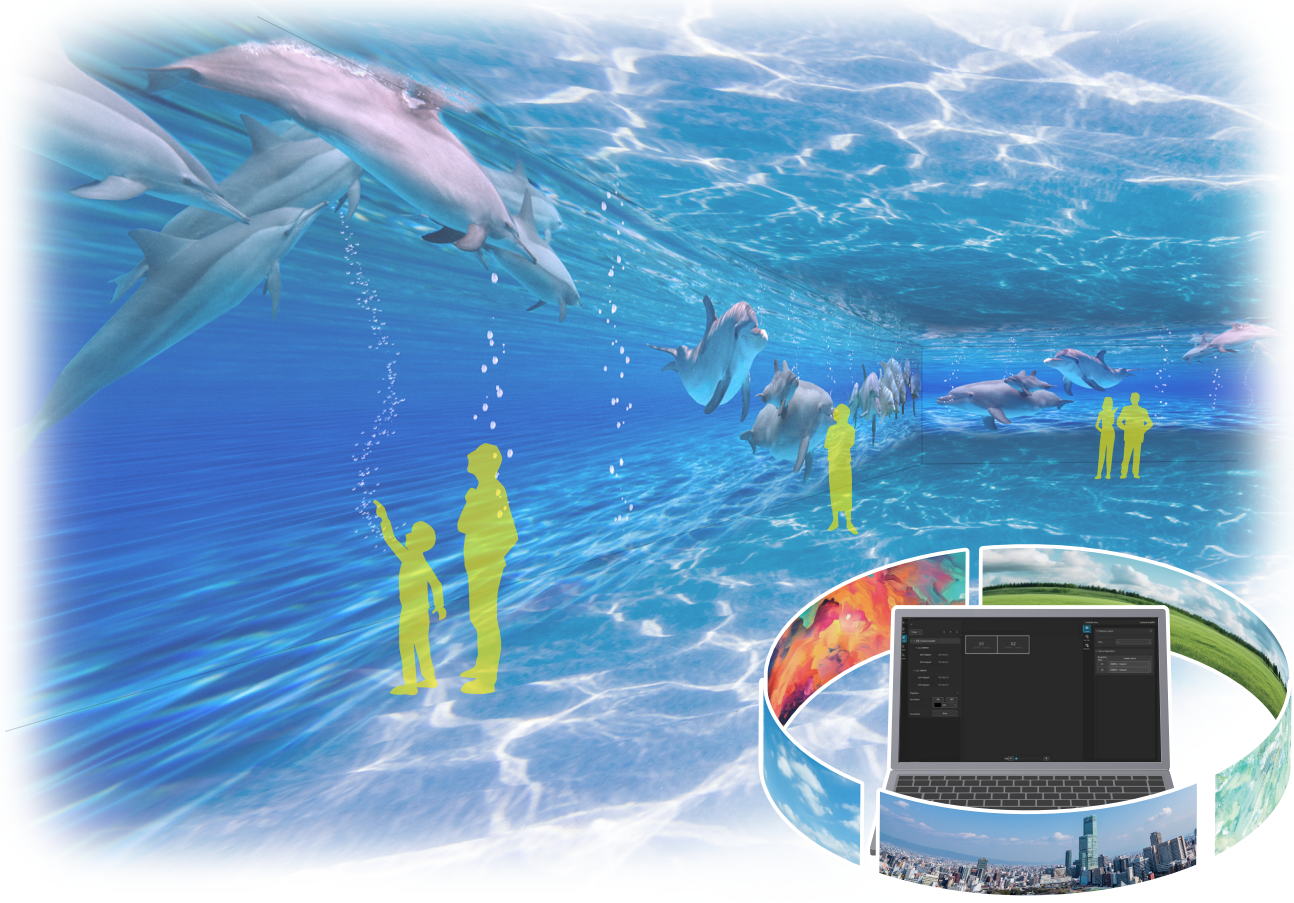
Panasonic

Manuel d’utilisation

Installation et réglage

Visual Software Suite

Windows



À lire avant utilisation
Ce manuel décrit la fonction d’installation et de réglage de Visual Software Suite.

Merci d’avoir acheté ce produit Panasonic.

■ Avant d’utiliser ce logiciel, veuillez lire attentivement les instructions.

DPQP1600ZA/X1(F)

Sommaire

Précautions et clauses de non-responsabilité 4

Ce que vous pouvez faire avec « Visual Software Suite » 5

Préparation 6

Connexions et configuration 6

Configuration d’écran 8

Écran [On-site] 8

Lors du contrôle des projecteurs

Réglage automatique de l’écran 9

Préparation du réglage automatique de l’écran 9

Écrans compatibles avec le réglage automatique de l’écran 10

Flux du réglage automatique de l’écran 11

Paramètres de la zone de contenu 12

Connexion d’un projecteur et d’une caméra 13

Connexion à un projecteur (méthode de recherche sur le réseau) 13

Connexion à un projecteur (méthode utilisant un fichier d’informations de connexion) 16

Connexion à une caméra 18

Enregistrement du projecteur et de la caméra dans une zone de contenu 20

Disposition et agencement du projecteur 20

Agencement des caméras et attribution des plages de capture 23

Paramétrage de l’exposition de la caméra et détection des points caractéristiques 26

Vérification de l’évaluation du résultat de la détection des points caractéristiques 28

Exécution du réglage de l’écran 30

Géométrie / fusion des bords 32

Correspondance des couleurs 40

Réglage du niveau de noirs 44

Réglage manuel 51

Paramètres de l’objectif 51

Correction de la géométrie 52

Sélection d’un point de contrôle 54

Réglage de base 54

Réglage des détails 57

Barre d’outils Annuler/Rétablir 59

Options 60

Fusion des bords 61

Réglage du niveau de noirs 63

Barre d’outils Annuler/Rétablir 65

Uniformité 66

Avec projecteur DLP™ 66

Avec un projecteur LCD 67

Réglage de la luminosité 68

Réglage des couleurs 69

Picture 72

Masquage 73

Masquage de lignes 74

Masquage personnalisé 75

Masquage des fichiers d'image 78
Opérations de la liste des zones de masquage 79
Signaux d'entrée 81
Paramètre du signal d'entrée 81
Paramètre de projection 81

Lors du contrôle des médias processeurs

Réglage automatique de l'écran 82
Préparation du réglage automatique de l'écran 82
Écrans compatibles avec le réglage automatique de l'écran 83
Flux du réglage automatique de l'écran 84
Paramètres de la zone de contenu 85
Connexion d'un média processeur et d'une caméra 86
Connexion à un média processeur (méthode de recherche sur le réseau) 86
Connexion à un média processeur (méthode utilisant un fichier d'informations de connexion) 88
Connexion à une caméra 90
Enregistrement du média processeur et de la caméra dans une zone de contenu 92
Vérification de l'image de la caméra et du taux de détection de chaque sortie de capteur de média processeur 97
Exécution du réglage de l'écran 99
Géométrie / fusion des bords 101
Masquage 108
Réglage du niveau de noirs 116
Réglage manuel 119
Correction de la géométrie 119
Sélection d'un point de contrôle 121
Réglage de base 121
Réglage des détails 124
Barre d'outils Annuler/Rétablir 126
Options 126
Zone de contenu 127
Fractionnement du contenu 127
Barre d'outils Annuler/Rétablir 130
Fusion des bords 131
Mode individuel 131
Mode zone de contenu 133
Réglage du niveau de noirs 135
Ajout d'une zone de réglage du niveau de noir 136
Réglage du niveau de noirs 140
Barre d'outils Annuler/Rétablir 141
Correspondance des couleurs 142
Masquage 144
Masquage de lignes 145
Masquage personnalisé 146
Masquage des fichiers d'image 149
Opérations de la liste des zones de masquage 150

Foire aux questions 153
Marque commerciale 154

Précautions et clauses de non-responsabilité

- Ce logiciel (Visual Software Suite) utilise les logiciels suivants.
  (1) Logiciel développé indépendamment par Panasonic Projector & Display Corporation
  (2) The Independent JPEG Group's JPEG software
  - This software is based in part on the work of the Independent JPEG Group.
  (3) Le logiciel appartenant à un tiers et concédé sous licence à Panasonic Projector & Display Corporation
  (4) Logiciel sous licence GNU LIBRARY GENERAL PUBLIC LICENSE Version 2.0 (LGPL V2.0)
  (5) Logiciel sous licence GNU LESSER GENERAL PUBLIC LICENSE Version 2.1 (LGPL V2.1)
  (6) Logiciel libre (open source) autre que le logiciel sous licence selon les modalités et conditions de LGPL V2.0 ou LGPL V2.1

  Les logiciels (4) à (6) sont distribués dans l'espoir qu'ils seront utiles, mais SANS AUCUNE GARANTIE, y compris sans même la garantie implicite de COMMERCIALISATION ou D'ADAPTATION A UN USAGE PARTICULIER.
  Pour plus de détails, reportez-vous aux modalités et conditions de la licence du logiciel libre concerné.
  Les licences des logiciels libres peuvent être vérifiées dans ce logiciel.
  Pendant au moins trois (3) ans à compter de la sortie de ce logiciel, Panasonic Projector & Display Corporation 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 correspondant sous couvert de LGPL V2.0, LGPL V2.1 ou d'autres licences ayant l'obligation de le faire, ainsi que les notices des droits d'auteur correspondantes.
  Coordonnées de contact : oss-cd-request@gg.jp.panasonic.com

- Les illustrations et les exemples d'affichage peuvent être différents du produit réel.

- Pages de référence
  Les pages de référence de ce manuel sont indiquées sous la forme (➡ page 00).

- Média processeur et la carte de média processeur fabriqués par Panasonic Projector & Display Corporation sont tous deux désignés par le terme « média processeur » dans ce manuel.

- L'« écran de sélection de fichiers » de la procédure d'utilisation de ce manuel utilise la fonction standard du système d'exploitation.

- Panasonic Projector & Display Corporation ne peut être tenu responsable des dommages résultant de la corruption ou de la perte des données d'un projecteur, d'un média processeur ou d'un autre dispositif connecté. Veuillez noter qu'il est fortement recommandé de sauvegarder également sur votre ordinateur les informations de paramétrage enregistrées sur le dispositif.

Ce que vous pouvez faire avec « Visual Software Suite »

Vous pouvez effectuer les réglages avancés de l’écran suivants, y compris la correction de la géométrie, à l'aide de la fonction d’installation et de réglage de Visual Software Suite.

■ Réglage automatique de l’écran

Cette fonction permet d’activer la correction de la géométrie, la fusion des bords, le niveau de noir et d’autres réglages par une procédure simple utilisant une caméra.

Remarque

- Pour utiliser la fonction de réglage automatique de l’écran, préparez une caméra séparément.
  ➡ « Lors du contrôle des projecteurs » (page 9)
  ➡ « Lors du contrôle des médias processeurs » (page 82)

■ Correction de la géométrie

Lorsque des images sont projetées sur une surface d’écran qui n’est pas parfaitement plane (comme le mur d’un bâtiment) ou sur une surface d’écran inclinée, cela entraîne une distorsion des images. Cette fonction permet de corriger les images pour tenir compte de la forme de la surface de l’écran lors de la projection d’images dans ces types d’environnements spéciaux.

■ Fractionnement du contenu

Cette fonction permet de construire un écran en agençant plusieurs projecteurs connectés via un média processeur dans une disposition libre, puis d’agencer les images de contenu à projeter sur l’écran tout en visualisant les images projetées réelles.

■ Fusion des bords

Cette fonction permet de corriger la luminosité afin de rendre les raccords entre les images moins visibles lorsque les images projetées par plusieurs projecteurs sont combinées pour former une seule image.
Lorsque les projecteurs sont connectés via un média processeur, cette fonction peut prendre en charge une grande variété de formes pour les raccords d’images entre les projecteurs, créées par la disposition libre des projecteurs.

■ Réglage du niveau de noirs

Cette fonction permet d’uniformiser l’apparence du noir en réglant la luminosité et la coloration des parties noires de l’image projetée par chaque projecteur lorsque les images projetées par plusieurs projecteurs sont combinées pour former une seule image.

■ Uniformité

Lorsque les irrégularités de la luminance et des couleurs des images projetées par les projecteurs deviennent perceptibles, cette fonction permet d’éliminer ces irrégularités et d’uniformiser la luminosité des images.

■ Correspondance des couleurs

Cette fonction permet de régler les images individuelles afin de réduire les variations de couleur et de les uniformiser lorsque des images projetées par plusieurs projecteurs sont combinées pour former une seule image.

■ Masquage

Cette fonction permet de masquer certaines parties des images projetées, en ne projetant que les parties nécessaires.

Préparation

Connexions et configuration

Lors du contrôle des projecteurs

■ Projecteurs compatibles

Pour plus de détails sur les modèles compatibles avec ce logiciel, consultez les informations figurant sur la page de téléchargement du logiciel après vous être connecté à PASS sur le site Web suivant.
https://docs.connect.panasonic.com/projector/pass

■ Connexion d’un projecteur et d’un ordinateur

Utilisez un câble LAN pour connecter un projecteur et un ordinateur.
Le nombre maximal de projecteurs pouvant être connectés est de 99.

Lors du contrôle des médias processeurs

■ Préparation d’un projecteur connecté via un média processeur

Si vous utilisez une carte de média processeur fabriquée par Panasonic Projector & Display Corporation, installez-la dans une fente du projecteur.
Lors de l’utilisation d’un média processeur fabriqué par Panasonic Projector & Display Corporation, connectez-le au projecteur à l’aide d’un câble HDMI.
Le nombre maximal de projecteurs pouvant projeter des images via un média processeur est de 99.

■ Connexion d’un média processeur et d’un ordinateur

Connectez un média processeur et un ordinateur à l’aide d’un câble LAN.
Le nombre maximal de médias processeurs pouvant être connectés est de 99.

Remarque

- Lorsque vous utilisez un hub ou dispositif similaire pour la connexion, l’utilisation d’un câble droit ou d’un câble croisé, ou des deux, dépend de la configuration du système. Veuillez consulter votre administrateur de réseau pour plus de détails.

Lors du contrôle des projecteurs Lors du contrôle des médias processeurs

■ Paramétrage de l’ordinateur

Configuration du réseau

- Réglez l’adresse IP, le masque de sous-réseau et la passerelle par défaut selon l’environnement d’exploitation.
  (Veuillez consulter votre administrateur de réseau pour plus de détails.)
- Si l’option « use of automatic script » est cochée pour votre navigateur Web, décochez-la.
- Si l’option « Use of Proxy server in LAN » est cochée pour votre navigateur Web, décochez-la ou réglez l’adresse IP du projecteur sur « Exceptions » dans les paramètres détaillés du proxy.

■ Paramétrage du projecteur et du média processeur

Configuration du réseau

- Réglez l’adresse IP, le masque de sous-réseau et la passerelle par défaut selon votre environnement d’exploitation.
  (Veuillez consulter votre administrateur de réseau pour plus de détails.)
  Réglez DHCP sur OFF et définissez une adresse IP fixe, en vous assurant que l’adresse IP entrée n’est pas utilisée par un autre dispositif sur le réseau.
  Si l’adresse IP entrée est utilisée par un autre dispositif, le projecteur ou le média processeur ne peut pas être paramétré.
- Pour les modèles pouvant être paramétrés, activez à la fois le contrôle Web et le contrôle des commandes.
- Pour les modèles dans lesquels le numéro de port Web peut être défini, réglez le numéro de port sur « 80 ».

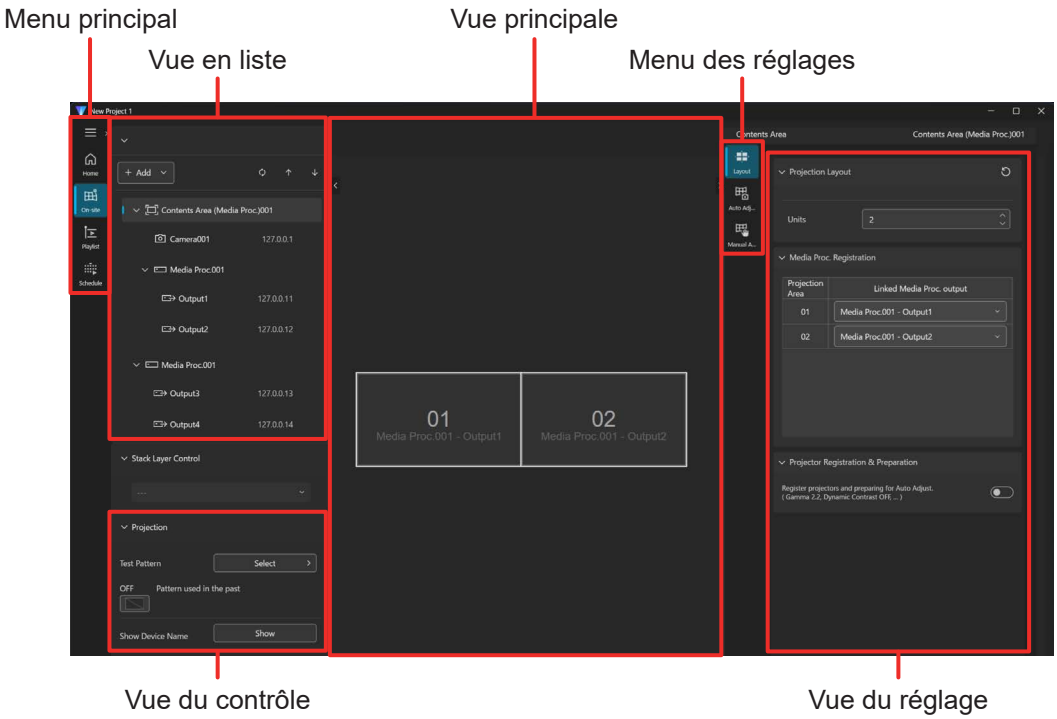
Remarque

- Pour plus de détails sur la procédure de paramétrage des projecteurs ou des médias processeurs, reportez-vous aux manuels des projecteurs ou des médias processeurs que vous utilisez.
- Si vous êtes invité à définir un nom d’utilisateur et un mot de passe pour le compte dans l’écran de contrôle Web du média processeur, complétez ces paramètres.
- Si vous êtes invité à définir un compte d’administrateur sur l’écran de démarrage ou l’écran de contrôle Web d’un projecteur, complétez ces paramètres.
- Ce logiciel identifie le projecteur ou média processeur à l’aide de l’adresse IP configurée. Si DHCP est réglé sur ON dans les paramètres réseau d’un projecteur ou média processeur dans un environnement réseau qui utilise un serveur DHCP ou dispositif similaire, le serveur DHCP peut modifier l’adresse IP attribuée au projecteur ou média processeur, ce qui rendra impossible la connexion utilisant ce logiciel.
  Veillez à ce que le serveur ne modifie pas l’adresse IP, par exemple en paramétrant le serveur DHCP de manière à fixer l’adresse IP attribuée au projecteur ou média processeur. (Veuillez consulter votre administrateur de réseau pour plus de détails.)

Configuration d’écran

Lors de l’installation et du réglage pour la projection d’images via un projecteur ou un média processeur dans ce logiciel, cliquez sur [On-site] dans le menu principal pour afficher l’écran [On-site].

Écran [On-site]



Menu principal
Sélectionnez les fonctions et configurez les paramètres d’application.

Vue en liste
Permet d’ajouter ou supprimer des zones de contenu, des projecteurs, des médias processeurs et des caméras.

Vue du contrôle
Permet de contrôler un projecteur ou un média processeur.

Vue principale
Permet d’effectuer des opérations intuitives avec une souris, un clavier ou un autre dispositif.

Menu des réglages
Permet d’afficher les menus qui peuvent être utilisés selon le projecteur ou le média processeur sélectionné.

Vue du réglage
Permet de modifier les paramètres selon le projecteur ou le média processeur sélectionné.

Remarque

- Faire un clic droit dans la vue en liste, la vue principale ou une autre vue permet d’utiliser des fonctions selon la vue.

Réglage automatique de l’écran

Ceci permet un réglage automatique de la correction de la géométrie, de la fusion des bords, de la correspondance des couleurs et du niveau de noir selon la forme de l’écran grâce à l’utilisation d’une caméra connectée en externe. Après avoir effectué le réglage automatique de l’écran, vous pouvez effectuer manuellement d’autres réglages et corrections détaillés.

Remarque

- Pour utiliser la fonction de réglage automatique de l’écran, préparez une caméra séparément.

Préparation du réglage automatique de l’écran

■ Connexion du projecteur

Utilisez un câble LAN pour connecter un projecteur et un ordinateur.

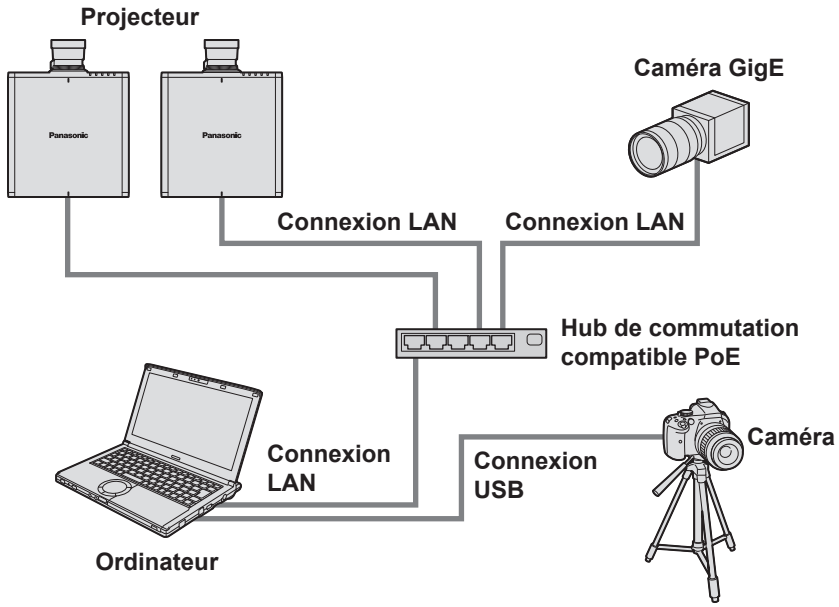
■ Connexion de la caméra

Selon la caméra à utiliser, connectez-vous directement à l’ordinateur à l’aide d’un câble USB ou connectez-le via un réseau à l’aide d’un câble LAN.

- Pour plus de détails sur les caméras compatibles, consultez les informations figurant sur la page de téléchargement du logiciel après vous être connecté à PASS sur le site Web suivant.
  https://docs.connect.panasonic.com/projector/pass

■ Exemple de connexion

Exemple de connexion de la caméra avec un câble USB ou un câble LAN



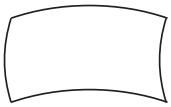
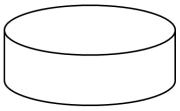
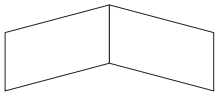
Remarque

- Positionner la caméra de manière à ce qu’elle soit directement face à l’écran et effectuer les réglages permet d’obtenir de meilleurs résultats. Le réglage est possible lorsque la caméra fait face à l’écran en angle, mais le réglage peut échouer ou la distorsion peut subsister dans les images après le réglage si l’angle est trop grand.
- Dans les cas suivants, il est possible d’effectuer des réglages à l’aide de plusieurs caméras (jusqu’à 6).
  - La configuration de la disposition des projecteurs est de 5 projecteurs ou plus dans le sens vertical ou horizontal.
  - Si la totalité de l’écran ne s’adapte pas à la plage de capture d’une seule caméra

  Dans ce cas, agencez plusieurs caméras verticalement ou horizontalement selon la configuration de la disposition du projecteur de manière à ce que les plages de capture des caméras adjacentes et la zone de projection d’au moins un projecteur se chevauchent.
- Lors de l’utilisation d’une caméra GigE, le hub de commutation doit prendre en charge PoE et Gigabit Ethernet. En outre, utilisez un câble LAN de catégorie 5e (Cat5e) ou supérieure.

Écrans compatibles avec le réglage automatique de l’écran

Le réglage automatique de l’écran peut ne pas s’effectuer correctement, selon la forme de l’écran. Si le réglage n’est pas effectué correctement, procédez à des réglages manuels.

Écrans compatibles	Écrans non compatibles
● **Plat**  ● **Écran courbé**  Courbé dans un sens  Courbé dans les deux sens ● **La courbure se modifie uniformément**  Courbure en S  Type courbure variable ● **Écran courbé à 360 degrés** 	● **Plié**  Type écran plié * Il est possible d’effectuer des réglages individuels pour chaque côté

Flux du réglage automatique de l’écran

Procédez au réglage automatique de l’écran avec les étapes suivantes. Ajoutez d’abord une zone de contenu avec « Contents Area(Projector) » sur l’écran On-site et enregistrez le projecteur et la caméra qui sont la cible du réglage pour cette zone de contenu, puis effectuez des réglages d’image avec la caméra.

Connexion au projecteur et à la caméra	Affichage de l’écran [On-site]	(page 8)
	↓	
	Ajout d’une zone de contenu	(page 12)
	↓	
	Connexion au projecteur	(page 13, 16)
	↓	
	Connexion à une caméra	(page 18)
	↓	
	Enregistrement du projecteur et de la caméra dans une zone de contenu	(page 20)
	↓	
	Réglage de l’exposition de la caméra / détection des points caractéristiques	(page 26)
Réglage de l’écran	↓	
	Géométrie / fusion des bords	(page 32)
	↓	
	Correspondance des couleurs	(page 40)
	↓	
	Réglage du niveau de noirs	(page 44)

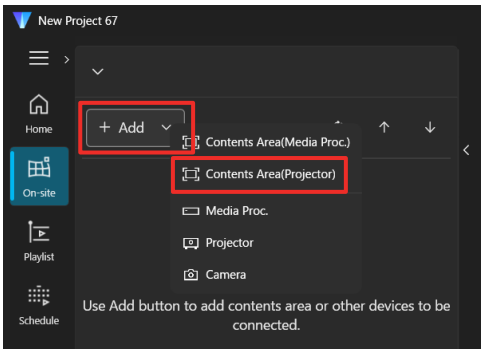
■ « Zone de contenu » et « zone de projection »

Les concepts de « zone de contenu » et de « zone de projection » sont utilisés dans ce logiciel. La « zone de contenu » correspond à la totalité de l’écran pour la projection d’une seule image de contenu dans l’environnement réel. En outre, la « zone de projection » correspond à l’écran de projection de chaque projecteur individuel qui constitue l’écran dans l’environnement réel.

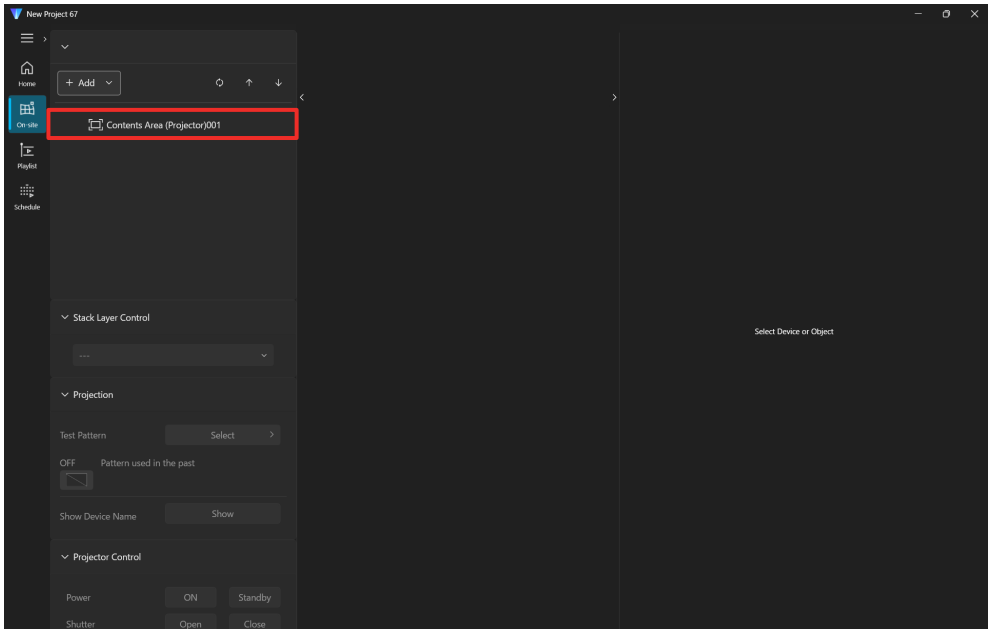
Paramètres de la zone de contenu

Ajoutez une nouvelle zone de contenu avec la procédure suivante.

1 Cliquez sur le bouton [Add] dans la vue en liste et sélectionnez [Contents Area(Projector)].



La nouvelle zone de contenu est ajoutée à la vue en liste.



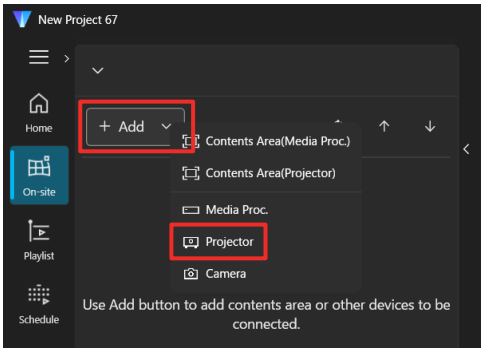
Connexion d’un projecteur et d’une caméra

Connectez-vous à un projecteur et à une caméra avec la procédure suivante.
Pour la connexion avec un projecteur, il existe une méthode de recherche sur le réseau et de connexion et une méthode de connexion utilisant un fichier d’informations de connexion.

Connexion à un projecteur (méthode de recherche sur le réseau)

Recherchez un projecteur sur le même réseau, puis connectez-vous.

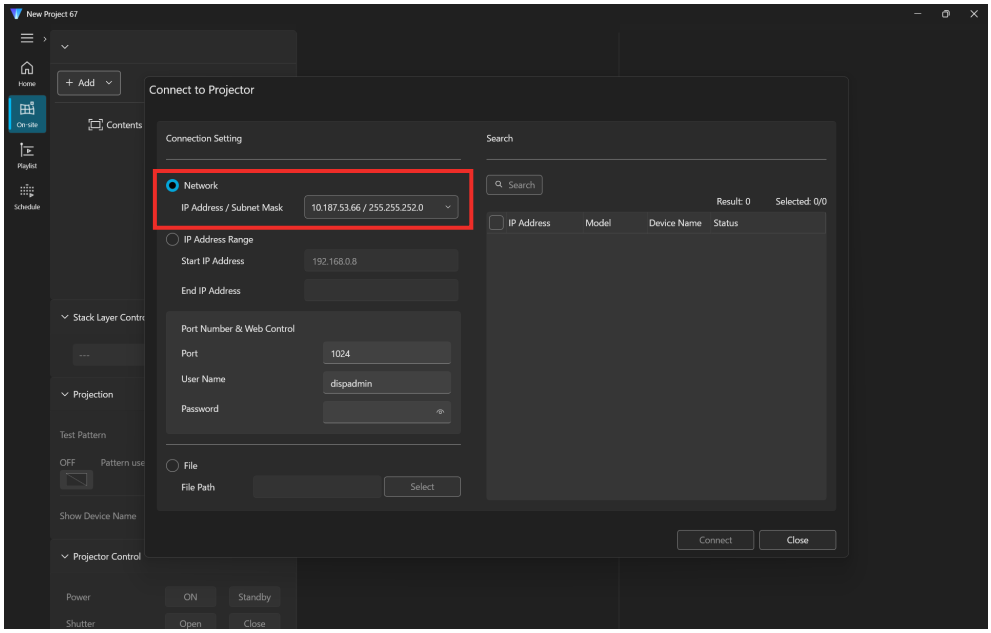
1 Cliquez sur le bouton [Add] dans la vue en liste, et sélectionnez [Projector].



L’écran [Connect to Projector] s’affiche.

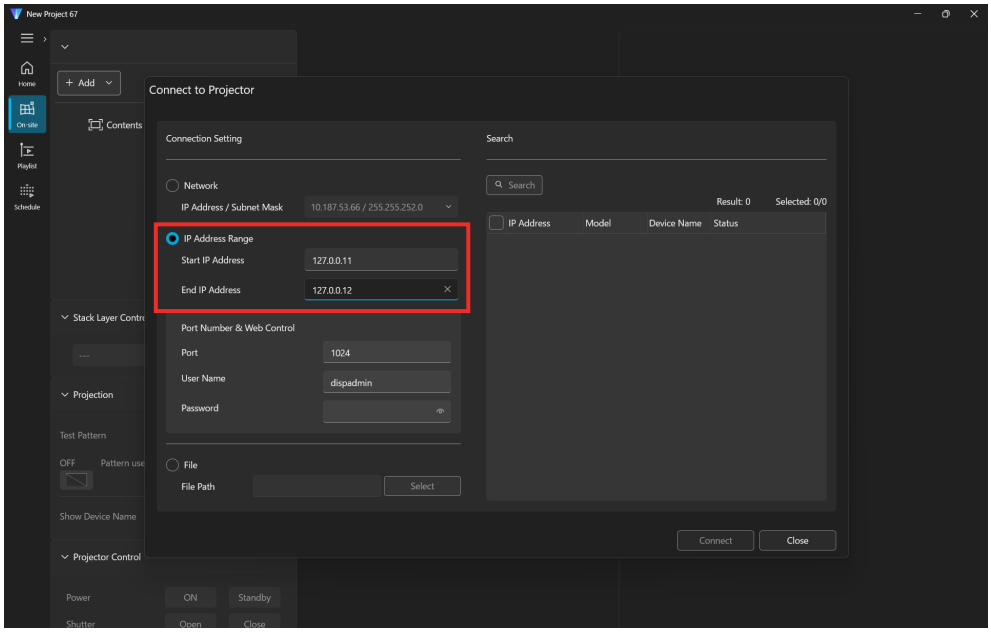
2 Sélectionnez la plage de recherche d’adresses IP sur le même réseau.

Pour rechercher la totalité de la plage d’adresses IP, sélectionnez [Network].

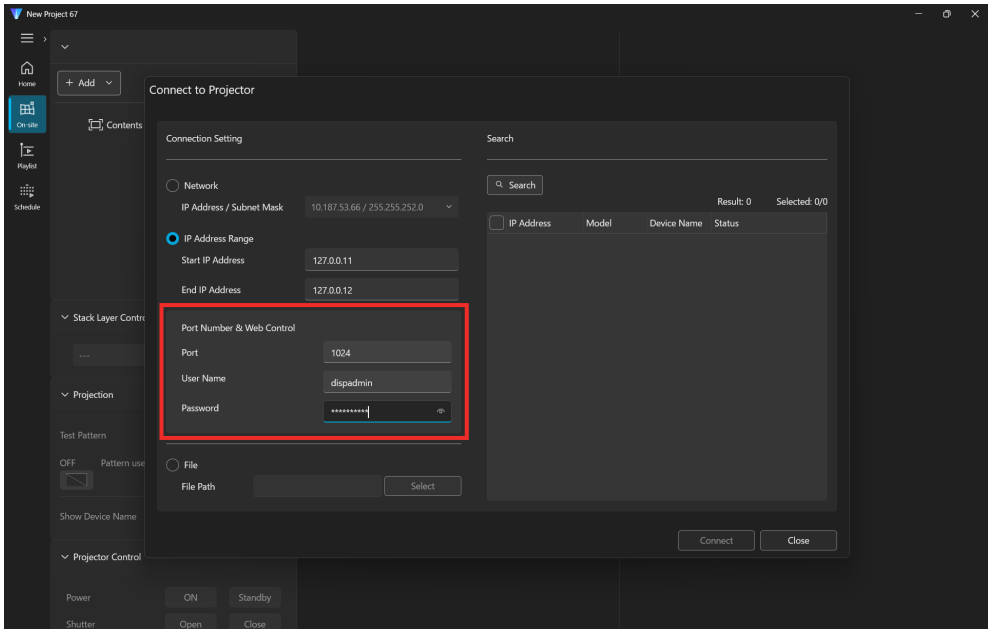


- [IP Address / Subnet Mask] : Sélectionnez l’adresse IP et le masque de sous-réseau de votre ordinateur dans une liste.

Pour spécifier la plage d’adresses IP à rechercher, sélectionnez [IP Address Range].



3 Entrez les éléments nécessaires à la connexion avec le projecteur.

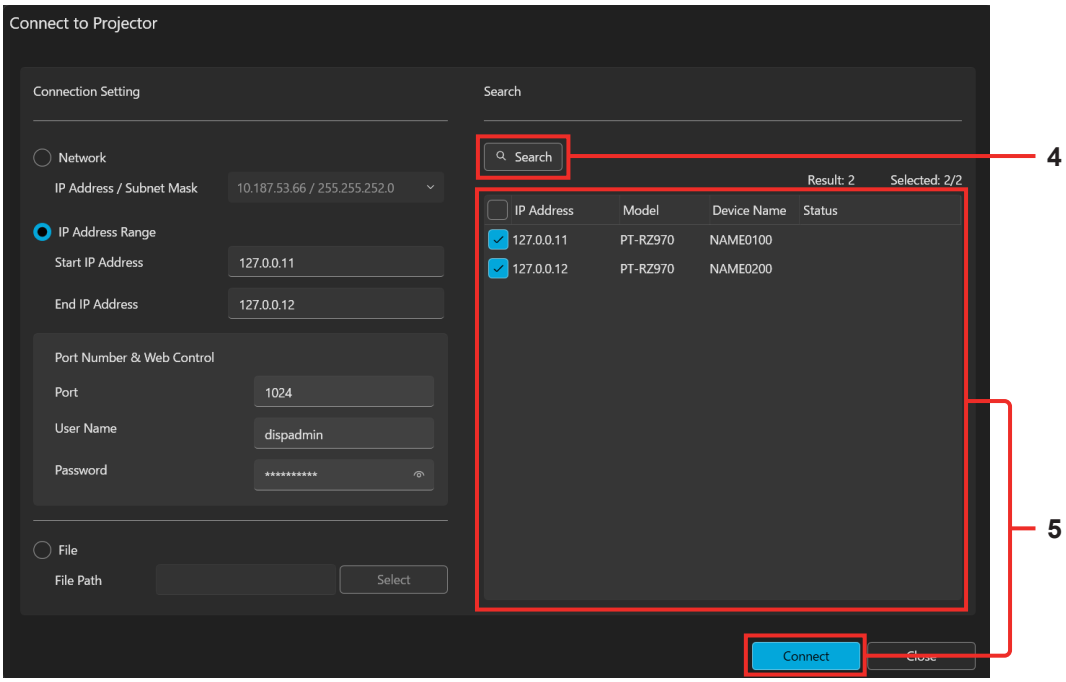


- [Port] : Réglez ici le numéro du port qui doit être connecté au projecteur.
- [User Name] : Entrez le nom d’un utilisateur disposant de privilèges d’administrateur pour le projecteur à connecter.
- [Password] : Entrez le mot de passe d’un utilisateur disposant de privilèges d’administrateur pour le projecteur à connecter.

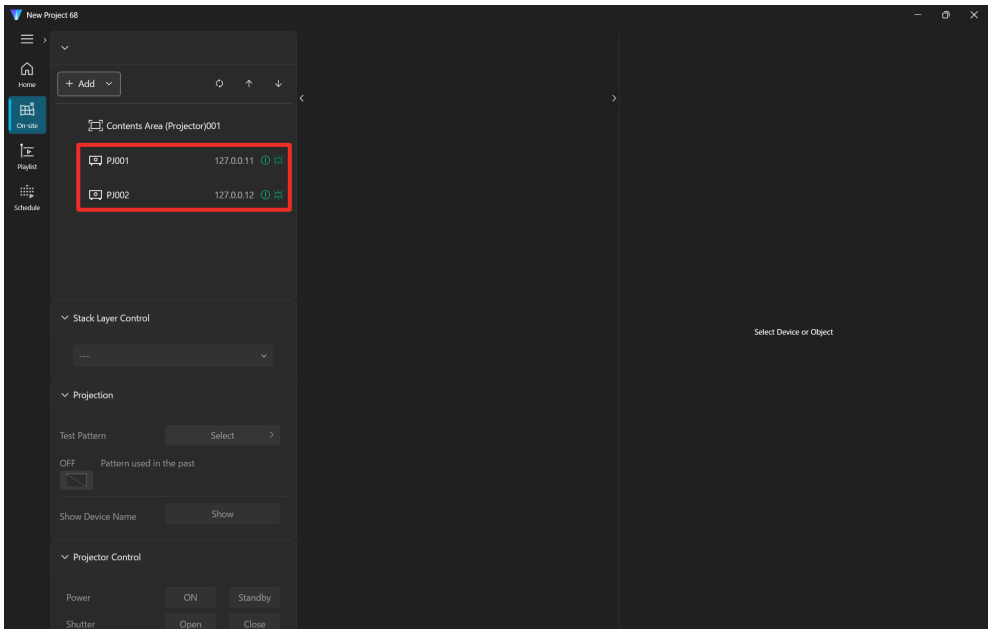
4 **Cliquez sur le bouton [Search].**

Une recherche de projecteurs commence. Lorsque la recherche est terminée, les projecteurs détectés sont affichés dans une liste.

5 **Sélectionnez le projecteur à connecter et cliquez sur le bouton [Connect].**



Le projecteur connecté s’affiche dans la vue en liste.



Remarque

- Sur le réseau, plusieurs adresses IP et masques de sous-réseau sont affichés dans la liste si votre ordinateur est doté de plusieurs cartes d’interface réseau. Sélectionnez dans la liste l’adresse connectée au même réseau que le projecteur à connecter.
- Entrez le nom d’utilisateur et le mot de passe d’un compte disposant de privilèges d’administrateur pour le projecteur à connecter.
- Lorsqu’un projecteur affiché dans la vue en liste est sélectionné, [Property] s’affiche dans le menu des réglages et vous pouvez modifier les paramètres du projecteur dans la vue du réglage.
- La recherche d’une adresse IP / un masque de sous-réseau peut ne pas être prise en charge selon le modèle de projecteur. Dans ce cas, utilisez une recherche de spécification de plage d’adresses IP.

Connexion à un projecteur (méthode utilisant un fichier d’informations de connexion)

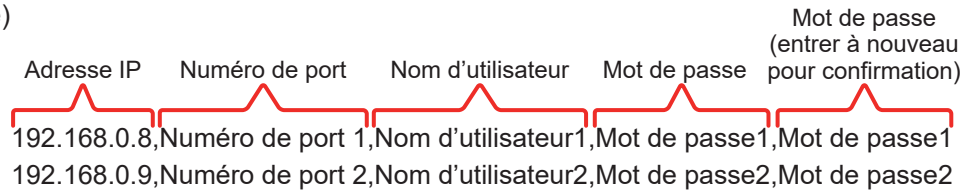
Spécifiez le fichier suivant contenant les informations de connexion pour le projecteur, puis connectez-vous au projecteur selon les informations contenues dans ce fichier.

- Fichier contenant les informations de connexion du projecteur qui a été créé dans Geometry Manager Pro (extension : prjc)
- Fichier d’informations de l’enregistrement du projecteur (extension : csv)

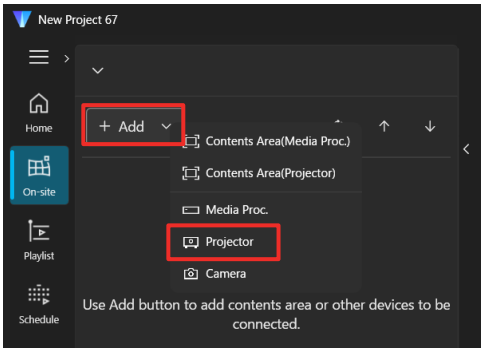
Remarque

- Un fichier d’informations de l’enregistrement du projecteur est un fichier CSV dans lequel les informations définies pour chaque projecteur (adresse IP, numéro de port, nom d’utilisateur et mot de passe) sont décrites sur chaque ligne. Créez les informations des projecteurs à enregistrer dans ce logiciel sous la forme d’un fichier CSV.

  Exemple)



1 Cliquez sur le bouton [Add] dans la vue en liste, et sélectionnez [Projector].



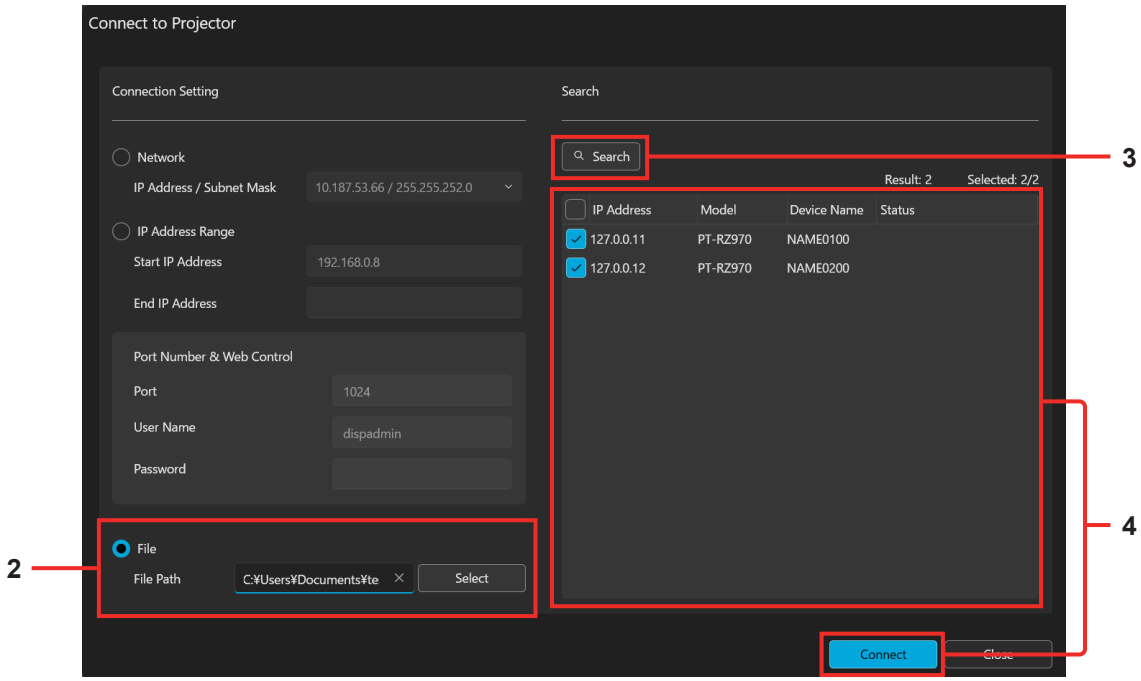
L’écran [Connect to Projector] s’affiche.

2 **Sélectionnez [File] et cliquez sur le bouton [Select].**

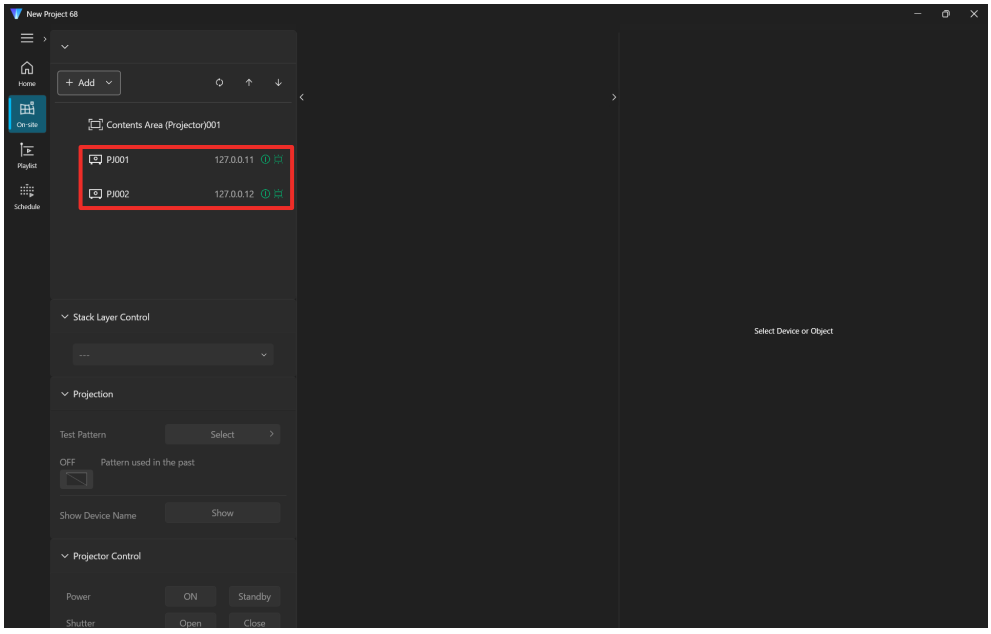
L’écran de sélection de fichiers s’affiche.
Lorsqu’un fichier d’informations de connexion est sélectionné, l’emplacement et le nom du fichier s’affichent dans [File Path].

3 **Cliquez sur le bouton [Search].**

4 **Sélectionnez le projecteur à connecter et cliquez sur le bouton [Connect].**



Le projecteur connecté s'affiche dans la vue en liste.



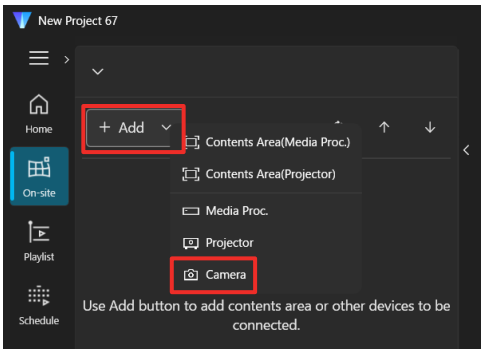
Remarque

- Lorsqu’un projecteur affiché dans la vue en liste est sélectionné, [Property] s’affiche dans le menu des réglages et vous pouvez modifier les paramètres du projecteur dans la vue du réglage.

Connexion à une caméra

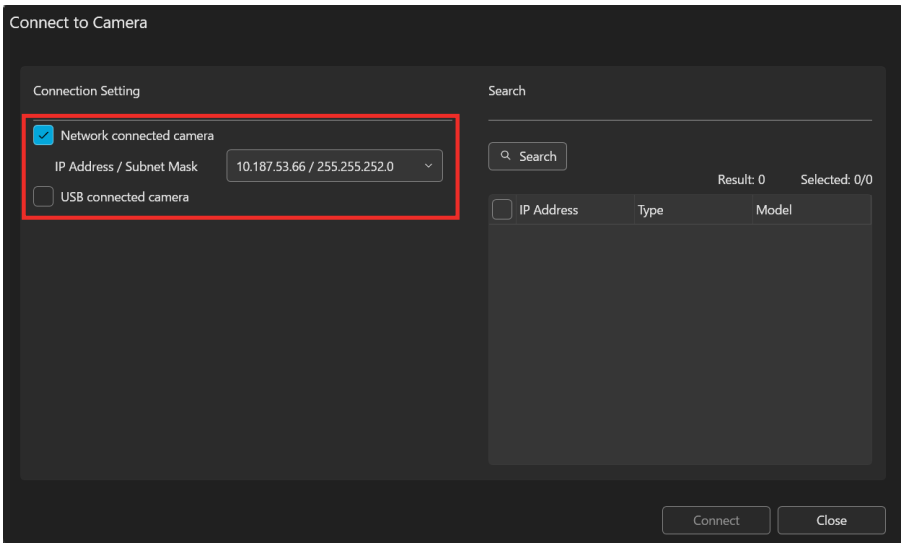
Connectez-vous à la caméra à utiliser pour le réglage automatique de l’écran.

1 Cliquez sur le bouton [Add] dans la vue en liste, et sélectionnez [Camera].



L’écran [Connect to Camera] s’affiche.

2 Spécifiez le type de caméra à connecter.



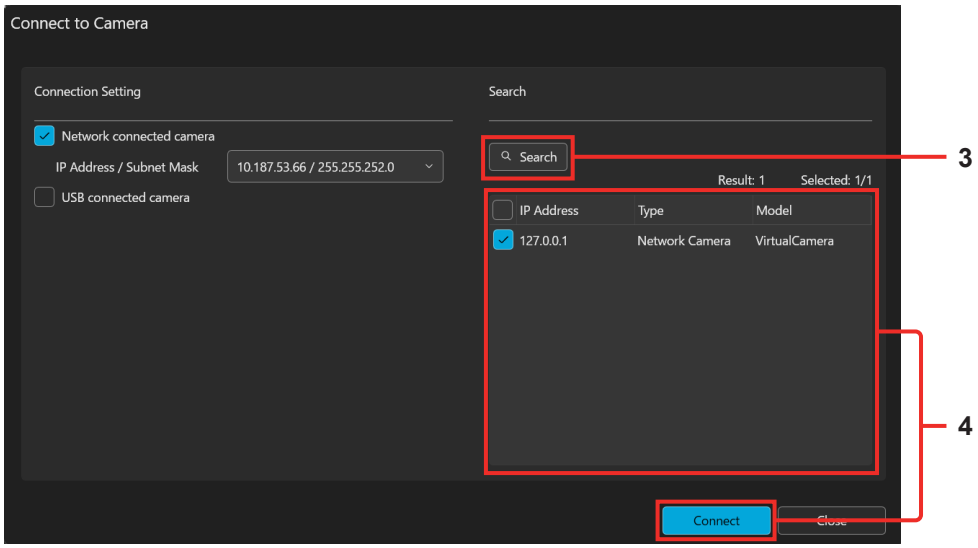
Spécifiez un ou les deux types de connexion suivants entre la caméra à rechercher et l’ordinateur.

- [Network connected camera] : Cochez cette case pour rechercher une caméra dans le même réseau que votre ordinateur. [IP Address / Subnet Mask] affiche l’adresse IP et le masque de sous-réseau de votre ordinateur dans une liste.
- [USB connected camera] : Cochez cette case pour rechercher une caméra connectée par USB à votre ordinateur.

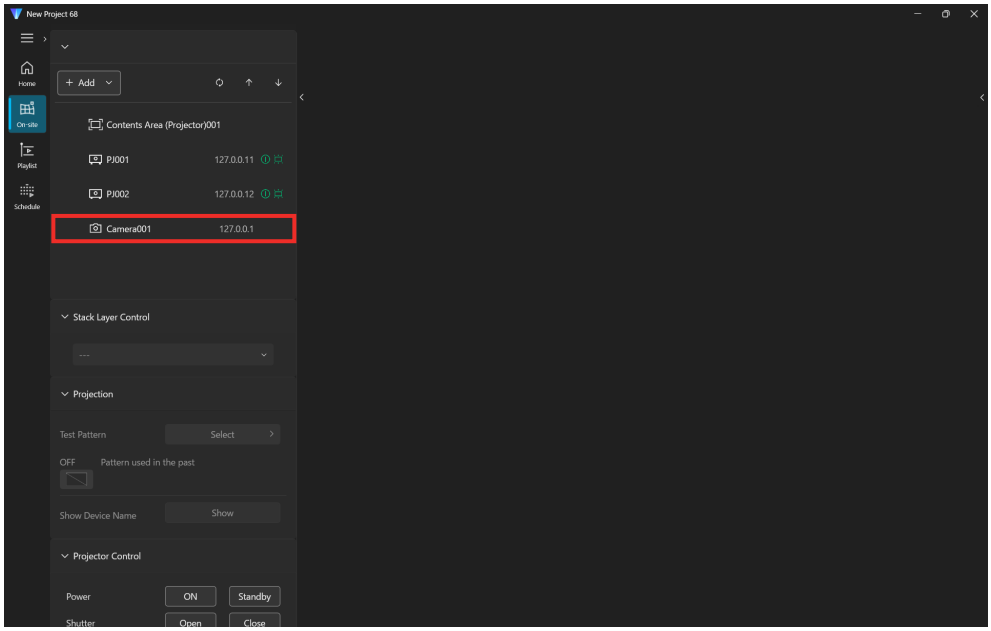
3 **Cliquez sur le bouton [Search].**

Une recherche de caméras commence. Lorsque la recherche est terminée, les caméras détectés sont affichés dans une liste.

4 **Sélectionnez la caméra à connecter et cliquez sur le bouton [Connect].**



La caméra connectée s’affiche dans la vue en liste.



Remarque

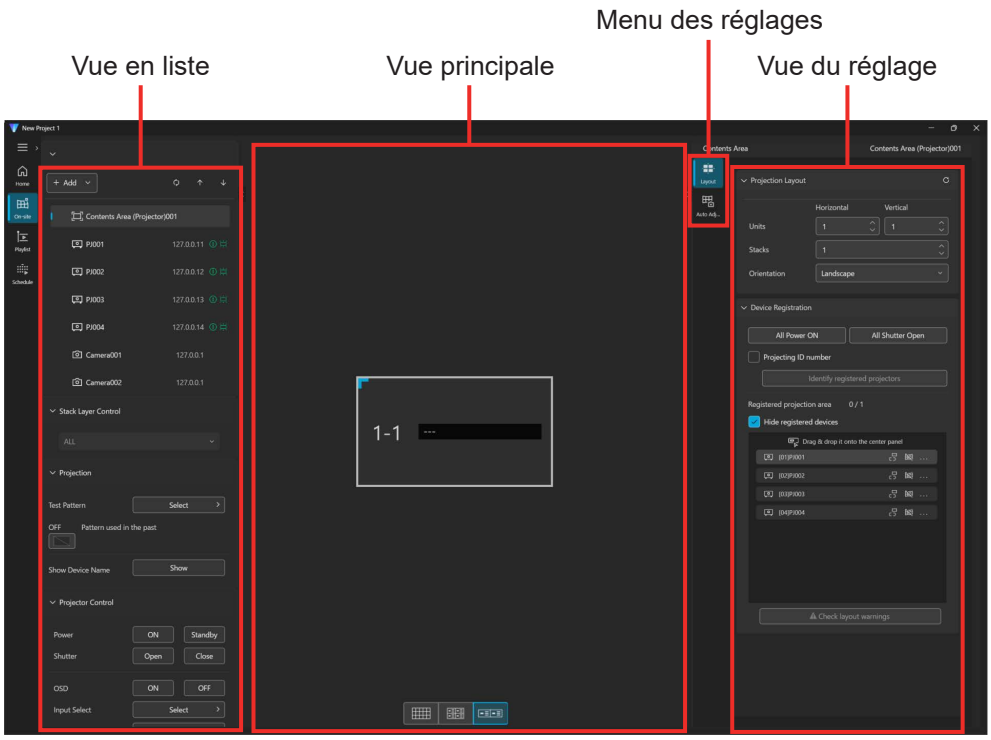
- Lorsqu’une caméra affichée dans la vue en liste est sélectionnée, [Property] s’affiche dans le menu des réglages et vous pouvez modifier les paramètres de la caméra dans la vue du réglage.
- Lorsqu’une caméra avec une connexion réseau est détectée et que les outils et les bibliothèques nécessaires ne sont pas installés sur l’ordinateur, un message d’avertissement vous invitant à les installer s’affiche. Dans ce cas, quittez cette application, installez les outils et les bibliothèques nécessaires, puis relancez cette application.

Enregistrement du projecteur et de la caméra dans une zone de contenu

Enregistrez le projecteur et la caméra connectés dans une zone de contenu.

Disposition et agencement du projecteur

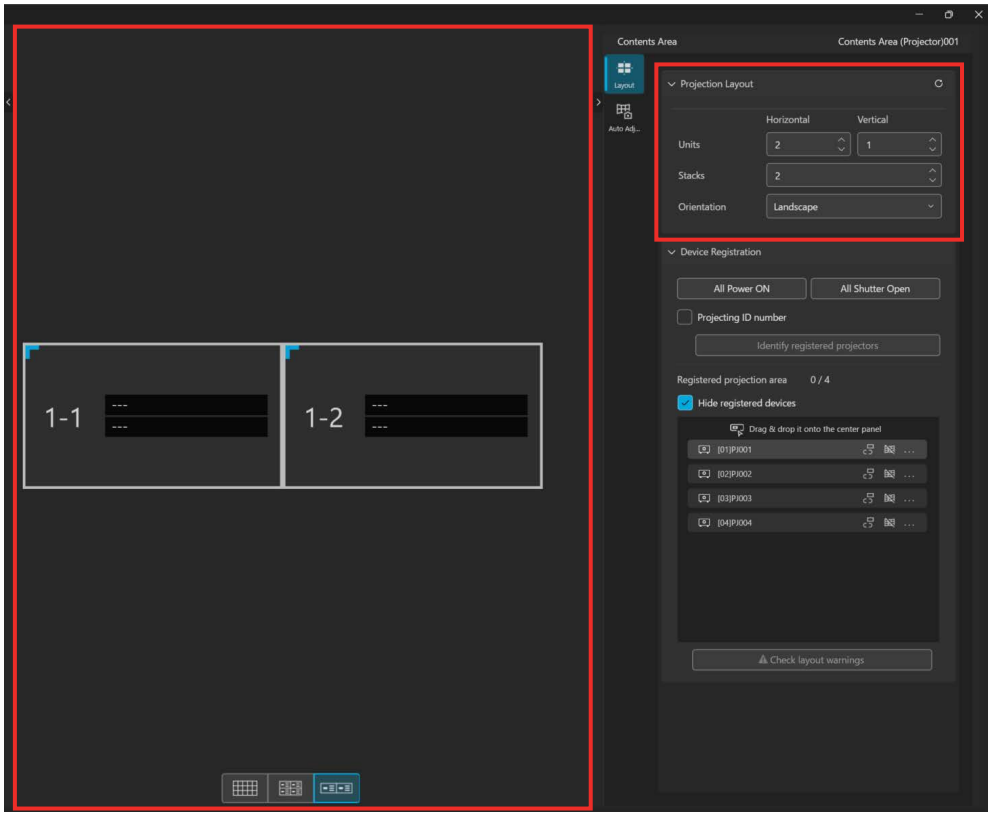
Enregistrez la disposition de projection des projecteurs qui composent la zone de contenu, ainsi qu’un projecteur pour chaque zone de projection.



1 Cliquez sur le bouton [Add] dans la vue en liste et sélectionnez [Contents Area(Projector)].

[Layout] est sélectionné dans le menu des réglages et la zone [Projection Layout] et la zone [Device Registration] s’affichent dans la vue du réglage.

2 Déterminez la configuration de la projection dans la zone [Projection Layout] de la vue du réglage.



- [Units (Horizontal/Vertical)]/[Stacks] : Réglez chaque élément en fonction de la disposition d’installation des projecteurs.
  - Jusqu’à 99 projecteurs peuvent être réglés.
  - Dans le cas de 1 caméra, vous pouvez sélectionner jusqu’à 4 projecteurs horizontalement, jusqu’à 4 projecteurs verticalement et jusqu’à 6 projecteurs empilés.
  - Vous pouvez placer 5 projecteurs ou plus à l’horizontale ou à la verticale en utilisant plusieurs caméras. La relation entre le nombre de projecteurs et le nombre de caméras est la suivante.

Nombre de projecteurs	1 à 4	3 à 7	4 à 10	5 à 13	6 à 16	7 à 19
Nombre de caméras	1	2	3	4	5	6

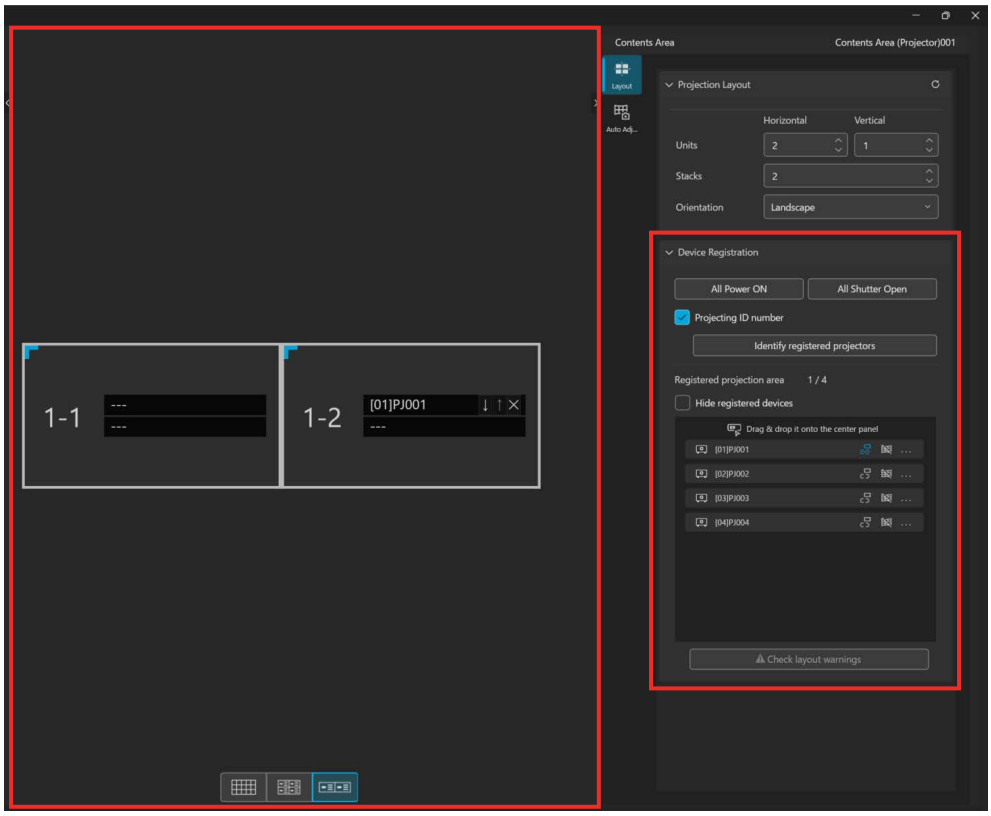
  - Dans le cas d’un écran courbé à 360 degrés, il faut 5 projecteurs ou plus et 3 caméras ou plus agencés verticalement ou horizontalement.

Nombre de projecteurs	5 à 9	5 à 12	5 à 15	6 à 18
Nombre de caméras	3	4	5	6

- Spécifiez l’orientation d’installation des projecteurs sur le site d’installation. Par exemple, lorsque vous projetez avec le projecteur orienté verticalement en l’inclinant de 90 degrés dans le sens horaire lorsque vous faites face à l’écran, sélectionnez [Portrait (Clockwise)].
- Lorsque les paramètres [Units (Horizontal/Vertical)], [Stacks] et [Orientation] sont modifiés, l’affichage de la disposition dans la vue principale est mis à jour en même temps.

3 Enregistrez un projecteur pour chaque zone de projection dans la zone [Device Registration] de la vue du réglage.

Les projecteurs connectés sont répertoriés dans la liste des projecteurs de [Device Registration]. Un projecteur peut être enregistré dans une zone de projection en le faisant glisser depuis la liste des projecteurs et en le déposant dans la zone d’affichage de la disposition dans la vue principale.



Réglez chaque élément de la zone [Device Registration] comme suit et enregistrez les projecteurs.

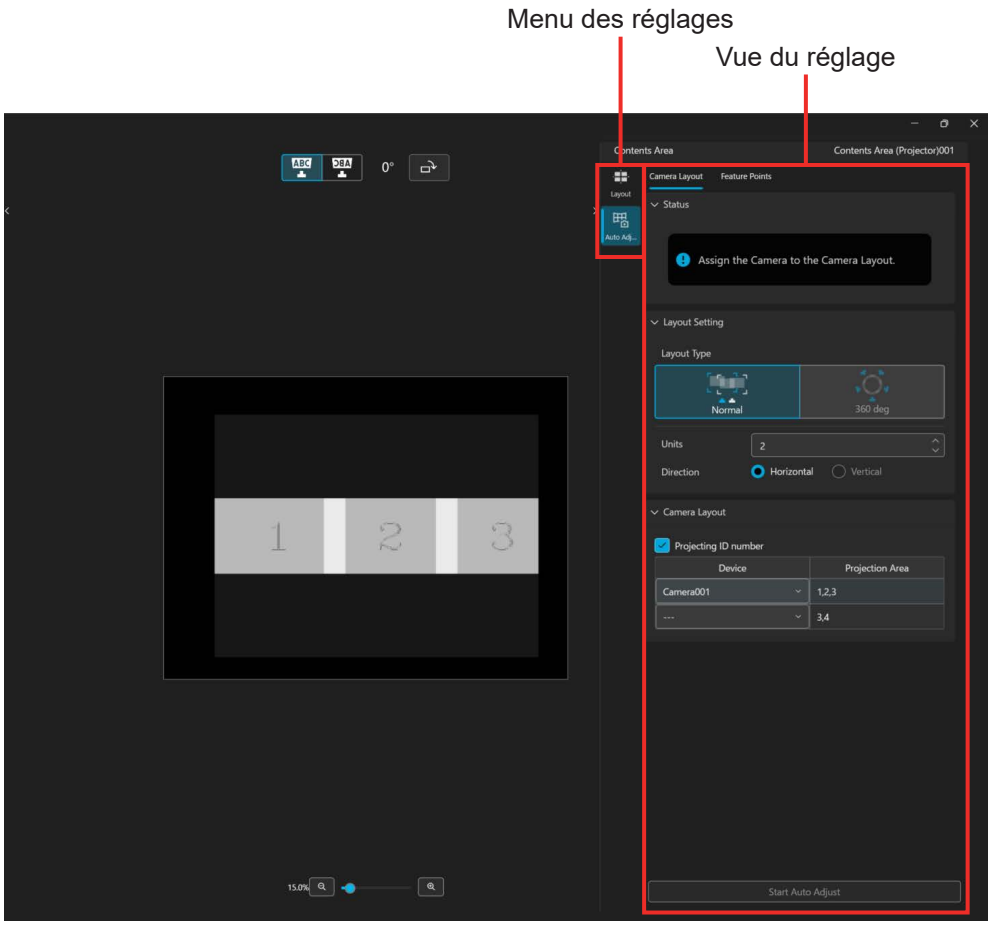
- [All Power ON] : Si des projecteurs sont en état de veille, vous pouvez les mettre sous tension avec ce bouton.
- [All Shutter Open] : Si des projecteurs ont un obturateur fermé, vous pouvez ouvrir l’obturateur avec ce bouton.
- Si vous cochez la case [Projecting ID number] et que vous sélectionnez ensuite un projecteur dans la liste des projecteurs, le numéro d’identification sera projeté par le projecteur. Faites glisser le projecteur dans la liste des projecteurs et déposez-le dans la zone de projection correspondante de la zone d’affichage de la disposition dans la vue principale de manière à ce qu’il corresponde à la position projetée. Une fois le projecteur enregistré, le nom de projecteur s’affiche dans la zone de projection correspondante.
- Si [Stacks] est 2 ou plus, vous pouvez spécifier le niveau d’empilement du projecteur enregistré. Basculez le niveau avec les boutons [↓] et [↑] situés à côté du nom de projecteur affiché dans la zone de projection.
- Répétez les opérations ci-dessus pour enregistrer les projecteurs dans toutes les zones de projection.

Remarque

- Si le numéro d’identification est difficile à distinguer parce que la correction de la géométrie et la fusion des bords sont appliqués, cliquez sur ··· sur la rangée du projecteur dans la liste des projecteurs, puis cliquez sur [Geometry OFF].
- Lorsque l’affichage est basculé sur [Layout] du menu des réglages, la case [Projecting ID number] est décochée pour supprimer la projection des mires de test non nécessaires.
- Il existe 3 modes d’affichage pour l’affichage de la disposition dans la vue principale. Sélectionnez un mode d’affichage qui facilite l’utilisation selon le nombre défini d’appareils.
- Si des projecteurs de modèles différents coexistent, il se peut que vous ne puissiez pas effectuer le réglage automatique de l’écran ou utiliser certaines fonctions.
  - Lorsqu’un projecteur DLP et un projecteur LCD coexistent, le réglage automatique de l’écran n’est pas possible.
  - Lorsque des modèles de résolutions différentes coexistent, la correction de la géométrie, la fusion des bords et les réglages du niveau de noir ne sont pas possibles. Seule la correspondance des couleurs peut être utilisée.
- Pour certains modèles, le réglage du niveau de noir ne peut pas être utilisé car des restrictions de fonction de l’appareil s’appliquent.

Agencement des caméras et attribution des plages de capture

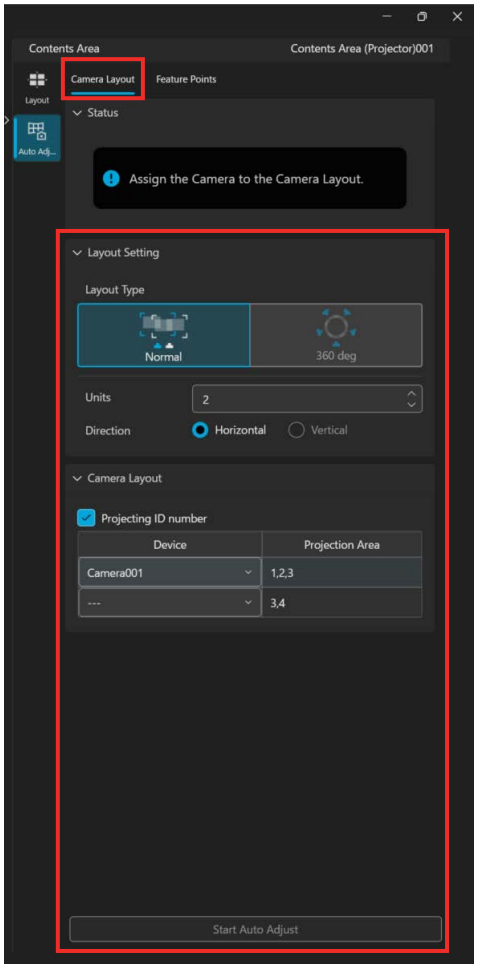
Enregistrez les caméras connectées dans une zone de contenu. Lors de l’enregistrement de plusieurs caméras, définissez la plage de capture de chaque caméra.



1 Cliquez sur [Auto Adjust] dans le menu des réglages.

L’onglet [Camera Layout] et l’onglet [Feature Points] s’affichent en haut de la vue du réglage. La zone [Status], la zone [Layout Setting] et la zone [Camera Layout] s’affichent dans l’onglet [Camera Layout].
Lorsque l’onglet [Camera Layout] est sélectionné, l’écran [Coverage Assignment] s’affiche simultanément.

2 **Définissez la disposition des caméras dans la zone [Layout Setting] de l’onglet [Camera Layout].**

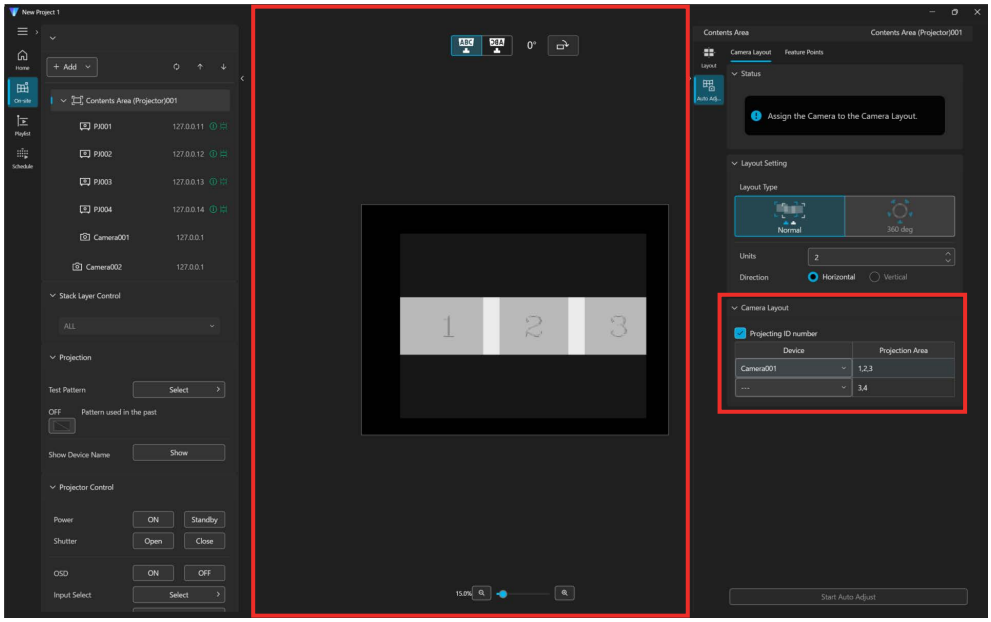


- [Layout Type] : Sélectionnez [360 deg] dans le cas d’un écran courbé à 360 degrés et [Normal] dans le cas d’un autre écran.
- [Units] : Réglez le nombre de caméras à utiliser. Le nombre de caméras pouvant être sélectionnées varie selon la configuration de la disposition du projecteur et du type de disposition de la caméra.
  ➡ Rapport entre le nombre de projecteurs et le nombre de caméras (page 21)
- [Direction] : Définissez le sens dans lequel les caméras doivent être agencées.

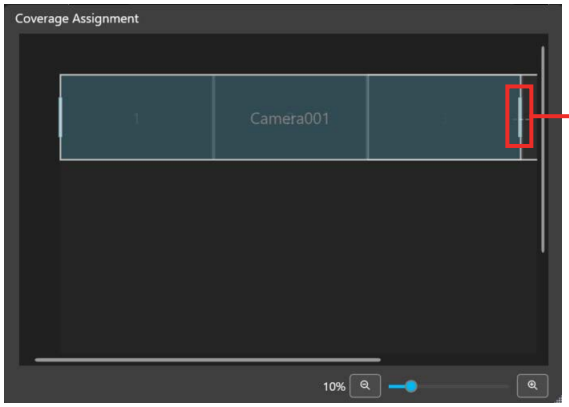
Remarque

- Certains éléments ne peuvent pas être modifiés selon les conditions de la configuration du projecteur.

3 Sélectionnez une caméra et définissez la plage de la zone de projection à capturer dans la zone [Camera Layout].



- Si vous cochez la case [Projecting ID number], le numéro d’identification correspondant au numéro de la zone de projection sera projeté par le projecteur.
- Dans la liste de disposition des caméras, une liste comportant le même nombre de rangées que le nombre de caméras indiqué dans [Units] s’affiche. Sélectionner [Device] dans la liste permet d’afficher les images capturées des caméras connectées dans la vue principale. Effectuez les opérations suivantes en fonction du sens de placement de la disposition de projection.
  - Lorsque le sens de placement est horizontal, placez les caméras de la caméra du côté gauche vers la caméra du côté droit, tout en vérifiant les images affichées dans la vue principale afin qu’elles soient agencées dans l’ordre à partir du haut de la liste.
  - Lorsque le sens de placement est vertical, placez les caméras de la caméra du haut vers de la caméra du bas, tout en vérifiant les images affichées dans la vue principale afin qu’elles soient agencées dans l’ordre à partir du haut de la liste.
- Dans l’écran [Coverage Assignment], vérifiez que la plage cible de la zone de projection s’adapte à l’image capturée. Si ce n’est pas le cas, modifiez la position réelle de la caméra ou la plage de la zone de projection. La plage de la zone de projection peut être modifiée en faisant glisser la poignée de modification de la plage.



Écran [Coverage Assignment]

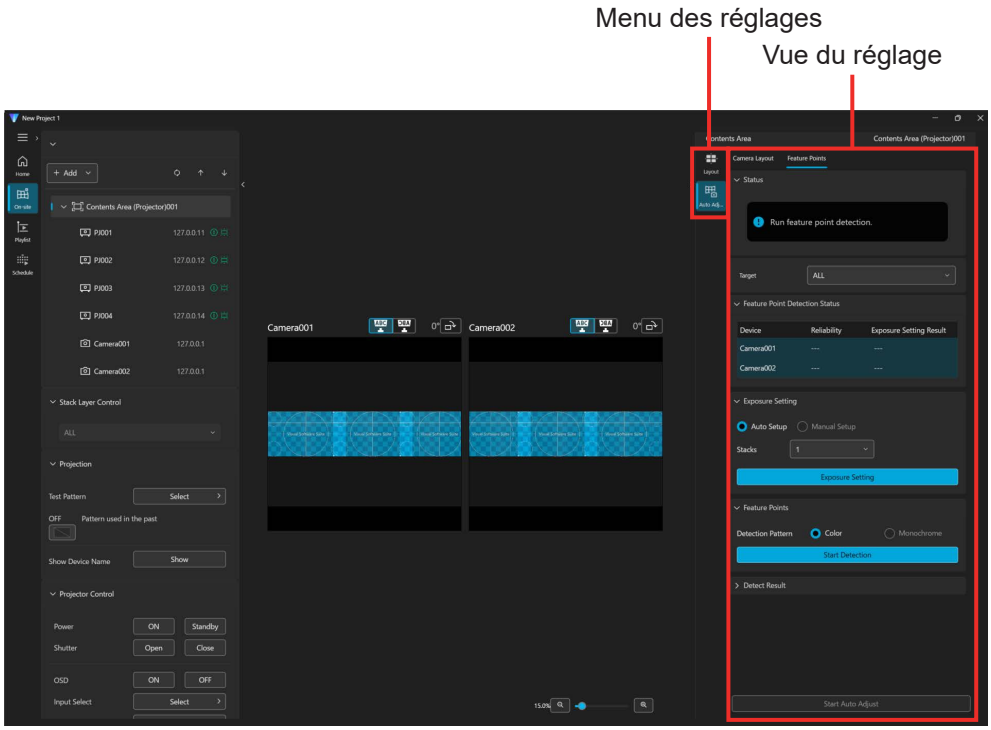
Remarque

- Un chevauchement équivalent à la largeur d’un projecteur est nécessaire pour les images capturées avec des caméras placées côte à côte.
- Lorsque l’image capturée affichée dans la vue principale apparaît pivotée ou retournée en raison de la position d’installation ou de l’angle de la caméra, vous pouvez effectuer des réglages pour qu’elle apparaisse correctement à l’aide des boutons situés en haut.

Lorsque tous les projecteurs et toutes les caméras sont correctement réglés, le message « Run feature point detection. » s’affiche dans la zone d’état. Allez au paramètre d’exposition de la caméra et à la détection des points caractéristiques.

Paramétrage de l’exposition de la caméra et détection des points caractéristiques

Détectez les points caractéristiques à utiliser pour le réglage automatique de l’écran.



1 Cliquez sur l’onglet [Feature Points] dans la vue du réglage.

La zone [Status], la zone [Target], la zone [Feature Point Detection Status], la zone [Exposure Setting], la zone [Feature Points] et la zone [Detect Result] s’affichent.
[Target] est réglé par défaut sur [ALL], et l’opération s’effectue pour toutes les caméras. Les images capturées correspondant au nombre de caméras s’affichent simultanément dans la vue principale.

2 Configurez les paramètres d’exposition automatique de la caméra dans la zone [Exposure Setting].

- [Auto Setup / Manual Setup] : Permet de sélectionner de configurer ou non les paramètres d’exposition automatiquement ou manuellement. Si [Target] est réglé sur [ALL], il n’est pas possible de sélectionner la configuration manuelle.
- [Stacks] : Lorsque la disposition du projecteur est une configuration empilée de 2 couches ou plus, vous pouvez spécifier les couches empilées des projecteurs à utiliser pour la configuration de l’exposition.
- [Exposure Setting] : Cliquez sur ce bouton pour lancer une configuration automatique. Le résultat s’affiche dans le champ de résultat du réglage automatique de l’exposition dans la zone [Feature Point Detection Status], et le résultat de la capture avec les valeurs d’exposition définies s’affiche dans la vue principale.

Remarque

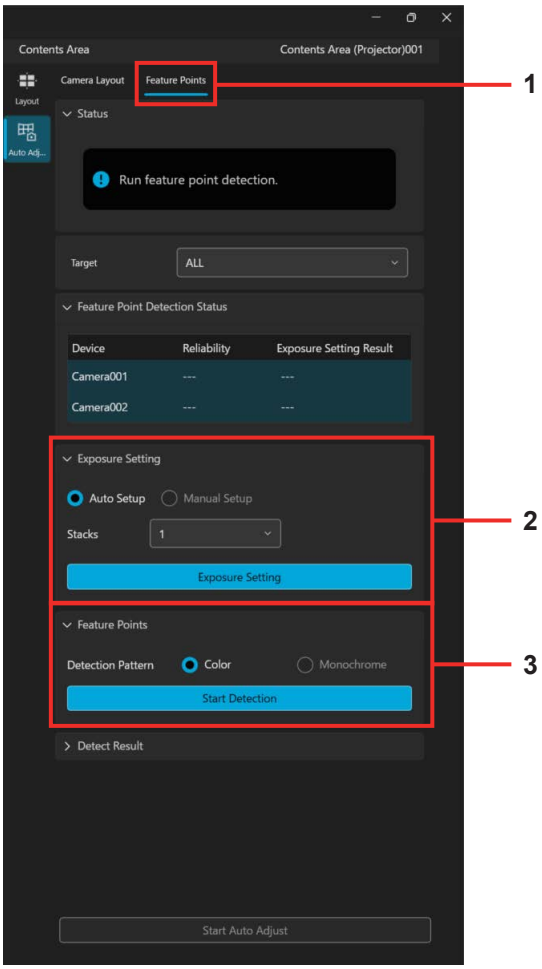
- Si l’enregistrement des projecteurs et des caméras dans la zone de contenu n’est pas terminé, il n’est pas possible de cliquer sur le bouton [Exposure Setting].
- Si le résultat du réglage automatique de l’exposition est indiqué comme « Failed », réglez l’ouverture de l’objectif de la caméra et effectuez [Exposure Setting] dans [Manual Setup].

3 Effectuez la détection des points caractéristiques dans la zone [Feature Points].

- [Target] : Vérifiez que ceci est réglé sur [ALL].
- [Detection Pattern] : Sélectionnez la mire à projeter pour détecter les points caractéristiques.
  - [Color] : Mire recommandée pour un écran blanc mat de type diffusion. Normalement, sélectionnez ceci.
  - [Monochrome] : Mire recommandée lors de l’utilisation d’un écran avec un angle de vue étroit, tel qu’un écran argenté, ou lorsque la caméra ne peut pas être placée devant l’écran.
- [Start Detection] : Cliquez sur ce bouton pour lancer la détection. Lorsque le processus est terminé, le résultat de la détection des points caractéristiques s’affiche dans la zone [Feature Point Detection Status] et dans la zone [Detect Result]. Vérifiez le résultat et effectuez à nouveau l’opération si nécessaire.

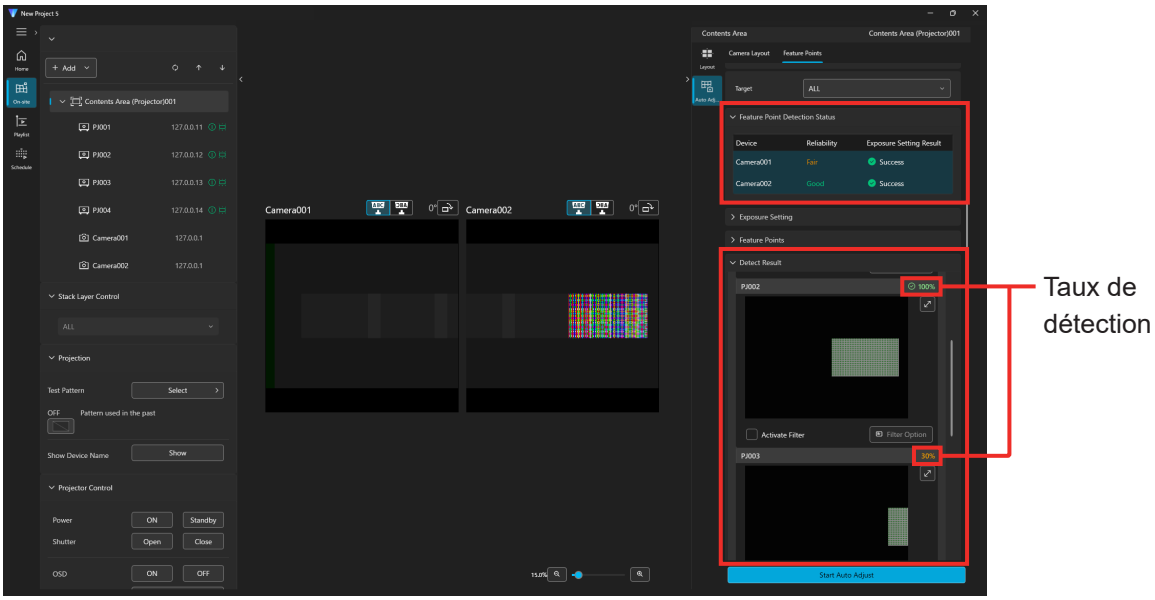
Remarque

- [Monochrome] peut ne pas être pris en charge selon le modèle. [Monochrome] ne peut être sélectionné que s’il est pris en charge par tous les projecteurs liés à la zone de contenu.



Vérification de l’évaluation du résultat de la détection des points caractéristiques

Après que les points caractéristiques ont été détectés, vous pouvez vérifier si le résultat de la détection est suffisant.



1 **Vérifiez l’indication dans [Reliability] de la zone [Feature Point Detection Status].**

Indication	Description
---	La caméra n’est pas enregistrée ou il n’y a pas d’historique de détection des points caractéristiques
Error	Il existe un projecteur pour lequel la détection des points caractéristiques a échoué
Poor	Le taux de détection des points caractéristiques est inférieur à 10 %
Fair	Le taux de détection des points caractéristiques est de 10 % ou plus mais moins de 50 %
Good	Le taux de détection des points caractéristiques est de 50 % ou plus

Le taux de détection des points caractéristiques est affiché pour chaque projecteur dans la zone [Detect Result].

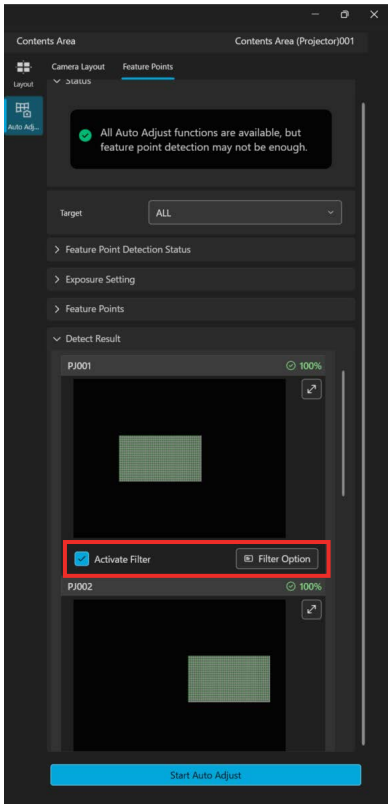
Remarque

- S’il existe une caméra pour laquelle l’indication dans [Reliability] est « Poor » ou « Fair », le réglage automatique ne peut pas commencer.
  La détection peut avoir échoué parce que l’image projetée par le projecteur se trouvait considérablement en dehors de l’écran ou n’était pas dans la plage de capture de la caméra. Si nécessaire, réinstallez les projecteurs et les caméras, et effectuez à nouveau la détection des points caractéristiques.

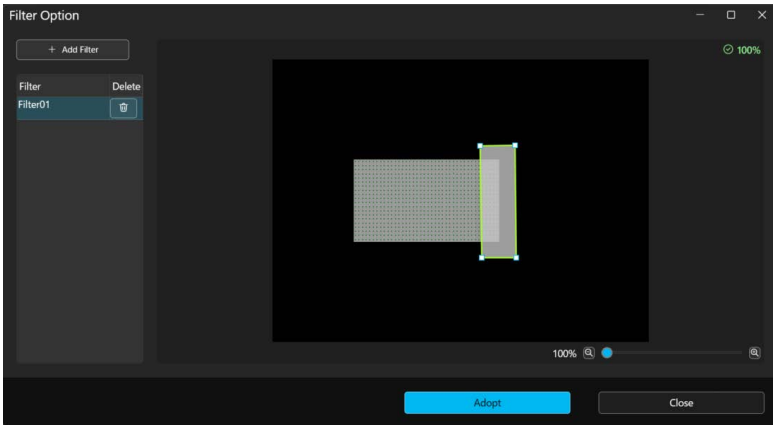
Option de filtre

Certains points de détection verts sur les images de la caméra peuvent être positionnés en dehors de l’écran. Dans ce cas, vous pouvez obtenir un meilleur résultat de réglage automatique en utilisant l’option de filtre et en paramétrant le filtre sur la position des points de détection que vous souhaitez exclure et qui se trouvent à l’extérieur de l’écran.

Pour utiliser l’option de filtre, cochez la case [Activate Filter], puis cliquez sur [Filter Option].



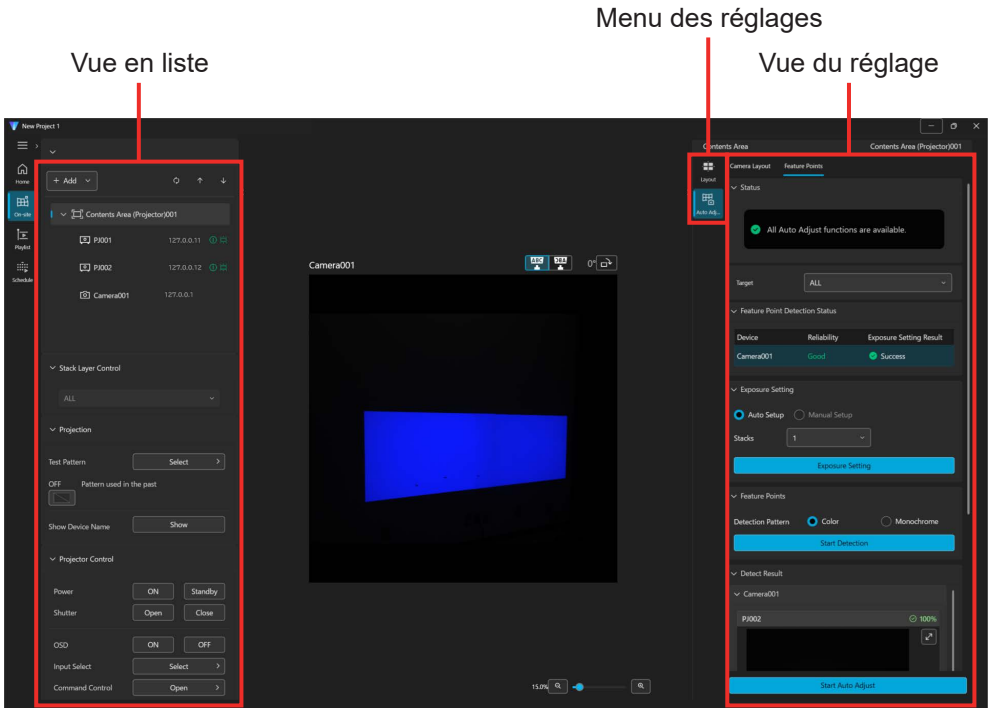
Si vous cliquez sur le bouton [Add Filter], le filtre rectangulaire est ajouté. Si vous placez le filtre sur les points de détection qui se trouvent à l’extérieur de l’écran et que vous cliquez sur [Adopt], la détection des points caractéristiques sera recalculée et le résultat de la détection s’affichera.



Réglez ensuite l’écran à l’aide des points caractéristiques obtenus par détection.

Exécution du réglage de l’écran

Exécutez le réglage de l’écran lorsque la détection des points caractéristiques est terminée.

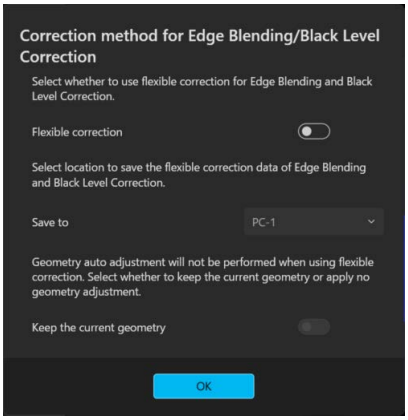


1 Cliquez sur le bouton [Start Auto Adjust] sur la vue du réglage.

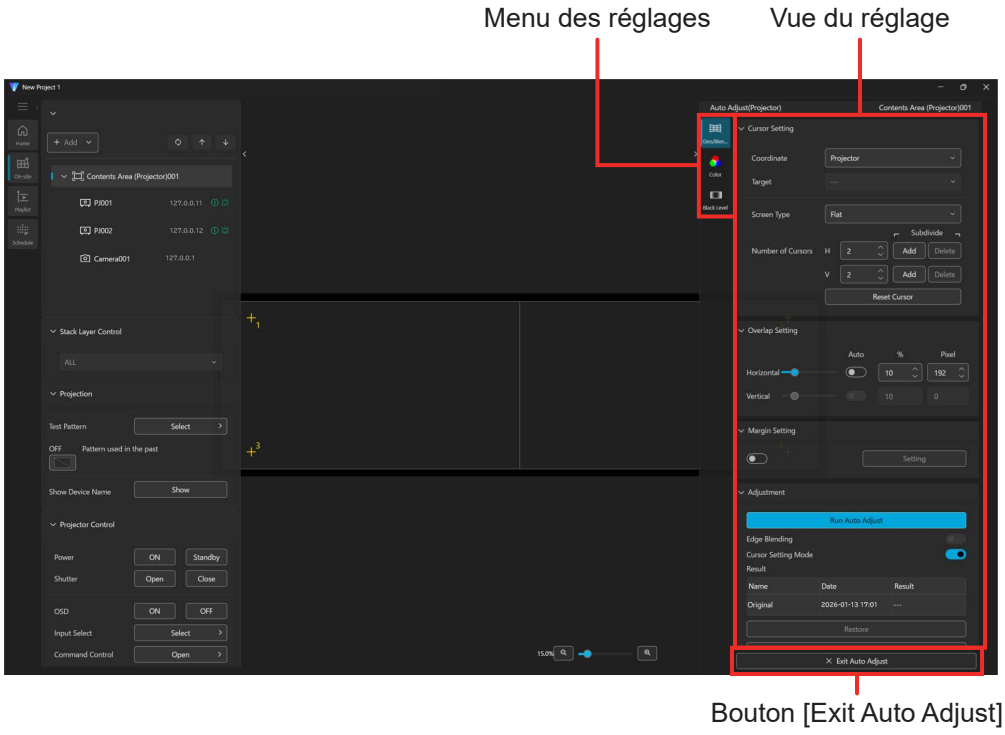
Affiche l’écran [Auto Adjust(Projector)].

Remarque

- Si tous les projecteurs enregistrés dans la zone de projection prennent en charge la correction flexible de la fusion des bords et du niveau de noir, l’écran suivant s’affichera.



Cet écran vous permet de spécifier si vous souhaitez utiliser ou non la correction flexible pour le réglage automatique de la fusion des bords et du niveau de noir.
Pour utiliser la correction flexible de la fusion des bords et du niveau de noir, activez [Flexible correction], puis sélectionnez l’emplacement d’enregistrement des données de correction dans [Save to].
Le réglage automatique de la géométrie n’est pas effectué, par conséquent, sélectionnez si conserver ou non l’état de correction actuel ou si régler ou non l’état non corrigé avec bouton de basculement [Keep the current geometry].
La correction flexible du niveau de noir n’est pas prise en charge lors de l’utilisation de plusieurs caméras.
Les paramètres configurés ici sont maintenus jusqu’à la fin du réglage automatique et ne peuvent pas être modifiés en cours de route.



Écran [Auto Adjust(Projector)]

Menu des réglages

- [Geo/Blending] : Correction de la géométrie / fusion des bords (➡ page 32)
- [Color] : Correspondance des couleurs (➡ page 40)
- [Black Level] : Réglage du niveau de noirs (➡ page 44)

Vue du réglage

Les éléments de paramétrage de la zone de réglage de l’écran sont affichés selon le bouton cliqué dans le menu des réglages.

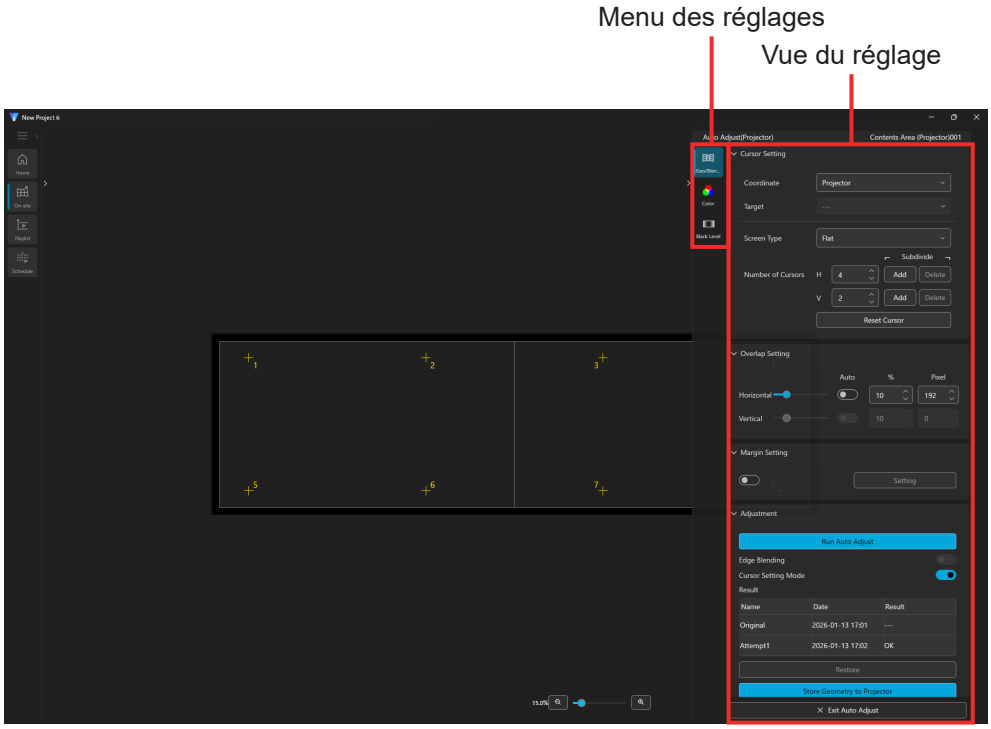
Bouton [Exit Auto Adjust]

Cliquez sur ce bouton pour fermer l’écran [Auto Adjust(Projector)].

Géométrie / fusion des bords

Réglez la correction de la géométrie et la fusion des bords.

■ Lorsqu’il n’y a pas de correction flexible de la fusion des bords



1 Cliquez sur [Geo/Blending] dans le menu des réglages.

La zone [Cursor Setting], la zone [Overlap Setting], la zone [Margin Setting] et la zone [Adjustment] s’affichent dans la vue du réglage.

2 Effectuez les réglages suivants dans la vue du réglage.

- Zone [Cursor Setting] : Agencez les curseurs selon la forme de l’écran à projeter.
  ➡ « Paramètres dans [Cursor Setting] » (page 34)
- Zone [Overlap Setting] : Configurez les paramètres pour la zone à chevaucher horizontalement et verticalement (fusion des bords).
  ➡ « Paramètres dans [Overlap Setting] » (page 36)
- Zone [Margin Setting] : Configurez les paramètres des zones de marge si, par exemple, il y a des marges dans l’image de contenu à projeter.
  ➡ « Paramètres dans [Margin Setting] » (page 36)

3 Après avoir effectué les réglages dans chaque zone, cliquez sur le bouton [Run Auto Adjust].

Le réglage automatique de la correction de la géométrie et de la fusion des bords est effectué et le résultat est envoyé au projecteur.

Remarque

- À ce stade chronologique, les données de correction de la géométrie ne sont pas enregistrées dans la mémoire du projecteur. Pour les enregistrer, allez à l’étape 5.

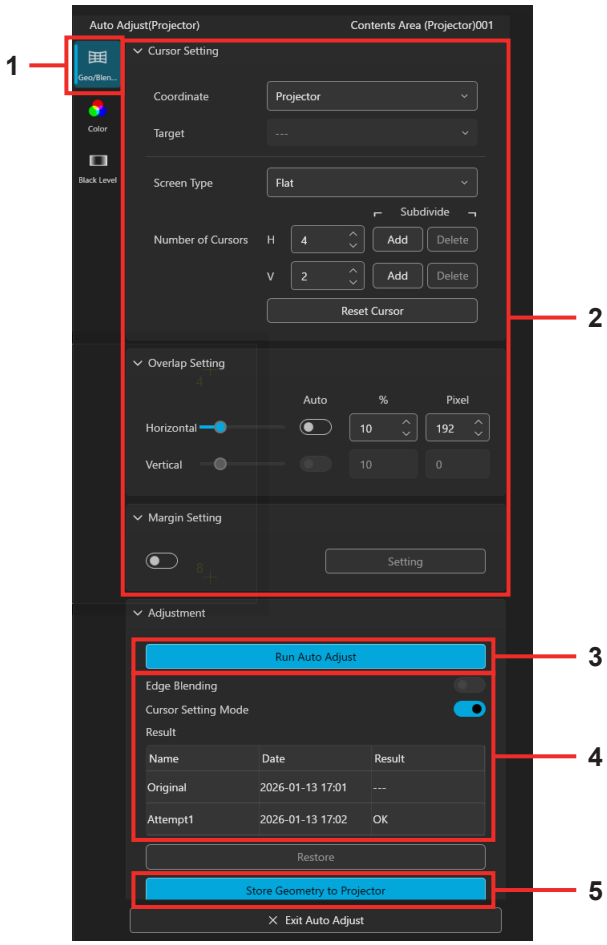
4 Vérifiez les images après le réglage automatique dans la zone [Adjustment] et effectuez à nouveau le réglage automatique si nécessaire.

Sélectionnez [Test Pattern] dans la vue en liste ou saisissez un signal de mire de test préparé à l’avance dans le projecteur pour vérifier que l’image projetée n’est pas désalignée ou déformée.

- [Edge Blending] : L’image projetée sans la fusion des bords appliquée peut être vérifiée en désactivant cet élément. L’image projetée avec la fusion des bords appliquée peut être vérifiée en activant cet élément.
- Commutateur [Cursor Setting Mode] : Si vous n’êtes pas satisfait du résultat, activez cet élément et corrigez les valeurs de réglage de chaque zone, puis effectuez à nouveau le réglage automatique (répétez les étapes 2 à 3).
- [Result] : Le résultat de l’exécution du réglage automatique de la correction de la géométrie et de la fusion des bords est affiché sous forme d’historique. Si vous cliquez sur l’historique, puis cliquez sur le bouton [Restore], le résultat de l’exécution à ce moment-là est envoyé au projecteur et les paramètres du curseur seront rappelés.

5 Une fois le résultat du réglage souhaité obtenu, cliquez sur le bouton [Store Geometry to Projector].

Lorsque la boîte de dialogue permettant de sélectionner l’emplacement d’enregistrement des données de correction de la géométrie s’affiche, sélectionnez parmi [PC-1], [PC-2] et [PC-3], et cliquez sur le bouton [Save].



Paramètres dans [Cursor Setting]

1 Sélectionnez la méthode de paramétrage de l’écran dans [Coordinate] et [Target].

- [Coordinate] : Sélectionnez [Projector] pour vérifier les positions du curseur dans l’écran actuel ou [Camera] pour les vérifier dans un écran sur une image capturée par la caméra. Lorsque [Camera] est sélectionné, les éléments de [Target] peuvent être sélectionnés.
- [Target] : En cas d’utilisation de plusieurs caméras, il existe une méthode permettant de vérifier chacune d’entre elles dans l’image capturée par chaque caméra, et une méthode permettant de vérifier dans une grande image créée par l’assemblage de toutes les images en une seule.
  Si vous sélectionnez un nom de caméra dans la liste, les images capturées par cette caméra s’afficheront dans la vue principale.
  Si vous sélectionnez [Stitched Image] dans la liste, une image assemblée s’affichera dans la vue principale.

Remarque

- Si [Target] est réglé sur une seule caméra lors de l’utilisation de plusieurs caméras, [Screen Type] et [Number of Cursors] décrits ultérieurement ne peuvent pas être modifiés car les positions de tous les curseurs ne peuvent pas être vérifiées. Si elles doivent être modifiées, basculez [Stitched Image] ou [Coordinate] sur [Projector].

2 Sélectionnez la forme de l’écran dans [Screen Type].

Sélectionnez le type d’écran qui correspond à la forme de l’écran.

- [Flat] : Écran plat
- [Horizontal Curve] : Écran courbé dans le sens horizontal
- [Vertical Curve] : Écran courbé dans le sens vertical
- [H-V Curve] : Écran courbé dans le sens horizontal ou le sens vertical

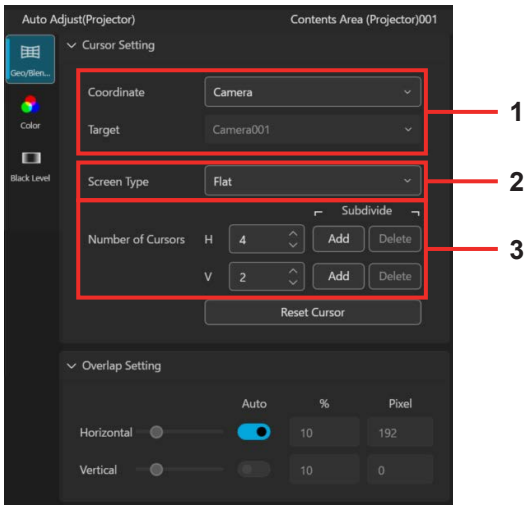
3 Spécifiez le nombre de curseurs dans [Number of Cursors].

Le nombre de curseurs pouvant être définis est de 300 au total, avec 2 ou plus par bord.
Si le nombre de curseurs est modifié après avoir modifié la disposition du curseur, la disposition du curseur sera initialisée. Les boutons suivants de [Subdivide] sont disponibles pour [H] (sens horizontal) et [V] (sens vertical), et vous pouvez les utiliser pour ajouter et supprimer des curseurs tout en conservant les positions des curseurs déjà agencés.

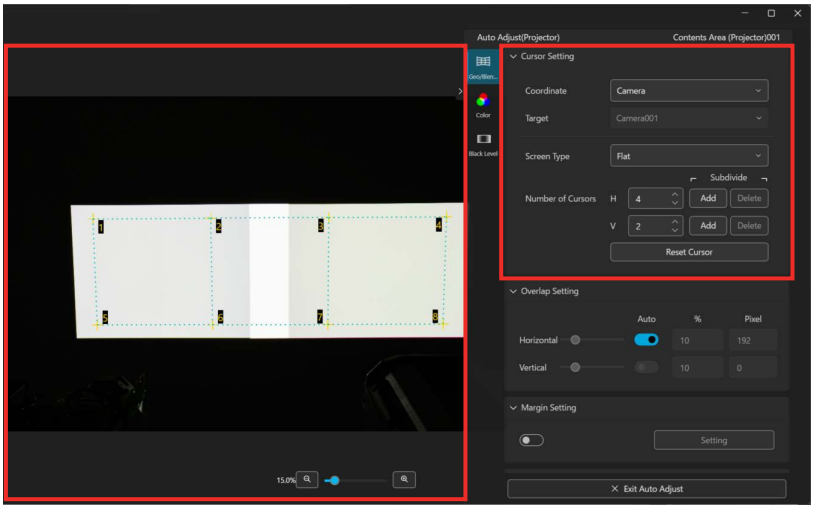
- [Add] : Cliquez sur ceci pour ajouter un curseur entre chaque curseur.
- [Delete] : Cliquez sur ceci pour supprimer tous les autres curseurs à partir du deuxième curseur placé, de sorte que le nombre de curseurs diminue de moitié. Ceci ne peut être exécuté que si le nombre de curseurs est impair.

Remarque

- Le nombre de curseurs calculé à partir du nombre de projecteurs et des informations de disposition est défini automatiquement immédiatement après que la zone [Cursor Setting] de la vue du réglage s’affiche. Cette valeur est simplement censée servir de guide. Modifiez-la pour qu’elle corresponde à la forme ou à la courbure de l’écran réel.



4 Positionnez les curseurs sur l’écran affiché dans la vue principale selon la forme de l’écran réel.



Remarque

- La valeur de la correction de la géométrie est calculée en supposant que l’espacement réel entre les curseurs placés est uniforme. Par conséquent, veillez à ce que les curseurs soient agencés de manière à ce qu’il n’y ait pas de différences significatives dans l’espacement entre eux. Si l’espacement des parties est très différent, il se peut que vous ne puissiez pas obtenir les résultats de réglages attendus. Il est recommandé de mesurer et de marquer à l’avance pour s’assurer que les curseurs sont régulièrement espacés lorsqu’ils sont placés.

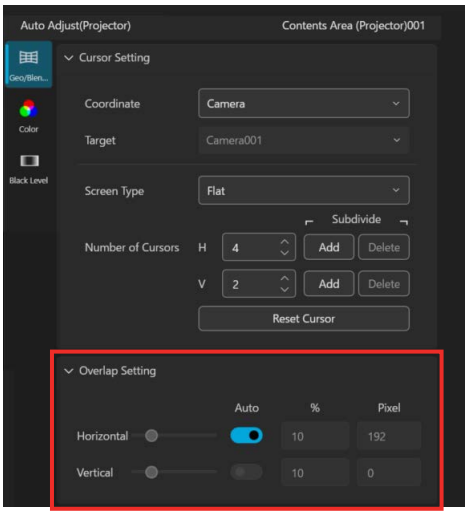
Opérations de la disposition du curseur

- Positionnez chaque curseur en le faisant glisser ou en utilisant les touches fléchées du clavier. Lorsque vous utilisez le clavier, appuyer sur une touche flèche alors qu’un curseur est sélectionné déplacera le curseur de 8 points, appuyer sur une touche flèche tout en maintenant la touche Ctrl déplacera le curseur de 1 point, et appuyer sur une touche flèche tout en maintenant la touche Alt déplacera le curseur de 64 points.
- Un curseur peut être sélectionné en cliquant dessus.
- Vous pouvez sélectionner le curseur suivant en appuyant sur la touche Tab, ou le curseur précédent en appuyant sur la touche Tab tout en maintenant la touche Maj.
- Vous pouvez également sélectionner des curseurs à l’aide des touches numériques du clavier.
- Pour augmenter le nombre de curseurs sans modifier les positions des curseurs déplacés, cliquez sur le bouton [Add] de [Subdivide] pour [H] (sens horizontal) ou [V] (sens vertical). Ceci permet de faire des réglages plus précis sur la disposition du curseur selon la forme de l’écran.
- Pour ramener tous les curseurs à leurs positions d’origine, cliquez sur [Reset Cursor].
- La limite supérieure du nombre de curseurs affichés à l’écran est de 100. Les curseurs changent de couleur par unités de 100. À ce moment, le numéro du curseur est indiqué sur un maximum de deux chiffres, et tout numéro de curseur 100e, 200e, 300e, etc., est affiché comme « 0 ».

Curseur	Couleur	Affichage du numéro de curseur
1 à 100	Jaune	1, 2, 3, ……99, 0
101 à 200	Cyan	
201 à 300	Magenta	

Lorsque vous souhaitez basculer à un curseur de couleur différente, entrez le numéro de curseur correspondant avec les touches numériques du clavier. Par exemple, si vous souhaitez afficher un curseur cyan pendant l’affichage d’un curseur jaune, entrez un nombre compris entre 101 et 200. De plus, lorsque le 100e curseur est sélectionné, vous pouvez afficher un curseur de couleur différente en appuyant sur la touche de tabulation pour sélectionner le 101e curseur.

Paramètres dans [Overlap Setting]



- [Horizontal] : Permet de définir la zone à chevaucher dans le sens horizontal.
- [Vertical] : Permet de définir la zone à chevaucher dans le sens vertical.
- Entrez des valeurs numériques dans les champs [%] ou [Pixel]. Lorsque l’une des valeurs numériques est modifiée, l’autre valeur numérique est modifiée en même temps. Les valeurs peuvent également être réglées à l’aide des barres de défilement.
- Pour définir la zone à chevaucher automatiquement, activez le bouton de basculement [Auto]. Lorsque le réglage automatique est en cours, les valeurs définies sont affichées dans les champs [%] et [Pixel].

Paramètres dans [Margin Setting]

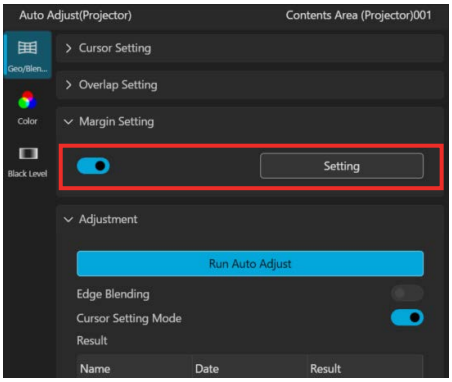
Réglez la zone [Margin Setting] si, par exemple, le contenu à projeter comporte des marges. La configuration des paramètres de marge facilite le positionnement des curseurs lors de la configuration des paramètres de l’écran.

Remarque

- Il est possible de définir des marges droites. Il n’est pas possible de définir des marges courbes.

1 Activez [Margin Setting] et cliquez sur le bouton [Setting].

Réglez l’état du bouton de basculement sur .



Lorsque vous cliquez sur le bouton [Setting], l’écran [Margin Setting] s’affiche.

2 **Sélectionnez l’unité de réglage de la marge dans [Scale].**

Sélectionnez l’unité de réglage pour configurer les paramètres de marge. Lorsque [Pixel] est sélectionné, vous devez entrer la taille globale du contenu vidéo à projeter.

3 **Spécifiez la taille de la marge pour chaque bord.**

Entrez le rapport (en pourcentage) en relation à la taille totale du contenu vidéo à projeter (y compris les zones de marge), ou entrez le nombre de pixels (en pixels). Toutefois, les marges qui peuvent être définies sont de 60 % au total par bord.

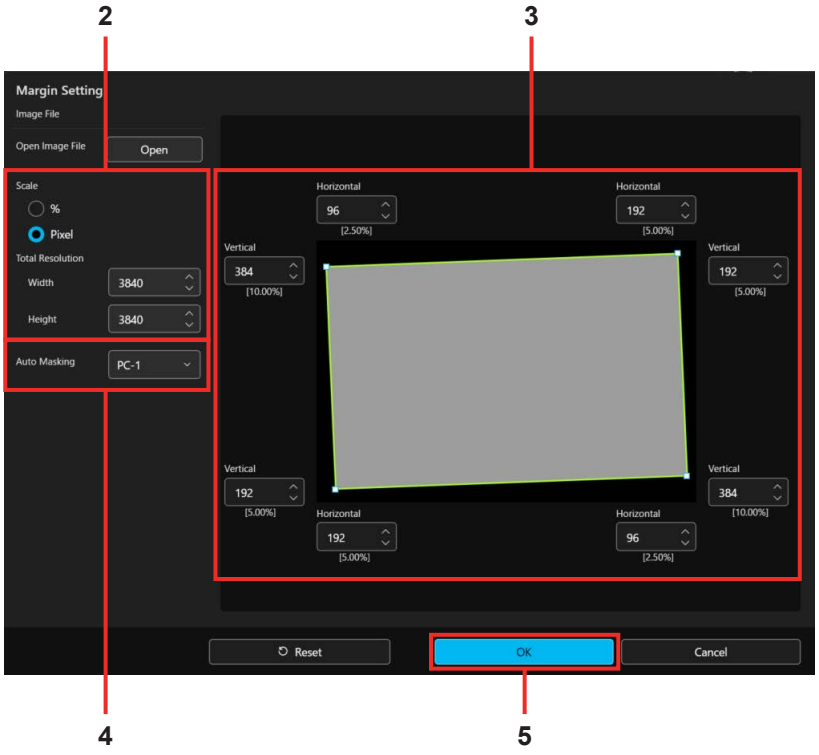
Remarque

- Si vous cliquez sur le bouton [Reset], les tailles de marge définies seront restaurées à leurs valeurs initiales (0 % pour chaque bord).
- Cliquez sur [Open] de [Open Image File] pour lire un fichier d’image de référence (extension : bmp, jpg, jpeg ou png).

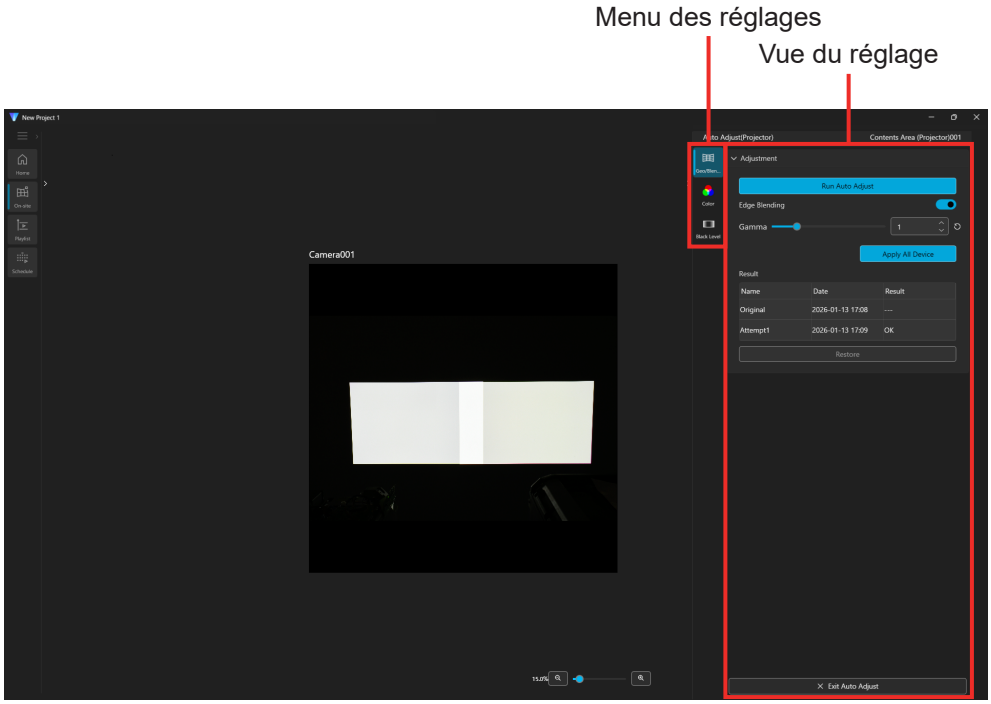
4 **Sélectionnez si effectuer ou non un masquage automatique avec les marges définies dans [Auto Masking].**

- [OFF] : Le masquage automatique n’est pas effectué.
- [PC-1 / PC-2 / PC-3] : Le masquage automatique est activé et enregistré pour l’emplacement spécifié.

5 **Une fois le réglage des marges terminé, cliquez sur le bouton [OK] pour fermer l’écran [Margin Setting].**



■ Lors de l’exécution de la correction flexible de la fusion des bords



1 Cliquez sur [Geo/Blending] dans le menu des réglages.

La zone [Adjustment] est affichée dans la vue du réglage.

2 Cliquez sur le bouton [Run Auto Adjust].

Le réglage automatique de la fusion des bords est effectué et le résultat est envoyé au projecteur.

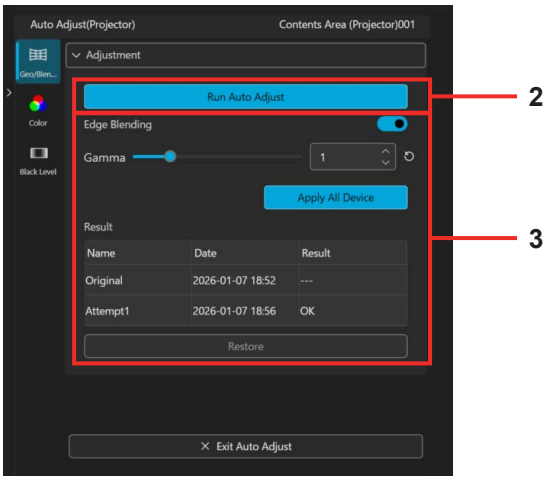
Remarque

- Le réglage automatique de la géométrie n’est pas effectué.

3 Vérifiez les images après le réglage automatique dans la zone [Adjustment] et effectuez à nouveau le réglage automatique si nécessaire.

Sélectionnez [Test Pattern] dans la vue en liste ou saisissez un signal de mire de test préparé à l’avance dans le projecteur pour vérifier que l’image projetée n’est pas désalignée ou déformée.

- [Edge Blending] : L’image projetée sans la fusion des bords appliquée peut être vérifiée en désactivant cet élément. L’image projetée avec la fusion des bords appliquée peut être vérifiée en activant cet élément.
- [Gamma] : Définissez la valeur gamma pour la courbe gamma de la zone de fusion des bords. Cliquer sur le bouton [Apply All Device] applique la valeur gamma spécifiée ici aux zones de fusion des bords de tous les projecteurs de la zone de contenu afin de la répercuter dans l’image projetée.
- [Result] : Le résultat de l’exécution du réglage automatique de la fusion des bords est affiché sous forme d’historique. Si vous cliquez sur l’historique, puis cliquez sur le bouton [Restore], le résultat de l’exécution à ce moment-là est envoyé au projecteur.

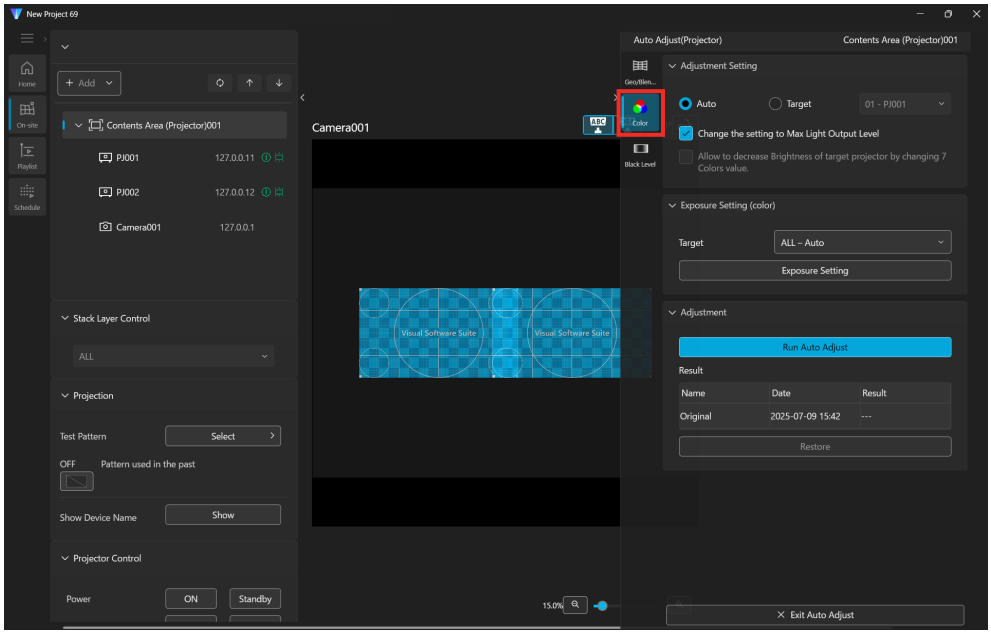


Correspondance des couleurs

Lorsque vous joignez des écrans de projection de plusieurs projecteurs, cette fonction effectue automatiquement des réglages pour rendre moins perceptibles les différences de couleur entre les parties de l’écran qui se rejoignent.

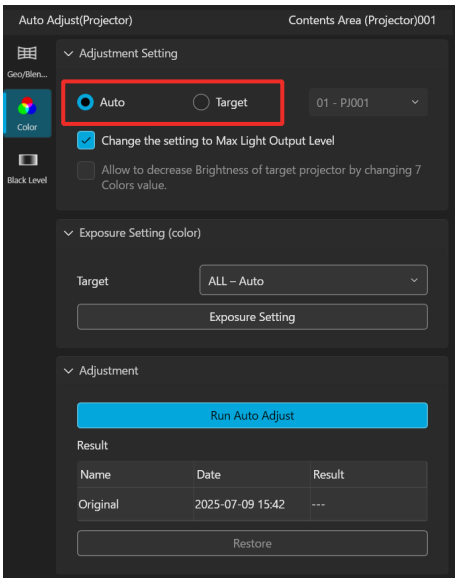
1 Cliquez sur [Color] dans le menu des réglages.

La zone [Ajustement Setting], la zone [Exposure Setting (color)] et la zone [Adjustment] s’affichent dans la vue du réglage.

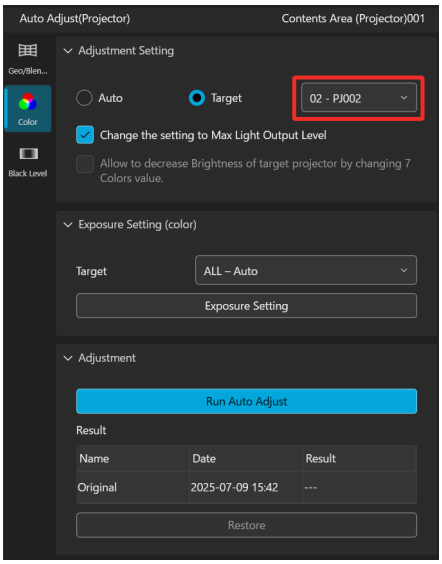


2 Configurez les paramètres dans la zone [Adjustment Setting].

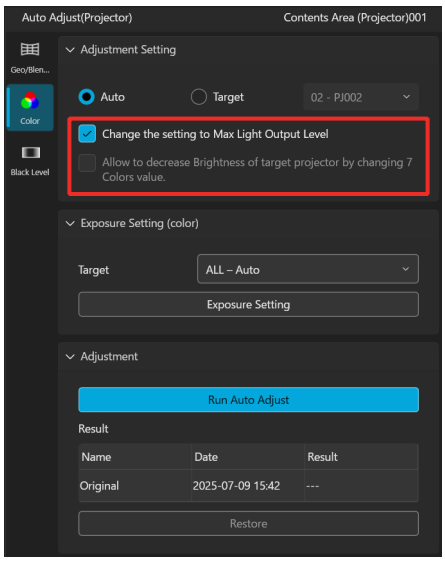
① Sélectionnez [Auto] pour effectuer le réglage optimal pour la totalité de l’écran et [Target] pour définir le projecteur qui doit être la cible (standard).



② Si [Target] est sélectionné, sélectionnez le projecteur qui doit être la cible.

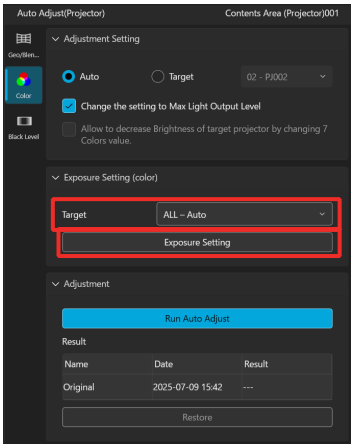


③ Pour le paramètre avec une case à cocher, il est possible d’effectuer un réglage sans modifier ce paramètre en décochant la case.

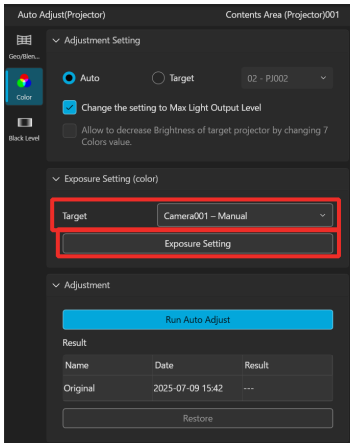


3 Si nécessaire, configurez les paramètres d’exposition.

① Pour configurer automatiquement les paramètres d’exposition de toutes les caméras, sélectionnez [ALL – Auto] dans [Target] et cliquez sur le bouton [Exposure Setting].

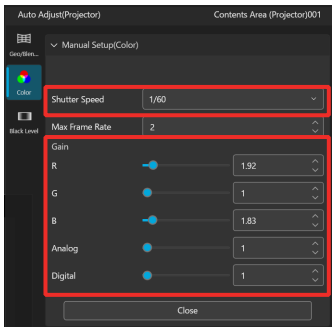


② Pour configurer manuellement les paramètres d’exposition de chaque caméra, sélectionnez la caméra que vous souhaitez régler dans [Target] et cliquez sur le bouton [Exposure Setting].

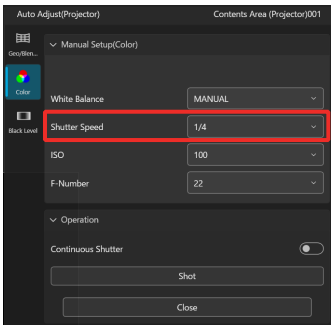


Selon la caméra utilisée, l’un des écrans suivants s’affiche et vous pouvez régler l’exposition.

Pour les caméras avec connexion réseau

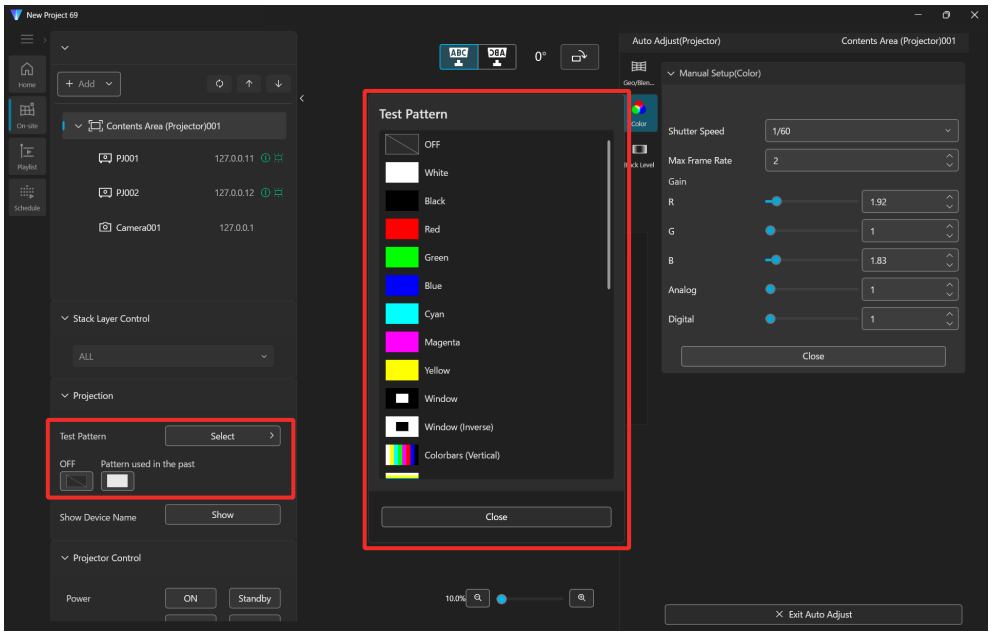


Pour les caméras avec connexion USB



- [Shutter Speed] : Spécifie la vitesse d’obturation de la caméra.
- [Gain] : Spécifie le gain de la caméra. Ceci ne peut être défini que pour une caméra avec une connexion réseau.

Pour configurer manuellement les paramètres d’exposition, basculez la mire de test du projecteur dans l’écran affiché en cliquant sur [Test Pattern] ou en cliquant sur [Pattern used in the past] dans la vue en liste, si nécessaire.

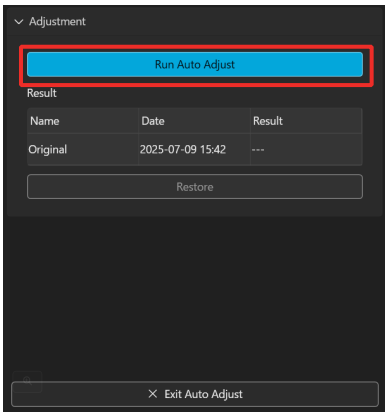


- [Test Pattern] : Affiche une liste des mires de test. Sélectionnez n’importe quelle mire de test pour basculer la mire de test de tous les projecteurs liés à la zone de contenu.
- [OFF] : Désactive la projection de la mire de test de tous les projecteurs liés à la zone de contenu.
- [Pattern used in the past] : Affiche la mire de test utilisée le plus récemment. La mire de test sélectionnée est projetée à partir de tous les projecteurs liés à la zone de contenu.

③ Lorsque la configuration manuelle des paramètres d’exposition est terminée, cliquez sur le bouton [Close] pour fermer l’écran [Manual Setup(Color)].

4 Cliquez sur le bouton [Run Auto Adjust].

Le réglage automatique de la correspondance des couleurs commence. Lorsque le réglage est terminé, le résultat du réglage s’affiche dans [Result].



Remarque

- Si vous cliquez sur le bouton [Run Auto Adjust] pour exécuter le réglage automatique de la correspondance des couleurs, les résultats s’affichent dans l’ordre dans [Result]. Cliquer sur un résultat de réglage passé dans [Result] puis cliquer sur le bouton [Restore] permet de revenir au dernier résultat de réglage.

5 Cliquez sur le bouton [Exit Auto Adjust].

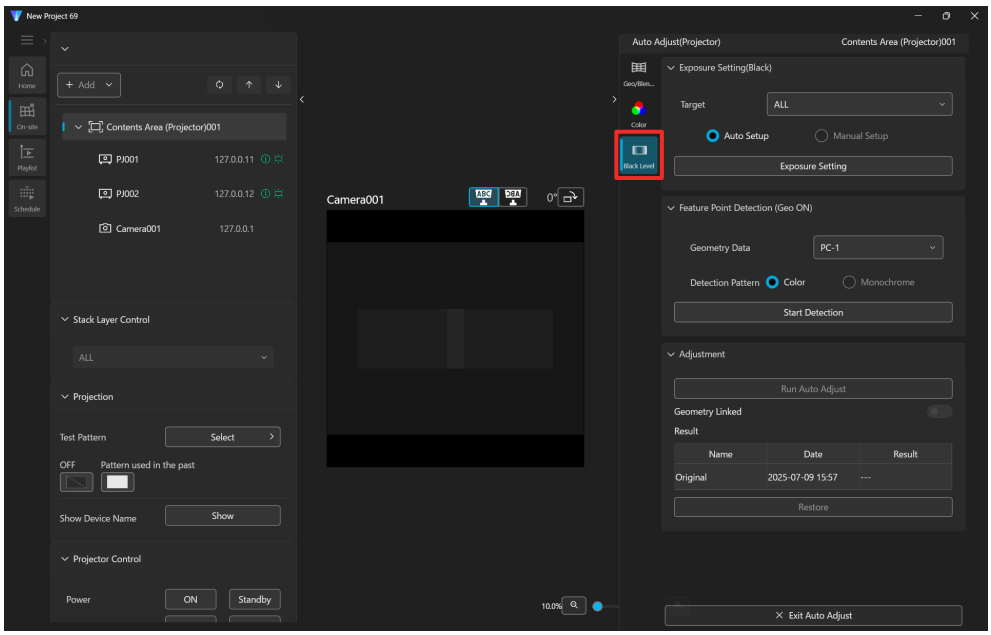
Réglage du niveau de noirs

Lorsque vous joignez des écrans de projection de plusieurs projecteurs, cette fonction effectue automatiquement des réglages pour rendre moins perceptibles les différences de niveau de noir entre les parties de l’écran qui se rejoignent.

■ Lorsque la correction flexible du niveau de noir n’est pas exécutée

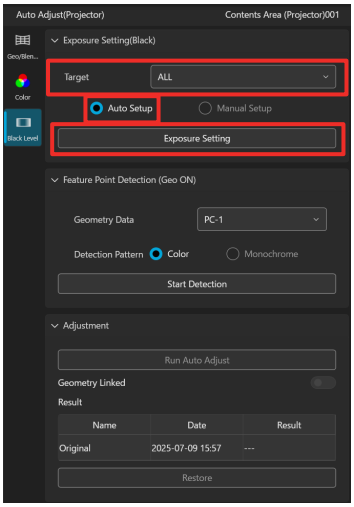
1 Cliquez sur [Black Level] dans le menu des réglages.

La zone [Exposure Setting(Black)], la zone [Feature Point Detection (Geo ON)] et la zone [Adjustment] s’affichent dans la vue du réglage.

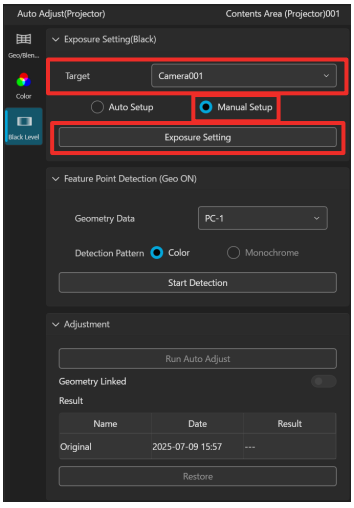


2 Si nécessaire, procédez au réglage de l’exposition.

① Spécifiez la cible dans [Target], puis sélectionnez [Auto Setup] et cliquez sur le bouton [Exposure Setting].
Pour configurer automatiquement les paramètres d’exposition de toutes les caméras, sélectionnez [ALL] dans [Target].
Pour configurer automatiquement les paramètres d’exposition d’une caméra spécifique, sélectionnez la caméra que vous souhaitez régler dans [Target].

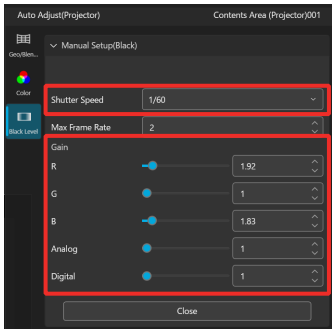


② Lors de la configuration manuelle des paramètres d’exposition de chaque caméra, sélectionnez la caméra que vous souhaitez régler dans [Target], sélectionnez [Manual Setup], et cliquez sur le bouton [Exposure Setting].

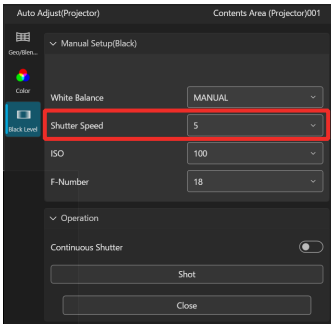


Selon la caméra utilisée, l’un des écrans suivants s’affiche et vous pouvez régler l’exposition.

Pour les caméras avec connexion réseau



Pour les caméras avec connexion USB



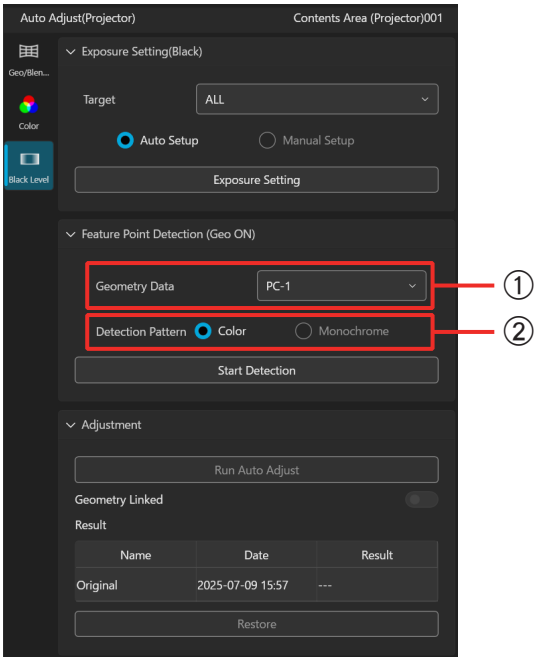
- [Shutter Speed] : Spécifie la vitesse d’obturation de la caméra.
- [Gain] : Spécifie le gain de la caméra. Ceci ne peut être défini que pour une caméra avec une connexion réseau.

③ Lorsque la configuration manuelle des paramètres d’exposition est terminée, cliquez sur le bouton [Close] pour fermer l’écran [Manual Setup(Black)].

3 Effectuez la détection des points caractéristiques.

① Sélectionnez [Geometry Data] qui seront réellement utilisées.

② Sélectionnez la mire de détection qui correspond aux caractéristiques de l’écran ou à la disposition de la caméra dans [Detection Pattern].

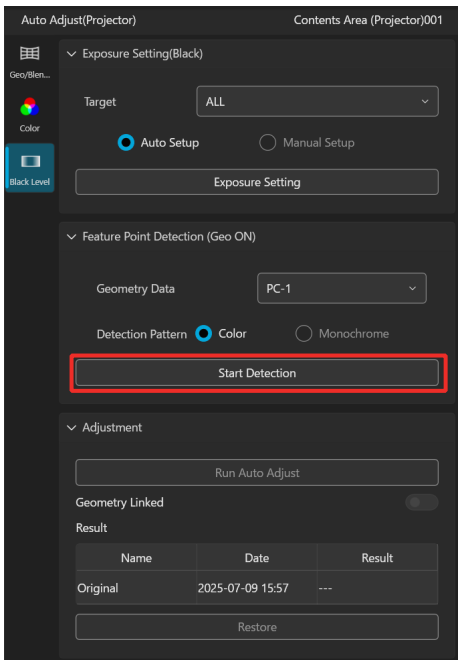


- [Color] : Mire recommandée pour un écran blanc mat de type diffusion. Normalement, sélectionnez ceci.
- [Monochrome] : Mire recommandée lors de l’utilisation d’un écran avec un angle de vue étroit, tel qu’un écran argenté, ou lorsque la caméra ne peut pas être placée devant l’écran.

Remarque

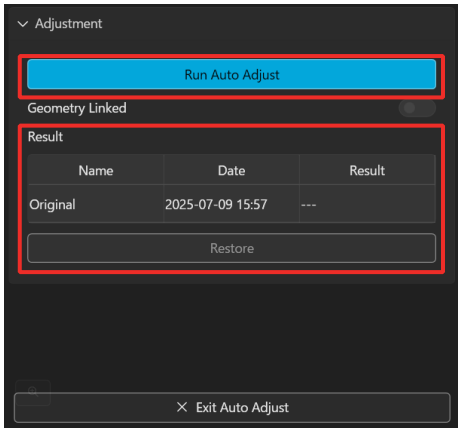
- [Monochrome] peut ne pas être pris en charge selon le modèle. [Monochrome] ne peut être sélectionné que s’il est pris en charge par tous les projecteurs liés à la zone de contenu.

③ Cliquez sur le bouton [Start Detection].

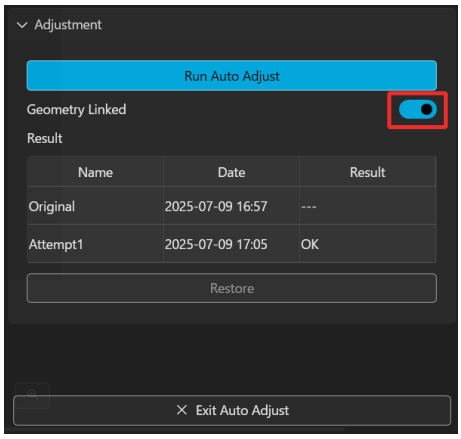


4 Cliquez sur le bouton [Run Auto Adjust].

① Le réglage automatique du niveau de noir commence. Lorsque le réglage est terminé, le résultat du réglage s’affiche dans [Result].



② Pour un modèle qui permet de spécifier la plage de réglage du niveau de noir, vous pouvez basculer la plage de correction du réglage du niveau de noir avec le bouton de basculement [Geometry Linked] pour vérifier le résultat du réglage.



- [Geometry Linked] : Bascule à l’état avec un réglage du niveau de noir effectué uniquement à l’intérieur de la zone d’affichage vidéo après la correction de la géométrie.
- [Geometry Linked] : Bascule à l’état avec un réglage du niveau de noir effectué dans une zone comprenant également l’extérieur de la zone d’affichage vidéo.

Si un modèle ne permettant pas de spécifier la zone de réglage du niveau de noir est inclus, il ne prendra pas en charge cette fonction.

Remarque

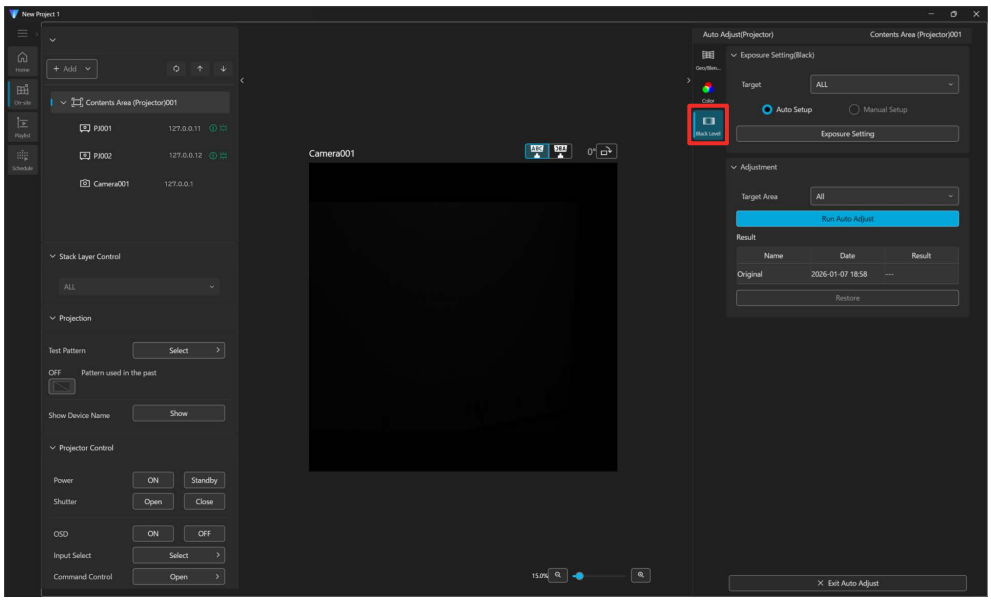
- Lorsque la disposition du projecteur comporte 2 projecteurs ou plus à la fois horizontalement et verticalement, le résultat du réglage peut devenir inapproprié si vous basculez [Geometry Linked] sur .
- Si vous cliquez sur le bouton [Run Auto Adjust] pour effectuer plusieurs fois le réglage du niveau de noir, les résultats s’affichent dans l’ordre dans [Result]. Cliquer sur un résultat de réglage passé dans [Result] puis cliquer sur le bouton [Restore] permet de revenir au dernier résultat de réglage.

5 Cliquez sur le bouton [Exit Auto Adjust].

■ Lorsque la correction flexible du niveau de noir est exécutée

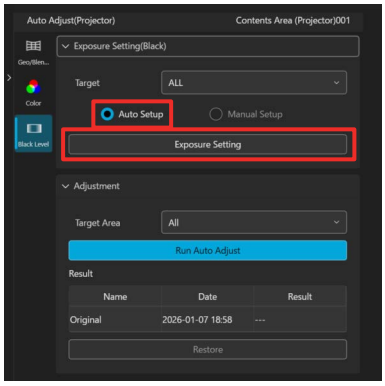
1 Cliquez sur [Black Level] dans le menu des réglages.

La zone [Exposure Setting(Black)] et la zone [Adjustment] s’affichent dans la vue du réglage.

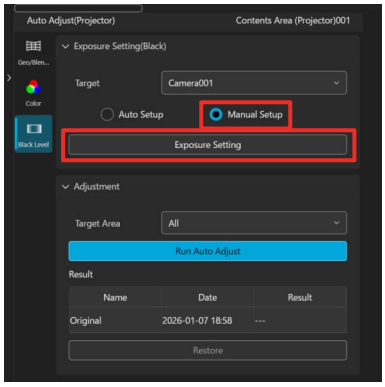


2 Si nécessaire, procédez au réglage de l’exposition.

① Sélectionnez [Auto Setup] et cliquez sur le bouton [Exposure Setting].

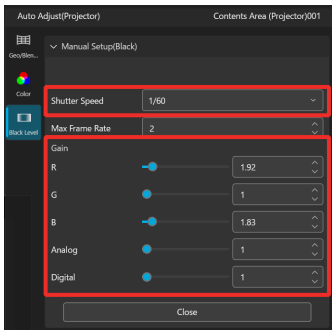


② Pour effectuer manuellement le réglage d’exposition de la caméra, sélectionnez [Manual Setup] et cliquez sur le bouton [Exposure Setting].

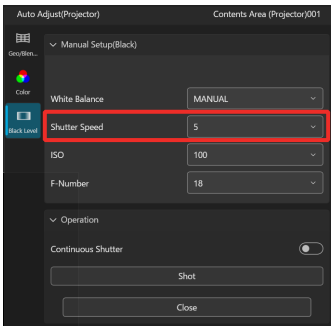


Selon la caméra utilisée, l’un des écrans suivants s’affiche et vous pouvez régler l’exposition.

Pour les caméras avec connexion réseau



Pour les caméras avec connexion USB



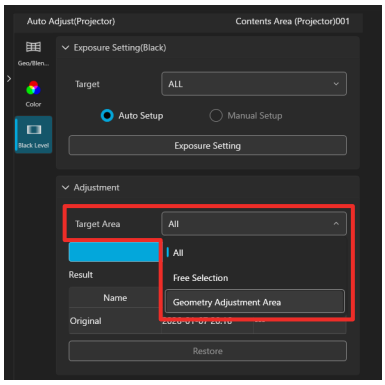
- [Shutter Speed] : Spécifie la vitesse d’obturation de la caméra.
- [Gain] : Spécifie le gain de la caméra. Ceci ne peut être défini que pour une caméra avec une connexion réseau.

③ Lorsque le réglage manuel de l’exposition est terminé, cliquez sur le bouton [Close] pour fermer l’écran [Manual Setup(Black)].

3 Sélectionnez [Target Area].

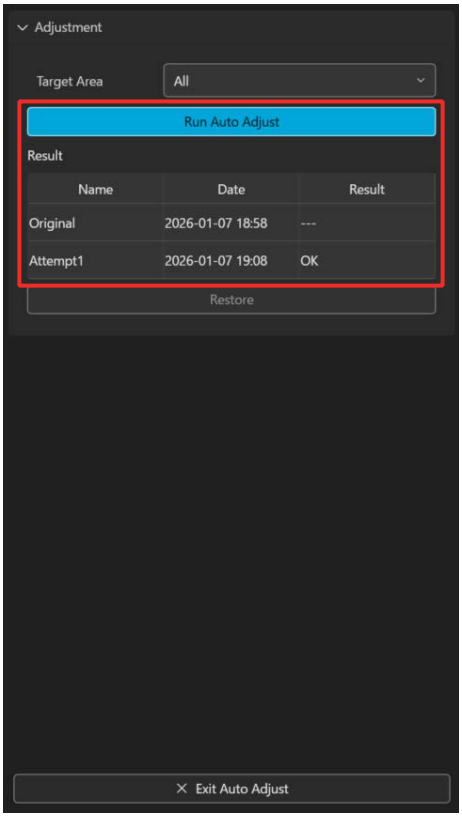
Sélectionnez l’une des zones suivantes comme zone cible du niveau de noir.

- [All] : Définit la totalité de la plage comme zone cible du réglage.
- [Free Selection] : Définit uniquement la plage spécifiée avec un polygone comme zone cible du réglage.
- [Geometry Adjustment Area] : Définit la même plage que la plage du réglage de la géométrie comme zone cible du réglage. Ceci ne peut pas être sélectionné si [Geometry] est désactivé.



4 **Cliquez sur le bouton [Run Auto Adjust].**

Le réglage automatique du niveau de noir commence. Lorsque le réglage est terminé, le résultat du réglage s’affiche dans [Result].



Remarque

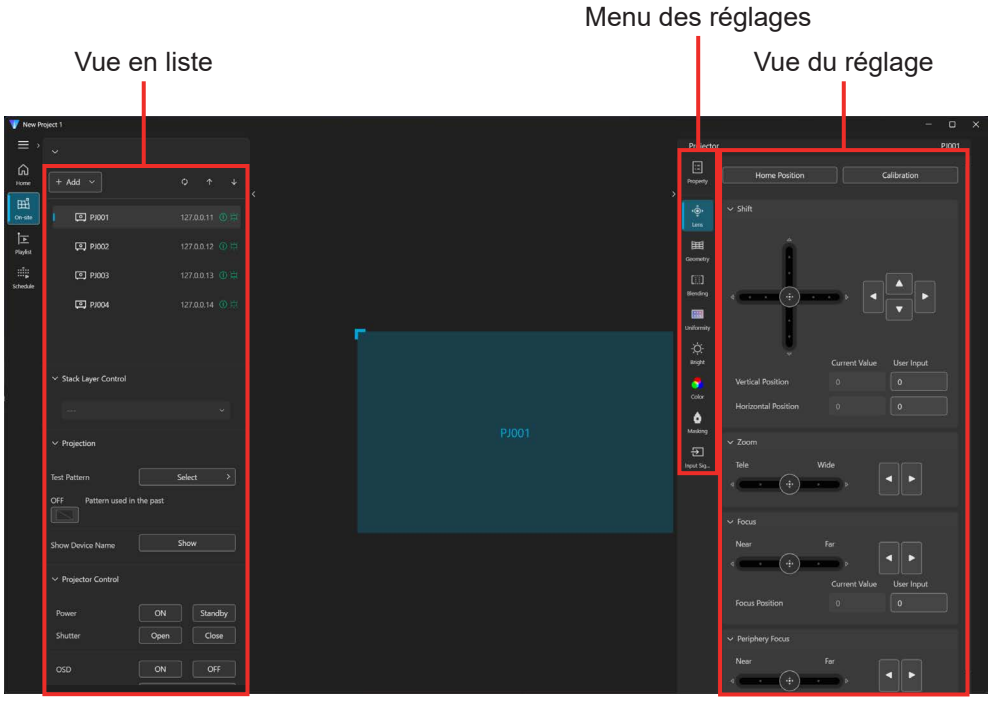
- Si vous cliquez sur le bouton [Run Auto Adjust] pour effectuer plusieurs fois le réglage du niveau de noir, les résultats s’affichent dans l’ordre dans [Result]. Sélectionner un résultat de réglage passé dans [Result] puis cliquer sur le bouton [Restore] permet de revenir au résultat de réglage sélectionné.

5 **Cliquez sur le bouton [Exit Auto Adjust].**

Réglage manuel

Paramètres de l’objectif

Configurez les paramètres de l’objectif de manière à ce que les images projetées s’adaptent à la surface de l’écran.



1 **Cliquez sur le projecteur que vous souhaitez régler dans la vue en liste.**

2 **Cliquez sur  [Lens] dans le menu des réglages.**

Les boutons [Home Position] et [Calibration] ainsi que chacune des zone [Shift], [Zoom], [Focus] et [Periphery Focus] s’affichent dans la vue du réglage.

Remarque

- La zone [Periphery Focus] ne s’affiche que lorsqu’un modèle et un objectif compatibles sont combinés.

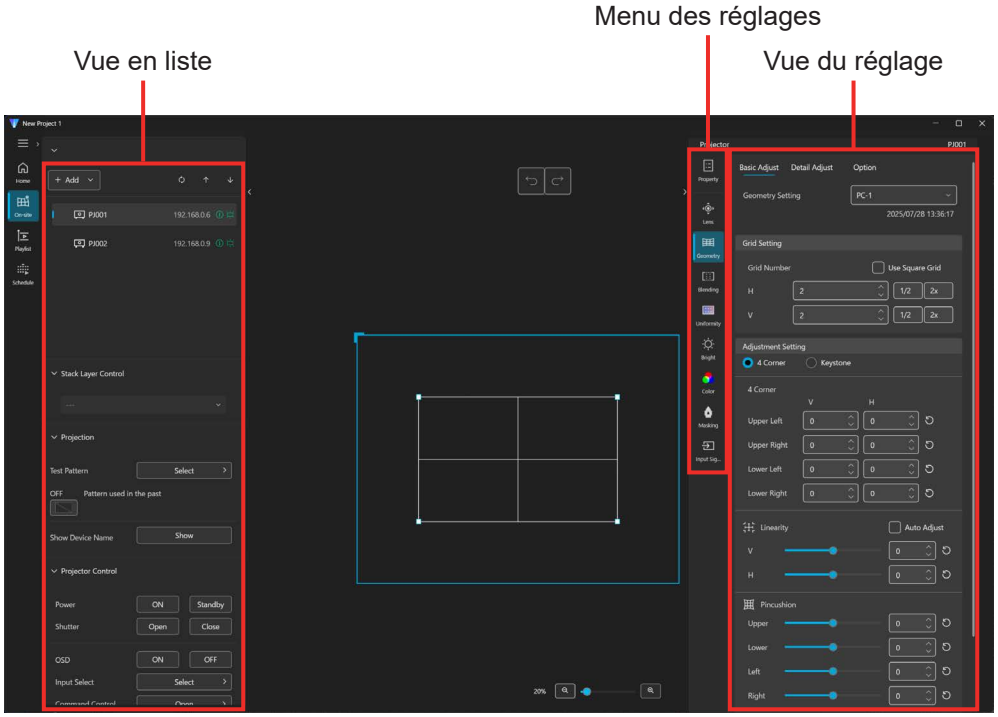
3 **Ramenez la position de l’objectif à sa position initiale ou effectuez l’étalonnage de l’objectif si nécessaire.**

4 **Définissez chacune des zones [Shift], [Zoom], [Focus] et [Periphery Focus].**

Définissez la position de l’objectif à l’aide de la barre de défilement ou du bouton.

Correction de la géométrie

Projetez des mires de test, des signaux d'entrée et des grilles sur la surface de l'écran pour corriger les parties de l'image qui ne sont pas naturelles.
L'image peut être rendue plus naturelle en modifiant le nombre de grilles et de points de contrôle et en effectuant des corrections.
Utilisez la souris pour effectuer des réglages approximatifs et utilisez les touches du curseur sur le clavier ou saisissez des valeurs numériques pour effectuer des réglages fins.



1 Cliquez sur la sortie du projecteur que vous souhaitez régler dans la vue en liste.

2 Cliquez sur [Geometry] dans le menu des réglages.

La zone [Grid Setting] et la zone [Adjustment Setting] s'affichent dans la vue du réglage.

3 **Basculez [Geometry Setting].**

Les données sélectionnées sont lues dans le projecteur et sont répercutées dans la vue principale.

4 **Réglez chaque élément dans la zone [Grid Setting].**

Vous pouvez définir le nombre de points de contrôle horizontalement et verticalement. L'état du paramètre peut être vérifié dans la vue principale.
Si vous cochez la case [Use Square Grid], les combinaisons pouvant être réglées sont limitées.
Si vous cliquez sur le bouton [1/2] ou [2x], le nombre de points de contrôle est divisé par deux ou doublé par rapport aux paramètres actuels.

5 **Réglez l'image avec les points de contrôle.**

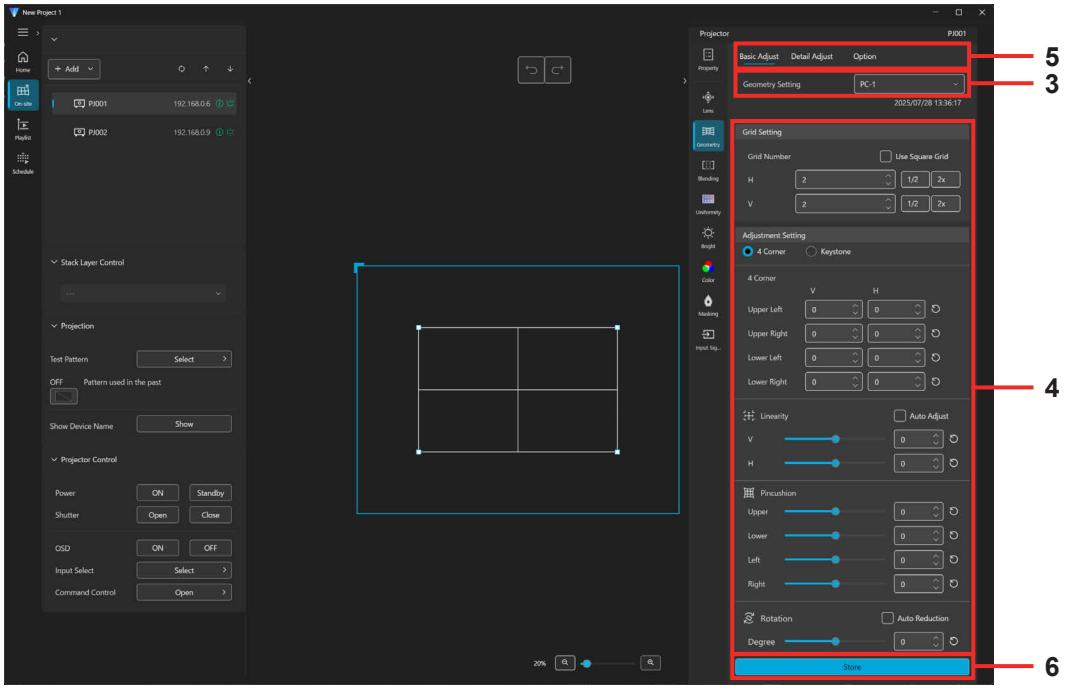
Réglez les points de contrôle affichés dans la vue principale sur l'un des onglets suivants.
Onglet [Basic Adjust] : Permet de régler les points de contrôle à l'aide d'une mire de correction prédéterminée. ➡ « Réglage de base » (page 54)
Onglet [Detail Adjust] : Permet de régler les points de contrôle de votre choix. ➡ « Réglage des détails » (page 57)

Remarque

- Vous pouvez configurer les paramètres détaillés pour l'affichage des points de contrôle dans l'onglet [Option]. ➡ « Options » (page 60)

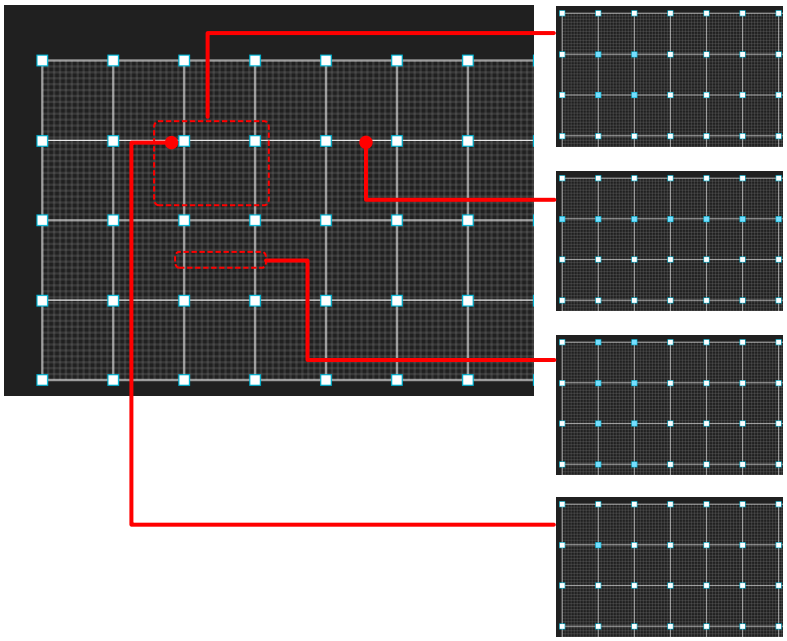
6 **Cliquez sur le bouton [Save].**

Vous pouvez enregistrer dans un projecteur les données de correction de la géométrie pour lesquelles le réglage est terminé. Lorsque la boîte de dialogue de sélection de l'emplacement d'enregistrement apparaît, spécifiez l'emplacement d'enregistrement et cliquez sur le bouton [OK].



Sélection d’un point de contrôle

Faites glisser les points de contrôle pour les déplacer. Les points de contrôle ne peuvent pas être déplacés en sélectionnant les lignes.



Il est possible de sélectionner plusieurs points de contrôle en faisant glisser et en entourant les points d’intersection des grilles.

Les points de contrôle peuvent être sélectionnés à l’aide de lignes en cliquant sur l’espace entre un point d’intersection des grilles et un autre point de ce type.

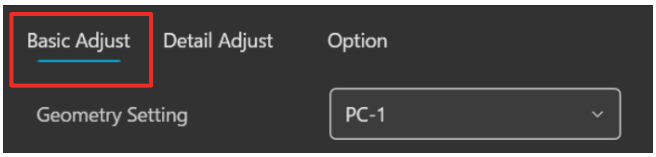
Les points de contrôle peuvent être sélectionnés à l’aide des lignes multiples en faisant glisser et en entourant les espaces entre un point d’intersection des grilles et un autre point de ce type.

Lorsque vous cliquez sur un point d’intersection des grilles, celui-ci peut être sélectionné comme point de contrôle unique.

Il est possible de sélectionner un autre point de contrôle tout en conservant le point de contrôle actuellement sélectionné en cliquant (ou en faisant glisser) tout en maintenant la touche Ctrl enfoncée.
Pour déplacer la sélection vers le point de contrôle adjacent, appuyez sur la touche Tab ou sur les touches Maj + Tab lorsqu’un point de contrôle est sélectionné, ou appuyez sur la touche du curseur tout en maintenant la touche Maj enfoncée.
Pour annuler la sélection du point de contrôle, cliquez à un endroit autre que la grille avec la souris.

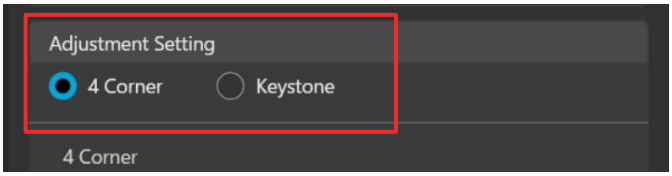
Réglage de base

1 Cliquez sur l’onglet [Basic Adjust].



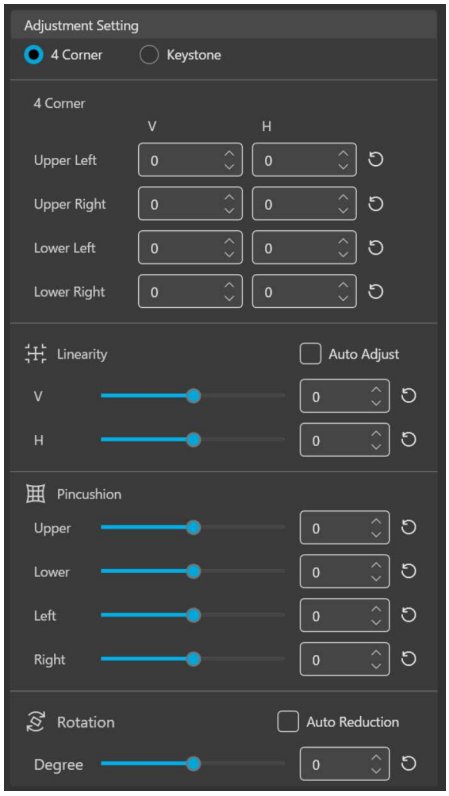
2 Sélectionnez la mire de correction.

Sélectionnez [4 Corner] ou [Keystone].



■ 4 Corner

Règle les positions des quatre coins de l’image.



[Upper Left]/[Lower Left]/[Upper Right]/[Lower Right]
Règle les positions horizontale et verticale de la partie supérieure gauche, de la partie inférieure gauche, de la partie supérieure droite et de la partie inférieure droite.

[Linearity]
Règle la linéarité dans le sens horizontal et le sens vertical.
Lorsque la case est cochée pour [Auto Adjust], les valeurs de linéarité sont déterminées automatiquement à partir des positions des points haut, bas, gauche, droit et des quatre coins. Dans ce cas, il n’est pas possible de définir les valeurs.

[Pincushion]
Règle la distorsion en coussinet indépendamment pour le haut, le bas, la gauche et la droite.

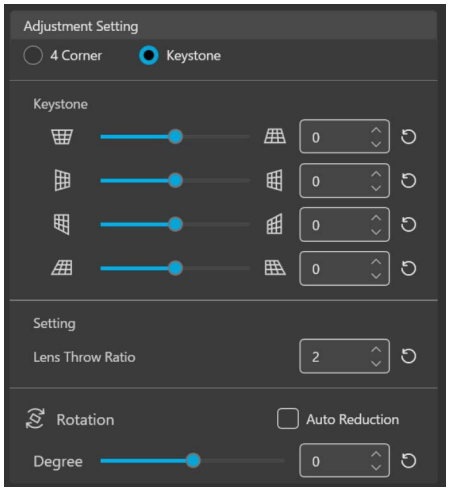
[Rotation]
Règle l’angle de rotation de l’image dans [Degree].
Lorsqu’une case est cochée pour [Auto Reduction], l’image est réduite à une taille permettant de la projeter lorsqu’elle dépasse la zone de projection.

Remarque

- Si vous cliquez sur ↺ affiché pour chaque élément de réglage, la valeur de paramétrage modifiée sera réinitialisée.
- Les opérations [Undo] et [Redo] peuvent être effectuées à partir de la barre d’outils de la vue principale.
  ➡ « Barre d’outils Annuler/Rétablir » (page 59)

■ Keystone

Effectuez les corrections en utilisant un trapèze comme référence.



[Keystone]

Affiche les éléments de paramétrage pour la verticalité, l'horizontalité, la balance verticale et la balance horizontale dans l'ordre à partir du haut des éléments de paramétrage. Réglez la mire de correction pour chacun d'entre eux.

[Setting]

Règle [Lens Throw Ratio].

[Rotation]

Règle l'angle de rotation de l'image dans [Degree].

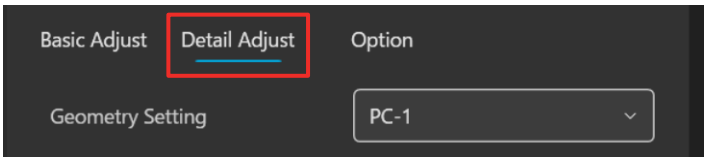
Lorsqu'une case est cochée pour [Auto Reduction], l'image est réduite à une taille permettant de la projeter lorsqu'elle dépasse la zone de projection.

Remarque

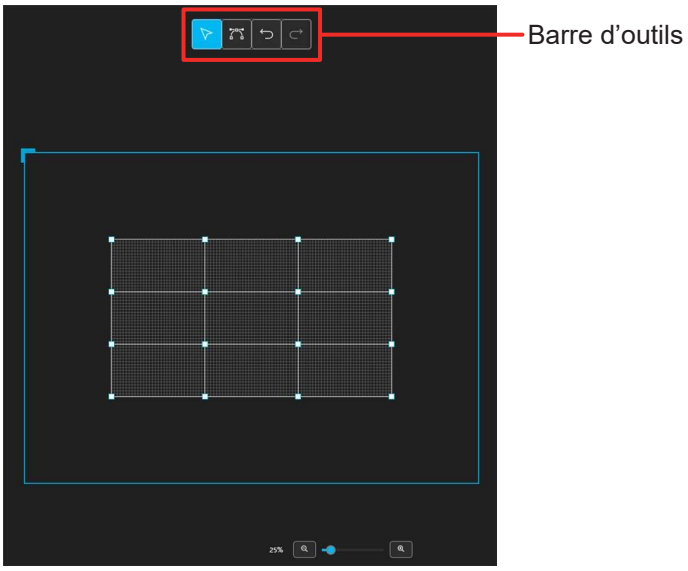
- Si vous cliquez sur ↺ affiché pour chaque élément de réglage, la valeur de paramétrage modifiée sera réinitialisée.
- Les opérations [Undo] et [Redo] peuvent être effectuées à partir de la barre d'outils de la vue principale.
  ➡ « Barre d'outils Annuler/Rétablir » (page 59)

Réglage des détails

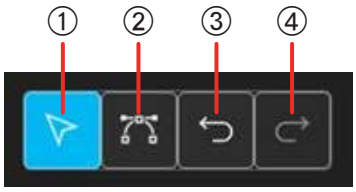
1 **Cliquez sur l'onglet [Detail Adjust].**



2 **Basculez le mode dans la barre d'outils de la vue principale.**



Barre d'outils



Cliquez pour effectuer les opérations suivantes.

① Sélectionne et déplace un point de contrôle.

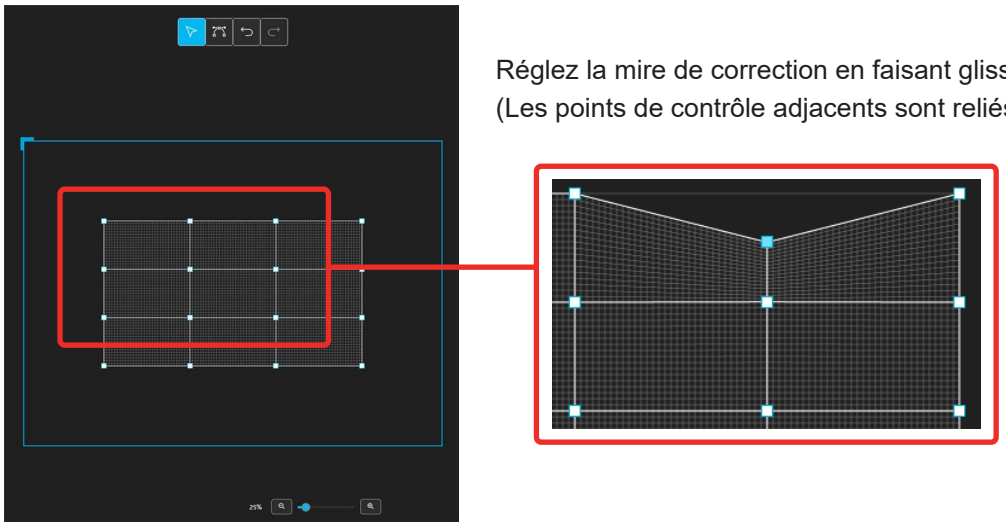
② Courbe les bords autour des points de contrôle.

③ Annuler : Annule la dernière opération d'édition et revient à l'état précédant l'opération. ➡ « Barre d'outils Annuler/Rétablir » (page 59)

④ Rétablir : Revient au réglage précédant l'annulation de l'opération. ➡ « Barre d'outils Annuler/Rétablir » (page 59)

Mode grille

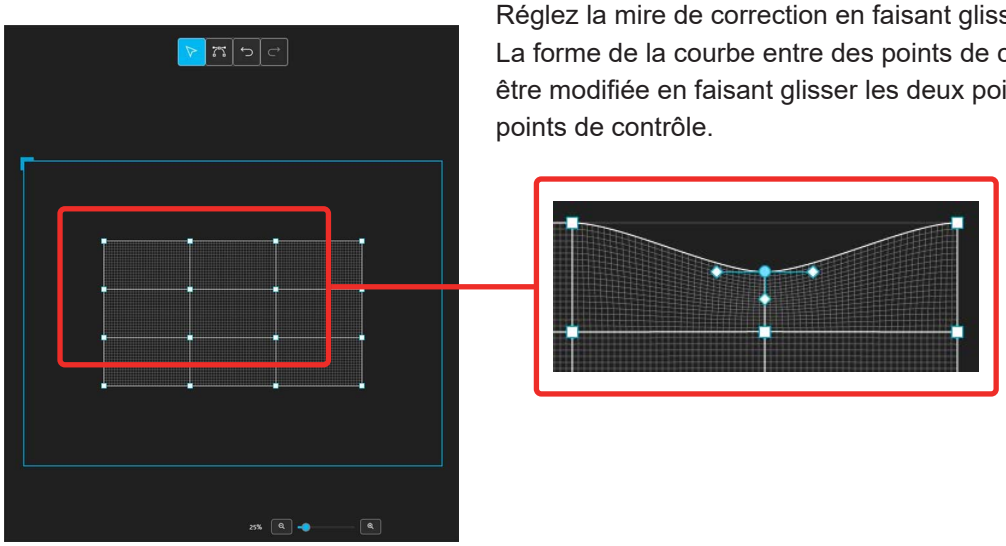
Effectuez les corrections en reliant les points de contrôle par des lignes droites.



Réglez la mire de correction en faisant glisser les points de contrôle. (Les points de contrôle adjacents sont reliés par des lignes droites.)

Mode courbe de Bézier

Effectuez les corrections en reliant les points de contrôle par des courbes uniformes.



Réglez la mire de correction en faisant glisser les points de contrôle. La forme de la courbe entre des points de contrôle adjacents peut être modifiée en faisant glisser les deux poignées affichées aux points de contrôle.

3 Réglez [Coordinate of Vertices].

Les coordonnées du point de contrôle sélectionné s'affichent dans [Coordinate of Vertices]. Le point de contrôle sélectionné peut être déplacé en modifiant ces valeurs de coordonnées.

Si plusieurs points de contrôle sont sélectionnés, les coordonnées de celui qui se trouve le plus en haut à gauche sont affichées dans [Coordinate of Vertices]. Lorsque le point de contrôle est déplacé en modifiant les valeurs de coordonnées, les autres points de contrôle sélectionnés se déplacent ensemble tout en conservant leurs positions relatives par rapport au point de contrôle situé le plus en haut à gauche.

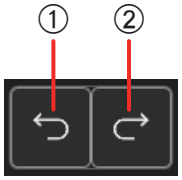
[Absolute] : Coordonnées considérant comme origine le point de contrôle situé le plus en haut à gauche dans l'état non corrigé.

[Relative] : Coordonnées considérant c comme origine la position initiale du point de contrôle sélectionné.



Barre d’outils Annuler/Rétablir

Dans le réglage de base et le réglage détaillé, vous pouvez effectuer les opérations [Undo] et [Redo] à partir de la barre d’outils de la vue principale.



① Annuler : Annule la dernière opération d’édition et revient à l’état précédant l’opération.
L’opération peut également être effectuée en utilisant le raccourci clavier « Ctrl » + « Z ».

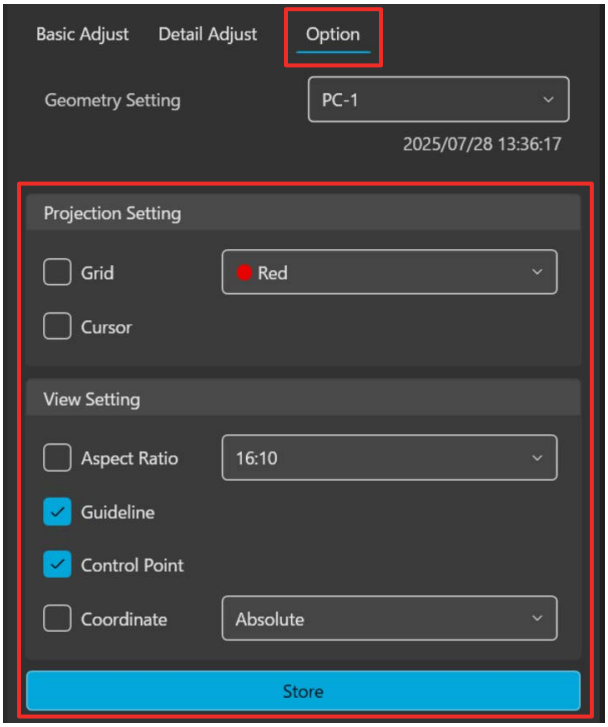
② Rétablir : Revient au réglage précédant l’annulation de l’opération.
L’opération peut également être effectuée en utilisant le raccourci clavier « Ctrl » + « Y ».

Remarque

- Lorsque vous passez à une fonction de réglage autre que la correction de la géométrie ou lorsque vous basculez la sélection d’un dispositif enregistré dans la vue en liste, l’historique des opérations d’édition sera effacé.

Options

L'onglet [Option] permet de configurer les paramètres relatifs à l'image projetée et à l'affichage de la vue principale.



[Projection Setting]

Configurez les paramètres pour les images projetées.

- [Grid] : Spécifiez si afficher ou non une grille sur les images projetées. La couleur de la grille peut également être spécifiée.
- [Cursor] : Spécifiez si afficher ou non une flèche pour indiquer la position du point de contrôle sélectionné sur les images projetées.

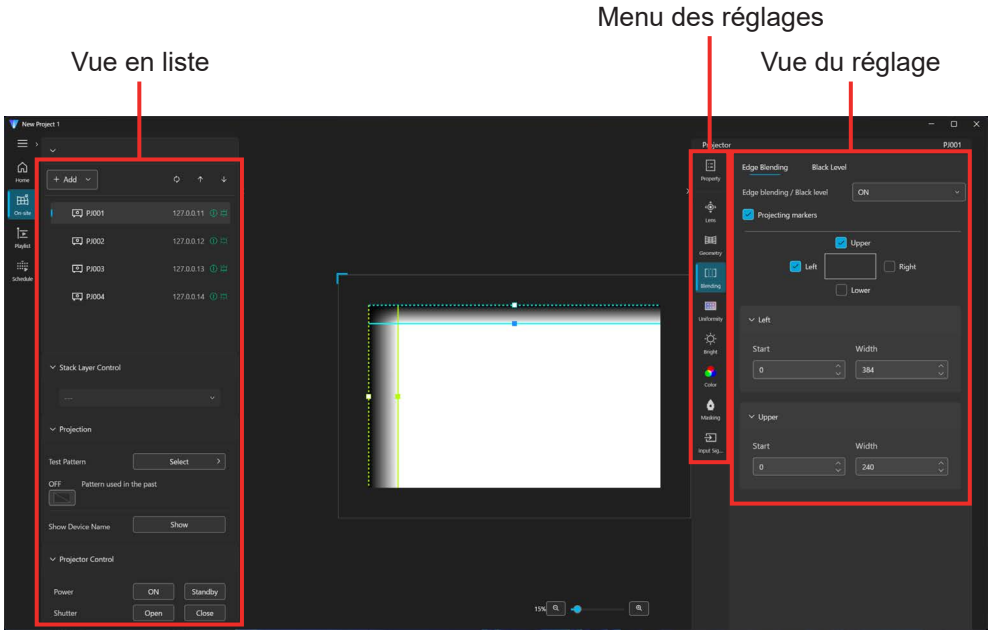
[View Setting]

Configurez les paramètres d'affichage de la vue principale.

- [Aspect Ratio] : Réglez ceci lorsque vous souhaitez effectuer une correction de la géométrie en utilisant le rapport d'aspect de l'image projetée.
- [Guideline] : Spécifiez si afficher ou non les lignes directrices dans la vue principale.
- [Control Point] : Spécifiez si afficher ou non les points de contrôle dans la vue principale.
- [Coordinate] : Spécifiez si afficher ou non les coordonnées de chaque point de contrôle. Si vous avez coché la case, sélectionnez le mode d'affichage.
  - Lorsque [Absolute] est sélectionné, les coordonnées sont affichées à côté de chaque point de contrôle en considérant le point de contrôle supérieur gauche comme l'origine.
  - Lorsque [Relative] est sélectionné, les coordonnées sont affichées à côté de chaque point de contrôle en considérant la position initiale du point de contrôle de la grille sélectionnée comme l'origine.

Fusion des bords

Les raccords d'écran peuvent être corrigés lors de la construction d'un multi-écran en joignant les écrans de projection de plusieurs projecteurs. Définissez les raccords nécessaires en haut, en bas, à gauche et à droite de chaque projecteur en déterminant les lignes de début et la largeur.



1 Cliquez sur le projecteur que vous souhaitez régler dans la vue en liste.

2 Cliquez sur [Blending] dans le menu des réglages.

L'onglet [Edge Blending] et l'onglet [Black Level] s'affichent dans la vue du réglage.

3 **Cliquez sur l'onglet [Edge Blending].**

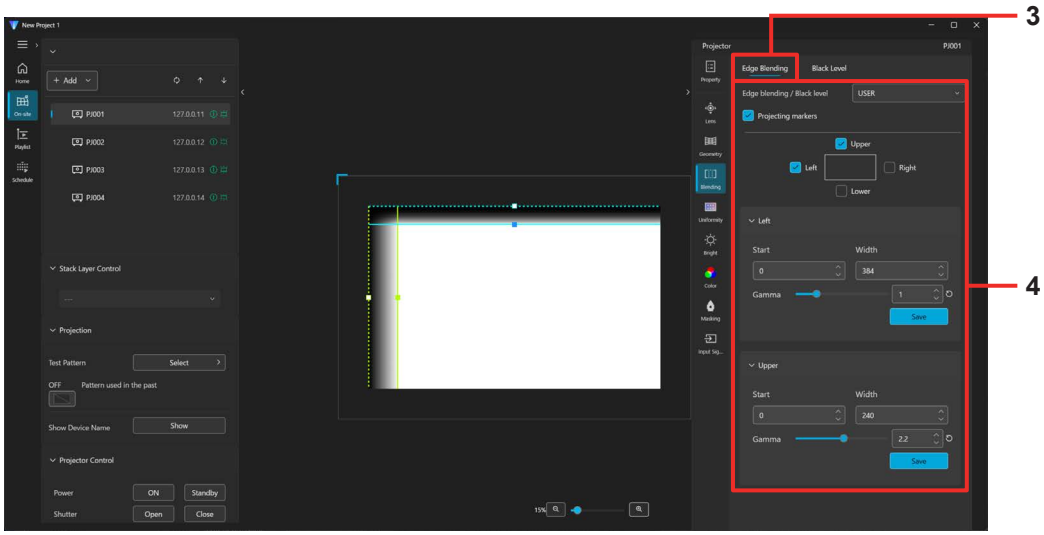
4 **Basculez sur [Edge Blending/Black Level] et configurez les paramètres de la fusion des bords.**

- Pour ne pas appliquer la fusion des bords, sélectionnez [OFF].
- Pour définir le point de début et la largeur de chaque bord (bord gauche / bord supérieur / bord droit / bord inférieur) afin d'appliquer la fusion des bords, sélectionnez [ON] ou [USER]. Par exemple, pour appliquer la fusion des bords au bord supérieur, cochez la case [Upper], puis réglez les éléments suivants affichés sous [Upper].
  - [Start] : Définit la position de départ pour la fusion des bords.
  - [Width] : Définit la largeur pour la fusion des bords. La position finale de la fusion des bords est déterminée en fonction de la largeur spécifiée ici.

  Si vous appliquez également une fusion des bords à d'autres bords, définissez-la de la même manière.
- Lors du réglage de la courbe gamma des zones chevauchées à l'aide de la fusion des bords (raccords), sélectionnez [USER].
  Si [USER] est sélectionné, définissez une valeur gamma pour chaque bord ou définissez une valeur gamma commune pour tous les bords afin d'appliquer la fusion des bords selon le modèle sélectionné.
- Pour faire référence au résultat de la correction flexible de la fusion des bords générée par le réglage automatique de l'écran, sélectionnez l'une des options parmi [PC-1], [PC-2] et [PC-3].

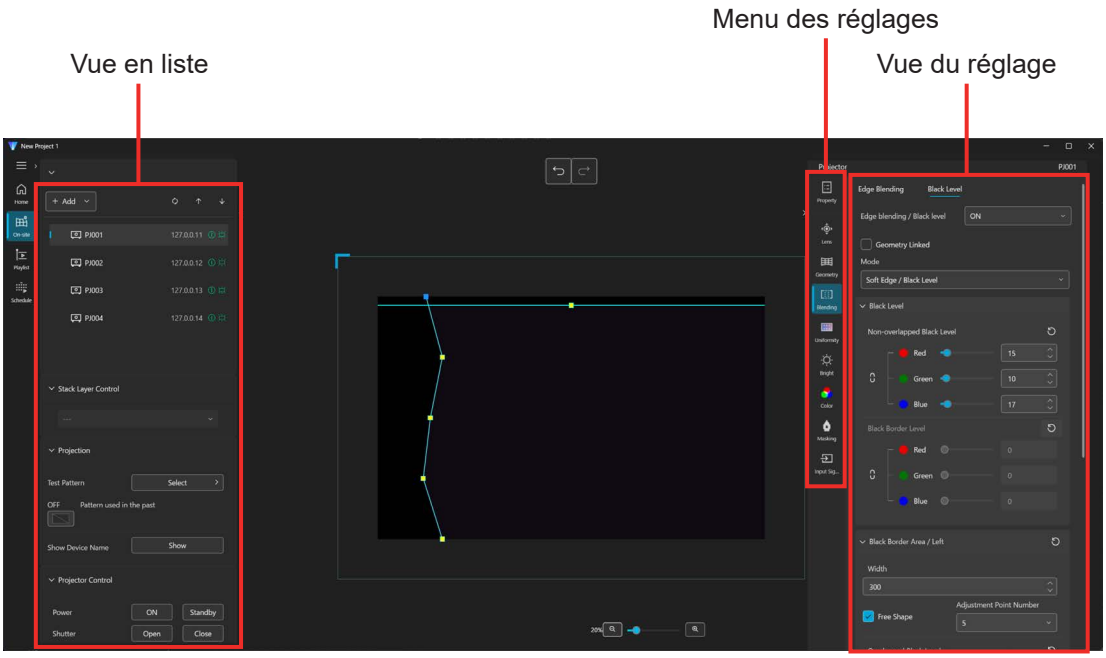
Remarque

- Si vous cochez la case [Projecting markers], la ligne de début et la largeur des bords pour l'application de la fusion des bords s'affichent sur l'image projetée.
- Lorsque l'une des options [PC-1], [PC-2] et [PC-3] est sélectionnée, le résultat de la correction flexible de la fusion des bords est lu à partir du projecteur et affiché dans la vue principale, mais il n'est pas possible d'exécuter une nouvelle correction flexible de la fusion des bords ni d'éditer la correction lue. Toutefois, une correction non nécessaire peut être supprimée.



Réglage du niveau de noirs

Si une image complètement noire est projetée lorsqu'un multi-écran a été construit en joignant les écrans de projection de plusieurs projecteurs, une partie du raccord d'écran peut devenir plus lumineuse que d'autres parties ou des différences de luminosité du noir peuvent être visibles entre les projecteurs. En réglant le niveau de noir, vous pouvez modifier le niveau de luminosité et la coloration lorsque du noir est projeté sur n'importe quelle zone de l'écran de projection du projecteur, ce qui rend la différence de niveau de noir moins perceptible.



1 Cliquez sur le projecteur que vous souhaitez régler dans la vue en liste.

2 Cliquez sur [Blending] dans le menu des réglages.

L'onglet [Edge Blending] et l'onglet [Black Level] s'affichent dans la vue du réglage.

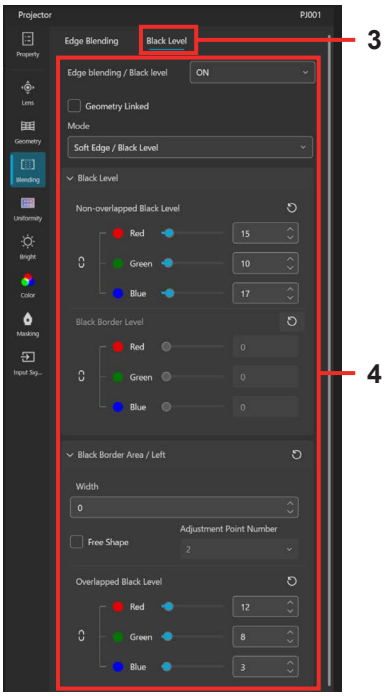
3 **Cliquez sur l'onglet [Black Level].**

4 **Basculez sur [Edge Blending/Black Level] et configurez les paramètres de réglage du niveau de noir.**

- Pour ne pas appliquer le réglage du niveau de noir, sélectionnez [OFF].
- Pour définir le réglage du niveau de noir pour chaque bord (bord gauche / bord supérieur / bord droit / bord inférieur) auquel appliquer la fusion des bords, sélectionnez [ON] ou [USER].
- Sélectionnez si associer ou non le réglage du niveau de noir à la correction de la géométrie dans [Geometry Linked].
  Pour dissocier la correction de la géométrie, décochez la case [Geometry Linked]. Dans ce cas, le réglage du niveau de noir est effectué pour la totalité de la zone de l'image projetée.
  Pour établir un lien avec la correction de la géométrie, cochez la case [Geometry Linked]. Dans ce cas, le réglage du niveau de noir est effectué dans la zone après la correction de la géométrie.
- Sélectionnez le mode de réglage du niveau de noir dans [Mode].
  Sélectionnez si effectuer simultanément le réglage du niveau de noir et la fusion des bords ou si effectuer uniquement le réglage du niveau de noir.
- Configurez les paramètres de la zone [Black Level].
  Définissez le niveau de noir non chevauché et le niveau de bordure noire avec des valeurs RGB.
- Configurez les paramètres de la forme du niveau de bordure noire et du niveau de noir chevauché dans la zone [Black Border Area] pour les bords auxquels appliquer la fusion des bords. Définissez la forme de la zone de bordure noire dans [Black Border Area Width] et [Keystone Area] ou [Black Border Area Width] et [Free Shape], et définissez le niveau de noir chevauché avec les valeurs RGB.
- Pour faire référence au résultat de la correction flexible du niveau de noir générée par le réglage automatique de l'écran, sélectionnez l'une des options parmi [PC-1], [PC-2] et [PC-3].

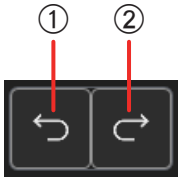
Remarque

- Si vous cliquez sur ↺ affiché pour chaque élément de réglage, la valeur de paramétrage modifiée sera réinitialisée.
- Effectuez les réglages nécessaires pendant que le projecteur projette une mire unie noire. Si vous cliquez sur [Test Pattern] dans la vue en liste et que vous sélectionnez [Black] dans l'écran affiché, une mire de test unie noire est projetée.
- Lorsque l'une des options [PC-1], [PC-2] et [PC-3] est sélectionnée, le résultat de la correction flexible du niveau de noir est lu à partir du projecteur et affiché dans la vue principale, mais il n'est pas possible d'exécuter une nouvelle correction flexible du niveau de noir ni d'éditer la correction lue. Toutefois, une correction non nécessaire peut être supprimée.



Barre d’outils Annuler/Rétablir

Les opérations [Undo] et [Redo] peuvent être effectuées à partir de la barre d’outils de la vue principale.



① Annuler : Annule la dernière opération d’édition et revient à l’état précédant l’opération.
L’opération peut également être effectuée en utilisant le raccourci clavier « Ctrl » + « Z ».

② Rétablir : Revient au réglage précédant l’annulation de l’opération.
L’opération peut également être effectuée en utilisant le raccourci clavier « Ctrl » + « Y ».

Remarque

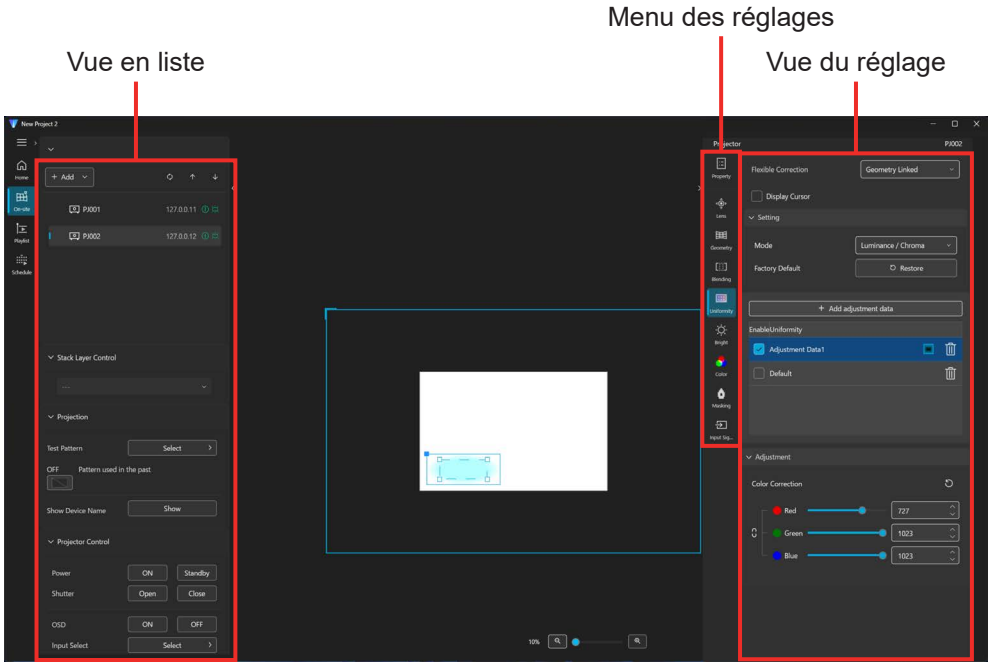
- Lorsque vous allez à une fonction de réglage autre que le réglage du niveau de noir ou lorsque vous basculez la sélection d’un dispositif enregistré dans la vue en liste, l’historique des opérations d’édition sera effacé.

Uniformité

Vous pouvez supprimer les irrégularités des couleurs et de la luminance et uniformiser la luminosité dans les images. Il existe deux méthodes de correction selon le modèle de projecteur.

Avec projecteur DLP™

Une correction flexible peut être effectuée en spécifiant des plages pour les irrégularités localisées dans les couleurs et la luminance de l'image.



1 Cliquez sur le projecteur que vous souhaitez régler dans la vue en liste.

2 Cliquez sur [Uniformity] dans le menu des réglages.

3 Activez [Flexible Correction].

Sélectionnez [Geometry Linked] ou [Geometry Unlinked].

- [Geometry Linked] : Lorsque la correction de la géométrie est effectuée, la zone de correction de l'uniformité est liée à la forme de l'image projetée.
- [Geometry Unlinked] : Lorsque la correction de la géométrie est effectuée, la zone de correction de l'uniformité n'est pas liée à la forme de l'image projetée.

4 Sélectionnez le mode de correction.

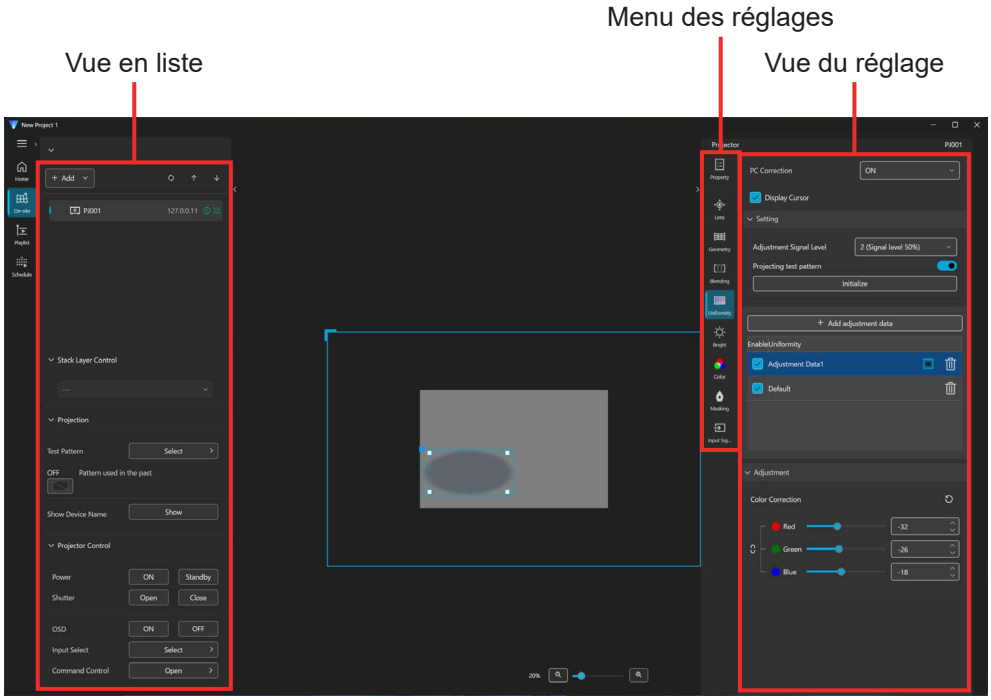
- [Chroma Only] : Règle l'irrégularité des couleurs. Sélectionnez ceci si vous souhaitez donner la priorité à la luminosité de la totalité de l'image projetée.
- [Luminance / Chroma] : Règle l'irrégularité des couleurs et de la luminance.

5 Ajoutez les données de réglage dans la vue du réglage et définissez la zone à définir dans la vue principale, puis définissez les valeurs de correction affichées dans la vue du réglage avec les valeurs RGB.

6 Répétez l'étape 5 jusqu'à ce que la correction soit terminée.

Avec un projecteur LCD

La correction PC peut être effectuée en spécifiant des plages pour les irrégularités localisées dans les couleurs et la luminance de l'image.



1 **Cliquez sur le projecteur que vous souhaitez régler dans la vue en liste.**

2 **Cliquez sur**  **[Uniformity] dans le menu des réglages.**

3 **Activez [PC Correction].**

Sélectionnez [ON].

4 **Sélectionnez le niveau de signal à régler dans la zone [Setting].**

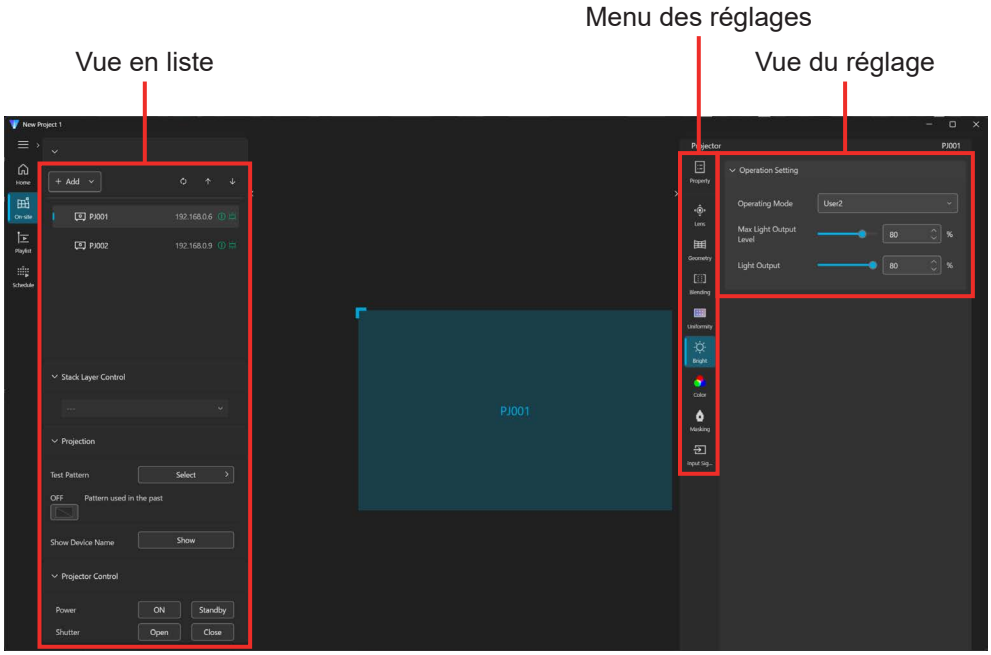
Si vous activez [Projecting test pattern], une mire de test du niveau de signal est projetée selon la sélection de [Adjustment Signal Level].

5 **Ajoutez les données de réglage dans la vue du réglage et définissez la zone à définir dans la vue principale, puis définissez les valeurs de correction affichées dans la vue du réglage avec les valeurs RGB.**

6 **Répétez les étapes 4 et 5 jusqu'à ce que la correction soit terminée.**

Réglage de la luminosité

Lors de la construction d’une seule image à l’aide de plusieurs projecteurs, la luminosité (luminance) des images projetées par les projecteurs peuvent ne pas correspondre. Si c’est le cas, vous pouvez faire correspondre la luminance en réglant chaque projecteur.



1 **Cliquez sur le projecteur que vous souhaitez régler dans la vue en liste.**

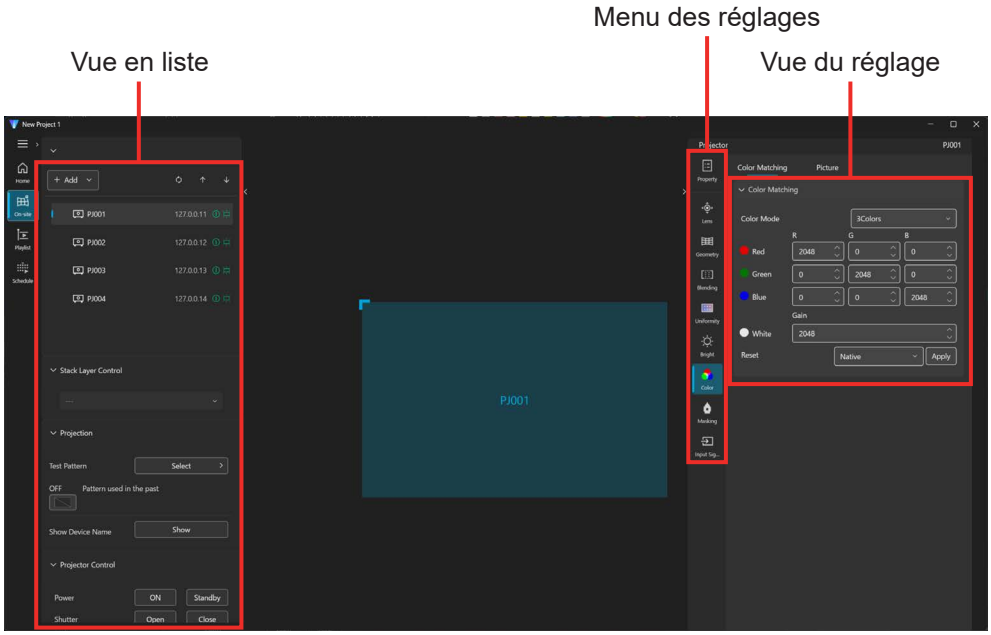
2 **Cliquez sur [Bright] dans le menu des réglages.**

■ Paramètres d’opération

Définissez le mode d’opération, le niveau de sortie de lumière maximal et la sortie de lumière du projecteur.

Réglage des couleurs

Lors de la construction d'une seule image à l'aide de plusieurs projecteurs, la coloration des images projetées par les projecteurs peuvent ne pas correspondre. Pour régler l'image de chaque projecteur afin qu'elle corresponde aux couleurs, effectuez les réglages de « Color Matching » et « Picture ».



1 **Cliquez sur le projecteur que vous souhaitez régler dans la vue en liste.**

2 **Cliquez sur [Color] dans le menu des réglages.**

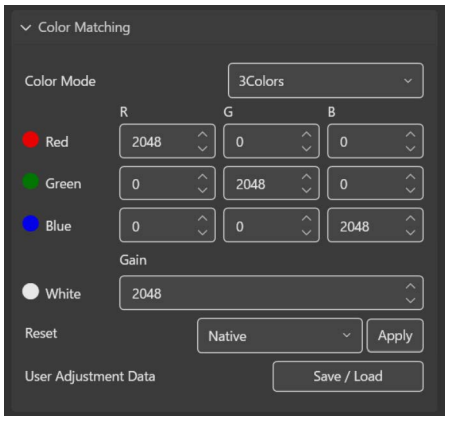
L'onglet [Color Matching] et l'onglet [Picture] s'affichent dans la vue du réglage.

3 **Cliquez sur l'onglet [Color Matching].**

4 **Sélectionnez [3Colors], [7Colors], [Measured] ou [709Mode] dans [Color Mode] selon le réglage que vous souhaitez effectuer.**

Vous pouvez régler les valeurs de chaque couleur pour compenser les variations de couleur.

■ 3Colors

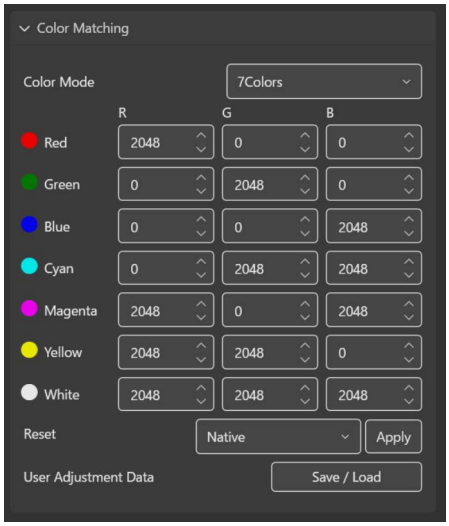


- [Red]/[Green]/[Blue] : Règle les couleurs en modifiant les valeurs de [R], [G] et [B] pour chaque couleur.
- [White] : Modifie la luminosité des trois couleurs en même temps en modifiant la valeur [Gain].
- [Reset] : Réinitialise les valeurs de paramétrage aux valeurs du mode sélectionné.
- [User Adjustment Data] : Enregistre jusqu'à trois résultats de réglage effectués dans [3Colors] dans le projecteur, ou lit le résultat à partir d'un projecteur.

Remarque

- [White], [Reset] et [User Adjustment Data] peuvent ne pas être pris en charge selon le modèle de projecteur.

■ 7Colors

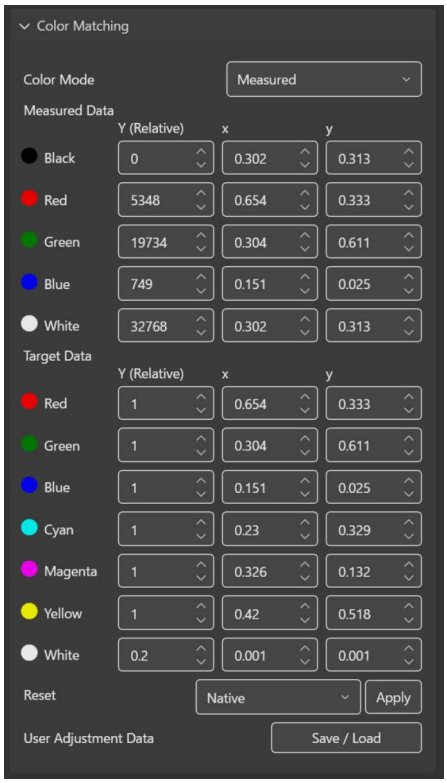


- [Red]/[Green]/[Blue]/[Cyan]/[Magenta]/[Yellow]/[White] : Règle les couleurs en modifiant les valeurs de [R], [G] et [B] pour chaque couleur.
- [Reset] : Réinitialise les valeurs de paramétrage aux valeurs du mode sélectionné.
- [User Adjustment Data] : Enregistre jusqu'à trois résultats de réglage effectués dans [7Colors] dans le projecteur, ou lit le résultat à partir d'un projecteur.

Remarque

- [Reset] et [User Adjustment Data] peuvent ne pas être pris en charge selon le modèle de projecteur.

■ Measured

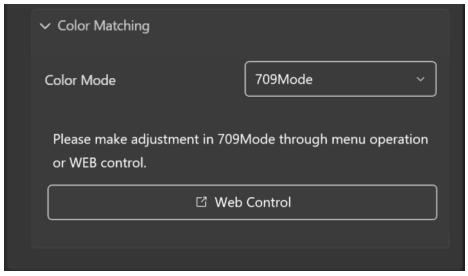


- [Measured Data] : [Black]/[Red]/[Green]/[Blue]/[White] : Règle les couleurs en modifiant les valeurs de Y (valeur relative), x et y pour chaque couleur.
- [Target Data] : [Red]/[Green]/[Blue]/[Cyan]/[Magenta]/[Yellow]/[White] : Règle les couleurs en modifiant les valeurs de gain, x et y pour chaque couleur.
- [Reset] : Réinitialise les valeurs de paramétrage aux valeurs du mode sélectionné.
- [User Adjustment Data] : Enregistre jusqu'à trois résultats de réglage effectués dans [Measured] dans le projecteur, ou lit le résultat à partir d'un projecteur.

Remarque

- [Target Data] permet de régler Y (valeur relative) au lieu du gain selon le modèle de projecteur.
- [Reset] et [User Adjustment Data] peuvent ne pas être pris en charge selon le modèle de projecteur.

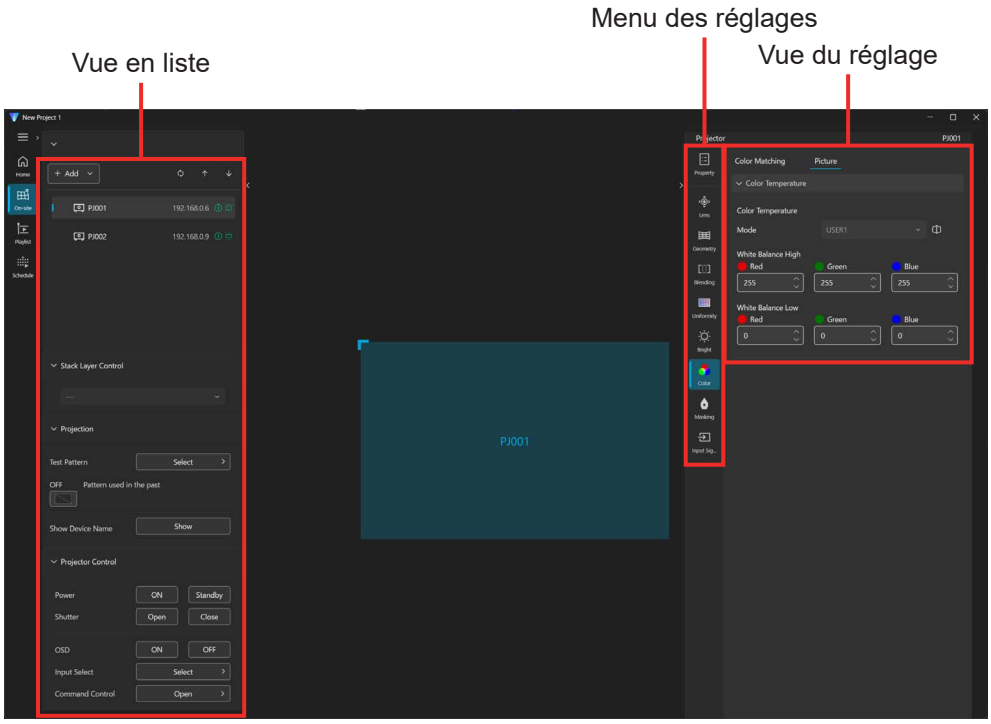
■ 709Mode



Lancez la fonction de contrôle Web et effectuez les réglages.

Picture

Configurez les paramètres de température de couleur et de balance des blancs des images.



1 Cliquez sur le projecteur que vous souhaitez régler dans la vue en liste.

2 Cliquez sur  [Color] dans le menu des réglages.

L'onglet [Color Matching] et l'onglet [Picture] s'affichent dans la vue du réglage.

3 Cliquez sur l'onglet [Picture].

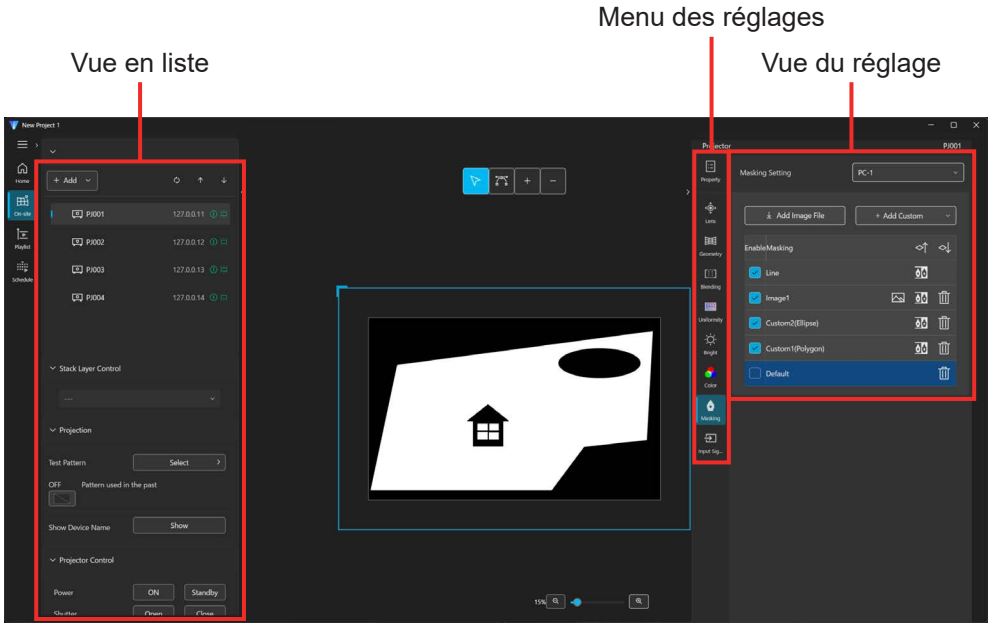
4 Définissez la température de couleur.

Lorsque [Custom] est sélectionné pour la température de couleur, il est possible de spécifier une valeur numérique par incréments de 100K.

Lorsque [USER], [USER1] ou [USER2] est sélectionné pour la température de couleur, le réglage de la balance des blancs est possible. Effectuez des réglages en modifiant les valeurs RGB de la balance des blancs à la hausse ou à la baisse.

Masquage

Cette fonction permet de masquer certaines parties des images projetées, en ne projetant que les parties nécessaires.



1 Cliquez sur le projecteur que vous souhaitez régler dans la vue en liste.

2 Cliquez sur [Masking] dans le menu des réglages.

La liste des zones de masquage s'affiche dans la vue du réglage.

3 Sélectionnez [Masking Setting].

Les données de la zone de masquage sont lues à partir de l'emplacement d'enregistrement défini pour [Masking Setting] dans le projecteur sélectionné dans la vue en liste, et sont répercutées dans la vue principale.

4 Spécifiez la zone de masquage.

[Line] est ajouté à la liste des zones de masquage à l'avance. Vous pouvez spécifier la zone de masquage en déplaçant les points d'opération sur les quatre bords – haut, bas, gauche et droite – de l'image projetée.

➡ « Masquage de lignes » (page 74)

Vous pouvez ajouter les zones de masquage suivantes si nécessaire.

- [Add Custom] : Ajoute une zone de masquage polygonale ou elliptique.
  ➡ « Masquage personnalisé » (page 75)
- [Add Image File] : Ajoute un fichier d'image comme zone de masquage.
  ➡ « Masquage des fichiers d'image » (page 78)

Les données de la zone de masquage spécifiée sont transférées et enregistrées dans l'emplacement d'enregistrement défini pour [Masking Setting] dans le projecteur.

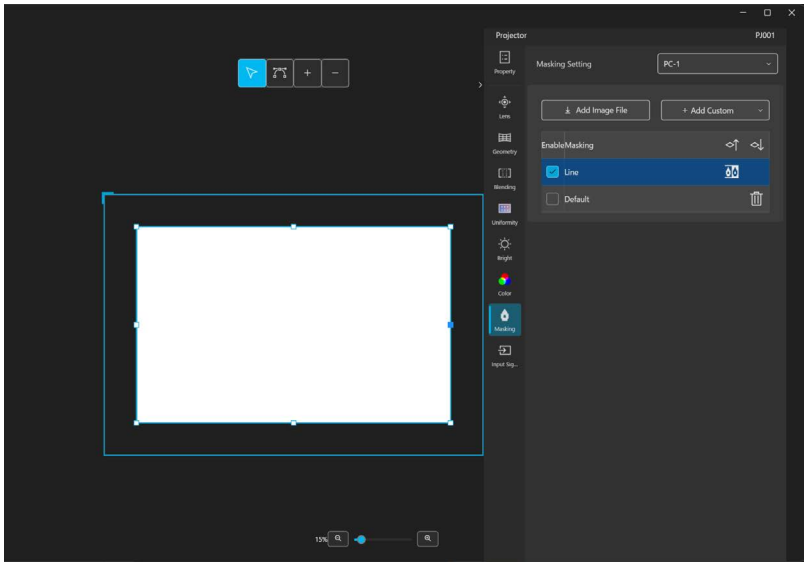
Remarque

- Dans les cas suivants, [Default] est ajouté à la zone de masquage. [Default] peut être activé/désactivé et supprimé.
  - Lorsque les données de correction ont été obtenues du projecteur.

Masquage de lignes

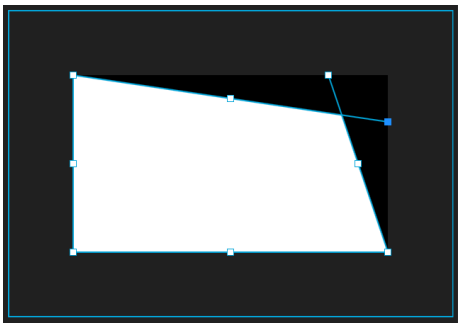
Vous pouvez spécifier la zone de masquage en déplaçant les points d'opération sur les quatre bords – haut, bas, gauche et droite – de l'image projetée.

1 Cochez la case [Line] dans la liste des zones de masquage.



2 Définissez la zone de masquage en faisant glisser la totalité des douze points de contrôle situés aux quatre coins et au centre des quatre bords de l'image de prévisualisation.

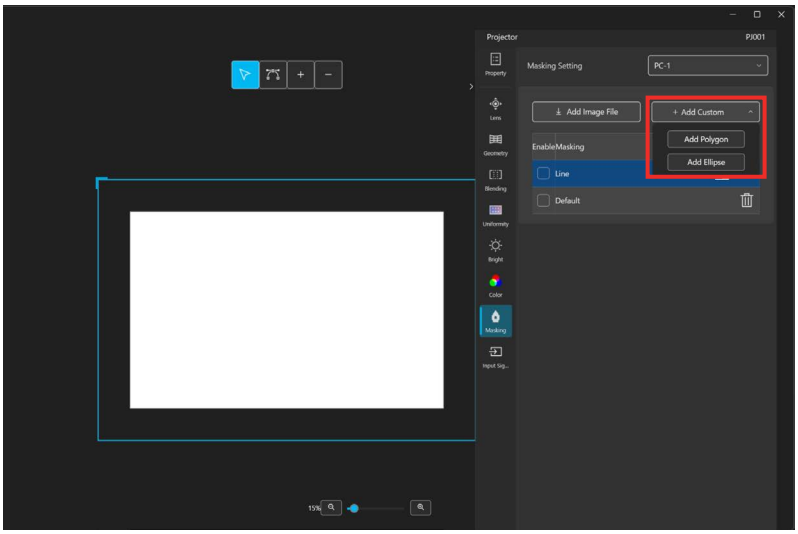
Les points de contrôle situés aux quatre coins de l'image de prévisualisation peuvent être déplacés aux positions souhaitées en les faisant glisser.
Le déplacement des points de contrôle au centre des quatre bords de l'image de prévisualisation permet un mouvement parallèle tout en conservant l'inclinaison des bords.
Par exemple, si vous déplacez les trois points de l'extrémité droite du bord supérieur, de l'extrémité supérieure du bord droit et du point médian du bord gauche de la zone de masquage (partie noire), le résultat sera le suivant.



Masquage personnalisé

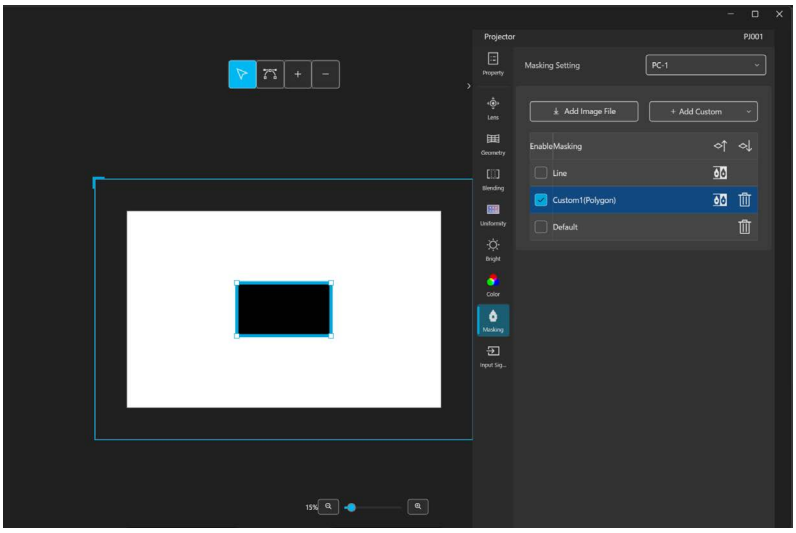
Après avoir effectué un masquage de ligne, vous pouvez ajouter une zone de masquage polygonale ou elliptique.

1 Cliquez sur le bouton [Add Custom] et sélectionnez la forme de la zone de masquage à ajouter dans le menu affiché.

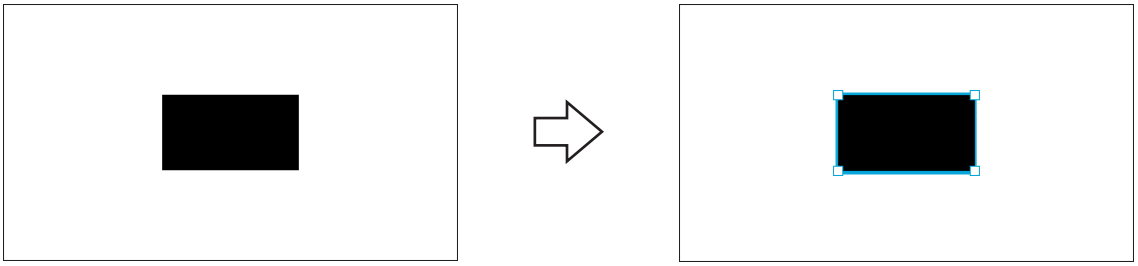


Lors de l’ajout d’une zone de masquage polygonale, sélectionnez [Add Polygon].
Lors de l’ajout d’une zone de masquage en forme d’ellipse, sélectionnez [Add Ellipse].

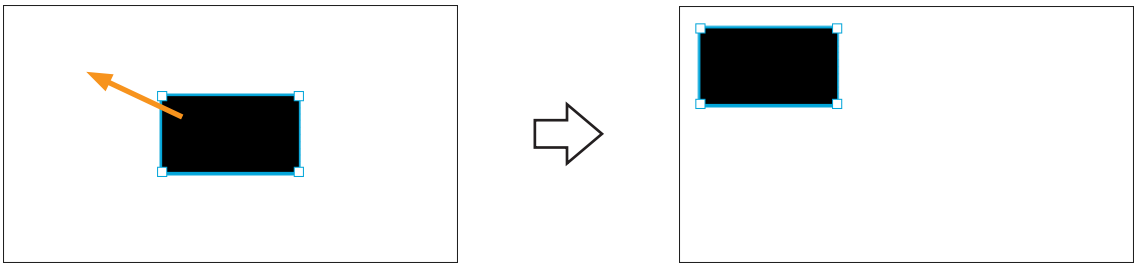
Opérations lorsqu’une zone de masquage polygonale a été ajoutée



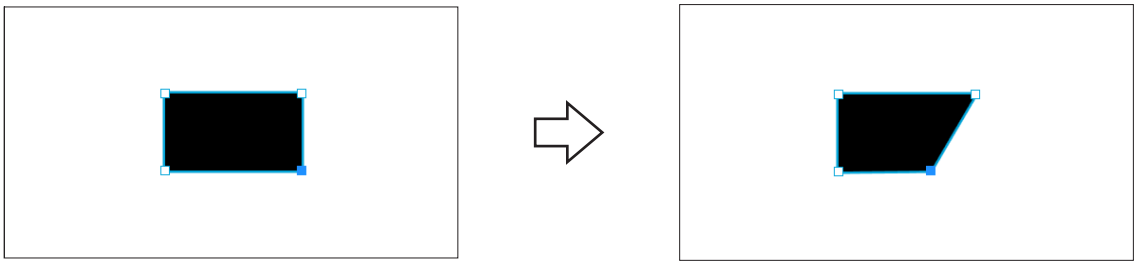
Si vous sélectionnez sur [Add Polygon], une zone de masquage rectangulaire sera ajoutée au centre de l’image projetée. Lorsque vous cliquez pour sélectionner la zone de masquage, des points de contrôle s’affichent aux quatre coins de la zone de masquage.



Vous pouvez faire glisser la zone de masquage ou appuyer sur les touches du curseur pour la déplacer vers le haut, le bas, la gauche ou la droite.



Si vous cliquez sur un point de contrôle, celui-ci devient bleu clair. Vous pouvez modifier la forme de la zone de masquage en faisant glisser le point de contrôle bleu clair ou en appuyant sur les touches du curseur.

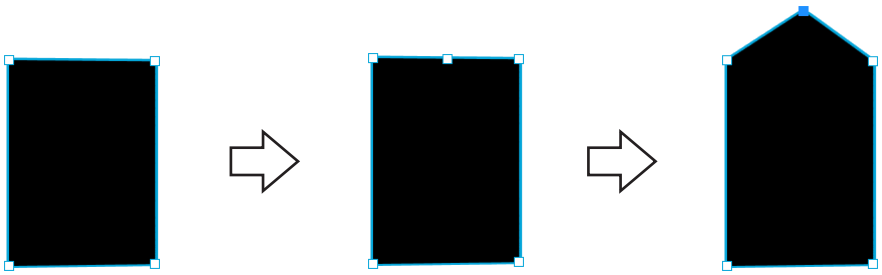


Remarque

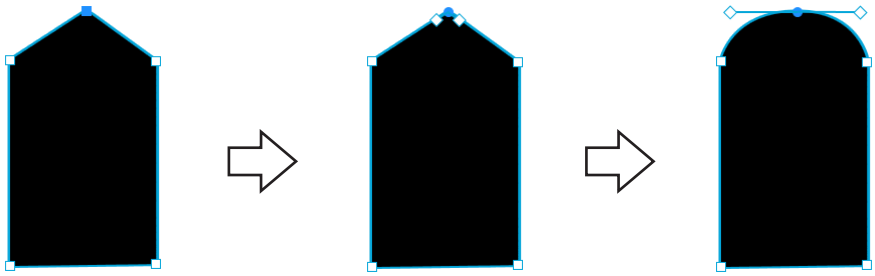
- Chaque pression sur une touche du curseur déplace le point de contrôle de 1 pixel. Appuyer sur la touche du curseur tout en maintenant la touche Alt enfoncée permet de le déplacer par incréments de 4 pixels.

Si vous cliquez sur ＋ dans la barre d’outils, puis cliquez sur n’importe quelle position d’un bord de la zone de masquage, un point de contrôle est ajouté à cette position.

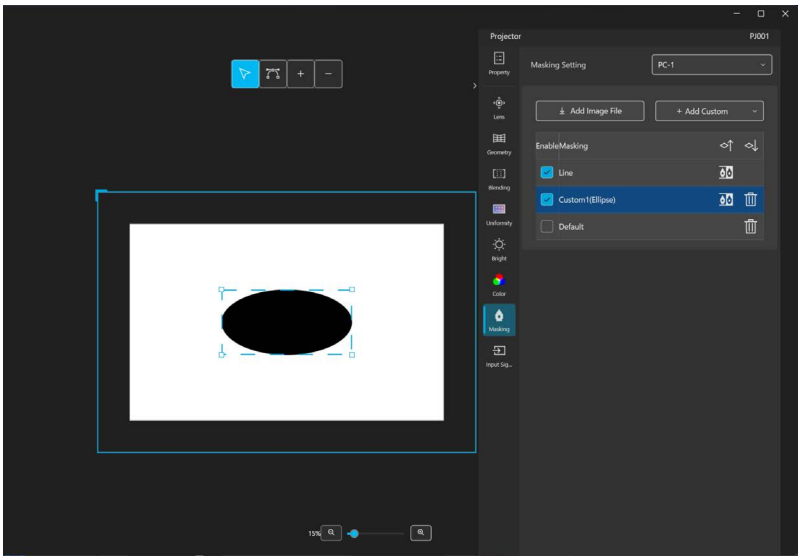
Pour supprimer un point de contrôle ajouté, cliquez sur − dans la barre d’outils, puis cliquez sur le point de contrôle à supprimer.



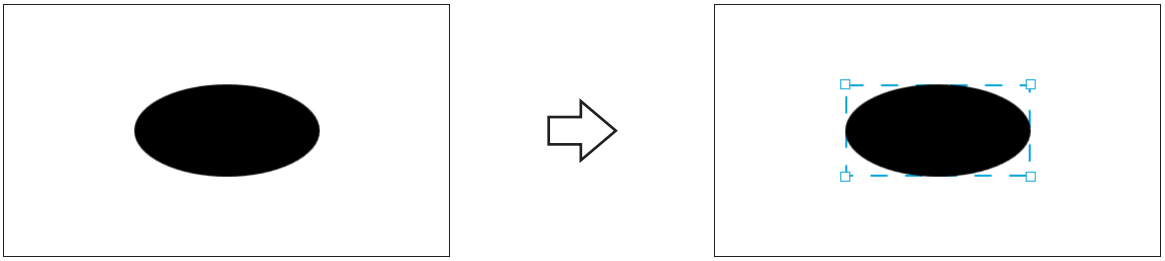
Si vous cliquez sur dans la barre d’outils, puis cliquez sur un point de contrôle de la zone de masquage, les deux segments de ligne allant de ce point de contrôle aux points de contrôle adjacents se courbent. Deux poignées sont affichées au point de contrôle cliqué, et l’état du renflement de la courbe et la position du sommet peuvent être modifiés en faisant glisser les poignées.
Pour désactiver la courbe, faites un clic droit sur le point de contrôle sélectionné lorsque les segments de ligne étaient courbés et cliquez sur [Disable Bezier Curve] dans le menu affiché. Les segments de lignes courbes redeviennent des lignes droites.



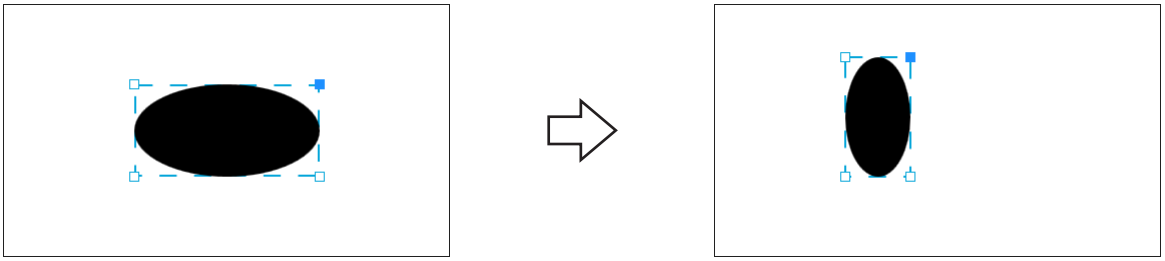
Opérations en cas d’ajout d’une zone de masquage en ellipse



Vous pouvez cliquer dans la zone avec la souris, puis déplacer, transformer ou encore modifier la zone de masquage avec la souris ou les touches du curseur.
Lorsque vous cliquez pour sélectionner à l’intérieur d’une zone de masquage elliptique, quatre points de contrôle s’affichent.



Vous pouvez modifier la forme de l’ellipse en faisant glisser un point de contrôle ou en appuyant sur les touches du curseur.



Remarque

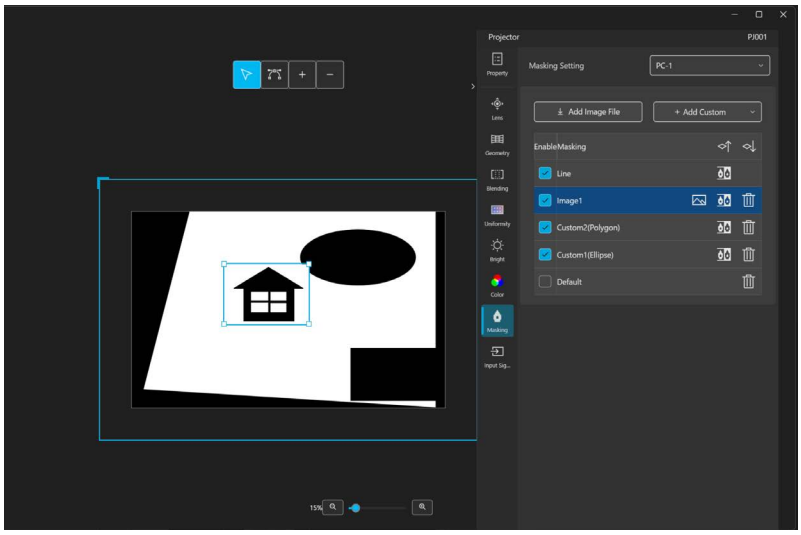
- Chaque pression sur une touche du curseur déplace le point de contrôle de 1 pixel. Appuyer sur la touche du curseur tout en maintenant la touche Alt enfoncée permet de le déplacer par incréments de 4 pixels.

Masquage des fichiers d’image

Après avoir effectué un masquage de ligne, vous pouvez superposer un fichier d’image (extension : bmp) sur l’image projetée en tant que zone de masquage. La forme de la zone de masquage ajoutée peut être modifiée librement.

1 Cliquez sur le bouton [Add Image File] et spécifiez un fichier d’image sur l’écran affiché.

Le fichier d’image spécifié est lu et affiché en tant que zone de masquage au centre de l’image projetée dans l’image de prévisualisation.



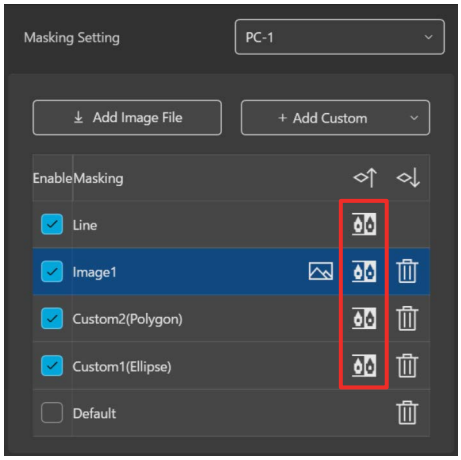
Si l’image de prévisualisation est spécifiée comme zone de masquage, vous pouvez la déplacer, l’agrandir ou la réduire de la même manière qu’une zone de masquage polygonale ou elliptique ajoutée avec un masquage personnalisé.

➡ « Masquage personnalisé » (page 75)

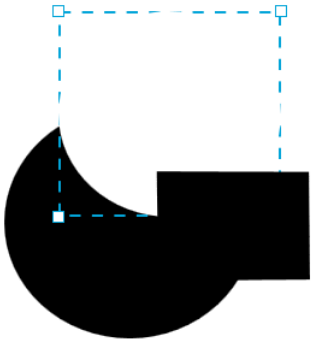
Opérations de la liste des zones de masquage

■ Retournement

En cliquant sur de la zone de masquage dans la liste des zones de masquage, la zone devient une zone où l'image projetée de la zone de masquage est transmise sans être masquée.

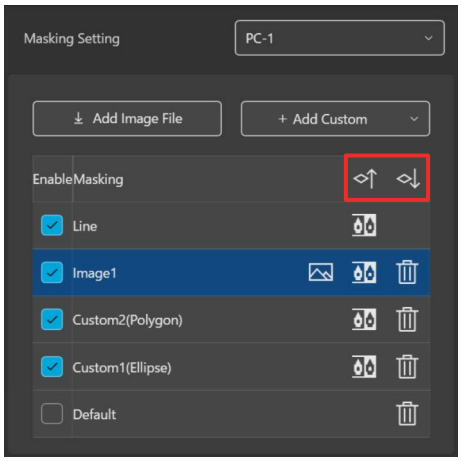


La forme d'une zone de masquage peut être modifiée en superposant une zone transmise à une autre zone de masquage. Par exemple, vous pouvez créer une zone de masquage qui ressemble à un croissant de lune recouvert d'un rectangle en plaçant dessus une grande zone de masquage circulaire, puis en plaçant une petite zone circulaire retournée, et en plaçant ensuite une zone de masquage rectangulaire sur ces deux zones.



■ Spécification de l’ordre hiérarchique d’affichage de la zone de masquage

Cliquez sur la zone de masquage de la liste des zones de masquage que vous souhaitez repositionner dans la hiérarchie, puis déplacez-la vers le haut ou vers le bas de la liste avec l’un des boutons suivants.



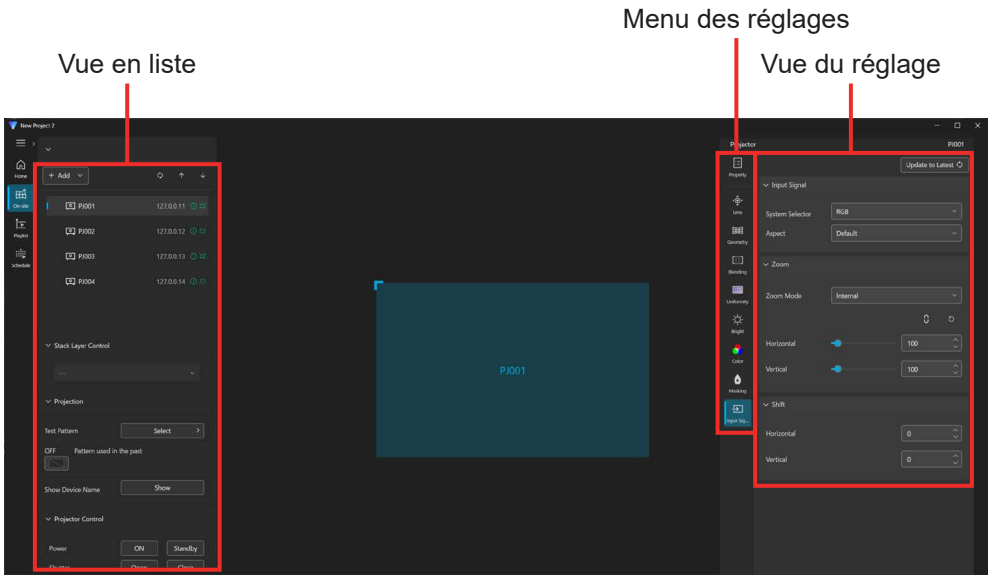
: Déplace la zone de masquage vers le haut de la liste.

: Déplace la zone de masquage vers le bas de la liste.

La zone de masquage en haut de la liste est affichée à l’avant et la zone de masquage en bas de la liste est affichée à l’arrière. Les positions de [Line] et [Default] ne peuvent pas être déplacées vers le haut ou vers le bas.

Signaux d’entrée

Les projecteurs identifient normalement les signaux d’entrée automatiquement, mais si des signaux instables ont été entrés, vous pouvez configurer les paramètres d’entrée du signal du projecteur et les paramètres de position et de taille des images dans la zone de projection.



1 Cliquez sur le projecteur que vous souhaitez régler dans la vue en liste.

2 Cliquez sur [Input Signal] dans le menu des réglages.

La zone [Input Signal], la zone [Zoom] et la zone [Shift] s’affichent dans la vue du réglage.

Paramètre du signal d’entrée

■ System Selector

Sélectionnez le format du système qui correspond au signal d’entrée.

Paramètre de projection

Définissez la position et la taille des images dans la zone de projection.

■ Aspect

Sélectionnez le rapport d’aspect vidéo.

■ Zoom

Définissez le taux de zoom des images. Le zoom sur la zone d’aspect ou sur la totalité de la zone d’affichage peut être sélectionné en sélectionnant le mode de zoom.

■ Shift

Définissez les positions horizontale et verticale des images.

Réglage automatique de l’écran

Ceci permet un réglage automatique de la correction de la géométrie, de la fusion des bords et du niveau de noir selon la forme de l’écran grâce à l’utilisation d’une caméra connectée en externe.
Après avoir effectué le réglage automatique de l’écran, vous pouvez effectuer manuellement d’autres réglages et corrections détaillés.

Remarque

- Pour utiliser la fonction de réglage automatique de l’écran, préparez une caméra séparément.

Préparation du réglage automatique de l’écran

■ Connexion du média processeur

Connexion d’un média processeur et d’un ordinateur à l’aide d’un câble LAN.

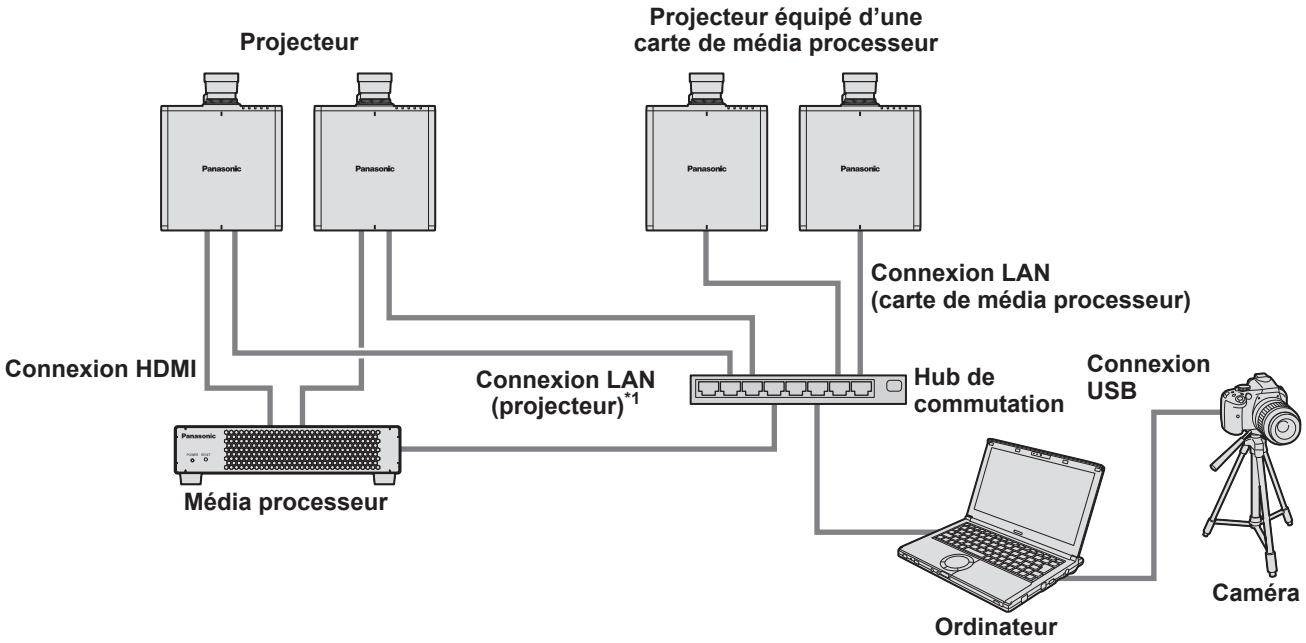
■ Connexion de la caméra

Selon la caméra à utiliser, connectez-vous directement à l’ordinateur à l’aide d’un câble USB ou connectez-le via un réseau à l’aide d’un câble LAN.

- Pour plus de détails sur les caméras compatibles, consultez les informations figurant sur la page de téléchargement du logiciel après vous être connecté à PASS sur le site Web suivant.
  https://docs.connect.panasonic.com/projector/pass

■ Exemple de connexion

Exemple de connexion de la caméra avec un câble USB



*1 Lorsqu’il est nécessaire de contrôler séparément un projecteur directement à partir d’un ordinateur, connectez le port LAN du projecteur au réseau.

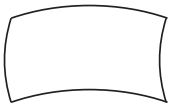
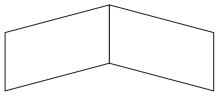
Remarque

- Positionner la caméra de manière à ce qu’elle soit directement face à l’écran et effectuer les réglages permet d’obtenir de meilleurs résultats. Le réglage est possible lorsque la caméra fait face à l’écran en angle, mais le réglage peut échouer ou la distorsion peut subsister dans les images après le réglage si l’angle est trop grand.
- Dans les cas suivants, il est possible d’effectuer des réglages à l’aide de plusieurs caméras (jusqu’à 6).
  - La configuration de la disposition des projecteurs est de 5 projecteurs ou plus dans le sens vertical ou horizontal.
  - Si la totalité de l’écran ne s’adapte pas à la plage de capture d’une seule caméra

  Dans ce cas, agencez plusieurs caméras verticalement ou horizontalement selon la configuration de la disposition du projecteur de manière à ce que les plages de capture des caméras adjacentes et la zone de projection d’au moins un projecteur se chevauchent.
- La connexion des projecteurs à utiliser via un réseau local LAN vous permet d’effectuer facilement les paramétrages nécessaires en un seul clic lors du réglage automatique de l’écran.

Écrans compatibles avec le réglage automatique de l’écran

Le réglage automatique de l’écran peut ne pas s’effectuer correctement, selon la forme de l’écran. Si le réglage n’est pas effectué correctement, procédez à des réglages manuels.

Écrans compatibles	Écrans non compatibles
● **Plat**  ● **Écran courbé**  Courbé dans un sens  Courbé dans les deux sens ● **La courbure se modifie uniformément**  Courbure en S  Type courbure variable	● **Plié**  Type écran plié * Il est possible d’effectuer des réglages individuels pour chaque côté

Flux du réglage automatique de l’écran

Procédez au réglage automatique de l’écran avec les étapes suivantes. Ajoutez d’abord une zone de contenu avec « Contents Area(Media Proc.) » sur l’écran On-site et enregistrez le média processeur et la caméra qui sont la cible du réglage sur cette zone de contenu, puis effectuez des réglages d’image avec la caméra.

	Affichage de l’écran [On-site]	(page 8)
	↓	
	Ajout d’une zone de contenu	(page 85)
	↓	
Connexion à un média processeur et à une caméra	Connexion à un média processeur	(page 86, 88)
	↓	
	Connexion à une caméra	(page 90)
	↓	
	Enregistrement du média processeur et de la caméra dans une zone de contenu	(page 92)
	↓	
Réglage de l’écran	Géométrie / fusion des bords	(page 101)
	↓	
	Masquage	(page 108)
	↓	
	Réglage du niveau de noirs	(page 116)

■ « Zone de contenu » et « zone de projection »

Les concepts de « zone de contenu » et de « zone de projection » sont utilisés dans ce logiciel. La « zone de contenu » correspond à la totalité de l’écran pour la projection d’une seule image de contenu dans l’environnement réel. En outre, la « zone de projection » correspond à l’écran de projection de chaque projecteur individuel qui constitue l’écran dans l’environnement réel.

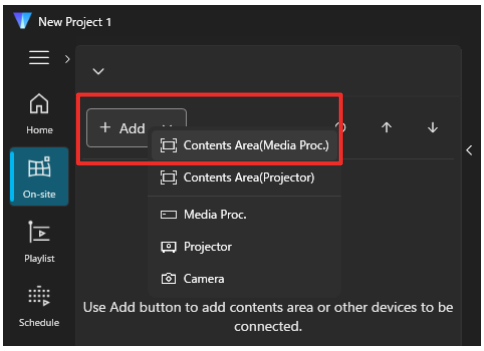
Remarque

- Vous pouvez également projeter manuellement dans la « zone de contenu » sans utiliser de caméra.
  ➡ « Réglage manuel - Zone de contenu » (page 127)

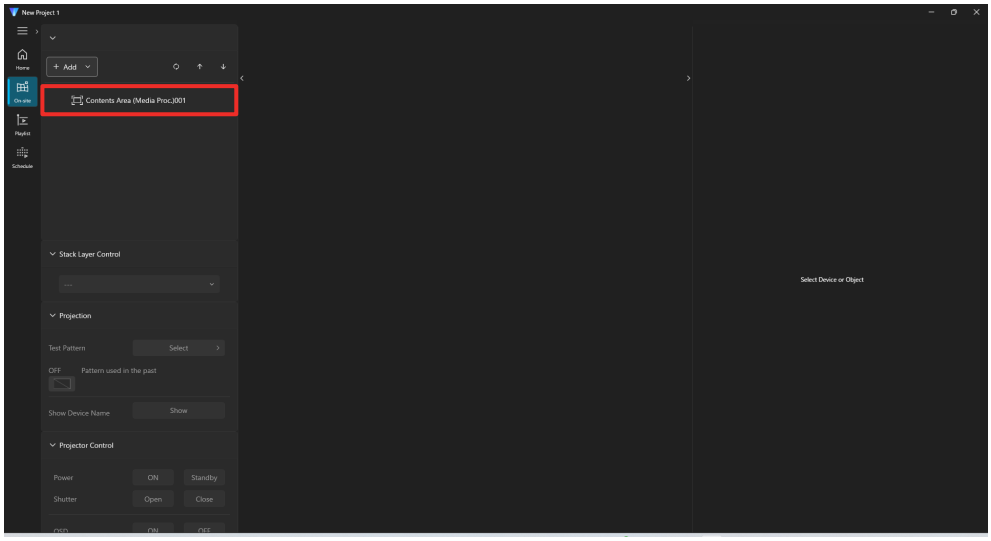
Paramètres de la zone de contenu

Ajoutez une nouvelle zone de contenu avec la procédure suivante.

1 Cliquez sur le bouton [Add] dans la vue en liste, et sélectionnez [Contents Area(Media Proc.)].



La nouvelle zone de contenu est ajoutée à la vue en liste.



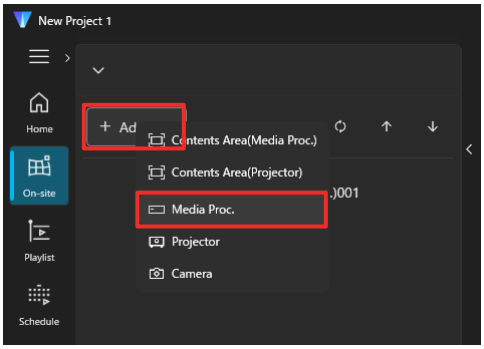
Connexion d’un média processeur et d’une caméra

Connectez-vous à un média processeur et à une caméra avec la procédure suivante.
Pour la connexion avec un média processeur, il existe une méthode de recherche sur le réseau et de connexion, et une méthode de connexion utilisant un fichier d’informations de connexion.

Connexion à un média processeur (méthode de recherche sur le réseau)

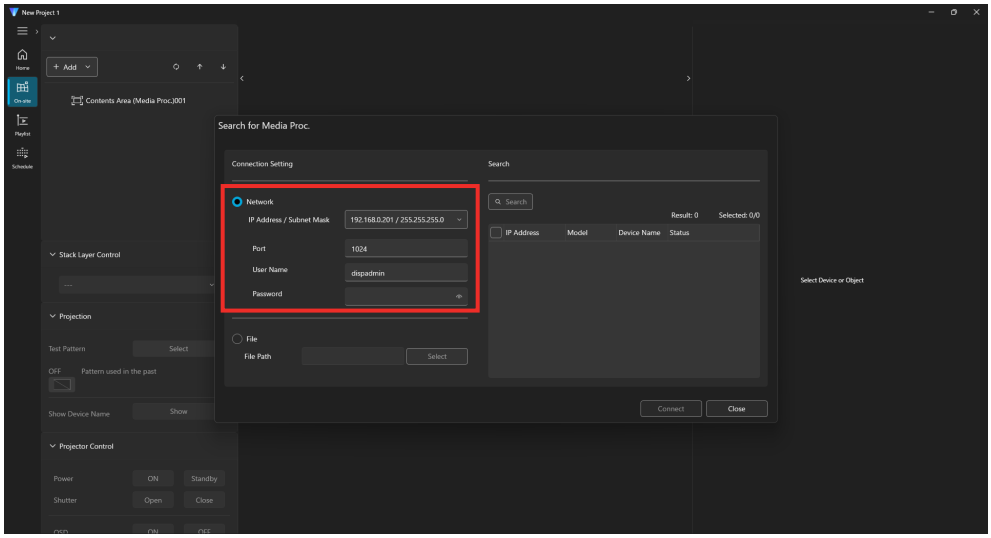
Recherchez un média processeur sur le même réseau, puis connectez-vous.

1 Cliquez sur le bouton [Add] dans la vue en liste, et sélectionnez [Media Proc.].



L’écran [Search for Media Proc.] s’affiche.

2 Sélectionnez [Network] et entrez les éléments requis pour vous connecter avec le média processeur.

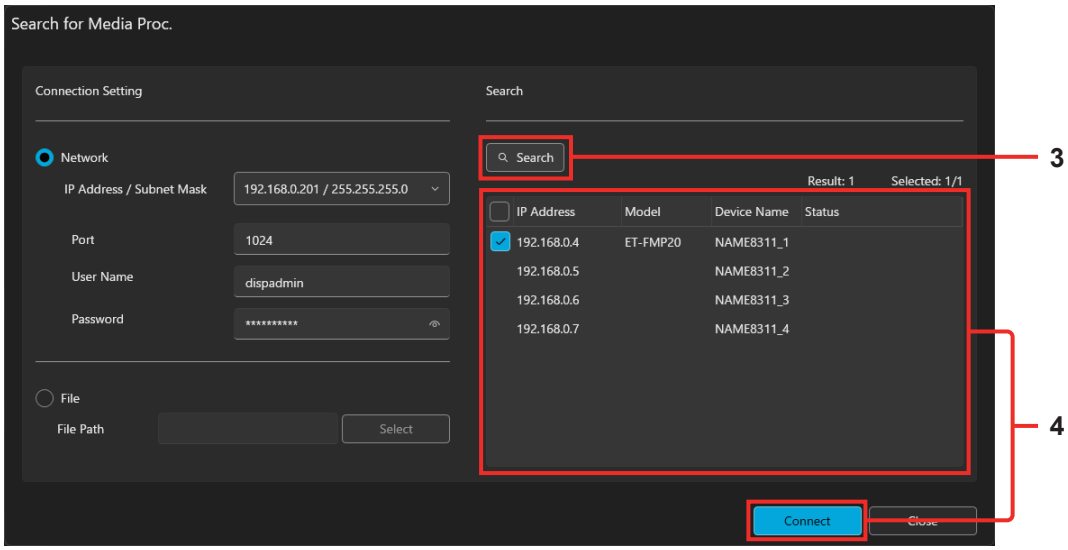


- [IP Address / Subnet Mask] : Sélectionnez l’adresse IP et le masque de sous-réseau de votre ordinateur dans une liste.
- [Port] : Définissez ici le numéro du port qui doit être connecté au média processeur.
- [User Name] : Entrez le nom d’utilisateur pour le contrôle Web du média processeur à connecter.
- [Password] : Entrez le mot de passe pour le contrôle Web du média processeur à connecter.

3 **Cliquez sur le bouton [Search].**

Une recherche de médias processeurs commence. Lorsque la recherche est terminée, les médias processeurs détectés sont affichés dans une liste.

4 **Sélectionnez le média processeur à connecter et cliquez sur le bouton [Connect].**



Le média processeur connecté est affiché dans la vue en liste.



Remarque

- Sur le réseau, plusieurs adresses IP et masques de sous-réseau sont affichés dans la liste si votre ordinateur est doté de plusieurs cartes d’interface réseau. Sélectionnez dans la liste l’adresse connectée au même réseau que le média processeur à connecter.
- Entrez le nom d’utilisateur et le mot de passe du compte permettant d’accéder au média processeur ou du compte disposant de privilèges d’administrateur pour le média processeur à connecter.
- Lorsqu’un média processeur affiché dans la vue en liste est sélectionné, [Property] s’affiche dans le menu des réglages et vous pouvez modifier les paramètres du média processeur dans la vue du réglage.

Connexion à un média processeur (méthode utilisant un fichier d’informations de connexion)

Spécifiez le fichier suivant contenant les informations de connexion pour le média processeur, puis connectez-vous au média processeur selon les informations contenues dans ce fichier.

- Fichier contenant les informations de connexion du média processeur qui a été créé dans Geometry Manager Pro for FMP series (extension : prjc)
- Fichier d’informations sur l’enregistrement du média processeur (extension : csv)

Remarque

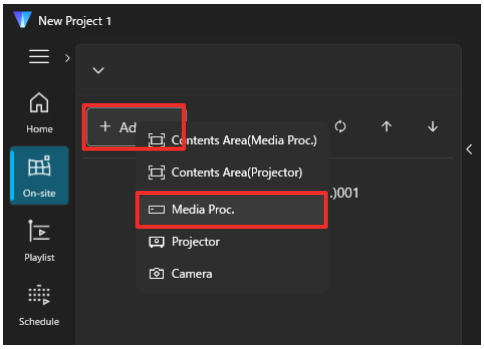
- Un fichier d’informations de l’enregistrement du média processeur est un fichier CSV dans lequel les informations définies pour chaque média processeur (adresse IP, numéro de nom d’utilisateur et mot de passe) sont décrites sur chaque ligne. Créez les informations sur les médias processeurs à enregistrer dans ce logiciel sous la forme d’un fichier CSV.

  Exemple)

  Adresse IP, Nom d’utilisateur, Mot de passe, Mot de passe (entrer à nouveau pour confirmation)

  192.168.0.8,Nom d’utilisateur1,Mot de passe1,Mot de passe1
  192.168.0.9,Nom d’utilisateur2,Mot de passe2,Mot de passe2

1 Cliquez sur le bouton [Add] dans la vue en liste, et sélectionnez [Media Proc.].



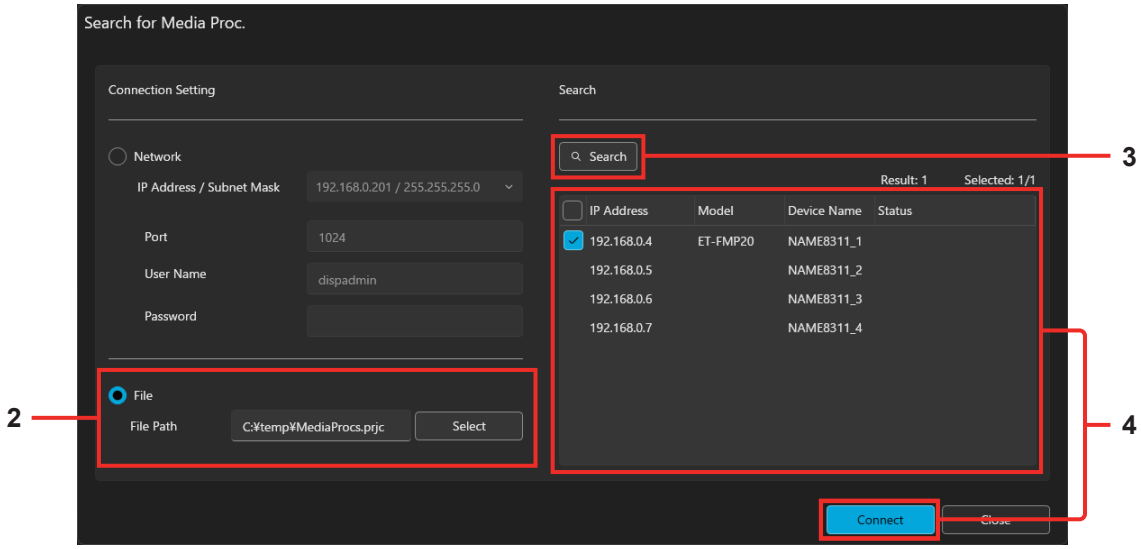
L’écran [Search for Media Proc.] s’affiche.

2 Sélectionnez [File] et cliquez sur le bouton [Select].

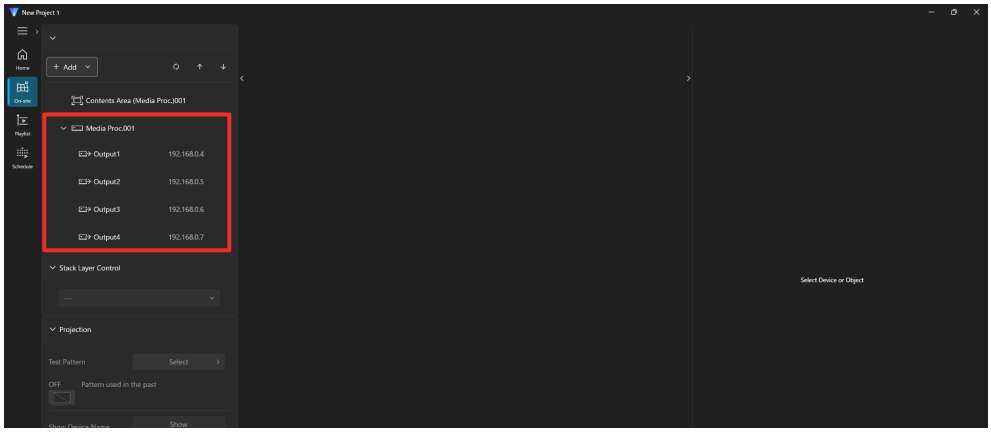
L’écran de sélection de fichiers s’affiche.
Lorsqu’un fichier d’informations de connexion est sélectionné, l’emplacement et le nom du fichier s’affichent dans [File Path].

3 Cliquez sur le bouton [Search].

4 Sélectionnez le média processeur à connecter et cliquez sur le bouton [Connect].



Le média processeur connecté est affiché dans la vue en liste.



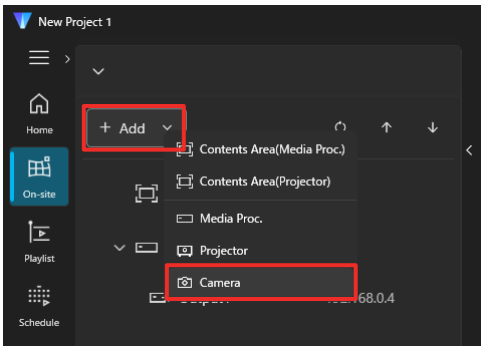
Remarque

- Lorsqu’un média processeur affiché dans la vue en liste est sélectionné, [Property] s’affiche dans le menu des réglages et vous pouvez modifier les paramètres du média processeur dans la vue du réglage.

Connexion à une caméra

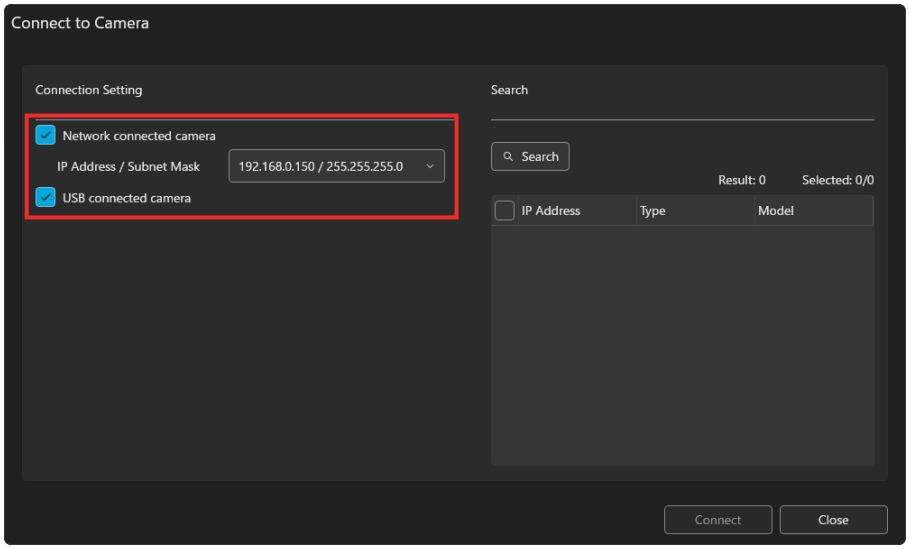
Connectez-vous à la caméra à utiliser pour le réglage automatique de l’écran.

1 Cliquez sur le bouton [Add] dans la vue en liste, et sélectionnez [Camera].



L’écran [Connect to Camera] s’affiche.

2 Spécifiez le type de caméra à connecter.



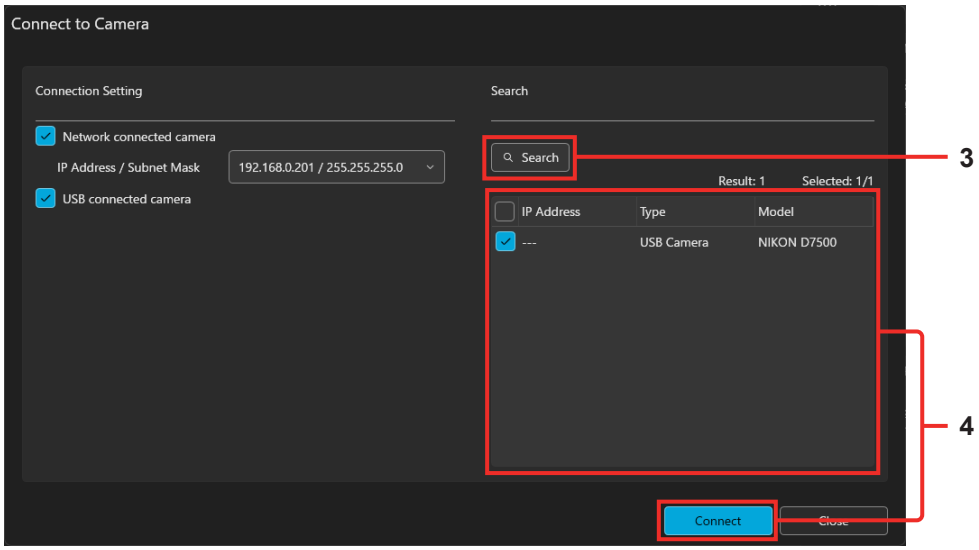
Spécifiez un ou les deux types de connexion suivants entre la caméra à rechercher et l’ordinateur.

- [Network connected camera] : Cochez cette case pour rechercher une caméra dans le même réseau que votre ordinateur. [IP Address / Subnet Mask] affiche l’adresse IP et le masque de sous-réseau de votre ordinateur dans une liste.
- [USB connected camera] : Cochez cette case pour rechercher une caméra connectée par USB à votre ordinateur.

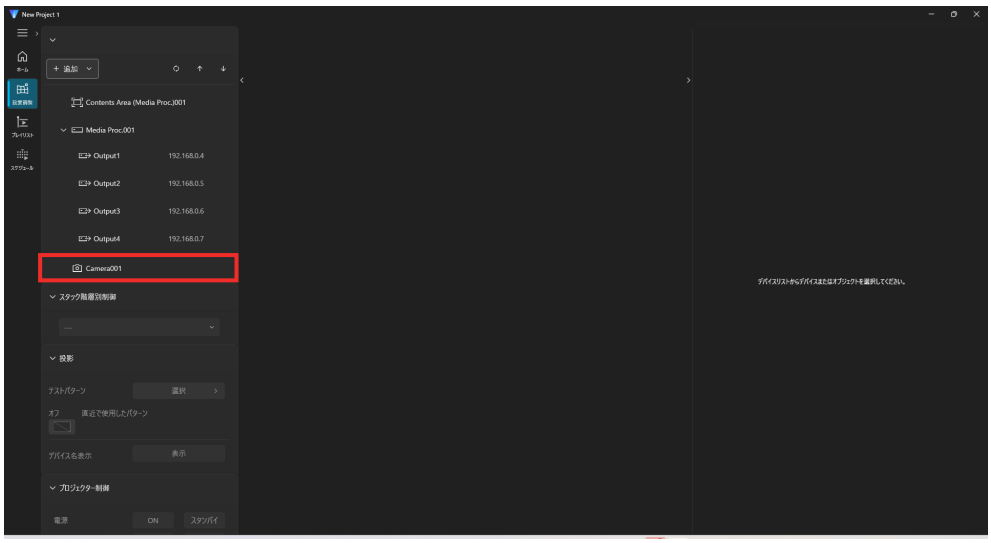
3 **Cliquez sur le bouton [Search].**

Une recherche de caméras commence. Lorsque la recherche est terminée, les caméras détectés sont affichés dans une liste.

4 **Sélectionnez la caméra à connecter et cliquez sur le bouton [Connect].**



La caméra connectée s’affiche dans la vue en liste.

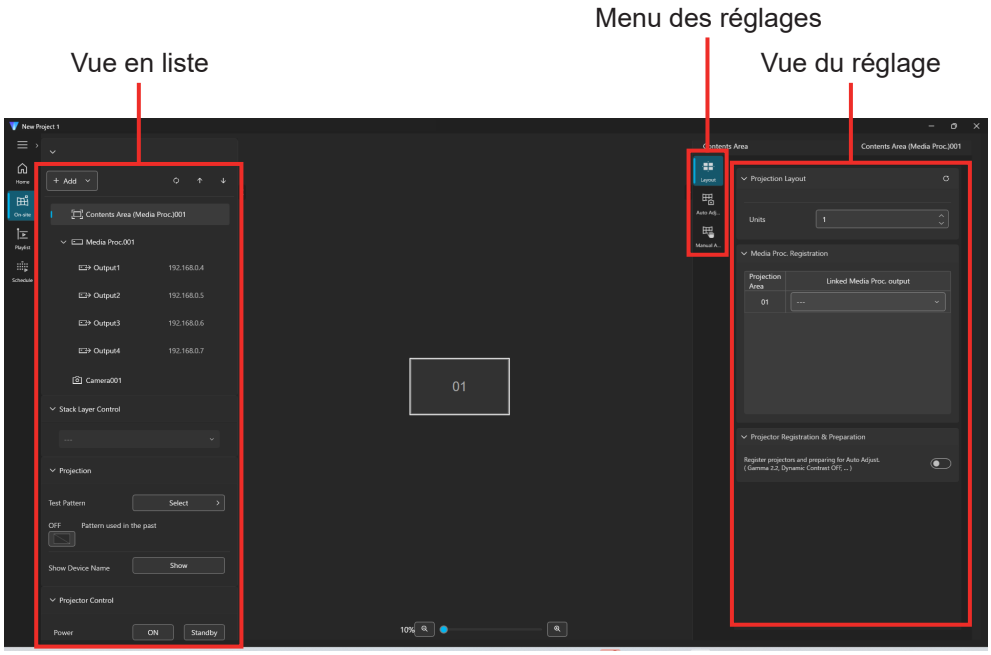


Remarque

- Lorsqu’une caméra affichée dans la vue en liste est sélectionné, [Property] s’affiche dans le menu des réglages et vous pouvez modifier les paramètres de la caméra dans la vue du réglage.

Enregistrement du média processeur et de la caméra dans une zone de contenu

Enregistrez le média processeur et la caméra connectés dans une zone de contenu.

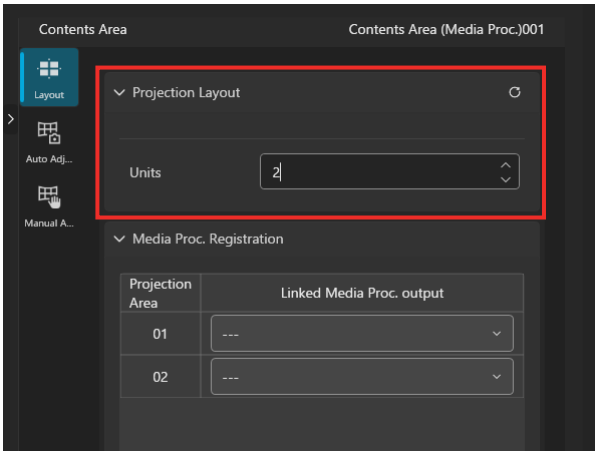


1 **Cliquez sur [Contents Area(Media Proc.)] dans la vue en liste.**

2 **Cliquez sur  [Layout] dans le menu des réglages.**

La zone [Projection Layout] et la zone [Media Proc. Registration] s’affichent dans la vue du réglage.

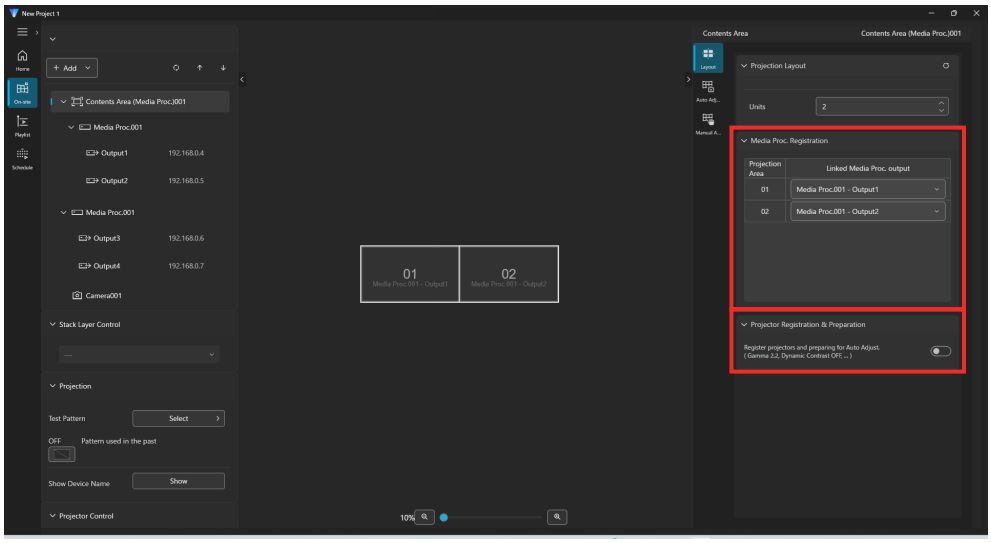
3 **Configurez les paramètres de disposition dans la zone [Projection Layout] de la vue du réglage.**



- [Units] : Spécifie le nombre de sorties du média processeur à utiliser.

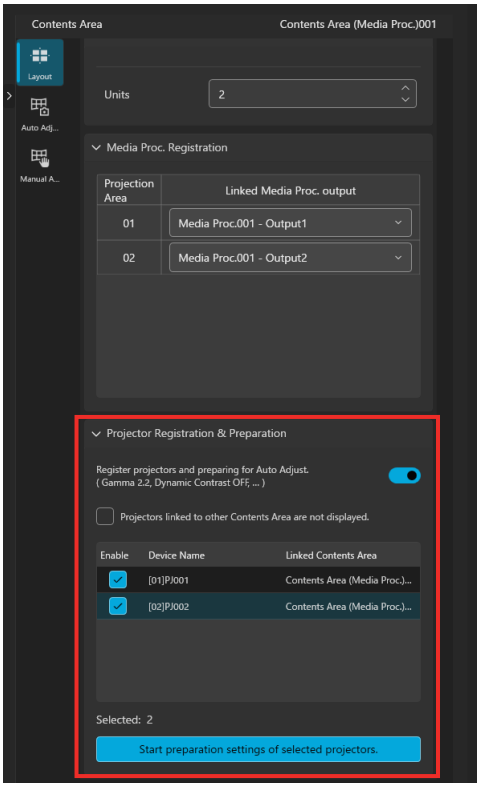
4 Enregistrez la destination de sortie du média processeur dans la zone [Media Proc. Registration] de la vue du réglage.

Attribuez une sortie du processeur média à chaque cadre (zone de projection) de la zone de contenu.



Remarque

- La connexion des projecteurs à utiliser via un réseau local LAN et leur enregistrement dans une zone de contenu vous permet d’effectuer facilement les paramétrages nécessaires en un seul clic lors du réglage automatique de l’écran.
- Les procédures pour enregistrer les projecteurs dans une zone de contenu et configurer les paramètres de préparation du réglage automatique sont les suivantes.
  - Établissez une connexion LAN avec les projecteurs fabriqués par Panasonic Projector & Display Corporation pour projeter les images de sortie du média processeur.
    ➡ « Connexion d’un projecteur et d’une caméra » dans « Lors du contrôle des projecteurs » (page 13)
  - Si vous activez le bouton de basculement de [Register projectors and preparing for Auto Adjust] dans la zone [Projector Registration & Preparation] de la vue du réglage, une liste des projecteurs connectés s’affichera. Cochez les cases des projecteurs pour lesquels projeter les images de sortie du média processeur enregistré dans la zone de contenu.
- Si vous cliquez sur le bouton [Start preparation settings of selected projectors.], les paramètres de préparation seront configurés pour les projecteurs cochés dans la liste.



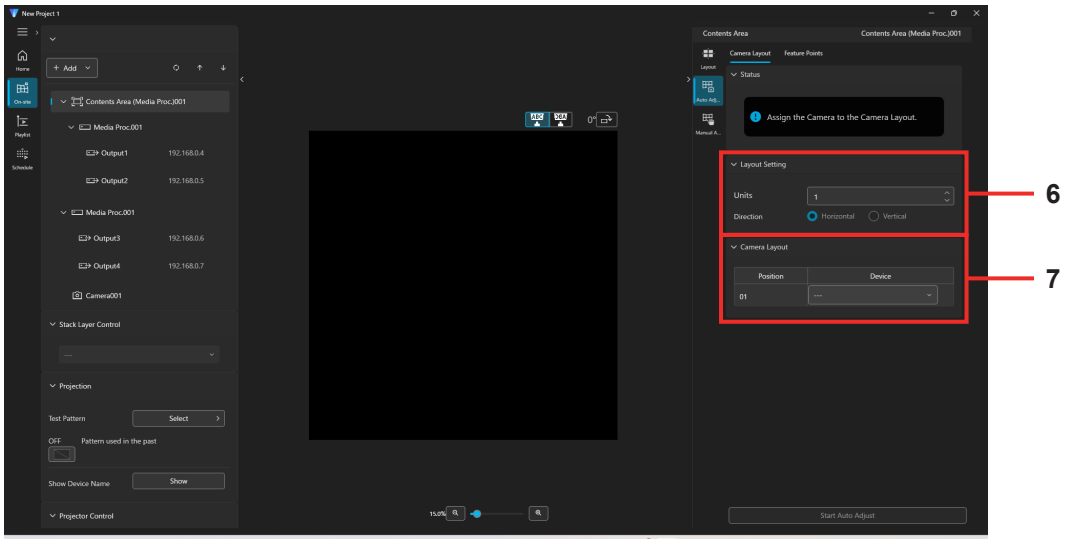
5 **Cliquez sur [Auto Adjust] dans le menu des réglages.**

La zone [Status], la zone [Layout Setting] et la zone [Camera Layout] s’affichent dans la vue du réglage.

6 **Définissez la disposition des caméras dans la zone [Layout Setting].**

- [Units] : Réglez le nombre de caméras à utiliser.
- [Direction] : Définissez le sens dans lequel les plages de capture de la caméra doivent être agencées (horizontal ou vertical).

7 **Sélectionnez la caméra connectée dans la zone [Camera Layout].**



Dans [Camera Layout], une liste avec le même nombre de rangées que le nombre de caméras indiqué dans [Units] s’affiche. La plage de capture de l’écran et de la caméra peut être mappée en sélectionnant une caméra dans [Device] de la liste. Effectuez les opérations suivantes selon le sens de placement de la disposition de caméra.

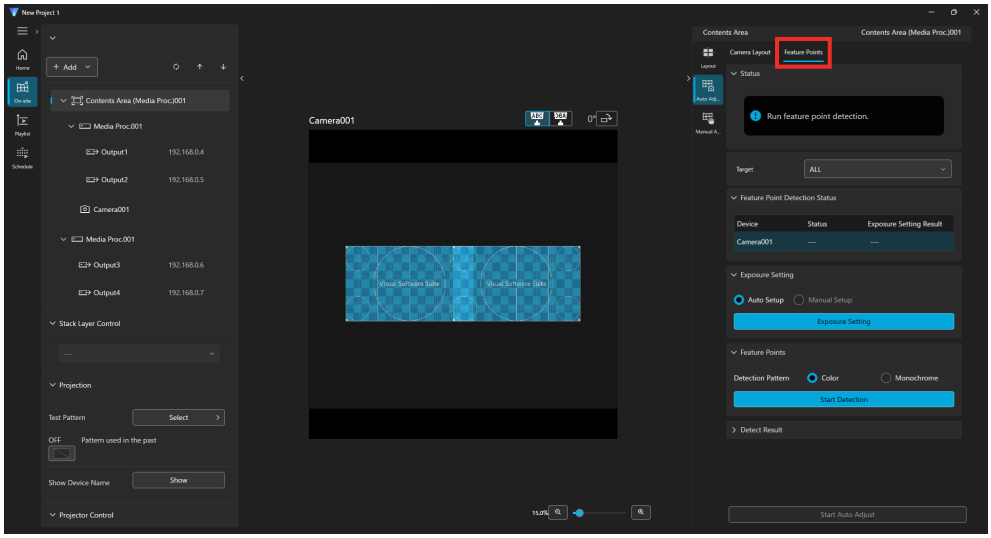
- Lorsque le sens de placement est horizontal, attribuez les caméras dans l’ordre numérique à partir de la gauche de l’écran. Dans [Device] de « 01 » dans la liste, sélectionnez la caméra qui capture la position la plus à gauche lorsque vous faites face à l’écran, puis sélectionnez ensuite [Device] dans l’ordre en allant vers la droite.
- Lorsque le sens de placement est vertical, attribuez les caméras dans l’ordre numérique à partir du haut de l’écran. Dans [Device] de « 01 » dans la liste, sélectionnez la caméra qui capture la position la plus haute de l’écran, puis sélectionnez ensuite [Device] dans l’ordre en allant vers le bas.

Remarque

- Il est possible d’enregistrer jusqu’à six caméras dans une seule zone de contenu. Lorsque deux caméras ou plus sont enregistrées, seules les corrections de la géométrie et les réglages de l’écran de fusion des bords peuvent être effectués.
- Lorsque l’image capturée affichée dans la vue principale apparaît pivotée ou retournée en raison de la position d’installation ou de l’angle de la caméra, vous pouvez effectuer des réglages pour qu’elle apparaisse correctement à l’aide des boutons situés en haut.

8 Cliquez sur l’onglet [Feature Points] dans la vue du réglage.

La zone [Status], la zone [Target], la zone [Feature Point Detection Status], la zone [Exposure Setting], la zone [Feature Points] et la zone [Detect Result] s’affichent dans la vue du réglage.



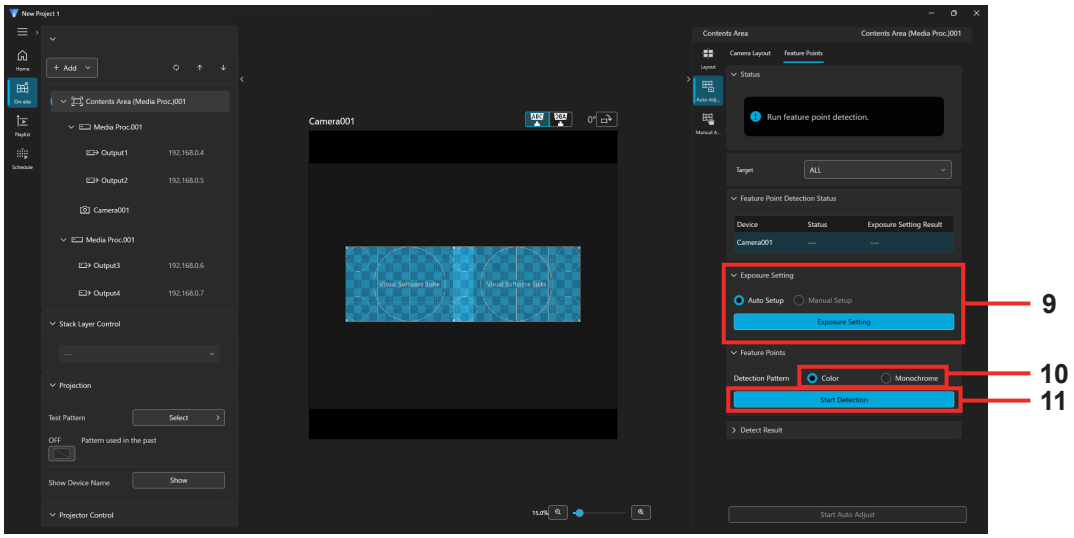
9 **Configurez les paramètres d'exposition automatique de la caméra dans la zone [Exposure Setting].**

- [Auto Setup / Manual Setup] : Permet de sélectionner de configurer ou non les paramètres d'exposition automatiquement ou manuellement. Si [Target] est réglé sur [ALL], il n'est pas possible de sélectionner la configuration manuelle.
- Bouton [Exposure Setting] : Cliquez sur ce bouton pour lancer une configuration automatique. Lorsque le processus est terminé, le résultat s'affiche dans le champ de résultat du réglage automatique de l'exposition dans la zone [Feature Point Detection Status], et le résultat de la capture avec les valeurs d'exposition définies s'affiche dans la vue principale.

10 **Sélectionnez la mire à projeter pour détecter les points caractéristiques dans [Detection Pattern] de la zone [Feature Points].**

- [Color] : Mire recommandée pour un écran blanc mat de type diffusion. Normalement, sélectionnez ceci.
- [Monochrome] : Mire recommandée lors de l'utilisation d'un écran avec un angle de vue étroit, tel qu'un écran argenté, ou lorsque la caméra ne peut pas être placée devant l'écran.

11 **Cliquez sur le bouton [Start Detection].**



Lorsque le processus est terminé, le résultat de la détection des points caractéristiques s'affiche dans la zone [Feature Point Detection Status] et dans la zone [Detect Result].

12 **Vérifiez l'indication dans [Status] de la zone [Feature Point Detection Status].**

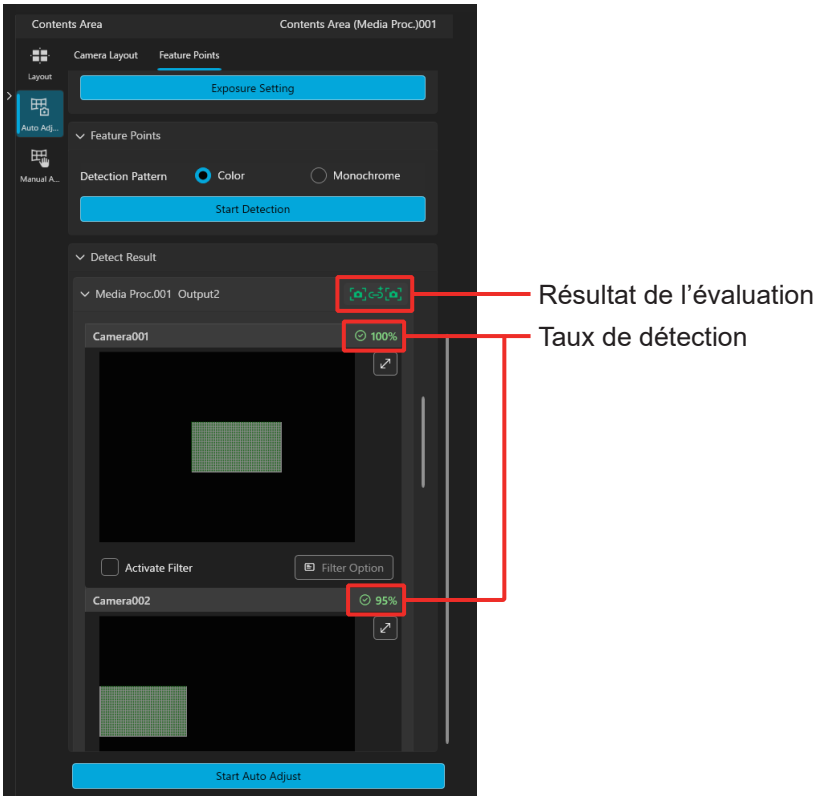
Indication	Description
---	La caméra n'est pas enregistrée ou il n'y a pas d'historique de détection des points caractéristiques
End	La détection des points caractéristiques est terminée
Error	Il existe un projecteur pour lequel la détection des points caractéristiques a échoué

Remarque

- S'il y a une caméra pour laquelle l'indication dans [Status] est « Error », le réglage automatique ne pourra pas commencer. La détection peut avoir échoué parce que les paramètres d'exposition de la caméra sont configurés de manière inappropriée. Si nécessaire, reconfigurez les paramètres d'exposition de la caméra ou effectuez un réglage automatique de l'exposition, puis effectuez à nouveau la détection des points caractéristiques.

Vérification de l’image de la caméra et du taux de détection de chaque sortie de capteur de média processeur

Dans la zone [Detect Result], vous pouvez vérifier le résultat de la détection des points caractéristiques de chaque média processeur à partir de l’image et du taux de détection de chaque caméra.



Lorsque le réglage est effectué à l’aide de plusieurs caméras, le résultat de l’évaluation de la sortie commune du média processeur incluse dans les deux plages de capture de deux caméras adjacentes est indiqué par l’une des icônes suivantes.

Lorsqu’il est capturé avec un taux de détection adéquat par deux caméras adjacentes

Lorsque les images sont capturées par deux caméras adjacentes, mais que le taux de détection de l’une d’entre elles ou des deux est faible

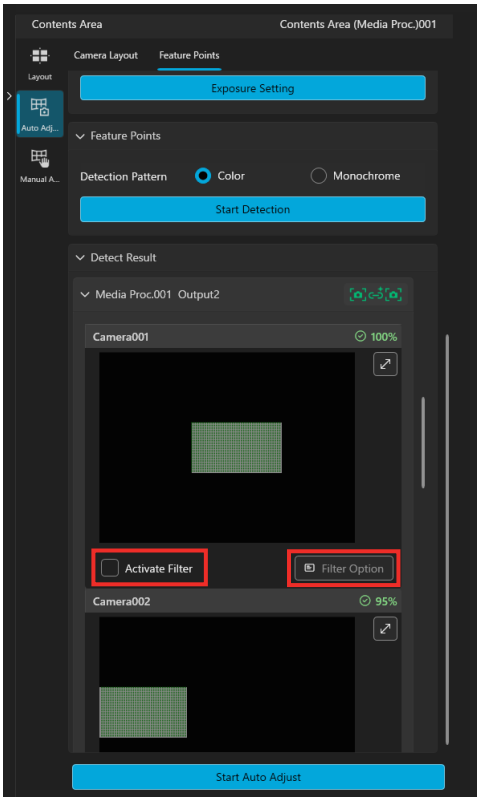
Remarque

- Si le nombre de sorties du média processeur avec l’icône affichée est inférieur au nombre obtenu en soustrayant un du nombre de caméras, le réglage automatique ne pourra pas être effectué. Dans ce cas, ré-agencez les caméras.
- Si s’affiche, le réglage automatique pourra être effectué, mais des distorsions pourront subsister dans les images après le réglage.
  Dans ce cas, ré-agencez les caméras pour obtenir un taux de détection adéquat.
- Lors du ré-agencement des caméras, agencez plusieurs caméras verticalement ou horizontalement selon la configuration du projecteur de manière à ce que les plages de capture des caméras adjacentes et la zone de projection d’au moins un projecteur se chevauchent.
- Si une sortie du média processeur contenant des taux de détection des caméras tous inférieurs à 10 % est incluse, le réglage automatique ne pourra pas être effectué. La détection peut avoir échoué parce que l’image projetée par le projecteur se trouvait considérablement en dehors de l’écran ou n’était pas dans la plage de capture de la caméra. Si nécessaire, réinstallez les projecteurs et les caméras, ou effectuez à nouveau la détection des points caractéristiques.

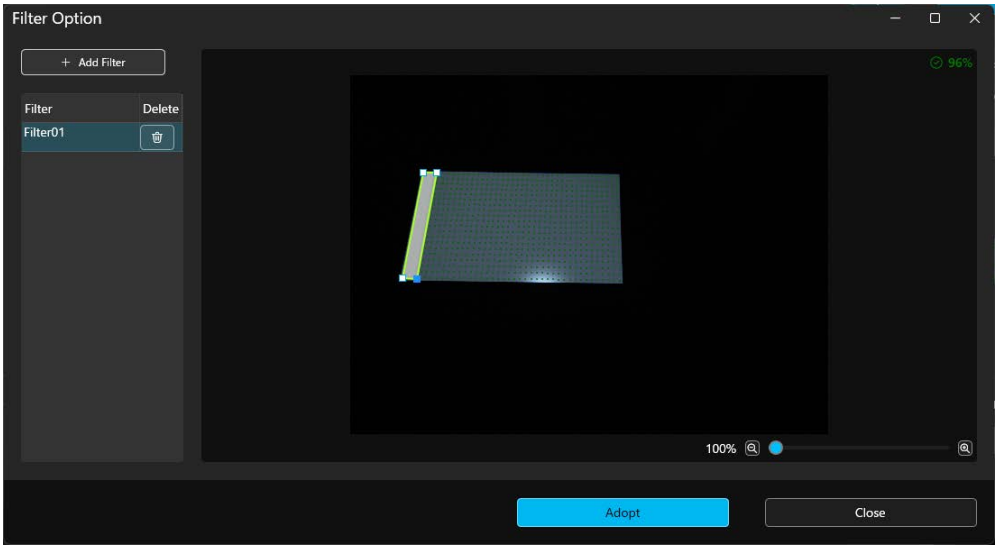
Option de filtre

Certains points de détection verts sur les images de la caméra peuvent être positionnés en dehors de l’écran. Dans ce cas, vous pouvez obtenir un meilleur résultat de réglage automatique en utilisant l’option de filtre et en paramétrant le filtre sur la position des points de détection que vous souhaitez exclure et qui se trouvent à l’extérieur de l’écran.

Pour utiliser l’option de filtre, cochez la case [Activate Filter], puis cliquez sur [Filter Option].



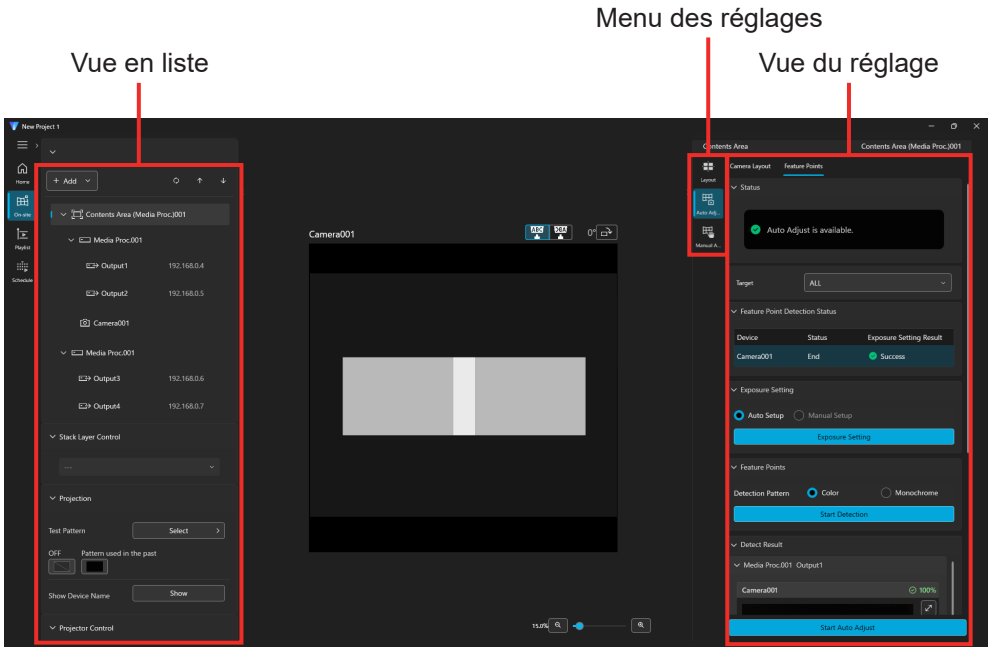
Si vous cliquez sur le bouton [Add Filter], le filtre rectangulaire est ajouté. Si vous placez le filtre sur les points de détection qui se trouvent à l’extérieur de l’écran et que vous cliquez sur [Adopt], la détection des points caractéristiques sera recalculée et le résultat de la détection s’affichera.



Réglez ensuite l’écran à l’aide des points caractéristiques obtenus par détection.

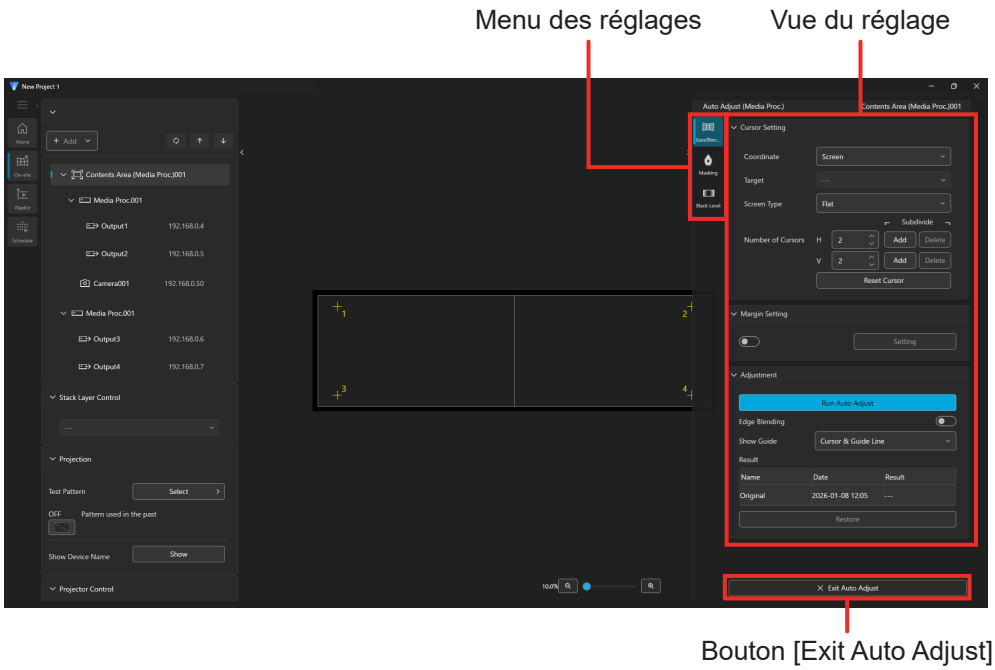
Exécution du réglage de l’écran

Exécutez le réglage de l’écran lorsque la détection des points caractéristiques est terminée.



1 Cliquez sur le bouton [Start Auto Adjust] sur la vue du réglage.

L’écran [Auto Adjust (Media Proc.)] s’affiche.



Écran [Auto Adjust (Media Proc.)]

Menu des réglages

- [Geo/Blending] : Géométrie / fusion des bords (➡ page 101)
- [Masking] : Masquage (➡ page 108)
- [Black Level] : Réglage du niveau de noirs (➡ page 116)

Remarque

- Si deux caméras ou plus sont enregistrées dans la zone de contenu, seul [Geo/Blending] peut être sélectionné.

Vue du réglage

Les éléments de paramétrage de la zone de réglage de l’écran sont affichés selon le bouton cliqué dans le menu des réglages.

Bouton [Exit Auto Adjust]

Cliquez sur ce bouton pour fermer l’écran [Auto Adjust (Media Proc.)].

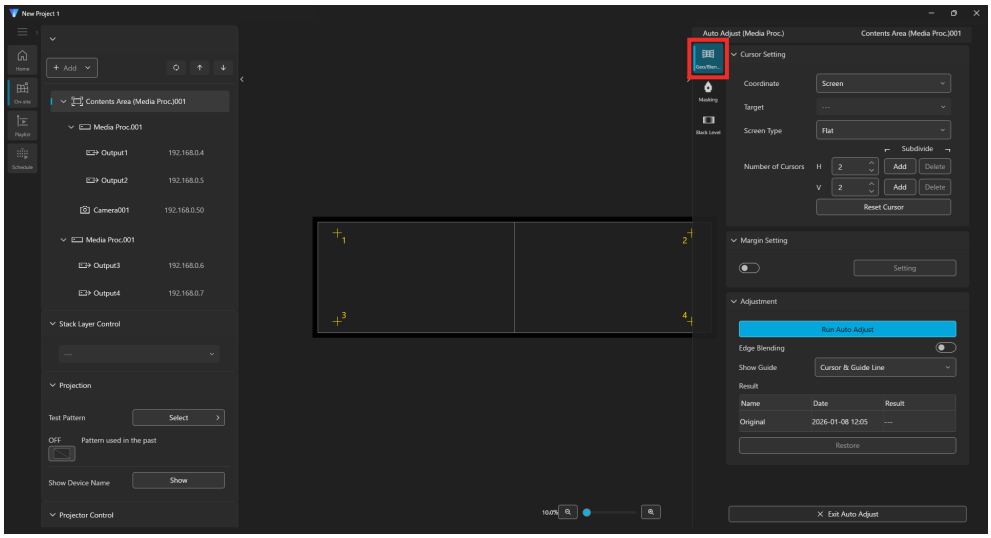
Géométrie / fusion des bords

Ajustez la géométrie et la fusion des bords. Affichez l’écran [Auto Adjust (Media Proc.)], puis effectuez l’opération suivante.

➡ « Exécution du réglage de l’écran » (page 99)

1 Cliquez sur [Geo/Blending] dans le menu des réglages.

La zone [Cursor Setting], la zone [Margin Setting] et la zone [Adjustment] s’affichent dans la vue du réglage.



2 Effectuez les réglages suivants dans la vue du réglage.

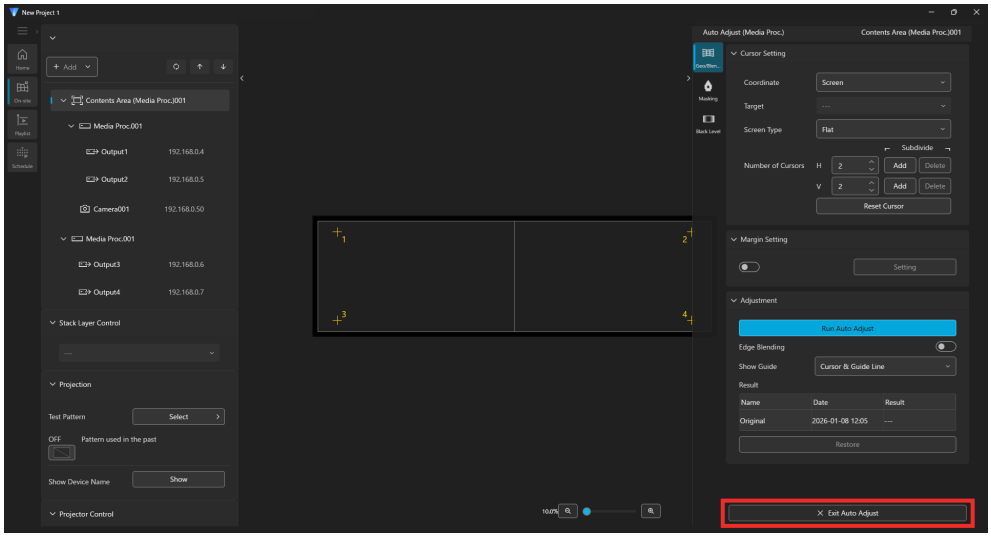
- Zone [Cursor Setting] : Permet de régler l’image à projeter.
  ➡ « Paramètres dans [Cursor Setting] » (page 103)
- Zone [Margin Setting] : Permet de configurer les paramètres dans la zone de marge.
  ➡ « Paramètres dans [Margin Setting] » (page 105)
- Zone [Adjustment] : Permet de configurer les paramètres de l’option pour le réglage.
  ➡ « Paramètres dans [Ajustement] » (page 107)

3 Après avoir effectué les réglages dans chaque zone, cliquez sur le bouton [Run Auto Adjust].

Le réglage automatique de la géométrie et de la fusion des bords est effectué.

4 Vérifiez l’image après le réglage automatique et répétez les étapes 2 et 3 si vous souhaitez effectuer un nouveau réglage.

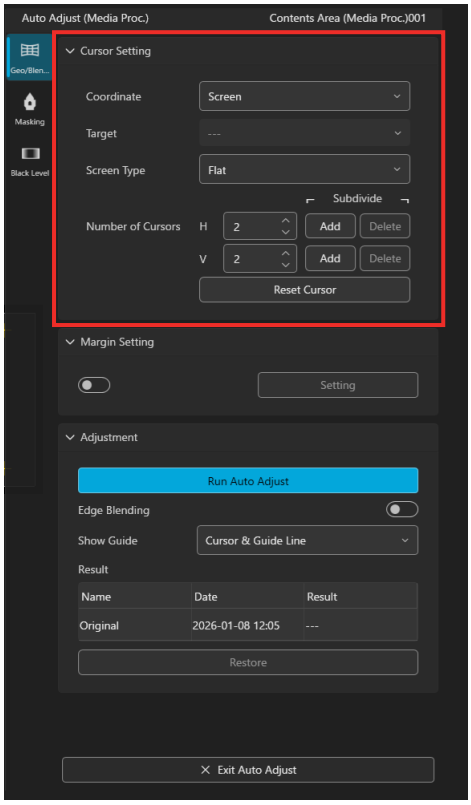
5 **Cliquez sur le bouton [Exit Auto Adjust].**



Remarque

- Le résultat de l’exécution du réglage automatique de la géométrie et de la fusion des bords s’affiche comme historique dans [Result]. Si vous cliquez sur l’historique, puis cliquez sur le bouton [Restore], le résultat de l’exécution à ce moment-là sera rappelé.

■ Paramètres dans [Cursor Setting]



1 Sélectionnez la méthode de paramétrage de l’écran dans [Coordinate].

Sélectionnez l’une des options suivantes.

- [Screen] : Permet de configurer les paramètres de l’écran en utilisant une image actuellement projetée comme référence.
- [Camera] : Permet de configurer les paramètres de l’écran tout en vérifiant l’image de la caméra dans la vue principale. Si deux caméras ou plus sont enregistrées dans la zone de contenu, sélectionnez la caméra pour laquelle vous souhaitez configurer les paramètres du curseur dans [Target].

Remarque

- Si [Coordinate] est défini sur [Camera] lors de l’utilisation de plusieurs caméras, [Screen Type] et [Number of Cursors] dans la procédure suivante ne pourront pas être modifiés car les positions de tous les curseurs ne pourront pas être vérifiées. Si elles doivent être modifiées, réglez [Coordinate] sur [Screen].

2 Sélectionnez la forme de l’écran dans [Screen Type].

Sélectionnez le type d’écran qui correspond à la forme de l’écran. Réglez le nombre de curseurs selon la forme ou la courbure d’écran.

- [Flat] : Écran plat
- [Horizontal Curve] : Écran courbé dans le sens horizontal
- [Vertical Curve] : Écran courbé dans le sens vertical
- [H-V Curve] : Écran courbé dans le sens horizontal ou le sens vertical

Remarque

- Le nombre de curseurs calculé à partir du nombre de projecteurs et des informations de disposition est défini automatiquement immédiatement après que la zone [Cursor Setting] de la vue du réglage s’affiche. Cette valeur est simplement censée servir de guide. Modifiez-la pour qu’elle corresponde à la forme ou à la courbure de l’écran réel.

3 **Spécifiez le nombre de curseurs dans [Number of Cursors].**

Le nombre de curseurs à l’écran est calculé automatiquement sur la base du nombre de projecteurs et des informations de disposition. Ce nombre est simplement censé servir de guide. Modifiez-le nombre de curseurs pour qu’il corresponde à la forme ou à la courbure de l’écran réel.

Le nombre de curseurs pouvant être définis est de 300 au total, avec 2 ou plus par bord.

Si le nombre de curseurs est modifié après avoir modifié la disposition du curseur, la disposition du curseur sera initialisée. Les boutons suivants de [Subdivide] sont disponibles pour [H] (sens horizontal) et [V] (sens vertical), et vous pouvez les utiliser pour ajouter et supprimer des curseurs tout en conservant les positions des curseurs déjà agencés.

- [Add] : Cliquez sur ceci pour ajouter un curseur entre chaque curseur.
- [Delete] : Cliquez sur ceci pour supprimer tous les autres curseurs à partir du deuxième curseur placé, de sorte que le nombre de curseurs diminue de moitié. Ceci ne peut être exécuté que si le nombre de curseurs est impair.

4 **Positionnez les curseurs sur l’écran affiché dans la vue principale selon la forme de l’écran réel.**

Remarque

- Veillez à ne pas créer de grandes différences d’espacement entre les curseurs dans le placement sur l’écran réel. Si l’espacement des parties est très différent, il se peut que vous ne puissiez pas obtenir les résultats de réglages attendus.

Opérations de la disposition du curseur

- Positionnez chaque curseur en le faisant glisser ou en utilisant les touches fléchées du clavier. Lorsque vous utilisez le clavier, appuyer sur une touche flèche alors qu’un curseur est sélectionné déplacera le curseur de 8 points, appuyer sur une touche flèche tout en maintenant la touche Ctrl déplacera le curseur de 1 point, et appuyer sur une touche flèche tout en maintenant la touche Alt déplacera le curseur de 64 points.
- Vous pouvez sélectionner le curseur suivant en appuyant sur la touche Tab, ou le curseur précédent en appuyant sur la touche Tab tout en maintenant la touche Maj.
- Vous pouvez également sélectionner des curseurs à l’aide des touches numériques du clavier.
- Pour augmenter le nombre de curseurs sans modifier les positions des curseurs déplacés, cliquez sur le bouton [Add] de [Subdivide] pour [H] (sens horizontal) ou [V] (sens vertical). Ceci permet de faire des réglages plus précis sur la disposition du curseur selon la forme de l’écran.
- Pour ramener tous les curseurs à leurs positions d’origine, cliquez sur [Reset Cursor].
- La limite supérieure du nombre de curseurs affichés à l’écran est de 100. Les curseurs changent de couleur par unités de 100. À ce moment, le numéro du curseur est indiqué sur un maximum de deux chiffres, et tout numéro de curseur 100e, 200e, 300e, etc., est affiché comme « 0 ».

Curseur	Couleur	Affichage du numéro de curseur
1 à 100	Jaune	1, 2, 3, ……99, 0
101 à 200	Cyan	
201 à 300	Magenta	

Lorsque vous souhaitez basculer à un curseur de couleur différente, entrez le numéro de curseur correspondant avec les touches numériques du clavier. Par exemple, si vous souhaitez afficher un curseur cyan pendant l’affichage d’un curseur jaune, entrez un nombre compris entre 101 et 200. De plus, lorsque le 100e curseur est sélectionné, vous pouvez afficher un curseur de couleur différente en appuyant sur la touche de tabulation pour sélectionner le 101e curseur.

■ Paramètres dans [Margin Setting]

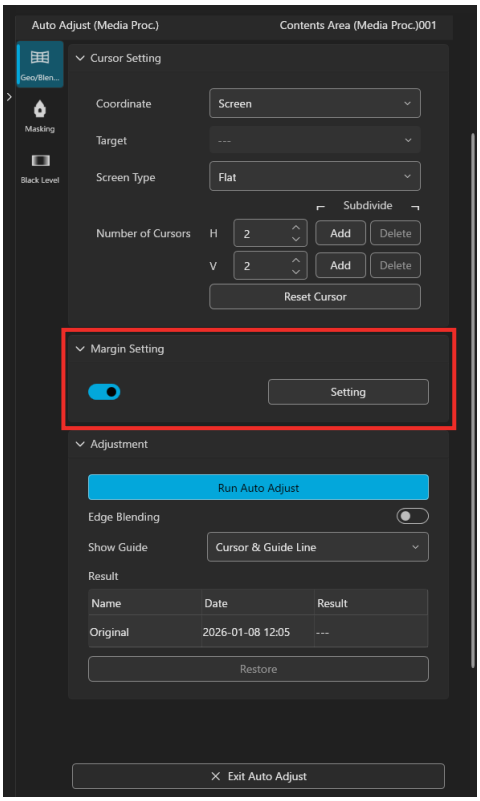
Réglez la zone [Margin Setting] si, par exemple, le contenu à projeter comporte des marges.
La configuration des paramètres de marge facilite le positionnement des curseurs lors de la configuration des paramètres de l’écran.

Remarque

- Il est possible de définir des marges droites. Il n’est pas possible de définir des marges courbes.

1 Activez [Margin Setting] et cliquez sur le bouton [Setting].

Réglez l’état du bouton de basculement sur .



Lorsque vous cliquez sur le bouton [Setting], l’écran [Margin Setting] s’affiche.

2 **Sélectionnez l’unité de réglage de la marge dans [Scale].**

Sélectionnez l’unité de réglage pour configurer les paramètres de marge. Lorsque [Pixel] est sélectionné, vous devez entrer la taille globale du contenu vidéo à projeter.

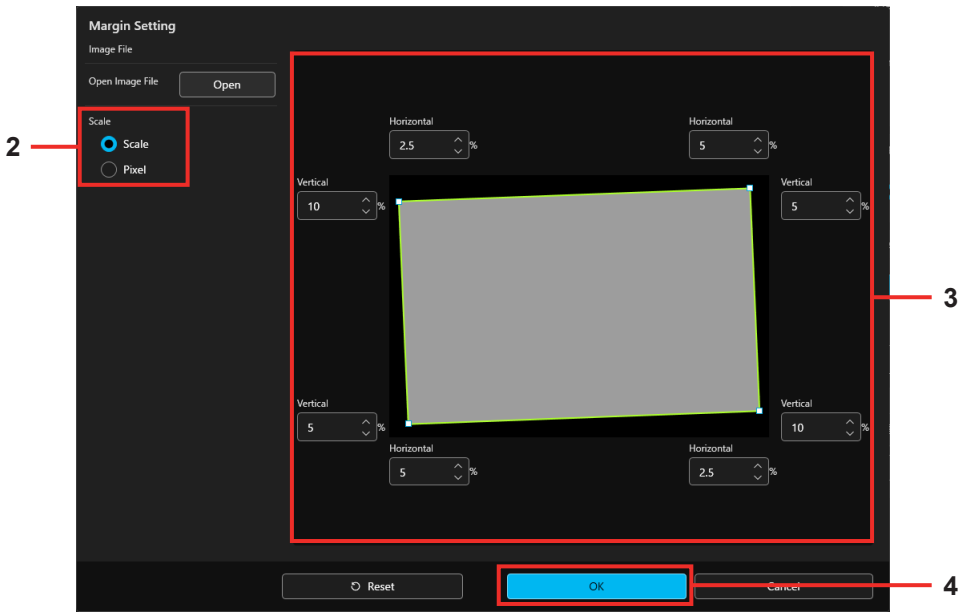
3 **Spécifiez la taille de la marge pour chaque bord.**

Entrez le rapport (en pourcentage) en relation à la taille totale du contenu vidéo à projeter (y compris les zones de marge), ou entrez le nombre de pixels (en pixels). Toutefois, les marges qui peuvent être définies sont de 60 % au total par bord.

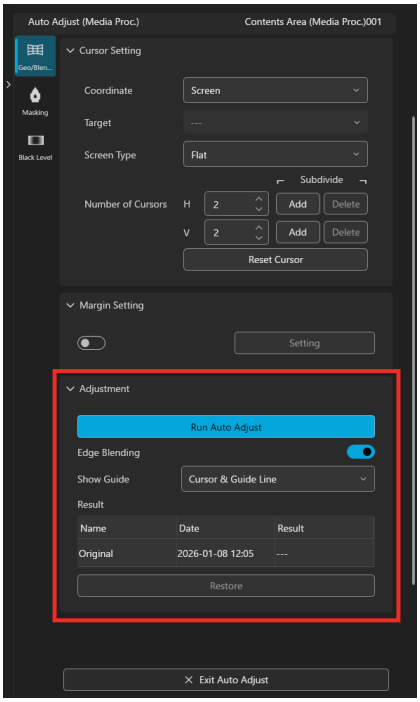
Remarque

- Si vous cliquez sur le bouton [Reset], les tailles de marge définies seront restaurées à leurs valeurs initiales (0 % pour chaque bord).
- Cliquez sur [Open] de [Open Image File] pour lire un fichier d’image de référence (extension : bmp, jpg, jpeg ou png).

4 **Une fois le réglage des marges terminé, cliquez sur le bouton [OK] pour fermer l’écran [Margin Setting].**



■ Paramètres dans [Ajustement]



[Edge Blending]

L’image projetée avec la fusion des bords appliquée peut être vérifiée en activant cet élément. L’image projetée sans la fusion des bords appliquée peut être vérifiée en désactivant cet élément.

[Show Guide]

Spécifie si afficher ou non le guide sur l’écran.

- [Cursor & Guide Line] : Affiche la ligne directrice et le curseur en tant qu’image projetée.
- [Cursor] : Affiche un curseur superposé à toute mire sélectionnée par l’utilisateur ou au contenu en cours de lecture.
- [OFF] : N’affiche pas la ligne directrice et le curseur.

Remarque

- [Show Guide] ne peut être sélectionné que lorsque les paramètres sont configurés dans les coordonnées de l’écran.

Masquage

Vous pouvez définir une zone de masquage en tant que superposition sur l’image projetée. Affichez l’écran [Auto Adjust (Media Proc.)], puis effectuez les opérations suivantes.
➡ « Exécution du réglage de l’écran » (page 99)

1 Cliquez sur [Masking] dans le menu des réglages.

La zone de réglage du masquage et la zone [Adjustment] s’affichent dans la vue du réglage.

2 Ajoutez une zone de masquage.

Vous pouvez ajouter les zones de masquage suivantes si nécessaire.

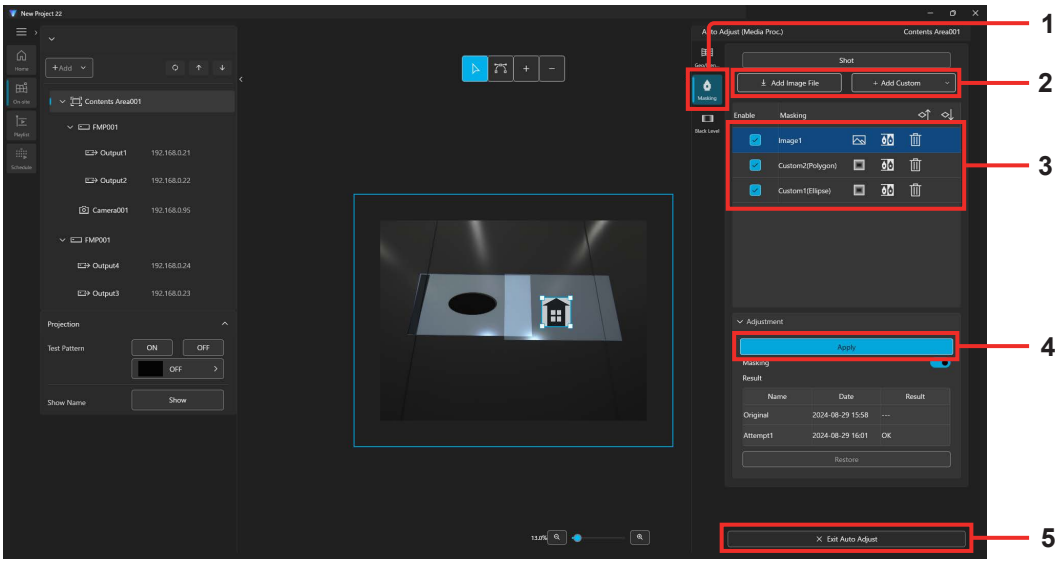
- [Add Custom] : Ajoute une zone de masquage polygonale ou elliptique. ➡ « Masquage personnalisé » (page 110)
- [Add Image File] : Ajoute un fichier d’image comme zone de masquage. ➡ « Masquage des fichiers d’image » (page 112)

3 Lorsque plusieurs zones de masquage sont ajoutées, spécifiez l’ordre de superposition.

4 Cliquez sur le bouton [Apply].

La zone de masquage définie est projetée à partir du média processeur.

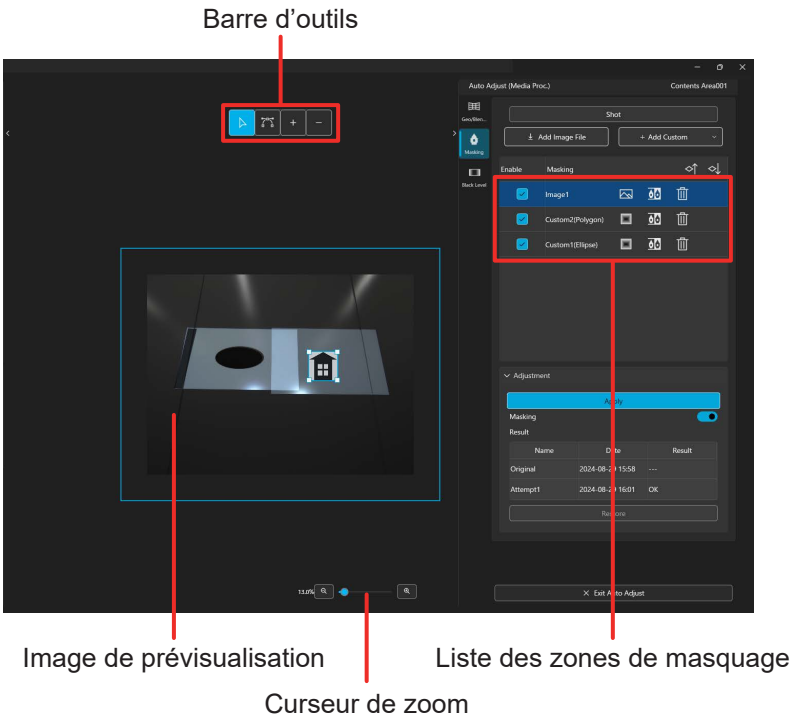
5 Une fois le réglage du masquage terminé, cliquez sur le bouton [Exit Auto Adjust].



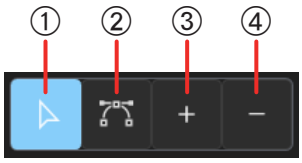
Remarque

- Si vous cliquez sur le bouton [Apply] pour exécuter plusieurs fois les paramètres de masquage, les résultats s’affichent dans l’ordre dans [Result]. Sélectionner un résultat de réglage passé dans [Result] puis cliquer sur le bouton [Restore] permet de revenir au dernier résultat de réglage.
- Vous pouvez vérifier l’état de projection sans afficher de zone de masquage en désactivant [Masking].
- Si vous cliquez sur le bouton [Shot], l’image affichée dans la vue principale sera mise à jour selon l’image du média processeur.

■ Vue principale lors du paramétrage de la zone de masquage



Barre d’outils



Cliquez pour effectuer les opérations suivantes.

① Sélectionnez la zone de masquage elle-même ou ses points de contrôle.

② Courbez chaque bord de la zone de masquage.

③ Ajoutez un point de contrôle.

④ Supprimez le point de contrôle sélectionné.

Image de prévisualisation

Affiche une prévisualisation d’un rectangle indiquant l’image projetée et la zone de masquage.

Curseur de zoom

Effectue un zoom avant ou un zoom arrière sur l’image de prévisualisation.

Liste des zones de masquage

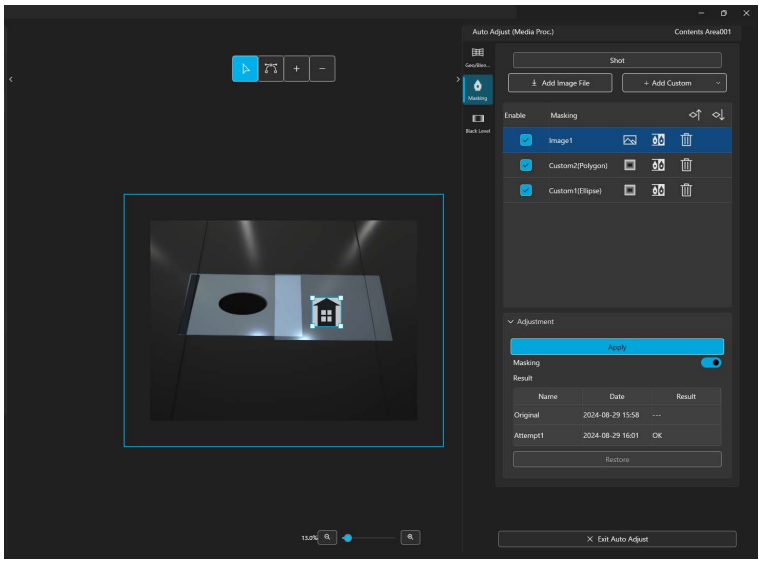
Affiche les zones de masquage ajoutées à la vue principale dans une liste.

■ Masquage personnalisé

Vous pouvez ajouter une zone de masquage polygonale ou elliptique en superposition sur l’image projetée. La forme de la zone de masquage ajoutée peut être modifiée librement.
Cliquez sur le bouton [Add Custom] et sélectionnez la forme de la zone de masquage à ajouter dans le menu affiché.

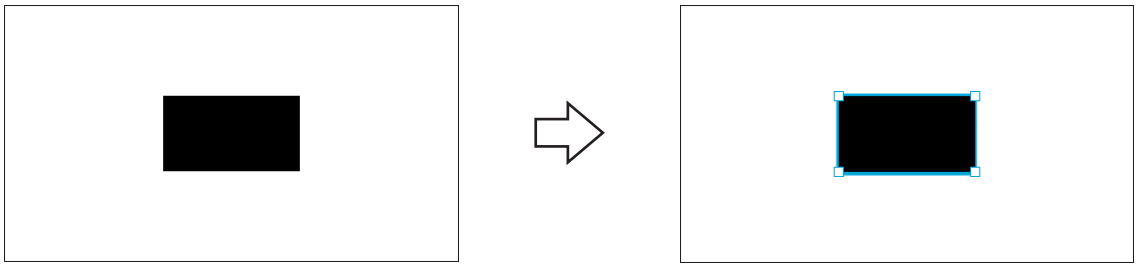
- Lors de l’ajout d’une zone de masquage polygonale, sélectionnez [Add Polygon].
- Lors de l’ajout d’une zone de masquage en forme d’ellipse, sélectionnez [Add Ellipse].

La zone de masquage ajoutée est affichée au centre de l’image projetée dans l’image de prévisualisation.

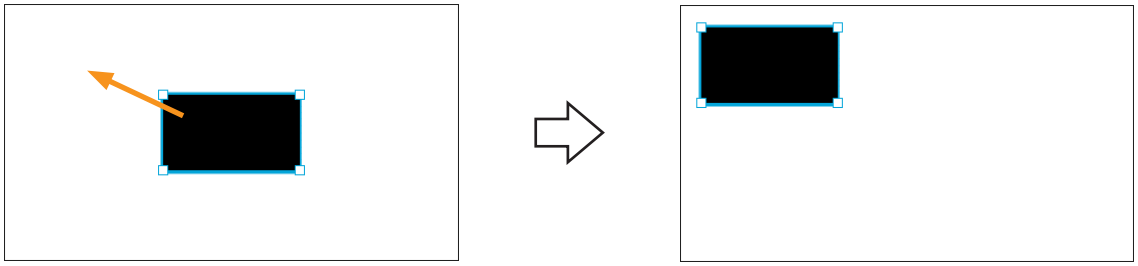


Opérations de la zone de masquage polygonale

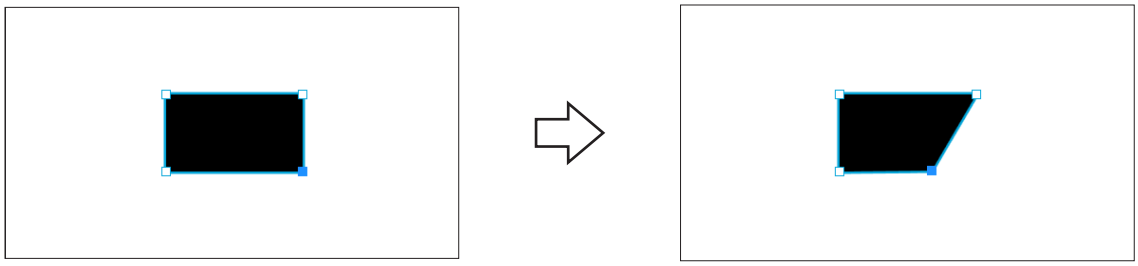
Si vous cliquez sur [Add Polygon], une zone de masquage rectangulaire sera ajoutée au centre de l’image projetée. Lorsque vous cliquez pour sélectionner la zone de masquage, des points de contrôle s’affichent aux quatre coins de la zone de masquage.



Vous pouvez faire glisser la zone de masquage ou appuyer sur les touches du curseur pour la déplacer vers le haut, le bas, la gauche ou la droite.



Si vous cliquez sur un point de contrôle, celui-ci devient bleu clair. Vous pouvez modifier la forme de la zone de masquage en faisant glisser le point de contrôle bleu clair ou en appuyant sur les touches du curseur.

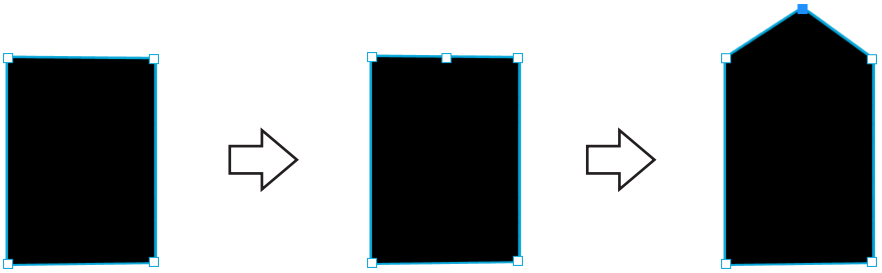


Remarque

- Chaque pression sur une touche du curseur déplace le point de contrôle de 1 pixel. Appuyer sur la touche du curseur tout en maintenant la touche Alt enfoncée permet de le déplacer par incréments de 4 pixels.

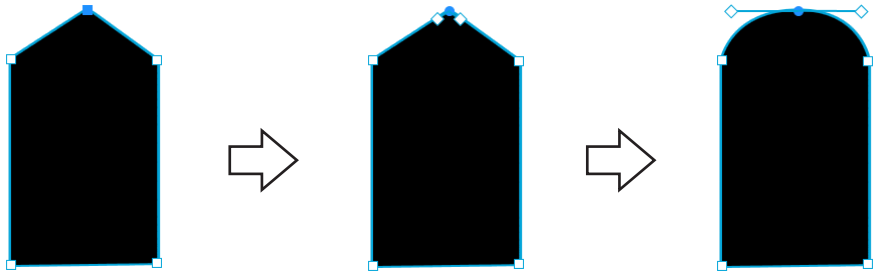
Si vous cliquez sur dans la barre d’outils, puis cliquez sur n’importe quelle position d’un bord de la zone de masquage, un point de contrôle est ajouté à cette position.

Pour supprimer un point de contrôle ajouté, cliquez sur dans la barre d’outils, puis cliquez sur le point de contrôle à supprimer.



Si vous cliquez sur dans la barre d’outils, puis cliquez sur un point de contrôle de la zone de masquage, les deux segments de ligne allant de ce point de contrôle aux points de contrôle adjacents se courbent. Deux poignées sont affichées au point de contrôle cliqué, et l’état du renflement de la courbe et la position du sommet peuvent être modifiés en faisant glisser les poignées.

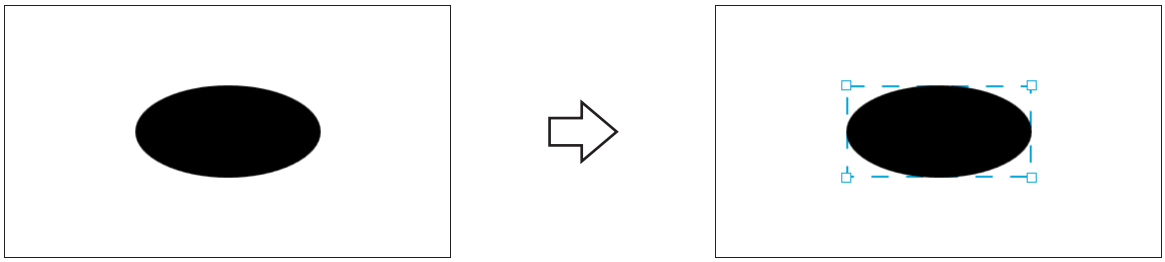
Pour désactiver la courbe, faites un clic droit sur le point de contrôle sélectionné lorsque les segments de ligne étaient courbés et cliquez sur [Disable Bezier Curve] dans le menu affiché. Les segments de lignes courbes redeviennent des lignes droites.



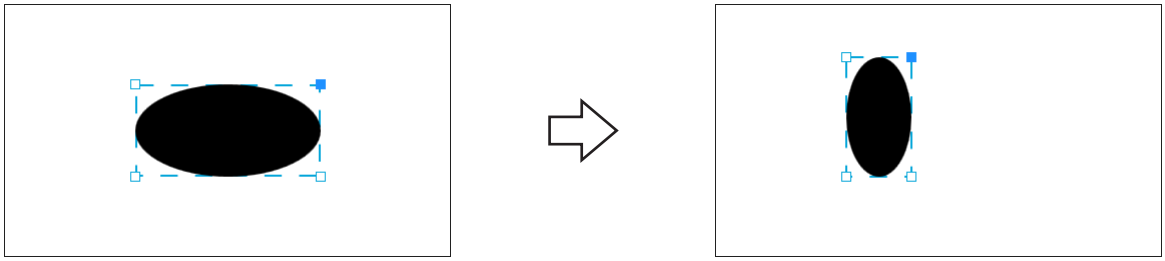
Opérations de la zone de masquage elliptique

Vous pouvez cliquer dans la zone avec la souris, puis déplacer, transformer ou encore modifier la zone de masquage avec la souris ou les touches du curseur.

Lorsque vous cliquez pour sélectionner à l’intérieur d’une zone de masquage elliptique, quatre points de contrôle s’affichent.



Vous pouvez modifier la forme de l’ellipse en faisant glisser un point de contrôle ou en appuyant sur les touches du curseur.



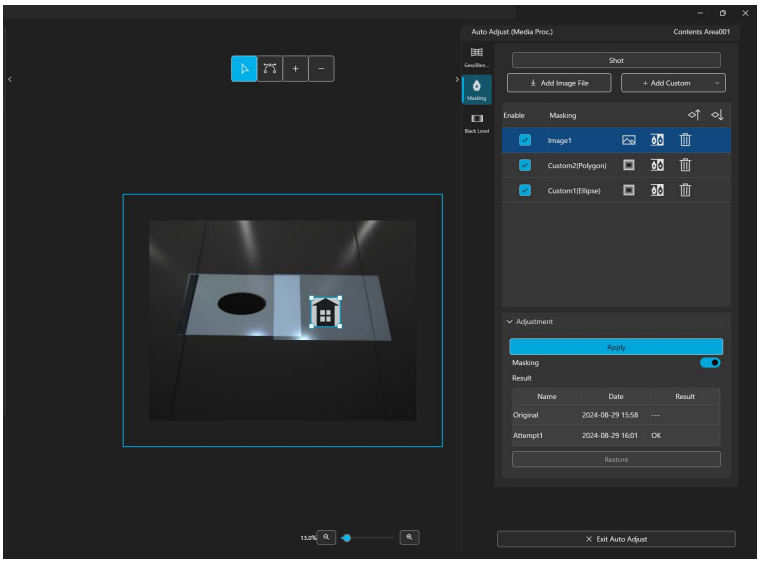
Remarque

- Chaque pression sur une touche du curseur déplace le point de contrôle de 1 pixel. Appuyer sur la touche du curseur tout en maintenant la touche Alt enfoncée permet de le déplacer par incréments de 4 pixels.

■ Masquage des fichiers d’image

Vous pouvez superposer un fichier d’image (extension : bmp, dib ou png) sur l’image projetée comme zone de masquage. La forme de la zone de masquage ajoutée peut être modifiée librement.

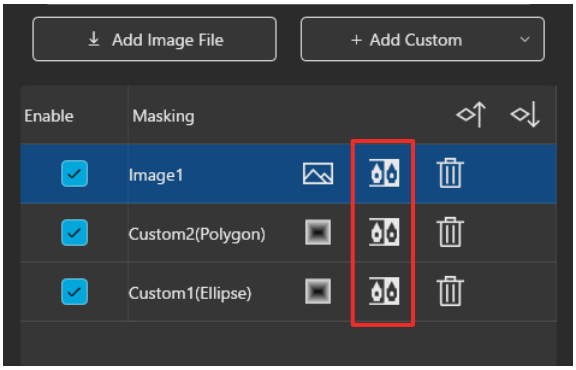
Cliquez sur le bouton [Add Image File] et spécifiez un fichier d’image sur l’écran affiché. Le fichier d’image spécifié est lu et affiché en tant que zone de masquage au centre de l’image projetée dans l’image de prévisualisation.



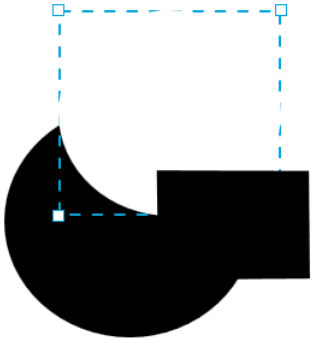
Si l’image de prévisualisation est spécifiée comme zone de masquage, vous pouvez la déplacer, l’agrandir ou la réduire de la même manière qu’une zone de masquage elliptique ajoutée. ➡ « Masquage personnalisé » (page 110)

■ Retournement

En cliquant sur de la zone de masquage dans la liste des zones de masquage, la zone devient une zone où l’image projetée de la zone de masquage est transmise sans être masquée.

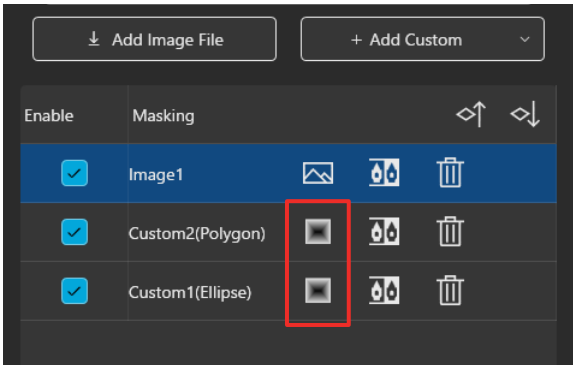


La forme d’une zone de masquage peut être modifiée en superposant une zone transmise à une autre zone de masquage. Par exemple, vous pouvez créer une zone de masquage qui ressemble à un croissant de lune recouvert d’un rectangle en plaçant dessus une grande zone de masquage circulaire, puis en plaçant une petite zone circulaire retournée, et en plaçant ensuite une zone de masquage rectangulaire sur ces deux zones.



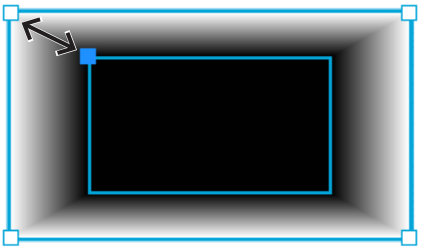
■ Dégradé

Cliquer sur de la zone de masquage dans la liste des zones de masquage permet d’appliquer un traitement pour augmenter la transmittance de la partie centrale vers la périphérie de la zone de masquage. Ceci est efficace pour une zone de masquage de type polygone ou ellipse.



Deux cadres, un cadre intérieur et un cadre extérieur, sont affichés dans une zone de masquage avec un traitement de dégradé activé.
Le déplacement ou la transformation d’une zone de masquage s’effectue dans le cadre intérieur. Dans ce cas, lors de la transformation de la zone de masquage, déplacez le sommet situé dans le coin supérieur gauche du cadre.

Avec une zone de masquage polygonale



Avec une zone de masquage elliptique

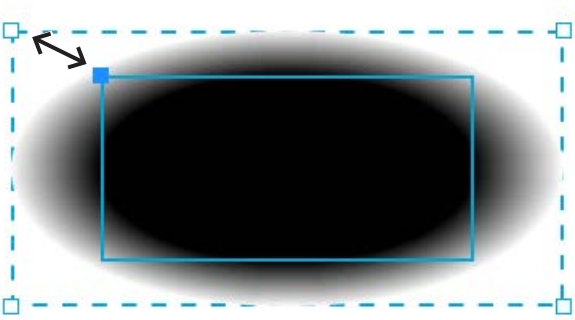
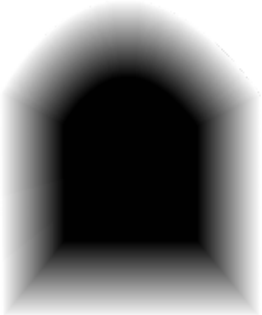
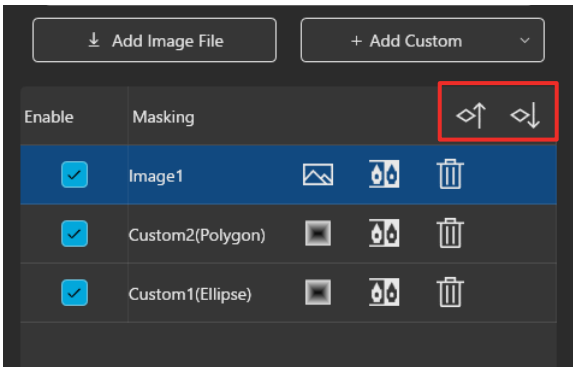


Image de la zone de masquage appliquée à l’image projetée



■ Spécification de l’ordre hiérarchique d’affichage de la zone de masquage

Cliquez sur une zone de masquage dans la liste des zones de masquage, puis repositionnez-la dans la liste avec l’un des boutons suivants.



- : Déplace la zone de masquage vers le haut de la liste.
- : Déplace la zone de masquage vers le bas de la liste.

La zone de masquage en haut de la liste est affichée à l’avant et la zone de masquage en bas de la liste est affichée à l’arrière.

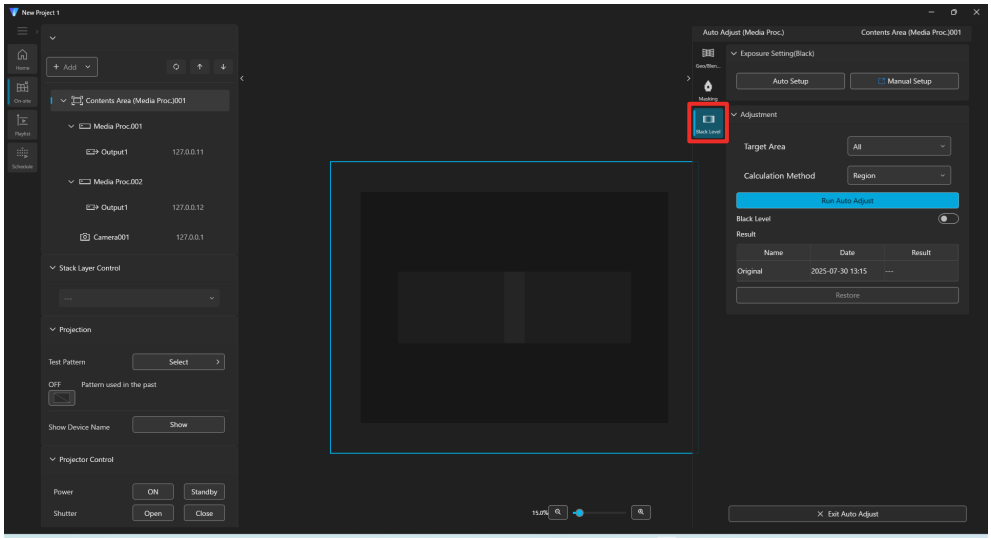
Réglage du niveau de noirs

Lorsque vous joignez des écrans de projection de plusieurs projecteurs, cette fonction effectue automatiquement des réglages pour rendre moins perceptibles les différences de niveau de noir entre les parties de l’écran qui se rejoignent. Affichez l’écran [Auto Adjust (Media Proc.)], puis effectuez les opérations suivantes.

➡ « Exécution du réglage de l’écran » (page 99)

1 Cliquez sur [Black Level] dans le menu des réglages.

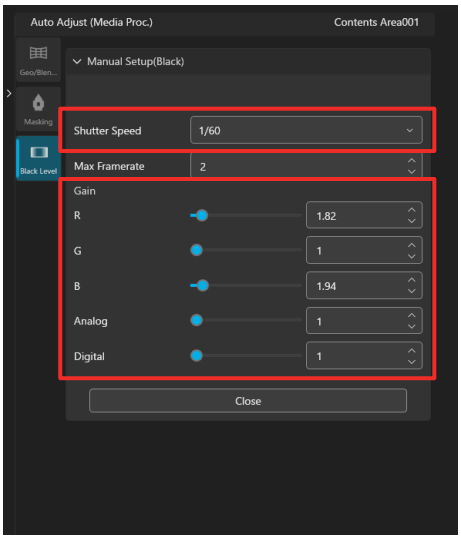
La zone [Exposure Setting(Black)] et la zone [Adjustment] s’affichent dans la vue du réglage.



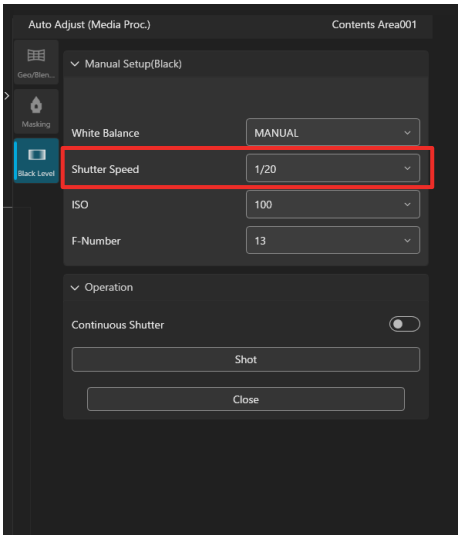
2 Effectuez le réglage de l’exposition.

Pour effectuer automatiquement le réglage de l’exposition de la caméra, cliquez sur le bouton [Auto Setup]. Pour effectuer un réglage manuel de l’exposition de la caméra, cliquez sur le bouton [Manual Setup]. Selon la caméra utilisée, l’un des écrans suivants s’affiche et vous pouvez régler l’exposition.

Pour les caméras avec connexion réseau



Avec une caméra ayant une connexion USB



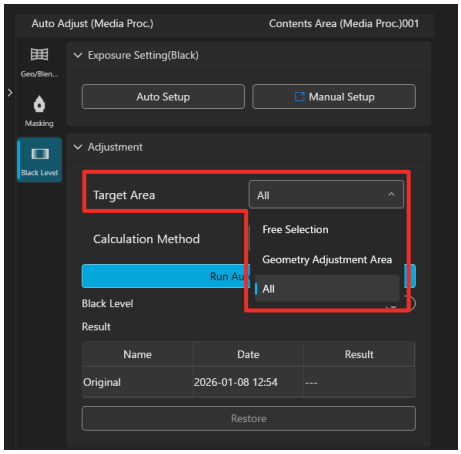
- [Shutter Speed] : Spécifie la vitesse d’obturation de la caméra.
- [Gain] : Spécifie le gain de la caméra. Ceci ne peut être défini que pour une caméra avec une connexion réseau.

Lorsque le réglage manuel de l’exposition est terminé, cliquez sur le bouton [Close] pour fermer l’écran [Manual Setup(Black)].

3 Sélectionnez [Target Area].

Sélectionnez la zone cible de réglage du niveau de noir.

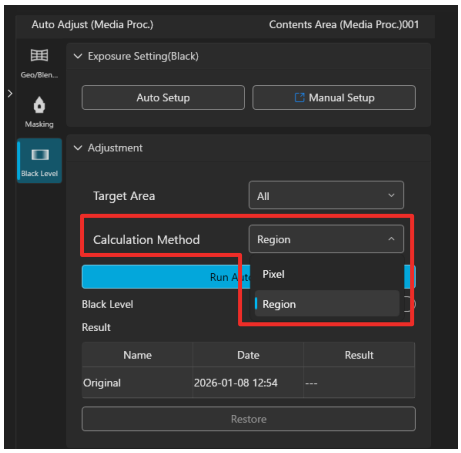
- [Free Selection] : Définit uniquement la plage spécifiée avec un polygone comme zone cible du réglage.
- [Geometry Adjustment Area] : Définit la même plage que la plage de réglage pour la géométrie (fusion des bords) comme zone cible du réglage.
- [All] : Définit la totalité de la plage comme zone cible du réglage.



4 Sélectionnez [Calculation Method].

Sélectionnez la méthode de calcul pour la correction du niveau de noir.

- [Pixel] : Règle le niveau de noir pour chaque pixel. L’utilisation de cette méthode de calcul est recommandée pour régler le niveau de noir pour un écran qui n’est pas plat.
- [Region] : Divise les parties de la zone cible de réglage du niveau de noir qui nécessitent réellement un réglage du niveau de noir par projecteur, et règle le niveau de noir pour chacune de ces parties divisées.

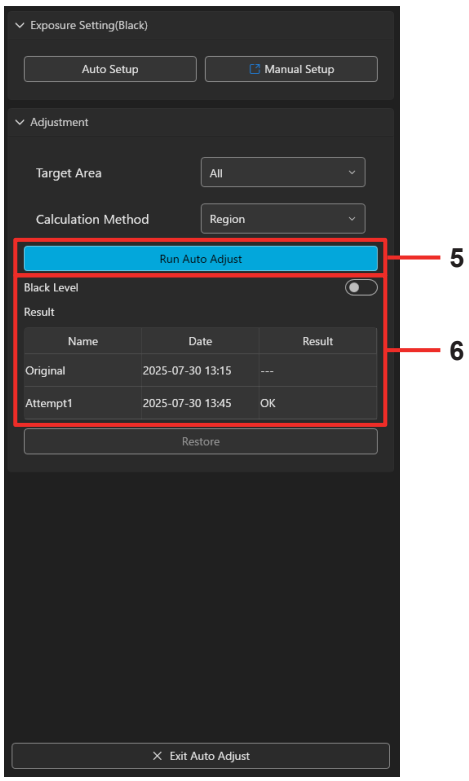


5 **Cliquez sur le bouton [Run Auto Adjust].**

Le réglage automatique du niveau de noir commence. Lorsque le réglage automatique est terminé, le résultat du réglage s’affiche dans [Result].

6 **Pour vérifier l’image projetée avec la correction de noir appliquée, activez [Black Level].**

Réglez l’état du bouton de basculement sur .
Lorsque [Black Level] est désactivé, vous pouvez vérifier une image sans que la correction du niveau de noir ne soit appliquée à l’image projetée.



Remarque

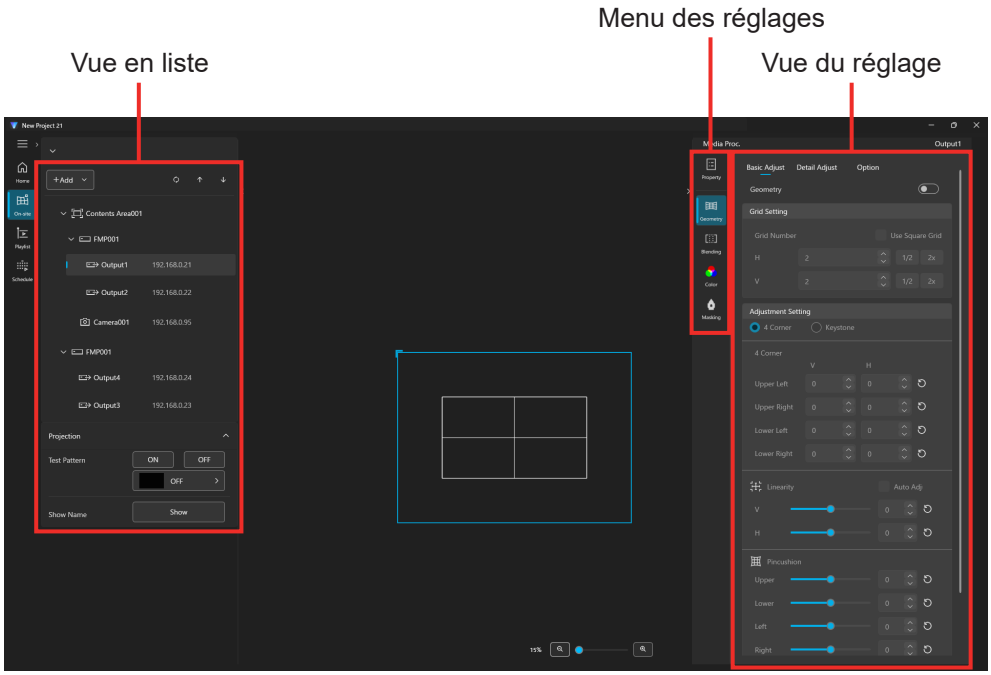
- Si [Region] est sélectionné dans [Calculation Method], le résultat de la division de la région peut être hérité en tant que polygone personnalisé et le résultat du décalage de luminosité pour chaque région peut être hérité en tant que [Solid Paint] pour un réglage manuel.
  ➡ « Réglage du niveau de noirs » (page 135)
  Toutefois, étant donné que les résultats de la division de la zone seront reproduits en la modifiant en une forme facile à régler manuellement à l’aide de plusieurs lignes droites ou de courbes de Bézier en tant que polygone personnalisé, il se peut qu’elle ne corresponde pas parfaitement au résultat du réglage automatique. Pour restaurer le résultat du réglage automatique, sélectionnez la zone de contenu, entrez dans le menu de réglage du niveau de noir du réglage automatique et effectuez l’opération de restauration à partir de la liste des résultats.
- Si vous cliquez sur le bouton [Run Auto Adjust] pour effectuer plusieurs fois le réglage du niveau de noir, les résultats s’affichent dans l’ordre dans [Result]. Cliquer sur un résultat de réglage passé dans [Result] puis cliquer sur le bouton [Restore] permet de revenir au dernier résultat de réglage.
- Il se peut que vous ne puissiez pas obtenir un résultat de réglage adéquat parce que l’environnement est trop lumineux ou parce que la luminosité a changé en raison de l’impact de l’éclairage externe ou d’autres conditions. Dans ce cas, revenez à l’étape 2 et effectuez à nouveau le réglage de l’exposition.

7 **Cliquez sur le bouton [Exit Auto Adjust].**

Réglage manuel

Correction de la géométrie

Projetez des mires de test et des grilles sur la surface de l’écran afin de corriger les parties de l’image qui ne sont pas naturelles.
L’image peut être rendue plus naturelle en modifiant le nombre de grilles et de points de contrôle et en effectuant des corrections.
Utilisez la souris pour effectuer des réglages approximatifs et utilisez les touches du curseur sur le clavier ou saisissez des valeurs numériques pour effectuer des réglages fins.



1 Cliquez sur la sortie du média processeur que vous souhaitez régler dans la vue en liste.

2 Cliquez sur [Geometry] dans le menu des réglages.

La zone [Grid Setting] et la zone [Adjustment Setting] s’affichent dans la vue du réglage.

3 **Activez [Geometry].**

Réglez l'état du bouton de basculement sur .

4 **Réglez chaque élément dans la zone [Grid Setting].**

Vous pouvez définir le nombre de points de contrôle horizontalement et verticalement. L'état du paramètre peut être vérifié dans la vue principale.

Si vous cochez la case [Use Square Grid], les combinaisons pouvant être réglées sont limitées.

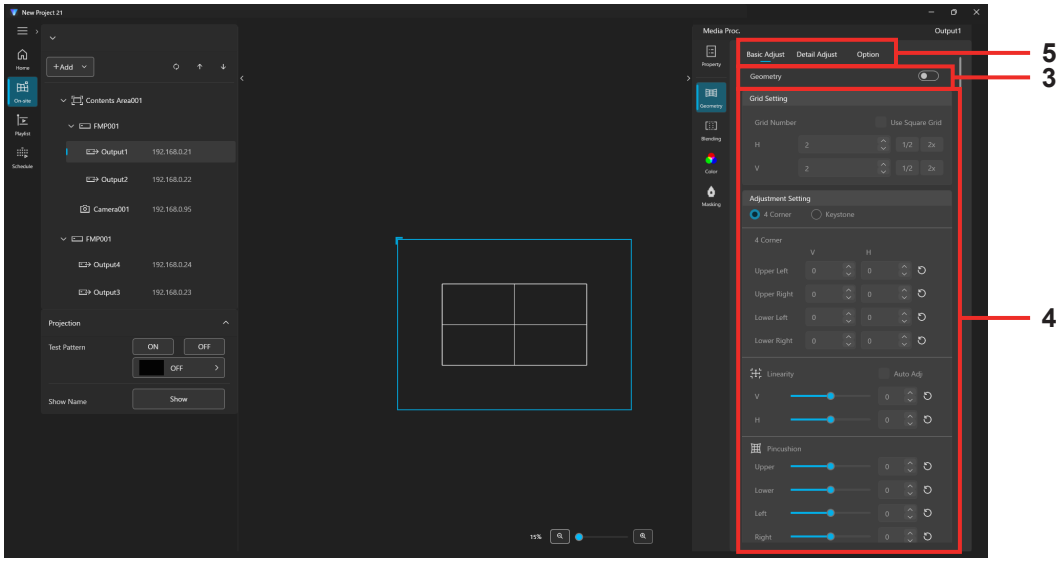
Si vous cliquez sur le bouton [1/2] ou [2x], le nombre de points de contrôle est divisé par deux ou doublé par rapport aux paramètres actuels.

5 **Réglez l'image avec les points de contrôle.**

Réglez les points de contrôle affichés dans la vue principale sur l'un des onglets suivants.

Onglet [Basic Adjust] : Permet de régler les points de contrôle à l'aide d'une mire de correction prédéterminée. ➡ « Réglage de base » (page 121)

Onglet [Detail Adjust] : Permet de régler les points de contrôle de votre choix. ➡ « Réglage des détails » (page 124)

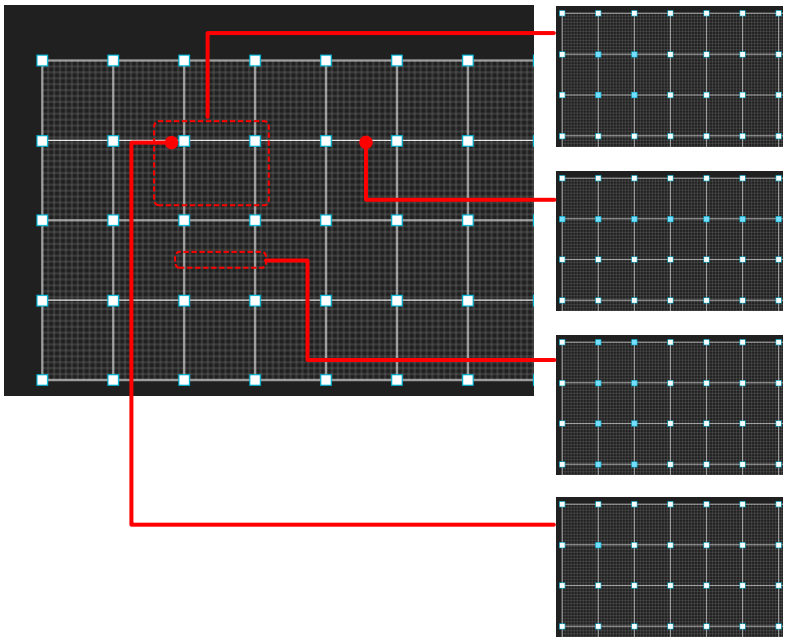


Remarque

- Vous pouvez configurer des paramètres détaillés pour l'affichage des mires de test et des points de contrôle dans l'onglet [Option]. ➡ « Options » (page 126)

Sélection d’un point de contrôle

Faites glisser les points de contrôle pour les déplacer. Les points de contrôle ne peuvent pas être déplacés en sélectionnant les lignes.



Il est possible de sélectionner plusieurs points de contrôle en faisant glisser et en entourant les points d’intersection des grilles.

Les points de contrôle peuvent être sélectionnés à l’aide de lignes en cliquant sur l’espace entre un point d’intersection des grilles et un autre point de ce type.

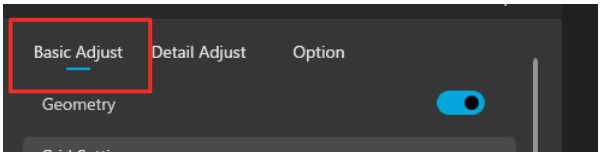
Les points de contrôle peuvent être sélectionnés à l’aide des lignes multiples en faisant glisser et en entourant les espaces entre un point d’intersection des grilles et un autre point de ce type.

Lorsque vous cliquez sur un point d’intersection des grilles, celui-ci peut être sélectionné comme point de contrôle unique.

Il est possible de sélectionner un autre point de contrôle tout en conservant le point de contrôle actuellement sélectionné en cliquant (ou en faisant glisser) tout en maintenant la touche Ctrl enfoncée.
Pour déplacer la sélection vers le point de contrôle adjacent, appuyez sur la touche Tab ou sur les touches Maj + Tab lorsqu’un point de contrôle est sélectionné, ou appuyez sur la touche du curseur tout en maintenant la touche Maj enfoncée.
Pour annuler la sélection du point de contrôle, cliquez à un endroit autre que la grille avec la souris.

Réglage de base

1 Cliquez sur l’onglet [Basic Adjust].



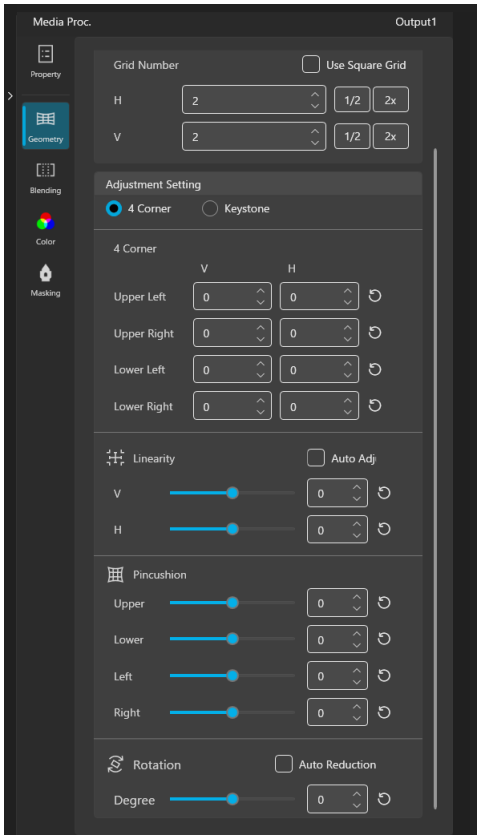
2 Sélectionnez la mire de correction.

Sélectionnez [4 Corner] ou [Keystone].



■ 4 Corner

Règle les positions des quatre coins de l'image.



[Upper Left]/[Lower Left]/[Upper Right]/[Lower Right]

Règle les positions horizontale et verticale de la partie supérieure gauche, de la partie inférieure gauche, de la partie supérieure droite et de la partie inférieure droite.

[Linearity]

Règle la linéarité dans le sens horizontal et le sens vertical.

Lorsque la case est cochée pour [Auto Adjust], les valeurs de linéarité sont déterminées automatiquement à partir des positions des points haut, bas, gauche, droit et des quatre coins. Dans ce cas, il n'est pas possible de définir les valeurs.

[Pincushion]

Règle la distorsion en coussinet indépendamment pour le haut, le bas, la gauche et la droite.

[Rotation]

Règle l'angle de rotation de l'image dans [Degree].

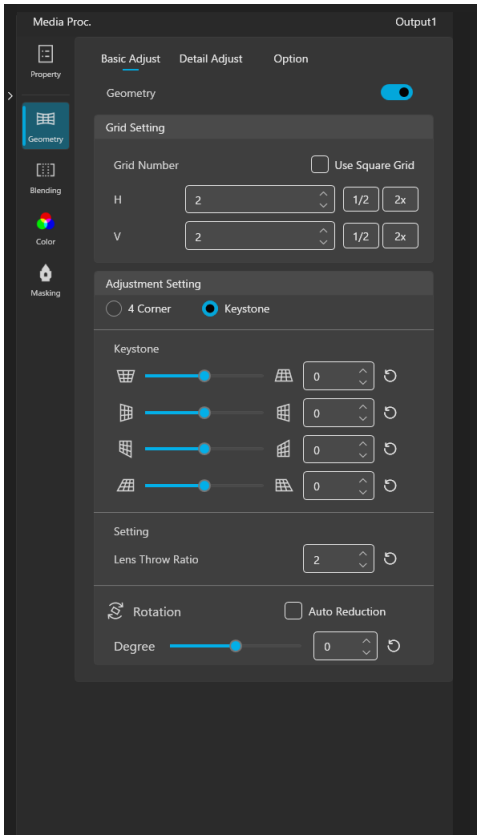
Lorsqu'une case est cochée pour [Auto Reduction], l'image est réduite à une taille permettant de la projeter lorsqu'elle dépasse la zone de projection.

Remarque

- Si vous cliquez sur ↺ affiché pour chaque élément de réglage, la valeur de paramétrage modifiée sera réinitialisée.
- Les opérations [Undo] et [Redo] peuvent être effectuées à partir de la barre d'outils de la vue principale.
  ➡ « Barre d'outils Annuler/Rétablir » (page 126)

■ Keystone

Effectuez les corrections en utilisant un trapèze comme référence.



[Keystone]

Affiche les éléments de paramétrage pour la verticalité, l'horizontalité, la balance verticale et la balance horizontale dans l'ordre à partir du haut des éléments de paramétrage. Réglez la mire de correction pour chacun d'entre eux.

[Setting]

Règle [Lens Throw Ratio].

[Rotation]

Règle l'angle de rotation de l'image dans [Degree].

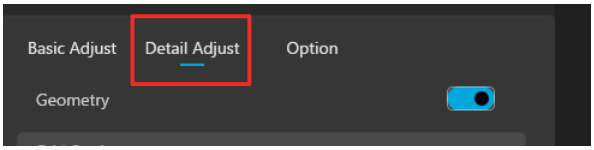
Lorsqu'une case est cochée pour [Auto Reduction], l'image est réduite à une taille permettant de la projeter lorsqu'elle dépasse la zone de projection.

Remarque

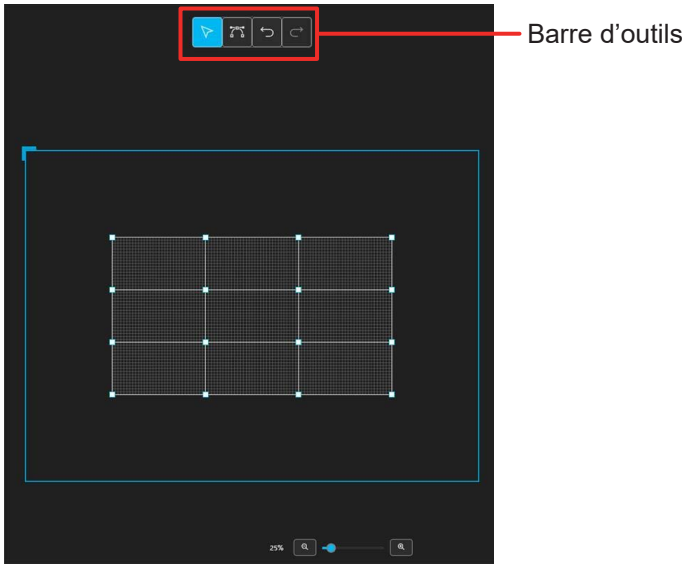
- Si vous cliquez sur ↺ affiché pour chaque élément de réglage, la valeur de paramétrage modifiée sera réinitialisée.
- Les opérations [Undo] et [Redo] peuvent être effectuées à partir de la barre d'outils de la vue principale.
  ➡ « Barre d'outils Annuler/Rétablir » (page 126)

Réglage des détails

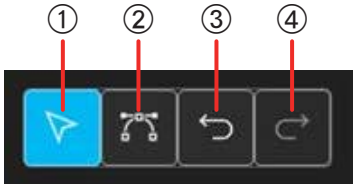
1 **Cliquez sur l'onglet [Detail Adjust].**



2 **Basculez le mode dans la barre d'outils de la vue principale.**



Barre d'outils



Cliquez pour effectuer les opérations suivantes.

① Sélectionne et déplace un point de contrôle.

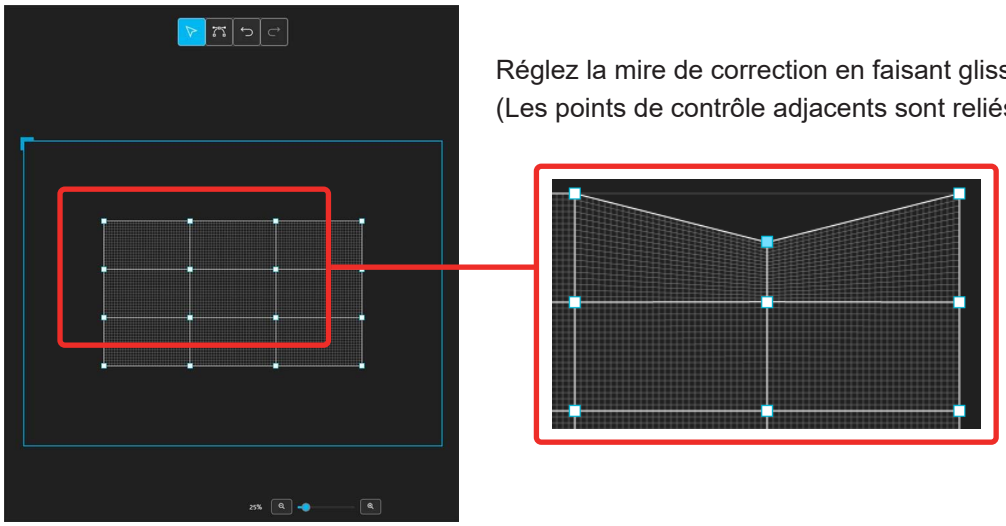
② Courbe les bords autour des points de contrôle.

③ Annuler : Annule la dernière opération d'édition et revient à l'état précédant l'opération. ➡ « Barre d'outils Annuler/Rétablir » (page 126)

④ Rétablir : Revient au réglage précédant l'annulation de l'opération. ➡ « Barre d'outils Annuler/Rétablir » (page 126)

Mode grille

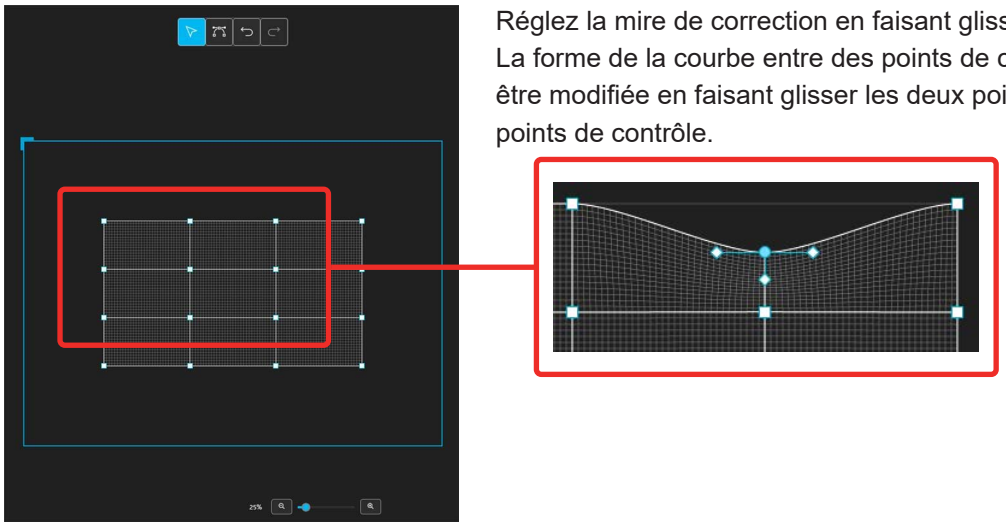
Effectuez les corrections en reliant les points de contrôle par des lignes droites.



Réglez la mire de correction en faisant glisser les points de contrôle. (Les points de contrôle adjacents sont reliés par des lignes droites.)

Mode courbe de Bézier

Effectuez les corrections en reliant les points de contrôle par des courbes uniformes.



Réglez la mire de correction en faisant glisser les points de contrôle. La forme de la courbe entre des points de contrôle adjacents peut être modifiée en faisant glisser les deux poignées affichées aux points de contrôle.

3 Réglez [Coordinate of Vertices].

Les coordonnées du point de contrôle sélectionné s'affichent dans [Coordinate of Vertices]. Le point de contrôle sélectionné peut être déplacé en modifiant ces valeurs de coordonnées.

Si plusieurs points de contrôle sont sélectionnés, les coordonnées de celui qui se trouve le plus en haut à gauche sont affichées dans [Coordinate of Vertices]. Lorsque le point de contrôle est déplacé en modifiant les valeurs de coordonnées, les autres points de contrôle sélectionnés se déplacent ensemble tout en conservant leurs positions relatives par rapport au point de contrôle situé le plus en haut à gauche.

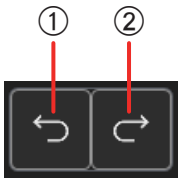
[Absolute] : Coordonnées considérant comme origine le point de contrôle situé le plus en haut à gauche dans l'état non corrigé.

[Relative] : Coordonnées considérant c comme origine la position initiale du point de contrôle sélectionné.



Barre d’outils Annuler/Rétablir

Dans le réglage de base et le réglage détaillé, vous pouvez effectuer les opérations [Undo] et [Redo] à partir de la barre d’outils de la vue principale.



① Annuler : Annule la dernière opération d’édition et revient à l’état précédant l’opération.
L’opération peut également être effectuée en utilisant le raccourci clavier « Ctrl » + « Z ».

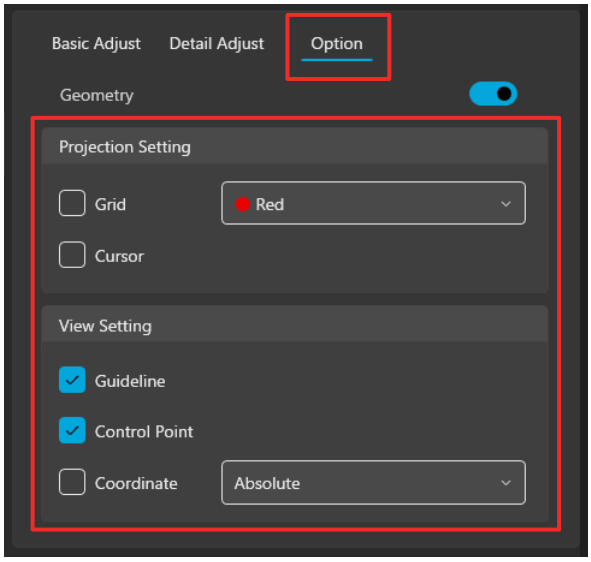
② Rétablir : Revient au réglage précédant l’annulation de l’opération.
L’opération peut également être effectuée en utilisant le raccourci clavier « Ctrl » + « Y ».

Remarque

- Lorsque vous passez à une fonction de réglage autre que la correction de la géométrie ou lorsque vous basculez la sélection d’un dispositif enregistré dans la vue en liste, l’historique des opérations d’édition sera effacé.

Options

L’onglet [Option] permet de configurer les paramètres relatifs à l’image projetée et à l’affichage de la vue principale.



[Projection Setting]

Configurez les paramètres pour les images projetées.

- [Grid] : Spécifiez si afficher ou non une grille sur les images projetées. La couleur de la grille peut également être spécifiée.
- [Cursor] : Spécifiez si afficher ou non une flèche pour indiquer la position du point de contrôle sélectionné sur les images projetées.

[View Setting]

Configurez les paramètres d’affichage de la vue principale.

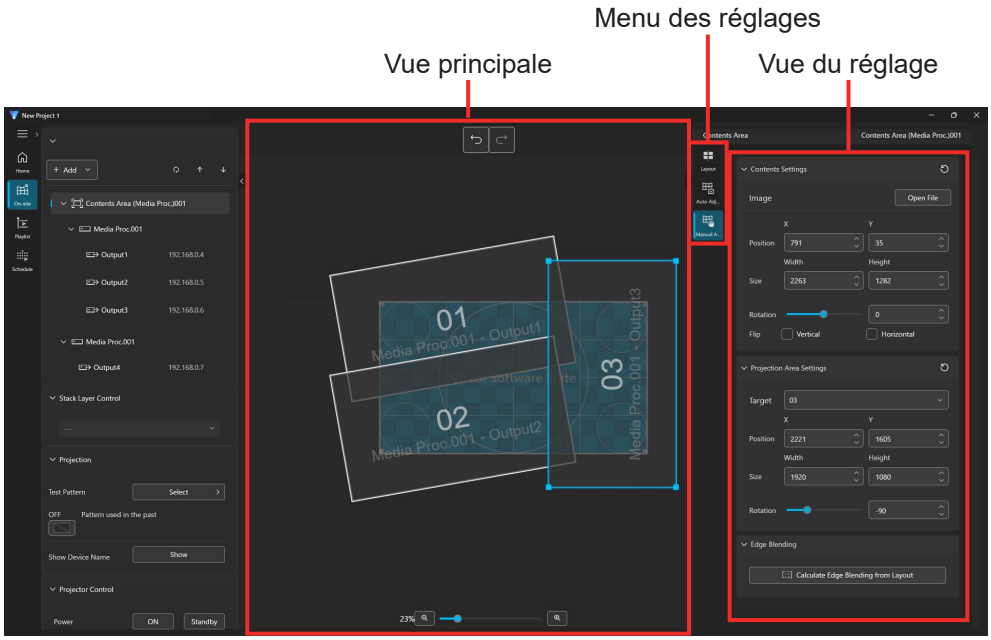
- [Guideline] : Spécifiez si afficher ou non les lignes directrices dans la vue principale.
- [Control Point] : Spécifiez si afficher ou non les points de contrôle dans la vue principale.
- [Coordinate] : Spécifiez si afficher ou non les coordonnées de chaque point de contrôle. Si vous avez coché la case, sélectionnez le mode d’affichage.
  - Lorsque [Absolute] est sélectionné, les coordonnées sont affichées à côté de chaque point de contrôle en considérant le point de contrôle supérieur gauche comme l’origine.
  - Lorsque [Relative] est sélectionné, les coordonnées sont affichées à côté de chaque point de contrôle en considérant la position initiale du point de contrôle de la grille sélectionnée comme l’origine.

Zone de contenu

Une image de contenu peut être projetée sur un écran composé des écrans de projection de plusieurs projecteurs par l'intermédiaire d'un média processeur.
Cette section explique comment créer une zone de contenu et définir le placement de l'écran de projection de chaque projecteur.

Fractionnement du contenu

Pour faire correspondre l'écran de projection de chaque projecteur à la disposition de l'écran réel, vous pouvez librement agencer les écrans de projection en tant que zones de projection dans la vue principale. Superposez une zone de contenu tout en la transformant dans chaque zone de projection placée, et effectuez les réglages nécessaires pour que la projection sur l'écran se fasse comme prévu.



1 Effectuez les procédures « Paramètres de la zone de contenu » à « Enregistrement du média processeur et de la caméra dans une zone de contenu » du réglage automatique de l'écran.

➡ « Flux du réglage automatique de l'écran » (page 84)

Remarque

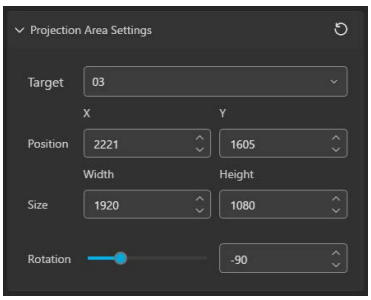
- Une caméra ne peut pas être utilisée pour le réglage manuel des zones de contenu.

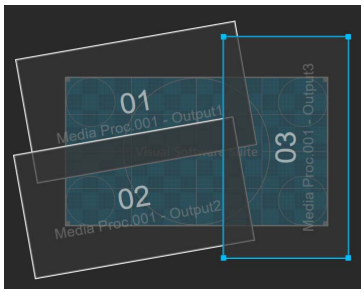
2 Cliquez sur [Manual Adjust] dans le menu des réglages.

La zone [Contents Settings], la zone [Projection Area Settings] et la zone [Edge Blending] s'affichent dans la vue du réglage.

3 Configurez la plage de projection (zone de projection) de chaque projecteur dans la vue du réglage et la vue principale pour qu'elle corresponde à la projection réelle de l'écran.

Opérations dans la zone [Projection Area Settings] de la vue du réglage





Avec les paramètres indiqués à gauche, l'affichage sera tel qu'indiqué ci-dessus dans la vue principale.

- [Target] : Sélectionnez la zone de projection à définir.
- [Position] : Spécifiez la position de la zone de projection en entrant les coordonnées (sens horizontal : X, sens vertical : Y) du sommet supérieur gauche de la zone en considérant comme origine le voisinage du sommet gauche de la vue principale.
- [Size] : Lors de l'agrandissement ou de la réduction de la zone de projection, réglez le nombre de pixels dans le sens horizontal et le sens vertical. Modifiez la taille en traitant le sommet supérieur gauche de la zone comme point fixe. Même si la zone est pivotée, ce sommet en haut à gauche reste un point fixe et ne change pas.
- [Rotation] : Faites pivoter la zone de projection en traitant le centre de ce rectangle comme axe.

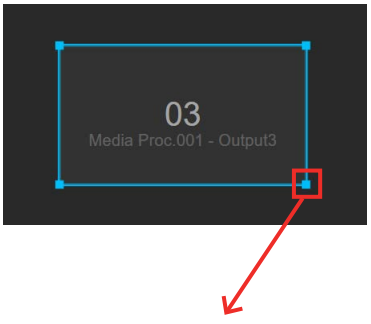
Opérations dans la vue principale

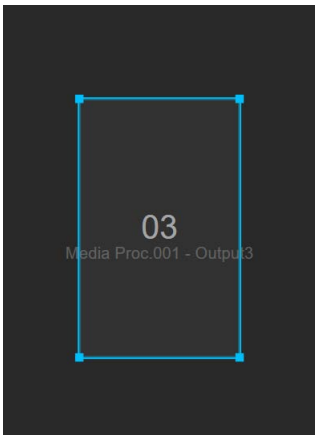
Si vous sélectionnez la sortie du média processeur correspondant à la zone de projection à utiliser dans la vue en liste ou si vous cliquez sur la zone avec la souris, le cadre de la zone de projection devient bleu et des points de contrôle s'affichent aux quatre coins.



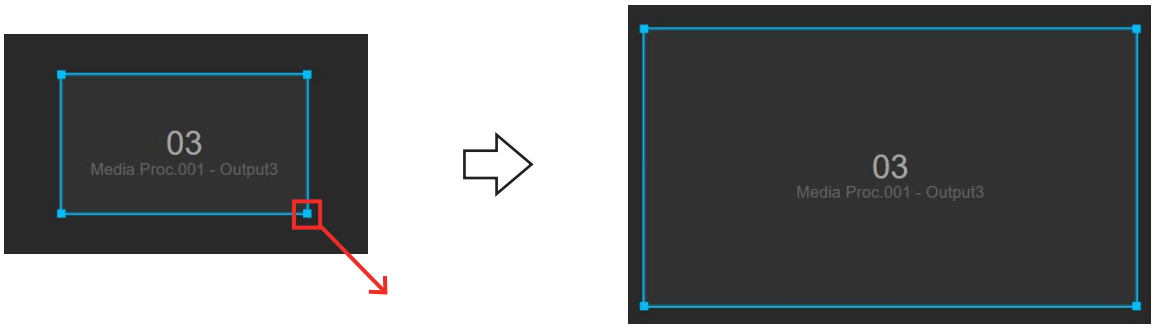
La position peut être modifiée en cliquant à l'intérieur de la zone de projection et en la faisant glisser.
La zone de projection peut être agrandie, réduite ou transformée en faisant glisser un point de contrôle comme suit.

- Faire glisser un point de contrôle permet d'agrandir et de réduire en transformant la longueur et la largeur du rectangle.



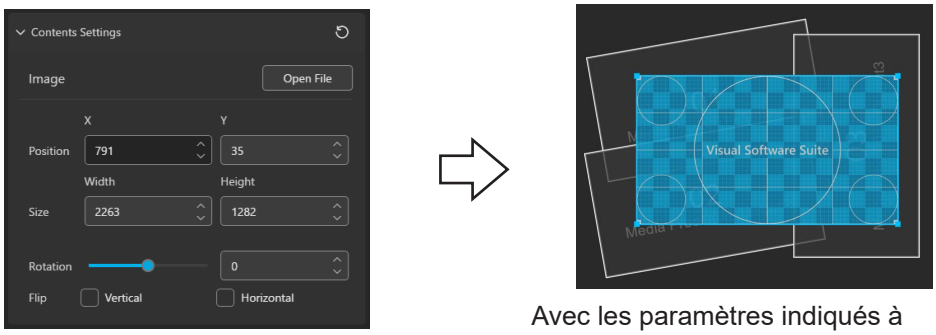


- Faire glisser un point de contrôle tout en appuyant sur la touche Maj permet d'agrandir ou de réduire le rectangle tout en conservant le rapport d'aspect du rectangle.



4 Superposez une zone de contenu dans la vue principale tout en la transformant, et effectuez des réglages dans la vue du réglage pour que la projection du contenu sur l'écran se fasse comme prévu.

Opérations dans la zone [Contents Settings] de la vue du réglage



Avec les paramètres indiqués à gauche, l'affichage sera tel qu'indiqué ci-dessus dans la vue principale.

- [Image] : Remplace l'écran de l'image de contenu dans la vue principale par n'importe quel fichier d'image. Cliquez sur [Open File] et spécifiez un fichier d'image dans l'écran affiché.

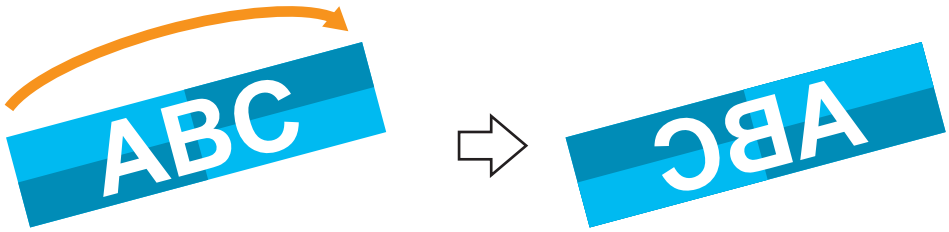
Spécifications des données d'image prises en charge :

Format de l'image	Nombre maximal de pixels	Autres fonctions	Extension
JPEG	Nombre total de pixels : 18 millions (côté long 7 680 ou moins)	Format d'image : Baseline uniquement Animation : Non pris en charge Espace colorimétrique : YUV420/YUV422/YUV444	jpg jpeg
Bitmap		Nombre de bits : 1bit, 4bit, 8bit, 24bit Codage par longueur de course : Non pris en charge Champs de bits : Non pris en charge De haut en bas : Non pris en charge Transparent : Non pris en charge	bmp
png		Nombre de bits : 24bit, 32bit Transparent : Non pris en charge	png

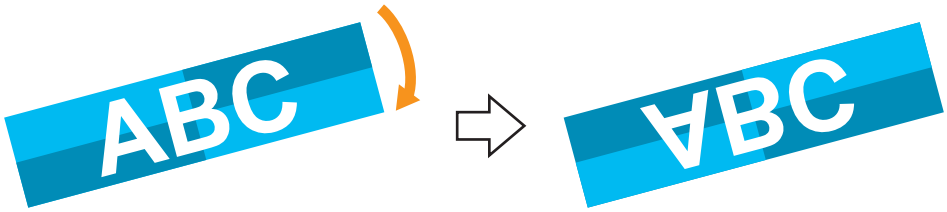
- [Position] : Spécifiez la position de l'écran de l'image de contenu en entrant les coordonnées (sens horizontal : X, sens vertical : Y) du sommet supérieur gauche de l'écran en considérant le coin supérieur gauche de l'écran d'édition comme l'origine.
- [Size] : Lors de l'agrandissement ou de la réduction de l'écran de projection de l'image de contenu, définissez le nombre de pixels dans le sens horizontal et le sens vertical. Modifiez la taille en considérant le sommet en haut à gauche de l'écran en position verticale comme point fixe. Même si l'écran est retourné ou pivoté, ce sommet en haut à gauche reste un point fixe et ne change pas.
- [Rotation] : Faites pivoter l'écran de l'image de contenu en prenant le centre de ce rectangle comme axe.

- [Flip] : Retournez l'image affichée dans l'écran de l'image de contenu. Cochez l'une ou l'autre des cases [Horizontal] et [Vertical], ou les deux, pour spécifier l'horizontale ou/et la verticale. Lorsque l'écran de l'image de contenu est affiché en rotation, il sera retourné dans le sens vertical par rapport à l'affichage sans rotation.

  Lorsque la case [Horizontal] est cochée



  Lorsque la case [Vertical] est cochée



Remarque

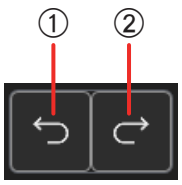
- Si vous cliquez sur , la valeur de paramétrage modifiée sera réinitialisée.

Opérations dans la vue principale

Modifiez et réglez la position et la forme de la zone de contenu en suivant la même procédure que pour la zone de projection dans « Opérations dans la vue principale » à l'étape 3.

Barre d'outils Annuler/Rétablir

Les opérations [Undo] et [Redo] peuvent être effectuées à partir de la barre d'outils de la vue principale.



① Annuler : Annule la dernière opération d'édition et revient à l'état précédant l'opération.
L'opération peut également être effectuée en utilisant le raccourci clavier « Ctrl » + « Z ».

② Rétablir : Revient au réglage précédant l'annulation de l'opération.
L'opération peut également être effectuée en utilisant le raccourci clavier « Ctrl » + « Y ».

Remarque

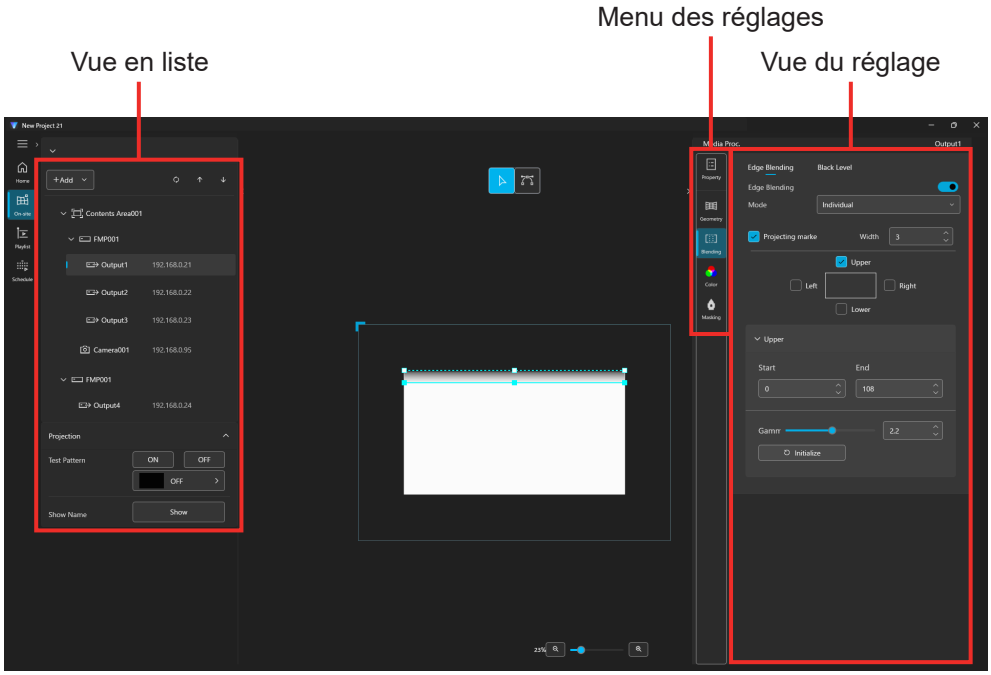
- Lorsque vous allez à une fonction de réglage autre que le réglage manuel ou lorsque vous basculez la sélection d'un dispositif enregistré dans la vue en liste, l'historique des opérations d'édition sera effacé.

Fusion des bords

Les raccords d'écran peuvent être corrigés lors de la construction d'un multi-écran en joignant les écrans de projection de plusieurs projecteurs connectés via un média processeur. Effectuez l'opération en mode individuel ou en mode zone de contenu selon la manière dont plusieurs projecteurs sont agencés.

Mode individuel

Utilisez ce mode pour construire un multi-écran en agençant plusieurs projecteurs alignés soit dans le sens vertical, soit dans le sens horizontal, soit dans les deux sens. Définissez les raccords nécessaires en haut, en bas, à gauche et à droite de chaque projecteur en déterminant les lignes de début et les lignes de fin.



1 Cliquez sur la sortie du média processeur que vous souhaitez régler dans la vue en liste.

2 Cliquez sur [Blending] dans le menu des réglages.

L'onglet [Edge Blending] et l'onglet [Black Level] s'affichent dans la vue du réglage.

3 **Cliquez sur l'onglet [Edge Blending].**

4 **Activez [Edge Blending].**

Réglez l'état du bouton de basculement sur .

5 **Sélectionnez [Individual] dans [Mode].**

6 **Cochez les cases pour les bords (bord gauche / bord supérieur / bord droit / bord inférieur) auxquels appliquer la fusion des bords, puis définissez la ligne de début et la ligne de fin.**

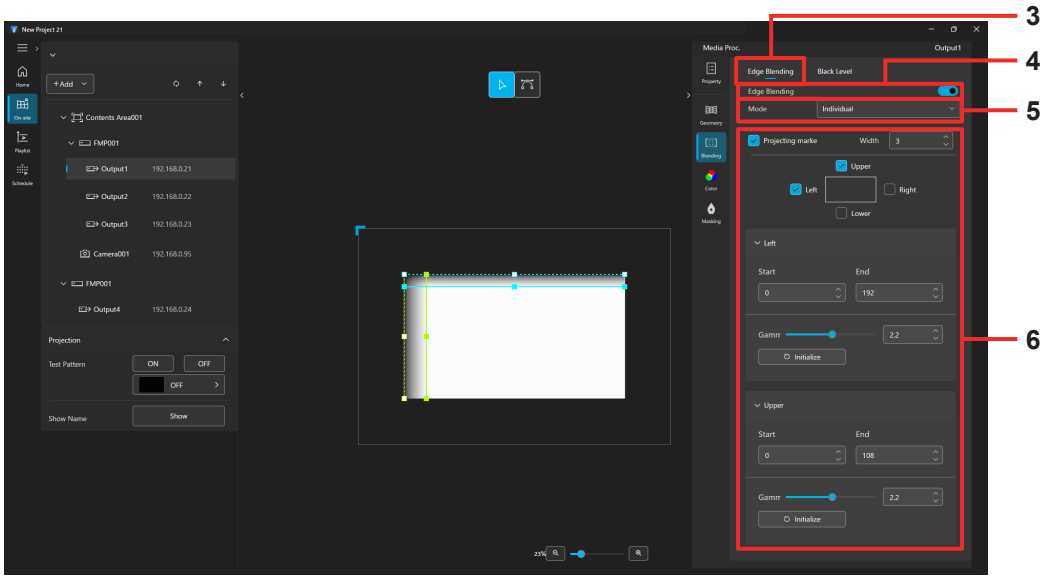
Par exemple, pour appliquer la fusion des bords au bord supérieur, cochez la case [Upper], puis réglez les éléments suivants affichés sous [Upper].

- [Start] : Définit la position de départ pour la fusion des bords.
- [End] : Définit la position finale pour la fusion des bords.
- [Gamma] : Définit la valeur gamma à appliquer à la fusion des bords.
- [Initialize] : Réinitialise la valeur de paramétrage modifiée.

Si vous appliquez également une fusion des bords à d'autres bords, définissez-la de la même manière.

Remarque

- Si vous cochez la case [Projecting markers], la ligne de début et la ligne de fin des bords pour l'application de la fusion des bords s'affichent sur l'image projetée. Vous pouvez modifier la largeur des lignes de marquage dans [Width].



Mode zone de contenu

Calculez automatiquement la zone de fusion à partir des informations de disposition (définies dans l'onglet [Contents Area]) définies avec une fonction compatible avec la disposition des projecteurs.

1 Effectuez les procédures « Paramètres de la zone de contenu » à « Enregistrement du média processeur et de la caméra dans une zone de contenu » du réglage automatique de l'écran.

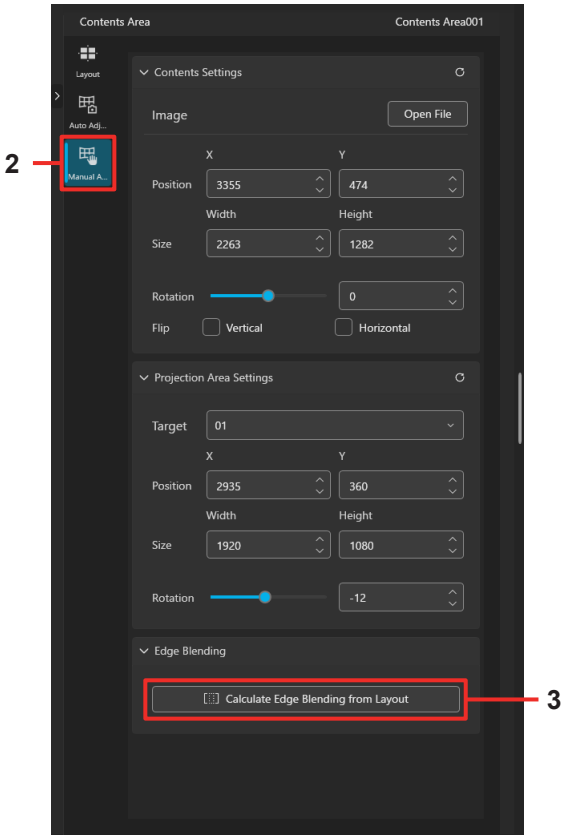
➡ « Flux du réglage automatique de l'écran » (page 84)

2 Cliquez sur [Manual Adjust] dans le menu des réglages.

La zone [Contents Settings], la zone [Projection Area Settings] et la zone [Edge Blending] s'affichent dans la vue du réglage.

3 Cliquez sur le bouton [Calculate Edge Blending from Layout] après avoir défini la zone de contenu.

➡ « Fractionnement du contenu » (page 127)

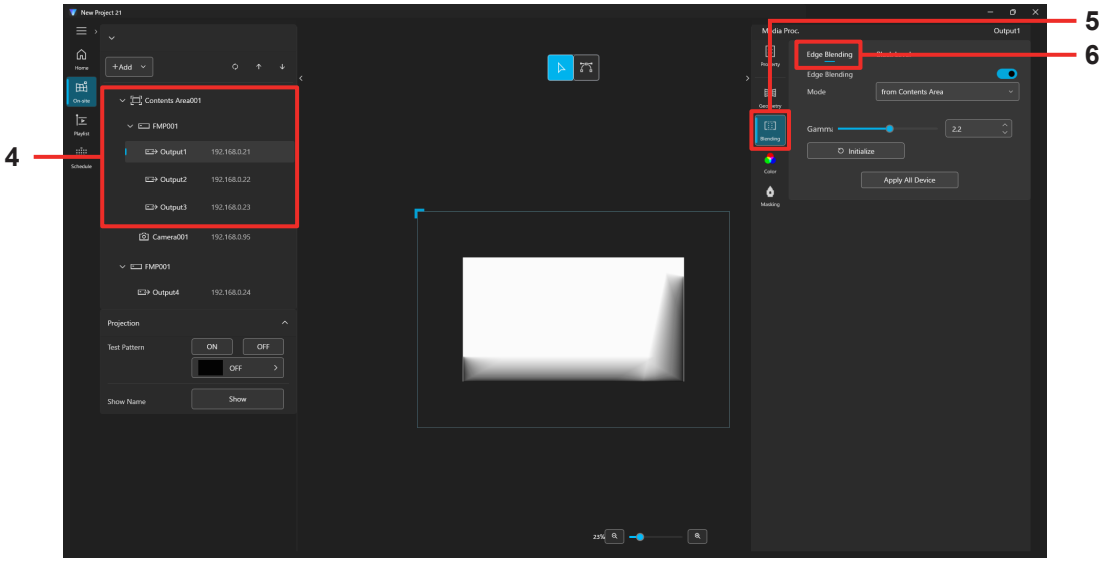


Le calcul de la fusion des bords est effectué sur la base des informations de disposition de la zone de projection définie dans la zone de contenu.
Lorsque le calcul est terminé, ce résultat sera répercuté dans la vue principale. Vous pouvez régler avec précision la valeur gamma à appliquer à la fusion des bords dans les opérations suivantes.

4 **Cliquez sur la sortie du média processeur que vous souhaitez régler dans la vue en liste.**

5 **Cliquez sur [Blending] dans le menu des réglages.**

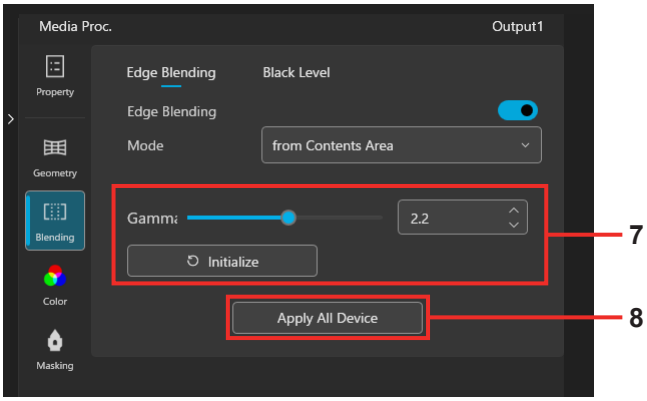
6 **Cliquez sur l'onglet [Edge Blending].**



7 **Définissez la valeur gamma à appliquer à la fusion des bords dans [Gamma] si nécessaire.**

Si vous cliquez sur [Initialize] après avoir modifié la valeur de paramétrage du gamma, la valeur de paramétrage modifiée sera réinitialisée.

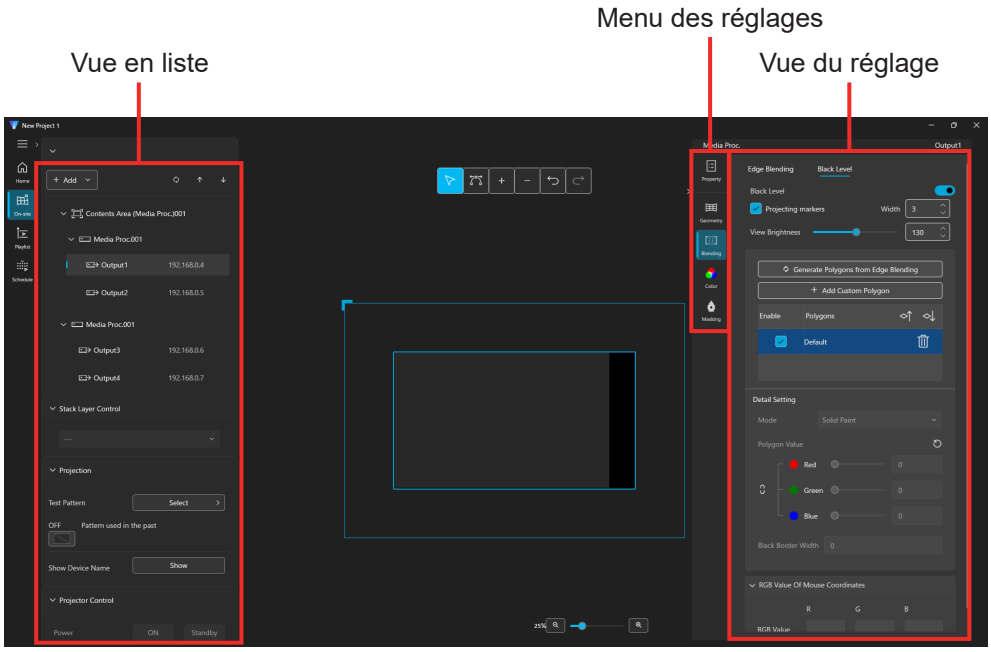
8 **Pour appliquer le paramètre non seulement à la sortie du processeur sélectionné mais aussi à toutes les sorties enregistrées dans la zone de contenu, cliquez sur le bouton [Apply All Device].**



La valeur gamma définie se répercute dans la fusion des bords des sorties de tous les médias processeurs liés à la zone de contenu.

Réglage du niveau de noirs

Si une image complètement noire est projetée lorsqu'un multi-écran a été construit en joignant les écrans de projection de plusieurs projecteurs, une partie du raccord d'écran peut devenir plus lumineuse que d'autres parties ou des différences de luminosité du noir peuvent être visibles entre les projecteurs. En réglant le niveau de noir, vous pouvez modifier le niveau de luminosité et la coloration lorsque du noir est projeté sur n'importe quelle zone de l'écran de projection du projecteur, ce qui rend la différence de niveau de noir moins perceptible.



1 Cliquez sur la sortie du média processeur que vous souhaitez régler dans la vue en liste.

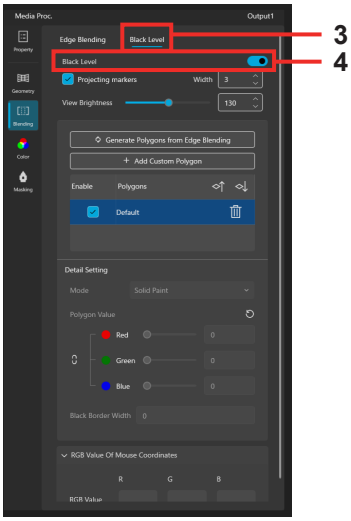
2 Cliquez sur [Blending] dans le menu des réglages.

L'onglet [Edge Blending] et l'onglet [Black Level] s'affichent dans la vue du réglage.

3 Cliquez sur l'onglet [Black Level].

4 Activez les paramètres de [Black Level].

Réglez l'état du bouton de basculement sur .



5 Ajoutez une zone de réglage du niveau de noir.

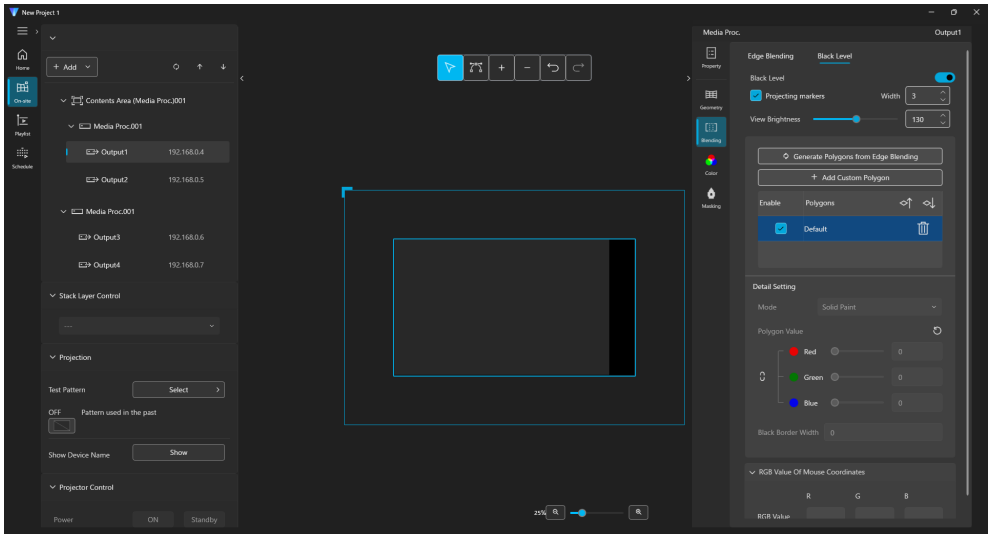
➡ « Ajout d'une zone de réglage du niveau de noir » (page 136)

6 Effectuez le réglage du niveau de noir pour la zone de réglage du niveau de noir ajoutée.

➡ « Réglage du niveau de noirs » (page 140)

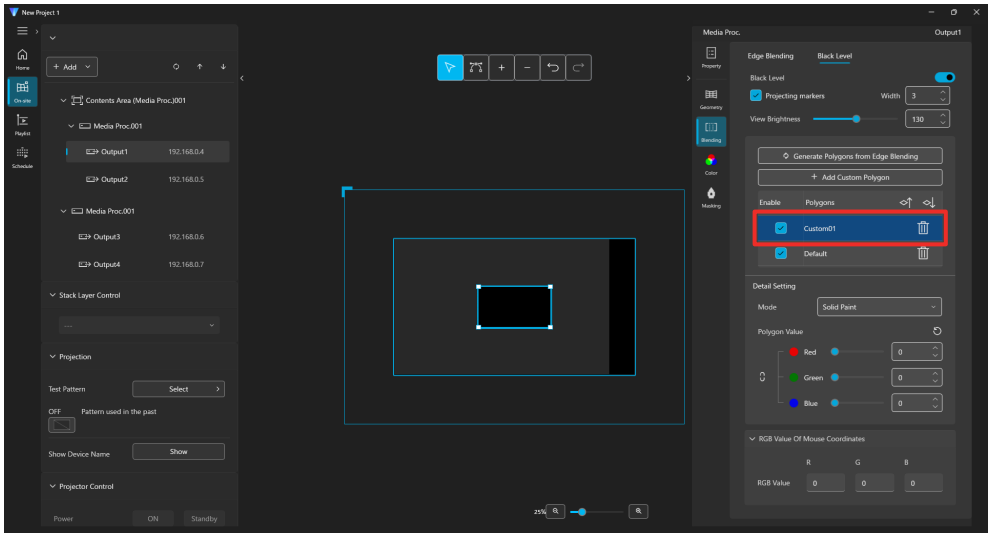
Ajout d’une zone de réglage du niveau de noir

Superposez une zone de réglage du niveau de noir sur une partie pour laquelle régler le niveau de noir dans l’image projetée.



■ Ajout d’une zone de réglage du niveau de noir

Si vous cliquez sur [Add Custom Polygon] dans la vue du réglage, une zone rectangulaire pour le réglage du niveau de noir sera ajoutée au centre de l’image projetée. La zone de réglage du niveau de noir ajoutée avec cette opération est ajoutée avec le nom [Custom <Sequence Number>] à la liste de réglage du niveau de noir.

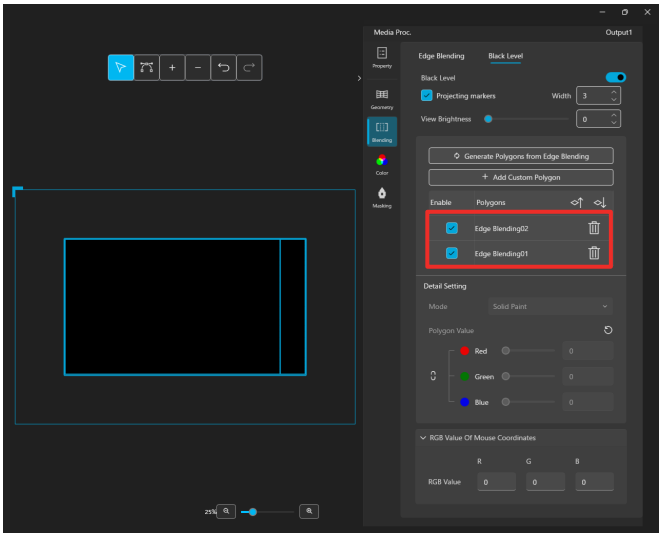


Remarque

- Dans les cas suivants, [Default] est ajouté à la liste de réglage du niveau de noir. [Default] peut être activé/désactivé et supprimé.
  - Lorsqu’un fichier de réglage du niveau de noir a été lu
  - Lorsque les données de correction ont été obtenues du média processeur

■ Génération automatique d’une zone de réglage du niveau de noir sur la base des informations de fusion des bords

Si vous cliquez sur le bouton [Generate Polygons from Edge Blending] dans la vue du réglage, une zone de réglage du niveau de noir avec plusieurs polygones sera générée automatiquement sur la base des informations de fusion des bords. La zone de réglage du niveau de noir ajoutée par cette opération est ajoutée avec le nom [Edge Blending <Sequence Number>] à la liste de réglage du niveau de noir.

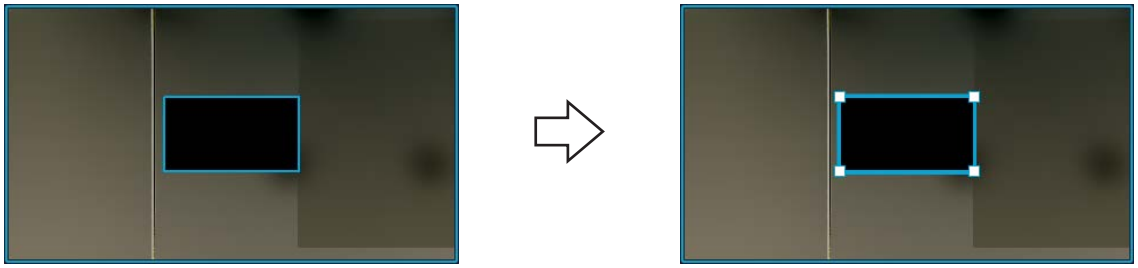


■ Ajout d’une zone de réglage du niveau de noir obtenue dans le réglage automatique de l’écran

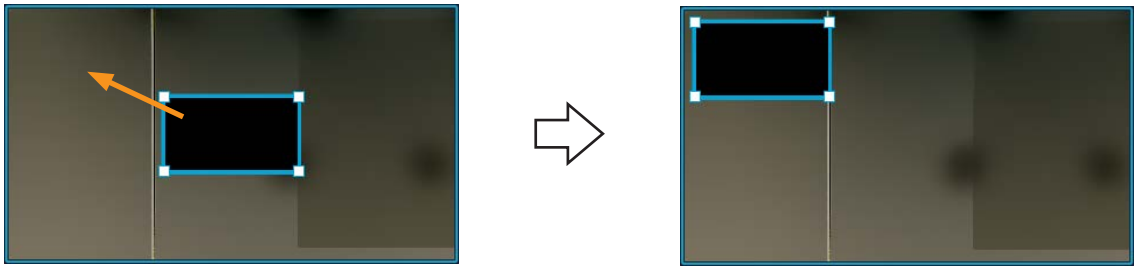
Lorsque le réglage automatique de l’écran est effectué, la zone de réglage du niveau de noir obtenue à ce moment-là sera affichée avec le nom [Default] dans la liste de réglage du niveau de noir.

■ Opérations du réglage du niveau de noir

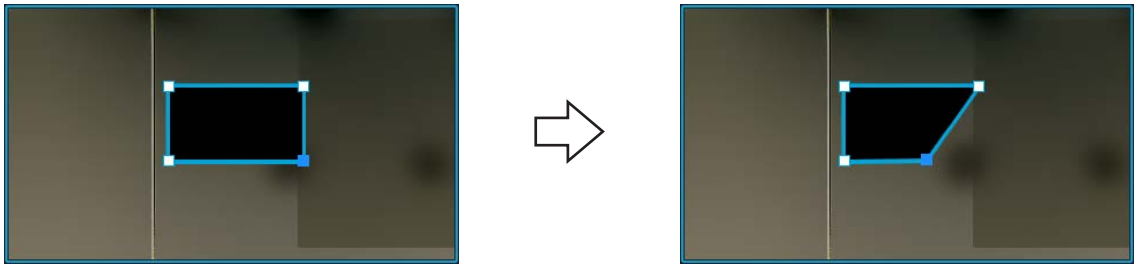
Lorsque vous cliquez pour sélectionner la zone de réglage du niveau de noir, des points de contrôle s'affichent aux quatre coins de la zone de réglage du niveau de noir.



Vous pouvez faire glisser la zone de réglage du niveau de noir ou appuyer sur les touches du curseur pour la déplacer vers le haut, le bas, la gauche ou la droite.



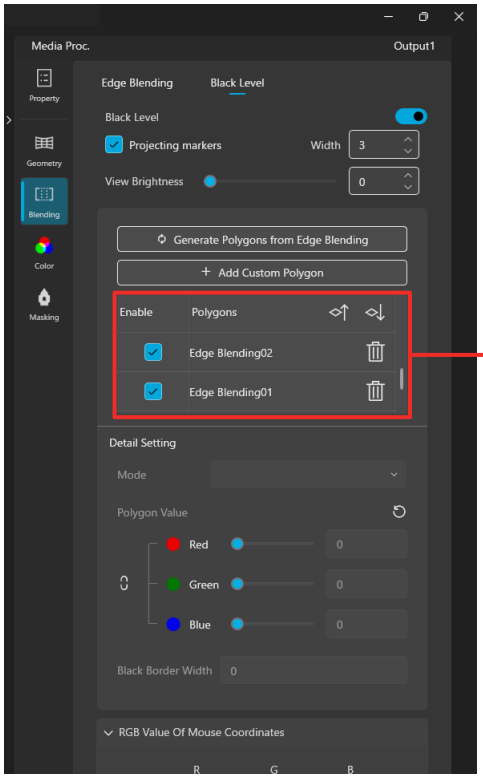
Si vous cliquez sur un point de contrôle, celui-ci devient bleu clair. Vous pouvez modifier la forme de la zone de réglage du niveau de noir en faisant glisser le point de contrôle bleu clair ou en appuyant sur les touches du curseur.



Remarque

- Chaque pression sur une touche du curseur déplace le point de contrôle de 1 pixel. Appuyer sur la touche du curseur tout en maintenant la touche Alt enfoncée permet de le déplacer par incréments de 4 pixels.

■ Liste des zones de réglage du niveau de noir



Liste des zones de réglage du niveau de noir

Les zones de réglage du niveau de noir ajoutées sont affichées dans une liste. Seules les zones de réglage du niveau de noir dont la case [Enable] est cochée s'afficheront dans la vue principale.

Pour supprimer une zone de réglage du niveau de noir non nécessaire, cliquez dessus, puis cliquez sur .

Remarque

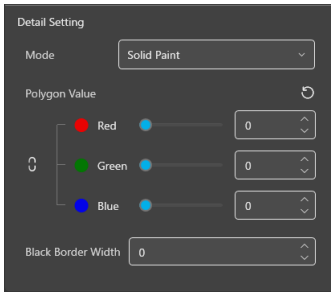
- Si vous cochez la case [Projecting markers], le contour d'une zone de réglage du niveau de noir avec la case [Enable] cochée dans la liste des zones de réglage du niveau de noir s'afficheront sur l'image projetée.
- Vous pouvez modifier la luminosité d'une zone de réglage du niveau de noir de la vue principale dans [View Brightness].

Réglage du niveau de noirs

Effectuez le réglage de la zone de réglage du niveau de noir dans la zone [Detail Setting].
Sélectionnez [Solid Paint], [Brightness Shift] ou [Filtering] dans [Mode] selon le réglage que vous souhaitez effectuer, puis effectuez le réglage.
Lorsque le réglage du niveau de noir a été effectué automatiquement, vous pouvez également effectuer des réglages précis dans chaque [Mode] après ce réglage. Toutefois, si [Calculation Method] a été défini sur [Pixel] lorsque le réglage du niveau de noir a été effectué automatiquement, nous recommandons de ne pas effectuer le réglage de [Solid Paint] de [Mode].

■ Solid Paint

Permet de peindre d'une couleur unie l'intérieur du polygone en spécifiant les valeurs R, G et B.

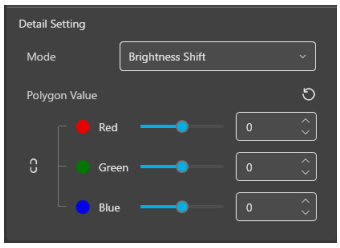


Remarque

- [Black Border Width] n'est activé que lorsque le type de polygone est [Edge Blending].
- Si vous cliquez sur , la valeur de paramétrage modifiée sera réinitialisée.
- Si vous cliquez sur pour définir , les valeurs R, G et B peuvent être contrôlées uniformément.

■ Brightness Shift

Vous pouvez modifier la luminosité des valeurs R, G et B à l'intérieur du polygone selon une valeur de différence définie.



Remarque

- Si vous cliquez sur , la valeur de paramétrage modifiée sera réinitialisée.
- Si vous cliquez sur pour définir , les valeurs R, G et B peuvent être contrôlées uniformément.

■ Filtering

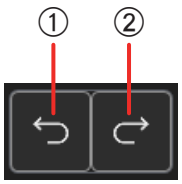
Vous pouvez effectuer un traitement de flou à l'intérieur du polygone.



- [Method] : Sélectionnez le type de traitement de flou ([Blur] ou [Median]). Pour ne pas appliquer le traitement de flou, sélectionnez [OFF].
- [Strength] : Définit l'intensité du traitement.

Barre d’outils Annuler/Rétablir

Les opérations [Undo] et [Redo] peuvent être effectuées à partir de la barre d’outils de la vue principale.



① Annuler : Annule la dernière opération d’édition et revient à l’état précédant l’opération.
L’opération peut également être effectuée en utilisant le raccourci clavier « Ctrl » + « Z ».

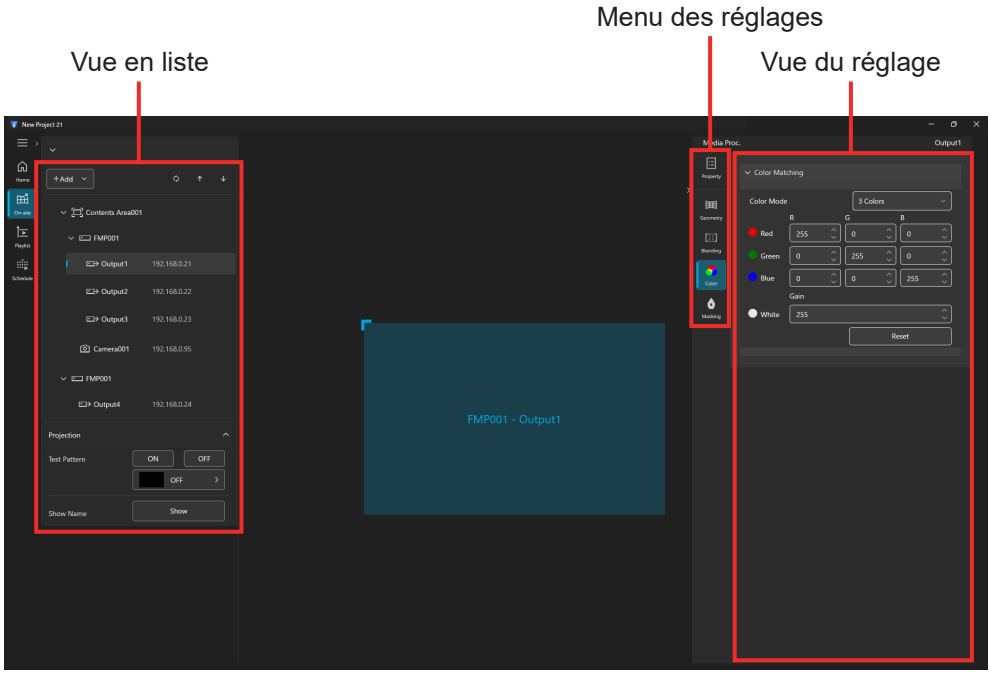
② Rétablir : Revient au réglage précédant l’annulation de l’opération.
L’opération peut également être effectuée en utilisant le raccourci clavier « Ctrl » + « Y ».

Remarque

- Lorsque vous allez à une fonction de réglage autre que le réglage du niveau de noir ou lorsque vous basculez la sélection d’un dispositif enregistré dans la vue en liste, l’historique des opérations d’édition sera effacé.

Correspondance des couleurs

Lors de la construction d'une seule image à l'aide de plusieurs projecteurs connectés à un média processeur, la coloration des images projetées par les projecteurs peuvent ne pas correspondre. Si c'est le cas, vous pouvez faire correspondre les couleurs en réglant les images du média processeur qui sont entrées dans les projecteurs.



1 **Cliquez sur la sortie du média processeur que vous souhaitez régler dans la vue en liste.**

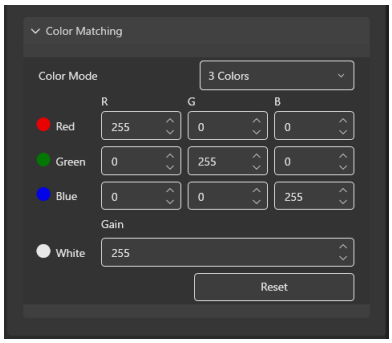
2 **Cliquez sur [Color] dans le menu des réglages.**

La zone [Color Matching] s'affiche dans la vue du réglage.

3 **Sélectionnez [3 Colors] ou [7 colors] dans [Color Mode] selon le réglage que vous souhaitez effectuer.**

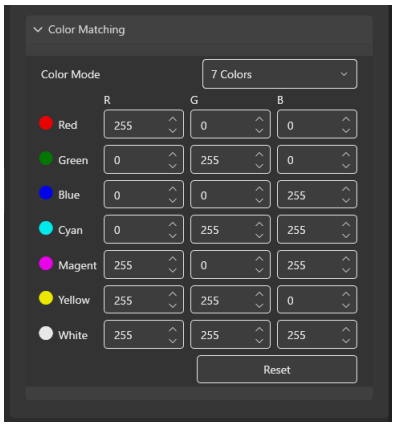
Vous pouvez régler les valeurs de chaque couleur pour compenser les variations de couleur.

■ 3 Colors



- [Red]/[Green]/[Blue] : Règle les couleurs en modifiant les valeurs de [R], [G] et [B] pour chaque couleur.
- [White] : Modifie la luminosité des trois couleurs en même temps en modifiant la valeur [Gain].
- [Reset] : Réinitialise les valeurs de paramétrage modifiées.

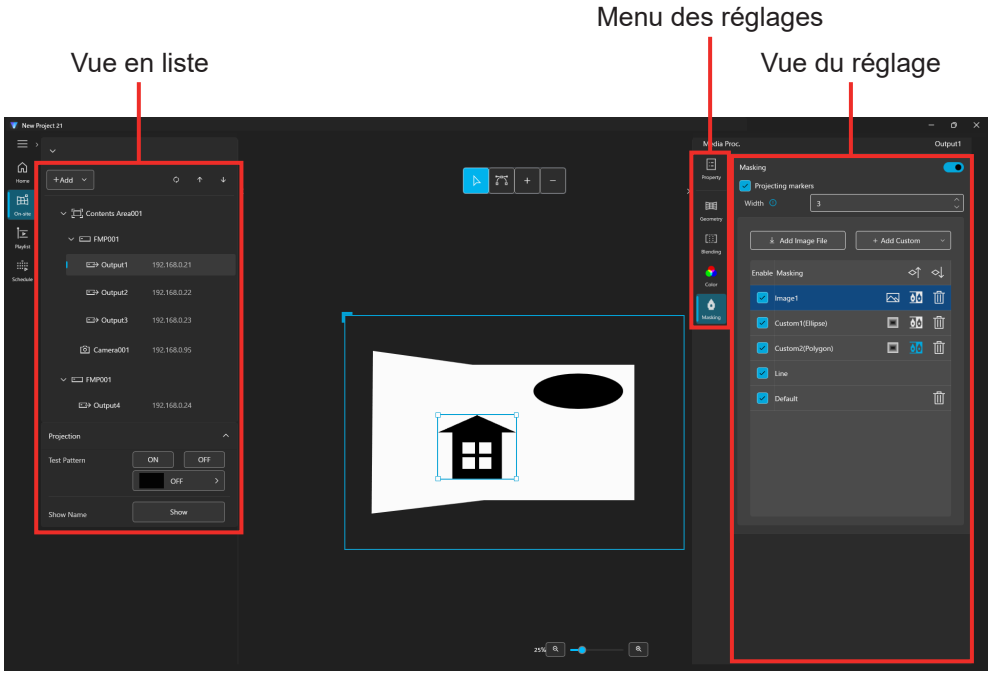
■ 7 Colors



- [Red]/[Green]/[Blue]/[Cyan]/[Magenta]/[Yellow]/[White] : Règle les couleurs en modifiant les valeurs de [R], [G] et [B] pour chaque couleur.
- [Reset] : Réinitialise les valeurs de paramétrage modifiées.

Masquage

Cette fonction permet de masquer certaines parties des images projetées, en ne projetant que les parties nécessaires.



1 Cliquez sur la sortie du média processeur que vous souhaitez régler dans la vue en liste.

2 Cliquez sur [Masking] dans le menu des réglages.

La zone [Masking] est affichée dans la vue du réglage.

3 Activez les paramètres de [Masking].

Réglez l'état du bouton de basculement sur .

4 Spécifiez la zone de masquage.

[Line] est ajouté à la liste des zones de masquage à l'avance. Vous pouvez spécifier la zone de masquage en déplaçant les points d'opération sur les quatre bords – haut, bas, gauche et droite – de l'image projetée.

➡ « Masquage de lignes » (page 145)

Vous pouvez ajouter les zones de masquage suivantes si nécessaire.

- [Add Custom] : Ajoute une zone de masquage polygonale ou elliptique.
  ➡ « Masquage personnalisé » (page 146)
- [Add Image File] : Ajoute un fichier d'image comme zone de masquage.
  ➡ « Masquage des fichiers d'image » (page 149)

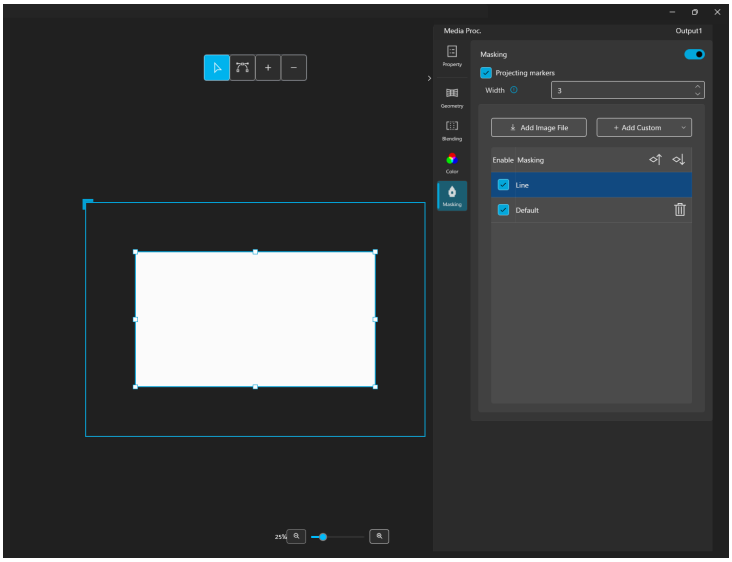
Remarque

- Si vous cochez la case [Projecting markers], le contour d'une zone de masquage avec la case [Enable] cochée dans la liste des zones de masquage s'afficheront sur l'image projetée.
- Dans les cas suivants, [Default] est ajouté à la zone de masquage. [Default] peut être activé/désactivé et supprimé.
  - Lorsqu'un fichier de paramétrage de masquage a été lu
  - Lorsque les données de correction ont été obtenues du média processeur
  - Lorsque le masquage est défini dans le réglage automatique de la caméra

Masquage de lignes

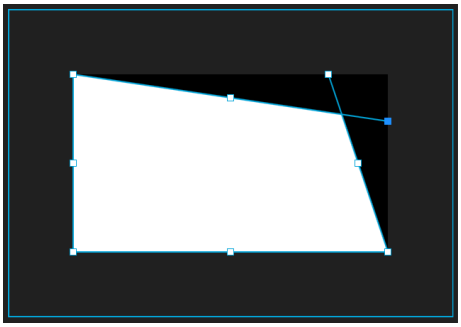
Vous pouvez spécifier la zone de masquage en déplaçant les points d'opération sur les quatre bords – haut, bas, gauche et droite – de l'image projetée selon l'image de la caméra.

1 Cochez la case [Line] dans la liste des zones de masquage.



2 Définissez la zone de masquage en faisant glisser les huit points de contrôle situés aux quatre coins et au centre des quatre bords de l'image de prévisualisation.

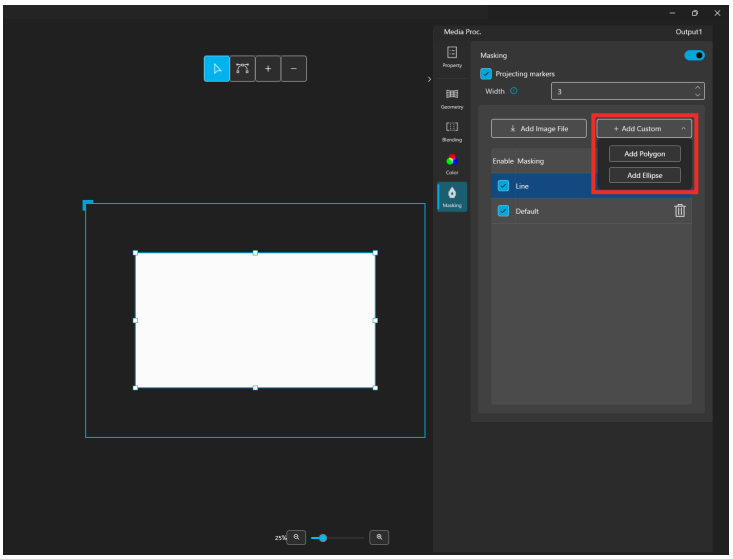
Les points de contrôle situés aux quatre coins de l'image de prévisualisation peuvent être déplacés aux positions souhaitées en les faisant glisser.
Le déplacement des points de contrôle au centre des quatre bords de l'image de prévisualisation permet un mouvement parallèle tout en conservant l'inclinaison des bords.
Par exemple, si vous déplacez les trois points de l'extrémité droite du bord supérieur, de l'extrémité supérieure du bord droit et du point médian du bord gauche de la zone de masquage (partie noire), le résultat sera le suivant.



Masquage personnalisé

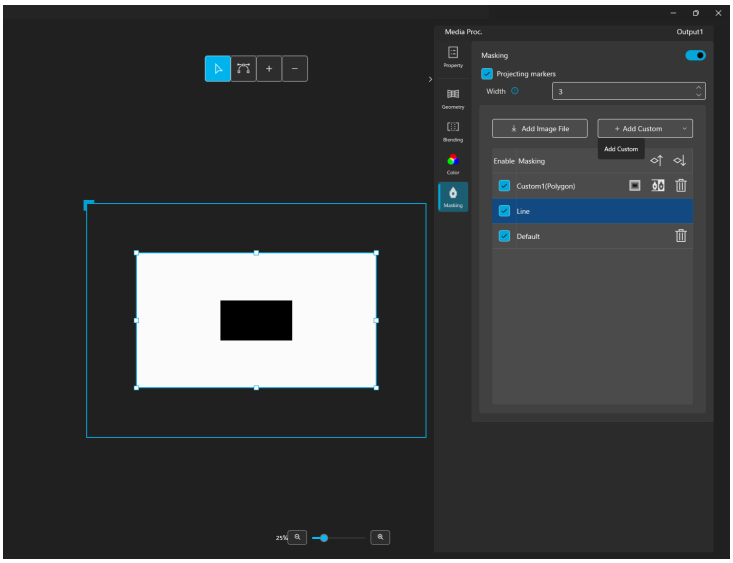
Après avoir effectué un masquage de ligne, vous pouvez ajouter une zone de masquage polygonale ou elliptique.

1 Cliquez sur le bouton [Add Custom] et sélectionnez la forme de la zone de masquage à ajouter dans le menu affiché.

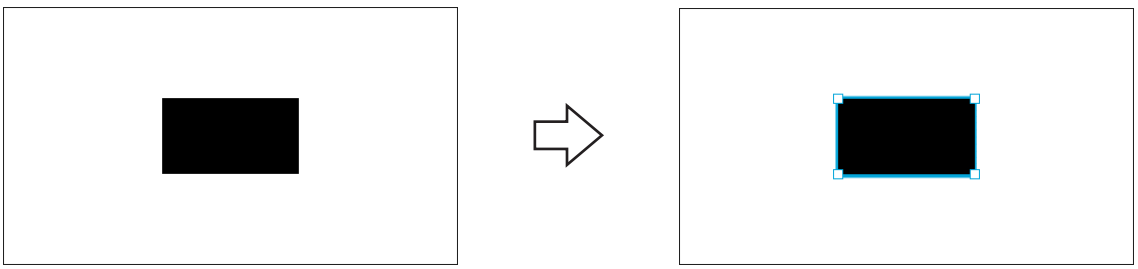


Lors de l’ajout d’une zone de masquage polygonale, sélectionnez [Add Polygon].
Lors de l’ajout d’une zone de masquage en forme d’ellipse, sélectionnez [Add Ellipse].

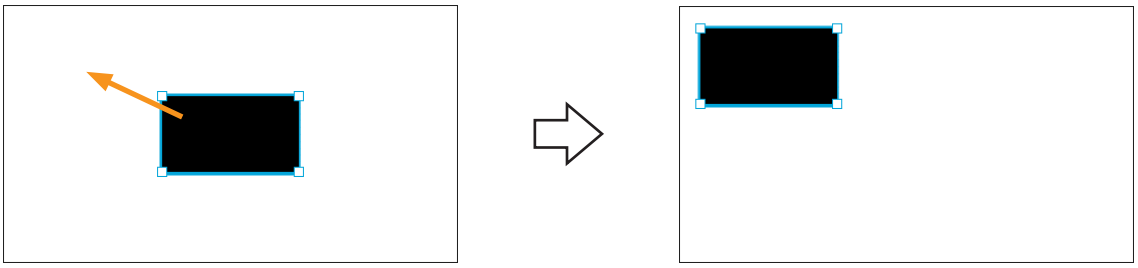
Opérations lorsqu’une zone de masquage polygonale a été ajoutée



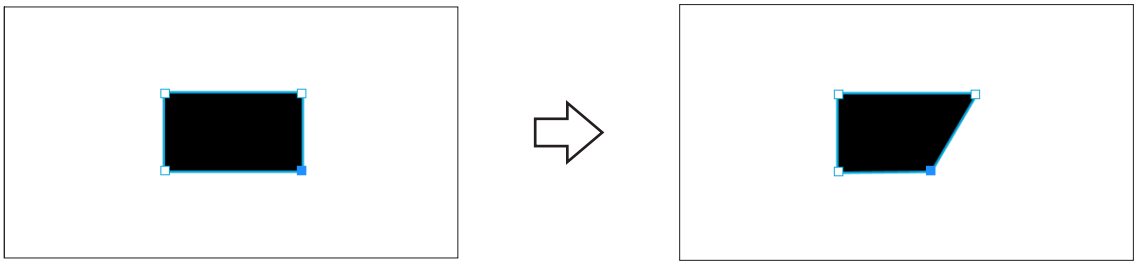
Si vous sélectionnez sur [Add Polygon], une zone de masquage rectangulaire sera ajoutée au centre de l’image projetée. Lorsque vous cliquez pour sélectionner la zone de masquage, des points de contrôle s’affichent aux quatre coins de la zone de masquage.



Vous pouvez faire glisser la zone de masquage ou appuyer sur les touches du curseur pour la déplacer vers le haut, le bas, la gauche ou la droite.



Si vous cliquez sur un point de contrôle, celui-ci devient bleu clair. Vous pouvez modifier la forme de la zone de masquage en faisant glisser le point de contrôle bleu clair ou en appuyant sur les touches du curseur.

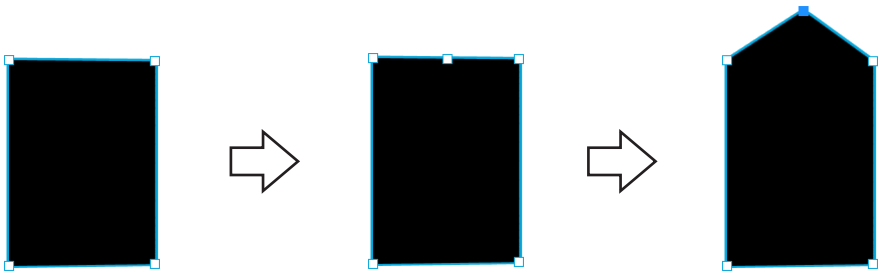


Remarque

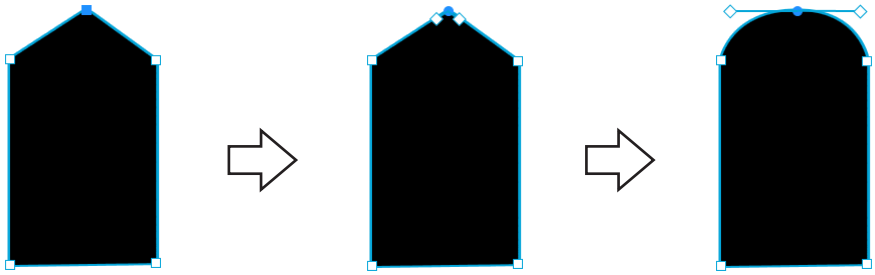
- Chaque pression sur une touche du curseur déplace le point de contrôle de 1 pixel. Appuyer sur la touche du curseur tout en maintenant la touche Alt enfoncée permet de le déplacer par incréments de 4 pixels.

Si vous cliquez sur ＋ dans la barre d'outils, puis cliquez sur n'importe quelle position d'un bord de la zone de masquage, un point de contrôle est ajouté à cette position.

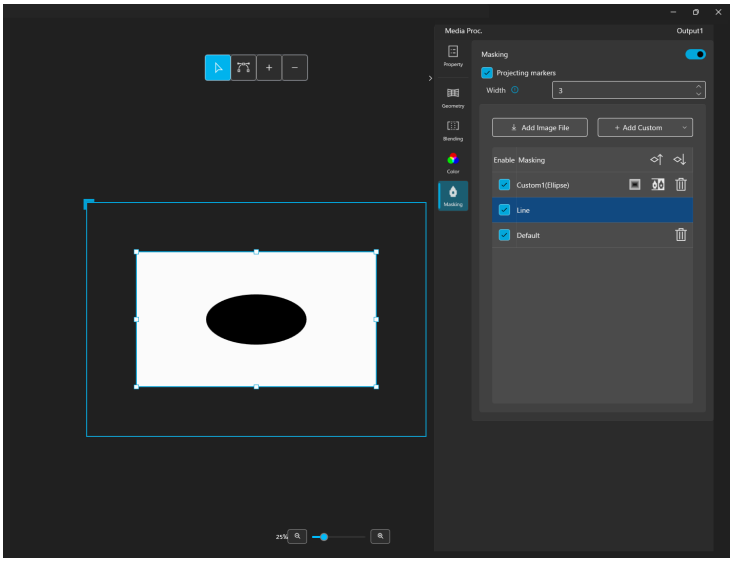
Pour supprimer un point de contrôle ajouté, cliquez sur － dans la barre d'outils, puis cliquez sur le point de contrôle à supprimer.



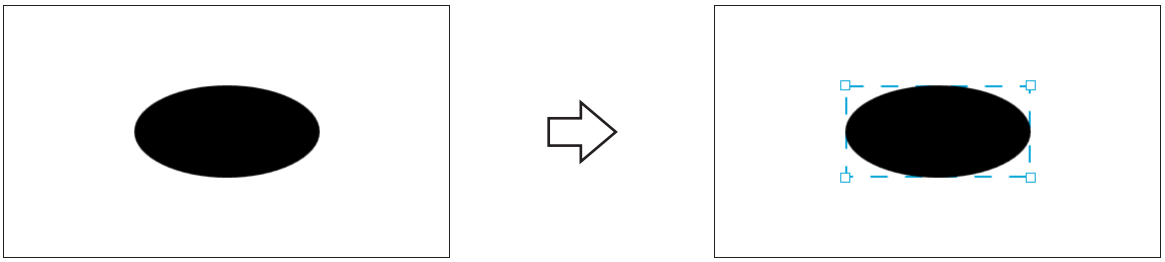
Si vous cliquez sur dans la barre d'outils, puis cliquez sur un point de contrôle de la zone de masquage, les deux segments de ligne allant de ce point de contrôle aux points de contrôle adjacents se courbent. Deux poignées sont affichées au point de contrôle cliqué, et l'état du renflement de la courbe et la position du sommet peuvent être modifiés en faisant glisser les poignées.
Pour désactiver la courbe, faites un clic droit sur le point de contrôle sélectionné lorsque les segments de ligne étaient courbés et cliquez sur [Disable Bezier Curve] dans le menu affiché. Les segments de lignes courbes redeviennent des lignes droites.



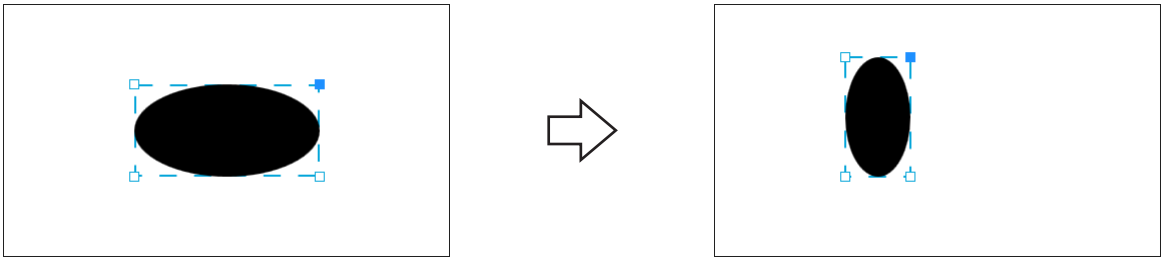
Opérations en cas d'ajout d'une zone de masquage en ellipse



Vous pouvez cliquer dans la zone avec la souris, puis déplacer, transformer ou encore modifier la zone de masquage avec la souris ou les touches du curseur.
Lorsque vous cliquez pour sélectionner à l'intérieur d'une zone de masquage elliptique, quatre points de contrôle s'affichent.



Vous pouvez modifier la forme de l’ellipse en faisant glisser un point de contrôle ou en appuyant sur les touches du curseur.



Remarque

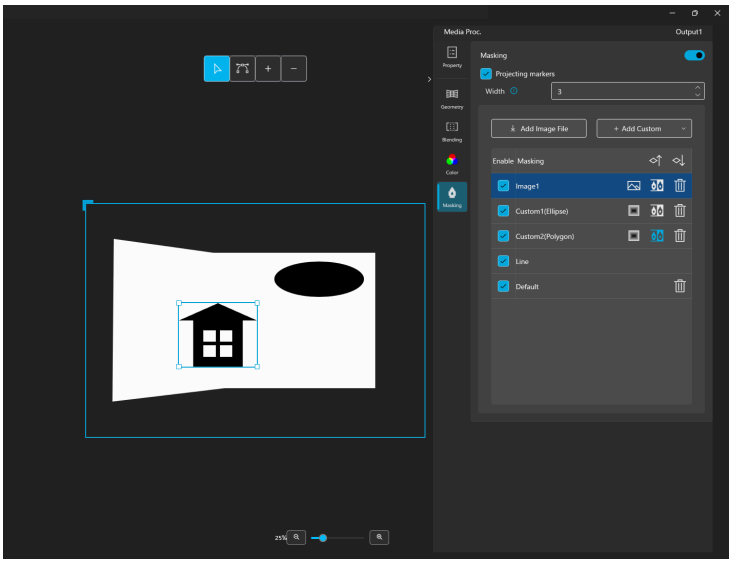
- Chaque pression sur une touche du curseur déplace le point de contrôle de 1 pixel. Appuyer sur la touche du curseur tout en maintenant la touche Alt enfoncée permet de le déplacer par incréments de 4 pixels.

Masquage des fichiers d’image

Après avoir effectué un masquage de ligne, vous pouvez superposer un fichier d’image (extension : bmp, dib ou png) sur l’image projetée en tant que zone de masquage. La forme de la zone de masquage ajoutée peut être modifiée librement.

1 Cliquez sur le bouton [Add Image File] et spécifiez un fichier d’image sur l’écran affiché.

Le fichier d’image spécifié est lu et affiché en tant que zone de masquage au centre de l’image projetée dans l’image de prévisualisation.



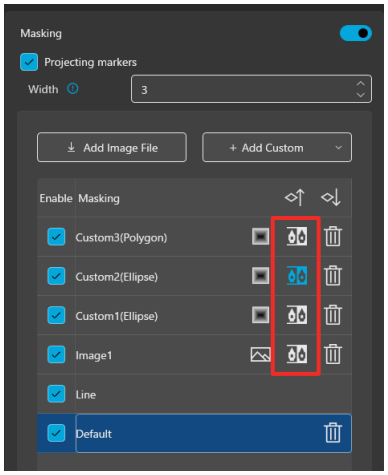
Si l’image de prévisualisation est spécifiée comme zone de masquage, vous pouvez la déplacer, l’agrandir ou la réduire de la même manière qu’une zone de masquage polygonale ou elliptique ajoutée avec un masquage personnalisé.

➡ « Masquage personnalisé » (page 146)

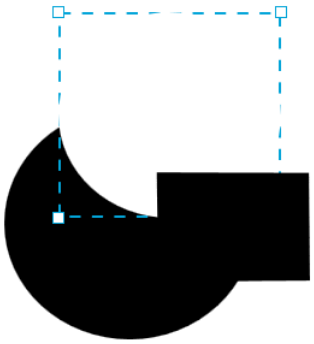
Opérations de la liste des zones de masquage

■ Retournement

En cliquant sur de la zone de masquage dans la liste des zones de masquage, la zone devient une zone où l'image projetée de la zone de masquage est transmise sans être masquée.

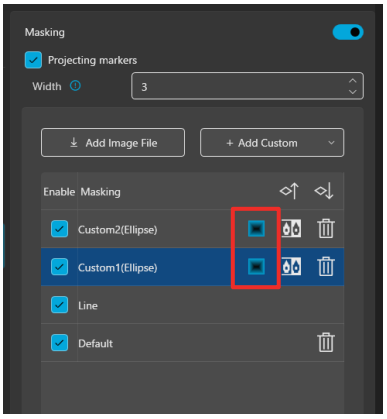


La forme d'une zone de masquage peut être modifiée en superposant une zone transmise à une autre zone de masquage. Par exemple, vous pouvez créer une zone de masquage qui ressemble à un croissant de lune recouvert d'un rectangle en plaçant dessus une grande zone de masquage circulaire, puis en plaçant une petite zone circulaire retournée, et en plaçant ensuite une zone de masquage rectangulaire sur ces deux zones.



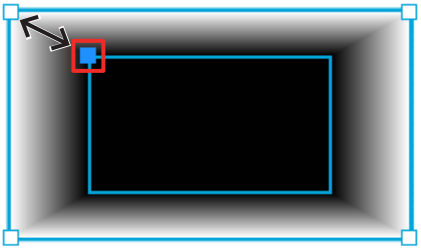
■ Dégradé

Cliquer sur de la zone de masquage dans la liste des zones de masquage permet d'appliquer un traitement pour augmenter la transmittance de la partie centrale vers la périphérie de la zone de masquage. Ceci est efficace pour une zone de masquage de type polygone ou ellipse.

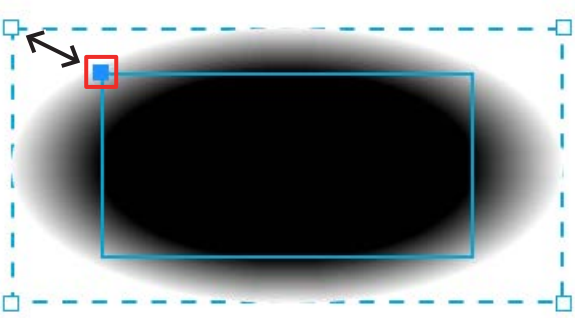


Pour une zone de masquage dont le traitement de dégradé est activé, un cadre intérieur indiquant le point de début du traitement de dégradé est affiché en plus d'un cadre extérieur (point de fin du traitement de dégradé) pour indiquer les points de contrôle de la zone de masquage.
Pour agrandir ou réduire la partie dégradée, déplacez le sommet situé dans le coin supérieur gauche du cadre intérieur.

Avec une zone de masquage polygonale

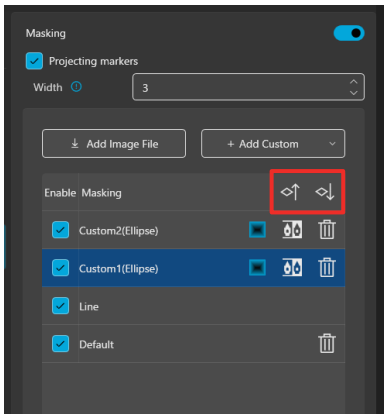


Avec une zone de masquage elliptique



■ Spécification de l’ordre hiérarchique d’affichage de la zone de masquage

Cliquez sur la zone de masquage de la liste des zones de masquage que vous souhaitez repositionner dans la hiérarchie, puis déplacez-la vers le haut ou vers le bas de la liste avec l’un des boutons suivants.



: Déplace la zone de masquage vers le haut de la liste.

: Déplace la zone de masquage vers le bas de la liste.

La zone de masquage en haut de la liste est affichée à l’avant et la zone de masquage en bas de la liste est affichée à l’arrière.

Foire aux questions

Passez en revue les points suivants.

Le logiciel ne fonctionne pas correctement
● Le logiciel nécessite que .NET 8.0 soit installé sur l’ordinateur à utiliser. Téléchargez-le à partir du site Web de Microsoft s’il n’est pas installé. ● Ce logiciel peut ne pas fonctionner correctement s’il est utilisé avec un compte qui ne dispose pas des droits d’administrateur. Si cela se produit, connectez-vous à Windows en utilisant un compte disposant des droits d’administrateur, puis utilisez le logiciel.

Marque commerciale

- DLP et le logo DLP sont des marques déposées ou des marques commerciales de Texas Instruments.
- Microsoft et Windows sont des marques déposées ou des marques commerciales de Microsoft Corporation aux États-Unis et/ou dans d'autres pays.
- Les autres noms de sociétés, de produit et les autres noms qui figurent dans ce manuel sont des marques commerciales ou des marques déposées de leurs sociétés respectives. Notez que les symboles ® et TM ne sont pas indiqués dans le texte de ce manuel.

Remarque

- L'utilisation ou la reproduction non autorisée de tout ou partie de ce logiciel et de ces manuels est strictement interdite.
- Panasonic Projector & Display Corporation ne peut être tenu responsable des effets résultant de l'utilisation de ce logiciel et des manuels.
- Panasonic Projector & Display Corporation se réserve le droit de réviser les spécifications de ce logiciel et le contenu du manuel sans préavis.

Panasonic Projector & Display Corporation

Web Site : https://docs.connect.panasonic.com/projector

© Panasonic Projector & Display Corporation 2026

W0426AM0 -PS