

Titan Laser 47000 WU & 43000 WU & 42000 WU 41000 4K-UHD & 37000 4K UHD

Vidéoprojecteur numérique à haute luminosité

INSTALLATION & GUIDE DE DÉMARRAGE RAPIDE

GUIDE DE CONNEXION

GUIDE D'UTILISATION

GUIDE DE RÉFÉRENCE



À propos de ce document

Suivez attentivement les instructions de ce manuel pour garantir une utilisation sûre et durable du projecteur.

Symboles utilisés dans ce manuel

De nombreuses pages de ce document contiennent une zone qui est réservée aux notes. Les informations contenues dans cette zone sont accompagnées des symboles suivants :



AVERTISSEMENT : ce symbole indique qu'il y a un risque de blessure physique et/ou de dommage de l'appareil si les instructions ne sont pas suivies correctement.



AVERTISSEMENT ÉLECTRIQUE : ce symbole indique qu'il y a un risque d'électrocution si les instructions ne sont pas suivies correctement.



AVERTISSEMENT LASER : ce symbole indique qu'il y a un risque potentiel d'exposition des yeux au rayonnement laser si les instructions ne sont pas suivies correctement.



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

Révision du produit

Comme Digital Projection s'efforce continuellement d'améliorer ses produits, nous pouvons modifier les spécifications et les designs, et ajouter de nouvelles fonctions sans préavis.

Des mises à jour peuvent être disponibles en ligne - visitez le site Web de Digital Projection pour obtenir tous les documents les plus récents.

Notice légale

Les marques commerciales et les appellations commerciales mentionnées dans ce document restent la propriété de leurs détenteurs respectifs.

Digital Projection désavoue tout intérêt propriétaire dans les marques commerciales et appellations commerciales autres que les siennes.

Copyright © 2023 Digital Projection Ltd. Tous droits réservés.

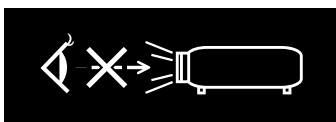
Remarques

Informations sur le laser



Attention - Utiliser des commandes, ajustements ou procédures autres que ceux indiqués ici peuvent causer une exposition dangereuse aux rayonnements.

Rayonnement optique



Attention - Un rayonnement optique potentiellement dangereux est émis par ce produit. Ne fixez pas la source lumineuse pendant le fonctionnement. Cela peut être dangereux pour les yeux. Ce projecteur a été testé conformément à la norme IEC/EN62471-5:2015 (Sécurité photobiologique des lampes et des systèmes de lampes - Partie 5 : Projecteurs d'images standards) et appartient au Groupe de risque 3 (risque élevé).

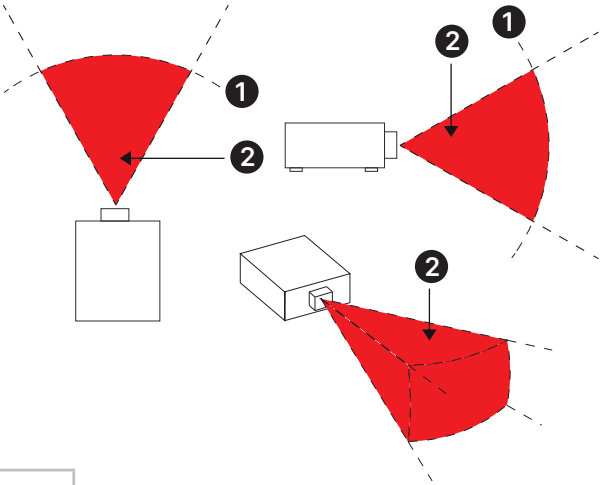
Remarques

Avertissement sur les dangers de la lumière

La distance critique est la distance mesurée à partir de l'objectif de projection jusqu'au point où l'intensité ou l'énergie par unité de surface est inférieure à la limite d'exposition applicable sur la cornée ou la peau ①.

La zone de critique est la zone comprise entre l'objectif de projection et la distance critique qui englobe l'endroit où le faisceau projeté est considéré comme dangereux ②.

Si la personne se trouve dans la distance critique, l'exposition au faisceau est considérée comme dangereuse.



Distance de danger

Distances de danger de la lumière

OBJECTIF	DISTANCE DE DANGER	
	Titan 41000 4K-UHD Titan 37000 4K-UHD	Titan 47000 WU Titan 43000 WU Titan 42000 WU
0,37:1 (angle droit)	0m	0m
0,65-0,85:1 (angle droit)	N/A	0m
0,8-1,16:1 (Inclue le support de montage)	0m	0m
0,67:1 HB fixe	N/A	2m
1,12:1 (court) HB fixe	2,2m	2,4m
1,16 - 1,49:1 zoom HB	2,1m	2,5m
1,39 - 1,87:1 zoom HB	2,8m	3,5m
1,87 - 2,56:1 zoom HB	3,8m	4,3m
2,56 - 4,16:1 zoom HB	5,3m	5,7m
4,16 - 6,96:1 zoom HB	7,5m	8,2m
6,92 - 10,36:1 zoom HB	9,0m	9,5m

Remarques



Une exposition directe au faisceau est interdite, RG3 IEC 62471-5:2015.

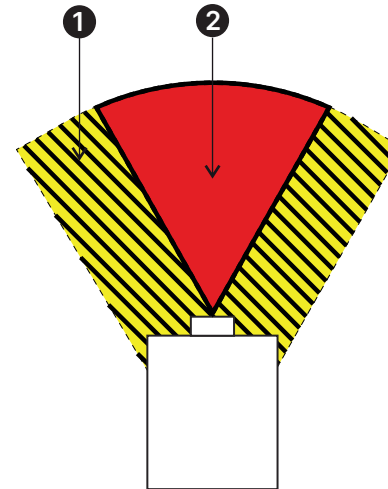


Les opérateurs doivent contrôler l'accès au faisceau dans la distance critique ou installent le projecteur à une hauteur suffisante pour empêcher l'exposition des yeux des spectateurs dans la distance critique.

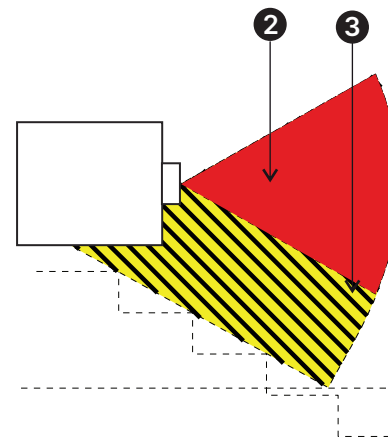
Zone de restriction

Une zone de restriction doit être mise en place autour de la zone critique afin d'empêcher toute personne de pénétrer dans la zone critique quelle que soit la partie de son corps concernée :

- Dégagement horizontal ❶. Cette distance doit être au moins égale à 2,5 m autour de la zone critique ❷.
- Dégagement vertical ❸. Cette distance doit être au moins égale à 3 m entre la zone critique ❷ et le sol lorsque le projecteur est suspendu.



Zones de danger - Dégagement horizontal (vue du dessus)



Zones de danger - Dégagement vertical (vue latérale)

Remarques

Introduction

Ce manuel décrit le Titan Laser 47000 WU, 43000 WU, 42000 WU, 41000 4K-UHD et 37000 4K UHD.

Nous vous félicitons d'avoir acheté ce produit de projection numérique. Votre projecteur a les caractéristiques suivantes :

- Projecteur 4K-UHD/WUXGA.
- Prise en charge des formats Trame séquentielle et Double lien 3D.
- HDBaseT® pour la transmission vidéo haute définition non compressée jusqu'à 100 m de la source.
- 12G-SDI avec loop-through.
- Edge Blend avec correction du niveau de noir.
- Assistance Laser rouge pour une meilleure fidélité des couleurs.
- Contrôle de la suppression pour un dimensionnement personnalisé de la fenêtre d'entrée.
- Cornerstone, Trapèze vertical et horizontal, Coussinet/Barillet, et Rotation de l'image.
- Contrôle via LAN et RS232.
- Monture d'objectif motorisée.
- Contrôle séparé du rapport d'aspect de l'écran et de la source.
- Déformation non linéaire pour les surfaces de projection irrégulières.
- Le mode de luminosité constante maintient la sortie de lumière aux niveaux sélectionnés.

Le numéro de série est situé sur le bord du projecteur. Veuillez le noter ici pour toute référence ultérieure :

--

Remarques

TABLE DES MATIÈRES

À PROPOS DE CE DOCUMENT	2	CHANGEMENT DE L'OBJECTIF	26
Symboles utilisés dans ce manuel	2	Insertion d'un nouvel objectif	26
Révision du produit	2	Retrait de l'objectif	26
Notice légale	2	Installation d'un support de stabilisation d'objectif	27
INFORMATIONS SUR LE LASER	3	UTILISATION DU PROJECTEUR	30
RAYONNEMENT OPTIQUE	3	Allumer le projecteur :	30
AVERTISSEMENT SUR LES DANGERS DE LA LUMIÈRE	4	Éteindre le projecteur	30
Distances de danger de la lumière	4	Sélection d'un signal d'entrée	30
Zone de restriction	5	Sélection d'un motif de test	30
INTRODUCTION	6	Ajustement de l'objectif	31
		Menu Objectif	31
		Télécommande	31
INSTALLATION & GUIDE DE DÉMARRAGE RAPIDE	11	Ajustement de l'image	31
CONTENU DE LA BOÎTE ?	12	Orientation	31
CONNEXION À L'ALIMENTATION ÉLECTRIQUE	13	Géométrie	31
DESCRIPTION DU PROJECTEUR	14	Image	31
PANNEAU DE CONTRÔLE	15	GUIDE DE CONNEXION	33
TÉLÉCOMMANDE	17	ENTRÉES DE SIGNAL	34
Réception infrarouge	20	Entrées et sorties numériques	34
POSITIONNEMENT DE L'ÉCRAN ET DU PROJECTEUR	21	EDID sur les entrées DisplayPort, HDMI et HDBaseT	35
Pas et point	22	Utilisation d'un commutateur de source DisplayPort/ HDMI/ HDBaseT	
Empilage et fixation	23	avec le projecteur	35
Connecteurs et supports d'empilage	23	CONNEXIONS 3D	36
Utilisation des boulons à œil	24	Fréquence d'images 3D 1080p jusqu'à 120Hz et 3D WUXGA à 100Hz.	36
Connexions point à point	24	Sources Double lien 3D 1080p et WUXGA jusqu'à 100 et 120Hz	36
Câbles de suspension filetés	25	Sync 3D	37

TABLE DES MATIÈRES (suite)

CONNEXIONS DE CONTRÔLE	38	Menu Géométrie.....	56
Exemples de connexion LAN	39	Format	56
Exemples de connexion RS232	40	Zoom numérique	58
GUIDE D'UTILISATION.....	41	Surbalayage	58
UTILISATION DES MENUS	42	Supression	59
Ouverture du menu	42	Mode de déformation	59
Ouverture d'un sous-menu.....	42	Correction de trapèze	60
Quitter les menus et fermer l'OSD	43	4 coins.....	62
A l'intérieur d'un menu.....	43	Parabole / Parabole.....	63
Accéder aux sous-menus.....	44	Coin de mur	64
Exécuter des commandes	44	Grille libre	64
Modifier les paramètres du projecteur	45	Warp personnalisé.....	65
Utiliser un curseur pour définir une valeur	45	Menu Fusion du bord	66
Modifier des valeurs numériques	46	Commencer le mélange.....	67
UTILISATION DU PROJECTEUR	47	Augmenter la saturation du noir	68
Menu Principal	47	Uniformité	69
Menu Entrée	47	Menu 3D	70
Entrées	47	Types 3D.....	71
Menu Objectif	48	Explication de certains paramètres 3D	72
Contrôle de l'objectif	48	Menu Laser.....	74
Mémoire de l'objectif	49	Menu Configuration.....	75
Menu Image	50	CouleurMax	77
Menu Couleur	52	Gestion marche/arrêt	78
Espace de couleur.....	52	Réglages de l'horloge.....	79
Mode couleur	53	Réglage PIC MUTE.....	79
		Réglages de OSD.....	80
		Memory	80
		Mode EDID	80

TABLE DES MATIÈRES (suite)

Menu Réseau.....	81	POSITIONNEMENT DE L'IMAGE.....	108
Configuration du réseau.....	81	EXPLICATION DU RAPPORT D'ASPECT	110
Configuration de Art-Net.....	82	Exemples de rapports d'aspect	110
Réglage de la chaîne Art-Net.....	82	Source : 4:3	110
Statut de la chaîne Art-Net	82	Source : 16:9.....	111
Menu Informations	83	Source : 16:10 (natif)	111
Version logicielle	83	Exemple de rapports d'aspect : TheatreScope	112
Format du signal.....	83	ANNEXE A : MODES D'ENTRÉE DE SIGNAL PRIS EN CHARGE	113
Statut de système	84	Formats 2D	113
Statut thermique	84	12G SDI (Format SDI).....	116
Retour configuration sortie d'usine	84	Formats 3D	118
PAGES WEB SERVIES	85	ANNEXE B : DÉTAILS DU CÂBLAGE	120
GUIDE DE RÉFÉRENCE	99	Entrées et sorties de signal	120
SÉLECTION D'UN OBJECTIF	100	HDMI 1 et 2	120
Calcul de base.....	101	DisplayPort	120
Exemple de calcul de base.....	102	Entrée 12G-SDI, Sortie 12G-SDI.....	121
Calcul de l'objectif entier	103	Entrée HDBaseT	121
Introduction de TRC	103	Connexions de contrôle	122
Calcul de la Correction du rapport de projection (TRC).	104	LAN	122
Calcul du rapport de projection avec TRC	104	RS232.....	122
Exemple de calcul pour un objectif complet.....	105	Entrée de télécommande câblée.....	122
EXIGENCES DE L'ÉCRAN	106	ANNEXE C : SCHÉMA DE LA MÉMOIRE ET ÉLÉMENTS DE LA	
Adapter l'image à l'écran	106	MÉMOIRE	123
Images WUXGA affichées sur toute la largeur.....	106	ANNEXE D : GLOSSAIRE DES TERMES.....	127
Images WUXGA affichées avec une hauteur de 1200 pixels.....	106		
Images WUXGA affichées sur toute la hauteur.....	107		
Tailles d'écran en diagonale	107		

Page laissée intentionnellement vide

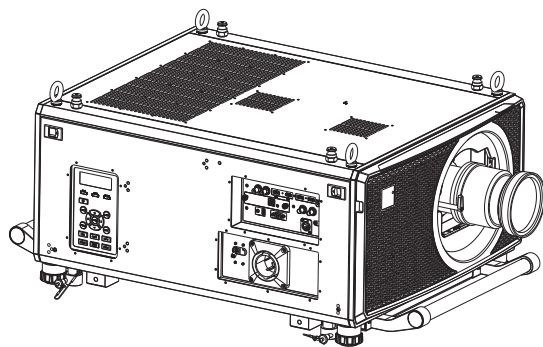
Titan Laser 47000 WU & 43000 WU & 42000 WU 41000 4K-UHD & 37000 4K UHD

Vidéoprojecteur numérique à haute luminosité

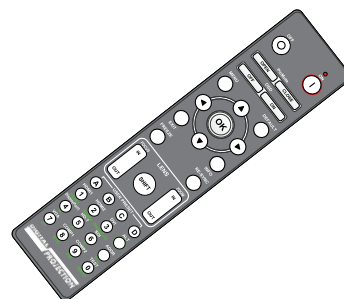
INSTALLATION & GUIDE DE
DÉMARRAGE RAPIDE



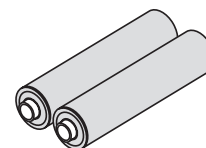
Contenu de la boîte ?



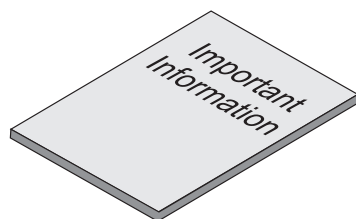
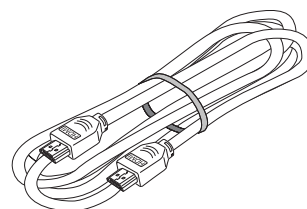
Projecteur



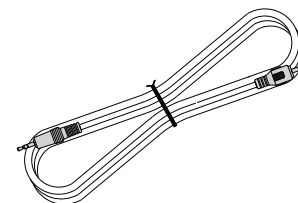
Télécommande



Piles

Livret d'informations
importantesSupport de stabilisation
de l'objectif

Cable HDMI



Câble de la télécommande

Vis HEXI M4*10L *2
Pour le support de
stabilisation de l'objectif

Câble d'alimentation, UK / RoW

Câble d'alimentation,
USA uniquement

Remarques



Assurez-vous que votre boîte contient tous les éléments suivants. Si l'un des éléments manque, veuillez contacter votre revendeur...



Une seule télécommande est fournie avec le projecteur.



Conservez et stockez la boîte et les matériaux d'emballage d'origine, au cas où vous auriez besoin de renvoyer votre projecteur.



Le projecteur est livré sans un objectif.



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

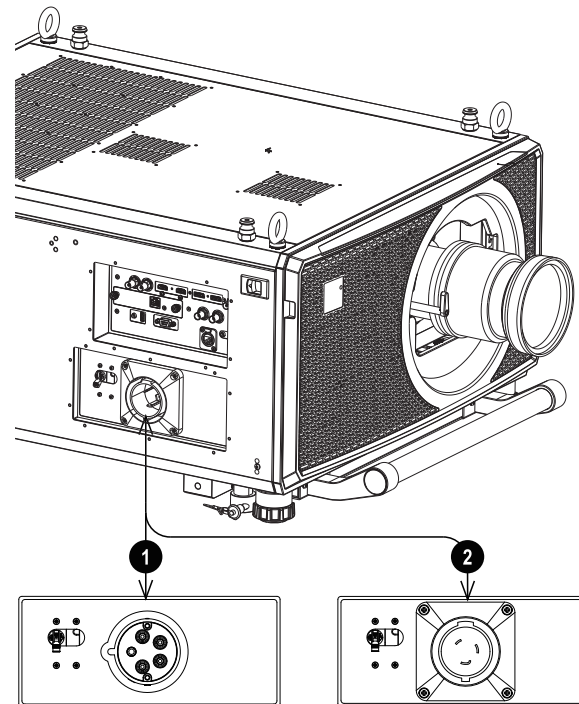
Connexion à l'alimentation électrique

Reste du monde :

1. Insérez complètement la fiche d'alimentation dans la **prise ①**.
2. Tournez le connecteur par 90° dans le sens des aiguilles d'une montre pour verrouiller.

États-Unis uniquement

1. Insérez complètement la fiche d'alimentation dans la **prise ②**.
2. Tournez le connecteur par 90° dans le sens des aiguilles d'une montre pour verrouiller.



Remarques



Utilisez uniquement le câble d'alimentation fourni.



Assurez-vous que la prise de courant dispose d'une connexion à la terre, car cet équipement DOIT être mis à la terre.



Manipulez le câble d'alimentation avec précaution et évitez de le plier. N'utilisez pas un câble d'alimentation endommagé.



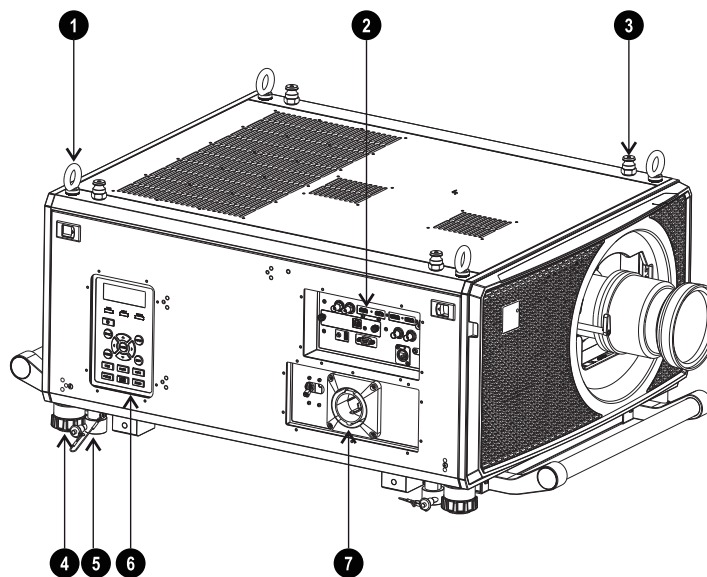
Le modèle pour les USA peut fonctionner à 110V ou 200V. La sélection de la tension est automatique, mais le projecteur doit être éteint avant de changer de prise de courant.



La puissance d'éclairage est réduite par environ 30 % lorsque le modèle pour les USA fonctionne sur 110V.

Description du projecteur

1. Boulons à œil
2. Panneau de connexions
3. Connecteurs d'empilage (x4)
4. Pieds réglables (x4)
5. Supports d'empilage (x4)
6. Panneau de contrôle
7. Prise d'alimentation et interrupteur



Vue de devant

Remarques

Panneau de contrôle

1. INDICATEUR TEMP

Éteint = aucun problème

Rouge clignotant = erreur de température

2. INDICATEUR LUMINEUX

Éteint = le voyant est éteint

Rouge clignotant (séries de clignotements simples) = l'appareil ne s'allume pas pendant la mise sous tension

Rouge clignotant (séries de doubles clignotements) = la lumière s'éteint soudainement pendant l'utilisation

Allumé, vert = le voyant est allumé

Allumé, orange = le voyant est allumé mais fonctionne en mode éco forcé en cas de température élevée

Vert clignotant (séries de clignotements simples) = la source lumineuse s'éteint temporairement avec PIC-MUTE CLOSE.

3. INDICATEUR D'ÉTAT

Éteint = aucun problème

Rouge clignotant (continu) = erreur de couverture

Rouge clignotant (séries de clignotements uniques) = erreur TEC/capteur de couleurs

Rouge clignotant (séries de quatre clignotements) = erreur de ventilateur

Allumé, rouge = erreur système

Allumé, orange = mode de mise à jour du firmware

Clignotement orange (séries de doubles clignotements) = demande de ré-exécution du processus de calibrage de l'objectif (objectif central)

Vert clignotant (séries de doubles clignotements) = le calibrage de l'objectif (objectif central) est en cours.

4. ALIMENTATION

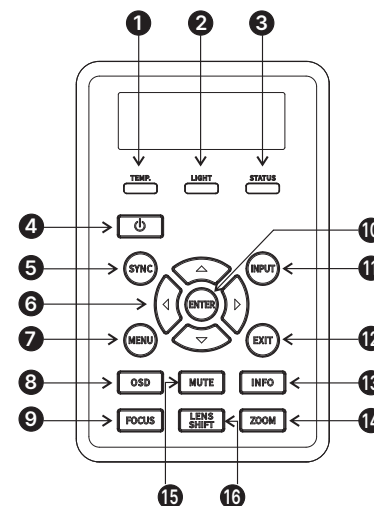
Allume et éteint le projecteur (VEILLE).

Indicateur :

Éteint.	●	Le projecteur est éteint
Vert clignotant.	●	Le projecteur est en mode de préchauffage.
Orange clignotant.	●	Le projecteur est en mode de refroidissement
Allumé, rouge.	●	Mode Veille : économie d'énergie sans capacité de contrôle réseau.
Allumé, orange	●	Mode Veille : avec capacité de contrôle réseau
Allumé, vert	●	Le projecteur est allumé.

5. SYNCHRO

Re-synchronise avec le signal d'entrée actuel.



Panneau de contrôle

Remarques

6. Boutons fléchés et ENTRÉE

Boutons de navigation utilisés pour sélectionner les options du menu OSD. Appuyez sur ENTRÉE pour ouvrir ou exécuter l'option du menu sélectionné.

7. MENU

Ouvre et ferme le menu OSD.

8. OSD

Désactive/Active le menu d'affichage à l'écran.

9. FOCUS

Les boutons plus et moins permettent d'ajuster le focus vers l'avant ou vers l'arrière.

10. ENTRÉE

Utilisez le bouton pour choisir les réglages ou pour confirmer les réglages modifiés.

11. INPUT

Change à la source d'entrée suivante.

12. QUITTER

Quitte la page de menu OSD et retourne à un niveau supérieur.

13. INFO

Affiche l'état actuel du système.

14. ZOOM

Les boutons plus et moins permettent d'effectuer un zoom avant et arrière.

15. SOURDINE

Masque l'image projetée.

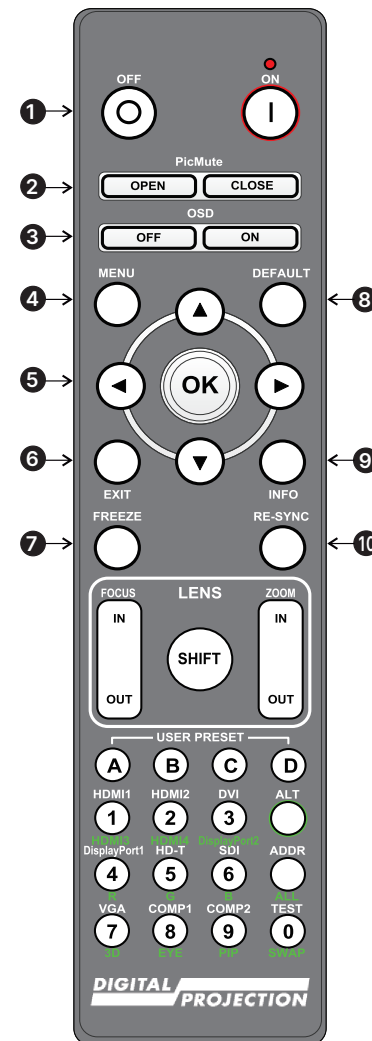
16. DÉPLACEMENT DE L'OBJECTIF

Les boutons fléchés déplacent l'objectif dans la direction spécifiée.

Remarques

Télécommande

1. **MARCHE/ARRÊT**
Permet d'allumer et d'éteindre l'appareil.
2. **Coupure IMAGE OUVRIR / FERMER**
Affiche et cache l'image projetée.
Il existe deux réglages de Coupure IMAGE :
 - Laser. Lorsque cela est désactivé, le laser est éteint et aucune image n'est projetée.
 - Obturation DMD Lorsque cela est désactivé, le laser reste allumé et une image noire est projetée.
3. **OSD ACTIVER / DÉSACTIVER**
Active et désactive les messages de délai d'attente de l'écran et affiche ou non l'OSD pendant la projection.
4. **MENU**
Ouvre le menu OSD. Lorsque l'OSD est ouvert, appuyez sur ce bouton pour revenir au menu précédent.
5. **Navigation (flèches et OK)**
Naviguez dans les menus avec les flèches et confirmez votre sélection avec OK.
Dans les modes de réglage de l'objectif, les flèches sont utilisées pour déplacer, zoomer ou mettre au point l'objectif.
Voir 11 ci-dessous. Dans les modes de réglage de l'objectif, ou lorsque l'OSD n'est pas affiché, le bouton OK permet de changer entre les modes : **Réglages de déplacement** et **Réglages de zoom/focalisation**.
6. **QUITTER**
Retourne au niveau supérieur dans l'OSD. Lorsque le menu principal est atteint, appuyez pour fermer l'OSD.
7. **FIGER**
Fige l'image actuellement affichée.
8. **PAR DÉFAUT**
Lorsque vous avez modifié un paramètre, appuyez sur ce bouton pour restaurer la valeur par défaut.
9. **INFO**
Affiche les informations du projecteur.
10. **RE-SYNC**
Re-synchronise avec le signal d'entrée actuel.



Télécommande

Remarques



Le « Paramètre de coupure IMAGE » est défini dans le menu de configuration. Voir le menu Configuration à la page 79

11. Réglage de l'OBJECTIF

- **FOCUS AVANT / ARRIÈRE** : Ajuste le focus.
- **DÉPLACEMENT** : appuyez sur ce bouton et maintenez-le enfoncé, puis utilisez les boutons fléchés de navigation pour déplacer l'objectif.
- **ZOOM AVANT / ARRIÈRE** : Ajuste le zoom.

12. PRÉRÉGLAGE UTILISATEUR A, B, C, D

Charge les préréglages de l'utilisateur.

13. ALT

Appuyez et maintenez ce bouton enfoncé pour accéder à des fonctions alternatives pour tous les boutons avec une étiquette verte.

14. DVI / DisplayPort2 / entrée numérique 3

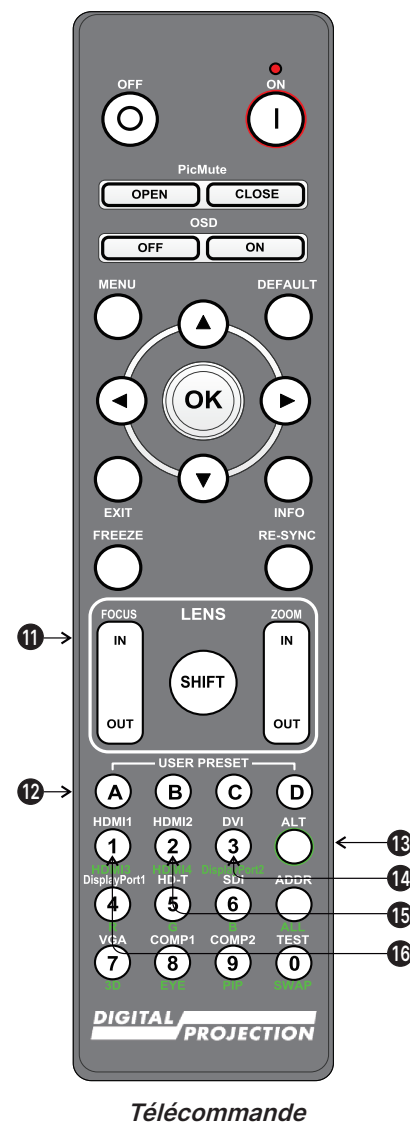
Il n'y a pas d'entrée DVI sur ce projecteur.
Utilisez avec **ALT** pour sélectionner l'entrée DisplayPort 2.

15. HDMI 2 / HDMI 4 / entrée numérique 2

Choisissez l'entrée HDMI 2.
Utilisez avec **ALT** pour sélectionner l'entrée DisplayPort 4. Il n'y a pas d'entrée HDMI 4 sur ce projecteur.

16. HDMI 1 / HDMI 3 / entrée numérique 1

Choisissez l'entrée HDMI 1.
Utilisez avec **ALT** pour sélectionner l'entrée DisplayPort 3. Il n'y a pas d'entrée HDMI 3 sur ce projecteur.



Remarques



Si la mise au point ne peut être obtenue avec la fonction de mise au point avant/arrière, appuyez sur Déplacement & 7 pour faire le point sur une distance plus loin ou sur Déplacement & 8 pour faire le point sur une distance plus proche.



Ce projecteur n'utilise pas les fonctions suivantes de la télécommande : DVI, VGA, HDMI 3, HDMI 4, COMP 1, COMP 2, PIP and SWAP.

17. DISPLAYPORT 1 / R / entrée numérique 4

Sélectionne l'entrée DisplayPort 1.

18. HD-T / G / entrée numérique 5

Sélectionne l'entrée HDBaseT.

19. VGA / 3D / entrée numérique 7

Il n'y a pas d'entrée VGA sur ce projecteur.

Utilisez avec **ALT** pour basculer le réglage du format 3D entre Désactivé et Auto.

20. COMP1 / EYE / entrée numérique 8

Il n'y a pas d'entrée Composante 1 sur ce projecteur.

Utilisez avec **ALT** pour basculer entre la dominance 3D de l'œil gauche et de l'œil droit.

21. ADR / TOUS (avec indicateur rouge en haut)

Attribue et désattribue une adresse de télécommande IR.

- **Pour attribuer une adresse de télécommande IR :**

1. Appuyez et maintenez ce bouton enfoncé jusqu'à ce que l'indicateur rouge commence à clignoter.
2. Relâchez ce bouton et, pendant que le voyant rouge clignote, entrez une adresse à deux chiffres avec les boutons de saisie numérique. Le voyant clignotera trois fois rapidement pour confirmer le changement.

- **Pour annuler l'attribution d'une adresse et revenir à l'adresse par défaut 00 :**

1. Appuyer et maintenez enfoncé **ALT** et ce bouton jusqu'à ce que le voyant rouge clignote pour confirmer le changement.

22. SDI / B / entrée numérique 6

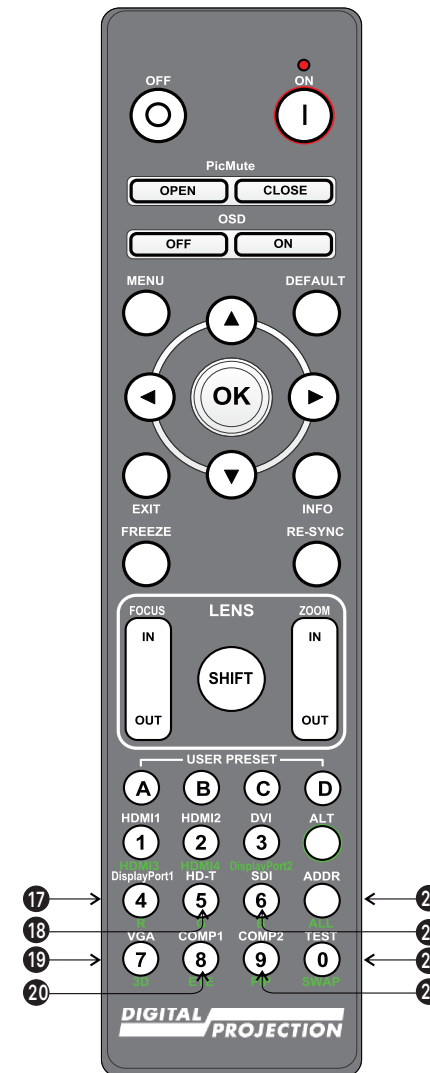
Sélectionne l'entrée 12G-SDI.

23. TEST / ÉCHANGER / entrée numérique 0

Affiche un motif de test. Appuyez à nouveau pour afficher le motif de test suivant : Désactivé, Blanc, Noir, Rouge, Vert, Bleu, Checkerboard, Crosshatch, Barre de couleur, Rapport d'aspect.

24. COMP2 / PIP / entrée numérique 9

Il n'y a pas d'entrée Composante 2 sur ce projecteur.



Télécommande

Remarques

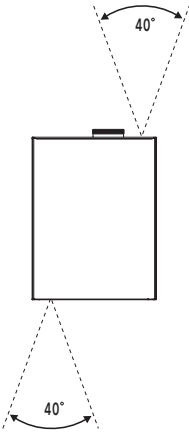


Ce projecteur n'utilise pas les fonctions suivantes de la télécommande : DVI, VGA, HDMI 3, HDMI 4, COMP 1, COMP 2, PIP and SWAP.

Réception infrarouge

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

L'angle de réception est 40°. Assurez-vous que la télécommande est bien dans l'angle acceptable lorsque vous essayez de contrôler le projecteur.



Remarques

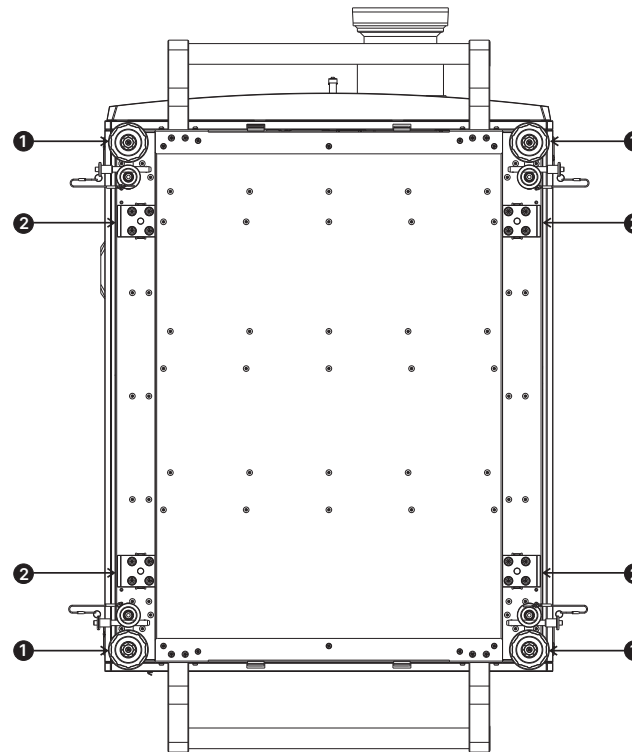
Positionnement de l'écran et du projecteur

1. Installez l'écran et assurez-vous qu'il est dans la meilleure position possible pour le public.
2. Installez le projecteur à une distance suffisante de l'écran pour que l'image remplisse l'écran. Réglez les pieds réglables de manière à ce que le projecteur soit de niveau et perpendiculaire à l'écran.

Le dessin montre la position des pieds pour une installation sur une table et les trous de fixation pour un montage au plafond.

1. Quatre pieds réglables
2. Quatre trous M10 pour le montage au plafond

Les vis ne doivent pas pénétrer plus de 15 mm dans le corps du projecteur.



Remarques



Laissez toujours le projecteur se refroidir pendant 5 minutes avant de le débrancher ou de le déplacer.



Laissez toujours un espace d'au moins 50 cm entre les sorties de ventilation et le mur, et de 30 cm de tous les autres côtés.

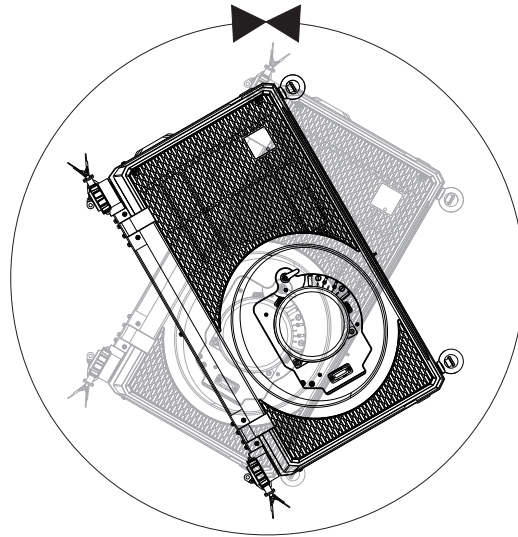


N'utilisez pas les trous filetés des pieds réglables pour suspendre ou installer le projecteur.

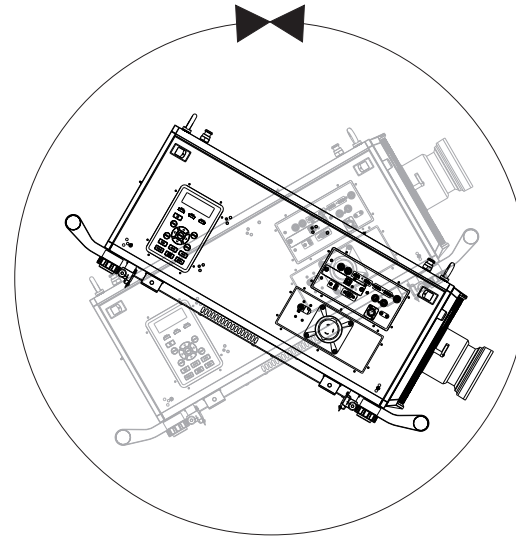
Pas et point

Le projecteur peut être utilisé dans de nombreuses positions.

En mode portrait, il est recommandé de positionner le projecteur avec les entrées orientées vers le haut, comme indiqué dans le diagramme.



Pas



Point

Remarques

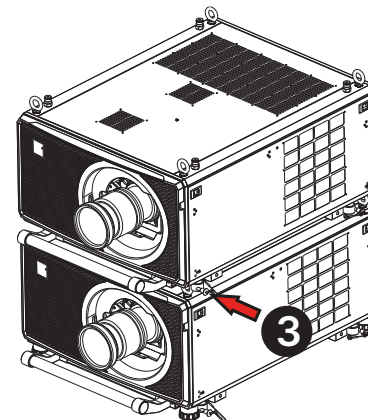
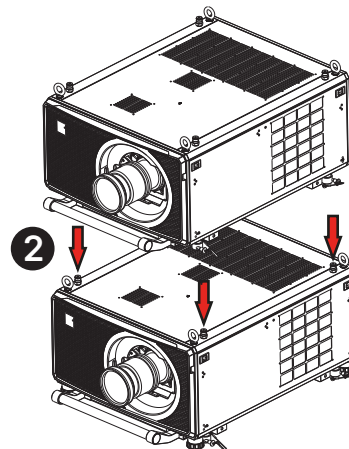
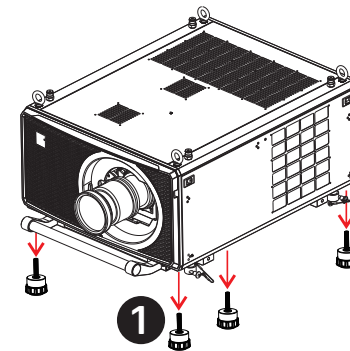
Empilage et fixation

Des projecteurs peuvent être empilés avec les connecteurs et les supports situés au dessus et au dessous du projecteur. Les connecteurs et les supports peuvent également être utilisés pour fixer un rail de montage. Les boulons à œil situés au dessus du projecteur peuvent être utilisés avec des câbles de suspension pour suspendre le projecteur.

Connecteurs et supports d'empilage

La partie supérieure du projecteur a des connecteurs et la partie inférieure a des supports. Les connecteurs et supports peuvent être connectés ensemble et être verrouillés avec une goupille de verrouillage.

1. Retirez les pieds réglables du projecteur qui sera empilé au-dessus ❶.
2. Installez le projecteur au-dessus de l'autre projecteur. Assurez-vous que les quatre supports sont bien placés sur les connecteurs du projecteur inférieur ❷.
3. Enfoncez des goupilles de verrouillage en place dans chaque connecteur et support ❸.



Remarques



N'utilisez pas les trous filetés des pieds réglables pour suspendre ou installer le projecteur.



N'utilisez pas les poignées de transport pour suspendre ou installer le projecteur.



Ce système ne doit être utilisé qu'avec un maximum de deux projecteurs empilés au maximum.

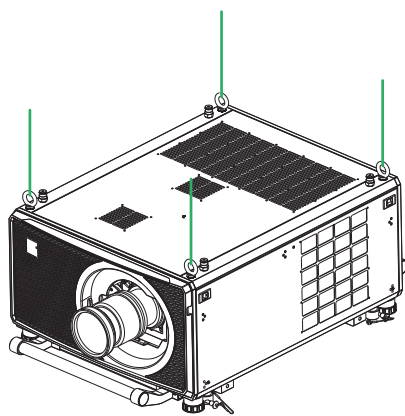
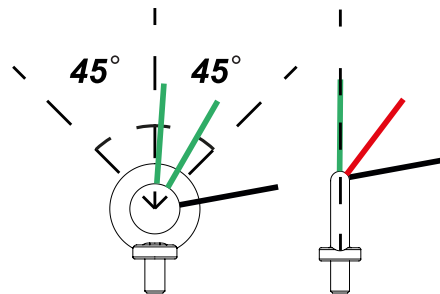
Utilisation des boulons à œil

Quatre boulons à œil sont installés sur le dessus du projecteur pour permettre de suspendre le projecteur avec un fil en acier ou des chaînes.

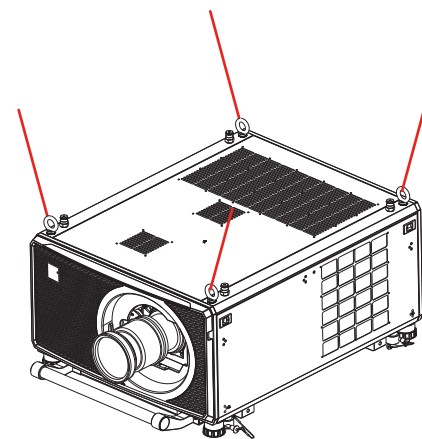
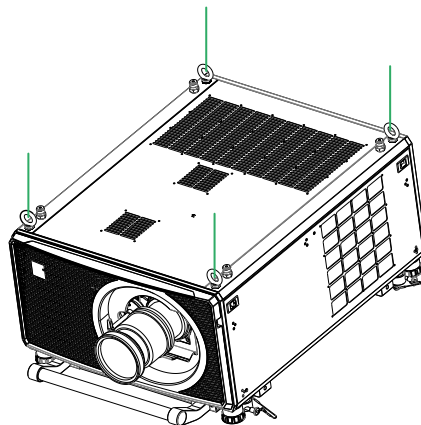
Connexions point à point

Veuillez vous référer aux instructions suivantes lorsque vous connectez une extrémité d'un câble de suspension directement à un boulon à œil et l'autre à un point de suspension.

- Les câbles de suspension peuvent être connectés à des boulons à œil à un angle de jusqu'à 45° autour de l'anneau circulaire.
- Les câbles de suspension ne doivent pas être reliés aux boulons à œil avec un angle quelconque à travers de l'anneau circulaire.
- Le câble de suspension doit remonter verticalement depuis le projecteur...



Exemple d'une configuration correcte



Exemple d'une configuration incorrecte

Remarques

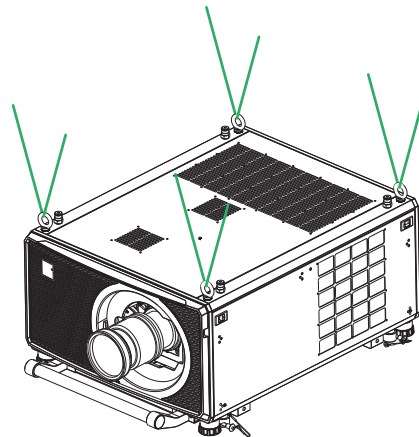
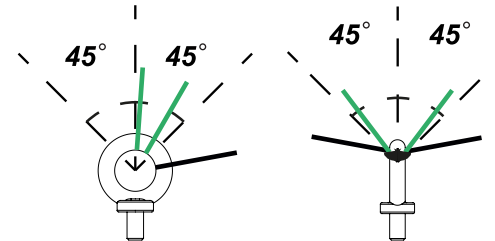


Ce système ne doit être utilisé que pour suspendre un seul projecteur. Ne pas empiler des projecteurs et les suspendre ensembles.

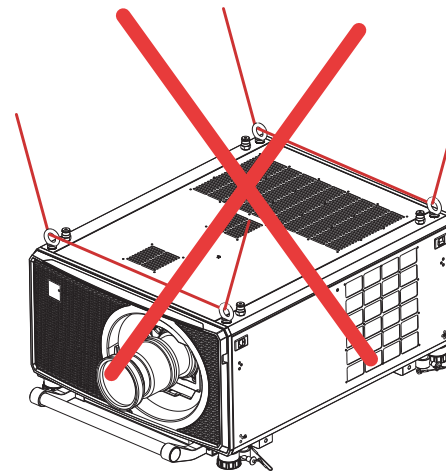
Câbles de suspension filetés

Veillez vous référer aux instructions suivantes lors de l'enfilage du câble de suspension dans les boulons à œil et de la connexion des deux extrémités aux points de suspension.

- Les câbles de suspension peuvent sortir des boulons à œil à un angle de jusqu'à 45° autour de l'anneau circulaire.
- Les câbles de suspension peuvent sortir des boulons à œil à un angle de jusqu'à 45° autour de l'anneau circulaire.
- Le câble de suspension ne doit pas passer par deux ou plusieurs boulons à œil.



Exemple d'une configuration correcte



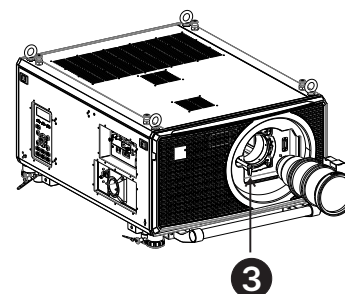
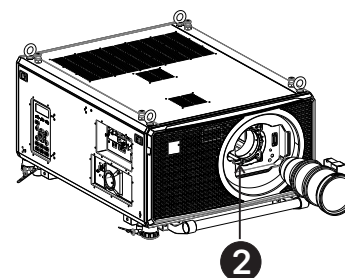
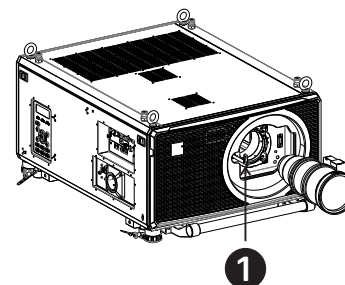
Exemple d'une configuration incorrecte

Remarques

Changement de l'objectif

Insertion d'un nouvel objectif

1. Tournez le levier de déverrouillage de l'objectif dans le sens horaire pour qu'il pointe vers le haut, pour ouvrir complètement le verrou ❶.
2. Retirez le capuchon arrière de l'objectif.
3. Insérez l'objectif dans l'ouverture de l'objectif, en veillant à ce que la prise du mécanisme d'entraînement du zoom soit alignée avec la prise à l'avant du projecteur, puis enfoncez fermement l'objectif jusqu'au fond.
4. Tournez le levier de déverrouillage de l'objectif dans le sens anti-horaire jusqu'à la position médiane ❷.
5. L'objectif peut maintenant être enfoncé plus loin. Enfoncez fermement l'objectif jusqu'au fond.
6. Tournez le levier de déverrouillage de l'objectif complètement dans le sens anti-horaire pour qu'il pointe vers le bas, pour fermer complètement le verrou ❸.



Retrait de l'objectif

Pour retirer l'objectif, répétez la procédure décrite dans la section Insertion d'un nouvel objectif ci-dessus dans le sens inverse :

1. Tournez le levier de déverrouillage vers le haut jusqu'à la position médiane, puis tirez l'objectif vers l'extérieur jusqu'à la limite.
2. Tournez le levier de déverrouillage dans le sens horaire pour qu'il pointe vers le haut, puis retirez complètement l'objectif.

Remarques



Avant de changer l'objectif, assurez-vous toujours que le projecteur est éteint et complètement déconnecté de l'alimentation électrique.



Pendant le remplacement de l'objectif, évitez d'utiliser une force excessive car cela peut endommager l'équipement.



Évitez de toucher la surface de l'objectif, car cela peut affecter l'image.



L'objectif est expédié séparément.



Veuillez conserver l'emballage original de l'objectif et les capuchons de protection en cas de besoin pour une utilisation ultérieure.



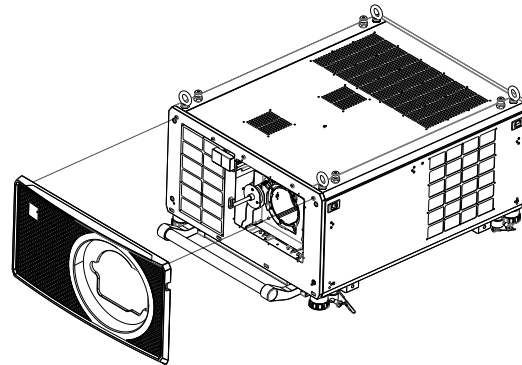
Un adaptateur est disponible pour certains objectifs tiers. Veuillez contacter votre revendeur local pour plus d'informations.



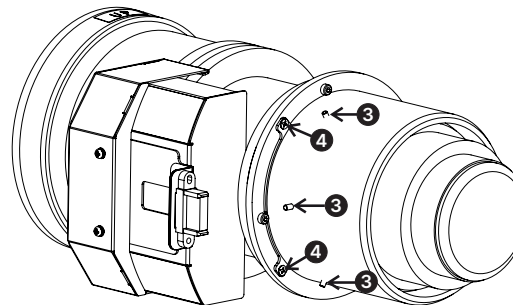
Le bouton RACCOURCI 3 est utilisée lorsqu'un adaptateur d'objectif est installé. En mode Veille, appuyez et maintenez enfoncée le bouton RACCOURCI 3 pendant cinq secondes pour faire fonctionner l'objectif central avant d'installer l'objectif.

Installation d'un support de stabilisation d'objectif

1. Retirez le couvercle avant du projecteur.
2. Retirez la monture de l'objectif et l'objectif.



3. Retirez les trois vis de réglage M3 du collier de l'objectif.
4. Retirez les deux vis M3 le support de l'objectif fixe.
5. Retirez le collier de l'objectif de la monture de l'objectif.

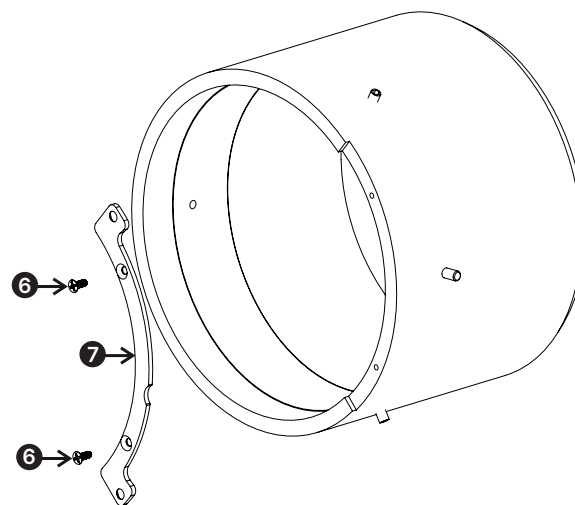
**Remarques**

Dans certaines applications et orientations du projecteur, il peut être nécessaire d'installer le support de stabilisation sur la monture de l'objectif.

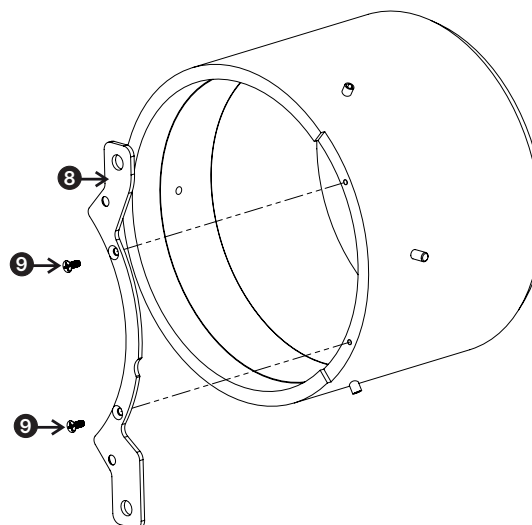


Le support de stabilisation de l'objectif ne peut être installé que sur les modèles fabriqués après avril 2019.

6. Retirez les deux vis M2 du support de l'objectif fixe.
7. Retirez le support de l'objectif fixe.

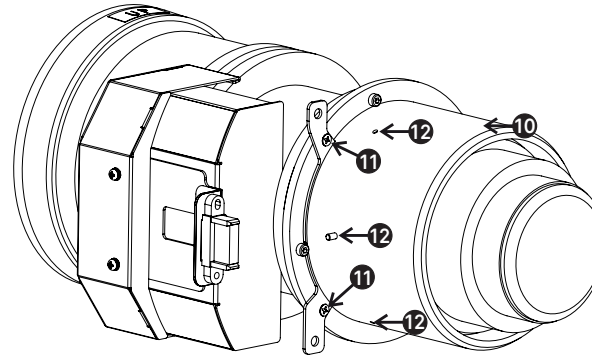


8. Placez le support de stabilisation sur le collier de l'objectif.
9. Vissez les deux vis M2 pour fixer le support de stabilisation au collier de l'objectif.

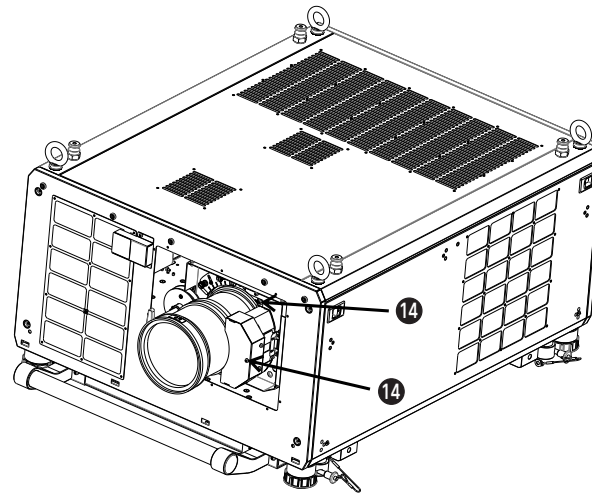


Remarques

10. Placez le collier de l'objectif sur l'objectif.
11. Vissez les deux vis M3 pour fixer le collier de l'objectif sur l'objectif.
12. Vissez les trois vis de réglage M3 sur le collier de l'objectif.



13. Placez l'objectif sur le projecteur.
14. Vissez les deux vis de fixation dans le support de stabilisation de l'objectif.
15. Remettez le couvercle avant du projecteur.



Remarques



*Utilisez les vis M4*10L HEXI dans la boîte d'accessoires.*

Utilisation du projecteur

Allumer le projecteur :

1. Branchez le câble d'alimentation sur une prise électrique et sur le projecteur. (Voir Connexion de l'alimentation électrique ci-dessus.) Mettez l'interrupteur d'alimentation, à côté du connecteur d'alimentation, en position marche. Le voyant **ALIMENTATION** devient rouge pour indiquer que le projecteur est allumé et en mode VEILLE.
2. Appuyez sur l'un des boutons suivants :
 - Sur la télécommande, le bouton **ON**.
 - Sur le panneau de contrôle du projecteur, le bouton **ALIMENTATION**.

Le voyant **ALIMENTATION** commence à clignoter en vert quand le projecteur s'allume. Lorsque le clignotement s'arrête, le voyant **ALIMENTATION** reste allumé en vert et le logo Digital Projection s'affiche sur l'écran. Le projecteur est allumé et commence à projeter.

Éteindre le projecteur

1. Appuyez sur **OFF** sur la télécommande ou sur **ALIMENTATION** sur le panneau de contrôle, puis appuyez à nouveau pour confirmer la sélection. Le voyant **ALIMENTATION** du panneau de contrôle commence à clignoter en bleu, l'image projetée s'éteint et les ventilateurs de refroidissement fonctionnent pendant un petit moment jusqu'à ce que le voyant **ALIMENTATION** devienne rouge pour indiquer que le projecteur est entré en mode VEILLE.
2. Si vous voulez éteindre complètement le projecteur, mettez l'interrupteur à côté du connecteur d'alimentation sur éteint, puis débranchez le câble d'alimentation du projecteur.

Sélection d'un signal d'entrée

1. Connectez une ou plusieurs sources d'images au projecteur.
2. Choisissez l'entrée que vous voulez afficher :
 - Appuyez sur l'un des boutons de source de la télécommande.
 - Vous pouvez également ouvrir le menu de l'écran (OSD) en appuyant sur **MENU**. Choisissez **Entrées** dans le menu principal, appuyez sur **ENTRÉE/OK**, puis sélectionnez un signal d'entrée avec les boutons fléchés **HAUT** et **BAS**. Appuyez sur **ENTRÉE/OK** pour confirmer la sélection.

Sélection d'un motif de test

Pour afficher un motif de test :

- Appuyez sur **TEST** sur la télécommande. Modifiez le motif de test avec les boutons fléchés **GAUCHE** et **DROIT**. Les motifs de test suivants sont disponibles : Désactivé, Blanc, Noir, Rouge, Vert, Bleu, Checkerboard, Crosshatch, Barre de couleur, Rapport d'aspect.
- Vous pouvez également ouvrir l'OSD en appuyant sur **MENU**. Choisissez **Motifs de test** dans le menu principal, puis sélectionnez un motif de test avec les boutons fléchés **GAUCHE** et **DROIT**.

Remarques



Voir « Connexion à l'alimentation électrique » à la page 13.



L'autotest est en cours lorsque tous les voyants du panneau de contrôle sont allumés.



Utilisez uniquement le câble d'alimentation fourni.



Assurez-vous que la prise de courant dispose d'une connexion à la terre, car cet équipement DOIT être mis à la terre.



Manipulez le câble d'alimentation avec précaution et évitez de le plier. N'utilisez pas un câble d'alimentation endommagé.



Voir « Utilisation des menus » à la page 42 pour plus de détails sur l'utilisation des contrôles et du système de menus.

Après le dernier motif de test, le projecteur quitte le mode de motif de test et retourne à l'image principale. Pour afficher à nouveau les motifs de test, vous devez appuyer à nouveau sur **TEST**. Si vous voulez quitter les motifs de test avant d'atteindre le dernier, appuyez sur **TEST** or **QUITTER** à tout moment.

Ajustement de l'objectif

L'objectif peut être ajusté avec le menu Objectif ou les boutons de l'objectif de la télécommande.

Menu Objectif

Le menu Objectif permet d'accéder aux paramètres Contrôle de l'objectif et à la commande Centre de l'objectif.

Contrôle de l'objectif permet d'ajuster le zoom, la mise au point et le décalage avec les boutons fléchés. Le réglage fonctionne en mode de réglage du zoom/de la mise au point et du décalage.

Appuyez sur ENTRÉE/SÉLECTIONNER pour changer entre deux modes.

Télécommande

Utilisez la télécommande pour ajuster le zoom, la mise au point et le décalage directement, sans besoin d'ouvrir de menu :

- OK permet d'accéder au contrôle de l'objectif, puis de basculer entre le réglage du zoom/de la mise au point et le réglage du décalage.
- QUITTER quitte le contrôle de l'objectif et ouvre le menu Objectif.
- MENU quitte le contrôle de l'objectif et retourne à l'image principale.
- Les boutons fléchés permettent d'ajuster le zoom, la mise au point et le décalage comme indiqué sur l'écran.

Ajustement de l'image

Orientation

Ce réglage peut être effectué dans le menu Configuration.

Choisissez Orientation et choisissez entre Sol avant, Plafond avant, Sol arrière, Plafond arr. et Auto-avant.

Géométrie

Les paramètres tels que Correction de trapèze, Coussinet/Barillet peuvent être ajustés dans le menu Géométrie.

Image

Les paramètres tels que Gamma, Luminosité, Contraste, Saturation, Teinte et Netteté peuvent être ajustés dans le menu Image.

Remarques



Voir « Télécommande » à la page 17 pour plus de détails sur le réglage de l'objectif avec la télécommande.

Page laissée intentionnellement vide

Titan Laser 47000 WU & 43000 WU & 42000 WU 41000 4K-UHD & 37000 4K UHD

Vidéoprojecteur numérique à haute luminosité

GUIDE DE CONNEXION



Entrées de signal

Entrées et sorties numériques

1. HDMI 1 / HDMI 2

Entrées HDMI 2.0 prenant en charge HDCP 2.2.
Branchez un câble HDMI sur ce connecteur.

2. DisplayPort

Entrée DisplayPort 1.2. Branchez un câble DisplayPort sur ce connecteur. Prend en charge les sources avec une résolution de jusqu'à 4K-UHD à 60 Hz et WQXGA à 120 Hz.

3. HDBaseT

Reçoit le signal numérique des appareils compatibles HDBaseT. Connectez un câble HDBaseT.

4. ENTRÉE SDI

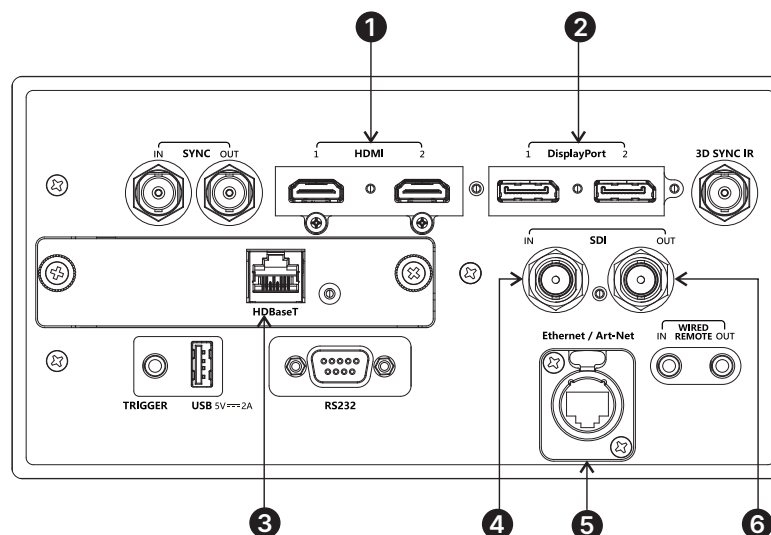
Entrée SDI prenant en charge jusqu'à 12G-SDI.
Branchez un câble SDI sur ce connecteur.

5. Ethernet/Art-Net

Fournit une connectivité LAN via un câble Ethernet ou Art-Net.

SORTIE SDI

Sortie SDI prenant en charge jusqu'à 12G-SDI.
Branchez un câble SDI pour envoyer le signal SDI à un autre projecteur.



Remarques



Pour une connectivité HDBaseT et LAN simultanée, un produit de distribution tiers peut être utilisé pour combiner le flux vidéo HDBaseT avec la connexion LAN pour l'acheminement vers le projecteur.

EDID sur les entrées DisplayPort, HDMI et HDBaseT

Si vous utilisez une carte graphique ou une autre source qui obéit au protocole EDID, la source se configurera automatiquement pour s'adapter au fonctionnement du projecteur.

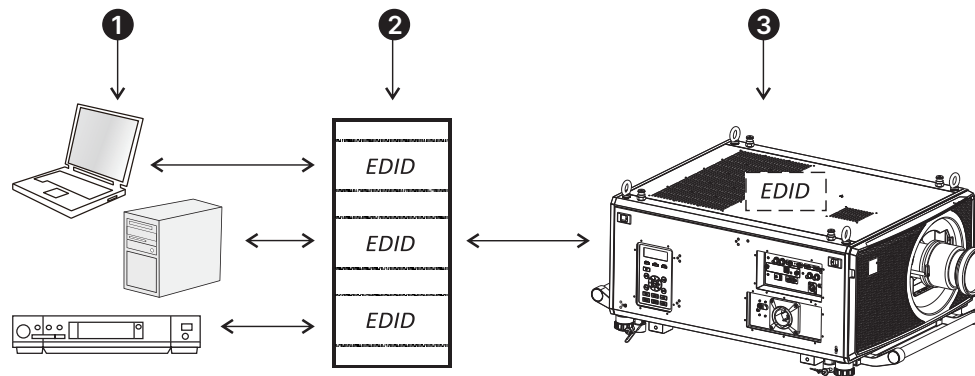
Sinon, reportez-vous à la documentation fournie avec la source pour régler manuellement la résolution sur la résolution DMD™ du projecteur ou sur le réglage approprié le plus proche. Éteignez la source, connectez-la au projecteur, puis rallumez la source.

Utilisation d'un commutateur de source DisplayPort/ HDMI/ HDBaseT avec le projecteur

Lorsque vous utilisez un commutateur de source DisplayPort/HDMI/HDBaseT avec le projecteur, il est important de régler le commutateur pour transmettre l'EDID du projecteur aux appareils sources.

Autrement le projecteur pourrait ne pas arriver à détecter la source ou ne pas l'afficher correctement, car les temporisations de sa sortie vidéo pourraient ne pas être compatibles avec celles du projecteur. Ce mode est parfois appelé mode transparent, pass-through ou clone. Consultez le manuel de votre commutateur de source pour plus d'informations sur le réglage de ce mode.

1. Sources
2. Commutateur de source
3. Projecteur



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

Remarques

Connexions 3D

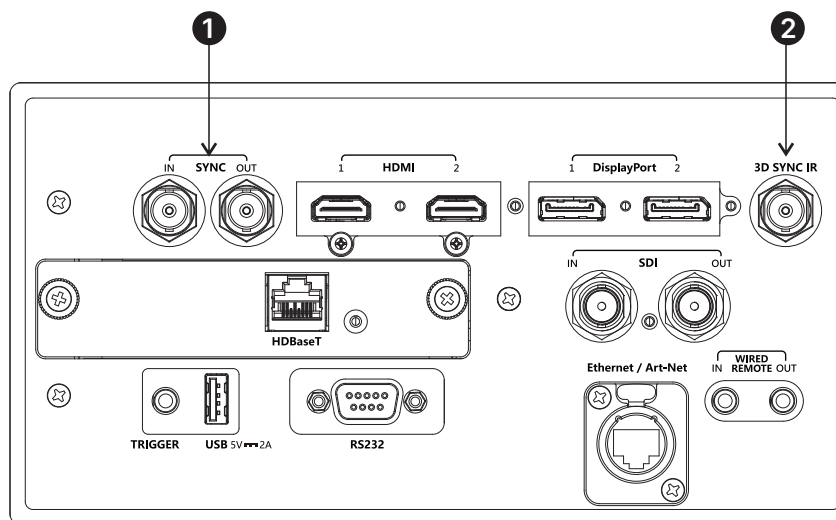
1. Entrée sync / Sortie sync

Entrée sync est le signal d'entrée de synchronisation 3D. Connectez la synchronisation 3D de votre carte graphique ou de votre serveur.

Sortie sync est le signal de sortie de synchronisation 3D. Active la 3D à partir de plusieurs projecteurs.

2. IR sync 3D

Signal de sortie de synchronisation. Ce signal est affecté par les paramètres du menu 3D tels que Régime nocturne et Décalage de sync 3D. Connectez-le à un émetteur IR ou à un écran ZScreen.



Fréquence d'images 3D 1080p jusqu'à 120Hz et 3D WUXGA à 100Hz.

1. Réglez le Format 3D dans le menu 3D sur Trame séquentielle.

Sources Double lien 3D 1080p et WUXGA jusqu'à 100 et 120Hz

1. Connectez la sortie de l'œil gauche à la prise HDMI 1 et la sortie de l'œil droit à la prise HDMI 2.
2. Réglez le Format 3D dans le menu 3D sur Double lien.

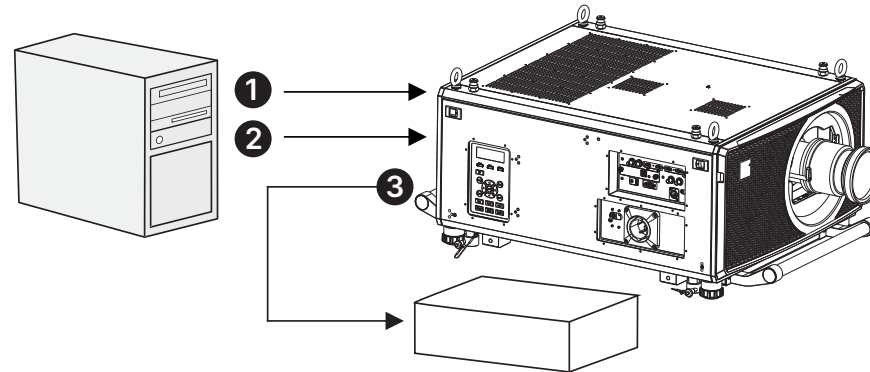
Remarques



Voir « Formats 3D » à la page 118 pour une liste complète des formats et des fréquences d'images pris en charge.

Sync 3D

1. Entrée 3D
2. Entrée sync 3D
3. IR sync 3D
4. Émetteur IR ou Zscreen



Remarques

Connexions de contrôle

1. Déclencheur

Les sorties de déclenchement sont définies dans le menu Configuration. Chaque sortie peut être déclenchée par l'une des conditions suivantes :

- Déclencheur d'écran : Une sortie de déclenchement peut être utilisée pour contrôler un écran à commande électrique. L'écran sera automatiquement déployé lorsque le projecteur s'allume et rétracté lorsque le projecteur s'éteint.
- Déclencheur de rapport d'aspect. Une sortie de déclenchement peut être utilisée pour contrôler l'obturation de l'écran pour différents rapports d'aspect.
- Déclencheur RS232. Une sortie de déclenchement peut être utilisée pour contrôler l'écran ou l'obturation de l'écran lorsqu'il reçoit une commande RS232.

2. USB

Sortie USB 5V / 2A. Connectez un câble USB pour alimenter un appareil externe.

3. HDBaseT (carte en option)

Les fonctions du projecteur peuvent être contrôlées via une connexion LAN, en utilisant l'application Projector Controller de Digital Projection ou un programme d'émulation de terminal.

4. RS232

Toutes les fonctions du projecteur peuvent être contrôlées via une connexion série, avec les contrôles décrits dans le Guide de protocole.

Utilisez un câble tout droit pour connecter directement à un ordinateur.

5. Ethernet/Art-Net

• Ethernet

Les fonctions du projecteur peuvent être contrôlées via une connexion LAN. Par exemple, en utilisant l'application Projector Controller

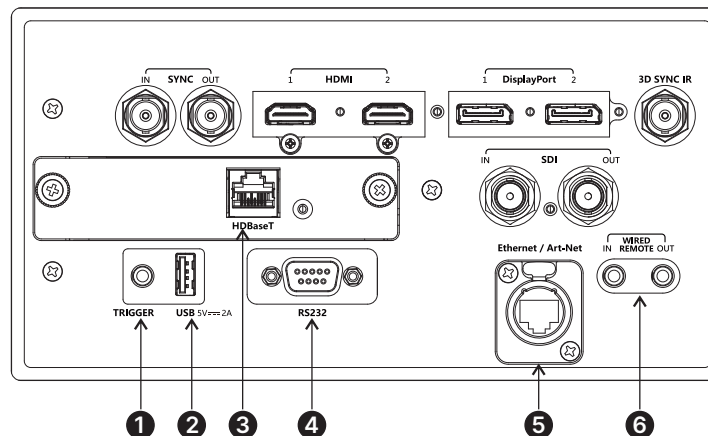
de Digital Projection, un programme d'émulation de terminal ou PJ-Link.

• Art-Net

Entrée RJ45 etherCON compatible Art-Net. Connecter une.

6. Télécommande câblée

La télécommande peut être connectée avec un câble mini-prise jack standard de 3,5 mm (tip-ring-sleeve, ou TRS).



Remarques



Pour une liste de toutes les commandes utilisées pour contrôler le projecteur avec le LAN, voir le Guide de protocole (disponible séparément).



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



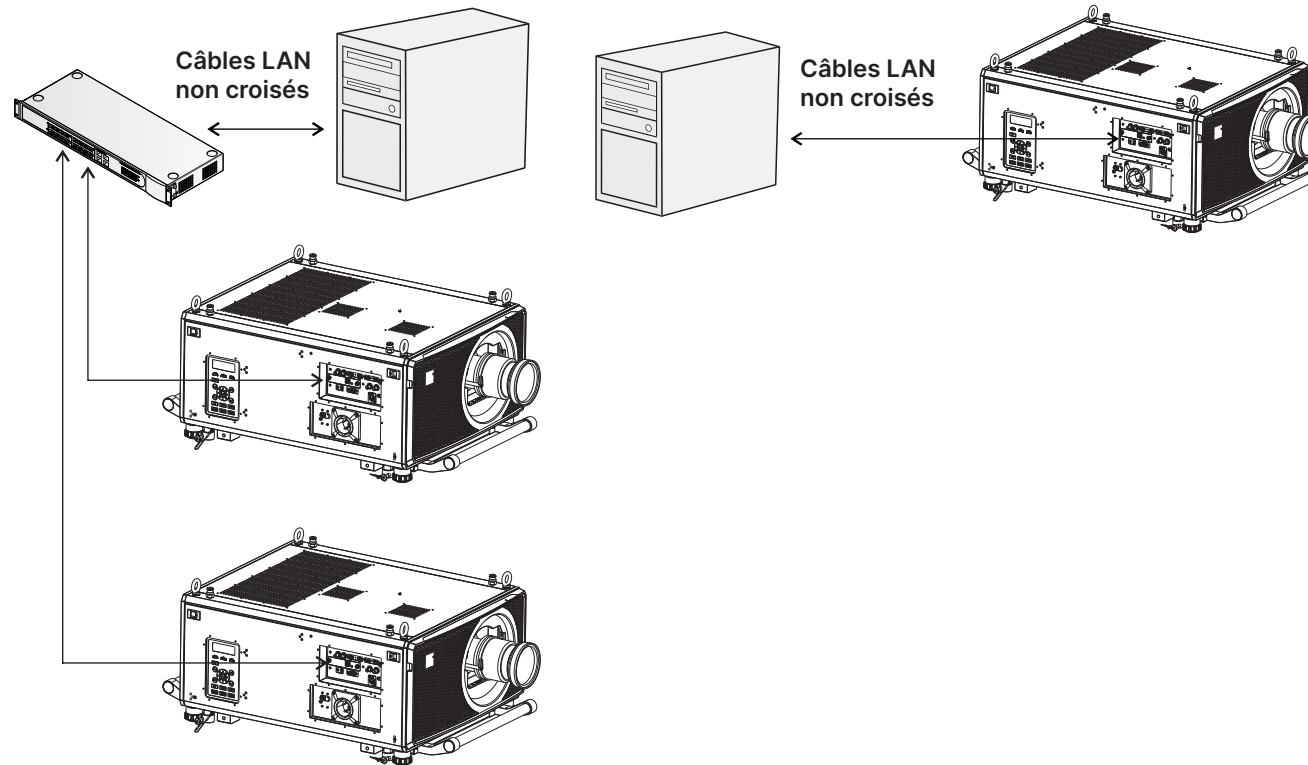
Avec une connexion LAN, le projecteur peut afficher une page web avec l'état et les contrôles du projecteur.



Projector Controller peut être téléchargé gratuitement à partir du site web de Digital Projection.

Exemples de connexion LAN

Les fonctions du projecteur peuvent être contrôlées via une connexion LAN, en utilisant l'application **Projector Controller** de Digital Projection ou un programme d'émulation de terminal.



Remarques



Avec une connexion LAN, le projecteur peut afficher une page web avec les contrôles de base du projecteur.



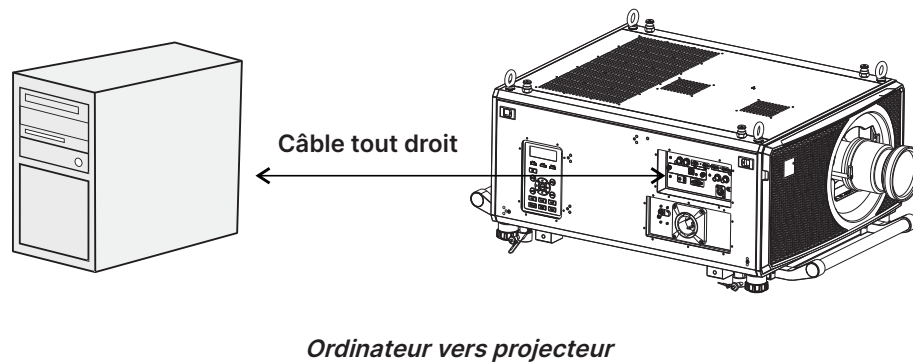
Projector Controller peut être téléchargé gratuitement à partir du site web de Digital Projection.



Pour une connectivité HDBaseT et LAN simultanée, un produit de distribution tiers peut être utilisé pour combiner le flux vidéo HDBaseT avec la connexion LAN pour l'acheminement vers le projecteur.

Exemples de connexion RS232

Toutes les fonctions du projecteur peuvent être contrôlées via une connexion série, avec les contrôles décrits dans le **Guide de protocole**.

**Remarques**

Le Guide de protocole est disponible séparément.

Titan Laser 47000 WU & 43000 WU & 42000 WU 41000 4K-UHD & 37000 4K UHD

Vidéoprojecteur numérique à haute luminosité

GUIDE D'UTILISATION



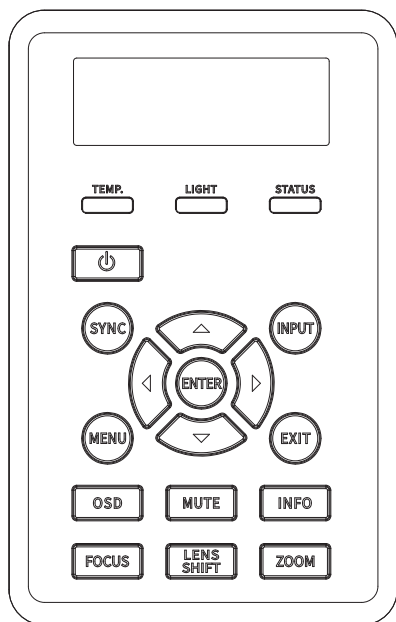
Utilisation des menus

Ouverture du menu

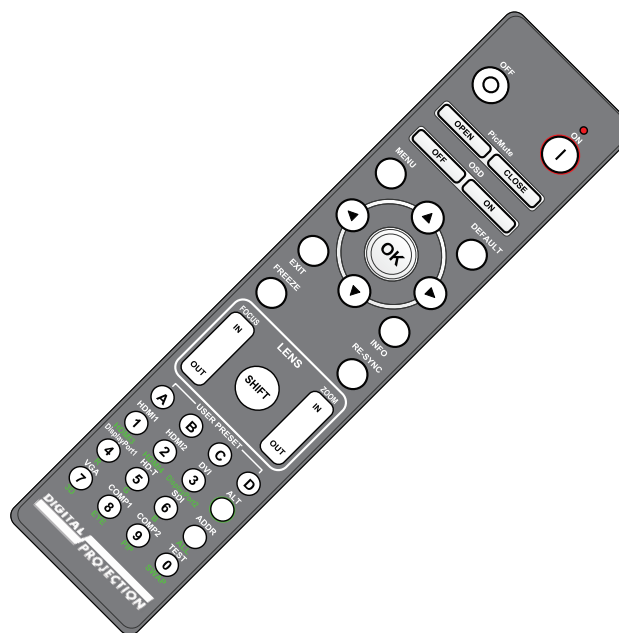
Accédez aux différents menus avec le panneau de contrôle du projecteur ou la télécommande. Sur l'un des appareils :

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

Le menu (OSD) apparaît et affiche la liste des menus disponibles.



Panneau de contrôle du projecteur



Télécommande

Ouverture d'un sous-menu

Déplacez-vous vers le haut et vers le bas de la liste avec les boutons fléchés **HAUT** et **BAS**. Pour ouvrir un sous-menu :

1. Appuyez sur **ENTRÉE** sur le panneau de contrôle ou sur **OK** sur la télécommande.

Ce guide fait référence aux deux boutons ci-dessus appelé **ENTRÉE/OK**.

Remarques

Quitter les menus et fermer l'OSD

Pour revenir à la page précédente :

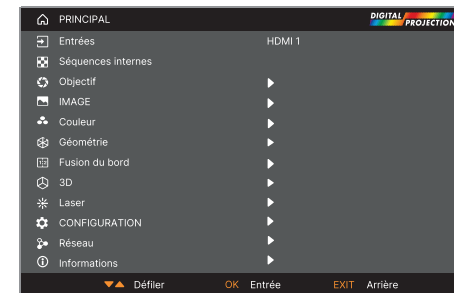
- Appuyez sur **QUITTER**.

Pour fermer l'OSD :

- Appuyez sur **MENU**.

ou :

1. Retourne au niveau supérieur du menu
2. Appuyez sur **QUITTER**.



Affichage à l'écran (OSD) : Menu de premier niveau

Remarques

A l'intérieur d'un menu

Lorsque vous ouvrez un menu, la page contient les éléments suivants :

- La barre de titre en haut indique le menu qui est ouvert.
- Élément sélectionné
- Éléments disponibles et non disponibles - Les éléments non disponibles apparaissent en gris. La disponibilité d'un élément peut dépendre d'autres réglages.
- Le texte ou le symbole à droite d'un élément indique si l'élément :
 - a une valeur qui peut être modifiée (la valeur actuelle est affichée)
 - ouvre un sous-menu (un bouton fléché est affiché)
 - exécute une commande (l'espace à droite de l'élément est vide).



A l'intérieur d'un menu



L'élément sélectionné sera indiqué avec un fond orange.

Accéder aux sous-menus

Utilisez les boutons fléchés **HAUT** et **BAS** pour sélectionner le sous-menu, puis appuyez sur **ENTRÉE/OK**.

Exécuter des commandes

Si l'élément de menu sélectionné contient une commande, lorsque vous le sélectionnez, un bouton **OK** apparaît.

Appuyez sur **ENTRÉE/OK** pour exécuter la commande sélectionnée.

Vous pourriez avoir besoin de confirmer. Utilisez **ENTRÉE/OK** pour confirmer ou **QUITTER** pour annuler.



Commande sélectionnée



Boîte de dialogue de confirmation

Remarques

Modifier les paramètres du projecteur

Si l'élément de menu sélectionné contient une liste de valeurs à choisir, vous pouvez modifier la valeur en procédant comme suit :

1. Choisissez l'élément du menu et appuyez sur **ENTRÉE/OK**.
2. Dans la liste des valeurs qui s'affiche, utilisez les boutons fléchés **HAUT** et **BAS** pour sélectionner une valeur, puis appuyez à nouveau sur **ENTRÉE/OK** pour sélectionner la valeur en surbrillance.



Utiliser un curseur pour définir une valeur

Certains paramètres contiennent un curseur. Pour régler un tel paramètre :

1. Appuyez sur le boutons fléché **GAUCHE** ou **DROITE**, ou sur **ENTRÉE/OK**. Les boutons fléchés afficheront le curseur et ajusteront la valeur en même temps. **ENTRÉE/OK** affichera le curseur sans modifier la valeur initiale.
2. Utilisez les boutons fléchés **GAUCHE** et **DROITE** pour déplacer le curseur.
3. Lorsque vous avez fini, appuyez sur **QUITTER** pour fermer le curseur et revenir au menu, ou appuyez sur **MENU** pour fermer le curseur sans afficher à nouveau le menu.



Remarques

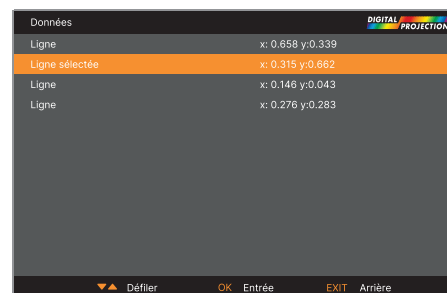


Certains éléments de menu peuvent ne pas être disponibles après avoir effectué des réglages dans d'autres menus. Les éléments de menu non disponibles apparaissent en gris.

Modifier des valeurs numériques

Certains paramètres contiennent des valeurs numériques sans curseur - par exemple, les valeurs de correspondance des couleurs ou les adresses IP.

1. Utilisez les boutons fléchés **HAUT** et **BAS** pour sélectionner la ligne qui contient le champ numérique que vous voulez modifier.
2. Appuyez sur **ENTRÉE/OK** pour passer en mode d'édition. Un champ numérique en mode d'édition est un texte blanc sur fond bleu.
3. En mode d'édition :
 - Utilisez le bouton fléché **HAUT** pour augmenter la valeur numérique.
 - Utilisez le bouton fléché **BAS** pour réduire la valeur numérique.
4. Utilisez les boutons fléchés **GAUCHE** et **DROITE** pour sélectionner la ligne qui contient le champ numérique que vous voulez modifier.
5. Lorsque vous avez fini, appuyez sur **ENTRÉE/OK** pour quitter le mode d'édition.



Remarques

Utilisation du projecteur

Menu Principal

- **Entrée**

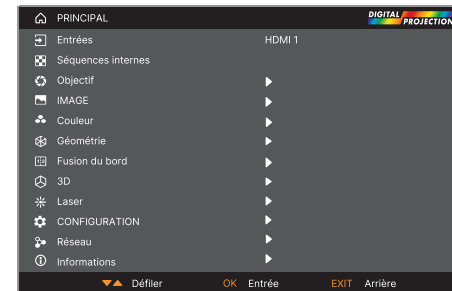
Appuyez sur **ENTRÉE/OK** pour ouvrir ce menu et accéder aux différents paramètres.

- **Séquences internes**

Choisissez entre : Eteint, Blanc, Noir, Rouge, Vert, Bleu, Checkerboard, Crosshatch, Barre de couleur, Rapport d'aspect. Utilisez les boutons fléchés **GAUCHE** et **DROITE** pour changer d'une valeur à l'autre.

- **Objectif, IMAGE, Couleur, Géométrie, Fusion du bord, 3D, Laser, CONFIGURATION, Réseau et Information.**

Appuyez sur **ENTRÉE/OK** pour ouvrir ces menus et accéder aux différents paramètres.



Menu Entrée

- **Entrée**

Ouvre un sous-menu, voir ci-dessous.

- **Réglage entrée de secours**

Mode de secours : Utilisez les boutons fléchés **GAUCHE** et **DROITE** pour sélectionner Allumé ou Eteint.

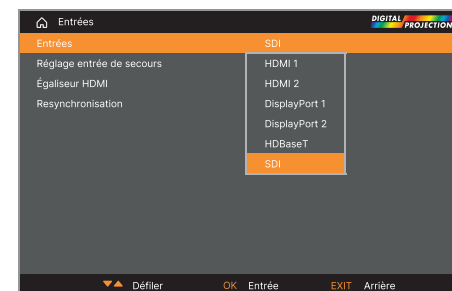
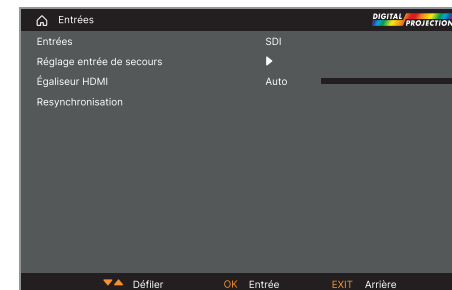
Sélectionner entrée de secours : Utilisez les boutons fléchés **GAUCHE** et **DROITE** pour sélectionner HDMI ou DisplayPort.

- **Égaliseur HDMI**

Définit une valeur appropriée afin de maintenir la qualité d'image HDMI lors de la transmission de données sur une longue distance.

- **Resynchronisation**

Pour synchroniser automatiquement le projecteur sur la source d'entrée.



Entrées

Appuyez sur **ENTRÉE/OK** pour ouvrir la liste des entrées disponibles.

Utilisez les boutons fléchés HAUT et BAS pour sélectionner une entrée dans la liste : **HDMI1, HDMI2, DisplayPort1, DisplayPort2, HDBaseT** et **SDI**.

Remarques



La sélection d'une mire de test masquera l'OSD. Appuyez sur **QUITTER** pour masquer la mire de test, puis appuyez sur **MENU** pour afficher l'OSD.



Voir « Entrées de signal » à la page 34 pour plus d'informations sur les entrées et les connexions disponibles.

Menu Objectif

- **Objectif bloqué**

Lorsque cette fonction est **Allumé**, tous les autres éléments du menu Objectif sont désactivés.

- **Contrôle de l'objectif**

Ouvre un sous-menu, voir ci-dessous.

- **Type d'objectif**

41000 4K-UHD / 37000 4K-UHD

Choisissez entre 0,65-0,85:1 (angle droit), 0,8-1,16:1 (inclue le support de montage), 1,2~1,5:1, 1,4~1,9:1, 1,8~-2,6:1, 2,5~-4,2:1, 4,1~7,0:1, 6,9~10,4:1, 0,37:1 (angle droit).

47000 WUXGA / 43000 WUXGA

Choisissez entre 0,65-0,85:1 (angle droit), 0,8-1,16:1 (inclue le support de montage), 1,2~1,5:1, 1,4~1,9:1, 1,8~-2,6:1, 2,5~-4,2:1, 4,1~7,0:1, 6,9~10,4:1, 0,37:1 (angle droit), 0,7:1, 1,1:1.

Choisissez l'objectif installé sur le projecteur.

- **Centrer l'objectif**

Centre l'objectif.

- **Mémoire de l'objectif**

Ouvre un sous-menu, voir la page suivante.

Contrôle de l'objectif

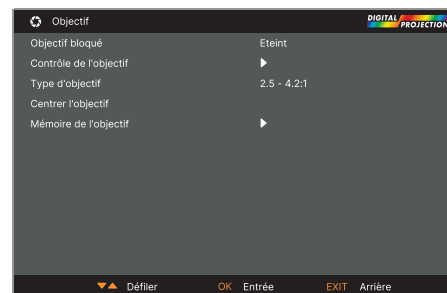
Les paramètres **Contrôle de l'objectif** fonctionnent en mode **Réglages de zoom/focalisation** et **Réglages de déplacement**. Appuyez sur **ENTRÉE/OK** pour changer entre les modes.

En mode **Réglages de zoom/focalisation** :

Utilisez les boutons fléchés **HAUT** et **BAS** pour ajuster le **Zoom**.

- Utilisez les boutons fléchés **GAUCHE** et **DROITE** pour ajuster la **Mise au point**.

En mode **Réglages de déplacement**, utilisez les boutons fléchés pour régler le **Déplacement**.



Remarques



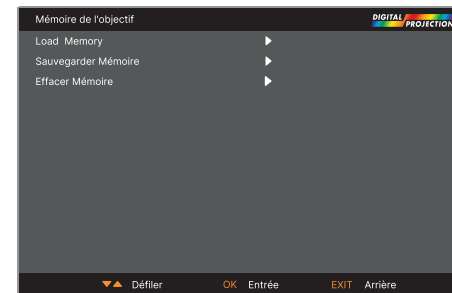
Si la mise au point ne peut être obtenue avec la fonction de mise au point, appuyez sur Déplacement & 7 sur la télécommande pour faire le point sur une distance plus loin ou sur Déplacement & 8 pour faire le point sur une distance plus proche.

Mémoire de l'objectif

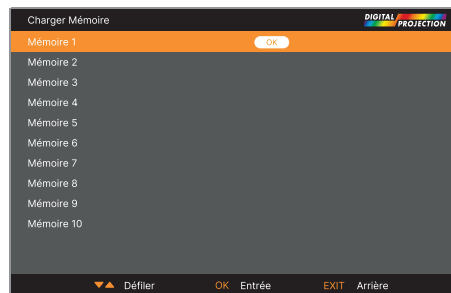
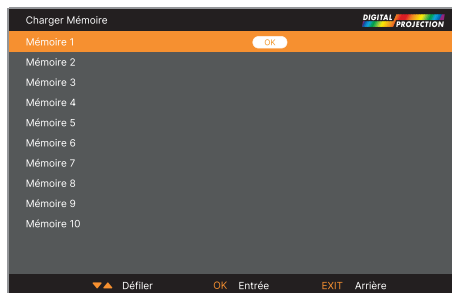
Ce menu permet de charger, d'enregistrer et de supprimer jusqu'à dix préréglages d'objectif, contenant des informations sur la position, le zoom, la mise au point et le réglage du déplacement.

Par exemple, si vous utilisez différentes tailles d'écran et différents rapports d'aspect, vous pouvez enregistrer le zoom, la mise au point et la position pour chaque taille d'écran et rapport d'aspect dans un préréglage séparé.

Utilisez la fonction **Effacer la mémoire** pour supprimer un préréglage de la mémoire si vous voulez enregistrer une nouvelle combinaison de paramètres d'objectif à sa place. Il n'est pas possible d'écraser un préréglage de mémoire enregistré.



Remarques



Menu Image

Dynamique Noir

Réglez sur Allumé pour augmenter le contraste dans les scènes sombres en modulant la source lumineuse.

Minuterie d'extinction de la lumière

Lorsque la fonction **Dynamique Noir** est **Allumé**, **Minuterie d'extinction de la lumière** définit si la source lumineuse laser doit s'éteindre après un certain temps. Les options sont : **Eteint, 0,5, 1,0, 1,5, 2,0, 3,0, 4,0** secondes.

Image fluide

Allumé : Résolution d'affichage 4K-UHD.
Eteint : Résolution d'affichage WUXGA.

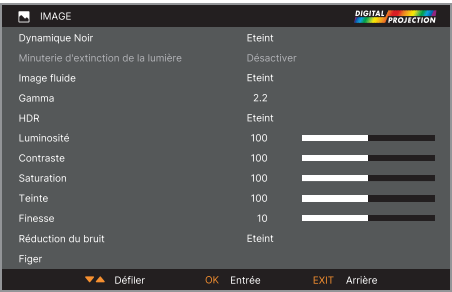
Gamma

Choisissez une courbe de dé-gamma parmi **1,0, 1,8, 2,0, 2,2, 2,35, 2,5** et **DICOM**.
Utilisé correctement, le paramètre **Gamma** peut améliorer le contraste tout en conservant de bons détails pour les noirs et les blancs. Si l'excès de lumière ambiante délave l'image et qu'il est difficile de voir les détails dans les zones sombres, réduisez le paramètre **Gamma** pour compenser. Cela permet d'améliorer le contraste tout en conservant de bons détails dans les noirs.
A l'inverse, si l'image est délavée et non naturelle, avec un détail excessif dans les zones noires, augmentez le paramètre.
DICOM est un affichage DICOM simulé, qui peut être utilisé pour des applications de formation.

HDR

Choisissez entre **Eteint, AUTO, RPQ-400, RPQ500, RPQ1000** et **HDRHLG..**
HDR (Haute gamme dynamique) est une nouvelle forme de gamma développée pour créer une expérience plus réaliste lors de la visualisation d'images délivrées dans ce format, telles que des scènes en plein soleil. Contrairement au gamma traditionnel, HDR n'est pas indépendant de l'appareil ou de l'installation. Le contenu HDR est accompagné d'une recommandation de luminosité, quelle que soit la taille de l'écran. Pour obtenir des résultats optimaux, les tailles d'écran suivantes sont recommandées à titre indicatif.

Tailles d'écran HDR	Lumens	Largeur de l'écran (cm)			
		400 NIT	500 NIT	1000 NIT	4000 NIT
Titan Laser WU	47000	731,3cm	654,1cm	462,5cm	231,2cm
	43 000/42 000	695,6cm	622,1cm	439,9cm	220,0cm
Titan Laser 4K-UHD	41000	711,7cm	636,5cm	450,1cm	225,0cm
	37000	677,0cm	605,6cm	428,2cm	214,1cm



Remarques



Image > Noir dynamique, Luminosité, Contraste, Saturation, Teinte, Netteté, Réduction du bruit, Figer.

Image fluide n'est pas disponible avec le modèle 47000 WU/43000 WU.

Couleur > Espace colorimétrique.

Géométrie > Rapport d'aspect, Zoom numérique, Surbalayage.

Configuration > Réglages d'écran, Source auto, Déclencheur.



Si HDR est réglé sur Auto, le paramètre Gamma ne sera désactivé que lorsque la source de l'image est HDR.



Le paramètre HDR AUTO n'est disponible que lorsque le signal entrant est compatible avec HDR.

Les options HDR ne doivent être utilisées qu'avec des lecteurs multimédias et des sources compatibles avec HDR et du contenu HDR.

PQ (Quantificateur perceptuel) est le concept de numérisation pour la capture et l'affichage et fournit des métadonnées permettant à l'écran de comprendre le codage du contenu.

Les chiffres NIT correspondent à la luminosité des conditions de visualisation en NIT. NIT est l'unité de mesure de la luminosité pour les moniteurs et les murs LED qui émettent de la lumière plutôt que de la refléter, comme un écran de projection. C'est toutefois une référence à la luminosité que vous choisissiez pour un environnement donné.

HDRHLG est High Dynamic Range - hybrid-log-gamma. C'est une version de diffusion de HDR pour la télévision en direct et les événements.

- **Luminosité, Contraste, Saturation, Teinte, Finesse**

Choisissez le paramètre que vous voulez modifier, puis appuyez sur ENTRÉE/OK ou sur le bouton fléché **GAUCHE** ou **DROITE** pour afficher le curseur.

Utilisez les boutons fléchés **GAUCHE** et **DROITE** pour ajuster le curseur.

Appuyez sur **QUITTER** pour fermer le curseur et retourner au menu, ou appuyez sur **MENU** pour fermer le curseur et retourner à l'image projetée.

- **Réduction du bruit**

Choisissez un niveau de réduction du bruit entre **Eteint** et **Allumé**.

- **Figier**

Figier l'image actuellement affichée.

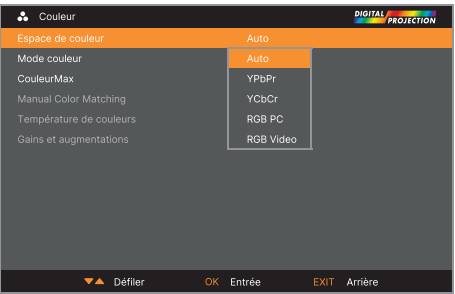
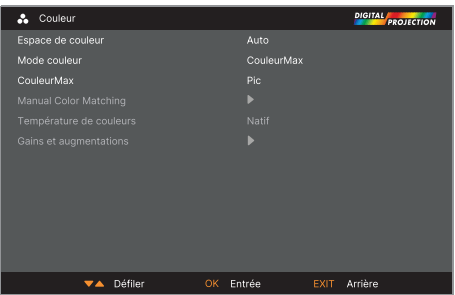
Remarques

Menu Couleur

Espace de couleur

Dans la plupart des cas, le réglage Auto détermine l'espace colorimétrique correct à utiliser. Si ce n'est pas le cas, vous pouvez choisir un espace colorimétrique :

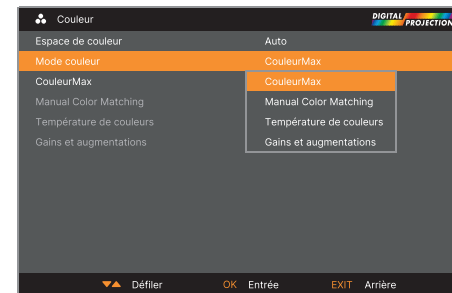
Choisissez entre **Auto**, **YPbPr**, **YCbCr**, **RGB PC** et **RGB Video**.



Remarques

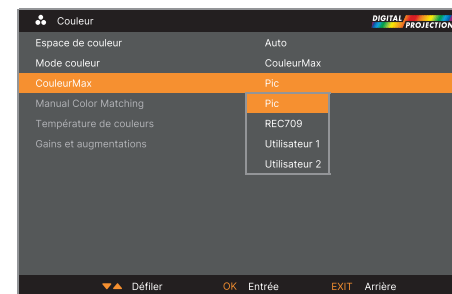
Mode couleur

Le projecteur peut fonctionner dans les modes de couleur suivants : **CouleurMax**, **Manual Color Matching**, **Température de couleurs** et **Gains et augmentations**.



CouleurMax

1. Réglez Mode couleur sur ColorMax.
2. Naviguez jusqu'au paramètre ColorMax.
3. Choisissez entre **Pic**, **REC709**, **Utilisateur 1** et **Utilisateur2**. **Utilisateur 1** et **Utilisateur 2** sont des gammes de couleurs définies par l'utilisateur dans le menu **Configuration > CouleurMax**.



Remarques



Un seul mode de couleur peut être sélectionné à la fois. Les paramètres utilisés par les autres modes de couleur seront désactivés.



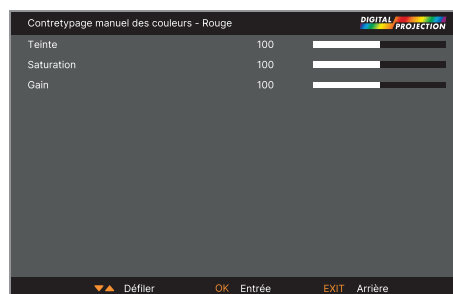
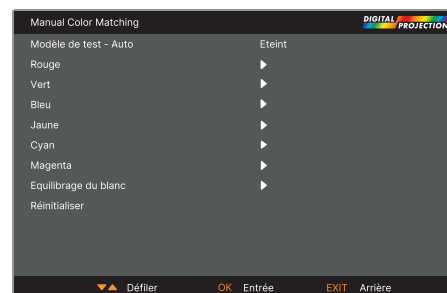
Voir « Menu Configuration » à la page 75 pour plus d'informations sur la configuration des gammes de couleurs Utilisateur 1 et Utilisateur 2.

Manual Color Matching

1. Réglez **Mode couleur** sur **Manual Color Matching**.
2. Ouvrez le sous-menu **Manual Color Matching**.

Ici, vous pouvez faire ce qui suit :

- Changer entre **Modèle de test - Auto Allumé** et **Eteint**.
- Ajuster les paramètres **Teinte**, **Saturation** et **Gain** pour chaque couleur individuelle pour améliorer la balance des couleurs de l'image projetée.
- Ajuster les valeurs RVB de la balance des blancs.
- Réinitialiser toutes les paramètres.

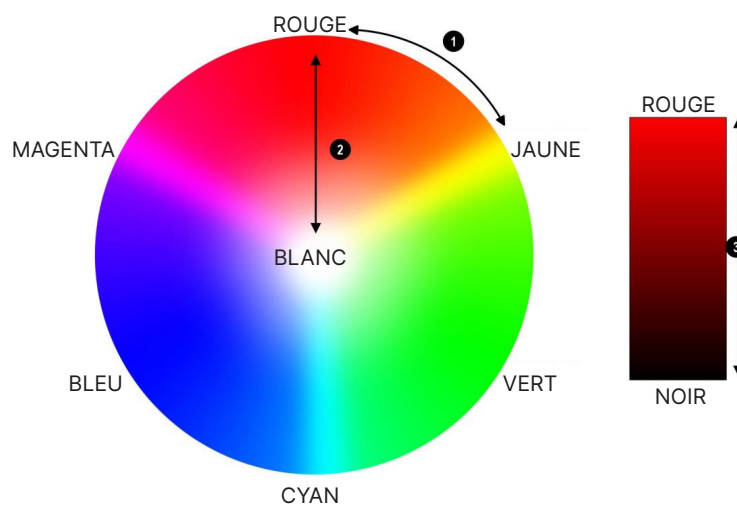
**Remarques**

Voir « Explication des paramètres de correspondance des couleurs » pour plus de détails sur les paramètres de teinte, de saturation et de gain.

Explication des paramètres de correspondance des couleurs

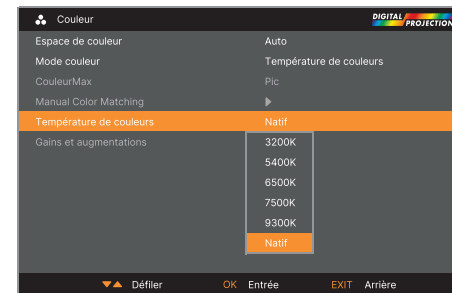
Les niveaux de teinte, de saturation et de gain du menu Contretypage manuel des couleurs modifient les valeurs des couleurs de la manière suivante :

1. **Teinte** : Spécifie la position de chaque couleur (rouge, jaune, vert, cyan, bleu et magenta) par rapport aux couleurs voisines.
2. **Saturation** : Spécifie le niveau de blanc dans chaque couleur (c'est-à-dire le degré de « pâleur » de chaque couleur).
3. **Gain** : Contrôle la quantité de lumière qui entre dans chaque couleur, c'est-à-dire que le gain le plus faible produit du noir.



Température de couleurs

1. Réglez **Mode couleur** sur **Température de couleurs**.
2. Naviguez jusqu'au paramètre **Température de couleurs**. Choisissez une valeur entre **3200K** (plus chaude) et **9300K** (plus froide) ou **Native** (pas de correction).

**Gains et augmentations**

1. Réglez **Mode couleur** sur **Gains et augmentations**.
2. Ouvrez le sous-menu **Gains et augmentations**.

Les augmentations vous permettent de régler les niveaux de noir des couleurs individuelles, et les gains règlent la partie lumineuse de l'échelle. Réglez les curseurs selon les besoins



Remarques

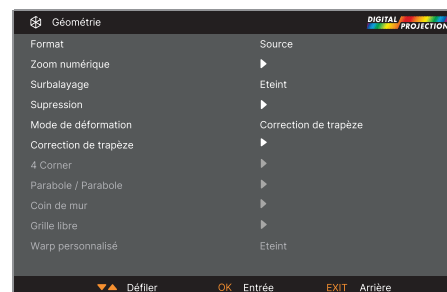
Menu Géométrie

Ce menu permet de compenser les distorsions de l'image causées par un angle de projection inhabituel ou une surface d'écran irrégulière.

Format

Cette fonction définit le rapport d'aspect de la source. Utilisez le menu **Configuration > Réglages écran** pour définir le rapport d'aspect de l'écran. Si vous choisissez un rapport d'aspect prédéfini ici, vous obtiendrez la meilleure adaptation possible à votre sélection. Choisissez entre :

- 5:4
- 4:3
- 16:10
- 16:9
- 1,88
- 2,35
- TheaterScope
- Source
- Non mis à l'échelle



Remarques



Choisissez un **Mode de déformation** pour l'activer. Ouvrez son sous-menu pour ajuster les paramètres du mode de déformation.



La mise à l'échelle et le rapport d'aspect de l'image sont également influencés par **Configuration > Réglages écran**.

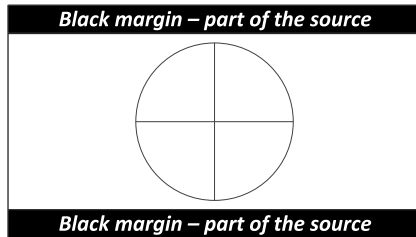


Voir « Réglage Theaterscope » sur la page suivante pour plus d'informations sur le rapport d'aspect TheaterScope.

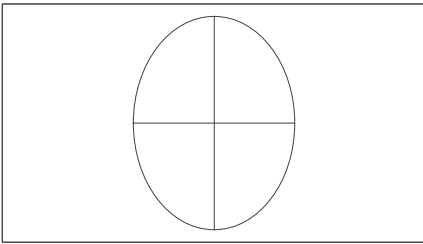
Réglage Theaterscope

Le réglage **TheaterScope** est utilisé en combinaison avec un objectif anamorphique pour restaurer des images 2,35:1 dans un cadre 16:9. Ces images sont projetées avec des lignes noires en haut et en bas de l'écran 16:9 pour compenser la différence du rapport d'aspect.

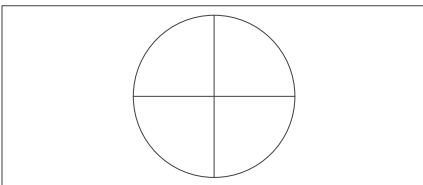
Sans un objectif anamorphique et sans le réglage TheaterScope, une source 16:9 envoyant une image 2,35:1 ressemblera à ceci.



Si nous modifions le réglage à TheaterScope, les lignes noires disparaissent mais l'image est étirée verticalement pour atteindre le haut et le bas de DMD™ :



Un objectif anamorphique étirera l'image horizontalement, rétablissant le rapport 2,35 d'origine :



Remarques



TheaterScope est utilisé avec un objectif anamorphique.



Si vous utilisez TheaterScope, réglez le rapport d'aspect de votre écran sur 16:9.

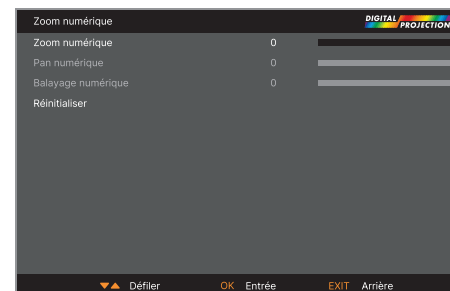
Zoom numérique

Le zoom numérique agrandit une partie de l'image, la zone située en dehors de la section agrandie sera coupée pour préserver la taille globale de l'image.

Zoom numérique définit le niveau de zoom à appliquer. Lorsque **Zoom numérique** est réglé sur 0, les autres paramètres du menu sont désactivés.

- **Pan numérique** et **Balayage numérique** spécifient la zone à agrandir :
 - **Pan numérique** ajuste les coordonnées horizontales.
 - **Balayage numérique** ajuste les coordonnées verticales.

La commande **Réinitialiser** rétablit les valeurs par défaut de **Zoom numérique**, **Pan numérique** et **Balayage numérique**.



Remarques



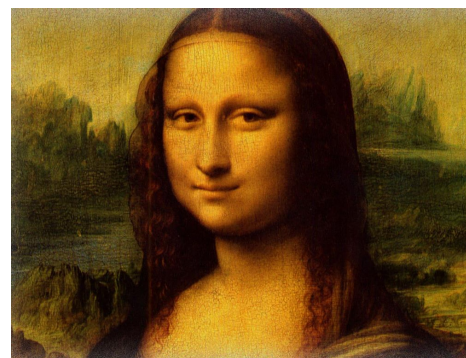
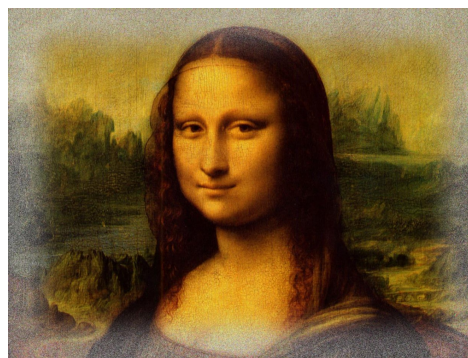
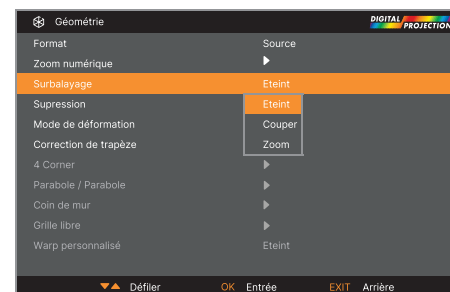
Le zoom numérique est un réglage temporaire qui n'est pas conservé après un changement d'entrée ou lorsque l'appareil est éteint.

Surbalayage

Utilisez ce paramètre pour compenser les bords bruyants ou mal définis de l'image.

Couper supprime les artefacts indésirables des bords de l'image en recadrant les bords.

Zoom augmente la taille de l'image pour forcer les bords à sortir de l'écran.



Supression

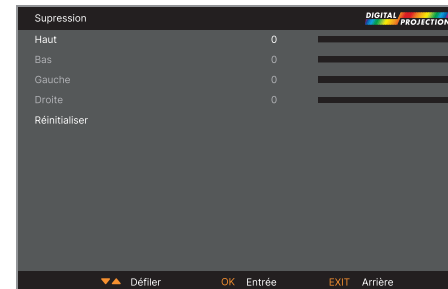
Utilisez cette fonction pour :

adapter à un écran de taille irrégulière ;

- couper les points de timecode dans la ligne supérieure d'une image ;
- couper les sous-titres, etc.

Choisissez le bord que vous voulez couper et utilisez les boutons fléchés **GAUCHE** et **DROITE** pour choisir le niveau de correction.

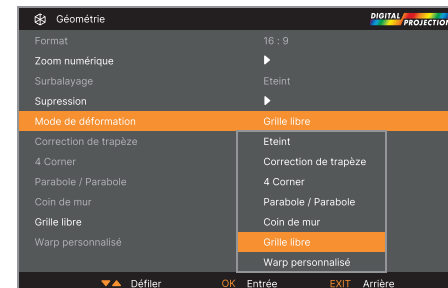
Utilisez la commande **Réinitialiser** pour restaurer les bords supprimés.



Remarques

Mode de déformation

7 modes peuvent être sélectionnés : Eteint, Correction de trapèze, 4 Corner, Parabole / Parabole, Coin de mur, Grille libre et Warp personnalisé.



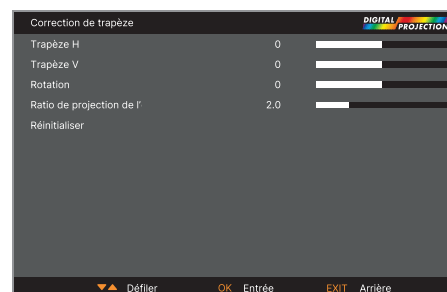
Correction de trapèze

Utilisez ce paramètre pour compenser la distorsion causée par l'installation du projecteur sur un plan horizontal ou vertical différent de celui de l'écran.

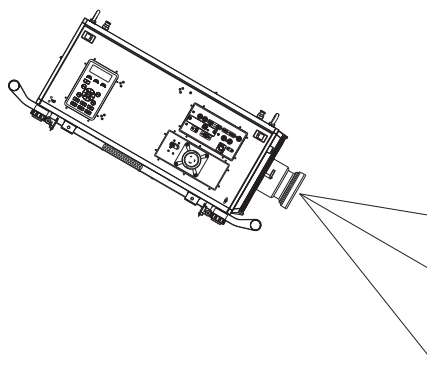
Après avoir corrigé la distorsion trapézoïdale, le rapport d'aspect de l'image projetée peut être incorrect.

Cela dépend du rapport de projection de l'objectif à son réglage de zoom actuel.

Ajustez le rapport de projection de l'objectif pour compenser le rapport d'aspect résultant du réglage du zoom de l'objectif.



Exemple de distorsion trapézoïdale



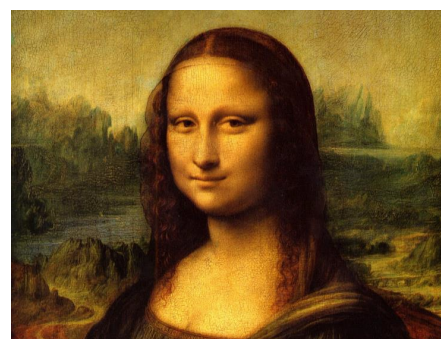
Le projecteur est positionné à un angle



L'image résultante est déformée



L'image est corrigée lorsque la fonction Correction de trapèze est appliquée, mais le rapport d'aspect est incorrect.



Le rapport d'aspect est corrigé lorsque le rapport de projection correct de l'objectif est appliqué.

Remarques



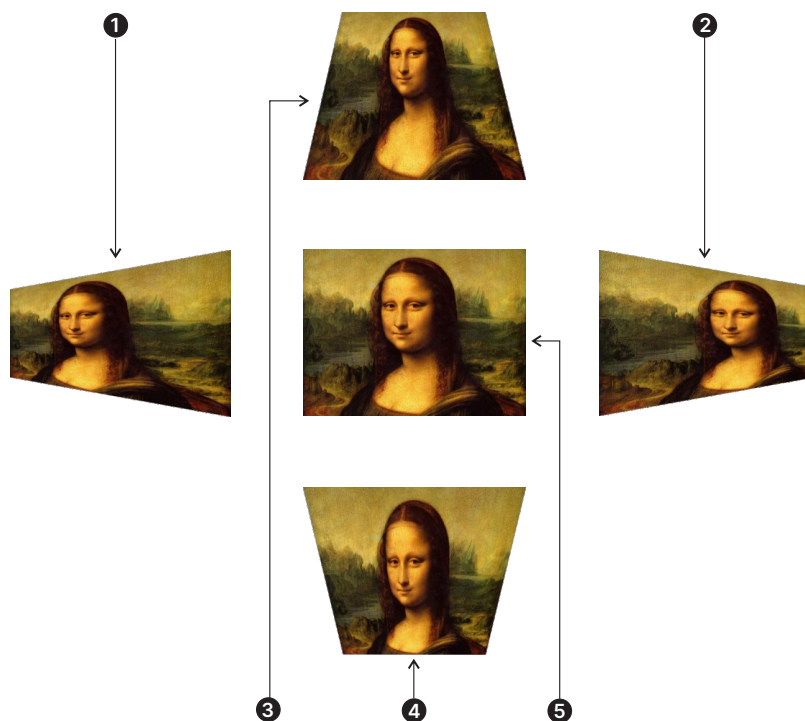
La rotation maximale dans Correction de trapèze est réduite par rapport à la rotation normale.



Assurez-vous que le type d'objectif est réglé sur l'objectif correct dans le menu de l'objectif avant de régler le rapport de projection de l'objectif.

Réglage du trapèze

1. **Projecteur à gauche** Le projecteur est installé à gauche de l'écran. Pour corriger cela, utilisez une valeur positive dans **Trapèze horizontal** avec le bouton fléché **DROITE**.
2. **Projecteur à droite** Le projecteur est installé à droite de l'écran. Pour corriger cela, utilisez une valeur négative dans **Trapèze horizontal** avec le bouton fléché **GAUCHE**.
3. **Projecteur haut** Le projecteur est installé au-dessus du niveau de l'écran avec un angle vers le bas. Pour corriger cela, utilisez une valeur négative dans **Trapèze vertical** avec le bouton fléché **BAS**.
4. **Projecteur bas** Le projecteur est installé au-dessous du niveau de l'écran avec un angle vers le haut. Pour corriger cela, utilisez une valeur positive dans **Trapèze vertical** avec le bouton fléché **HAUT**.
5. **Projecteur droit** Le projecteur est directement face à l'écran à un angle droit horizontalement et verticalement. Aucune correction n'est nécessaire.

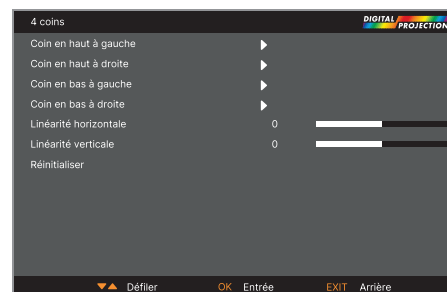


Corrections de la distorsion trapézoïdale horizontales et verticales

Remarques

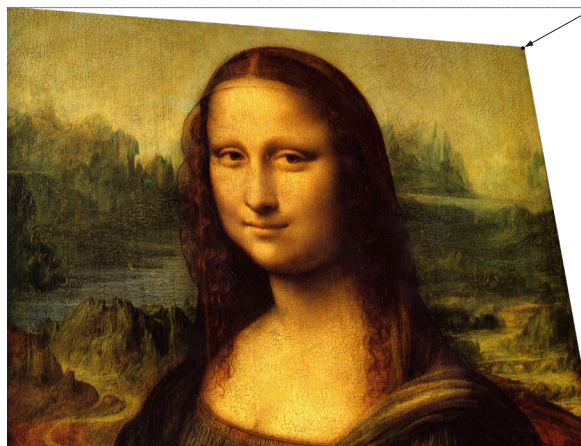
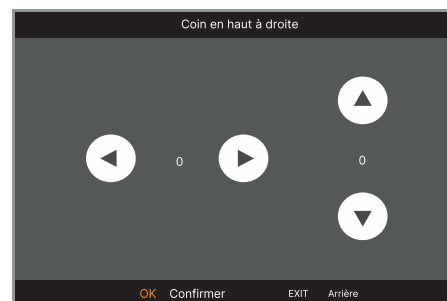
4 coins

Pour chaque coin, appliquez une correction horizontale et/ou verticale comme nécessaire pour rétablir la forme rectangulaire de l'image.



Exemple avec le coin supérieur droit

Dans cette illustration, le coin supérieur droit nécessite une correction horizontale et verticale.



Remarques



Les corrections de coin sont une solution simple pour les installations difficiles et les écrans de forme irrégulière susceptibles de déformer l'image. Pour appliquer une correction similaire (mais moins flexible), tout en préservant le rapport d'aspect original de l'image, utilisez le menu Trapèze.

Parabole / Parabole

Les distorsions de coussinet ou barillet sont causées par une mauvaise tension de l'écran ou l'utilisation d'une surface qui n'est pas plane.

Utilisez **Parabole / Parabole** pour compenser électroniquement ces distorsions.

Vous pouvez également utiliser ce menu pour effectuer des corrections simples de l'écran panoramique sans utiliser de processeurs externes.

Lorsque vous corrigez aussi la distorsion trapézoïdale, le rapport d'aspect de l'image projetée peut être incorrect.

Cela dépend du rapport de projection de l'objectif à son réglage de zoom actuel.

Ajustez le rapport de projection de l'objectif pour compenser le rapport d'aspect résultant du réglage du zoom de l'objectif.



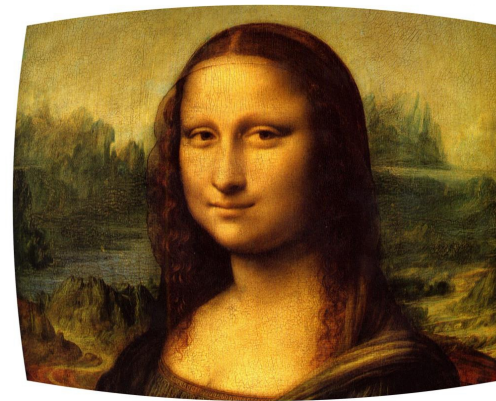
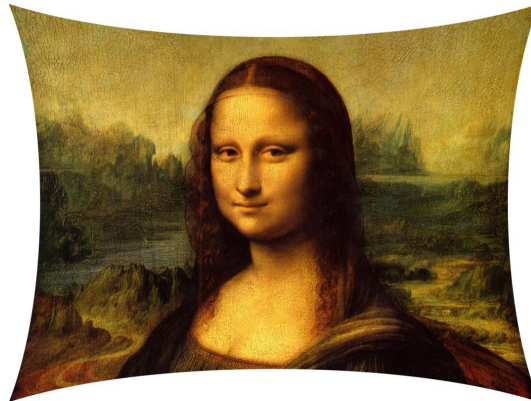
Remarques



Assurez-vous que le type d'objectif est réglé sur l'objectif correct dans le menu de l'objectif avant de régler le rapport de projection de l'objectif.

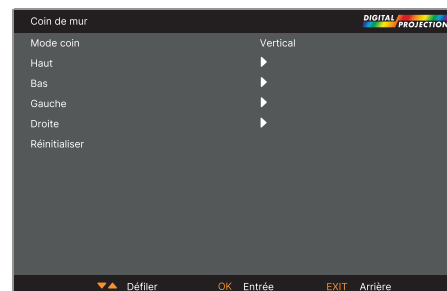
Exemple avec Parabole / Parabole

L'illustration montre une correction de coussinet et barillet appliquée horizontalement et verticalement, avec des proportions égales. .



Coin de mur

La fonction Angle mural permet d'effectuer un ajustement géométrique lors de la projection sur une surface avec un angle horizontal ou vertical, externe ou interne.



Remarques



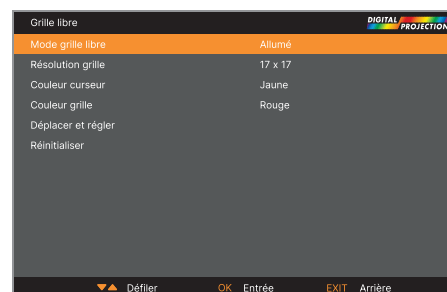
Haut / bas est uniquement disponible lorsque « Mode coin » est réglé sur Horizontal.

Gauche / droite est uniquement disponible lorsque « Mode coin » est réglé sur Vertical.

Grille libre

La fonction Grille libre permet d'effectuer une correction non linéaire de la courbure pour les écrans courbes ou sphériques et les autres surfaces de forme irrégulière comme les plans de bâtiments.

La superposition de grille de cette fonction peut être accédée avec le clavier du projecteur ou la télécommande infrarouge sans utiliser le logiciel Digital Projection Projector Controller.

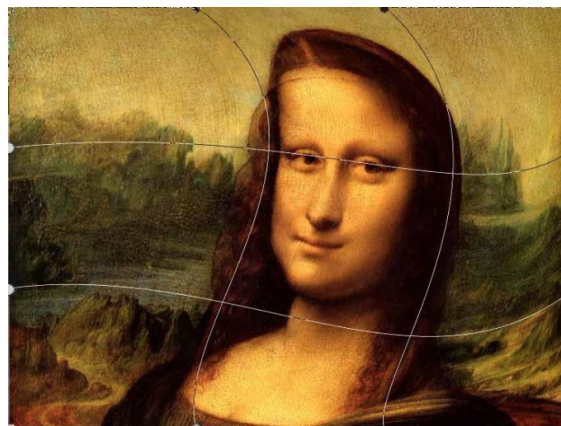
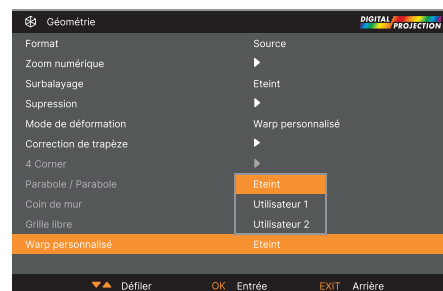


Grille libre doit être activée pour définir la distorsion personnalisée des Utilisateurs 1 et 2.

Warp personnalisé

Cette fonction permet de sélectionner des cartes de distorsion prédéfinies par l'utilisateur. Utilisez l'application PC Projector Controller pour créer les cartes de distorsion personnalisées.

Les cartes de distorsion personnalisées permettent d'effectuer une correction non linéaire de la courbure pour les écrans incurvés ou sphériques et d'autres surfaces de forme irrégulière telles que la cartographie des bâtiments.



Remarques

Menu Fusion du bord

Utilisez ce menu pour fusionner des images provenant de deux projecteurs ou plus. Cette fonction permet d'appliquer la lumière du projecteur sur les bords qui se chevauchent avec d'autres projecteurs de la matrice : ainsi, les bords qui se chevauchent sont éclairés de manière uniforme et se fondent facilement dans le reste de l'image.

- **Mode mélange des bords**

Activer et désactiver **Fusion du bord**

- **Lignes de réglages**

Ajoute des marqueurs à l'image pour indiquer les bords de la zone de fusion et ainsi rendre le chevauchement plus visible pour faciliter l'ajustement de la position des projecteurs dans la matrice.

- **Commencer le mélange**

Détermine le point de départ des régions fusionnées. haut, bas, gauche droite

- **Largeur de la fusion**

Détermine la largeur des régions fusionnées.

- **Augmenter la saturation du noir**

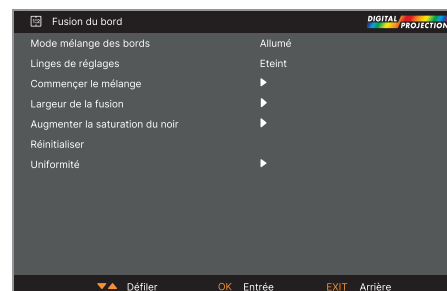
Ajuste les niveaux de noir pour compenser si les régions fusionnées apparaissent plus claires que le reste de l'image.

- **Réinitialiser**

Réinitialise tous les paramètres de **Fusion des bord** à leurs valeurs par défaut.

- **Uniformité**

Ouvrez le sous-menu pour obtenir des informations plus détaillées.



Remarques



Lorsque Fusion des bords est réglé sur Eteint, tous les autres paramètres de fusion des bords sont désactivés.



L'image dans la zone de fusion doit être transmise à tous les projecteurs qui se chevauchent, ce qui peut nécessiter une configuration spéciale des sources.

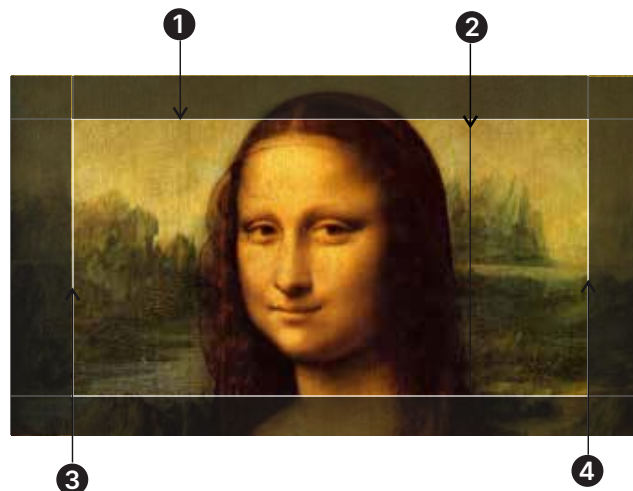


Voir « Uniformité » à la page 69.

Commencer le mélange

Utilisez les options de début de fusion pour désactiver les pixels sur le bord de l'image et définir le point de départ de la région fusionnée. Utilisez les boutons fléchés **GAUCHE** et **DROITE** pour définir le point de départ des régions fusionnées :

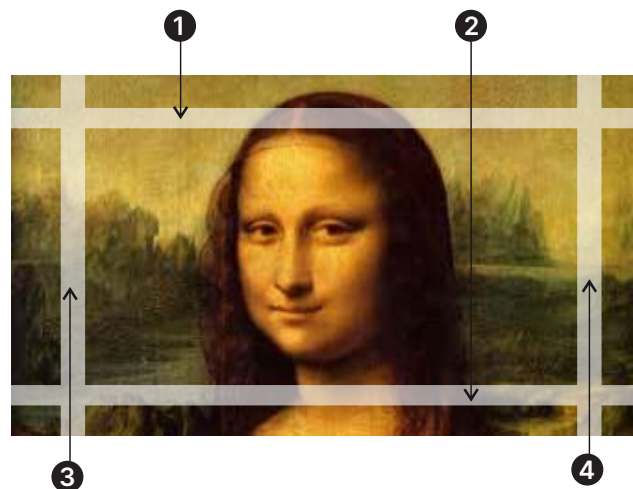
1. Supérieur
2. Bas
3. Gauche
4. Droite



Largeur de la fusion

Utilisez les boutons fléchés **GAUCHE** et **DROITE** pour définir la largeur des régions fusionnées :

1. Supérieur
2. Bas
3. Gauche
4. Droite



Remarques

Augmenter la saturation du noir

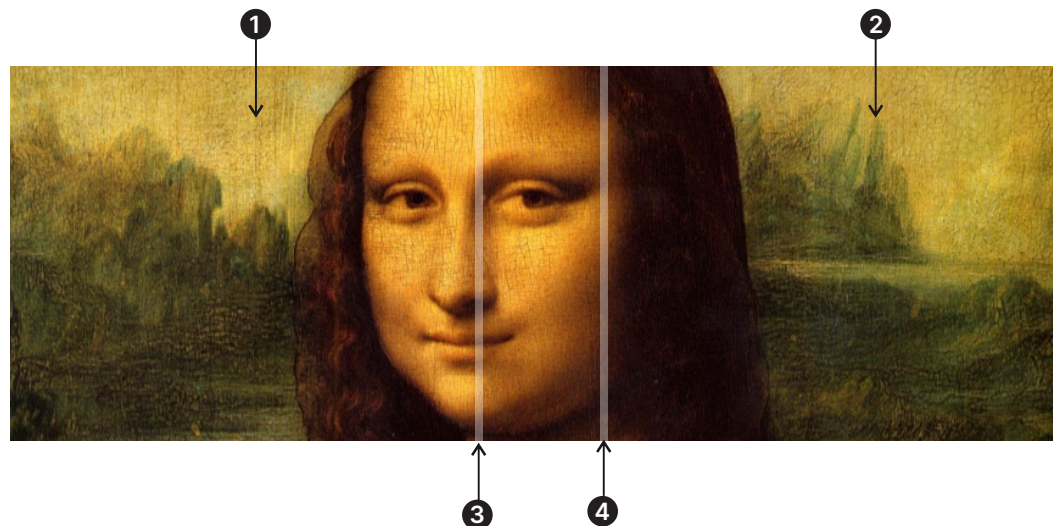
Le noir dans les zones fusionnées apparaît moins sombre que dans le reste de l'image. Pour compenser cela, utilisez ce menu pour augmenter les niveaux de noir du reste de l'image :

- Réglez **Tout** sur le niveau de correction des noirs requis. Cela permet d'appliquer une correction égale aux niveaux de noir de toutes les couleurs
- Si nécessaire, utilisez les curseurs des couleur individuelles (**Rouge, Vert et Bleu**) pour un réglage précis.

Il se possible que des artefacts apparaissent sur les bords lorsque la région fusionnée d'un projecteur chevauche le **bassin de miroirs** du projecteur voisin. Dans l'exemple ci-dessous, l'image fusionnée provient de **deux projecteurs**, ① et ②. L'augmentation de la saturation du noir a été appliquée aux deux images ; par conséquent, des **artefacts** ③ et ④ sont apparus sur les bords où la région d'augmentation de la saturation du noir d'un projecteur chevauche le bassin de miroirs de l'autre.

Pour supprimer ces artefacts, vous devez réduire légèrement la taille de l'augmentation de la saturation du noir de chaque projecteur pour qu'elle ne chevauche pas le bassin de miroirs de l'autre projecteur.

- En fonction de votre réseau, utilisez Haut, Bas, Gauche et/ou **Droite** pour réduire la taille de la zone d'augmentation de la saturation du noir. Dans l'exemple ci-dessous, utilisez le curseur **Droite** du **projecteur à gauche** ① pour supprimer **l'artefact à droite** ④, et le curseur **Gauche** du **projecteur à droite** ② pour supprimer **l'artefact à gauche** ③.



Remarques



Activez **Motif d'alignement** dans le menu **Fusion des bords** pour voir la zone d'augmentation de la saturation du noir.

Uniformité

Mode : Active la correction de l'uniformité des couleurs.

Emplacement X : Sélectionne la zone de bloc sur l'axe X.

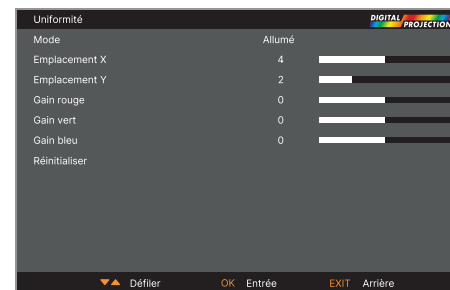
Emplacement Y : Sélectionne la zone de bloc sur l'axe Y.

Gain rouge : Ajuste le gain de couleur rouge sur la zone de bloc sélectionnée

Gain vert : Ajuste le gain de couleur verte sur la zone de bloc sélectionnée

Gain bleu : Ajuste le gain de couleur bleue sur la zone de bloc sélectionnée

Réinitialiser : Tous les paramètres d'uniformité sont rétablis aux valeurs par défaut.



Remarques

Menu 3D

Utilisez ce menu pour activer, désactiver et configurer l'entrée 3D, comme suit :

Format 3D

Eteint, Auto, Côte à côte, Haut/Bas, Double lien, Trame séquentielle et Enrobage de trame.

Eteint : Désactive le mode d'affichage 3D. Lorsque Auto, Côte à côte, Haut et bas ou Trame séquentielle est sélectionné, le mode 3D est activé. Pour désactiver le mode 3D, sélectionnez « Eteint » et appuyez sur le bouton « ENTRÉE ».

Auto : Laissez le format 3D détecter automatiquement les formats de Enrobage de trame, Haut/bas et Côte à côte. Le signal d'entrée est HDMI 1.4b 3D.

Côte à côte (Moitié) : Cette option est uniquement applicable au signal d'entrée HDMI 1.4b 3D ou au signal HDMI envoyé par l'émetteur HDBaseT.

Haut/bas : Cette option est uniquement applicable au signal d'entrée HDMI 1.4b 3D ou au signal HDMI envoyé par l'émetteur HDBaseT.

Double lien est pour les sources où les images de l'œil gauche et de l'œil droit proviennent d'entrées séparées.

Trame séquentielle est pour les sources où les images de l'œil gauche et de l'œil droit proviennent d'images alternées à partir d'une seule entrée.

Enrobage de trame: Réglez le format d'entrée sous Enrobage de trame.

- **L'inversion des yeux**

Normal et Inverse.

(régler sur **Inverse** si les images de l'œil gauche et de l'œil droit sont affichées dans le mauvais ordre)

- **Régime nocturne**

0,65 ms, 1,3 ms et 1,95 ms.

Utilisez pour réduire l'effet de bande et de chevauchement des images lors de la visualisation avec des lunettes 3D.

- **Sync décalage**

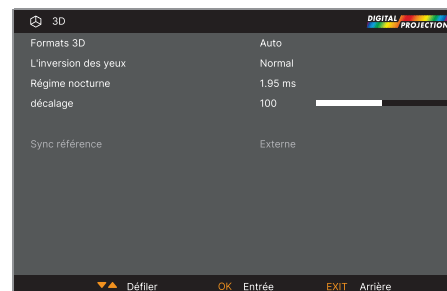
Utilisez les boutons fléchés **GAUCHE** et **DROITE** pour compenser le chevauchement de l'image (image fantôme) lorsque vous utilisez des lunettes 3D.

- **Sync référence**

Externe et Interne.

Choisissez la source de la synchronisation 3D. Interne est référencée à la vidéo entrante.

Externe est pour les sources Trame séquentielle 3D et est fournie par la carte graphique ou le lecteur.



Remarques



Lorsque **Format 3D** est réglé sur **Eteint**, tous les autres paramètres 3D ne seront pas disponibles.



Voir « **Connexions 3D** » à la page 36 pour plus d'informations sur les formats 3D pris en charge.



Les paramètres suivants ne sont pas disponibles lorsque 3D est activé :

Image > Luminosité, Contraste, Saturation, Teinte, Netteté, Réduction du bruit, Figér.

Couleur > Espace colorimétrique. Géométrie > Rapport d'aspect, Zoom numérique, Surbalayage. Configuration > Réglages d'écran, Source auto, Déclencheur.



Également : Voir « **Types 3D** » à la page 71 et également « **Explication de certains paramètres 3D** » à la page 72.



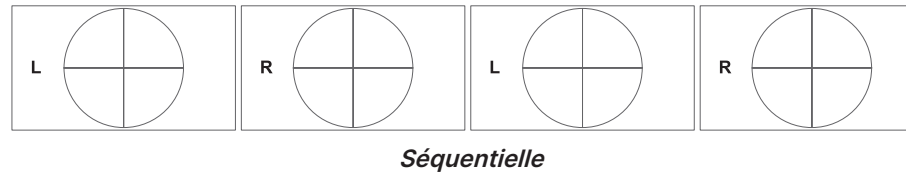
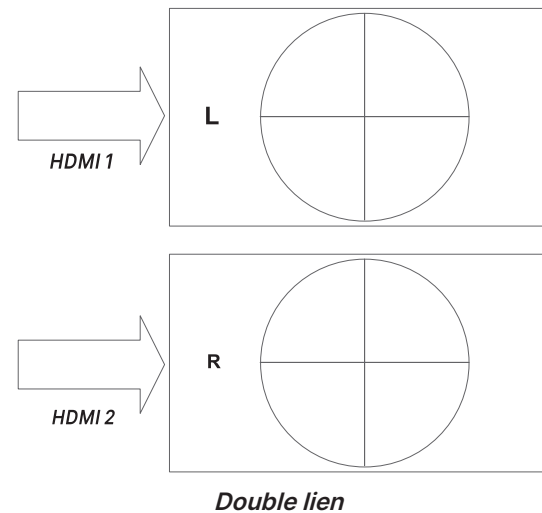
Voir « **Formats 3D** » à la page 118 pour les résolutions 3D et les fréquences d'images.

Types 3D

Pour afficher une image 3D, il faut d'abord sélectionner le format 3D. Vous pouvez choisir Trame séquentielle ou Double lien. Ces formats sont décrits ci-dessous :

- **Double lien (GAUCHE et DROITE)** Les images de l'œil gauche et de l'œil droit sont transmises sur deux liaisons HDMI distinctes, que le projecteur entrelace pour l'affichage 3D.
- **Trame séquentielle** Pour la 3D séquentielle, une synchronisation externe est nécessaire pour identifier les images gauche et droite. Si aucune synchronisation n'est disponible à partir de la source séquentielle, le projecteur génère une synchronisation de sortie, mais il peut alors être nécessaire de régler manuellement le changement des yeux à chaque fois que le lecteur démarre.

Régime nocturne et **Sync décalage** ne doivent être réglés qu'une seule fois, pour optimiser l'image pour les lunettes utilisées.



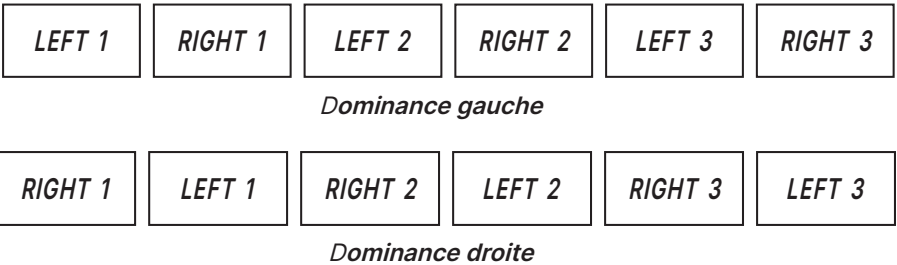
Remarques

Explication de certains paramètres 3D

L'inversion des yeux

Les images 3D sortantes sont en paires, l'image dominante est présentée en premier. Vous pouvez choisir quelle image doit être dominante.

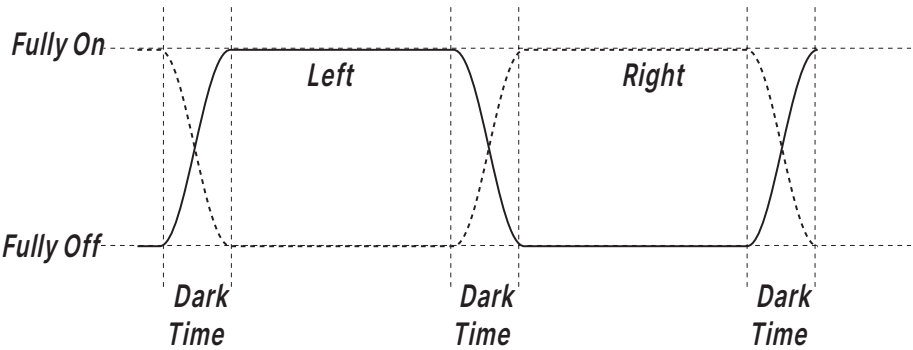
Par convention, le paramètre par défaut est **Gauche**.



Régime nocturne

Des bandes peuvent apparaître si l'image est affichée avant que chaque œil des lunettes de commutation 3D ou de l'écran ZScreen ne soit complètement ouvert.

Régime nocturne permet de minimiser cet effet.



Remarques



Pour obtenir une luminosité maximale et une échelle de gris fluide, tout en éliminant les images fantômes, il est recommandé de faire ce qui suit :

1. Régler Régime nocturne sur une valeur adaptée aux lunettes ou à l'écran ZScreen, par exemple 1,3 ms ou 1,95 ms.
2. Ajuster le temps Sync décalage pour éliminer les images fantômes et obtenir une échelle de gris fluide.
3. Répétez les étapes 1 et 2 jusqu'à ce que vous obteniez le meilleur résultat.

Sync décalage

Le signal de synchronisation du serveur 3D sera en phase avec les images générées par sa carte graphique. Cependant, pour compenser les délais de commutation des lunettes ou de l'écran Z, **Sync décalage** est utilisé pour ajuster le signal de sortie de synchronisation envoyé à l'écran Z ou aux lunettes 3D pour minimiser le chevauchement (image fantôme) de l'image lorsqu'elle est regardée à travers les lunettes 3D.

Vidéo entrante*Signal de synchronisation entrant**Signal vidéo avec délais de traitement (et ajustement de Régime nocturne)**Signal de sortie synchro après le réglage des délais*

Remarques

Menu Laser

- **Mode d'alimentation**

- **Eco** règle automatiquement la puissance du laser sur 70 %.
- **Normal** règle la puissance sur 100 %.
- Réglez sur **Personnalisé** si vous voulez régler la puissance manuellement.

- **Niveau d'alimentation**

Ce paramètre n'est disponible que si **Mode d'alimentation** est réglé sur **Personnalisé**.

Choisissez une valeur entre 30 et 100, plage de 30 % à 100 % de la puissance du laser.

- **Luminosité constante**

Une fois qu'un **Mode d'alimentation personnalisé** a été défini, Luminosité constante peut être **Allumé**.

Ce réglage maintient la luminosité jusqu'à ce que la puissance maximale du laser soit atteinte. Plus le niveau de puissance est faible, plus la luminosité sera maintenue longtemps.

- **Mode synchro luminosité**

Disponible lorsque l'option « Luminosité contraste » est Allumé, sinon cette option est grisée.

Eteint : désactive la synchronisation de la luminosité

Marche (Maître) : active la synchronisation de la luminosité et agit en tant que maître.

Marche (Esclave) : active la synchronisation de la luminosité et agit en tant qu'esclave.

- **Groupe synchro luminosité**

Disponible lorsque l'option Groupe synchro luminosité est Allumé, sinon cette option est grisée.

Chaque groupe comprend 1 membre maître et 8 membres esclaves.

- **Intervalle synchro luminosité**

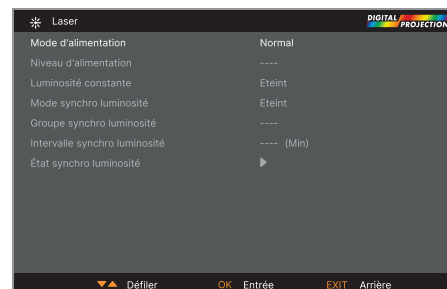
Disponible lorsque Activer Synchro luminosité = Marche (Maître), sinon l'option est grisée.

- **État synchro luminosité**

Grisé lorsque Activer Synchro luminosité = Eteint,

Lorsque Activer Synchro luminosité = Marche (Maître), indique le nombre de connexions esclaves dans ce groupe.

Lorsque Activer Synchro luminosité = Marche (Esclave), indique l'état de la connexion avec le maître.



Remarques

Menu Configuration

- **Orientation**

Choisissez parmi **Sol avant**, **Plafond avant**, **Sol arrière**, **Plafond arr.** et **Auto-avant**.

- **Mode haute altitude**

Choisissez parmi **Eteint**, **Allumé**, **Auto** et **Silencieux**.

- **Mode veille**

Choisissez entre **SuperECO**, **ECO** et **Normal**.

SuperECO utilise une puissance minimale et désactive la mise sous tension via LAN.

ECO ECO utilise moins de puissance mais permet toujours la mise sous tension via le port Ethernet uniquement.

Normal permet la mise sous tension via les ports HDBase-T/LAN et Ethernet.

- **Réglages d'écran**

Choisissez entre **Format d'écran** et **Position de l'écran**.

- **Réglage CouleurMax**

Choisissez le format et la position de l'écran.

- **Arrêt/Allumage**

Ouvrez le sous-menu pour configurer la mise en marche et l'arrêt automatique du projecteur.

- **Réglages de l'horloge**

Ouvrez le sous-menu pour régler la date actuelle et l'heure locale.

- **Logo de démarrage**

Choisissez parmi **Eteint**, **Original** et **Utilisateur**.

Choisissez Original pour afficher le logo Digital Projection Ltd. au démarrage. Choisissez Utilisateur pour afficher un logo personnalisé. Utilisez l'outil de téléchargement du logo personnalisé pour définir le logo personnalisé de l'option Utilisateur.

- **Écran vierge**

Choisissez parmi **Logo**, **Noir**, **Bleu** et **Blanc**.

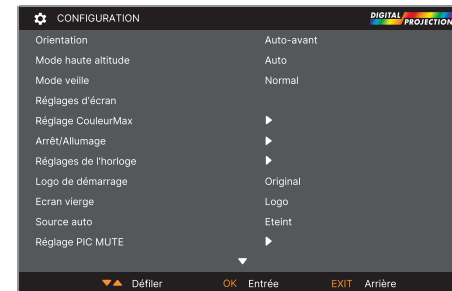
- **Source auto**

Si ce réglage est **Allumé**, le projecteur recherche automatiquement une source d'entrée active.

- **Réglage PIC MUTE**

Ouvrez le sous-menu pour configurer le contrôle de la sourdine de l'image.

Mettez en surbrillance la flèche **BAS** en bas de la page et appuyez sur **ENTRÉE/OK** pour naviguer jusqu'à la deuxième page du menu Configuration.



Remarques



La fonction Auto-front détecte automatiquement la position du projecteur et ajuste l'orientation Table ou Plafond en conséquence.



Logo personnalisé. Veuillez demander l'outil de téléchargement de logo personnalisé à votre fournisseur local de services de projection numérique pour télécharger un logo personnalisé.

- **Déclencheur d'écran**

Choisissez entre **Eteint, Écran, 5:4, 4:3, 16:10, 16:9, 1,88, 2,35, TheaterScope, Source, Non mis à l'échelle** ou **RS232** pour déterminer ce qui causera l'activation de chaque sortie de déclenchement.

- **Télécommande infrarouge**

Réglez sur **Eteint** si vous voulez désactiver la télécommande.

- **Code IR**

Le projecteur et la télécommande ont besoin d'un code IR correspondant : un nombre à deux chiffres entre **00** et **99**. Le code IR par défaut est **00**. C'est également un code maître qui, s'il est attribué à une télécommande, fonctionnera quelle que soit la valeur attribuée au projecteur.

- **Pour attribuer un code IR au projecteur** : Choisissez Code IR. Utilisez les boutons fléchés HAUT et BAS pour modifier les valeurs.
- **Pour attribuer un code IR à la télécommande**, appuyez et maintenez le bouton **ADDR** de la télécommande jusqu'à ce que l'indicateur Allumé commence à clignoter. Relâchez le bouton **ADDR** et, pendant que le voyant rouge clignote, entrez une adresse à deux chiffres avec les boutons de saisie numérique. Le voyant clignotera trois fois rapidement pour confirmer le changement.

- **Réinitialisation le code IR**

Utilisez cette commande pour désattribuer un code IR du projecteur. La valeur du **code IR** est alors remise à 00.

Pour désattribuer un code IR de la télécommande, appuyez et maintenez en même temps le bouton **ALT** et **ADDR** jusqu'à ce que l'indicateur Allumé commence à clignoter pour confirmer le changement.

- **Réglages de OSD**

Ouvrez ce sous-menu pour ajuster l'apparence et la position de l'affichage à l'écran.

- **Memory**

Ouvrez ce sous-menu pour enregistrer jusqu'à quatre préréglages contenant des combinaisons personnalisées de paramètres d'image, ou pour restaurer un préréglage enregistré.

- **Mode EDID**

Ouvrez ce sous-menu pour définir la fréquence d'images et la résolution d'affichage de chaque type d'entrée.

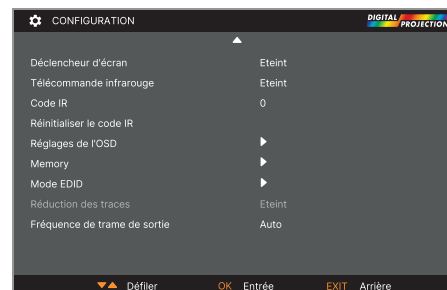
- **Réduction des traces**

Choisissez entre **Eteint, 6ms, 7ms, 8ms, 9ms, et 10ms**. Lors de la projection de vidéos avec une fréquence d'images élevée, les images en mouvement rapide peuvent apparaître comme des smears sur l'écran. Choisissez une valeur de réduction de smear pour réduire cet effet.

- **Fréquence de trame de sortie**

Choisissez entre **Auto, 48Hz, 50Hz et 60Hz**. Choisissez Auto pour utiliser la même fréquence d'images que le signal d'entrée. Lors du changement entre les entrées sur la fréquence d'images de sortie automatique, le projecteur mesure la fréquence d'images d'entrée avant de régler la fréquence d'images de sortie. Lorsque vous savez que toutes les fréquences d'images d'entrée ont la même valeur, vous pouvez définir une fréquence d'images de sortie pour réduire le temps nécessaire pour passer d'une entrée à l'autre.

Sélectionnez la flèche **HAUT** en haut de la page et appuyez sur **ENTRÉE/OK** pour retourner à la première page du menu **Configuration**.



Remarques



Le logiciel Projector Controller peut être téléchargé gratuitement à partir du site Web de Digital Projection.



La télécommande filaire sera également désactivée si Télécommande infrarouge est réglé sur Eteint.



La réduction du smear n'est pas disponible pour les types d'entrée 3D.



La réduction du smear réduit la luminosité de l'image affichée.

CouleurMax

ColorMax permet une correspondance des couleurs en sept points pour le rouge, le vert, le bleu, le jaune, le cyan, le magenta et le blanc.

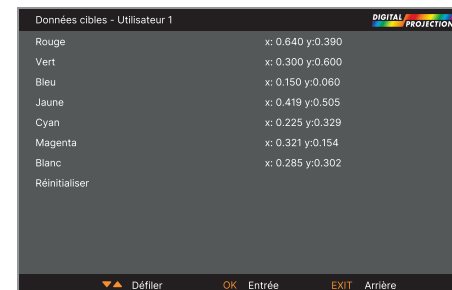
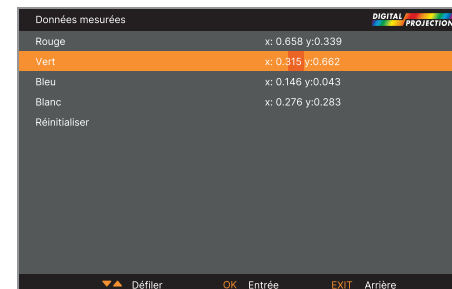
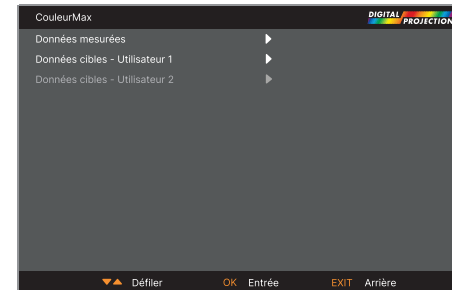
Vous pouvez saisir ici vos propres valeurs de gamme ou modifier les valeurs que vous avez importées avec le logiciel **Projector Controller**.

La définition de votre propre espace colorimétrique avec des coordonnées x et y individuelles pour chaque couleur permet de faire correspondre non seulement les blancs, mais aussi chaque couleur individuelle.

Sélectionnez le sous-menu que vous voulez ouvrir et appuyez sur **ENTRÉE/OK** pour confirmer votre choix.

Données mesurées/données cibles

1. Utilisez les boutons fléchés **HAUT** et **BAS** pour sélectionner une couleur, puis utilisez les boutons fléchés **GAUCHE** et **DROITE** pour naviguer jusqu'à la coordonnée x ou y.
2. Utilisez les boutons fléchés **HAUT** et **BAS** pour augmenter et réduire la valeur, respectivement.
3. Quittez le mode édition :
 - appuyez sur **ENTRÉE/OK**, si vous voulez enregistrer les valeurs modifiées.
 - appuyez sur **QUITTER**, si vous ne voulez pas enregistrer les valeurs modifiées.
4. Si nécessaire, choisissez une autre couleur et répétez la procédure.



Remarques



Le logiciel Projector Controller peut être téléchargé gratuitement à partir du site Web de Digital Projection.



Il est préférable d'utiliser cet outil en conjonction avec un luxmètre spécialisé (un photospectromètre) pour mesurer les paramètres des couleurs dans une installation particulière. Cependant, le jeu de données génériques par défaut préchargé est conçu pour donner des résultats plus que satisfaisants.

Gestion marche/arrêt

- **Arrêt auto**

Réglez ceci sur **Allumé** si vous voulez que le projecteur passe en mode **VEILLE** lorsqu'aucune source d'entrée n'est détectée pendant 20 minutes.

- **Allumage direct**

Réglez ceci sur **Allumé** si vous voulez que le projecteur démarre immédiatement lorsqu'il est branché sur le secteur. Réglez ceci sur **Eteint** si vous voulez que le projecteur passe en mode **VEILLE** lorsque l'alimentation secteur est connectée. Dans ce cas, le projecteur ne démarrera pas tant que vous n'avez pas appuyé sur le bouton **ALIMENTATION** du panneau de commande ou sur le bouton **Allumé** de la télécommande.

- **Programmé allumé/éteint**

Ouvrez ce sous-menu pour créer un programme hebdomadaire pour les heures de mise en marche et d'arrêt automatiques :

1. Définissez un programme :

- Utilisez les boutons fléchés **HAUT** et **BAS** pour sélectionner une ligne, puis appuyez sur **ENTRÉE/OK** pour activer le mode d'édition.
- Dans une ligne, naviguez avec les boutons fléchés **GAUCHE** et **DROITE**. Réglez les valeurs avec les boutons fléchés **HAUT** et **BAS**.
- Pour quitter le mode édition, appuyez sur **ENTRÉE/OK**. Vous pouvez également appuyer sur **QUITTER** si vous ne voulez pas que les modifications soient appliquées. Déplacez-vous à une autre ligne avec les boutons fléchés **HAUT** et **BAS**.

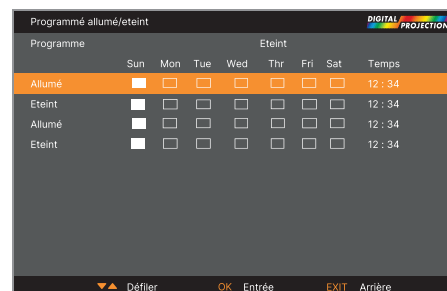
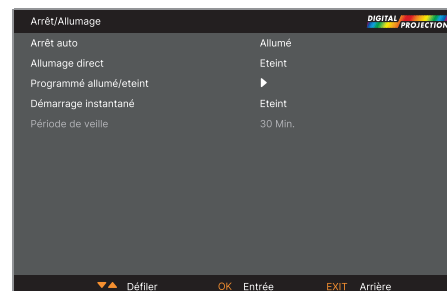
2. Pour activer le programme, réglez Planification sur **Allumé**

- **Démarrage instantané**

Lorsque cela est réglé sur **ALLUMÉ**, seulement le laser s'éteint lorsque la commande de mise hors tension est envoyée. Une mise sous tension ultérieure allumera le laser, ce qui donne l'impression d'une mise sous tension très rapide.

- **Période de veille**

Utilisé avec Démarrage instantané. Si Démarrage instantané est réglé sur **ALLUMÉ** et que le projecteur est mis hors tension, le projecteur se met en veille après la « Période de mise en veille » sélectionnée (30 minutes, 60 minutes, 90 minutes).

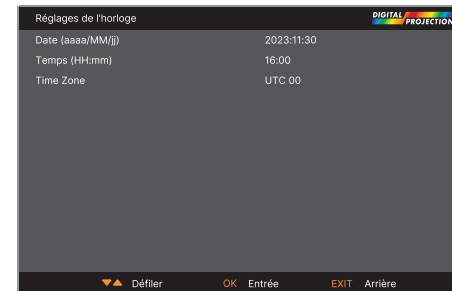


Remarques

Réglages de l'horloge

Utilisez ce menu pour régler la date (au format **jj:MM:aaaa**), l'heure (au format **HH:mm**) et le fuseau horaire.

La date et l'heure réglées ici affecteront tous les programmes créés dans le menu **Arrêt/Allumage**.



Réglage PIC MUTE

PIC MUTE permet de masquer l'image projetée sans éteindre le projecteur.

- **PIC MUTE**

Choisissez entre **Laser** et **DMD Blanking**. Choisissez PIC MUTE pour éteindre le laser lorsque PIC MUTE est activé. Choisissez Obturation DMD pour projeter une image noire lorsque PIC MUTE est activé.

- **Temps d'apparition**

Le délai d'apparition est disponible lorsque PIC MUTE est réglé sur Laser. Choisissez entre **Eteint, 1s, 2s, 3s, 4s** et **5s**. Choisissez Eteint pour commencer à projeter l'image lorsque PIC MUTE est désactivé. Choisissez une durée pour que l'image apparaisse lorsque PIC MUTE est désactivé.

- **Temps d'effacement**

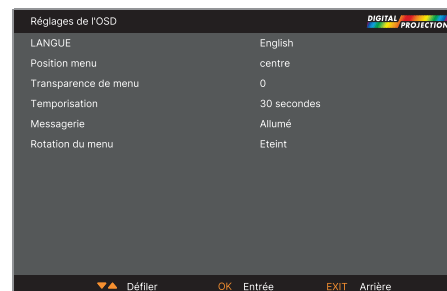
Le délai d'effacement est disponible lorsque PIC MUTE est réglé sur Laser. Choisissez entre **Eteint, 1s, 2s, 3s, 4s** et **5s**. Choisissez Eteint pour arrêter de projeter l'image lorsque PIC MUTE est activé. Choisissez une durée pour que l'image disparaisse lorsque PIC MUTE est activé.



Remarques

Réglages de OSD

- **Langue** définit la langue de l'OSD.
- **Position menu** détermine l'endroit où l'OSD doit apparaître à l'écran lorsqu'il est activé.
- **Transparence de menu** définit la transparence de l'OSD entre 0 % (aucune transparence), 25 %, 50 % et 75 %.
- **Temporisation** détermine la durée pendant laquelle l'OSD doit rester affiché sur l'écran si aucun bouton n'est appuyé. Choisissez Toujours activé pour désactiver cette fonction.
- **Messagerie** détermine si les messages d'état du projecteur doivent s'afficher à l'écran.
- **Rotation du menu** Choisissez entre **Eteint**, **Dans le sens des aiguilles** et **Antihoraire**. Choisissez une option de rotation pour tourner le menu OSD lorsque le projecteur affiche en mode portrait.



Memory

Les paramètres d'image actuels peuvent être enregistrés en tant que préréglages, que vous pouvez restaurer ultérieurement.

Les paramètres par défaut peuvent également être restaurés à tout moment.

Il est possible d'enregistrer jusqu'à quatre préréglages personnalisés pour chaque entrée.

Pour restaurer un préréglage enregistré :

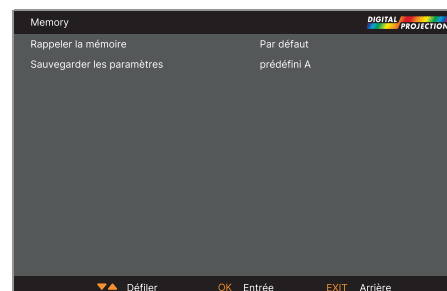
- Choisissez **Rappeler la mémoire** puis appuyez sur **ENTRÉE/OK**, puis choisissez un préréglage de **prédéfini A** à **prédéfini D**. Choisissez **Par défaut** pour restaurer les valeurs d'usine par défaut.

Pour enregistrer un préréglage :

- Choisissez **Sauvegarder les paramètres** puis appuyez sur **ENTRÉE/OK**, puis choisissez un préréglage **prédéfini A**, **prédéfini B**, **prédéfini C** et **prédéfini D**.

Mode EDID

Chaque type d'entrée de signal est disponible dans le menu. Choisissez la fréquence d'images et la résolution d'affichage appropriées pour chaque entrée.



Remarques



Les préréglages d'une entrée ne peuvent pas être appliqués à une autre entrée.



Voir « Annexe C : Schéma de la mémoire et éléments de la mémoire » à la page 123 pour plus d'informations sur les paramètres qui peuvent être enregistrés dans un préréglage de mémoire.

Menu Réseau

- **Configuration du réseau**

Ouvrez ce sous-menu pour modifier les paramètres réseau du projecteur

- **Configuration de Art-Net**

Ouvrez ce sous-menu pour modifier les paramètres du réseau Art-Net pour le projecteur.

- **Réglage de la chaîne Art-Net**

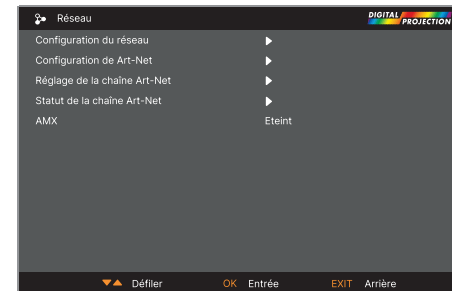
Ouvrez ce sous-menu pour régler les fonctions de chaque canal Art-Net.

- **Statut de la chaîne Art-Net**

Ouvrez ce sous-menu pour afficher l'état de chaque canal Art-Net.

- **AMX**

Activer ou désactiver



Configuration du réseau

- **DHCP, IP, Masque de sous réseau, Passerelle, DNS**

Réglez DHCP sur Allumé si l'adresse IP doit être attribuée par un serveur DHCP, ou sur Eteint si elle doit être réglée ici. Si DHCP est Allumé, il ne sera pas possible de modifier l'Adresse IP, le Masque de sous-réseau, la Passerelle ou le DNS. Si DHCP est désactivé, il est possible de modifier l'Adresse IP, le Masque de sous-réseau, la Passerelle et le DNS.

- **MAC**

Ce champ est en lecture seule.

- **Appliquer**

Choisissez pour appliquer les modifications à la configuration du réseau



Remarques

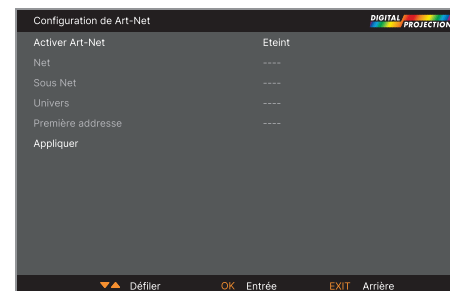
Configuration de Art-Net

- **Activer Art-Net**

Réglez sur Activé pour activer le contrôle du système d'éclairage électronique DMX Art-Net via le port Art-Net. Définissez le Réseau, le Sous-réseau, l'Univers et l'Adresse de départ du réseau.

- **Appliquer**

Choisissez cette option pour appliquer les modifications de la configuration Art-Net.



Réglage de la chaîne Art-Net

- **Channel 1-5**

Choisissez entre Aucun, Alimentation, Coupure IMAGE, Niveau de puissance, Entrée et Contrôle du canal.

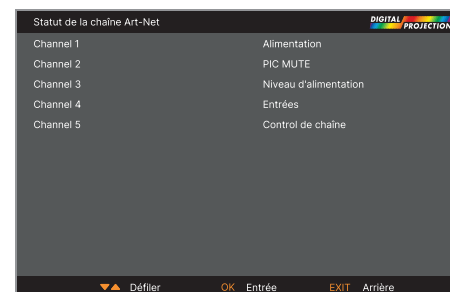
Choisissez les fonctions du projecteur associées à chaque canal Art-Net.



Statut de la chaîne Art-Net

- **Channel 1-5**

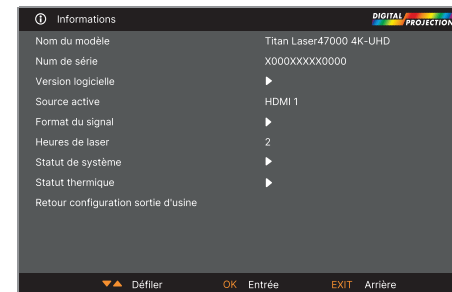
Affiche la valeur de contrôle actuelle de chaque canal



Remarques

Menu Informations

Ce menu donne des informations sur la configuration du logiciel et du matériel, la source d'entrée et les temps de fonctionnement du laser. Il permet également de restaurer les paramètres d'usine par défaut.



Remarques

Version logicielle



Format du signal



Statut de système

Statut de système		DIGITAL PROJECTION
Pression atmosphérique	98988 Pa (116m)	
AC tension	180V - 264V	
Mode d'altitude	Auto	
Alimentation de laser	100%	
Luminosité constante	Eteint	
		▼▲ Défiler OK Entrée EXIT Arrière


Statut thermique

Statut thermique		DIGITAL PROJECTION
Inlet-FIP-PW1-2 Temp.	28(C), 45(C), 66(C), 61(C)	
DMD température	27(C), 26(C), 26(C)	
BLD 1-6 Temp.	51(C), 55(C), 55(C), 51(C), 38(C), 51(C)	
BLD 7-12 Temp.	51(C), 54(C), 55(C), 53(C), 36(C), 47(C)	
Temp. RLD	35(C), 32(C)	
Ventilateur 1-6	2604, 2604, 2607, 2593, 2590, 2590	
Ventilateur 7-12	2617, 2597, 2600, 2586, 3024, 2978	
Ventilateur 13-18	3010, 4020, 6510, 3024, 3001, 3600	
Ventilateur 19-24	3614, 2590, 2593, 2997, 2992, 2006	
Ventilateur 25-30	1950, 2624, 2607, 2586, 2617, 2580	
Ventilateur 31-35	1950, 2624, 2607, 2586, 2617, 2580	
Wheel 1/2 vitesse	10743, 10773	
Pompe à eau	3388, 3206, 3195	

Retour configuration sortie d'usine

Pour restaurer les RÉGLAGES d'usine par défaut :

1. Naviguez jusqu'à Retour configuration sortie d'usine et appuyer sur ENTRÉE/OK.
2. Lorsque vous êtes invité, appuyez sur ENTRÉE/OK pour confirmer votre choix, ou appuyez sur QUITTER pour annuler.

Informations		DIGITAL PROJECTION
Nom du modèle	Titan Laser47000 4K-UHD	
Num de série	X000XXXXX0000	
Retour configuration sortie d'usine		
		
ADVERTISSEMENT		
Tous les réglages utilisateur seront perdus !		
OK Confirmer EXIT Annuler		
Retour configuration sortie d'usine OK		
		▼▲ Défiler OK Entrée EXIT Arrière

Remarques



La réinitialisation d'usine ne réinitialise pas les paramètres du réseau, ni le mode haute altitude.

Pages web services

Les pages Web services vous permettent de contrôler le projecteur à distance avec le LAN.
L'adresse IP par défaut est 192.168.0.100.



Projector Status

Projector Control

Network Setup

Date/Time Setup

Error Log

DP OSD Function

Hot Key

PictMute

OSD

Freeze

Projector Information

Model	Titan 41000 4K-UHD	
Serial Number	ABCD123456789	
SW Version - Control Module	ME20c-LE08-0.9	
SW Version - Video Module	VE19-GE19	
SW Version - Option Module	RXE08-V19946-5.4.87-BT11	
SW Version - Formatter Module	2.0.7-20220504-CT05-20	
SW Version - Light Module	33-24	
Power Status	Power On	
Input	HDMI 1	
Laser Status	Power : Custom	Runtime : 00195 H
Projection Mode	Front Tabletop	
High Altitude	Quiet	
Inlet Temperature	21	°C
DMD Temperature	25 / 24 / 24	°C
LD Temperature	23	°C
LD Temperature 2	24	°C
Diagnostic Status	Normal	

LAN Information

MAC address	00:18:23:00:00:00
-------------	-------------------

Remarques

State Control

Power

On

Off

Input Selection

HDMI 1

HDMI 2

DisplayPort 1

DisplayPort 2

HDBaseT

SDI

Lens Control

Zoom In

Focus In

Zoom Out

Focus Out

Shift

Remarques

Remarques

NetWork

DHCP: ☐ On ☒ Off**IP Address:** . . . **Subnet Mask:** . . . **Gateway:** . . . **DNS Server:** . . . **AMX:** ☒ Off ☐ On

CAUTION: Incorrect settings may cause the projector to lose network connectivity. Please close webpage and reload when you settings.

Time Zone:

Time Zone: ▼

Select Local time zone, Current zone is UTC 8

Time:

Date: e.g.2000.01.01**Clock:** e.g.23:59

Current time is set to : 2023.11.21 ; 16:50

Remarques

Projector Error Log

ErrLog:27 / Current PowerOn times:464

No	Code	PwrOn RunTime TotalTime Pwr	T(Ti,Tcr,Tcg,Tcb Tf,pw1,pw2)	L(Tb/Tr)	FANs...
1	0404	435 12 28630 100	24, 26, 26, 28 39, 60, 53	44 48 46 47 36 45 45 47 50 48 34 40 29 26	F1=2607,F2=2600,F3=2617,F4=2624 F5=2597,F6=2610,F7=2583,F8=2604 F9=2590,F10=2610,F11=2992,F12=3015 F13=2987,F14=3967,F15=6499,F16=3001 F17=3001,F18=3600,F19=3594,F20=2614 F21=2583,F22=2987,F23=3001,F24=2000 F25=1987,F26=2597,F27=2593,F28=2621 F29=2590,F30=2610,F31=2607,F32=2590 F33=2617,F34=2580,F35=2610 Pump1=3418,Pump2=3412,Pump3=3400
					ErrLaserLitFail
2	0405	413 2 27753 100	23, 27, 26, 26 33, 45, 43	39 40 39 40 33 38 40 41 42 40 33 35	F1=2586,F2=2617,F3=2597,F4=2593 F5=2583,F6=2628,F7=2583,F8=2600 F9=2604,F10=2593,F11=3001,F12=2987 F13=2992,F14=3987,F15=6520,F16=3001 F17=3020,F18=3594,F19=3614,F20=2607 F21=2617,F22=3001,F23=3001,F24=2048 F25=1888,F26=2607,F27=2600,F28=2610 F29=2604,F30=2614,F31=2580,F32=2583 F33=2597,F34=2597,F35=2607 Pump1=3233,Pump2=3288,Pump3=3304

Remarques

Page 1 Page 2 Page 3

Input

- Input
- Backup Input Setting
- Backup Mode
- Backup Input Select
- HDMI Equalizer
- Resync

HDMI 1 ▾










Off ▾

HDMI ▾

-
-
+
 0

Resync

Test Pattern

Exit Test Pattern

Lens

- Lens Lock
- Lens Type_4K"
- Center Lens
- LensMemory

Off ▾

1.8 ~ 2.6:1 ▾

Center

Memory 1 ▾

Save

Load

Clear

Image

- Dynamic Black
- Light Off Timer
- Smooth Picture
- Gamma
- HDR
- Brightness
- Contrast
- Staturation
- Hue
- Sharpness
- Noise Reduction
- Freeze

Off ▾

0.5 seconds ▾

On ▾

2.0 ▾

Auto ▾

-
-
+
 100

-
-
+
 100

-
-
+
 100

-
-
+
 100

-
-
+
 10

Off ▾

Freeze

color

- Color Space
- Color Mode
- Color Max
- Manual Color Matching

Auto

Gains and Lifts

User1

Auto Test Pattern

Off

Red

Hue

Saturation

Gain

Green

Hue

Saturation

Gain

Blue

Hue

Saturation

Gain

Yellow

Hue

Saturation

Gain

Magenta

Hue

Saturation

Gain

Cyan

Hue

Saturation

Gain

-

+

-

+

-

+

-

+

-

+

-

+

-

+

-

+

-

+

-

+

-

+

-

+

500

500

500

500

500

500

500

500

500

500

500

500

500

500

500

500

500

500

500

500

500

500

500

Remarques

Remarques

While Balance

Red 500

Green 500

Blue 500

• Color Temperature 6500K

• Gains and Lifts

Red Lift 100

Green Lift 100

Blue Lift 100

Red Gain 100

Green Gain 100

Blue Gain 100

Page 1 Page 2 Page 3

Geometry

• Aspect Ratio 5:4

• Digital Zoom

Digital Zoom %

Digital Pan

Digital Scan

• Overscan Off

• Blanking

Top

Bottom

Left

Right

• Warping Mode Off

• Keystone

H Keystone

V Keystone

Rotation

Lens Throw Ratio

- 4 Corners
 - Top Left Corner X

-

+
 - Top Left Corner Y

-

+
 - Top Right Corner X

-

+
 - Top Right Corner Y

-

+
 - Bottom Left Corner X

-

+
 - Bottom Left Corner Y

-

+
 - Bottom Right Corner X

-

+
 - Bottom Right Corner Y

-

+
 - Horizontal Linearity

-

+
 - Vertical Linearity

-

+
 - 4 Corners Reset
- Pincushion / Barrel
 - Top

-

+
 - Bottom

-

+
 - Left

-

+
 - Right

-

+
 - H Keystone

-

+
 - V Keystone

-

+
 - Lens Throw Ratio

-

+
 - Pincushion/Barrel Reset
- Wall Corner
 - Wall Corner Mode

Horizontal ▾
 - Wall Corner Top X

-

+
 - Wall Corner Top Y

-

+
 - Wall Corner Bottom X

-

+
 - Wall Corner Bottom Y

-

+
 - Wall Corner Left X

-

+
 - Wall Corner Left Y

-

+
 - Wall Corner Right X

-

+
 - Wall Corner Right Y

-

+

Remarques

- Custom Warp Off

Edge Blend

- Edge Blend Mode Off
- Align Pattern Off
- Blend Start
 - Top - +
 - Bottom - +
 - Left - +
 - Right - +
- Blend Width
 - Top - +
 - Bottom - +
 - Left - +
 - Right - +
- Black Level Uplift
 - Select Area
 - Top Left X - +
 - Top Left Y - +
 - Top Right X - +
 - Top Right Y - +
 - Bottom Left X - +
 - Bottom Left Y - +
 - Bottom Right X - +

Remarques

Remarques

Color Adjustment

All

Red

Green

Blue

Reset

Edge Blend Reset

• Uniformity Mode

Off

Location X

Location Y

Red Gain

Green Gain

Blue Gain

Uniformity Reset

3D

• 3D Format

Off

• Eye Swap

Normal

• Dark Time

0.65 ms

• Sync Offset

• DLP Link

Off

• Sync Reference

Laser

• Power Mode

ECO

• Power Level

• Constant Brighness

Off

• Brightness Sync Mode

Off

• Brightness Sync Group

0 1 2

• Brightness Sync Interval

• Brightness Sync Status

Page 1 Page 2 Page 3

Setup

- Orientation Front Tabletop ▾
- High Altitude Quiet ▾
- Standby Mode ECO ▾
- Screen Setting
- Screen Format 16:9 ▾
- Screen Position - + 0
- ColorMax Setting

Measured Data

Red	X:0.665	Y:0.334
Green	X:0.304	Y:0.670
Blue	X:0.140	Y:0.40
White	X:0.303	Y:0.340

Measured Data Save
Measured Data Reset

Target Data - User 1

Red	X:0.640	Y:0.330
Green	X:0.300	Y:0.600
Blue	X:0.150	Y:0.60
Yellow	X:0.419	Y:0.505
Cyan	X:0.225	Y:0.329
Magenta	X:0.321	Y:0.154
White	X:0.313	Y:0.329

Target Data - User 1 Save
Target Data - User 1 Reset

Target Data - User 2

Red	X:0.640	Y:0.330
Green	X:0.300	Y:0.600
Blue	X:0.150	Y:0.60
Yellow	X:0.419	Y:0.505
Cyan	X:0.225	Y:0.329
Magenta	X:0.321	Y:0.154
White	X:0.313	Y:0.329

Target Data - User 2 Save
Target Data - User 2 Reset

Remarques

- Power on/off Management
 - Auto Power Off
 - Auto Power On
 - Scheduled on/off ☒ off ☐ on

	Sun	Mon	Tue	Wed	Thu	Fri	Sat	Time(HH:MM)
On	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	05:50
Off	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	10:50
On	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	15:55
Off	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	20:30
- Instant Startup
- Standby Period
- Startup Logo
- Blank Screen
- Auto Source
- PIC MUTE Setting
- Fade In Timer
- Fade Out Timer
- Trigger
- Infrared Remote
- IR Code
- OSD Setting
 - Language
 - Menu Position
 - Menu Transparency
 - Time Out
 - Message Box
 - Menu Rotation
- Memory
 - Recall Memory
 - Save Settings

Remarques

• EDID Mode	
HDMI1	4K/30 ▼
HDMI2	4K/30 ▼
DisplayPort1	4K/30 ▼
DisplayPort2	4K/30 ▼
HDBaseT	4K/30 ▼
• Smear Reduction	Off ▼
• Output Frame Rate	60Hz ▼

Information

• Model Name	Titan 41000 4K-UHD
• Serial Number	ABCD123456789
• Software Version	
Control Module	ME20c-LE08-0.9
Video Module	VE19-GE19
Option Module	RXE08-V19946-5.4.87-BT11
Formatter Module	2.0.7-20220504-CT05-20
Light Module	33-24
• Active	HDMI 1
• Signal Format	
Active Source	HDMI 1
Timing	1920x2205@23.97Hz
Scanning Frequency	53.9 KHz 23.97 Hz
Pixel Clock	148.32 MHz
HDR Format	No Data
• Laser Hours	195 HRS
• System Status	
Atmospheric Pressure	99907 Pa (118 m)
AC Voltage	200V ~ 240V
Altitude Mode	Quiet
Laser Power	30%
Custom Brightness	Off

Remarques

• Thermal Status	
Inlet-FIP-PW1-2 Temp.	21(C), 24(C), 27(C), 26(C)
DMD Temp.	24(C), 23(C), 23(C)
BLD 1-6 Temp.	22(C), 23(C), 22(C), 22(C), 23(C), 23(C)
BLD 7-12 Temp.	22(C), 22(C), 22(C), 22(C), 22(C), 21(C)
RLD Temp.	22(C), 22(C)
Fan 1-6 Speed	2069, 2080, 2102, 2071, 2093, 2063
Fan 7-12 Speed	2073, 2091, 2076, 2096, 2357, 2377
Fan 13-18 Speed	2386, 3186, 5228, 2383, 2406, 2874
Fan 19-24 Speed	2891, 2071, 2076, 2406, 2391, 1630
Fan 25-30 Speed	1643, 2076, 2067, 2067, 2102, 2093
Fan 31-35 Speed	2098, 2102, 2076, 2098, 2089
Wheel 1/2 Speed	10832, 10802
Water Pump Speed	3412, 3400, 3406
• Factory Reset	<div>Factory Reset</div>

[Page 1](#) [Page 2](#) [Page 3](#)

Remarques

Titan Laser 47000 WU & 43000 WU & 42000 WU 41000 4K-UHD & 37000 4K UHD

Vidéoprojecteur numérique à haute luminosité

GUIDE DE RÉFÉRENCE



Sélection d'un objectif

Un 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 puissance lumineuse. Le tableau suivant présente tous les objectifs disponibles dans l'ordre de leur rapport de projection :

Objectif	Plage de mise au point	Déplacement de l'objectif	Extension de l'objectif	N° de la pièce
0,37:1 (angle droit)	1,6m - 4,9m	Vert : 0,6 (U) 0,6 (D) cadre, Hor : 0,31 (G) 0,31 (D) cadre	215mm	120-510
0,65-0,85:1 (angle droit)	2,8m - 8,4m	Vert : 0,51 (U) 0,51 (D) cadre, Hor : 0,24 (G) 0,24 (D) cadre	281mm	120-511
0,8-1,16:1 (Inclue le support de montage)	1,7m - 11m	Vert : 0,4 (U) 0,4 (D) cadre, Hor : 0,19 (G) 0,19 (D) cadre	235	120-827
0,67:1 HB fixe	1,1m - 10m	Vert : 0,108 (U) 0,108 (D) cadre, Hor : 0,044 (G) 0,044 (D) cadre	141mm	105-607
1,12:1 (court) HB fixe	3m - 15m	Vert : 0,567 (U) 0,567 (D) cadre, Hor : 0,273 (G) 0,273 (D) cadre	205mm	105-608
1,16 - 1,49:1 zoom HB	3m - 15m	Vert : 0,408 (U) 0,408 (D) cadre, Hor : 0,188 (G) 0,188 (D) cadre	162,5mm	109-236
1,39 - 1,87:1 zoom HB	4m - 24m	Vert : 0,567 (U) 0,45 (D) cadre, Hor : 0,273 (G) 0,273 (D) cadre	130,5mm	105-610
1,87 - 2,56:1 zoom HB	4m - 24m	Vert : 0,567 (U) 0,45 (D) cadre, Hor : 0,273 (G) 0,273 (D) cadre	95,3 mm	105-611
2,56 - 4,16:1 zoom HB	9,1m - 45m	Vert : 0,567 (U) 0,45 (D) cadre, Hor : 0,273 (G) 0,273 (D) cadre	88,7mm	105-612
4,16 - 6,96:1 zoom HB	12m - 80m	Vert : 0,567 (U) 0,45 (D) cadre, Hor : 0,273 (G) 0,273 (D) cadre	55mm	105-613
6,92 - 10,36:1 zoom HB	12m - 80m	Vert : 0,567 (U) 0,45 (D) cadre, Hor : 0,273 (G) 0,273 (D) cadre	105mm	109-235

Pour choisir un objectif, calculez le rapport de projection requis. Prenez en compte une tolérance de +/- 3 % dans le calcul du rapport de projection.

Remarques



Les objectifs N° 105-607 et N°105-608 ne sont pas disponibles avec les modèles 41000 4K-UHD et 3700 4K-UHD.

Calcul de base

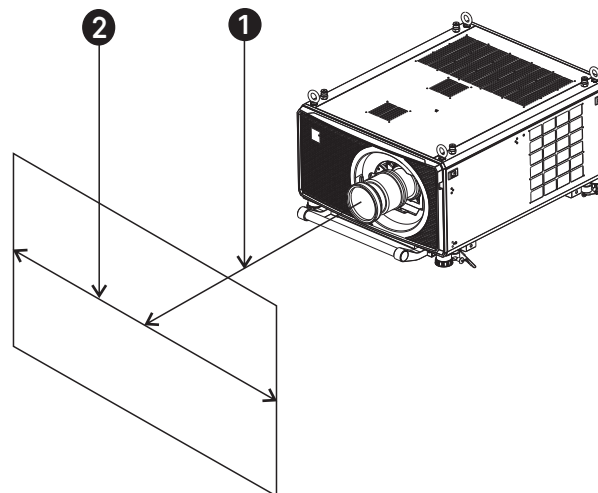
Identifiez l'objectif requis en calculant le **rapport de projection**.

Le rapport de projection est le rapport entre la distance de projection ❷ et la largeur de l'écran ❶.

Rapport de projection = Distance de projection / Largeur de l'écran

1. Utilisez la formule ci-dessus pour obtenir le rapport de projection requis.
2. Prenez en compte une tolérance de +/- 3 % dans le calcul du rapport de projection et faites correspondre le rapport de projection à un objectif figurant dans le tableau ci-dessous :

Rapports de projection	Plage de mise au point
0,37:1 (angle droit)	1,6m - 4,9m
0,65-0,85:1 (angle droit)	2,8m - 8,4m
0,8-1,16:1 (Inclue le support de montage)	1,7m - 11m
0,67:1 HB fixe	1,1m - 10m
1,12:1 (court) HB fixe	3m - 15m
1,16 - 1,49:1 zoom HB	3m - 15m
1,39 - 1,87:1 zoom HB	4m - 24m
1,87 - 2,56:1 zoom HB	4m - 24m
2,56 - 4,16:1 zoom HB	9,1m - 45m
4,16 - 6,96:1 zoom HB	12m - 80m
6,92 - 10,36:1 zoom HB	12m - 80m



Remarques



Le calcul de base de cette page ne prend pas en compte le DMD™ et la taille de l'image, qui peuvent affecter le rapport de projection.

Voir F« Calcul de l'objectif entier » à la page 103 pour un calcul plus complexe et plus réaliste.



Lors du calcul du rapport de projection, veuillez utiliser les mêmes unités de mesure pour la distance de projection et la largeur de l'écran.



Voir « Sélection d'un objectif » à la page 100 pour plus d'informations sur les numéros de référence des objectifs individuels.

Assurez-vous que la distance de projection requise est située dans la plage couverte par l'objectif.

Exemple de calcul de base

1. Calculez le rapport de projection avec la formule suivante.

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 alors $11 \div 4,5 = \mathbf{2,44}$

2. Comparez le résultat avec le tableau des objectifs.

L'objectif correspondant à un rapport de projection de 2,44 est **l'objectif à zoom standard 1,87 - 2,56:1**.

3. Vérifiez si l'objectif couvre la distance de projection requise.

La plage de mise au point indiquée pour l'objectif à zoom standard 1,87 - 2,56:1 est **4 - 24m**. La distance requise de 11 m est comprise dans cette plage.

INFORMATIONS NÉCESSAIRES POUR CE CALCUL

La formule du rapport de projection :

Rapport de projection = Distance de projection / Largeur de l'écran

Prenez en compte une tolérance de +/- 3 % dans le calcul du rapport de projection.

Le tableau des objectifs :

Rapports de projection	Plage de mise au point
0,37:1 (angle droit)	1,6m - 4,9m
0,65-0,85:1 (angle droit)	2,8m - 8,4m
0,8-1,16:1 (Inclue le support de montage)	1,7m - 11m
0,67:1 HB fixe	1,1m - 10m
1,12:1 (court) HB fixe	3m - 15m
1,16 - 1,49:1 zoom HB	3m - 15m
1,39 - 1,87:1 zoom HB	4m - 24m
1,87 - 2,56:1 zoom HB	4m - 24m
2,56 - 4,16:1 zoom HB	9,1m - 45m
4,16 - 6,96:1 zoom HB	12m - 80m
6,92 - 10,36:1 zoom HB	12m - 80m

Remarques

Le calcul de base de cette page ne prend pas en compte le DMD™ et la taille de l'image, qui peuvent affecter le rapport de projection.

Voir « Calcul de l'objectif entier » à la page 103 pour un calcul plus complexe et plus réaliste.



Voir « Sélection d'un objectif » à la page 100 pour plus d'informations sur les numéros de référence des objectifs individuels.

Calcul de l'objectif entier

Introduction de TRC

Le choix de l'objectif aura une incidence sur la taille de l'image et permettra de remédier aux écarts entre la résolution de DMD™ et la source.

Lorsqu'une image remplit la hauteur de DMD™ mais pas la largeur, elle utilise moins de 100 % de la surface de DMD™. Un objectif choisi avec la formule de base peut produire une image considérablement plus petite que l'écran réel.

Pour compenser la perte d'espace écran dans de telles situations, vous devez augmenter le rapport de projection avec une **Correction du rapport de projection (TRC)**.

Par exemple

Fig. 1 illustre une image 4:3 sur un écran 16:9.

Lorsqu'un projecteur 16:9 est utilisé avec une image 4:3, l'image ne remplira pas la largeur de DMD™, ce qui cause un **pillarboxing** - des espaces vides à gauche et à droite.

Fig. 2 montre la même image projetée sur un écran 4:3 avec un objectif standard (choisi avec le calcul de base).

Le DMD™ remplit avec précision la largeur de l'écran ; cependant, pillarboxing fait désormais partie de l'image projetée et est transféré à l'écran.

Le DMD™ ne remplit pas la hauteur de l'écran, ce qui a causé un **letterboxing** - des espaces vides supplémentaires en haut et en bas de l'écran.

L'image est maintenant entourée d'espaces vides, qui peuvent être supprimés si le rapport de projection est augmenté.

Fig. 3 montre l'image projetée sur le même écran avec un objectif choisi avec TRC. L'augmentation du rapport de projection a permis à l'image 4:3 de remplir l'écran 4:3 parfaitement.



Fig 1

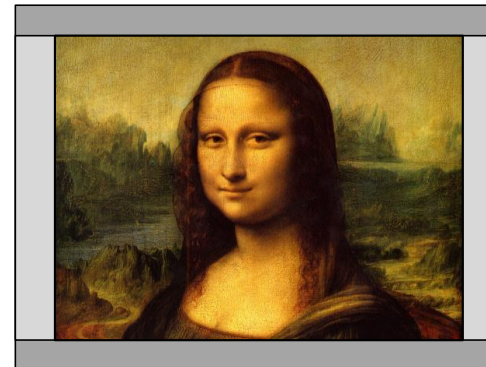


Fig 2



Fig 3

Remarques



TRC ne peut être appliqué que s'il est supérieur à 1. Si TRC est égal ou inférieur à 1, ne le prenez pas en compte et calculez le rapport de projection avec la formule de base.

Calcul de la Correction du rapport de projection (TRC).

Pour calculer le TRC, utilisez la formule suivante :

$$TRC = 1,6 \text{ (rapport d'aspect de DMD}^{TH}) / \text{rapport d'aspect source}$$

Tableau TRC

Vous pouvez également économiser du temps en consultant le tableau suivant, qui indique la valeur TRC pour certains formats d'image courants :

2,35:1 (Scope)	1920 × 817 pixels	TRC < 1, non utilisé
1,85:1 (Plat)	1920 × 1037 pixels	TRC < 1, non utilisé
1,78:1 (16:9)	1920 × 1080 pixels	TRC < 1, non utilisé
1,6:1 (16:10)	1920 × 1200 pixels	TRC < 1, non utilisé (rapport d'aspect natif)
1,33:1 (4:3)	1596 × 1200 pixels	TRC = 1,2
1,25:1 (5:4)	1500 × 1200 pixels	TRC = 1,28

Calcul du rapport de projection avec TRC

1. Pour un TRC > 1, modifiez la formule de base du rapport de projection comme suit :

$$\text{Rapport de projection} = \text{Distance de projection} / \text{Largeur de l'écran} * TRC$$

Prenez en compte une tolérance de +/- 3 % dans le calcul du rapport de projection.

2. Une fois le rapport de projection établi, identifiez l'objectif correspondant dans le tableau :

Rapports de projection	Plage de mise au point
0,37:1 (angle droit)	1,6m - 4,9m
0,65-0,85:1 (angle droit)	2,8m - 8,4m
0,8-1,16:1 (Inclue le support de montage)	1,7m - 11m
0,67:1 HB fixe	1,1m - 10m
1,12:1 (court) HB fixe	3m - 15m
1,16 - 1,49:1 zoom HB	3m - 15m
1,39 - 1,87:1 zoom HB	4m - 24m
1,87 - 2,56:1 zoom HB	4m - 24m
2,56 - 4,16:1 zoom HB	9,1m - 45m
4,16 - 6,96:1 zoom HB	12m - 80m
6,92 - 10,36:1 zoom HB	12m - 80m

3. Assurez-vous que la distance de projection requise est située dans la plage de l'objectif.

Remarques

TRC ne peut être appliqué que s'il est supérieur à 1. Si TRC est égal ou inférieur à 1, ne le prenez pas en compte et calculez le rapport de projection avec la formule de base.



TRC ne peut être appliqué que s'il est supérieur à 1. Si TRC est égal ou inférieur à 1, ne le prenez pas en compte et calculez le rapport de projection avec la formule de base.

Exemple de calcul pour un objectif complet

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

Calculez le TRC comme suit :

$$\text{TRC} = 1,6 / 1,33 = 1,2.$$

1. Calculez le rapport de projection :

$$\text{Rapport de projection} = 11 / 4,5 \times 1,2 = \mathbf{2,04}$$

2. Prenez en compte une tolérance de +/- 3 % dans le calcul du rapport de projection et trouvez une correspondance dans le tableau des objectifs.

Le tableau indique que l'objectif correspondant est **l'objectif à zoom standard 1,87 - 2,56:1**.

3. Vérifiez si l'objectif couvre la distance de projection requise.

La plage de mise au point indiquée pour l'objectif à zoom standard 1,87 - 2,56:1 est **4-24 m**. La distance requise de 11 m est comprise dans cette plage.

INFORMATIONS NÉCESSAIRES POUR CE CALCUL

La formule de TRC

$$\text{TRC} = \text{rapport d'aspect de DMD}^{\text{TH}} / \text{rapport d'aspect source}$$

Le tableau de TRC (à utiliser à la place de la formule)

2,35:1 (Scope)	TRC < 1, non utilisé
1,85:1 (Plat)	TRC < 1, non utilisé
1,78:1 (16:9)	TRC < 1, non utilisé
1,6:1 (16:10)	TRC < 1, non utilisé (rapport d'aspect natif)
1,33:1 (4:3)	TRC = 1,2
1,25:1 (5:4)	TRC = 1,28

La formule du rapport de projection

$$\text{Rapport de projection} = \text{Distance de projection} / \text{Largeur de l'écran} \times \text{TRC}$$

Prenez en compte une tolérance de +/- 3 % dans le calcul du rapport de projection.

Le tableau des objectifs :

Rapports de projection	Plage de mise au point
0,37:1 (angle droit)	1,6m - 4,9m
0,65-0,85:1 (angle droit)	2,8m - 8,4m
0,8-1,16:1 (Inclue le support de montage)	1,7m - 11m
0,67:1 HB fixe	1,1m - 10m
1,12:1 (court) HB fixe	3m - 15m
1,16 - 1,49:1 zoom HB	3m - 15m
1,39 - 1,87:1 zoom HB	4m - 24m
1,87 - 2,56:1 zoom HB	4m - 24m
2,56 - 4,16:1 zoom HB	9,1m - 45m
4,16 - 6,96:1 zoom HB	12m - 80m
6,92 - 10,36:1 zoom HB	12m - 80m

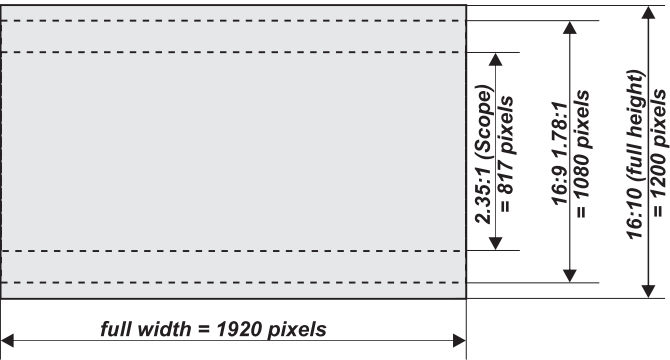
Remarques

Exigences de l'écran

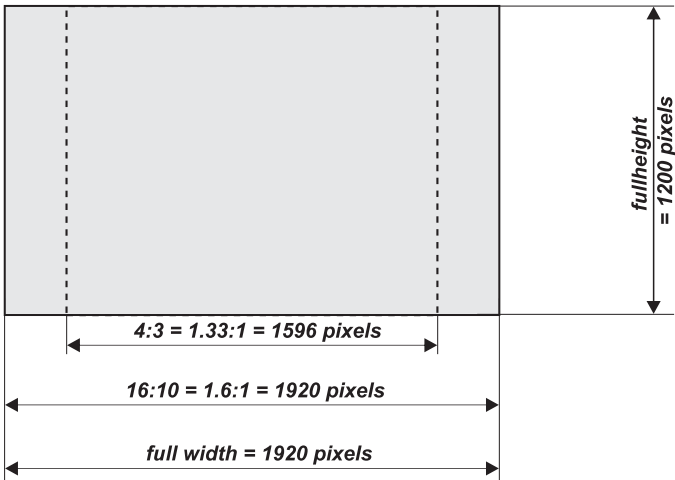
Adapter l'image à l'écran

Si l'image source envoyée au projecteur est plus petite que la résolution WUXGA, l'image ne remplira pas l'écran. Les exemples suivants montrent comment un certain nombre de formats courants peuvent être affichés, en fonction de la résolution de votre DMD™.

Images WUXGA affichées sur toute la largeur

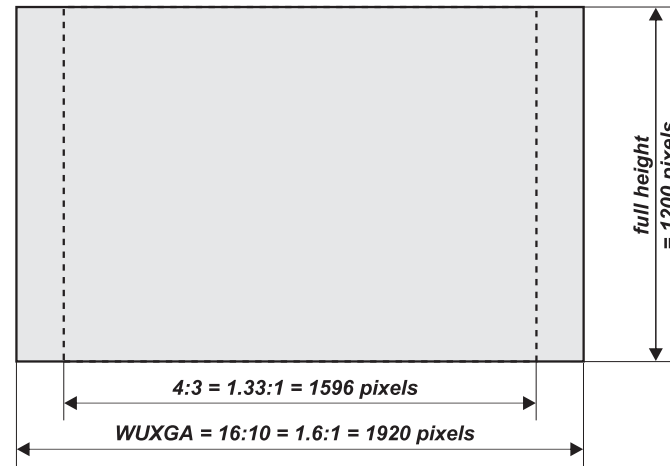


Images WUXGA affichées avec une hauteur de 1200 pixels



Remarques

Images WUXGA affichées sur toute la hauteur



Remarques

Tailles d'écran en diagonale

Les tailles d'écran sont parfois spécifiées en diagonale (D). Lorsqu'il s'agit de grands écrans et de distances de projection avec différents rapports d'aspect, il est plus pratique de mesurer la largeur (W) et la hauteur (H) de l'écran.

Les exemples de calculs ci-dessous montrent comment convertir la diagonale en largeur et hauteur, pour différents rapports d'aspect.

2,35:1 (Scope)

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

1,85:1

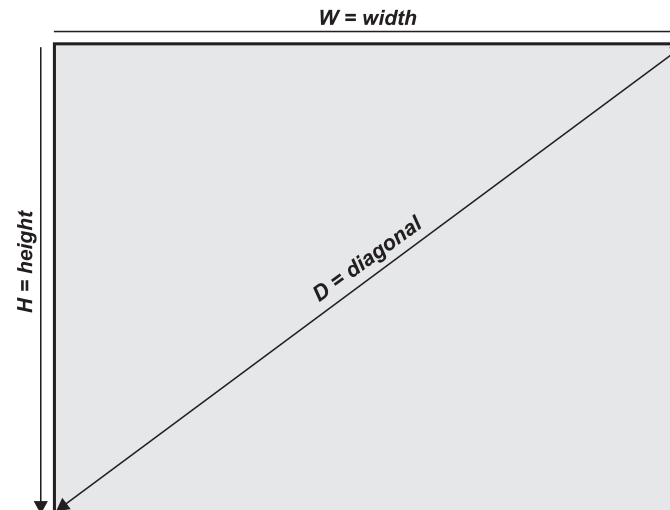
$$L = D \times 0,88 \quad H = D \times 0,47$$

16:9 = 1,78:1

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

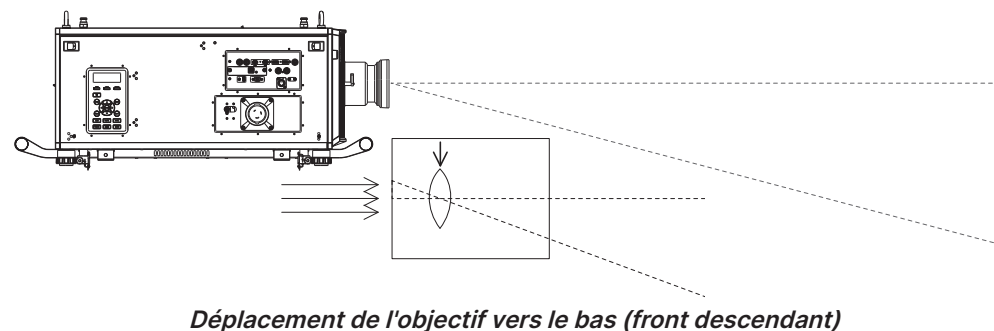
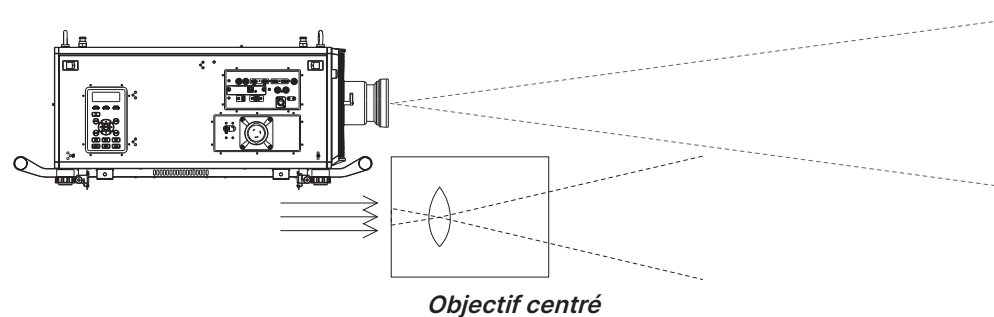
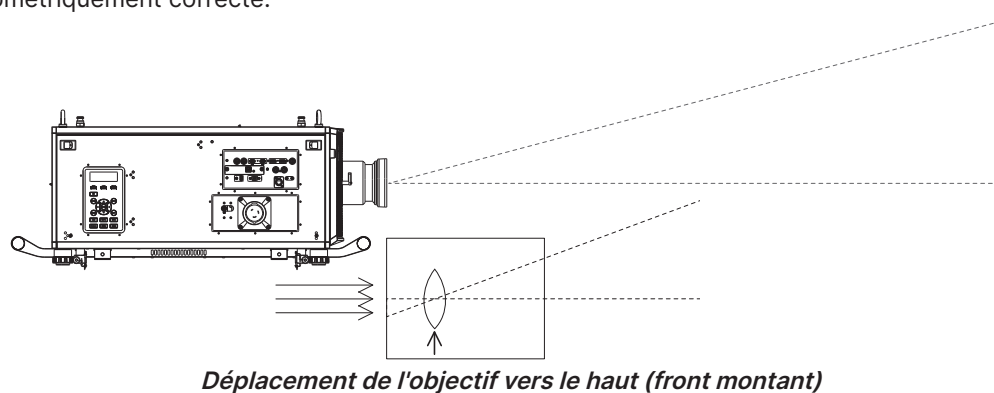
16:10 = 1,6:1 (rapport d'aspect natif pour les projecteurs WUXGA)

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



Positionnement de l'image

La position normale du projecteur est au centre de l'écran. Cependant, vous pouvez placer le projecteur au-dessus ou au-dessous du centre, ou sur un côté, et ajuster l'image avec la fonction de **déplacement de l'objectif** (connue sous le nom de **front montant et descendant**) pour maintenir une image géométriquement correcte.



Remarques



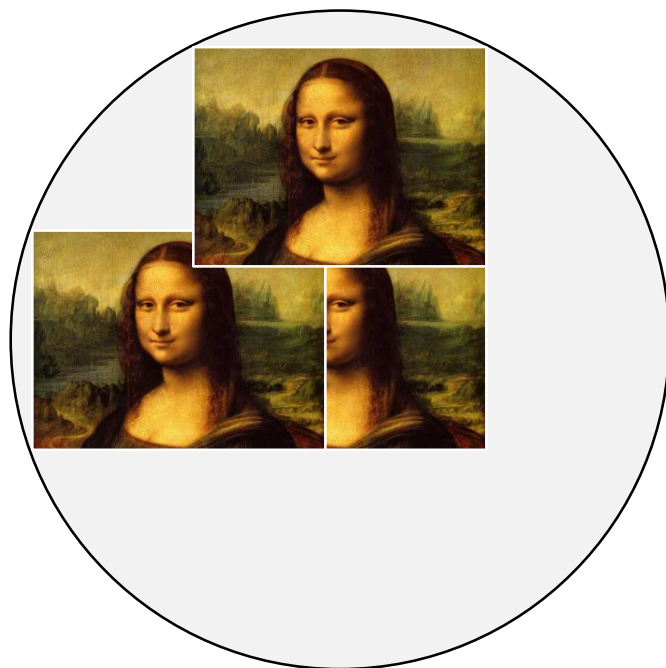
Voir « Contrôle de l'objectif » à la page 48 pour plus d'informations sur le déplacement de l'objectif.



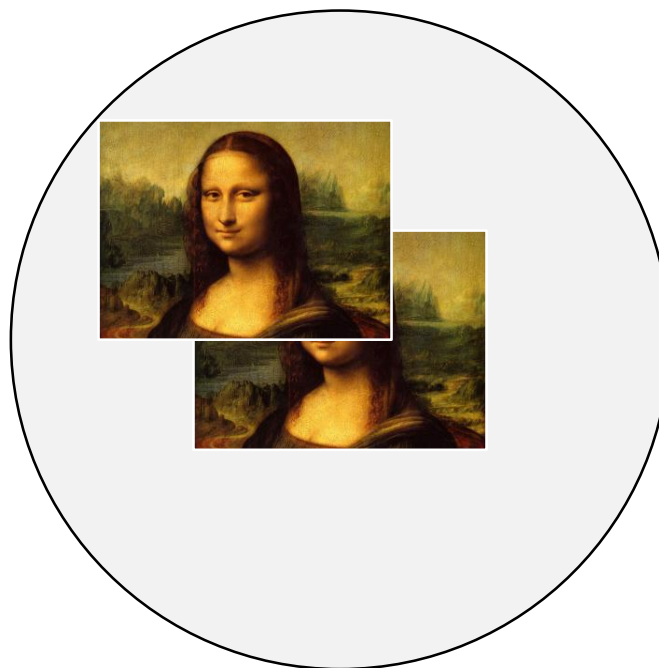
Lorsque possible, positionnez le projecteur de manière à ce que l'objectif soit centré pour obtenir une image de la plus haute qualité.

Tout réglage unique en dehors des plages spécifiées dans la page suivante peut causer un niveau inacceptable de distorsion, en particulier dans les coins de l'image, à cause du passage de l'image à travers la périphérie de l'optique de l'objectif.

Si l'objectif doit être déplacé dans deux directions combinées, la plage maximale sans distorsion sera légèrement inférieure, comme indiqué dans les illustrations.



Déplacement horizontal ou vertical complet



Le déplacement combiné est réduit

Remarques



Voir « Contrôle de l'objectif »
à la page 48 pour plus
d'informations sur le
déplacement de l'objectif.

Explication du rapport d'aspect

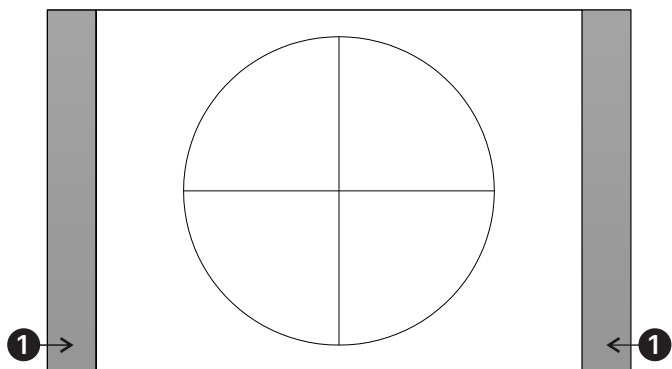
L'apparence d'une image projetée sur l'écran dépend d'une combinaison des éléments suivants :

- La résolution de l'écran est **WUXGA** avec une résolution de 1920 × 1200, ce qui correspond à un rapport d'aspect de 16:10.
- Le rapport d'aspect du signal d'entrée : généralement **4:3**, **16:9** ou **16:10**
- La valeur du réglage du **rapport d'aspect** du projecteur :
 - **16:9**, **4:3**, **16:10** et **5:4** étirent l'image au rapport d'aspect sélectionné. **16:9** affiche des barres noires en haut et en bas de l'écran (effet letterboxing) ; **4:3** et **5:4** affichent des barres noires sur les côtés de l'écran (pillarboxing).
 - **TheaterScope** est un réglage spécial utilisé en combinaison avec un objectif anamorphique, un accessoire optionnel. Il supprime le letterboxing d'une source 2,35:1 affichée dans un cadre 16:9.
 - **Source** affiche l'image avec son rapport d'aspect original, si celui-ci ne correspond pas au rapport d'aspect natif de DMD, il s'adapte à la largeur ou à la hauteur totale de l'écran.

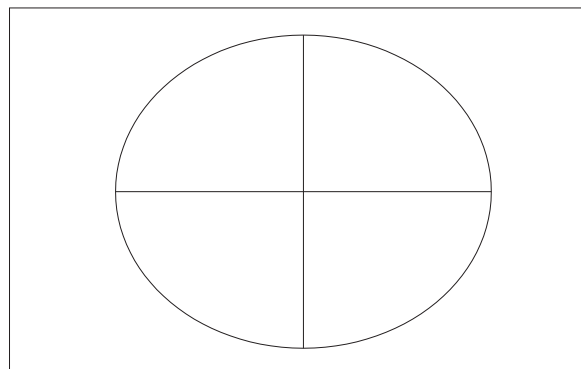
Exemples de rapports d'aspect

1. Zones d'écran non utilisées

Source : 4:3

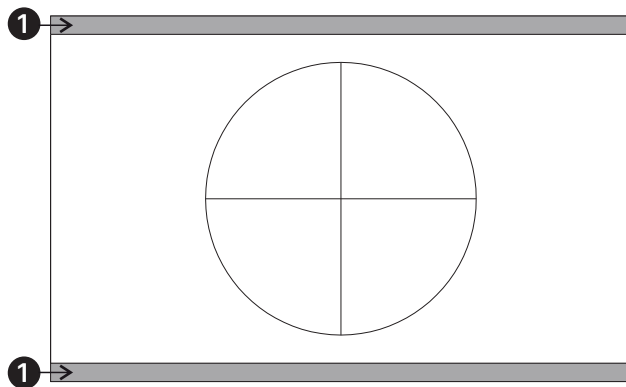
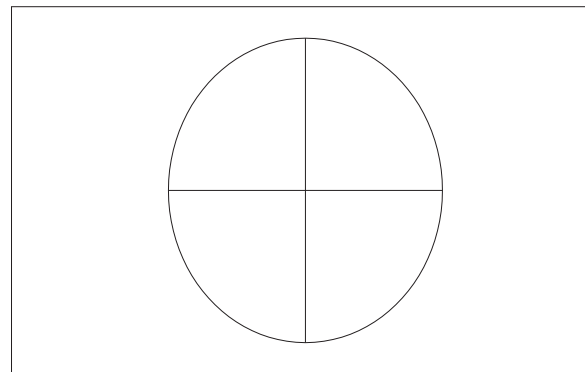
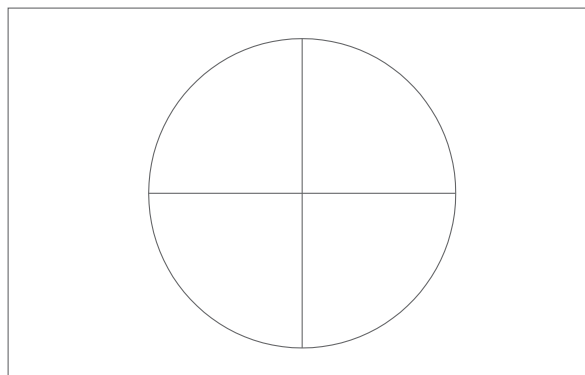


Rapport d'aspect : Source / 4:3



Rapport d'aspect 16:10

Remarques

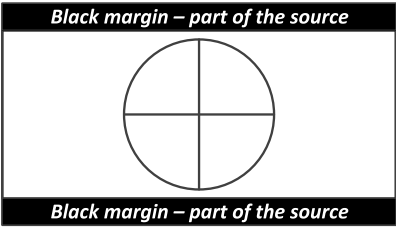
Source : 16:9*Rapport d'aspect : Source / 4:3**Rapport d'aspect 16:10***Source : 16:10 (natif)***Rapport d'aspect : Source / 16:10*

Remarques

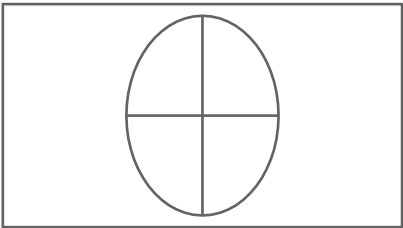
Exemple de rapports d'aspect : TheatreScope

Le réglage TheaterScope est utilisé en combinaison avec un objectif anamorphique pour restaurer des images 2,35:1 dans un cadre 16:9. Ces images sont projetées avec des lignes noires en haut et en bas de l'écran 16:9 pour compenser la différence du rapport d'aspect.

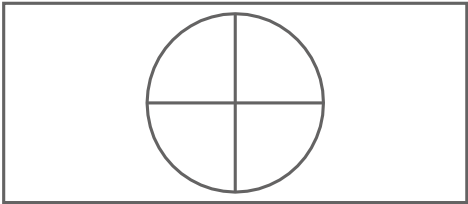
Sans un objectif anamorphique et sans le réglage TheaterScope, une source 16:9 envoyant une image 2,35:1 ressemblera à ceci.



Si nous modifions le réglage à TheaterScope, les lignes noires disparaissent mais l'image est étirée verticalement pour atteindre le haut et le bas de DMD™ :



Un objectif anamorphique étirera l'image horizontalement, rétablissant le rapport 2,35 d'origine :



Remarques

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

Formats 2D

Format du signal	Résolution	Fréq. H (KHz)	Débit de trames (Hz)	PCLK (MHz)	DisplayPort	HDMI / HDBaseT			
						RVB	YUV 8-bit	YUV 10-bit	YUV 12-bit
PC	640×480	31,469	59,94	25,175	○	○			
	640×480	37,500	74,99	31,5	○	○			
	640×480	43,269	85	36	○	○			
	800×600	37,879	60,32	40	○	○			
	800×600	46,875	75	49,5	○	○			
	800×600	53,674	85,06	56,25	○	○			
	848×480	23,674	47,95	25	○	○			
	848×480	31,020	60	33,75	○	○			
	1024×768	48,363	60	65	○	○			
	1024×768	56,476	70,07	75	○	○			
	1024×768	60,023	75	78,75	○	○			
	1024×768	68,677	85	94,5	○	○			
	1152 × 864	67,500	75	108	○	○			
	1280×720	35,531	47,95	57,987	○	○			
	1280×768	47,776	60	79,5	○	○			
	1280×768	60,289	74,89	102,25	○	○			
	1280×768	68,633	84,84	117,5	○	○			
	1 280 × 800	49,702	60	83,5	○	○			
	1 280 × 800	62,795	74,93	106,5	○	○			
	1280 × 960	60,000	60	108	○	○			
	1280 × 960	85,938	85	148,5	○	○			
	1280×1024	63,981	60,02	108	○	○			
	1280×1024	79,976	75,02	135	○	○			
	1280×1024	91,146	85,02	157,5	○	○			
	1366×768	47,712	60	85,5	○	○			
	1440×900	55,935	59,89	106,5	○	○			

Remarques

Format du signal	Résolution	Fréq. H (KHz)	Débit de trames (Hz)	PCLK (MHz)	DisplayPort	HDMI / HDBaseT				Remarques
						RVB	YUV 8-bit	YUV 10-bit	YUV 12-bit	
PC	1440×900	70,635	74,98	136,75	○	○				
	1400×1050	65,317	60	121,75	○	○				
	1400×1050	82,278	74,87	156	○	○				
	1600×900	55,920	60	119	○	○				
	1600×1200	75,000	60	162	○	○				
	1680×1050	65,290	60	146,25	○	○				
	1920×1080	53,225	47,95	135,403	○	○				
	1920×1200 RB	58,894	47,96	122,5	○	○				
	1920×1200	61,816	50	158,25	○	○				
	1920×1200 RB	74,038	60	154	○	○				
	2048×1152 RB	72,000	60	162	○					
	2560×1600 RB	98,713	59,97	268,5	○					
Apple Mac	640×480	35,000	66,67	30,24	○	○				
	832×624	49,720	74,55	57,28	○	○				
	1024×768	60,241	74,93	80	○	○				
	1152×870	68,861	75,06	100	○	○				
EDTV	480p	31,469	59,94	27	○	○	○	○	○	
	576p	31,250	50	27	○	○	○	○	○	
	1080i	28,125	50	74,25	○	○	○	○	○	
	1080i	33,716	59,94	74,176	○	○	○	○	○	
	1080i	33,750	60	74,25	○	○	○	○	○	
	720p	37,500	50	74,25	○	○	○	○	○	
	720p	44,955	59,94	74,176	○	○	○	○	○	
	720p	45,000	60	74,25	○	○	○	○	○	
	1080p	26,973	23,98	74,176	○	○	○	○	○	
	1080p	27,000	24	74,25	○	○	○	○	○	
	1080p	28,125	25	74,25	○	○	○	○	○	
	1080p	33,716	29,97	74,176	○	○	○	○	○	
	1080p	33,750	30	74,25	○	○	○	○	○	
	1080p	56,250	50	148,5	○	○	○	○	○	
	1080p	67,433	59,94	148,352	○	○	○	○	○	

Format du signal	Résolution	Fréq. H (KHz)	Débit de trames (Hz)	PCLK (MHz)	DisplayPort	HDMI / HDBaseT			
						RVB	YUV 8-bit	YUV 10-bit	YUV 12-bit
EDTV	1080p	67,500	60	148,5	○	○	○	○	○
	3840×2160	53,946	23,97	296,703	○	○	○	○	○
	3840×2160	54,000	24	297	○	○	○	○	○
	3840×2160	56,250	25	297	○	○	○	○	○
	3840×2160	67,500	29,97	296,703	○	○	○	○	○
	3840×2160	67,500	30	297	○	○	○	○	○
	3840×2160	112,500	50	594	○	○	○	○*	○*
	3840×2160	135,000	60	594	○	○	○	○*	○*
	4096×2160	54,000	24	297	○	○	○	○	○
	4096×2160	56,250	25	297	○	○	○	○	○
	4096×2160	67,500	30	297	○	○	○	○	○
	4096×2160	112,500	50	594	○	○	○	○*	○*
	4096×2160	135,000	60	594	○	○	○	○*	○*

Remarques



« * » : le mode couleur est YUV422 ou YUV420

12G SDI (Format SDI)

Fréquences de fonctionnement	Mode SDI Link	Normes des signaux	Encodage couleur	Structure d'échantillonnage	Profondeur en bits
1080i59	HD	SMPTE 292M 1,5 Gbit/s HD	YCbCr	4:2:2	10
1080i50	HD	SMPTE 292M 1,5 Gbit/s HD	YCbCr	4:2:2	10
1080i60	HD	SMPTE 292M 1,5 Gbit/s HD	YCbCr	4:2:2	10
720p25	HD	SMPTE 292M 1,5 Gbit/s HD	YCbCr	4:2:2	10
720p30	HD	SMPTE 292M 1,5 Gbit/s HD	YCbCr	4:2:2	10
720p50	HD	SMPTE 292M 1,5 Gbit/s HD	YCbCr	4:2:2	10
720p60	HD	SMPTE 292M 1,5 Gbit/s HD	YCbCr	4:2:2	10
1080p24	HD	SMPTE 292M 1,5 Gbit/s HD	YCbCr	4:2:2	10
1080p25	HD	SMPTE 292M 1,5 Gbit/s HD	YCbCr	4:2:2	10
1080p30	HD	SMPTE 292M 1,5 Gbit/s HD	YCbCr	4:2:2	10
1080p50	3G niveau A	SMPTE 424M 3 Gbit/s	YCbCr	4:2:2	10
1080p59	3G niveau A	SMPTE 424M 3 Gbit/s	YCbCr	4:2:2	10
1080p60	3G niveau A	SMPTE 424M 3 Gbit/s	YCbCr	4:2:2	10
2160p24 (3840×2160)	6G (liaison simple)	SMPTE 2081 6 Gbit/s	YCbCr	4:2:2 / 4:2:0	10
2160p25 (3840×2160)	6G (liaison simple)	SMPTE 2081 6 Gbit/s	YCbCr	4:2:2 / 4:2:0	10
2160p30 (3840×2160)	6G (liaison simple)	SMPTE 2081 6 Gbit/s	YCbCr	4:2:2 / 4:2:0	10
2160p24 (4096×2160)	6G (liaison simple)	SMPTE 2081 6 Gbit/s	YCbCr	4:2:2	10
2160p25 (4096×2160)	6G (liaison simple)	SMPTE 2081 6 Gbit/s	YCbCr	4:2:2	10
2160p30 (4096×2160)	6G (liaison simple)	SMPTE 2081 6 Gbit/s	YCbCr	4:2:2	10
2160p24 (3840×2160)	12G (liaison simple - 2SI)	SMPTE 2082 12 Gbit/s	YCbCr	4:2:2 / 4:4:4	10/12
2160p25 (3840×2160)	12G (liaison simple - 2SI)	SMPTE 2082 12 Gbit/s	YCbCr	4:2:2 / 4:4:4	10/12
2160p30 (3840×2160)	12G (liaison simple - 2SI)	SMPTE 2082 12 Gbit/s	YCbCr	4:2:2 / 4:4:4	10/12
2160p24 (4096×2160)	12G (liaison simple - 2SI)	SMPTE 2082 12 Gbit/s	YCbCr	4:2:2 / 4:4:4	10/12
2160p25 (4096×2160)	12G (liaison simple - 2SI)	SMPTE 2082 12 Gbit/s	YCbCr	4:2:2 / 4:4:4	10/12
2160p30 (4096×2160)	12G (liaison simple - 2SI)	SMPTE 2082 12 Gbit/s	YCbCr	4:2:2 / 4:4:4	10/12
2160p50 (3840×2160)	12G (liaison simple - 2SI)	SMPTE 2082 12 Gbit/s	YCbCr	4:2:2	10

Remarques

Fréquences de fonctionnement	Mode SDI Link	Normes des signaux	Encodage couleur	Structure d'échantillonnage	Profondeur en bits	Remarques
2160p60 (3840×2160)	12G (liaison simple - 2SI)	SMPTE 2082 12 Gbit/s	YCbCr	4:2:2	10	
2160p50 (4096×2160)	12G (liaison simple - 2SI)	SMPTE 2082 12 Gbit/s	YCbCr	4:2:2	10	
2160p60 (4096×2160)	12G (liaison simple - 2SI)	SMPTE 2082 12 Gbit/s	YCbCr	4:2:2	10	

Formats 3D

Standard		Résolution	Fréq-V (Hz)	Total-V	Fréq-H (kHz)	HDMI	Display Port	HDMI 1/2 Double lien	Display Port 1/2 Double lien	Fréquence de trames d'affichage en sortie
720p50	Enrobage de trame	1280×720	50	1470	37,5	○				100
720p59	Enrobage de trame	1280×720	59,94	1470	44,96	○				120
720p60	Enrobage de trame	1280×720	60	1470	45	○				120
720p50	Haut et bas	1280×720	50	750	37,5	○	○			100
720p59	Haut et bas	1280×720	59,94	750	44,96	○	○			120
720p60	Haut et bas	1280×720	60	750	45	○	○			120
1080p23	Enrobage de trame	1920×1080	23,98	2205	26,97	○				96
1080p24	Enrobage de trame	1920×1080	24	2205	27	○				96
1080i50	Côte à côte (Moitié)	1920×1080	50	1125	56,25	○	○			100
1080i59	Côte à côte (Moitié)	1920×1080	59,94	1125	67,43	○	○			120
1080i60	Côte à côte (Moitié)	1920×1080	60	1125	67,5	○	○			120
1080p50	Côte à côte (Moitié)	1920×1080	50	1125	56,25	○	○			100
1080p59	Côte à côte (Moitié)	1920×1080	59,94	1125	67,43	○	○			120
1080p60	Côte à côte (Moitié)	1920×1080	60	1125	67,5	○	○			120
1080p50	Haut et bas	1920×1080	50	1125	56,25	○	○			100
1080p59	Haut et bas	1920×1080	59,94	1125	67,43	○	○			120
1080p60	Haut et bas	1920×1080	60	1125	67,5	○	○			100
1080p50	Séquence images	1920×1080	50	1125	56,25	○	○			100
1080p59	Séquence images	1920×1080	59,94	1125	67,43	○	○			120
1080p60	Séquence images	1920×1080	60	1125	67,5	○	○			120
1080p100	Séquence images	1920×1080	100	1125	112,5	○	○			100
1080p120	Séquence images	1920×1080	120	1125	135	○	○			120
WUXGA_100_RB	Séquence images	1920×1200	100	1258	125,72	○	○			100
WUXGA_120_RB	Séquence images	1920×1200	120	1271	152,4	○	○			120

Remarques

Standard		Résolution	Fréq-V (Hz)	Total-V	Fréq-H (kHz)	HDMI	Display Port	HDMI 1/2 Double lien	Display Port 1/2 Double lien	Fréquence de trames d'affichage en sortie	Remarques
1080p50	Double lien	1920×1080	50	1125	56,25			○	○	100	
1080p59	Double lien	1920×1080	59,94	1125	67,43			○	○	120	
1080p60	Double lien	1920×1080	60	1125	67,5			○	○	120	
WUXGA_60_RB	Double lien	1920×1200	60	1235	74,04			○	○	120	

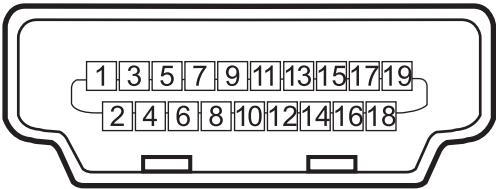
Annexe B : Détails du câblage

Entrées et sorties de signal

HDMI 1 et 2

Connecteur type A 19 voies

1	T.M.D.S. Entrée Données 2+	11	Terre
2	Terre	12	T.M.D.S. Entrée Horloge C-
3	T.M.D.S. Entrée Données 2-	13	CEC
4	T.M.D.S. Entrée Données 1+	14	N.C
5	Terre	15	SCL
6	T.M.D.S. Entrée Données 1-	16	SDA
7	T.M.D.S. Entrée Données 0+	17	Terre
8	Terre	18	P5V
9	T.M.D.S. Entrée Données 0-	19	HPD
10	T.M.D.S. Entrée Horloge C+		

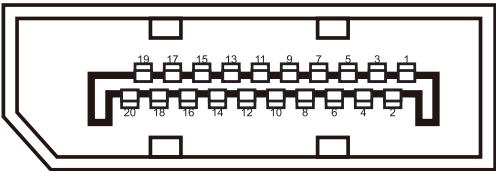


HDMI : vue des broches du connecteur du panneau

DisplayPort

DisplayPort 1.2

Broche 1	ML_Lane 0 (p)	Broche 11	MASSE
Broche 2	MASSE	Broche 12	ML_Lane 3 (n)
Broche 3	ML_Lane 0 (n)	Broche 13	CONFIG1
Broche 4	ML_Lane 1 (p)	Broche 14	CONFIG2
Broche 5	MASSE	Broche 15	CANAL AUX (p)
Broche 6	ML_Lane 1 (n)	Broche 16	MASSE
Broche 7	ML_Lane 2 (p)	Broche 17	CANAL AUX (n)
Broche 8	MASSE	Broche 18	Branchement à chaud
Broche 9	ML_Lane 2 (n)	Broche 19	Retour
Broche 10	ML_Lane 3 (p)	Broche 20	DP_PWR

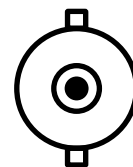


DisplayPort : vue des broches du connecteur du panneau

Remarques

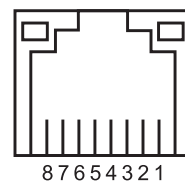
Entrée 12G-SDI, Sortie 12G-SDI

75 ohm BNC

*Connecteur 12G-SDI***Entrée HDBaseT**

Prise RJ45.

1	HDBT_N3
2	HDBT_P3
3	HDBT_N2
4	HDBT_N1
5	HDBT_P1
6	HDBT_P2
7	HDBT_P0
8	HDBT_N0

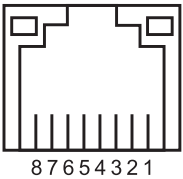
*HDBaseT / LAN*

Remarques

Connexions de contrôle

LAN

Prise RJ45 (partagée avec HDBaseT)

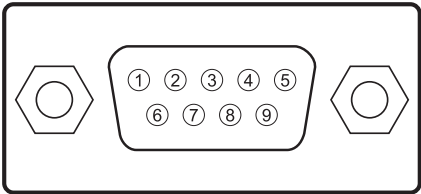


HDBaseT / LAN

RS232

Connecteur type D 9 voies

1	N.C
2	RXD
3	TXD
4	N.C
5	Terre
6	N.C
7	N.C
8	N.C
9	N.C



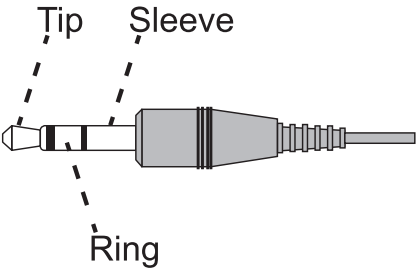
RS232

Vue des broches du connecteur femelle

Entrée de télécommande câblée

Mini-prise 3,5mm

Conseil	VCC (3,3V)
Manchon-	Terre
Bague	Signal



Télécommande câblée

Remarques



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

Annexe C : Schéma de la mémoire et éléments de la mémoire

Voici un résumé des paramètres OSD qui peuvent être enregistrés dans les préreglages de la mémoire.

Élément	Mémoire globale	Mémoire par entrée (préréglage A/B/C/D)	Entrée 3D	Remarque
Sélection de l'entrée	⊙			
Mire de test				Non mémorisé
Verrouillage de l'objectif / Mémoire de l'objectif	⊙			
DB		⊙		
Minuterie éteinte		⊙		Disponible lorsque la fonction DB est réglée sur ACTIVÉ
Luminosité		⊙	N/A	
Contraste		⊙	N/A	
Gamma		⊙		Applique le gamma général lorsque HDR n'est pas activé.
Mode HDR		⊙		Applique le gamma pour le HDR lorsque la détection automatique du signal HDR ou la sélection manuelle de l'option PQ- 400/PQ-500/PQ-1000/HLG.
Saturation		⊙	N/A	
Nuance		⊙	N/A	
Netteté		⊙	N/A	
Réduction du bruit		⊙	N/A	
Figer			N/A	Non mémorisé
Correction de la luminosité ambiante	⊙		N/A	
Espace colorimétrique		⊙	N/A	
Mode couleur		⊙		
ColorMax		⊙		Lorsque Mode couleur est sélectionné dans l'option ColorMax.
Contretypage manuel des couleurs		⊙		Lorsque non-HDR et que Mode couleur est sélectionné dans l'option Contretypage manuel des couleurs.

Remarques

Élément	Mémoire globale	Mémoire par entrée (préréglage A/B/C/D)	Entrée 3D	Remarque	Remarques
Contretypage		☉		Lorsque HDR et que Mode couleur est sélectionné dans l'option Contretypage manuel des couleurs.	
Température de couleurs		☉		Lorsque Mode couleur est sélectionné dans l'option Température de couleurs.	
Décalage rouge		☉		Lorsque Mode couleur est sélectionné dans les options Gains et Décalage.	
Décalage vert		☉			
Décalage bleu		☉			
Gain rouge		☉			
Gain vert		☉			
Gain bleu		☉			
Rapport d'aspect		☉	N/A		
Zoom num.			N/A	Non mémorisé et remis à 0 à chaque allumage	
Pan num.			N/A		
Scan num.			N/A		
Surbalayage		☉	N/A		
Mode de déformation	☉			Tous les paramètres Géométrie/Edge-Blending sont globaux.	
Distorsion H	☉				
Distorsion V	☉				
Rotation	☉				
Ratio de projection de l'objectif	☉				
Barillet H	☉				
Barillet V	☉				
4coins	☉				
Vider	☉				

Élément	Mémoire globale	Mémoire par entrée (préréglage A/B/C/D)	Entrée 3D	Remarque	Remarques
Déformation personnalisée	⊙				
Fusion des bords	⊙				
Niveau de noir	⊙				
Format 3D		⊙			
Sync 3D		⊙			
TempsNoir 3D		⊙			
DécalageSync 3D		⊙			
RéférenceSync 3D		⊙			
Mode laser	⊙				
Puissance laser	⊙				
Altitude du ventilateur	⊙				
Contraste Luminosité	⊙				
MUBC	⊙				
Orientation	⊙				
Haute altitude	⊙				
Réglages d'écran	⊙		N/A		
Arrêt automatique	⊙				
Marche automatique	⊙				
Réglage du calendrier	⊙				
Logo de démarrage	⊙				
Écran vierge	⊙				
Décl	⊙		N/A		
Source auto	⊙		N/A		
Réglage PIC MUTE	⊙				

Élément	Mémoire globale	Mémoire par entrée (préréglage A/B/C/D)	Entrée 3D	Remarque	Remarques
Activer Ir	☉				
Code Ir	☉				
Langue OSD	☉				
Posmenu OSD	☉				
Trans OSD	☉				
Minuterie OSD	☉				
Veille	☉				
Démarrage instantané	☉				
Période de mise en veille	☉				
Mode EDID	☉				
Réglage bouton de raccourci	☉				
Rétroéclairage Clavier	☉				
Réduction des traces	☉				
Fréquence de trame de sortie	☉		N/A		
DHCP Lan	☉				
IP Lan	☉				
Sous-réseau Lan	☉				
Passerelle Lan	☉				
DNS Lan	☉				
MAC Lan	☉				
AMX Lan	☉				
Réglage Art-Net	☉				

Annexe D : Glossaire des termes

1

1080p

Une résolution de TVHD qui correspond à 1920 × 1080 pixels (format écran large 16:9).

3

Lunettes 3D actives

Des lunettes sans fil alimentées par des piles et dotées d'obturateurs LCD. Les informations de synchronisation sont communiquées aux lunettes par un émetteur infrarouge (IR) ou radiofréquence (RF) connecté à la borne Sortie Synchro du projecteur. Des impulsions IR ou RF sont transmises par l'émetteur pour signaler l'affichage des images de l'œil gauche et de l'œil droit. Les lunettes ont un capteur qui détecte le signal de l'émetteur et synchronise les volets des yeux gauche et droit avec l'image projetée.

Lunettes 3D passives

Les lunettes passives ne nécessitent aucune source d'alimentation pour fonctionner. La lumière polarisée à gauche peut passer à travers la lentille gauche et la lumière polarisée à droite peut passer à travers la lentille droite. Ces lunettes sont utilisées en conjonction avec un autre dispositif qui polarise l'image, par exemple un ZScreen.

4

4K-UHD

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

A

Lignes d'ajustement

Un motif appliqué à l'image dont le bord doit être fusionné avec une autre image. Les lignes d'ajustement sont utilisées pour positionner les projecteurs dans la matrice pendant le processus de fusion des bords.

Objectif anamorphique

Un objectif spécial qui, lorsqu'il est utilisé avec le rapport d'aspect TheaterScope, permet de regarder du contenu au format 2,35:1 d'une source 16:9.

Ouverture

L'ouverture de l'objectif qui détermine l'angle par lequel la lumière passe pour être mise au point.

Remarques

Rapport d'aspect

La relation proportionnelle entre la largeur et la hauteur de l'image projetée. Cela est représenté par deux nombres séparés par deux points, indiquant respectivement le rapport entre la largeur et la hauteur de l'image : par exemple, 16:9 ou 2,35:1. Ne pas confondre avec la résolution.

B**Suppression (projection)**

La possibilité d'éteindre intentionnellement, c'est-à-dire de rendre tout noir, les zones situées autour des bords de l'image projetée. Cela est parfois appelé « rideau » car il peut être utilisé pour cacher une zone de l'image qui est littéralement comme des rideaux situés sur les bords de l'écran dans une salle de cinéma. En général, il n'y a pas de redimensionnement de l'image ni de correction géométrique, et la partie de l'image « supprimée » est perdue. Ne pas confondre avec la suppression horizontale et verticale (signal vidéo).

Suppression (signal vidéo)

La partie du signal vidéo où il n'y a pas de données vidéo actives. Ne pas confondre avec la suppression (projection).

Zone de mélange

La zone de l'image qui doit être superposé sur une autre image dans une configuration de fusion des bords. Parfois appelée zone de chevauchement.

Luminosité (contrôle électronique)

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

Luminosité (optique)

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

C**C**

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

Chrominance

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

Remarques

Différence de couleur

Dans les signaux vidéo à composantes, la différence entre les couleurs spécifiées et la composante de luminance. La différence de couleur est nulle pour les images monochromes.

Gamme de couleurs

Le spectre des couleurs disponibles pour l'affichage.

Température de couleurs

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

Vidéo composante

L'interface vidéo à trois ou quatre fils qui transporte le signal divisé en différentes composantes de base RVB ou les signaux de luminance (luminosité) et de différence bicolore (YUV) et les signaux de synchronisation.

Contraste (contrôle électronique)

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

Contraste (contrôle électronique)

L'ajustement du point blanc de l'image sans affecter le point noir. Cela permet d'augmenter 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.

Cr, Cb

Des signaux de différence de couleur utilisés avec « Y » pour les entrées vidéo composantes numériques. Ils fournissent des informations sur la couleur du signal. Ne pas confondre avec Pr, Pb.

Couper

Enlever une partie de l'image projetée. Il est aussi possible de mettre une image dans un cadre avec un rapport d'aspect différent en supprimant une partie de l'image. L'image est redimensionnée de manière à ce que sa longueur ou sa largeur soit égale à la longueur ou à la largeur du cadre, et les dimensions extra sont déplacées en dehors du cadre ; la zone qui dépasse est ensuite découpée.

Remarques

D

Régime nocturne

Le temps ajouté entre les images lors de l'utilisation de lunettes actives 3D, pour éviter les images fantômes causées par le temps de changement entre l'œil gauche et l'œil droit.

DDC (Display Data Channel - Canal de données d'affichage)

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

Désentrelacement

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

DHCP (Dynamic Host Configuration Protocol - Protocole de configuration dynamique de l'hôte)

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

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 rapport d'aspect de l'image projetée. Un appareil Digital Micromirror Device™ (DMD™) est constitué de miroirs microscopiques mobiles.

Chaque miroir, qui fait office de pixel, est suspendu entre deux poteaux par une fine charnière de torsion. Il peut être incliné pour produire un pixel lumineux ou sombre.

E

Fusion du bord

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

Déchirure de bord

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

EDID (Extended Display Identification Data - Données d'identification de l'affichage étendu)

Des informations enregistrées dans le projecteur qui peuvent être lues par la source. EDID est utilisé avec les entrées HDMI, DVI et VGA, et permet à la source de se configurer automatiquement avec les paramètres d'affichage optimaux.

EDTV (Enhanced Definition Television - Télévision à définition améliorée)

Un système de télévision numérique progressive dont la résolution est inférieure à celle de la TVHD.

Remarques

F**Champ**

Dans une vidéo entrelacée, une partie d'une trame d'image qui est balayée séparément. Un champ est une collection de toutes les lignes impaires ou de toutes les lignes paires de la trame.

Trame

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

Fréquence d'images

Le nombre d'images affichées par seconde (ips). Dans les télévisions et la vidéo, la fréquence d'images est la vitesse à laquelle le dispositif d'affichage balaie l'écran pour « créer » l'image.

Multiplication de la fréquence d'images

Pour empêcher le scintillement des images 3D à faible fréquence d'images, il est possible d'utiliser la multiplication de la fréquence d'images, qui augmente la fréquence d'images affichée de deux ou trois fois.

G**Gamma**

Une opération non linéaire utilisée pour coder et décoder la luminance. Elle provient de la technologie du tube cathodique utilisée dans les anciens téléviseurs.

Rémanence

Un artéfact dans la visualisation d'images en 3D. La rémanence se produit lorsqu'une image destinée à un œil est partiellement vue par l'autre œil. La rémanence peut être supprimée en optimisant le temps d'obscurité et le délai de synchronisation.

H**HDCP (High-bandwidth Digital Content Protection)**

Un schéma de cryptage utilisé pour protéger le contenu vidéo.

HDTV (High Definition Television - Télévision haute définition)

Un système de télévision dont la résolution est supérieure à celle de SDTV et de EDTV. Elle peut être transmise dans différents formats, notamment 1080p et 720p.

Remarques

Hertz (Hz)

Cycles par seconde.

Fréquence de balayage horizontal

La fréquence de rafraîchissement des lignes du signal entrant. La fréquence est définie par la synchronisation horizontale de la source et mesuré en Hertz.

Hs + Vs

Synchronisation horizontale et verticale.

Nuance

La graduation (équilibre rouge/vert) de la couleur (applicable à NTSC).

I**Entrelacement**

Une méthode de mise à jour de l'image. L'écran est divisé en deux champs, un contenant toutes les lignes horizontales impaires, l'autre contenant les lignes paires. Les champs sont ensuite mis à jour alternativement. Dans la télévision analogique, l'entrelacement était couramment utilisé pour doubler le taux de rafraîchissement sans consommer de la bande passante supplémentaire.

Interleaving

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

L**LED (Light Emitting Diode - Diode électroluminescente)**

Un composant électronique qui émet de la lumière.

Letterboxing

Des marges noires en haut et en bas de l'image. Letterboxing est utilisé lorsqu'une image plus large est affichée dans un cadre plus étroit sans modifier le rapport d'aspect d'origine.

Lumen

Une unité photométrique de puissance de rayonnement. Pour les projecteurs, elle est normalement utilisée pour spécifier la quantité totale de lumière visible émise.

Luminance

Également connue sous le nom de « Y », c'est la partie d'un signal vidéo à composantes qui affecte la luminosité, c'est-à-dire la partie noire et blanche.

Remarques

N**Bruit**

L'interférence électrique affichée sur l'écran.

NTSC (National Television Standards Committee - Comité des normes nationales de télévision)

La norme américaine pour la télévision - 525 lignes transmises à 60 champs entrelacés par seconde.

O**OSD (affichage à l'écran)**

Les menus du projecteur permettant de régler divers paramètres.

Zone de chevauchement

La zone de l'image qui doit être superposé sur une autre image dans une configuration de fusion des bords. Parfois appelée zone de chevauchement.

P**PAL (Phase Alternate Line - Ligne à phase alternée)**

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

Pillarboxing

Des marges noires à gauche et à droite de l'image. Pillarboxing est utilisé lorsqu'une image plus étroite est affichée dans un cadre plus large sans modifier le rapport d'aspect d'origine.

Pixel

L'abréviation de Picture Element. L'unité la plus élémentaire d'une image. Les pixels sont arrangés en lignes et en colonnes. Chaque pixel correspond à un micromiroir dans le DMD™ ; les résolutions reflètent le nombre de pixels par ligne par le nombre de lignes total. Par exemple, un projecteur 1080p contient 1080 lignes, chacune contenant 1920 pixels.

Bassin de miroirs

La zone située à la périphérie du DMD™ et contenant des miroirs inactifs. Le bassin de miroirs peut causer des artefacts, par exemple pendant le processus de fusion des bords.

Pr, Pb

Des signaux de différence de couleur utilisés avec « Y » pour les entrées vidéo composantes analogiques. Ils fournissent des informations sur la couleur du signal. Ne pas confondre avec Cr, Cb.

Remarques

Couleurs primaires

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

Balayage progressif

Une méthode de mise à jour de l'image dans laquelle les lignes de chaque image sont créées en séquence, sans entrelacement.

Pulldown

Le processus de conversion d'un film à 24 ips en une fréquence d'images vidéo (25 ips pour PAL/SECAM, 30 ips pour NTSC) en ajoutant des trames supplémentaires. Les projecteurs DP effectuent automatiquement un pulldown inversé lorsque cela est possible.

R**Résolution**

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

RVB (rouge, vert et bleu)

Une norme de vidéo composante non compressée.

S**Saturation**

La quantité de couleur dans une image.

Scope

Un format d'image de 2,35:1.

SDTV (Standard Definition Television - Télévision à définition standard)

Un système de télévision entrelacé dont la résolution est inférieure à celle de la TVHD. Pour les signaux PAL et SECAM, la résolution est 576i ; pour NTSC, elle est 480i.

SECAM (Sequential Color with Memory - Couleur séquentielle avec mémoire)

Le système de télévision utilisé en France, en Russie et dans certains autres pays - 625 lignes transmises à 50 champs entrelacés par seconde.

Image fluide

Une fonctionnalité permettant d'afficher une source de résolution supérieure à la résolution native du projecteur sans perdre de données de pixels.

Remarques

SX+

Une résolution d'affichage de 1400 × 1050 pixels avec un rapport d'aspect 4:3. (Abréviation de SXGA+, pour Super Extended Graphics Array Plus).

Synchronisation

Un signal de synchronisation utilisé pour coordonner une action.

T**Mire de test**

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

TheaterScope

Un rapport d'aspect utilisé avec un objectif anamorphique spécial pour afficher des images 2,35:1 dans un cadre 16:9.

Distance de projection

La distance entre l'écran et le projecteur.

Rapport de distance de projection

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

TRC (Throw ratio correction - Correction du rapport de projection)

Un nombre spécial utilisé dans le calcul des distances de projection et des rapports de projection lorsque l'image ne remplit pas la largeur de DMD™. TRC est le rapport entre le rapport d'aspect de DMD™ et le rapport d'aspect de la source de l'image : TRC = rapport d'aspect de DMD™ / rapport d'aspect de la source. Le TRC n'est utilisé dans les calculs que s'il est supérieur à 1.

U**UXGA**

Une résolution d'affichage de 1600 × 1200 pixels avec un rapport d'aspect 4:3. (Abréviation de Ultra Extended Graphics Array - Graphique Ultra Étendu)

Remarques

V

Taux de balayage vertical

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

Vignetting

Un recadrage optique de l'image causé par les composants de l'objectif de projection. Cela peut se produire si un décalage trop important est appliqué pendant le positionnement de l'image avec la monture de l'objectif.

Vista

Un format d'image de 1,66:1.

W

WUXGA

Une résolution d'affichage de 1920 × 1200 pixels avec un rapport d'aspect 16:10. (Abréviation de Widescreen Ultra Extended Graphics Array - Graphique Ultra Étendu à écran large.)

Y

Y

C'est l'entrée de la luminance (luminosité) d'un signal vidéo composante.

YUV

Des signaux de différence de couleur utilisés avec « Y » pour les entrées vidéo composantes analogiques. Ils fournissent des informations sur la couleur du signal. Ne pas confondre avec Cr, Cb.

Z

ZScreen

Un type spécial de modulateur de lumière qui polarise l'image projetée pour une visualisation en 3D. Il faut normalement que les images soient projetées sur un écran argenté. Le Zscreen est placé entre l'objectif du projecteur et l'écran. Il change la polarisation de la lumière projetée et passe d'une lumière polarisée circulairement à gauche à une lumière polarisée circulairement à droite à la vitesse du champ.

Remarques



A brand of  **DELTA**

Informations de contact :

Digital Projection Limited

Unit 3, Aniseed Park,
Broadgate, Oldham,
OL9 9XA, UK

Enregistré en Angleterre, No.
03287264

Siège social : Comme ci-dessus

Tél : (+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

Tél : (+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2301室(100029)

Rm A2301, ShaoYaoJu 101

North Lane, Shi Ao International

Center, Chaoyang District, Beijing

100029, RP CHINE

Tél : (+86) 10 84888566

Fax : (+86) 10 84888566-805

techsupport@dp-china.com.cn

www.dp-china.com.cn

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

Digital Projection Taiwan

186 Ruey Kuang Rd, Neihsu
District, Taipei, 114 Taiwan

Tél : +886-8797-2088 x8854

Taiwan@digitalprojection.co.uk

Digital Projection Korea

대한민국 서울 금천구 가산디지털1로
219, 벽산 디지털 빌리 6차 1511

1511, Byucksan Digital Valley

6-cha, 219 Gasan Digital 1-ro,

Geumcheon-gu, Seoul, Korea

Tél : (+82) 2 515 5303 #1225

Korea@digitalprojection.co.uk

www.digitalprojection.com/ko

Digital Projection India

Plot-43, Sector-35, HSII DC,
Gurgaon Haryana -122001

Tél : +91-124-4874900#4275

india@digitalprojection.co.uk