

Vidéoprojecteur numérique à luminosité élevée

Série INSIGHT 4K Laser

- ▶ GUIDE D'INSTALLATION ET DE DÉMARRAGE RAPIDE
 - ▶ GUIDE DE CONNEXION
 - ▶ GUIDE D'UTILISATION
 - ▶ GUIDE DE RÉFÉRENCE



À propos de ce document

Suivez attentivement les instructions du présent manuel pour une utilisation durable et sécurisée du projecteur.

Symboles utilisés dans ce manuel

La plupart des pages de ce document ont une section spéciale pour les remarques. Les informations de cette section sont accompagnées des symboles suivants:

 **AVERTISSEMENT** : ce symbole indique un risque de dommages corporels et/ou de dommages matériels si les instructions ne sont pas 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 LASER** : ce symbole indique un risque potentiel d'exposition des yeux aux radiations laser si les instructions ne sont pas suivies à la lettre.

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

Révision du produit

Étant que, chez Digital Projection, nous nous efforçons d'améliorer constamment nos produits, nous pouvons modifier les spécifications et conceptions, et ajouter de nouvelles fonctions sans préavis.

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.

Remarques

Informations sur le laser



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

Remarques

Introduction

Nous vous félicitons d'avoir acheté ce projecteur numérique.

Ce projecteur présente les caractéristiques suivantes:

- Résolution 4K jusqu'à 60 fps via une seule entrée DisplayPort.
- Capacité d'entrée Dual Pipe (2 ports DisplayPort 1.2).
- Capacité d'affichage Full 4K 3D.
- Mise à l'échelle des formats HDMI 1.4 à la résolution 4K.
- 3G-SDI.
- Commande de masquage pour un redimensionnement personnalisé de la fenêtre d'entrée.
- Commande via LAN et RS232
- Monture d'objectif motorisée.

Le numéro de série est inscrit sur le côté du projecteur. Reportez-le ici :

Remarques

TABLE DES MATIÈRES

GUIDE D'INSTALLATION ET DE DÉMARRAGE RAPIDE	1	GUIDE DE CONNEXION	23
BRANCHEMENT DE L'ALIMENTATION	3	ENTRÉES DES SIGNAUX	25
VUE GÉNÉRALE DU PROJECTEUR	4	Panneau de connectique principal.....	25
Vues avant et arrière.....	4	3D Sync	26
Control panel.....	5	Témoins sur le panneau de connectique principal	27
Témoins des boutons du panneau de commande.....	6	Panneau optionnel	28
Témoins d'état.....	7	EDID sur les entrées DVI, HDMI et DisplayPort	29
POSITIONNEMENT DE L'ÉCRAN ET DU PROJECTEUR	8	Utilisation des répartiteurs HDMI/DVI/DisplayPort avec le projecteur	29
Restrictions d'inclinaison.....	9	CONNEXIONS DE COMMANDE	30
INSTALLATION DE L'OBJECTIF	10	GUIDE D'UTILISATION	31
NETTOYAGE ET REMPLACEMENT DES FILTRES	11	UTILISATION DU PANNEAU DE COMMANDE	33
Filtres arrière.....	11	Vue générale de l'écran LCD	33
Filtre avant	13	En mode VEILLE.....	33
Réinitialiser la durée d'utilisation du filtre à air	15	En mode de fonctionnement	33
FONCTIONNEMENT DU PROJECTEUR	16	Lors de l'affichage des menus.....	34
Mise en marche du projecteur.....	16	Verrouillage et déverrouillage du panneau de commande.....	35
Arrêt du projecteur	17	Utilisation des menus	36
Sélection d'un titre ou d'un motif de test	18	Saisie de valeurs alphanumériques	36
Sélection d'un titre	18		
Sélection d'un motif de test	19		
Réglage de l'objectif.....	20		
Réglage de la luminosité.....	21		

TABLE DES MATIÈRES (suite)

UTILISATION DU PROJECTEUR	37	POSITIONNEMENT DE L'IMAGE	52
Menu Title Select.....	37	Plage de décalage maximum.....	54
<i>Sélection d'un motif de test</i>	<i>37</i>	EXPLICATION DES RAPPORTS D'ASPECT	55
Menu Configuration.....	38	ANNEXE A : RÉFÉRENCES DE L'OBJECTIF	56
<i>Light Setup</i>	<i>38</i>	ANNEXE B : MODES D'ENTRÉE DE SIGNAL SUPPORTÉS	57
<i>Lens Control.....</i>	<i>38</i>	ICP60	57
<i>Reset.....</i>	<i>38</i>	Panneau optionnel	58
Menu Information	39	<i>Affectation à l'écran des signaux d'entrée du panneau optionnel.....</i>	<i>60</i>
<i>Light Output</i>	<i>39</i>	ANNEXE C : GLOSSAIRE	61
<i>Preset Button.....</i>	<i>39</i>		
<i>Usage.....</i>	<i>39</i>		
<i>Error Code</i>	<i>39</i>		
<i>Version</i>	<i>40</i>		
<i>IP Address</i>	<i>41</i>		
<i>Setup Date.....</i>	<i>41</i>		
<i>Option Status.....</i>	<i>41</i>		
GUIDE DE RÉFÉRENCE	43		
LE DMD™	45		
CHOIX D'UN OBJECTIF	47		
EXIGENCES RELATIVES À L'ÉCRAN.....	48		
Ajustement de l'image au DMD™	48		
Tailles de la diagonale de l'écran	49		
Ajustement de l'image à l'écran	50		
Positionnement de l'écran et du projecteur.....	51		

Vidéoprojecteur numérique à luminosité élevée

Série INSIGHT 4K Laser

▶ GUIDE D'INSTALLATION ET DE DÉMARRAGE RAPIDE



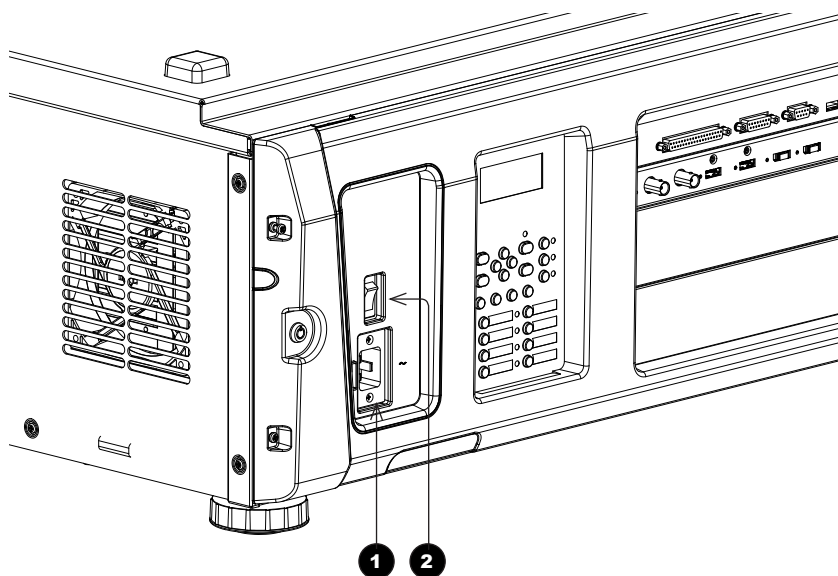
DANS CE GUIDE

Branchement de l'alimentation	3
Vue générale du projecteur	4
Vues avant et arrière	4
Control panel	5
Témoins des boutons du panneau de commande.....	6
Témoins d'état.....	7
Positionnement de l'écran et du projecteur	8
Restrictions d'inclinaison	9
Installation de l'objectif.....	10
Nettoyage et remplacement des filtres	11
Filtres arrière	11
Filtre avant.....	13
Réinitialiser la durée d'utilisation du filtre à air	15
Fonctionnement du projecteur.....	16
Mise en marche du projecteur	16
Arrêt du projecteur.....	17
Sélection d'un titre ou d'un motif de test	18
Sélection d'un titre	18
Sélection d'un motif de test.....	19
Réglage de l'objectif	20
Réglage de la luminosité	21




Branchement de l'alimentation

En regardant le projecteur par l'arrière, l'**entrée secteur c.a.** **1** est située sur le côté droit, vers l'arrière.

Assurez-vous que le **commutateur d'alimentation** **2** au-dessus de l'entrée est en position d'arrêt (OFF), puis poussez fermement le connecteur électrique dans la prise.



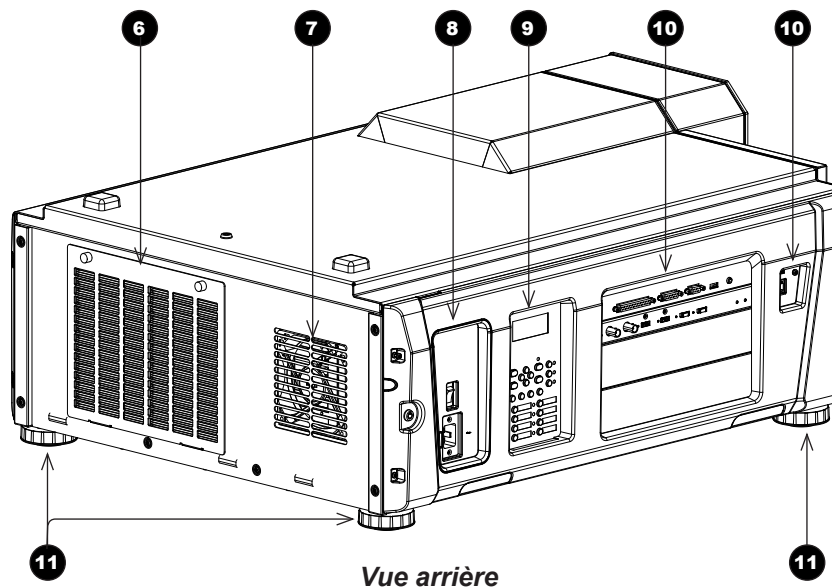
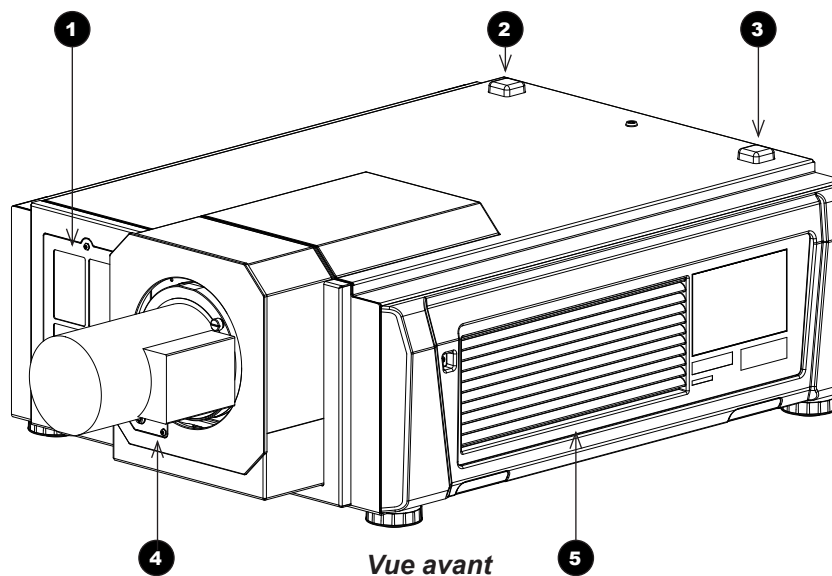
Remarques

-  N'utilisez que le câble d'alimentation fourni.
-  Vérifiez que la prise de courant est reliée à la terre car cet équipement DOIT être relié à la terre.
-  Manipulez le câble d'alimentation avec précaution et évitez les torsions importantes. N'utilisez pas un câble d'alimentation endommagé.

Vue générale du projecteur

Vues avant et arrière

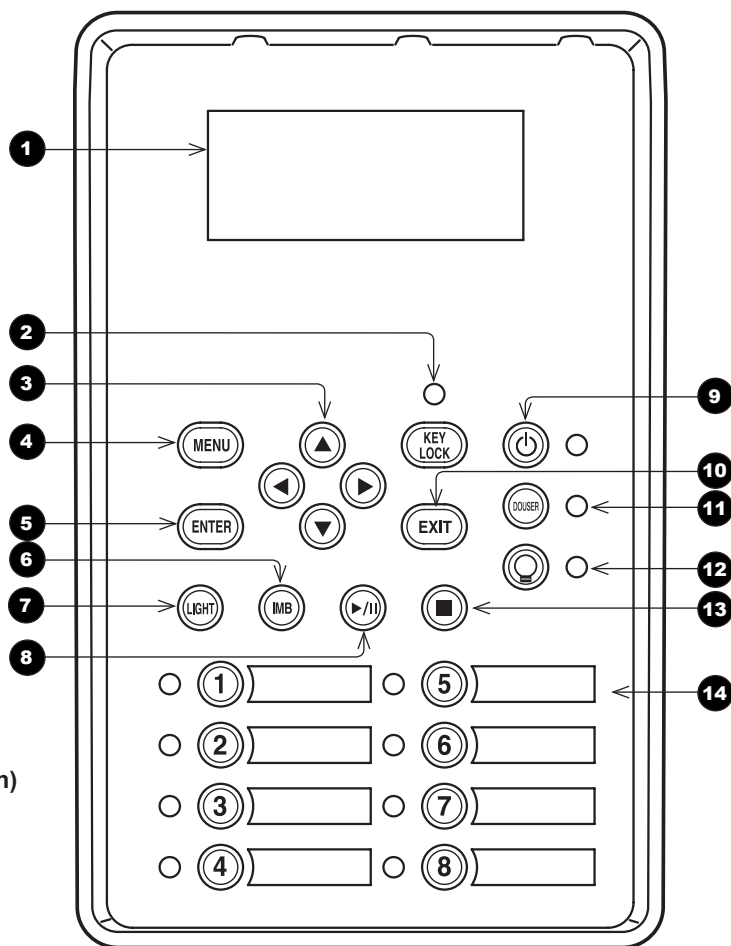
- 1** Entrée d'air et filtre
- 2** **Témoin d'état SYSTÈME**
Quand le projecteur fonctionne normalement, ce témoin s'allume en vert ou en orange. En cas d'erreur, il devient rouge. En fonction du scénario, le témoin peut être fixe ou clignoter.
- 3** **Témoin d'état LUMIÈRE**
S'allume quand la source lumineuse est activée.
- 4** Objectif
- 5** Sortie d'air
- 6** Entrée d'air et filtre
- 7** Sortie d'air
- 8** Interrupteur d'alimentation et connexion électrique
- 9** Panneau de commande avec écran à DEL
- 10** Connexions
- 11** Pieds ajustables



Remarques

Control panel



- 1 Écran LCD
- 2 Bouton KEY LOCK (avec témoin)
- 3 Boutons flèches
- 4 Bouton MENU
- 5 Bouton ENTER
- 6 *pas utilisé dans cette configuration (sauf pour entrer des valeurs alphanumériques)*
- 7 LIGHT button
- 8 *pas utilisé dans cette configuration*
- 9 Bouton d'ALIMENTATION (avec témoin)
- 10 BoutonEXIT
- 11 Bouton DOUSER (avec témoin)
- 12 Bouton Marche / Arrêt de la source lumineuse (avec témoin)
- 13 *pas utilisé dans cette configuration*
- 14 Boutons des préréglages 1 à 8 (avec témoins)

*Remarques*

Témoins des boutons du panneau de commande




1

KEY LOCK

Comportement	Signification
Éteint 	Le verrouillage du panneau est inactif.
Allumé 	Le verrouillage du panneau est actif.



2

Marche / Arrêt de l'alimentation

Comportement	Signification
Éteint 	Le projecteur est hors tension ou en mode VEILLE.
Clignotement vert 	Le projecteur est en train de chauffer (préparation à la mise en marche) ou de refroidir (préparation à l'arrêt).
Fixe vert 	Le projecteur est allumé.



3

Marche / Arrêt DOUSER

Comportement	Signification
Éteint 	L'obturateur est ouvert.
Fixe vert 	L'obturateur est fermé.




4

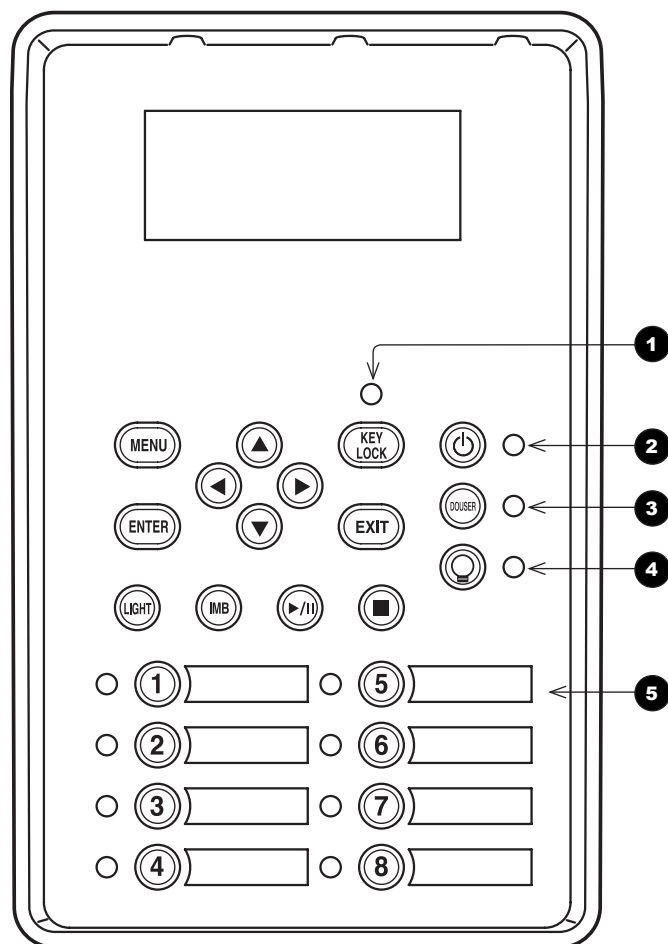
Marche / Arrêt de la source lumineuse

Comportement	Signification
Éteint 	La source lumineuse est éteinte.
Fixe vert 	La source lumineuse est allumée.

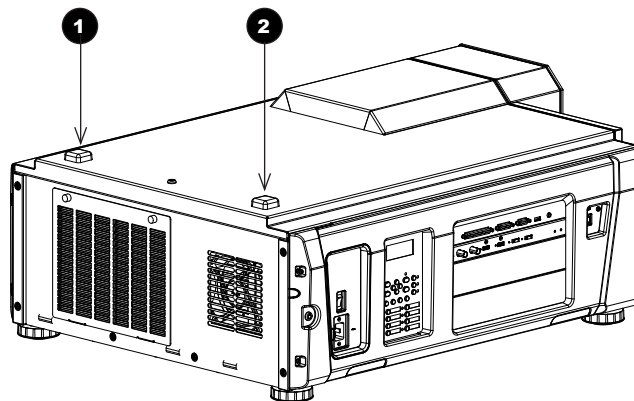
5

Préréglages

Comportement	Signification
Éteint 	Le titre n'est pas assigné au projecteur.
Fixe blanc 	Le titre est assigné au projecteur, mais il n'est pas utilisé actuellement.
Fixe vert 	Le titre est assigné au projecteur et il est utilisé actuellement.



Remarques

Témoins d'état**1** **Témoin d'état LUMIÈRE****Comportement****Signification**

Éteint	●	La source lumineuse est éteinte.
Allumé	●	La source lumineuse est allumée.

2 **Témoin d'état SYSTÈME****Comportement****Signification**

Éteint	●	Le projecteur est éteint.
Clignotement vert	●	Le projecteur est en train de chauffer. L'obturateur est fermé et la source lumineuse est arrêtée.
Fixe vert	●	Le projecteur est allumé.
Clignotement orange	●	Le projecteur refroidit.
Fixe orange	●	Le projecteur est en veille.
Clignotement rouge	●	Erreur, la projection ne peut pas continuer. Vérifiez les messages d'erreur sur l'écran LCD.
Clignotement rouge, avec sonnerie	●	Erreur avec des implications de sécurité. La projection ne peut pas continuer. Vérifiez les messages d'erreur sur l'écran LCD.
Fixe rouge	●	Erreur non-fatale, la projection peut continuer. Vérifiez les messages d'erreur sur l'écran LCD.

Remarques

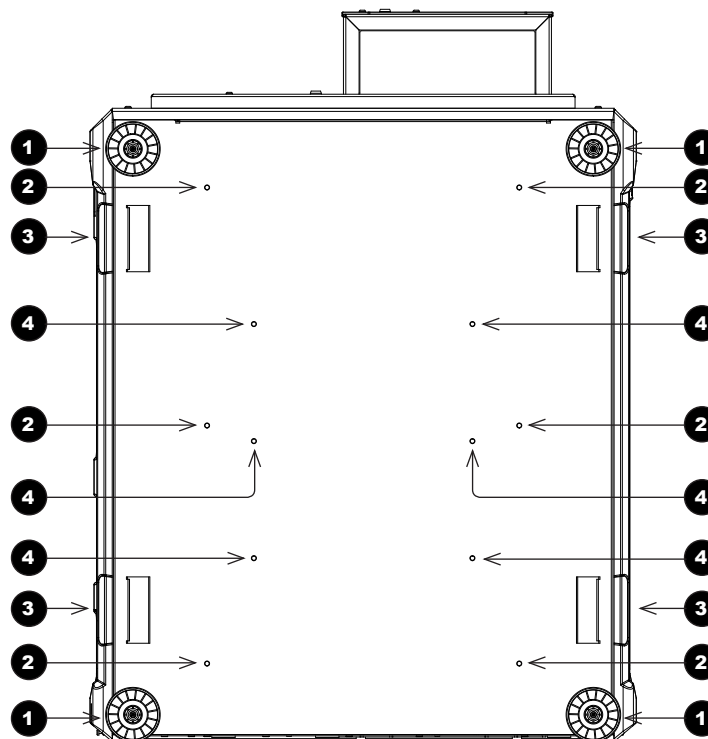
Positionnement de l'écran et du projecteur

L'installation doit être réalisée uniquement par un personnel autorisé.


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


Le schéma ci-dessous illustre la base du projecteur. Les positions des pieds pour une installation sur une table et les trous de fixation pour une installation au plafond sont clairement visibles. L'illustration indique également les positions des quatre poignées qui facilitent le transport.


- 1** Quatre pieds ajustables
- 2** Six trous M6 pour une installation au plafond (jeu A)
Les vis ne doivent pas pénétrer dans le corps du projecteur de plus de 15 mm.
- 3** Poignées de transport sécurisé
- 4** Six trous M6 pour une installation au plafond (jeu B)
Les vis ne doivent pas pénétrer dans le corps du projecteur de plus de 15 mm.



Remarques

 **Laissez toujours le projecteur refroidir pendant 5 minutes avant de débrancher l'alimentation ou de déplacer le projecteur.**

 **Veillez à laisser un espace d'au moins 30 cm entre les sorties de ventilation et les murs, et de 10 cm sur tous les autres côtés.**

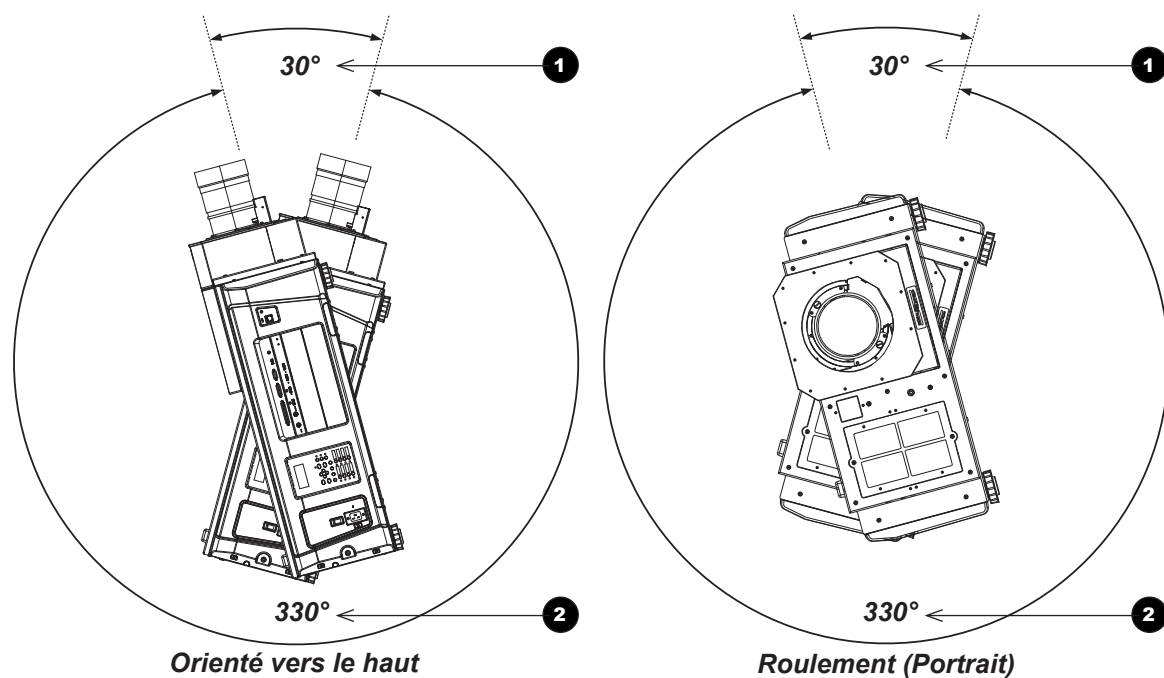
 **Les projecteurs ne sont pas conçus pour être empilés les uns sur les autres sauf si vous utilisez un cadre de fixation.**

Restrictions d'inclinaison

Le projecteur peut fonctionner dans différentes positions. Les seuls angles non-utilisables sont :

- Mode vertical avec objectif pointé vers le haut.
- Mode portrait avec entrées orientées vers le bas.

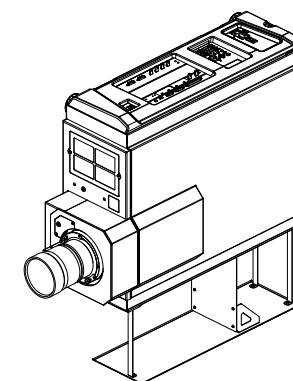
Le schéma ci-dessous illustre les deux positions des **angles non-utilisables** ❶ et des **angles utilisables** ❷ :



Remarques



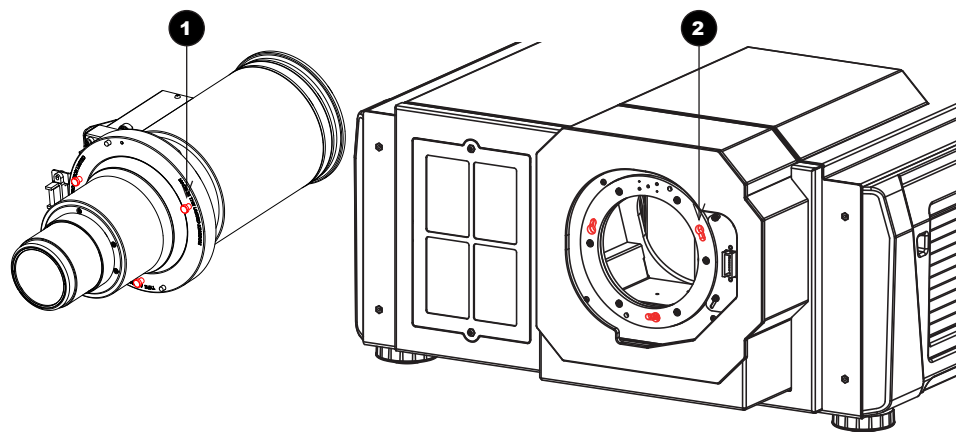
L'installation en mode portrait nécessite d'installer un support de protection sous le projecteur (comme illustré ci-dessous). Le personnel non-autorisé ne doit pas tenter de procéder à une installation en mode portrait. Veuillez contacter Digital Projection ou un revendeur si vous souhaitez utiliser le projecteur en mode portrait.



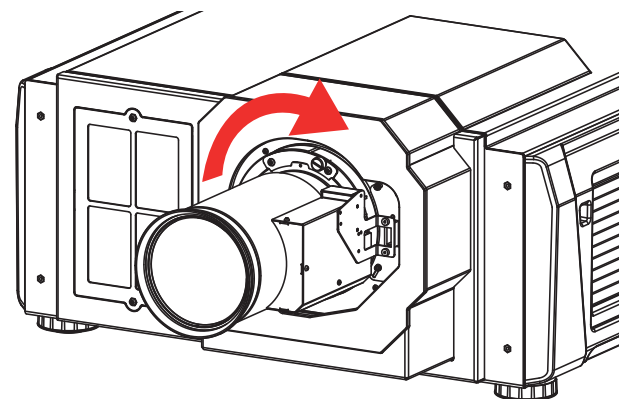
Installation de l'objectif

1. Insérez l'objectif dans la monture.

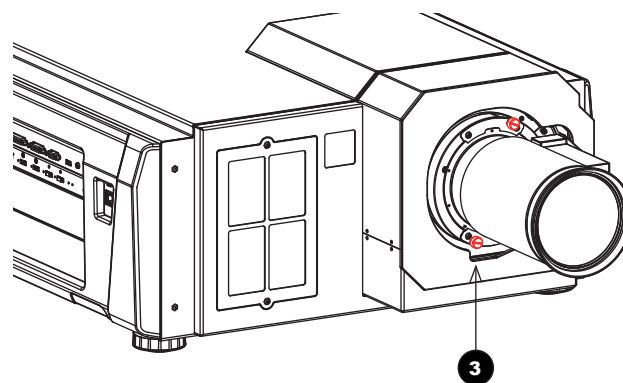
Engagez les trois **pivots de position** **1** dans les **encoches** **2** correspondantes de la monture.









2. Faites tourner l'objectif en sens horaire jusqu'à ce que les pivots glissent complètement dans les encoches.



3. Serrez les deux **vis de fixation** **3** sur le collier de l'objectif.



Remarques

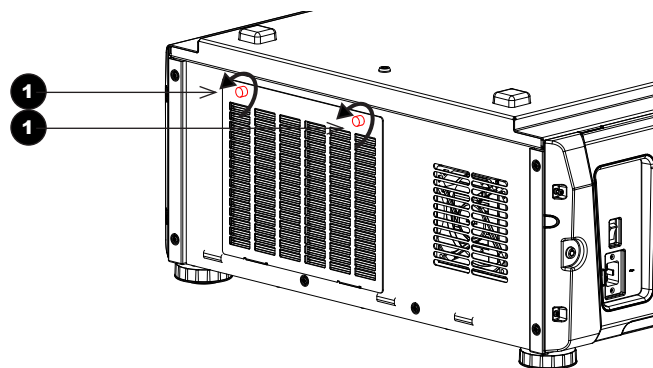
-  Avant de remplacer l'objectif, veuillez toujours à éteindre le projecteur et à le débrancher complètement de l'alimentation.
-  When changing the lens, avoid using excessive force as this may damage the equipment.
-  Veuillez à conserver l'emballage et les bouchons de protection de l'objectif d'origine pour une utilisation ultérieure.
-  Le projecteur ne fonctionne pas sans objectif installé.
-  Avant d'allumer le projecteur, assurez-vous de retirer les bouchons de protection sur l'avant et l'arrière de l'objectif.
-  Les deux vis de fixation doivent être serrées avec un tournevis à un couple d'au moins 0,5 Nm.
Un mauvais serrage des vis peut provoquer une chute de l'objectif.

Nettoyage et remplacement des filtres

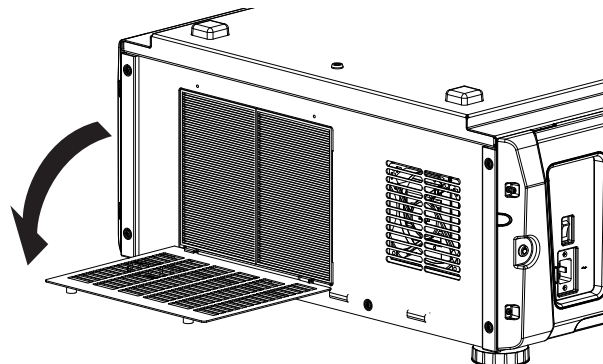
Filtres arrière

1. Desserrez les deux **boutons** 1 qui maintiennent le couvercle du filtre, en les tournant dans le sens horaire inverse.

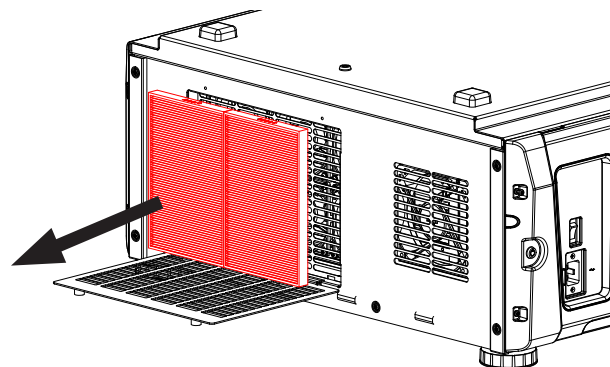
Utilisez un tournevis cruciforme si nécessaire.




2. Basculez le couvercle du filtre pour l'ouvrir.





3. Retirez les filtres. Attrapez chaque filtre à air par le haut et le bas (ou les côtés gauche et droit), et retirez-le en tirant vers vous.




Remarques

 Les boutons sont captifs sur le couvercle amovible.

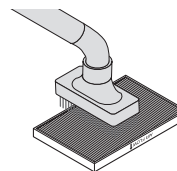
 Avant de remplacer les filtres, veillez toujours à éteindre le projecteur et à le débrancher complètement de l'alimentation.

 Pendant le remplacement des filtres, n'utilisez pas une force excessive sous peine d'endommager l'équipement.

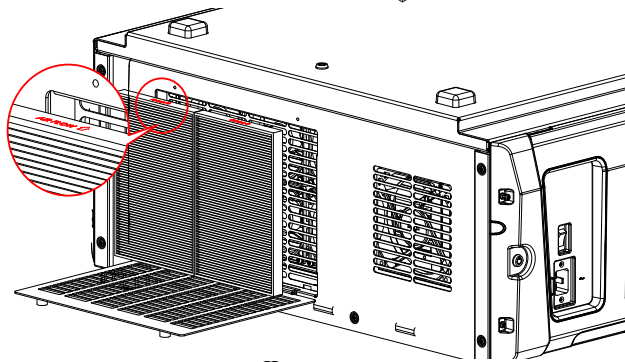
 Les filtres doivent être remplacés lors de l'installation d'une nouvelle source lumineuse, ou comme nécessaire lors d'une inspection visuelle et en accord avec l'environnement d'utilisation.

4. Si vous remplacez les filtres, ignorez cette étape.

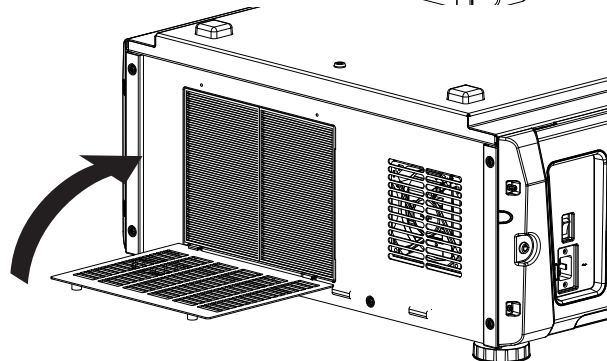
Pour nettoyer le filtre, utilisez l'accessoire brosse d'un aspirateur pour aspirer la poussière des filtres. Évitez tout contact direct en l'absence d'un accessoire ou utilisez une buse d'aspirateur.



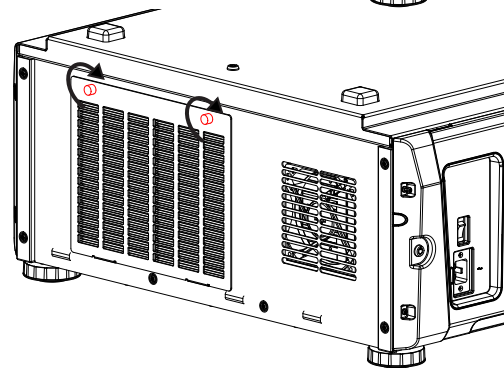
5. Montez les filtres à air sur le projecteur. Recherchez une flèche (AIR FLOW↑) sur le côté du filtre à air qui indique le sens d'installation. Orientez la flèche vers le projecteur.



6. Fermez le couvercle du filtre.



7. Serrez les boutons en sens horaire pour bloquer le couvercle.



Remarques



Avant de remplacer les filtres, veillez toujours à éteindre le projecteur et à le débrancher complètement de l'alimentation.



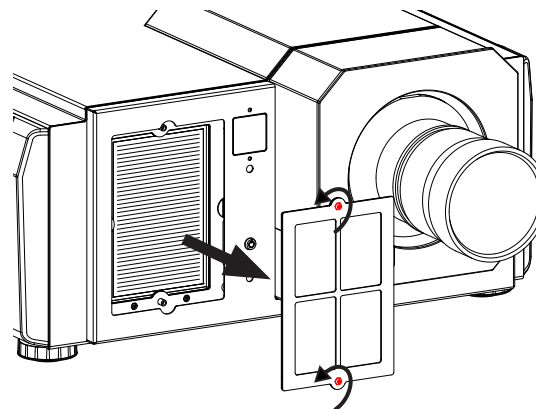
Pendant le remplacement des filtres, n'utilisez pas une force excessive sous peine d'endommager l'équipement.



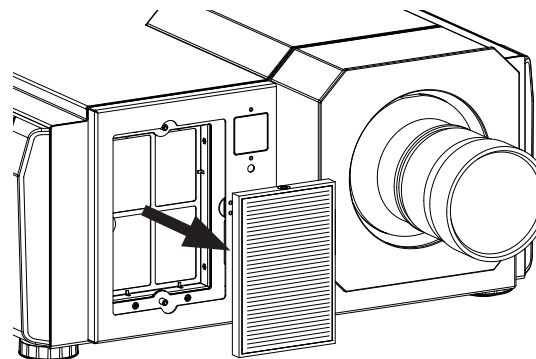
Les filtres doivent être remplacés lors de l'installation d'une nouvelle source lumineuse, ou comme nécessaire lors d'une inspection visuelle et en accord avec l'environnement d'utilisation.

Filtre avant

1. Desserrez les deux vis captives situées sur le couvercle du filtre et déposez ce dernier.

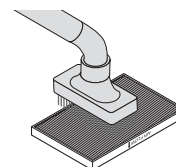


2. Retirez le filtre à air.



3. Si vous remplacez le filtre, ignorez cette étape.

Pour nettoyer le filtre, utilisez l'accessoire brosse d'un aspirateur pour aspirer la poussière du filtre. Évitez tout contact direct en l'absence d'un accessoire ou utilisez une buse.

**Remarques**

Avant de remplacer les filtres, veillez toujours à éteindre le projecteur et à le débrancher complètement de l'alimentation.



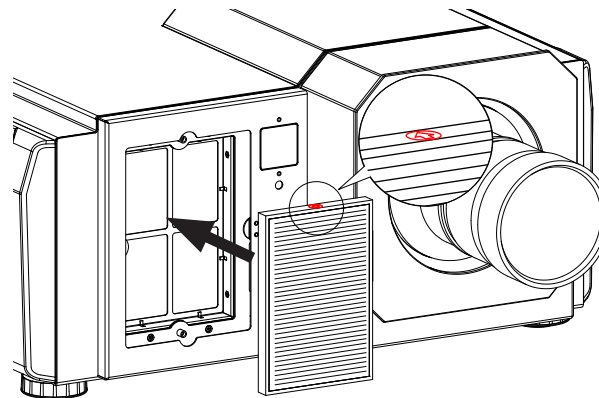
Pendant le remplacement des filtres, n'utilisez pas une force excessive sous peine d'endommager l'équipement.



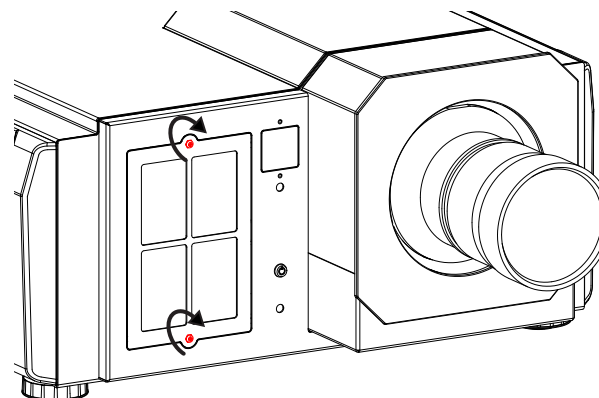
Les filtres doivent être remplacés lors de l'installation d'une nouvelle source lumineuse, ou comme nécessaire lors d'une inspection visuelle et en accord avec l'environnement d'utilisation.

4. Montez le filtre à air sur le projecteur.

Recherchez une flèche sur le côté du filtre à air qui indique le sens d'installation. Orientez la flèche vers le projecteur.



5. Montez le couvercle du filtre sur le projecteur. Serrez les deux vis captives pour bloquer le couvercle.



Remarques



Avant de remplacer les filtres, veillez toujours à éteindre le projecteur et à le débrancher complètement de l'alimentation.



Pendant le remplacement des filtres, n'utilisez pas une force excessive sous peine d'endommager l'équipement.

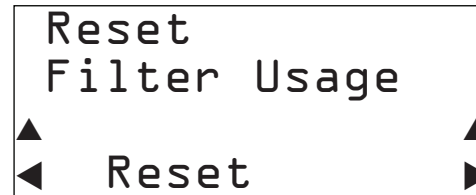



Les filtres doivent être remplacés lors de l'installation d'une nouvelle source lumineuse, ou comme nécessaire lors d'une inspection visuelle et en accord avec l'environnement d'utilisation.

Reinitialiser la durée d'utilisation du filtre à air

1. Allumez le projecteur.
2. Ouvrez le menu et allez à **Configuration > Reset**.

Filter Usage permet de remettre à zéro la durée d'utilisation du filtre.

**Remarques**

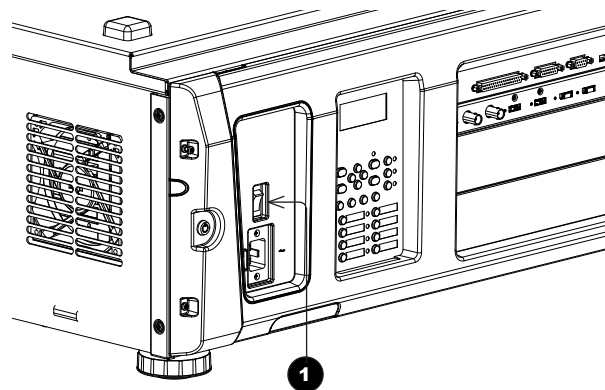
 Les filtres doivent être remplacés lors de l'installation d'une nouvelle source lumineuse, ou comme nécessaire lors d'une inspection visuelle et en accord avec l'environnement d'utilisation

Fonctionnement du projecteur

Mise en marche du projecteur

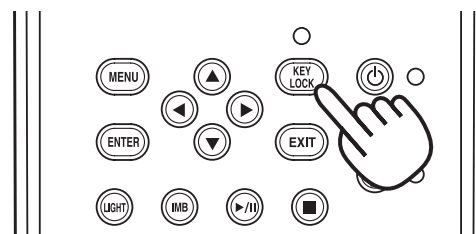
1. Assurez-vous que l'**interrupteur d'alimentation** **1** situé au-dessus de la prise secteur c.a. est en position OFF (arrêt). Branchez le câble d'alimentation entre l'alimentation secteur et le projecteur, puis appuyez sur l'interrupteur.

Le témoin d'état **SYSTÈME** s'allume en orange en continu pour indiquer que le projecteur est maintenant en mode VEILLE.



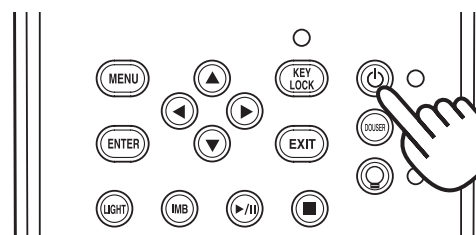
2. (*étape optionnelle*) Sans l'appui sur un bouton dans les 30 secondes qui suivent le passage du projecteur en mode VEILLE, le panneau de commande se verrouille.

Pour débloquer le panneau de commande, maintenez enfoncé le bouton **KEY LOCK** pendant une seconde ou plus.




3. Pour passer du mode VEILLE au mode de fonctionnement (ON), maintenez enfoncé le bouton **ALIMENTATION** pendant trois secondes ou plus.


Pendant la procédure de démarrage, le témoin d'état **SYSTÈME** clignote en vert. Quand le projecteur est complètement allumé, le témoin d'état **SYSTÈME** s'allume en vert en continu.




Remarques

 Pendant que le projecteur fonctionne ou refroidit, n'arrêtez pas le projecteur à l'aide de l'interrupteur d'alimentation ou en débranchant le cordon électrique.

 N'utilisez que le câble d'alimentation fourni.

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

 Manipulez le câble d'alimentation avec précaution et évitez les torsions importantes. N'utilisez pas un câble d'alimentation endommagé.

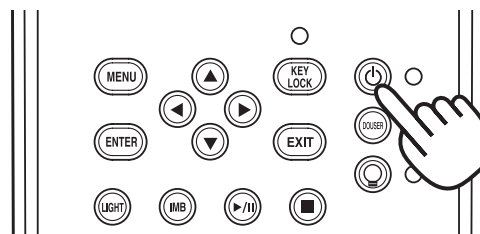
Arrêt du projecteur

1. Maintenez enfoncé le bouton **ALIMENTATION** pendant trois secondes ou plus.


La source lumineuse s'éteint et le projecteur commence à refroidir. Pendant la procédure de refroidissement, le témoin d'état **SYSTÈME** clignote en orange. Le ventilateur continue de fonctionner et un message s'affiche sur l'écran LCD pour indiquer que le projecteur n'est pas encore éteint.

Quand le ventilateur s'arrête, le témoin d'état **SYSTÈME** s'allume en orange en continu pour indiquer que le projecteur est maintenant en mode VEILLE.


2. Pour éteindre complètement le projecteur, placez le commutateur d'alimentation sur OFF.




Remarques

 Pendant que le projecteur fonctionne ou refroidit, n'arrêtez pas le projecteur à l'aide de l'interrupteur d'alimentation ou en débranchant le cordon électrique.

 N'utilisez que le câble d'alimentation fourni.

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

 Manipulez le câble d'alimentation avec précaution et évitez les torsions importantes. N'utilisez pas un câble d'alimentation endommagé.

Sélection d'un titre ou d'un motif de test

Le projecteur est livré avec des titres et des motifs de test déjà configurés. Si vous avez besoin de modifier la configuration, contactez votre revendeur.

Sélection d'un titre

Connectez le titre que vous souhaitez afficher et allumez la source d'entrée, puis allumez le projecteur. Si nécessaire, débloquez le clavier.

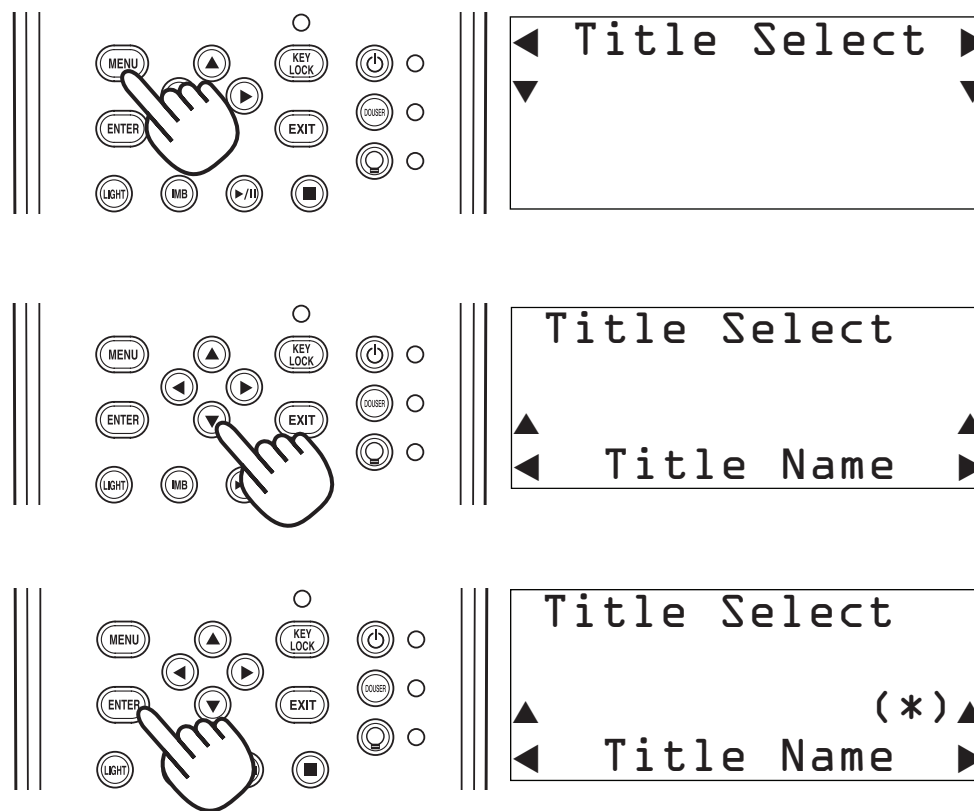
Si un raccourci est assigné au titre, appuyez sur le bouton du raccourci afin que le projecteur commence à afficher le titre.

Si aucun raccourci n'est assigné au titre:


1. Appuyez sur le bouton **MENU**.
2. Appuyez sur le bouton flèche **GAUCHE** ou **DROITE** pour faire défiler la liste des menus jusqu'à ce que **Title Select** apparaisse sur l'écran LCD. La liste des menus est la suivante :

- **Title Select**
- **Configuration**
- **(Title Setup)**
- **Information**
- ...

3. Quand **Title Select** s'affiche, appuyez sur le bouton flèche **BAS**.
4. Appuyez sur le bouton flèche **GAUCHE** ou **DROITE** pour faire défiler les titres disponibles jusqu'à atteindre le titre que vous souhaitez afficher.
5. Appuyez sur **ENTER** pour confirmer votre choix. Le projecteur commence à afficher le titre. Un astérisque (*) apparaît sur l'écran LCD pour indiquer la sélection en cours.



Remarques

 Seuls les techniciens peuvent avoir accès aux menus et éléments de menus affichés entre parenthèses.

Sélection d'un motif de test

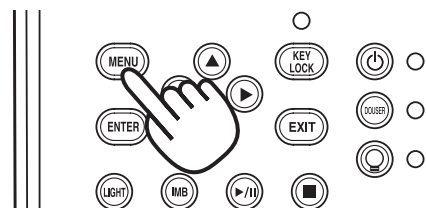
Allumez le projecteur et, si nécessaire, débloquez le clavier.

Si un raccourci est assigné au motif de test, appuyez sur le bouton de raccourci afin que le projecteur commence à afficher le motif de test.

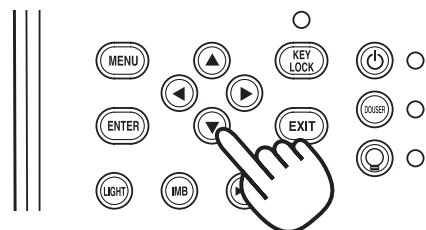
Si aucun raccourci n'est assigné au motif de test:

1. Appuyez sur le bouton **MENU**.
2. Appuyez sur la flèche **GAUCHE** ou **DROITE** pour faire défiler la liste des menus jusqu'à ce que **Title Select** apparaisse sur l'écran LCD. La liste des menus est la suivante:

- **Title Select**
- **Configuration**
- **(Title Setup)**
- **Information**
- ...

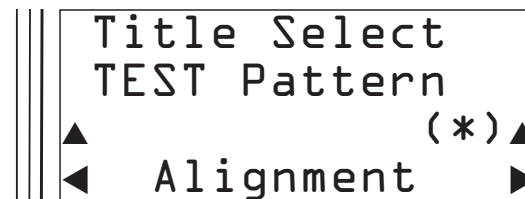
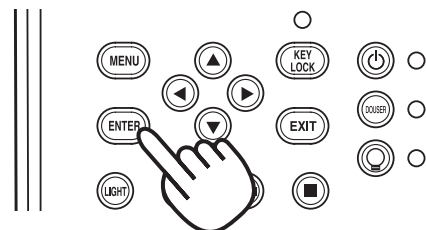


3. Quand **Title Select** s'affiche, appuyez sur le bouton flèche **BAS**.



4. Appuyez sur la flèche **GAUCHE** ou **DROITE** jusqu'à ce que **Title Select** soit réglé sur **TEST Pattern**.

5. Appuyez à nouveau sur la flèche **BAS**, puis sur la **GAUCHE** ou la **DROITE** pour faire défiler la liste des motifs de test.



6. Quand le motif de test désiré s'affiche, appuyez sur **ENTER** pour confirmer votre choix. Le projecteur commence à afficher le motif de test. Un astérisque (*) apparaît sur l'écran LCD pour indiquer la sélection en cours.

Pour annuler l'affichage du motif de test, faites défiler à nouveau la liste et sélectionnez OFF, puis appuyez sur **ENTER** pour confirmer votre choix.

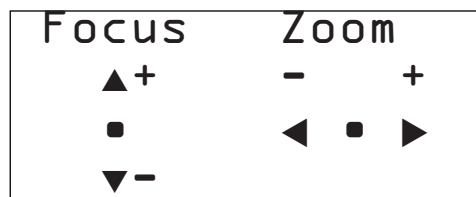
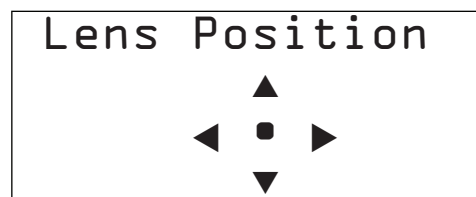
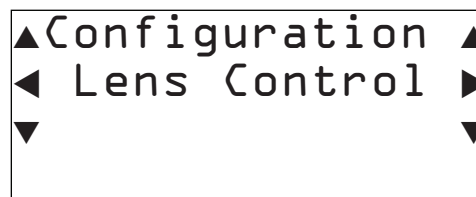
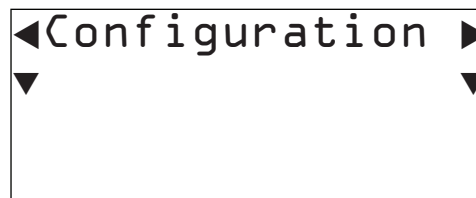
Remarques

Réglage de l'objectif

- Appuyez sur **MENU**.
- Appuyez sur la flèche **GAUCHE** ou **DROITE** pour faire défiler la liste des menus jusqu'à ce que le menu **Configuration** apparaisse sur l'écran LCD. La liste des menus est la suivante:
 - **Title Select**
 - **Configuration**
 - **(Title Setup)**
 - **Information**
 - ...
- Appuyez sur la flèche **BAS** pour entrer dans le menu **Configuration**, puis appuyez sur la flèche **GAUCHE** ou **DROITE** pour faire défiler les sous-menus de configuration et atteindre **Lens Control**.

Les commandes de l'objectif sont disponibles dans deux modes: **Lens Position** et **Focus Zoom**. Appuyez sur **ENTER** pour commuter entre les deux modes.

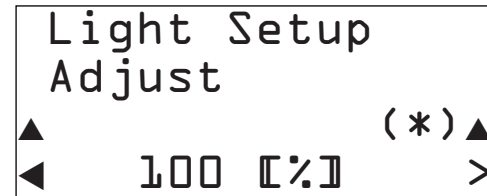
- En mode **Lens Position**, utilisez les boutons flèches pour déplacer l'objectif dans le sens désiré.
- En mode **Focus Zoom**, utilisez les flèches :
 - **HAUT** et **BAS** pour modifier la mise au point,
 - **GAUCHE** et **DROITE** pour modifier le zoom.



Remarques

Réglage de la luminosité

1. Appuyez sur **MENU**.
2. Appuyez sur la flèche **GAUCHE** ou **DROITE** pour faire défiler la liste des menus jusqu'à ce que **Configuration** apparaisse sur l'écran LCD. La liste des menus est la suivante:
 - **Title Select**
 - **Configuration**
 - **(Title Setup)**
 - **Information**
 - ...
3. Appuyez sur la flèche **BAS** pour entrer dans le menu **Configuration**, puis sur la flèche **GAUCHE** ou **DROITE** pour faire défiler les sous-menus de configuration et atteindre **Light Setup**.
4. Utilisez les flèches **GAUCHE** et **DROITE** pour régler la luminosité.



Remarques

Cette page a été laissée vierge volontairement.

Vidéoprojecteur numérique à luminosité élevée

Série INSIGHT 4K Laser

▶ GUIDE DE CONNEXION



DANS CE GUIDE

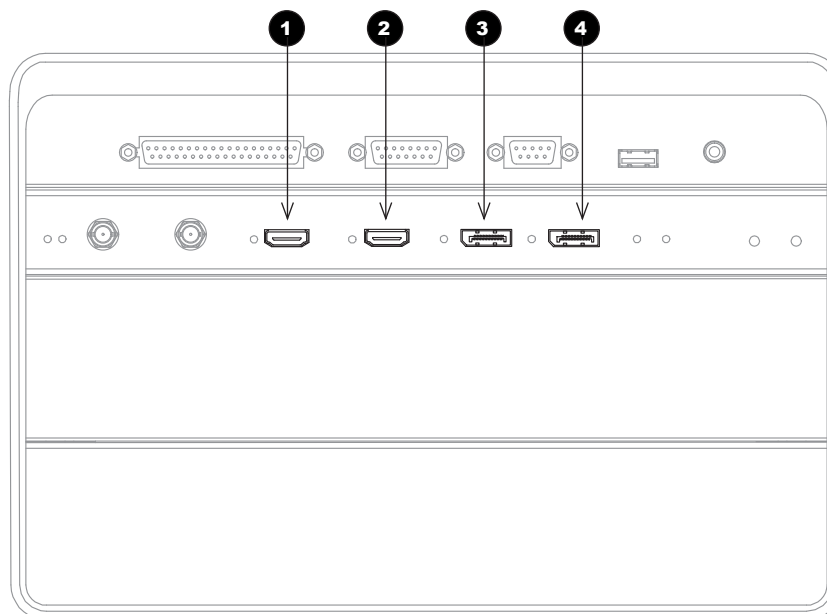
Entrées des signaux.....	25
Panneau de connectique principal.....	25
3D Sync	26
Témoins sur le panneau de connectique principal.....	27
Panneau optionnel	28
EDID sur les entrées DVI, HDMI et DisplayPort.....	29
Utilisation des répartiteurs HDMI/DVI/DisplayPort avec le projecteur	29
Connexions de commande.....	30

Entrées des signaux

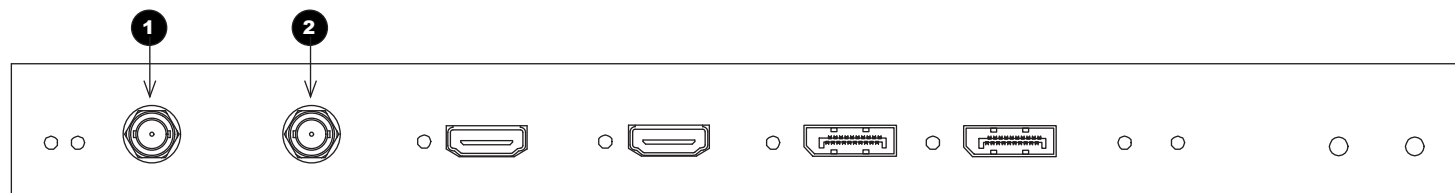
Panneau de connectique principal

Les entrées suivantes sont disponibles sur le panneau de connectique principal:

- ❶ **HDMI 1**
HDMI 1.4
- ❷ **HDMI 2**
HDMI 1.4
- ❸ **DisplayPort 1**
- ❹ **DisplayPort 2**

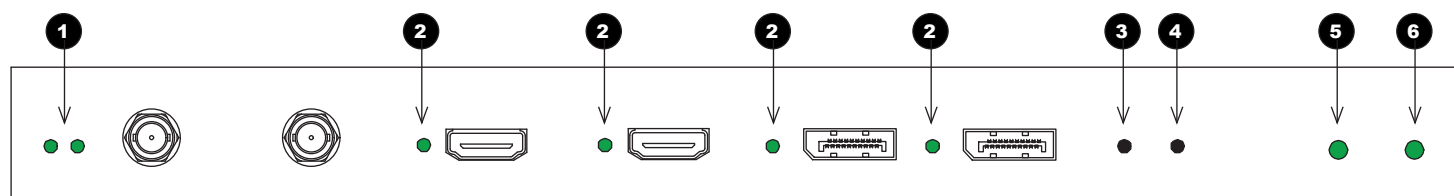


Remarques

3D Sync*Panneau de connectique principal*

- 1** **3D Sync In**
Signal d'entrée Sync
Branchez la 3D Sync de votre serveur ou carte graphique.
- 2** **3D Sync Out**
Signal de sortie Sync
Branchez cette prise à votre émetteur IR ou filtre ZScreen.

Remarques

Témoins sur le panneau de connectique principal**Panneau de connectique principale****Remarques**

- 1** **Entrée / Sortie 3D Sync**
Ces témoins s'allument en vert en continu si la 3D Sync est présente.
- 2** **HDMI 1 / HDMI 2 / DisplayPort 1 / DisplayPort 2**
Chacun de ces témoins s'allume en vert en continu si l'entrée adjacente est utilisée.
Si l'entrée est sélectionnée, mais que la source est absente, le témoin clignote en vert.
- 3** **Option A**
Si une entrée du panneau Optionnel A est utilisée, ce témoin s'allume en vert en continu.
Si une entrée du panneau Optionnel A est sélectionnée, mais que la source est absente, le témoin clignote en vert.
- 4** **Option B**
Ce témoin n'est pas utilisé.
- 5** **Alimentation**
Ce témoin s'allume en vert en continu si le projecteur est allumé.
- 6** **Santé**
Ce témoin clignote en orange, puis en vert, pendant le démarrage.
Quand le projecteur est allumé et totalement fonctionnel, ce témoin s'allume en vert en continu.

Panneau optionnel

Un panneau optionnel peut être installé en plus du panneau principal. Il ne fait pas partie de la configuration matérielle par défaut.

Les entrées supplémentaires suivantes peuvent être disponibles si le panneau optionnel est installé :

- 1** **3G-SDI A**
3G-SDI

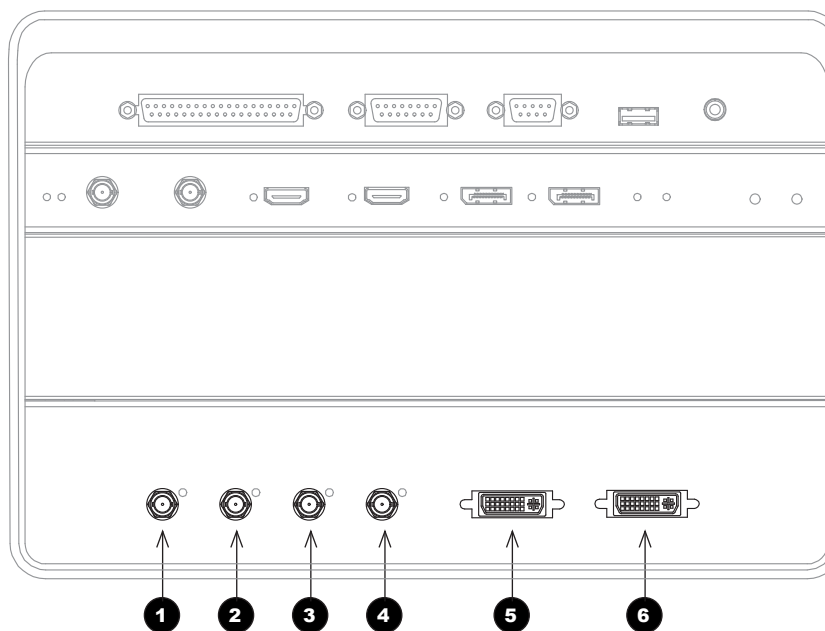
- 2** **3G-SDI B**
3G-SDI

- 3** **3G-SDI C**
3G-SDI

- 4** **3G-SDI D**
3G-SDI

- 5** **DVI A**
DVI-D

- 6** **DVI B**
DVI-D

**Remarques**

Les entrées SDI peuvent être utilisées à la fois pour les signaux 3G-SDI et HD-SDI.

Les quatre entrées SDI peuvent être utilisées séparément avec une image 2K ou 1080p, que le projecteur mettra à l'échelle 4K, ou simultanément pour projeter une image depuis une source Full 4K.

Les deux entrées DVI peuvent également être utilisées simultanément pour afficher une résolution 4K native.

EDID sur les entrées DVI, HDMI et DisplayPort

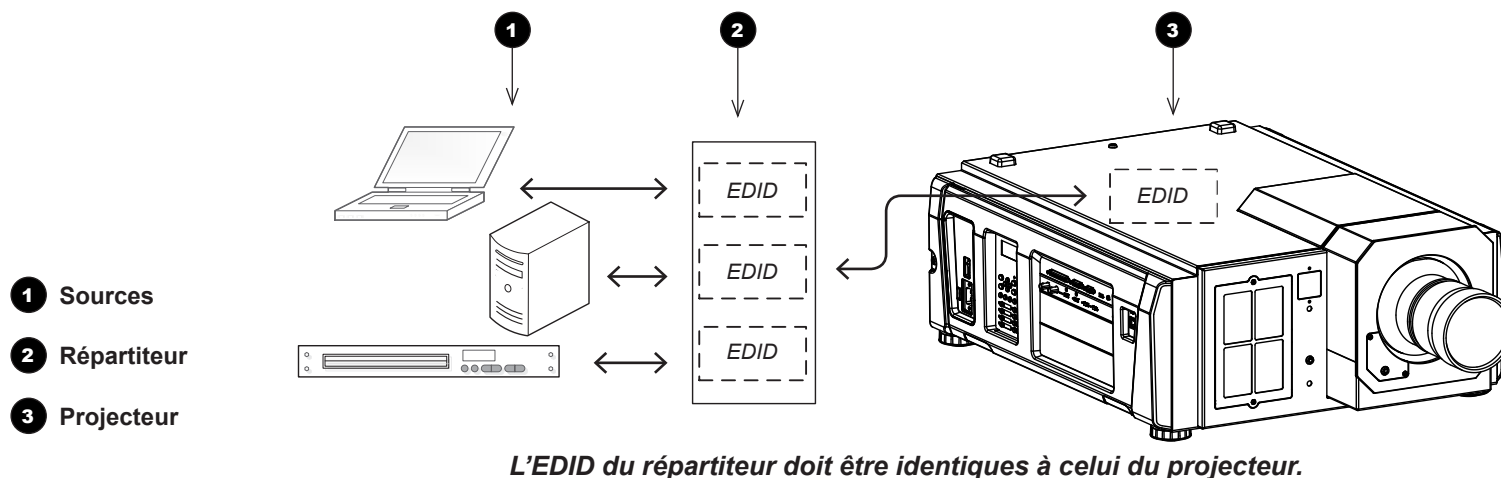
Si vous utilisez une carte informatique DVI, ou autre source qui respecte le protocole EDID, la source se configurera automatiquement pour s'adapter au projecteur.

Dans le cas contraire, veuillez consulter la documentation fournie avec la source pour régler manuellement la résolution en fonction de la résolution du DMD™ du projecteur ou utiliser le réglage approprié le plus proche. Arrêtez la source, branchez au projecteur, puis rallumez la source.

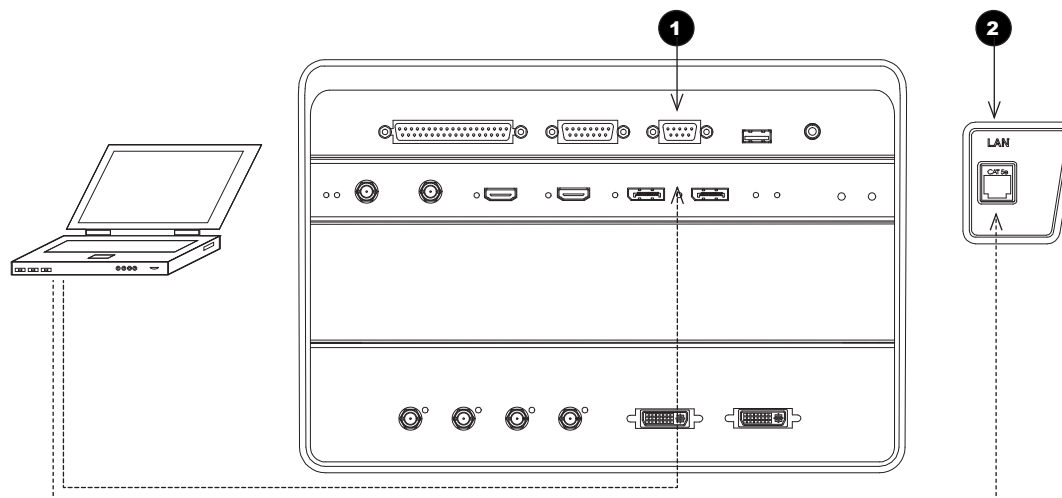
Utilisation des répartiteurs HDMI/DVI/DisplayPort avec le projecteur

Lors de l'utilisation d'un répartiteur de sources HDMI/DVI/DisplayPort avec le projecteur, il est important de régler le répartiteur afin qu'il transmette l'EDID du projecteur aux appareils sources. Dans le cas contraire, le projecteur pourrait ne pas parvenir à verrouiller la source ou à afficher la source correctement car les temporisations de sortie vidéo de cette dernière pourraient être incompatibles avec celles du projecteur. On appelle parfois cela un mode d'écriture directe transparent ou un mode clone. Consultez le manuel de votre répartiteur pour obtenir des informations sur le réglage de ce mode.

Par ailleurs, les sources utilisant un cryptage HDCP peuvent ne pas s'afficher correctement quand elles sont branchées au projecteur via un répartiteur. Consultez le manuel du répartiteur pour de plus amples informations.



Remarques

Connexions de commande

- 1 Interface PC (RS-232)**
Utilisez cette interface pour contrôler le projecteur depuis un PC par le biais d'une liaison en série.
- 2 Port LAN (LAN)**
Utilisez ce port pour contrôler le projecteur depuis un PC par le biais d'une connexion LAN.

Remarques

DIGITAL 
PROJECTION

Vidéoprojecteur numérique à luminosité élevée

Série INSIGHT 4K Laser

▶ GUIDE D'UTILISATION



Rév A août 2016

DANS CE GUIDE

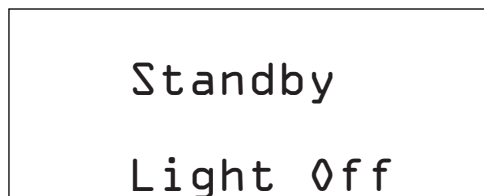
Utilisation du panneau de commande	33
Vue générale de l'écran LCD.....	33
En mode VEILLE	33
En mode de fonctionnement	33
Lors de l'affichage des menus	34
Verrouillage et déverrouillage du panneau de commande	35
Utilisation des menus	36
Saisie de valeurs alphanumériques	36
Utilisation du projecteur.....	37
Menu Title Select.....	37
Sélection d'un motif de test.....	37
Menu Configuration	38
Light Setup	38
Lens Control.....	38
Reset.....	38
Menu Information	39
Light Output	39
Preset Button	39
Usage.....	39
Error Code	39
Version	40
IP Address.....	41
Setup Date	41
Option Status	41

Utilisation du panneau de commande

Vue générale de l'écran LCD

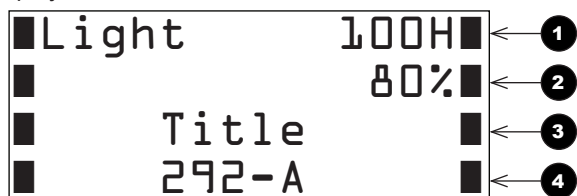
En mode VEILLE

Quand le projecteur est en mode STANDBY (veille), le texte suivant s'affiche sur l'écran LCD.



En mode de fonctionnement

Quand le projecteur est en marche, le texte suivant s'affiche sur l'écran LCD.

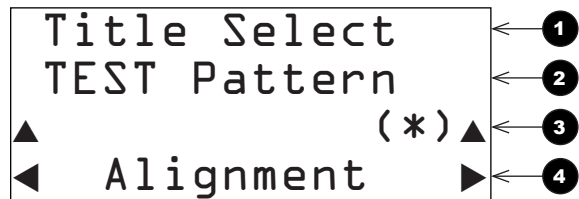


- 1 Heures d'utilisation de la source lumineuse
- 2 Sortie de la source lumineuse
- 3 (luminosité) Titre sélectionné
- 4 Port d'entrée vidéo sélectionné

Remarques

Lors de l'affichage des menus

En général, l'écran LCD affiche les informations sur quatre lignes:



- 1 Nom du menu
- 2 Nom du sous-menu ou du paramètre
- 3 Un astérisque indique que la valeur indiquée ci-dessous est la valeur
- 4 Actuellement assignée au paramètre

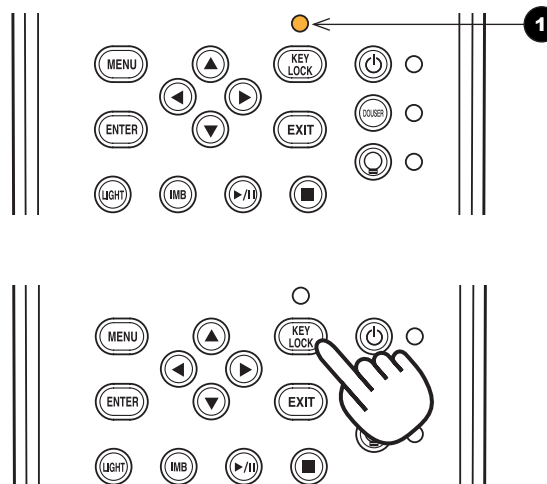
Remarques

Verrouillage et déverrouillage du panneau de commande

En fonction du réglage du **Verrouillage auto du panneau**, le panneau de commande peut se verrouiller automatiquement après une période d'inactivité.

Quand le panneau de commande est verrouillé, le **témoin 1 KEY LOCK** est allumé en orange.

Pour verrouiller ou déverrouiller le panneau de commande, maintenez le bouton **KEY LOCK** enfoncé pendant une seconde ou plus.



Remarques

Utilisation des menus

- Pour faire apparaître les menus du projecteur, appuyez sur le bouton **MENU**.
- Naviguez à l'aide des boutons flèches:
 - Appuyez sur la flèche **HAUT** pour remonter dans l'arborescence des menus.
 - Appuyez sur la flèche **BAS** pour descendre dans l'arborescence des menus.
 - Quand des paramètres supplémentaires sont disponibles au niveau où vous êtes, faites défiler la liste à l'aide des boutons flèches **GAUCHE** et **DROIT**.
- Pour sélectionner un élément, naviguez jusqu'à cet élément et appuyez sur **ENTER**.
- Pour revenir au niveau supérieur, appuyez sur **EXIT**.

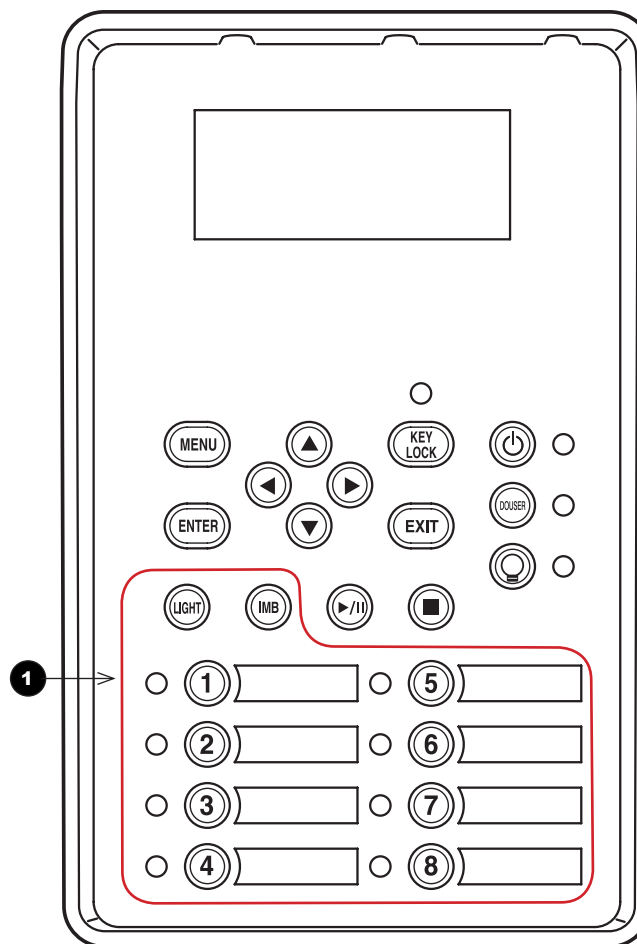
Saisie de valeurs alphanumériques

Il est parfois nécessaire de saisir des valeurs alphanumériques, par exemple pour enregistrer le fichier journal vers un emplacement de mémoire extérieur par le biais du port USB.

Pour saisir un caractère alphanumérique, utilisez les **huit boutons de pré-réglage**, ainsi que les boutons **LIGHT** et **IMB** **1**. Chaque bouton correspond à plusieurs caractères. En appuyant de manière répétée sur le même bouton, les caractères défilent selon le tableau ci-dessous.

Bouton	Caractère
1	A → B → C → 1 → a → b → c → ! ...
2	D → E → F → 2 → d → e → f → " ...
3	G → H → I → 3 → g → h → i → # ...
4	J → K → L → 4 → j → k → l → \$...
5	M → N → O → 5 → m → n → o → % ...
6	P → Q → R → 6 → p → q → r → & ...
7	S → T → U → 7 → s → t → u → ' ...
8	V → W → X → 8 → v → w → x → (...
LIGHT	Y → Z → / → 9 → y → z → ? →) ...
IMB	* → , → . → 0 → ; → : → + → - ...

Avancez au caractère suivant à l'aide de la flèche **DROITE**. Revenez au caractère précédent à l'aide de la flèche **GAUCHE**. Supprimez le caractère actuellement affiché avec la flèche **BAS**.



Remarques

Utilisation du projecteur

Menu Title Select

Utilisez ce menu pour sélectionner un titre à projeter.

Le projecteur contient une liste de 100 titres enregistrés maximum. Utilisez ce menu pour sélectionner un titre dans la liste. Pour sélectionner un titre:

1. Ouvrez le menu. Le menu **Title Select** apparaît par défaut.
2. Appuyez sur la flèche **BAS** pour faire apparaître la liste des titres disponibles.
3. Faites défiler la liste à l'aide des flèches **GAUCHE** et **DROITE**.
4. Appuyez sur **ENTER** pour sélectionner un titre.

Sous réserve que le titre sélectionné soit connecté à un signal, la projection devrait commencer immédiatement.

Sélection d'un motif de test

1. Naviguez jusqu'au paramètre **TEST Pattern** de la liste.
2. Appuyez sur la flèche **BAS** pour faire apparaître la liste des motifs de test.
3. Appuyez sur **ENTER** pour sélectionner un motif de test.

Le motif de test sélectionné doit apparaître immédiatement à l'écran.

Remarques



Si un bouton de préréglage est assigné au titre à afficher, vous pouvez ignorer la procédure expliquée sur cette page en appuyant simplement sur le bouton de préréglage.



Vous pouvez assigner au projecteur jusqu'à 16 préréglages. Les préréglages 1 à 8 sont rappelés en appuyant sur le bouton de préréglage correspondant. Pour rappeler les préréglages 9 à 16, maintenez enfoncé le bouton flèche HAUT et appuyez sur le bouton numéroté correspondant. Si, par exemple, vous voulez rappeler le préréglage 9, la combinaison de boutons sur le clavier est HAUT + 1 Pour le préréglage 10, la combinaison de boutons est HAUT + 2, etc.

Menu Configuration

Appuyez sur la flèche **BAS** pour avoir accès aux différents paramètres du projecteur.

Light Setup

Utilisez ce menu pour ajuster la sortie lumineuse.

Lens Control

Les commandes de l'objectif sont disponibles dans deux modes: **Lens Position** et **Focus Zoom**. Appuyez sur **ENTER** pour commuter entre les deux modes.

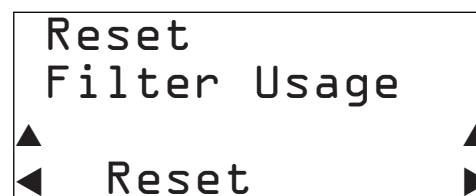
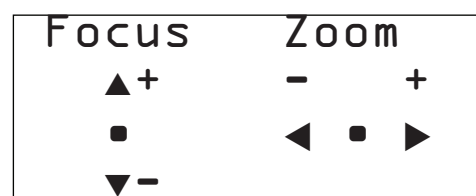
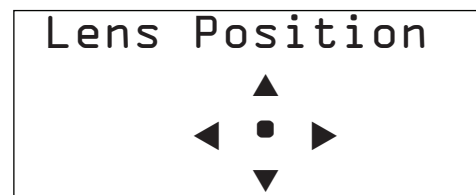
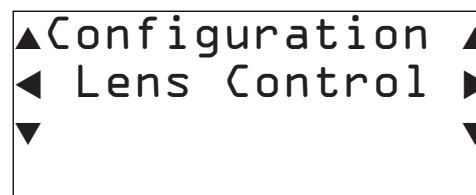
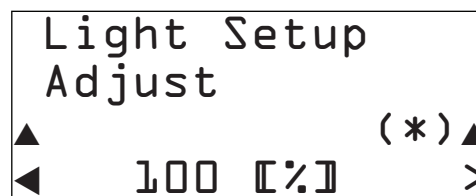
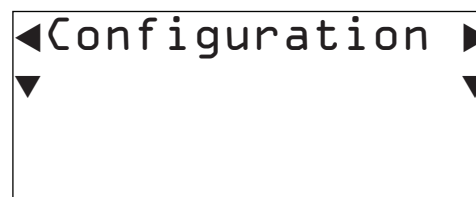
- En mode **Lens Position**, utilisez les boutons flèches pour déplacer l'objectif dans le sens désiré.

- En mode **Focus Zoom**, utilisez les flèches:
 - **HAUT** et **BAS** pour modifier la mise au point,
 - **GAUCHE** et **DROITE** pour modifier le zoom.

Reset

Ce paramètre permet de remettre à zéro la durée d'utilisation du filtre à air.

Appuyez sur le bouton **ENTER**, puis sélectionner **Yes** sur l'écran de confirmation qui s'affiche, et appuyez sur le bouton **ENTER** pour remettre à zéro la durée d'utilisation du filtre à air.



Remarques

Menu Information

Affiche les informations relatives à la source lumineuse, la durée d'utilisation du projecteur, la version et les codes d'erreur.

Light Output

Affiche la valeur du paramètre **Light Output** sous forme de pourcentage de la sortie maximale de la source lumineuse.

Preset Button

Affiche les titres assignés aux seize préréglages stockés dans la mémoire du projecteur.

Usage

Affiche des informations relatives à l'utilisation du projecteur, comme la durée d'utilisation du projecteur, de la source lumineuse, des filtres à air et du ventilateur, ainsi que des informations sur le cycle de remplacement de la source lumineuse.

Projector	Affiche la durée d'utilisation du projecteur.
Filter	Affiche la durée d'utilisation des filtres à air.
Filter Cleaning	Affiche la durée écoulée depuis le dernier nettoyage des filtres.
Fan	Affiche la durée d'utilisation du ventilateur.
Light	Affiche la durée d'utilisation de la source lumineuse, et la valeur affichée correspond à la durée d'utilisation restante (approximative).
Light Strike	Affiche le nombre de fois où la source lumineuse a été allumée.
Phosphor	Affiche la durée d'utilisation du luminophore, et la valeur affichée correspond à la durée d'utilisation restante (approximative).
Diffuser	Affiche la durée d'utilisation du diffuseur, et la valeur affichée correspond à la durée d'utilisation restante (approximative).
LCS	Affiche la durée d'utilisation du LCS (système de refroidissement par liquide), et la valeur affichée correspond à la durée d'utilisation restante (approximative).
Douser Count	Affiche le nombre de fois où l'obturateur a été utilisé.

Error Code

Affiche le code lorsqu'une erreur survient.

Quand de multiples erreurs surviennent, vous pouvez les afficher en appuyant sur les flèches **GAUCHE** / **DROITE**.

```

Information
Light Output
▲                               ▲
< 63 [%] >
  
```

```

▲Preset Button ▲
◀PresetButton▶
Title No.8
( Logo )
  
```

```

▲Usage ▲
◀Projector ▶
( 0 [H] )
  
```

```

▲Error Code ▲
◀ No Error ▶
( --- )
  
```

Remarques



La quantité de temps restante affichée dans **Light/Phosphor/Diffuser/LCS** est calculée à partir du temps d'utilisation actuel, l'état neuf étant représenté par 100% et la durée jusqu'au remplacement par 0%.

Version

Affiche les informations de version sur le projecteur, les panneaux optionnels et l'IMB.

```

▲ Information ▲
◀ Version ▶
▼
  
```

System

Affiche les informations de version sur le projecteur.

BIOS	Affiche la version du BIOS du projecteur.
Firmware	Affiche la version du microprogramme du projecteur.
Data	Affiche la version des données du projecteur.
Serial No.	Affiche le numéro de série du projecteur.
Model	Affiche le nom de modèle du projecteur.

```

▲ System ▲
◀ Data ▶

( Ver1.00-A )
  
```

SIB

Affiche le nom de modèle et la version de la carte d'entrée de signal (SIB). Quand le projecteur est mode de veille, la version s'affiche comme suit "---".

```

Version
SIB
▲ NC-80DS ▲
◀ 2.0 ▶
  
```

IMB

Cet élément n'est pas disponible dans la configuration actuelle.

```

Version
IMB
▲
◀ NOT USED ▶
  
```

Slave

Affiche la version du microprogramme esclave du projecteur.

```

Version
Slave
▲
◀ MM01 ▶
  
```

Laser

Affiche la version du microprogramme de la source lumineuse laser du projecteur.

```

Version
Laser
▲
◀ 05 ▶
  
```

Remarques

IP Address

Affiche la configuration de l'adresse IP du projecteur.

```

▲IP Address ▲
<System *>
( 192.168.10.10 )
  
```

Setup Date

Affiche la date de configuration du projecteur (la date de début de la période de garantie).

```

Information
Setup Date
▲ ▲
< 2015/03/03 >
  
```

Option Status

Affiche l'état de la liaison du dispositif monté dans le slot A (media block, carte d'entrée de signal) du projecteur. Le nom du dispositif est affiché entre () quand le projecteur est en mode veille ou quand la connexion au dispositif ne peut pas être confirmée.

B	Not Available: ce projecteur n'a pas de slot B.
A	Affiche l'état de la liaison du dispositif présent dans le slot A. <ul style="list-style-type: none"> • NC-80DS: carte d'entrée de signal (NC-80DS01-B) • No Board: aucun dispositif installé

```

Information
Option Status
▲ B: Not Avail...▲
< A: NC-80DS >
  
```

Remarques

Le projecteur possède une adresse IP par défaut. Ouvrez la page de l'adresse IP pour connecter votre projecteur à votre réseau. Vous pouvez changer l'adresse IP par la suite en utilisant un logiciel spécial.

Cette page a été laissée vierge volontairement.

Vidéoprojecteur numérique à luminosité élevée

Série INSIGHT 4K Laser

▶ GUIDE DE RÉFÉRENCE



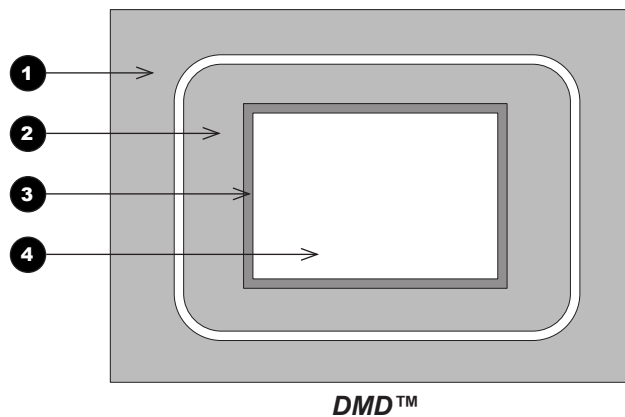
DANS CE GUIDE

Le DMD™	45
Choix d'un objectif	47
Exigences relatives à l'écran	48
Ajustement de l'image au DMD™	48
Tailles de la diagonale de l'écran	49
Ajustement de l'image à l'écran	50
Positionnement de l'écran et du projecteur	51
Positionnement de l'image	52
Plage de décalage maximum	54
Explication des rapports d'aspect	55
Annexe A : Références de l'objectif	56
Annexe B : Modes d'entrée de signal supportés	57
ICP60	57
Panneau optionnel	58
Affectation à l'écran des signaux d'entrée du panneau optionnel.....	60
Annexe C : Glossaire	61

Le DMD™

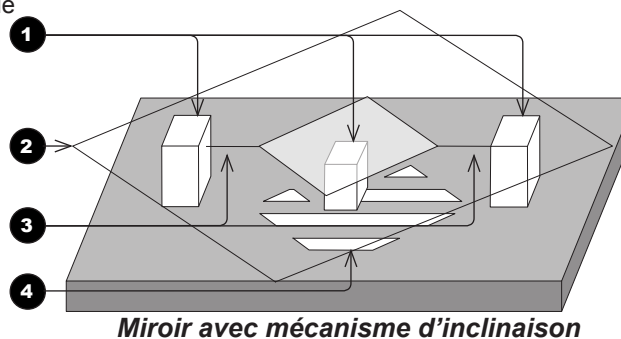
Un DMD™ (Digital Micromirror Device™) est un vrai modulateur de lumière numérique qui utilise une matrice d'environ 8,8 millions de miroirs mobiles en aluminium, chacun représentant un pixel dans l'image finale projetée. Les micro-miroirs les plus extérieurs de la matrice restent inactifs (*bordure de miroirs*) et ne sont pas utilisés pour construire l'image.

- 1 Boîtier
- 2 Blindage léger
- 3 Bordure de miroirs
- 4 Matrice



Chaque miroir est suspendu sur des électrodes d'adressage par une charnière de torsion disposée entre deux montants.

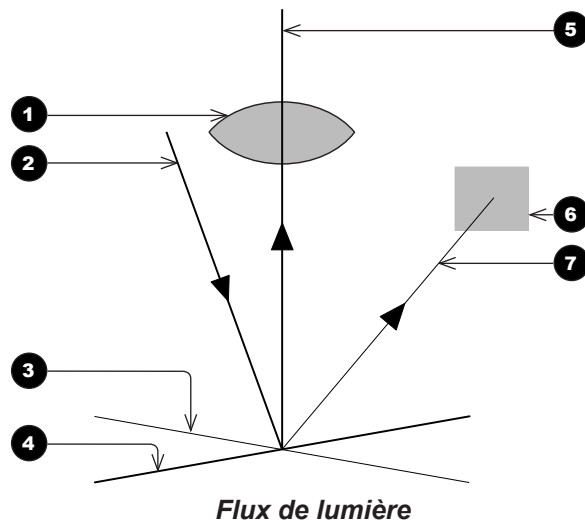
- 1 Montants de support
- 2 Miroir
- 3 Charnières de torsion
- 4 Électrode d'adressage de décalage



Remarques

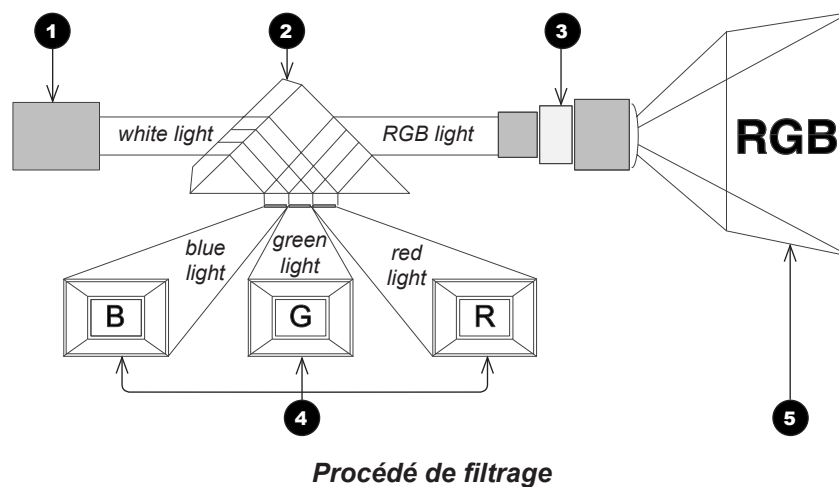
En fonction de la polarité de la tension appliquée, chaque miroir va s'incliner vers la gauche pour produire un pixel brillant ou vers la droite pour produire un pixel sombre. Quand une lumière est appliquée au DMD™ complet, seule la lumière redirigée par un miroir incliné vers la gauche est projetée.

- 1 Objectif de projection
- 2 Lumière entrante provenant du module d'éclairage
- 3 Miroir incliné vers la droite
- 4 Miroir incliné vers la gauche
- 5 Lumière réfléchie, inclinaison vers la gauche
- 6 Absorbateur de lumière
- 7 Lumière réfléchie, inclinaison vers la droite



Le projecteur filtre optiquement la lumière blanche provenant du module d'éclairage pour la segmenter en rouge, vert et bleu. Chaque couleur éclaire un DMD™ distinct dont la sortie modulée est ensuite recombinaisonnée avec les deux autres couleurs pour former une image projetée en couleur.

- 1 Module d'éclairage
- 2 Filtrage optique de la lumière en rouge, vert et bleu
- 3 Objectif de projection
- 4 Dispositifs DMD™
- 5 Image en couleur affichée sur l'écran




Remarques


Choix d'un objectif

Un certain nombre d'objectifs sont disponibles. Le choix de l'objectif dépend de la taille de l'écran, du rapport d'aspect de l'image, de la distance de projection et de la sortie lumineuse. Le tableau suivant indique tous les objectifs disponibles dans l'ordre des **rapports de projection**:

Rapports de projection	Extension de l'objectif ($\pm 2\%$)	Plage de la distance de projection
0.93 : 1 fixe	272 mm	0.5 m - 40 m
1.13 - 1.72 : 1 zoom	240 mm	2.5 m - 40+ m à 1.13:1 0.5 m - 40+ m à 1.72:1
1.65 - 2.60 : 1 zoom	210 mm	3.5 m - 40+ m à 1.65:1 1.0 m - 40+ m à 2.60:1
2.53 - 4.98 : 1 zoom	210 mm	1.5 m - 40+ m à 2.53:1 4.5 m - 40+ m à 4.98:1

Remarques

 Les zooms optiques INSIGHT 4K peuvent couvrir des distances de projection de plus de quarante mètres.

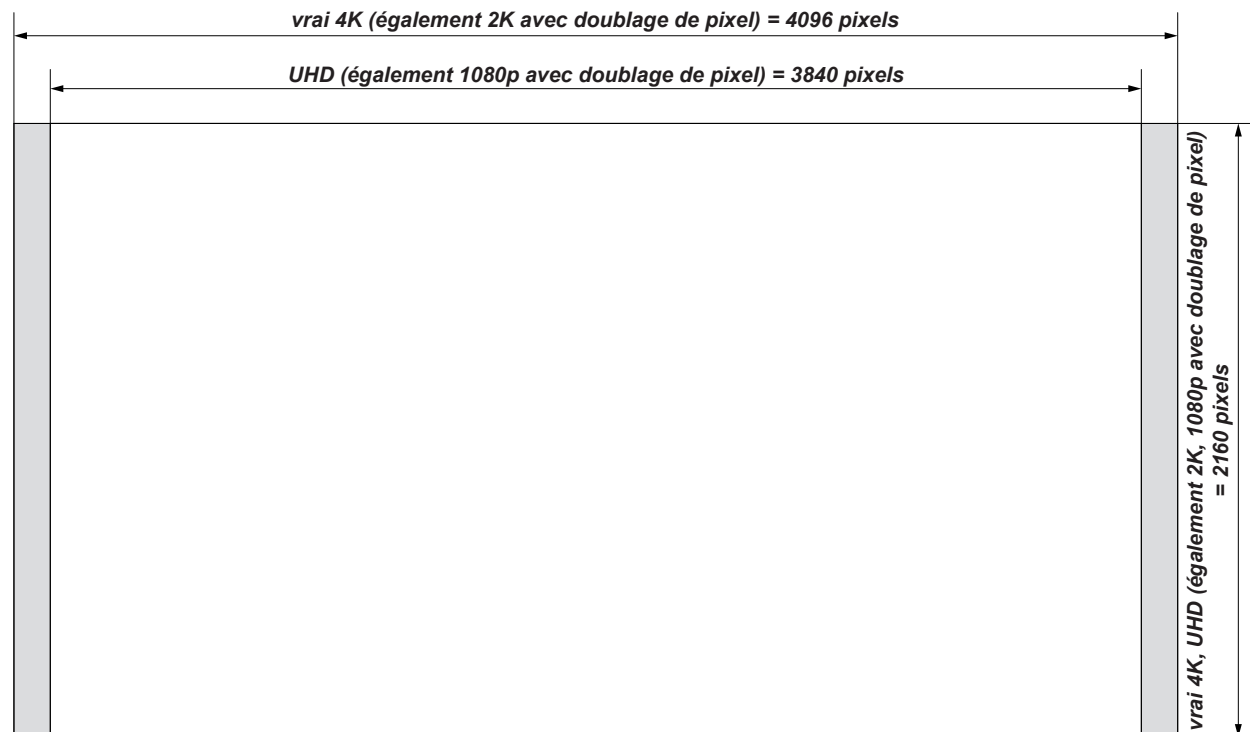
 La projection minimum des zooms optiques change en fonction du rapport de projection utilisé.

Exigences relatives à l'écran

Ajustement de l'image au DMD™

Le projecteur supporte les formats 4K et Ultra HD et il peut atteindre 2K et 1080p via un doublage d'image.

Les formats 2K et 1080p avec doublage d'image n'utilisent pas la pleine largeur du DMD™, ce qui entraîne un effet de pillarbox, comme illustré ci-dessous.



Remarques

Tailles de la diagonale de l'écran

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

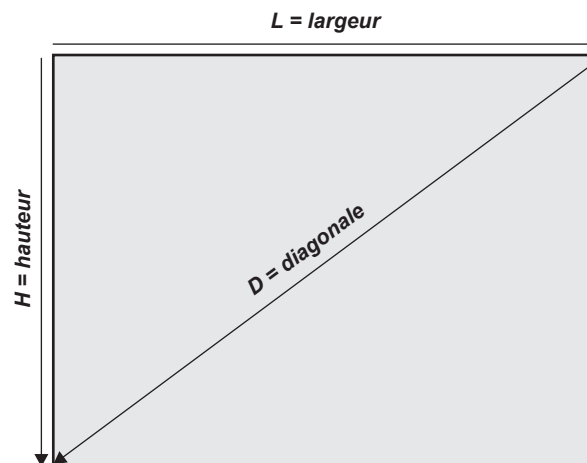
Les exemples de calcul ci-dessous expliquent comment convertir la taille de la diagonale pour obtenir la largeur et la hauteur, avec des rapports d'aspect différents.

VRAI 4K (environ 1.9 : 1)

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

UHD (environ 1.78 : 1)

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



Remarques

Ajustement de l'image à l'écran

Il est important que la hauteur et la largeur de votre écran soient suffisantes pour afficher les images aux rapports d'aspect que vous prévoyez d'utiliser.

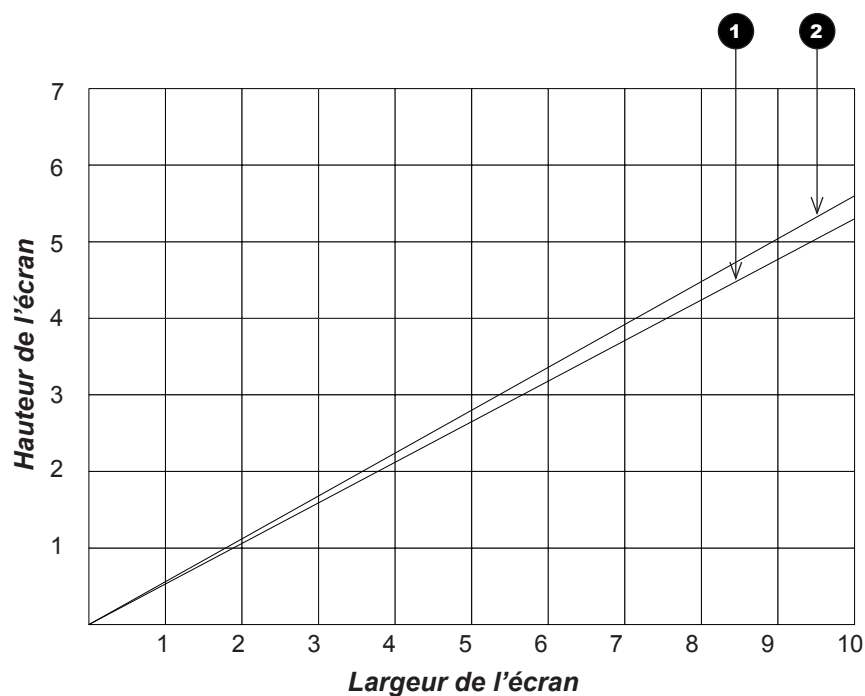
Utilisez le tableau de conversion pour vérifier que vous pouvez afficher l'image entière sur votre écran. Si la hauteur ou la largeur est insuffisante, vous devrez réduire la taille globale de l'image afin d'afficher l'image entière sur votre écran.

1 4K / 2K (1.9:1)

$$L = H \times 1.9, H = L \times 0.53$$

2 UHD / 1080p (16:9 = 1.78:1)

$$L = H \times 1.78, H = L \times 0.56$$

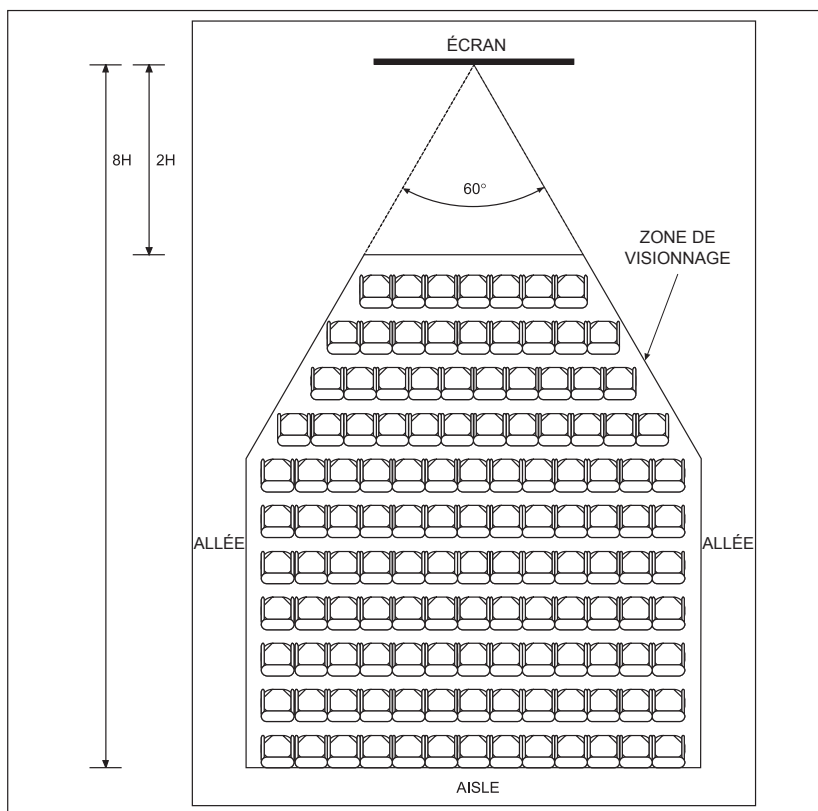
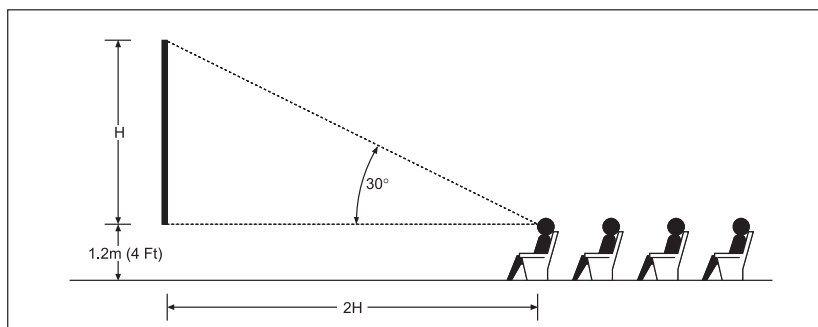


Remarques

Positionnement de l'écran et du projecteur

Pour une visualisation optimale, l'écran doit représenter une surface plate perpendiculaire au sol. La base de l'écran doit être à 1,2 m du sol et la première rangée de spectateurs ne doit pas avoir à lever la tête de plus de 30° pour voir le haut de l'écran.

La distance entre la première rangée de spectateurs et l'écran doit correspondre à deux fois la hauteur de l'écran au moins, et la distance entre la dernière rangée et l'écran doit correspondre à 8 fois la hauteur de l'écran au plus. La zone de visualisation de l'écran doit être située sur une plage de 60° par rapport à la surface de l'écran.



Remarques



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

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

Veillez à laisser un espace d'au moins 30 cm entre les sorties de ventilation et les murs, et de 10 cm sur tous les autres côtés.

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



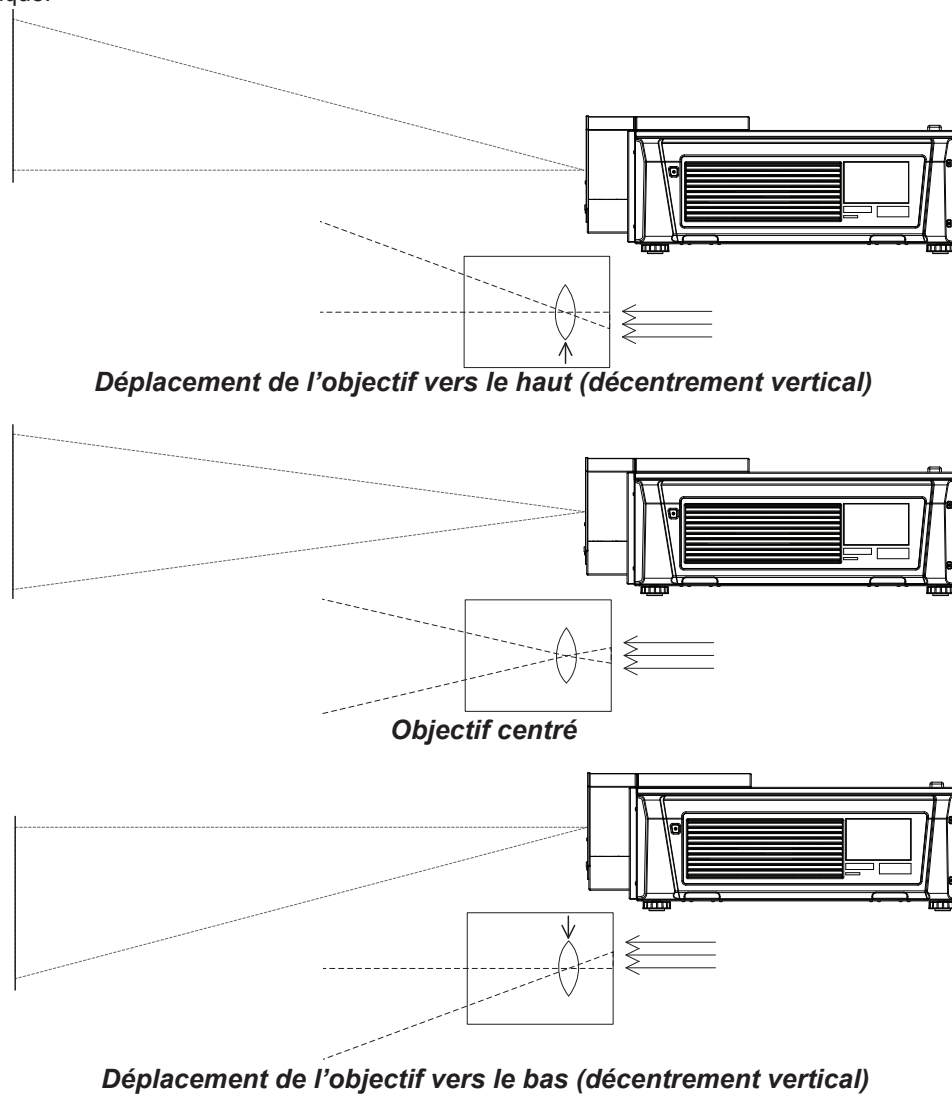
L'image peut être inversée pour une projection arrière et affichée sans avoir besoin de miroirs ou d'équipements supplémentaires.

Toutefois, vous devez veiller à assurer une distance suffisante derrière l'écran pour que le projecteur soit correctement placé.


Une installation arrière est en général plus compliquée et vous devez demander conseil à votre revendeur local avant d'essayer.

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 vers un côté, et ajuster l'image à l'aide de la fonction **Lens shift** (dénommée **décentrement vertical**) pour maintenir une image correcte d'un point de vue géométrique.

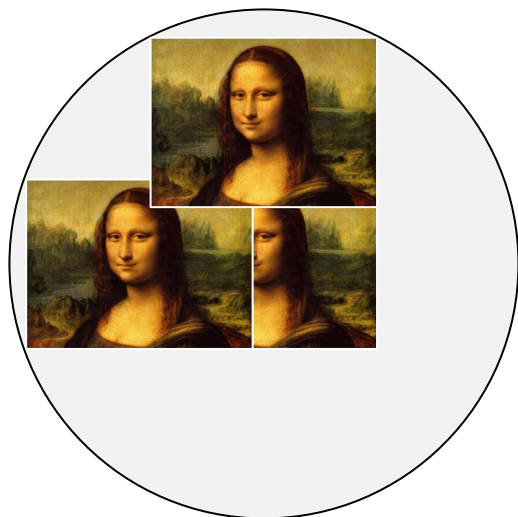


Remarques

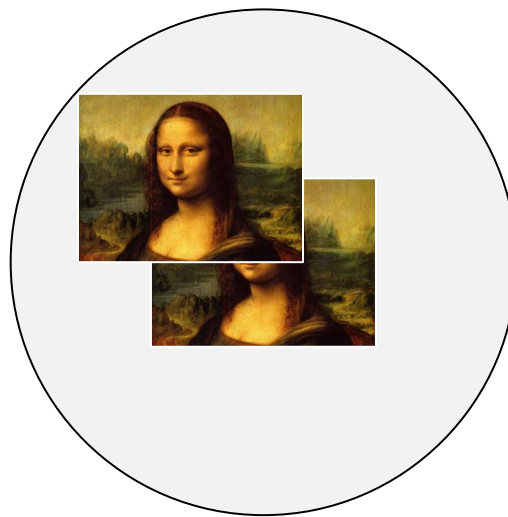
 Dès que possible, placez le projecteur afin que l'objectif soit centré pour obtenir la meilleure qualité d'image.

Si un seul réglage sort des plages spécifiées sur la page suivante, vous pourriez obtenir un niveau de distorsion inacceptable, en particulier dans les coins 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 montre l'illustration ci-dessous.



Déplacement horizontal ou vertical total



Le déplacement combiné est réduit

Remarques

Plage de décalage maximum

La plage de décalage maximum possible dépend de l'objectif utilisé. Le déplacement de l'objectif au-delà de ses limites de distorsion peut être possible d'un point de vue physique. Toutefois, vous pourriez souffrir d'un vignettage ou d'une distorsion excessive.

		(image) verticale	(image) horizontale
<i>0,93 : 1 fixe</i>		±0,210	±0,080
<i>1,13 - 1,72 : 1 zoom</i>	<i>à 1.13:1</i>	0,340 H 0,190 B	0,085 G 0,100 D
	<i>à 1.72:1</i>	0,500 H 0,190 B	0,150 G 0,180 D
<i>1,65 - 2,60 : 1 zoom</i>	<i>à 1.65:1</i>	0,400 H 0,210 B	0,130 G 0,130 D
	<i>à 2.60:1</i>	0,500 H 0,200 B	0,150 G 0,190 D
<i>2,53-4,98 : 1 zoom</i>	<i>à 2.53:1</i>	0,375 H 0,200 B	0,130 G 0,130 D
	<i>à 4.98:1</i>	0,500 H 0,195 B	0,165 G 0,165 D

Remarques

Explication des rapports d'aspect

L'aspect d'une image projetée sur un écran dépend de:

- la résolution du DMD™, qui est de **4K** avec une résolution de 4096 x 2160, ce qui correspond à un rapport d'aspect de 256:135, ou environ 1.9:1.
- le rapport d'aspect du signal d'entrée, qui est de **1.9:1** pour des images 4K et 2K, ou de **1.78:1** pour des images UHD ou 1080p.

Les formats 2K et 1080p sont automatiquement mis à l'échelle par le projecteur pour remplir la hauteur du DMD™.

Les résolutions 4K et 2K ont un rapport d'aspect légèrement plus large. Les formats UHD et 1080p mis à l'échelle ne remplissent pas la largeur du DMD™. Ils semblent donc centrés, avec un effet de pillarbox sur les côtés, comme illustré ci-dessous.



Pillarboxing on UHD and 1080p images

Remarques

Annexe A : Références de l'objectif

Objectif	Réf.	Plage de mise au point	Déplacement de l'objectif	Extension de l'objectif
Fixe 0.93:1	117-310	0.5 m - 40+ m	Vert: image 0,210 (H) 0,210 (B), Hor: image 0,08 (G) 0,08 (D)	272 mm
Zoom 1.13 - 1.72:1	115-627	À un zoom de 1.13:1: 2.5 m - 100+ m	À un zoom de 1.13:1: Vert: image 0,340 (H) 0,190 (B), Hor: image 0,09 (G) 0,09 (D)	240 mm
		À un zoom de 1.72:1: 0.5 m - 100+ m	À un zoom de 1.72:1: Vert: image 0,500 (H) 0,190 (B), Hor: image 0,16 (G) 0,16 (D)	
Zoom 1.65 - 2.60:1	115-630	À un zoom de 1.65:1: 3.5 m - 100+ m	À un zoom de 1.65:1: Vert: image 0,400 (H) 0,200 (B), Hor: image 0,13 (G) 0,13 (D)	210 mm
		À un zoom de 2.60:1: 1.0 m - 100+ m	À un zoom de 2.60:1: Vert: image 0,500 (H) 0,200 (B), Hor: image 0,17 (G) 0,17 (D)	
Zoom 2.53 - 4.98:1	115-632	À un zoom de 2.53:1: 1.5 m - 100+ m	À un zoom de 2.53:1: Vert: image 0,375 (H) 0,200 (B), Hor: image 0,13 (G) 0,13 (D)	210 mm
		À un zoom de 4.98:1: 4.5 m - 100+ m	À un zoom de 4.98:1: Vert: image 0,500 (H) 0,195 (B), Hor: image 0,16 (G) 0,16 (D)	







Remarques

Annexe B : Modes d'entrée de signal supportés

ICP60

	Résolution	Modèle de couleur (YCrCb 4:2:0)	Modèle de couleur (YCrCb 4:2:2)	Modèle de couleur (RGB 4:4:4)	Multiplieur de fréquence d'image autorisé max.	Dual-pipe Est-Ouest	Dual-pipe Gauche-Droit	Capacité 3D
HDMI 1.4	720p @ 24 Hz	✓	✓	✓	x 3	—	—	Affichage séquentiel uniquement
	1080p @ 24 Hz	✓	✓	✓	x 3	—	—	
	3840 x 2160 @ 24 Hz	—	✓	✓	x 3	—	—	
	4096 x 2160 @ 24 Hz	—	✓	✓	x 3	—	—	
	720p @ 30 Hz	✓	✓	✓	x 3	—	—	
	1080p @ 30 Hz	✓	✓	✓	x 3	—	—	
	3840 x 2160 @ 30 Hz	—	✓	✓	x 3	—	—	
	720p @ 60 Hz	✓	✓	✓	x 2	—	—	
	1080p @ 50/60 Hz	✓	✓	✓	x 2	—	—	
1080p @ 120 Hz	—	—	✓	x 1	—	—		
DisplayPort 1.2	720p @ 24 Hz	—	✓	✓	x 3	—	—	
	1080p @ 24 Hz	—	✓	✓	x 3	—	—	
	3840 x 2160 @ 24 Hz	—	✓	✓	x 3	—	—	
	4096 x 2160 @ 24 Hz	—	✓	✓	x 3	—	—	
	720p @ 30 Hz	—	✓	✓	x 3	—	—	
	1080p @ 30 Hz	—	✓	✓	x 3	—	—	
	3840 x 2160 @ 30 Hz	—	✓	✓	x 3	—	—	
	4096 x 2160 @ 30 Hz	—	✓	✓	x 3	—	—	
	720p @ 60 Hz	—	✓	✓	x 2	—	—	
	1080p @ 50/60 Hz	—	✓	✓	x 2	—	—	
	3840 x 2160 @ 50/60 Hz	—	✓	✓	x 2	—	—	
	4096 x 2160 @ 50/60 Hz	—	✓	✓	x 2	—	—	


Remarques

-  Le projecteur INSIGHT 4K Laser est capable de dépasser l'espace couleurs REC709.
-  Les formats HDMI jusqu'à 2K sont automatiquement détectés et convertis en RGB. Le projecteur doit donc être réglé sur RGB. Les formats au-delà de 2K sont gérés par le traitement vidéo FPGA dans leur espace couleur d'origine : veuillez sélectionner RGB ou YCrCb comme il convient.
-  Les récepteurs DisplayPort et HDMI acceptent des sources Deep Color et supérieures, en accord avec les normes DisplayPort 1.2 et HDMI. Le traitement INSIGHT fonctionne jusqu'à 12 bits par couleur (RGB sur la courbe gamma) et mappe à une palette affichée de 16 bits par couleur (espace linéaire).
-  L'ICP60 Rév. B est compatible avec les cartes graphiques n-Vidia, mais son fonctionnement n'est pas garanti avec des cartes à spectre étalé, comme celles d'AMD. L'ICP60 Rév. C est compatible à la fois avec les cartes graphiques n-Vidia et AMD.
-  Les formats DisplayPort jusqu'à 2048x1080 et 120 Hz peuvent être acceptés. Ils peuvent être mis à l'échelle 2:1 pour mieux s'ajuster au DMD. Formats over 2048x1080 can have a maximum input rate of 60 fps and are multiplied in the formatter for 3D.
-  Les valeurs nominales sont 24, 30 et 60 Hz : le projecteur accepte également 23,98; 25; 48 et 59,84 Hz au moins.


Panneau optionnel

	Résolution	Modèle de couleur (YCrCb 4:2:0)	Modèle de couleur (YCrCb 4:2:2)	Modèle de couleur (RGB 4:4:4)	Multiplificateur de fréquence d'image	Capacité 3D	Commentaires
DVI (A ou B)	720p à 24 Hz	—	—	✓	x 3	Affichage séquentiel uniquement	Utilisation limitée de la 3D étant donné l'absence de capacité 3D Sync.
	1080p à 24 Hz	—	—	✓	x 3		
	720p à 30 Hz	—	—	✓	x 3		
	1080p à 30 Hz	—	—	✓	x 3		
	720p à 60 Hz	—	—	✓	x 2		
	1080p à 60 Hz	—	—	✓	x 2		
Dual DVI (A & B)	3840 x 2160 à 24 Hz	—	—	✓	x 3	Affichage séquentiel uniquement	Utilisation limitée de la 3D étant donné que le Dual-pipe n'est pas possible.
	4096 x 2160 à 24 Hz	—	—	✓	x 3		
	3840 x 2160 à 30 Hz	—	—	✓	x 3		
	4096 x 2160 à 30 Hz	—	—	✓	x 3		

Remarques

 3G-SDI de niveau B uniquement.

 Signal entrelacé 4K non supporté par ICP.

 Le projecteur INSIGHT 4K Laser n'accepte qu'un seul panneau optionnel.

	Résolution	Modèle de couleur (YCrCb 4:2:0)	Modèle de couleur (YCrCb 4:2:2)	Modèle de couleur (RGB 4:4:4)	Multiplieur de fréquence d'image	Capacité 3D	Commentaires	
Single 3GSDI (A, B, C, ou D)	720p à 24 Hz	✓	✓	—	x 3	Affichage séquentiel uniquement	Utilisation limitée de la 3D étant donné l'absence de capacité 3D Sync et que le Dual-pipe n'est pas possible en SDI.	
	1080i à 24 Hz	✓	✓	—	x 3			
	1080p à 24 Hz	✓	✓	—	x 3			
	720p à 30 Hz	✓	✓	—	x 3			
	1080i à 30 Hz	✓	✓	—	x 3			
	1080p à 30 Hz	✓	✓	—	x 3			
	720p à 60 Hz	✓	✓	—	x 2			
	1080i à 60 Hz	✓	✓	—	x 2			
	1080p à 60 Hz	✓	✓	—	x 2			
Dual 3GSDI (A & B ou C & D)	3840 x 2160 à 24 Hz	✓	✓	—	x 3	Affichage séquentiel uniquement	Utilisation limitée de la 3D étant donné l'absence de capacité 3D Sync et que le Dual-pipe n'est pas possible en SDI.	
	4096 x 2160 à 24 Hz	✓	✓	—	x 3			
	3840 x 2160 à 30 Hz	✓	✓	—	x 3			
	4096 x 2160 à 30 Hz	✓	✓	—	x 3			
Quad HSDI (A, B, C, & D)	3840 x 2160 à 60 Hz	✓	✓	—	x 2	Affichage séquentiel uniquement		Utilisation limitée de la 3D étant donné l'absence de capacité 3D Sync et que le Dual-pipe n'est pas possible en SDI.
	4096 x 2160 à 60 Hz	✓	✓	—	x 2			

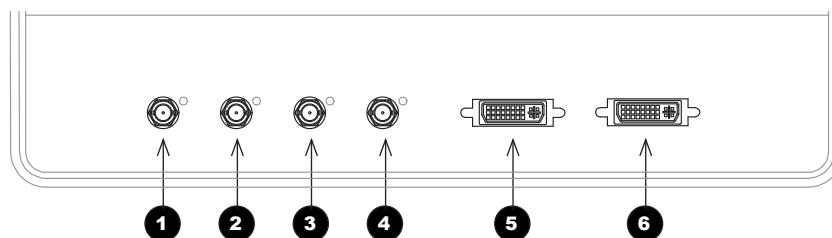
Remarques

3G-SDI de niveau B uniquement.

Signal entrelacé 4K non supporté
par ICP.Le projecteur INSIGHT 4K Laser
n'accepte qu'un seul panneau
optionnel.

Affectation à l'écran des signaux d'entrée du panneau optionnel

- 1 3G-SDI A
- 2 3G-SDI B
- 3 3G-SDI C
- 4 3G-SDI D
- 5 DVI A
- 6 DVI B



		3840			4096	
SDI Quad	2160	SDI A: 1920 x 1080	SDI B: 1920 x 1080	2160	SDI A: 2048 x 1080	SDI B: 2048 x 1080
		SDI C: 1920 x 1080	SDI D: 1920 x 1080		SDI C: 2048 x 1080	SDI D: 2048 x 1080
		3840			4096	
DVI Twin	2160	DVI A: 1920 x 2160	DVI B: 1920 x 2160	2160	DVI A: 2048 x 2160	DVI B: 2048 x 2160

Remarques

Annexe C : Glossaire

1080p

Une **résolution TVHD** qui correspond à 1920 x 1080 **pixels** (un **rapport d'aspect** grand écran 16:9).

Balayage progressif

Une méthode d'actualisation de l'image dans laquelle les lignes de chaque **image** sont dessinées en séquence, sans **entrelacement**.

Bandes de réglage

Un motif appliqué à l'image dans lequel les bords de l'image doivent être fusionnés avec une autre image. Les bandes de réglage sont utilisées pour positionner les projecteurs d'un groupe pendant le procédé de **fusion des bords**.

Bordure de miroirs

La zone à la périphérie du **DMD™** qui contient les miroirs inactifs. La bordure de miroirs peut provoquer des artéfacts, par exemple pendant le procédé de **fusion des bords**.

Bruit

L'interférence électrique affichée sur l'écran.

Champ

Dans une **vidéo entrelacée**, une partie de l'**image** balayée séparément. Un champ est l'ensemble de toutes les lignes impaires ou de toutes les lignes paires de l'image.

Contraste (commande électronique)

Le réglage du point blanc de l'image, sans affecter le point noir. Cela augmente la gamme d'intensité de l'image affichée.

Contraste (optique)

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

Remarques

Couleurs primaires

Trois couleurs dont le mélange de deux d'entre elles ne permet pas de produire la troisième. Dans les systèmes de télévision couleur, les couleurs primaires sont le rouge, le vert et le bleu (R, G et B).

DDC (Display Data Channel ou canal des données de l'écran)

Une liaison de communication entre la source et le projecteur. Le DDC est utilisé sur les entrées HDMI, DVI et VGA. Cette liaison est utilisée par la source pour lire les données **EDID** stockées dans le projecteur

DEL (diode électroluminescente)

Un composant électronique qui émet de la lumière.

Désentrelacement

Le procédé qui permet de transformer les signaux vidéo **entrelacés** en signaux vidéo **progressifs**.

DHCP (Dynamic Host Configuration Protocol)

Un protocole réseau utilisé pour configurer des dispositifs réseau afin qu'ils puissent communiquer sur un réseau IP, par exemple en leur affectant une adresse IP.

Distance de projection

La distance entre l'écran et le projecteur.

DMD™ (Digital Micromirror Device™ ou matrice de micro-miroirs)

L'outil optique qui transforme le signal électronique d'une source d'entrée en une image optique projetée sur l'écran. Le DMD™ d'un projecteur possède une **résolution** fixe, qui affecte le **rapport d'aspect** de l'image projetée.

Un Digital Micromirror Device™ (DMD™) est composé de miroirs microscopiques en mouvement. Chaque miroir, qui agit comme un **pixel**, est suspendu entre deux montants par une mince charnière de torsion. Il peut être incliné de manière à produire un pixel clair ou sombre.

Edge Blend (Fusion des bord)

Une méthode permettant de créer une image combinée en fusionnant les bords adjacents de deux images individuelles ou plus.

Remarques

EDID (Extended Display Identification Data)

Les données stockées dans le projecteur, qui peuvent être lues par la source.

Le protocole EDID est utilisé sur les entrées HDMI, DVI et VGA, permettant à la source d'être automatiquement configurée à des réglages d'affichage optimaux.

EDTV (Enhanced Definition Television ou télévision à définition améliorée)

Un système de télévision numérique *progressif* qui possède une résolution inférieure au système *TVHD*.

Effet de peigne

Un artefact observé dans une *vidéo entrelacée* quand l'écran semble être divisé sur le plan horizontal. L'effet de peigne apparaît quand le flux vidéo est désynchronisé par rapport à la fréquence de rafraîchissement de l'appareil d'affichage.

Entrelacement

Une méthode d'actualisation de l'image. L'écran est divisé en deux *champs*, l'un contenant toutes les lignes horizontales impaires, et l'autre toutes les lignes paires. Les champs sont ensuite actualisés en alternance. Dans les TV analogiques, l'entrelacement était couramment utilisé pour doubler le taux de rafraîchissement sans consommer une largeur de bande supplémentaire.

Entrelacement temporel

L'alternance entre les images destinées à l'œil droit et à l'œil gauche dans un affichage 3D.

Fréquence de balayage horizontale

La fréquence à laquelle les lignes du signal entrant sont rafraîchies. La fréquence est définie par la *synchronisation* horizontale de la source et elle est mesurée en *Hertz*.

Fréquence de balayage vertical

La fréquence à laquelle les *images* du signal entrant sont rafraîchies. Cette fréquence est définie par la *synchronisation* verticale de la source et elle est mesurée en *Hertz*.

Remarques

Fréquence de trame

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

Gamma

Une opération non-linéaire utilisée pour coder et décoder la **luminance**. Cette méthode est issue de la technologie des tubes cathodiques des premiers téléviseurs.

Gamut de couleur

Le spectre de couleurs qui peut être affiché.

Ghosting

Un artefact sur une image 3D. Le ghosting survient quand une image destinée à un œil est perçue partiellement par l'autre œil.

Le ghosting peut être supprimé en optimisant le **temps noir** et le délai de synchronisation.

HDCP (High-bandwidth Digital Content Protection)

Un procédé de cryptage utilisé pour protéger le contenu vidéo.

HDTV (High Definition Television)

Un système de télévision ayant une **résolution** supérieure aux systèmes **TVDN** et **EDTV**. Il peut être transmis dans différents formats, notamment **1080p** et 720p.

Hertz (Hz)

Cycles par seconde.

Remarques

Image

Une des nombreuses images fixes affichées dans une séquence pour créer une image animée. Une image est composée de lignes horizontales de **pixels**. Par exemple, une image de 1920x1080 est composée de 1080 lignes, contenant chacune 1920 pixels. En technologie analogique, les images vidéo sont balayées une par une (**balayage progressif**) ou divisées en **champs** pour que chaque champ soit balayé séparément (**vidéo entrelacée**).

Letterbox

Les marges noires au sommet et à la base de l'image. Le letterbox apparaît quand une image plus large est contenue dans une **image** plus étroite sans modifier le **rapport d'aspect** d'origine.

Lumen

Une unité photométrique de puissance rayonnée. Pour les projecteurs, le lumen est normalement utilisé pour indiquer la quantité totale de lumière visible émise.

Luminosité (commande électronique)

Une commande qui ajoute une valeur d'intensité fixe à chaque **pixel** de l'affichage, déplaçant vers le haut ou le bas la gamme entière d'intensités affichées, et qui est utilisée pour régler le point noir dans l'image (voir **Contraste**).

Luminosité (optique)

Décrit à quel point un observateur trouve «lumineuse» une image projetée sur un écran.

Lunettes 3D actives

Lunettes sans fil à piles avec obturateurs LCD. Les informations de synchronisation sont communiquées aux lunettes par le biais d'un émetteur infrarouge (IR) ou à fréquences radio (RF), qui est branché à la borne Sync Out du projecteur. Les impulsions IR ou RF sont transmises par l'émetteur pour signaler quand les images sont affichées pour l'œil gauche et l'œil droit. Les lunettes comprennent un capteur qui détecte le signal de l'émetteur et synchronise les obturateurs de l'œil gauche et de l'œil droit avec l'image projetée.

Lunettes 3D passives

Les lunettes passives n'ont besoin d'aucune source électrique pour fonctionner. La lumière avec une polarisation gauche peut traverser le verre gauche et la lumière avec une polarisation droite peut traverser le verre droit. Ces lunettes sont utilisées conjointement à un autre dispositif qui polarise l'image, comme un **ZScreen**.

Remarques

Motif de test

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

Multiplication de la fréquence de trame

Pour éviter que les images 3D ayant une **fréquence de trame** lente ne scintillent, on peut utiliser la multiplication de la fréquence de trame pour multiplier la fréquence de trame affichée par deux ou trois.

Objectif anamorphique

Un objectif spécial qui, lorsqu'il est utilisé avec un **rapport d'aspect TheaterScope**, permet de regarder un contenu 2.35:1 intégré dans une source 16:9.

Occultation (projection)

La capacité de couper intentionnellement, c'est-à-dire de mettre au noir, les bords de l'image projetée. On appelle parfois cet effet « rideaux » car il peut être employé pour supprimer une zone de l'image qui est littéralement occultée par les rideaux situés aux bords de l'écran dans un cinéma. En général, aucun redimensionnement ou correction géométrique de l'image n'est appliquée, et la partie « occultée » de l'image est perdue.

À ne pas confondre avec la **suppression** horizontale et verticale (**signal vidéo**).

Ouverture

L'ouverture de l'objectif qui détermine l'angle à travers lequel la lumière est diffusée pour être nette.

Pillarbox

Les marges noires à gauche et à droite de l'image. Le pillarbox apparaît quand une image plus étroite est contenue dans une **image** plus large sans modifier le **rapport d'aspect**.

Pixel

Forme abrégée de *Picture Element* (élément d'image). L'unité la plus petite d'une image. Les pixels sont organisés en lignes et en colonnes. Chaque pixel correspond à un micro-miroir dans le **DMD™**; les résolutions indiquent le nombre de pixels par ligne et le nombre de lignes. Par exemple, une image **1080p** contient 1080 lignes, composée chacune de 1920 pixels.

Remarques

Pulldown

Le procédé de transformation d'un film 24 fps en une **fréquence de trame** vidéo (25 fps pour **PAL/SECAM**, 30 fps pour **NTSC**) en ajoutant des **images** supplémentaires. Les projecteurs DP effectuent automatiquement un pulldown inversé dès que possible.

Rapport d'aspect

La relation proportionnelle entre la largeur et la hauteur de l'image projetée. Il est représenté par deux chiffres séparés par deux points, qui indiquent respectivement le rapport entre la largeur et la hauteur de l'image. Par exemple, 16:9 ou 2.35:1.

À ne pas confondre avec la **résolution**.

Rapport de projection

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

Recadrage

Permet de supprimer une partie de l'image projetée.

Par ailleurs, adapte une image à une trame ayant un **rapport d'aspect** différent en supprimant une partie de l'image. L'image est redimensionnée afin que sa longueur ou sa largeur corresponde à la longueur ou à la largeur de la trame, alors que l'autre dimension est sortie de la trame ; la zone excessive est alors coupée.

Résolution

Le nombre de **pixels** d'une image, représenté en général par le nombre de pixels par ligne et le nombre de lignes (par exemple, 1920 x 1200).

RGB (Red, Green and Blue)

Une norme de **composante vidéo** sans compression.

Scope

Un rapport d'aspect de 2.35:1.

Remarques

SH + SV

Synchronisation horizontale et verticale.

Suppression (signal vidéo)

La partie du signal vidéo qui ne contient aucune donnée vidéo active.

À ne pas confondre avec l'**occultation (projection)**.

Synchronization

Un signal de temporisation utilisé pour coordonner une action.

Température de couleur

La position le long de la courbe du corps noir sur le diagramme de chromaticité, normalement exprimée en Kelvin. Elle prend en compte les valeurs prédéfinies pour la balance des couleurs lors de la mise en place pour tenir compte des variations du prisme. Le projecteur vous permet d'ajuster cette température (c.-à-d. de régler la température de couleur de l'image).

Temps noir

Le délai inséré entre les **images** lors de l'utilisation de **lunettes 3D actives**, pour éviter l'effet de **ghosting** provoqué par l'intervalle de commutation entre l'œil gauche et l'œil droit.

TRC (Throw ratio correction ou correction du rapport de projection)

Un nombre particulier utilisé pour calculer les **distances de projection** et les **rapports de projection** quand l'image ne remplit pas la largeur du **DMD™**.

La TRC est le rapport entre le **rapport d'aspect du DMD™** et le rapport d'aspect de la source de l'image:

$$TRC = \frac{\text{Rapport d'aspect du DMD}^{\text{TM}}}{\text{Rapport d'aspect de la source}}$$

La TRC est utilisée uniquement dans les calculs si elle est supérieure à 1.

Remarques

Vignettage

Le recadrage optique de l'image provoqué par les composants de l'objectif de projection. Cela peut se produire lors de l'utilisation d'un décalage trop important pendant le positionnement de l'image à l'aide de la monture d'objectif.

Zone de chevauchement

Voir **zone de fusion**.

Zone de fusion

La zone de l'image qui doit chevaucher une autre image dans une configuration de fusion des bords (**edge blend**). Parfois appelée zone de chevauchement.

ZScreen

Un type particulier de modulateur de lumière qui polarise l'image projetée pour une visualisation en 3D. Il est normalement nécessaire que les images soient projetées sur un écran argenté. Le filtre ZScreen est placé entre l'objectif du projecteur et l'écran. Il modifie la polarisation de la lumière projetée et commute entre la lumière polarisée circulaire à gauche et à droite à la fréquence de demi-image.

Remarques



Informations de contact:

Digital Projection Limited

Greenside Way, Middleton
Manchester M24 1XX, UK

*Registered in England No. 2207264
Registered Office: as above*

Tel (+44) 161 947 3300
Fax (+44) 161 684 7674

enquiries@digitalprojection.co.uk
service@digitalprojection.co.uk

www.digitalprojection.co.uk

Digital Projection Inc.

55 Chastain Road, Suite 115
Kennesaw, GA 30144, USA

Tel (+1) 770 420 1350
Fax (+1) 770 420 1360

powerinfo@digitalprojection.com
www.digitalprojection.com

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2006室(100029)

Rm A2006
ShaoYaoJu 101 North Lane
Shi Ao International Center
Chaoyang District
Beijing 100029, PR CHINA

Tel (+86) 10 84888566
Fax (+86) 10 84888566-805

techsupport@dp-china.com.cn
www.dp-china.com.cn

Digital Projection Asia

16 New Industrial Road
#02-10 Hudson Technocentre
Singapore 536204

Tel (+65) 6284-1138
Fax (+65) 6284-1238

www.digitalprojectionasia.com