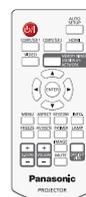
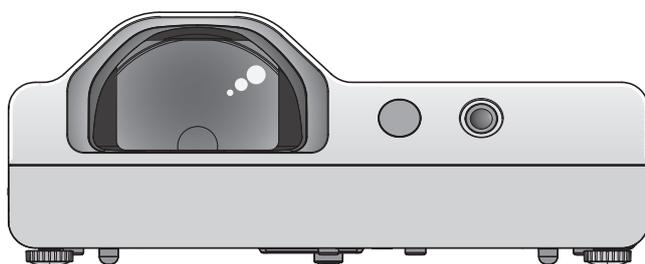


Panasonic®

Manuel d'utilisation Manuel des fonctions

Projecteur LCD **Utilisation commerciale**

N° de modèle **PT-TW371R**



Merci d'avoir acheté ce produit Panasonic.

- Avant toute utilisation de cet appareil, veuillez lire les instructions attentivement et conservez ce mode d'emploi pour toute utilisation ultérieure.
- Avant d'utiliser votre projecteur, assurez-vous de lire la section « Avis important concernant la sécurité » ! (➔ pages 4 à 10).

PJLink™

FRENCH

DPQP1253ZD/X1

Contenu

Avis important concernant la sécurité ! ...4

Chapitre 1 Préparation

Précautions d'emploi	14
Utilisation prévue du produit.....	14
Précautions lors du transport	14
Précautions lors de l'installation	14
Sécurité	16
Remarques sur l'utilisation de la connexion sans fil	16
Logiciel d'application pris en charge par le projecteur	17
Stockage	17
Mise au rebut.....	18
Précautions d'emploi	18
Accessoires	19
Accessoires en option	20
À propos de votre projecteur	21
Télécommande.....	21
Corps du projecteur.....	22
Préparation de la télécommande	25
Insertion et retrait des piles	25
En cas d'utilisation de plusieurs projecteurs.....	25
Utilisation du crayon optique interactif	26
Présentation du crayon optique interactif	26
Installation et retrait des piles	26
Utilisation du crayon	26

Chapitre 2 Mise en route

Installation	28
Mode d'installation.....	28
Pièces pour le montage au plafond (en option)....	28
Taille de l'écran et distance de projection.....	29
Raccordement	31
Avant le raccordement	31
Exemple de raccordement : Appareil audio/vidéo	32
Exemple de raccordement : Ordinateurs.....	33

Chapitre 3 Opérations de base

Mise sous tension/hors tension	35
Branchement du cordon d'alimentation	35
Voyant d'alimentation	35
Mise sous tension du projecteur.....	36
Faire des réglages et des sélections.....	36
Mise hors tension du projecteur	37
Projection	38
Sélection du signal d'entrée	38
Comment ajuster l'état de l'image	39
Réglage des pieds réglables	40

Opérations de base à l'aide de la

télécommande	41
Exécution de la configuration automatique	41
Changement du rapport d'aspect de l'image.....	42
Utilisation de la fonction de réglage de l'écran	42
Utilisation de la fonction d'état.....	42
Utilisation de la fonction Arrêt sur image	43
Utilisation de la fonction Arrêt temporaire AV	43
Utilisation de la fonction Minuteur présentation....	43
Changement de la luminosité de la source lumineuse	43
Utilisation de la fonction Zoom digital	44
Contrôle du volume du haut-parleur.....	44
Changement du mode d'image	44
Utilisation de la fonction Muet	44
Utilisation de la fonction Daylight View.....	45
Réglage des numéros ID de la télécommande ...	45

Chapitre 4 Réglages

Navigation dans le menu	47
Navigation dans le menu	47
Menu principal	48
Sous-menu	49
Menu [Affichage]	51
[Ajustement automatique du PC].....	51
[Synchro fine]	51
[Position H]	51
[Position V]	52
[Taille H.].....	52
[Aspect]	52
[Méthode projection].....	52
[Position du menu].....	53
[Afficher fond]	53
[Système]	53
Menu [Réglage de la couleur]	54
[Mode d'image].....	54
[Contraste].....	54
[Luminosité]	54
[Couleur].....	55
[Teinte].....	55
[Température de couleur]	55
[Rouge] / [Vert] / [Bleu]	55
[Netteté].....	56
[Daylight View].....	56
Menu [Réglages]	57
[Démarrage rapide]	57
[Mode veille]	57
[Contrôle du ventilateur]	57
[Contrôle de la lampe]	57
[Puissance ventilation].....	58
[Closed caption].....	58
[Verrouillage]	59

[Iris].....	59
[Son].....	59
[Réglages HDMI].....	60
Menu [Étendre]	61
[Langue]	61
[Réglages auto]	61
[Trapèze]	62
[Logo]	65
[Sécurité]	68
[Extinction automatique].....	69
[Compteur du filtre].....	70
[Échantillon test]	70
[Réseau].....	71
[Télécommande].....	72
[Réglages d'usine].....	72
Menu [Memory Viewer]	73
[Réglage des diapositives]	73
[Effet de transition des diapositives].....	73
[Ordre de tri]	73
[Rotation]	73
[Ajustement adapté]	74
[Répéter].....	74
[Appliquer]	74
Menu [Info.]	75
[Info.]	75

Chapitre 5 Opération de Fonction

À propos de la fonction Memory Viewer	77
Que vous pouvez projeter avec la fonction Memory Viewer	77
Précautions lors de l'utilisation de la clé USB	77
Affichage de l'écran Memory Viewer	78
Lecture des images	78
Exécution des diapositives	78
Cessation de Memory Viewer	78
Fonction Affichage USB	79
Lors de l'utilisation sur un ordinateur Windows ...	79
Lors de l'utilisation de Mac	80
Connexion réseau	81
Lors d'une connexion via un réseau local câblé...	81
Lors d'une connexion via LAN sans fil.....	82
A propos de Presenter Light	84
Fonction de commande Web.....	85
Ordinateur pouvant être utilisé pour le réglage ...	85
Accès par le navigateur Web	85

Chapitre 6 Entretien

Voyants d'alimentation/d'avertissement	92
Entretien/Remplacement	94
Avant d'exécuter l'entretien/le remplacement.....	94
Entretien	94
Remplacement de pièce.....	96
Dépannage	99

Chapitre 7 Annexe

Informations techniques.....	101
Utilisation du protocole PJLink	101
Borne <SERIAL IN>	102
Liste des signaux compatibles	105
Spécifications	107
Dimensions	110
Protections du support de montage au plafond..	111
Index	112

Avis important concernant la sécurité !

AVERTISSEMENT : CET APPAREIL DOIT ETRE RELIE A LA MASSE.

AVERTISSEMENT : Afin d'éviter des dommages qui risquent de causer un incendie ou des chocs électriques, ne pas exposer cet appareil à la pluie ou à l'humidité.
Cet appareil n'a pas été conçu pour être utilisé dans le champ de vision direct sur le lieu de visionnage. Pour éviter les reflets gênants, ne le placez pas dans le champ direct de vision.
Cet équipement n'est pas conçu pour être utilisé avec des stations de travail pour affichage vidéo selon BildscharbV.

Le niveau de pression sonore à la hauteur de l'opérateur est inférieur ou égal à 70 dB (A) selon ISO 7779.

AVERTISSEMENT :

1. Débrancher l'appareil de sa prise secteur lorsque celui-ci n'est pas utilisé pendant une longue période.
2. Pour prévenir tout risque d'électrocution, ne retirez pas le capot. Cet appareil ne contient aucune pièce réparable par l'utilisateur. Confiez les réparations à un technicien qualifié.
3. Ne pas retirer la goupille de mise à la terre de la fiche d'alimentation. Cet appareil est équipé d'une fiche d'alimentation de type mise à la terre à trois broches. Cette fiche ne s'adapte que sur une prise de secteur de type mise à la terre. Il s'agit d'une caractéristique de sécurité. S'il n'est pas possible d'insérer la fiche dans la prise, contacter un électricien. Ne pas invalider le but de la mise à la terre.

AVERTISSEMENT : POUR RÉDUIRE LE RISQUE D'INCENDIE OU DE DÉCHARGE ÉLECTRIQUE, N'EXPOSEZ PAS CE PRODUIT À LA PLUIE OU À L'HUMIDITÉ.

AVERTISSEMENT : RISQUE DE CHOC ÉLECTRIQUE. NE PAS OUVRIR.



Indiqué sur le projecteur



L'éclair avec un symbole fléché se trouvant dans un triangle équilatéral est destiné à alerter l'utilisateur de la présence d'un « voltage dangereux » non isolé au sein du produit qui pourrait être d'une magnitude suffisante pour constituer un risque de décharge électrique sur une personne.



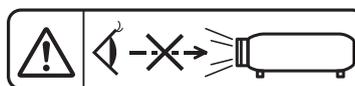
Le point d'exclamation se trouvant dans un triangle équilatéral destiné à alerter l'utilisateur de la présence de consignes de maintenance (entretien) et d'utilisation importantes dans la documentation accompagnant le produit.

AVERTISSEMENT :



COUPEZ LE COURANT ET DÉBRANCHEZ LE CORDON D'ALIMENTATION DE LA PRISE MURALE AVANT DE REMPLACER LA LAMPE.

AVERTISSEMENT : Ne regardez pas la lumière émise par l'objectif lorsque le projecteur est en cours d'utilisation.



Indiqué sur le projecteur

Avis important concernant la sécurité !

AVERTISSEMENT : Ne placez pas d'objets devant l'objectif lorsque le projecteur est utilisé.



Indiqué sur le projecteur

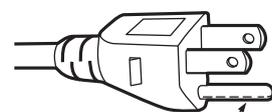
MISE EN GARDE : Pour assurer la permanence de la conformité, suivez les instructions d'installation jointes. Elles incluent l'utilisation du cordon d'alimentation fourni et de câbles d'interface à blindage pour toutes les connexions à votre ordinateur ou à des périphériques. En outre, tout changement ou modification non autorisé à cet équipement annule l'autorité de l'utilisateur de faire fonctionner cet appareil.

Il s'agit d'un appareil conçu pour projeter des images sur un écran, etc. et qui n'est pas destiné à servir d'éclairage intérieur dans un environnement domestique.

Directive 2009/125/CE

MISE EN GARDE (Amérique du Nord/Moyen/Sud)

MISE EN GARDE : Ce dispositif est équipé d'une prise d'alimentation à trois broches avec une terre. Ne pas retirer la broche de mise à la terre sur la prise. Seul un branchement mural avec terre est autorisé. Cette caractéristique existe pour des raisons de sécurité. Si vous ne parvenez pas à insérer la fiche dans la prise, contactez un électricien. Ne pas supprimer la mise à la terre sur la prise.



Ne pas retirer

AVIS DE LA FCC (USA)

Déclaration de Conformité du Fournisseur

N° de Modèle.: PT-TW371R
Marque commerciale : Panasonic
Partie responsable : Panasonic Corporation of North America
Adresse : Two Riverfront Plaza, Newark, NJ 07102-5490
Contact général : <http://www.panasonic.com/support>
Projecteur Contact : <https://panasonic.net/cns/projector/>

Cet appareil est conforme au chapitre 15 du règlement FCC.

Son fonctionnement est soumis aux deux conditions suivantes :

(1) Ce dispositif ne doit pas causer d'interférences nuisibles et (2) cet appareil doit accepter toute interférence reçue, y compris celles indésirables.

Pour assurer une conformité continue, suivre les instructions de ce manuel et ne pas faire de modification non autorisée.

MISE EN GARDE :

Cet équipement a été testé et jugé conforme aux limites d'un appareil numérique de classe B, conformément au chapitre 15 du règlement FCC. Ces limites ont été fixées pour fournir une protection raisonnable contre les interférences nuisibles dans une installation résidentielle. Cet équipement génère, utilise et peut émettre une énergie en fréquence radio et, s'il n'est pas installé et utilisé conformément aux instructions, peut être à l'origine d'interférences nuisibles aux communications radio. Cependant, il n'existe aucune garantie que des interférences ne se produiront pas dans une installation particulière. Si cet équipement provoque des interférences nuisibles à la réception radio ou d'une télévision, déterminé en mettant l'équipement hors tension, l'utilisateur est encouragé à tenter de corriger les interférences par une des mesures suivantes :

- Réorienter ou déplacer l'antenne de réception.
- Augmenter la distance entre le dispositif et le récepteur.
- Connecter l'équipement sur un circuit différent de celui sur lequel le récepteur est branché.
- Consulter le revendeur ou un technicien radio/BD expérimenté.

L'utilisateur peut profiter du livret « Quelques conseils sur les interférences » disponible auprès des bureaux locaux de la FCC.

Avertissement de la FCC :

Pour assurer la conformité en continu aux limites d'émission de la FCC, suivre les instructions de ce manuel. Cela comprend l'utilisation du cordon d'alimentation fourni et des câbles d'interface blindés lors de la connexion à des périphériques ou ordinateurs. En outre, les modifications non autorisées apportées à cet appareil pourraient annuler le droit de l'utilisateur à utiliser ce dispositif.

AVERTISSEMENT (États-Unis et Canada)

- Ne peut être utilisé dans une salle d'ordinateurs telle que définie dans la norme ANSI/NFPA 75 Standard for Protection of Electronic Computer/Data Processing Equipment.
- Pour les équipements connectés, un dispositif de déconnexion facilement accessible doit être incorporé dans l'installation électrique du bâtiment.
- Pour les appareils raccordés, la prise de courant doit être installée près de l'équipement et doit être facilement accessible.

NOTIFICATION (USA)

- Ce produit a une lampe à décharge à haute intensité (DHI), qui contient du mercure. L'élimination peut être réglementée pour des considérations environnementales sur le lieu d'implantation de l'appareil. Pour l'information sur la mise au rebut ou le recyclage, veuillez aller sur le site Web de Panasonic : <http://www.panasonic.com/environmental> ou appelez 1-888-769-0149.

NOTIFICATION (Canada)

Cet appareil numérique de classe B est conforme à la norme NMB-003.

Contains mercury / Contenu avec mercure

For more information on safe handling procedures, the measures to be taken in case of accidental breakage and safe disposal options visit:
ec.gc.ca/mercure-mercury/.
Dispose of or recycle in accordance with applicable laws.

Pour plus de renseignements sur les procédures de manutention sécuritaire, les mesures à prendre en cas de bris accidentel et les options d'élimination sécuritaire visitez:
ec.gc.ca/mercure-mercury/.
Mettez au rebut ou recyclez conformément aux lois applicables.

Nom et adresse de l'importateur dans l'Union Européenne

Panasonic Marketing Europe GmbH
Panasonic Testing Centre
Winsbergring 15, 22525 Hamburg, Germany

AVERTISSEMENT :

■ PUISSANCE

La prise de courant ou le disjoncteur doivent être installés à proximité de l'appareil et doivent être d'accès facile en cas de problèmes. Si les problèmes suivants surviennent, coupez immédiatement l'alimentation électrique.

Une utilisation continue du projecteur dans ces conditions peut être à l'origine d'un incendie ou d'un choc électrique.

- Si des objets étrangers ou de l'eau pénètrent dans le projecteur, couper l'alimentation électrique.
- Si le projecteur tombe ou si le boîtier est cassé, couper l'alimentation électrique.
- Si l'on remarque une émission de fumée, d'odeurs suspectes ou de bruits provenant du projecteur, couper l'alimentation électrique.

Veillez contacter un centre de service après vente agréé pour réparation et ne pas tenter de réparer le projecteur vous-même.

Pendant un orage, ne pas toucher le projecteur ou le câble.

Il peut se produire un choc électrique.

Ne rien faire qui puisse endommager le cordon d'alimentation ou la prise d'alimentation.

Un cordon d'alimentation endommagé peut être à l'origine de chocs électriques, de courts-circuits ou d'incendie.

- Ne pas endommager le cordon d'alimentation, le modifier, le placer à proximité d'une source de chaleur, le plier excessivement, le tirer, placer des objets lourds au-dessus ou l'enfermer dans une enveloppe.

Demander à un centre de service après-vente agréé pour effectuer d'éventuelles réparations sur le cordon d'alimentation.

Insérer complètement la fiche d'alimentation dans la prise murale et le connecteur d'alimentation dans la prise du projecteur.

Si la fiche n'est pas insérée correctement, il y a risque de surchauffe ou électriques.

- Ne pas utiliser une prise endommagée ou une prise murale trop lâche au mur.

Ne pas utiliser une autre cordon d'alimentation que celui fourni.

Ne pas observer ces recommandations peut être à l'origine de chocs électriques ou d'incendie. Veuillez noter qu'en cas d'utilisation d'un autre cordon d'alimentation équipé d'une terre que celui fourni peut être à l'origine de chocs électriques.

Nettoyer le cordon d'alimentation régulièrement pour éviter l'accumulation de poussière.

Le non respect de cette consigne peut être à l'origine d'un incendie.

- La poussière accumulée sur la fiche d'alimentation stocke de l'humidité et endommage l'isolant.
- En cas de non utilisation du projecteur sur une période de temps prolongée, retirer la fiche d'alimentation de la prise murale.

Retirer la fiche d'alimentation de la prise murale et l'essuyer avec un chiffon sec régulièrement.

Ne pas manipuler le cordon d'alimentation et le connecteur d'alimentation avec des mains mouillées.

Ne pas observer cette recommandation peut être à l'origine de chocs électriques.

Ne pas surcharger la prise murale.

Si l'alimentation est surchargée (utilisation de multiprise), une surchauffe peut entraîner un incendie.

■ UTILISATION/INSTALLATION

Ne pas placer le projecteur sur des surfaces comme des tapis ou tissus éponge.

Le projecteur pourrait entrer en surchauffe et être à l'origine de brûlures, incendie ou de dommage sur le projecteur.

Ne pas installer le projecteur dans des endroits humides ou poussiéreux ou en contact avec de la fumée ou de la vapeur huileuse.

L'utilisation du projecteur dans de telles conditions peut être à l'origine d'incendie, de chocs électriques pouvant amener à une détérioration des composants. Une détérioration des composants (comme sur un montage au plafond) peut entraîner la chute du projecteur.

Ne pas installer ce projecteur dans un endroit qui n'est pas assez solide pour supporter son poids ou sur une surface inclinée ou instable.

Ne pas respecter ces consignes peut être à l'origine de la chute du projecteur ou de son basculement et entraîner des blessures ou des dommages.

Les travaux d'installation (comme une attache au plafond) doivent être réalisés par un technicien qualifié.

Une installation mal effectuée peut être à l'origine de blessures ou d'accidents, comme des chocs électriques.

- S'assurer d'utiliser le câble fourni avec le support de montage du projecteur pour un montage au plafond qui constituera une sécurité supplémentaire en cas de chute (installation dans un endroit différent de la fixation au plafond).

Ne pas installer le projecteur dans un endroit traversé par les gens.

Les gens peuvent tomber sur le projecteur ou trébucher sur le cordon d'alimentation, ce qui peut entraîner un incendie, l'électrocution ou des blessures.

AVERTISSEMENT :

Ne couvrez pas le port d'arrivée d'air/la sortie d'air.

Cela peut entraîner une surchauffe du projecteur et être à l'origine d'un incendie ou de dommage sur le projecteur.

- Ne pas placer le projecteur dans des endroits exigus ou mal ventilés.
- Ne pas placer le projecteur sur des tissus ou du papier qui pourraient être aspirés par l'admission d'air.
- Faites en sorte d'avoir au moins 1 m (39-3/8") d'espace entre tout mur ou objet et le port d'échappement et au moins 50 cm (19-11/16") d'espace entre tout mur ou objet et le port d'entrée.

Ne pas placer les mains ou un objet près de la sortie d'aération.

Cela peut entraîner des brûlures ou abîmer vos mains ou les objets divers.

- De l'air chaud sort de la grille d'aération. Ne pas placer les mains, le visage ou des objets ne pouvant résister à la chaleur près de cette sortie.

Ne pas regarder ou mettre en contact la peau avec la source de lumière de l'objectif quand le projecteur est utilisé.

Cela peut entraîner des brûlures ou une perte de la vue.

- Une lumière intense est émise par l'objectif du projecteur. Ne pas regarder ou placer les mains directement sur cette source lumineuse.
- Être particulièrement prudent de ne pas laisser les jeunes enfants regarder dans l'objectif. En outre, éteindre l'appareil et débranchez le cordon d'alimentation lorsque vous êtes loin du projecteur.

Ne jamais tenter de réparer ou de démonter le projecteur.

Des tensions élevées peuvent provoquer un incendie ou un choc électrique.

- Pour toute inspection, réglage ou réparation, veuillez contacter un centre de service agréé.

Ne pas laisser d'objets métalliques, inflammables ou liquides pénétrer dans le projecteur. Ne pas laisser le projecteur à l'humidité.

Cela peut provoquer des courts-circuits ou une surchauffe et provoquer un incendie, un choc électrique ou un dysfonctionnement du projecteur.

- Ne pas placer un conteneur avec du liquide ou des objets métalliques à proximité du projecteur.
- Si du liquide pénètre l'intérieur du projecteur, consulter votre revendeur.
- Une attention particulière doit être accordée aux enfants.

Utiliser le support de montage au plafond conseillé par Panasonic.

Utiliser un autre support de montage au plafond que celui spécifié risque de provoquer la chute de l'appareil.

- Brancher le câble comme une sûreté au support de plafond pour empêcher le projecteur de tomber.

■ ACCESSOIRES

Ne pas utiliser ou manipuler les piles incorrectement et se référer à ce qui suit.

Le non respect de cette consigne peut être à l'origine de brûlures, de détérioration des piles, de surchauffe d'explosion ou d'incendie.

- Ne pas utiliser de piles non agréées.
- Ne pas recharger des piles à anode sèche.
- Ne pas démonter pas les piles sèches.
- Ne pas chauffer les piles, les mettre dans de l'eau ou du feu.
- Ne pas laisser le + et le - des bornes des piles en contact avec des objets métalliques comme des colliers ou des épingles à cheveux.
- Ne pas entreposer ou transporter des piles avec des objets métalliques.
- Stocker les piles dans un sac en plastique et les garder loin des objets métalliques.
- S'assurer que les polarités (+ et -) sont respectées à l'insertion des piles.
- Ne pas utiliser une pile neuve avec une pile usagée ou mélanger différents types de piles.
- Ne pas utiliser des piles dont le revêtement externe s'écaille ou a été retiré.

Ne pas laisser les enfants manipuler les piles.

Les avaler accidentellement peut causer des dommages physiques.

- En cas d'ingestion, consulter immédiatement un médecin.

En cas de fuite sur la pile, ne pas la toucher à mains nues et prendre les mesures suivantes, si nécessaire.

- Le liquide de pile sur la peau ou les vêtements peut entraîner une inflammation de la peau ou des blessures. Rincer à l'eau claire et consulter immédiatement un médecin.
- Le contact du fluide de pile avec les yeux peut entraîner la perte de la vue. Dans ce cas, ne pas se frotter les yeux. Rincer à l'eau claire et consulter immédiatement un médecin.

Ne pas ôter de vis non spécifiées pendant un remplacement de lampe.

Cela pourrait provoquer des électrocutions, des brûlures ou des blessures.

Ne pas démonter la lampe.

Si la lampe se brise, cela peut être à l'origine de blessures.

AVERTISSEMENT :

Remplacement de la lampe

La lampe a une pression interne élevée. En cas de manipulation inappropriée peut être à l'origine d'une explosion et de blessures graves ou d'accidents.

- Un choc contre des objets durs ou une chute peut faire exploser facilement une lampe.
- Avant de remplacer la lampe, veiller à débrancher la fiche d'alimentation de la prise murale. Ne pas respecter cette consigne peut être à l'origine de chocs électriques ou d'explosion.
- Au remplacement de la lampe, l'éteindre et la laisser refroidir pendant au moins 1 heure avant toute manipulation au risque d'occasionner des brûlures.

Retirer les piles usées de la télécommande rapidement.

- Les laisser dans l'appareil peut entraîner une fuite de liquide, une surchauffe ou une explosion des piles.

MISE EN GARDE :

■ PUISSANCE

Lorsque vous débranchez le cordon d'alimentation, s'assurer de tenir la prise d'alimentation et le connecteur.

Si le cordon d'alimentation est tiré, il peut être endommagé ce qui peut être à l'origine de courts-circuits ou chocs électriques sérieux.

Lorsque vous n'utilisez pas le projecteur pendant une période prolongée, débranchez la fiche d'alimentation de la prise murale.

Le non-respect de cette instruction peut provoquer un incendie ou une électrocution.

Débrancher la fiche d'alimentation de la prise de courant avant d'effectuer toute opération de nettoyage et de remplacement.

En cas de non respect de cette consigne, des chocs électriques peuvent survenir.

■ UTILISATION/INSTALLATION

Ne pas placer d'objets lourds sur le projecteur.

Ne pas respecter cette consigne peut déséquilibrer le projecteur et le faire tomber et entraîner des dommages ou des blessures. Le projecteur sera endommagé ou déformé.

Ne pas mettre votre poids sur ce projecteur.

Au risque de chute ou de bris du projecteur et être à l'origine de blessures.

- Être particulièrement prudent de ne pas laisser les jeunes enfants debout ou assis sur le projecteur.

Ne pas placer le projecteur dans un environnement extrêmement chaud.

Au risque de détériorer le boîtier ou des composants internes et provoquer un incendie.

- Prendre un soin particulier dans les endroits exposés à la lumière directe du soleil ou près de fours.

Ne pas placer le projecteur là où il peut être affecté par le sel ou des gaz corrosifs.

Cela peut entraîner le projecteur à devenir défectueux en raison de la corrosion.

Ne placez pas d'objets devant l'objectif lorsque le projecteur est utilisé.

Ne placer aucun objet devant la lentille de projection qui pourrait bloquer la projection.

Cela peut déclencher un incendie, endommager l'objet ou provoquer un dysfonctionnement du projecteur.

- Une lumière intense est émise par l'objectif du projecteur.

Ne pas se tenir en face de l'objectif lorsque le projecteur est utilisé.

Cela peut endommager et brûler un vêtement.

- Une lumière intense est émise par l'objectif du projecteur.

Toujours débrancher tous les câbles avant de déplacer le projecteur.

Déplacer le projecteur avec des câbles branchés peut endommager les câbles, et entraîner un incendie ou un choc électriques.

Lorsque vous montez le projecteur au plafond, faites attention à ne pas faire entrer en contact les vis de montage et le cordon d'alimentation avec des parties métalliques dans le plafond.

Le contact avec des parties métalliques du plafond peut causer des chocs électriques.

Ne jamais brancher un casque et des écouteurs au terminal <VARIABLE AUDIO OUT>.

Un volume sonore excessif dans les écouteurs ou le casque peut être à l'origine d'une perte auditive.

MISE EN GARDE :

■ ACCESSOIRES

Ne pas utiliser l'ancienne lampe.

Cela risque d'entraîner l'explosion de la lampe.

Si la lampe est cassée, ventiler immédiatement la pièce. Ne pas toucher ni approcher le visage des morceaux cassés.

Ne pas respecter cette consigne peut amener l'utilisateur à absorber le gaz qui se dégage qui contient presque autant de mercure qu'une lampe fluorescente, et les morceaux cassés peuvent provoquer des blessures.

- En cas de doute sur l'absorption de gaz ou de contact de ce gaz avec les yeux ou la bouche, consulter immédiatement un médecin.
- Demander à votre revendeur de remplacer la lampe et de vérifier l'intérieur du projecteur.

Lorsque vous n'utilisez pas le projecteur pendant une période assez longue, enlevez les piles de la télécommande.

Si vous ne respectez pas cette consigne, les piles risqueront de fuir, de surchauffer, de prendre feu ou d'exploser, et cela pourrait provoquer un incendie ou une contamination de la zone environnante.

■ ENTRETIEN

Demandez à votre revendeur de nettoyer l'intérieur du projecteur une fois par an.

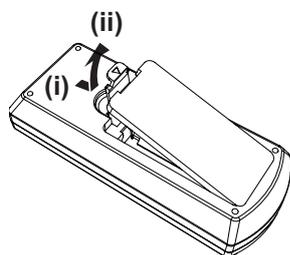
Une utilisation continue avec de la poussière accumulée à l'intérieur du projecteur peut entraîner un incendie.

- Pour les frais de nettoyage, demander à votre revendeur.

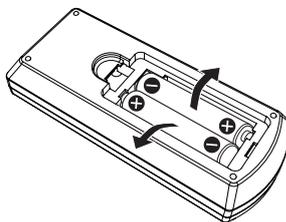
Pour retirer les piles

■ Piles de la télécommande

1. Appuyez sur le guide et soulever le capot.

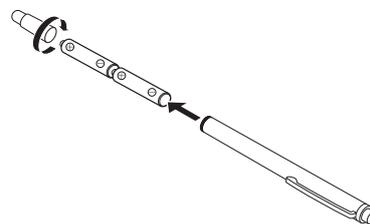


2. Enlever les piles.



■ Piles du crayon optique interactif

Faire pivoter comme illustré dans les schémas suivants.



■ Marques commerciales

- Windows, Internet Explorer et Microsoft Edge sont des marques déposées ou des marques commerciales de Microsoft Corporation aux États-Unis et dans d'autres pays.
- Mac, OS X, macOS, iPad, iPhone, iPod touch, et Safari sont des marques commerciales d'Apple Inc., déposées aux États-Unis et dans d'autres pays.
- IOS est une marque commerciale et une marque déposée de Cisco aux États-Unis et dans d'autres pays et est utilisée sous licence.
- Android est une marque commerciale de Google Inc.
- Les termes HDMI et High-Definition Multimedia Interface et le logo HDMI sont des marques commerciales ou des marques déposées de HDMI Licensing Administrator, Inc. aux États-Unis et dans d'autres pays.
- Intel® est une marque commerciale d'Intel Corporation aux États-Unis et/ou dans d'autres pays.
- La marque commerciale PJLink est une marque commerciale déposée au Japon, aux États-Unis d'Amérique et dans d'autres pays et régions.
- Adobe, Acrobat et Reader sont des marques déposées ou des marques commerciales de Adobe Systems Incorporated aux États-Unis et/ou dans d'autres pays.
- Tous les autres noms, noms de société et noms de produits mentionnés dans ce manuel sont des marques commerciales ou des marques déposées de leurs propriétaires respectifs.

Veuillez noter que les symboles les ® et ™ ne sont pas spécifiés dans ce manuel.

■ Informations logicielles concernant ce produit

Ce produit comprend les logiciels suivants :

- (1) le logiciel développé indépendamment par ou pour Panasonic Corporation,
- (2) le logiciel appartenant à une tiers partie et sous licence Panasonic Corporation,
- (3) le logiciel sous licence GNU General Public License, Version 2.0 (GPL V2.0),
- (4) le logiciel sous licence GNU LESSER General Public License, Version 2.1 (LGPL V2.1), et/ou
- (5) le logiciel open source autre que le logiciel sous licence GPL V2.0 et/ou LGPL V2.1.

Les logiciels classés comme (3) - (5) sont distribués dans l'espoir qu'ils seront utiles, mais SANS AUCUNE GARANTIE, sans même la garantie implicite de COMMERCIALISATION ou D'ADAPTATION A UN USAGE PARTICULIER. Veuillez vous reporter aux termes et conditions détaillés dans le « Manuel d'utilisation - Guide de base » fourni avec le produit.

Pendant au moins trois (3) ans à compter de la livraison de ce produit, Panasonic donnera à tout tiers qui nous contactera aux coordonnées fournies, pour un tarif n'excédant pas le coût physique de la réalisation de la distribution du code source, une copie sous forme lisible par un ordinateur, du code source intégral correspondant sous couvert de la GPL V2.0, de la LGPL V2.1 ou des autres licences ayant l'obligation de le faire, ainsi que les notices des droits d'auteur correspondantes.

Contact : oss-cd-request@gg.jp.panasonic.com

Presenter Light utilise les logiciels suivants.

Une partie de ce logiciel est basée en partie sur le travail de Independent JPEG Group.

■ Illustrations de ce mode d'emploi

- Les illustrations du projecteur, de l'écran de menu (OSD) et d'autres pièces peuvent différer du produit réel.
- Les illustrations affichées sur l'écran d'ordinateur peuvent différer en fonction du type d'ordinateur et de son système d'exploitation.
- Les illustrations du projecteur auquel le cordon d'alimentation est fixé sont uniquement des exemples. La forme des cordons d'alimentation fournis varie selon le pays où vous avez acheté l'appareil.

■ Références de la page

- Les pages de référence dans ce manuel sont indiqués comme suit : (➡ page 00).

■ Terme

- Dans ce manuel, l'accessoire « télécommande sans fil » est considéré comme le « Télécommande ».
- Le touche <INPUT/ENTER> sur le panneau de commande fonctionne comme une touche <ENTER> quand écran de menu est affiché. Le mode opératoire de l'écran de menu est décrit comme « Appuyez sur la touche <ENTER> » dans ce manuel pour unifier le fonctionnement du panneau de commande avec le fonctionnement de la télécommande.

Caractéristiques du projecteur

Visionnage confortable dans un environnement lumineux

- ▶ Le taux de contraste élevé de 16 000 : 1 est obtenu dans un boîtier compact.
- ▶ Le faible niveau sonore 30 dB^{*1} permet un visionnage confortable des scènes calmes.
- ▶ Permet un visionnage confortable dans une pièce lumineuse en appuyant sur la touche <DAYLIGHT VIEW> de la télécommande. (Fonction Daylight View Lite)

*1 Quand [Contrôle de la lampe] est réglé sur [💡 (Silencieux)]

Fonction de correction d'image abondante

- ▶ Les fonctions H/V Keystone, Correction d'angle et correction courbée permettent de corriger l'image pour l'adapter à l'écran.

Frais d'entretien réduits

- ▶ Les frais d'entretien sont réduits grâce à l'utilisation d'un filtre durable et d'un intervalle de remplacement de lampe recommandé de 20 000 H^{*1}.

*1 Quand [Contrôle de la lampe] est réglé constamment sur [💡 (Mode eco)] sans utiliser les autres modes Cette durée représente uniquement l'objectif de remplacement et non la durée de la garantie.

Fonction interactive

- ▶ Vous pouvez écrire des lettres ou dessiner sur l'image projetée avec un stylet interactif.

Étapes simplifiées

Pour plus de détails, consultez les pages correspondantes.

1. **Configuration de votre projecteur.**
(➡ page 28)



2. **Se connecter avec d'autres appareils.**
(➡ page 31)



3. **Brancher le cordon d'alimentation.**
(➡ page 35)



4. **Mise sous tension.**
(➡ page 36)



5. **Sélectionner le signal d'entrée.**
(➡ page 38)



6. **Ajuster l'image.**
(➡ page 39)

Chapitre 1 Préparation

Ce chapitre décrit les choses que vous devez savoir ou vérifier avant d'utiliser le projecteur.

Précautions d'emploi

Utilisation prévue du produit

Le produit est destiné à projeter des signaux d'image fixe/animée provenant d'équipements vidéo et d'ordinateurs sur un écran.

Précautions lors du transport

- Lors du transport du projecteur, le tenir fermement par dessous et éviter les vibrations et les impacts excessifs. Cela pourrait endommager les composants internes et provoquer des dysfonctionnements.
- Ne pas transporter le projecteur avec les pieds réglables déployés. Cela pourrait endommager les pieds réglables.
- Ne déplacez pas et ne transportez pas le projecteur avec le module sans fil (N° de Modèle : ET-WML100) des accessoires en option est branché. Cela pourrait endommager le module sans fil.

Précautions lors de l'installation

■ Ne pas installer le projecteur à l'extérieur.

Le projecteur est conçu pour une utilisation en intérieur.

■ Ne pas installer le projecteur dans les endroits suivants.

- Endroits sujets aux vibrations et aux impacts comme une voiture ou un véhicule : Cela peut causer des dommages aux composants internes et occasionner des dysfonctionnements.
- Lieux près de la mer ou des zones touchées par des gaz corrosifs : La corrosion peut endommager les composants internes ou provoquer un mauvais fonctionnement du projecteur.
- À proximité de la sortie d'un conditionneur d'air : En fonction des conditions d'utilisation, l'écran peut changer dans de rares cas par l'air chaud ou froid depuis des sorties d'air. S'assurer que les sorties d'air du projecteur ou d'un autre appareil ou le souffle d'un climatiseur ne soit pas dirigé vers l'avant du projecteur.
- Lieux avec des fluctuations brusques de température (lampes de studio) : Cela peut raccourcir la durée de vie de la lampe ou avoir pour effet de déformer le boîtier externe par la chaleur et provoquer des dysfonctionnements. Suivez la température ambiante d'utilisation du projecteur.
- Près de lignes électriques haute tension ou de moteurs : Cela peut interférer avec le fonctionnement du projecteur.

■ Faites appel à un technicien spécialisé ou votre revendeur pour les opérations d'installation comme l'installation sur un plafond.

Pour assurer la performance et la sécurité du projecteur, faites appel à un technicien spécialisé ou votre revendeur lorsque vous devez installer l'appareil à un plafond ou dans un endroit élevé.

■ Réglage de la mise au point

L'objectif de projection est affecté thermiquement par la lumière de la lampe, ce qui rend le foyer instable juste après la mise sous tension du projecteur. Il est conseillé de projeter les images en continu pendant au moins 30 minutes avant de régler le foyer.

■ En cas d'utilisation du projecteur à une altitude inférieure à 700 m (2 297'), s'assurer que [Contrôle du ventilateur] est réglé sur [Off].

Ne pas respecter cette consigne peut raccourcir la durée de vie des composants éléments internes et entraîner des dysfonctionnements.

■ En cas d'utilisation du projecteur à une altitude de plus de 700 m (2 297') et moins de 1 400 m (4 593'), s'assurer que [Contrôle du ventilateur] est réglé sur [On 1].

Ne pas respecter cette consigne peut raccourcir la durée de vie des composants éléments internes et entraîner des dysfonctionnements.

■ En cas d'utilisation du projecteur à une altitude de plus de 1 400 m (4 593') et moins de 2 700 m (8 858'), s'assurer que [Contrôle du ventilateur] est réglé sur [On 2].

Ne pas respecter cette consigne peut raccourcir la durée de vie des composants éléments internes et entraîner des dysfonctionnements.

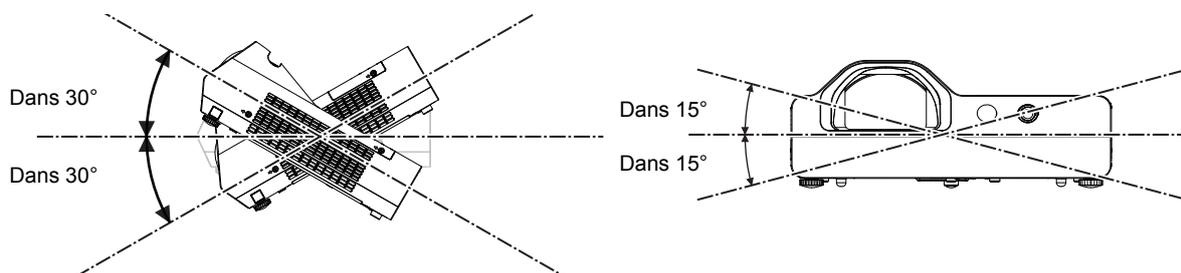
■ Ne pas installer le projecteur à des altitudes de 2 700 m (8 858') ou plus au-dessus du niveau de la mer.

Ne pas respecter cette consigne peut raccourcir la durée de vie des composants éléments internes et entraîner des dysfonctionnements.

■ Ne pas incliner le projecteur ou de le placer sur son côté.

Ne pas incliner le corps du projecteur de plus d'environ $\pm 30^\circ$ à la verticale ou $\pm 15^\circ$ à l'horizontale. Un basculement trop important peut se traduire par le raccourcissement de la durée de vie des composants.

L'angle qui peut être corrigé par le menu [Étendre] → [Trapèze] → [H/V Keystone] est dans les limites de $\pm 15^\circ$. Si l'inclinaison verticale du projecteur par rapport à la surface de l'écran dépasse 15° , la distorsion trapézoïdale verticale peut ne pas être corrigée.



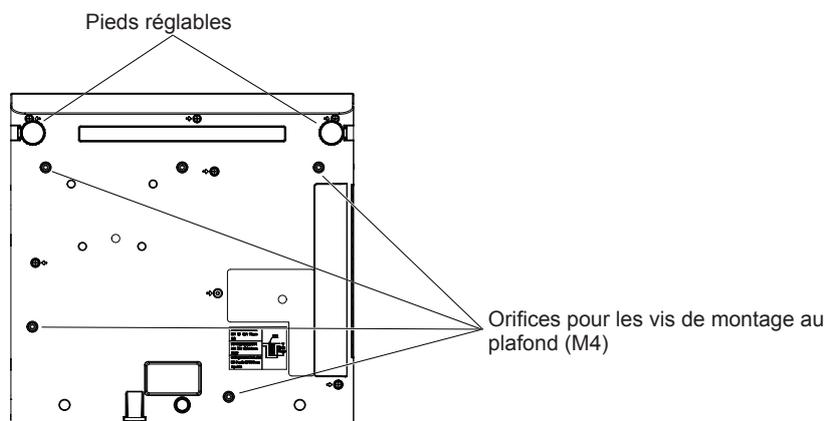
■ Précautions lors de l'installation des projecteurs

- Utilisez les pieds réglables uniquement pour l'installation au sol et le réglage de l'angle. Les utiliser à d'autres fins pourrait endommager le projecteur.
- Lorsque vous installez le projecteur avec une méthode autre que l'installation au sol à l'aide des pieds réglables ou l'installation au plafond à l'aide du support de montage au plafond, utilisez les quatre trous de vis pour le montage au plafond (comme indiqué sur la figure) pour fixer le projecteur.

Dans ce cas, assurez-vous qu'il n'y a aucun espace entre les orifices pour les vis de montage au plafond de la partie inférieure du projecteur et la surface d'installation en insérant des entretoises (métalliques) entre eux.

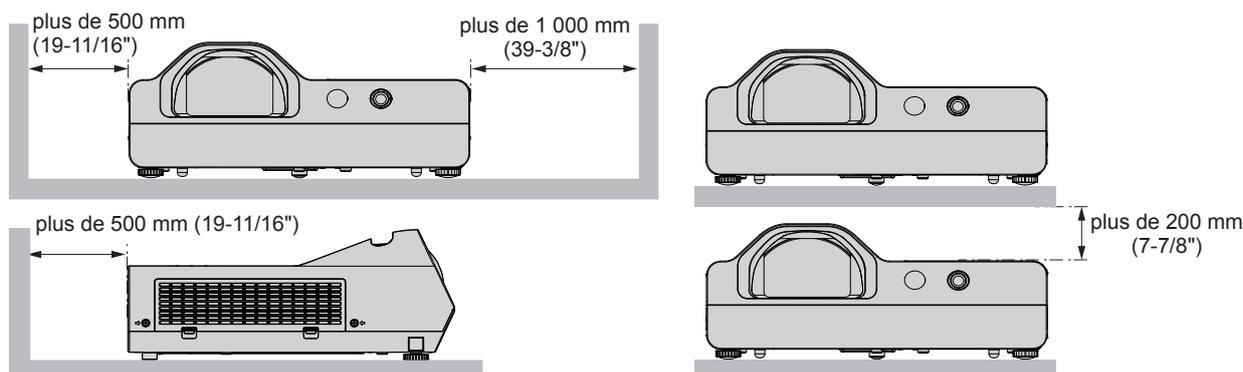
- Utilisez un tournevis dynamométrique ou une clé Allen dynamométrique pour serrer les vis de fixation aux couples de serrage spécifiés. N'utilisez pas de tournevis électriques ou de tournevis à frapper.

(Diamètre de vis : M4, profondeur de taraudage à l'intérieur du projecteur : 10 mm (13/32"), couple de serrage de la vis : $1,25 \pm 0,2 \text{ N}\cdot\text{m}$)



Positions des orifices pour les vis de montage au plafond et des pieds réglables

- Ne pas bloquer les orifices de ventilation (entrée et sortie) du projecteur.
- Éviter de projeter de l'air chaud ou refroidi directement sur les orifices de ventilation (entrée et sortie) du projecteur.



- Ne pas installer le projecteur dans un espace confiné.
Dans un espace confiné, un système de ventilation et/ou de climatisation est nécessaire. L'air chaud en sortie peut s'accumuler quand la ventilation n'est pas suffisante et déclencher la sécurité pour surchauffe du projecteur.
- Panasonic n'est pas responsable des éventuels dommages au produit provoqués par le choix d'un emplacement inapproprié pour installer le projecteur, même si la période de garantie de l'appareil n'a pas expiré.

Sécurité

Prendre des mesures de sécurité pour les incidents suivants.

- Fuite d'informations personnelles via ce produit.
- Utilisation non autorisée de ce produit par un tiers malveillant.
- Interférer ou arrêter de ce produit par un tiers malveillant.

Prenez des mesures de sécurité suffisantes.

- Choisir un mot de passe aussi difficile à deviner que possible.
- Changer le mot de passe régulièrement. Le mot de passe peut être défini dans le menu [Étendre] → [Sécurité] → [Changement code PIN].
- Panasonic ou sa filiale ne vous demandera jamais un mot de passe directement à un client. Ne pas révéler le mot de passe dans le cas où vous recevez une telle demande.
- Le réseau de connexion doit être sécurisé par un pare-feu ou autres.
- Définir un mot de passe pour le contrôle Web et limiter les utilisateurs pouvant se connecter. Un mot de passe pour le contrôle Web peut être défini dans la page [General Setup] de l'écran de contrôle Web.

■ Sécurité lors de l'utilisation de l'appareil de réseau local sans fil

L'avantage d'un réseau local sans fil est que les informations peuvent être échangées entre un PC ou tout autre équipement similaire et un point d'accès sans fil utilisant des ondes radio, au lieu d'utiliser un câble réseau local, tant que vous vous trouvez à portée des transmissions radio.

D'autre part, parce que l'onde radio peut traverser un obstacle (comme un mur) et qu'elle est accessible depuis n'importe où dans une plage donnée, les problèmes suivants peuvent se poser si le réglage de sécurité est insuffisant.

- Les données transmises peuvent être interceptées
Un tiers malveillant peut intentionnellement intercepter les ondes radio et surveiller les données transmises suivantes.
 - Données personnelles telles que votre ID, votre mot de passe, votre numéro de carte de crédit
 - Contenu d'un e-mail
- Accès illégal
Un tiers malveillant peut accéder à votre réseau personnel ou professionnel sans autorisation et s'engager dans les types de comportement suivants.
 - Retrait d'informations personnelles et/ou secrètes (fuite d'informations)
 - Diffusion d'informations fausses en volant l'identité d'un particulier (usurpation)
 - Écrasement des communications interceptées et émission de données fausses (modification interdite)
 - Diffusion d'un logiciel néfaste tel qu'un virus informatique et panne de vos données et/ou de votre système (panne informatique)

Comme la plupart des adaptateurs ou des points d'accès au réseau local sans fil sont équipés de fonctionnalités de sécurité pour gérer ces problèmes, vous pouvez réduire les risques de problèmes lorsque vous utilisez cet appareil en procédant aux réglages de sécurité appropriés pour le périphérique de réseau local sans fil.

Certains périphériques de réseau local sans fil peuvent ne pas être configurés pour la sécurité juste après l'achat. Pour réduire les risques de problèmes de sécurité, assurez-vous de procéder à tous les réglages liés à la sécurité conformément au mode d'emploi fourni avec chaque périphérique de réseau local sans fil avant d'utiliser un périphérique de réseau local sans fil.

Selon les caractéristiques techniques du réseau local sans fil, un tiers malveillant peut être en mesure de rompre les paramètres de sécurité par des moyens spéciaux.

Panasonic demande aux clients de bien comprendre le risque d'utiliser cet appareil sans procéder aux réglages de sécurité et leur recommande de procéder aux réglages de sécurité à leur discrétion et sous leur propre responsabilité.

Remarques sur l'utilisation de la connexion sans fil

La fonction de connexion sans fil du projecteur utilise des ondes radio dans la bande 2,4 GHz.

Une licence en radiodiffusion n'est pas requise. Veuillez cependant à lire et à comprendre parfaitement les éléments suivants avant de l'utiliser.

Le module sans fil (N° de Modèle : ET-WML100) des accessoires en option doit être installé quand vous voulez utiliser la fonction de réseau local sans fil de ce projecteur.

■ N'utilisez pas ce projecteur à proximité d'autres appareils sans fil.

Les appareils suivants peuvent utiliser des ondes radio sur la même bande que le projecteur.

Si le projecteur est utilisé près de tels appareils, le brouillage des ondes radio peut rendre la communication impossible ou la ralentir.

- Fours à micro-ondes, etc.
- Équipement industriel, chimique et médical, etc.

- Stations radio en usine permettant d'identifier les objets en mouvement, tels que ceux utilisés dans les chaînes de fabrication, etc.
- Stations radio de faible puissance désignées

■ Dans la mesure du possible, évitez d'utiliser un téléphone cellulaire, un téléviseur ou une radio près du projecteur.

Les téléphones cellulaires, téléviseurs, radios et appareils similaires utilisent des bandes radio différentes de celles du projecteur. Ils sont donc sans effet sur la communication sans fil ou sur l'émission et la réception entre les appareils. Les ondes radio émises par le projecteur peuvent toutefois produire du bruit audio ou vidéo.

■ Les ondes radio de la communication sans fil ne peuvent pas pénétrer les armatures d'acier, le métal, le béton, etc.

La communication est possible à travers des murs et des planchers en bois ou en verre (sauf si le verre contient un grillage métallique), mais pas à travers des murs ou des planchers en acier, en métal, en béton, etc.

■ Si possible, n'utilisez pas le projecteur dans un emplacement où de l'électricité statique est produite.

La communication par réseau local sans fil ou réseau local câblé peut avoir tendance à s'interrompre quand le projecteur est utilisé dans un emplacement où de l'électricité statique ou du bruit est produit.

Dans de rares cas, il se peut que la connexion de réseau local ne puisse pas être établie en raison de bruit ou d'électricité statique. Il convient alors d'arrêter le projecteur, de retirer la source du bruit ou de l'électricité statique, et de remettre le projecteur sous tension.

■ Utilisation du projecteur à l'extérieur du pays

Notez que des restrictions s'appliquent aux canaux et fréquences d'utilisation du réseau local sans fil dans certains pays ou régions.

Logiciel d'application pris en charge par le projecteur

Le projecteur prend en charge les logiciels d'application suivants. Pour obtenir des détails ou pour télécharger chaque logiciel d'application, visitez le site Web de Panasonic (<https://panasonic.net/cns/projector/>).

• Multi Monitoring & Control Software

Ce logiciel d'application surveille et commande les différents périphériques d'affichage (projecteur et affichage à écran plat) connectés à un intranet.

• Logiciel de contrôle et de pré-alerte

Ce plugiciel surveille l'état des appareils d'affichage et de leurs périphériques dans un Intranet, informe l'utilisateur des anomalies de ces équipements et détecte les signes d'une éventuelle anomalie. « Logiciel de contrôle et de pré-alerte » est préinstallé dans « Multi Monitoring & Control Software ». Pour utiliser la première fonction d'avertissement de ce plugiciel, installez « Multi Monitoring & Control Software » sur le PC à utiliser. En activant la première fonction d'avertissement, le logiciel donne une notification de l'heure approximative de remplacement des consommables de l'affichage, de nettoyage de chaque pièce de l'affichage et de remplacement des composants de l'affichage, afin que l'entretien puisse être exécuté à l'avance.

La première fonction d'avertissement peut être employée en enregistrant au maximum 2048 appareils d'affichage gratuitement pendant 90 jours après l'installation de « Multi Monitoring & Control Software » sur un PC. Pour une utilisation continue après 90 jours, il est nécessaire d'acheter la licence de « Logiciel de contrôle et de pré-alerte » (série ET-SWA100) et d'effectuer l'activation. En outre, selon le type de licence, le nombre d'appareils d'affichage pouvant être enregistrés pour la surveillance varie. Pour en savoir plus, consultez le Manuel d'utilisation de « Multi Monitoring & Control Software ».

• Presenter Light Software

Ce logiciel d'application compatible avec les ordinateurs Windows transmet l'écran de l'ordinateur au projecteur via un LAN sans fil ou un LAN câblé.

• Wireless Projector

Il s'agit d'un logiciel d'application pour iOS/Android qui permet de projeter un fichier, comme un PDF ou une image, par transmission au projecteur via LAN sans fil.

• LightPen3 Software / Whiteboard Software

Ce logiciel d'application permet aux utilisateurs d'écrire ou de dessiner sur l'écran de projection du projecteur en utilisant le crayon optique interactif fourni ou le pointeur interactif en option (Modèle n° : ET-PNT100). Ce logiciel d'application est nécessaire pour utiliser la fonction interactive.

Stockage

Lorsque vous rangez le projecteur, gardez-le dans un endroit sec.

Mise au rebut

Lors de la mise au rebut du produit, demander aux autorités locales ou au revendeur les méthodes autorisées pour l'élimination de ce type de déchet.

La lampe contient du mercure. Lors de l'élimination de la lampe usée, demander aux autorités compétentes locales ou à votre revendeur le meilleur moyen de mise au rebut d'un tel produit.

Jeter les piles usagées selon les instructions ou les réglementations ou directives locales.

Précautions d'emploi

■ Pour obtenir une bonne qualité d'image

Afin d'obtenir une belle image dans un contraste élevé, préparez un environnement approprié. Fermez les rideaux ou les volets des fenêtres et éteignez toutes les lumières à proximité de l'écran afin d'empêcher la lumière extérieure ou la lumière des lampes intérieures de briller sur l'écran.

■ Objectif de projection

- Ne pas toucher la surface de l'objectif du projecteur à main nue.
Si la surface de l'objectif est souillée par des marques de doigts ou autre, cela apparaîtra à l'écran.
- Ne pas essuyer l'objectif pendant l'utilisation.
Le nettoyage de l'objectif pendant l'utilisation peut provoquer l'adhérence d'objets étrangers sur l'objectif ou endommager sa surface.



Indiqué sur le projecteur

■ Panneau LCD

L'unité d'affichage de ce projecteur comprend trois panneaux LCD. Bien qu'un panneau LCD soit un produit de haute technologie, certains pixels sur l'image projetée peuvent être manquants ou constamment lumineux. Veuillez noter que cela ne constitue pas un dysfonctionnement.

L'affichage d'une image fixe sur une longue période peut entraîner la persistance d'une image sur les écrans LCD. Si cela se produit, afficher l'écran blanc de la mire de test pendant une heure ou plus.

■ Composants optiques

Utiliser le projecteur dans un environnement à température élevée ou avec une exposition à la poussière ou fumée de tabac, réduira la durée de vie des composants optiques comme l'écran LCD et la plaque polarisante et pourra entraîner leur remplacement après moins d'un an d'utilisation. Pour plus de détails, consulter votre revendeur.

■ Lampe

La source lumineuse du projecteur est une lampe à mercure à haute pression interne.

Une lampe au mercure à haute pression a les caractéristiques suivantes.

- La luminosité de la lampe diminue avec sa durée d'utilisation.
- La lampe peut exploser bruyamment ou réduire sa durée de vie après un choc ou un frottement.
- La durée de vie de la lampe varie considérablement selon les spécificités individuelles et les conditions d'utilisation.
En particulier, l'utilisation en continu sur plus de 6 heures et de fréquentes mises sous et hors tension abiment considérablement la lampe et en diminuent sa durée de vie.
- Dans de rares cas, la lampe éclate peu de temps après la projection.
- Le risque d'éclatement augmente quand la lampe est utilisée au-delà de son cycle de remplacement. S'assurer de la remplacer systématiquement. (« Quand remplacer la lampe » (➔ page 96), « Remplacement de la lampe » (➔ page 97))
- Si la lampe explose, le gaz contenu à l'intérieur est libéré sous forme de fumée.
- Il est recommandé de stocker des lampes de remplacement en cas d'aléas.

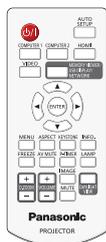
■ Connexions vers un ordinateur et des périphériques externes

Lors de la connexion d'un ordinateur ou d'un périphérique externe, lire attentivement ce manuel sur l'utilisation de cordons d'alimentation comme des câbles blindés.

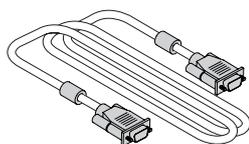
Accessoires

S'assurer que les accessoires suivants sont fournis avec votre projecteur. Les chiffres figurant < > indiquent le nombre d'accessoires.

Télécommande sans fil <1> (N2QAYA000116)



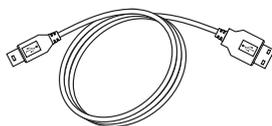
Câble de signal RGB <1> (K1HY15YY0012)



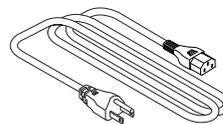
Piles AAA/R03 ou AAA/LR03 <6> (2 pour la télécommande et 4 pour le crayon optique interactif)



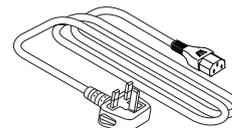
Câble USB interactif <1> (K1YB04000003)



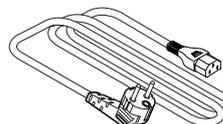
Cordon d'alimentation (K2CG3YY00185)



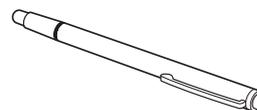
(K2CT3YY00080)



(K2CM3YY00040)



Crayon optique interactif <2> (ET-PEN100)



Attention

- Après avoir déballé le projecteur, jeter le capuchon du cordon d'alimentation et les matériaux d'emballage correctement.
- Ne pas utiliser le cordon d'alimentation fourni pour d'autres appareils que ce projecteur.
- En cas de pertes d'accessoires, consulter votre revendeur.
- Ranger les petites pièces de manière appropriée et les éloigner de jeunes enfants.

Remarque

- Le type et le numéro du cordon d'alimentation dépendent du pays dans lequel vous avez acheté le produit.
- Les numéros de modèle des accessoires sont sujets à changement sans préavis.

Accessoires en option

Options	N° de modèle.
Support de montage au plafond	ET-PKL100H (pour plafond élevé) ET-PKL100S (pour plafond bas) ET-PKL430B (Support de montage projecteur)
Lampe de rechange	ET-LAL510
Filtre de rechange	ET-RFL300
Câble de conversion D-SUB - S Video	ET-ADSV
Crayon optique interactif	ET-PEN100
Pointeur interactif	ET-PNT100
Module sans fil ^{*1}	ET-WML100E / ET-WML100U
Logiciel de contrôle et de pré-alerte (Licence de base/licence de trois ans)	Série ET-SWA100 ^{*2}

*1 Dans ce document, les lettres de la fin des numéros de modèle sont omises.

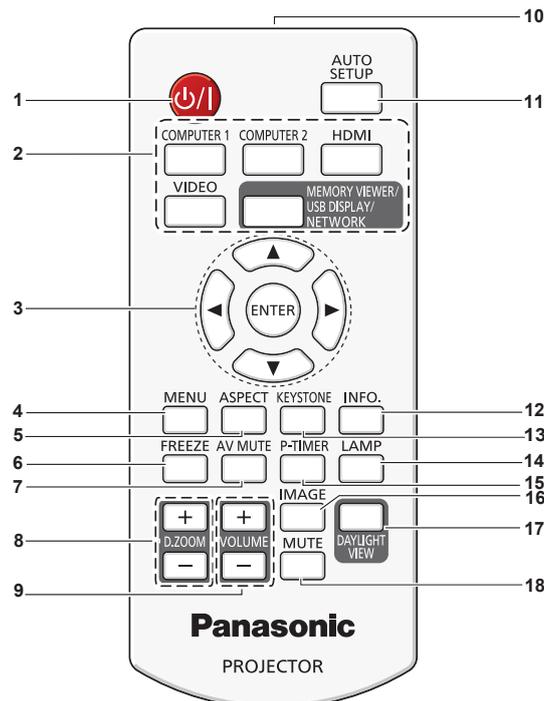
*2 Le suffixe du N° de modèle diffère selon le type de licence.

Remarque

- Les numéros de modèle des accessoires en option sont sujets à changement sans préavis.

À propos de votre projecteur

Télécommande



1 Touche Alimentation <⏻/▶> (⏻ Mise en veille / | Mise sous tension)

Règle le projecteur à l'état où le projecteur est mis hors tension (mode veille). Lance également la projection lorsque le projecteur est hors tension (mode standby).

2 Touches de sélection d'entrée (<COMPUTER 1> / <COMPUTER 2> / <HDMI> / <VIDEO> / <MEMORY VIEWER/USB DISPLAY/NETWORK>)

Commute le signal d'entrée à projeter. (➔ page 38)

3 Touche <ENTER>/Touches ▲▼◀▶

Sert à naviguer sur l'écran du menu.

4 Touche <MENU>

Affiche ou masque le menu principal. (➔ page 47)
Lorsque le sous-menu est affiché, appuyez sur cette touche pour revenir à l'écran précédent.

5 Touche <ASPECT>

Commute le rapport d'aspect de l'image.

6 Touche <FREEZE>

Suspend l'image projetée et coupe temporairement le son. (➔ page 43)

7 Touche <AV MUTE>

Sert à désactiver temporairement le son et la vidéo. (➔ page 43)

8 Touches <D.ZOOM +/->

Agrandit et réduit les images. (➔ page 44)

9 Touches <VOLUME +/->

Ajuste le volume du haut-parleur intégré ou la sortie audio. (➔ page 44)

10 Émetteur du signal de la télécommande

11 Touche <AUTO SETUP>

Exécute la Recherche d'entrée, l'Ajustement automatique du PC et la correction Keystone automatique en même temps. (➔ page 41)

12 Touche <INFO>

Affiche l'état du projecteur. (➔ page 75)

13 Touche <KEystone>

Corrige la distorsion de l'image projetée. (➔ page 42)

14 Touche <LAMP>

Change les réglages de [Contrôle de la lampe]. (➔ pages 43, 57)

15 Touche <P-TIMER>

Actionne la fonction Minuteur présentation. (➔ page 43)

16 Touche <IMAGE>

Change le mode d'image. (➔ pages 44, 54)

17 Touche <DAYLIGHT VIEW>

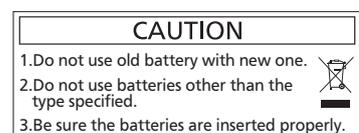
Sert à corriger l'image lorsque le projecteur est utilisé dans un environnement lumineux. (➔ pages 45, 56)

18 Touche <MUTE>

Sert à couper momentanément le son. (➔ page 44)

Attention

- Ne faites pas tomber la télécommande.
 - Évitez le contact avec des liquides.
 - N'essayez jamais de modifier ou de démonter la télécommande.
 - Veuillez respecter les éléments suivants qui sont décrits sur l'arrière de la télécommande (voir la photo à droite).
 - Ne pas utiliser une pile neuve avec une pile usée.
 - Ne pas utiliser les piles non spécifiées.
 - Assurez-vous que les polarités (+ et -) sont correctes lors de l'insertion des piles.
- En outre, veuillez lire la partie concernant des piles dans la section « Avis important concernant la sécurité ! ».



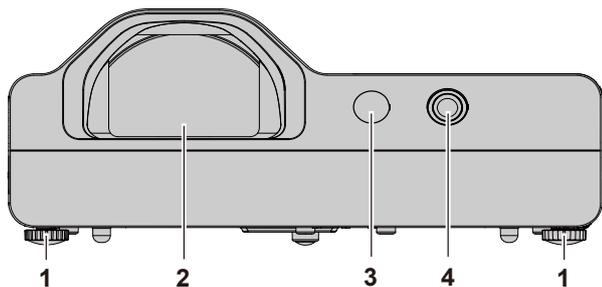
Étiquette de mise en garde située à l'arrière de la télécommande

Remarque

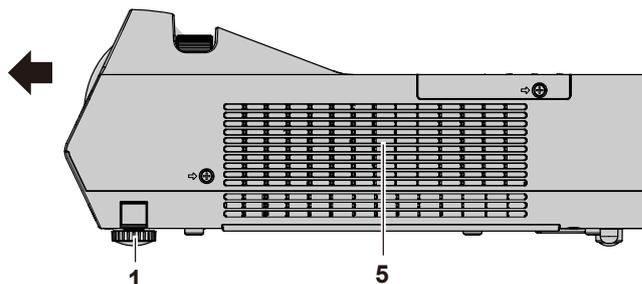
- Vous pouvez utiliser la télécommande à une distance d'environ 5 m (16'4-13/16") si vous la pointez directement sur le récepteur du signal de télécommande. La télécommande peut fonctionner jusqu'à des angles de $\pm 30^\circ$ verticalement et $\pm 30^\circ$ horizontalement, cependant la plage de commande effective peut être réduite.
- La présence d'obstacles entre la télécommande et le récepteur du signal de télécommande risque d'entraver le bon fonctionnement de la télécommande.
- Vous pouvez commander le projecteur en reflétant le signal de la télécommande sur l'écran. La portée d'utilisation peut varier à cause de la perte de lumière due aux propriétés de l'écran.
- Lorsque le récepteur du signal de télécommande est éclairé par une lumière fluorescente ou une autre source de lumière forte, le projecteur peut devenir inactif. Placez le projecteur aussi loin de la source de lumière que possible.

Corps du projecteur

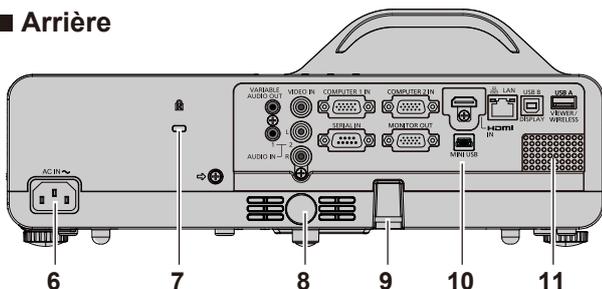
■ Avant



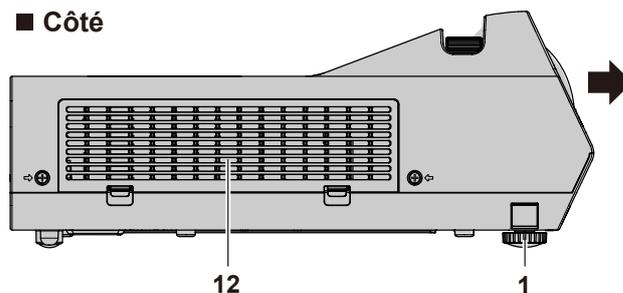
■ Côté



■ Arrière



■ Côté



← : Direction de projection

AVERTISSEMENT

Ne placez pas vos mains ou d'autres objets à proximité de l'orifice d'échappement d'air.

- Gardez vos mains et votre visage éloignés.
- N'insérez pas votre doigt.
- Gardez les objets sensibles à la chaleur éloignés.

L'air chaud qui sort de l'orifice d'échappement d'air peut entraîner des brûlures, des blessures ou des déformations.

1 Pied réglable

Ajuster l'angle de projection.

2 Objectif de projection

3 Récepteur du signal de la télécommande (avant)

4 Caméra interactive

Elle contient une caméra infrarouge.

5 Port d'échappement d'air

6 Borne <AC IN>

Branchez le cordon d'alimentation fourni.

7 Fente de sécurité

Cette fente de sécurité est compatible avec les câbles de sécurité Kensington.

8 Récepteur du signal de la télécommande (arrière)

9 Crochet de chaîne de sécurité

Permet de fixer un câble de prévention antivol, etc.

10 Bornes arrière

11 Haut-parleur

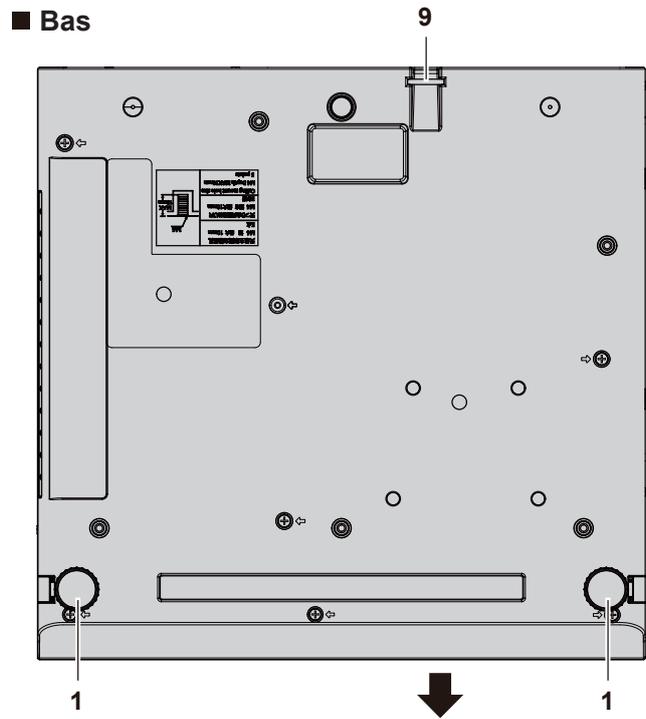
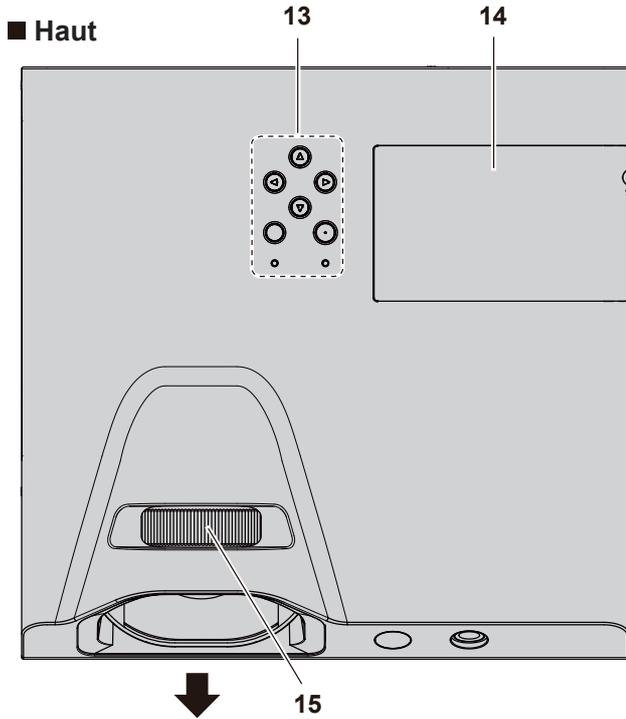
12 Port d'entrée d'air/Couvercle de filtre à air

(→ page 94)

Le filtre à air est à l'intérieur.

Attention

- Ne pas entraver les orifices de ventilation du projecteur (entrée et échappement).



← : Direction de projection

13 Panneau de commande et voyants

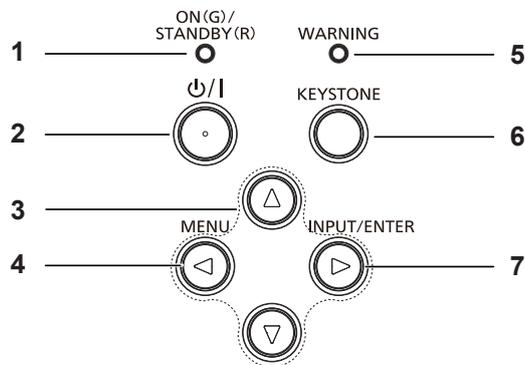
14 Couvercle de la lampe (➔ page 97)

La lampe se trouve à l'intérieur.

15 Bague de foyer

Pour régler le foyer.

■ Panneau de commande et voyants



1 Voyant d'alimentation <ON(G)/STANDBY(R)>

Affiche l'état de l'alimentation.

2 Touche Alimentation <⏻/|> (⏻ Mise en veille / | Mise sous tension)

Règle le projecteur à l'état où le projecteur est mis hors tension (mode veille). Lance également la projection lorsque le projecteur est hors tension (mode standby).

3 Touches ▲▼◀▶

Utilisé pour sélectionner les éléments de menu lors de l'opération de menu.

4 Touche <MENU> / ◀

Affiche ou masque le menu principal. (➔ page 47)

Lorsque le sous-menu est affiché, appuyez sur cette touche pour revenir à l'écran précédent.

5 Voyant d'avertissement <WARNING>

Indique les conditions anormales du projecteur.

6 Touche <KEystone>

Corrige la distorsion de l'image projetée.

(➔ page 42)

7 Touche <INPUT/ENTER> / ▶

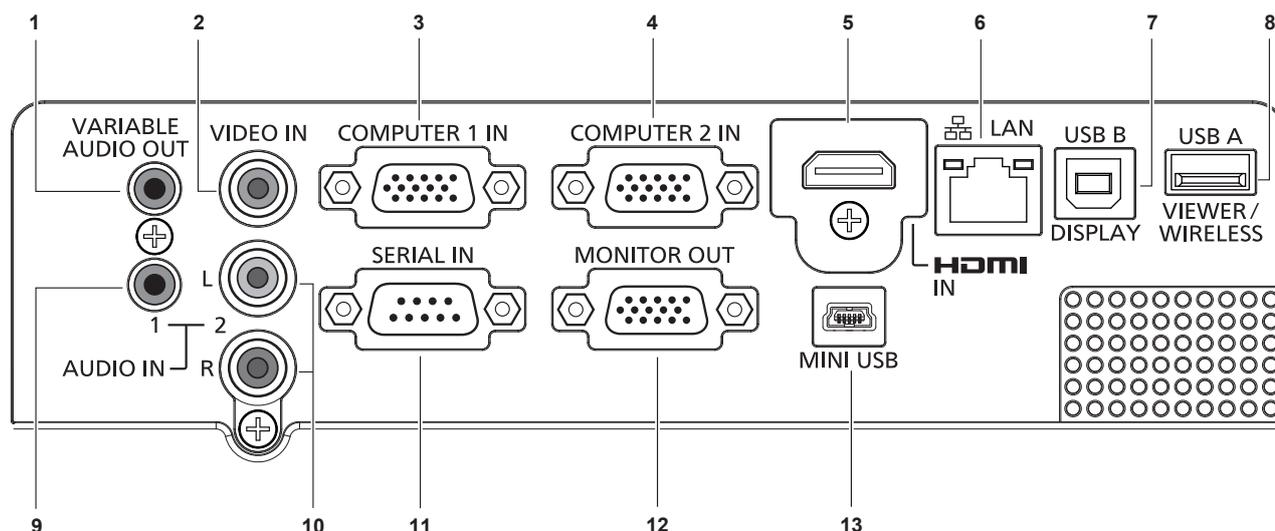
Affiche le menu de la source d'entrée. (➔ page 38)

Determines or executes an item in the menu screen.

Remarque

- La touche <INPUT/ENTER> sur le panneau de commande fonctionne comme une touche <ENTER> quand l'écran de menu s'affiche. Le mode opératoire de l'écran de menu est décrit comme « Appuyez sur la touche <ENTER> » dans ce manuel pour unifier le fonctionnement du panneau de commande avec le fonctionnement de la télécommande.

■ Bornes de connexion



1 Borne <VARIABLE AUDIO OUT>

C'est la borne de sortie du signal audio envoyé au projecteur.

2 Borne <VIDEO IN>

C'est la borne d'entrée des signaux vidéo.

3 Borne <COMPUTER 1 IN>

C'est la borne d'entrée des signaux RGB, YC_BC_R/YP_BP_R ou Y/C.

4 Borne <COMPUTER 2 IN>

C'est la borne d'entrée des signaux RGB.

5 Borne <HDMI IN>

C'est la borne d'entrée des signaux HDMI.

6 Borne <LAN>

Il s'agit de la borne LAN pour se connecter au réseau.

7 Borne <USB B (DISPLAY)>

Cette borne est utilisée pour connecter le projecteur à l'ordinateur avec un câble USB lorsque vous souhaitez utiliser la fonction d'affichage USB.

8 Borne <USB A (VIEWER/WIRELESS)>

Lorsque vous utilisez la fonction Memory Viewer, insérez la clé USB directement à cette borne. (➔ page 77)

Veuillez insérer le module sans fil (n° de modèle : ET-WML100) directement à cette borne lors de l'utilisation de la fonction LAN sans fil. (➔ page 82)

9 Borne <AUDIO IN 1>

C'est la borne d'entrée des signaux audio de l'ordinateur lorsque l'entrée Ordinateur 1 ou Ordinateur 2 est sélectionnée.

De plus, si vous avez réglé [Réglages HDMI] → [Son] sur [Ordinateur], il émet le son analogique du signal d'entrée qui est envoyé à la borne <AUDIO IN 1> lorsque la source d'entrée HDMI est sélectionnée.

10 Borne <AUDIO IN 2 (L/R)>

C'est la borne d'entrée des signaux audio lorsque l'entrée Vidéo, S-vidéo ou Composant est sélectionnée. Il existe une borne gauche (L) et une borne droite (R).

11 Borne <SERIAL IN>

C'est la borne compatible RS-232C pour contrôler à l'extérieur le projecteur en connectant un ordinateur.

12 Borne <MONITOR OUT>

C'est la borne de sortie des signaux RGB depuis la borne <COMPUTER 1 IN> ou <COMPUTER 2 IN> vers un moniteur externe.

Cette borne émet les signaux d'entrée correspondants lors de la commutation à l'entrée Ordinateur 1 ou Ordinateur 2.

13 Borne <MINI USB>

Lorsque vous utilisez la fonction interactive, cette prise sert à brancher le câble USB fourni à l'ordinateur.

Attention

- Lorsqu'un câble LAN est directement connecté au projecteur, la connexion réseau doit être effectuée à l'intérieur.

Préparation de la télécommande

Insertion et retrait des piles

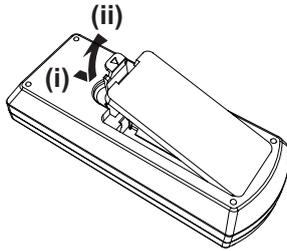


Fig. 1

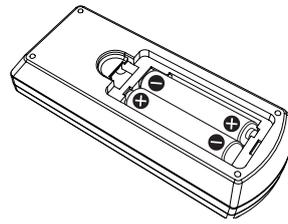


Fig. 2

- 1) Ouvrez le couvercle. (Fig. 1)
- 2) Insérez les piles et fermez le couvercle (insérez d'abord le côté « - »). (Fig. 2)
 - Lorsque vous retirez les piles, suivez les étapes dans l'ordre inverse.

En cas d'utilisation de plusieurs projecteurs

Lorsque vous utilisez le système avec plusieurs projecteurs, vous pouvez utiliser tous les projecteurs simultanément ou chaque projecteur individuellement en utilisant une seule télécommande, si un numéro ID unique est attribué à chaque projecteur.

Lorsque vous souhaitez définir le numéro ID, vous devez d'abord définir le numéro ID du projecteur, puis celui de la télécommande.

Le numéro ID d'usine par défaut de l'appareil (le projecteur et la télécommande) est réglé sur [TOUS], vous pouvez contrôler avec ce paramètre. Le cas échéant, veuillez régler le numéro ID de la télécommande et du projecteur.

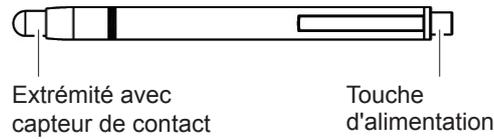
Pour savoir comment régler le numéro ID de la télécommande, veuillez se référer à la section « Réglage des numéros ID de la télécommande ». (➔ page 45)

Remarque

- Réglez le numéro ID du projecteur à partir du menu [Étendre] → [Télécommande]. (➔ page 72)

Utilisation du crayon optique interactif

Présentation du crayon optique interactif



Installation et retrait des piles

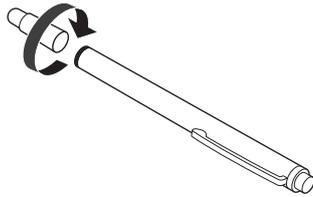


Fig. 1

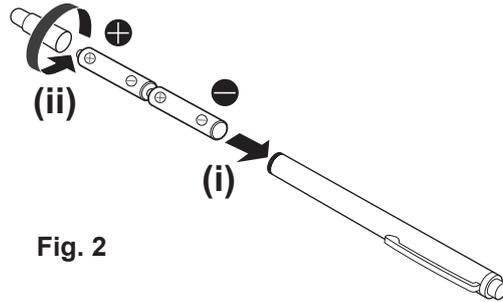


Fig. 2

- 1) Tournez le capuchon du crayon dans le sens indiqué dans la figure 1.
- 2) Installez les piles dans le sens indiqué dans la figure 2 et tournez le capuchon du crayon dans la direction inverse pour le fermer.
 - Retirez les piles dans l'ordre inverse de l'installation.

Utilisation du crayon

Lorsque vous pressez l'extrémité sur un écran dur, l'extrémité du crayon et la DEL du rayon infrarouge interne s'allument. Celui-ci est détecté par le capteur de rayon infrarouge de la façade du projecteur et l'emplacement de l'extrémité du crayon est calculé.

- Cliquez sur la touche d'alimentation pour la mise sous tension et vérifiez que la DEL intérieure est allumée en appuyant sur l'extrémité du crayon.
- Placez l'extrémité du crayon n'importe où sur l'écran et sélectionnez l'icône de la barre d'outils sur l'écran.
- Vous pouvez dessiner sur l'écran en appuyant à nouveau l'extrémité contre l'écran et en déplaçant le crayon.

Attention

- L'extrémité du crayon contient un capteur de contact, une pression ou une torsion de cette extrémité déclenchent donc la consommation de l'énergie des piles. Afin d'éviter une consommation inutile des piles au repos, appuyez sur la touche d'alimentation pour éteindre le crayon. (Appuyez sur l'extrémité du crayon afin de confirmer que la DEL ne s'allume pas.)

Remarque

- Le crayon optique interactif est utilisé pour la fonction interactive. Les logiciels « LightPen3 Software » et « Whiteboard Software » peuvent être téléchargés depuis le site Web Panasonic (<https://panasonic.net/cns/projector/>).

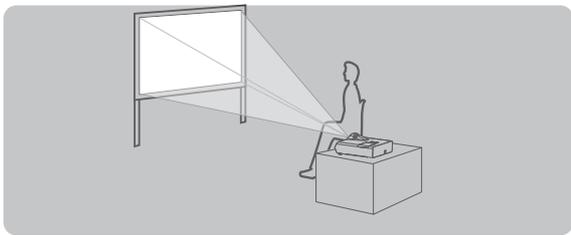
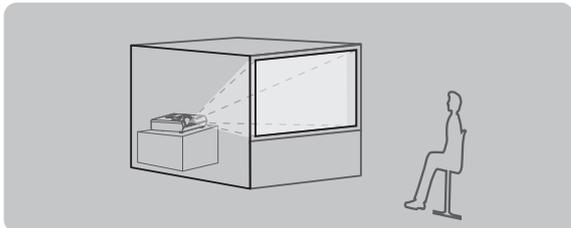
Chapitre 2 Mise en route

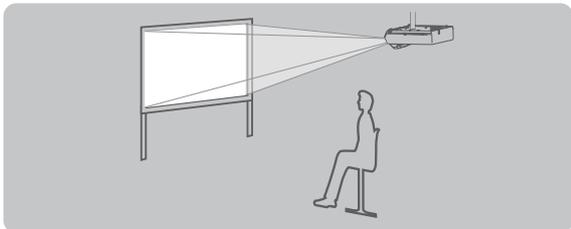
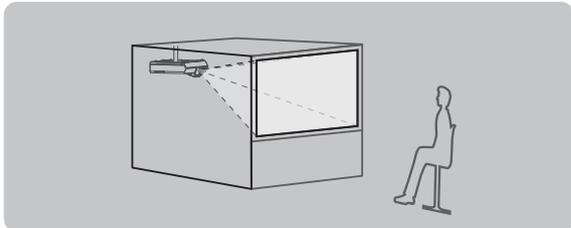
Ce chapitre décrit la marche à suivre avant d'utiliser le projecteur, par exemple l'installation et les branchements.

Installation

Mode d'installation

Il y a quatre façons d'installer le projecteur. Réglez le menu [Affichage] → [Méthode projection] (➔ page 52) en fonction du lieu de l'installation.

Installation sur un bureau/sur le sol et projection vers l'avant 		Installation sur un bureau/sur le sol et projection par l'arrière (Utilisation de l'écran translucide) 	
Élément de menu	Méthode	Élément de menu	Méthode
[Méthode projection]	[Avant]	[Méthode projection]	[Arrière]

Fixation au plafond et projection vers l'avant 		Fixation au plafond et projection par l'arrière (Utilisation de l'écran translucide) 	
Élément de menu	Méthode	Élément de menu	Méthode
[Méthode projection]	[Plafond/Avant]	[Méthode projection]	[Plafond/Arrière]

Remarque

- La fonction interactive ne peut être utilisée lorsque vous projetez depuis l'arrière.

Pièces pour le montage au plafond (en option)

Cette opération nécessite un support de montage au plafond en option. Assurez-vous d'utiliser le support de montage du projecteur avec le support de montage au plafond pour des plafonds élevés ou des plafonds bas.

N° de modèle : ET-PKL100H (pour plafond élevé), ET-PKL100S (pour plafond bas), ET-PKL430B (Support d'installation du projecteur)

- Utilisez uniquement les supports de montage au plafond spécifiés pour ce projecteur.
- Reportez-vous au manuel d'installation pour le support de montage au plafond lorsque vous installez le support et le projecteur.

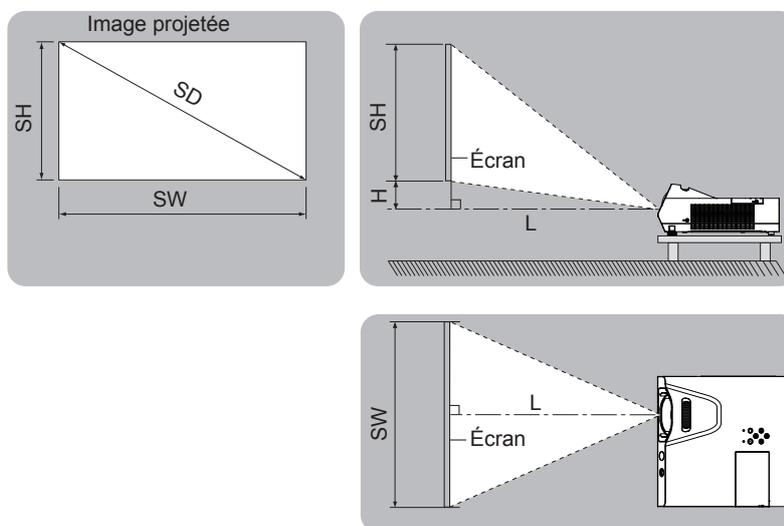
Attention

- Pour garantir la performance et la sécurité du projecteur, l'installation du support de montage au plafond doit être effectuée par votre revendeur ou un technicien qualifié.

Taille de l'écran et distance de projection

Reportez-vous à la taille d'écran et aux distances de projection pour installer le projecteur. Vous pouvez régler la position de l'image en fonction de la position de l'écran.

- L'illustration suivante est créée en partant du principe que la position et la taille de l'image projetée ont été alignées afin de s'afficher en plein écran.



L	Distance de projection
SH	Hauteur de l'image
SW	Largeur de l'image
H	Distance du centre de l'objectif à l'extrémité plus basse de l'image (m)
SD	Taille de l'image projetée

Attention

- Avant l'installation, « veuillez lire Précautions d'utilisation » (➔ page 14).

Distance de projection

Une erreur de $\pm 5\%$ dans des distances de projection énumérées peut se produire.

Lorsque [Trapèze] est utilisé, la distance est corrigée pour devenir inférieure à la taille d'image spécifiée.

(Unité : m)

Taille de la projection	Rapport d'aspect 16:10		Rapport d'aspect 16:9		Rapport d'aspect 4:3	
	Distance de projection (L)	Position en hauteur (H)	Distance de projection (L)	Position en hauteur (H)	Distance de projection (L)	Position en hauteur (H)
1,27 (50")	0,48	0,108	0,50	0,145	0,55	0,122
1,52 (60")	0,59	0,129	0,60	0,174	0,67	0,146
1,78 (70")	0,69	0,151	0,71	0,203	0,79	0,171
2,03 (80")	0,80	0,172	0,82	0,232	0,91	0,195
2,29 (90")	0,90	0,194	0,92	0,262	1,02	0,219
2,54 (100")	1,00	0,215	1,03	0,291	1,14	0,244

Formules de distance de projection

Pour utiliser une taille d'écran non répertoriée dans ce manuel, vérifiez SD de la taille de l'écran (m) et utilisez la formule respective pour calculer la distance de projection.

L'unité de toutes les formules est en m. (Les valeurs obtenues par les formules de calcul suivantes ont une légère tolérance.)

Si vous voulez calculer la distance de projection avec SD de la taille de l'image projetée (unité : pouce) par substitution, veuillez attribuer 0,0254 fois à la valeur SD.

	Rapport d'aspect 16:10	Rapport d'aspect 16:9	Rapport d'aspect 4:3
Hauteur d'écran (SH)	= 0,530 × SD	= 0,490 × SD	= 0,6 × SD
Largeur d'écran (SW)	= 0,848 × SD	= 0,872 × SD	= 0,8 × SD
Distance de projection (L)	= 0,4085 × SD - 0,0339	= 0,4188 × SD - 0,0339	= 0,4625 × SD - 0,0339

Raccordement

Avant le raccordement

- Avant le raccordement, lisez attentivement le manuel d'utilisation du dispositif externe à connecter.
- Mettez l'interrupteur d'alimentation sur arrêt avant de connecter les câbles.
- Prenez note des points suivants avant de relier les câbles. Dans le cas contraire, vous risquez d'entraîner des dysfonctionnements.
 - Lors du branchement d'un câble à un appareil connecté au projecteur ou au projecteur lui-même, touchez tous les objets métalliques voisins pour éliminer l'électricité statique de votre corps avant d'effectuer des travaux.
 - N'utilisez pas de câbles inutilement longs pour brancher un appareil connecté au projecteur ou au boîtier du projecteur. Plus le câble est long, plus il est susceptible de générer du bruit. Car l'utilisation d'un câble enroulé le fait fonctionner comme une antenne, il est plus susceptible de générer du bruit.
 - Pour brancher des câbles, connectez la masse d'abord, puis insérez directement la borne de connexion de l'appareil branché.
- Si aucun câble de connexion n'est fourni avec l'appareil, ou qu'aucun câble en option ne permet sa connexion, vous devrez chercher un câble de connexion du système adapté à cet appareil.
- Les signaux vidéo trop instables peuvent faire vaciller ou onduler aléatoirement les images sur l'écran. Dans ce cas, un correcteur de base temporelle (TBC) doit être raccordé.
- Le projecteur accepte les signaux Vidéo, les signaux Y/C, les signaux $Y_C C_R / Y_P P_R$ et les signaux RGB analogiques (les signaux synchrones sont de niveau TTL), et le signal numérique.
- Certains modèles d'ordinateur ou certaines cartes graphiques ne sont pas compatibles avec le projecteur.
- Si vous utilisez des câbles longs pour connecter chaque équipement au projecteur, il est possible que l'image ne soit pas affichée correctement à moins d'utiliser un compensateur.
- Pour des détails sur les signaux vidéo pris en charge par le projecteur, consultez la section « Liste des signaux compatibles ». (➔ page 105)

Affectations des broches de la borne <COMPUTER 1 IN> et noms des signaux

Vue extérieure	N° de la broche	Noms des signaux	N° de la broche	Noms des signaux
	①	R/P _R /C	⑨	+5 V
	②	G/Y/Y	⑩	GND
	③	B/P _B	⑪	GND
	④	—	⑫	Données DDC
	⑤	GND	⑬	HD/SYNC
	⑥	GND	⑭	VD
	⑦	GND	⑮	Horloge DDC
	⑧	GND		

Affectations des broches de la borne <COMPUTER 2 IN> et noms des signaux

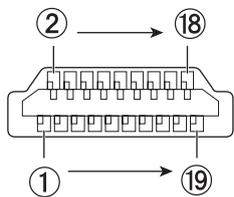
Vue extérieure	N° de la broche	Noms des signaux	N° de la broche	Noms des signaux
	①	R	⑨	+5 V
	②	G	⑩	GND
	③	B	⑪	—
	④	—	⑫	Données DDC
	⑤	GND	⑬	HD/SYNC
	⑥	GND	⑭	VD
	⑦	GND	⑮	Horloge DDC
	⑧	GND		

Affectations des broches de la borne <MONITOR OUT> et noms des signaux

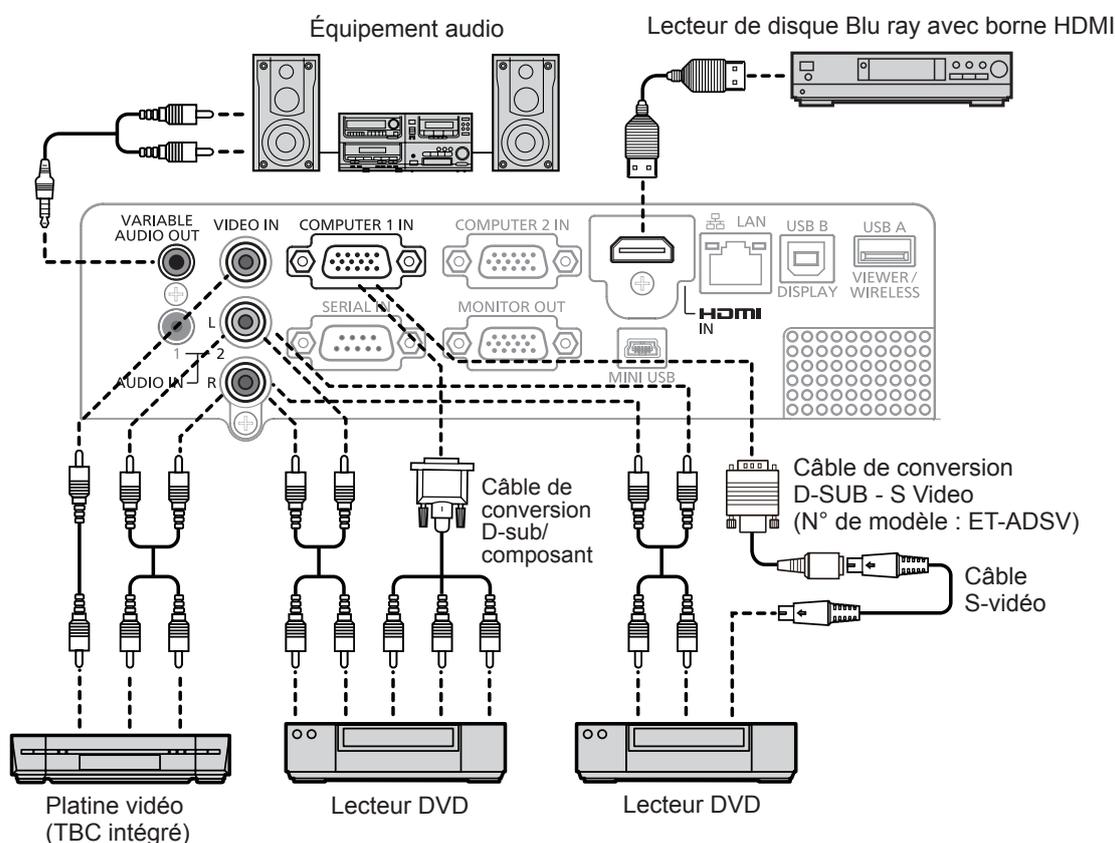
Vue extérieure	N° de la broche	Noms des signaux	N° de la broche	Noms des signaux
	①	R	⑨	—
	②	G	⑩	GND
	③	B	⑪	—
	④	—	⑫	—
	⑤	GND	⑬	HD/SYNC
	⑥	GND	⑭	VD
	⑦	GND	⑮	—
	⑧	GND		

Affectations des broches de la borne <HDMI IN> et noms des signaux

Vue extérieure	N° de la broche	Noms des signaux	N° de la broche	Noms des signaux
Broches à numéros pairs ② à ⑱	①	Données 2+ T.M.D.S	⑪	Protection horloge T.M.D.S
	②	Protection données 2 T.M.D.S	⑫	Horloge - T.M.D.S
	③	Données 2- T.M.D.S	⑬	CEC
	④	Données 1+ T.M.D.S	⑭	—
	⑤	Protection données 1 T.M.D.S	⑮	SCL
Broches à numéros impairs ① à ⑱	⑥	Données 1- T.M.D.S	⑯	SDA
	⑦	Données 0+ T.M.D.S	⑰	DDC/CEC GND
	⑧	Protection données 0 T.M.D.S	⑱	+5 V
	⑨	Données 0- T.M.D.S		Détection de connexion à chaud
	⑩	Horloge + T.M.D.S		



Exemple de raccordement : Appareil audio/vidéo



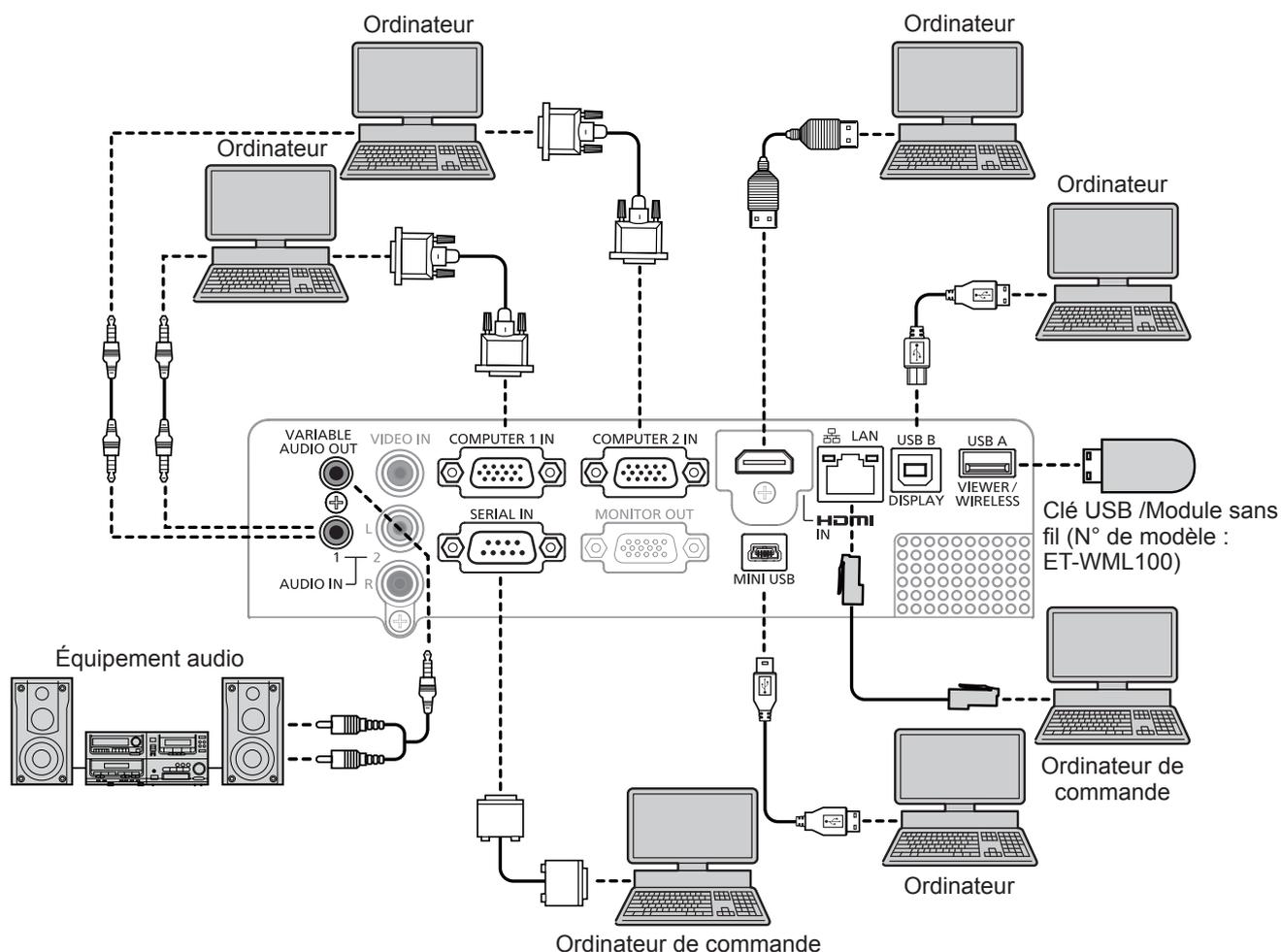
Attention

- Utilisez toujours l'un des appareils suivants lors du branchement d'un magnétoscope.
 - Un magnétoscope avec correcteur de base du temps intégré (TBC).
 - Un correcteur de base du temps (TBC) entre le projecteur et le magnétoscope.
- Si des signaux de save non standard sont connectés, l'image peut être déformée. Dans ce cas, raccordez le correcteur de base du temps (TBC) entre le projecteur et les périphériques externes.

Remarque

- Pour un câble HDMI, utilisez un câble HDMI à haute vitesse conforme aux normes HDMI. L'utilisation d'un câble non conforme aux normes HDMI peut interrompre les images ou empêcher leur projection.
- Ce projecteur ne prend pas en charge la liaison VIERA Link (HDMI).
- Lorsque la borne <VARIABLE AUDIO OUT> est connectée avec le câble, le son ne sera pas émis par le haut-parleur intégré.
- Lorsque le signal d'entrée est Y/C, le câble de conversion en option D-SUB - S Vidéo (N° de modèle : ET-ADSV) est nécessaire.

Exemple de raccordement : Ordinateurs



Attention

- Lors du raccordement du projecteur à un ordinateur ou à un périphérique externe, utilisez le cordon d'alimentation fourni avec chaque périphérique et des câbles blindés disponibles sur le marché.

Remarque

- Pour un câble HDMI, utilisez un câble HDMI à haute vitesse conforme aux normes HDMI. L'utilisation d'un câble non conforme aux normes HDMI peut interrompre les images ou empêcher leur projection.
- Si vous utilisez le projecteur à l'aide d'un ordinateur avec la fonction de reprise (dernière mémoire), vous pourriez avoir à réinitialiser la fonction de reprise pour faire fonctionner le projecteur.
- Lorsque la borne <VARIABLE AUDIO OUT> est connectée avec le câble, le son ne sera pas émis par le haut-parleur intégré.
- Connectez le module sans fil optionnel (N° de modèle : ET-WML100) ou la clé USB directement à la borne <USB A (VIEWER/WIRELESS)> de ce projecteur sans utiliser un câble d'extension USB ou un concentrateur USB.
- Si le signal vidéo de la borne DVI-D de l'appareil externe (tel qu'un ordinateur) est connectée à la borne <HDMI IN> à l'aide d'un câble de conversion, vous devez régler le menu [Réglages] → [Réglages HDMI] → [Son] sur [Ordinateur] (➔ page 60) et le signal d'entrée audio sur la borne <AUDIO IN 1>.

Chapitre 3 Opérations de base

Ce chapitre décrit les opérations de base pour démarrer.

Mise sous tension/hors tension

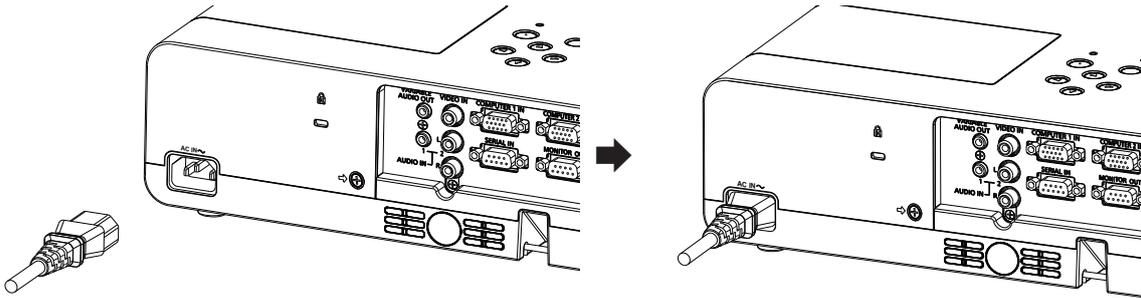
Branchement du cordon d'alimentation

Assurez-vous que le cordon d'alimentation fourni est bien fixé à la borne <AC IN> du boîtier du projecteur pour éviter son retrait facile.

Pour en savoir plus sur la manipulation du cordon d'alimentation, reportez-vous à « Avis important concernant la sécurité ! » (➔ page 4).

Fixation

- 1) Vérifiez l'état de la borne <AC IN> à l'arrière du boîtier du projecteur et du connecteur du cordon d'alimentation, puis insérez fermement le connecteur dans le bon sens.



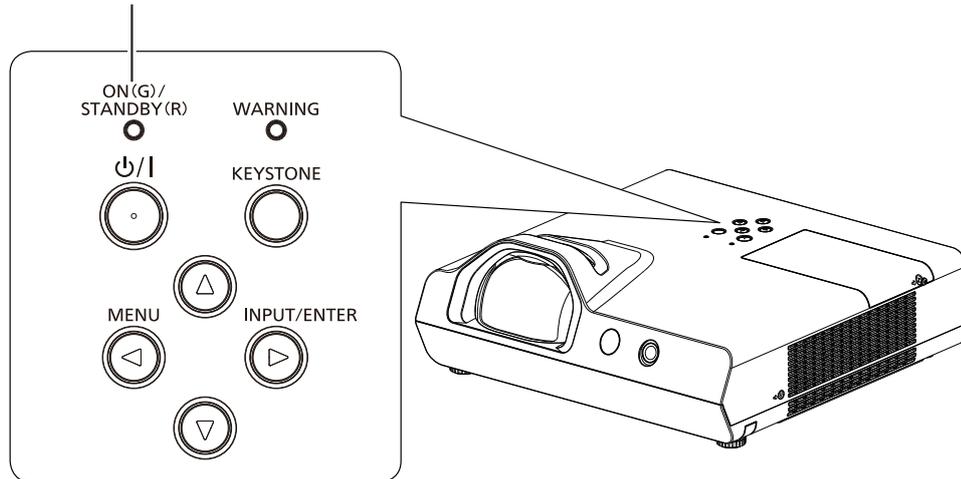
Retrait

- 1) Assurez-vous que le projecteur est en mode de veille, et retirez le cordon d'alimentation de la prise.
- 2) Retirez le connecteur du cordon d'alimentation de la borne <AC IN>.

Voyant d'alimentation

Le voyant d'alimentation <ON(G)/STANDBY(R)> vous informe de l'état de l'alimentation. Vérifiez l'état du voyant d'alimentation <ON(G)/STANDBY(R)> avant d'utiliser le projecteur.

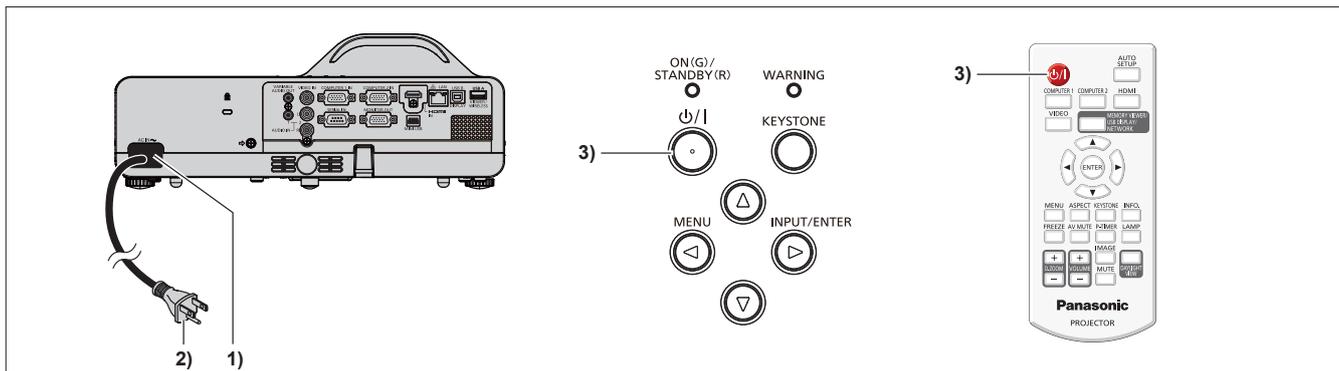
Voyant d'alimentation <ON(G)/STANDBY(R)>



État du voyant		État
Aucun éclairage		La fiche d'alimentation n'est pas connectée à la prise.
Rouge	Allumé	Le projecteur est éteint. (En mode veille)
	Clignotement	Le projecteur se prépare à projeter.
		Le projecteur projetera l'image après un moment. Le projecteur se prépare à la mise hors tension. L'alimentation est coupée au bout de quelques instants. (le projecteur bascule en mode attente.)
Vert	Allumé	En cours de projection.
	Clignotement	La lampe lumineuse est éteinte. Le menu [Étendre] → [Extinction automatique] est réglé sur [Prêt].
Orange	Allumé	Une défaillance intérieure est détectée. Pour en savoir plus, reportez-vous à la section « Voyants d'alimentation/d'avertissement ». (➔ page 92)
	Clignotant	

Mise sous tension du projecteur

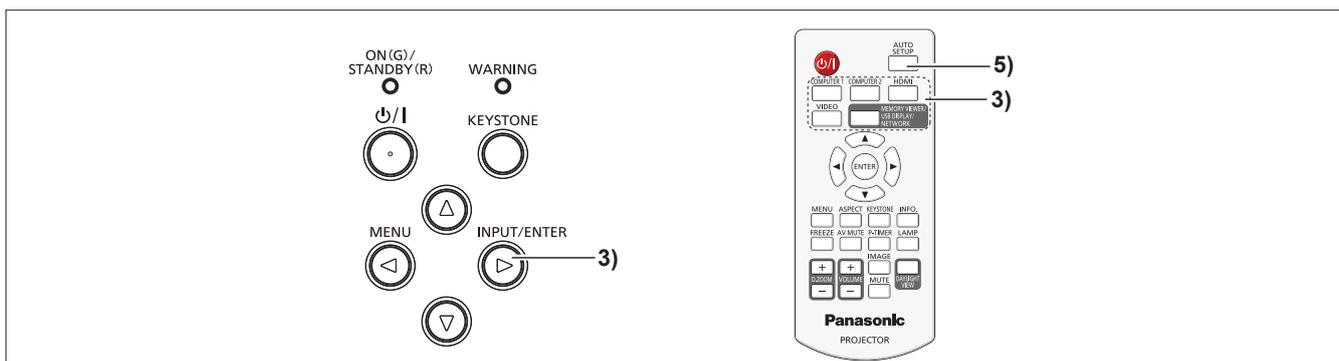
Avant d'allumer le projecteur, vérifiez que tous les autres appareils sont correctement branchés. (➔ page 31)



- 1) Raccordez le cordon d'alimentation au boîtier du projecteur.
- 2) Branchez la fiche d'alimentation à une prise.
 - Le voyant d'alimentation <ON(G)/STANDBY(R)> s'allume en rouge, et le projecteur passera en mode veille.
- 3) Appuyez sur la touche d'alimentation <⏻/⏻>.
 - Le voyant d'alimentation <ON(G)/STANDBY(R)> s'allume en vert et l'image est rapidement projetée sur l'écran.

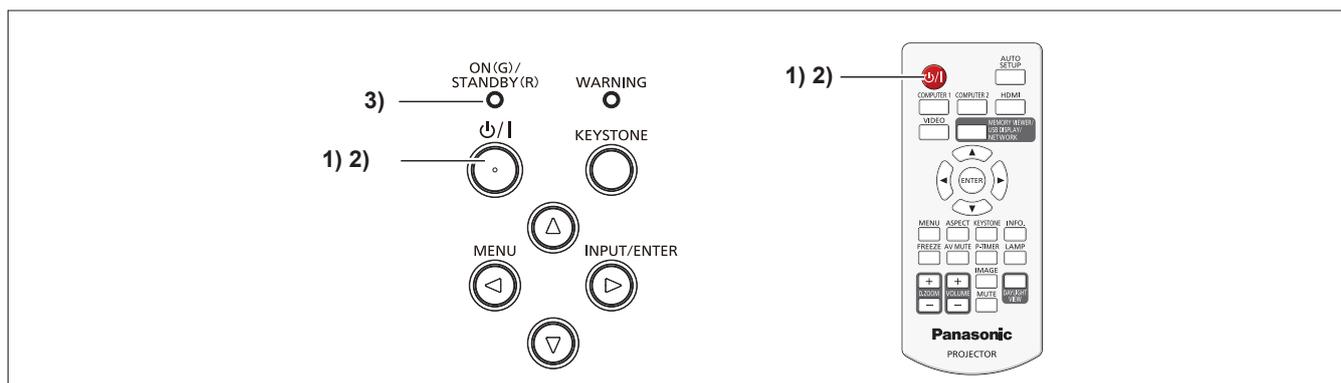
Faire des réglages et des sélections

Il est conseillé de projeter les images en continu pendant au moins 30 minutes avant de régler le foyer.



- 1) Réglez grossièrement le foyer de l'image à l'aide de la bague du foyer. (➔ page 39)
- 2) Changez les réglages du menu [Affichage] → [Méthode projection] en fonction de mode d'installation. (➔ page 52)
 - Reportez-vous à « Navigation dans le menu » (➔ page 47) pour connaître l'opération de l'écran du menu.
- 3) Appuyez sur la touche <INPUT/ENTER> du panneau de commande ou les touches de sélection d'entrée (<COMPUTER 1>, <COMPUTER 2>, <HDMI>, <VIDEO>, <MEMORY VIEWER/USB DISPLAY/NETWORK>) de la télécommande pour sélectionner le signal d'entrée.
- 4) Réglez l'angle de projection du projecteur avec les pieds réglables. (➔ page 40)
- 5) Si le signal d'entrée est un signal RGB analogique, appuyez sur la touche <AUTO SETUP>.
- 6) Réglez à nouveau le foyer à l'aide de la bague du foyer.

Mise hors tension du projecteur



1) Appuyez sur la touche d'alimentation <ON/G>.

- L'écran de confirmation de mise hors tension est affiché.

2) Appuyez à nouveau sur la touche d'alimentation <ON/G>.

- La projection d'image s'arrêtera, et le voyant d'alimentation <ON(G)/STANDBY(R)> clignote en rouge. (Le ventilateur continue à fonctionner.)

3) Attendez jusqu'à ce que le voyant d'alimentation <ON(G)/STANDBY(R)> s'allume en rouge.

- Le projecteur passe en mode veille quand le voyant d'alimentation <ON(G)/STANDBY(R)> s'allume en rouge.

4) Débranchez la fiche du cordon d'alimentation de la prise.

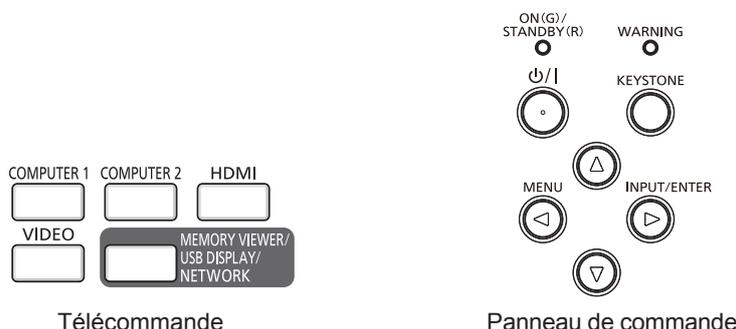
Remarque

- Pendant que le voyant d'alimentation <ON(G)/STANDBY(R)> clignote en rouge, la lampe est en cours de refroidissement, et il est impossible d'allumer le projecteur. Attendez jusqu'à ce que le voyant d'alimentation <ON(G)/STANDBY(R)> clignote en rouge pour rallumer le projecteur.
- Au moment d'emballer le projecteur pour le transport et le stockage, veuillez assurez-vous que le voyant d'alimentation est éteint.
- Même lorsque l'alimentation est coupée en appuyant sur la touche d'alimentation <ON/G>, le projecteur consomme de l'électricité si la fiche du cordon d'alimentation est branchée à la prise. Lorsque le menu [Réglages] → [Mode veille] est réglé sur [Mode eco], l'utilisation de certaines fonctions est restreinte, mais la consommation électrique en mode veille peut être conservée.

Projection

Vérifiez les connexions des périphériques (page 31) et la connexion du cordon d'alimentation (➔ page 35) et mettez le projecteur sous tension (➔ page 36) pour démarrer le projecteur. Sélectionnez l'image et ajustez son état.

Sélection du signal d'entrée



L'entrée pour la projection peut être commutée. La méthode pour commuter l'entrée est la suivante.

- Appuyez sur la touche de sélection d'entrée de la télécommande et spécifiez directement l'entrée à projeter.
- Appuyez sur la touche <INPUT/ENTER> du panneau de commande pour afficher l'écran de sélection d'entrée, puis sélectionnez l'entrée pour la projection dans la liste.

Utilisation de la télécommande

L'entrée pour la projection peut être changée en appuyant directement sur la touche de sélection d'entrée sur la télécommande.

- 1) Appuyez sur les touches de sélection d'entrée (<COMPUTER 1>, <COMPUTER 2>, <HDMI>, <VIDEO>, <MEMORY VIEWER/USB DISPLAY/NETWORK>).

<COMPUTER 1>	Bascule sur l'entrée Ordinateur 1 ou Composant. Bascule sur l'autre entrée quand une entrée a déjà été sélectionnée. L'image du signal envoyé à la borne <COMPUTER 1 IN> est projetée.
<COMPUTER 2>	Bascule sur l'entrée Ordinateur 2. L'image du signal envoyé à la borne <COMPUTER 2 IN> est projetée.
<HDMI>	Bascule sur l'entrée HDMI. L'image du signal envoyé à la borne <HDMI IN> est projetée.
<VIDEO>	Bascule sur l'entrée Vidéo ou S-vidéo. Bascule sur l'autre entrée quand une entrée a déjà été sélectionnée. L'image du signal envoyé à la borne <VIDEO IN> est projetée lorsque l'entrée Vidéo est sélectionnée. L'image du signal Y/C envoyé à la borne <COMPUTER 1 IN> est projetée lorsque l'entrée S-vidéo est sélectionnée.
<MEMORY VIEWER/USB DISPLAY/NETWORK>	Bascule sur l'entrée Memory Viewer, Affichage USB ou Réseau. Si l'une des entrées a été sélectionnée, l'entrée change chaque fois que vous appuyez sur la touche.

Attention

- Il est possible que les images ne peuvent pas être correctement projetées selon le périphérique branché et le disque DVD, la cassette vidéo, etc. à lire. Sélectionnez un format du système adapté au signal d'entrée dans le menu [Affichage] → [Système] (➔ page 53).
- Vérifiez le rapport d'aspect de l'écran et de l'image et sélectionnez le rapport d'aspect optimal dans le menu [Affichage] → [Aspect] (➔ page 52).

Remarque

- Si l'entrée Memory Viewer est sélectionnée, l'image fixe stockée dans la clé USB peut être projetée à l'aide de la fonction Memory Viewer. Pour en savoir plus, reportez-vous à la section « À propos de la fonction Memory Viewer » (➔ page 77).
- Si le projecteur a été connecté à un ordinateur avec un câble de conversion USB et que l'entrée Affichage USB est sélectionnée, l'écran de l'ordinateur et le son peuvent être émis à l'aide de la fonction Affichage USB. Pour en savoir plus, reportez-vous à la section « Fonction Affichage USB » (➔ page 79).
- Si l'entrée Réseau est sélectionnée, l'image d'un ordinateur (y compris un iPad/iPhone/iPod touch et un appareil Android) peut être transférée via LAN sans fil/LAN câblé au projecteur à l'aide du logiciel d'application de transfert d'images Panasonic.
Pour en savoir plus sur les logiciels d'application de transfert d'images « Presenter Light » et « Wireless Projector », reportez-vous au site Web de Panasonic (<https://panasonic.net/cns/projector/>).

Utilisation du panneau de commande

L'entrée pour la projection peut être sélectionnée en affichant l'écran d'entrée à l'aide du panneau de commande.

1) Appuyez sur la touche <INPUT/ENTER>.

- L'écran d'entrée s'affiche.



2) Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner un élément, puis appuyez sur la touche <ENTER>.

- L'entrée sélectionnée sera projetée.

Comment ajuster l'état de l'image

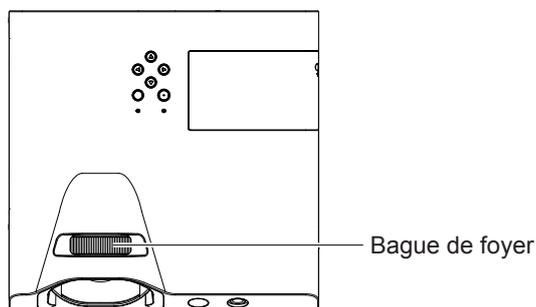
Lors de la mise en place du projecteur pour la première fois ou à un nouvel emplacement, il faut effectuer les opérations suivantes.

1) Ajuster l'angle de projection.

- Si l'image projetée est inclinée vers la gauche ou la droite, ajustez les pieds réglables jusqu'à ce que l'image projetée soit à niveau.
Si l'image projetée se situe sous l'écran, étendez le pied réglable pour régler la position de l'image projetée.
Pour en savoir plus, consultez « Réglage des pieds réglables » (➔ page 40).
- Réglez dans le menu [Étendre] → [Trapèze] (➔ page 62) lorsque l'image projetée est déformée.

2) Pour régler le foyer.

- Tournez la bague de foyer pour ajuster le foyer de l'image projetée.



Remarque

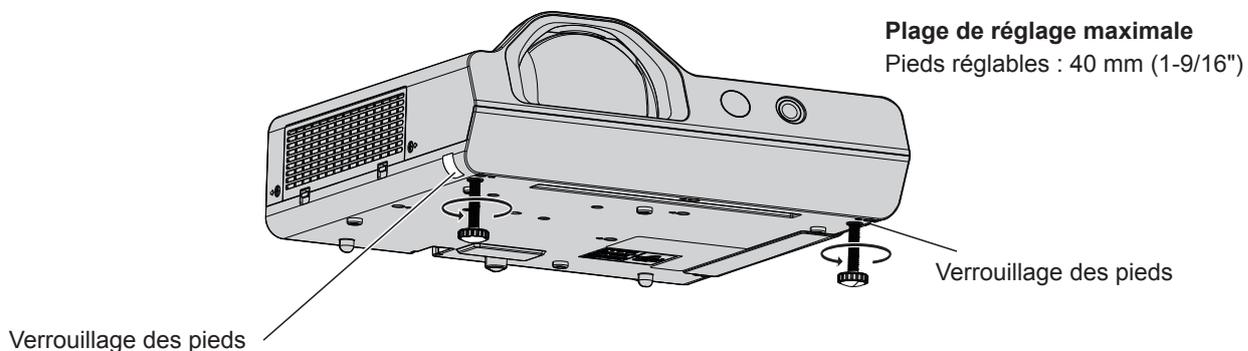
- Il est conseillé de projeter les images en continu pendant au moins 30 minutes avant de régler le foyer.
- Si vous ajustez la mise au point, vous pouvez devoir ajuster la taille de l'image en modifiant la distance entre l'écran et le projecteur.

Réglage des pieds réglables

En appuyant sur le verrou des pieds réglables avec votre doigt, le verrou des pieds réglables est libéré et devient lâche. Il sera verrouillé lorsque vous relâcherez le doigt. Soulevez la face avant du projecteur tout en appuyant sur le verrou des pieds réglables avec votre doigt, et relâchez votre doigt jusqu'à ce que la position de projection est alignée.

Pour un léger ajustement, tournez les pieds réglables.

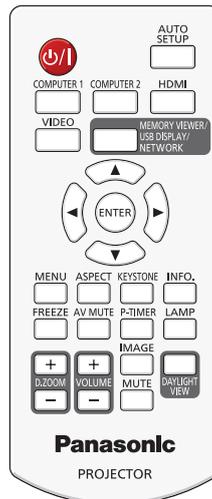
Tournez les pieds réglables pour l'étendre comme indiqué sur la figure et tournez-le dans le sens opposé pour le contracter.



Attention

- L'air chaud sort du port d'échappement d'air pendant que la lampe est allumée. Ne touchez pas directement le port d'échappement d'air lors de l'ajustement des pieds réglables.
- Réglez dans le menu [Étendre] → [Trapèze] (► page 62) lorsque l'image projetée est déformée.

Opérations de base à l'aide de la télécommande



Exécution de la configuration automatique

Les fonctions de la Recherche d'entrée, de l'Ajustement automatique du PC et de la correction Keystone automatique peuvent être effectuées simultanément.

La Recherche d'entrée est une fonction permettant de détecter automatiquement le signal d'entrée et de commuter l'entrée.

La fonction de l'Ajustement automatique du PC peut être utilisée pour régler automatiquement la phase de l'horloge, la position de l'image (horizontale / verticale) et l'horloge à points lors de l'entrée du signal RGB analogique d'image fixe. (Le signal RGB analogique est un signal structuré avec des points, comme le signal d'ordinateur.)

La fonction de correction Keystone automatique corrige automatiquement la distorsion trapézoïdale verticale.

Il est recommandé d'utiliser une image avec des bordures blanches vives aux bords et des caractères à fort contraste de noir et blanc lors de l'exécution de la fonction Ajustement automatique du PC. Évitez d'utiliser des images avec des demi-teintes ou une gradation de couleurs, telles que des photographies ou des infographies.



1) Appuyez sur la touche <AUTO SETUP> de la télécommande.

Remarque

- Pour définir les fonctions à exécuter pendant l'exécution de la configuration automatique, voir le menu [Étendre] → [Réglages auto] (➡ page 61).
- Il est possible que le réglage ne soit pas correct même lorsque la fonction Ajustement automatique du PC est effectuée. Dans ce cas, réglez les paramètres suivants.
 - Pour la phase d'horloge : Menu [Affichage] → [Synchro fine] (➡ page 51)
 - Pour la position d'image horizontale : Menu [Affichage] → [Position H] (➡ page 51)
 - Pour la position d'image verticale : Menu [Affichage] → [Position V] (➡ page 52)
 - Pour l'horloge à points : Menu [Affichage] → [Taille H.] (➡ page 52)
- Si la distorsion trapézoïdale persiste, vous pouvez effectuer un réglage à l'aide de la fonction de réglage de l'écran. Pour en savoir plus, reportez-vous à « Utilisation de la fonction de réglage de l'écran » (➡ page 42). Vous pouvez également le régler en utilisant le menu [Étendre] → [Trapèze] (➡ page 62).
- Il est possible que le réglage ne soit pas correct en fonction du modèle d'ordinateur et du signal d'entrée.
- Les images peuvent être perturbées pendant quelques secondes lors du réglage automatique ou de la correction automatique, mais il ne s'agit pas d'un dysfonctionnement.
- Si vous appuyez sur n'importe quelle touche de la télécommande pendant l'exécution de la configuration automatique, celle-ci sera annulée.
- Même pour les signaux compatibles avec la fonction Ajustement automatique du PC, l'Ajustement automatique du PC peut ne pas fonctionner correctement lorsque la configuration automatique est effectuée avec une entrée d'image animée.

Changement du rapport d'aspect de l'image

Vous pouvez changer le rapport d'aspect de l'image.

Touche 

1) Appuyez sur la touche <ASPECT> de la télécommande.

Remarque

- Pour en savoir plus, reportez-vous au menu [Affichage] → [Aspect] (➔ page 52).

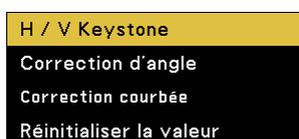
Utilisation de la fonction de réglage de l'écran

Vous pouvez corriger la distorsion trapézoïdale et la distorsion courbée de l'image projetée.

Touche 

1) Appuyez sur la touche <KEYSTONE> de la télécommande.

- L'écran de sélection de la fonction de réglage de l'écran est affiché.
- Vous pouvez également appuyez sur la touche <KEYSTONE> du panneau de commande.



[H / V Keystone]	Sélectionner lorsque le trapèze de l'image projetée est déformé.
[Correction d'angle]	Sélectionner lorsque les quatre coins de l'image projetée sont déformés.
[Correction courbée]	Sélectionner lorsque la linéarité n'est pas uniforme ou l'image projetée présente une distorsion courbe.
[Réinitialiser la valeur]	Remettre toutes les valeurs ajustées de la fonction de réglage de l'écran aux valeurs d'usine.

2) Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [H / V Keystone], [Correction d'angle], ou [Correction courbée].

3) Appuyez sur la touche <ENTER>.

- L'écran de réglage individuel de l'élément sélectionné s'affiche.

4) Appuyez sur ▲▼◀▶ pour ajuster.

Remarque

- Pour en savoir plus, reportez-vous au menu [Étendre] → [Trapèze] (➔ page 62).
- Appuyez sur la touche <KEYSTONE> du panneau de commande ou de la télécommande lorsque l'écran de réglage individuel [H / V Keystone], [Correction d'angle] ou [Correction courbée] s'affiche, l'écran de réglage individuel change comme suit.
 - [H / V Keystone] ⇔ [Correction d'angle] (En haut à gauche) ⇔ [Correction d'angle] (En haut à droite) ⇔ [Correction d'angle] (En bas à droite) ⇔ [Correction d'angle] (En bas à gauche) ⇔ [Correction courbée Gain X/Y] ⇔ [Correction courbée décalage X] ⇔ [Correction courbée décalage Y] ⇔ [H / V Keystone] ⇔ ...

Utilisation de la fonction d'état

Afficher l'état du projecteur.

Touche 

1) Appuyez sur la touche <INFO.> de la télécommande.

- L'écran [Info.] s'affiche.

2) Rappuyez sur la touche <INFO.>.

- L'écran [Info.] disparaît.

Remarque

- Pour en savoir plus, reportez-vous au menu [Info.] (➔ page 75).

Utilisation de la fonction Arrêt sur image

Vous pouvez geler l'image projetée et couper le son temporairement, quel que soit l'état de la lecture sur l'appareil externe.

FREEZE

Touche 

1) Appuyez sur la touche <FREEZE> de la télécommande.

- La vidéo est mise en pause et l'audio est mis en silencieux. L'icône  est affichée sur l'écran pendant l'Arrêt sur image.

2) Appuyez à nouveau sur la touche <FREEZE>.

- La lecture de la vidéo reprend et l'audio est réactivé.

Utilisation de la fonction Arrêt temporaire AV

Si vous n'utilisez pas le projecteur pendant un certain temps, pendant la pause lors d'une réunion par exemple, vous pouvez désactiver momentanément l'image et le son.

AV MUTE

Touche 

1) Appuyez sur la touche <AV MUTE> de la télécommande.

- L'audio et l'image sont désactivés.

2) Appuyez à nouveau sur la touche <AV MUTE>.

- L'audio et l'image sont activés.

Utilisation de la fonction Minuteur présentation

Vous pouvez activer la fonction Minuteur présentation.

Les présentations, etc. peuvent être effectuées en vérifiant le temps écoulé.

P-TIMER

Touche 

1) Appuyez sur la touche <P-TIMER> de la télécommande.

- Le décompte démarre.
- Le temps écoulé s'affiche en bas à droite de l'image projetée.

2) Appuyez à nouveau sur la touche <P-TIMER>.

- Le décompte s'arrête.

3) Appuyez à nouveau sur la touche <P-TIMER>.

- Le minuteur de présentation est terminé.

Changement de la luminosité de la source lumineuse

Cette fonction vous permet de changer la luminosité de la source lumineuse.

LAMP

Touche 

1) Appuyez sur la touche <LAMP> de la télécommande.

- La commutation se fera à chaque fois que vous appuyez sur la touche, [ (Normale)] → [ (Mode eco)] → [ (Silencieux)] → [ (Normale)] → ...

Remarque

- Pour en savoir plus, reportez-vous au menu [Réglages] → [Contrôle de la lampe] (➔ page 57).

Utilisation de la fonction Zoom digital

(Uniquement pour l'entrée des signaux d'image fixe)

Vous pouvez agrandir le centre de l'image projetée. Vous pouvez également modifier l'emplacement de la zone à agrandir.



Touches

1) Appuyez sur la touche <D.ZOOM +> ou <D.ZOOM -> de la télécommande.

- L'écran de réglage individuel [D. zoom] s'affiche.
- Appuyez sur ▲▼◀▶ de la télécommande pour déplacer la position d'affichage après l'agrandissement.

Opération	Réglage	Plage de réglage
Appuyez sur la touche <D.ZOOM +>.	Augmente le grossissement.	0 ~ 33
Appuyez sur la touche <D.ZOOM ->.	Réduit le grossissement.	
Appuyez sur les touches ▲▼ après l'agrandissement.	Déplace la zone vers le haut ou le bas.	--
Appuyez sur les touches ◀▶ après l'agrandissement.	Déplace la zone vers la gauche ou la droite.	

Remarque

- Lorsque les signaux d'entrée changent pendant le zoom digital, l'affichage de l'agrandissement du zoom digital sera annulé.

Contrôle du volume du haut-parleur

Vous pouvez régler le volume de la sortie audio du haut-parleur intégré ou de la borne <VARIABLE AUDIO OUT>.



Touches

1) Appuyez sur la touche <VOLUME +> ou <VOLUME -> de la télécommande.

<VOLUME +>	Augmente le volume.
<VOLUME ->	Baisse le volume.

Changement du mode d'image

Cette fonction vous permet de changer le mode d'image.



Touche

1) Appuyez sur la touche <IMAGE> de la télécommande.

- La commutation se fera à chaque fois que vous appuyez sur la touche, [Dynamique] → [Standard] → [Cinéma] → [Tableau d'école (Vert)] → [Colorboard] → [Image d'utilisateur] → [Dynamique] → ...

Remarque

- Pour en savoir plus, reportez-vous au menu [Réglage de la couleur] → [Mode d'image] (➔ page 54).

Utilisation de la fonction Muet

Le son du haut-parleur intégré ou de la borne <VARIABLE AUDIO OUT> sera temporairement désactivé.



Touche

1) Appuyez sur la touche <MUTE> de la télécommande.

- Le son est désactivé.

2) Appuyez à nouveau sur la touche <MUTE>.

- Le son est activé.

Utilisation de la fonction Daylight View

La fonction Daylight View Lite améliore la vivacité de l'image même si elle est projetée sous une lumière intense.



Touche

1) Appuyez sur la touche <DAYLIGHT VIEW> de la télécommande.

- La fonction Daylight View Lite sera activée/désactivée chaque fois que vous appuyez sur la touche.

Remarque

- Pour en savoir plus, reportez-vous au menu [Réglage de la couleur] → [Daylight View] (➔ page 56).

Réglage des numéros ID de la télécommande

Lorsque vous utilisez le système avec plusieurs projecteurs, vous pouvez utiliser tous les projecteurs simultanément ou chaque projecteur individuellement en utilisant une seule télécommande, si un numéro ID unique est attribué à chaque projecteur.

Après avoir configuré le numéro ID du projecteur, définissez le même numéro ID pour la télécommande.

Il existe sept codes d'identification différents (TOUS, code 1 à 6), le numéro ID initial est [TOUS].

MENU



Touche

IMAGE



Touche

1) Les numéros ID du projecteur sont définis en appuyant sur la touche <IMAGE> une à six fois tout en maintenant la touche <MENU> enfoncée.

- Le nombre de fois que vous avez appuyé sur la touche <IMAGE> correspond au numéro de code d'identification souhaité. Le nombre d'appuis sur la touche <IMAGE> est le suivant :
Code 1 = Une fois, Code 2 = Deux fois, Code 3 = 3 fois, Code 4 = 4 fois, Code 5 = 5 fois, Code 6 = 6 fois.
- Le code d'identification change lorsque la touche <MENU> est relâchée.

Attention

- Le numéro ID défini sur la télécommande sera enregistré à moins qu'il ne soit redéfini. Il sera toutefois effacé si vous laissez les piles de la télécommande se décharger. Redéfinissez le même numéro ID lors du remplacement des piles.

Remarque

- Réglez le numéro ID du projecteur à partir du menu [Étendre] → [Télécommande]. (➔ page 72)
- Le code d'identification est réinitialisé sur [TOUS] (valeur par défaut) en appuyant simultanément sur les touches <MENU> et <IMAGE> pendant au moins cinq secondes.
- Si vous appuyez sur la touche <IMAGE> sept fois ou plus, l'opération est invalide, le code d'identification ne peut pas être modifié.

Chapitre 4 Réglages

Ce chapitre décrit les configurations et les réglages que vous pouvez effectuer à l'aide du menu à l'écran.

Navigation dans le menu

Le menu à l'écran (Menu) est utilisé pour exécuter les divers réglages et ajustements du projecteur.

Navigation dans le menu

Procédure de fonctionnement

Touche 

1) Appuyez sur la touche <MENU> de la télécommande ou du panneau de commande.

- L'écran du menu principal apparaît.



2) Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner un élément du menu principal.

- L'élément sélectionné est surligné en orange.



3) Appuyez sur la touche <ENTER>.

- Le sous-menu est affiché et ses éléments deviennent sélectionnables.

(il n'y a pas de menu inférieur dans le sous-menu)

(il y a un menu inférieur dans le sous-menu)



- Veuillez passer à l'étape 4).

- S'il y a un menu inférieur dans le sous-menu, ☹ ... s'affichera. (à l'exception de [Système] dans le menu [Affichage])

- Veuillez passer à l'étape 7).

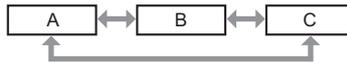
4) Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner un élément du sous-menu, puis appuyez sur la touche <ENTER>.

- Si le sous-menu sélectionné peut être réglé ou ajusté, ▲▼ s'affichera.



5) Appuyez sur ▲▼ pour changer ou ajuster des réglages.

- Certains éléments changent dans l'ordre suivant à chaque pression de ▲▼.



6) Appuyez sur la touche <ENTER> ou <MENU>.

- Les réglages modifiés ou la valeur ajustée sont confirmés.

7) Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner un élément du sous-menu, puis appuyez sur la touche <ENTER>.

- Passe au niveau inférieur de l'écran de menu.

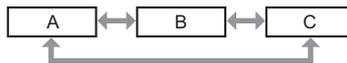
8) Appuyez sur la touche <ENTER>.

- Si l'élément sélectionné peut être réglé ou ajusté, ▲▼ s'affichera.



9) Appuyez sur ▲▼ pour changer ou ajuster des réglages.

- Certains éléments changent dans l'ordre suivant à chaque pression de ▲▼.



- L'élément sélectionné sera affiché par avec une coche .

10) Appuyez sur la touche <ENTER> ou <MENU>.

- Les réglages modifiés ou la valeur ajustée sont confirmés.

Remarque

- Une pression sur la touche <MENU> lorsque l'écran de menu s'affiche permet de retourner au menu précédent ou de sortir de l'écran de menu.
- Certains éléments ne peuvent pas être ajustés ou utilisés pour certains formats de signal d'entrée au projecteur. Les éléments du menu qui ne peuvent pas être ajustés ou utilisés sont affichés en caractères gris et ne peuvent pas être sélectionnés.
- Certains éléments peuvent être ajustés même s'il n'y a aucun signal entrant.
- Pour les éléments de menu, reportez-vous à « Menu principal » (➡ page 48) et « Sous-menu » (➡ page 49).

Menu principal

Les éléments suivants sont dans le menu principal.

Lorsqu'un élément de menu principal est sélectionné, l'écran passe à celui de sélection de sous-menu.

Élément de menu principal		Page
	[Affichage]	51
	[Réglage de la couleur]	54
	[Réglages]	57
	[Étendre]	61
	[Memory Viewer]	73
	[Info.]	75

Sous-menu

L'écran du sous-menu du menu principal sélectionné apparaît et vous pouvez y régler et ajuster les divers éléments.

[Affichage]

Élément de sous-menu	Réglages d'usine par défaut	Page
[Ajustement automatique du PC] ^{*1}	-	51
[Synchro fine] ^{*2}	-	51
[Position H] ^{*1}	-	51
[Position V] ^{*1}	-	52
[Taille H.] ^{*2}	-	52
[Aspect]	[Normale]	52
[Méthode projection]	[Avant]	52
[Position du menu]	[En haut à gauche]	53
[Afficher fond]	[Bleu]	53
[Système]	-	53

*1 Uniquement pour des signaux d'image fixe

*2 Uniquement pour les signaux RGB analogiques

[Réglage de la couleur]

Élément de sous-menu	Réglages d'usine par défaut	Page
[Mode d'image]	[Standard]	54
[Contraste]	[32]	54
[Luminosité]	[32]	54
[Couleur] ^{*1}	[32]	55
[Teinte] ^{*1}	[32]	55
[Température de couleur]	[Médium]	55
[Rouge]	[32]	55
[Vert]	[32]	55
[Bleu]	[32]	55
[Netteté]	[8]	56
[Daylight View]	[Off]	56

*1 Uniquement pour les signaux vidéo, Y/C et YC_BC_R/YP_BP_R

Remarque

- Les réglages d'usine peuvent différer selon le mode d'image.

[Réglages]

Élément de sous-menu	Réglages d'usine par défaut	Page
[Démarrage rapide]	[Off]	57
[Mode veille]	[Mode eco]	57
[Contrôle du ventilateur]	[Off]	57
[Contrôle de la lampe]	[ (Normale)]	57
[Puissance ventilation]	[Normale]	58
[Closed caption]	[Off]	58
[Verrouillage]	[ (Off)]	59
[Iris]	[On]	59
[Son]	-	59
[Réglages HDMI]	-	60

[Étendre] 

Élément de sous-menu	Réglages d'usine par défaut	Page
[Langue]	[English]	61
[Réglages auto]	-	61
[Trapèze]	[Mémoriser]	62
[Logo]	-	65
[Sécurité]	-	68
[Extinction automatique]	[Extinction]	69
[Compteur du filtre]	-	70
[Échantillon test]	[Off]	70
[Réseau]	-	71
[Télécommande]	[TOUS]	72
[Réglages d'usine]	-	72

[Memory Viewer] 

Élément de sous-menu	Réglages d'usine par défaut	Page
[Réglage des diapositives]	-	73
[Effet de transition des diapositives]	[Glisser vers la droite]	73
[Ordre de tri]	[Tri par nom]	73
[Rotation]	[Pas de rotation]	73
[Ajustement adapté]	[Off]	74
[Répéter]	[Off]	74
[Appliquer]	-	74

[Info.] 

Détails (→ page 75)

Remarque

- Certains éléments ne peuvent pas être ajustés ou utilisés pour certains formats de signal d'entrée au projecteur. Les éléments du menu qui ne peuvent pas être ajustés ou utilisés sont affichés en caractères gris et ne peuvent pas être sélectionnés.
- Les éléments du sous-menu et les réglages d'usine par défaut diffèrent selon l'entrée sélectionnée.

Menu [Affichage]

Sur l'écran de menu, sélectionnez [Affichage] dans le menu principal, puis sélectionnez un élément du sous-menu. Reportez-vous à « Navigation dans le menu » (➔ page 47) pour connaître l'opération de l'écran du menu.

[Ajustement automatique du PC]

(Uniquement pour l'entrée des signaux d'image fixe)

Lors de l'entrée du signal RGB analogique d'image fixe, l'image peut scintiller ou se décaler vers le haut, le bas, la gauche ou la droite. Dans ce cas, appuyez sur la touche <AUTO SETUP> pour régler automatiquement [Synchro fine], [Position H], [Position V] et [Taille H.] à un état optimal. Exécutez cette fonction pour obtenir un état optimal adapté à l'image.

1) Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [Ajustement automatique du PC].

2) Appuyez sur la touche <ENTER>.

- L'écran [Patientez] s'affiche, la fonction Ajustement automatique du PC sera exécutée.

Remarque

- Le projecteur exécute la fonction Ajustement automatique du PC automatiquement lors de la détection des signaux d'image entrés au projecteur pour la première fois.
- L'ajustement automatique peut ne pas fonctionner selon le modèle de l'ordinateur et le signal d'entrée.
- [Ajustement automatique du PC] ne peut pas être utilisé lorsque 720 x 480i, 720 x 576i, 720 x 480p, 720 x 576p, 1280 x 720p, 1920 x 1080i ou 1920 x 1080p est affiché dans le menu [Affichage] → [Système], ou lorsque le signal numérique est entré.

[Synchro fine]

(Uniquement pour les signaux RGB analogiques)

Vous pouvez procéder au réglage de la phase d'horloge pour obtenir une image optimale en cas d'une image scintillante ou des contours dégradés.

1) Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [Synchro fine].

2) Appuyez sur la touche <ENTER>.

3) Appuyez sur ▲▼ pour régler le niveau.

- La valeur d'ajustement va de 0 à +31. Effectuez le réglage de sorte que la quantité d'interférence soit au minimum.

Remarque

- Certains signaux peuvent ne pas être ajustables.
- Les valeurs optimales peuvent ne pas être obtenues si l'image provenant d'un ordinateur est instable.
- Dans le cas de la projection d'un signal avec une fréquence de signal d'horloge de point de 162 MHz ou supérieure, le bruit ne peut pas disparaître même si [Synchro fine] est ajusté.
- [Synchro fine] ne peut pas être ajusté quand un signal numérique est entré.

[Position H]

(Uniquement pour l'entrée des signaux d'image fixe)

Ajustez la position de l'image si l'image projetée sur l'écran est décalée à gauche ou à droite, même lorsque les positions du projecteur et de l'écran sont correctes.

1) Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [Position H].

2) Appuyez sur la touche <ENTER>.

3) Appuyez sur ▲▼ pour régler la position horizontale de l'image.

Orientation	Opération	Réglage
Ajustement horizontal (gauche et droite).	Appuyez sur la touche ▲.	La position d'image se déplace vers la droite.
	Appuyez sur la touche ▼.	La position d'image se déplace vers la gauche.

Remarque

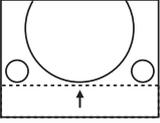
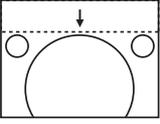
- [Position H] n'est pas disponible lorsque l'image est agrandie avec la fonction de zoom digital.

[Position V]

(Uniquement pour l'entrée des signaux d'image fixe)

Ajustez la position de l'image si l'image projetée sur l'écran est décalée vers le haut ou le bas, même lorsque les positions du projecteur et de l'écran sont correctes.

- 1) Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [Position V].
- 2) Appuyez sur la touche <ENTER>.
- 3) Appuyez sur ▲▼ pour régler la position verticale de l'image.

Orientation	Opération	Réglage	
Réglage vertical (haut et bas).	Appuyez sur la touche ▲.	La position d'image se déplace vers le haut.	
	Appuyez sur la touche ▼.	La position d'image se déplace vers le bas.	

Remarque

- [Position V] n'est pas disponible lorsque l'image est agrandie avec la fonction de zoom digital.

[Taille H.]

(Uniquement pour les signaux RGB analogiques)

Utilisez cette fonction pour ajuster l'horloge à points et minimiser l'effet d'interférence causé par la projection de motifs composés de bandes verticales.

La projection d'un motif rayé vertical peut engendrer des motifs cycliques (bruit). Effectuez le réglage de sorte que la quantité d'interférence soit au minimum.

- 1) Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [Taille H.].
- 2) Appuyez sur la touche <ENTER>.
- 3) Appuyez sur ▲▼ pour régler le niveau.
 - La valeur d'ajustement va de -15 à +15.

Attention

- Réglez cette option avant de régler [Synchro fine].

[Aspect]

Vous pouvez changer le rapport d'aspect de l'image.

- 1) Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [Aspect].
- 2) Appuyez sur la touche <ENTER>.
- 3) Appuyez sur ▲▼ pour changer d'élément.
 - Les éléments changent à chaque pression de la touche.

[Normale]	Projette l'image à la taille maximale tout en conservant le rapport d'aspect du signal d'entrée.
[Large]	Projette l'image au format 16:9.

Remarque

- Lorsque l'entrée Memory Viewer, Affichage USB ou Réseau est sélectionnée, [Aspect] ne peut pas être sélectionné.

[Méthode projection]

Réglez la méthode de projection en fonction de l'état d'installation du projecteur.

Changez la méthode de projection si l'affichage de l'écran est retourné ou inversé.

- 1) Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [Méthode projection].
- 2) Appuyez sur la touche <ENTER>.
- 3) Appuyez sur ▲▼ pour changer d'élément.
 - Les éléments changent à chaque pression de la touche.

[Avant]	Lors de l'installation du projecteur sur un bureau, etc. devant l'écran.
[Arrière]	Lors de l'installation du projecteur sur un bureau, etc. derrière l'écran (avec un écran translucide).
[Plafond/Avant]	Lors de l'installation du projecteur devant l'écran avec le Support de Montage au Plafond pour projecteurs (optionnel).
[Plafond/Arrière]	Lors de l'installation du projecteur derrière l'écran (avec un écran translucide) avec le Support de Montage au Plafond pour projecteurs (optionnel).

[Position du menu]

Réglez la position de l'écran de menu (OSD).

- 1) Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [Position du menu].
- 2) Appuyez sur la touche <ENTER>.
- 3) Appuyez sur ▲▼ pour changer la position du menu.
 - Les éléments changent à chaque pression de la touche.
[En haut à gauche] → [En haut à droite] → [Centre] → [En bas à gauche] → [En bas à droite] → [En haut à gauche] → ...

[Afficher fond]

Sélectionnez l'écran de fond lorsqu'aucun signal d'entrée n'est détecté.

- 1) Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [Afficher fond].
- 2) Appuyez sur la touche <ENTER>.
- 3) Appuyez sur ▲▼ pour changer d'élément.
 - Les éléments changent à chaque pression de la touche.

[Bleu]	Affiche la totalité de l'espace de projection en bleu.
[Noir]	Affiche la totalité de l'espace de projection en noir.

[Système]

Le projecteur peut automatiquement détecter le signal d'entrée, mais vous pouvez régler manuellement le format du système lorsqu'un signal instable est entré.

- 1) Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [Système].
- 2) Appuyez sur la touche <ENTER>.
 - L'écran [Système] s'affiche.
- 3) Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner le système désiré.
 - Les éléments changent à chaque pression de la touche.

Source d'entrée	Mode	Description
pour le signal RGB (Uniquement pour l'entrée Ordinateur 1 ou Ordinateur 2)	[1024 x 768, 60Hz], etc	Le nom du signal d'entrée automatiquement identifié est affiché et le format du système pour ce signal est appliqué. Ajustez manuellement le format du système si l'image n'est pas correctement ajustée.
pour le signal Vidéo et Y/C	[Auto]	Normalement, sélectionnez [Auto]. Il identifie automatiquement le signal comme format de télévision parmi [NTSC], [NTSC4.43], [PAL], [PAL-N], [SECAM] et [PAL60]. Si un signal de type PAL-M est entré, sélectionnez [PAL-M] manuellement.
	[PAL] / [SECAM] / [NTSC] / [NTSC4.43] / [PAL-M] / [PAL-N] / [PAL60]	Si l'image n'est pas correctement ajustée, même si [Auto] est sélectionné, réglez manuellement le type de signal TV.

- 4) Appuyez sur la touche <ENTER>.

Menu [Réglage de la couleur]

Sur l'écran du menu, choisissez [Réglage de la couleur] dans le menu principal et sélectionnez un élément du sous-menu. Reportez-vous à « Navigation dans le menu » (➔ page 47) pour connaître l'opération de l'écran du menu.

[Mode d'image]

Vous pouvez passer au mode d'image désiré qui convient à l'image source et à l'environnement dans lequel le projecteur est utilisé.

- 1) Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [Mode d'image].
- 2) Appuyez sur la touche <ENTER>.
- 3) Appuyez sur ▲▼ pour changer d'élément.

- Les éléments changent à chaque pression de la touche.

[Dynamique]	La sortie de lumière est maximisée pour l'utilisation dans des endroits clairs.
[Standard]	L'image convient aux images animées en général.
[Cinéma]	L'image est adaptée aux sources de type film.
[Tableau d'école (Vert)]	L'image est adaptée à la projection sur un tableau noir (tableau vert), par exemple une salle de classe.
[Colorboard]	L'image est adaptée à la projection sur un tableau de couleurs. Pour sélectionner [Colorboard], appuyez sur la touche <ENTER>, et l'écran [Colorboard] s'affiche. Sélectionnez [Rouge], [Bleu], [Vert] ou [Jaune], puis appuyez sur la touche <ENTER>.
[Image d'utilisateur]	Sélectionnez cet élément si un réglage manuel de l'image est nécessaire. Si [Image d'utilisateur] est sélectionné, [Contraste], [Luminosité], [Couleur], [Teinte], [Température de couleur], [Rouge], [Vert], [Bleu] ou [Netteté] peut être manuellement ajusté. Les valeurs ajustées seront enregistrées comme valeurs de réglage de [Image d'utilisateur].

- 4) Appuyez sur la touche <ENTER>.

Remarque

- En mode d'image autre que [Image d'utilisateur], si les éléments tels que [Contraste] et [Luminosité] sont ajustés, [Mode d'image] bascule automatiquement sur [Image d'utilisateur] et les valeurs ajustées seront enregistrées comme valeurs de réglage de [Image d'utilisateur]. Notez que les valeurs de réglage d'origine seront supprimées si [Image d'utilisateur] est sélectionné.

[Contraste]

Vous pouvez ajuster le contraste des couleurs.

- 1) Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [Contraste].
- 2) Appuyez sur la touche <ENTER>.
- 3) Appuyez sur ▲▼ pour régler le niveau.

Opération	Réglage	Plage de réglage
Appuyez sur la touche ▲.	Éclaircit l'écran et approfondit la couleur.	0 ~ +63
Appuyez sur la touche ▼.	Assombrit l'écran et éclaircit la couleur.	

Attention

- Réglez d'abord la [Luminosité] quand vous devez ajuster la [Luminosité] et le [Contraste].

[Luminosité]

Vous pouvez ajuster les parties sombres (noires) de l'image projetée.

- 1) Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [Luminosité].
- 2) Appuyez sur la touche <ENTER>.
- 3) Appuyez sur ▲▼ pour régler le niveau.

Opération	Réglage	Plage de réglage
Appuyez sur la touche ▲.	Augmente la luminosité des parties sombres (noires) de l'écran.	0 ~ +63
Appuyez sur la touche ▼.	Réduit la luminosité des parties sombres (noires) de l'écran.	

[Couleur]

(Uniquement pour les signaux vidéo, Y/C et YC_BC_R/YP_BP_R)
 Vous pouvez régler la saturation des couleurs de l'image projetée.

- 1) Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [Couleur].
- 2) Appuyez sur la touche <ENTER>.
- 3) Appuyez sur ▲▼ pour régler le niveau.

Opération	Réglage	Plage de réglage
Appuyez sur la touche ▲.	Renforce les couleurs.	0 ~ +63
Appuyez sur la touche ▼.	Appauvrit les couleurs.	

[Teinte]

(Uniquement pour les signaux YC_BC_R/YP_BP_R et NTSC/NTSC4.43/PAL60 du format Vidéo ou Y/C)
 Vous pouvez ajuster les tons chair de l'image projetée.

- 1) Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [Teinte].
- 2) Appuyez sur la touche <ENTER>.
- 3) Appuyez sur ▲▼ pour régler le niveau.

Opération	Réglage	Plage de réglage
Appuyez sur la touche ▲.	Ajuste les tons chair vers la couleur verdâtre.	0 ~ +63
Appuyez sur la touche ▼.	Ajuste les tons chair vers le violet rougeâtre.	

[Température de couleur]

Vous pouvez changer la température des couleurs si les zones blanches de l'image projetée sont bleuâtres ou rougeâtres.

- 1) Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [Température de couleur].
- 2) Appuyez sur la touche <ENTER>.
- 3) Appuyez sur ▲▼ pour changer d'élément.
 - Les éléments changent à chaque pression de la touche.

[Haut]	Devient une image bleuâtre à [Haut]. Devient une image rougeâtre à [Bas]. Sélectionne la couleur naturelle appropriée.
[Médium]	
[Bas]	

[Rouge] / [Vert] / [Bleu]

Vous pouvez ajuster la balance des blancs.

- 1) Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [Rouge], [Vert] ou [Bleu].
- 2) Appuyez sur la touche <ENTER>.
- 3) Appuyez sur ▲▼ pour régler le niveau.

Menu	Opération	Réglage	Plage de réglage
[Rouge]	Appuyez sur la touche ▲.	Approfondir les tons rouges.	0 ~ +63
	Appuyez sur la touche ▼.	Éclaircir les tons rouges.	
[Vert]	Appuyez sur la touche ▲.	Approfondir les tons verts.	0 ~ +63
	Appuyez sur la touche ▼.	Éclaircir les tons verts.	
[Bleu]	Appuyez sur la touche ▲.	Approfondir les tons bleus.	0 ~ +63
	Appuyez sur la touche ▼.	Éclaircir les tons bleus.	

[Netteté]

Vous pouvez ajuster la netteté de l'image projetée.

- 1) Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [Netteté].
- 2) Appuyez sur la touche <ENTER>.
- 3) Appuyez sur ▲▼ pour régler le niveau.

Opération	Réglage	Plage de réglage
Appuyez sur la touche ▲.	Les contours deviennent plus nets.	0 ~ +15
Appuyez sur la touche ▼.	Les contours deviennent plus doux.	

[Daylight View]

La fonction Daylight View Lite améliore la vivacité de l'image même si elle est projetée sous une lumière intense.

- 1) Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [Daylight View].
- 2) Appuyez sur la touche <ENTER>.
- 3) Appuyez sur ▲▼ pour changer d'élément.
 - Les éléments changent à chaque pression de la touche.
 - Vous pouvez également appuyez sur la touche <DAYLIGHT VIEW> de la télécommande. (➔ page 45)

[On]	Corrige la netteté de l'image.
[Off]	Sans correction.

Remarque

- [Daylight View] peut être réglé dans tous les modes d'image de [Dynamique], [Standard], [Cinéma], [Tableau d'école (Vert)], [Colorboard] et [Image d'utilisateur].

Menu [Réglages]

Sur l'écran de menu, sélectionnez [Réglages] dans le menu principal, puis sélectionnez un élément du sous-menu. Reportez-vous à « Navigation dans le menu » (➔ page 47) pour connaître l'opération de l'écran du menu.

[Démarrage rapide]

Définissez la méthode de démarrage qui sera appliquée lorsque le projecteur est allumé après le branchement de la fiche d'alimentation.

- 1) Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [Démarrage rapide].
- 2) Appuyez sur la touche <ENTER>.
- 3) Appuyez sur ▲▼ pour changer d'élément.
 - Les éléments changent à chaque pression de la touche.

[Off]	Démarre en mode de veille.
[On]	Démarre la projection immédiatement.

[Mode veille]

Définissez la consommation électrique en mode veille. Changez le paramètre, que vous utilisiez ou non la fonction réseau.

- 1) Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [Mode veille].
- 2) Appuyez sur la touche <ENTER>.
- 3) Appuyez sur ▲▼ pour changer d'élément.
 - Les éléments changent à chaque pression de la touche.

[Mode eco]	Sélectionnez cet élément pour réduire la consommation électrique pendant la veille.
[Normale]	Sélectionnez cet élément pour utiliser la fonction réseau ou la fonction de communication de série en mode veille.

Remarque

- Si [Mode veille] est réglé sur [Mode eco], vous ne pouvez pas utiliser les fonctions de réseau et certaines commandes RS-232C.

[Contrôle du ventilateur]

Changez le réglage en fonction de l'altitude dans laquelle vous utilisez le projecteur.

- 1) Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [Contrôle du ventilateur].
- 2) Appuyez sur la touche <ENTER>.
- 3) Appuyez sur ▲▼ pour changer d'élément.
 - Les éléments changent à chaque pression de la touche.

[Off]	Lorsque vous utilisez le projecteur à une altitude inférieure à 700 m (2 297').
[On 1]	Lorsque vous utilisez le projecteur à une altitude supérieure à 700 m (2 297') et inférieure à 1 400 m (4 593').
[On 2]	Lorsque vous utilisez le projecteur à une altitude supérieure à 1 400 m (4 593') et inférieure à 2 700 m (8 858').

Remarque

- Il est réglé sur [Off] lorsque vous utilisez le projecteur à une altitude inférieure à 700 m (2 297'). Il est réglé sur [On 1] lorsque vous utilisez le projecteur à une altitude supérieure à 700 m (2 297') et inférieure à 1 400 m (4 593'). Il est réglé sur [On 2] lorsque vous utilisez le projecteur à une altitude supérieure à 1 400 m (4 593') et inférieure à 2 700 m (8 858'). Le manque de respect de cette consigne peut raccourcir la durée de vie des éléments internes et causer un mauvais fonctionnement.
- Ne réglez pas le projecteur à une altitude de 2 700 m (8 858') ou plus, car cela pourrait réduire la durée de vie des pièces internes et provoquer de mauvais fonctionnements.
- Quand il est réglé sur [On 1] ou [On 2], le bruit du ventilateur devient plus fort et la vitesse du ventilateur augmente.

[Contrôle de la lampe]

Commutez la luminosité de la lampe selon l'environnement de fonctionnement du projecteur ou le but.

- 1) Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [Contrôle de la lampe].

- 2) Appuyez sur la touche <ENTER>.
- 3) Appuyez sur ▲▼ pour changer d'élément.

- Les éléments changent à chaque pression de la touche.
- Vous pouvez également appuyez sur la touche <LAMP> de la télécommande. (➔ page 43)

[ (Normale)]	Sélectionnez cet élément lorsqu'une haute luminosité est requise.
[ (Mode eco)]	Sélectionnez cet élément pour une luminosité inférieure à celle du mode [ (Normale)] et pour prolonger la durée de vie de la lampe.
[ (Silencieux)]	Sélectionnez cet élément pour une luminosité inférieure à celle du mode [ (Mode eco)] et pour un bruit moins élevé. La durée de vie prévue de la lampe lumineuse dans ce mode est plus courte que celle du mode [ (Mode eco)] et équivalente à celle du mode [ (Normale)].

Remarque

- Réglez-le sur [ (Silencieux)] plutôt que sur [ (Mode eco)], réglez-le sur [ (Mode eco)] plutôt que sur [ (Normale)] lorsque vous souhaitez réduire la consommation électrique et le bruit de fonctionnement.

[Puissance ventilation]

Changez la vitesse du ventilateur de refroidissement lorsque l'appareil est mis hors tension et réduisez le temps de refroidissement du ventilateur.

- 1) Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [Puissance ventilation].
- 2) Appuyez sur la touche <ENTER>.
- 3) Appuyez sur ▲▼ pour changer d'élément.

- Les éléments changent à chaque pression de la touche.

[Normale]	Utilisez ce paramètre normalement.
[60 s]	Utilisez ce paramètre quand une courte période de refroidissement est requise.
[0 s]	Les ventilateurs de refroidissement s'arrêtent immédiatement après la mise hors tension.

Remarque

- Lorsque ce paramètre est réglé sur [0 s], vous ne pouvez pas redémarrer immédiatement le projecteur après sa mise hors tension. La lampe reste très chaude et doit être refroidie, il faut donc parfois attendre plus longtemps que d'habitude avant de pouvoir rallumer la lampe.
- Lorsque ce paramètre est réglé sur [60 s], la vitesse des ventilateurs de refroidissement est plus élevée et le bruit du moteur est plus fort que le réglage [Normale] après la mise hors tension.

[Closed caption]

(Uniquement pour l'entrée NTSC)

Réglez des sous-titres codés.

- 1) Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [Closed caption].
- 2) Appuyez sur la touche <ENTER>.
- 3) Appuyez sur ▲▼ pour changer d'élément.

- Les éléments changent à chaque pression de la touche.

[Off]	Le sous-titre codé n'est pas affiché.
[CC1]	Affiche les données CC1.
[CC2]	Affiche les données CC2.
[CC3]	Affiche les données CC3.
[CC4]	Affiche les données CC4.

Remarque

- Le sous-titrage est une fonction principalement utilisée en Amérique du Nord qui affiche des informations textuelles avec des signaux vidéo. Les sous-titres codés risquent de ne pas s'afficher selon le périphérique raccordé ou le contenu lu.
- [Closed caption] ne peut être sélectionné que si un signal NTSC est entré.
- Si [Closed caption] est réglé sur un élément autre que [Off], la luminosité de l'image peut être modifiée en fonction des périphériques externes ou du contenu utilisé de connexion correspondant du sous-titrage.
- Les sous-titres codés ne s'affichent pas lorsque l'écran de menu s'affiche.

[Verrouillage]

Activez/désactivez l'utilisation des touches du panneau de commande et de la télécommande.

- 1) Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [Verrouillage].
- 2) Appuyez sur la touche <ENTER>.
- 3) Appuyez sur ▲▼ pour changer d'élément.
 - Les éléments changent à chaque pression de la touche.

[ (Off)]	Active l'utilisation des touches du panneau de commande ou de la télécommande.
[ (Projecteur)]	Désactive l'utilisation des touches du panneau de commande.
[ (Télécommande)]	Désactive l'utilisation des touches de la télécommande.

[Iris]

La correction d'ouverture et la compensation de signal sont exécutées automatiquement en fonction de l'image pour obtenir une image au contraste optimal.

- 1) Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [Iris].
- 2) Appuyez sur la touche <ENTER>.
- 3) Appuyez sur ▲▼ pour changer d'élément.
 - Les éléments changent à chaque pression de la touche.

[On]	Corrige l'ouverture.
[Off]	Aucune correction d'ouverture.

[Son]

Vous pouvez effectuer des réglages plus détaillés du son.

Réglage du volume

- 1) Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [Son].
- 2) Appuyez sur la touche <ENTER>.
 - L'écran [Son] s'affiche.
- 3) Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [Volume].
- 4) Appuyez sur la touche <ENTER>.
- 5) Appuyez sur ▲▼ pour régler le niveau.
 - Vous pouvez également appuyez sur la touche <VOLUME +/-> de la télécommande. (➔ page 44)

Opération	Réglage	Plage
Appuyez sur la touche ▲.	Augmente le volume.	0 ~ +25
Appuyez sur la touche ▼.	Diminue le volume.	

Réglage de la fonction Muet

- 1) Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [Son].
- 2) Appuyez sur la touche <ENTER>.
 - L'écran [Son] s'affiche.
- 3) Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [Muet].
- 4) Appuyez sur la touche <ENTER>.
- 5) Appuyez sur ▲▼ pour changer d'élément.
 - Les éléments changent à chaque pression de la touche.
 - Appuyez sur la touche <MUTE> de la télécommande. (➔ page 44)

[On]	Le son n'est pas émis.
[Off]	Le son est émis.

[Réglages HDMI]

Changez le paramètre si le périphérique externe est connecté à la borne <HDMI IN> du projecteur et que l'image n'est pas correctement projetée. Ou changez le réglage de l'entrée audio.

[Image]

- 1) Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [Réglages HDMI].
- 2) Appuyez sur la touche <ENTER>.
 - L'écran [Réglages HDMI] s'affiche.
- 3) Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [Image].
- 4) Appuyez sur la touche <ENTER>.
- 5) Appuyez sur ▲▼ pour changer d'élément.
 - Les éléments changent à chaque pression de la touche.

[Auto]	Régler automatiquement le niveau du signal.
[64-940]	Sélectionner cet élément quand la borne HDMI d'un périphérique externe (tel qu'un lecteur Blu-ray) est connectée à la borne <HDMI IN>.
[0-1023]	Sélectionnez cet élément lorsque la sortie de la borne DVI-D d'un périphérique externe (tel qu'un ordinateur) est connectée à la borne <HDMI IN> via un câble de conversion ou similaire. Sélectionnez également cet élément lorsque la sortie de la borne HDMI d'un ordinateur ou de tout autre appareil est connectée à la borne <HDMI IN>.

Remarque

- Le réglage optimal varie selon le réglage de sortie du périphérique externe relié. Consultez le manuel d'utilisation du périphérique externe en ce qui concerne la sortie du périphérique externe.

[Son]

- 1) Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [Réglages HDMI].
- 2) Appuyez sur la touche <ENTER>.
 - L'écran [Réglages HDMI] s'affiche.
- 3) Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [Son].
- 4) Appuyez sur la touche <ENTER>.
- 5) Appuyez sur ▲▼ pour changer d'élément.
 - Les éléments changent à chaque pression de la touche.

[HDMI]	Lorsque l'entrée HDMI est sélectionnée, le son de HDMI sera émis.
[Ordinateur]	Lorsque l'entrée HDMI est sélectionnée, le son entré à la borne <AUDIO IN 1> sera émis.

Menu [Étendre]

Sur l'écran de menu, sélectionnez [Étendre] dans le menu principal, puis sélectionnez un élément du sous-menu. Reportez-vous à « Navigation dans le menu » (➔ page 47) pour connaître l'opération de l'écran du menu.

[Langue]

Vous pouvez changer la langue de l'affichage à l'écran.

- 1) Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [Langue].
- 2) Appuyez sur la touche <ENTER>.
 - L'écran [Langue] s'affiche. (Il est affiché en 23 langues avec trois pages.)
- 3) Appuyez sur ▲▼ pour changer la langue.
 - La langue changera chaque fois que vous appuyez sur la touche.



- 4) Appuyez sur la touche <ENTER>.
 - Les divers menus, paramètres, écrans de réglage, noms de touche de commande, etc. sont affichés dans la langue sélectionnée.
 - La langue peut être choisie parmi anglais, allemand, français, italien, espagnol, portugais, néerlandais, suédois, finnois, norvégien, danois, polonais, hongrois, tchèque, russe, turc, arabe, kazakh, vietnamien, chinois, coréen, japonais et thaï.

Remarque

- La langue d'affichage à l'écran du projecteur est réglée sur anglais par défaut et quand [Étendre] → [Réglages d'usine] est exécuté (➔ page 72).

[Réglages auto]

Définissez si vous souhaitez utiliser la touche <AUTO SETUP> de la télécommande pour exécuter automatiquement la fonction de Recherche d'entrée, Ajustement automatique du PC et Keystone automatique.

- 1) Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [Réglages auto].
- 2) Appuyez sur la touche <ENTER>.
 - L'écran [Réglages auto] s'affiche.
- 3) Appuyez sur ▲▼ pour changer d'élément.
 - Les éléments changent à chaque pression de la touche.

[Recherche d'entrée]	Cette fonction permet de détecter automatiquement le signal d'entrée et de basculer vers l'entrée.
[Ajustement automatique du PC]	Cette fonction permet d'ajuster automatiquement [Synchro fine], [Position H], [Position V] et [Taille H.] lorsque le signal RGB analogique d'image fixe est entré.
[Keystone automatique]	Cette fonction permet de corriger automatiquement la distorsion trapézoïdale verticale de l'image projetée.

[Recherche d'entrée]

Définissez si vous souhaitez activer la fonction de Recherche d'entrée.

- 1) Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [Réglages auto].
- 2) Appuyez sur la touche <ENTER>.
 - L'écran [Réglages auto] s'affiche.

- 3) Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [Recherche d'entrée].
- 4) Appuyez sur la touche <ENTER>.
- 5) Appuyez sur ▲▼ pour changer d'élément.
 - Les éléments changent à chaque pression de la touche.

[On]	Active l'exécution automatique de la fonction de Recherche d'entrée.
[Off]	Désactive l'exécution automatique de la fonction de Recherche d'entrée.

[Ajustement automatique du PC]

Réglez l'opération de la fonction Ajustement automatique du PC.

- 1) Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [Réglages auto].
- 2) Appuyez sur la touche <ENTER>.
 - L'écran [Réglages auto] s'affiche.
- 3) Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [Ajustement automatique du PC].
- 4) Appuyez sur la touche <ENTER>.
- 5) Appuyez sur ▲▼ pour changer d'élément.
 - Les éléments changent à chaque pression de la touche.

[On]	Active l'exécution automatique de la fonction Ajustement automatique du PC.
[Off]	Désactive l'exécution automatique de la fonction Ajustement automatique du PC.

[Keystone automatique]

Réglez l'opération de la fonction Keystone automatique.

- 1) Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [Réglages auto].
- 2) Appuyez sur la touche <ENTER>.
 - L'écran [Réglages auto] s'affiche.
- 3) Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [Keystone automatique].
- 4) Appuyez sur la touche <ENTER>.
- 5) Appuyez sur ▲▼ pour changer d'élément.
 - Les éléments changent à chaque pression de la touche.

[Auto]	Détecte l'inclinaison du projecteur en temps réel et corrige la distorsion trapézoïdale verticale, que vous appuyiez sur la touche <AUTO SETUP> ou non.
[Manuel]	Active l'exécution automatique de la fonction Keystone automatique.
[Off]	Désactive l'exécution automatique de la fonction Keystone automatique.

Remarque

- [Recherche d'entrée], [Ajustement automatique du PC] et [Keystone automatique] ne peuvent pas être réglés sur [Off] en même temps. Réglez au moins l'un d'entre eux sur un élément autre que [Off].
- Dans certains cas, la fonction Keystone automatique ne peut pas parfaitement corriger l'image, alors la correction manuelle est nécessaire.
- Lorsque le menu [Affichage] → [Méthode projection] est réglé sur [Plafond/Avant] ou [Plafond/Arrière], [Ajustement automatique du PC] sera fixé automatiquement sur [On] et [Keystone automatique] sera fixé à [Off].

[Trapèze]

Vous pouvez corriger la distorsion trapézoïdale ou la distorsion courbée de l'image projetée à l'aide de la fonction de réglage de l'écran.

- 1) Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [Trapèze].
- 2) Appuyez sur la touche <ENTER>.
 - L'écran [Trapèze] s'affiche.

3) Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner un élément.

[Trapèze]	Définissez si vous souhaitez garder la correction de trapèze même après la mise hors tension du projecteur ou le débranchement du cordon d'alimentation.
[H / V Keystone]	S'ajuste lorsque le trapèze horizontal ou vertical de l'image projetée est déformé.
[Correction d'angle]	S'ajuste lorsque les quatre coins de l'image projetée sont déformés.
[Correction courbée]	S'ajuste lorsque la linéarité n'est pas uniforme ou que les lignes verticales et horizontales sont déformées.
[Réinitialiser la valeur]	Remet les valeurs corrigées aux valeurs d'usine.

[Trapèze]

Définissez si vous souhaitez garder la correction de trapèze même après la mise hors tension du projecteur ou le débranchement du cordon d'alimentation.

1) Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [Trapèze].

2) Appuyez sur la touche <ENTER>.

- L'écran [Trapèze] s'affiche.

3) Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [Trapèze].

4) Appuyez sur la touche <ENTER>.

5) Appuyez sur ▲▼ pour changer d'élément.

- Les éléments changent à chaque pression de la touche.

[Réinitialisation]	Si le menu [Réglages] → [Mode veille] est réglé sur [Mode eco], la correction de trapèze sera annulée lorsque vous débranchez le cordon d'alimentation ou éteignez le projecteur. Si le menu [Réglages] → [Mode veille] est réglé sur [Normale], la correction de trapèze sera annulée lorsque vous débranchez le cordon d'alimentation ; la correction de trapèze sera conservée lorsque vous éteignez le projecteur.
[Mémoriser]	La correction de trapèze sera conservée lorsque vous débranchez le cordon d'alimentation ou éteignez le projecteur.

[H / V Keystone]

1) Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [Trapèze].

2) Appuyez sur la touche <ENTER>.

- L'écran [Trapèze] s'affiche.

3) Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [H / V Keystone].

4) Appuyez sur la touche <ENTER>.

- L'écran d'ajustement individuel [H / V Keystone] s'affiche.

5) Appuyez sur ▲▼◀▶ pour régler l'élément.

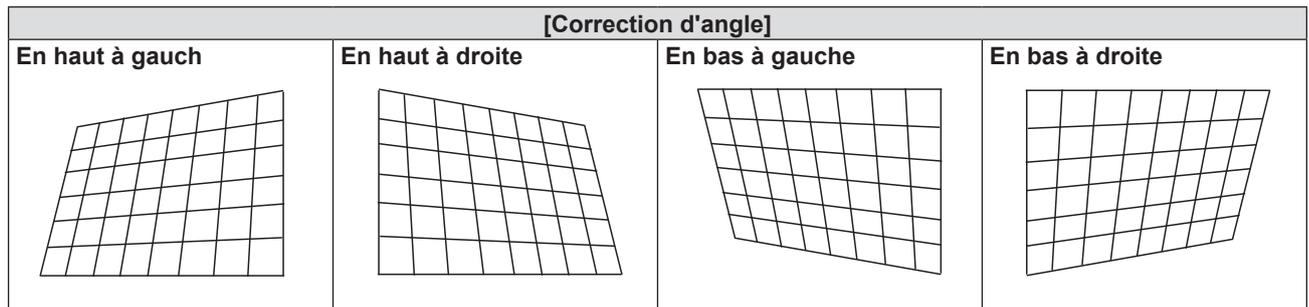
Éléments	Opération	Réglage
Horizontal	Appuyez sur la touche ▶.	Ajuste la droite du trapèze.
	Appuyez sur la touche ◀.	Ajuste la gauche du trapèze.
Vertical	Appuyez sur la touche ▲.	Ajuste la partie supérieure du trapèze.
	Appuyez sur la touche ▼.	Ajuste la partie inférieure du trapèze.

Remarque

- La flèche rouge signifie que la direction dans laquelle la distorsion a été corrigée, tandis que la flèche blanche signifie que la direction dans laquelle la distorsion n'a pas été corrigée.
- La flèche disparaît lorsque la correction atteint le niveau maximum.

[Correction d'angle]

- 1) Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [Trapèze].
- 2) Appuyez sur la touche <ENTER>.
 - L'écran [Trapèze] s'affiche.
- 3) Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [Correction d'angle].
- 4) Appuyez sur la touche <ENTER>.
 - Les flèches de correction d'angle sont affichées dans le coin en haut à gauche de l'image projetée.
 - L'angle à régler change dans l'ordre suivant : en haut à gauche → en haut à droite → en bas à gauche → en bas à droite chaque fois que vous appuyez sur la touche <KEYSTONE> de la télécommande ou du panneau de commande.
- 5) Appuyez sur ▲▼◀▶ pour régler.

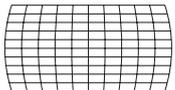
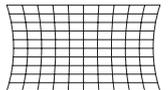
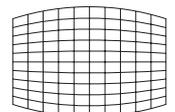
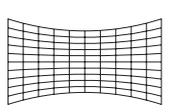


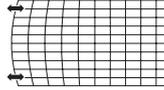
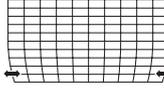
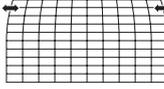
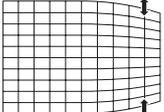
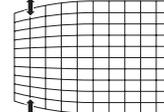
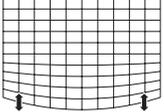
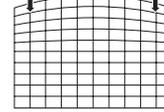
Remarque

- La flèche rouge signifie que la direction dans laquelle la distorsion a été corrigée, tandis que la flèche blanche signifie que la direction dans laquelle la distorsion n'a pas été corrigée.
- La flèche disparaît lorsque la correction atteint le niveau maximum.

[Correction courbée]

- 1) Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [Trapèze].
- 2) Appuyez sur la touche <ENTER>.
 - L'écran [Trapèze] s'affiche.
- 3) Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [Correction courbée].
- 4) Appuyez sur la touche <ENTER>.
 - L'écran [Correction courbée] s'affiche.
 - L'élément bascule dans l'ordre suivant : [Correction courbée Gain X/Y] → [Correction courbée décalage X] → [Correction courbée décalage Y] chaque fois que vous appuyez sur la touche <KEYSTONE> de la télécommande ou du panneau de commande.
- 5) Appuyez sur ▲▼◀▶ pour régler l'élément.

Éléments	Opération	Réglage	
[Correction courbée Gain X/Y]	Appuyez sur la touche ▶.	Les lignes verticales gauche et droite seront gonflées.	
	Appuyez sur la touche ◀.	Les lignes verticales gauche et droite seront bosselées.	
	Appuyez sur la touche ▲.	Les lignes horizontales supérieure et inférieure seront renflées.	
	Appuyez sur la touche ▼.	Les lignes horizontales supérieure et inférieure seront bosselées.	

Éléments	Opération	Réglage	
[Correction courbée décalage X]	Appuyez sur la touche ►.	Utilisé pour corriger les lignes verticales du côté droit. Étendez le haut et le bas tout en gardant la partie centrale telle quelle.	
	Appuyez sur la touche ◀.	Utilisé pour corriger les lignes verticales du côté gauche. Étendez le haut et le bas tout en gardant la partie centrale telle quelle.	
	Appuyez sur la touche ▲.	Utilisé pour corriger les lignes verticales des deux côtés. Étendez les coins inférieurs tout en gardant la partie centrale et la partie supérieure telles quelles.	
	Appuyez sur la touche ▼.	Utilisé pour corriger les lignes verticales des deux côtés. Étendez les coins supérieurs tout en gardant la partie centrale et la partie inférieure telles quelles.	
[Correction courbée décalage Y]	Appuyez sur la touche ►.	Utilisé pour corriger les lignes horizontales du côté droit. Étendez le haut et le bas tout en gardant la partie centrale telle quelle.	
	Appuyez sur la touche ◀.	Utilisé pour corriger les lignes horizontales du côté gauche. Étendez le haut et le bas tout en gardant la partie centrale telle quelle.	
	Appuyez sur la touche ▲.	Utilisé pour corriger les lignes horizontales des deux côtés. Étendez les coins inférieurs tout en gardant la partie centrale et la partie supérieure telles quelles.	
	Appuyez sur la touche ▼.	Utilisé pour corriger les lignes horizontales des deux côtés. Étendez les coins supérieurs tout en gardant la partie centrale et la partie inférieure telles quelles.	

Remarque

- La valeur du paramètre [H / V Keystone] ou [Correction d'angle] est valide. Si l'autre élément est ajusté après le réglage de [H / V Keystone] ou de [Correction d'angle], la valeur de réglage précédente sera réinitialisée.
- Les options [Correction courbée décalage X] et [Correction courbée décalage Y] ne peuvent pas être ajustées séparément. Après avoir réglé le [Correction courbée Gain X/Y] au début, veuillez régler le [Correction courbée décalage X] et le [Correction courbée décalage Y].
- Appuyez sur la touche <KEYSTONE> du panneau de commande ou de la télécommande lorsque l'écran de réglage individuel [H / V Keystone], [Correction d'angle] ou [Correction courbée] s'affiche, l'écran de réglage individuel change comme suit.
- [H / V Keystone] ⇒ [Correction d'angle] (En haut à gauche) ⇒ [Correction d'angle] (En haut à droite) ⇒ [Correction d'angle] (En bas à droite) ⇒ [Correction d'angle] (En bas à gauche) ⇒ [Correction courbée Gain X/Y] ⇒ [Correction courbée décalage X] ⇒ [Correction courbée décalage Y] ⇒ [H / V Keystone] ⇒ ...
- Les corrections jusqu'à $\pm 15^\circ$ pour l'inclinaison dans la direction verticale et $\pm 15^\circ$ pour l'inclinaison dans la direction horizontale sont disponibles pour les réglages avec [Trapèze]. Cependant, la qualité d'image va se dégrader et il va s'avérer plus difficile de faire la mise au point avec une correction plus importante. Installez le projecteur de façon à ce que la correction soit la plus petite possible.
- La taille de l'écran est également modifiée quand [H / V Keystone] est utilisé pour exécuter divers ajustements.
- Le rapport d'aspect peut varier en fonction de la correction.

Réinitialisation de l'état de correction de [Trapèze]

Annulez l'état corrigé à l'aide de la fonction de réglage de l'écran et revenez aux réglages d'usine.

- 1) Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [Trapèze].
- 2) Appuyez sur la touche <ENTER>.
 - L'écran [Trapèze] s'affiche.
- 3) Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [Réinitialiser la valeur].
- 4) Appuyez sur la touche <ENTER>.
 - L'état de la correction de trapèze est annulé.

[Logo]

Définissez la sélection du logo, l'enregistrement du logo de l'utilisateur et la sécurité du fonctionnement du logo.

- 1) Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [Logo].

2) Appuyez sur la touche <ENTER>.

- L'écran [Logo] s'affiche.

3) Appuyez sur ▲▼ pour changer d'élément.

- Les éléments changent à chaque pression de la touche.

[Selection logo]	Sélectionnez le logo à afficher au démarrage du projecteur.
[Capture]	Enregistrez le logo de l'utilisateur. L'image projetée sera capturée et utilisée comme logo à afficher au démarrage du projecteur.
[Logo code PIN protégé]	Empêchez toute modification du logo par une personne autre que l'administrateur en définissant un code PIN du Logo à trois chiffres.
[Modifiez code PIN logo]	Changez le code PIN du logo.

[Selection logo]

Sélectionnez le logo à afficher au démarrage du projecteur.

1) Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [Logo].

2) Appuyez sur la touche <ENTER>.

- L'écran [Logo] s'affiche.

3) Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [Selection logo].

4) Appuyez sur la touche <ENTER>.

5) Appuyez sur ▲▼ pour changer d'élément.

- Les éléments changent à chaque pression de la touche.

[Off]	Affiche uniquement le compte à rebours au démarrage du projecteur.
[Préréglage]	Affiche le logo Panasonic et le compte à rebours au démarrage du projecteur.
[Utilisateur] ^{*1}	Affiche uniquement l'image enregistrée par l'utilisateur au démarrage du projecteur.

*1 [Utilisateur] ne sera pas disponible si aucun logo de l'utilisateur n'est enregistré.

Remarque

- [Selection logo] ne peut pas être réglé si [Logo code PIN protégé] est réglé sur [On].

[Capture]

Enregistrez le logo de l'utilisateur à afficher au démarrage du projecteur.

1) Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [Logo].

2) Appuyez sur la touche <ENTER>.

- L'écran [Logo] s'affiche.

3) Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [Capture].

- Affichez l'image que vous souhaitez projeter au démarrage du projecteur.

4) Appuyez sur la touche <ENTER>.

5) Lorsque l'écran de confirmation s'affiche, appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [Oui], puis appuyez sur la touche <ENTER>.

- L'image capturée est enregistrée comme logo de l'utilisateur sur ce projecteur.
- Après avoir capturé l'image, [Selection de logo] est réglé sur [Utilisateur]. Le logo de l'utilisateur sera affiché lors du prochain démarrage du projecteur.

Remarque

- Prend en charge uniquement les entrées des signaux d'ordinateur basé sur image fixe (RGB) et de HDMI basé sur image fixe.
- La capture peut être indisponible en fonction du signal d'entrée.
- Il est recommandé de capturer le même signal de résolution que les points d'affichage (résolution du panneau) du projecteur.
For PT-TW371R: 1 280 x 800
- [Capture] ne peut pas être réglé si [Logo code PIN protégé] est réglé sur [On].
- L'état de correction de [Trapèze] sera temporairement annulé lors de la capture de l'image.

[Logo code PIN protège]

Empêchez toute modification du logo par une personne autre que l'administrateur en définissant un code PIN du Logo à trois chiffres.

- 1) Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [Logo].
- 2) Appuyez sur la touche <ENTER>.
 - L'écran [Logo] s'affiche.
- 3) Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [Logo code PIN protège].
- 4) Appuyez sur la touche <ENTER>.
 - L'écran de saisie [Logo code PIN] s'affiche.
- 5) Appuyez sur la touche <ENTER>.
- 6) Saisissez le code PIN du logo que vous avez défini conformément aux étapes de la section « Saisir un code PIN du logo ».
 - Pour définir le code PIN du logo pour la première fois, vous pouvez saisir le numéro (un numéro à trois chiffres) que vous souhaitez définir conformément aux étapes de la section « Saisir un code PIN du logo ».

■ Saisir un code PIN du logo

- i) Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner un chiffre compris entre 0 et 9.
 - ii) Appuyez sur la touche <ENTER>.
 - Le numéro fixe change à *, le curseur passe au chiffre suivant.
 - iii) Répétez les étapes ci-dessus et saisissez un numéro à trois chiffres.
 - Déplacez le curseur sur [Confirmer] après avoir défini le numéro à trois chiffres.
 - iv) Appuyez sur la touche <ENTER>.
 - Revient à l'écran [Logo].
- 7) Appuyez sur ▲▼ pour changer d'élément.
- Les éléments changent à chaque pression de la touche.

[On]	Sélectionnez cet élément pour désactiver le réglage ou la modification de [Selection logo] et [Capture].
[Off]	Sélectionnez cet élément pour activer le réglage ou la modification de [Selection logo] et [Capture].

Attention

- Le code PIN initial du logo est « 111 ».
- Changez périodiquement le code PIN du logo afin qu'il soit difficile à deviner.

Remarque

- Si vous souhaitez corriger le chiffre, appuyez sur la touche <MENU> pour réinitialiser le chiffre, puis ressaisissez-le.
- Appuyez sur la touche <ENTER> après avoir déplacé le curseur sur [Annuler] pour revenir à l'écran du menu.
- Si vous avez saisi un chiffre incorrect, le chiffre (*) deviendra rouge et réinitialisé, puis ressaisissez un chiffre.

[Modifiez code PIN logo]

Changez le code PIN du logo.

- 1) Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [Logo].
- 2) Appuyez sur la touche <ENTER>.
 - L'écran [Logo] s'affiche.
- 3) Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [Modifiez code PIN logo].
- 4) Appuyez sur la touche <ENTER>.
 - L'écran de saisie [Logo code PIN] s'affiche.
- 5) Appuyez sur la touche <ENTER>.
- 6) Saisissez le code PIN du logo que vous avez défini conformément aux étapes de la section « Saisir un code PIN du logo » (→ page 67).
- 7) Appuyez sur la touche <ENTER>.
 - L'écran de saisie [Nouveau logo code PIN] s'affiche.

- 8) Saisissez un nouveau code PIN du logo conformément aux étapes de la section « Saisir un code PIN du logo ».

Remarque

- Si vous souhaitez corriger le chiffre, appuyez sur ▲▼ pour le réinitialiser, puis appuyez sur ▲▼ pour le ressaisissez.
- Appuyez sur la touche <ENTER> après avoir déplacé le curseur sur [Annuler] pour revenir à l'écran du menu.
- Si vous avez saisi un chiffre incorrect, le chiffre (*) deviendra rouge et réinitialisé, puis ressaisissez un chiffre.

[Sécurité]

Définissez le code PIN pour empêcher toute utilisation non autorisée par le tiers. L'écran de saisie [Code PIN] s'affiche lorsque vous allumez le projecteur.

- 1) Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [Sécurité].

- 2) Appuyez sur la touche <ENTER>.

- L'écran [Sécurité] s'affiche.

- 3) Appuyez sur ▲▼ pour changer d'élément.

- Les éléments changent à chaque pression de la touche.

[Verrouillage code PIN]	Empêchez le projecteur d'être utilisé par un tiers en définissant un code PIN.
[Changement code PIN]	Changez le code PIN.

Attention

- Le code PIN initial est « 111 ».
- Changez périodiquement le code PIN afin qu'il soit difficile à deviner.
- Pour remettre le code PIN aux réglage d'usine, veuillez consulter votre revendeur.

[Verrouillage code PIN]

Empêchez le projecteur d'être utilisé par un tiers en définissant un code PIN à trois chiffres.

- 1) Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [Sécurité].

- 2) Appuyez sur la touche <ENTER>.

- L'écran [Sécurité] s'affiche.

- 3) Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [Verrouillage code PIN].

- 4) Appuyez sur la touche <ENTER>.

- L'écran de saisie [Code PIN] s'affiche.

- 5) Appuyez sur la touche <ENTER>.

- 6) Saisissez le code PIN que vous avez défini conformément aux étapes de la section « Saisir un code PIN ».

- Pour définir le code PIN pour la première fois, vous pouvez saisir un numéro (un numéro à trois chiffres) que vous souhaitez définir conformément aux étapes de la section « Saisir un code PIN ».

■ Saisir un code PIN

- i) Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner un chiffre compris entre 0 et 9.

- ii) Appuyez sur la touche <ENTER>.

- Le numéro fixe change à *, le curseur passe au chiffre suivant.

- iii) Répétez les étapes ci-dessus et saisissez un numéro à trois chiffres.

- Déplacez le curseur sur [Confirmer] après avoir défini le numéro à trois chiffres.

- iv) Appuyez sur la touche <ENTER>.

- Revient à l'écran [Sécurité].

- 7) Appuyez sur ▲▼ pour changer d'élément.

- Les éléments changent à chaque pression de la touche.

[On]	L'écran [Code PIN] s'affiche lorsque le projecteur est allumé. Le projecteur ne peut pas être utilisé sans saisir le code PIN.
[Off]	Le projecteur peut être utilisé sans saisir le code PIN.

Remarque

- Si vous souhaitez corriger le chiffre, appuyez sur la touche <MENU> pour réinitialiser le chiffre, puis ressaisissez-le.
- Appuyez sur la touche <ENTER> après avoir déplacé le curseur sur [Annuler] pour revenir à l'écran du menu.
- Si vous avez saisi un chiffre incorrect, le chiffre (*) deviendra rouge et réinitialisé, puis ressaisissez un chiffre.

[Changement code PIN]

Changez le code PIN.

- 1) Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [Sécurité].
- 2) Appuyez sur la touche <ENTER>.
 - L'écran [Sécurité] s'affiche.
- 3) Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [Changement code PIN].
- 4) Appuyez sur la touche <ENTER>.
 - L'écran de saisie [Code PIN] s'affiche.
- 5) Saisissez le code PIN que vous avez défini conformément aux étapes de la section « Saisir un code PIN » (➔ page 68).
- 6) Appuyez sur la touche <ENTER>.
 - L'écran de saisie [Nouveau code PIN] s'affiche.
- 7) Saisissez un nouveau code PIN conformément aux étapes de la section « Saisir un code PIN ».

[Extinction automatique]

Basculez le projecteur en état de veille ou en état prêt lorsque l'état d'absence de signal se poursuit. Vous pouvez sélectionner l'état de veille ou l'état prêt, le temps d'attente nécessaire au lancement de la fonction Extinction automatique, ainsi que le temps d'attente avant le passage de l'état prêt à l'état de veille.

- 1) Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [Extinction automatique].
- 2) Appuyez sur la touche <ENTER>.
 - L'écran [Extinction automatique] s'affiche.
- 3) Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [Prêt], [Extinction] ou [Off].

[Prêt]	Lorsqu'il n'y a aucun signal entré pendant 30 secondes, le compte à rebours est affiché. Une fois le temps défini dans [Minuteur] écoulé, la lampe lumineuse s'éteint et le projecteur passe à l'état Prêt après refroidissement. Si un signal est entré en mode Prêt ou que vous appuyez sur une touche autre que la touche d'alimentation <ϕ/ >, la lampe lumineuse s'allume et le projecteur passe à l'état de projection. Si vous appuyez sur la touche d'alimentation <ϕ/ > pendant l'état Prêt, vous passez à l'état de veille. De plus, lorsque le temps défini dans [Compte à rebours prêt] est écoulé, le projecteur passera de l'état Prêt à l'état de veille.
[Extinction]	Lorsqu'il n'y a aucun signal entré pendant 30 secondes, le compte à rebours est affiché. Une fois le temps défini dans [Minuteur] écoulé, la lampe lumineuse s'éteint et le projecteur passe à l'état de veille après refroidissement.
[Off]	Désactive la fonction Extinction automatique.

- 4) Appuyez sur la touche <ENTER>.
 - Une coche apparaît à gauche de l'élément sélectionné à l'étape 3).
 - Passez à l'étape 5) lorsque [Prêt] ou [Extinction] est sélectionné.
- 5) Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [Minuteur].
- 6) Appuyez sur la touche <ENTER>.
- 7) Appuyez sur ▲▼ pour changer le temps de réglage de [Minuteur].
 - Le temps de réglage changera chaque fois que vous appuyez sur la touche.
 - Le temps d'attente avant que la fonction Extinction automatique ne fonctionne peut être défini par une valeur comprise entre 1 minute et 30 minutes par incréments de 1 minute.
 - Passez à l'étape 8) lorsque [Prêt] est sélectionné à l'étape 3).
- 8) Appuyez sur la touche <MENU>.
- 9) Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [Compte à rebours prêt].

10) Appuyez sur la touche <ENTER>.

11) Appuyez sur ▲▼ pour changer le temps de réglage de [Compte à rebours prêt].

- Les éléments changent à chaque pression de la touche.
- Le temps d'attente avant que le projecteur ne passe de l'état prêt à l'état de veille peut être réglé de 1 minute à 30 minutes par incréments de 1 minute.
- Lorsqu'il est réglé sur [0 Minute], le projecteur reste à l'état Prêt au lieu de passer à l'état de veille.

[Compteur du filtre]

Vérifiez la durée d'utilisation du filtre à air et réglez le cycle de nettoyage du filtre à air. En outre, la durée d'utilisation du filtre à air peut être réinitialisée.

1) Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [Compteur du filtre].

2) Appuyez sur la touche <ENTER>.

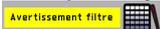
- L'écran [Compteur du filtre] s'affiche.

3) Appuyez sur ▲▼ pour changer d'élément.

- Les éléments changent à chaque pression de la touche.

[Compteur du filtre]	Affiche la durée d'utilisation du filtre.
[Minuteur]	Définit le cycle de nettoyage du filtre.
[Filtre compteur remis]	Réinitialise la durée d'utilisation du filtre.

Réglage [Minuteur]

Si vous souhaitez nettoyer régulièrement le filtre à air, réglez son temps de cycle. Une fois que la durée d'utilisation du filtre a atteint le temps défini, l'icône d'avertissement relative au filtre [] s'affiche sur l'écran de projection.

1) Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [Compteur du filtre].

2) Appuyez sur la touche <ENTER>.

- L'écran [Compteur du filtre] s'affiche.

3) Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [Minuteur].

4) Appuyez sur la touche <ENTER>.

5) Appuyez sur ▲▼ pour changer le réglage du temps.

- Les éléments changent à chaque pression de la touche.
[Off] → [100 h] → [200 h] → [300 h]
- L'icône d'avertissement de filtre [] ne sera pas affichée si [Minuteur] est réglé sur [Off].

[Filtre compteur remis]

1) Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [Compteur du filtre].

2) Appuyez sur la touche <ENTER>.

- L'écran [Compteur du filtre] s'affiche.

3) Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [Filtre compteur remis].

4) Appuyez sur la touche <ENTER>.

- L'écran [Réinitialiser le compteur du filtre ?] est affiché.

5) Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [Oui] puis appuyez sur la touche <ENTER>.

- L'écran [OK ?] s'affiche.

6) Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [Oui] puis appuyez sur la touche <ENTER>.

[Échantillon test]

Affiche l'Échantillon test intégré au projecteur.

Les paramètres de la position, de la taille et des autres facteurs ne sont pas reflétés dans les mires de test. Veillez à afficher le signal d'entrée avant d'effectuer les divers ajustements.

1) Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [Échantillon test].

2) Appuyez sur la touche <ENTER>.

- L'écran [Échantillon test] s'affiche.

3) Appuyez sur ▲▼ pour changer d'élément.

[Off]	L'Échantillon test n'est pas affiché.
[Échelle de gris 1]	Choisissez un échantillon test de sorte qu'il soit facile de faire divers réglages.
[Échelle de gris 2]	
[Échelle de gris 3]	
[Échelle de gris 4]	
[Barre de couleur]	
[Rouge]	
[Vert]	
[Bleu]	
[Hachurer]	
[Blanc]	
[Noir]	
[Raster gris]	

4) Appuyez sur la touche <ENTER>.

- L'échantillon test sélectionné est affiché et l'écran de menu disparaît.

Remarque

- Appuyez sur la touche <MENU> pour afficher l'écran du menu et sélectionnez [Off] dans [Échantillon test] lorsque vous souhaitez annuler l'affichage de l'échantillon test.

[Réseau]

Effectuez le réglage du réseau avant d'utiliser la fonction réseau.

[Réglages réseau]

Effectuez le réglage de connexion pour utiliser LAN câblé. Pour le réglage de LAN sans fil, veuillez vous reporter à « Lors d'une connexion via LAN sans fil » (➔ page 82).

1) Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [Réseau].

2) Appuyez sur la touche <ENTER>.

- L'écran [Réseau] s'affiche.

3) Appuyez sur la touche <ENTER>.

- L'écran [Réglages réseau] s'affiche.

4) Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner un élément puis changez le réglage en suivant les instructions.

[DHCP]	[On] : Si un serveur DHCP existe dans le réseau auquel le projecteur est connecté, l'adresse IP sera obtenue automatiquement. [Off] : Si aucun serveur DHCP n'existe dans le réseau auquel le projecteur est connecté, définissez également [Adresse IP], [Sous-réseau] et [Passerelle].
[Adresse IP]	Saisissez l'adresse IP si aucun serveur DHCP n'est utilisé.
[Sous-réseau]	Saisissez le masque sous-réseau si aucun serveur DHCP n'est utilisé.
[Passerelle]	Saisissez l'adresse de la passerelle si aucun serveur DHCP n'est utilisé.
[DNS]	Saisissez l'adresse du serveur DNS si aucun serveur DHCP n'est utilisé.

5) Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [Confirmer], puis appuyez sur la touche <ENTER>.

- Les réglages suivants sont définis avant que le projecteur quitte l'usine.

[DHCP]	Off
[Adresse IP]	192.168.1.100
[Sous-réseau]	255.255.255.0
[Passerelle]	192.168.1.1
[DNS]	192.168.1.1

Remarque

- Avant d'utiliser le serveur DHCP, vérifiez qu'il est déjà en service.
- Contactez l'administrateur de votre réseau en ce qui concerne l'adresse IP, le sous-réseau et la passerelle.

[Information réseau]

- 1) Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [Réseau].
- 2) Appuyez sur la touche <ENTER>.
 - L'écran [Réseau] s'affiche, puis confirmez les éléments suivants.

[Adresse MAC]	Affiche l'adresse MAC de ce projecteur.
[Adresse IP]	Affiche l'adresse IP actuelle de ce projecteur.
[SSID]*1	Affiche la chaîne de caractères SSID du projecteur lorsque le LAN sans fil est connecté.
[IP sans fil]*1	Affiche l'adresse IP du module sans fil qui est inséré dans le projecteur lorsque le LAN sans fil est connecté.

*1 Elle sera affichée lorsque le module sans fil (n° de modèle : ET-WML100) des accessoires optionnels est inséré.

[Télécommande]

Cette fonction de commutation évite les interférences de la télécommande lorsque plusieurs projecteurs ou équipements vidéo sont utilisés en même temps.

- 1) Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [Télécommande].
- 2) Appuyez sur la touche <ENTER>.
 - L'écran [Télécommande] s'affiche.
- 3) Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner un élément.
 - Ce projecteur fournit sept codes de télécommande différents : [TOUS], [Code 1]~[Code 6].

[TOUS]	Choisissez quand commander les projecteurs sans spécifier de numéro ID.
[Code 1] - [Code 6]	Choisissez quand spécifier un numéro ID pour commander un projecteur individuel.

- 4) Appuyez sur la touche <ENTER>.
 - [Télécommande] est réglé.

Remarque

- Pour spécifier un numéro ID pour la commande individuelle, le numéro ID d'une télécommande doit correspondre au numéro ID du projecteur.
- Lorsque le numéro ID est réglé sur [TOUS], le projecteur va fonctionner indépendamment du numéro ID spécifié par la télécommande. Si plusieurs projecteurs sont installés côte à côte avec des numéros ID réglés sur [TOUS], ils ne peuvent pas être commandés séparément des projecteurs dotés de numéros ID différents.
- Reportez-vous à « Réglage des numéros ID de la télécommande » (➔ page 45) pour savoir comment régler le numéro ID de la télécommande.

[Réglages d'usine]

Restaurez les différentes valeurs de réglage à leurs réglages d'usine par défaut.

- 1) Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [Réglages d'usine].
- 2) Appuyez sur la touche <ENTER>.
 - L'écran [Retour aux réglages d'usine ?] s'affiche.
- 3) Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [Oui] puis appuyez sur la touche <ENTER>.
 - L'écran [OK ?] s'affiche.
- 4) Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [Oui] puis appuyez sur la touche <ENTER>.
 - Le message [Patiencez] apparaîtra et la réinitialisation commencera. Une fois l'opération terminée, le message [Patiencez] disparaîtra.

Attention

- Après avoir exécuté les [Réglages d'usine], assurez-vous d'éteindre le projecteur (➔ page 37), de débrancher le cordon d'alimentation de la prise murale, puis d'allumer le projecteur afin de rétablir les valeurs de réglage initiales.

Remarque

- Le code PIN, le Logo coe PIN, les réglages [Selection logo], le logo de l'utilisateur, la durée d'utilisation de la lampe et la durée d'utilisation du filtre ne reviendront pas aux réglages d'usine, même si [Réglages d'usine] est exécuté.

Menu [Memory Viewer]

Sur l'écran de menu, sélectionnez [Memory Viewer] dans le menu principal, puis sélectionnez un élément du sous-menu. Reportez-vous à « Navigation dans le menu » (➔ page 47) pour connaître l'opération de l'écran du menu.

Remarque

- Le menu [Memory Viewer] est disponible uniquement lorsque l'entrée Memory Viewer est sélectionnée.
- Le menu à l'exception de [Réglage des diapositives], dont les paramètres ont été modifiés, n'est pas encore effectif avant que [Appliquer] ne soit exécuté.

[Réglage des diapositives]

Lancez le diaporama.

- 1) Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [Réglage des diapositives].
- 2) Appuyez sur la touche <ENTER>.
 - Le diaporama commencera.

[Effet de transition des diapositives]

Définissez l'effet de transition des diapositives lorsque l'image du diaporama change.

- 1) Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [Effet de transition des diapositives].
- 2) Appuyez sur la touche <ENTER>.
- 3) Appuyez sur ▲▼ pour changer d'élément.
 - Les éléments changent à chaque pression de la touche.

[Glisser vers le bas]	Déplace l'image du haut vers le bas.
[Glisser vers la droite]	Déplace l'image de gauche à droite.

[Ordre de tri]

Définit l'ordre des images à lire dans le diaporama.

- 1) Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [Ordre de tri].
- 2) Appuyez sur la touche <ENTER>.
- 3) Appuyez sur ▲▼ pour changer d'élément.
 - Les éléments changent à chaque pression de la touche.

[Tri étendu]	Affiche les fichiers dans l'ordre croissant de leurs extensions.
[Tri par taille]	Affiche les fichiers ou les dossiers dans l'ordre croissant de leur taille de données.
[Tri par date]	Affiche les fichiers ou les dossiers dans l'ordre croissant de leur date de création.
[Tri par nom]	Affiche les fichiers ou les dossiers dans l'ordre croissant de leurs noms.

[Rotation]

Définit le sens de rotation de l'image.

- 1) Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [Rotation].
- 2) Appuyez sur la touche <ENTER>.
- 3) Appuyez sur ▲▼ pour changer d'élément.
 - Les éléments changent à chaque pression de la touche.

[Pas de rotation]	La rotation est désactivée.
[270°]	Tourne de 270 degrés dans le sens horaire.
[180°]	Tourne de 180 degrés.
[90°]	Tourne de 90 degrés dans le sens horaire.

[Ajustement adapté]

Définit s'il faut adapter l'image à l'écran de projection.

- 1) Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [Ajustement adapté].
- 2) Appuyez sur la touche <ENTER>.
- 3) Appuyez sur ▲▼ pour changer d'élément.

- Les éléments changent à chaque pression de la touche.

[On]	Affiche l'image en plein écran dans le sens horizontal et/ou vertical tout en maintenant le rapport d'aspect de l'image.
[Off]	Affiche en pixels normaux de l'image.

[Répéter]

Définissez s'il faut lire le diaporama à plusieurs reprises.

- 1) Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [Répéter].
- 2) Appuyez sur la touche <ENTER>.
- 3) Appuyez sur ▲▼ pour changer d'élément.

- Les éléments changent à chaque pression de la touche.

[On]	Après la lecture du dernier fichier, revenir au premier fichier et répéter la lecture.
[Off]	Après la lecture du dernier fichier, revenir à l'affichage des vignettes.

[Appliquer]

Active le réglage en diaporama.

- 1) Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [Appliquer].
- 2) Appuyez sur la touche <ENTER>.

- Le réglage des éléments à l'exception de [Réglage des diapositives] sera effectif.

Menu [Info.]

Sur l'écran de menu, sélectionnez [Info.] dans le menu principal.

Reportez-vous à « Navigation dans le menu » (➔ page 47) pour connaître l'opération de l'écran du menu.

[Info.]

Affichez l'état du projecteur.

1) Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [Info.].

- L'écran [Info.] s'affiche.
- Vous pouvez également appuyez sur la touche <INFO> de la télécommande. (➔ page 42)



[Entrée]	La source d'entrée sélectionnée et le système sont affichés.
[Fréq. Sync. horiz.]	La fréquence horizontale du signal d'entrée est affichée en kHz. [- - -] est affiché lorsqu'aucun signal n'est détecté.
[Fréq. Sync. vert.]	La fréquence verticale du signal d'entrée est affichée en Hz. [- - -] est affiché lorsqu'aucun signal n'est détecté.
[Etat lampe]	Le réglage de [Contrôle de la lampe] est affiché.
[Coùpteur lampe]	La durée d'utilisation de la lampe est affichée. (Affiche le temps de fonctionnement converti lorsque [💡 (Mode eco)] est utilisé.)
[Extinction automatique]	Le réglage de [Extinction automatique] est affiché.
[Mode d'image]	Le réglage de [Mode d'image] est affiché.
[S/N]	Le numéro de série du projecteur est affiché. Le numéro de série est utilisé pour entretenir le projecteur.

Chapitre 5 Opération de Fonction

Ce chapitre décrit les méthodes d'opération de certaines fonctions.

À propos de la fonction Memory Viewer

La fonction Memory Viewer permet d'afficher les images fixes enregistrées dans la clé USB comme images projetées.

Que vous pouvez projeter avec la fonction Memory Viewer

La fonction Memory Viewer prend en charge les fichiers d'image suivants.

	Extension	Format	Description
Image	jpg/jpeg	Codage de base 24 bits RGB progressive 24 bits	Résolution : 8 x 8 ~ 10 000 x 10 000 Résolution : 8 x 8 ~ 1 280 x 800
	bmp	Palette basée 1, 4, 8 bits, RGB 24, 32 bits	Résolution maximale : 1 280 x 800
	png	Couleur vraie 24 bits/48 bits	Résolution maximale : 1 280 x 800
	gif	Palette basée 1, 4, 8 bits,	Palette - espaces de couleur 24 bits ; Résolution maximale : 1 280 x 800
	tif / tiff	—	Résolution maximale : 1 280 x 800

Remarque

- La taille de fichier lisible est de 2 GB au maximum.
- Le nombre total de dossiers/fichiers pouvant être identifiés sur le projecteur est de 500 au maximum.
- Les fichiers protégés par DRM (gestion des droits numériques) ne peuvent pas être lus.
- La lecture sera impossible même si le fichier est enregistré dans le format compatible.

Précautions lors de l'utilisation de la clé USB

Veuillez respecter les points suivants.

- Ne mettez ni la clé USB, ni son capuchon, à la portée des enfants. Ces derniers courent le risque d'être suffoqués s'ils l'avalent.
- Si la fumée ou une odeur douteuse se manifeste, retirez la clé USB du projecteur, puis contactez votre revendeur.
- Évitez de verser de l'eau, de l'huile, ou un produit chimique sur la clé USB. Ceci pourrait provoquer un court-circuit ou un incendie.
- Évitez d'introduire des objets étrangers ou métalliques au niveau de la borne USB. Cela peut entraîner la perte ou la corruption de données.
- Ne pas retirer la clé USB du projecteur pendant la lecture de données à partir de la clé USB. Cela peut entraîner la perte ou la corruption de données.
- Ne pas laisser la clé USB dans un endroit comportant un taux élevé d'humidité ou de poussière.
- Ne pas laisser la clé USB dans un endroit où de l'électricité statique ou un rayonnement électromagnétique est généré.

Remarque

- Il est compatible avec la clé USB du commerce.
- D'autre format que FAT16 et FAT32 n'est pas utilisable.

Connexion de la clé USB

- 1) **Insérez solidement la clé USB sur la borne <USB A (VIEWER/WIRELESS)>.**

Attention

- Faites attention à la direction de la borne pour éviter d'endommager la borne lors de la connexion de la clé USB.
- Branchez la clé USB directement dans la borne <USB A (VIEWER/WIRELESS)> du projecteur. N'utilisez pas un câble d'extension USB ou un concentrateur USB.

Retrait de la clé USB

- 1) **Assurez-vous que le voyant sur la clé USB ne clignote pas, puis retirez-la.**

Attention

- Veuillez noter les points suivants lors du retrait de la clé USB.
 - Lorsque le voyant de la clé USB connectée au projecteur clignote, cela indique que le projecteur est en train de lire la clé USB. Ne retirez pas la clé USB du projecteur lorsque le voyant clignote.
 - Lorsque vous utilisez une clé USB qui ne dispose pas d'une fonction de surveillance telle qu'un voyant, vous ne pouvez pas vérifier l'état d'accès à la clé USB. Dans ce cas, retirez la clé du projecteur après avoir quitté la fonction Memory Viewer ou après la mise hors tension du projecteur.
 - Ne pas connecter et retirer la clé USB dans un court laps de temps. Attendez au moins 5 secondes après la connexion, puis retirez la clé USB. Si vous voulez la reconnecter, attendez au moins 5 secondes après le retrait. Le projecteur prend environ 5 secondes pour reconnaître la clé USB.

Affichage de l'écran Memory Viewer

- 1) Appuyez sur la touche <MEMORY VIEWER/USB DISPLAY/NETWORK> de la télécommande pour basculer la source d'entrée sur Memory Viewer.
 - Vous pouvez également appuyer sur la touche <INPUT/ENTER> du panneau de commande et sélectionnez la source d'entrée dans le menu d'entrée.
- 2) Insérez directement la clé USB sur la borne <USB A (VIEWER/WIRELESS)>.
 - L'écran de veille « please press RC ENTER » s'affiche pendant que l'icône de la clé USB est affichée en bas à gauche de l'écran.
- 3) Appuyez sur la touche <ENTER> de la télécommande.
 - Le répertoire racine de la clé USB sera affiché en vignette sur l'écran.

Lecture des images

- 1) Appuyez sur ▲▼◀▶ de la télécommande pour sélectionner un fichier que vous voulez lire sur l'écran de Memory viewer.
- 2) Appuyez sur la touche <ENTER> de la télécommande.
 - L'image s'affichera en plein écran.
- 3) Appuyez sur ▶ pour passer à l'image suivante, appuyez sur ◀ pour revenir à l'image précédente.
- 4) Appuyez sur la touche <ENTER> de la télécommande.
 - Revenir à l'écran des vignettes.

Remarque

- Si le nombre de pixels d'enregistrement est inférieur au nombre maximale de points d'affichage*¹, elle sera agrandie tout en maintenant le rapport d'aspect.
- Si le nombre de pixels d'enregistrement est supérieur au nombre maximale de points d'affichage*¹, elle sera réduite tout en maintenant le rapport d'aspect.
- Lorsque le nombre de pixels enregistré est le même que le nombre maximal de points d'affichage*¹, elle ne sera ni agrandie ni réduite, de sorte que la dégradation de la qualité de l'image peut être réduite.

*1 Le nombre maximale de points d'affichage pour chaque produit est le suivant.

PT-TW371R: 1 280 x 800

Exécution des diapositives

Toutes les images du même dossier seront lues automatiquement selon les réglages de [Ordre de tri], [Effet de transition des diapositives], etc. du menu [Memory Viewer].

- 1) Appuyez sur ▲▼◀▶ de la télécommande pour sélectionner un fichier.
- 2) Appuyez sur la touche <MENU> pour sélectionner [Memory Viewer] → [Réglage des diapositives].
- 3) Appuyez sur la touche <ENTER> de la télécommande.
 - Le diaporama commencera.
 - Appuyez sur la touche <ENTER> pour revenir à l'écran des vignettes.

Remarque

- Si vous appuyez sur la touche <MENU> pendant la lecture dans le diaporama, la lecture s'arrête et un menu s'affiche. La lecture continuera lorsque le menu disparaît.
- Lorsque le diaporama lit les fichiers de la deuxième page de vignette ou des pages suivantes, si les paramètres du menu [Memory Viewer] sont modifiés, le diaporama reprendra à partir du premier fichier de la première page de vignette.

Cessation de Memory Viewer

- 1) Appuyez sur ▲▼◀▶ pour sélectionner la vignette  qui est affichée dans le coin en haut à gauche.
- 2) Appuyez sur la touche <ENTER> de la télécommande.
 - Revenir à l'écran de veille « please press RC ENTER ».
 - Selon la longueur du chemin d'accès au fichier, vous devrez répéter les étapes 1) et 2) avant de revenir à l'écran de veille.

Remarque

- Vous pouvez également quitter Memory Viewer en basculant sur l'entrée autre que Memory Viewer.

Fonction Affichage USB

La fonction Affichage USB permet de projeter l'image et le son de l'ordinateur via un câble de conversion USB.

Lorsque vous utilisez la fonction Affichage USB sur Mac, la sortie audio est désactivée.

Lors de l'utilisation sur un ordinateur Windows

■ Environnement de fonctionnement

Système d'exploitation	Windows 7 32/64 bit, Windows 8.1 32/64 bit, Windows 10 32/64 bit
CPU	Intel Core 2 Duo 2.0 GHz ou plus rapide, processeur compatible
Espace libre du disque dur	20 Mo ou plus
Affichage	Résolution 640 x 480 ou plus, 1 600 x 1 200 ou moins

- Il n'y a aucune garantie que tous les ordinateurs répondant aux conditions ci-dessus fonctionnent correctement.

Projection d'Affichage USB

Remarque

- La fonction Affichage USB et le logiciel Presenter Light ne peuvent pas être utilisés en même temps. Avant d'utiliser la fonction Affichage USB, terminez le logiciel Presenter Light.

1) **Connectez la borne <USB B (DISPLAY)> du projecteur à un ordinateur avec un câble USB.**

2) **Appuyez sur la touche <MEMORY VIEWER/USB DISPLAY/NETWORK> de la télécommande pour basculer la source d'entrée sur Affichage USB.**

- Vous pouvez également appuyer sur la touche <INPUT/ENTER> du panneau de commande et sélectionnez la source d'entrée dans le menu d'entrée.
- L'écran de démarrage s'affichera automatiquement en raison du pilote intégré dans le projecteur et exécutant l'installation selon les instructions de l'écran. L'affichage de l'écran d'installation automatique dépend des paramètres de l'ordinateur. Maintenant, veuillez sélectionner « Run autorun.exe ». Veuillez double-cliquer sur « autorun.exe » dans le dossier de « USB Display » lorsque le démarrage automatique est désactivé.
- L'écran de l'ordinateur est projeté.

3) **Cliquez sur l'icône du pilote  dans la barre des tâches (en bas à droite de l'ordinateur) et sélectionnez un élément dans le menu contextuel.**

- Le menu contextuel est uniquement affiché en anglais.
- L'élément affiché en gris n'est pas disponible.

[Active audio] / [Disable audio]	Définir si vous souhaitez sortir l'audio de l'ordinateur.
[Play video] / [Pause video]	Basculer entre la lecture et la pause de l'image.
[Start] / [Stop]	Définir si vous souhaitez afficher l'image de l'ordinateur.
[Exit]	Affiché en gris et ne peut pas être sélectionné.

Remarque

- Cela prendra du temps lorsque vous voulez projeter l'écran de l'ordinateur.
- Connectez un câble USB directement au connecteur USB d'un ordinateur. Cela ne fonctionnera pas lors de la connexion via un concentrateur USB.
- Au moment où l'écran de l'ordinateur est projeté, la résolution de l'ordinateur peut être modifiée de manière forcée en fonction de la combinaison de l'ordinateur et du projecteur.
- Lors de l'exécution d'une opération non valide lors de l'entrée Affichage USB, l'icône  indiquant que l'opération effectuée avec une touche invalide sera affichée.

Cessation d'Affichage USB

1) **Pour terminez Affichage USB, retirez directement le câble USB.**

- Il n'est pas nécessaire de suivre « Remove hardware safely » lorsqu'un câble USB est déconnecté.

Lors de l'utilisation de Mac

■ Environnement de fonctionnement

Système d'exploitation	OS X 10.11, macOS Sierra / High Sierra
CPU	Intel Core 2 Duo 2.0 GHz ou plus rapide
Espace libre du disque dur	20 Mo ou plus
Affichage	Résolution 640 x 480 ou plus, 1 600 x 1 200 ou moins

- Il n'y a aucune garantie que tous les ordinateurs répondant aux conditions ci-dessus fonctionnent correctement.

Projection d'Affichage USB

- 1) **Connectez la borne <USB B (DISPLAY)> du projecteur à un ordinateur avec un câble USB.**
- 2) **Appuyez sur la touche <MEMORY VIEWER/USB DISPLAY/NETWORK> de la télécommande pour basculer la source d'entrée sur Affichage USB.**
 - Vous pouvez également appuyer sur la touche <INPUT/ENTER> du panneau de commande et sélectionnez la source d'entrée dans le menu d'entrée.
 - Le disque virtuel nommé « USB Display » sera monté sur le bureau.
- 3) **Double-cliquez sur « Monitor.app » dans le disque virtuel qui a été monté.**
 - L'écran de l'ordinateur est projeté.
- 4) **Cliquez avec le bouton droit sur l'icône du pilote  dans le dock de l'ordinateur et sélectionnez un élément dans le menu contextuel.**
 - L'élément affiché en gris n'est pas disponible.

[Active audio] / [Disable audio]	La sortie audio est désactivée.
[Play video] / [Pause video]	Basculer entre la lecture et la pause de l'image.
[Start] / [Stop]	Définir si vous souhaitez afficher l'image de l'ordinateur.
[Options]	Définir les éléments de « Keep in Dock », « Open at Login » ou « Show in Finder ».
[Show All Windows]	Afficher temporairement l'arrière-plan de l'ordinateur en plein écran.
[Hide] / [Show]	Définir si vous souhaitez afficher l'icône du pilote USB.
[Quit]	Terminer l'Affichage USB

Remarque

- Cela prendra du temps lorsque vous voulez projeter l'écran de l'ordinateur.
- Connectez un câble USB directement au connecteur USB d'un ordinateur. Cela ne fonctionnera pas lors de la connexion via un concentrateur USB.
- Au moment où l'écran de l'ordinateur est projeté, la résolution de l'ordinateur peut être modifiée de manière forcée en fonction de la combinaison de l'ordinateur et du projecteur.
- Lors de l'exécution d'une opération non valide lors de l'entrée Affichage USB, l'icône  indiquant que l'opération effectuée avec une touche invalide sera affichée.
- Le disque virtuel peut ne pas être monté sur le bureau en fonction de votre ordinateur. Dans ce cas, ouvrez [Finder] et reportez-vous à « Affichage USB » dans [APPAREILS].

Connexion réseau

Ce projecteur possède une fonction réseau qui permet d'effectuer ce qui suit en connectant un ordinateur. Le module sans fil (n° de modèle : ET-WML100) des accessoires optionnels est nécessaire si vous souhaitez utiliser la fonction réseau via le LAN sans fil.

- **Commande WEB**

En accédant au projecteur à partir d'un ordinateur, vous pouvez exécuter le réglage, l'ajustement, l'affichage d'état, etc. du projecteur. Pour en savoir plus, reportez-vous à la section « Fonction de commande Web » (➔ page 85).

- **Multi Monitoring & Control software**

« Multi Monitoring & Control Software », qui est une application de logiciel permettant de surveiller et de contrôler plusieurs appareil d'affichage (projecteur ou écran plat) connectés à l'intranet, peut être utilisée.

Ce plugiciel « Early Warning Software », qui surveille l'état des appareils d'affichage et de leurs périphériques dans un Intranet, informe l'utilisateur des anomalies de ces équipements et détecte les signes d'une éventuelle anomalie, peut également être utilisé.

Pour en savoir plus, consultez le site Web de Panasonic (<https://panasonic.net/cns/projector/>).

- **Logiciel d'application de transfert d'images**

À l'aide du logiciel d'application de transfert d'images Panasonic, l'image envoyée depuis un périphérique peut être affichée comme image projetée.

Pour en savoir plus sur l'utilisation du logiciel d'application de transfert d'image « Presenter Light » compatible avec les ordinateurs Windows, reportez-vous au Mode d'emploi du logiciel « Presenter Light ». Le logiciel « Presenter Light » peut être téléchargé en accédant au projecteur via un navigateur Web. Pour en savoir plus, reportez-vous à la section « A propos de Presenter Light » (➔ page 84). Le logiciel d'application et son mode d'emploi peuvent être téléchargés depuis notre site Web (<https://panasonic.net/cns/projector/>).

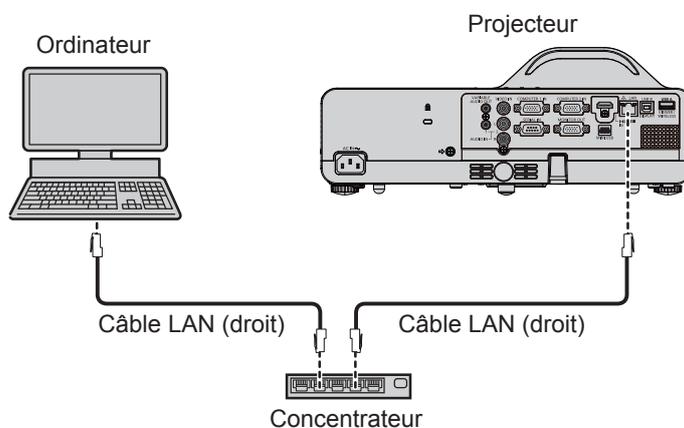
Pour en savoir plus sur le logiciel d'application de transfert d'image « Wireless Projector » compatible avec iPad/iPhone/iPod touch et des appareils Android, reportez-vous au site Web de Panasonic (<https://panasonic.net/cns/projector/>).

- **PJLink**

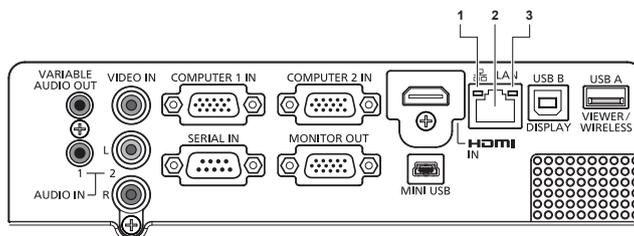
En utilisant le protocole PJLink, vous pouvez envoyer des requêtes au sujet des opérations ou de l'état du projecteur à partir d'un ordinateur. Pour en savoir plus, reportez-vous à « Utilisation du protocole PJLink » (➔ page 101)

Lors d'une connexion via un réseau local câblé

Exemple de connexion



- **Nom et fonction de la borne <LAN>**



1 Voyant LAN LINK/ACT (jaune)

S'allume lorsqu'il est connecté.
Clignote lors de la transmission/réception de données.

3 Voyant LAN 10/100 (vert)

S'allume lorsqu'il est connecté au 100BASE-TX.

2 Borne <LAN> (10BASE-T/100BASE-TX)

Utilisé pour connecter le câble LAN ici.

Attention

- Lorsqu'un câble LAN est directement connecté au projecteur, la connexion réseau doit être effectuée à l'intérieur.
- Lors du raccordement de câbles aux bornes <HDMI IN> et <USB B (DISPLAY)>, il peut être difficile de débrancher le câble LAN connecté à la borne <LAN>. Lorsque vous débranchez le câble LAN de la borne <LAN>, retirez au préalable un câble connecté à la borne <HDMI IN> ou <USB B (DISPLAY)>.

Remarque

- Un câble LAN est nécessaire pour utiliser la fonction LAN câblé.
- Utilisez un câble de réseau local blindé (Câble STP) compatible avec la catégorie 5 ou supérieure.
- Utilisez un câble réseau local d'une longueur de 100 m ou plus court.

Réglages du projecteur

- 1) Utilisez le câble LAN (Droit) pour connecter le projecteur à l'ordinateur.
- 2) Mettez le projecteur sous tension.
- 3) Réglez le menu [Étendre] → [Réseau] → [Réglages réseau].
 - Pour en savoir plus, reportez-vous au menu [Étendre] → [Réseau] (➡ page 71).

Remarque

- Veuillez confirmer avec votre administrateur du réseau avant de connecter à un réseau existant.
- Il n'est pas possible d'utiliser un LAN câblé et un LAN sans fil sur le même segment.
- Ce qui suit est prédéfini comme réglage d'usine.

[DHCP]	Off
[Adresse IP]	192.168.1.100
[Sous-réseau]	255.255.255.0
[Passerelle]	192.168.1.1
[DNS]	192.168.1.1

Réglage d'ordinateur

- 1) Mettez l'ordinateur sous tension.
- 2) Effectuez le réglage du réseau en suivant votre administrateur du système.
 - Si les réglages du projecteur sont les paramètres par défaut, l'ordinateur peut être utilisé avec les paramètres du réseau suivants.

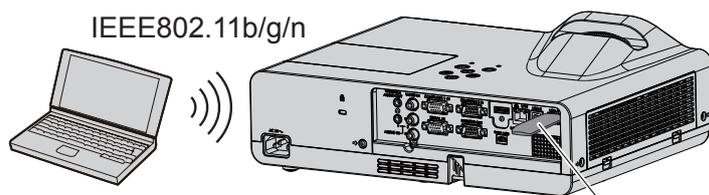
[Adresse IP]	192.168.1.101
[Sous-réseau]	255.255.255.0
[Passerelle]	192.168.1.1

Lors d'une connexion via LAN sans fil

Le module sans fil (n° de modèle : ET-WML100) des accessoires optionnels est nécessaire si vous souhaitez utiliser la fonction réseau via le LAN sans fil.

- Un seul projecteur peut être connecté au LAN sans fil.

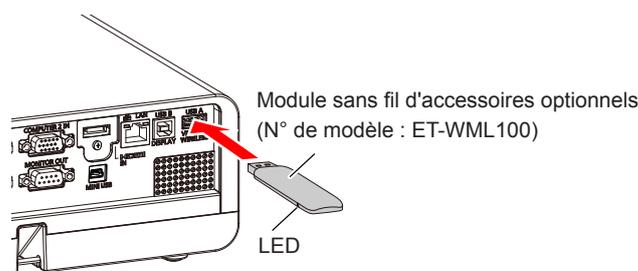
Exemple de connexion



Module sans fil d'accessoires optionnels
(N° de modèle : ET-WML100)

Préparation et confirmation du projecteur.

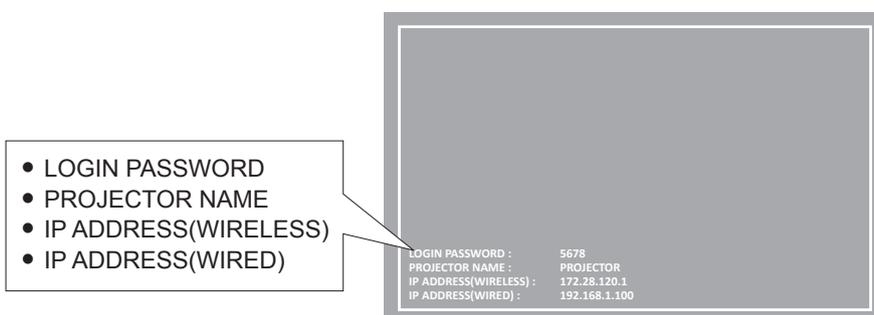
- 1) Mettez le projecteur sous tension.
- 2) Connectez le module sans fil (n° de modèle : ET-WML100) des accessoires optionnels solidement à la borne <USB A (VIEWER/WIRELESS)>.



3) Appuyez sur la touche <MEMORY VIEWER/USB DISPLAY/NETWORK> de la télécommande pour passer à l'entrée Réseau.

- L'écran de veille d'entrée réseau est affiché. Le mot de passe de connexion (un numéro à quatre chiffres généré automatiquement), nom du projecteur : PROJECTOR (fixe), adresse IP (LAN sans fil) et adresse IP (LAN câblé) seront affichés dans l'écran de veille.
- Vous pouvez également appuyer sur la touche <INPUT/ENTER> du panneau de commande et l'écran de source d'entrée s'affiche, puis appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [Réseau].

Écran de veille d'entrée réseau



Attention

- Ne pas déplacer ou transporter le projecteur lorsque le module sans fil est connecté. Le non-respect de cela pourrait endommager le module sans fil.
- Le voyant LED bleu du module sans fil sera éteint lorsque le projecteur est en mode veille, il s'allumera à la mise sous tension et clignotera pendant la communication sans fil.
Ne pas retirer le module sans fil lorsque le voyant LED clignote.
- Lors de l'exécution d'une opération non valide lors de l'entrée réseau, l'icône indiquant que l'opération effectuée avec une touche invalide sera affichée. Dans ce cas, appuyez sur la touche <MENU> et exécutez chaque fonction à partir du menu.

Remarque

- Le nom du projecteur est fixé comme « PROJECTOR » et ne peut pas être modifié.
- Il n'est pas possible d'utiliser un LAN sans fil et un LAN câblé sur le même segment.
- Les paramètres du module sans fil sont les suivants :

[SSID]	NetworkDisplay
[Canal]	1
[Adresse IP]	172.28.120.1
[Sous-réseau]	255.255.255.0
[Passerelle]	0.0.0.0
[Cryptage de point d'accès]	Aucun

Réglage d'ordinateur

- 1) Mettez l'ordinateur sous tension.
- 2) Effectuez le réglage du réseau en suivant votre administrateur du système.
 - Veuillez définir les paramètres réseau de l'ordinateur et du projecteur selon votre administrateur système.
- 3) Connectez-vous au réseau qui a été défini dans le projecteur.
 - Si vous utilisez un ordinateur, cliquez sur la barre des tâches (en bas à droite de l'ordinateur), puis sélectionnez le même nom que le [SSID] qui a été défini dans le projecteur.
 - Veuillez confirmer [SSID] dans le menu [Étendre] → [Réseau] → [Information réseau] de ce projecteur.

Remarque

- Si vous utilisez un appareil de connexion LAN sans fil conforme à la norme du système d'exploitation, suivez le mode d'emploi de l'appareil pour la connexion.

A propos de Presenter Light

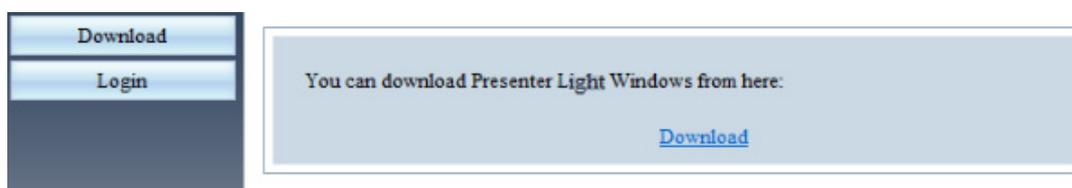
(Le module sans fil (n° de modèle : ET-WML100) des accessoires optionnels est nécessaire si vous souhaitez utiliser la fonction réseau via le LAN sans fil.)

En utilisant le logiciel d'application de transfert d'image « Presenter Light » qui prend en charge les ordinateurs Windows, vous pouvez transférer les images et le son vers le projecteur via le LAN câblé/LAN sans fil*1.

*1 Une interruption du son ou du bruit peut se produire pendant le transfert de l'image / du son. Dans ce cas, sélectionnez Muet dans les paramètres audio du logiciel de l'application.

Téléchargez le « Presenter Light » à votre ordinateur

- 1) **Activez le navigateur Web sur l'ordinateur personnel.**
- 2) **Saisissez l'adresse IP réglée par le projecteur dans la barre d'adresse de votre navigateur Web.**
 - L'écran [Network Display System] s'affiche.
- 3) **Cliquez sur [Download].**
 - L'écran de téléchargement de « Presenter Light » est affiché.



- 4) **Cliquez sur [Download].**
 - L'écran de confirmation de téléchargement du fichier compressé « Presenter Light.zip » s'affiche.
- 5) **Enregistrez et décompressez « Presenter Light.zip ».**
 - Après la décompression, un dossier « Presenter Light » contenant un fichier exécutable « Presenter Light.exe » et un dossier « Licence » contenant les licences open source utilisées pour le logiciel « Presenter Light », est généré.
 - Exécutez « Presenter Light.exe » directement lorsque vous utilisez le logiciel Presenter Light. Veuillez enregistrer ce logiciel ou créer un raccourci pour une utilisation pratique. L'installation du logiciel sur l'ordinateur n'est pas nécessaire.

Remarque

- Pour en savoir plus sur l'utilisation du logiciel « Presenter Light » ou pour télécharger les dernières versions du logiciel « Presenter Light », visitez le site Web de Panasonic (<https://panasonic.net/cns/projector/>).

Fonction de commande Web

(Le module sans fil (n° de modèle : ET-WML100) des accessoires optionnels est nécessaire si vous souhaitez utiliser la fonction réseau via le LAN sans fil.)

À l'aide des fonctions de commande Web, vous pouvez effectuer les opérations suivantes à partir d'un ordinateur.

- Réglage et ajustement du projecteur
- Affichage de l'état du projecteur
- Réglage de l'envoi d'e-mails

Remarque

- Une communication avec un serveur E-mail est nécessaire pour utiliser la fonction E-mail. Vérifiez au préalable que l'E-mail est utilisable.

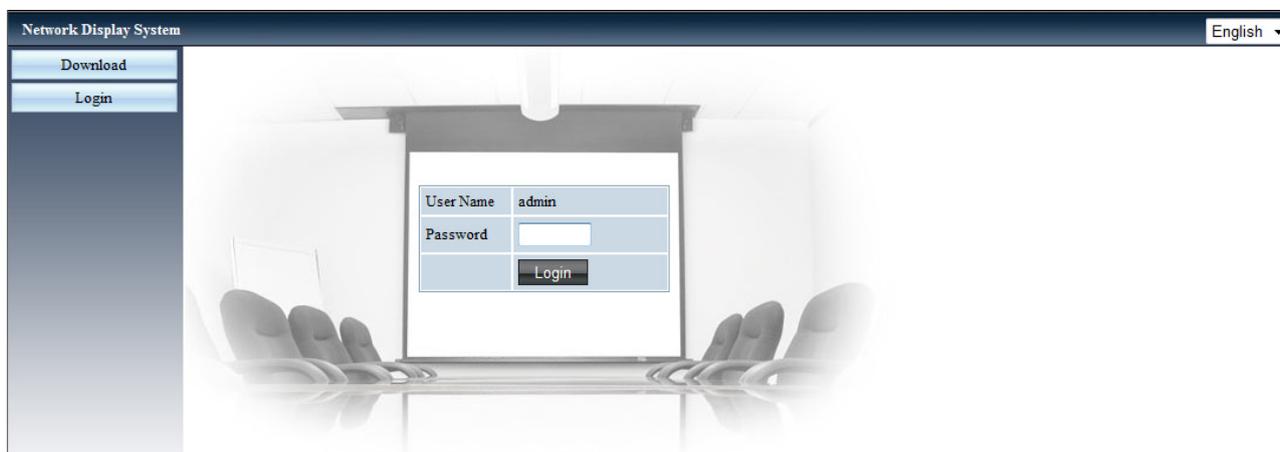
Ordinateur pouvant être utilisé pour le réglage

Un navigateur Web est requis pour utiliser la fonction de commande Web. Assurez-vous au préalable que votre navigateur Web peut être utilisé.

Système d'exploitation	Navigateur Web compatible
Windows	Internet Explorer 11.0 Microsoft Edge
Mac OS	Safari 8.0/9.0/10.0/11.0

Accès par le navigateur Web

- 1) **Activez le navigateur Web sur l'ordinateur personnel.**
- 2) **Saisissez l'adresse IP réglée par le projecteur dans la barre d'adresse de votre navigateur Web.**
 - L'écran [Système d'affichage du réseau] (écran de commande web) s'affiche.
- 3) **Cliquez sur [Login] et saisissez le mot de passe dans la colonne [Password].**
 - Le réglage d'usine du nom d'utilisateur est « admin » (fixe) et le mot de passe est « admin ».



- 4) **Cliquez sur [Login].**
 - La page [System Status] s'affiche.

Remarque

- Vous pouvez cliquer sur le coin en haut à droite de l'écran du navigateur Web pour sélectionner la langue d'affichage (uniquement pour l'anglais, le japonais, le chinois traditionnel et le chinois simplifié).
- Ne pas effectuer simultanément le réglage ou le contrôle en démarrant plusieurs navigateurs Web. Ne pas régler ou commander le projecteur avec plusieurs ordinateurs.
- Changez le mot de passe d'abord. (huit caractères en un octet) (➔ page 87)
- Si l'écran pour la commande Web n'est pas affiché, consultez votre administrateur réseau.

Description de chaque élément

Network Display System > System Status		Logout
System Status	Model Name	
General Setup	Versions	
Picture Setup	Firmware Version	0.08
Image Setup	LAN Status	
Alert Setup	IP Address	172.16.161.208
Mail Setup	Subnet	255.255.254.0
Network Setup	Gateway	172.16.160.1
	Wire MAC Address	7c:6f:f8:15:72:ab
	Wireless Status	
	SSID	Wireless LAN Invalid
	Channel	Wireless LAN Invalid
	IP address	Wireless LAN Invalid
	Subnet	Wireless LAN Invalid
	Gateway	Wireless LAN Invalid
	Wireless MAC Address	Wireless LAN Invalid

- 1 **[Logout]**
Cliquez pour terminer la commande Web.
- 2 **[System Status]**
La page [System Status] s'affiche si vous cliquez sur cet élément.
- 3 **[General Setup]**
La page [General Setup] s'affiche si vous cliquez sur cet élément.
- 4 **[Picture Setup]**
La page [Picture Setup] s'affiche si vous cliquez sur cet élément.
- 5 **[Image Setup]**
La page [Image Setup] s'affiche si vous cliquez sur cet élément.
- 6 **[Alert Setup]**
La page [Alert Setup] s'affiche si vous cliquez sur cet élément.
- 7 **[Mail Setup]**
La page [Mail Setup] s'affiche si vous cliquez sur cet élément.
- 8 **[Network Setup]**
La page [Network Setup] s'affiche si vous cliquez sur cet élément.

Page [System status]

Affichez l'état du projecteur pour les éléments suivants.

Network Display System > System Status		Logout
System Status	Model Name	
General Setup	Versions	
Picture Setup	Firmware Version	0.08
Image Setup	LAN Status	
Alert Setup	IP Address	172.16.161.208
Mail Setup	Subnet	255.255.254.0
Network Setup	Gateway	172.16.160.1
	Wire MAC Address	7c:6f:f8:15:72:ab
	Wireless Status	
	SSID	Wireless LAN Invalid
	Channel	Wireless LAN Invalid
	IP address	Wireless LAN Invalid
	Subnet	Wireless LAN Invalid
	Gateway	Wireless LAN Invalid
	Wireless MAC Address	Wireless LAN Invalid

- 1 **[Model Name]**
Affiche le numéro du modèle du projecteur.
- 2 **[Versions]**
Affiche la version du micrologiciel du projecteur.
- 3 **[LAN Status]**
Affiche l'état de connexion de LAN.
- 4 **[Wireless Status]**
Affiche l'état de connexion de LAN sans fil.

Page [General Setup]

Changez le mot de passe de la fonction de commande Web, allumez ou éteignez l'appareil ou changez l'entrée.

- | | |
|---|---|
| <ol style="list-style-type: none"> 1 [Enter Old password]
Saisissez le mot de passe configuré. 2 [Enter New password]
Saisissez le nouveau mot de passe. 3 [Confirm New password]
Saisissez encore une fois le nouveau mot de passe pour la confirmation. | <ol style="list-style-type: none"> 4 [Apply]
Mettez à jour les réglages. 5 [Power]
Mettez l'appareil sous/hors tension. 6 [Source Select]
Changez la source d'entrée du projecteur. |
|---|---|

Page [Picture Setup]

- | | |
|---|--|
| <ol style="list-style-type: none"> 1 [Brightness]
Ajustez la luminosité de l'image projetée. 2 [Contrast]
Ajustez la contraste de l'image projetée. 3 [Sharpness]
Ajustez la netteté de l'image projetée. | <ol style="list-style-type: none"> 4 [Color]
Ajustez la saturation des couleurs de l'image projetée. 5 [Tint]
Ajustez le ton chair de l'image projetée. 6 [Color temperature]
Ajustez la température des couleurs de l'image projetée. |
|---|--|

Network Display System > Image Setup		Logout
System Status	Aspect Normal	1
General Setup	Fine sync (0 --- 31) 30	2
Picture Setup	H Position (-5 --- 5) 0	3
Image Setup	V Position (-5 --- 5) 0	4
Alert Setup	H.Size (-15 --- 15) 0	5
Mail Setup	Freeze On Off	6
Network Setup	Auto PC adj.	7
	V Keystone (-60 --- 60) 0	8
	H Keystone (-30 --- 30) 0	9
	Curved correction XGain (-40 --- 40) 0	10
	Curved correction YGain (-40 --- 40) 0	
	Curved correction XOffset_x (0 --- 1279) 640	
	Curved correction XOffset_y (0 --- 799) 400	
	Curved correction YOffset_x (0 --- 1279) 640	
	Curved correction YOffset_y (0 --- 799) 400	
	Comer correction TopLeft_x (0 --- 1279) 0	11
	Comer correction TopLeft_y (0 --- 799) 0	
	Comer correction TopRight_x (0 --- 1279) 1279	
	Comer correction TopRight_y (0 --- 799) 0	
	Comer correction BottomLeft_x (0 --- 1279) 0	
	Comer correction BottomLeft_y (0 --- 799) 799	
	Comer correction BottomRight_x (0 --- 1279) 1279	
	Comer correction BottomRight_y (0 --- 799) 799	

- | | |
|--|--|
| <p>1 [Aspect]
Changez l'aspect de l'image projetée.</p> <p>2 [Fine sync]
Ajustez la synchronisation fine de l'image projetée.</p> <p>3 [H Position]
Ajustez la position horizontale de l'image projetée.</p> <p>4 [V Position]
Ajustez la position verticale de l'image projetée.</p> <p>5 [H.Size]
Ajustez le nombre total de points de l'image projetée.</p> <p>6 [Freeze]
Activez ou désactivez la fonction de gel.</p> | <p>7 [Auto PC adj.]
Exécutez la fonction Ajustement automatique du PC.</p> <p>8 [V Keystone]
Corrigez la distorsion trapézoïdale dans le sens vertical.</p> <p>9 [H Keystone]
Corrigez la distorsion trapézoïdale dans le sens horizontal.</p> <p>10 [Curved correction]
Corrigez la distorsion en coussinet ou le barillet de l'image projetée.</p> <p>11 [Corner correction]
Corrigez les quatre coins de l'image projetée.</p> |
|--|--|

Page [Alert Setup]

Définissez le contenu de l'E-mail pour informer de l'anomalie du projecteur.

- 1 **[Alert Type]**
Sélectionnez le type d'alerte.
- 2 **[Alert Mail Notification]**
Vérifiez l'E-mail d'alerte lors de la transmission.
- 3 **[Mail Subject]**
Saisissez l'objet de l'E-mail. (Jusqu'à 100 caractères en un octet)
- 4 **[Mail Content]**
Saisissez le contenu de l'E-mail associé au [Alert Type] sélectionné, puis cliquez sur [Apply]. (Jusqu'à 255 caractères en un octet)
- 5 **[Apply]**
Cliquez sur [Apply] pour enregistrer le contenu saisi dans [Mail Subject] et [Mail Content].

Remarque

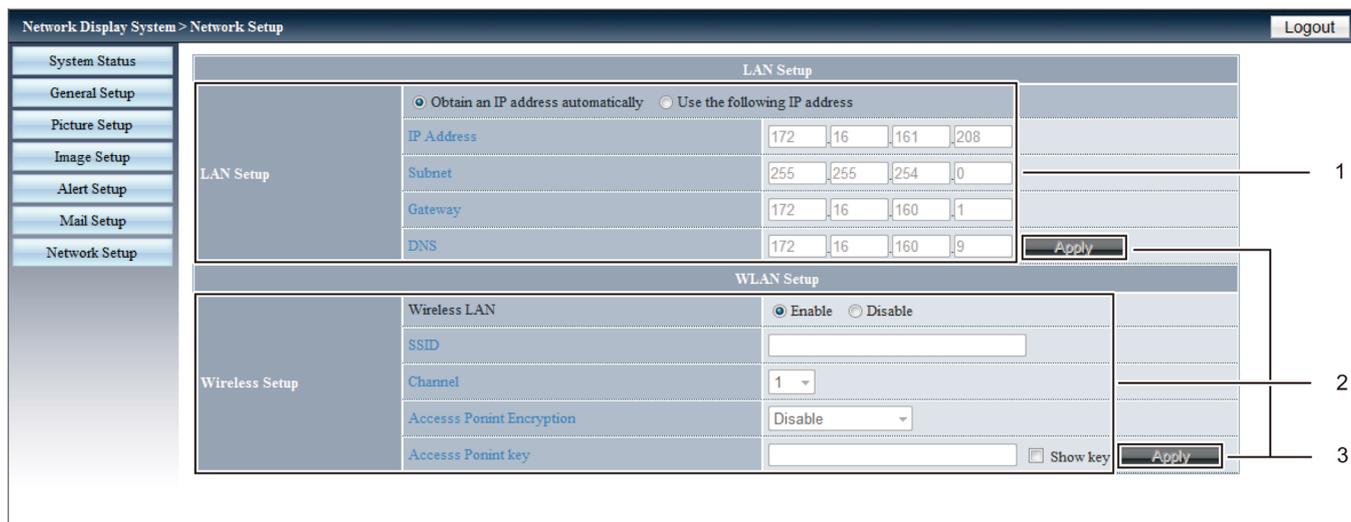
- [Mail Subject] / [Mail Content] n'est pas pris en charge avec les caractères codés sur deux octets (coréen, chinois et japonais, par exemple).

Page [Mail Setup]

- 1 **[Mail Server]**
Saisissez l'adresse IP du serveur SMTP. (Jusqu'à 39 caractères en un octet)
- 2 **[User Name]**
Saisissez le nom d'utilisateur. (Jusqu'à 19 caractères en un octet)
- 3 **[Password]**
Saisissez le mot de passe. (Jusqu'à 19 caractères en un octet)
- 4 **[To]**
Saisissez les destinataires de l'E-mail. Si vous souhaitez envoyer un E-mail à plusieurs destinataires, séparez-les par un point-virgule (;). (Jusqu'à 299 caractères en un octet)
- 5 **[Test Mail]**
Cliquez sur [Test Mail] pour envoyer un E-mail de test.
- 6 **[Apply]**
Cliquez sur [Apply] pour enregistrer le contenu après avoir saisi chaque élément.

Remarque

- Si le serveur n'est pas compatible avec l'authentification de connexion du SMTP avancé, la fonction d'E-mail est désactivée.
- Si le serveur n'est pas compatible avec le SMTP avancé, [User Name] est requis, mais [Password] n'est pas requis.
- Si l'E-mail de test n'est pas envoyé, assurez-vous que chaque élément est correctement défini.



1 [LAN Setup]

Configurez les éléments du LAN câblé.
[Obtain an IP address automatically] / [Use the following IP address]

Sélectionnez [Obtain an IP address automatically] si vous souhaitez activer le client DHCP.

[IP Address]
 Saisissez l'adresse IP si vous n'utilisez pas un serveur DHCP.

[Subnet]
 Saisissez le masque de sous-réseau si vous n'utilisez pas un serveur DHCP.

[Gateway]
 Saisissez l'adresse de passerelle par défaut si vous n'utilisez pas un serveur DHCP.

[DNS]
 Saisissez le serveur DNS si vous n'utilisez pas un serveur DHCP.
 Caractères permis : Chiffres (0 à 9), point (.)
 (Exemple : 192.168.0.253)

2 [Wireless Setup]

Configurez les éléments du LAN sans fil.

[Wireless LAN]
 Sélectionnez [Enable] lorsque vous voulez activer la fonction LAN sans fil.

[SSID]
 La chaîne de caractères pourra changer lorsque le projecteur est connecté.

[Canal]
 Sélectionnez le canal à utiliser de [1] à [11].

[Access Point Encryption]
 Sélectionne [Disable] lorsque le cryptage est désactivé.

Sélectionne [WPA2PSK_AES] lorsque le cryptage est activé.

[Access Point key]
 Saisissez la clé de cryptage. (8 à 63 caractères alphanumériques)
 Cochez [Show key] pour rendre les caractères visibles.

3 [Apply]

Mettez à jour les réglages.

Remarque

- La modification des paramètres LAN lors de la connexion au LAN peut provoquer la coupure de la connexion.
- Lorsque [Réglages d'usine] est exécuté, les valeurs de réglage de [Wireless Setup] seront remises aux réglages d'usine.
- Le cryptage du LAN sans fil est désactivé avant que le projecteur ne quitte l'usine. Si vous souhaitez utiliser le LAN sans fil pour communiquer, il est recommandé de définir le cryptage de [Wireless Setup] sur [WPA2PSK-AES] pour des raisons de sécurité.

Chapitre 6 Entretien

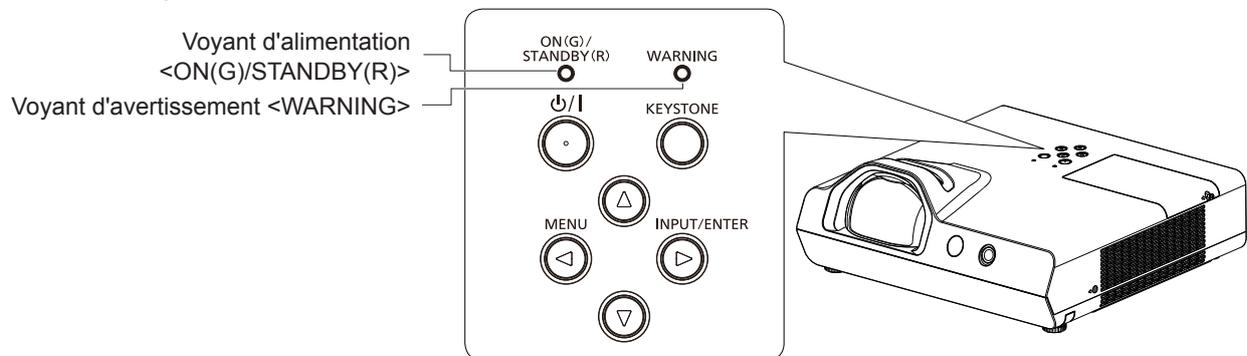
Ce chapitre décrit les méthodes d'inspection en cas de problèmes, d'entretien et de remplacement des pièces.

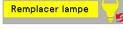
Voyants d'alimentation/d'avertissement

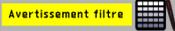
Si un problème survient à l'intérieur du projecteur, le voyant d'alimentation <ON(G)/STANDBY(R)> et le voyant d'avertissement <WARNING> vous en informent en s'allumant ou en clignotant. Vérifiez l'état des voyants et résolvez les problèmes indiqués comme suit.

Attention

- Avant de prendre une mesure corrective, suivez la procédure de mise hors tension indiqué dans « Mise hors tension du projecteur » (➔ page 37).



Voyant d'alimentation <ON(G)/STANDBY(R)>		Voyant d'avertissement <WARNING>	État	Cause	Solution
Éteint		Éteint	La fiche d'alimentation n'est pas connectée à la prise.	--	Branchez la fiche d'alimentation à une prise.
Rouge	Clignotement	S'allume en rouge	Le temps de remplacement de la lampe a atteint.	<ul style="list-style-type: none"> Le voyant s'allume lorsque la durée d'utilisation de la lampe atteint 20 000 heures (lorsque [Contrôle de la lampe] est réglé sur [💡 (Mode eco)]). 	<ul style="list-style-type: none"> Remplacez la lampe.
	Clignotement	Clignote en rouge	Le temps de remplacement de la lampe a dépassé et le projecteur s'éteint automatiquement.	<ul style="list-style-type: none"> Le voyant clignote lorsque la durée d'utilisation de la lampe atteint 22 000 heures (lorsque [Contrôle de la lampe] est réglé sur [💡 (Mode eco)]). 	
Vert	Allumé	S'allume en rouge	Le temps de remplacement de la lampe est affiché. (En cours de projection)	<ul style="list-style-type: none"> L'icône d'avertissement de remplacement de la lampe  est-elle affichée lorsque vous allumez ou éteignez le projecteur ? Le voyant s'allume lorsque la durée d'utilisation de la lampe atteint 20 000 heures (lorsque [Contrôle de la lampe] est réglé sur [💡 (Mode eco)]). 	<ul style="list-style-type: none"> Remplacez la lampe.
	Allumé	Clignote en rouge	Le temps de remplacement de la lampe a dépassé et le projecteur s'éteint automatiquement.	<ul style="list-style-type: none"> Le voyant clignote lorsque la durée d'utilisation de la lampe atteint 22 000 heures (lorsque [Contrôle de la lampe] est réglé sur [💡 (Mode eco)]). 	
	Clignotant	Éteint	Le cordon d'alimentation est branché et la lampe est éteinte. (État prêt)	<ul style="list-style-type: none"> [Extinction automatique] est réglé sur [Prêt]. Si un signal vidéo est entré en mode Prêt ou que vous appuyez sur une touche autre que la touche d'alimentation <⏻/ >, la lampe lumineuse s'allume et le projecteur passe à l'état de projection. Si vous appuyez sur la touche d'alimentation <⏻/ > pendant l'état Prêt, vous passez à l'état de veille. (➔ page 69) 	

Voyant d'alimentation <ON(G)/STANDBY(R)>		Voyant d'avertissement <WARNING>	État	Cause	Solution
Orange	Allumé	Éteint	Le projecteur détecte une anomalie et ne peut pas être allumé. (Avertissement)	--	<ul style="list-style-type: none"> Si le projecteur est éteint, débranchez le cordon d'alimentation AC et contactez le revendeur.
	Allumé	Allumé	Il y a un problème dans le circuit de l'obturateur à contraste pour Iris. (Avertissement)	--	<ul style="list-style-type: none"> Éteignez le projecteur, débranchez le cordon d'alimentation AC et contactez le revendeur.
	Clignotant	Clignotant	La lampe ou l'alimentation de la lampe détecte une condition anormale, le projecteur ne peut pas être allumé. (Avertissement)	<ul style="list-style-type: none"> Avez-vous allumé l'alimentation immédiatement après l'avoir coupée ? 	<ul style="list-style-type: none"> Patiencez jusqu'à ce que la lampe lumineuse se refroidisse, puis remettez le projecteur sous tension.
				<ul style="list-style-type: none"> Il y a un problème avec le circuit de la lampe. La tension de source a-t-elle été modifiée ? (Chute) 	<ul style="list-style-type: none"> Éteignez le projecteur, débranchez le cordon d'alimentation secteur, et consultez votre revendeur.
Clignotement	Éteint	<p>La température interne est élevée. (Avertissement)</p> <p>Lorsque la température interne augmente encore et que l'icône d'avertissement du filtre à air *1 s'affiche à l'écran, le projecteur peut s'éteindre automatiquement au bout d'un moment.</p>	<ul style="list-style-type: none"> L'orifice d'entrée/d'échappement d'air est-il bloqué ? La température de la pièce est-elle élevée ? Est-ce que le filtre à air est obstrué ? 	<ul style="list-style-type: none"> Retirez tout objet qui bloquerait l'orifice d'entrée/d'échappement d'air. Installez le projecteur dans un lieu avec une température ambiante de 5°C (41°F) à 40°C (104°F). N'utilisez pas le projecteur à une altitude supérieure ou égale à 2 700 m (8 858') au-dessus du niveau de la mer. Nettoyez le filtre à air ou remplacez-le. 	

*1 Quelle que soit la durée définie dans [Étendre] → [Compteur du filtre], l'icône d'avertissement du filtre à air  s'affiche en raison de la hausse de la température interne. Elle s'affiche 10 secondes toutes les cinq minutes si la température ne baisse pas.

Remarque

- Si le voyant d'avertissement <WARNING> reste allumé ou clignote après avoir pris ces mesures, par exemple éteindre le projecteur, débrancher le cordon d'alimentation, veuillez contacter votre revendeur pour la réparation.
- Si le voyant d'alimentation <ON(G)/STANDBY(R)> reste allumé ou clignote en orange après avoir pris ces mesures, par exemple éteindre le projecteur, débrancher le cordon d'alimentation, veuillez contacter votre revendeur pour la réparation.

Entretien/Remplacement

Avant d'exécuter l'entretien/le remplacement

- Lorsque vous effectuez l'entretien ou le remplacement des pièces, veillez à mettre l'appareil hors tension et à débrancher la fiche d'alimentation de la prise murale. (➔ page 37)
- Veillez à respecter la procédure « Mise hors tension du projecteur » (➔ page 37) lors de l'opération d'alimentation.

Entretien

Boîtier extérieur

Essuyez la saleté et la poussière avec un chiffon doux et sec.

- Si la saleté persiste, humidifiez le chiffon avec de l'eau et essorez-le complètement avant d'essuyer le projecteur. Séchez le projecteur avec un chiffon sec.
- N'utilisez pas de benzène, de diluant, d'alcool à brûler, d'autres solvants ou de nettoyeurs ménagers. Leur utilisation peut provoquer une détérioration du boîtier extérieur.
- Lorsque vous utilisez des chiffons chimiquement traités, suivez ses instructions.

Surface de verre frontale de l'objectif

Essuyez la saleté et la poussière de la surface frontale de l'objectif avec un chiffon propre et doux.

- N'utilisez pas un chiffon qui a une surface abrasive ou un chiffon humide, huileux ou couvert de poussière.
- N'utilisez pas une force excessive lorsque vous essuyez l'objectif car il est fragile.
- N'utilisez pas de benzène, de diluant, d'alcool à brûler, d'autres solvants ou de nettoyeurs ménagers. Cela peut détériorer l'objectif.

Attention

- L'objectif peut être endommagé si vous frappez avec un objet dur ou essuyez avec une force excessive. Veuillez la manipuler avec précaution.

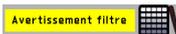
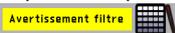


NE PAS ESSUYER L'OBJECTIF PENDANT L'UTILISATION.

Le nettoyage de l'objectif pendant l'utilisation peut provoquer l'adhérence d'objets étrangers sur l'objectif ou endommager sa surface.

Filtre à air

Effectuez l'entretien du filtre à air dans les cas suivants.

- Si le temps défini dans le menu [Étendre] → [Compteur du filtre] est écoulé, l'icône d'avertissement de filtre  s'affiche.
- Si le filtre à air est obstrué par de la poussière, le voyant d'alimentation <ON(G)/STANDBY(R)> clignote en orange ou l'icône d'avertissement du filtre  s'affiche et, au bout d'un moment, le projecteur s'éteint automatiquement.

Attention

- Veillez à couper l'alimentation avant d'effectuer l'entretien du filtre à air.
- Assurez-vous que le projecteur est stable, puis effectuez l'entretien en lieu sûr où l'unité ne sera pas endommagée même si vous faites tomber le filtre à air.

Retrait du filtre à air

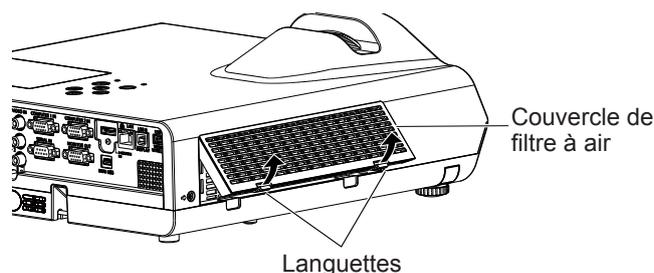


Fig.1

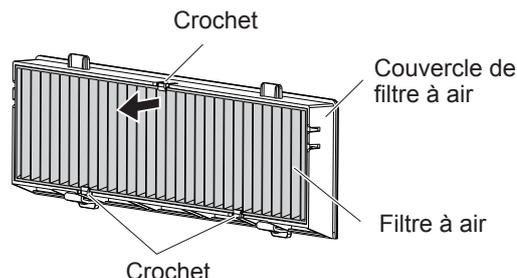


Fig.2

1) Retirer le couvercle de filtre à air. (Fig.1)

- Retirez le couvercle du filtre à air du crochet du projecteur tout en poussant légèrement vers le haut les languettes du couvercle du filtre à air et l'ouvrez dans le sens de la flèche sur la figure.

2) Retirer le filtre à air.

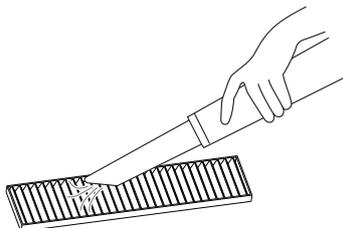
- L'unité de filtre à air est fixée par les trois crochets. Saisissez la fibre du filtre à air près du côté du couvercle avec un crochet, puis retirez le filtre à air du couvercle du filtre à air dans le sens indiqué par la flèche. (Fig.2)
- Une fois le filtre à air retiré, retirez les corps étrangers et des poussières du compartiment du filtre à air et l'orifice d'admission d'air du projecteur si nécessaire.

Nettoyage du filtre à air

Retirez le filtre à air au préalable en suivant la procédure « Retrait du filtre à air » précédemment décrite.

1) Nettoyer le filtre à air

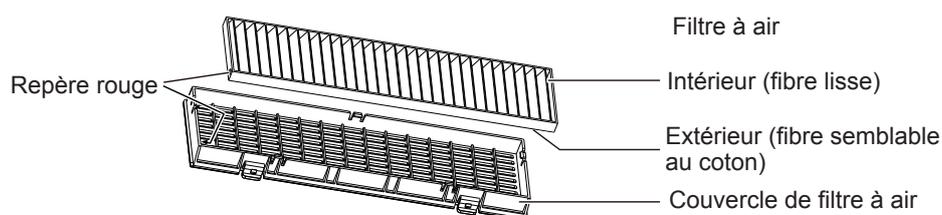
- Aspirez la saleté et la poussière du filtre à air.
- Ne lavez pas le filtre à air.



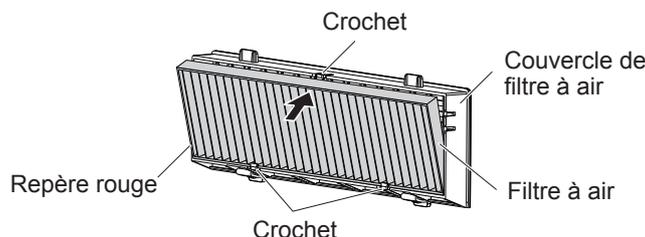
Fixation du filtre à air

1) Fixer le nouveau filtre à air au couvercle du filtre à air.

- Il y a une distinction entre l'intérieur et l'extérieur du filtre à air. Alignez le repère rouge sur le filtre à air avec celui sur le couvercle du filtre à air.



- Insérez le filtre à air sur le côté avec les deux crochets et appuyez ensuite sur l'autre côté du filtre à air dans le couvercle avec un crochet.



2) Fixer le couvercle du filtre à air au projecteur.

- Effectuez l'étape 1) dans « Retrait du filtre à air » (➔ page 94) dans l'ordre inverse.
- Vérifiez que le couvercle du filtre à air est bien fermé.

Réinitialisation du compteur du filtre

Veillez à réinitialiser le compteur du filtre après avoir nettoyé le filtre à air.

- 1) Branchez la fiche d'alimentation, appuyez sur la touche d'alimentation <⏻/|>.
- 2) Appuyez sur la touche <MENU> pour afficher le menu principal, puis appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [Étendre].
- 3) Appuyez sur la touche <INPUT/ENTER> du panneau de commande ou sur la touche <ENTER> de la télécommande, puis appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [Compteur du filtre].
- 4) Appuyez sur la touche <INPUT/ENTER> du panneau de commande ou sur la touche <ENTER> de la télécommande, puis appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [Filtre compteur remis].
- 5) Appuyez sur la touche <INPUT/ENTER> du panneau de commande ou sur la touche <ENTER> de la télécommande.
 - Un message de confirmation [Réinitialiser le compteur du filtre ?] est affiché.

- 6) Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [Oui], puis appuyez sur la touche <INPUT/ENTER> du panneau de commande ou sur la touche <ENTER> de la télécommande.
- L'écran [OK ?] s'affiche.
- 7) Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [Oui], puis appuyez sur la touche <INPUT/ENTER> du panneau de commande ou sur la touche <ENTER> de la télécommande.
- Le compteur du filtre est réinitialisé et la durée d'utilisation du filtre devient 0 heure.

Attention

- Ne désassemblez pas le filtre à air.
- Lors de la fixation du filtre à air, assurez-vous que le projecteur est stable et travaillez dans un environnement sûr, même en cas de chute du filtre à air.
- Assurez-vous que le filtre à air est correctement fixé avant d'utiliser le projecteur. S'il n'est pas fixé, le projecteur aspirera des saletés et de la poussière, ce qui pourrait provoquer un dysfonctionnement.

Remarque

- Après avoir nettoyé le filtre à air, réinitialisez le compteur du filtre. Sinon, la durée d'utilisation réelle du filtre ne peut pas être vérifiée.
- Remplacez le filtre à air par un nouveau filtre de rechange en option (N° de modèle : ET-RFL300) s'il est endommagé ou si la saleté ne se détache pas même après le nettoyage

Remplacement de pièce

Lampe

La lampe est un consommable. Reportez-vous à « Quand remplacer la lampe » (➔ page 96) pour les détails sur le cycle de remplacement.

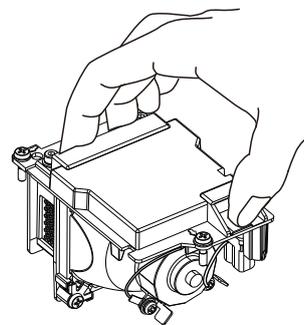
Installez le filtre de rechange en option (N° de modèle : ET-LAL510), consultez votre revendeur.

Avertissement

Ne remplacez pas la lampe lorsqu'elle est chaude. (Attendez au moins une heure après utilisation.)
L'intérieur du couvercle peut devenir très chaud, veillez à éviter les brûlures.

Remarques sur le remplacement de la lampe

- Un tournevis cruciforme est nécessaire pour le remplacement de la lampe.
- Comme la lampe lumineuse est faite de verre, elle pourrait se briser si elle tombait ou si elle était cognée contre un objet dur. Manipulez avec soin.
- Ne désassemblez pas et ne modifiez pas le bloc-lampe.
- Lors du remplacement de la lampe, assurez-vous de la tenir par la poignée car sa surface est aiguisée et sa forme saillante.
- La lampe peut se casser. Remplacez soigneusement la lampe afin que les fragments de verre de la lampe ne se dispersent pas. Pour fixer le projecteur au plafond, ne travaillez pas juste en-dessous de la lampe ou tant que votre visage est à proximité de la lampe.
- La lampe contient du mercure. Lorsque vous devez jeter des lampes usagées, contactez vos autorités locales ou votre revendeur pour connaître les méthodes de mise au rebut appropriées.



Attention

- Panasonic n'est pas responsable des éventuels dommages ou dysfonctionnements du produit résultant de l'utilisation des lampes qui ne seraient pas fabriquées par Panasonic. N'utilisez que les lampes spécifiées.

Remarque

- Les numéros de modèle des accessoires et accessoires optionnels sont sujets à des modifications sans préavis.

Quand remplacer la lampe

La lampe est un consommable. Comme sa luminosité décroît au fil du temps, il est nécessaire de remplacer régulièrement la lampe.

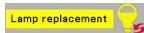
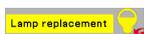
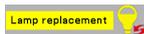
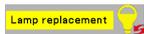
Veillez vous reporter à la durée affichée dans [Compteur lampe] sous [Info.] sur la durée d'utilisation de la lampe (➔ page 75).

La durée estimée avant le remplacement est de 20 000 heures comme indiqué dans [Compteur lampe], mais la lampe peut s'éteindre avant d'avoir atteint la durée susmentionnée en fonction des caractéristiques de chaque lampe, des conditions d'utilisation et de l'environnement d'installation. Nous vous recommandons de préparer la lampe de rechange en avance.

La durée affichée dans [Compteur lampe] est la durée totale lorsque la durée d'utilisation réelle en [☀️ (Normale)], [🌙 (Mode eco)] ou [🌑 (Silencieux)] est convertie en durée de fonctionnement en [🌙 (Mode eco)]. Veuillez noter qu'ils ne sont pas affichés individuellement.

La durée affichée dans [Compteur lampe] = « Durée d'utilisation de la lampe en [💡 (Normale)] » × 2 + « Durée d'utilisation de la lampe en [💡 (Mode eco)] » + « Durée d'utilisation de la lampe en [💡 (Silencieux)] » × 2

La durée d'utilisation réelle lorsque la durée affichée dans [Compteur lampe] est de 20 000 heures signifie,
 Lorsque [Contrôle de la lampe] est constamment réglé sur [💡 (Normale)] sans passer à un autre mode = 10 000 heures
 Lorsque [Contrôle de la lampe] est constamment réglé sur [💡 (Mode eco)] sans passer à un autre mode = 20 000 heures
 Lorsque [Contrôle de la lampe] est constamment réglé sur [💡 (Silencieux)] sans passer à un autre mode = 10 000 heures
 Si vous continuez à utiliser la lampe une fois les 22 000 heures indiquées dans [Compteur lampe] écoulées, la lampe s'éteint automatiquement après environ 10 minutes après la mise sous tension, car cela risque de provoquer le dysfonctionnement du projecteur.

La durée affichée dans [Compteur lampe]	Menu à l'écran	Voyant <WARNING>
Entre 19 700 heures et 20 000 heures	<ul style="list-style-type: none"> L'icône de remplacement de la lampe 💡 s'affiche pendant 10 secondes. Si vous appuyez sur n'importe quelle touche dans les 10 secondes, l'icône disparaît. L'icône de remplacement de la lampe 💡 s'affichera pendant 4 secondes sur l'écran après le changement de source d'entrée ou la mise sous tension du projecteur. 	--
Entre 20 000 heures et 22 000 heures	<ul style="list-style-type: none"> L'icône d'avertissement de remplacement de la lampe  s'affiche pendant 10 secondes. Si vous appuyez sur n'importe quelle touche dans les 10 secondes, l'icône disparaît. L'icône d'avertissement de remplacement de la lampe  s'affichera pendant 4 secondes sur l'écran après le changement de source d'entrée ou la mise sous tension du projecteur. 	S'allume en rouge (Le voyant ne s'allume pas en mode veille)
Plus de 22 000 heures	<ul style="list-style-type: none"> L'icône d'avertissement de remplacement de la lampe  s'affiche pendant 10 secondes. Si vous appuyez sur n'importe quelle touche dans les 10 secondes, l'icône disparaît. L'icône d'avertissement de remplacement de la lampe  s'affichera pendant 4 secondes sur l'écran après le changement de source d'entrée ou la mise sous tension du projecteur. La lampe s'éteint automatiquement environ 10 minutes après la mise sous tension. 	Clignote en rouge (Le voyant ne s'allume pas en mode veille)

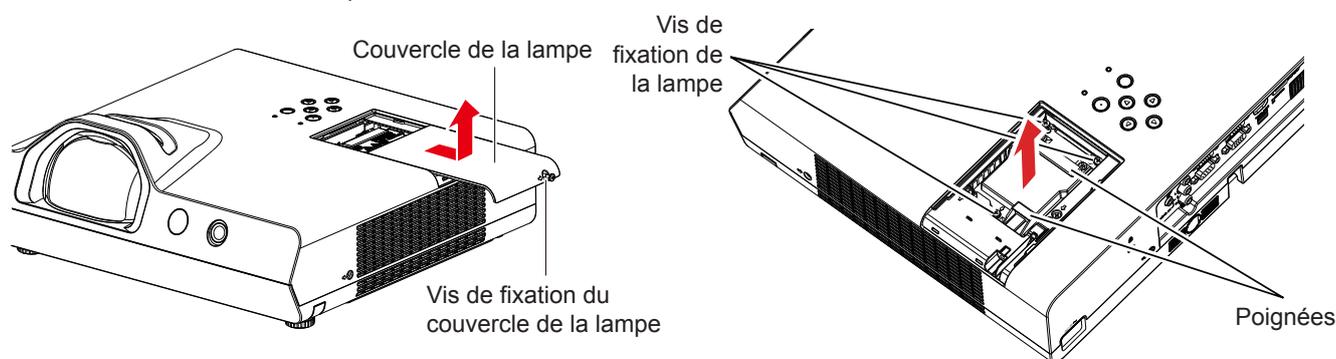
Remarque

- L'icône de remplacement de la lampe ou l'icône d'avertissement de remplacement de la lampe ne s'affichera pas si en état « Arrêt sur image » ou « Muet AV ».
- La durée d'utilisation de 20 000 heures affichée dans [Compteur lampe] est une estimation approximative et n'est pas une garantie.

Remplacement de la lampe

Attention

- Lorsque le projecteur est monté à un plafond, ne travaillez pas avec le visage près du projecteur.
- Ne retirez pas ou ne desserrez pas d'autres vis que celles qui sont spécifiées pour remplacer la lampe.
- Veillez à fixer fermement la lampe et son cache.



- Coupez l'alimentation en suivant la procédure dans « Mise hors tension du projecteur » (➔ page 37). Retirez la fiche secteur de la prise murale.**
 - Attendez au moins une heure et veillez à ce que la lampe et ses alentours soient froids.
- Utilisez un tournevis Phillips pour dévisser la vis de fixation du couvercle de la lampe (×1) jusqu'à ce qu'elle soit libre puis retirez le couvercle de lampe.**
 - Retirez le couvercle de la lampe en le tirant lentement dans le sens de la flèche comme indiqué dans la figure ci-dessus.

- 3) **Utilisez un tournevis Phillips pour dévisser les vis de fixation de la lampe (×3) jusqu'à ce que les vis tournent librement.**
- 4) **Tenez la lampe usée par ses poignées, puis sortez-la doucement du projecteur.**
- 5) **Insérez la nouvelle lampe dans le bon sens. Serrez fermement les vis de fixation de la lampe (×3) avec un tournevis Phillips.**
 - En cas de difficultés pour installer la lampe, retirez-la puis réessayez. Si vous forcez pour installer la lampe, son connecteur peut être endommagé.
- 6) **Fixez le couvercle de la lampe. Serrez fermement la vis de fixation du couvercle de la lampe (×1) avec un tournevis Phillips.**
 - Exécutez l'étape 2) dans l'ordre inverse afin de fixer le couvercle de la lampe.

Réinitialisation du compteur de la lampe

Veillez à réinitialiser le compteur de la lampe après avoir remplacé la lampe.

- 1) **Branchez la fiche d'alimentation, appuyez sur la touche d'alimentation <⏻/|>.**
- 2) **Tout en appuyant sur la touche ▲ du panneau de commande, maintenez la touche <INPUT/ENTER> du panneau de commande enfoncée pendant huit secondes ou plus.**
 - Le compteur de la lampe est réinitialisé et la durée d'utilisation de la lampe lumineuse devient 0 heure. (Pour l'instant, rien n'est affiché.)
- 3) **Appuyez sur la touche <INFO.> de la télécommande.**
 - L'écran [Info.] s'affiche.
 - Assurez-vous que l'affichage du [Compteur lampe] est sur [0 H].
 - Veuillez réessayer l'étape 2) si le compteur de la lampe n'a pas été réinitialisé.

Remarque

- Après avoir remplacé la lampe, réinitialisez le compteur de la lampe. Sinon, la durée d'utilisation réelle de la lampe ne peut pas être vérifiée.

Filtre à air

Lorsque la poussière reste après le nettoyage, il est temps de remplacer le filtre.

L'Unité de filtre de rechange (n° de modèle : ET-RFL300) est un accessoire en option. Pour acheter le produit, consultez votre revendeur.

Remplacement du filtre à air

Attention

- Veillez à couper l'alimentation avant l'entretien ou le remplacement du filtre à air.
 - Assurez-vous que le projecteur est stable, puis procédez au remplacement en lieu sûr où l'unité ne sera pas endommagée même si vous faites tomber le filtre à air.
- 1) **Retirez le couvercle de filtre à air.**
 - Reportez-vous à « Retrait du filtre à air » (➔ page 94).
 - 2) **Retirez le filtre à air.**
 - Reportez-vous à « Retrait du filtre à air » (➔ page 94).
 - 3) **Fixez le filtre de rechange en option (N° de modèle : ET-RFL300) au couvercle de filtre à air.**
 - Reportez-vous à « Fixation du filtre à air » (➔ page 95).
 - 4) **Fixez le couvercle du filtre à air au projecteur.**
 - Reportez-vous à « Fixation du filtre à air » (➔ page 95).
 - 5) **Réinitialisez le compteur de filtre.**
 - Reportez-vous à « Réinitialisation du compteur du filtre » (➔ page 95).

Attention

- Pour utiliser le projecteur, fixez correctement le filtre à air. S'il n'est pas fixé, le projecteur aspirera des saletés et de la poussière, ce qui pourrait provoquer un dysfonctionnement.
- Le filtre à air de rechange doit être un produit neuf.

Remarque

- La durée qui s'écoule avant que le filtre à air ne s'obstrue varie considérablement en fonction de l'environnement d'utilisation.
- Lorsque le projecteur est utilisé sans réinitialiser le compteur du filtre, la durée d'utilisation réelle du filtre ne peut pas être vérifiée.

Dépannage

Veillez vérifier les points suivants. Pour en savoir plus, reportez-vous aux pages correspondantes.

Problème	Cause	Pages de référence
Impossible d'allumer l'appareil.	<ul style="list-style-type: none"> • Il est possible que le cordon d'alimentation ne soit pas branché. • Aucune alimentation électrique à la prise murale. • Le disjoncteur a sauté. 	— — —
	<ul style="list-style-type: none"> • Est-ce que le voyant d'alimentation <ON(G)/STANDBY(R)> ou le voyant d'avertissement <WARNING> s'allume ou clignote ? • Le couvercle de la lampe n'est pas correctement installé. 	92 97
Aucune image n'apparaît.	<ul style="list-style-type: none"> • Il est possible que la source d'entrée du signal vidéo n'est pas correctement connectée à une borne. 	31
	<ul style="list-style-type: none"> • Il est possible que le réglage de sélection d'entrée soit incorrect. 	38
	<ul style="list-style-type: none"> • Il est possible que le réglage de [Luminosité] soit au minimum. 	54
	<ul style="list-style-type: none"> • Il est possible que la source d'entrée connectée au projecteur rencontre un problème. • Il est possible que la fonction Muet AV soit active. 	— 43
L'image est floue.	<ul style="list-style-type: none"> • Le foyer de l'objectif n'est pas correctement réglé. 	39
	<ul style="list-style-type: none"> • L'objectif est peut-être sale. 	18
	<ul style="list-style-type: none"> • La position relative entre le projecteur et l'écran est-elle correctement définie ? 	—
La couleur est pâle ou grisâtre.	<ul style="list-style-type: none"> • Le réglage [Couleur] ou [Teinte] est incorrect. 	55
	<ul style="list-style-type: none"> • La source d'entrée branchée au projecteur n'est pas correctement réglée. 	—
	<ul style="list-style-type: none"> • Le câble de signal RGB est endommagé. 	—
Aucun son n'est produit par le haut-parleur interne.	<ul style="list-style-type: none"> • Il est possible que le périphérique externe n'est pas correctement connecté à la borne d'entrée audio. 	32
	<ul style="list-style-type: none"> • Le volume peut être réglé au minimum. 	44, 59
	<ul style="list-style-type: none"> • La fonction Muet AV peut être activée. 	43
	<ul style="list-style-type: none"> • La fonction Muet peut être activée. 	44, 59
	<ul style="list-style-type: none"> • Lorsque la borne VARIABLE AUDIO OUT est branchée, le haut-parleur intégré du projecteur n'est pas disponible. 	31
La télécommande ne fonctionne pas.	<ul style="list-style-type: none"> • Les piles sont épuisées. 	—
	<ul style="list-style-type: none"> • Les piles ne sont pas correctement insérées. 	25
	<ul style="list-style-type: none"> • Le récepteur du signal de la télécommande sur le projecteur peut être obstrué. 	22
	<ul style="list-style-type: none"> • La télécommande est hors de la plage de fonctionnement. 	22
	<ul style="list-style-type: none"> • Une lumière forte, par exemple la fluorescente, éclaire le récepteur du signal. 	22
	<ul style="list-style-type: none"> • Le fonctionnement de la télécommande est-il désactivé dans [Verrouillage] du menu [Réglages] ? 	59
	<ul style="list-style-type: none"> • Lorsque différents codes sont définis sur le projecteur et sur la télécommande. 	45
Les touches de commande du projecteur ne fonctionnent pas.	<ul style="list-style-type: none"> • Le fonctionnement du panneau de commande est-il désactivé dans [Verrouillage] du menu [Réglages] ? 	59
L'image n'est pas correctement affichée.	<ul style="list-style-type: none"> • Il y a peut-être un problème avec le magnétoscope ou une autre source du signal. 	—
	<ul style="list-style-type: none"> • Le signal d'entrée n'est pas compatible au projecteur. 	105
	<ul style="list-style-type: none"> • Le réglage de la sortie de l'ordinateur est-il correct ? 	—
L'image de l'ordinateur n'apparaît pas.	<ul style="list-style-type: none"> • Le câble est peut-être plus long que le câble en option. 	—
	<ul style="list-style-type: none"> • Il est possible que la sortie vidéo externe de l'ordinateur portable n'est pas correctement réglée. 	—
L'image d'un périphérique HDMI n'apparaît pas ou l'image n'est pas stable.	<ul style="list-style-type: none"> • Le câble HDMI est-il fermement connecté ? 	31
	<ul style="list-style-type: none"> • Éteignez l'alimentation du projecteur et les appareils connectés. Puis rallumez le projecteur et les appareils connectés. 	—
	<ul style="list-style-type: none"> • Un câble de signal non pris en charge est-il connecté ? 	105
Aucun son n'est émis par un périphérique HDMI.	<ul style="list-style-type: none"> • Définissez le canal audio du périphérique connecté au PCM Linéaire. 	—
	<ul style="list-style-type: none"> • Connectez l'ordinateur à la borne <HDMI IN> via le câble de conversion HDMI-DVI, réglez le paramètre [Son] de [Réglages HDMI] sur [Ordinateur], puis entrez le signal audio analogique sur la borne <AUDIO IN 1>. 	33, 60
La marque  apparaît sur l'écran.	<ul style="list-style-type: none"> • Pour indiquer que le projecteur ne peut pas exécuter l'opération. Vérifiez les connexions et les signaux d'entrée, puis faites fonctionner correctement. 	—

Attention

- Si un problème persiste après avoir vérifié le contenu du tableau, veuillez consulter votre revendeur.

Chapitre 7 Annexe

Ce chapitre décrit les caractéristiques et le service après-vente du projecteur.

Informations techniques

Utilisation du protocole PJLink

La fonction réseau du projecteur accepte le PJLink classe 1, le protocole PJLink permet de régler le projecteur et d'interroger son état depuis un ordinateur.

Commandes de contrôle

Le tableau suivant répertorie les commandes de protocole PJLink qui peuvent être utilisées pour contrôler le projecteur.

- Les caractères X dans les tableaux sont des caractères non spécifiques.

Commande	Détails du contrôle	Chaîne de paramètres/retours	Remarque		
POWR	Contrôle de l'alimentation électrique	0 1	Veille En marche		
POWR ?	Demande de l'état de l'alimentation électrique	0 1 2 3	Veille En marche Refroidissement en cours Chauffage en cours		
INPT	Sélection d'entrée	11 12 21	Ordinateur 1 Ordinateur 2 Vidéo		
INPT ?	Demande de la sélection d'entrée	22 23 31 41 51 52	S-vidéo Composant HDMI Memory Viewer Affichage USB Réseau		
AVMT	Contrôle Muet AV/Muet	10 11 20	Coupure de vidéo désactivée Coupure de vidéo activée Coupure de son désactivée		
AVMT ?	Demande de l'état Muet AV/Muet	21 30 31	Coupure de son activée Muet AV désactivé Muet AV activée		
ERST ?	Demande de l'état de l'erreur	xxxxxx	1er octet	Fixé à 0	<ul style="list-style-type: none"> • 0 = Pas d'erreur connue • 1 = Avertissement • 2 = Erreur
			2ème octet	Indique des défauts de lampe, page 0-2	
			3ème octet	Indique des défauts de température, page 0-2	
			4ème octet	Fixé à 0	
			5ème octet	Fixé à 0	
			6ème octet	Fixé à 0	
LAMP ?	Demande d'état de la lampe	xxxxx x	1er chiffre (1 à 5 chiffres) : Durée de fonctionnement cumulée de la lampe 2ème chiffre : 0 = lampe éteinte, 1 = lampe allumée		
INST ?	Demande de liste de sélection d'entrée	11 12 21 22 23 31 41 51 52			
NAME ?	Demande du nom du projecteur	PROJECTOR			
INF1 ?	Demande du nom du fabricant	Panasonic	Renvoie le nom du fabricant.		
INF2 ?	Demande du nom du modèle	PT-TW371R	Renvoie le nom du modèle.		
INF0 ?	Autres demandes d'informations	xxxxxx	Renvoie les informations telles que le numéro de version.		
CLSS ?	Demande d'informations de classe	1	Renvoie la classe de PJLink.		

Authentification de sécurité PJLink

Le mot de passe utilisé pour PJLink est le même que le mot de passe défini pour la commande Web.

Lors de l'utilisation du projecteur sans authentification de sécurité, ne définissez pas un mot de passe pour la fonction commande Web.

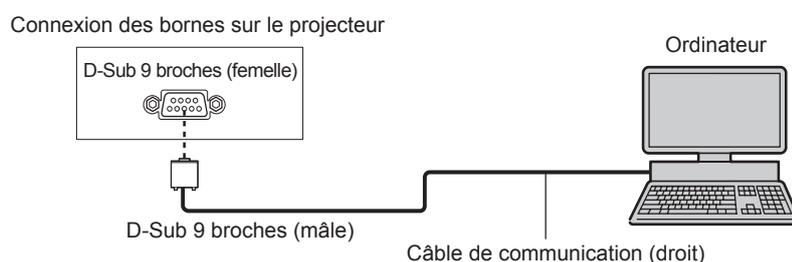
- Pour les caractéristiques techniques concernant PJLink, consultez le site Web de Japan Business Machine and Information System Industries Association.

URL <http://pjlink.jbmia.or.jp/english/>

Borne <SERIAL IN>

La borne <SERIAL IN> du projecteur est conforme avec RS-232C afin que le projecteur puisse être connecté à et contrôlé par un ordinateur.

Connexion



Affectation des broches et noms des signaux

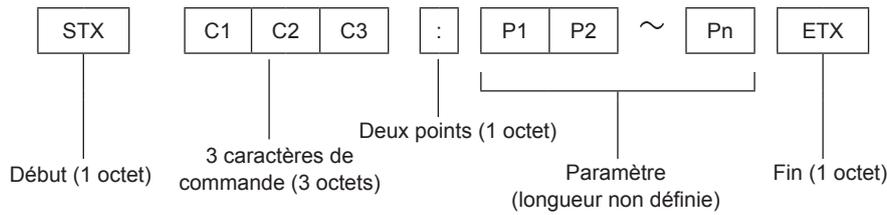
D-Sub 9 broches (femelle) Vue extérieure	N° de la broche	Nom du signal	Contenu
	①	—	NC
	②	TXD	Données transmises
	③	RXD	Données reçues
	④	—	NC
	⑤	GND	Masse
	⑥	—	NC
	⑦	CTS	Connexion interne
	⑧	RTS	
	⑨	—	NC

Conditions de communication

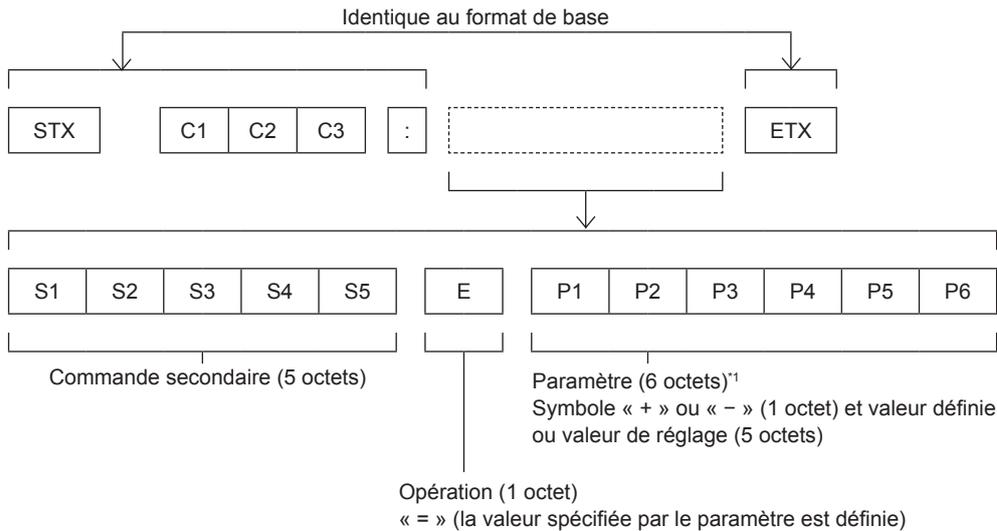
Niveau de signal	Compatible RS-232C
Méthode de synchronisation	Asynchrone
Débit en bauds	19 200 bps
Parité	Aucun
Longueur de caractère	8 bits
Bit d'arrêt	1 bit
Paramètre X	Aucun
Paramètre S	Aucun

Format de base

La transmission depuis l'ordinateur démarre avec STX, puis la commande, le paramètre et ETX sont envoyés dans cet ordre. Ajoutez des paramètres en fonction des détails de contrôle.



Format de base (avec sous-commande)



*1 Lorsqu'une commande ne nécessitant pas de paramètre est envoyée, l'opération (E) et le paramètre ne sont pas nécessaires.

Attention

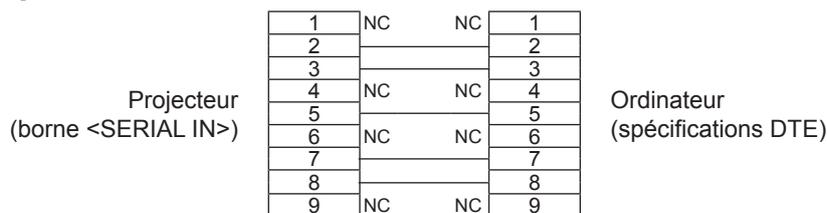
- Si une commande est transmise après le démarrage de l'allumage de la lampe, il pourrait y avoir un délai de réponse ou la commande pourrait ne pas s'exécuter. Essayez d'envoyer ou de recevoir une commande après 60 secondes.
- Lors de la transmission de commandes multiples, veillez à attendre 0,5 seconde après la réception d'une réponse de la part du projecteur avant d'envoyer la commande suivante. Lorsqu'une commande ne nécessitant pas de paramètre est transmise, les deux points (:) ne sont pas nécessaires.

Remarque

- Si une commande ne peut pas être exécutée, la réponse « ER401 » est envoyée par le projecteur à l'ordinateur.
- Si un paramètre non valide est envoyé, la réponse « ER402 » est envoyée par le projecteur à l'ordinateur.
- STX et ETX sont des codes de caractères. STX en hexadécimal correspond à 02 et ETX en hexadécimal correspond à 03.

Spécifications du câble

[Connexion à un ordinateur]



Commandes de contrôle

Les commandes suivantes sont disponibles pour commander le projecteur depuis un ordinateur :

■ Commande de contrôle du projecteur

Commande	Contenu de la commande	Chaîne de paramètre/retour	Remarque (paramètre)
PON	En marche	—	Pour vérifier si l'alimentation est active, utilisez la commande « Demande d'alimentation ».
POF	Alimentation en veille		
IIS	Commuter le signal d'entrée	VID SVD RG1 RG2 HD1 CP1 MV1 UD1 NWP	Vidéo S-vidéo Ordinateur 1 Ordinateur 2 HDMI Composant Memory Viewer Affichage USB Réseau
AUU	Augmentation du volume	—	—
AUD	Diminution du volume		
OSH	Fonction Arrêt temporaire AV	—	L'envoi de la commande active/désactive. Ne pas allumer/éteindre dans un court laps de temps.
AMT	Fonction Muet AV	0	Off
		1	On
QPW	Demande de l'alimentation	000	Veille
		001	En marche
Q\$\$	Interrogation de l'état de la lampe	0	Veille
		1	commande lampe OUI active
		2	Lampe OUI
		3	commande lampe NON active

Liste des signaux compatibles

Le tableau suivant indique les types de signaux compatibles avec les projecteurs.

• Les symboles qui indiquent des formats sont les suivants.

- V : VIDEO, Y/C
- R : RGB (analogique)
- Y : YC_BC_R/YP_BP_R (analogique)
- H : HDMI

Mode	Résolution d'affichage (points)	Balayage fréquence		Fréquence d'horloge à points (MHz)	Format ¹	PnP ²	
		H (kHz)	V (Hz)			Ordinateur 1/ Ordinateur 2	HDMI
NTSC/NTSC4.43/ PAL-M/PAL60	720 x 480i	15,7	59,9	--	V	--	--
PAL/PAL-N/ SECAM	720 x 576i	15,6	50,0	--	V	--	--
480/60i	720 x 480i	15,7	59,9	13,5	R/Y	--	--
576/50i	720 x 576i	15,6	50,0	13,5	R/Y	--	--
480/60i	720 (1 440) x 480i ³	15,7	59,9	27,0	H	--	✓
576/50i	720 (1 440) x 576i ³	15,6	50,0	27,0	H	--	✓
480/60p	720 x 483	31,5	59,9	27,0	R/Y/H	--	✓
576/50p	720 x 576	31,3	50,0	27,0	R/Y/H	--	✓
720/60p	1 280 x 720	45,0	60,0	74,3	R/Y/H	--	✓
720/50p	1 280 x 720	37,5	50,0	74,3	R/Y/H	--	✓
1080/60i	1 920 x 1 080i	33,8	60,0	74,3	R/Y/H	--	✓
1080/50i	1 920 x 1 080i	28,1	50,0	74,3	R/Y/H	--	✓
1080/24p	1 920 x 1 080	27,0	24,0	74,3	R/Y/H	--	✓
1080/24sF	1 920 x 1 080i	27,0	48,0	74,3	R/Y/H	--	--
1080/25p	1 920 x 1 080	28,1	25,0	74,3	R/Y/H	--	--
1080/30p	1 920 x 1 080	33,8	30,0	74,3	R/Y/H	--	--
1080/60p	1 920 x 1 080	67,5	60,0	148,5	R/Y/H	--	✓
1080/50p	1 920 x 1 080	56,3	50,0	148,5	R/Y/H	--	✓
640 x 480/60	640 x 480	31,5	59,9	25,2	R/H	✓	✓
640 x 480/67	640 x 480	35,0	66,7	30,2	R/H	--	--
640 x 480/73	640 x 480	37,9	72,8	31,5	R/H	✓	✓
640 x 480/75	640 x 480	37,5	75,0	31,5	R/H	✓	✓
640 x 480/85	640 x 480	43,3	85,0	36,0	R/H	--	--
800 x 600/56	800 x 600	35,2	56,3	36,0	R/H	✓	✓
800 x 600/60	800 x 600	37,9	60,3	40,0	R/H	✓	✓
800 x 600/72	800 x 600	48,1	72,2	50,0	R/H	✓	✓
800 x 600/75	800 x 600	46,9	75,0	49,5	R/H	✓	✓
800 x 600/85	800 x 600	53,7	85,1	56,3	R/H	--	--
832 x 624/75	832 x 624	49,7	74,6	57,3	R/H	✓	✓
1024 x 768/60	1 024 x 768	48,4	60,0	65,0	R/H	✓	✓
1024 x 768/70	1 024 x 768	56,5	70,1	75,0	R/H	✓	✓
1024 x 768/75	1 024 x 768	60,0	75,0	78,8	R/H	✓	✓
1024 x 768/85	1 024 x 768	68,7	85,0	94,5	R/H	--	--
1152 x 864/75	1 152 x 864	67,5	75,0	108,0	R/H	--	--
1152 x 870/75	1 152 x 870	68,7	75,1	100,0	R/H	✓	✓
1280 x 720/50	1 280 x 720	37,1	49,8	60,5	R/H	--	--
1280 x 720/60	1 280 x 720	44,8	59,9	74,5	R/H	--	--
1280 x 768/60	1 280 x 768	47,8	59,9	79,5	R/H	--	--
1280 x 768/75	1 280 x 768	60,3	74,9	102,3	R/H	--	--
1280 x 768/85	1 280 x 768	68,6	84,8	117,5	R/H	--	--
1280 x 800/50	1 280 x 800	41,3	50,0	68,0	R/H	--	--
1280 x 800/60	1 280 x 800	49,7	59,8	83,5	R/H	✓	✓

Chapitre 7 Annexe - Informations techniques

Mode	Résolution d'affichage (points)	Balayage fréquence		Fréquence d'horloge à points (MHz)	Format ¹	PnP ²	
		H (kHz)	V (Hz)			Ordinateur 1/ Ordinateur 2	HDMI
1280 x 800/75	1 280 x 800	62,8	74,9	106,5	R/H	--	--
1280 x 800/85	1 280 x 800	71,6	84,9	122,5	R/H	--	--
1280 x 960/60	1 280 x 960	60,0	60,0	108,0	R/H	✓	✓
1280 x 1024/60	1 280 x 1 024	64,0	60,0	108,0	R/H	✓	✓
1280 x 1024/75	1 280 x 1 024	80,0	75,0	135,0	R/H	✓	✓
1280 x 1024/85	1 280 x 1 024	91,1	85,0	157,5	R/H	--	--
1 024 x 768/50	1 366 x 768	39,6	49,9	69,0	R/H	--	--
1 024 x 768/60	1 366 x 768	47,7	59,8	85,5	R/H	--	--
1400 x 1050/60	1 400 x 1 050	65,3	60,0	121,8	R/H	--	--
1400 x 1050/75	1 400 x 1 050	82,3	74,9	156,0	R/H	--	--
1440 x 900/60	1 440 x 900	55,9	59,9	106,5	R/H	--	--
1600 x 900/60	1 600 x 900	55,9	60,0	119,0	R/H	--	--
	1 600 x 900 ⁴	60,0	60,0	108,0	R/H	✓	✓
1600 x 1200/60	1 600 x 1 200	75,0	60,0	162,0	R/H	✓	✓
1680 x 1050/60	1 680 x 1 050	65,3	60,0	146,3	R/H	--	--
1920 x 1080/60	1 920 x 1 080 ⁴	66,6	59,9	138,5	R/H	--	--
1920 x 1200/60	1 920 x 1 200 ⁴	74,0	60,0	154,0	R/H	--	--

*1 La borne <COMPUTER 2 IN> est destinée uniquement à l'entrée de signaux RGB.

*2 Le marquage des signaux avec « ✓ » indique que Plug and Play est compatible avec l'EDID du projecteur. Les signaux non marqués dans Plug and Play peuvent également être comptables si des prises d'entrée sont mentionnées dans la liste des formats. Si Plug and Play n'est pas marqué et si rien n'est écrit dans la liste des formats, des difficultés de projection d'image peuvent se présenter même si l'ordinateur et le projecteur semblent avoir la même résolution.

*3 Signal Pixel-Répétition (fréquence d'horloge à points 27,0 MHz) uniquement.

*4 VESA CVT-RB (Découpage Réduit)-compatible.

Remarque

- Le nombre de points affichés est 1 280 x 800.
Un signal d'une résolution différente sera projeté après conversion de la résolution pour correspondre à l'affichage du projecteur.
- Le « i » derrière la valeur de résolution indique un signal entrelacé.
- Lorsque les signaux entrelacés sont connectés, l'image projetée peut osciller.
- L'image peut ne pas s'afficher en plein écran en fonction du réglage de sortie de l'ordinateur.

Spécifications

Les caractéristiques techniques du projecteur sont les suivantes.

Alimentation		100 V - 240 V ~ (100 V - 240 V courant alternatif), 50 Hz/60 Hz
Consommation électrique		3,5 A - 1,5 A, 300 W
		En mode veille (lorsque [Mode veille] est réglé sur [Mode eco]) : 0,5 W
		En mode veille (lorsque [Mode veille] est réglé sur [Normale]) : 6 W
Écran LCD	Taille de la dalle	1,5 cm (0,59") (rapport d'aspect 16 : 10)
	Méthode d'affichage	Écran transparent, écran LCD, 3 écrans, système à 3 couleurs primaires
	Méthode de pilotage	Méthode à matrice active
	Nombre de pixels	1 024 000 pixels (1 280 x 800 points) x 3 panneaux
Objectif		Mise au point fixe (rapport de projection : 0,46 : 1)
		Mise au point manuelle: F = 1,8, f = 6,08 mm
Lampe lumineuse		Lampe UHM 230 W
Émission lumineuse^{*1}		3 300 lm
Taux de contraste^{*1}		16 000 : 1 (Lorsque [Contrôle de la lampe] est réglé sur [🔆 (Normale)], [Mode d'image] est réglé sur [Dynamique] et [Iris] sur [On].)
Système de couleurs		7 (NTSC, NTSC4.43, PAL, PAL-N, PAL-M, SECAM, PAL60)
Taille de la projection		1,27 m -2,54 m (50"-100")
Format de l'écran		16 : 10
Type de projection		[Avant], [Arrière], [Plafond/Avant], [Plafond/Arrière] (Système de réglage de menu)
Haut-parleur intégré		10 W (monaural) x 1
Longueur du câble d'alimentation		3,0 m (118-3/32")
Boîtier		Plastique moulé
Dimensions		Largeur : 335 mm (13-3/16")
		Hauteur : 134,1 mm (5-9/32") (avec pieds réglables rétractés)
		Profondeur : 329 mm (12-15/16")
Poids		Environ 3,9 kg (8,60 livre) ^{*2}
Niveau sonore^{*1}		Si réglé sur [🔆 (Normale)] dans [Contrôle de la lampe] : 39 dB Si réglé sur [🔆 (Mode eco)] dans [Contrôle de la lampe] : 35 dB Si réglé sur [🔇 (Silencieux)] dans [Contrôle de la lampe] : 30 dB
Environnement de fonctionnement	Température ambiante de fonctionnement^{*3}	5°C (41°F) à 40°C (104°F) (Altitude : inférieure à 1 400 m (4 593')) 5°C (41°F) à 35°C (95°F) (Altitude : 1 400 m (4 593') ~ 2 700 m (8 858'))
	Humidité ambiante de fonctionnement	20 % à 80 % (aucune condensation)
Télé commande	Alimentation	3 V CC (pile AAA/R03/LR03 x 2)
	Portée	Environ 5 m (16'4-13/16") (lorsque utilisé juste en face du récepteur)
	Poids	63 g (2,22 oz) (y compris les batteries)
	Dimensions	Largeur : 44 mm (1 -23/32"), Longueur : 105 mm (4 -1/8"), Hauteur : 20,5 mm (13/16")

*1 La mesure, les conditions de mesure et la méthode de notation sont conformes aux normes internationales ISO/IEC 21118:2012.

*2 C'est une valeur moyenne. Elle peut différer d'un produit à l'autre.

*3 Lorsque le projecteur est utilisé à une altitude inférieure à 1 400 m (4 593') ou moins, si la température ambiante dépasse 35°C, le [Contrôle de la lampe] passe automatiquement sur [🔆 (Mode eco)] pour protéger le projecteur. Lorsque le projecteur est utilisé à une altitude comprise entre 1 400 m (4 593') et 2 700 m (8 858'), si la température ambiante dépasse 30°C, le [Contrôle de la lampe] bascule automatiquement sur [🔆 (Mode eco)] pour protéger le projecteur.

Remarque

- Les références des accessoires et des composants vendus séparément sont susceptibles d'être modifiés sans préavis.

■ Borne de connexion

Borne <COMPUTER 1 IN>	1 (haute densité D-sub 15 broches femelle) Signal RGB 0,7 V [p-p] 75 Ω HD/SYNC TTL Haute impédance, polarité positive/négative automatique compatible VD TTL Haute impédance, polarité positive/négative automatique compatible (HD/SYNC et VD ne prennent pas en charge SYNC à 3 valeurs.) Signal YP_BP_R Y : 1,0 V [p-p] y compris le signal de synchronisation, P _B P _R : 0,7 V [p-p] 75 Ω Signal Y/C Y : 1,0 V [p-p] C : 0,286 V [p-p] 75 Ω Signal S1 compatible
Borne <COMPUTER 2 IN>	1 (haute densité D-sub 15 broches femelle) Signal RGB 0,7 V [p-p] 75 Ω HD/SYNC TTL Haute impédance, polarité positive/négative automatique compatible VD TTL Haute impédance, polarité positive/négative automatique compatible (HD/SYNC et VD ne prennent pas en charge SYNC à 3 valeurs.)
Borne <MONITOR OUT>	1 (haute densité D-sub 15 broches femelle) Signal RGB 0,7 V [p-p] 75 Ω HD/SYNC TTL Haute impédance, polarité positive/négative automatique compatible VD TTL Haute impédance, polarité positive/négative automatique compatible
Borne <VIDEO IN>	1 (connecteur jack 1,0 V [p-p] 75 Ω)
Borne <HDMI IN>	1 (HDMI 19 broches, compatible HDCP et Deep color) Signaux audio : PCM linéaire (Fréquence d'échantillonnage : 48 kHz/44,1 kHz/32 kHz)
Borne <AUDIO IN>	1 (mini jack stéréo M3, 0,5 V [rms], impédance entrée 22 kΩ et plus) 1 (connecteur jack x 2 (L-R), 0,5 V [rms], impédance entrée 22 kΩ et plus)
Borne <VARIABLE AUDIO OUT>	1 (mini jack stéréo M3, sortie du moniteur stéréo compatible, 0 V [rms] à 2,0 V [rms] variable, impédance de sortie 2,2 kΩ et moins)
Borne <USB A (VIEWER/WIRELESS)>	Connecteur USB (type A x 1, sortie DC 5 V, 500 mA maximum) Memory Viewer / Module sans fil (n° de modèle : ET-WML100) compatible
Borne <USB B (DISPLAY)>	Connecteur USB (type B x 1), uniquement pour Affichage USB
Borne <SERIAL IN>	1 (D-sub 9 broches, compatible RS-232C, pour une commande par ordinateur)
Borne <LAN>	1 (pour connexion RJ-45 au réseau, compatible PLink, 10Base-T/100Base-TX)
Borne <MINI USB>	1 (Connecteur mini USB pour la fonction interactive)

■ LAN sans fil

Pour utiliser la fonction LAN sans fil avec le projecteur, il est nécessaire de connecter le module sans fil optionnel (n° de modèle : ET-WML100).

Normes de conformité	IEEE802.11b/g/n	
Méthode de transmission	DSSS, OFDM	
Plage de fréquence (Canal)	2 412 MHz à 2 462 MHz (1 à 11 ca)	
Vitesse de transmission (Valeur standard)	IEEE802.11b	Maximum 11 Mbps
	IEEE802.11g	Maximum 54 Mbps
	IEEE802.11n	Maximum 150 Mbps
Méthode de chiffrement	WPA2-PSK(AES)	

■ Signaux compatibles

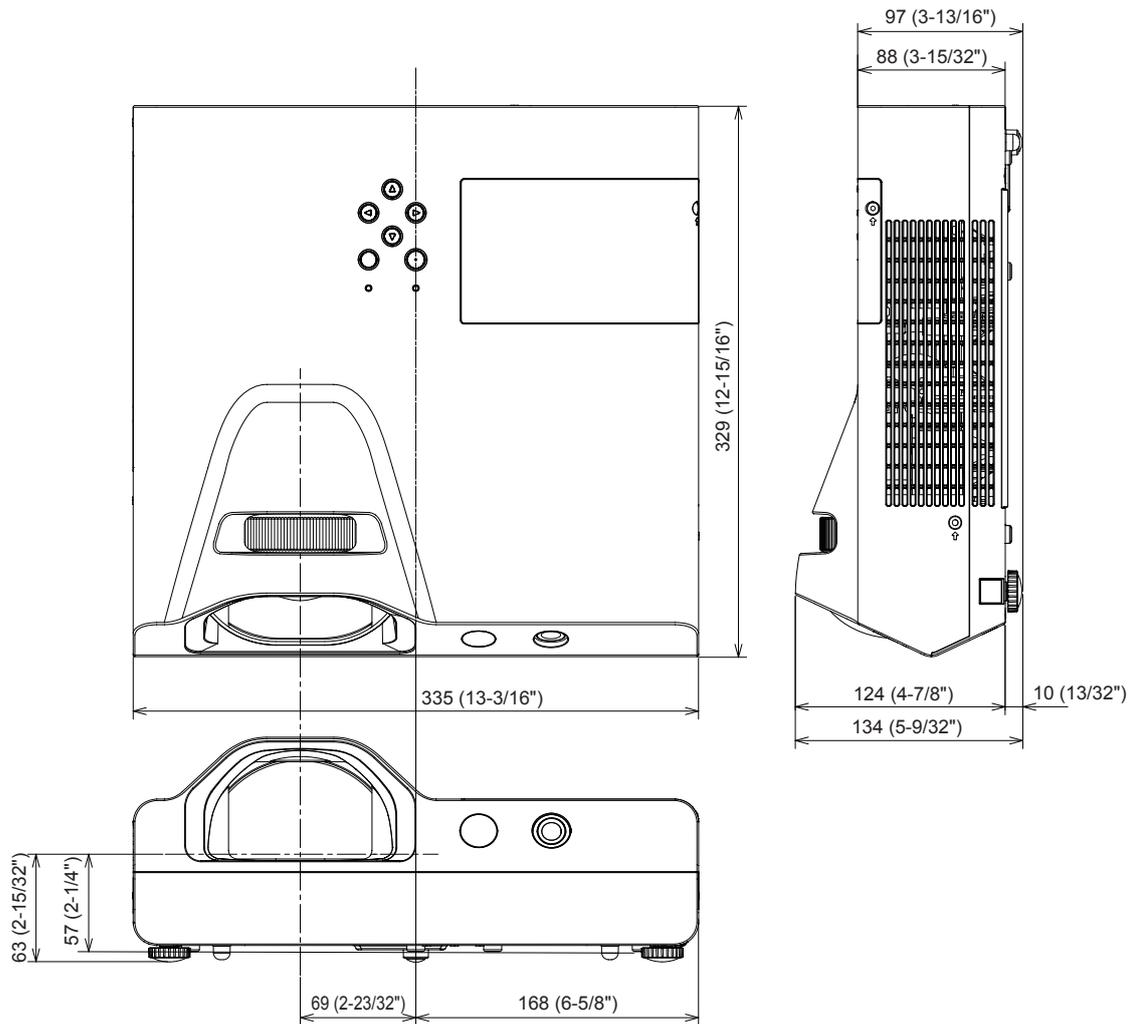
Reportez-vous à « Liste des signaux compatibles » (➔ page 105) pour connaître les types de signaux vidéo qui peuvent être utilisés avec le projecteur.

Pour le signal Vidéo	Horizontal : 15,73 kHz, Vertical : 59,94 Hz Horizontal : 15,63 kHz, Vertical : 50,00 Hz
Pour le signal Y/C	Horizontal : 15,73 kHz, Vertical : 59,94 Hz Horizontal : 15,63 kHz, Vertical : 50,00 Hz
Pour le signal RGB	Horizontal 15 kHz - 91 kHz, Vertical 24 Hz - 85 Hz Fréquence de l'horloge à points : 162 MHz ou moins
Pour le signal YC_BC_R/YP_BP_R	Résolution affichable : 480i/576i à 1 920 x 1 080 Fréquence de l'horloge à points : 148,5 MHz ou moins
Pour le signal HDMI	Résolution affichable pour les signaux de type film : 480i/576i*1 à 1 920 x 1 080 Résolution affichable pour les signaux d'image fixe : 640 x 480 à 1 920 x 1 200 (non-entrelacé) Fréquence de l'horloge à points : 25 MHz à 162 MHz

*1 Signal Pixel-Répétition (fréquence d'horloge à points 27,0 MHz) uniquement

Dimensions

Unité : mm (pouce)



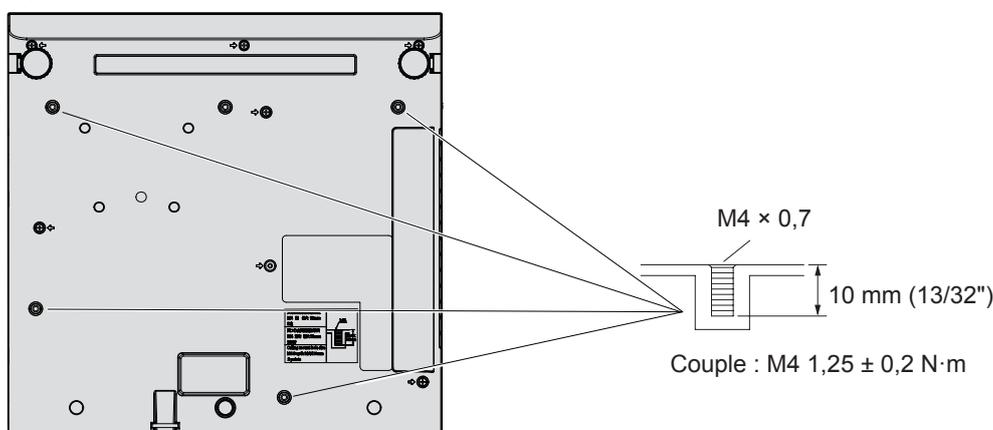
* Les dimensions réelles peuvent être différentes selon les produits.

Protections du support de montage au plafond

- Si vous installez le projecteur au plafond, veuillez à utiliser le Support de montage au plafond pour projecteurs optionnel spécifié. **N° de modèle : ET-PKL100H (pour plafond élevé), ET-PKL100S (pour plafond bas), ET-PKL430B (Support d'installation du projecteur)**
- Lors de l'installation du projecteur, fixez le kit de prévention de chute inclus avec le Support de montage au plafond pour projecteurs.
- Demandez l'aide d'un technicien qualifié pour procéder à l'installation, par exemple pour monter le projecteur au plafond.
- Panasonic n'est pas responsable des éventuels dommages au projecteur provoqués par l'utilisation d'un support de montage au plafond qui ne serait pas fabriqué par Panasonic ou le choix d'un emplacement d'installation inapproprié, même si la période de garantie du projecteur n'est pas expirée.
- Les produits non utilisés doivent être repris rapidement par un technicien qualifié.
- Utilisez un tournevis dynamométrique ou une clé Allen dynamométrique pour serrer les boulons au couple de serrage spécifié. N'utilisez pas de tournevis électriques ou de tournevis à frapper.
- Consultez les Instructions d'installation pour en savoir plus sur le Support de montage au plafond pour projecteurs.
- Les numéros de modèle des accessoires et accessoires optionnels sont sujets à des modifications sans préavis.

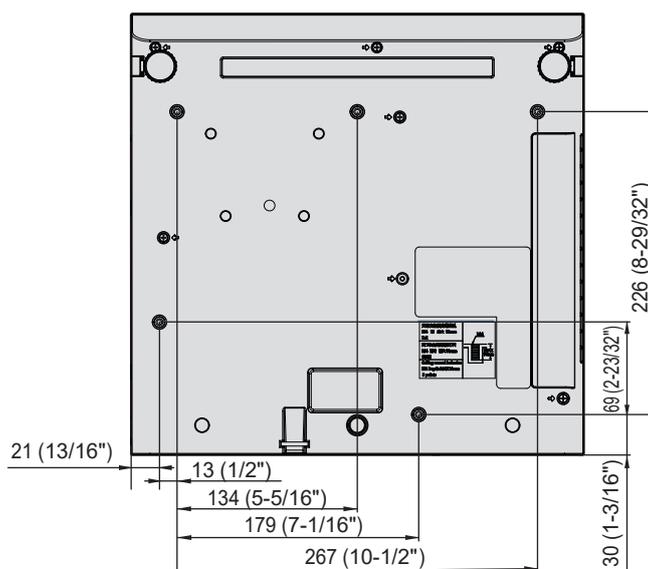
■ Spécification pour les trous de vis pour fixer le projecteur (vue de dessous du projecteur)

Unité : mm (pouce)



■ Dimensions pour les trous de vis pour fixer le projecteur (vue de dessous du projecteur)

Unité : mm (pouce)



Index

A			
Accessoires	19	Mise sous tension du projecteur	36
Accessoires en option	20	[Mode d'image]	54
[Afficher fond]	53	Mode d'installation	28
[Ajustement adapté]	74	[Mode veille]	57
[Ajustement automatique du PC]	51	N	
[Appliquer]	74	Navigation dans le menu	47
À propos de la fonction Memory Viewer	77	[Netteté]	56
À propos de Presenter Light	84	O	
[Aspect]	52	Opérations de base à l'aide de la télécommande	41
Avis important concernant la sécurité !	4	[Ordre de tri]	73
B		P	
Borne <AC IN>	22	[Position du menu]	53
Borne <SERIAL IN>	102	[Position H]	51
Branchement du cordon d'alimentation	35	[Position V]	52
C		Précautions d'emploi	14
Caractéristiques du projecteur	12	Précautions lors de l'installation	14
[Closed caption]	58	Précautions lors du transport	14
Comment ajuster l'état de l'image	39	Projection	38
[Compteur du filtre]	70	Protections du support de montage au plafond	111
Connexion réseau	81	[Puissance ventilation]	58
[Contraste]	54	R	
[Contrôle de la lampe]	57	Raccordement	31
[Contrôle du ventilateur]	57	[Réglage des diapositives]	73
Contrôle du volume du haut-parleur	44	Réglage des numéros ID de la télécommande	45
Corps du projecteur	22	[Réglages auto]	61
[Couleur]	55	[Réglages d'usine]	72
D		[Réglages HDMI]	60
[Daylight View]	56	Remplacement de pièce	96
[Démarrage rapide]	57	[Répéter]	74
Dépannage	99	[Réseau]	71
Dimensions	110	[Rotation]	73
E		[Rouge] / [Vert] / [Bleu]	55
[Échantillon test]	70	S	
[Effet de transition des diapositives]	73	[Sécurité]	68
Entretien/Remplacement	94	Sélection du signal d'entrée	38
[Extinction automatique]	69	[Son]	59
F		Sous-menu	49
Faire des réglages et des sélections	36	Spécifications	107
Filtre à air	94	[Synchro fine]	51
Fonction Affichage USB	79	[Système]	53
I		T	
[Info.]	75	Taille de l'écran et distance de projection	29
Insertion et retrait des piles	25	[Taille H.]	52
Installation	28	[Teinte]	55
[Iris]	59	[Télécommande]	72
L		Télécommande	21
Lampe	96	[Température de couleur]	55
[Langue]	61	Touche Alimentation	
Liste des signaux compatibles	105	Panneau de commande	23
[Logo]	65	Télécommande	21
[Luminosité]	54	Touche <ASPECT>	
M		Télécommande	21, 42
Menu [Affichage]	51	Touche <AUTO SETUP>	
Menu [Étendre]	61	Télécommande	21, 41
Menu [Memory Viewer]	73	Touche <AV MUTE>	
Menu principal	48	Télécommande	21, 43
Menu [Réglage de la couleur]	54	Touche <COMPUTER 1>	
Menu [Réglages]	57	Télécommande	21
[Méthode projection]	52	Touche <DAYLIGHT VIEW>	
Mise au rebut	17	Télécommande	21, 45
Mise hors tension du projecteur	37	Touche <ENTER>	
		Télécommande	21
		Touche <FREEZE>	
		Télécommande	21, 43
		Touche <IMAGE>	
		Télécommande	21, 44
		Touche <INFO.>	
		Télécommande	21, 42
		Touche <INPUT/ENTER>	
		Panneau de commande	23
		Touche <KEYSTONE>	
		Panneau de commande	23
		Télécommande	21, 42
		Touche <LAMP>	
		Télécommande	21, 43
		Touche <MENU>	
		Panneau de commande	23
		Télécommande	21, 47
		Touche <MUTE>	
		Télécommande	21, 44
		Touche <P-TIMER>	
		Télécommande	21, 43
		Touches <D.ZOOM +/->	
		Télécommande	21, 44
		Touches <VOLUME +/->	
		Télécommande	21, 44
		[Trapèze]	62
		U	
		Utilisation du crayon optique interactif	26
		Utilisation du protocole PLink	101
		V	
		[Verrouillage]	59
		Voyant d'alimentation	23, 35, 92
		Voyant d'avertissement	23, 92

L'élimination des équipements et des piles/batteries usagés

Applicable uniquement dans les pays membres de l'Union européenne et les pays disposant de systèmes de recyclage.



Apposé sur le produit lui-même, sur son emballage, ou figurant dans la documentation qui l'accompagne, ce pictogramme indique que les piles/batteries, appareils électriques et électroniques usagés, doivent être séparés des ordures ménagères. Afin de permettre le traitement, la valorisation et le recyclage adéquats des piles/batteries et des appareils usagés, veuillez les porter à l'un des points de collecte prévus, conformément à la législation nationale en vigueur. En les éliminant conformément à la réglementation en vigueur, vous contribuez à éviter le gaspillage de ressources précieuses ainsi qu'à protéger la santé humaine et l'environnement.

Pour de plus amples renseignements sur la collecte et le recyclage, veuillez vous renseigner auprès des collectivités locales. Le non-respect de la réglementation relative à l'élimination des déchets est passible d'une peine d'amende.



Note relative au pictogramme à apposer sur les piles/batteries (pictogramme du bas)

Si ce pictogramme est combiné avec un symbole chimique, il répond également aux exigences posées par la Directive relative au produit chimique concerné.

Information relative à l'élimination des déchets dans les pays extérieurs à l'Union européenne

Ce pictogramme n'est valide qu'à l'intérieur de l'Union européenne.

Pour connaître la procédure applicable dans les pays hors Union Européenne, veuillez vous renseigner auprès des autorités locales compétentes ou de votre distributeur.

Panasonic Corporation

Web Site : <https://panasonic.net/cns/projector/>

© Panasonic Corporation 2018

Panasonic System Solutions Company of North America

Two Riverfront Plaza, Newark, NJ 07102

TEL: (877) 803 - 8492

Panasonic Canada Inc.

5770 Ambler Drive, Mississauga, Ontario L4W 2T3

TEL: (905) 624 - 5010

W1118JY3099 -PT