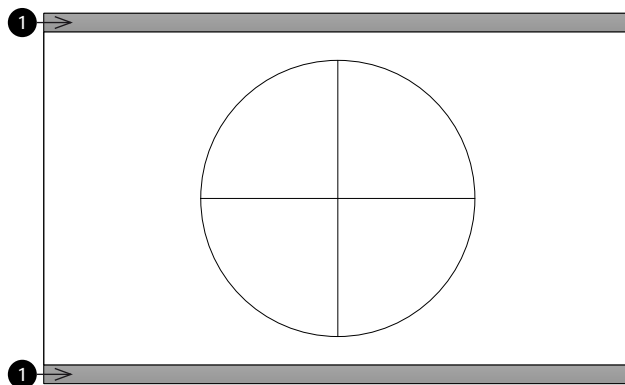
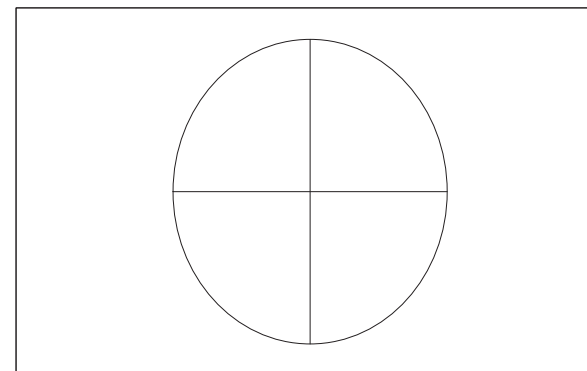
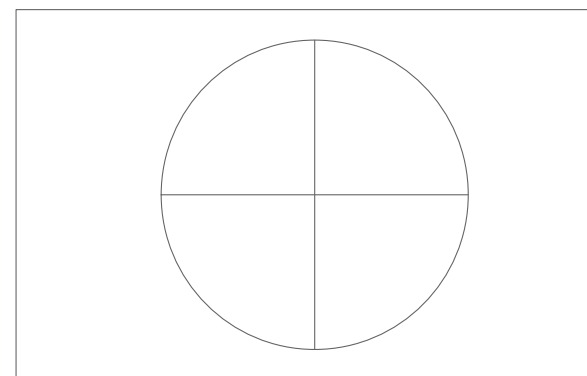
Exemples de formats d'image

1. Zones d'écran non utilisées

Source : 4:3



Remarques


Source : 16:9*Format de l'image: Source / 16:9**Format de l'image 16:10***Source : 16:10 (native)***Format de l'image: Source / 16:10***Remarques**

Annexe CH: A: Messages du témoin du projecteur

LED Alimentation	LED Statut	LED Éclairage	LED Température	Statut du système
MARCHE	ARRÊT	ARRÊT	ARRÊT	Lampe prête
Clignotement	ARRÊT	ARRÊT	ARRÊT	Démarrage
Clignotement	ARRÊT	ARRÊT	ARRÊT	Refroidissement
ARRÊT	ARRÊT	1 clignotement	MARCHE	T1 Température trop élevée
ARRÊT	ARRÊT	2 clignotements	MARCHE	T2 Température trop élevée
ARRÊT	ARRÊT	3 clignotements	MARCHE	T3 Température trop élevée
ARRÊT	ARRÊT	4 clignotements	MARCHE	T4 Température trop élevée
ARRÊT	ARRÊT	5 clignotements	MARCHE	T5 Température trop élevée
ARRÊT	4 clignotements	ARRÊT	ARRÊT	Erreur du capteur de rupture thermique
ARRÊT	6 clignotements	1 clignotement	ARRÊT	Erreur FAN1 (ventilateur)
ARRÊT	6 clignotements	2 clignotements	ARRÊT	Erreur FAN2 (ventilateur)
ARRÊT	6 clignotements	3 clignotements	ARRÊT	Erreur FAN3 (ventilateur)
ARRÊT	6 clignotements	4 clignotements	ARRÊT	Erreur FAN4 (ventilateur)
ARRÊT	6 clignotements	5 clignotements	ARRÊT	Erreur FAN5 (ventilateur)
ARRÊT	6 clignotements	6 clignotements	ARRÊT	Erreur FAN6 (ventilateur)
ARRÊT	6 clignotements	7 clignotements	ARRÊT	Erreur FAN7 (ventilateur)
ARRÊT	6 clignotements	8 clignotements	ARRÊT	Erreur FAN8 (ventilateur)
ARRÊT	6 clignotements	9 clignotements	ARRÊT	Erreur FAN9 (ventilateur)
ARRÊT	6 clignotements	10 clignotements	ARRÊT	Erreur FAN10 (ventilateur)
ARRÊT	6 clignotements	11 clignotements	ARRÊT	Erreur FAN11 (ventilateur)
ARRÊT	6 clignotements	12 clignotements	ARRÊT	Erreur FAN12 (ventilateur)
ARRÊT	6 clignotements	13 clignotements	ARRÊT	Erreur FAN13 (ventilateur)
ARRÊT	2 clignotements	ARRÊT	ARRÊT	1W MCU détecte que le curvimètre ne fonctionne plus
ARRÊT	7 clignotements	ARRÊT	ARRÊT	Boîtier ouvert
ARRÊT	7 clignotements	1 clignotement	ARRÊT	Objectif ouvert
ARRÊT	8 clignotements	ARRÊT	ARRÊT	Erreur DMD
ARRÊT	9 clignotements	ARRÊT	ARRÊT	Erreur de la roue chromatique
ARRÊT	9 clignotements	1 clignotement	ARRÊT	Erreur de la roue au phosphore
ARRÊT	4 clignotements	2 clignotements	ARRÊT	La vitesse de la roue chromatique de la carte pilote du laser est trop lente
ARRÊT	4 clignotements	3 clignotements	ARRÊT	La vitesse de la roue au phosphore de la carte pilote du laser est trop lente
ARRÊT	4 clignotements	4 clignotements	ARRÊT	Erreur 54V de la carte pilote du laser
ARRÊT	4 clignotements	5 clignotements	ARRÊT	Surchauffe de la carte pilote du laser
ARRÊT	4 clignotements	6 clignotements	ARRÊT	Erreur SCI de la carte pilote du laser
ARRÊT	4 clignotements	7 clignotements	ARRÊT	Défaillance initiale de la carte pilote du laser

Remarques

En cas d'erreur, veuillez débrancher le cordon d'alimentation CA et attendre une (1) minute avant de redémarrer le projecteur.

 Si les LED d'alimentation ou de source lumineuse clignent toujours ou si la LED de surchauffe est allumée, veuillez contacter votre service après-vente régional Digital Projection Ltd.

Annexe CH: A: Modes d'entrée de signal pris en charge*Remarques***Formats 2D**

Format du signal	Résolution	H-Sync (kHz)	V-Sync (Hz)	Composantes (Analogues)	VGA/BNC (Analogique)	DVI-D (Numérique)	HDMI (Numérique)	HDBase-T (Numérique)	Remarques
PAL/SECAM	720 x 400	31,5	70,1		✓	✓	✓	✓	
	640 x 480	31,5	60		✓	✓	✓	✓	
	640 x 480	35	66,667		MAC13	MAC13	MAC13	MAC13	
	640 x 480	37,86	72,8			✓	✓	✓	
	640 x 480	37,5	75		✓	✓	✓	✓	
	640 x 480	43,3	85		✓	✓	✓	✓	
	640 x 480	61,9	119,5		✓	✓	✓	✓	
	800 x 600	37,9	60,3		✓	✓	✓	✓	
	800 x 600	46,9	75		✓	✓	✓	✓	
	800 x 600	48,1	72,2		✓	✓	✓	✓	
	800 x 600	53,7	85,1		✓	✓	✓	✓	
	800 x 600	76,3	120		✓	✓	✓	✓	
	832 x 624	49,722	74,546		✓	MAC16	MAC16	MAC16	
	1024 x 768	48,4	60		✓	✓	✓	✓	
	1024 x 768	56,5	70,1		✓	✓	✓	✓	
	1024 x 768	60,241	75,02		MAC19	MAC19	MAC19	MAC19	
	1024 x 768	60	75		✓	✓	✓	✓	
	1024 x 768	68,7	85		✓	✓	✓	✓	
	1024 x 768	97,6	120		✓	✓	✓	✓	
	1152 x 870	68,68	75,06		MAC21	MAC21	MAC21	MAC21	

Format du signal	Résolution	H-Sync (kHz)	V-Sync (Hz)	Composantes (Analogues)	VGA/BNC (Analogique)	DVI-D (Numérique)	HDMI (Numérique)	HDBase-T (Numérique)	Remarques
PAL/SECAM	1280 x 720	45	60		✓	✓	✓	✓	
	1280 x 720	90	120		✓	✓	✓	✓	
	1280 x 768	47,4	60*		✓	✓	✓	✓	*Intervalles de suppression réduits (blanking)
	1280 x 768	47,8	59,9		✓	✓	✓	✓	
	1280 x 800	49,7	59,8		✓	✓	✓	✓	
	1280 x 800	62,8	74,9		✓	✓	✓	✓	
	1280 x 800	71,6	84,9		✓	✓	✓	✓	
	1280 x 800	101,6	119,9		✓	✓	✓	✓	
	1280 x 1024	64	60		✓	✓	✓	✓	
	1280 x 1024	80	75		✓	✓	✓	✓	
	1280 x 1024	91,1	85		✓	✓	✓	✓	
	1280 x 960	60	60		✓	✓	✓	✓	
	1280 x 960	85,9	85		✓	✓	✓	✓	
	1400 x 1050	65,3	60		✓	✓	✓	✓	
	1440 x 900	55,9	59,9		✓	✓	✓	✓	
	1600 x 1200	75	60		✓	✓	✓	✓	
	1680 x 1050	64,67	59,88*		✓	✓	✓	✓	*Intervalles de suppression réduits (blanking)
	1680 x 1050	65,29	59,95		✓	✓	✓	✓	
	1920 x 1080	67,5	60		✓	✓	✓	✓	

Remarques

Format du signal	Résolution	H-Sync (kHz)	V-Sync (Hz)	Composantes (Analogues)	VGA/BNC (Analogique)	DVI-D (Numérique)	HDMI (Numérique)	HDBase-T (Numérique)	Remarques
PAL/SECAM	1280 x 1024	130	120*				✓		*Intervalles de suppression réduits (blanking)
	1400 x 1050	93,9	85				✓		
	1400 x 1050	133,3	120*				✓		*Intervalles de suppression réduits (blanking)
	1440 x 900	114,2	120*				✓		*Intervalles de suppression réduits (blanking)
	1600 x 1200	87,5	70				✓		
	1600 x 1200	93,8	75				✓		
	1600 x 1200	106,3	85				✓		
	1600 x 1200	152,4	120*				✓		*Intervalles de suppression réduits (blanking)
	1680 x 1050	82,3	75				✓		
	1680 x 1050	93,9	85				✓		
	1680 x 1050	133,4	120*				✓		*Intervalles de suppression réduits (blanking)
	1920 x 1200	74,038	59,95*		✓	✓	✓	✓	*Intervalles de suppression réduits (blanking)
	1920 x 1200	74,6	60				✓		
	1920 x 1200	94	75				✓		
	1920 x 1200	107,2	85				✓		
	3840 x 2160	53,946	23,976				✓	✓	
	3840 x 2160	54	24				✓	✓	
	3840 x 2160	56,25	25				✓	✓	
	3840 x 2160	67,5	30				✓	✓	
	3840 x 2160	112,5	50				✓	✓	
	3840 x 2160	135	60				✓	✓	
	4096 x 2160	54	24				✓		
	4096 x 2160	56,25	25				✓		
	4096 x 2160	67,5	30				✓		
	4096 x 2160	112,5	50				✓		
	4096 x 2160	135	60				✓		

Remarques

Format du signal	Résolution	H-Sync (kHz)	V-Sync (Hz)	Composantes (Analogues)	VGA/BNC (Analogique)	DVI-D (Numérique)	HDMI (Numérique)	HDBase-T (Numérique)	Remarques
SDTV	480i	15,734	60	✓		✓	✓	✓	
	576i	15,625	50	✓					
EDTV	576p	31,3	50	✓					
	480p	31,5	60	✓					
HDTV	720p	37,5	50	✓		✓	✓	✓	
	720p	45	60	✓		✓	✓	✓	
	1080i	33,8	60	✓		✓	✓	✓	
	1080i	28,1	50	✓		✓	✓	✓	
	1080p	27	24	✓		✓	✓	✓	
	1080p	28	25	✓			✓	✓	
	1080p	33,7	30	✓			✓	✓	
	1080p	56,3	50	✓			✓	✓	
	1080p	67,5	60	✓			✓	✓	
	1080p	112,5	100				✓		
	1080p	135	120				✓		

Remarques

Formats 3D

Format du signal	Résolution	H-Sync (kHz)	V-Sync (Hz)	VGA/BNC (Analogique)	DVI-D (Numérique)	HDMI (Numérique)	HDBase-T (Numérique)	Remarques
PAL/SECAM	640 x 480	31,5	60		✓	✓	✓	Trame séquentielle, Haut/Bas, Côte à côte (moitié)
	800 x 600	37,9	60,3		✓	✓	✓	Trame séquentielle, Haut/Bas, Côte à côte (moitié)
	800 x 600	76,3	120		✓	✓	✓	Trame séquentielle
	1024 x 768	48,4	60		✓	✓	✓	Trame séquentielle, Haut/Bas, Côte à côte (moitié)
	1024 x 768	97,6	120		✓	✓	✓	Trame séquentielle
	1280 x 720	45	60		✓	✓	✓	Trame séquentielle, Haut/Bas, Côte à côte (moitié)
	1280 x 720	90	120		✓	✓	✓	Trame séquentielle
	1280 x 768*	47,4	60		✓	✓	✓	*Intervalles de suppression réduits - Trame séquentielle, Haut/Bas, Côte à côte (moitié)
	1280 x 768	47,8	59,9		✓	✓	✓	Trame séquentielle, Haut/Bas, Côte à côte (moitié)
	1280 x 800	49,7	59,8		✓	✓	✓	Trame séquentielle, Haut/Bas, Côte à côte (moitié)
	1280 x 800	101,6	119,9		✓	✓	✓	Trame séquentielle
	1280 x 1024	64	60		✓	✓	✓	Haut/Bas, Côte à côte (moitié)
	1280 x 960	60	60		✓	✓	✓	Haut/Bas, Côte à côte (moitié)
	1400 x 1050	65,3	60		✓	✓	✓	Haut/Bas, Côte à côte (moitié)
	1440 x 900	55,9	59,9		✓	✓	✓	Haut/Bas, Côte à côte (moitié)
	1600 x 1200	75	60		✓	✓	✓	Haut/Bas, Côte à côte (moitié)
	1680 x 1050*	64,67	59,88		✓	✓	✓	*Intervalles de suppression réduits - Haut/Bas, Côte à côte (moitié)
	1680 x 1050	65,29	59,95		✓	✓	✓	Haut/Bas, Côte à côte (moitié)
	1920 x 1200*	74,038	59,95		✓	✓	✓	*Intervalles de suppression réduits - Trame séquentielle, Haut/Bas, Côte à côte (moitié)
	1920 x 1200*	152,4	120			✓		*Intervalles de suppression réduits - Trame séquentielle
SDTV	480i	15,734	60		✓	✓	✓	HQFS (Trame séquentielle)

Remarques

Format du signal	Résolution	H-Sync (kHz)	V-Sync (Hz)	VGA/BNC (Analogique)	DVI-D (Numérique)	HDMI (Numérique)	HDBase-T (Numérique)	Remarques
HDTV	720p50	37,5	50		✓	✓	✓	Conditionnement de la trame, Haut/Bas
	720p59	44,96	59,94			✓	✓	Conditionnement de la trame, Haut/Bas
	720p60	45	60		✓	✓	✓	Conditionnement de la trame, Haut/Bas
	1080i50	56,25	50		✓	✓	✓	Côte à côte (moitié)
	1080i59	67,43	59,94		✓	✓	✓	Côte à côte (moitié)
	1080i60	67,5	60		✓	✓	✓	Côte à côte (moitié)
	1080p23	26,97	23,98			✓	✓	Haut/Bas
	1080p24	27	24		✓	✓	✓	Conditionnement de la trame, Haut/Bas
	1080p50	56,25	50	✓	✓	✓	✓	Trame séquentielle
	1080p59	67,43	59,94	✓	✓	✓	✓	Trame séquentielle
	1080p60	67,5	60	✓	✓	✓	✓	Trame séquentielle
	1080p100	112,5	100			✓		Trame séquentielle, Haut/Bas, Côte à côte (moitié)
	1080p120	135	120			✓		Trame séquentielle, Haut/Bas, Côte à côte (moitié)

Remarques

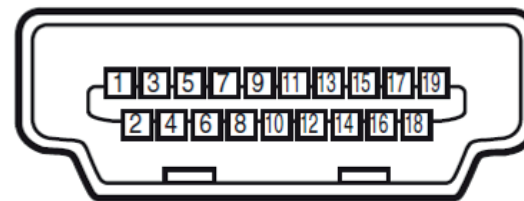
Annexe CH: A: Précisions sur le câblage

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

Remarques

DisplayPort

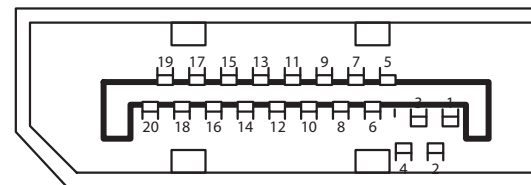
DisplayPort 1.2

Broche 1	ML_Lane 0 (p)	Ligne 0 (positive)
Broche 2	GND	Ground
Broche 3	ML_Lane 0 (n)	Ligne 0 (négative)
Broche 4	ML_Lane 1 (p)	Ligne 1 (positive)
Broche 5	GND	Ground
Broche 6	ML_Lane 1 (n)	Ligne 1 (négative)
Broche 7	ML_Lane 2 (p)	Ligne 2 (positive)
Broche 8	GND	Ground
Broche 9	ML_Lane 2 (n)	Ligne 2 (négative)
Broche 10	ML_Lane 3 (p)	Ligne 3 (positive)
Broche 11	GND	Ground
Broche 12	ML_Lane 3 (n)	Ligne 3 (négative)
Broche 13	CONFIG1	Connectée à Ground1
Broche 14	CONFIG2	Connectée à Ground1
Broche 15	AUX CH (p)	Canal auxiliaire (positif)
Broche 16	GND	Ground
Broche 17	AUX CH (n)	Canal auxiliaire (négatif)
Broche 18	Connexion à chaud	Détection de Connexion à chaud
Broche 19	Retour	Retour d'alimentation
Broche 20	DP_PWR	Alimentation pour connecteur (3,3 V 500 mA)

Entrée HDBaseT

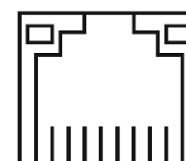
Prise RJ45.

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



DisplayPort : vue des broches du connecteur pour le panneau

Remarques

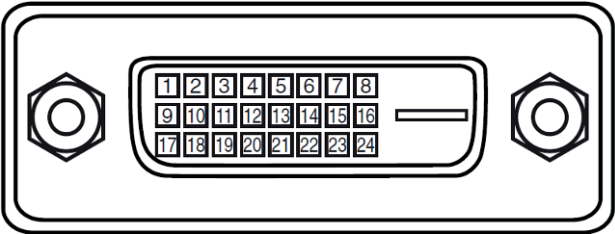


8 7 6 5 4 3 2 1

HDBase-T

Entrée DVI-D

- 1. Données TMDS 2+
- 2. Données TMDS 2-
- 3. Ground
- 4. non connecté
- 5. non connecté
- 6. SCL
- 7. SDA
- 8. non connecté
- 9. Données TMDS 1-
- 10. Données TMDS 1+
- 11. Ground
- 12. non connecté
- 13. non connecté
- 14. Alimentation +5 V
- 15. Ground
- 16. HPD
- 17. Données TMDS 0-
- 18. Données TMDS 0+
- 19. Ground
- 20. non connecté
- 21. non connecté
- 22. Ground
- 23. Horloge+ TMDS
- 24. Horloge- TMDS

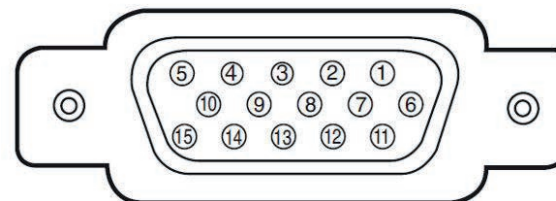


DVI-D : vue des broches du connecteur pour le panneau

Remarques

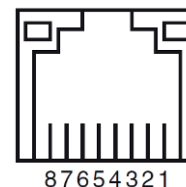
Entrée VGA

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

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

Prise RJ45

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



8 7 6 5 4 3 2 1

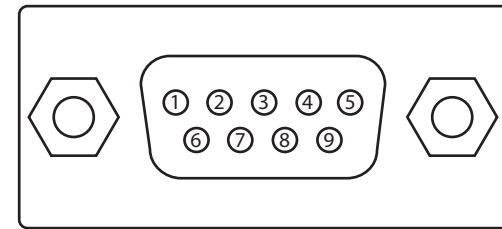
LAN : vue des broches du connecteur pour le panneau**Remarques**

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

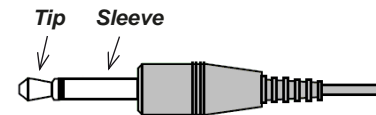


RS232 : vue des broches du connecteur mâle pour le panneau

Déclencheur

Mini jack 3,5 mm, Sortie : 12 V, 350 mA max.

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



Remarques

Annexe CH: A: Communication parameter setup and Control Protocol

You can use the serial control command to input commands for projector control or retrieve its operational data through Windows client terminal software.

Item	Parameter
Bit per Second	9600 bps
Data Bit	8-bit
Parity	None
Stop Bit	1
Flow Control	Aucun

Operation commands

Operation command syntax:

An operation command is prefixed by character "op", followed by control commands and settings separated by space blank [SP], and ended by carriage return pair "CR" and "ASCII hex 0D". Syntax of serial control commands:

op[SP]<operation command>[SP]<Setting Value>[CR]

- **op**. A constant indicating this is an operation command.
- **[SP]**. Indicate one blank space.
- **[CR]**. Indicate the command ending carriage return pair "CR" and "ASCII hex 0D".
- **Setting value**. Settings of operation command

Types of setup strings	Characters of settings	Description
Query current setup	?	Question mark "?" indicates querying current setup
CONFIGURATION	= <settings>	Syntax: Symbol "=" suffixed with setup values
Increase setup order of adjustment items	+	Some settings are changed in steps. Symbol "+" indicates changing one step up
Decrease setup order of adjustment items	-	Some settings are changed in steps. Symbol "-" indicates changing one step down
Execute operation command	Aucun	Certain operation commands execute after input without further setting or regulators.

Examples:

Control items	Input command row	Projector return message
Execute command	reset.all[CR]	RESET.ALL
Query current brightness	op bright ?[CR]	OP BRIGHT = 50
Set up brightness	op bright = 100[CR]	OP BRIGHT = 100
Brightness value + 1	op bright +[CR]	OP BRIGHT = "new value"
Brightness value - 1	op bright -[CR]	OP BRIGHT = "new value"
Out of range or no support	op bright = 200[CR]	OP BRIGHT = NA
Illegal command	op abright = 100[CR]	*Illegal format#

Remarques



When sending commands, "send" the command protocol message as a whole text file.



When sending the multiple commands, make sure the return message of the last command is received before sending out the next one.

Function	Operation	Set	Get	Inc	Dec	EXE	Values
Source auto	auto.src	✓	✓				0 : Off 1 : On
HDMI Color Space	color.space	✓	✓				0 : Auto 1 : RGB 2 : YUV
HDMI Range	hdmi.range	✓	✓				0 : Auto 1 : Full 2 : Limited
Saturation Vidéo	video.saturation	✓	✓	✓	✓		0 ~ 100
Teinte Vidéo	video.tint	✓	✓	✓	✓		0 ~ 100
Position horizontale	h.pos	✓	✓	✓	✓		-5 ~ +5 -100 ~ +100 (Auto Sync Off)
Position verticale	v.pos	✓	✓	✓	✓		-5 ~ +5 -100 ~ +100 (Auto Sync Off)
Phase	phase	✓	✓	✓	✓		0 ~ 31
clock	clock	✓	✓	✓	✓		-5 ~ +5
Synchro auto	auto.sync	✓	✓				0 : Off 1 : On
HDBaseT Control	hdbaset	✓	✓				0 : Off 1 : On
3D	threed	✓	✓				0 : Off 1 : DLP-Link 2 : IR
Inversion 3D Sync	threed.syncinvert	✓	✓				0 : Off 1 : On
Formats 3D	threed.format	✓	✓				0 : Frame Sequential 1 : Top / Bottom 2 : Side by side 3 : Frame Packing 4 : Auto (Auto detect FS)
Temporisation de sortie 3D Sync	threed.syncdelay	✓	✓				0 ~ 359

Remarques

Function	Operation	Set	Get	Inc	Dec	EXE	Values
Entrée 3D Sync	threed.syncinput		✓				0 : Internal 1 : External
3D Sync Output	threed.syncoutput	✓	✓				0 : Internal 1 : Bypass
Mode Image	pic.mode	✓	✓				0 : Presentation 1 : Bright 2 : Game 3 : Movie 4 : Vivid 5 : TV 6 : sRGB 7 : DICOM SIM 8 : User 9 : User 2
Brightness	bright	✓	✓	✓	✓		0 ~ 100
Contrast	contrast	✓	✓	✓	✓		0 ~ 100
HDR Control	hdr.control	✓	✓				0 : Off 1 : Auto 2 : On
Mode HDR	hdr.mode	✓	✓				0 : PQ-L300 1 : PQ-L400 2 : PQ-L500 3 : PQ-L600
Dynamique Noir	dblack	✓	✓				0 : Off 1 : On

Remarques

Function	Operation	Set	Get	Inc	Dec	EXE	Values
Projector Light (Light Off Timer)	projector.light	✓	✓				0 : Disable 1 : 0.5 sec 2 : 1 Sec 3 : 2 Sec 4 : 3 Sec 5 : 4 Sec
HSG/Red Gain	hsg.r.gain	✓	✓	✓	✓		0 ~ 100
HSG/Green Gain	hsg.g.gain	✓	✓	✓	✓		0 ~ 100
HSG/Blue Gain	Hsg.b.gain	✓	✓	✓	✓		0 ~ 100
HSG/Cyan Gain	hsg.c.gain	✓	✓	✓	✓		0 ~ 100
HSG/Magenta Gain	hsg.m.gain	✓	✓	✓	✓		0 ~ 100
HSG/Yellow Gain	hsg.y.gain	✓	✓	✓	✓		0 ~ 100
HSG/Red/Saturation	hsg.r.sat	✓	✓	✓	✓		0 ~ 100
HSG/Green/Saturation	hsg.g.sat	✓	✓	✓	✓		0 ~ 100
HSG/Blue/Saturation	Hsg.b.sat	✓	✓	✓	✓		0 ~ 100
HSG/Cyan/Saturation	hsg.c.sat	✓	✓	✓	✓		0 ~ 100
HSG/Magenta/Saturation	hsg.m.sat	✓	✓	✓	✓		0 ~ 100
HSG/Yellow/Saturation	Hsg.y.sat	✓	✓	✓	✓		0 ~ 100
HSG/Red/Hue	hsg.r.hue	✓	✓	✓	✓		0 ~ 100
HSG/Green/Hue	hsg.g.hue	✓	✓	✓	✓		0 ~ 100
HSG/Blue/Hue	Hsg.b. hue	✓	✓	✓	✓		0 ~ 100
HSG/Cyan/Hue	hsg.c. hue	✓	✓	✓	✓		0 ~ 100
HSG/Magenta/Hue	hsg.m. hue	✓	✓	✓	✓		0 ~ 100
HSG/Yellow/Hue	Hsg.y. hue	✓	✓	✓	✓		0 ~ 100
HSG/White/Red Gain	hsg.wr.gain	✓	✓	✓	✓		0 ~ 100
HSG/White/Green Gain	hsg.wg.gain	✓	✓	✓	✓		0 ~ 100
HSG/White/Blue Gain	Hsg.wb.gain	✓	✓	✓	✓		0 ~ 100
Couleur brillante	bri.color	✓	✓	✓	✓		0 ~ 10
Finesse	sharp	✓	✓	✓	✓		0 ~ 31

Remarques

Function	Operation	Set	Get	Inc	Dec	EXE	Values
Gamma	gamma	✓	✓				0 : 1.8 1 : 2.0 2 : 2.2 3 : 2.4 4 : B&W 5 : Linear
Température de couleurs	color.temp	✓	✓				0 : Warm 1 : Normal 2 : Cold
White Balance /Red Offset	red.offset	✓	✓	✓	✓		-100 ~ +100
White Balance /Green Offset	green.offset	✓	✓	✓	✓		-100 ~ +100
White Balance /Blue Offset	blue.offset	✓	✓	✓	✓		-100 ~ +100
White Balance /Red Gain	red.gain	✓	✓	✓	✓		0 ~ 200
White Balance /Green Gain	green.gain	✓	✓	✓	✓		0 ~ 200
White Balance /Blue Gain	blue.gain	✓	✓	✓	✓		0 ~ 200
Format de l'image	aspect	✓	✓				0 : Fill 1 : 4:3 2 : 16:9 3 : LetterBox 4 : Native 5 : 2.35:1
Zoom numérique	zoom	✓	✓	✓	✓		-10 ~ +10
Trapèze V	v.keystone	✓	✓	✓	✓		-30 ~ +30
Trapèze H	h.keystone	✓	✓	✓	✓		-30 ~ +30
Déplacement image H	img.hshift	✓	✓	✓	✓		-50 ~ +50
Déplacement image V	img.vshift	✓	✓	✓	✓		-50 ~ +50
4 Corner Top Left X	4corner.tlx	✓	✓	✓	✓		0 ~ +60
4 Corner Top Left Y	4corner.tly	✓	✓	✓	✓		0 ~ +60
4 Corner Top Right X	4corner.trx	✓	✓	✓	✓		0 ~ +60
4 Corner Top Right Y	4corner.try	✓	✓	✓	✓		0 ~ +60
4 Corner Bottom Left X	4corner.blx	✓	✓	✓	✓		0 ~ +60
4 Corner Bottom Left Y	4corner.bly	✓	✓	✓	✓		0 ~ +60

Remarques

Function	Operation	Set	Get	Inc	Dec	EXE	Values
4 Corner Bottom Right X	4corner.brx	✓	✓	✓	✓		0 ~ +60
4 Corner Bottom Right y	4corner.bry	✓	✓	✓	✓		0 ~ +60
4 Corner Reset	4corner.reset					✓	
Projection	projection	✓	✓				0 : Front 1 : Rear 2 : Ceiling 3 : Rear + Ceiling
Direct Power On (Auto power on)	direct.poweron	✓	✓				0 : Off 1 : On
Mode Lumière	light.mode	✓	✓				0 : Normal (100%) 1 : Eco (80%) 2 : Eco Plus 3 : Dimming 4 : Extreme Dimming 5 : Custom Light
Lumière perso.	custom.light	✓	✓	✓	✓		50 ~ 200
Vitesse du ventilateur	fanspeed	✓	✓				0 : Normal 1 : High
IR Control	ir.control	✓					0 : Both IR On 1 : Front IR On 2 : Rear IR On
ID de la télécommande	remote.id	✓	✓				0 ~ 99
NetWork Status	net.status		✓				0 : Disconnect 1 : Connected
NetWork / DHCP	net.dhcp	✓	✓				0 : Off 1 : On
NetWork / IP Address	net.ipaddr	✓	✓				<string>
NetWork / Subnet	net.subnet	✓	✓				<string>
NetWork / Gateway	net.gateway	✓	✓				<string>
NetWork / DNS	net.dns	✓	✓				<string>

Remarques

Function	Operation	Set	Get	Inc	Dec	EXE	Values
NetWork Apply	net.apply	✓					0 : Cancel 1 : OK
Consommation en veille	standby.power	✓	✓				1 : On (0.5W) 2 : On by Lan 3 : On by HDBaseT
No Signal Power Off	nosignal.poweroff	✓	✓				0 ~ 36
Sleep Timer	sleep.timer	✓	✓				0 ~ 120
Volume	volume	✓	✓	✓	✓		0 ~ 10
Heures du filtre à air	airfilter.hours		✓				<string>
Air Filter Hour Reset	airfilter.reset					✓	
Blank Screen Color	blankscreen.color	✓	✓				0 : Black 1 : Red 2 : Green 3 : Blue 4 : White
Logo	logo	✓	✓				0 : Std. 1 : Black 2 : Blue
MENU Position	menu.position	✓	✓				0 : Left 1 : Right 2 : Center 3 : Down 4 : Up
MENU Translucent	menu.trans	✓	✓				0 : Off 1 : 25% 2 : 50% 3 : 75% 4 : 100%
Clavier Verrouillé	keypad.lock	✓	✓				0 : Off 1 : On

Remarques

Function	Operation	Set	Get	Inc	Dec	EXE	Values
Verrou de sécurité	security.lock	✓	✓				1 : Up 2 : Down 3 : Left 4 : Right
Security Unlock	security.unlock	✓					1 : Up 2 : Down 3 : Left 4 : Right

Remarques

Function	Operation	Set	Get	Inc	Dec	EXE	Values
Language	lang	✓	✓				0 : English
							1 : French
							2 : German
							3 : Spanish
							4 : Portuguese
							5 : Simplified Chinese
							6 : Traditional Chinese
							7 : Italian
							8 : Norwegian
							9 : Swedish
							10 : Dutch
							11 : Russian
							12 : Polish
							13 : Finnish
							14 : Greek
							15 : Korean
							16 : Hungarian
							17 : Czech
							18 : Arabic
							19 : Turkish
							20 : Vietnamese
							21 : Japanese
							22 : Thai
							23 : Farsi
							24 : Hebrew
							25 : Danish
							26 : French Canadian

Remarques

Function	Operation	Set	Get	Inc	Dec	EXE	Values
Remise totale à 0	reset.all					✓	
Source Info	source.info		✓				<string>
Light Hours 1	light1.hours		✓				<string>
Light Hours 1 Reset	light1.reset					✓	
Version du logiciel	sw.ver		✓				<string>
Num de série	ser.no		✓				<string>
Image Auto	auto.img					✓	
Light 1 Status	light1.stat		✓				0 : Off 1 : On
Model	model		✓				<string>
Horloge à pixel	pixel.clock		✓				<string>
H Refresh Rate	h.refresh		✓				<string>
V Refresh Rate	v.refresh		✓				<string>
Blank	blank	✓	✓				0 : Off 1 : On
Power On	power.on					✓	
Power Off	power.off					✓	
Projector Status	status		✓				0 : Reset 1 : Standby 2 : Active 3 : Cooling
Muet	mute	✓	✓				0 : Off 1 : On
Figer	freeze	✓	✓				0 : Off 1 : On

Remarques

Function	Operation	Set	Get	Inc	Dec	EXE	Values
Sélectionner la source d'entrée	input.sel	✓	✓				1 : VGA 2 : RGB2 (NOT APPLICABLE) 3 : DVI 4 : Video (NOT APPLICABLE) 5 : S-Video (NOT APPLICABLE) 6 : HDMI 1 7 : BNC 8 : Component (NOT APPLICABLE) 9 : HDMI 2 15 : HDBaseT

Remarques

Lens related functions:

Function	Operation	Set	Get	Inc	Dec	EXE	Values
Objectif bloqué	lens.lock	✓	✓				0 : Off 1 : On
Lens zoom in	zoom.in					✓	
Lens zoom in 2	zoom.in.2					✓	
Lens zoom in 3	zoom.in.3					✓	
Lens zoom out	zoom.out					✓	
Lens zoom out 2	zoom.out.2					✓	
Lens zoom out 3	zoom.out.3					✓	
Lens focus near	focus.near					✓	
Lens focus near 2	focus.near.2					✓	
Lens focus near 3	focus.near.3					✓	
Lens focus far	focus.far					✓	
Lens focus far 2	focus.far.2					✓	
Lens focus far 3	focus.far.3					✓	
Lens up	lens.up					✓	
Lens up 2	lens.up.2					✓	
Lens up 3	lens.up.3					✓	
Lens down	lens.down					✓	
Lens down 2	lens.down.2					✓	
Lens down 3	lens.down.3					✓	

Function	Operation	Set	Get	Inc	Dec	EXE	Values
Lens left	lens.left					✓	
Lens left 2	lens.left.2					✓	
Lens left 3	lens.left.3					✓	
Lens right	lens.right					✓	
Lens right 2	lens.right.2					✓	
Lens right 3	lens.right.3					✓	
Lens center	lens.center					✓	
Lens type	lens.type	✓	✓				0 : Non-UST 1 : UST
Lens load	lens.load	✓					1~8
Lens save	lens.save	✓					1~8
Lens clear	lens.clear	✓					1~8

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.

Remarques

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

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.

Remarques

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



A Delta Associate Company

Coordonnées :

Europe 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	Amérique du Nord 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	Chine 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	Dubaï Digital Projection FZE Unit B4, Light Industrial Units 4, Silicon Oasis, Dubaï, EAU Tél. : +971 43300800 enquiries@digitalprojection.co.uk www.digitalprojection.com	Japon 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
Taiwan Digital Projection Taiwan 186 Ruey Kuang Rd, Neihsu District, Taipei, 114 Taiwan Tél. : +886-8797-2088 x8854 Taiwan@digitalprojection.co.uk	Corée 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	Inde Digital Projection India Plot-43, Sector-35, HSIIIDC, Gurgaon Haryana - 122001 Tél. : +91-124-4874900#4275 india@digitalprojection.co.uk		