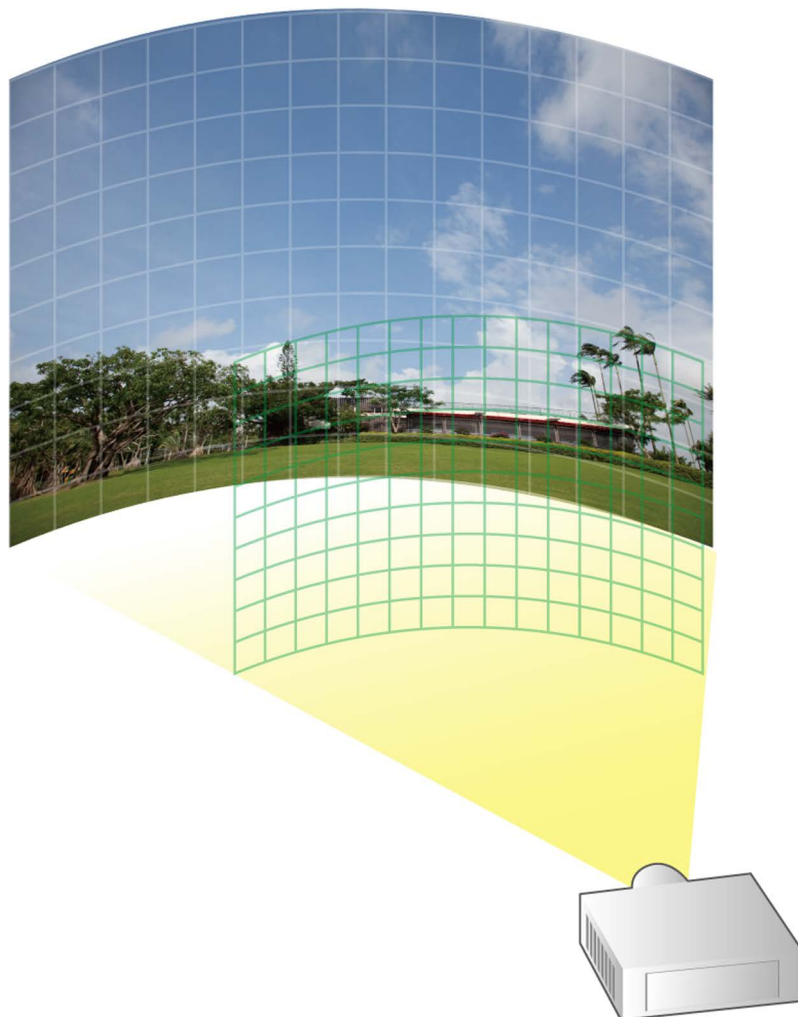


Manuel d'utilisation Geometric & Setup Management Software

Geometry Manager Pro Ver. 6.7

Windows



Merci d'avoir acheté ce produit Panasonic.

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

Sommaire

Précautions et clauses de non-responsabilité	4
Ce que vous pouvez faire avec « Geometry Manager Pro »	5
Vérification de votre ordinateur	6
Configuration système requise	6
Environnement nécessaire à la connexion des ordinateurs	6
Installation/Désinstallation du logiciel	7
Installation	7
Installation du « Geometric & Setup Management Software » (Geometry Manager Pro)	7
Installation de « Auto Screen Adjustment plug-in software »	8
Désinstallation du logiciel	9
Préparation	10
Activation	12
Effectuer l'activation du projecteur	12
Effectuer l'activation de l'ordinateur	23
Effectuer la désactivation de l'ordinateur	31
Fonctions étendues suite à l'activation	32
Démarrage et sortie de l'application	33
Démarrage de l'application	33
Sortie de l'application	36
Réglage et paramètres	37
Écran principal	37
Zone de réglage	37
Menu principal	38
Menu d'icônes	43
Zone d'opération commune	44
Bouton [AUTO ADJUST] (réglage automatique de l'écran)	50
Barre d'état	50
Paramètres de l'objectif	51
Écran Lens Setting	51
Correction de la géométrie	57
Écran Geometry	57
Sélection des points de contrôle	62
Free Grid (correction des formes libres)	63
4 Corner (correction des 4 coins)	64
Keystone (correction de la forme du trapèze)	65
Cylindrical screen (correction de la forme cylindrique)	66
Elliptical screen (correction de la forme elliptique)	67
Spherical screen (correction sphérique)	69
Rotation (correction de la rotation)	70
Fusion des bords	71
Écran Edge Blending	71
Écran de paramétrage de courbe définie par l'utilisateur	77

Uniformité	79
Écran Uniformity.....	80
Procédure Flexible Correction / PC Correction	85
Contrôle de la luminosité	86
Écran Brightness Control / Brightness Setting	86
Correspondance des couleurs / réglage des couleurs	89
Écran Color Matching / Color Adjustment.....	89
Masquage.....	91
Écran Masking.....	92
Line Masking	94
Bitmap Masking.....	95
Réglages du signal d'entrée	97
Écran Input Signal.....	97
Paramètres de menu du projecteurs	101
Écran Other	101
Contrôle du projecteur	111
Écran Command Control.....	111
Écran Edit	113
Écran Edit pour les scripts enregistrés	114
Réglage automatique de l'écran	115
Préparation du réglage automatique de l'écran.....	115
Écrans compatibles avec le réglage automatique de l'écran	116
Flux d'opération pour le réglage automatique de l'écran	117
Procédure de réglage automatique de l'écran	118
Lancement du réglage automatique de l'écran et sélection de l'élément de réglage.....	118
Camera Select (sélection de caméra).....	120
Projector Layout (disposition du projecteur)	121
Camera Setting (paramétrage de la caméra)	125
Projection Setting (paramétrage de la projection)	127
Vue en direct.....	144
Préparation de la vue en direct	144
Procédure pour la vue en direct.....	144
Écran Camera Search.....	144
Écran Camera List.....	145
Écran Live View.....	146
Utilisation d'une manette de jeu	149
Préparation de l'utilisation avec une manette de jeu	149
Utilisation de la manette de jeu pendant la correction de la géométrie	150
Écran Key Config	150
Méthode d'opération.....	152
Utilisation de la manette de jeu pendant le réglage automatique de l'écran	155
Écran Key Config	155
Méthode d'opération.....	157
Foire aux questions	158
Marques commerciales	160

Précautions et clauses de non-responsabilité

- Précautions concernant la sécurité

Lors de l'utilisation du « Geometric & Setup Management Software » (Geometry Manager Pro), des failles de sécurité du type de celles décrites ci-dessous sont envisageables.

- Fuite de vos informations confidentielles par le biais de ce logiciel
- Exploitation illégale de ce logiciel par un tiers malveillant
- Dommage ou arrêt du fonctionnement de ce logiciel par un tiers malveillant

Veillez à mettre en œuvre des mesures de sécurité suffisantes.

- Assurez-vous que le mot de passe est difficile à deviner, dans la mesure du possible.
 - Changez périodiquement le mot de passe administrateur.
 - Panasonic Projector & Display Corporation et ses sociétés affiliées ne demandent jamais directement aux clients leur mot de passe. Ne communiquez pas votre mot de passe, même si un tiers se présentant comme Panasonic Projector & Display Corporation vous le demande directement.
 - Exécutez régulièrement Windows Update pour maintenir votre ordinateur à jour.
 - Utilisez toujours sur un réseau qui dispose d'une protection de sécurité telle qu'un pare-feu.
 - Définissez le mot de passe de l'ordinateur que vous utilisez afin de limiter l'accès des utilisateurs.
-
- Ce logiciel utilise les logiciels suivants.
Portion of this software are based in part on the work of the Independent JPEG Group.
-
- Les illustrations et les exemples d'affichage peuvent être différents du produit réel.
-
- Panasonic Projector & Display Corporation ne peut être tenu responsable des dommages résultant de la corruption ou de la perte des données de ce projecteur.

Ce que vous pouvez faire avec « Geometry Manager Pro »

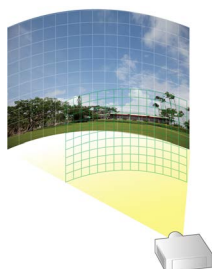
L'utilisation de ce logiciel permet d'effectuer une compensation géométrique en temps réel ainsi que d'autres réglages fins et corrections qui ne peuvent pas être réalisés du côté du projecteur.

Cependant, même lorsque vous utilisez ce logiciel, certaines fonctions et fonctions étendues peuvent être limitées si l'activation du projecteur et de l'ordinateur n'est pas terminée.

☞ « Activation » (page 12)

☞ « Fonctions étendues suite à l'activation » (page 32)

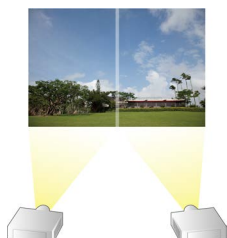
De plus, les fonctions de correction et de réglage peuvent être limitées sur certains modèles.



■ Correction de la géométrie (Geometry)

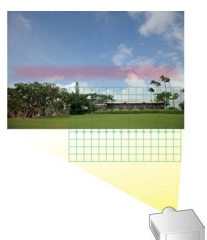
La projection d'images sur une surface d'écran qui n'est pas parfaitement plane (comme le mur d'un bâtiment) ou la projection d'images sur une surface d'écran inclinée entraîne une distorsion des images.

Lors de la projection d'images dans ce type d'environnements spéciaux, la fonction de correction de la géométrie sert à corriger les images en fonction de la forme de la surface de l'écran.



■ Fusion des bords (Edge blending)

Cette fonction sert à corriger la luminosité et elle rend les raccords entre les images moins visibles lorsque les images projetées par plusieurs projecteurs sont combinées pour former une seule image.



■ Uniformité (Uniformity)

Cette fonction permet de corriger les irrégularités de couleur dans les images projetées, par exemple celles résultant d'irrégularités de la surface de l'écran ou des variations de lumière et d'ombre dans l'environnement.



■ Masquage (Masking)

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

■ Réglage automatique de l'écran (AUTO ADJUST)

Cette fonction permet un réglage automatique simple de la correction de la géométrie, de la fusion des bords, de la couleur et de la luminosité selon la forme de l'écran grâce à l'utilisation d'une caméra.

Remarque

- Les logiciels « Geometry Manager Pro » et « Geometry Manager Pro - Auto Screen Adjustment plug-in software » doivent tous deux être installés pour utiliser la fonction de réglage automatique de l'écran.
- Pour utiliser la fonction de réglage automatique de l'écran, préparez une caméra séparément. ☞ « Connexion de la caméra » (page 115)

■ Autres fonctions

Le réglage de l'objectif, la correspondance des couleurs, le réglage des couleurs et le réglage du signal d'entrée peuvent également être effectués.

Certaines opérations du menu du projecteur peuvent également être effectuées sur un écran d'ordinateur.

Vérification de votre ordinateur

Configuration système requise

L'ordinateur doit répondre aux exigences suivantes pour pouvoir utiliser le logiciel fourni.

Système d'exploitation : Microsoft Windows 11, Windows 11 Home 64 bits, Windows 11 Pro 64 bits

Windows 10, Windows 10 Home 32/64 bits, Windows 10 Pro 32/64 bits

Compatible avec les versions en langue anglaise, en langue japonaise ou en langue chinoise des systèmes d'exploitation cités ci-dessus.

• Pour un système d'exploitation 64 bits, cette application fonctionne sur WOW64.

Processeur central : Au moins le minimum requis par le système d'exploitation

Mémoire : Au moins le minimum requis par le système d'exploitation

Espace disponible sur le disque :

16 Go ou plus (de l'espace supplémentaire est nécessaire pour sauvegarder les informations du projecteur)

Autres exigences : Un écran d'affichage permettant une résolution de 1 600 × 900 pixels ou supérieure à l'aide de High Color (16 bits) ou supérieur

Port LAN pour un LAN filaire (10Base-T/100Base-TX / 1000Base-T)

Port compatible USB 2.0 ou supérieur (lors de l'utilisation de la fonction de réglage automatique de l'écran avec une caméra)

Remarque

- Veuillez noter que le fonctionnement n'est pas garanti si cette application logicielle est utilisée dans un environnement système autre que celui spécifié ci-dessus ou sur un ordinateur de fabrication artisanale.

Le fonctionnement correct ne peut pas être garanti pour tous les ordinateurs même s'ils répondent aux exigences ci-dessus.

Environnement nécessaire à la connexion des ordinateurs

Veillez à vérifier les paramètres suivants lorsque vous connectez des projecteurs à l'ordinateur via une connexion LAN filaire.

Ordinateur avec fonction LAN intégrée

- Votre réseau local (LAN) est-il activé ?

Ordinateur sans fonction LAN intégrée

- Votre adaptateur LAN est-il correctement reconnu ?

Veillez installer le pilote de l'adaptateur LAN au préalable.

Pour plus de détails sur l'installation du pilote, veuillez vous reporter aux instructions qui accompagnent l'adaptateur LAN.

- Votre adaptateur LAN est-il activé ?

Remarque

- Il peut être impossible d'établir une connexion avec le projecteur si un logiciel de sécurité (pare-feu) ou un logiciel utilitaire pour adaptateur LAN est installé.
🔗 « Foire aux questions » (page 158)
- Le fonctionnement n'est pas garanti pour tous les adaptateurs LAN et les adaptateurs LAN intégrés dans les ordinateurs.
- Une connexion Internet est nécessaire pour procéder à l'activation.

Installation/Désinstallation du logiciel

Installation

Quittez toutes les applications en cours d'exécution dans Windows avant de commencer l'installation. Le non-respect de cette consigne peut entraîner une installation incorrecte.

Installation du « Geometric & Setup Management Software » (Geometry Manager Pro)

1 Téléchargez le logiciel.

- Téléchargez « Geometry Manager Pro ».

Connectez-vous à PASS*¹ sur le site Web suivant, cliquez sur [Software Download] et suivez les instructions à l'écran pour télécharger le logiciel.

<https://docs.connect.panasonic.com/projector/pass>

Vous devez être enregistré sur PASS pour vous y connecter.

*¹ PASS : Panasonic Professional Display and Projector Technical Support Website.

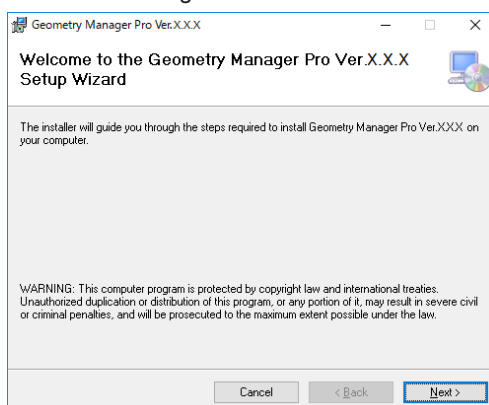
Remarque

Pour activer l'utilisation de la fonction de réglage automatique de l'écran, téléchargez également « Auto Screen Adjustment plug-in software ».

☞ « Installation de « Auto Screen Adjustment plug-in software » » (page 8)

2 Le programme d'installation démarre.

Double-cliquez sur le fichier « Installer.exe » téléchargé.

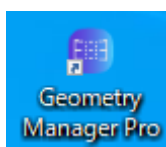


Suivez les instructions à l'écran pour installer l'application.

Remarque

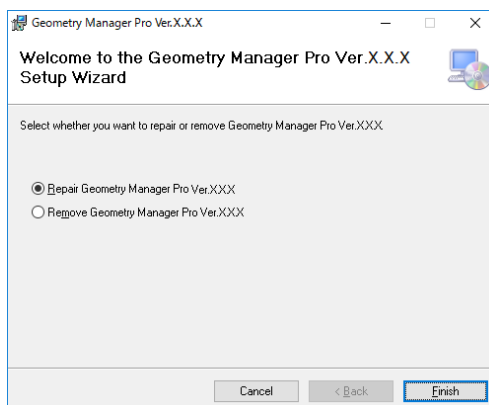
Effectuez cette procédure à l'aide d'un compte disposant de privilèges d'administrateur.

3 Dès que le processus d'installation est terminé, une icône de raccourci se crée sur le bureau.



Remarque

Si une version identique du logiciel est déjà installée, l'écran suivant apparaît pour vous permettre de sélectionner de réparer ou de supprimer la version existante.



- ♦ Pour réparer les défauts du logiciel, sélectionnez « Repair Geometry Manager Pro », et cliquez sur [Finish]. Pour désinstaller la version existante avant de réinstaller le logiciel, sélectionnez [Remove Geometry Manager Pro], et cliquez sur [Finish].

Installation de « Auto Screen Adjustment plug-in software »

1 Téléchargez « Auto Screen Adjustment plug-in software ».

- Les logiciels « Geometry Manager Pro » et « Geometry Manager Pro - Auto Screen Adjustment plug-in software » sont nécessaires pour utiliser la fonction de réglage automatique de l'écran. Connectez-vous à PASS sur le site Web suivant, cliquez sur [Software Download] et suivez les instructions à l'écran pour télécharger l'« Auto Screen Adjustment plug-in software ».
<https://docs.connect.panasonic.com/projector/pass>

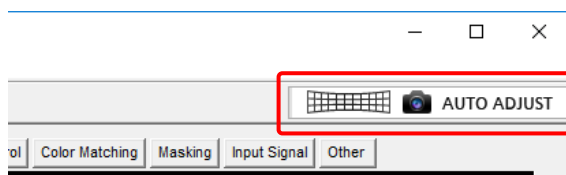
2 Le programme d'installation démarre.

Double-cliquez sur le fichier « AusInstaller.exe » téléchargé, puis suivez les instructions affichées à l'écran pour installer l'application.

Remarque

- Effectuez cette procédure à l'aide d'un compte disposant de privilèges d'administrateur.
- La combinaison de versions compatibles entre « Auto Screen Adjustment plug-in software » et « Geometry Manager Pro » est prédéfinie. Par conséquent, un message d'erreur apparaîtra si vous tentez d'installer une version incompatible de « Auto Screen Adjustment plug-in software ». Dans ce cas, vérifiez si la version de « Geometry Manager Pro » qui apparaît dans le message d'erreur correspond à la version du logiciel disponible sur le site Web mentionné ci-dessus. Si les versions correspondent, téléchargez et installez uniquement « Geometry Manager Pro » depuis le site Web. Si les versions ne correspondent pas, téléchargez et installez à la fois « Geometry Manager Pro » et « Auto Screen Adjustment plug-in software ».

3 Une fois l'installation terminée, le bouton [AUTO ADJUST] (réglage automatique de l'écran) situé en haut à droite de l'écran principal de « Geometry Manager Pro » sera activé.



Remarque

Si vous cliquez sur le bouton [AUTO ADJUST] alors que « Auto Screen Adjustment plug-in software » n'est pas installé, un message indiquant que l'installation du plug-in est requise apparaîtra.

Désinstallation du logiciel

Entrez puis sélectionnez « Applications et fonctionnalités » dans le champ de recherche de la barre de tâches, sélectionnez [Geometry Manager Pro Ver. *.*]*^{*1}, et cliquez sur [Désinstaller].

*1 « *.* » indique le numéro de version.

Remarque

- Effectuez cette procédure à l'aide d'un compte disposant de privilèges d'administrateur.
- La désinstallation de « Geometry Manager Pro » n'entraîne pas la désinstallation de « Auto Screen Adjustment plug-in software ». Pour désinstaller « Auto Screen Adjustment plug-in software » (Geometry Manager Pro - Auto Screen Adjustment plug-in), effectuez la même procédure que celle décrite ci-dessus.

Préparation

■ Projecteurs pris en charge

Pour plus de détails sur les modèles compatibles avec « Geometry Manager Pro », 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>

Remarque

Aucune garantie n'est donnée concernant le fonctionnement lorsque l'ordinateur est connecté à un projecteur non pris en charge.

■ Connexions des projecteurs et des ordinateurs

Connectez le projecteur et un ordinateur à l'aide d'un câble LAN.

Jusqu'à 99 projecteurs peuvent être connectés.

Remarque

- Veuillez utiliser un câble croisé pour connecter l'ordinateur et le projecteur lorsqu'ils sont directement connectés au réseau local (LAN).
- Lorsque vous utilisez un hub 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.

■ 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 « Utilisation des scripts automatiques » est cochée pour votre navigateur Web, décochez-la.
- Si l'option « Utilisation du serveur proxy en 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

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.)

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 local (LAN).

Si l'adresse IP entrée est utilisée par un autre dispositif, le projecteur ne peut pas être enregistré.

- Pour les modèles pouvant être configurés, activez à la fois WEB Control et Command Control.
- Pour les modèles dans lesquels le numéro de port Web peut être défini, réglez le numéro de port sur « 80 ».

Remarque

- Reportez-vous au mode d'emploi du projecteur pour connaître la méthode de configuration du projecteur.
- Si vous êtes invité à configurer les paramètres pour le compte d'administrateur sur l'écran de démarrage ou l'écran de contrôle WEB du projecteur, complétez ces paramètres.
- Ce logiciel identifie le projecteur à l'aide de l'adresse IP configurée. Si DHCP est réglé sur ON dans les paramètres réseau du projecteur, dans un environnement réseau qui utilise un serveur DHCP, etc., le serveur DHCP peut modifier l'adresse IP attribuée au projecteur, ce qui rendra impossible la connexion utilisant ce logiciel.
Veuillez à ce que le serveur ne modifie pas l'adresse IP, par exemple en configurant le serveur DHCP de manière à fixer l'adresse IP attribuée au projecteur. (Veuillez consulter votre administrateur de réseau pour plus de détails.)

■ Activation

Certaines fonctions sont activées et d'autres sont étendues en effectuant l'activation.

L'Upgrade kit (ET-UK20), l'Auto Screen Adjustment upgrade kit (ET-CUK10) et l'Auto Screen Adjustment upgrade kit (PC) (ET-CUK10P) sont nécessaires pour effectuer l'activation. Pour plus de détails sur les modèles de projecteurs compatibles, consultez les informations figurant sur la page d'activation en vous connectant à PASS sur le site Web suivant.

<https://docs.connect.panasonic.com/projector/pass>

☞ « Fonctions étendues suite à l'activation » (page 32)

Remarque

« Auto Screen Adjustment plug-in software » doit être installé et l'Auto Screen Adjustment upgrade kit (ET-CUK10) doit être appliqué sur le projecteur, ou bien l'Auto Screen Adjustment upgrade kit (PC) (ET-CUK10P) doit être appliqué sur l'ordinateur afin d'activer la fonction de réglage automatique de l'écran.

Cependant, sur certains projecteurs, les fonctions peuvent déjà être activées ou étendues sans qu'il soit nécessaire d'activer l'Upgrade kit (ET-UK20) et l'Auto Screen Adjustment upgrade kit (ET-CUK10).

De plus, certains projecteurs ne prennent pas en charge l'activation des Upgrade kit (ET-UK20) et Auto Screen Adjustment upgrade kit (ET-CUK10).

■ Connexion de la caméra

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

Pour plus de détails sur les caméras et les objectifs pris en charge et sur la manière de connecter la caméra à l'ordinateur, reportez-vous à « Réglage automatique de l'écran » (page 115).

Activation

Certaines fonctions sont activées et d'autres sont étendues en effectuant l'activation.

Il existe deux méthodes d'activation : l'une consiste à appliquer un kit sur le projecteur afin d'ajouter ou d'étendre les fonctions du projecteur (activation du projecteur) ; l'autre consiste à appliquer un kit sur l'ordinateur afin d'étendre les fonctions du logiciel installé sur cet ordinateur (activation de l'ordinateur).

Les Upgrade kit (ET-UK20) et Auto Screen Adjustment upgrade kit (ET-CUK10) sont nécessaires pour la première méthode, tandis que l'Auto Screen Adjustment upgrade kit (PC) (ET-CUK10P) est nécessaire pour la seconde méthode. Pour plus de détails sur les modèles de projecteurs compatibles, consultez les informations figurant sur la page d'activation en vous connectant à PASS sur le site Web suivant.

<https://docs.connect.panasonic.com/projector/pass>

☞ « Fonctions étendues suite à l'activation » (page 32)

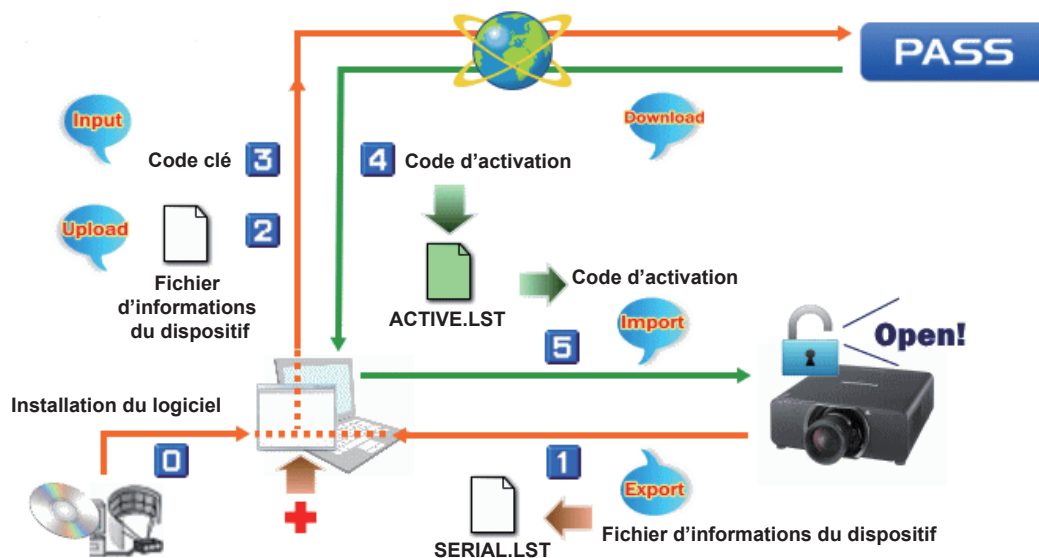
Remarque

- Les logiciels « Geometry Manager Pro » et « Auto Screen Adjustment plug-in software » doivent tous deux être installés pour utiliser la fonction de réglage automatique de l'écran.
- Sur certains projecteurs, les fonctions peuvent déjà être activées ou étendues sans qu'il soit nécessaire d'activer les Upgrade kit (ET-UK20) et Auto Screen Adjustment upgrade kit (ET-CUK10).
- Certains projecteurs ne prennent pas en charge l'activation des Upgrade kit (ET-UK20) et Auto Screen Adjustment upgrade kit (ET-CUK10).

Effectuer l'activation du projecteur

Le déroulement des opérations de l'installation à l'activation est le suivant.

Cette section décrit l'activation du projecteur.



L'activation du projecteur peut être effectuée à l'aide de l'une des deux méthodes suivantes. Effectuez l'activation selon votre environnement d'exploitation.

Remarque

Veuillez noter que l'activation peut échouer si vous tentez de changer de méthode pendant le processus d'activation.

■ Méthode 1 : Méthode ne nécessitant pas d'opérations sur les fichiers

Lorsque la connexion à Internet est possible

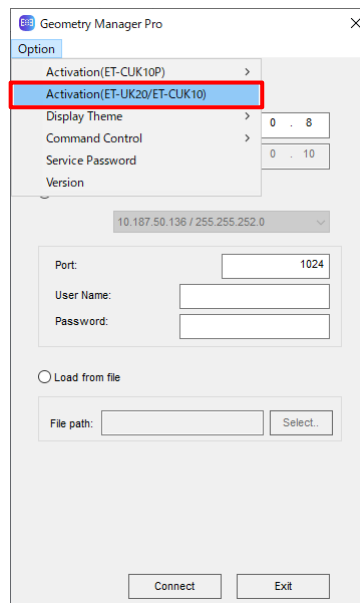
Connectez-vous à Internet et effectuez l'activation depuis l'ordinateur tout en étant connecté au projecteur.

1 Préparez le code clé.

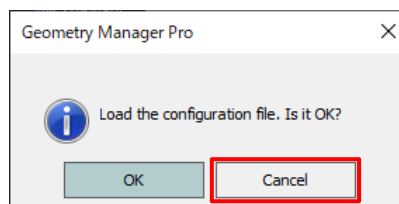
Le code clé est indiqué sur l'étiquette du code clé de l'Upgrade kit (ET-UK20) ou de l'Auto Screen Adjustment upgrade kit (ET-CUK10).

2 Démarrez l'application logicielle et affichez l'écran Connection Setting.

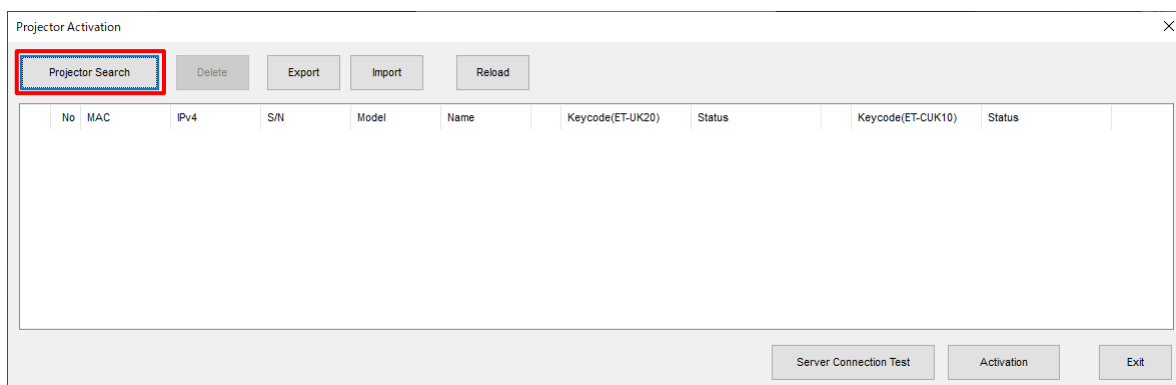
3 Sélectionnez [Activation (ET-UK20/ET-CUK10)] dans le menu [Option] de l'écran Connection Setting.



L'écran suivant apparaît s'il n'existe aucune information de gestion de licence chargeable, par exemple lors du premier démarrage. Dans ce cas, cliquez sur [Cancel].

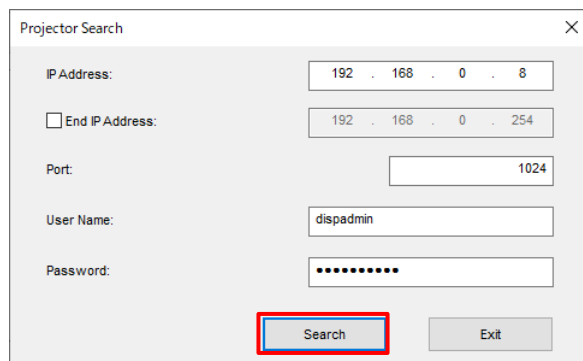


4 Cliquez sur le bouton [Projector Search].



5 Entrez l'adresse IP, le numéro de port, le nom d'utilisateur et le mot de passe, puis cliquez sur le bouton [Search] pour rechercher le projecteur.

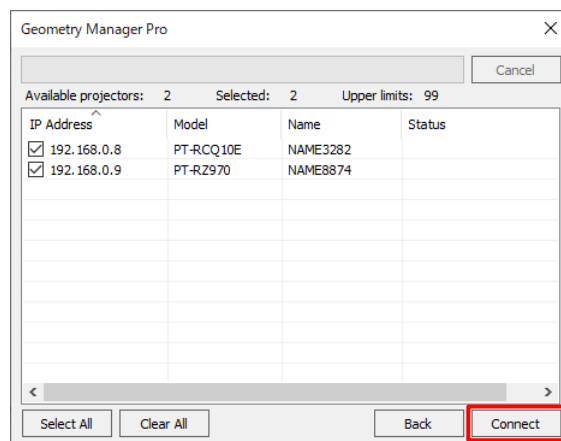
Pour effectuer une recherche en spécifiant une plage d'adresses IP, cochez la case [End IP Address] et entrez l'adresse IP pour laquelle la recherche doit se terminer.



The 'Projector Search' dialog box contains the following fields and buttons:

- IP Address:** 192 . 168 . 0 . 8
- ☐ **End IP Address:** 192 . 168 . 0 . 254
- Port:** 1024
- User Name:** dispadmin
- Password:** (masked with dots)
- Buttons:** Search (highlighted with a red box), Exit

6 Sélectionnez le projecteur auquel vous souhaitez vous connecter dans les résultats de recherche, puis cliquez sur le bouton [Connect].

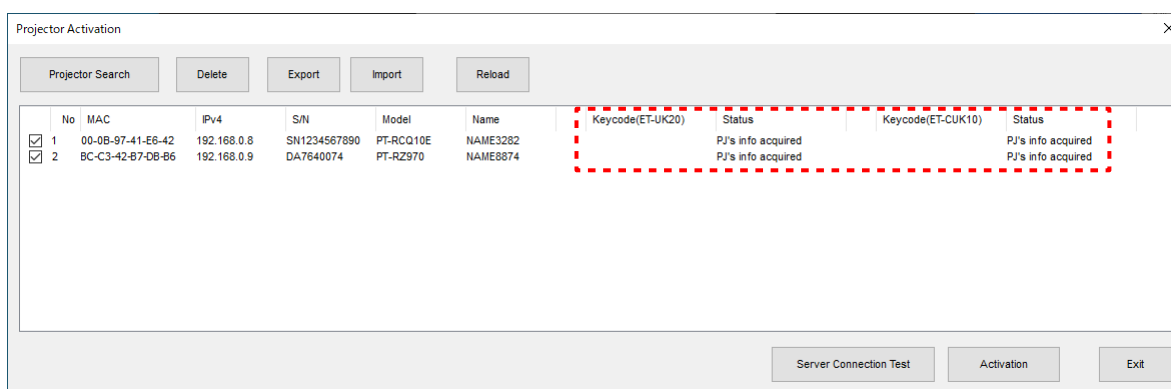


The 'Geometry Manager Pro' dialog box displays a table of available projectors:

IP Address	Model	Name	Status
☒ 192.168.0.8	PT-RCQ10E	NAME3282	
☒ 192.168.0.9	PT-RZ970	NAME8874	

At the bottom, the **Connect** button is highlighted with a red box.

7 Sélectionnez le projecteur à gérer, puis double-cliquez sur l'élément de licence à activer.



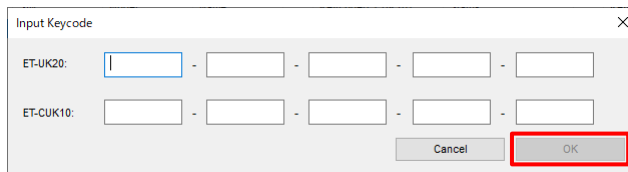
The 'Projector Activation' window shows a table of projectors with license information highlighted by a red dashed box:

No	MAC	IPv4	S/N	Model	Name	Keycode(ET-UK20)	Status	Keycode(ET-CUK10)	Status
☒ 1	00-08-97-41-E6-42	192.168.0.8	SN1234567890	PT-RCQ10E	NAME3282		PJ's info acquired		PJ's info acquired
☒ 2	BC-C3-42-B7-D8-B6	192.168.0.9	DA7640074	PT-RZ970	NAME8874		PJ's info acquired		PJ's info acquired

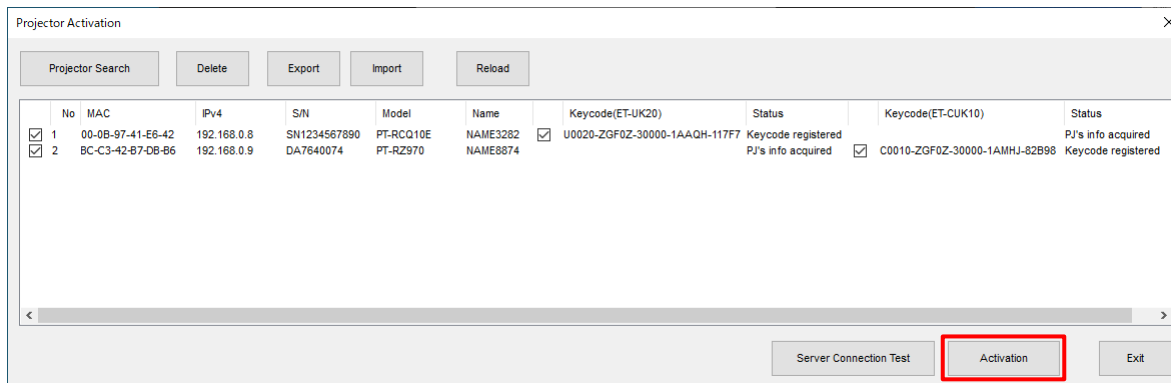
At the bottom, there are buttons for **Server Connection Test**, **Activation**, and **Exit**.

8 Entrez le code clé, puis cliquez sur [OK].

Le bouton [OK] est activé lorsque vous entrez les 25 caractères d'un code clé.



Input Keycode dialog box with two rows of input fields. The first row is labeled 'ET-UK20:' and the second row is labeled 'ET-CUK10:'. Each row has five input fields separated by hyphens. The 'OK' button is highlighted with a red box.

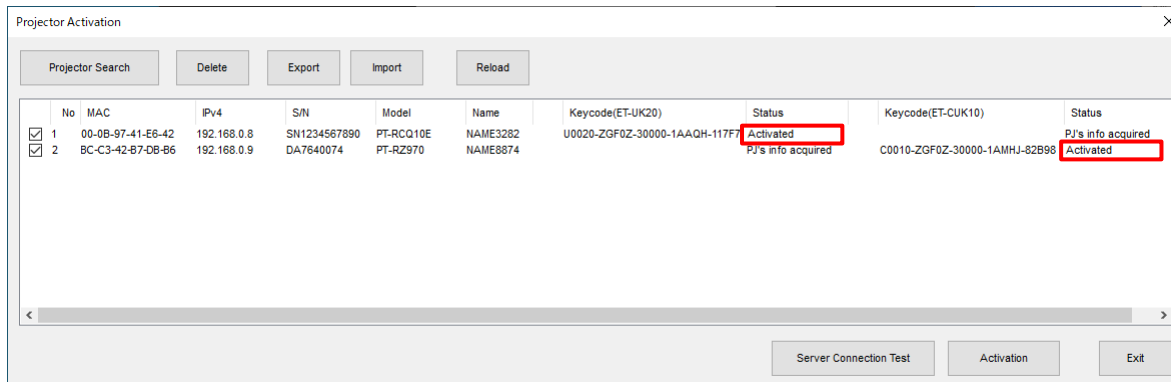
9 Cliquez sur le bouton [Activation].

Projector Activation window showing a table of projectors. The 'Activation' button is highlighted with a red box.

No	MAC	IPv4	S/N	Model	Name	Keycode(ET-UK20)	Status	Keycode(ET-CUK10)	Status
1	00-0B-97-41-E6-42	192.168.0.8	SN1234567890	PT-RCQ10E	NAME3282	U0020-ZGF0Z-30000-1AAQH-117F7	Keycode registered		
2	BC-C3-42-B7-D8-B6	192.168.0.9	DA7640074	PT-RZ970	NAME8874		PJ's info acquired	C0010-ZGF0Z-30000-1AMHJ-82B98	Keycode registered

10 L'activation est terminée lorsque [Status] devient « Activated ».

Quittez l'application logicielle en cliquant sur le bouton [Exit].



Projector Activation window showing the same table as before, but with the 'Status' column updated to 'Activated' for both projectors. The 'Activated' status is highlighted with a red box.

No	MAC	IPv4	S/N	Model	Name	Keycode(ET-UK20)	Status	Keycode(ET-CUK10)	Status
1	00-0B-97-41-E6-42	192.168.0.8	SN1234567890	PT-RCQ10E	NAME3282	U0020-ZGF0Z-30000-1AAQH-117F7	Activated		
2	BC-C3-42-B7-D8-B6	192.168.0.9	DA7640074	PT-RZ970	NAME8874		PJ's info acquired	C0010-ZGF0Z-30000-1AMHJ-82B98	Activated

Lorsque la connexion à Internet est impossible

Exportez les informations de gestion de licence incluant les informations du dispositif et le code clé, puis obtenez le code d'activation à l'aide d'un autre ordinateur connecté à Internet. L'ordinateur utilisé pour obtenir le code d'activation n'a pas besoin d'être connecté au projecteur.

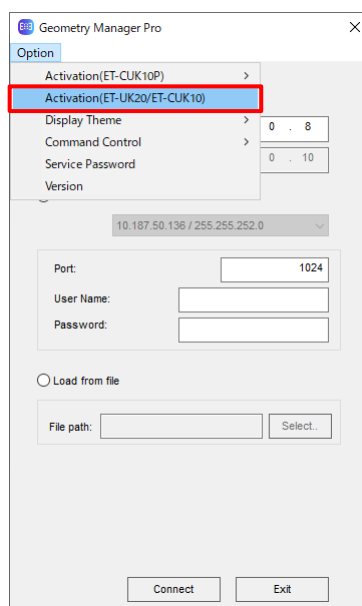
• Opérations sur l'ordinateur connecté au projecteur

1 Préparez le code clé.

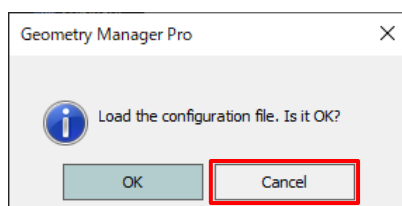
Le code clé est indiqué sur l'étiquette du code clé de l'Upgrade kit (ET-UK20) ou de l'Auto Screen Adjustment upgrade kit (ET-CUK10).

2 Démarrez l'application logicielle et affichez l'écran Connection Setting.

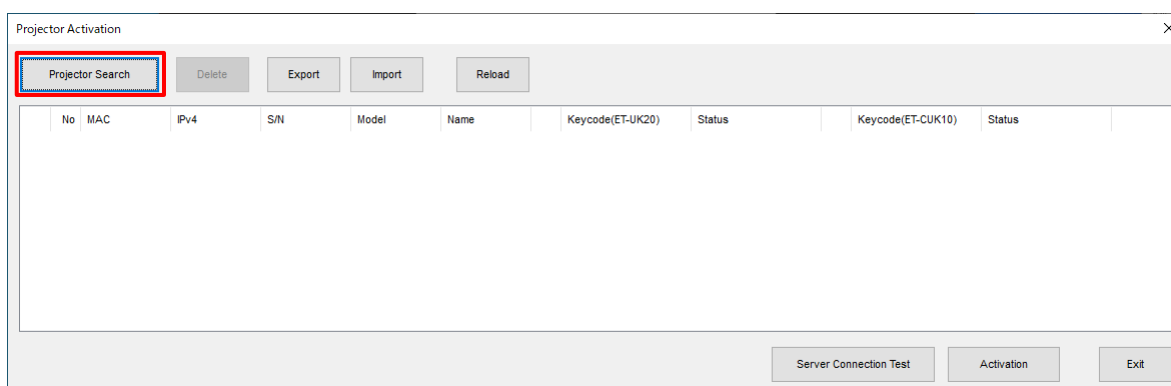
3 Sélectionnez [Activation (ET-UK20/ET-CUK10)] dans le menu [Option] de l'écran Connection Setting.



L'écran suivant apparaît s'il n'existe aucune information de gestion de licence chargeable, par exemple lors du premier démarrage. Dans ce cas, cliquez sur [Cancel].

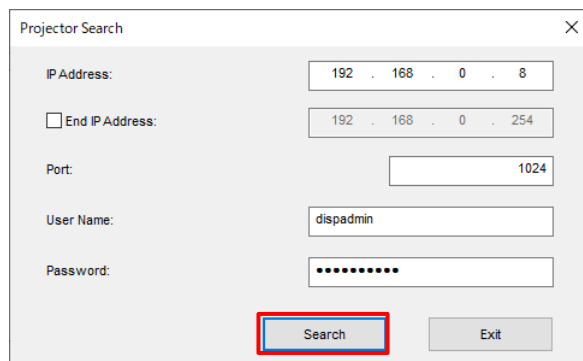


4 Cliquez sur le bouton [Projector Search].



5 Entrez l'adresse IP, le numéro de port, le nom d'utilisateur et le mot de passe, puis cliquez sur le bouton [Search] pour rechercher le projecteur.

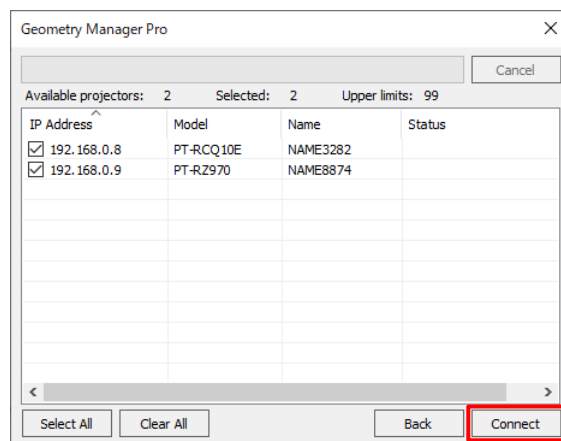
Pour effectuer une recherche en spécifiant une plage d'adresses IP, cochez la case [End IP Address] et entrez l'adresse IP pour laquelle la recherche doit se terminer.



The 'Projector Search' dialog box contains the following fields and controls:

- IP Address:** A text box containing '192 . 168 . 0 . 8'.
- End IP Address:** A checkbox (unchecked) followed by a text box containing '192 . 168 . 0 . 254'.
- Port:** A text box containing '1024'.
- User Name:** A text box containing 'disadmin'.
- Password:** A text box with masked characters (dots).
- Buttons:** 'Search' (highlighted with a red box) and 'Exit'.

6 Sélectionnez le projecteur auquel vous souhaitez vous connecter dans les résultats de recherche, puis cliquez sur le bouton [Connect].

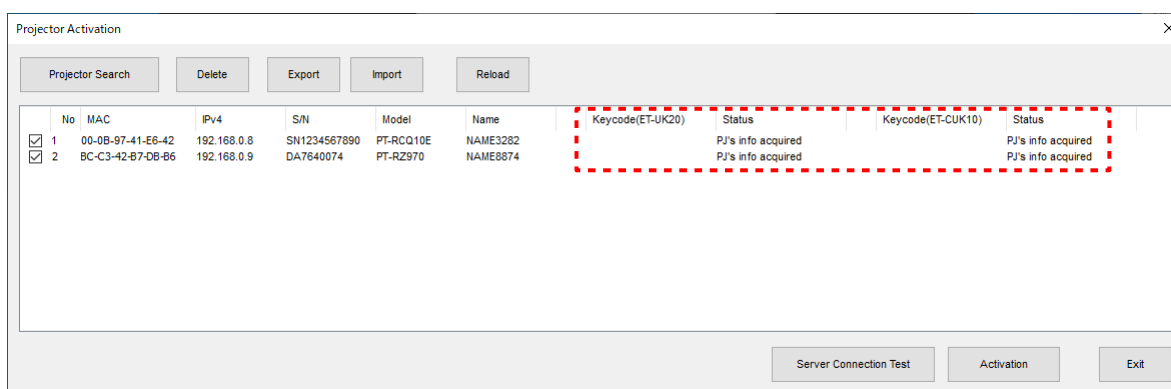


The 'Geometry Manager Pro' dialog box displays a table of available projectors:

IP Address	Model	Name	Status
☒ 192.168.0.8	PT-RCQ10E	NAME3282	
☒ 192.168.0.9	PT-RZ970	NAME8874	

At the bottom, the 'Connect' button is highlighted with a red box.

7 Sélectionnez le projecteur à gérer, puis double-cliquez sur l'élément de licence à activer.



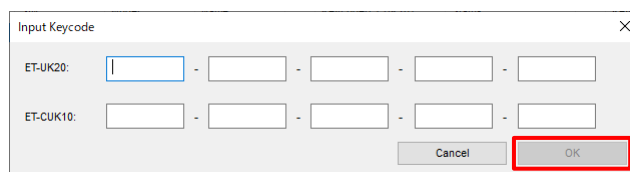
The 'Projector Activation' dialog box shows a table of projectors with license information:

No	MAC	IPv4	S/N	Model	Name	Keycode(ET-UK20)	Status	Keycode(ET-CUK10)	Status
☒ 1	00-0B-97-41-E6-42	192.168.0.8	SN1234567890	PT-RCQ10E	NAME3282		PJ's info acquired		PJ's info acquired
☒ 2	BC-C3-42-B7-D8-B6	192.168.0.9	DA7640074	PT-RZ970	NAME8874		PJ's info acquired		PJ's info acquired

The license information columns are highlighted with a red dashed box. At the bottom, the 'Activation' button is visible.

8 Entrez le code clé, puis cliquez sur [OK].

Le bouton [OK] est activé lorsque vous entrez les 25 caractères d'un code clé.



The 'Input Keycode' dialog box has two rows of input fields:

- ET-UK20:** Five input boxes, each containing a single character.
- ET-CUK10:** Five input boxes, each containing a single character.
- Buttons:** 'Cancel' and 'OK' (highlighted with a red box).

9 Vérifiez que [Status] est devenu « Keycode registered ».

The screenshot shows the 'Projector Activation' window. At the top, there are buttons: 'Projector Search', 'Delete', 'Export', 'Import', and 'Reload'. Below these is a table with columns: No, MAC, IPv4, S/N, Model, Name, Keycode(ET-UK20), Status, Keycode(ET-CUK10), and Status. Two projectors are listed, both with 'Keycode registered' status. The 'Export' button is highlighted with a red box.

No	MAC	IPv4	S/N	Model	Name	Keycode(ET-UK20)	Status	Keycode(ET-CUK10)	Status
1	00-0B-97-41-E6-42	192.168.0.8	SN1234567890	PT-RCQ10E	NAME3282	U0020-ZGF0Z-30000-1AAQH-117F7	Keycode registered		
2	BC-C3-42-B7-DB-B6	192.168.0.9	DA7640074	PT-RZ970	NAME8874		PJ's info acquired	C0010-ZGF0Z-30000-1AMHJ-82B98	Keycode registered

At the bottom right, there are buttons: 'Server Connection Test', 'Activation', and 'Exit'.

10 Cliquez sur le bouton [Export] et enregistrez le fichier sur une mémoire USB ou un autre support de stockage.

The screenshot shows the 'Projector Activation' window. The 'Export' button is highlighted with a red box. The table below shows the same two projectors, but the status for the second projector is now 'Keycode registered'.

No	MAC	IPv4	S/N	Model	Name	Keycode(ET-UK20)	Status	Keycode(ET-CUK10)	Status
1	00-0B-97-41-E6-42	192.168.0.8	SN1234567890	PT-RCQ10E	NAME3282	U0020-ZGF0Z-30000-1AAQH-117F7	Keycode registered		PJ's info acquired
2	BC-C3-42-B7-DB-B6	192.168.0.9	DA7640074	PT-RZ970	NAME8874		PJ's info acquired	C0010-ZGF0Z-30000-1AMHJ-82B98	Keycode registered

At the bottom right, there are buttons: 'Server Connection Test', 'Activation', and 'Exit'.

• Opérations sur l'autre ordinateur

11 Chargez le fichier enregistré à l'étape 10 à l'aide d'un autre ordinateur connecté à Internet.

Démarrez l'application logicielle et sélectionnez [Activation (ET-UK20/ET-CUK10)] dans le menu [Option] de l'écran Connection Setting. Lorsque l'écran suivant s'ouvre, cliquez sur le bouton [Import].

The screenshot shows the 'Projector Activation' window. The 'Import' button is highlighted with a red box. The table below is empty, indicating that the projectors have been imported.

No	MAC	IPv4	S/N	Model	Name	Keycode(ET-UK20)	Status	Keycode(ET-CUK10)	Status
----	-----	------	-----	-------	------	------------------	--------	-------------------	--------

At the bottom right, there are buttons: 'Server Connection Test', 'Activation', and 'Exit'.

12 Cliquez sur le bouton [Activation].

The screenshot shows the 'Projector Activation' window. At the top, there are buttons: 'Projector Search', 'Delete', 'Export', 'Import', and 'Reload'. Below these is a table with columns: No, MAC, IPv4, S/N, Model, Name, Keycode(ET-UK20), Status, Keycode(ET-CUK10), and Status. Two rows are visible, both with checkboxes in the 'No' column. The 'Status' column for both rows shows 'Keycode registered' and 'PJ's info acquired'. At the bottom right, there are three buttons: 'Server Connection Test', 'Activation' (highlighted with a red box), and 'Exit'.

13 Vérifiez que [Status] devient « Activation code acquired ».

The screenshot shows the 'Projector Activation' window after the activation process. The 'Status' column for both rows now shows 'Activation code acquired' and 'PJ's info acquired'. The 'Activation' button at the bottom right is still visible.

14 Cliquez sur le bouton [Export] et enregistrez le fichier sur une mémoire USB ou un autre support de stockage.

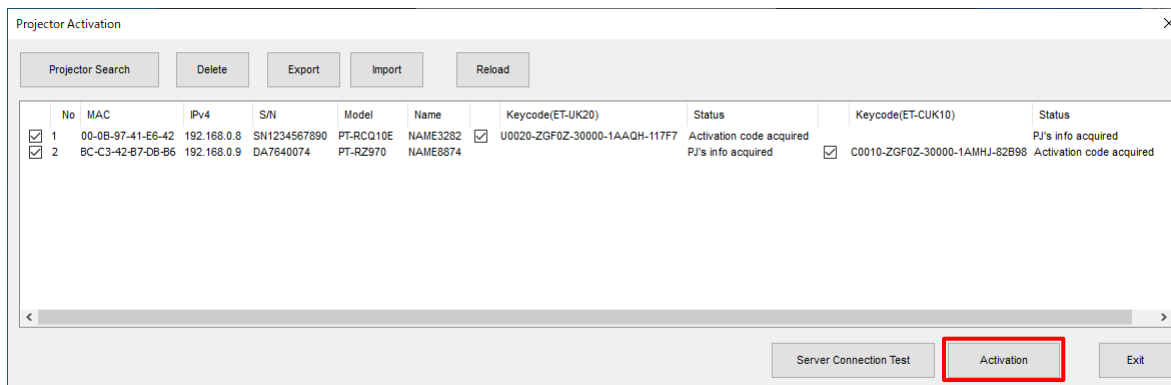
The screenshot shows the 'Projector Activation' window. The 'Export' button at the top is highlighted with a red box. The table below it shows the same data as in the previous steps, with 'Activation code acquired' in the status column.

• Opérations sur l'ordinateur connecté au projecteur

15 Cliquez sur le bouton [Import] sur l'ordinateur connecté au projecteur et chargez le fichier enregistré à l'étape 14.

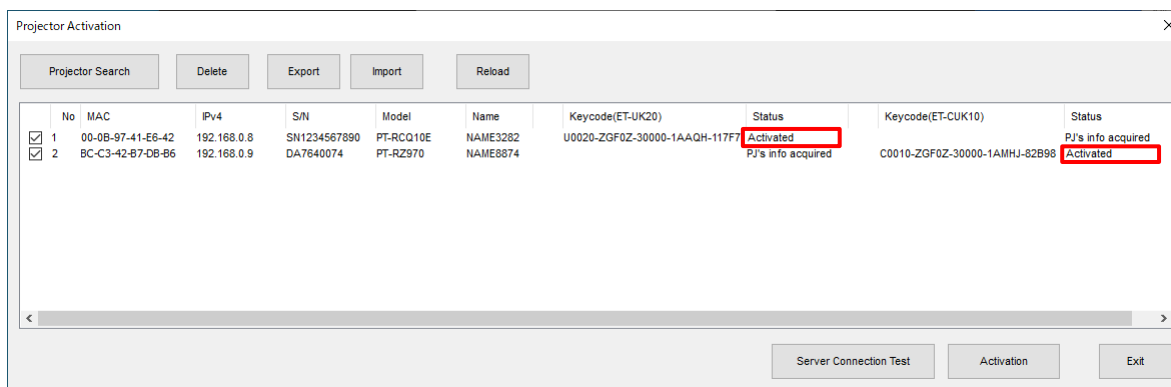
The screenshot shows the 'Projector Activation' window. The 'Import' button at the top is highlighted with a red box. The table below it shows the same data as in the previous steps, with 'Activation code acquired' in the status column.

16 Cliquez sur le bouton [Activation].



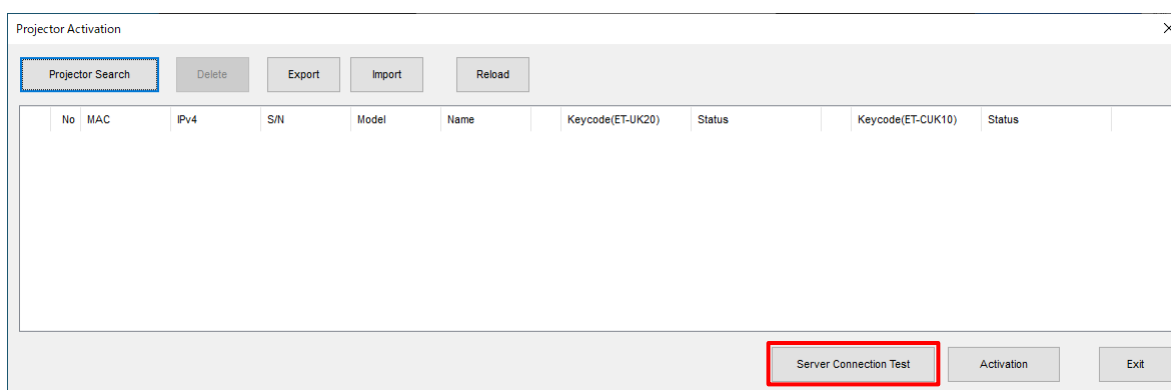
17 L'activation est terminée lorsque [Status] devient « Activated ».

Quittez l'application logicielle en cliquant sur le bouton [Exit].

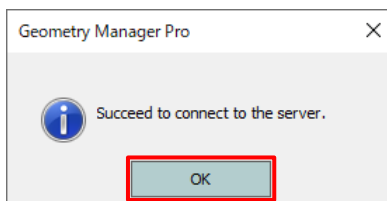


Remarque

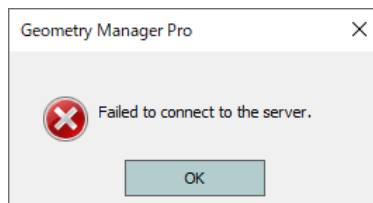
- L'enregistrement du code clé seul en premier est impossible.
- La désactivation ou le transfert du code clé vers un autre projecteur est impossible.
- Pour tester la connexion au serveur, cliquez sur [Server Connection Test].



Si le test de connexion réussit, l'écran suivant apparaît. Cliquez sur [OK] pour fermer l'écran.



Si la connexion a échoué, le message d'erreur suivant apparaît. Dans ce cas, réviser les paramètres Internet de l'ordinateur, puis effectuez à nouveau le test de connexion.



■ Méthode 2 : Méthode impliquant des opérations sur les fichiers

1 Préparez le code clé.

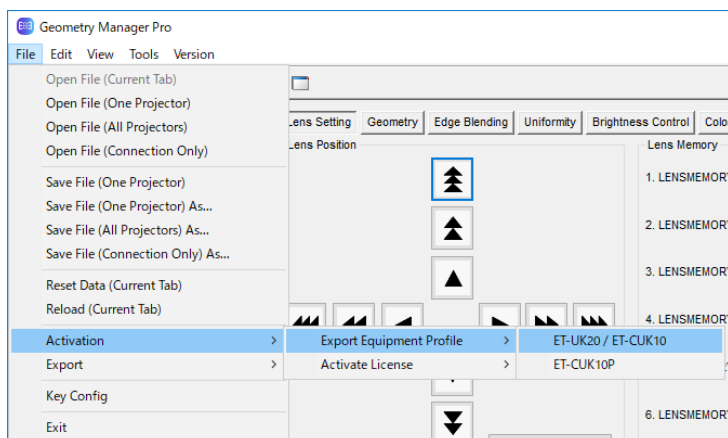
Le code clé est indiqué sur l'étiquette du code clé de l'Upgrade kit (ET-UK20) ou de l'Auto Screen Adjustment upgrade kit (ET-CUK10).

2 Démarrez l'application logicielle et affichez l'écran principal.

☞ « Réglage et paramètres – Écran principal » (page 37)

3 Dans le menu [File], sélectionnez [Activation] - [Export Equipment Profile] - [ET-UK20/ET-CUK10].

- Tous les projecteurs sur lesquels l'Upgrade kit (ET-UK20) ou l'Auto Screen Adjustment upgrade kit (ET-CUK10) n'a pas été appliqué seront ciblés pour l'opération.
- Tous les projecteurs connectés sont affichés dans la zone d'opération commune. Toutefois, l'opération ne peut pas être effectuée lorsque deux projecteurs ou plus sont sélectionnés.
- Dans la zone d'opération commune, un astérisque (*) apparaît à gauche du nom des projecteurs pour lesquels Upgrade kit (ET-UK20) n'a pas été appliqué. Vous pouvez également vérifier si l'Auto Screen Adjustment upgrade kit (ET-CUK10) est appliqué lors de l'utilisation de la fonction de réglage automatique de l'écran.

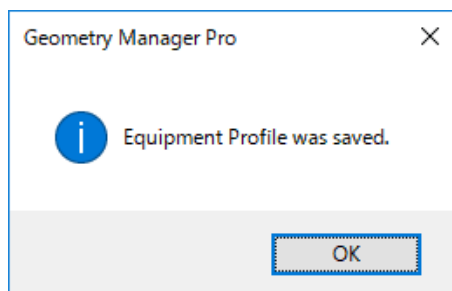


L'écran d'enregistrement du fichier s'affiche.

4 Spécifiez l'emplacement d'enregistrement, nommez le fichier, puis enregistrez-le.

- Par défaut, le nom de fichier est « SERIAL.LST ».

Lorsque l'écran de confirmation d'enregistrement du fichier apparaît, cliquez sur [OK].



5 Ouvrez le navigateur Web et connectez-vous à PASS sur le site Web suivant.

<https://docs.connect.panasonic.com/projector/pass>

6 Cliquez sur le bouton d'activation dans le menu latéral en haut de la page, puis suivez les instructions affichées à l'écran pour effectuer l'enregistrement du code clé, etc.

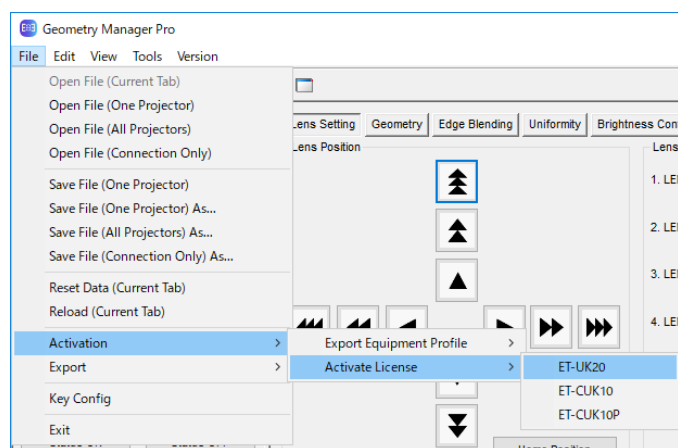
Enregistrez dans PASS le code clé préparé à l'étape 1 ainsi que le fichier (nom de fichier par défaut : SERIAL.LST) enregistré à l'étape 4 afin d'obtenir le fichier de code d'activation (nom de fichier par défaut : ACTIVE.LST).

- Le code d'activation d'Upgrade kit (ET-UK20) et d'Auto Screen Adjustment upgrade kit (ET-CUK10) doit être obtenues séparément.

7 Fermez le navigateur Web.

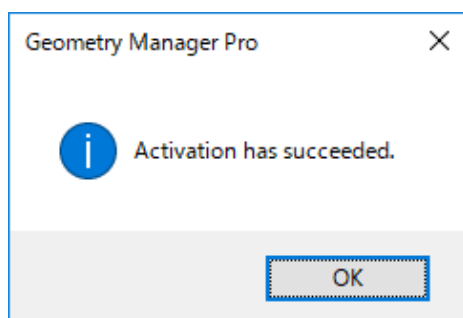
8 Dans le menu [File], sélectionnez [Activation] - [Activate License] - [ET-UK20] ou [ET-CUK10].

L'écran de sélection de fichiers s'affiche.



9 Sélectionnez le fichier de code d'activation (nom de fichier par défaut : ACTIVE.LST) obtenu à l'étape 6.

Lorsque l'activation est terminée et que l'écran de confirmation apparaît, cliquez sur [OK].



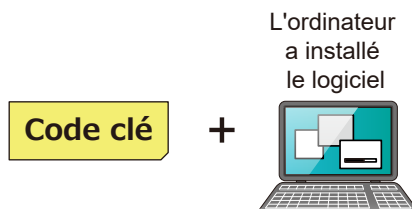
Effectuer l'activation de l'ordinateur

Cette section décrit l'activation de l'ordinateur.

■ Méthode 1 : Activation directe à partir de ce logiciel

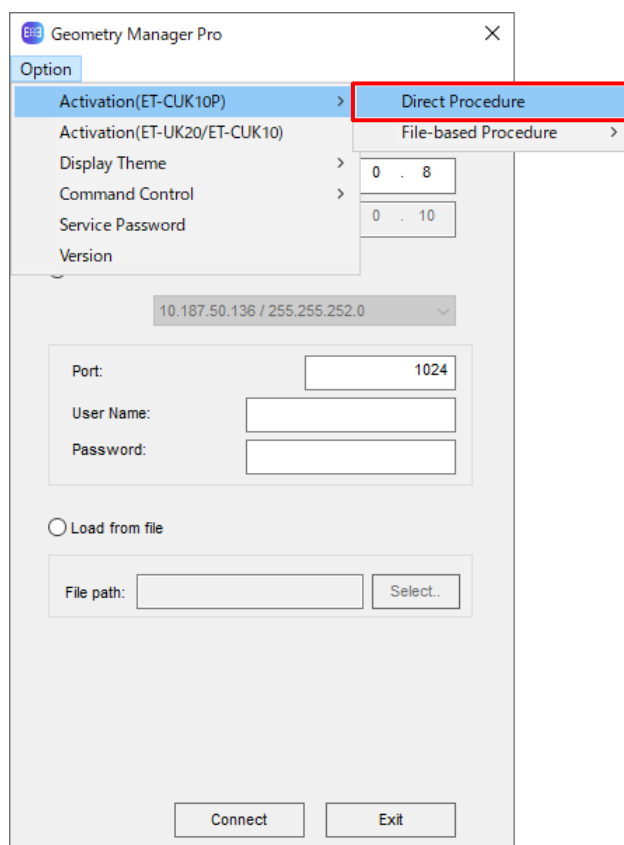
1 Préparez le code clé.

Le code clé est indiqué sur l'étiquette de code clé de l'Auto Screen Adjustment upgrade kit (PC) (ET-CUK10P).



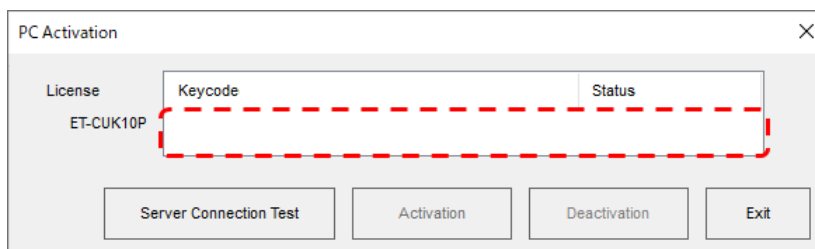
2 Démarrez ce logiciel et affichez l'écran Connection Setting.

3 Sélectionnez [Activation(ET-CUK10P)] – [Direct Procedure] dans le menu [Option] de l'écran Connection Setting.



L'écran [PC Activation] apparaît.

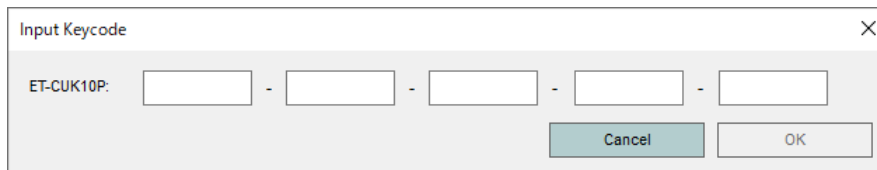
4 Double-cliquez sur la zone affichant le code clé ou l'état dans l'écran [PC Activation].



L'écran [Input Keycode] apparaît.

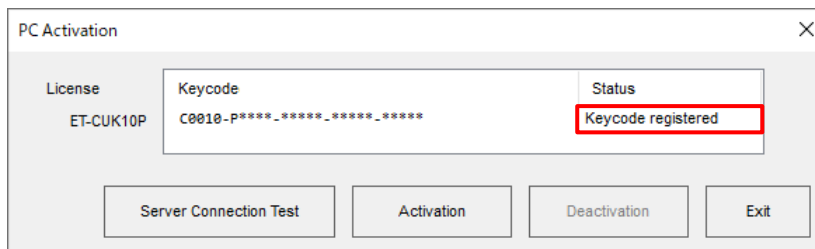
5 Entrez le code-clé et cliquez sur le bouton [OK] dans l'écran [Input Keycode].

[OK] est activé lorsque vous entrez les 25 caractères du code clé.



The 'Input Keycode' dialog box contains a label 'ET-CUK10P:' followed by five empty input fields separated by hyphens. At the bottom right, there are two buttons: 'Cancel' and 'OK'.

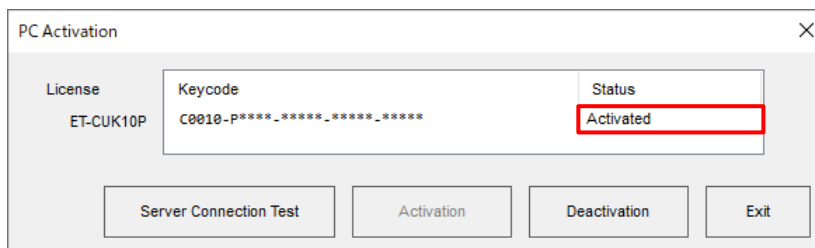
Si vous cliquez sur [Cancel], tous les caractères du code clé saisi seront supprimés.

6 Vérifiez que [Status] est devenu « Keycode registered ».

The 'PC Activation' dialog box shows a table with three columns: 'License', 'Keycode', and 'Status'. The 'License' column contains 'ET-CUK10P'. The 'Keycode' column contains 'C0010-P****-*****-*****'. The 'Status' column contains 'Keycode registered', which is highlighted with a red rectangle. Below the table are four buttons: 'Server Connection Test', 'Activation', 'Deactivation', and 'Exit'.

7 Cliquez sur le bouton [Activation].

The 'PC Activation' dialog box is the same as in the previous step, but the 'Activation' button is now highlighted with a red rectangle.

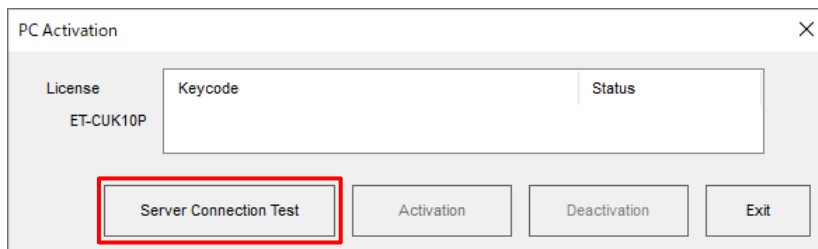
8 L'activation est terminée lorsque [Status] devient « Activated ».

The 'PC Activation' dialog box shows the same table as before, but the 'Status' column now contains 'Activated', which is highlighted with a red rectangle. The 'Activation' button is no longer highlighted.

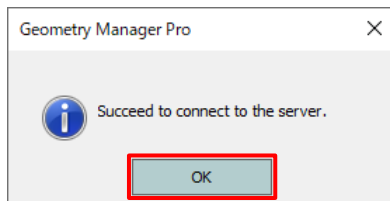
Quittez le logiciel en cliquant sur [Exit].

Remarque

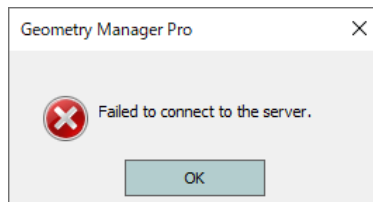
- Pour tester la connexion au serveur, cliquez sur [Server Connection Test].



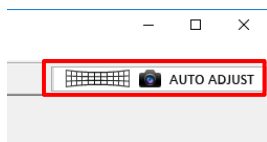
Si le test de connexion réussit, l'écran suivant apparaît. Cliquez sur [OK] pour fermer l'écran.



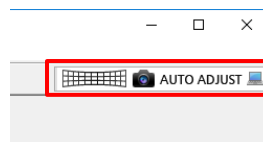
Si le test de connexion a échoué, le message d'erreur suivant apparaît. Dans ce cas, révissez les paramètres Internet de l'ordinateur, puis effectuez à nouveau le test de connexion.



- Lorsque l'activation de l'ordinateur est terminée, le bouton [AUTO ADJUST] situé en haut à droite de l'écran principal change comme indiqué ci-dessous.



Avant l'activation

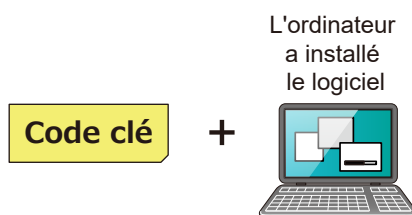


Après l'activation

■ Méthode 2 : Activation via un site Web

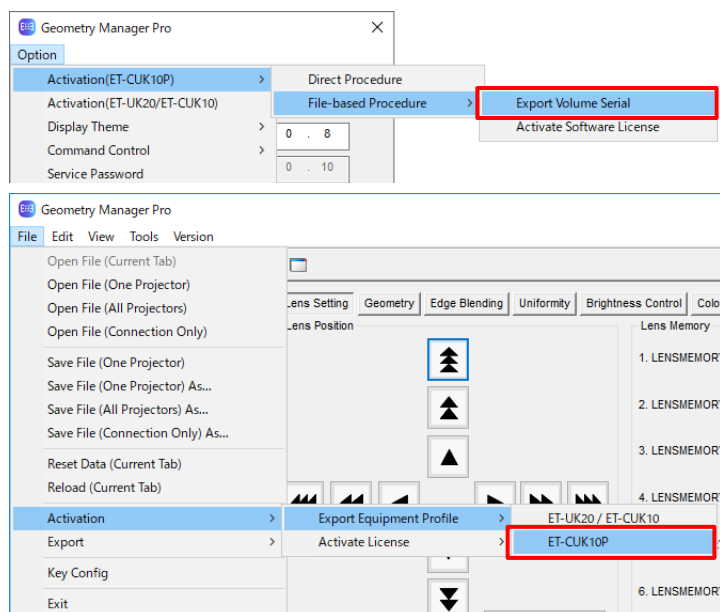
1 Préparez le code clé.

Le code clé est indiqué sur l'étiquette de code clé de l'Auto Screen Adjustment upgrade kit (PC) (ET-CUK10P).



2 Démarrez l'application logicielle et affichez l'écran Connection Setting ou l'écran principal.

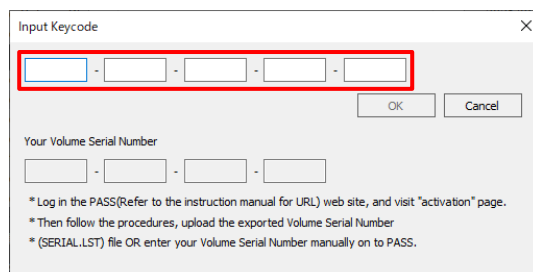
3 Sélectionnez [Activation (ET-CUK10P)] - [File-based Procedure] - [Export Volume Serial] dans le menu [Option] de l'écran Connection Setting ou [Activation] - [Export Equipment Profile] - [ET-CUK10P] dans le menu [File] de l'écran principal.



L'écran [Input Keycode] apparaît.

4 Dans l'écran [Input Keycode], entrez le code clé indiqué sur l'étiquette de code clé.

Le code clé se compose de 25 caractères alphanumériques d'un octet. Toutes les lettres doivent être en majuscules et 5 caractères doivent être entrés dans chaque case.

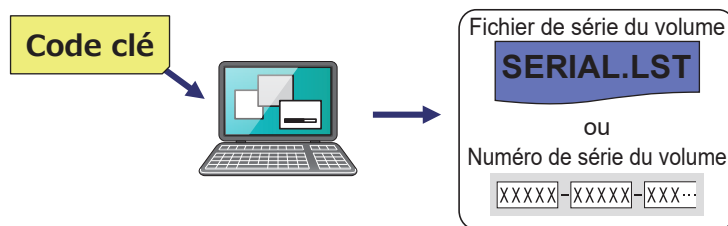


Cliquez sur [OK] pour afficher l'écran d'enregistrement du fichier.

Remarque

Si la saisie du code clé échoue 10 fois consécutivement, il ne sera plus possible d'entrer le code clé pendant 24 heures. Dans ce cas, attendez que la saisie redevienne possible puis réessayez.

5 Enregistrez le fichier de série du volume (« SERIAL.LST ») à l'emplacement souhaité.



Vous pouvez modifier le nom du fichier, mais ne modifiez pas l'extension (.LST). Pour revenir à l'écran [Input Keycode], cliquez sur [Cancel] dans l'écran d'enregistrement du fichier. Une fois l'enregistrement du fichier terminé, l'écran [Input Keycode] se ferme.

Une fois le fichier enregistré, le numéro de série du volume (20 caractères alphanumériques d'un octet) apparaît dans l'écran [Input Keycode].

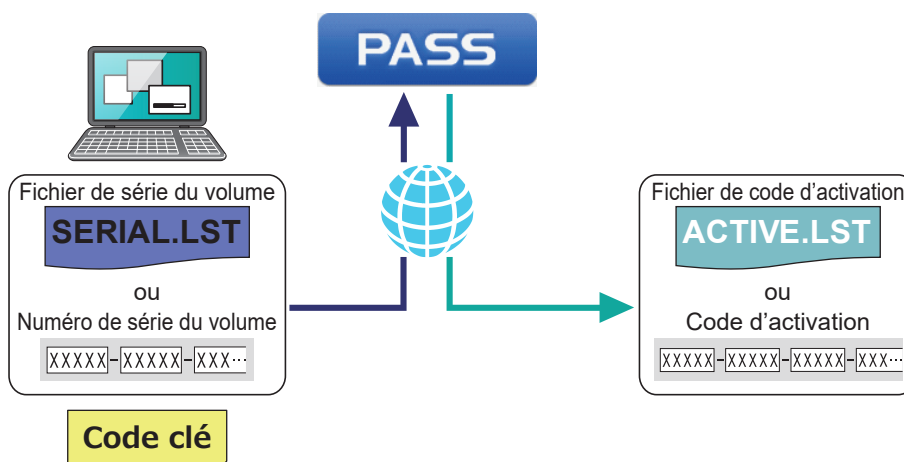
Si vous entrez manuellement ce numéro de série du volume pour télécharger ultérieurement un fichier de code d'activation au cours de cette procédure, prenez note de ce code et veillez à ne pas le perdre avant la fin de l'activation.

6 Démarrez le navigateur Web, connectez-vous à PASS sur le site Web suivant, puis cliquez sur le bouton [Activation] dans le menu latéral en haut de la page des membres.

<https://docs.connect.panasonic.com/projector/pass>

7 Suivez les instructions à l'écran pour télécharger le fichier de code d'activation.

Téléchargez le fichier de code d'activation (« ACTIVE.LST ») en utilisant l'une des deux méthodes suivantes.



Lors de l'utilisation d'un fichier de série du volume (nom de fichier par défaut : SERIAL.LST)

Suivez les instructions à l'écran pour charger le fichier de série de volume dans PASS, entrer le code clé et télécharger le fichier de code d'activation (« ACTIVE.LST ») vers l'emplacement de votre choix.

- Vous pouvez modifier le nom du fichier de code d'activation si vous le souhaitez, mais ne modifiez pas l'extension (.LST).
- Le code d'activation (30 caractères alphanumériques d'un octet) est affiché après le téléchargement du fichier de code d'activation, mais il n'est pas utilisé lorsque l'activation est effectuée ultérieurement dans cette procédure à l'aide du fichier de code d'activation (« ACTIVE.LST »). Si vous entrez manuellement ce code d'activation pour effectuer l'activation, prenez note de ce code et veillez à ne pas le perdre avant la fin de l'activation.

Lors de l'entrée manuelle du numéro de série du volume

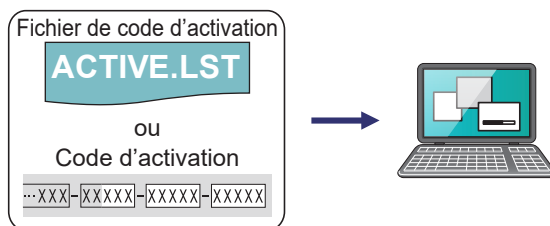
Suivez les instructions à l'écran pour enregistrer le fichier de série du volume dans PASS, entrer le code clé et télécharger le fichier de code d'activation (« ACTIVE.LST ») vers l'emplacement de votre choix.

- Le numéro de série du volume se compose de 20 caractères alphanumériques d'un octet. Toutes les lettres doivent être en majuscules et 5 caractères doivent être entrés dans chaque case.
- Vous pouvez modifier le nom du fichier de code d'activation si vous le souhaitez, mais ne modifiez pas l'extension (.LST).
- Le code d'activation (30 caractères alphanumériques d'un octet) est affiché après le téléchargement du fichier de code d'activation, mais il n'est pas utilisé lorsque l'activation est effectuée ultérieurement dans cette procédure à l'aide du fichier de code d'activation. Si vous entrez manuellement ce code d'activation pour effectuer l'activation, prenez note de ce code et veillez à ne pas le perdre avant la fin de l'activation.

8 Fermez le navigateur Web.

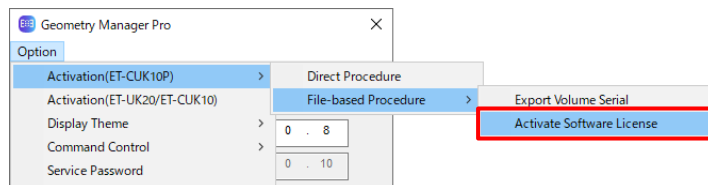
9 Effectuez l'activation.

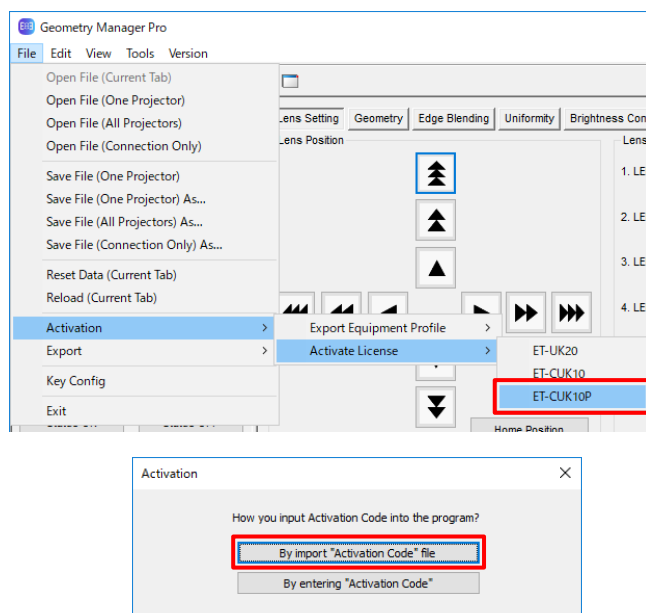
Effectuez l'activation à l'aide de l'une des deux méthodes suivantes.



Lors de l'utilisation du fichier de code d'activation (nom de fichier par défaut : ACTIVE.LST)

- 1) Sélectionnez [Activation(ET-CUK10P)] - [File-based Procedure] - [Activate Software License] dans le menu [Option] de l'écran Connection Setting, ou [Activation] - [Activate License] - [ET-CUK10P] dans le menu [File] de l'écran principal, puis cliquez sur le bouton [By import "Activation Code" file].

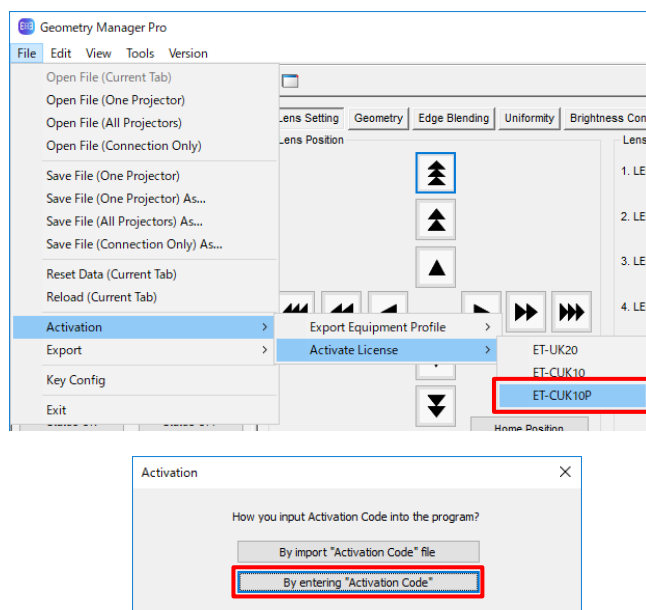
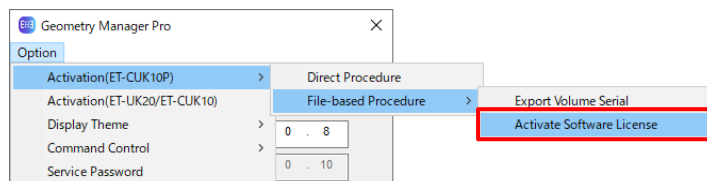




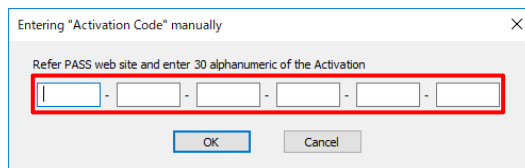
- 2) Sélectionnez le fichier de code d'activation (nom de fichier par défaut : ACTIVE.LST) téléchargé depuis PASS.

Lors de l'entrée manuelle du code d'activation

- 1) Sélectionnez [Activation(ET-CUK10P)] - [File-based Procedure] - [Activate Software License] dans le menu [Option] de l'écran Connection Setting, ou [Activation] - [Activate License] - [ET-CUK10P] dans le menu [File] de l'écran principal, puis cliquez sur le bouton [By entering "Activation Code"].



- 2) Après avoir téléchargé le fichier de code d'activation, entrez le code d'activation affiché.
- Le code d'activation se compose de 30 caractères alphanumériques d'un octet. Toutes les lettres doivent être en majuscules et 5 caractères doivent être entrés pour chaque case.

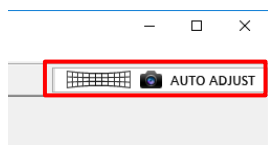


10 Une fois l'activation terminée, le code d'activation est enregistré sur l'ordinateur.

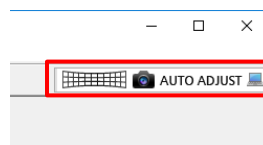
Lorsque l'écran de confirmation apparaît, cliquez sur [OK].

Remarque

- Si l'activation a échoué, vérifiez à nouveau les points suivants.
 - Le code clé saisi dans l'écran [Input Keycode] à l'étape 4 et le code clé saisi lors du chargement du fichier de série du volume (nom de fichier par défaut : SERIAL.LST) dans PASS, ou lors de l'enregistrement du numéro de série du volume dans PASS, sont différents.
 - Le fichier de série du volume ou le numéro de série du volume créé à l'étape 5 et le fichier de série du volume chargé dans PASS lors de la génération du code d'activation, ou le numéro de série du volume entré lors de l'enregistrement dans PASS, sont différents.
- Lorsque l'activation de l'ordinateur est terminée, le bouton [AUTO ADJUST] situé en haut à droite de l'écran principal change comme indiqué ci-dessous.



Avant l'activation

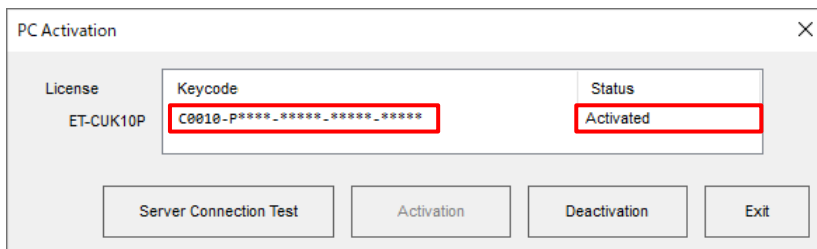


Après l'activation

Effectuer la désactivation de l'ordinateur

La désactivation est possible lorsque l'activation de l'ordinateur a été effectuée directement à partir de ce logiciel (page 23). La désactivation permet d'utiliser le code clé pour effectuer l'activation sur un autre ordinateur.

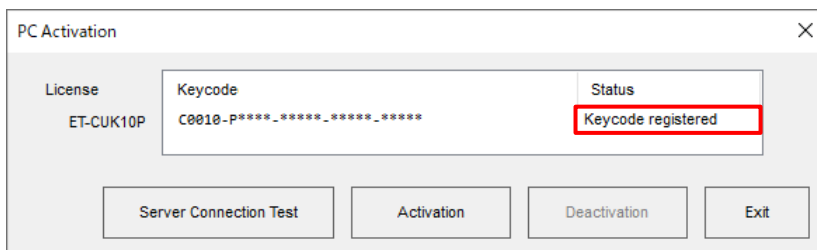
- 1 Démarrez ce logiciel et affichez l'écran **Connection Setting**.
- 2 Sélectionnez **[Activation(ET-CUK10P)] – [Direct Procedure]** dans le menu **[Option]** de l'écran **Connection Setting**. L'écran **[PC Activation]** apparaît.
- 3 Vérifiez que le code clé est déjà entré et que **[Status]** est « **Activated** » dans l'écran **[PC Activation]**.



- 4 Cliquez sur le bouton **[Deactivation]**.

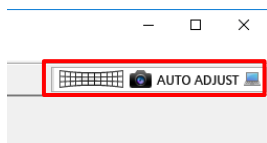
Un message de confirmation apparaît. Cliquez sur **[OK]** pour effectuer la désactivation. Cliquez sur **[Cancel]** pour ne pas effectuer la désactivation.

- 5 La désactivation est terminée lorsque **[Status]** devient « **Keycode Registered** ».

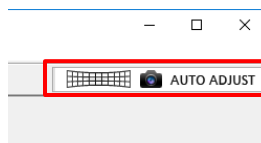


Remarque

- Lorsque la désactivation de l'ordinateur est terminée, le bouton **[AUTO ADJUST]** situé en haut à droite de l'écran principal change comme indiqué ci-dessous.



Avant la désactivation



Après la désactivation

Fonctions étendues suite à l'activation

Vous trouverez ci-dessous la liste des fonctions étendues une fois le processus d'activation terminé.

Remarque

Sur certains projecteurs, les fonctions peuvent déjà être activées ou étendues sans qu'il soit nécessaire d'activer les Upgrade kit (ET-UK20) et Auto Screen Adjustment upgrade kit (ET-CUK10).

■ Upgrade kit (ET-UK20)

Fonction			Activation non terminée	Activation terminée
Motif en grille	Lorsque la résolution du projecteur est de 1 920 × 1 200 points ou 3 840 × 2 400 points		2×2 à 11×11	2×2 à 41×26
	Lorsque la résolution du projecteur est de 1 400 x 1 050 points		2×2 à 11×11	2×2 à 29×22
Correction de la géométrie	Plages de réglage	Correction trapézoïdale verticale	±40°	±45°
		Correction trapézoïdale horizontale	±15°	±40°
		Arcs verticaux	±50	±100
		Arcs horizontaux	±50	±100
		Distorsion en coussinet	±50	±100
	Correction de rotation		–	√
	Retournement vertical Retournement horizontal		–	√
	Uniformité	Correction flexible		–
Retournement vertical Retournement horizontal		–	√	
Masquage			–	√

√ : Peut être utilisé.

– : Ne peut pas être utilisé.

■ Auto Screen Adjustment upgrade kit (ET-CUK10) / Auto Screen Adjustment upgrade kit (PC) (ET-CUK10P)

Cette fonction permet un réglage automatique simple de la correction de la géométrie, de la fusion des bords, de la couleur et de la luminosité selon la forme de l'écran grâce à l'utilisation d'une caméra.

Remarque

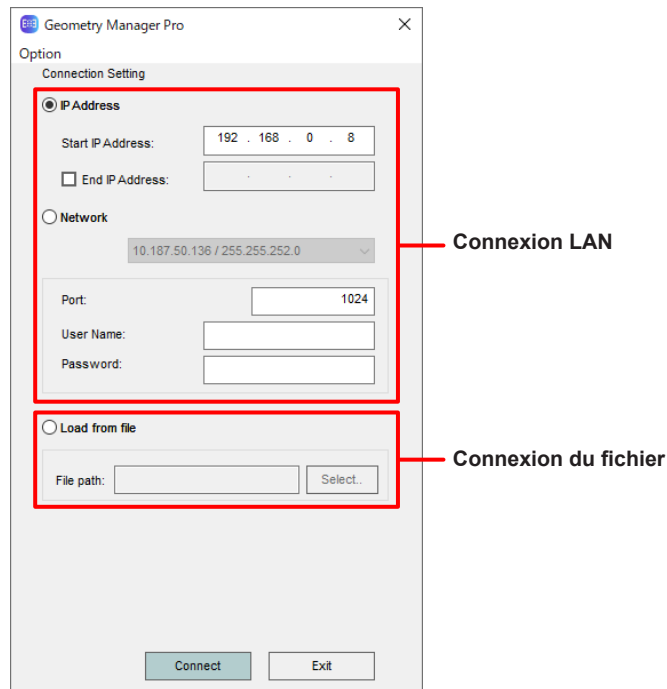
- Les logiciels « Geometry Manager Pro » et « Auto Screen Adjustment plug-in software » doivent tous deux être installés pour utiliser la fonction de réglage automatique de l'écran.
- Pour utiliser la fonction de réglage automatique de l'écran, préparez une caméra séparément. 📷 « Connexion de la caméra » (page 115)

Démarrage et sortie de l'application

Démarrage de l'application

Double-cliquez sur l'icône de raccourci sur le bureau.

Lorsque l'application démarre, l'écran des paramètres de connexion apparaît.



Sélectionnez [☒ IP Address] ou [☒ Network] pour utiliser une connexion LAN pour le projecteur et l'ordinateur, et sélectionnez [☒ Load from file] pour vous connecter en chargeant un fichier enregistré.

Les éléments suivants peuvent être sélectionnés dans le menu [Option] en haut à gauche de l'écran des paramètres de connexion.

Activation (ET-CUK10P)

Permet d'effectuer l'activation de l'Auto Screen Adjustment upgrade kit (PC).

Direct Procedure

Permet d'effectuer la procédure d'activation directement depuis ce logiciel, dans un environnement où l'ordinateur sur lequel ce logiciel est installé peut se connecter à Internet.

File-based Procedure

La procédure d'activation s'effectue via la création de fichiers, le traitement à l'aide d'un navigateur Web, etc.

Export Volume Serial

Crée un fichier de série du volume (fichier enregistré dans PASS).

Ce fichier est nécessaire pour obtenir le fichier de code d'activation.

☞ « Activation » (page 12)

Activate Software License

Permet d'effectuer l'activation de l'ordinateur. Un fichier de code d'activation ou un code d'activation est requis.

☞ « Activation » (page 12)

Activation (ET-UK20/ET-CUK10)

Permet d'effectuer l'activation de l'Upgrade kit.

☞ « Activation » (page 12)

Display Theme

Ceci permet de basculer le thème (schéma de couleurs) de ce logiciel.

Vous pouvez sélectionner [Dark Gray] ou [Light Gray].

Command Control

Les données de contrôle des commandes définies dans l'écran de Command Control (commandes et scripts enregistrés) peuvent être enregistrées dans un fichier ou lues à partir d'un fichier.

☞ « Contrôle du projecteur » (page 111)

Import Commands

Permet de lire les données de contrôle des commandes à partir d'un fichier.

Export Commands

Permet d'enregistrer les données de contrôle des commandes dans un fichier.

Service Password

Ce menu est utilisé pour la maintenance. Il n'est normalement pas utilisé.

Version

Il s'agit de l'endroit où vous pouvez vérifier les informations relatives à la version de l'application.

■ Connexion LAN

Sélectionnez la méthode de recherche pour le projecteur à connecter et configurez les paramètres suivants.

IP Address

Sélectionnez ceci pour effectuer une recherche en spécifiant l'adresse IP du projecteur à connecter.

Start IP Address :

Saisissez l'adresse IP du projecteur à connecter à l'ordinateur. Lorsque vous recherchez un projecteur connecté, entrez une adresse IP pour lancer la recherche.

End IP Address :

Lorsque vous recherchez un projecteur connecté, cochez la case et entrez une adresse IP pour terminer la recherche.

Network

Sélectionnez ceci pour rechercher un projecteur dans le même réseau que votre ordinateur. L'adresse IP et le masque de sous-réseau de votre ordinateur s'affichent dans la liste.

Port

Définissez le numéro de port de l'ordinateur utilisé pour la connexion au projecteur.

User Name

Saisissez le nom d'utilisateur utilisé pour le contrôle WEB du projecteur connecté.

Password

Saisissez le mot de passe utilisé pour le contrôle WEB du projecteur connecté.

Remarque

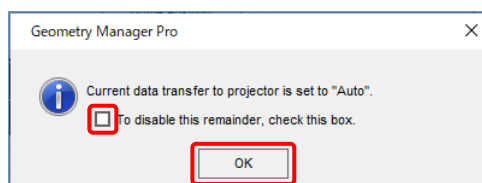
- Spécifiez la même adresse réseau pour Start IP Address et End IP Address. Si la plage de recherche est trop large, une erreur se produira lorsque vous lancerez la recherche.
- Dans Network, plusieurs adresses IP et masques de sous-réseau sont affichés dans la liste si votre ordinateur est doté de plusieurs interfaces 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 du compte disposant de privilèges d'administrateur pour le projecteur à connecter.

Si vous ne recherchez pas de projecteur connecté, cliquez sur [Connect] après avoir configuré les paramètres pour afficher l'écran de confirmation de la méthode de transfert des données. Cliquez sur le bouton [OK] de l'écran pour afficher l'écran principal.

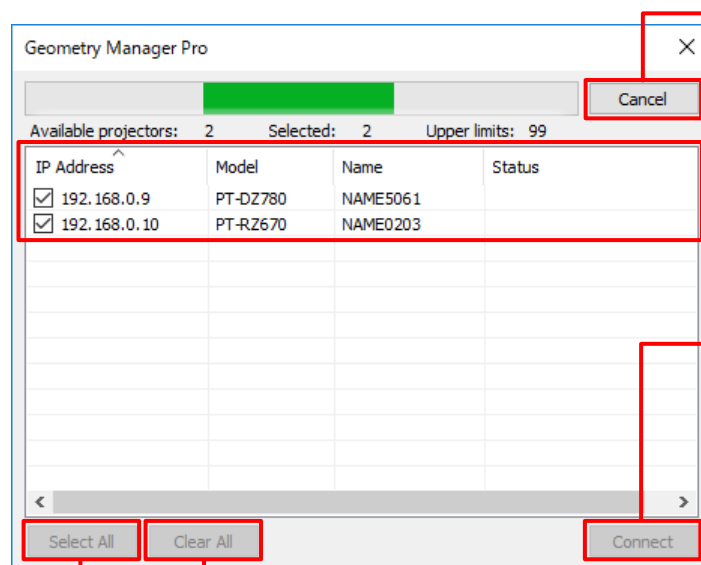
☞ « Réglage et paramètres – Écran principal » (page 37)

Remarque

- Si la case est cochée dans l'écran de confirmation de la méthode de transfert des données lorsque vous cliquez sur le bouton [OK], l'écran de confirmation ne s'affichera pas par la suite.



Lorsque vous recherchez un projecteur connecté, cliquez sur [Search] après avoir configuré les paramètres pour lancer la recherche selon les paramètres. L'écran de recherche du projecteur s'affiche tant que la recherche est en cours.

**Cancel**

Annule la recherche.

Lorsqu'une recherche est annulée, les projecteurs détectés jusqu'alors s'afficheront.

Liste des projecteurs connectés

Affiche une liste des projecteurs détectés par la recherche.

Connect

Se connecte aux projecteurs sélectionnés et affiche l'écran de confirmation de la méthode de transfert des données. Cliquez sur le bouton [OK] de l'écran pour afficher l'écran principal. ➡ « Réglage et paramètres – Écran principal » (page 37)

Clear All

Efface la sélection de tous les projecteurs détectés.

Select All

Sélectionne tous les projecteurs détectés.

Si vous cliquez sur [Exit], vous quitterez l'application sans établir de connexion.

■ Connexion du fichier

Sélectionnez [ Load from file] et configurez les paramètres suivants.

Chemin d'accès du fichier

Spécifiez un fichier (avec l'extension .prjc ou .prjs) enregistré antérieurement.

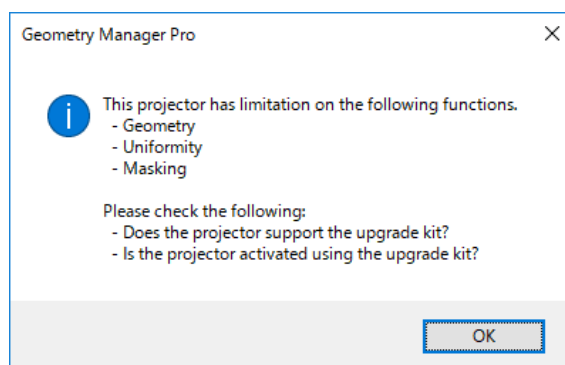
Cliquez sur [Select] pour ouvrir l'écran de sélection de fichier.

Cliquez sur [Connect] après avoir configuré les paramètres pour afficher l'écran de confirmation de la méthode de transfert des données (page 34). Cliquez sur le bouton [OK] de l'écran pour afficher l'écran principal.  « Réglage et paramètres – Écran principal » (page 37)

Si vous cliquez sur [Exit], vous quitterez l'application sans établir de connexion.

Remarque

L'écran suivant apparaît lorsque vous vous connectez à un projecteur pour lequel l'Upgrade kit (ET-UK20) n'a pas été appliqué.



Sortie de l'application

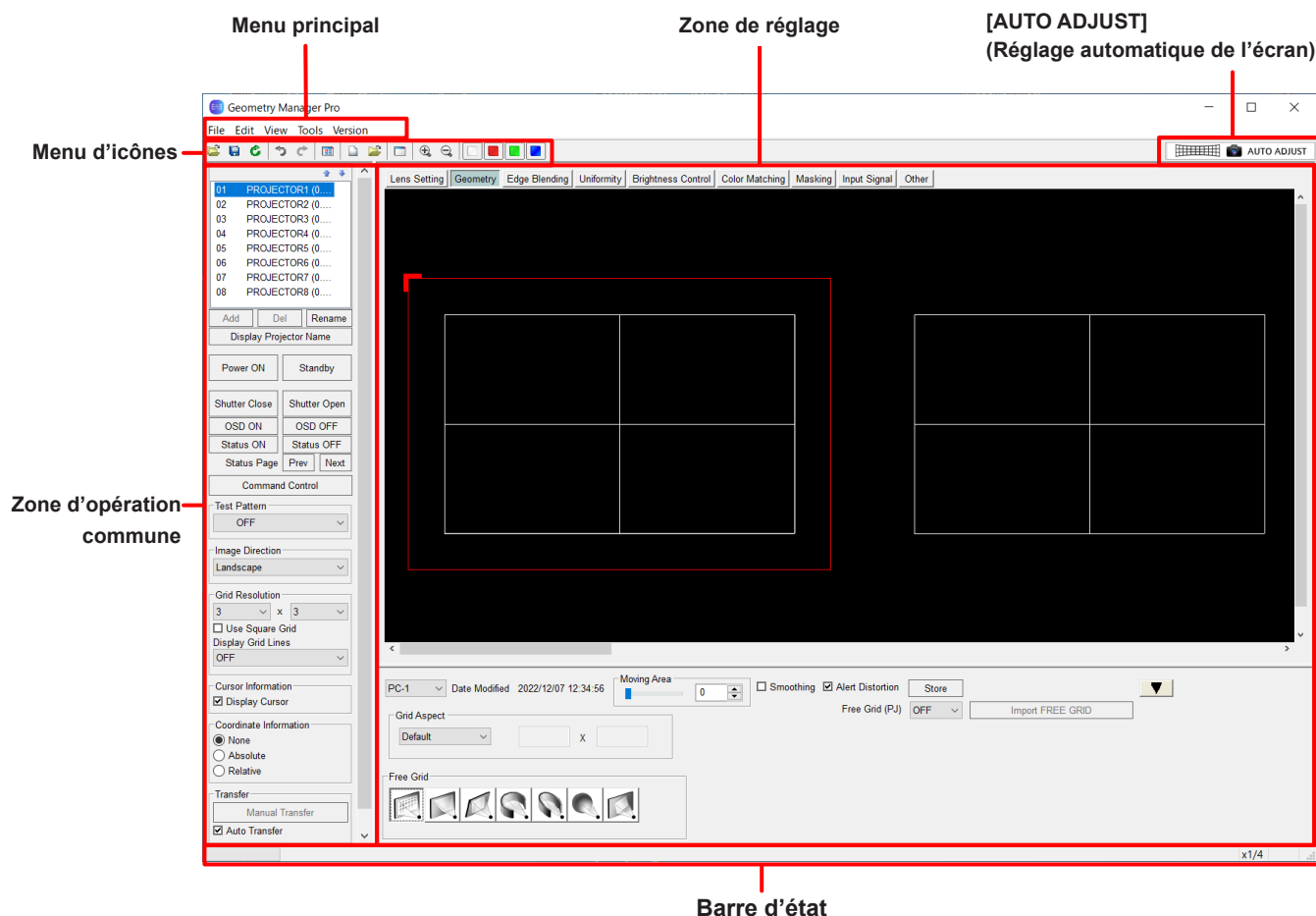
Pour quitter l'écran principal de connexion, sélectionnez [File] puis [Exit] ou cliquez sur le bouton  situé en haut à droite de la fenêtre.

Pour quitter l'écran des paramètres de connexion, cliquez sur le bouton [Exit] ou sur le bouton  situé en haut à droite de la fenêtre.

Réglage et paramètres

Écran principal

L'écran principal se compose des cinq zones générales suivantes et du bouton [AUTO ADJUST] (réglage automatique de l'écran).



Remarque

- Lors de l'utilisation de cette application, maintenez l'alimentation principale du projecteur sur « On ». L'opération [Power ON] est disponible même lorsque le projecteur est en mode veille. Cependant, si le mode veille est réglé sur [ECO] sur un projecteur pour lequel le mode veille peut être réglé, toutes les opérations, y compris [Power ON], seront désactivées. Lors de l'utilisation de cette application et de l'opération [Power ON], réglez le mode veille du projecteur sur [Normal]. Les opérations autres que [Power ON] ne sont pas garanties lorsque le projecteur est en état de veille.
- Si les paramètres du projecteur ont été modifiés à l'aide d'une télécommande, par exemple, plutôt qu'à l'aide de l'application logicielle, les affichages de l'application logicielle et les paramètres du projecteur peuvent ne pas correspondre.

Zone de réglage

Vous pouvez cliquer sur les onglets de la zone de réglage pour basculer entre les écrans et effectuer divers réglages et opérations.

Les modes dans lesquels ces réglages et opérations sont effectués sont appelés « modes d'édition ».

Menu principal

■ Sous-menu File

Open File (Current Tab)

Ceci permet de charger uniquement les données de paramétrage du mode d'édition actuel à partir d'un fichier de paramétrage (avec l'extension .prj) enregistré sur l'ordinateur.

- Lorsque cet élément est sélectionné, un message de confirmation apparaît. Poursuivez l'opération comme indiqué dans le message.

Open File (One Projector)

Ceci permet de charger dans le projecteur sélectionné tous les paramètres du mode d'édition à partir du fichier de paramétrage (avec l'extension .prj) enregistré sur l'ordinateur.

Lorsque cet élément de menu est sélectionné, les paramètres chargés seront répercutés dans le projecteur cible même si la case ☐ **Auto Transfer** (en bas de la zone d'opération commune) n'a pas été cochée.

- Lorsque cet élément est sélectionné, un message de confirmation apparaît. Poursuivez l'opération comme indiqué dans le message.

Remarque

Lorsque le fichier de paramétrage est chargé, les paramètres peuvent ne pas être répercutés correctement si le signal d'entrée sélectionné n'est pas le même que celui qui a été enregistré dans le fichier de paramétrage.

Open File (All Projectors)

Ceci permet de charger un fichier enregistré avec [Save File (All Projectors) As...].

Lorsque cet élément est sélectionné, les paramètres chargés seront répercutés dans tous les projecteurs cibles connectés même si la case ☐ **Auto Transfer** (en bas de la zone d'opération commune) n'a pas été cochée.

- Lorsque cet élément est sélectionné, un message de confirmation apparaît. Poursuivez l'opération comme indiqué dans le message.

Remarque

Lors du chargement du fichier, un message d'erreur s'affiche si le projecteur cible n'est pas connecté au réseau. Lorsque la connexion du projecteur cible au réseau est reconnue, la connexion est établie et les paramètres chargés seront répercutés automatiquement.

Open File (Connection Only)

Ceci permet de charger un fichier de paramétrage (avec l'extension .prjc ou .prjs) enregistré sur l'ordinateur et de répercuter l'état de la connexion avec le projecteur enregistré.

Remarque

- Lorsque le fichier est chargé, un message d'erreur s'affiche si le projecteur cible n'est pas connecté au réseau, mais une connexion est établie automatiquement lorsque l'ordinateur reconnaît que le projecteur cible est connecté au réseau.
- Même si un fichier de paramétrage (avec l'extension .prjs) est sélectionné, les paramètres du projecteur cible de la connexion ne seront pas répercutés.

Save File (One Projector)

Ceci permet d'enregistrer les paramètres en cours d'édition et d'écraser les paramètres précédents dans le fichier de paramétrage actuel (avec l'extension .prj).

Lorsque le fichier est enregistré pour la première fois, un message apparaît invitant l'utilisateur à fournir un nom de fichier.

Save File (One Projector) As...

Ceci permet d'enregistrer les paramètres en cours d'édition dans un fichier sous le nom de fichier (avec l'extension .prj) fourni.

Save File (All Projectors) As...

Ceci permet d'enregistrer les informations de paramétrage de tous les projecteurs actuellement connectés dans un seul fichier de tous les projets (avec l'extension .prjs) sur l'ordinateur.

Les informations de disposition, les adresses IP, les noms d'utilisateur et les mots de passe des projecteurs sont également cryptés et enregistrés dans le fichier de tous les projets.

Save File (Connection Only) As...

Ceci permet d'enregistrer les informations de connexion de tous les projecteurs actuellement connectés dans un seul fichier (avec l'extension .prjc) sur l'ordinateur.

Les adresses IP, les noms d'utilisateur et les mots de passe des projecteurs sont également cryptés et enregistrés.

Reset Data (Current Tab)

Ceci permet de rétablir l'état initial des paramètres du mode d'édition actuel.

- Lorsque cet élément est sélectionné, un message de confirmation apparaît. Poursuivez l'opération comme indiqué dans le message.

Reload (Current Tab)

Ceci permet d'annuler les paramètres actuellement en cours d'édition à l'aide d'application, et de charger à nouveau les mêmes paramètres à partir du projecteur.

- Lorsque cet élément est sélectionné, un message de confirmation apparaît. Poursuivez l'opération comme indiqué dans le message.

Activation**Export Equipment Profile (ET-UK20 / ET-CUK10 / ET-CUK10P)**

Crée un fichier à enregistrer dans PASS. Ce fichier est nécessaire pour obtenir le fichier de code d'activation.

☞ « Activation » (page 12)

Activate License (ET-UK20 / ET-CUK10 / ET-CUK10P)

Sélectionnez [ET-UK20], [ET-CUK10] ou [ET-CUK10P], puis effectuez l'activation.

☞ « Fonctions étendues suite à l'activation » (page 32)

- Le fichier de code d'activation est requis.
☞ « Activation » (page 12)
- Si « Auto Screen Adjustment plug-in software » n'est pas installé, [ET-CUK10] ou [ET-CUK10P] ne peuvent pas être sélectionnés.
☞ « Installation de « Auto Screen Adjustment plug-in software » » (page 8)

Export**Multi Monitoring and Control Software**

Ceci permet d'enregistrer les données dans le format de fichier (avec l'extension .ugk) utilisé pour le « Multi Monitoring & Control Software ».

Ce fichier sert à enregistrer dans « Multi Monitoring & Control Software » les données des projecteurs déjà enregistrés dans l'application, à des fins de surveillance et de contrôle.

Pour plus de détails, reportez-vous au manuel d'utilisation du « Multi Monitoring & Control Software ».

Key Config

Permet de configurer les paramètres des touches pour utiliser une manette de jeu afin d'exécuter certaines fonctions de ce logiciel.

☞ « Utilisation d'une manette de jeu » (page 149)

Exit

Quitte ce logiciel.

- Lorsque cet élément est sélectionné, un message de confirmation apparaît. Poursuivez l'opération comme indiqué dans le message.

■ Sous-menu Edit

Undo

Ceci permet d'annuler le logiciel et les paramètres du projecteur en cours d'édition.
Il remet ces paramètres à l'état où ils se trouvaient avant l'envoi des données de paramétrage.

Redo

Ceci permet de rétablir les paramètres tels qu'ils étaient avant l'exécution de l'opération Undo.

Remarque

- Undo et Redo peuvent être utilisés jusqu'à 50 fois au cours d'un seul processus de paramétrage (pour chaque mode d'édition).
- Les journaux Undo et Redo sont effacés si vous passez à un autre mode d'édition ou projecteur.

Les éléments suivants du sous-menu Edit ne sont disponibles que dans certains modes d'édition. Pour plus de détails, reportez-vous aux pages de référence correspondantes.

Lock

☞ « Réglage et paramètres – Correction de la géométrie » (page 57)

Unlock

☞ « Réglage et paramètres – Correction de la géométrie » (page 57)

Free

☞ « Réglage et paramètres – Correction de la géométrie » (page 57)

Reset

☞ « Réglage et paramètres – Correction de la géométrie » (page 57), « Réglage et paramètres – Uniformité » (page 79), « Réglage et paramètres – Masquage » (page 91)

Flip Vertical

☞ « Réglage et paramètres – Correction de la géométrie » (page 57), « Réglage et paramètres – Uniformité » (page 79), « Réglage et paramètres – Masquage » (page 91)

Flip Horizontal

☞ « Réglage et paramètres – Correction de la géométrie » (page 57), « Réglage et paramètres – Uniformité » (page 79), « Réglage et paramètres – Masquage » (page 91)

Area Select

☞ « Réglage et paramètres – Uniformité » (page 79)

Point Select

☞ « Réglage et paramètres – Uniformité » (page 79)

■ Sous-menu View

Tool Bar, Status Bar, Sub Window, Layout Window

Cochez la case et sélectionnez si les éléments doivent être affichés ou non.

Dans l'état initial, « Tool Bar » et « Status Bar » sont affichés.

Display Theme

Dark Gray / Light Gray

Ces paramètres permettent de basculer le thème (schéma de couleurs) de ce logiciel.

Live View

Ceci permet d'afficher les images de vue en direct.

☞ « Vue en direct » (page 144)

Auto Transfer

Lorsque cette case est cochée et que les paramètres sont ensuite modifiés, les paramètres modifiés seront répercutés sur le projecteur dès qu'ils sont modifiés.

L'état dans lequel le logiciel a été quitté sera maintenu lors du prochain démarrage du logiciel.

- Cocher la case entraîne l'apparition d'une coche  **Auto Transfer** dans la partie inférieure gauche de la zone d'opération commune.

Image Direction

Landscape / Landscape (Flipped) / Portrait (Clockwise) / Portrait (Counterclockwise)

Basculez ceci pour faire correspondre le sens des images projetées par le projecteur et l'affichage dans ce logiciel.

☞ « Réglage et paramètres - Correction de la géométrie - Écran Geometry » (page 57)

☞ « Réglage et paramètres - Fusion des bords - Écran Edge Blending » (page 71)

☞ « Réglage et paramètres - Uniformité - Écran Uniformity » (page 80)

☞ « Réglage et paramètres - Masquage - Écran Masking » (page 92)

Remarque

- Ce paramètre n'est pas lié au paramètre portrait du projecteur. Configurez le paramètre portrait du projecteur séparément.
- Réglez ce paramètre individuellement pour chaque projecteur connecté.

Line Color

White / Red / Green / Blue

Ces options exécutent les mêmes opérations que les éléments [White], [Red], [Green] et [Blue] du menu d'icônes de l'écran Geometry.

☞ « Réglage et paramètres - Correction de la géométrie - Écran Geometry » (page 57)

Coordinate Information

None / Absolute / Relative

Ces paramètres permettent de sélectionner le mode dans lequel les coordonnées des points de contrôle sont affichées.

☞ « Réglage et paramètres - Écran principal - Coordinate Information » (page 49)

Grid Resolution

Use Square Grid / X / Y

Ces paramètres permettent de sélectionner le mode dans lequel les coordonnées des points de contrôle sont affichées.

☞ « Réglage et paramètres - Correction de la géométrie - Écran Geometry » (page 57)

Zoom

x1/8 / x1/4 / x1/2 / x1 / x2 / x3 / x4 / x5 / x6 / x7 / x8

La zone d'édition est agrandie ou réduite.

Masking Marker

Red / Green / Blue / Orange

Ces paramètres permettent d'afficher ou non les points de contrôle.

☞ « Réglage et paramètres - Masking - Écran Masking » (page 92)

■ Sous-menu Tools

Contrôle des commandes

L'écran Command Control s'affiche.

☞ « Contrôle du projecteur » (page 111)

Auto Screen Adjustment

Ceci permet d'afficher l'écran Auto Screen Adjustment.

Ceci permet d'effectuer la même opération que celle du bouton [AUTO ADJUST] (réglage automatique de l'écran).

☞ « Bouton [AUTO ADJUST] (réglage automatique de l'écran) » (page 50)

Remarque

Ceci option ne peut pas être sélectionné si « Auto Screen Adjustment plug-in software » n'est pas installé.

■ Sous-menu Version

About Geometry...

Ceci permet d'afficher les informations sur la version de « Geometry Manager Pro ».

Menu d'icônes

Ce menu d'icônes est utilisé dans tous les modes d'édition.

Pour plus de détails sur les éléments du menu d'icônes utilisés dans chaque mode d'édition, reportez-vous à la description du mode concerné.



Open File (One Projector)

Ceci permet d'effectuer la même opération que [Open File (One Projector)] dans le sous-menu File.



Save File (One Projector)

Ceci permet d'effectuer la même opération que [Save File (One Projector)] dans le sous-menu File.



Reload (Current Tab)

Ceci permet d'effectuer la même opération que [Reload (Current Tab)] dans le sous-menu File.



Undo

Ceci permet d'effectuer la même opération que [Undo] dans le sous-menu Edit.



Redo

Ceci permet d'effectuer la même opération que [Redo] dans le sous-menu Edit.



Layout Window

Chaque fois que vous faites un clic, l'écran Layout Window bascule entre affiché et effacé.

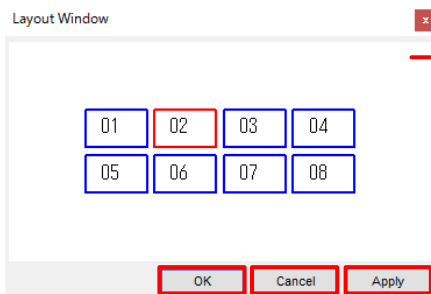
Dans Layout Window, les positions des projecteurs peuvent être modifiées au moyen d'opérations de la souris.

Lorsqu'un projecteur est déplacé, la disposition globale est automatiquement corrigée sur la base du projecteur qui a été déplacé.

Les opérations de l'écran principal peuvent être effectuées même lorsque Layout Window est affiché.

L'écran Layout Window peut également être affiché en sélectionnant [Layout Window] dans le sous-menu View.

L'écran Layout Window ci-dessous est un exemple lorsque huit projecteurs sont connectés.



Zone de sélection

La disposition du projecteur s'affiche.

Vous pouvez changer de projecteur actif en cliquant sur l'un des rectangles représentant les projecteurs.

Le cadre du projecteur sélectionné est indiqué en rouge.

Apply

Cliquez pour appliquer la disposition affichée dans la zone de sélection. L'écran n'est pas fermé.

Cancel

Cliquez pour fermer l'écran sans appliquer la disposition affichée dans la zone de sélection.

OK

Cliquez pour appliquer la disposition affichée dans la zone de sélection et fermer l'écran.



Reset Data (Current Tab)

Ceci permet d'effectuer la même opération que [Reset Data (Current Tab)] dans le sous-menu File.

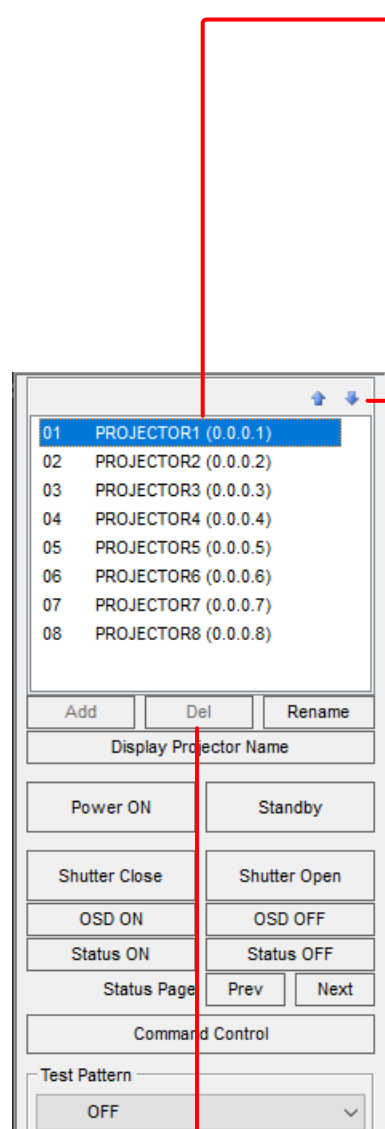


Open File (Current Tab)

Ceci permet d'effectuer la même opération que [Open File (Current Tab)] dans le sous-menu File.

Zone d'opération commune

La zone d'opération commune comprend les opérations qui peuvent être utilisées dans tous les modes d'édition.



Liste des projecteurs

Cette liste affiche les numéros de projecteur, les noms de projecteur et les adresses IP dans l'ordre dans lequel les projecteurs ont été connectés.

Le projecteur actuellement sélectionné est celui dont les données sont en cours d'édition. Tout projecteur de la liste peut être sélectionné pour basculer au projecteur dont les données doivent être éditées.

Remarque

- Il est possible de sélectionner plusieurs projecteurs comme cibles d'opérations en maintenant la touche Ctrl tout en faisant le clic. Dans ce cas, les fonctions suivantes peuvent être utilisées.
Power ON/Standby, Shutter Close/Shutter Open, OSD ON/OSD OFF, Status ON/Status OFF, Status Page, Test Pattern, Display Projector Name, Grid Resolution, Display Grid Lines
- Lorsqu'un projecteur auquel Upgrade kit (ET-UK20) n'a pas été appliqué est connecté, un astérisque (*) apparaît à gauche du nom de ce projecteur. Un message d'erreur s'affiche si vous vous connectez à ce projecteur et tentez d'utiliser les fonctions étendues. ➞ « Activation » (page 12)
- Lorsqu'un projecteur de la liste est sélectionné puis double-cliqué, l'écran de contrôle WEB s'ouvre. Pour plus de détails sur l'écran de contrôle WEB, reportez-vous au manuel d'utilisation du projecteur.
- Lorsque le pointeur de la souris est placé sur un projecteur de la liste, une infobulle apparaît et indique le numéro de modèle et la résolution de ce projecteur.
- Si vous modifiez les informations d'authentification du projecteur (nom d'utilisateur, mot de passe, etc.) par le contrôle WEB après avoir connecté le projecteur à ce logiciel, vous ne pourrez plus vous connecter au projecteur ou le contrôler à l'aide de ce logiciel. Dans ce cas, faites un clic droit sur le projecteur dans la liste, sélectionnez [Property], ouvrez l'écran [Property] et corrigez les informations d'authentification.
➞ « Écran [Property] » (page 45)

Ceci modifie l'ordre des projecteurs dans la liste.

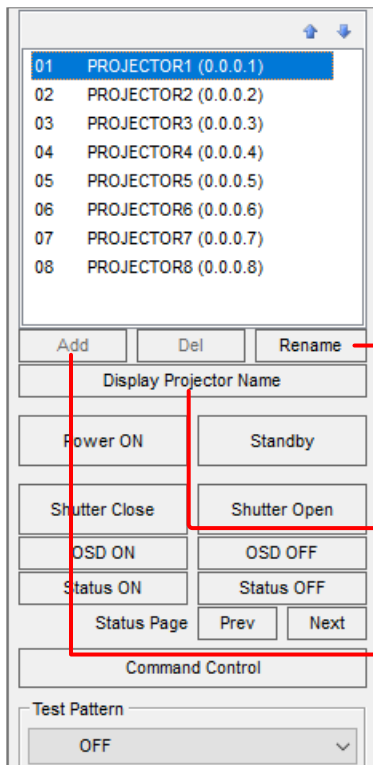
Sélectionnez un projecteur dans la liste, puis cliquez sur le bouton flèche vers le haut pour le faire monter d'une place dans la liste ou sur le bouton flèche vers le bas pour le faire descendre d'une place dans la liste.

Remarque

- Il n'est pas possible de déplacer plusieurs projecteurs en même temps.
- Lorsque vous cliquez sur le bouton flèche vers le haut alors que le projecteur du haut est sélectionné, ou lorsque vous cliquez sur la flèche vers le bas alors que le projecteur du bas est sélectionné, le projecteur ne se déplacera pas.
- Les résultats du déplacement des projecteurs sont répercutés dans Layout Window.
➞ « Fenêtre de disposition » (page 43)

Del

Cliquez pour supprimer le projecteur sélectionné des cibles d'opération. Lorsque tous les projecteurs ont été éliminés, le logiciel se ferme.

**Rename**

Cliquez pour modifier le nom du projecteur actuellement sélectionné.
Un nom peut comporter un maximum de 12 caractères, y compris des lettres (majuscules), des chiffres, des traits d'union et des points.

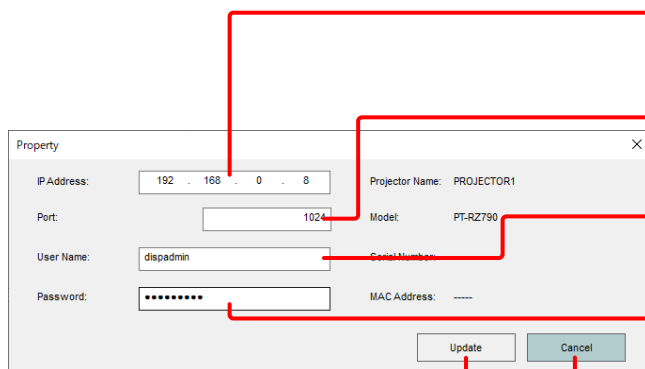
Display Projector Name

Cliquez pour afficher le nom et le numéro du projecteur actuellement sélectionné sur l'image projetée par le projecteur.

Add

Cliquez pour afficher l'écran de sélection de la destination de la connexion LAN et ajouter un nouveau projecteur.

☞ « Réglage et paramètres – Écran principal – Écran de sélection de la destination de la connexion LAN » (page 46)

Écran [Property]**IP Address**

Entrez l'adresse IP du projecteur.

Port

Réglez le numéro de port utilisé pour la connexion au projecteur.

User Name

Entrez le nom d'utilisateur à utiliser pour la connexion au projecteur.

Password

Entrez le mot de passe à utiliser pour la connexion au projecteur.

Remarque

- Entrez le nom d'utilisateur et le mot de passe du compte disposant de privilèges d'administrateur pour le projecteur à connecter.

Cancel

Annulez les informations entrées.

Update

Mettez à jour et reconnectez-vous en utilisant les informations entrées.

Écran de sélection de la destination de la connexion LAN

Lorsque vous cliquez sur **Add**, l'écran de sélection de la destination de la connexion LAN s'affiche. Le projecteur à connecter peut alors être configuré.

IP Address
Sélectionnez ceci pour effectuer une recherche en spécifiant l'adresse IP du projecteur à connecter.

Start IP Address :
Saisissez ici l'adresse IP du projecteur à connecter.
Pour rechercher un projecteur connecté, entrez une adresse IP pour lancer la recherche.

End IP Address :
Pour rechercher un projecteur connecté, cochez la case et entrez une adresse IP pour terminer la recherche.

Remarque

- Spécifiez la même adresse réseau pour Start IP Address et End IP Address.
- Si la plage de recherche est trop large, une erreur se produira lorsque vous lancerez la recherche.

Network
Sélectionnez ceci pour rechercher un projecteur dans le même réseau que votre ordinateur.

Remarque

- Plusieurs adresses IP et masques de sous-réseau sont affichés dans la liste si votre ordinateur est doté de plusieurs interfaces réseau. Sélectionnez dans la liste l'adresse connectée au même réseau que le projecteur à connecter.

Port
Réglez ici le numéro du port qui doit être connecté au projecteur.

User Name
Saisissez ici le nom d'utilisateur du projecteur à connecter.

Password
Saisissez ici le mot de passe du projecteur à connecter.

Remarque

- Entrez le nom d'utilisateur et le mot de passe du compte disposant de privilèges d'administrateur pour le projecteur à connecter.

Exit
Cliquez pour annuler la connexion avec le projecteur et fermer l'écran de sélection de destination de la connexion LAN.

Connect / Search
En l'absence de recherche d'un projecteur connecté, la connexion au projecteur est établie selon les paramètres entrés.
Lors de la recherche d'un projecteur connecté, la recherche du projecteur démarre selon les paramètres entrés.
Un écran d'état s'affiche pendant que la recherche est en cours. ➡
« Démarrage et sortie de l'application – Projektor Search Screen » (page 35)
Lorsque le projecteur est connecté avec succès, l'écran de sélection de destination de la connexion LAN est fermé.

The screenshot shows the projector control interface. At the top, there is a list of projectors (01 to 08) with their respective versions. Below this list are buttons for 'Add', 'Del', and 'Rename'. A section labeled 'Display Projector Name' contains two buttons: 'Power ON' and 'Standby'. Below these are 'Shutter Close' and 'Shutter Open' buttons. Further down are 'OSD ON' and 'OSD OFF' buttons, followed by 'Status ON' and 'Status OFF' buttons. A 'Status Page' section includes 'Prev' and 'Next' buttons. Below this is a 'Command Control' section with a 'Test Pattern' dropdown menu (currently set to 'OFF'). The 'Image Direction' section has a 'Landscape' dropdown. The 'Grid Resolution' section shows '11 x 11' with a 'Use Square Grid' checkbox. The 'Display Grid Lines' section has an 'OFF' dropdown. The 'Cursor Information' section has a 'Display Cursor' checkbox. The 'Coordinate Information' section has radio buttons for 'None', 'Absolute', and 'Relative'. The 'Transfer' section has a 'Manual Transfer' button and a checked 'Auto Transfer' checkbox. Red lines connect these interface elements to their descriptions on the right.

Power ON/Standby

Cliquez sur le bouton gauche pour mettre le projecteur sélectionné en état « On » ou cliquez sur le bouton droit pour le mettre en veille.

Le paramètre est répercuté dans le projecteur même si la case n'a pas été cochée dans

☐ **Auto Transfer.**

Remarque

Lorsque le projecteur est en mode veille, aucune garantie n'est donnée pour les opérations autres que [Power ON].

Shutter Close/Shutter Open

Cliquez sur le bouton gauche pour mettre l'obturateur du projecteur sélectionné en état « On » ou cliquez sur le bouton droit pour le mettre en état « Off ».

Le paramètre est répercuté dans le projecteur même si la case n'a pas été cochée dans

☐ **Auto Transfer.**

OSD ON/OSD OFF

Cliquez pour afficher (ON) ou ne pas afficher (OFF) le menu OSD sur les images du projecteur sélectionné.

Cette opération est répercutée dans le projecteur même si la case n'a pas été cochée pour ☐ **Auto Transfer.**

Status ON/Status OFF

Cliquez pour afficher (ON) ou ne pas afficher (OFF) l'état (informations) sur les images du projecteur sélectionné.

Le paramètre est répercuté dans le projecteur même si la case n'a pas été cochée dans

☐ **Auto Transfer.**

Status Page

Cliquez pour sélectionner la page précédente ou suivante de l'écran d'état lorsque l'état est affiché sur l'image du projecteur.

Le paramètre est répercuté dans le projecteur même si la case n'a pas été cochée dans

☐ **Auto Transfer.**

Contrôle des commandes

Cliquez pour afficher l'écran Command Control.

☞ « Contrôle du projecteur » (page 111)

Test Pattern

Cliquez pour faire basculer l'image projetée par le projecteur sur la mire de test.

Il est possible de sélectionner une mire de test prise en charge par le projecteur sélectionné.

Si plusieurs projecteurs sont sélectionnés, il est possible de sélectionner une mire de test communément prise en charge par les projecteurs sélectionnés.

Valeur par défaut : OFF

Le paramètre est répercuté dans le projecteur même si la case n'a pas été cochée dans

☐ **Auto Transfer.**

Remarque

Une mire de test utilisateur peut être sélectionnée pour les modèles prenant en charge les mires de test utilisateur. Les mires de test utilisateur sont affichées dans les options de sélection comme User1 à User3.

Ce logiciel ne prend pas en charge l'enregistrement, la suppression et le changement de nom des mires de test utilisateur. Effectuez ces opérations, par exemple, à l'aide des fonctions de contrôle Web du projecteur.

The screenshot shows the projector's settings menu. At the top is a list of projectors (01 to 08). Below this are buttons for 'Add', 'Del', and 'Rename'. The 'Display Projector Name' section contains buttons for 'Power ON', 'Standby', 'Shutter Close', 'Shutter Open', 'OSD ON', 'OSD OFF', 'Status ON', 'Status OFF', 'Status Page', 'Prev', and 'Next'. The 'Command Control' section has a 'Test Pattern' dropdown set to 'OFF'. The 'Image Direction' section has a dropdown set to 'Landscape'. The 'Grid Resolution' section has two dropdowns both set to '11'. Below these is a checkbox for 'Use Square Grid' which is checked. The 'Display Grid Lines' dropdown is set to 'OFF'. The 'Cursor Information' section has a checkbox for 'Display Cursor' which is checked. The 'Coordinate Information' section has three radio buttons: 'None', 'Absolute', and 'Relative'. The 'Transfer' section has buttons for 'Manual Transfer' and 'Auto Transfer' which is checked.

Image Direction

Cliquez pour sélectionner une option afin de faire correspondre le sens des images projetées par le projecteur et l'affichage dans ce logiciel.

Landscape : Affiche les images projetées telles quelles.
 Landscape (Flipped) : Rotation de 180 degrés (retournement haut/bas et gauche/droite).
 Portrait (Clockwise) : L'affichage est pivoté dans le sens horaire (90 degrés à droite).
 Portrait (Counterclockwise) : L'affichage est pivoté dans le sens antihoraire (90 degrés à gauche).

Valeur par défaut : Landscape

Remarque

Cette opération ne modifie pas les paramètres du projecteur.
 Réglez ceci individuellement pour chaque projecteur connecté.

Grid Resolution (horizontale)

Le nombre de grilles dans le sens horizontal est sélectionné ici.

Grid Resolution (verticale)

Le nombre de grilles dans le sens vertical est sélectionné ici.

Le nombre de grilles pouvant être sélectionnées diffère selon le modèle et la résolution du projecteur sélectionné.

La limite supérieure pour le nombre de grilles diffère selon que l'Upgrade kit (ET-UK20) a été appliqué ou non au projecteur sélectionné.

☞ « Activation » (page 12)

Lorsque la case est cochée pour ☒ **Use Square Grid**, les deux résolutions de grille (horizontale et verticale) ne font plus qu'une, et le bouton permettant de sélectionner la combinaison du nombre de grilles dont les intervalles horizontaux et verticaux sont identiques est sélectionné. S'il n'y a pas de combinaison du nombre de grilles dont les intervalles horizontaux et verticaux sont identiques, ceci est désactivé.

Le nombre de grilles pouvant être sélectionnées diffère selon le modèle et la résolution du projecteur sélectionné.

Les combinaisons pouvant être sélectionnées diffèrent selon que l'Upgrade kit (ET-UK20) a été appliqué ou non au projecteur sélectionné.

☞ « Activation » (page 12)

01 PROJECTOR1 (0.0.0.1)
 02 PROJECTOR2 (0.0.0.2)
 03 PROJECTOR3 (0.0.0.3)
 04 PROJECTOR4 (0.0.0.4)
 05 PROJECTOR5 (0.0.0.5)
 06 PROJECTOR6 (0.0.0.6)
 07 PROJECTOR7 (0.0.0.7)
 08 PROJECTOR8 (0.0.0.8)

Add Del Rename

Display Projector Name

Power ON Standby

Shutter Close Shutter Open

OSD ON OSD OFF

Status ON Status OFF

Status Page Prev Next

Command Control

Test Pattern
OFF

Image Direction
Landscape

Grid Resolution
11 x 11

☐ Use Square Grid

Display Grid Lines
OFF

Cursor Information
☒ Display Cursor

Coordinate Information
☐ None
☐ Absolute
☐ Relative

Transfer
Manual Transfer

☒ Auto Transfer

Display Grid Lines

La couleur des grilles à projeter est sélectionnée ici.

OFF, White, Black, Red, Green, Blue, Cyan, Magenta, Yellow

Valeur par défaut : OFF

Le paramètre est répercuté dans le projecteur même si la case n'a pas été cochée dans

☐ Auto Transfer.

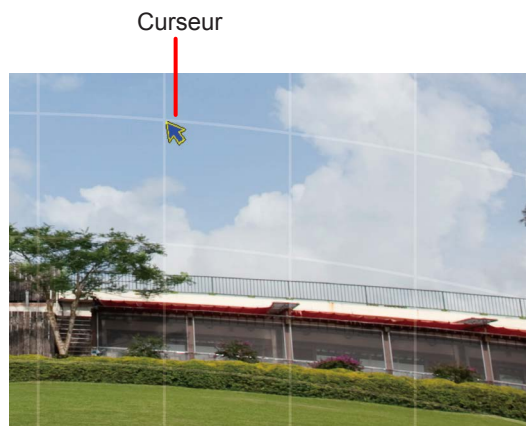
Cursor Information

Lorsque la case est cochée pour ☒ Display Cursor, le curseur indiquant la position du point de contrôle peut être affiché sur l'image projetée.

Remarque

Le curseur n'apparaît qu'en haut à gauche lorsque le point de contrôle a été sélectionné à l'aide d'une ligne ou d'une zone.

Si plusieurs points de contrôle ont été sélectionnés, le curseur ne s'affichera qu'au dernier point de contrôle sélectionné.

**Coordinate Information**

Le mode pour lequel afficher les coordonnées des points de contrôle est sélectionné ici lorsque les grilles ont été définies dans l'un des modes d'édition.

None : Les coordonnées ne sont pas affichées.

Absolute : Les coordonnées du point de contrôle supérieur gauche utilisé comme point d'origine sont affichées à côté des points de contrôle.

Relative : Les coordonnées de la position initiale du point de contrôle dans la grille sélectionnée, utilisée comme point d'origine, sont affichées à côté des points de contrôle.

Remarque

Si les intervalles de grille sont étroits, les coordonnées peuvent ne pas être affichées même si Absolute ou Relative a été sélectionné.

Manual Transfer

Lorsque vous cliquez sur ce bouton, les paramètres édités sont répercutés dans le projecteur.

Lorsque la case est cochée dans ☒ Auto Transfer, dès qu'un paramètre est modifié, ce paramètre sera répercuté dans le projecteur.

L'état dans lequel le logiciel a été quitté sera maintenu lors du prochain démarrage du logiciel.

Bouton [AUTO ADJUST] (réglage automatique de l'écran)

Ceci permet un réglage automatique de la correction de la géométrie, de la fusion des bords, de la couleur et de la luminosité selon la forme de l'écran grâce à l'utilisation d'une caméra connectée en externe.

Cliquez sur le bouton [AUTO ADJUST] pour afficher l'écran Auto Screen Adjustment.

☞ « Réglage automatique de l'écran » (page 115)

Remarque

Si vous cliquez sur le bouton [AUTO ADJUST] alors que « Auto Screen Adjustment plug-in software » n'est pas installé, un message indiquant que l'installation du plug-in est requise apparaîtra. De même, si vous cliquez sur le bouton [AUTO ADJUST] alors que la combinaison des versions de « Geometric & Setup Management Software » et « Auto Screen Adjustment plug-in software » n'est pas compatible, un message d'erreur apparaîtra. Vérifiez le numéro de version de « Auto Screen Adjustment plug-in software » indiqué dans le message d'erreur, puis réinstallez « Auto Screen Adjustment plug-in software » afin que sa version soit compatible.

☞ « Installation de « Auto Screen Adjustment plug-in software » » (page 8)

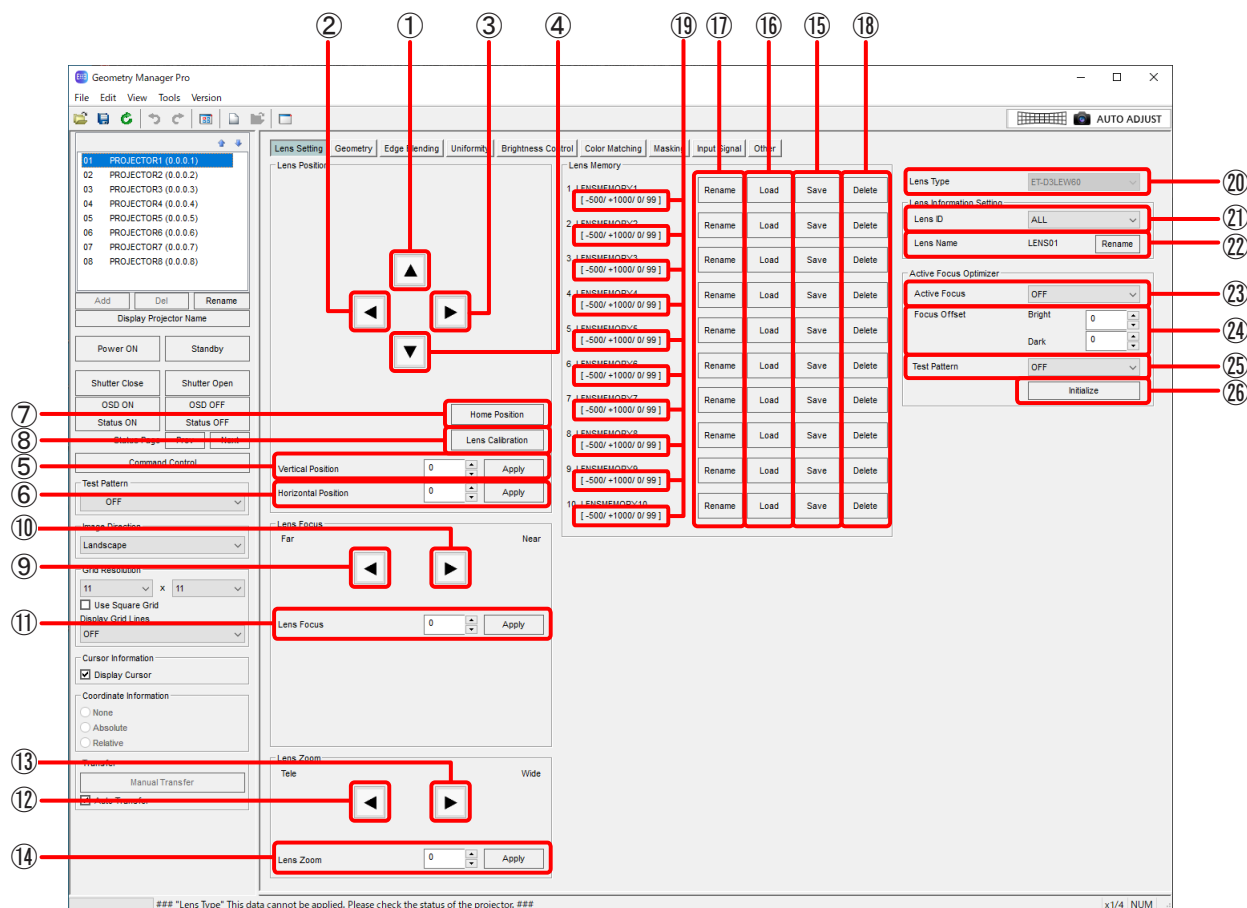
Barre d'état

Il s'agit de l'endroit où s'affichent la progression du transfert des données, les messages d'erreur et le taux d'agrandissement de la zone d'édition.

Paramètres de l'objectif

Les paramètres de l'objectif sont sélectionnés sur cet écran. Ceci peut être désactivé selon le modèle.

Écran Lens Setting



① Vers le haut

Sert à déplacer l'image projetée vers le haut.

Lorsque vous cliquez et maintenez le bouton enfoncé, le déplacement s'accélère comme lors des opérations effectuées avec la télécommande.

Selon le modèle de projecteur, trois boutons peuvent être disponibles.

Dans ce cas, l'amplitude de déplacement augmente progressivement pour chaque bouton dans l'ordre suivant ; , , .

② Vers la gauche

Sert à déplacer l'image projetée vers la gauche.

Lorsque vous cliquez et maintenez le bouton enfoncé, le déplacement s'accélère comme lors des opérations effectuées avec la télécommande.

Selon le modèle de projecteur, trois boutons peuvent être disponibles.

Dans ce cas, l'amplitude de déplacement augmente progressivement pour chaque bouton dans l'ordre suivant ; , , .

③ Vers la droite

Sert à déplacer l'image projetée vers la droite.

Lorsque vous cliquez et maintenez le bouton enfoncé, le déplacement s'accélère comme lors des opérations effectuées avec la télécommande.

Selon le modèle de projecteur, trois boutons peuvent être disponibles.

Dans ce cas, l'amplitude de déplacement augmente progressivement pour chaque bouton dans l'ordre suivant ; , , .

④ Vers le bas

Sert à déplacer l'image projetée vers le bas.

Lorsque vous cliquez et maintenez le bouton enfoncé, le déplacement s'accélère comme lors des opérations effectuées avec la télécommande.

Selon le modèle de projecteur, trois boutons peuvent être disponibles.

Dans ce cas, l'amplitude de déplacement augmente progressivement pour chaque bouton dans l'ordre suivant ; ▼ , ▼ , ▼ .

⑤ Vertical Position

Spécifie la position verticale de l'image sous forme de valeur numérique.

L'image se déplace vers la position spécifiée lorsque vous cliquez sur le bouton [Apply].

Cette fonction ne peut être utilisée que pour les projecteurs qui en sont dotés.

⑥ Horizontal Position

Spécifie la position horizontale de l'image sous forme de valeur numérique.

L'image se déplace vers la position spécifiée lorsque vous cliquez sur le bouton [Apply].

Cette fonction ne peut être utilisée que pour les projecteurs qui en sont dotés.

⑦ Home Position

Cliquez pour déplacer la position de l'objectif vers la position initiale.

⑧ Lens Calibration

Cliquez pour définir automatiquement la limite de déplacement de l'objectif ainsi que sa position initiale.

⑨ Lens Focus (Far)

Cliquez sur ces boutons pour régler la mise au point sur « loin ».

Lorsque vous cliquez et maintenez le bouton enfoncé, le déplacement s'accélère comme lors des opérations effectuées avec la télécommande.

Selon le modèle de projecteur, trois boutons peuvent être disponibles.

Dans ce cas, plus le bouton est situé vers la gauche, plus la mise au point s'écarte.

⑩ Lens Focus (Near)

Cliquez sur ces boutons pour régler la mise au point sur « proche ».

Lorsque vous cliquez et maintenez le bouton enfoncé, le déplacement s'accélère comme lors des opérations effectuées avec la télécommande.

Selon le modèle de projecteur, trois boutons peuvent être disponibles.

Dans ce cas, plus le bouton est situé vers la droite, plus la mise au point se rapproche.

⑪ Lens Focus

Spécifie la position de mise au point sous forme de valeur numérique.

L'image se déplace vers la position spécifiée lorsque vous cliquez sur le bouton [Apply].

Cette fonction ne peut être utilisée que pour les projecteurs qui en sont dotés.

⑫ Lens Zoom (Tele)

Cliquez sur ces boutons pour réduire la taille de l'image projetée (zoom arrière).

Lorsque vous cliquez et maintenez le bouton enfoncé, le déplacement s'accélère comme lors des opérations effectuées avec la télécommande.

Selon le modèle de projecteur, trois boutons peuvent être disponibles.

Dans ce cas, l'image est réduite par étapes de plus en plus importantes en cliquant sur les boutons situés de plus en plus vers la gauche.

⑬ Lens Zoom (Wide)

Cliquez sur ces boutons pour agrandir la taille de l'image projetée (zoom avant).

Lorsque vous cliquez et maintenez le bouton enfoncé, le déplacement s'accélère comme lors des opérations effectuées avec la télécommande.

Selon le modèle de projecteur, trois boutons peuvent être disponibles.

Dans ce cas, l'image est agrandie par étapes de plus en plus importantes en cliquant sur les boutons situés de plus en plus vers la droite.

⑭ Lens Zoom

Spécifie la position du zoom sous forme de valeur numérique.

L'image se déplace vers la position spécifiée lorsque vous cliquez sur le bouton [Apply].

Cette fonction ne peut être utilisée que pour les projecteurs qui en sont dotés.

⑮ Lens Memory Save

Cliquez sur ces boutons pour enregistrer la position de mise au point, la position de décalage et la position de zoom de l'objectif réglé dans la mémoire de l'objectif du projecteur.

Le nombre de mémoires d'objectif disponibles pour enregistrer les paramètres d'objectif varie selon le modèle.

Même si aucune case n'a été cochée pour ☐ **Auto Transfer**, les paramètres sont enregistrés dans la mémoire de l'objectif lorsque vous cliquez sur le bouton [Save].

Cette fonction ne peut être utilisée que pour les projecteurs qui en sont dotés.

⑯ Lens Memory Load

Cliquez sur ces boutons pour sélectionner et charger la mémoire d'objectif dont les paramètres sont enregistrés dans le projecteur.

L'objectif se déplace automatiquement vers les positions enregistrées de mise au point, de zoom et de décalage.

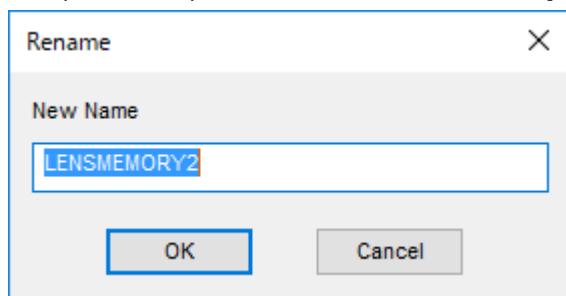
Même si aucune case n'a été cochée pour ☐ **Auto Transfer**, les paramètres sont chargés depuis la mémoire de l'objectif lorsque vous cliquez sur le bouton [Load].

Cette fonction ne peut être utilisée que pour les projecteurs qui en sont dotés.

⑰ Lens Memory Rename

Cliquez sur ces boutons pour renommer les paramètres de la mémoire d'objectif.

Lorsque vous cliquez sur l'un des boutons, l'écran [Rename] s'affiche.



Lorsque vous saisissez un nouveau nom et cliquez sur le bouton [OK], l'écran [Rename] se ferme et le nom des paramètres de la mémoire d'objectif du projecteur est modifié.

Un nom peut comporter un maximum de 16 caractères, y compris des lettres, des chiffres, des traits d'union et des points.

Si vous cliquez sur le bouton [Cancel], l'écran [Rename] se ferme sans renommer les paramètres de la mémoire d'objectif.

Cette fonction ne peut être utilisée que pour les projecteurs qui en sont dotés.

⑱ Lens Memory Delete

Cliquez sur ces boutons pour supprimer les paramètres enregistrés dans la mémoire d'objectif du projecteur.

Même si la case de transfert ☐ **Auto Transfer** n'est pas cochée, les paramètres sont supprimés de la mémoire d'objectif lorsque vous cliquez sur le bouton [Delete].

Cette fonction ne peut être utilisée que pour les projecteurs qui en sont dotés.

⑲ Lens Memory Position

Ces éléments affichent la valeur de chaque position de la mémoire d'objectif enregistrée dans le projecteur.

Les valeurs affichées sont, dans l'ordre de gauche à droite : Lens Shift Vertical, Lens Shift Horizontal, Lens Focus et Lens Zoom.

Si la valeur correspondante n'est pas enregistrée, elle ne sera pas affichée.

Cette fonction ne peut être utilisée que pour les projecteurs qui en sont dotés.

⑳ Lens Type

Spécifiez la référence de l'objectif.

Cette fonction ne peut être utilisée que pour les projecteurs qui en sont dotés.

②① Lens ID

Spécifiez ALL ou une valeur comprise entre 1 et 255 pour l'ID utilisé pour l'identification de l'objectif.
 Cette fonction ne peut être utilisée que pour les projecteurs qui en sont dotés.

②② Lens Name

Spécifiez le nom de l'objectif.
 Un nom peut comporter un maximum de 12 caractères, y compris des lettres, des chiffres, des traits d'union et des points.
 Cette fonction ne peut être utilisée que pour les projecteurs qui en sont dotés.

②③ Active Focus

Active ou désactive la fonction d'optimisation de la mise au point active.
 Cette fonction ne peut être utilisée que pour les projecteurs qui en sont dotés.

②④ Focus Offset

Définissez la valeur de correction de mise au point lorsque la luminosité maximale spécifiée atteint l'objectif ou lorsque peu de lumière atteint l'objectif, respectivement pour Bright et Dark.
 Cette fonction ne peut être utilisée que pour les projecteurs qui en sont dotés.

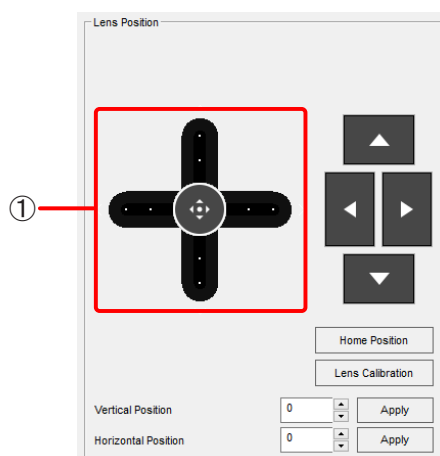
②⑤ Test Pattern

Sélectionnez la mire de test utilisé pour le réglage avec la fonction d'optimisation de la mise au point active.
 Cette fonction ne peut être utilisée que pour les projecteurs qui en sont dotés.

②⑥ Initialize

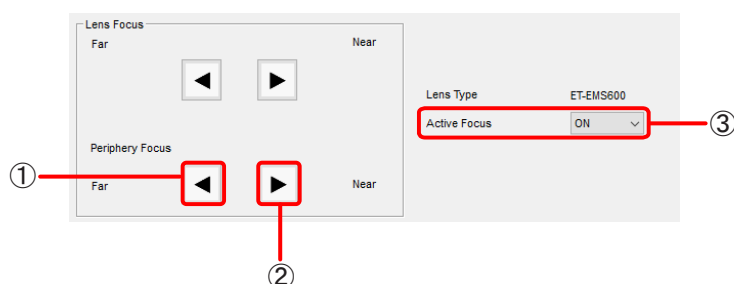
Initialise la valeur de Focus Offset.
 Cette fonction ne peut être utilisée que pour les projecteurs qui en sont dotés.

Pour certains projecteurs, l'écran apparaît comme suit.

Lens Position**① Barre de défilement**

Permet de déplacer l'image projetée vers le haut, le bas, la gauche et la droite.
 Vous pouvez utiliser la barre de défilement en faisant glisser le curseur central le long du rail. L'opération s'effectue à trois vitesses (faible, moyenne et élevée) selon la distance entre la position du curseur et le centre.
 Cette fonction ne peut être utilisée que pour les projecteurs qui en sont dotés.

Lens Focus



① Periphery Focus (Far)

Règle la mise au point périphérique des images projetées sur « loin ».

Lorsque vous cliquez et maintenez le bouton enfoncé, le déplacement s'accélère comme lors des opérations effectuées avec la télécommande.

Cette fonction ne peut être utilisée que pour les projecteurs qui en sont dotés.

② Periphery Focus (Near)

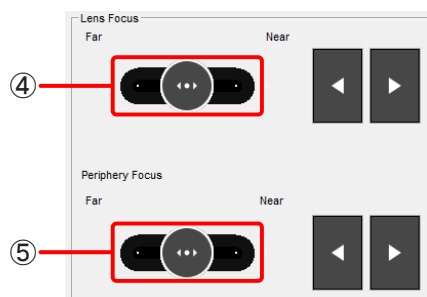
Règle la mise au point périphérique des images projetées sur « proche ».

Lorsque vous cliquez et maintenez le bouton enfoncé, le déplacement s'accélère comme lors des opérations effectuées avec la télécommande.

Cette fonction ne peut être utilisée que pour les projecteurs qui en sont dotés.

③ Active Focus

Active ou désactive la fonction de retour de température pour la mise au point de l'objectif.



④ Barre de défilement (Lens Focus)

Permet de régler la mise au point de l'image projetée.

Vous pouvez utiliser la barre de défilement en faisant glisser le curseur central le long du rail. L'opération s'effectue à trois vitesses (faible et élevée) selon la distance entre la position du curseur et le centre.

Cette fonction ne peut être utilisée que pour les projecteurs qui en sont dotés.

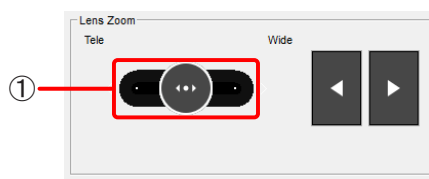
⑤ Barre de défilement (Periphery Focus)

Permet de régler la mise au point périphérique de l'image projetée.

Vous pouvez utiliser la barre de défilement en faisant glisser le curseur central le long du rail. L'opération s'effectue à trois vitesses (faible et élevée) selon la distance entre la position du curseur et le centre.

Cette fonction ne peut être utilisée que pour les projecteurs qui en sont dotés.

Lens Zoom



① Barre de défilement

Permet d'agrandir ou de réduire la taille de l'image projetée.

Vous pouvez utiliser la barre de défilement en faisant glisser le curseur central le long du rail. L'opération s'effectue à trois vitesses (faible et élevée) selon la distance entre la position du curseur et le centre.

Cette fonction ne peut être utilisée que pour les projecteurs qui en sont dotés.

Correction de la géométrie

Des mires de test ou des grilles sont projetées sur l'écran et les parties de l'image qui ne sont pas naturelles sont corrigées. En ajustant le nombre de grilles ou le nombre de points de contrôle, les images peuvent être rendues plus naturelles. Utilisez la souris pour effectuer des corrections grossières et utilisez les touches du curseur sur le clavier ou saisissez des valeurs numériques pour effectuer des corrections fines.

- Faites glisser le point de contrôle avec la souris tout en maintenant la touche Maj enfoncée pour le déplacer dans le sens horizontal ou le sens vertical.
- Sélectionnez le point de contrôle et appuyez sur la touche du curseur tout en maintenant la touche Ctrl enfoncée pour le déplacer par incréments de 0,2 pixel. Sélectionnez le point de contrôle et appuyez sur la touche du curseur tout en maintenant la touche Alt enfoncée pour le déplacer par incréments de 4 pixels.

Les points de contrôle peuvent également être sélectionnés et déplacés avec une manette de jeu.

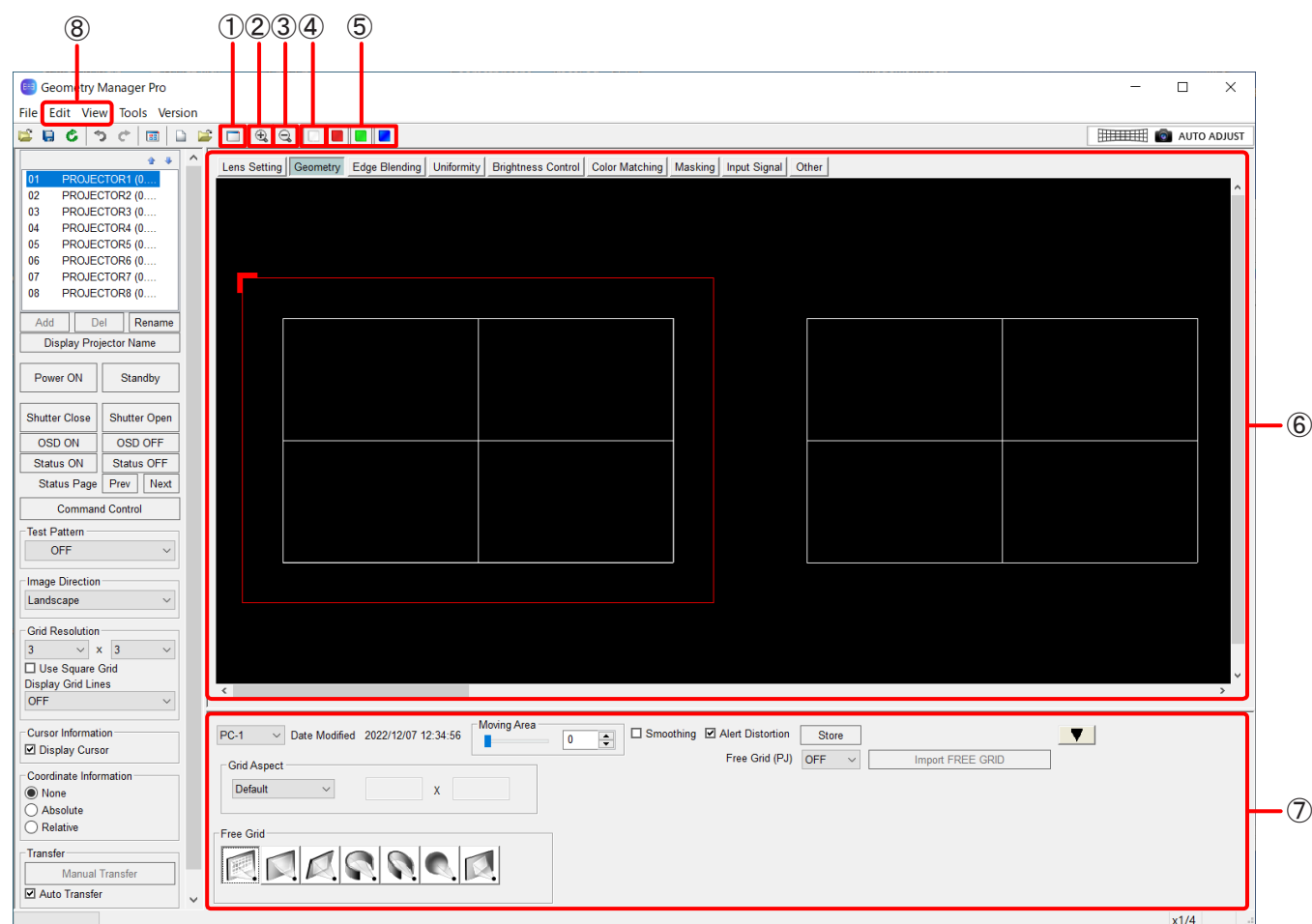
☞ « Préparation de l'utilisation avec une manette de jeu » (page 149)

Remarque

Lorsque le nombre de grilles affichées pendant les réglages en cours est réduit, les informations de la grille corrigée peuvent être perdues.

Il est recommandé d'afficher d'abord un petit nombre de grilles pour effectuer les réglages grossiers, puis un plus grand nombre de grilles pour effectuer les réglages fins.

Écran Geometry



① Sous-fenêtre

Chaque fois que vous faites un clic, l'écran Sub Window bascule entre affiché et effacé.

Une image de l'ensemble de la zone de projection est affichée dans Sub Window.

- Le cadre rouge autour de Sub Window indique la plage d'affichage dans la zone d'édition.
- L'affichage de Sub Window peut également être basculé entre affiché et effacé dans le sous-menu View.

② Zoom avant

Fait un zoom avant sur la zone d'édition.

③ Zoom arrière

Fait un zoom arrière sur la zone d'édition.

④ Blanc

Permet de corriger simultanément les composantes de couleur RGB.

Remarque

Ceci peut être désactivé selon le modèle.

⑤ Rouge, Vert, Bleu

Permettent de corriger uniquement la composante de la couleur sélectionnée.

Remarque

Ceci peut être désactivé selon le modèle.

⑥ Zone d'édition

L'image peut être corrigée en sélectionnant la grille à l'aide de la souris.

Les paramètres établis dans la zone d'opération sont également répercutés dans cette zone.

Le cadre rouge le plus à l'extérieur indique la zone maximale qui peut être projetée.

Le cadre rouge comporte une marque en forme de L qui indique l'orientation de l'image. Cette marque s'affiche en haut à gauche lorsque le paramètre Image Direction est en Landscape, et l'endroit où il s'affiche se déplace également en fonction du paramètre Image Direction.

⑦ Zone d'opération

Il s'agit de l'endroit où s'affichent les boutons, les barres de défilement, etc. utilisés par la correction de la géométrie.

Les opérations effectuées diffèrent selon la mire de correction sélectionnée.

☞ « Zone d'opération » (page 60)

⑧ Edit, View

Les éléments de menu suivants peuvent être utilisés dans l'écran Geometry.

Sous-menu Edit**Lock**

Verrouille les points de contrôle des grilles sélectionnées.

Remarque

Un point de contrôle verrouillé ne se déplacera pas même si la mire de correction a été modifiée.

Le verrouillage ne sera pas libéré même si le nombre de grilles a été modifié.

Unlock

Déverrouille les points de contrôle sélectionnés.

Free

Cliquez pour libérer la sélection du point de contrôle.

Reset

Cliquez pour rétablir l'état initial des points de contrôle sélectionnés.

Flip Vertical

Cliquez pour retourner verticalement l'état de la correction de la totalité de l'image.

Flip Horizontal

Cliquez pour retourner horizontalement l'état de la correction de la totalité de l'image.

Sous-menu View**Image Direction**

Faites correspondre le sens de la zone d'édition aux images projetées par le projecteur.

Ceci permet d'effectuer la même opération que Image Direction dans la zone d'opération commune.

Grid Resolution**Use Square Grid**

Ceci permet de sélectionner la combinaison du nombre de grilles qui peuvent être sélectionnées avec une case cochée ☐ **Use Square Grid** dans la zone d'opération commune.

X

Le nombre de grilles dans le sens horizontal est sélectionné ici.

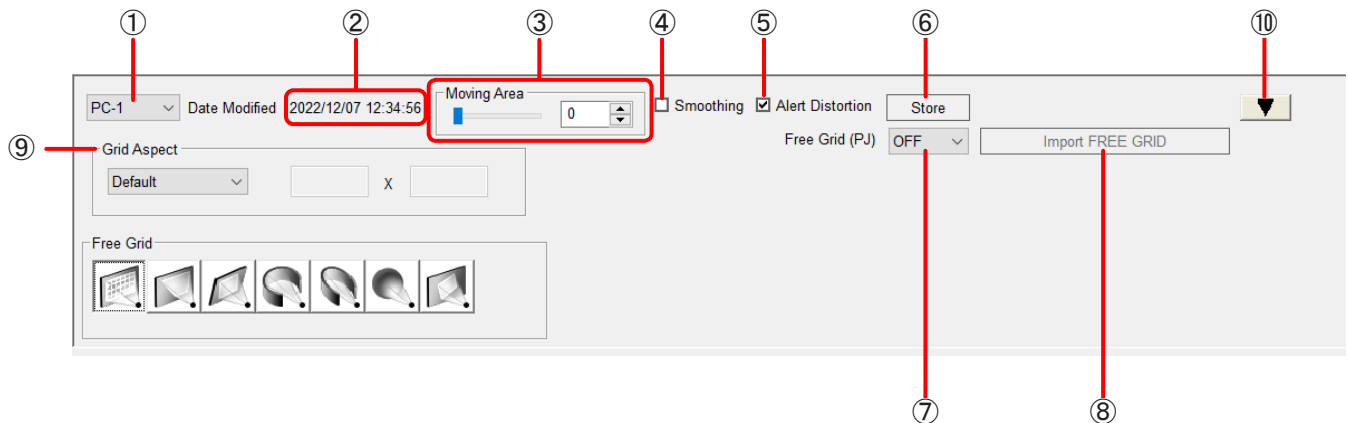
Ceci permet d'effectuer la même opération que Grid Resolution (horizontal) dans la zone d'opération commune.

Y

Le nombre de grilles dans le sens vertical est sélectionné ici.

Ceci permet d'effectuer la même opération que Grid Resolution (vertical) dans la zone d'opération commune.

■ Zone d'opération



① Basculement du mode

OFF : Désactive la correction de la géométrie.

PC-1 / PC-2 / PC-3 : Active la correction de la géométrie.

Remarque

Lorsque la correction de la géométrie est activée, une seule donnée (PC) peut être enregistrée sur certains modèles.

② Date et heure d'enregistrement

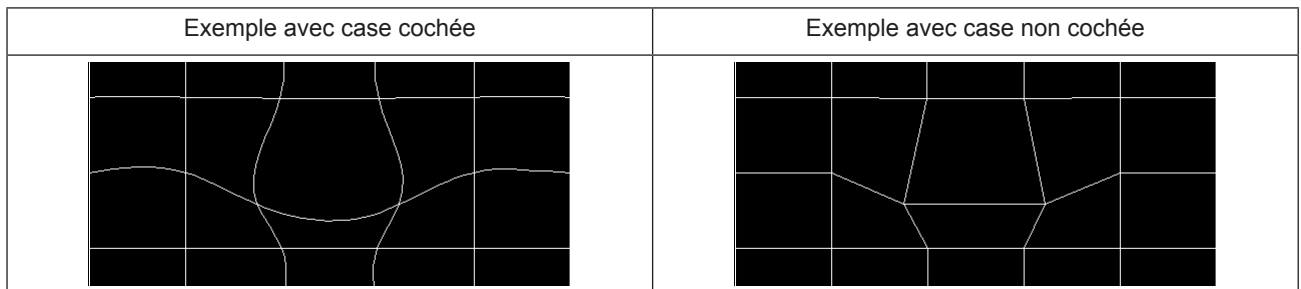
Affiche la date et l'heure auxquelles les données de correction de la géométrie ont été enregistrées dans le projecteur. L'indication « ----/--/-- --:--:-- » apparaît pour les modèles qui ne prennent pas en charge cette fonction.

③ Moving Area

Réglez ici la plage des effets exercés sur les grilles autour des points de contrôle qui ont été glissés et déplacés.

④ Smoothing

La correction à l'aide de courbes peut être effectuée lorsqu'une case est cochée dans ☒ **Smoothing**.



⑤ Alert Distortion

Si un paramètre dépassant la limite de distorsion géométrique est envoyé au projecteur lorsque ☒ **Alert Distortion** est coché, un message d'erreur s'affiche dans la boîte de dialogue. Le message d'erreur s'affiche dans la barre d'état si

☐ **Auto Transfer** est coché.

☒ **Alert Distortion** est sélectionné comme paramètre par défaut.

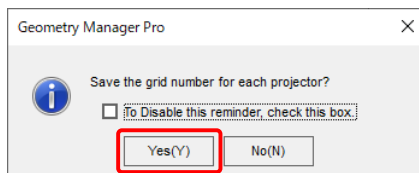
Si ☐ **Alert Distortion** n'est pas coché, même les paramètres dépassant les limites de correction de la géométrie peuvent être envoyés au projecteur. Cependant, dans ce cas, les images projetées peuvent être déformées.

⑥ Store

Cliquez sur ce bouton pour enregistrer les paramètres actuels dans le projecteur après qu'ils ont été répercutés. Le paramètre Grid Resolution actuel est également enregistré dans le projecteur au même moment.

Remarque

- Un écran de sélection du dossier d'enregistrement dans le projecteur peut apparaître pour certains modèles.
- Sur certains modèles, le paramètre Grid Resolution n'est pas enregistré dans le projecteur. Un écran demandant si vous souhaitez enregistrer le paramètre Grid Resolution apparaît lorsque vous quittez ce logiciel, et vous pouvez alors l'enregistrer dans ce logiciel en sélectionnant [Yes]. Le paramètre peut être enregistré pour un maximum de 99 projecteurs, et lorsque cette limite est atteinte, les paramètres sont écrasés en commençant par la date et de l'heure d'enregistrement les plus anciennes.



Lorsque le paramètre Grid Resolution est enregistré, le paramètre Grid Resolution enregistré sera chargé au prochain démarrage du logiciel. Cependant, pour les modèles capables d'enregistrer ce paramètre directement dans le projecteur, le paramètre Grid Resolution dans le projecteur est prioritaire.

⑦ Free Grid (PJ)

Active ou désactive la correction de la géométrie libre pour PC-1 à PC-3 actuellement sélectionnés pour le projecteur.

Remarque

Ceci peut être désactivé selon le modèle.

⑧ Import FREE GRID

Répercute les résultats de correction de [FREE GRID] dans le menu OSD du projecteur.

Ceci s'applique aux résultats de correction de [FREE GRID] pour PC-1 à PC-3 actuellement sélectionnés.

Cette fonction n'est disponible que pour les modèles dotés de la fonction de correction FREE GRID dans le projecteur.

Remarque

Ceci peut être désactivé selon le modèle.

⑨ Grid Aspect

Lorsque les rapports d'aspect de la grille et de l'image projetée sont différents, permet de basculer le rapport d'aspect de la grille afin qu'il corresponde à celui de l'image projetée.

Par exemple, si le rapport d'aspect de l'image projetée est 4:3, la grille peut être alignée avec le périmètre extérieur en basculant Grid Aspect sur 4:3.

Remarque

- La qualité de l'image projetée peut momentanément changer lorsque Grid Aspect est basculé sur une valeur autre que Default, car les paramètres [SCREEN SETTING] et [ASPECT] du menu OSD du projecteur sont basculés, puis le traitement est effectué par la correction de la géométrie.
- Même si Grid Aspect est basculé sur une valeur autre que Default, cliquer sur le bouton Store le ramène à Default.

⑩ Basculement de l'affichage

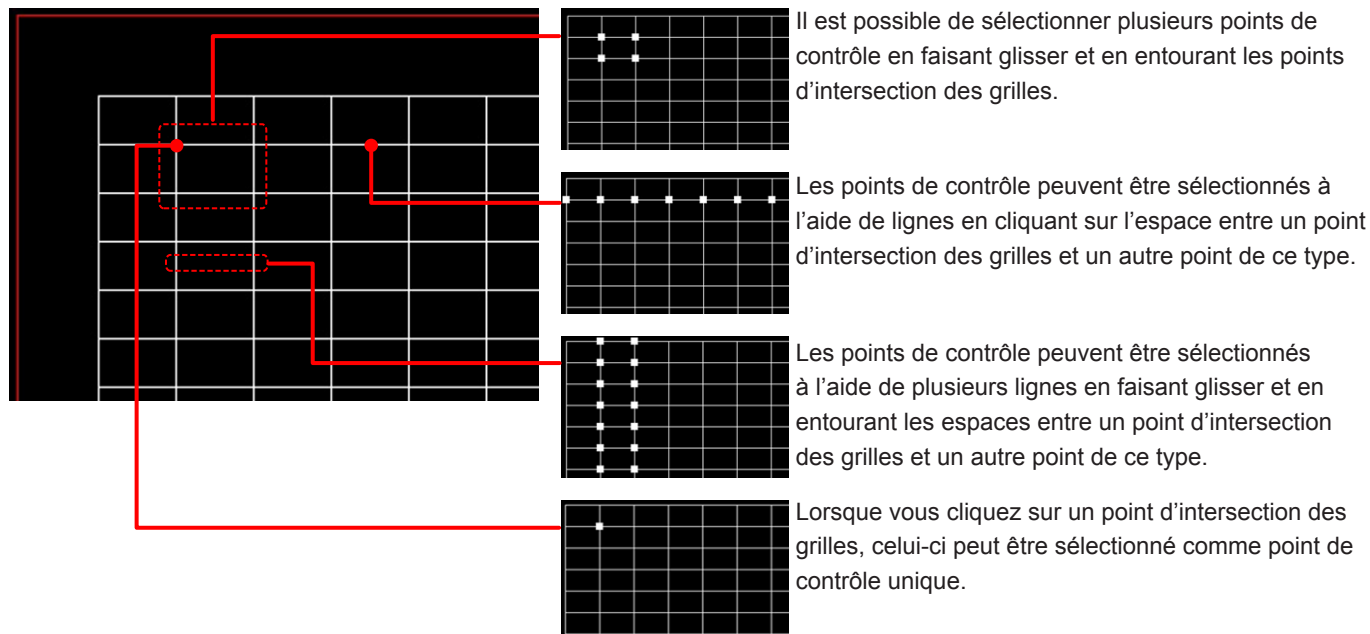
Cliquez sur  pour réduire la zone d'opération ; inversement, cliquez sur  pour l'agrandir.

Sélection des points de contrôle

Sélectionnez l'écran Geometry et basculez le mode sur une valeur autre que OFF. Les points de contrôle peuvent maintenant être sélectionnés.

☞ « Free Grid (correction des formes libres) » (page 63)

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



En cliquant (ou en faisant glisser) tout en maintenant la touche Ctrl enfoncée, un autre point de contrôle peut être sélectionné tandis que le point de contrôle actuellement sélectionné reste sélectionné.

Pour déplacer la sélection vers le point de contrôle adjacent, appuyez sur la touche Tab ou sur les touches Shift + Tab lorsqu'un point de contrôle est sélectionné, ou appuyez sur la touche du curseur tout en maintenant la touche Shift enfoncée.

Pour annuler la sélection du point de contrôle, cliquez à un endroit autre que la grille avec la souris ou sélectionnez [Free] dans le sous-menu Edit affiché en faisant un clic droit.

Clic droit

Le menu avec les éléments décrits ci-dessous s'affiche lorsqu'un point de contrôle de grille est sélectionné et que vous faites un clic droit avec la souris.

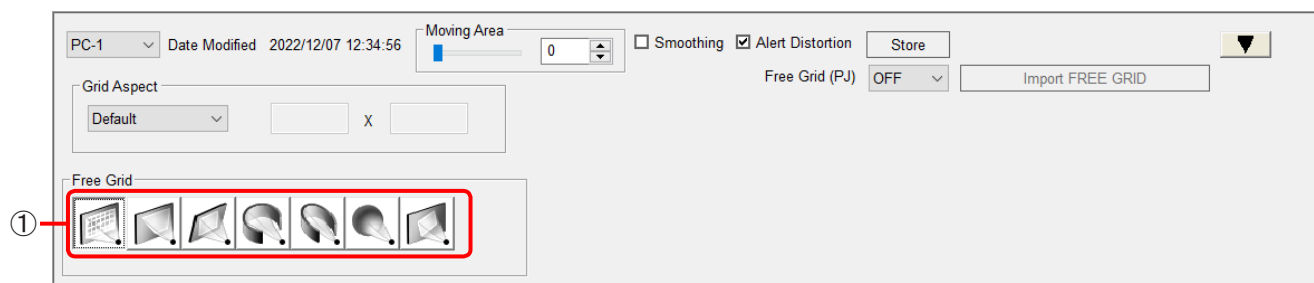
Les fonctions de menu sont les mêmes que celles du sous-menu Edit.

☞ « Sous-menu Edit » (page 58).

Lock, Unlock, Free, Reset, Flip Vertical, Flip Horizontal

Free Grid (correction des formes libres)

La zone d'opération Free Grid est l'endroit où les opérations pour toutes les mires de correction sont sélectionnées. Les corrections effectuées avec Free Grid sont également répercutées dans la zone d'édition des autres mires de correction. Vous pouvez superposer des corrections en sélectionnant une autre mire de correction après avoir effectué des corrections avec Free Grid, puis en configurant les paramètres de chaque mire de correction.



① Mires de correction

Il est possible de sélectionner l'une des mires de correction suivantes.

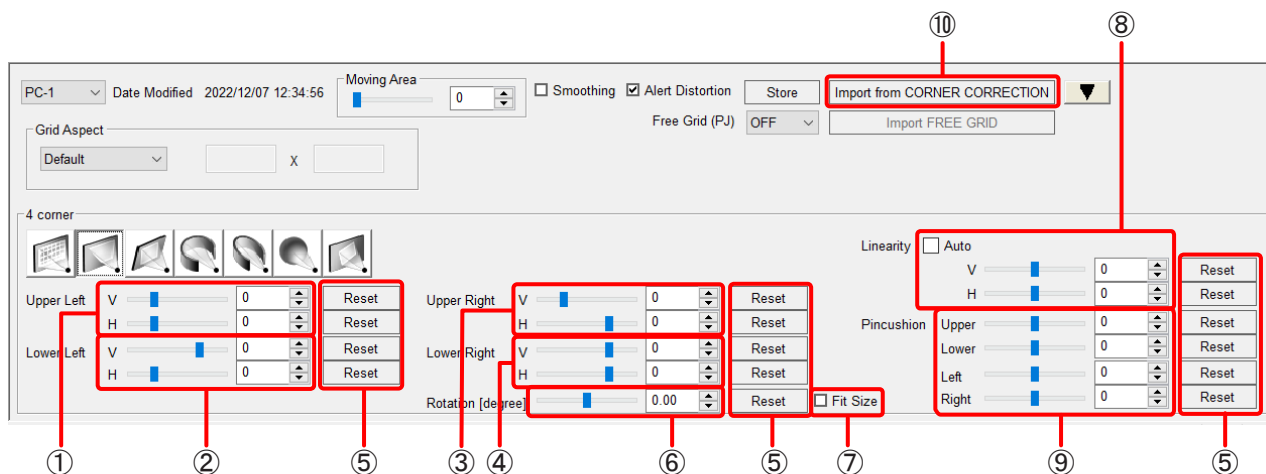
- Free Grid (correction des formes libres)
- 4 Corner (correction des 4 coins)
- Keystone (correction de la forme du trapèze)
- Cylindrical screen (correction de la forme cylindrique)
- Elliptical screen (correction de la forme elliptique)
- Spherical screen (correction de la forme sphérique)
- Rotation (correction de la rotation)

Pour utiliser cette fonction, l'Upgrade kit (ET-UK20) doit être appliqué au projecteur sélectionné, à l'exception de certains projecteurs.

☞ « Activation » (page 12)

4 Corner (correction des 4 coins)

Les positions des quatre coins de l'image sont définies avec ce type de correction.



① Upper Left

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

Les plages de paramétrage varient selon le modèle de projecteur et la résolution.

② Lower Left

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

Les plages de paramétrage varient selon le modèle de projecteur et la résolution.

③ Upper Right

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

Les plages de paramétrage varient selon le modèle de projecteur et la résolution.

④ Lower Right

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

Les plages de paramétrage varient selon le modèle de projecteur et la résolution.

⑤ Reset

Cliquez pour réinitialiser les paramètres respectifs qui ont été modifiés.

⑥ Rotation [degree]*

Règle l'angle de rotation de l'image.

⑦ Fit Size*

Les images projetées dépassent parfois de la zone de projection lorsqu'elles sont pivotées.

Lorsqu'une case est cochée pour ☐ Fit Size, l'image est réduite à une taille permettant de la projeter lorsqu'elle dépasse la zone de projection.

L'image ne sera pas réduite si la case n'est pas cochée.

⑧ Linearity

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

Lorsque la case est cochée pour ☐ Auto, 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 des valeurs.

Cette fonction ne peut être utilisée que pour les projecteurs qui en sont dotés.

* Cet élément peut être configuré uniquement si l'Upgrade kit (ET-UK20) a été appliqué au projecteur sélectionné, à l'exception de certains projecteurs.

☞ « Activation » (page 12)

⑨ Pincushion

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

Les plages de paramétrage varient selon le modèle de projecteur et la résolution.

Les plages de paramétrage sont étendues lorsque l'Upgrade kit (ET-UK20) a été appliqué au projecteur sélectionné.

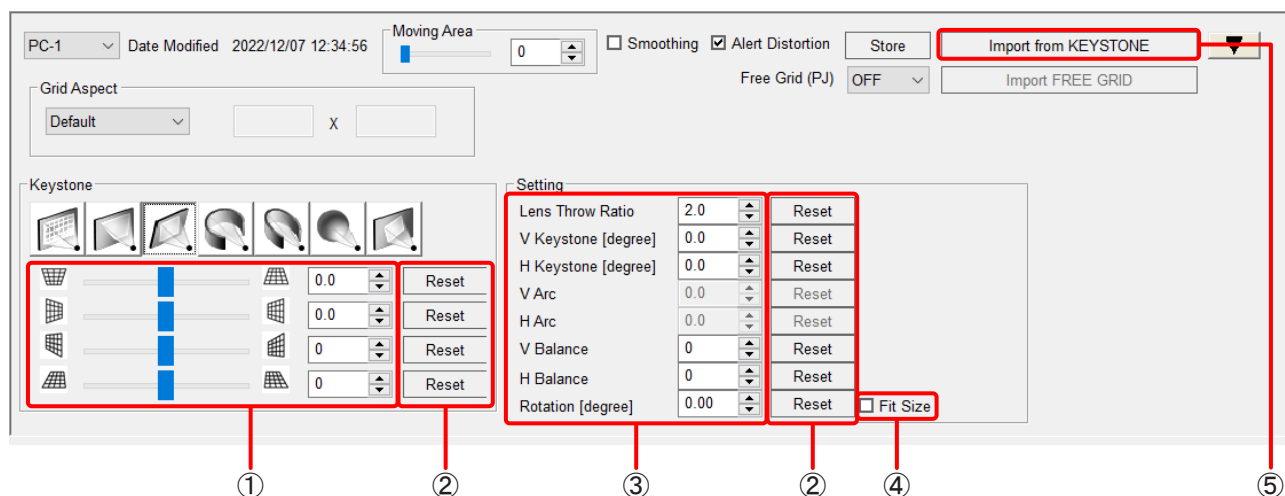
⑩ Import from CORNER CORRECTION

Répercute les éléments de réglage [CORNER CORRECTION] et [CORNER/PINCUSHION] du menu OSD du projecteur.

Cette fonction n'est disponible que pour les modèles dotés des fonctions de réglage CORNER CORRECTION et CORNER/PINCUSHION dans le projecteur.

Keystone (correction de la forme du trapèze)

Les images sont corrigées en utilisant la forme du trapèze comme référence avec ce type de correction.



① Zone de réglage de la mire de correction

Sélectionnez ici les paramètres pour la verticalité, l'horizontalité, la balance verticale et la balance horizontale.

Les plages de paramétrage varient selon le modèle de projecteur.

Les plages de paramétrage vertical et horizontal sont étendues lorsque l'Upgrade kit (ET-UK20) a été appliqué au projecteur sélectionné.

② Reset

Utilisez ceci pour réinitialiser les paramètres qui ont été modifiés.

③ Setting

Sélectionnez ici les paramètres pour Lens Throw Ratio, V Keystone, H Keystone, V Balance, H Balance et Rotation*.

Les plages de paramétrage varient selon le modèle de projecteur.

Les plages de paramétrage pour V Keystone et H Keystone sont étendues lorsque l'Upgrade kit (ET-UK20) a été appliqué au projecteur sélectionné.

④ Fit Size*

Les images projetées dépassent parfois de la zone de projection lorsqu'elles sont pivotées.

Lorsqu'une case est cochée pour ☐ Fit Size, l'image est réduite à une taille permettant de la projeter lorsqu'elle dépasse la zone de projection.

L'image ne sera pas réduite si la case n'est pas cochée.

⑤ Import from KEYSTONE

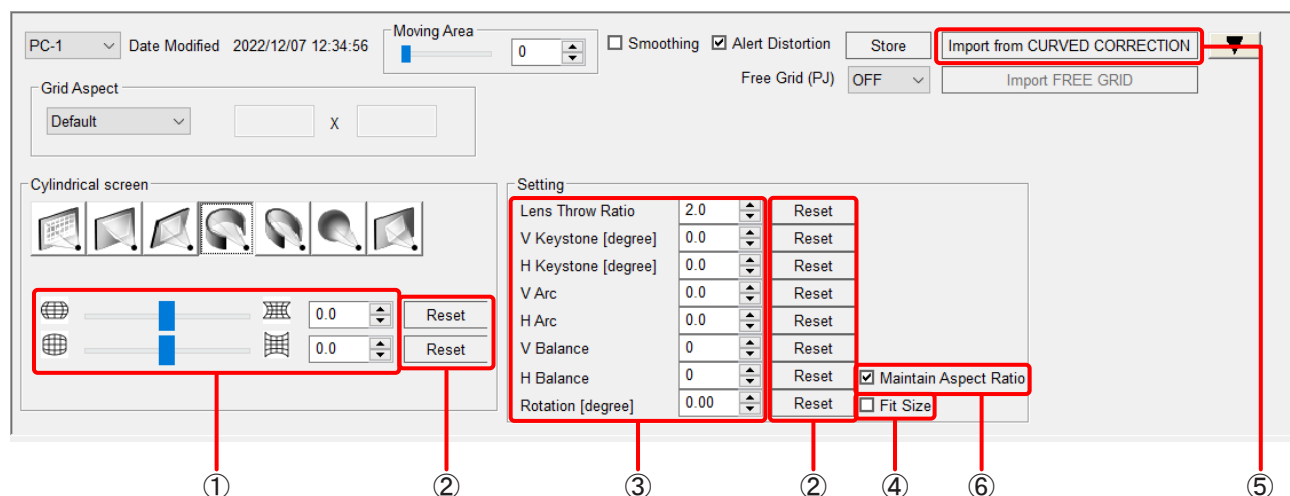
Répercute les résultats de correction de [KEYSTONE] dans le menu OSD du projecteur.

* Cet élément peut être configuré uniquement si l'Upgrade kit (ET-UK20) a été appliqué au projecteur sélectionné, à l'exception de certains projecteurs.

« Activation » (page 12)

Cylindrical screen (correction de la forme cylindrique)

Les images sont corrigées en utilisant la forme cylindrique comme référence avec ce type de correction.



① Zone de réglage de la mire de correction

Sélectionnez ici les paramètres de l'arc vertical et de l'arc horizontal.

Les plages de paramétrage varient selon le modèle de projecteur.

Les plages de paramétrage sont étendues lorsque l'Upgrade kit (ET-UK20) a été appliqué au projecteur sélectionné.

② Reset

Utilisez ceci pour réinitialiser les paramètres qui ont été modifiés.

③ Setting

Sélectionnez ici les paramètres pour Lens Throw Ratio, V Keystone, H Keystone, V Arc, H Arc, V Balance, H Balance et Rotation*.

Les plages de paramétrage varient selon le modèle de projecteur.

Les plages de paramétrage pour V Keystone, H Keystone, V Arc et H Arc sont étendues lorsque l'Upgrade kit (ET-UK20) a été appliqué au projecteur sélectionné.

④ Fit Size*

Les images projetées dépassent parfois de la zone de projection lorsqu'elles sont pivotées.

Lorsqu'une case est cochée pour ☐ Fit Size, l'image est réduite à une taille permettant de la projeter lorsqu'elle dépasse la zone de projection.

L'image ne sera pas réduite si la case n'est pas cochée.

⑤ Import from CURVED CORRECTION

Répercute les résultats de correction de [CURVED] ou [CURVED CORRECTION] dans le menu OSD du projecteur.

⑥ Maintain Aspect Ratio

Lorsqu'une case est cochée pour ☐ Maintain Aspect Ratio, la correction est effectuée de manière à ce que le rapport d'aspect de l'image projetée soit maintenu.

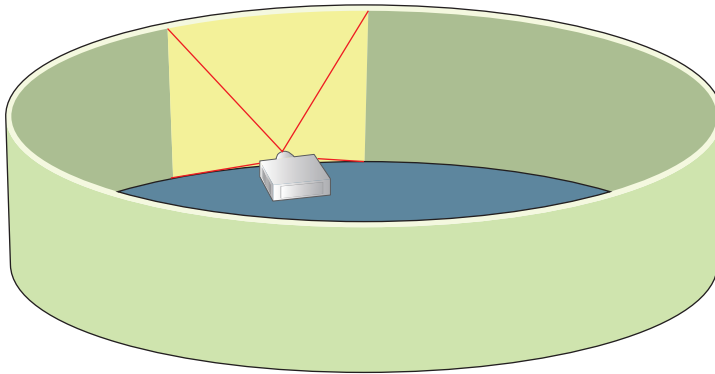
Si la case n'est pas cochée, le rapport d'aspect n'est pas respecté et la correction est effectuée sur la totalité de la surface du dispositif d'affichage.

Cette fonction ne peut être utilisée que pour les projecteurs qui en sont dotés.

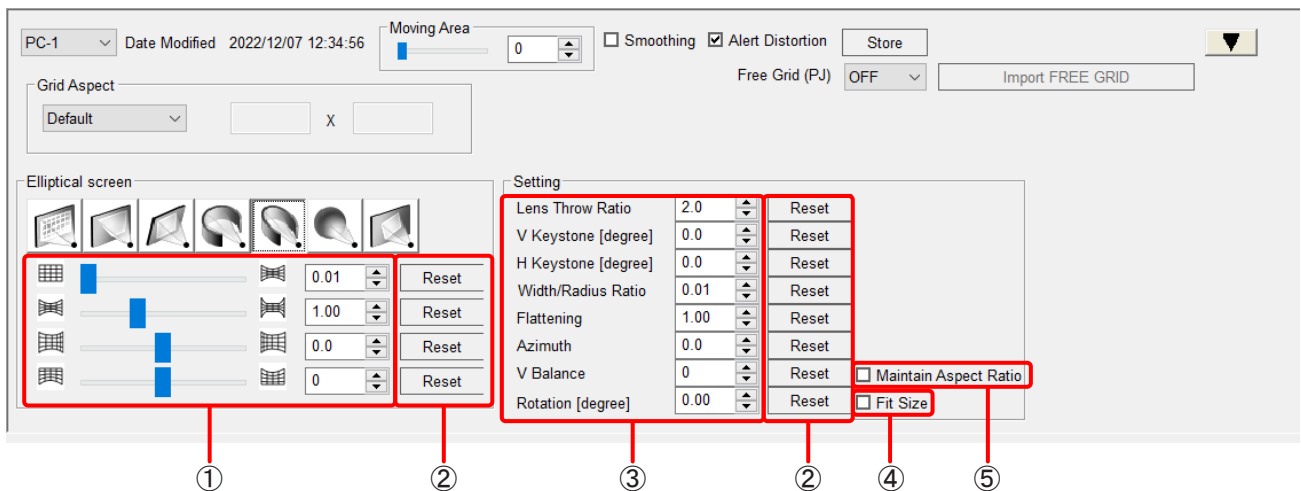
* Cet élément peut être configuré uniquement si l'Upgrade kit (ET-UK20) a été appliqué au projecteur sélectionné, à l'exception de certains projecteurs.

☞ « Activation » (page 12)

Elliptical screen (correction de la forme elliptique)



Les images sont corrigées pour s'adapter à un écran dont la forme est elliptique en regardant d'en haut.



① Zone de réglage de la mire de correction

Sélectionnez ici les paramètres relatifs au rapport largeur/rayon, à l'aplatissement, à l'azimut et à la balance verticale.

② Reset

Utilisez ceci pour réinitialiser les paramètres qui ont été modifiés.

③ Setting

Sélectionnez ici les paramètres pour Lens Throw Ratio, V Keystone, H Keystone, Width/Radius Ratio, Flattening, Azimuth, V Balance et Rotation*.

Les plages de paramétrage pour V Keystone et H Keystone sont étendues lorsque l'Upgrade kit (ET-UK20) a été appliqué au projecteur sélectionné.

④ Fit Size*

Les images projetées dépassent parfois de la zone de projection lorsqu'elles sont pivotées.

Lorsqu'une case est cochée pour ☐ **Fit Size**, l'image est réduite à une taille permettant de la projeter lorsqu'elle dépasse la zone de projection.

L'image ne sera pas réduite si la case n'est pas cochée.

⑤ Maintain Aspect Ratio

Lorsqu'une case est cochée pour ☐ **Maintain Aspect Ratio**, la correction est effectuée de manière à ce que le rapport d'aspect de l'image projetée soit maintenu.

Si la case n'est pas cochée, le rapport d'aspect n'est pas respecté et la correction est effectuée sur la totalité de la surface du dispositif d'affichage.

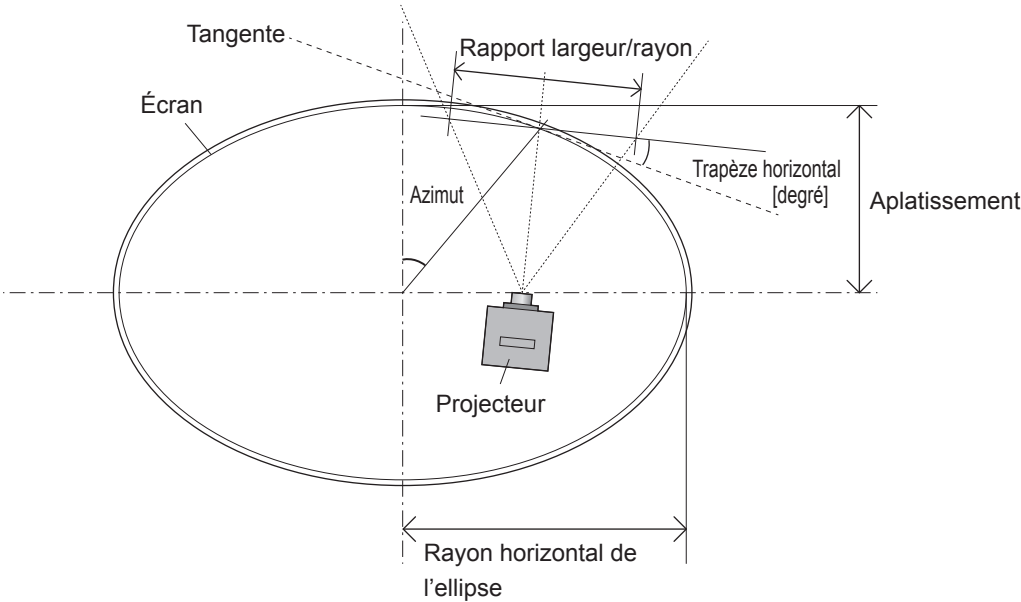
Cette fonction ne peut être utilisée que pour les projecteurs qui en sont dotés.

* Cet élément peut être configuré uniquement si l'Upgrade kit (ET-UK20) a été appliqué au projecteur sélectionné, à l'exception de certains projecteurs.

☞ « Activation » (page 12)

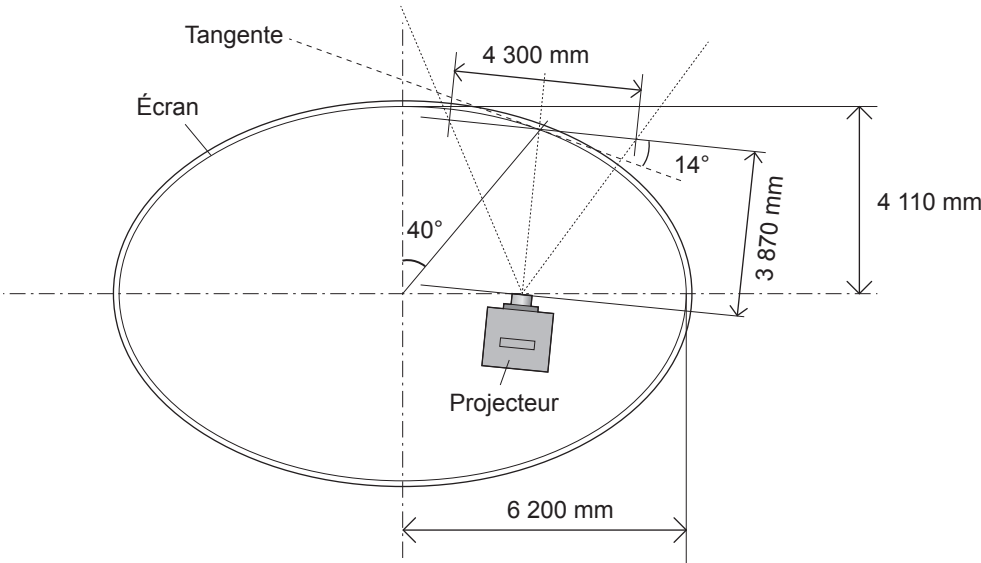
■ Description des paramètres de Elliptical screen (correction de la forme elliptique)

Vue d'en haut du projecteur



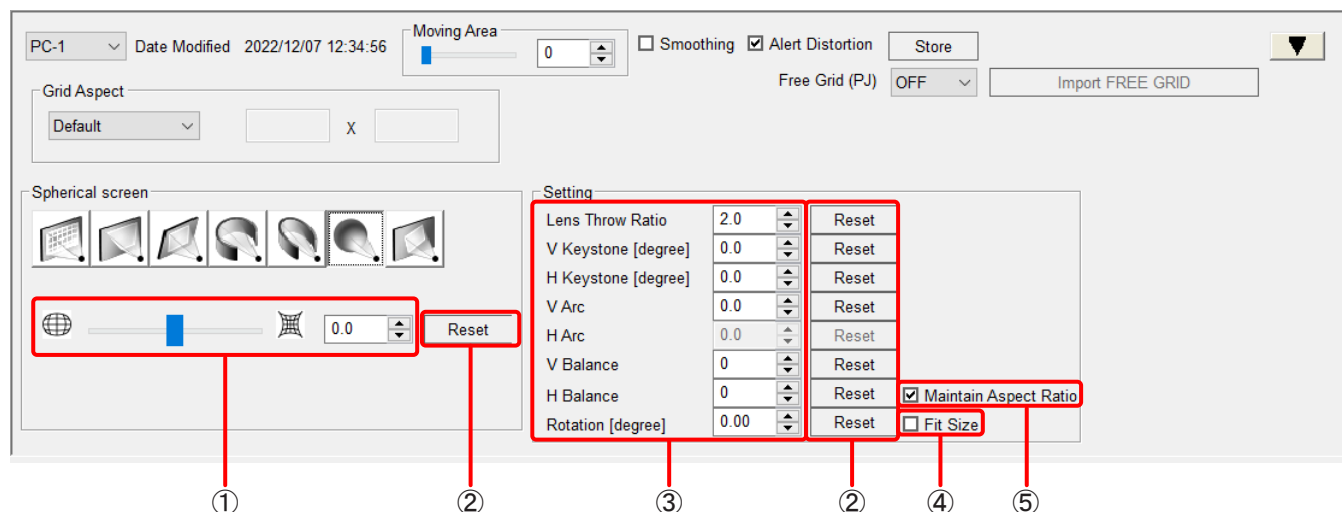
Exemple de paramètres

Élément de paramétrage	Méthode de calcul	Paramétrage
Rapport de projection	Distance de projection ÷ Largeur de l'image sur l'écran plat = 3 870 mm ÷ 4 300 mm	0,9
Trapèze horizontal [degré]	Angle formé avec la tangente du centre de projection	14,0
Rapport largeur/rayon	Largeur de l'image sur l'écran plat ÷ Rayon de l'ellipse dans le sens horizontal = 4 300 mm ÷ 6 200 mm	0,69
Aplatissement	Rayon dans le sens vertical de l'ellipse ÷ Rayon dans le sens horizontal de l'ellipse = 4 110 mm ÷ 6 200 mm	0,66
Azimut	Position du centre de l'image projetée sur l'ellipse	40,0



Spherical screen (correction sphérique)

Les images sont corrigées en utilisant la forme sphérique comme référence avec ce type de correction.



① Zone de réglage de la mire de correction

Sélectionnez ici les paramètres de l'arc vertical et de l'arc horizontal.

Les pages de paramétrage varient selon le modèle de projecteur.

Les pages de paramétrage sont étendues lorsque l'Upgrade kit (ET-UK20) a été appliqué au projecteur sélectionné.

② Reset

Utilisez ceci pour réinitialiser les paramètres qui ont été modifiés.

③ Setting

Sélectionnez ici les paramètres pour Lens Throw Ratio, V Keystone, H Keystone, V Arc, V Balance, H Balance et Rotation*.

Les pages de paramétrage varient selon le modèle de projecteur.

Les pages de paramétrage pour V Keystone, H Keystone et V Arc sont étendues lorsque l'Upgrade kit (ET-UK20) a été appliqué au projecteur sélectionné.

④ Fit Size*

Les images projetées dépassent parfois de la zone de projection lorsqu'elles sont pivotées.

Lorsqu'une case est cochée pour ☐ Fit Size, l'image est réduite à une taille permettant de la projeter lorsqu'elle dépasse la zone de projection.

L'image ne sera pas réduite si la case n'est pas cochée.

⑤ Maintain Aspect Ratio

Lorsqu'une case est cochée pour ☐ Maintain Aspect Ratio, la correction est effectuée de manière à ce que le rapport d'aspect de l'image projetée soit maintenu.

Si la case n'est pas cochée, le rapport d'aspect n'est pas respecté et la correction est effectuée sur la totalité de la surface du dispositif d'affichage.

Cette fonction ne peut être utilisée que pour les projecteurs qui en sont dotés.

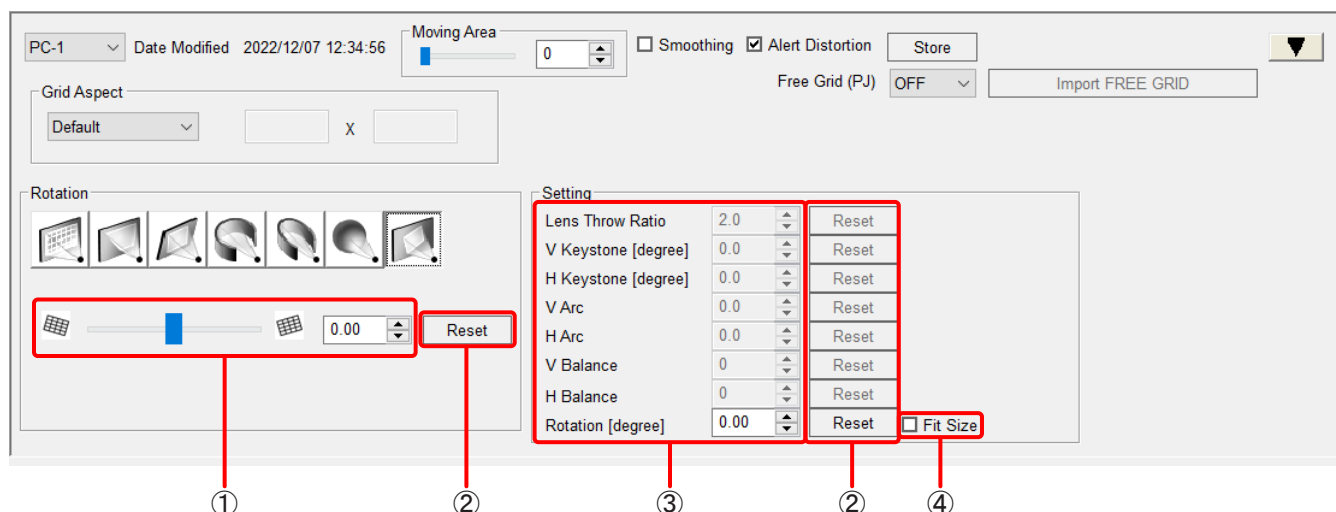
* Cet élément peut être configuré uniquement si l'Upgrade kit (ET-UK20) a été appliqué au projecteur sélectionné, à l'exception de certains projecteurs.

Rotation (correction de la rotation)

Les images sont pivotées avec ce type de correction.

Pour utiliser cette fonction, l'Upgrade kit (ET-UK20) doit être appliqué au projecteur sélectionné, à l'exception de certains projecteurs.

☞ « Activation » (page 12)



① Zone de réglage de la mire de correction

Sélectionnez ici le paramètre du dégradé.

② Reset

Utilisez ceci pour réinitialiser les paramètres qui ont été modifiés.

③ Setting

Sélectionnez ici le paramètre du dégradé.

④ Fit Size

Les images projetées dépassent parfois de la zone de projection lorsqu'elles sont pivotées.

Lorsqu'une case est cochée pour ☐ **Fit Size**, l'image est réduite à une taille permettant de la projeter lorsqu'elle dépasse la zone de projection.

L'image ne sera pas réduite si la case n'est pas cochée.

Fusion des bords

Les raccords entre les images peuvent être corrigés lors de la création d'un affichage multi-écrans en combinant les images projetées de plusieurs projecteurs.

La méthode de correction de la fusion des bords diffère selon le modèle de projecteur.

■ Lorsque le projecteur ne prend pas en charge la correction des formes libres

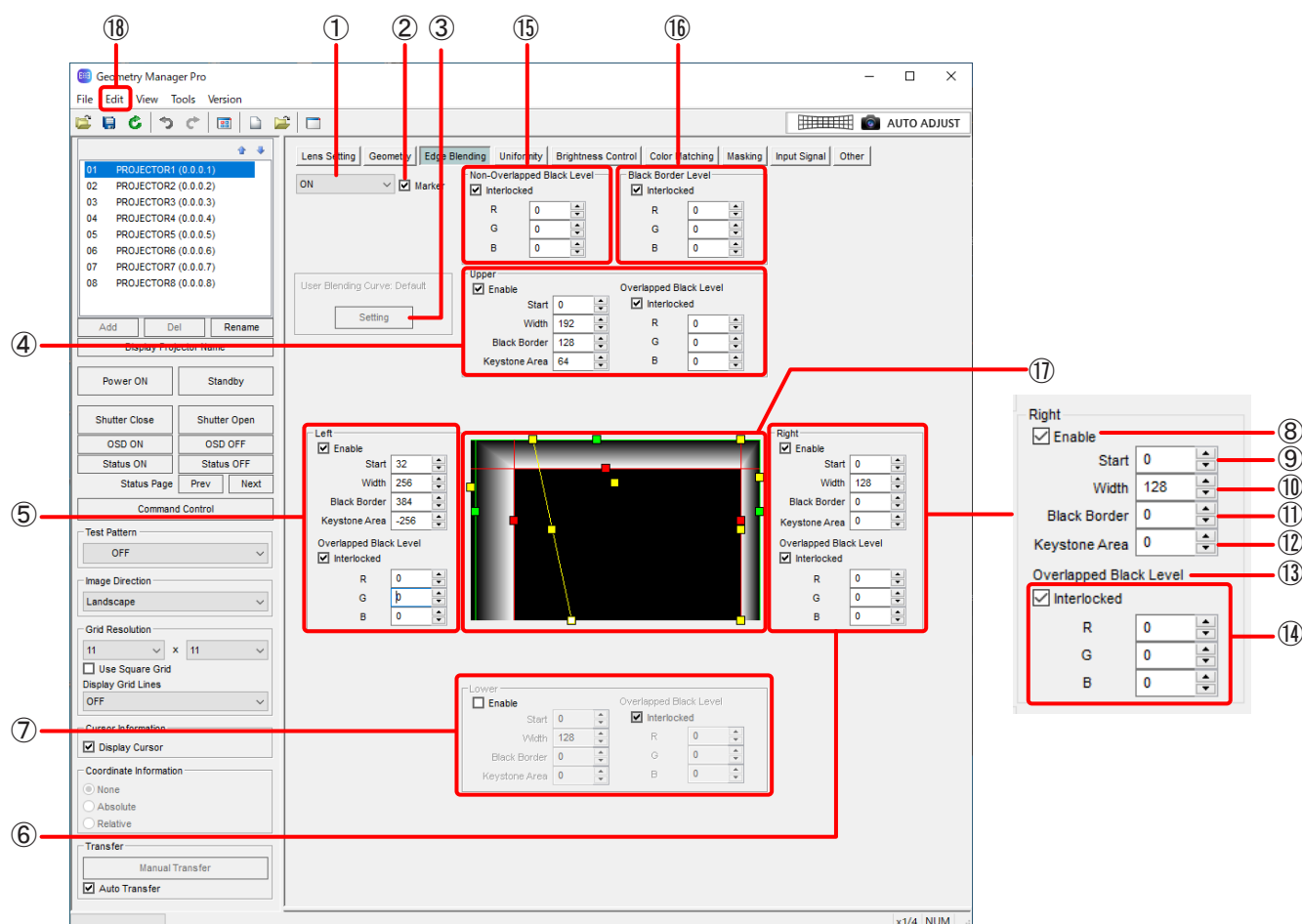
Définissez la position de début, la largeur et la largeur de bord du niveau de noir pour la fusion des bords. Rendez les raccords entre les images moins visibles en appliquant un dégradé de luminosité aux zones où les images projetées se chevauchent.

■ Lorsque le projecteur prend en charge la correction des formes libres

Définissez la largeur et la forme de bord du niveau de noir de la fusion des bords en forme libre. Rendez les raccords entre les images moins visibles en appliquant un dégradé de luminosité utilisant une forme de bord adaptée à la forme de l'écran.

Écran Edge Blending

■ Lorsque le projecteur ne prend pas en charge la correction des formes libres



① Basculement du mode

OFF :

Les paramètres de fusion des bords sont annulés.

ON :

Active les paramètres de fusion des bords.

User :

Permet de régler les paramètres de fusion des bords à l'aide d'une courbe définie par l'utilisateur.

Remarque

- La sélection de User peut ne pas être disponible selon le modèle.
- Lorsque le signal d'entrée du projecteur est modifié, il peut être nécessaire de reconfigurer le mode de fusion des bords ainsi que les cases Enable (Upper, Lower, Left et Right).

② Marker

Lorsque ☐ **Marker** est coché, des marqueurs sont affichés dans la zone d'édition ainsi que sur les images projetées par le projecteur.

La position de début de la fusion des bords est indiquée par une ligne verte, et la largeur de la fusion des bords est indiquée par une ligne rouge.

☞ « Zone d'édition » (page 73)

③ Setting

Cliquez sur ce bouton pour afficher l'écran de paramétrage de la courbe définie par l'utilisateur.

☞ « Écran de paramétrage de courbe définie par l'utilisateur » (page 77)

④ Upper

Permet de définir les paramètres du côté supérieur de l'image projetée.

⑤ Left

Permet de définir les paramètres du côté gauche de l'image projetée.

⑥ Right

Permet de définir les paramètres du côté droit de l'image projetée.

⑦ Lower

Permet de définir les paramètres du côté inférieur de l'image projetée.

⑧ Enable

Cochez ☐ **Enable** pour activer la correction de la fusion des bords. Seuls les paramètres des éléments pour lesquels une case est cochée dans ☐ **Enable** sont pris en compte.

Remarque

Lorsque le signal d'entrée du projecteur est modifié, il peut être nécessaire de reconfigurer le mode de fusion des bords ainsi que les cases Enable (Upper, Lower, Left et Right).

⑨ Start

Permet de définir la position de début de la fusion des bords.

⑩ Width

Permet de définir la largeur de la fusion des bords.

⑪ Black Border (Outside Area)

Permet de définir la largeur de bord du niveau de noir.

Pour certains modèles, [Outside Area] peut être affiché à la place de [Black Border].

⑫ Keystone Area

Permet de définir l'inclinaison du bord de niveau de noir lors de l'utilisation de la fusion des bords en même temps que la correction du trapèze.

Cette fonction ne peut être utilisée que pour les projecteurs qui en sont dotés.

⑬ Overlapped Black Level (Bright Blending)

Les valeurs Red, Green et Blue sont réglées ici afin de définir la luminosité des zones concernées par la fusion des bords. Ces paramètres s'appliquent à la largeur de la fusion des bords. Plus la valeur numérique est élevée, plus les couleurs sont lumineuses.

Pour certains modèles, [Bright Blending] peut être affiché à la place de [Overlapped Black Level].

⑭ Interlocked

Lorsque ☒ **Interlocked** est coché, Overlapped Black Level peut être réglé avec les valeurs Red, Green et Blue liées entre elles.

⑮ Non-Overlapped Black Level (Bright Inside)

Permet de définir le niveau de noir à l'intérieur de la zone où les images sont superposées.

Lorsque ☒ **Interlocked** n'est pas coché, les valeurs Red, Green et Blue peuvent être réglées séparément.
Pour certains modèles, [Non-Overlapped Black Level] peut être affiché à la place de [Bright Inside].

⑯ Black Border Level (Bright Outside)

Permet de définir le niveau de noir des zones où les images sont superposées.

Lorsque ☒ **Interlocked** n'est pas coché, les valeurs Red, Green et Blue peuvent être réglées séparément.
Pour certains modèles, [Black Border Level] peut être affiché à la place de [Bright Outside].

⑰ Zone d'édition

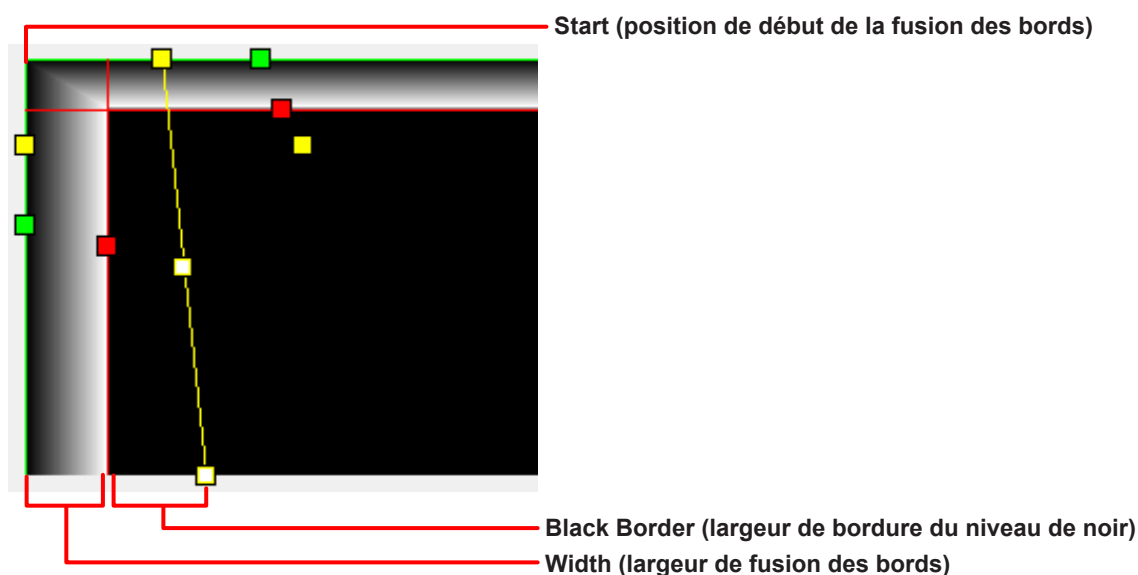
L'état du paramétrage de la fusion des bords est affiché ici.

En faisant glisser ces marqueurs, il est possible de définir la position de début de la fusion des bords (vert), la largeur de la fusion des bords (rouge) et la largeur du bord de niveau de noir (jaune).

Les paramètres définis pour Upper, Left, Right et Lower sont également répercutés dans cette zone.

Remarque

La ligne correspondant à la largeur du bord de niveau de noir (jaune) est affichée uniquement lorsque le curseur de la souris est positionné sur le marqueur (jaune).



⑱ Edit

Outre les éléments de menu décrits dans « Menu principal » (page 38), les éléments de menu suivants peuvent être utilisés sur l'écran Edge Blending.

Sous-menu Edit

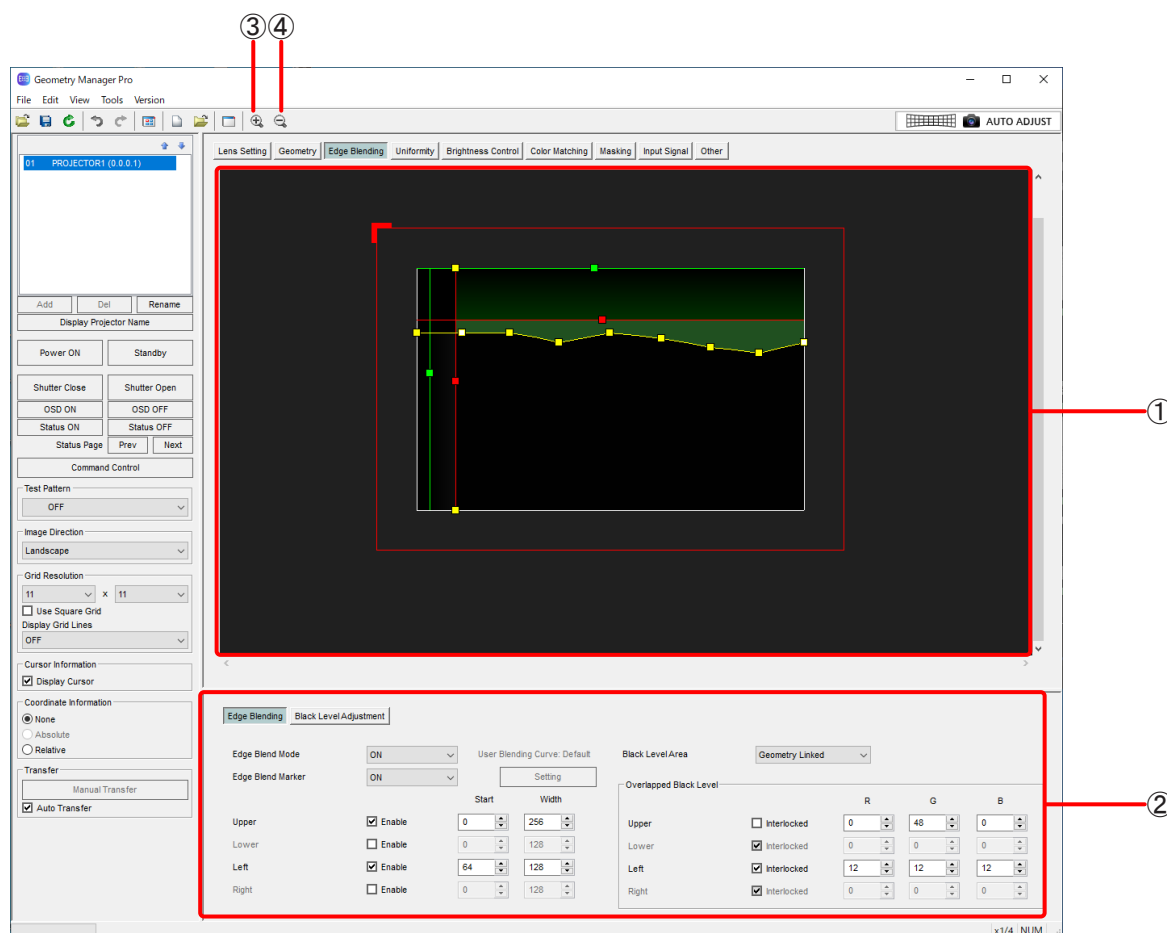
Flip Vertical :

Cliquez pour retourner verticalement l'état de la correction de la totalité de l'image.

Flip Horizontal :

Cliquez pour retourner horizontalement l'état de la correction de la totalité de l'image.

■ Lorsque le projecteur prend en charge la correction des formes libres



① Zone d'édition

La largeur de la fusion des bords et la forme du bord de niveau de noir peuvent être définies en manipulant les points de réglage avec la souris.

Les paramètres configurés dans la zone d'opération sont également répercutés dans cette zone.

Le cadre rouge le plus éloigné comporte une marque en forme de L qui indique l'orientation de l'image. Cette marque s'affiche en haut à gauche lorsque le paramètre Image Direction est en Landscape, et l'endroit où il s'affiche se déplace également en fonction du paramètre Image Direction.

Remarque

La ligne correspondant à la largeur du bord de niveau de noir (jaune) est affichée uniquement lorsque le curseur de la souris est positionné sur le marqueur (jaune).

② Zone d'opération

Cette zone affiche les boutons et autres commandes utilisés pour la fusion des bords.

Basculer entre la fusion des bords et le réglage du niveau de noir modifie les opérations effectuées.

☞ « Edge Blending (Fusion des bords) » (page 75)

☞ « Black Level Adjustment (Réglage du niveau de noirs) » (page 76)

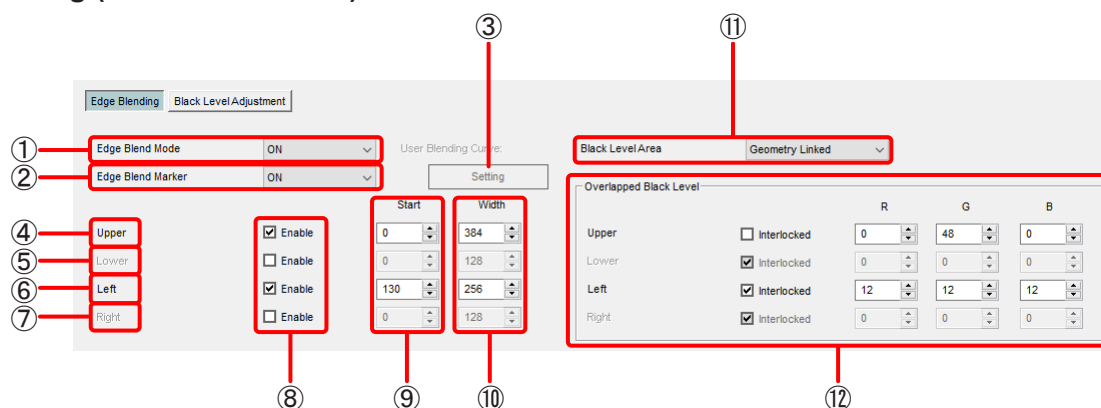
③ Zoom avant

Fait un zoom avant sur la zone d'édition.

④ Zoom arrière

Fait un zoom arrière depuis la zone d'édition.

Edge Blending (Fusion des bords)



① Edge Blend Mode

OFF :

Les paramètres de fusion des bords sont annulés.

ON :

Active les paramètres de fusion des bords.

User :

Permet de régler les paramètres de fusion des bords à l'aide d'une courbe définie par l'utilisateur.

Remarque

Lorsque le signal d'entrée du projecteur est modifié, il peut être nécessaire de reconfigurer le mode de fusion des bords ainsi que les cases Enable (Upper, Lower, Left et Right).

② Edge Blend Marker

Lorsque ceci est réglé sur ON, des marqueurs (lignes) s'affichent dans la zone d'édition et sur les images projetées par le projecteur. La position de début de la fusion des bords est indiquée par une ligne verte, et la largeur de la fusion des bords est indiquée par une ligne rouge.

③ Setting

Cliquez sur ce bouton pour afficher l'écran de paramétrage de la courbe définie par l'utilisateur.

☞ « Écran de paramétrage de courbe définie par l'utilisateur » (page 77)

④ Upper

Permet de définir les paramètres du côté supérieur de l'image projetée.

⑤ Lower

Permet de définir les paramètres du côté inférieur de l'image projetée.

⑥ Left

Permet de définir les paramètres du côté gauche de l'image projetée.

⑦ Right

Permet de définir les paramètres du côté droit de l'image projetée.

⑧ Enable

Cochez ☐ Enable pour activer la correction de la fusion des bords. Seuls les paramètres des éléments pour lesquels une case est cochée dans ☐ Enable sont pris en compte.

Remarque

Lorsque le signal d'entrée du projecteur est modifié, il peut être nécessaire de reconfigurer le mode de fusion des bords ainsi que les cases Enable (Upper, Lower, Left et Right).

⑨ Start

Permet de définir la position de début de la fusion des bords.

⑩ Width

Permet de définir la largeur de la fusion des bords.

⑪ **Black Level Area**

La zone de réglage du niveau de noir est définie ici.

Geometry Linked :

Le réglage du niveau de noir est effectué uniquement dans la zone d'affichage vidéo.

Geometry Unlinked :

Le réglage du niveau de noir est effectué sur l'ensemble de la surface d'affichage.

⑫ **Overlapped Black Level**

Les valeurs Red, Green et Blue sont réglées ici afin de définir la luminosité des zones concernées par la fusion des bords. Ces paramètres s'appliquent à la largeur de la fusion des bords. Plus la valeur numérique est élevée, plus les couleurs sont lumineuses.

Black Level Adjustment (Réglage du niveau de noirs)① **Black Level Mode****Soft Edge / Black Level :**

La fusion des bords et le réglage du niveau de noir sont effectués simultanément.

Black Level Only :

Seul le réglage du niveau de noir est effectué.

② **Auto Test Pattern**

Lorsque ce paramètre est sur ON, une mire noire est affichée sur l'image projetée lorsque vous accédez à cet écran.

③ **Non-Overlapped Black Level**

Permet de définir le niveau de noir à l'intérieur de la zone où les images sont superposées.

Lorsque ☒ **Interlocked** n'est pas coché, les valeurs Red, Green et Blue peuvent être réglées séparément.

④ **Black Border Level**

Permet de définir le niveau de noir des zones où les images sont superposées.

Lorsque ☒ **Interlocked** n'est pas coché, les valeurs Red, Green et Blue peuvent être réglées séparément.

⑤ **Black Border Area**

Permet de définir le bord de niveau de noir.

Width :

Permet de définir la largeur de bord du niveau de noir.

Free Shape :

Cochez ☐ **Enable** pour définir la forme du bord de niveau de noir en forme libre.

Adjustment Points :

Permet de spécifier le nombre de points de réglage. Vous pouvez sélectionner parmi 2, 3, 5, 9 et 17.

Initialize Shape :

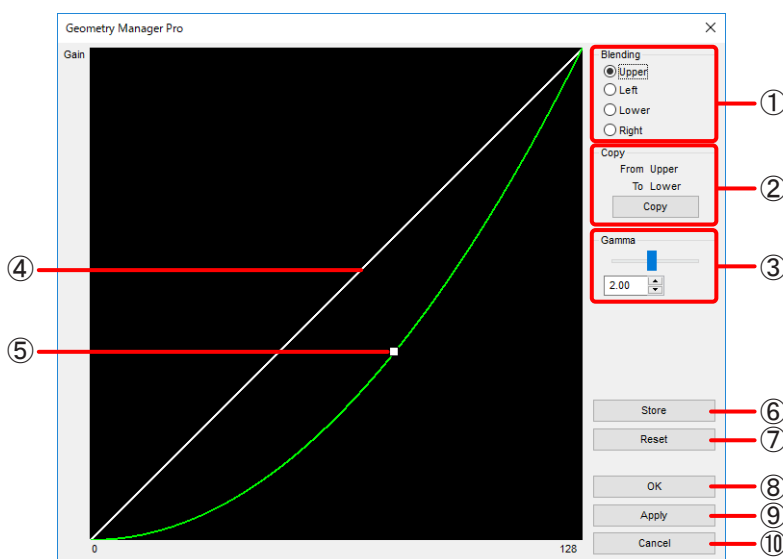
Permet de réinitialiser les paramètres du bord de niveau de noir.

Écran de paramétrage de courbe définie par l'utilisateur

Lorsque vous cliquez sur [Setting], l'écran de paramétrage de courbe définie par l'utilisateur s'affiche.

Le dégradé (dégradé de luminosité) auquel la fusion des bords est effectué est défini à l'aide d'une courbe gamma.

Lorsqu'un paramètre de la courbe définie par l'utilisateur est modifié par rapport à la courbe initiale, l'indication au-dessus de [Setting] passe de [User Blending Curve: Default] à [User Blending Curve: Changed].



① Blending

La position où la courbe définie par l'utilisateur doit être établie est sélectionnée ici.

② Copy

Cliquez sur ceci pour copier le paramètre actuel de la courbe définie par l'utilisateur.

Le paramètre est copié de haut en bas (ou vice versa) ou de gauche à droite (ou vice versa).

③ Gamma

La courbe définie par l'utilisateur est réglée ici.

Pour l'entrée de la valeur numérique : Entrez un paramètre de 0,25 à 4,00 (par pas de 0,01).

④ Courbe initiale

Le paramètre initial de la courbe définie par l'utilisateur est affiché ici.

⑤ Courbe de correction

Le point d'opération situé au centre peut être déplacé pour modifier le paramètre de courbe définie par l'utilisateur (forme de la courbe gamma).

⑥ Store

Cliquez sur ceci pour répercuter le paramètre actuel de la courbe définie par l'utilisateur sur le projecteur et l'enregistrer dans celui-ci.

Le paramètre reste enregistré même lorsque l'alimentation principale du projecteur est mise sur « off ».

⑦ Reset

Cliquez sur ceci pour réinitialiser le paramètre de courbe définie par l'utilisateur actuellement affiché et le ramener à sa valeur initiale.

⑧ OK

Cliquez sur ceci pour répercuter le paramètre de courbe définie par l'utilisateur sur le projecteur et fermer l'écran de la courbe définie par l'utilisateur.

Cette opération est répercutée dans le projecteur même si la case n'a pas été cochée dans ☐ **Auto Transfer**.

⑨ Apply

Cliquez sur ceci pour répercuter le paramètre de courbe définie par l'utilisateur dans la zone d'édition.

Cette opération est répercutée dans le projecteur même si la case n'a pas été cochée pour ☐ **Auto Transfer**.

⑩ Cancel

Cliquez sur ceci pour annuler le paramètre et fermer l'écran de la courbe définie par l'utilisateur.

Uniformité

Permet de corriger les irrégularités de couleur et de luminosité sur l'écran. Ceci peut être désactivé selon le modèle. Il existe deux méthodes de correction de l'uniformité selon le modèle de projecteur.

■ Avec projecteur DLP

Gradient Correction

Lorsque des irrégularités de couleur apparaissent dans une direction sur l'ensemble de l'image, une meilleure uniformité peut être obtenue en appliquant une correction dans le sens vertical ou le sens horizontal.

La correction est effectuée en atténuant (réduisant progressivement) la couleur sélectionnée, de manière graduelle, d'un côté de l'image à l'autre.

Flexible Correction

Si une valeur autre que OFF est sélectionnée dans Flexible Correction, il est possible d'effectuer une correction en spécifiant des plages pour les irrégularités localisées des couleurs dans l'image.

Lorsque l'image présente des irrégularités de couleur localisées, la correction est appliquée après la spécification de la plage.

Comme pour Gradient Correction, la correction est effectuée en atténuant (réduisant progressivement) la couleur sélectionnée, de manière graduelle.

☞ « Procédure Flexible Correction / PC Correction » (page 85)

Pour utiliser la fonction Flexible Correction, l'Upgrade kit (ET-UK20) doit être appliqué au projecteur sélectionné, à l'exception de certains projecteurs.

☞ « Activation » (page 12)

■ Avec projecteur LCD

User Correction

Une meilleure uniformité peut être obtenue en appliquant une correction dans les directions des quatre coins de l'écran, ou dans le sens vertical ou horizontal.

La correction est effectuée en atténuant (réduisant progressivement) ou en accentuant (intensifiant) la couleur sélectionnée, de manière graduelle, d'un côté de l'image à l'autre.

PC Correction

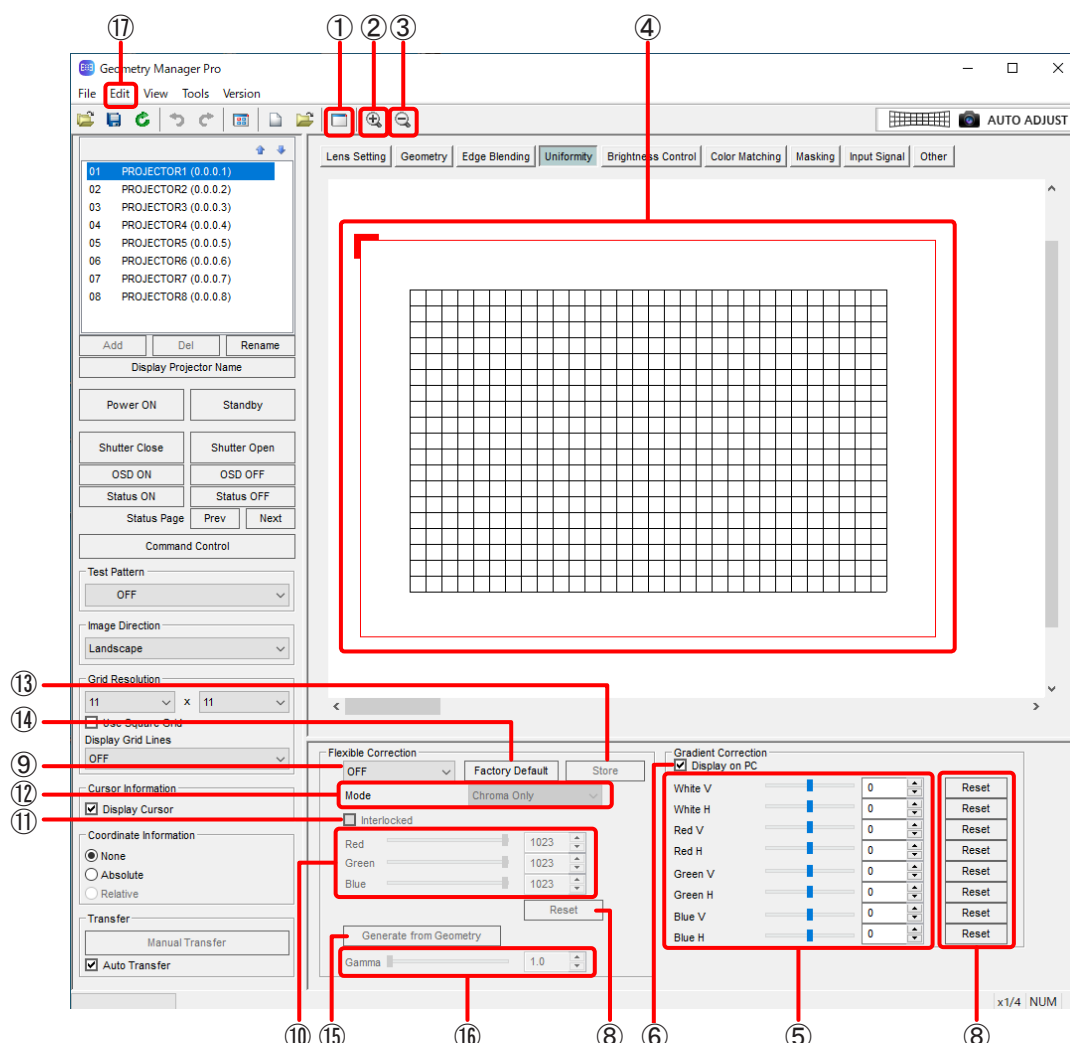
La correction peut être effectuée en spécifiant des plages pour les irrégularités localisées sur l'écran de la même manière que pour la Flexible Correction.

Comme pour la User Correction, la correction est effectuée en atténuant (réduisant progressivement) ou en accentuant (intensifiant) la couleur sélectionnée, de manière graduelle, d'un côté de l'image à l'autre.

Pour utiliser la fonction PC Correction, l'Upgrade kit (ET-UK20) doit être appliqué au projecteur sélectionné.

Écran Uniformity

■ Avec projecteur DLP



① Sous-fenêtre

Chaque fois que vous faites un clic, l'écran Sub Window bascule entre affiché et effacé.

L'écran Sub Window affiche une représentation des paramètres de Gradient Correction et Flexible Correction pour l'ensemble de la zone de projection.

- L'affichage de Sub Window peut également être basculé entre affiché et effacé dans le sous-menu View.

② Zoom avant

Fait un zoom avant sur la zone d'édition.

Lorsque la zone cible est sélectionnée dans la zone d'édition, le zoom s'effectue en centrant sur cette zone.

③ Zoom arrière

Fait un zoom arrière sur la zone d'édition.

④ Zone d'édition

Affiche une représentation des paramètres de Gradient Correction et Flexible Correction.

Lors de l'application de Flexible Correction, c'est dans cette zone que vous pouvez sélectionner les points cibles et définir la zone cible.

Le cadre rouge le plus éloigné comporte une marque en forme de L qui indique l'orientation de l'image. Cette marque s'affiche en haut à gauche lorsque le paramètre Image Direction est en Landscape, et l'endroit où il s'affiche se déplace également en fonction du paramètre Image Direction.

La granularité du maillage dans la zone d'édition diffère selon le modèle.

⑤ Gradient Correction

Lors de l'application d'un dégradé à l'ensemble de l'image, permet de définir le niveau de variation des couleurs.

Vous pouvez régler ce paramètre individuellement pour chaque couleur (White, Red, Green, Blue), à la fois pour le sens vertical (V) et le sens horizontal (H).

Pour l'entrée de la valeur numérique : Entrez une valeur comprise entre -127 et 127.

- Le comportement des pentes de dégradé verticale (V) et horizontale (H) varie selon le modèle. Pour plus de détails, reportez-vous à « Paramètres » - « menu [DISPLAY OPTION] » - « [UNIFORMITY] » dans le manuel d'utilisation du projecteur.

⑥ Display on PC

Lorsque ☒ **Display on PC** est coché, les paramètres de Gradient Correction sont appliqués dans la zone d'édition.

Cochez cette option si vous souhaitez visualiser l'effet combiné des paramètres de Gradient Correction et des paramètres de Flexible Correction dans la zone d'édition.

Lorsque ☐ **Display on PC** n'est pas coché, les paramètres de Gradient Correction ne sont pas appliqués à l'affichage dans la zone d'édition. Toutefois, les paramètres restent répercutés sur le projecteur.

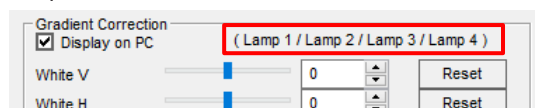
⑦ État de lampe

Lorsqu'un projecteur utilisant une lampe comme source lumineuse est sélectionné, cette fonction indique les lampes actuellement allumées.

[None] s'affiche lorsqu'aucune lampe n'est allumée.

Remarque

Ceci peut être désactivé selon le modèle.



⑧ Reset

Rétablit les paramètres de Gradient Correction et de Flexible Correction à leurs valeurs par défaut.

⑨ Basculer le mode

OFF : Désactive les paramètres de Flexible Correction.

Geometry Linked : Active les paramètres de Flexible Correction et applique le traitement avant la correction de la géométrie.

Geometry Unlinked : Active les paramètres de Flexible Correction et applique le traitement après la correction de la géométrie.

Remarque

- Selon le modèle, les options disponibles peuvent être limitées à [OFF] et [ON].

Clic droit

Si une option autre que OFF est sélectionnée pour Flexible Correction, un clic droit dans la zone d'édition affiche un menu contenant les éléments suivants. Les fonctions de ces éléments sont identiques à celles du sous-menu Edit.

☞ « Sous-menu Edit » (page 82)

Reset, Flip Vertical, Flip Horizontal, Area Select, Point Select

⑩ Flexible Correction

Lors de la correction d'irrégularités localisées de couleur dans l'image, vous pouvez définir le niveau de variation du dégradé appliqué à la zone autour du point cible sélectionné.

Ce réglage peut être défini individuellement pour chacune des trois couleurs : Red, Green et Blue.

Plage de paramétrage : 0 à 1023

⑪ Interlocked

En cochant ☒ **Interlocked**, vous pouvez définir Flexible Correction de manière à ce que la valeur définie s'applique aux trois couleurs Red, Green et Blue.

12 Mode

Chroma Only : Corrige uniquement les irrégularités de couleur. Sélectionnez ceci si vous souhaitez donner la priorité à la luminosité de la totalité de l'image projetée.

Luminance / Chroma : Corrige les irrégularités de luminance et de couleur.

Remarque

Ceci peut être désactivé selon le modèle.

13 Store

Répère les paramètres de dégradé sur le projecteur et les enregistre dans celui-ci.

Les paramètres sont conservés même lorsque l'alimentation principale du projecteur est coupée.

14 Factory Default

Supprime les paramètres actuels de Flexible Correction et rétablit les paramètres d'usine.

Remarque

Ceci peut être désactivé selon le modèle.

15 Generate from Geometry

Génère les données de Flexible Correction à partir des données de réglage de la correction de la géométrie.

Si vous sélectionnez des données de correction de la géométrie comme référence, un écran de sélection apparaît pour sélectionner soit de les combiner avec les données de Flexible Correction actuellement en cours de réglage, soit de supprimer ces données et de créer de nouvelles données.

16 Gamma

Permet d'effectuer une correction gamma inverse afin de supprimer l'influence de la valeur gamma.

Plage de paramétrage : 1,0 à 2,8 (par incréments de 0,1)

Le réglage peut ne pas être disponible selon le modèle.

17 Edit

Outre les éléments de menu décrits dans « Menu principal » (page 38), les éléments de menu suivants peuvent être utilisés dans l'écran Uniformity. Toutefois, ces éléments de menu sont valides uniquement lorsque la méthode Flexible Correction est utilisée pour la correction.

Sous-menu Edit**Reset**

Rétablit les paramètres de Gradient Correction et de Flexible Correction à leurs valeurs par défaut.

Cet élément ne peut pas être sélectionné lorsque [Area Select] est sélectionné.

Il ne peut pas non plus être sélectionné si aucune zone cible n'a été définie.

Flip Vertical

Cliquez pour retourner verticalement l'état de la correction de la totalité de l'image.

Cet élément ne peut pas être sélectionné lorsque [Area Select] est sélectionné.

Flip Horizontal

Cliquez pour retourner horizontalement l'état de la correction de la totalité de l'image.

Cet élément ne peut pas être sélectionné lorsque [Area Select] est sélectionné.

Area Select

Lorsqu'une zone est sélectionnée, ses points de contrôle s'affichent.

La zone cible peut être agrandie, réduite ou déplacée à l'aide de ces points de contrôle.

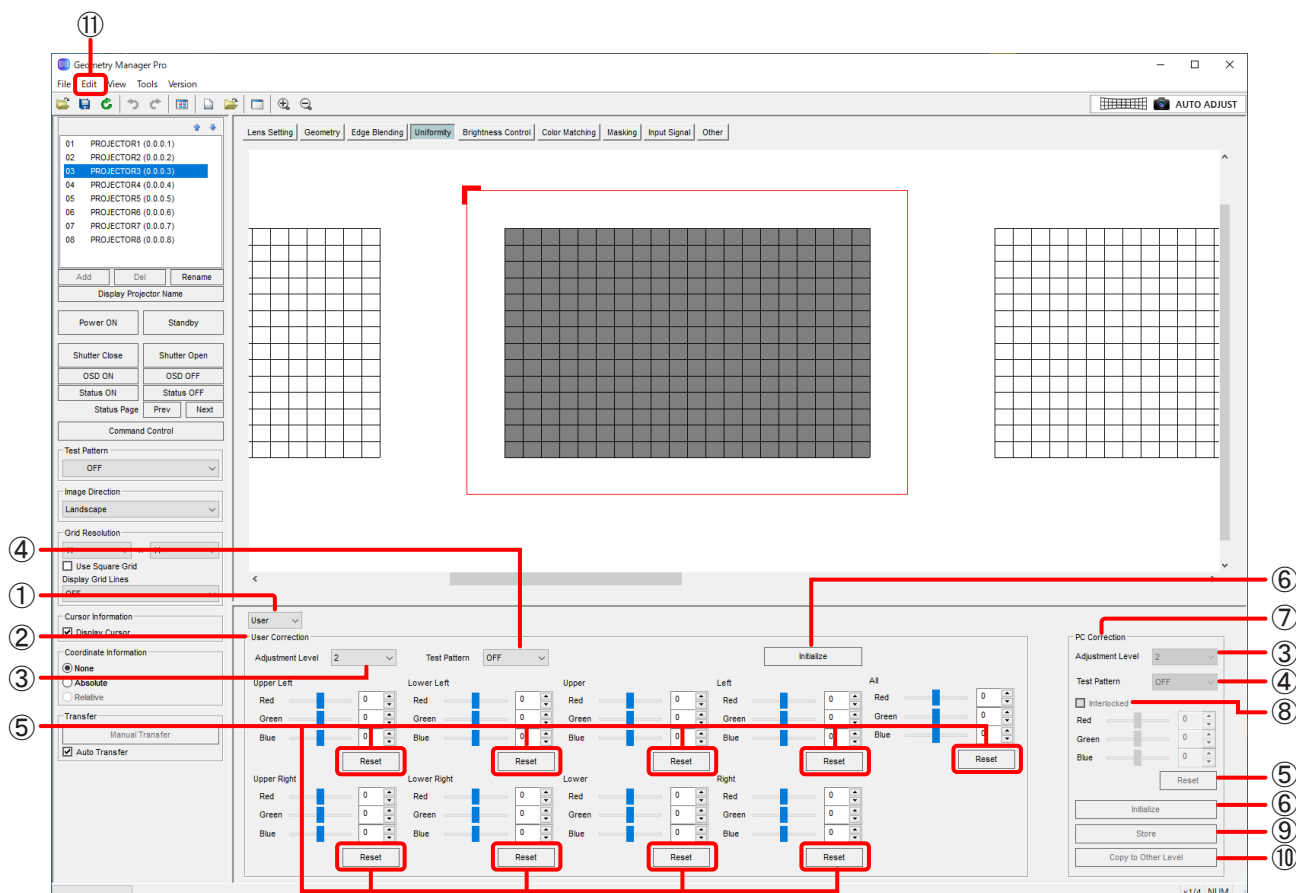
- [Area Select] ne peut pas être sélectionné en même temps que [Point Select].

Point Select

Permet de confirmer les paramètres de la zone cible en cours de définition.

- [Point Select] ne peut pas être sélectionné en même temps que [Area Select].

■ Avec projecteur LCD



① Basculement du mode

OFF : Désactive les paramètres de réglage d'uniformité.

User : Active les paramètres de User Correction.

PC : Active les paramètres de PC Correction.

Remarque

Une seule des fonctions User Correction ou PC Correction peut être activée à la fois.

② User Correction

Permet de corriger les irrégularités de luminosité et de couleur sur l'ensemble de l'écran dans Upper Left, Lower Left, Upper Right, Lower Right, Upper, Lower, Left, Right et All.

La plage de paramétrage diffère selon le modèle.

Remarque

- La plage de paramétrage est limitée selon [Adjustment Level].
- La correction All peut ne pas être prise en charge selon le modèle.
- La zone à régler diffère selon le modèle.

③ Adjustment Level

Permet de définir le niveau de réglage des images.

Plus la valeur est élevée, plus les images sont sombres.

La plage de paramétrage diffère selon le modèle.

④ Test Pattern

OFF : Aucune mire de test n'est affichée pendant le réglage.

ON : Une mire de test est affichée pendant le réglage.

⑤ Reset

Rétablit les paramètres correspondants de User Correction et de PC Correction à leurs valeurs par défaut.

⑥ Initialize

Initialise les paramètres de User Correction et de PC Correction pour le niveau de réglage actuellement sélectionné.

⑦ PC Correction

Lors de la correction d'irrégularités localisées de couleur dans l'image, vous pouvez définir le niveau de variation du dégradé appliqué à la zone autour du point cible sélectionné.

Ce réglage peut être défini individuellement pour chacune des trois couleurs : Red, Green et Blue.

La plage de paramétrage diffère selon le modèle.

Remarque

La plage de paramétrage est limitée selon [Adjustment Level].

⑧ Interlocked

En cochant la case Interlocked, vous pouvez définir PC Correction en attribuant la même valeur aux trois couleurs Red, Green et Blue.

⑨ Store

Répercute les paramètres de PC Correction du niveau de réglage actuellement sélectionné sur le projecteur et les enregistre dans celui-ci.

Les paramètres sont conservés même lorsque l'alimentation principale du projecteur est coupée.

⑩ Copy to Other Level

Copie les paramètres de PC Correction du niveau de réglage actuellement sélectionné vers un autre niveau de réglage.

Remarque

Les données enregistrées dans le projecteur peuvent être copiées. Si vous souhaitez copier les données en cours de modification, enregistrez-les d'abord dans le projecteur, puis effectuez cette opération.

⑪ Edit

Outre les éléments de menu décrits dans « Menu principal » (page 38), les éléments de menu suivants peuvent être utilisés dans l'écran Uniformity. Toutefois, ces éléments de menu sont valides uniquement lorsque la méthode PC Correction est utilisée pour la correction.

Sous-menu Edit**Reset**

Rétablit les paramètres de User Correction et de PC Correction à leurs valeurs par défaut.

Cet élément ne peut pas être sélectionné lorsque [Area Select] est sélectionné.

Il ne peut pas non plus être sélectionné si aucune zone cible n'a été définie.

Flip Vertical

Cliquez pour retourner verticalement l'état de la correction de la totalité de l'image.

Cet élément ne peut pas être sélectionné lorsque [Area Select] est sélectionné.

Flip Horizontal

Cliquez pour retourner horizontalement l'état de la correction de la totalité de l'image.

Cet élément ne peut pas être sélectionné lorsque [Area Select] est sélectionné.

Area Select

Lorsqu'une zone est sélectionnée, ses points de contrôle s'affichent.

La zone cible peut être agrandie, réduite ou déplacée à l'aide de ces points de contrôle.

- [Area Select] ne peut pas être sélectionné en même temps que [Point Select].

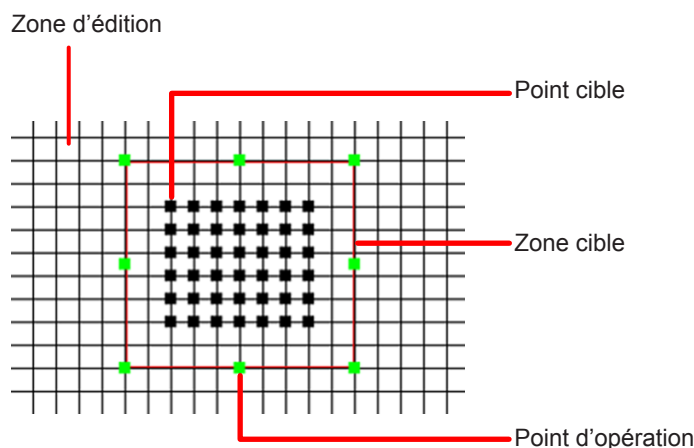
Point Select

Permet de confirmer les paramètres de la zone cible en cours de définition.

- [Point Select] ne peut pas être sélectionné en même temps que [Area Select].

Procédure Flexible Correction / PC Correction

Sélectionnez le point cible à partir duquel le dégradé doit être appliqué, puis définissez la zone cible (plage à corriger) et appliquez la correction. Lors de cette opération, spécifiez comme points cibles les points d'intersection des lignes de la grille.



1 Sélectionnez une option autre que OFF dans Flexible Correction pour un projecteur DLP, et sélectionnez PC dans Flexible Correction pour un projecteur LCD, puis activez les paramètres de Flexible Correction / PC Correction.

2 Cliquez ou faites glisser la souris pour sélectionner un point cible.

Vous pouvez également sélectionner plusieurs points cibles simultanément.

Un cadre rouge s'affiche autour du périmètre de la zone définie par les points cibles sélectionnés ; cette zone devient la zone cible (zone de correction).

* La sélection de la zone cible et du point cible s'effectue selon la même méthode que pour les points de contrôle de la grille de correction de la géométrie.

☞ « Sélection des points de contrôle » (page 62)

3 Réglez les paramètres.

Un dégradé est appliqué à la couleur sélectionnée vers la périphérie de la zone cible, en prenant le point cible comme point de départ.

4 Faites un clic droit et sélectionnez [Area Select], puis affichez les points d'opération (verts) dans la zone cible.

À l'aide de la souris, faites glisser les points d'opération pour agrandir ou réduire la taille de la zone cible. Faites glisser un point d'opération tout en maintenant la touche Shift enfoncée pour agrandir ou réduire la taille de manière symétrique, en prenant le centre de la zone cible comme point cible.

Si le curseur de la souris est placé dans la zone cible puis déplacé, la zone cible peut être déplacée.

- [Area Select] peut également être sélectionné depuis le sous-menu Edit.

Remarque

L'agrandissement ou la réduction de la taille de la zone cible n'affecte pas le nombre de points cibles sélectionnés.

5 Faites un clic droit pour sélectionner [Point Select] et désactiver l'affichage des points d'opération.

- [Point Select] peut également être sélectionné depuis le sous-menu Edit.

Remarque

Il est possible de basculer entre [Point Select] et [Area Select] en appuyant sur la touche espace.

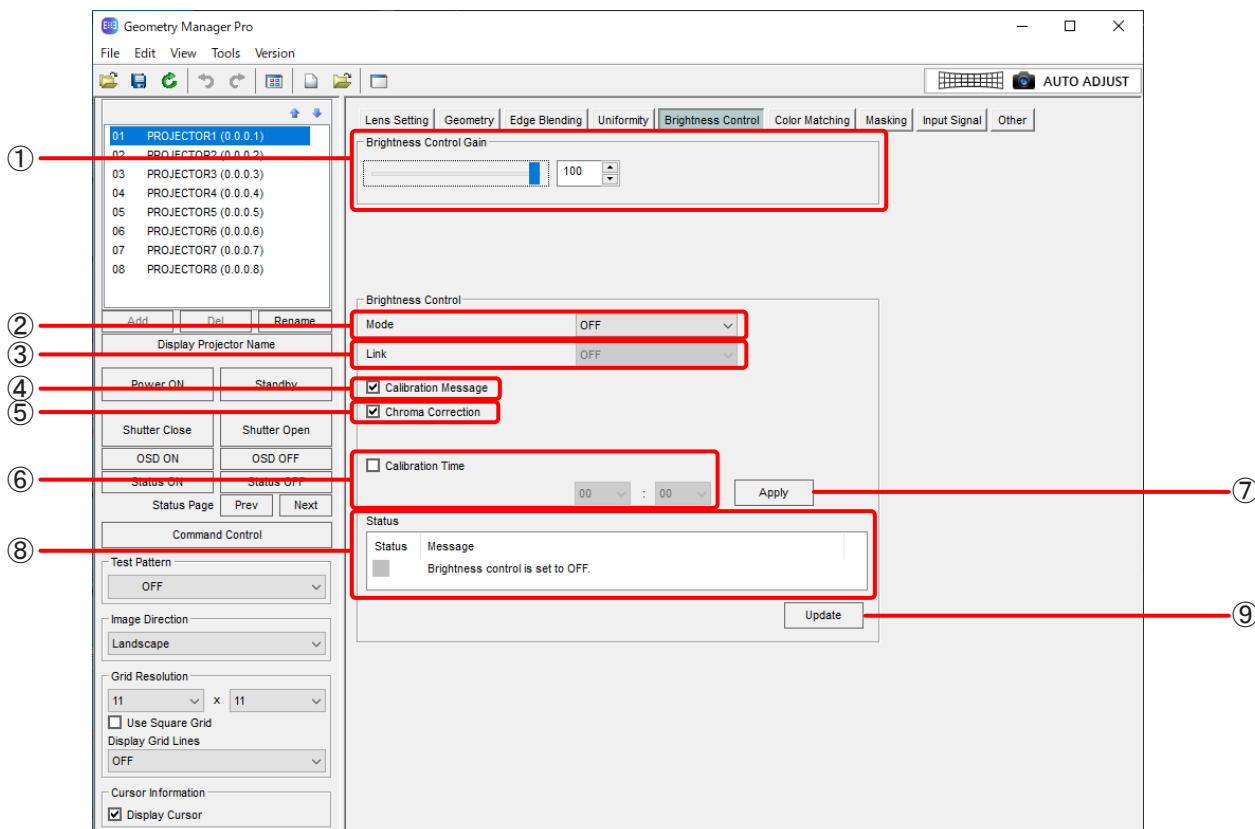
6 Répétez les étapes ci-dessus si vous souhaitez appliquer une correction à plusieurs zones cibles.

Lorsque les zones cibles se chevauchent, la correction est appliquée en multipliant les paramètres respectifs.

Contrôle de la luminosité

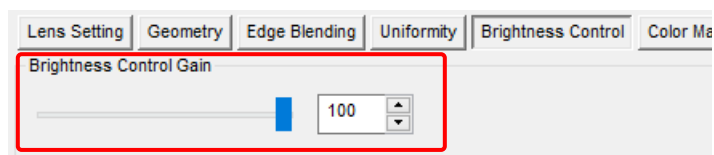
Lorsqu'une seule image est constituée à partir de plusieurs projecteurs, les niveaux de luminosité peuvent ne pas être homogènes entre les images projetées. Dans ce cas, réglez les projecteurs afin d'uniformiser les niveaux de luminosité. La correction de luminosité peut également être effectuée automatiquement à intervalles réguliers sur certains projecteurs. Ceci peut être désactivé selon le modèle.

Écran Brightness Control / Brightness Setting



- ① Les éléments affichés varient selon le projecteur utilisé.

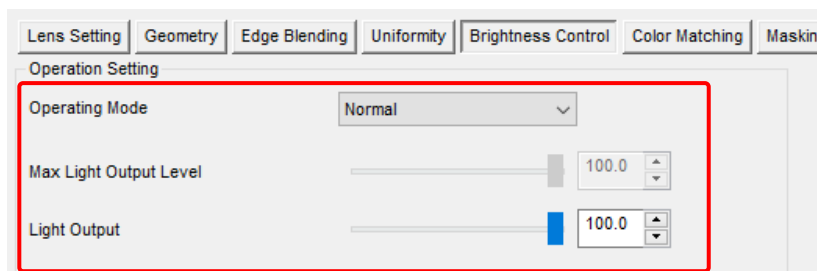
Brightness Control Gain



Permet de régler la luminosité du projecteur.

La luminosité de l'image projetée par les projecteurs est définie selon la valeur numérique spécifiée ici.

Operating Mode



Permet de définir le mode de fonctionnement du projecteur.

High :

Réduit davantage la durée de vie de la source lumineuse que le mode Normal, mais à utiliser lorsque qu'un niveau de luminosité supérieur à Normal est requis.

Normal :

Sélectionnez ceci lorsqu'un niveau de luminosité élevé est requis.

Eco :

Produit une luminosité inférieure au mode [Normal], mais prolonge la durée de vie de la source lumineuse.

Quiet/Quiet1/Quiet2 :

Ces modes produisent une luminosité inférieure au mode [Normal], mais sont à utiliser lorsque le fonctionnement silencieux est prioritaire.

Long Life1/Long Life2/Long Life3 :

Ces modes produisent une luminosité inférieure au mode [Eco], mais prolongent la durée de vie de la source lumineuse.

User1/User2/User3 :

Ces modes permettent de configurer séparément les paramètres [Max Light Output Level] et [Light Output].

Pour plus de détails, reportez-vous au manuel d'utilisation du projecteur.

Max Light Output Level

Permet de régler la limite supérieure de la correction de luminosité de l'écran en fonction des variations de luminosité de la source lumineuse.

Certains modèles ne prennent pas en charge cette fonction.

Light Output

Permet de régler la luminosité de la source lumineuse.

② Mode

Permet de sélectionner le mode de correction de la luminosité.

Certains modèles ne prennent pas en charge cette fonction.

OFF :

La luminosité n'est pas corrigée.

Auto :

Les niveaux de luminosité des images projetées par les projecteurs sont corrigés par les capteurs de luminosité des projecteurs.

Pour plus de détails, reportez-vous au manuel d'utilisation des projecteurs concernés.

PC :

Les niveaux de luminosité des images projetées par les projecteurs sont corrigés à l'aide de « Multi Monitoring & Control Software ».

Pour plus de détails, reportez-vous au manuel d'utilisation du « Multi Monitoring & Control Software ».

③ Link

Permet de régler le mode de liaison.

Ce mode est activé lorsque [Auto] a été sélectionné comme paramètre de Mode.

Certains modèles ne prennent pas en charge cette fonction.

OFF :

Le niveau de luminosité du projecteur sélectionné est corrigé.

Group A/Group B/Group C/Group D :

Les niveaux de luminosité des projecteurs du groupe respectif sont corrigés.

Les groupes sont définis à l'aide de la fonction de réseau des projecteurs.

Pour plus de détails, reportez-vous au manuel d'utilisation du projecteurs.

④ Calibration Message

Lorsque ☒ Calibration Message est coché, un message s'affiche pendant la mesure des niveaux de luminosité utilisés pour la correction de la luminosité.

Ceci peut être désactivé selon le modèle.

⑤ Chroma Correction

Lorsque ☒ **Chroma Correction** est coché, la couleur est réglée en même temps que la luminosité.
Ceci peut être désactivé selon le modèle.

⑥ Calibration Time

Permet de définir l'heure de début de la mesure des niveaux de luminosité pour la correction de la luminosité.

L'heure peut être définie lorsque ☒ **Calibration Time** est coché.
Ceci peut être désactivé selon le modèle.

⑦ Apply

Cliquez sur ceci pour répercuter les paramètres de correction de luminosité sur le projecteur.

Si Mode est réglé sur OFF, la correction de luminosité est arrêtée. Dans les autres cas, la correction de luminosité est exécutée.

Sur certains modèles, vous pouvez choisir de relancer la correction de luminosité avec les paramètres utilisés précédemment ou de lancer une nouvelle correction de luminosité avec les paramètres actuels.

Certains modèles ne prennent pas en charge cette fonction.

⑧ Status

L'état de correction de la luminosité s'affiche.

Certains modèles ne prennent pas en charge cette fonction.

État	Message	Description
Rouge	Brightness sensor error	Un problème est survenu au niveau du capteur de luminosité (projecteur).
	Cannot apply Brightness Control. Please check projector status.	La luminosité ne peut pas être corrigée en raison d'un facteur qui n'est pas lié au capteur de luminosité.
Jaune	The brightness can no longer be corrected by a significant margin.	La luminosité pouvant être corrigée par le projecteur a atteint sa limite.
Vert	No Error	État normal.
Gris	Brightness Control is set to OFF.	Le contrôle de luminosité est désactivé.
	The projector is standby or cooling.	L'alimentation du projecteur est en mode veille ou en phase de refroidissement.

⑨ Update

Cliquez sur ce bouton pour vérifier les projecteurs et mettre à jour les affichages Status.

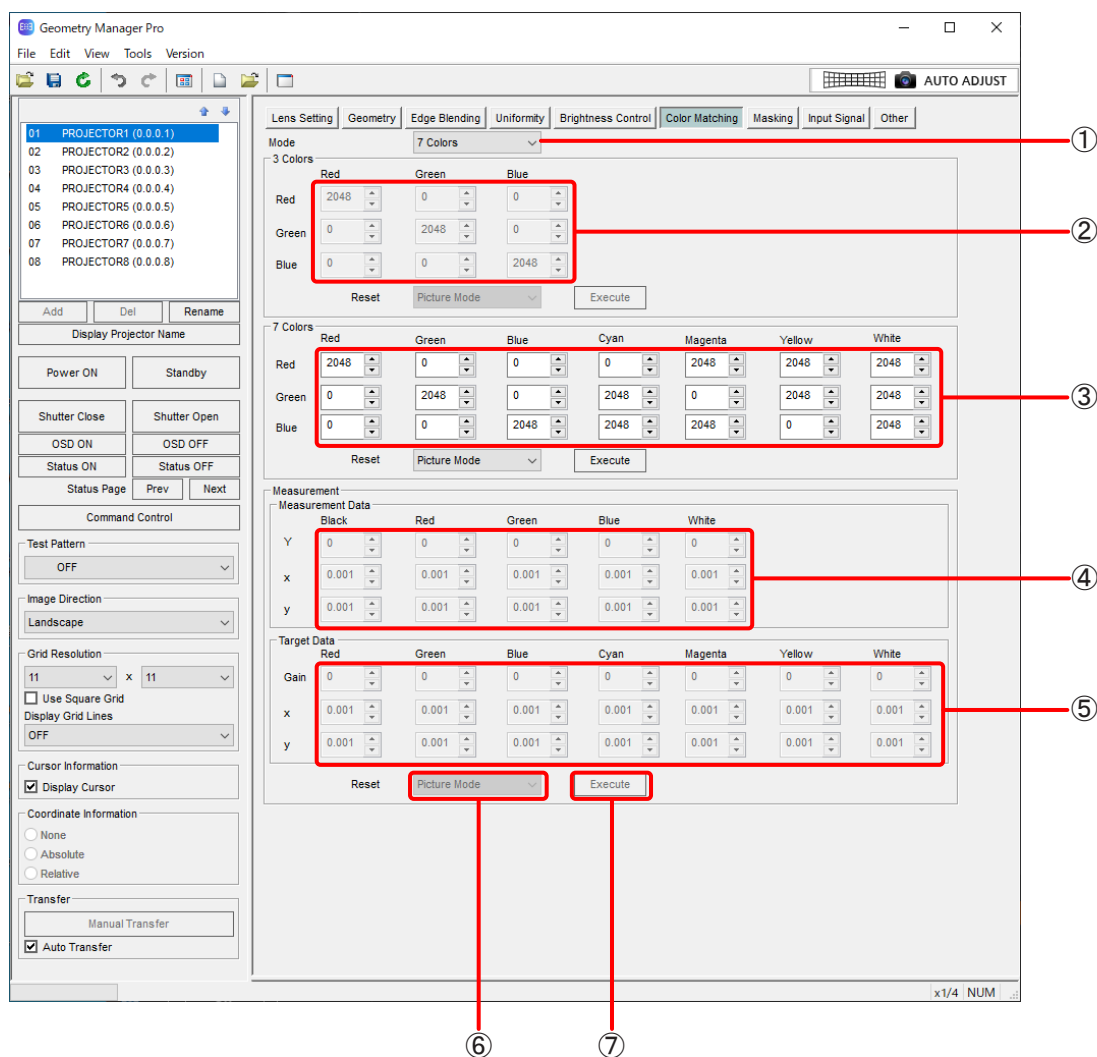
Certains modèles ne prennent pas en charge cette fonction.

Correspondance des couleurs / réglage des couleurs

Lors de la configuration d'une seule image à l'aide de plusieurs projecteurs, les couleurs de l'image projetée par les différents projecteurs peuvent ne pas être homogènes. Dans ce cas, réglez les projecteurs afin d'harmoniser les couleurs.

Ceci peut être désactivé selon le modèle.

Écran Color Matching / Color Adjustment



Remarque

Les éléments réglables, les détails des paramètres et les pages de paramétrage varient selon le modèle.

① Mode

Le mode de correspondance des couleurs est sélectionné ici.

OFF

La correspondance des couleurs n'est pas effectuée.

3 Colors

Les incohérences dans les couleurs sont corrigées en réglant trois couleurs (Red, Green et Blue).

7 Colors

Les incohérences dans les couleurs sont corrigées en réglant sept couleurs (Red, Green, Blue, Cyan, Magenta, Yellow et White).

709 Mode

Les valeurs de luminosité (Y) et de coordonnées de chrominance (x, y) sont réglées ici sur la base des valeurs obtenues à l'aide d'un colorimètre capable de mesurer les coordonnées de chrominance et les niveaux de luminosité. Les valeurs Target Data sont fixes.

709 Mode ne peut pas être sélectionné pour certains modèles. Pour plus de détails, reportez-vous au manuel d'utilisation du projecteur.

Measured

Les valeurs de luminosité (Y) et de coordonnées de chrominance (x, y) sont réglées ici sur la base des valeurs obtenues à l'aide d'un colorimètre capable de mesurer les coordonnées de chrominance et les niveaux de luminosité. Les valeurs Target Data peuvent être réglées.

La sélection de [Measured] peut ne pas être disponible selon le modèle. Pour plus de détails, reportez-vous au manuel d'utilisation du projecteur.

② 3 Colors

Les valeurs Red, Green et Blue sont définies ici.

Les paramètres prennent effet si [3 Colors] a été sélectionné comme paramètre de Mode.

Pour certains modèles, la valeur White peut être définie en plus des valeurs Red, Green et Blue.

③ 7 Colors

Les valeurs Red, Green, Blue, Cyan, Magenta, Yellow et White sont définies ici.

Les paramètres prennent effet si [7 Colors] a été sélectionné comme paramètre de Mode.

④ Measurement Data

Les valeurs Black, Red, Green, Blue et White sont définies ici.

Les paramètres prennent effet si [709 Mode] ou [Measured] a été sélectionné comme paramètre de Mode.

⑤ Target Data

Les valeurs Red, Green, Blue, Cyan, Magenta, Yellow et White sont définies ici.

Les paramètres prennent effet si [Measured] a été sélectionné comme paramètre de Mode.

⑥ Reset

Chaque élément de réglage du mode de correspondance des couleurs est réinitialisé ici.

Picture Mode : Définit chaque élément de réglage sur la valeur de couleur par défaut du mode d'image actuellement sélectionné.

Native : Définit chaque élément de réglage sur la valeur non corrigée.

Rec.709 : Définit chaque élément de réglage sur la valeur équivalente Rec.709.

Remarque

Cette fonction ne peut être utilisée que pour les projecteurs qui en sont dotés.

⑦ Execute

Cliquez sur ceci pour répercuter les paramètres de réinitialisation sur le projecteur et mettre à jour les valeurs du mode de correspondance des couleurs.

Remarque

Cette fonction ne peut être utilisée que pour les projecteurs qui en sont dotés.

Masquage

Deux types de masquage sont disponibles.

Pour utiliser cette fonction, l'Upgrade kit (ET-UK20) doit être appliqué au projecteur sélectionné.

☞ « Activation » (page 12)

Certains modèles ne prennent pas en charge cette fonction.

■ Line Masking

La forme à masquer est définie en déplaçant les points d'opération sur les quatre côtés – haut, bas, gauche et droite – de l'image projetée.

La zone à masquer peut également être inversée entre positif et négatif.

■ Bitmap Masking

Le bitmap au format monochrome 1 bit est chargé et défini comme données de masquage.

La position et la taille du masquage peuvent être modifiées.

Les bitmaps de 8×8 pixels à $1\,920 \times 1\,200$ pixels (lorsque la résolution du projecteur est de $1\,920 \times 1\,200$ pixels ou $1\,400 \times 1\,050$ pixels) ou de $4\,096 \times 2\,400$ pixels (pour les autres résolutions) sont pris en charge.

Les extensions de fichiers *.bmp et *.dib sont prises en charge.

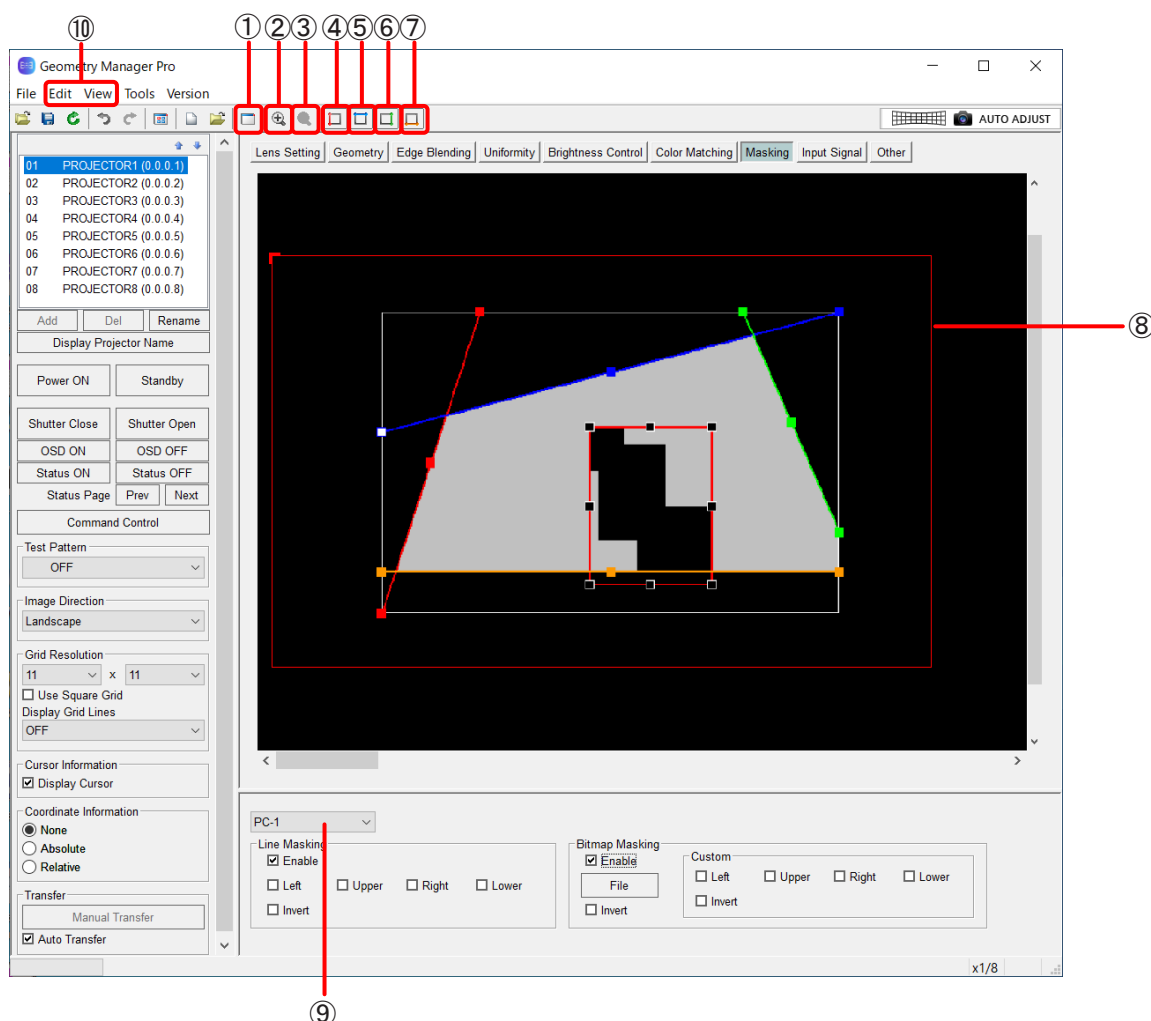
La forme à masquer est définie en ajoutant/déplaçant les points d'opération sur les quatre côtés (haut, bas, gauche et droite) de l'image projetée.

La zone à masquer peut également être inversée entre positif et négatif.

Remarque

- Les paramètres Line Masking et Bitmap Masking peuvent être utilisés simultanément. Dans ce cas, le masquage est appliqué à chaque zone définie dans les paramètres.
- Lorsque le signal d'entrée du projecteur est modifié, une retransmission vers le projecteur peut être nécessaire.

Écran Masking



① **Sous-fenêtre**

Chaque fois que vous faites un clic, l'écran Sub Window bascule entre affiché et effacé.

Une image de l'ensemble de la zone de projection est affichée dans Sub Window.

- L'affichage de Sub Window peut également être basculé entre affiché et effacé dans le sous-menu View.

② Zoom avant

Fait un zoom avant sur la zone d'édition.

③ Zoom arrière

Fait un zoom arrière sur la zone d'édition.

④ Rouge

Sélectionne d'afficher ou de ne pas afficher les points d'opération situés du côté gauche de l'image projetée.

- Cette opération est identique à celle de [Mask Marker] – [Red] dans le sous-menu View.

⑤ **Bleu**

Sélectionne d'afficher ou de ne pas afficher les points d'opération situés en haut de l'image projetée.

- Cette opération est identique à celle de [Mask Marker] – [Blue] dans le sous-menu View.

⑥ Vert

Sélectionne d'afficher ou de ne pas afficher les points d'opération situés du côté droit de l'image projetée.

- Cette opération est identique à celle de [Mask Marker] – [Green] dans le sous-menu View.

⑦ **Orange**

Sélectionne d'afficher ou de ne pas afficher les points d'opération situés en bas de l'image projetée.

- Cette opération est identique à celle de [Mask Marker] – [Orange] dans le sous-menu View.

⑧ **Zone d'édition**

Cliquez sur les points d'opération pour les sélectionner, puis faites-les glisser pour former la forme à masquer.

Le cadre rouge le plus éloigné comporte une marque en forme de L qui indique l'orientation de l'image. Cette marque s'affiche en haut à gauche lorsque le paramètre Image Direction est sur OFF, et l'endroit où il s'affiche se déplace également selon le paramètre Image Direction.

Clic droit

Faire un clic droit dans la zone d'édition affiche un menu avec les éléments suivants.

Reset, Flip Vertical, Flip Horizontal, Bitmap Masking Custom**Reset, Flip Vertical, Flip Horizontal**

Les fonctions de menu sont les mêmes que celles du sous-menu Edit.

☞ « Sous-menu Edit » (page 93)

Bitmap Masking Custom

Ajoutez/supprimez des points d'opération sur les côtés avec le masquage activé dans Custom de Bitmap Masking.

⑨ **Basculement du mode**

OFF : Le masquage n'est pas effectué.

PC-1 / PC-2 / PC-3 : Le masquage est activé.

Remarque

Lorsque le masquage est activé, une seule donnée (PC) peut être enregistrée sur certains modèles.

⑩ **Edit, View**

Outre les éléments de menu décrits dans « Menu principal » (page 38), les éléments de menu suivants peuvent être utilisés dans l'écran Masking.

Sous-menu Edit**Reset**

Lorsque Line Masking a été effectué, les positions des points d'opération sont ramenées à leur état initial.
Revient à l'état défini lors du chargement du bitmap lorsque Bitmap Masking est exécuté.

Flip Vertical

Cliquez pour retourner verticalement l'état de la correction de la totalité de l'image.

Flip Horizontal

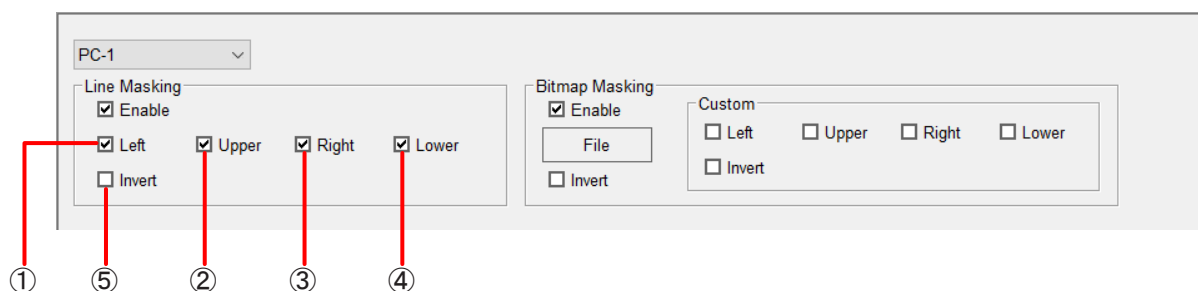
Cliquez pour retourner horizontalement l'état de la correction de la totalité de l'image.

Sous-menu View**Mask Marker (Red, Green, Blue, Orange)**

Permet de sélectionner si les points de contrôle doivent être affichés ou non.

Les points d'opération non affichés sont fixés aux positions où la sélection a décidé de ne pas les afficher.

Line Masking



① Left

Lorsque la case est cochée pour ☒ **Left**, le masquage basé sur le point d'opération du côté gauche de l'image projetée est activé.

② Upper

Lorsque la case est cochée pour ☒ **Upper**, le masquage basé sur le point d'opération en haut de l'image projetée est activé.

③ Right

Lorsque la case est cochée pour ☒ **Right**, le masquage basé sur le point d'opération du côté droit de l'image projetée est activé.

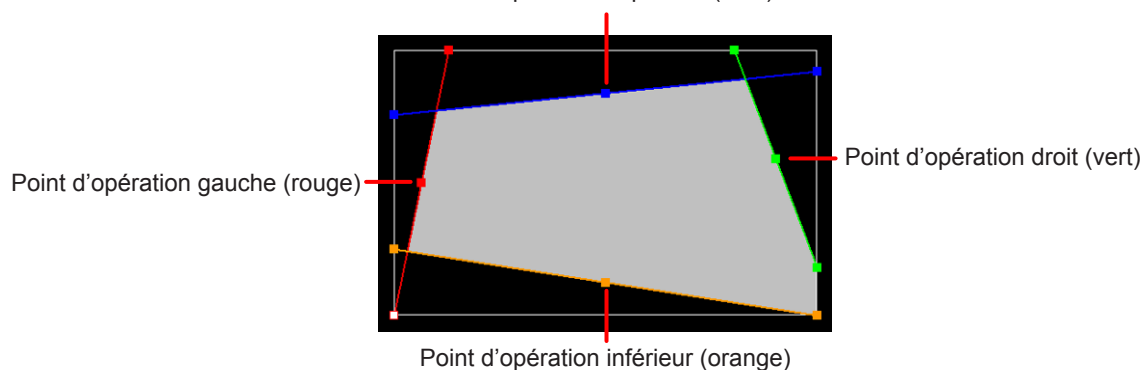
④ Lower

Lorsque la case est cochée pour ☒ **Lower**, le masquage basé sur le point d'opération en bas de l'image projetée est activé.

⑤ Invert

Lorsque la case est cochée pour ☐ **Invert**, la zone du Line Masking peut être inversée entre positif et négatif.

Point d'opération supérieur (bleu)

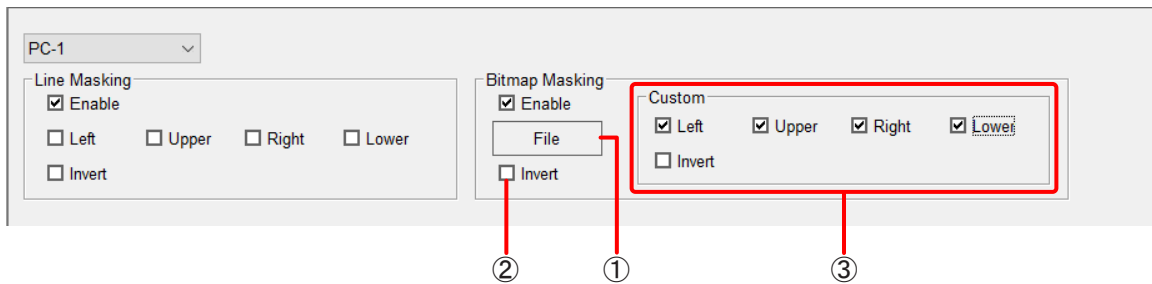


Les points d'opération situés aux deux extrémités de chaque côté ne peuvent être déplacés que sur la circonférence extérieure (le long des quatre côtés – haut, bas, gauche et droite) de l'image projetée.

Lorsqu'un point d'opération situé au centre d'un côté est déplacé, il peut l'être sans modifier l'angle de la ligne droite qui relie les points d'opération situés aux deux extrémités du côté.

Lorsque les points d'opération ont été sélectionnés, ils peuvent également être déplacés en utilisant les touches du curseur sur le clavier.

Bitmap Masking



① File

Cliquez sur ce bouton pour ouvrir l'écran permettant de sélectionner les données bitmap utilisées pour le masquage.

Une fois les données bitmap chargées, certaines opérations de la souris peuvent être utilisées pour déplacer, agrandir ou réduire la zone de masquage.

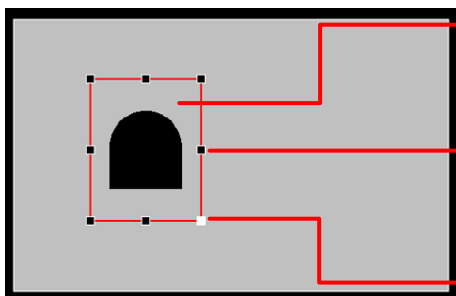
Les données bitmap peuvent être déplacées, agrandies ou réduites dans une zone d'affichage avec une résolution de 2 880 × 1 800 pixels (lorsque la résolution du projecteur est de 1 920 × 1 200 pixels ou 1 400 × 1 050 pixels) ou de 6 144 × 3 600 pixels (pour les autres résolutions).

Si vous cliquez sur [File] alors que des données bitmap de masquage sont déjà chargées, les données bitmap précédemment chargées sont supprimées et les nouvelles données bitmap chargées sont définies pour le masquage.

② Invert

Lorsque la case est cochée pour ☐ Invert, la zone du Bitmap Masking peut être inversée entre positif et négatif.

Données bitmap (exemple)



Faites glisser pour déplacer.

Lorsque le point central est déplacé, la zone de masquage peut être agrandie ou réduite horizontalement ou verticalement.

Lorsque l'un des points situés aux quatre coins est déplacé, la zone de masquage peut être agrandie ou réduite sans modifier le rapport d'aspect.

③ Custom

La forme à masquer est définie en ajoutant/déplaçant les points d'opération sur les quatre côtés (haut, bas, gauche et droite) de l'image projetée.

Left :

Lorsque la case est cochée pour ☒ **Left**, le masquage basé sur le point d'opération du côté gauche de l'image projetée est activé.

Upper :

Lorsque la case est cochée pour ☒ **Upper**, le masquage basé sur le point d'opération en haut de l'image projetée est activé.

Right :

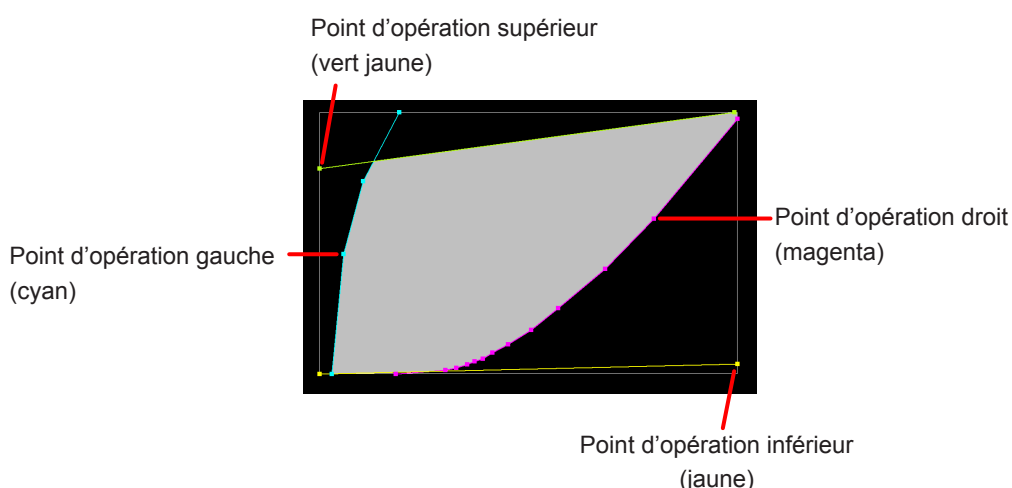
Lorsque la case est cochée pour ☒ **Right**, le masquage basé sur le point d'opération du côté droit de l'image projetée est activé.

Lower :

Lorsque la case est cochée pour ☒ **Lower**, le masquage basé sur le point d'opération en bas de l'image projetée est activé.

Invert :

Lorsque la case est cochée pour ☐ **Invert**, la zone du Bitmap Masking Custom peut être inversée entre positif et négatif.



Les points d'opération situés aux deux extrémités de chaque côté ne peuvent être déplacés que sur la circonférence extérieure (le long des quatre côtés – haut, bas, gauche et droite) de l'image projetée.

Si vous faites un clic droit sur un côté puis sélectionnez [Add Point], vous pouvez ajouter un point d'opération (jusqu'à 15 points d'opération maximum par côté).

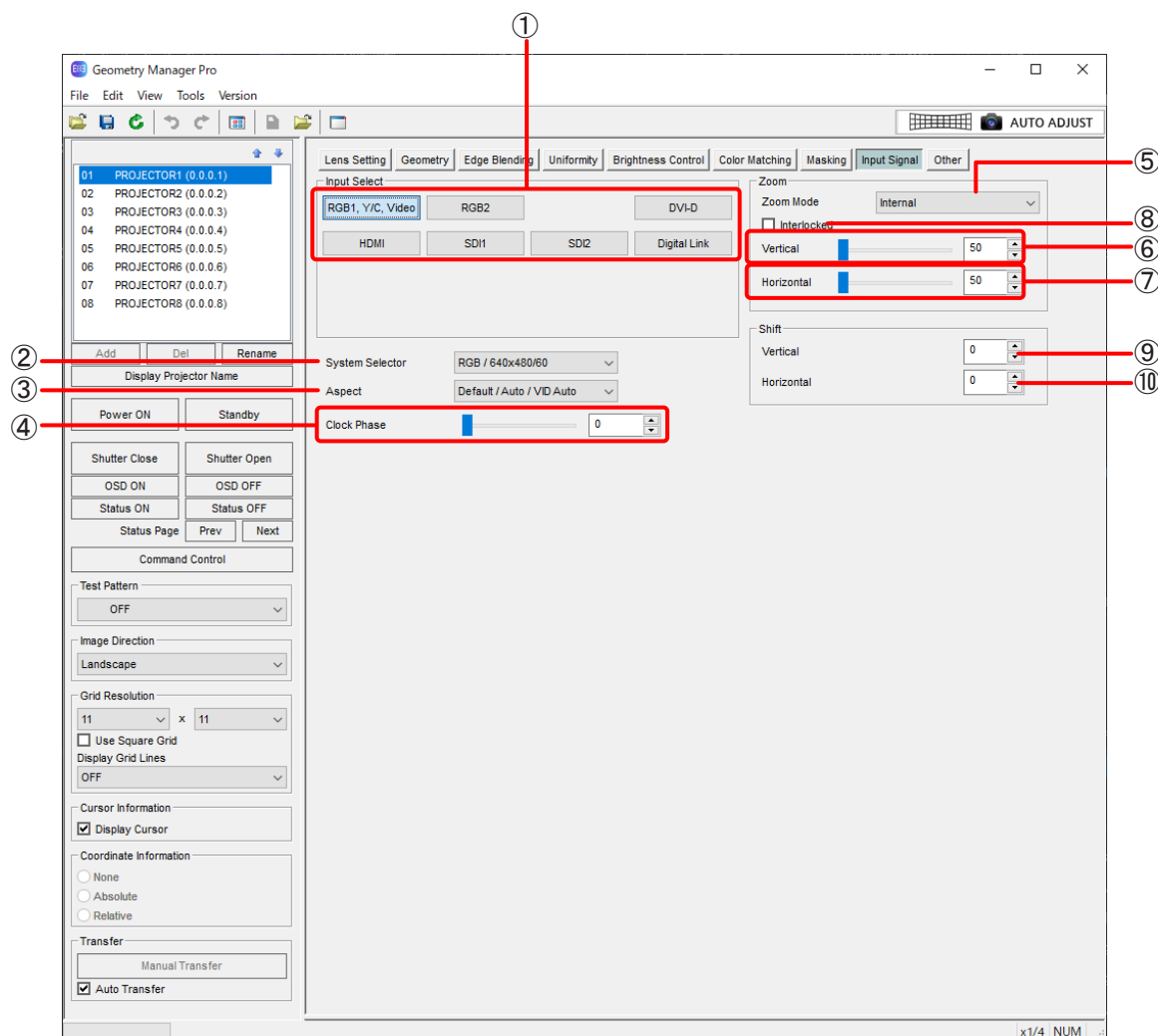
Pour supprimer un point d'opération ajouté, faites un clic droit dessus puis sélectionnez [Delete Point].

Réglages du signal d'entrée

Les projecteurs identifient normalement les signaux d'entrée automatiquement, mais si des signaux instables sont utilisés, ce logiciel permet de sélectionner manuellement le format correspondant aux signaux d'entrée, d'effectuer des réglages de position, etc.

Ceci peut être désactivé selon le modèle.

Écran Input Signal

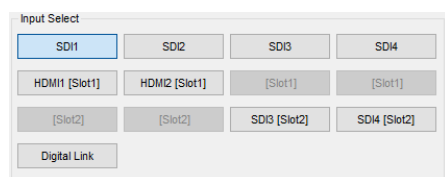


① Input Select

Permet de sélectionner l'entrée.

Cliquez sur le bouton d'entrée (sélecteur) correspondant aux signaux à projeter.

Les entrées pouvant être sélectionnées varient selon le modèle. Pour un modèle équipé de fentes, les boutons ne sont activés que pour les fentes dans lesquelles des cartes sont insérées, et les entrées sélectionnables sont affichées sur les boutons.



Cette opération est répercutée dans le projecteur même si la case n'a pas été cochée pour ☐ Auto Transfer.

Remarque

Pour un modèle équipé de fentes, si une modification telle que l'ajout ou la suppression d'une carte est effectuée pendant la connexion au projecteur correspondant depuis ce logiciel, l'état de la carte peut ne pas être correctement répercuté. Dans ce cas, l'état sera correctement répercuté si vous effectuez l'une des opérations suivantes.

- Exécuter [Reload] depuis le menu.
- Passer à un autre onglet puis sélectionner à nouveau cet onglet.
- Sélectionner un autre projecteur puis sélectionner à nouveau ce projecteur.
- Redémarrer ce logiciel puis se reconnecter au projecteur correspondant.
- Supprimer le projecteur correspondant de ce logiciel puis l'ajouter à nouveau.

② System Selector

Le format du système correspondant aux signaux d'entrée est sélectionné ici.

Les formats pouvant être sélectionnés varient selon le modèle de projecteur, des signaux d'entrée et des connecteurs d'entrée.

Sélection d'entrée	Sélecteur de système	
	Lorsque [RGB/YPbPr] est sélectionné*1	Lorsque [Y/C] ou [Video] est sélectionné*1
RGB1, Y/C ou RGB1, Y/C, Video	RGB / VGA60 YCbCr / YPbPr / 480p YCbCr 480p RGB RGB / 640x480/60p YCbCr / YPbPr / 480/60p YCbCr 480/60p RGB	Auto NTSC NTSC4.43 PAL PAL-M PAL-N SECAM PAL60
RGB1, RGB2 ou ordinateur	RGB / VGA60 YCbCr / YPbPr / 480p YCbCr 480p RGB RGB / 640x480/60p YCbCr / YPbPr / 480/60p YCbCr 480/60p RGB	
Vidéo	Auto NTSC NTSC4.43 PAL PAL-M PAL-N SECAM PAL60	
DVI-D	RGB YCbCr / YPbPr	
HDMI	Auto RGB YCbCr / YPbPr	
Digital Link	Auto RGB YCbCr / YPbPr	

Sélection d'entrée	Sélecteur de système		
	Lorsque [Single Link] est sélectionné*2	Lorsque [Dual Link] est sélectionné*2	Lorsque [Auto] est sélectionné*2
SDI1 ou SDI	Auto 480i YCbCr 480/60i YCbCr 576i YCbCr 576/50i YCbCr 720/50p YPbPr 720/60p YPbPr 1035/60i YPbPr 1080/24p YPbPr 1080/24sF YPbPr 1080/25p YPbPr 1080/30p YPbPr 1080/50i YPbPr 1080/60i YPbPr 1080/50p YPbPr 1080/60p YPbPr 1080/24p RGB 1080/24sF RGB 1080/25p RGB 1080/30p RGB 1080/50i RGB 1080/60i RGB 2K/24p RGB 2K/25p RGB 2K/30p RGB 2K/48p RGB 2K/50p RGB 2K/60p RGB	Auto 1080/24p RGB 2K/24p RGB 2K/24p XYZ 1080/24sF RGB 2K/24sF RGB 2K/24sF XYZ 1080/25p RGB 1080/30p RGB 1080/50i RGB 1080/60i RGB 1080/50p RGB 1080/60p RGB 1080/50p YPbPr 1080/60p YPbPr 2K/48p RGB 2K/50p RGB 2K/60p RGB 2K/48p YPbPr 2K/50p YPbPr 2K/60p YPbPr	Auto
SDI2	Auto 480i YCbCr 576i YCbCr 720/50p YPbPr 720/60p YPbPr 1035/60i YPbPr 1080/24p YPbPr 1080/24sF YPbPr 1080/25p YPbPr 1080/30p YPbPr 1080/50i YPbPr 1080/60i YPbPr 1080/50p YPbPr 1080/60p YPbPr 1080/24p RGB 1080/24sF RGB 1080/25p RGB 1080/30p RGB 1080/50i RGB 1080/60i RGB	Auto 1080/24p RGB 2K/24p RGB 2K/24p XYZ 1080/24sF RGB 2K/24sF RGB 2K/24sF XYZ 1080/25p RGB 1080/30p RGB 1080/50i RGB 1080/60i RGB 1080/50p RGB 1080/60p RGB 1080/50p YPbPr 1080/60p YPbPr 2K/48p RGB 2K/50p RGB 2K/60p RGB 2K/48p YPbPr 2K/50p YPbPr 2K/60p YPbPr	Auto

*1 Dans l'écran Other, sélectionnez via [Display Option] – [RGB In] – [RGB1 Input Setting].

*2 Dans l'écran Other, sélectionnez via [Display Option] – [SDI In] – [SDI Link].

☞ « Display Option » (page 106)

Remarque

- Pour les modèles ne prenant pas en charge les signaux HD-SDI dual link, le format système sélectionnable lorsque [SDI1], [SDI] ou [SDI2] est choisi dans [Input Select] est identique à celui de [Single Link].
- Même si un bouton [Input Select] affiché dans le tableau ci-dessus est sélectionné, la fonction peut être désactivée selon le projecteur utilisé.

③ Aspect

Le rapport d'aspect des images est sélectionné ici. Les rapports d'aspect pouvant être sélectionnés sont les suivants :

- Default / Auto / VID Auto
- Through
- 16:9
- 4:3
- H FIT
- V FIT
- HV FIT

Pour plus de détails, reportez-vous au manuel d'utilisation du projecteurs.

④ Clock Phase

Le scintillement de l'image et le flou des contours sont réglés ici.

Plage de valeurs d'entrée : 0 à 31

Cependant, ces réglages ne peuvent pas être effectués lorsque des signaux Y/C sont sélectionnés comme signaux d'entrée.

Pour plus de détails, reportez-vous au manuel d'utilisation du projecteurs.

⑤ Zoom Mode

Le mode de zoom est sélectionné ici.

Ce paramètre est activé lorsque [Default / Auto / VID Auto] est sélectionné comme paramètre Aspect.

Les modes pouvant être sélectionnés sont les suivants :

- Internal
- Full

Pour plus de détails, reportez-vous au manuel d'utilisation du projecteurs.

⑥ Vertical (Zoom)

Le grossissement de zoom dans le sens vertical est défini ici.

Plage de valeurs d'entrée : 50 à 999

⑦ Horizontal (Zoom)

Le grossissement de zoom dans la direction horizontale est défini ici.

Plage de valeurs d'entrée : 50 à 999

⑧ Interlocked

Lorsque ☒ **Interlocked** est coché, le même grossissement de zoom peut être appliqué simultanément aux sens horizontal et vertical.

⑨ Vertical (Shift)

La position verticale de l'image projetée est définie ici.

La plage de valeurs d'entrée varie selon le modèle de projecteur.

⑩ Horizontal (Shift)

La position horizontale de l'image projetée est définie ici.

La plage de valeurs d'entrée varie selon le modèle de projecteur.

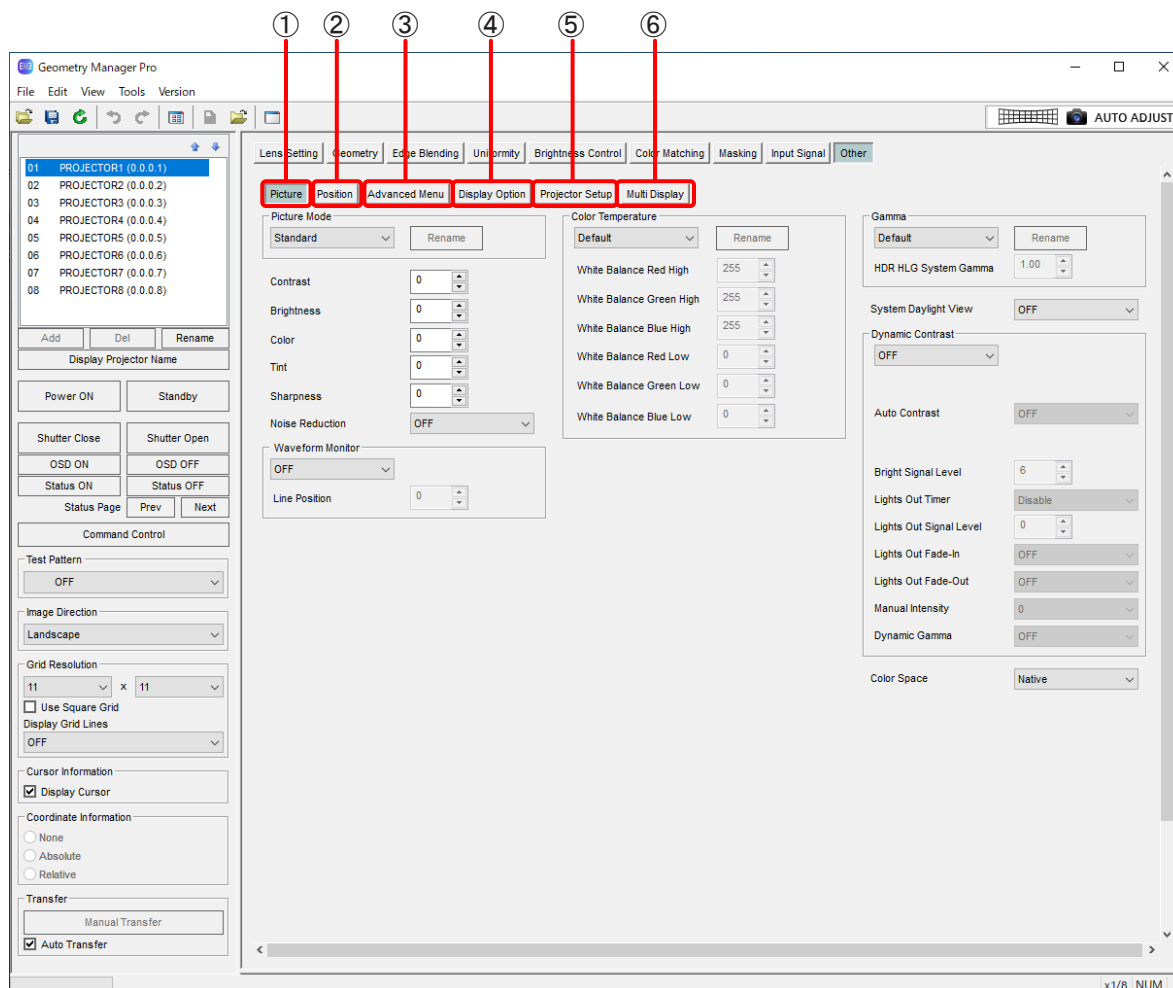
Remarque

Les éléments de l'écran Input Signal ne peuvent pas être réinitialisés avec la commande [Reset Data (Current Tab)] du sous-menu File ni depuis le menu d'icônes.

Paramètres de menu du projecteurs

Certaines opérations utilisant les menus du projecteur peuvent être effectuées à l'aide de ce logiciel.
Ceci peut être désactivé selon le modèle.

Écran Other



- ① **Picture**
Cliquez pour afficher l'écran Picture.
Le mode vidéo, le niveau de noir et d'autres paramètres liés aux réglages de l'image peuvent être sélectionnés.

- ② **Position**
Cliquez pour afficher l'écran Position.
Les paramètres de convergence peuvent être sélectionnés.

Remarque

Cette fonction ne peut être utilisée que pour les projecteurs qui en sont dotés.

- ③ **Advanced Menu**
Cliquez pour afficher l'écran Advanced Menu.
La largeur de masquage, la résolution d'entrée et d'autres paramètres peuvent être sélectionnés.

- ④ **Display Option**
Cliquez pour afficher l'écran Display Option.
Les paramètres de correction des couleurs, de rapport d'aspect et d'autres réglages liés à l'affichage de l'image, notamment pour les grands écrans, peuvent être sélectionnés.

⑤ Projector Setup

Cliquez pour afficher l'écran Projector Setup.

Le système de projection du projecteur, la sélection de lampe et d'autres paramètres matériels peuvent être configurés.

⑥ S'affiche lorsque le projecteur que vous utilisez dispose de la fonction correspondante.**P in P**

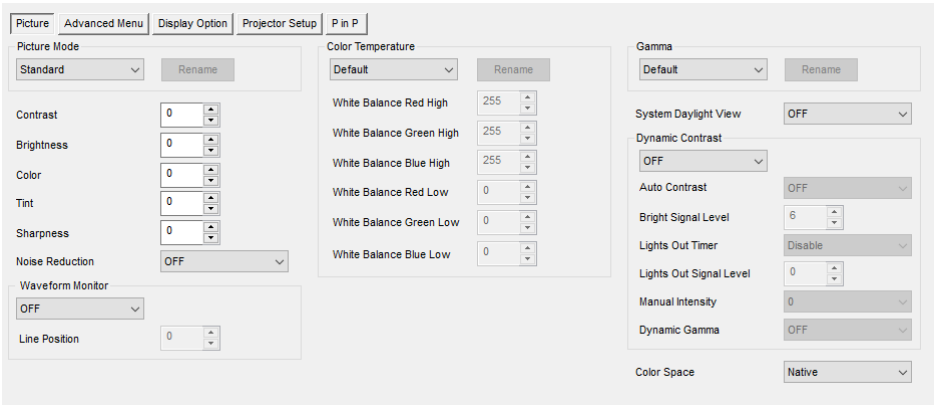
Cliquez pour afficher l'écran P in P.

Les positions et l'ordre de priorité de l'écran principal et des sous-écrans, ainsi que d'autres fonctions P in P, peuvent être définis.

Multi Display

Les entrées pour l'affichage en 4 écrans, le verrouillage de trame et d'autres paramètres liés à la fonction multi-écrans peuvent être définis.

■ Picture



Les éléments suivants peuvent être définis :

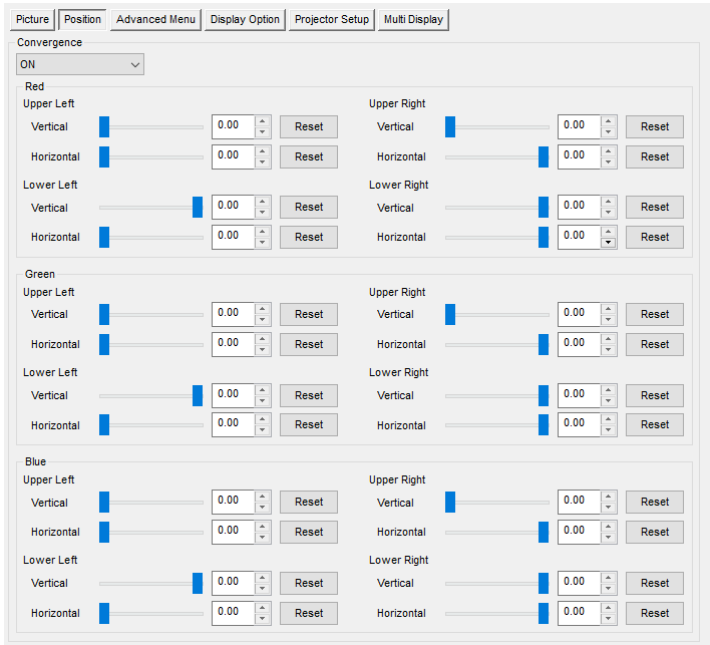
Picture Mode ** Contrast Brightness Color Tint Sharpness Noise Reduction Waveform Monitor Line Position Default Picture Mode Color Temperature White Balance Red High White Balance Green High White Balance Blue High White Balance Red Low White Balance Green Low White Balance Blue Low Gamma System Daylight View Dynamic Iris Auto Iris Manual Iris Dynamic Gamma	Dynamic Contrast Contrast Mode Auto Contrast Brilliant Correction Bright Signal Level Lights Out Timer Lights Out Signal Level Lights Out Fade-In Lights Out Fade-Out Manual Intensity Dynamic Gamma Dynamic Contrast NX Auto Contrast Bright Signal Level Lights Out Timer Lights Out Signal Level Lights Out Fade-In Lights Out Fade-Out Manual Intensity Dynamic Gamma AI White Gain Color Space
---	---

Les éléments réglables, les détails des paramètres et les pages de paramétrage varient selon le modèle de projecteur. Reportez-vous au manuel d'utilisation du projecteur.

Remarque

- Les éléments marqués ** sont répercutés dans le projecteur même si la case n'a pas été cochée dans **Auto Transfer**.
- Les éléments de l'écran Picture ne peuvent pas être réinitialisés à l'aide de la commande [Reset Data (Current Tab)] du sous-menu File ni depuis le menu d'icônes.

■ Position



Les éléments suivants peuvent être définis :

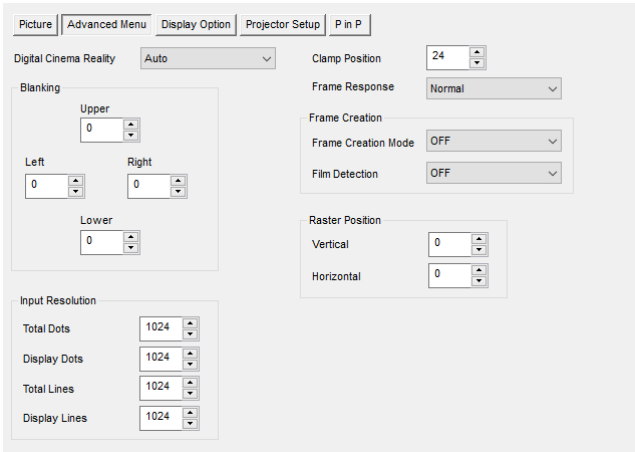
Convergence Red Upper Left Vertical Horizontal Upper Right Vertical Horizontal Lower Left Vertical Horizontal Lower Right Vertical Horizontal	Green Upper Left Vertical Horizontal Upper Right Vertical Horizontal Lower Left Vertical Horizontal Lower Right Vertical Horizontal	Blue Upper Left Vertical Horizontal Upper Right Vertical Horizontal Lower Left Vertical Horizontal Lower Right Vertical Horizontal
--	--	---

Les éléments réglables, les détails des paramètres et les plages de paramétrage varient selon le modèle de projecteur.
Reportez-vous au manuel d'utilisation du projecteur.

Remarque

- Les éléments de l'écran Position ne peuvent pas être réinitialisés à l'aide de la commande [Reset Data (Current Tab)] du sous-menu File ni depuis le menu d'icônes.

■ Advanced Menu



Les éléments suivants peuvent être définis :

Digital Cinema Reality Gradation Smoother Blanking Upper Left Right Lower Input Resolution Total Dots Display Dots Total Lines Display Lines	Clamp Position Frame Response Frame Delay Frame Creation Frame Creation Mode Film Detection Frame Lock Raster Position Vertical Horizontal Quad Pixel Drive Smooth Pixel Drive
---	---

Les éléments réglables, les détails des paramètres et les plages de paramétrage varient selon le modèle de projecteur.
Reportez-vous au manuel d'utilisation du projecteur.

Remarque

Les éléments de l'écran Advanced Menu ne peuvent pas être réinitialisés à l'aide de la commande [Reset Data (Current Tab)] du sous-menu File ni depuis le menu d'icônes.

■ Display Option

Picture	Advanced Menu	Display Option	Projector Setup	P in P
Large Screen Correction OFF Screen Setting Screen Format 16:10 Vertical Position 0 Horizontal Position 0				
☐ Auto Signal Auto Setup Mode Default Display Dots 1024 ☒ Position Adjust ☐ Signal Level Adjust Execute Background Color Blue Startup Logo Default Logo Cut Off ☐ Red ☐ Green ☐ Blue Image Rotation OFF				
Shutter Setting ☐ Mechanical Shutter Fade-In OFF Fade-Out OFF Startup Open Shut-Off Open On-Screen Display OSD Position 2 OSD Rotation OFF OSD Design 1 ☒ OSD Memory ☒ Input Guide ☒ Warning Message				
Backup Input Setting Backup Input Mode OFF ☐ Automatic Switching				
Simul Input Setting RGB1/RGB2 OFF HDMI/DVI-D OFF SDI1/SDI2 OFF				
SDI In SDI Link Single Target Input Single:SDI1 Resolution Auto 3G-SDI Mapping Auto System Selector Auto Bit Depth Auto Signal Level 64-940				
Digital Link In Signal Level Auto				
EDID Mode Default EDID Resolution/V Scan Freq. 1920x1200p/60				
RGB In RGB1 Input Setting RGB/YpBpR RGB1 Sync Slice Level High RGB2 Sync Slice Level High RGB2 EDID Mode Default RGB2 EDID Resolution 1920x1200p RGB2 EDID V Scan Freq. 60Hz				
DVI-D In DVI Signal Level 0-255-PC DVI EDID Select EDID3 DVI EDID Mode Default DVI EDID Resolution 1920x1200p DVI EDID V Scan Freq. 60Hz				
HDMI In HDMI Signal Level 0-1023 HDMI EDID Mode Default HDMI EDID Resolution 1920x1200p HDMI EDID V Scan Freq. 60Hz				

Les paramètres des éléments listés ci-dessous peuvent être configurés et utilisés.

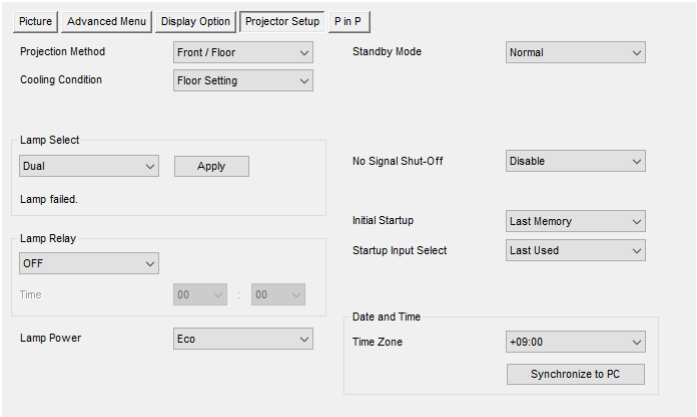
Large Screen Correction Screen Setting Screen Format Vertical Position * Horizontal Position * Screen Marker Upper Lower Left Right Auto Signal Auto Setup Mode Display Dots * Position Adjust Signal Level Adjust Execute Background Color Startup Logo Cut Off Red Green Blue Image Rotation Closed Caption Setting Shutter Setting Mechanical Shutter Fade-In Fade-Out Startup Shut-Off On-Screen Display OSD Position OSD Size OSD Rotation OSD Design OSD Memory Input Guide Warning Message Color Correction Red Green Blue Cyan Magenta Yellow	Backup Input Setting Backup Input Mode Automatic Switching Simul Input Setting RGB1/RGB2 HDMI/DVI-D SDI1/SDI2 SDI In Slot In SDI In SDI Link SDI1 Signal Level SDI1 Bit Depth SDI1 3G-SDI Mapping SDI2 Signal Level SDI2 Bit Depth SDI2 3G-SDI Mapping Dual Link Signal Level Dual Link Bit Depth Dual Link 3G-SDI Mapping Target Input (Les options de sélection des éléments de réglage suivants varient selon le paramètre sélectionné.) Resolution 4K Division 3G-SDI Mapping System Selector Color Space Sampling Bit Depth Signal Level Digital Link In Digital Link Signal Level Digital Link EDID Select Digital Link EDID Mode Digital Link EDID Resolution Digital Link EDID V Scan Freq. Signal Level Auto Gamma Select Auto Color Space Select EDID Select EDID Mode EDID Resolution/V Scan Freq.	RGB In RGB Sync Slice Level RGB EDID Resolution RGB EDID V Scan Freq. RGB1 Input Setting RGB1 Sync Slice Level RGB2 Sync Slice Level RGB2 EDID Select RGB2 EDID Mode RGB2 EDID Resolution RGB2 EDID V Scan Freq. Computer In Computer Sync Slice Level Computer EDID Mode Computer EDID Resolution Computer EDID V Scan Freq. DVI-D In DVI EDID DVI Signal Level DVI EDID Select DVI EDID Mode DVI EDID Resolution DVI EDID V Scan Freq. HDMI In HDMI Signal Level HDMI EDID Select HDMI EDID Mode HDMI EDID Resolution HDMI EDID V Scan Freq. Slot In Mode Select ** Link Select ** Link Setting *** EDID Setting *** Option Setting ***
--	---	--

Les éléments réglables, les détails des paramètres et les plages de paramétrage varient selon le modèle de projecteur.
Reportez-vous au manuel d'utilisation du projecteur.

Remarque

- Les éléments marqués d'un astérisque (*) ne peuvent pas être réinitialisés à l'aide de la commande [Reset Data (Current Tab)] du sous-menu File ni depuis le menu d'icônes.
- Les éléments marqués ** sont basculés automatiquement selon qu'une carte est insérée dans la fente et selon le type de carte insérée.
- Les éléments marqués *** sont basculés automatiquement selon le paramètre Link Select.

■ Projector Setup



Les paramètres des éléments listés ci-dessous peuvent être configurés et utilisés.

Projection Method Cooling Condition High Altitude Mode Lamp Select * Lamp Relay Time Standby Mode Quick Startup Valid Period No Signal Shut-Off No Signal Lights-Off Initial Startup Startup Input Select AC Voltage Monitor Date and Time Time Zone * Synchronize to PC ** (Le paramètre de l'horloge du projecteur est synchronisé avec l'ordinateur.)	Multi Projector Sync Mode Contrast Sync Shutter Sync Terminal Select No Signal Setting Secondary Input Back Color No Signal Shut-Off No Signal Lights-Off Power Management No Signal Shut-Off No Signal Lights-Off
--	---

Les éléments réglables, les détails des paramètres et les pages de paramétrage varient selon le modèle de projecteur. Reportez-vous au manuel d'utilisation du projecteur.

Remarque

- Les éléments marqués d'un astérisque (*) ne peuvent pas être réinitialisés à l'aide des commandes [New All Data] et [New Data (For Current Window)] du sous-menu File ni depuis le menu d'icônes.
- Les éléments marqués ** sont répercutés dans le projecteur même si la case n'a pas été cochée dans ☐ Auto Transfer.

■ P in P

Picture

Advanced Menu

Display Option

Projector Setup

P in P

P in P Mode

User1

Frame Lock

Main Window

Type

Sub Window

Main Window

Input Signal

RGB1

Size

☒ Interlocked

Vertical

100

Horizontal

100

Position

Vertical

0

Horizontal

0

Sub Window

Input Signal

HDMI

Size

☒ Interlocked

Vertical

33

Horizontal

33

Position

Vertical

0

Horizontal

0

Clock Phase

0

Les éléments suivants peuvent être définis :

P in P Mode ** Frame Lock Type Main Window Input Signal Size Interlocked Vertical Horizontal Position Vertical Horizontal	Sub Window Input Signal Size Interlocked Vertical Horizontal Position Vertical Horizontal Clock Phase
---	---

Les éléments réglables, les détails des paramètres et les plages de paramétrage varient selon le modèle de projecteur. Reportez-vous au manuel d'utilisation du projecteur.

Remarque

- Les éléments marqués ** sont répercutés dans le projecteur même si la case n'a pas été cochée dans ☐ Auto Transfer.
- Les éléments de l'écran P in P ne peuvent pas être réinitialisés à l'aide de la commande [Reset Data (Current Tab)] du sous-menu File ni depuis le menu d'icônes.

■ Multi Display

Multi Display				
Multi Display Mode	User1			
Frame Lock	Upper Left Window			
Upper Left Window	SD11	Upper Right Window	SD12	
Lower Left Window	SD13	Lower Right Window	SD14	

Les éléments suivants peuvent être définis :

Multi Display Mode **
Frame Lock
Upper Left Window
Lower Left Window
Upper Right Window
Lower Right Window

Les éléments réglables, les détails des paramètres et les plages de paramétrage varient selon le modèle de projecteur. Reportez-vous au manuel d'utilisation du projecteur.

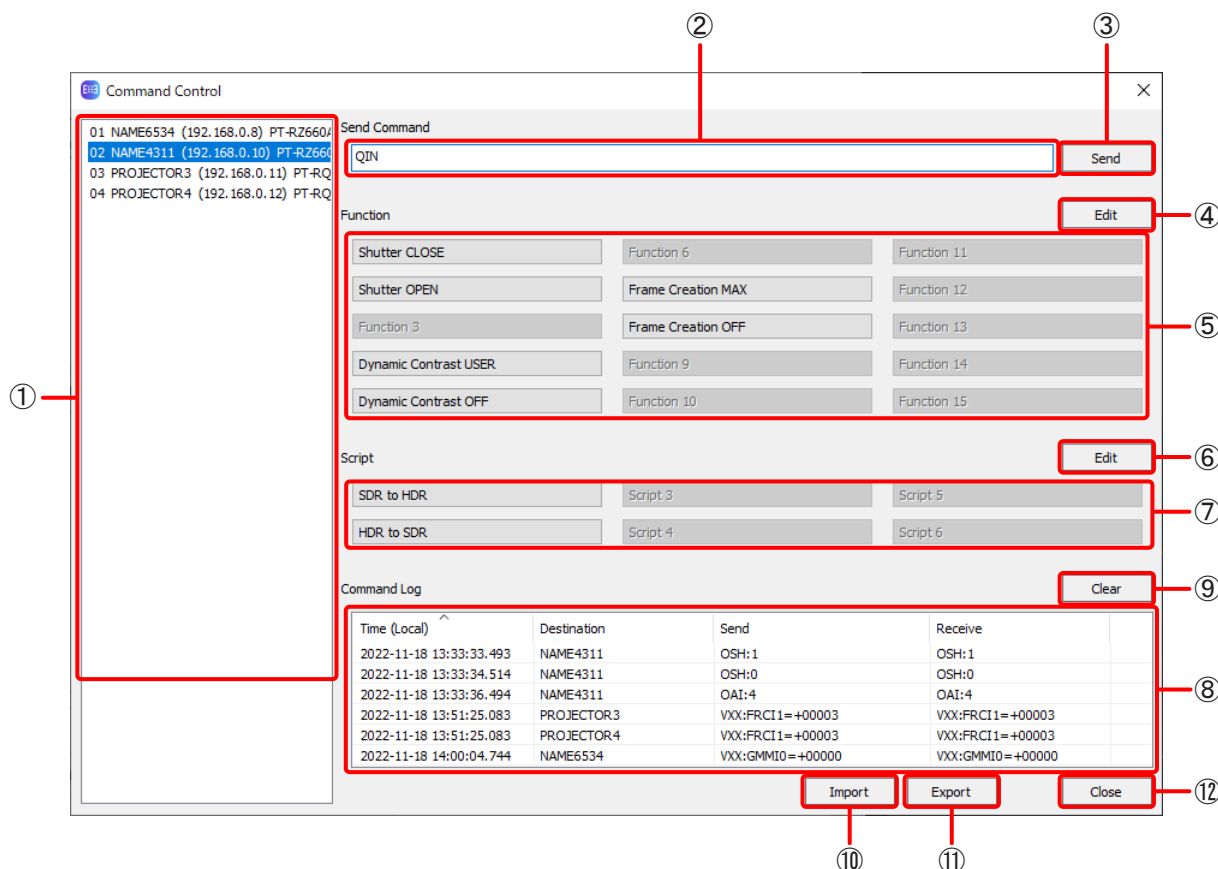
Remarque

- Les éléments marqués ** sont répercutés dans le projecteur même si la case n'a pas été cochée dans ☐ **Auto Transfer**.
- Les éléments de l'écran Multi Display ne peuvent pas être réinitialisés avec la commande [Reset Data (Current Tab)] du sous-menu File ni depuis le menu d'icônes.

Contrôle du projecteur

Les commandes de contrôle peuvent être envoyées au projecteur.

Écran Command Control



① Liste des projecteurs

Affiche une liste des numéros, noms de projecteurs, adresses IP et numéros de modèle des projecteurs connectés. Le projecteur sélectionné est la cible pour l'envoi des commandes. La cible d'envoi de la commande de contrôle peut être basculée en sélectionnant un projecteur dans la liste.

Remarque

- Plusieurs projecteurs peuvent être sélectionnés en maintenant la touche Ctrl enfoncée tout en cliquant.

② Saisie de commande

Entrez la commande de contrôle à envoyer.

③ Envoi de la commande

Envoyez la commande de contrôle entrée au projecteur sélectionné.

④ Éditer les commandes enregistrées

Jusqu'à 15 commandes fréquemment utilisées peuvent être enregistrées. Cliquez pour ouvrir l'écran Edit.

Seul un bouton contenant une commande enregistrée peut être utilisé.

Le texte affiché sur le bouton peut également être édité dans l'écran Edit. Si le texte à afficher sur le bouton n'est pas édité, le texte par défaut (« Fonction* » où * est le numéro du bouton) s'affiche.

⑤ Envoyer les commandes enregistrées

Envoie les commandes enregistrées au projecteur sélectionné.

⑥ Éditer les scripts enregistrés

Il est possible d'enregistrer jusqu'à 6 scripts composés de plusieurs commandes consécutives. Cliquez pour ouvrir l'écran Edit des scripts enregistrés.

Seul un bouton contenant un script enregistré peut être utilisé.

Le texte affiché sur le bouton peut être édité dans l'écran Edit pour les scripts enregistrés. Si le texte à afficher sur le bouton n'est pas édité, le texte par défaut (« Script* » où * est le numéro du bouton) s'affiche.

⑦ Envoyer les scripts enregistrés

Envoie les scripts enregistrés au projecteur sélectionné.

⑧ Journal des commandes

Affiche le journal de communication des commandes envoyées. Quatre types d'informations sont affichés : heure d'envoi, nom du projecteur de destination, commande envoyée et réponse à la commande envoyée.

Chaque type d'informations peut être trié par ordre croissant ou décroissant.

Le nombre maximal de journaux pouvant être affichés est de 2 048.

⑨ Effacer le journal des commandes

Efface les informations affichées dans le journal des commandes.

⑩ Import

Lit les données de contrôle des commandes à partir d'un fichier.

⑪ Export

Enregistre les données de contrôle des commandes à partir d'un fichier.

⑫ Close

Ferme cet écran. Le journal des commandes est également effacé lors de la fermeture de l'écran.

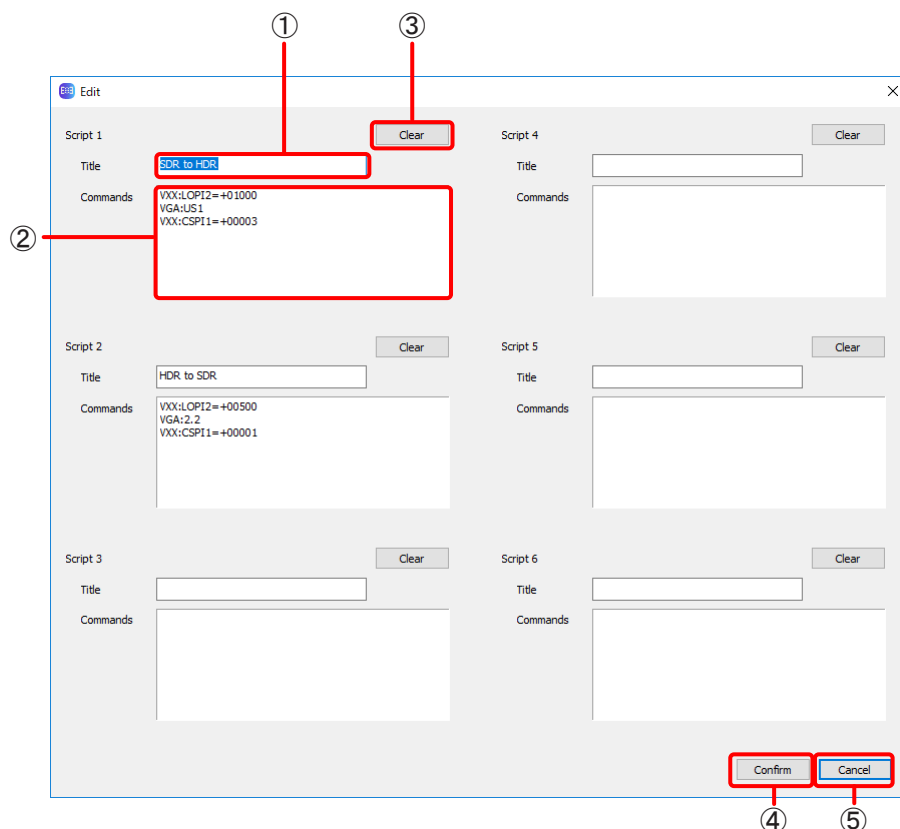
Écran Edit

	① Title	② Command	③ Clear
Function 1	Frame Creation OFF	VXX:FRCI1=+00000	Clear
Function 2	Frame Creation MAX	VXX:FRCI1=+00003	Clear
Function 3			Clear
Function 4	Dynamic Contrast OFF	OAI:0	Clear
Function 5	Dynamic Contrast USER	OAI:4	Clear
Function 6			Clear
Function 7			Clear
Function 8			Clear
Function 9			Clear
Function 10			Clear
Function 11			Clear
Function 12			Clear
Function 13			Clear
Function 14			Clear
Function 15			Clear

④ Confirm ⑤ Cancel

- ① **Title**
Entrez le texte à afficher sur les boutons d'envoi de commande enregistrés dans l'écran Command Control. Le texte peut comporter un maximum de 32 caractères, y compris des lettres, des chiffres et des symboles.
- ② **Command**
Entrez les commandes de contrôle à enregistrer.
- ③ **Clear**
Efface à la fois le nom de commande enregistré et la commande enregistrée.
- ④ **Confirm**
Confirme les informations actuellement en cours d'édition.
- ⑤ **Cancel**
Annule les informations actuellement en cours d'édition. Un écran de confirmation apparaît pour vérifier si la suppression des informations pose problème.

Écran Edit pour les scripts enregistrés



① Title

Entrez le texte à afficher sur les boutons d'envoi de script enregistrés dans l'écran Command Control. Le texte peut comporter un maximum de 32 caractères, y compris des lettres, des chiffres et des symboles.

② Commands

Entrez le script à enregistrer.

Jusqu'à 10 lignes (10 commandes) peuvent être entrées. Une ligne vide est également comptée comme une ligne.

La commande suivante est envoyée dès que la réponse à la commande précédente est reçue, toutefois, si vous devez définir un intervalle avant l'envoi de la commande suivante, entrez « wait(****) » (où **** est un entier compris entre 0001 et 9999, et l'unité est en millisecondes). Ceci est également compté comme une ligne.

Remarque

Un décalage de 10 à 15 secondes peut être observé pour un intervalle spécifié avec « wait ».

③ Clear

Efface à la fois le nom de script enregistré et le script enregistré.

④ Confirm

Confirme les informations actuellement en cours d'édition.

⑤ Cancel

Annule les informations actuellement en cours d'édition. Un écran de confirmation apparaît pour vérifier si la suppression des informations pose problème.

Réglage automatique de l'écran

L'application de l'Auto Screen Adjustment upgrade kit ET-CUK10 au projecteur ou l'application de l'Auto Screen Adjustment upgrade kit (PC) ET-CUK10P à l'ordinateur étend les fonctionnalités de Geometry Manager Pro et permet le réglage automatique de la correction de la géométrie, de la fusion des bords, de la correction des couleurs et de la luminosité, de le réglage de la balance des blancs et du niveau de noir selon la forme de l'écran, à l'aide 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

- L'Auto Screen Adjustment upgrade kit est requis pour activer la fonction de réglage automatique de l'écran. La fonction de réglage automatique de l'écran sera disponible pour certains projecteurs sans appliquer l'Auto Screen Adjustment upgrade kit ET-CUK10 au projecteur.

Numéro de produit	Nom de produit	Description
ET-CUK10	Auto Screen Adjustment Upgrade Kit	L'activation sur chaque projecteur permet d'utiliser les fonctions de « Auto Screen Adjustment plug-in software ».
ET-CUK10P	Auto Screen Adjustment Upgrade Kit (PC)	L'activation sur un ordinateur où le logiciel est installé permet d'utiliser les fonctions de « Auto Screen Adjustment plug-in software ».

☞ « Activation » (page 12)

- Vous pouvez vérifier si « Auto Screen Adjustment plug-in software » est installé et l'état d'activation de l'Auto Screen Adjustment upgrade kit (PC) dans [About Geometry...] du sous-menu Version.
- Pour utiliser la fonction de réglage automatique de l'écran, préparez une caméra séparément.
- Ceci peut être désactivé selon le modèle.

Préparation du réglage automatique de l'écran

■ Connexion du projecteur

Utilisez un câble LAN pour connecter le projecteur à l'ordinateur.

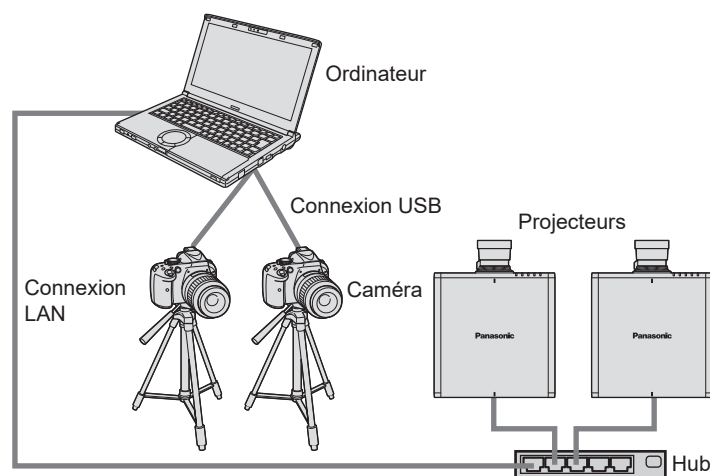
■ Connexion de la caméra

Utilisez un câble USB pour connecter la caméra à l'ordinateur.

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

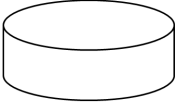
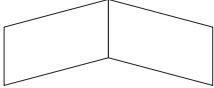


Remarque

- 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'1 caméra.

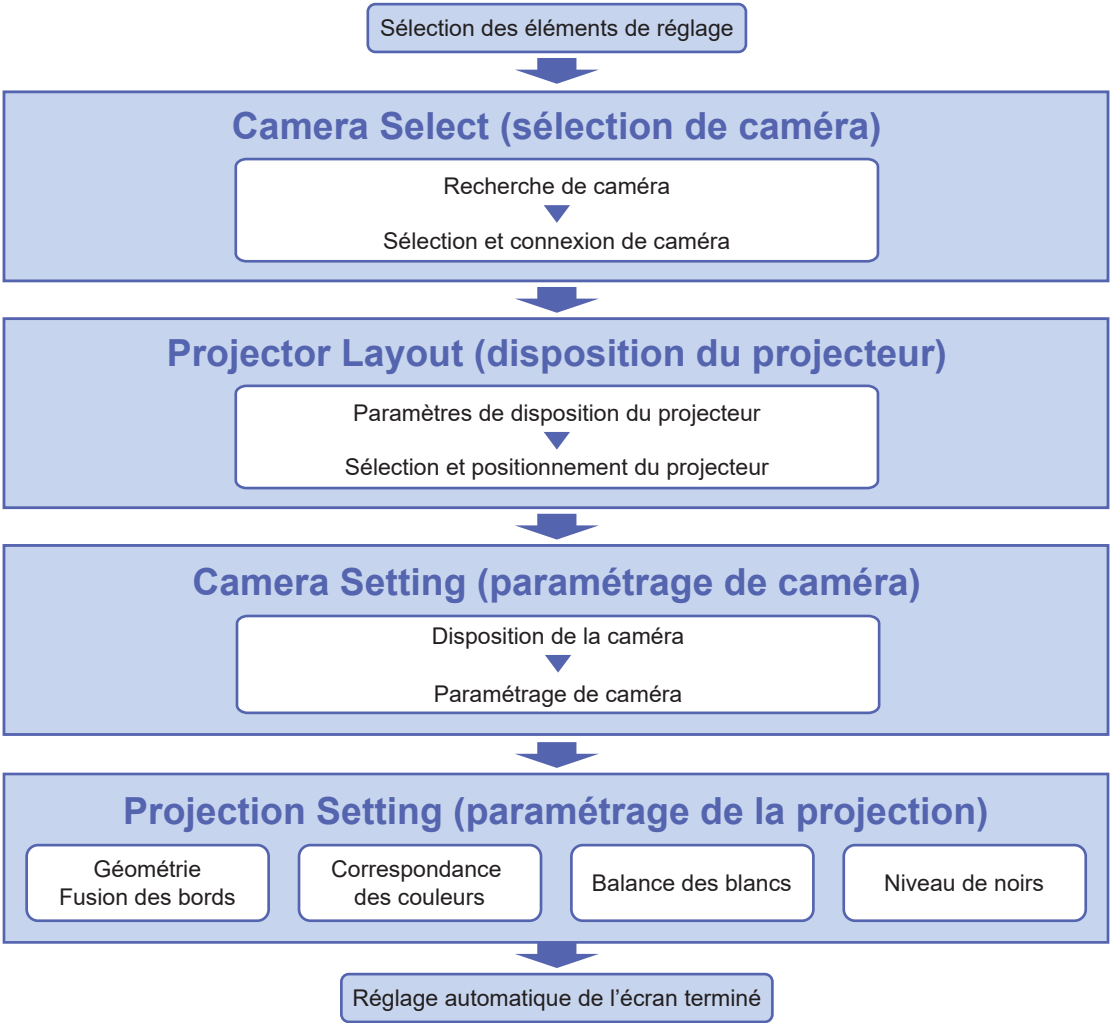
Écrans compatibles avec le réglage automatique de l'écran

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 d'opération pour le réglage automatique de l'écran

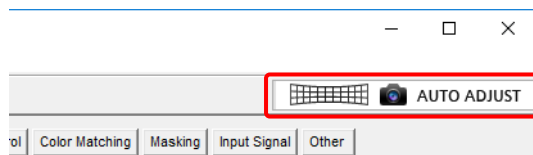
Les paramètres du réglage automatique de l'écran sont configurés dans un assistant.



Procédure de réglage automatique de l'écran

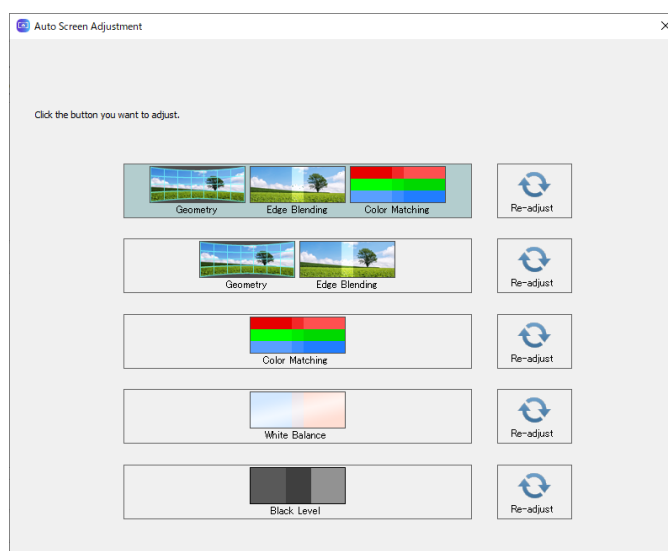
Lancement du réglage automatique de l'écran et sélection de l'élément de réglage

1 Cliquez sur le bouton [AUTO ADJUST] sur l'écran principal.



- Si vous cliquez sur le bouton [AUTO ADJUST] alors que la combinaison des versions de « Geometric & Setup Management Software » et « Auto Screen Adjustment plug-in software » n'est pas compatible, un message d'erreur apparaîtra. Obtenez « Auto Screen Adjustment plug-in software » indiqué dans le message d'erreur depuis le site Web PASS, installez-le, puis réessayez.

2 Cliquez sur les éléments que vous souhaitez régler.



Écran de sélection des éléments de réglage

- Vous pouvez sélectionner l'une des cinq options suivantes
 - [Geometry, Edge Blending, Color Matching]
 - [Geometry, Edge Blending]
 - [Color Matching]
 - [White Balance]
 - [Black Level]

En cliquant sur le bouton [Re-adjust] à droite de chaque option, vous pouvez restaurer les paramètres précédemment utilisés.

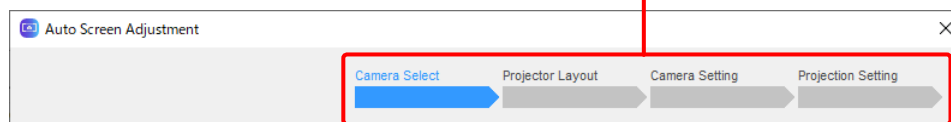
☞ « Régler à nouveau en rappelant les paramètres précédents » (page 119)

- Les étapes et les écrans suivants qui apparaissent dans la procédure varient selon les éléments sélectionnés.

Remarque

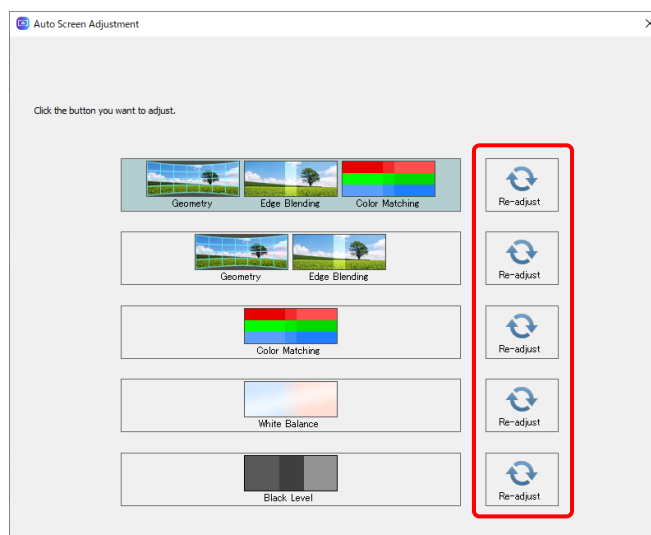
- Assurez-vous que le projecteur est allumé avant de lancer le réglage automatique de l'écran. Une correction correcte n'est pas possible si le projecteur est en mode veille.
- Lors de l'exécution de la correction automatique de la couleur de l'écran, de la luminosité, de la balance des blancs et du niveau de noir, effectuez les réglages dans un environnement où l'influence de la lumière externe est faible.
- Lors du réglage automatique de l'écran, un indicateur de progression apparaît en haut à droite de chaque écran, ce qui vous permet de vérifier l'étape en cours.

Indicateur de progression



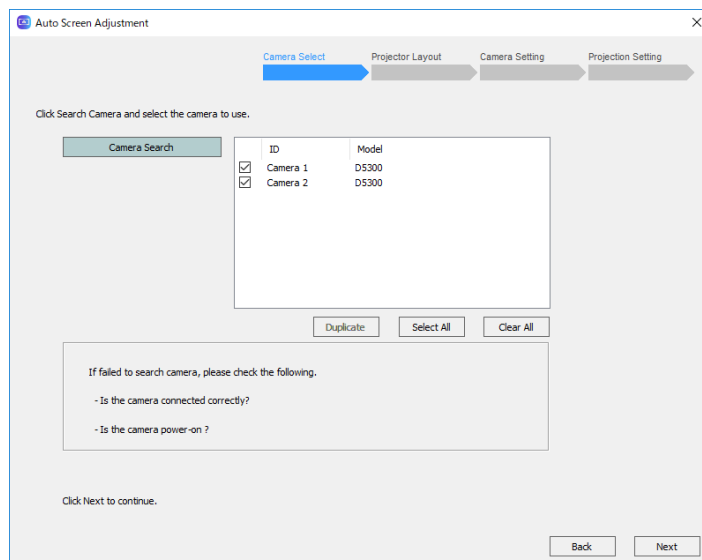
■ Régler à nouveau en rappelant les paramètres précédents

En cliquant sur le bouton [Re-adjust], vous pouvez restaurer les options aux paramètres précédemment utilisés.

**Remarque**

- Si une option ne possède pas de paramètre précédent, le bouton [Re-adjust] correspondant est désactivé.
- Si le re-réglage échoue, le réglage automatique de l'écran est annulé. Dans ce cas, vous pouvez continuer les réglages manuellement en suivant la procédure manuelle habituelle à partir du point d'interruption.
- Pour annuler le réglage automatique de l'écran actuellement en cours, cliquez sur [Abort]. Dans ce cas, vous pouvez continuer les réglages manuellement à partir du point d'interruption.

Camera Select (sélection de caméra)



1 Vérifiez la connexion de la caméra dans l'écran de connexion de la caméra.

1) Cliquez sur le bouton [Camera Search].

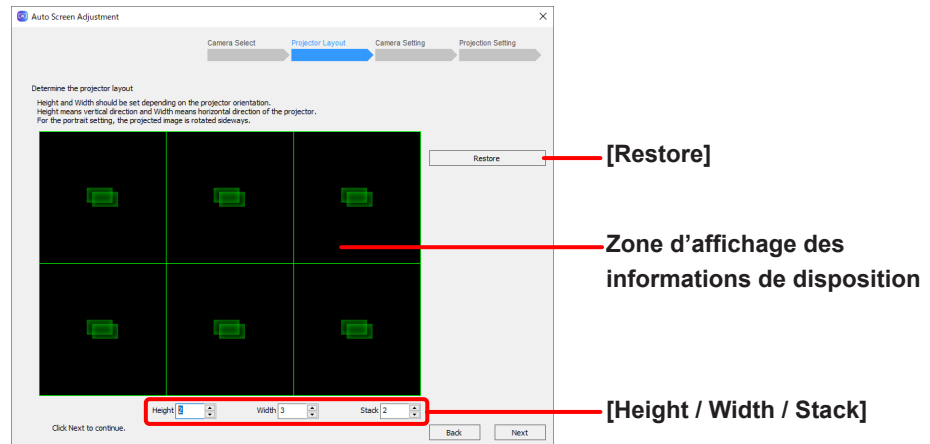
- L'écran Camera Search s'ouvre.
- Lorsque les résultats de la recherche s'affichent, sélectionnez la caméra à utiliser pour le réglage parmi ces résultats.
- Si aucune caméra n'est affichée dans la liste, vérifiez les points suivants.
 - La caméra est connectée correctement.
 - La caméra est allumée.
- Vérifiez que les cases des caméras à utiliser sont cochées.
- Vous pouvez sélectionner toutes les caméras en cliquant sur le bouton [Select All] ou effacer la sélection de toutes les caméras en cliquant sur le bouton [Clear All].

2) Cliquez sur [Next].

- Pour revenir à l'écran précédent, cliquez sur [Back].

Projector Layout (disposition du projecteur)

1 Spécifiez la configuration du projecteur dans l'écran de paramétrage de la disposition du projecteur.



Écran de paramétrage de la disposition du projecteur

- 1) Lorsque vous cliquez sur le bouton [Restore] et que des informations de disposition provenant de projecteurs précédemment configurés sont disponibles, celles-ci sont chargées et appliquées à la zone d'affichage des informations de disposition.
- 2) Entrez la hauteur, la largeur et la disposition d'empilement des projecteurs dans les champs [Height / Width / Stack].

- Jusqu'à 99 projecteurs peuvent être configurés.

- Dans le cas de 1 caméra, les réglages peuvent être effectués jusqu'à 4 en vertical, jusqu'à 4 en horizontal et jusqu'à 6 en empilement.
- 5 projecteurs ou plus peuvent être configurés verticalement ou horizontalement 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

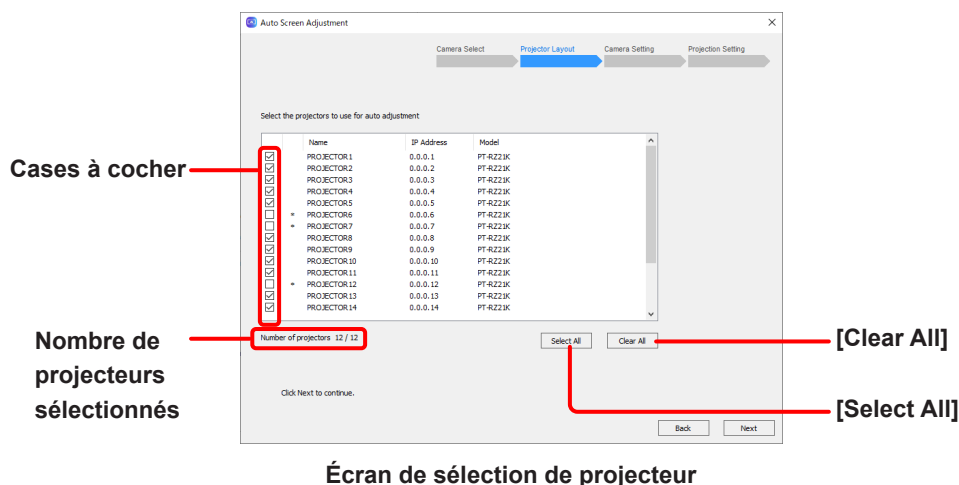
- Les écrans courbés à 360 degrés nécessitent 5 projecteurs ou plus dans le sens vertical ou horizontal et 3 caméras ou plus.

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

Remarque

- Vous ne pouvez pas configurer une disposition comprenant plus de projecteurs que le nombre total de projecteurs connectés.
 - Si [Geometry, Edge Blending, Color Matching], [Color Matching], [White Balance] ou [Black Level] est sélectionné dans l'écran de sélection des éléments de réglage, configurez la disposition de sorte que la hauteur (verticale) ou la largeur (horizontale) soit supérieure à un projecteur.
- 3) Cliquez sur [Next].
 - Pour revenir à l'écran précédent, cliquez sur [Back].

2 Sélectionnez les projecteurs pour lesquels la correction doit être effectuée dans l'écran de sélection de projecteur.



Écran de sélection de projecteur

- Cochez les cases des projecteurs pour lesquels vous souhaitez effectuer une correction dans la liste des projecteurs connectés.
 - Vous pouvez sélectionner tous les projecteurs en cliquant sur le bouton [Select All] ou effacer la sélection de tous les projecteurs en cliquant sur le bouton [Clear All].
 - Si vous avez cliqué sur [Restore] à l'étape 1 pour charger les informations de disposition précédentes, les cases des projecteurs configurés seront sélectionnées.

Remarque

- Si * est affiché à gauche du nom d'un projecteur, vous ne pouvez pas sélectionner ce projecteur pour le réglage automatique de l'écran.

Appliquez l'Auto Screen Adjustment upgrade kit (ET-CUK10) aux projecteurs ou appliquez l'Auto Screen Adjustment upgrade kit (PC) (ET-CUK10P) à l'ordinateur.

☞ « Activation » (page 12)

- Cliquez sur [Next].
 - Pour revenir à l'écran précédent, cliquez sur [Back].
 - Lorsque [Color Matching] et [White Balance] sont sélectionnés, un message d'avertissement apparaîtra si des projecteurs de modèles différents coexistent. Cliquez sur [Next] pour continuer ou sur [Cancel] pour resélectionner les projecteurs.
 - Un message d'erreur apparaît dans les cas suivants.

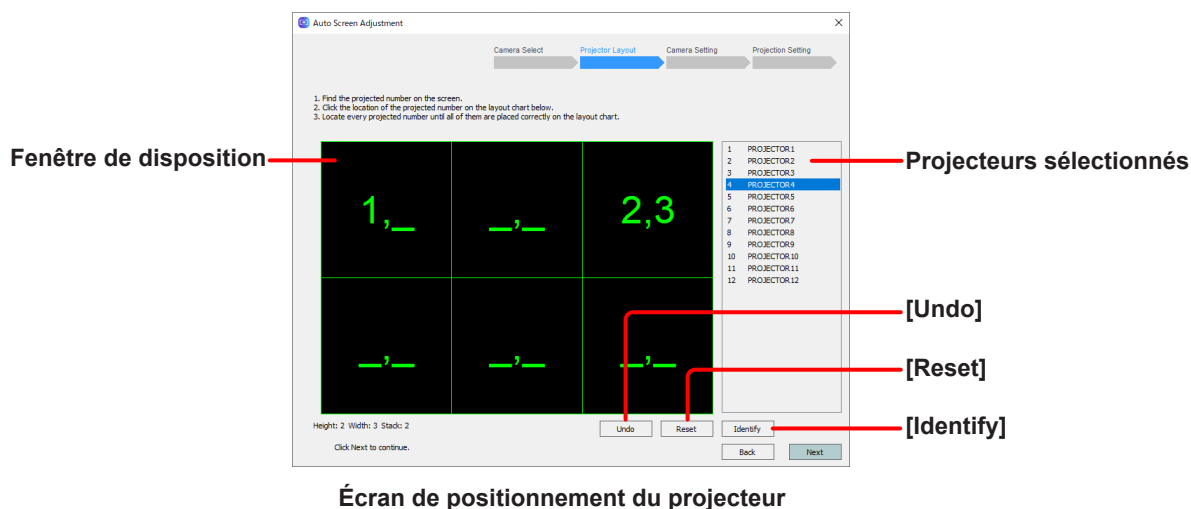
Dans ce cas, cliquez sur [OK] et sélectionnez à nouveau les projecteurs.

 - Des projecteurs avec des résolutions différentes coexistent lorsque [Geometry, Edge Blending, Color Matching], [Geometry, Edge Blending] ou [Black Level] est sélectionné.
 - Le nombre de projecteurs sélectionnés ne correspond pas au nombre de projecteurs configurés dans l'écran de paramétrage de la disposition du projecteur à l'étape 1.
 - L'Auto Screen Adjustment upgrade kit (ET-CUK10/ET-CUK10P) n'est pas appliqué aux projecteurs sélectionnés ou à l'ordinateur.
 - Un projecteur DLP et un projecteur LCD coexistent.

Remarque

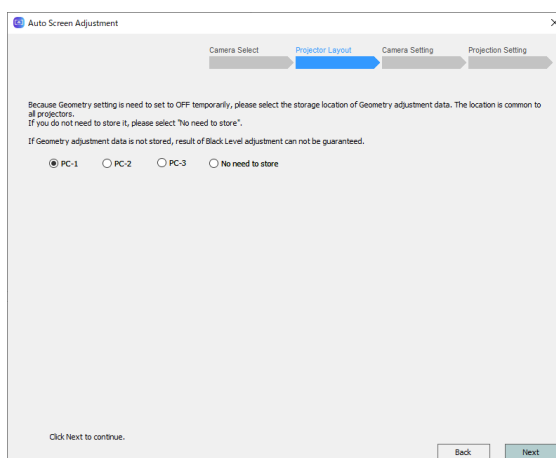
Lorsque vous cliquez sur [Next], la correction de la géométrie, la fusion des bords, la correction des couleurs et de la luminosité, et le réglage de la balance des blancs des projecteurs sont initialisés.

3 Confirmez le positionnement du projecteur dans l'écran de positionnement du projecteur.



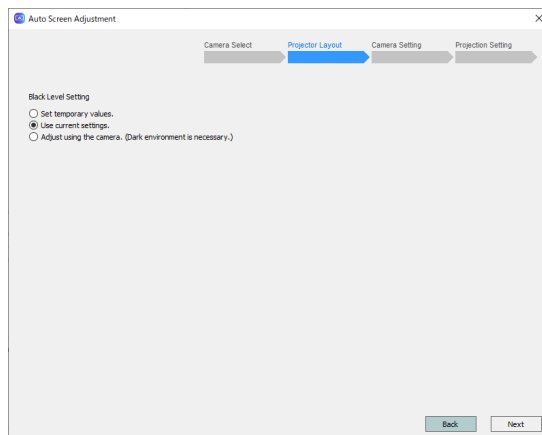
- 1) Cliquez dans la fenêtre de disposition pour positionner les projecteurs.
 - Configurez les projecteurs dans l'ordre, en commençant par le premier projecteur dans la liste des projecteurs sélectionnés. Chaque numéro sera projeté à l'écran. Positionnez les projecteurs dans la fenêtre de disposition de manière à ce que leurs numéros correspondent aux numéros projetés.
 - Cliquez sur le bouton [Identify] pour vérifier les positions réelles des projecteurs sur l'écran de projection. Chaque projecteur affichera son numéro à l'écran lorsque vous cliquez sur le bouton [Identify].
 - Vous pouvez annuler le positionnement du projecteur en cours de configuration en cliquant sur le bouton [Undo], ou annuler le positionnement de tous les projecteurs en cliquant sur le bouton [Reset].
- 2) Cliquez sur [Next].
 - Pour enregistrer les informations de positionnement du projecteur, cliquez sur [Next].
 - Pour revenir à l'écran précédent, cliquez sur [Back].
 - Un message d'erreur apparaît si le positionnement de tous les projecteurs n'est pas terminé. Configurez à nouveau les paramètres.
 - Si une autre option que [Black Level] est sélectionnée, accédez à l'écran de connexion de la caméra.
 - ☞ « Camera Setting (paramétrage de la caméra) » (page 125)

4 Sélectionnez l'emplacement de stockage des données actuelles de correction de la géométrie dans l'écran de confirmation de l'emplacement de stockage des données de correction de la géométrie.



- 1) Les données actuelles de correction de la géométrie doivent être enregistrées dans le projecteur. Sélectionnez donc un emplacement de stockage parmi [PC-1] à [PC-3]. Si les données sont déjà enregistrées, sélectionnez [No need to store].
 - L'emplacement de stockage est commun à tous les projecteurs ciblés pour le réglage automatique de l'écran.
 - Si les données actuelles de correction de la géométrie ne sont pas enregistrées, elles seront supprimées pendant le processus. Le résultat du réglage du niveau de noir ne pourra pas être garanti.

- 2) Cliquez sur [Next].
- Pour revenir à l'écran précédent, cliquez sur [Back].
 - Lorsque vous cliquez sur [Next], les données actuelles de correction de la géométrie sont enregistrées à l'emplacement de stockage.
 - Si [Geometry, Edge Blending, Color Matching] ou [Geometry, Edge Blending] est sélectionné et que la disposition est configurée de sorte que la hauteur (verticale) ou la largeur (horizontale) soit supérieure à un projecteur dans l'écran de disposition du projecteur, l'écran de sélection du réglage du niveau de noir s'ouvre.



Sélectionnez le processus pour le niveau de noir de la zone à chevaucher.

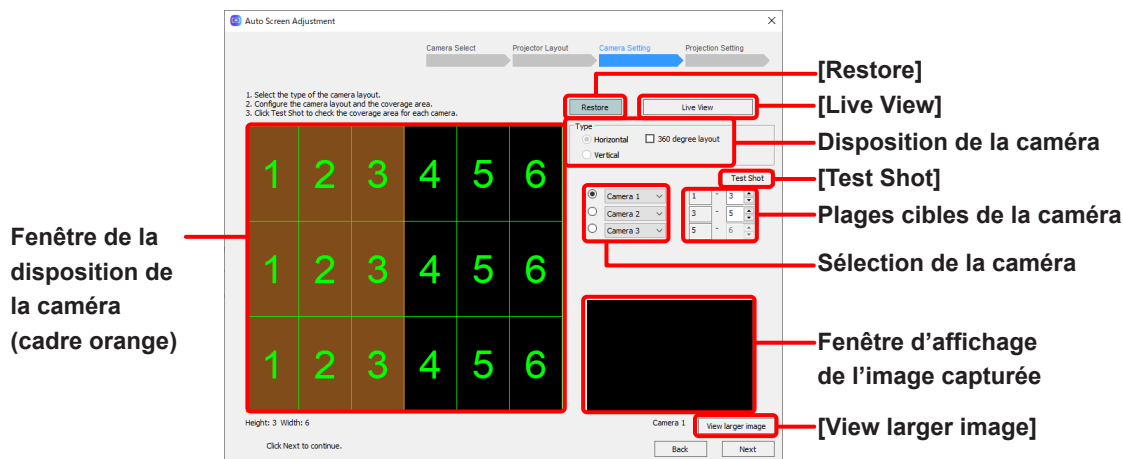
- [Set temporary value] : Écrasez la valeur du niveau de noir par une valeur temporaire des modèles correspondants.
- [Use current settings] : Conserve la valeur actuelle du niveau de noir (avant réglage).
- [Adjust using the camera] : Règle le niveau de noir à l'aide de la caméra.

- Lorsque 2 caméras ou plus sont utilisées, accède à « l'écran de disposition de la caméra 1 ».
- Lorsqu'une caméra est utilisée, accédez à « l'écran de paramétrage de la caméra 2 ».

Camera Setting (paramétrage de la caméra)

1 Définissez la disposition (agencement) des caméras tout en vérifiant les images capturées dans l'écran de disposition de la caméra.

Effectuez cette opération lorsque vous utilisez 2 caméras ou plus.



Écran de paramétrage de la caméra

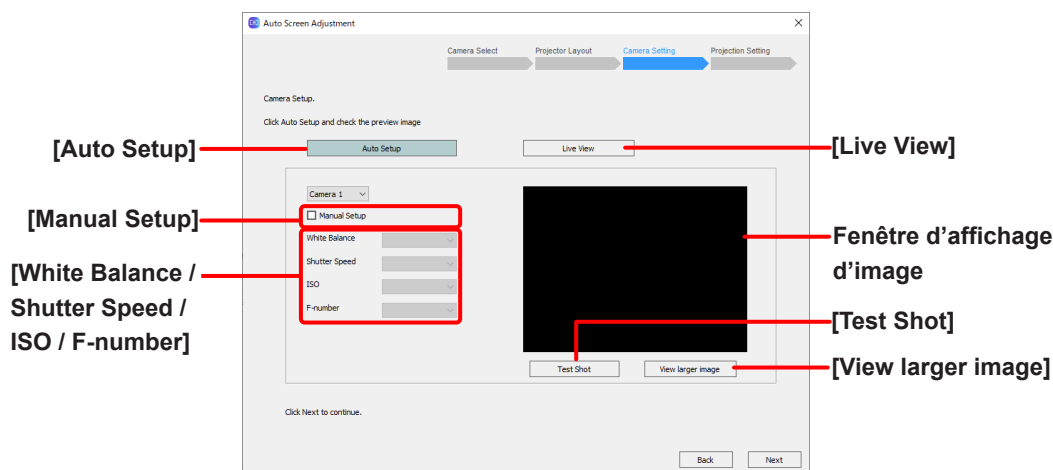
- 1) Définissez la disposition de la caméra.
 - [Horizontal / Vertical] : Sens d'installation des caméras (horizontal/vertical)
 - [360 degree screen] : Cochez cette case pour un écran à 360 degrés.
- 2) Sélectionnez les caméras et définissez les plages cibles.
 - La plage cible de la caméra sélectionnée est indiquée par un cadre orange dans la fenêtre de disposition de la caméra.
- 3) Effectuez une prise de vue test avec la caméra.
 - Lorsque vous cliquez sur le bouton [Test Shot], une prise de vue test est capturée avec la caméra sélectionnée et l'image capturée apparaît dans la fenêtre d'affichage des images capturées.
 - Vérifiez que la plage cible est bien incluse dans l'image capturée.
Si ce n'est pas le cas, vérifiez la position réelle de la caméra, l'état de sélection de la caméra et les paramètres de la plage cible.
 - Lorsque vous cliquez sur le bouton [View larger image], le contenu de la fenêtre d'affichage de l'image capturée est agrandi dans une autre fenêtre. Si vous redimensionnez cette fenêtre, l'image est également redimensionnée tout en conservant le rapport d'aspect.
- 4) Cliquez sur [Next].

Remarque

- Les paramètres de disposition de la caméra peuvent ne pas être modifiables selon les conditions.
- Un chevauchement équivalent à la largeur d'un projecteur est nécessaire pour les images capturées avec des caméras placées côte à côte.
- Les paramètres de disposition de la caméra peuvent également être configurés tout en vérifiant les images de la vue en direct. Cliquez sur [Live View] et configurez les paramètres de la vue en direct.

☞ « Vue en direct » (page 144)

2 Configurez la caméra que vous allez utiliser dans l'écran de paramétrage de la caméra.



Écran de paramétrage de la caméra

- 1) Cliquez sur le bouton [Auto Setup].
 - Une mire de test apparaît à l'écran et la configuration de la caméra démarre automatiquement.
 - Lorsque vous utilisez 2 caméras ou plus, configurez les paramètres de toutes les caméras.
 - Les valeurs de paramétrage configurées à l'étape 1) apparaissent dans les champs [White Balance / Shutter Speed / ISO / F-number].

Vous pouvez cocher la case [Manual Setup] pour configurer les valeurs de paramétrage manuellement.

 - Si [Black Level] est sélectionné, réglez également la caméra pour le réglage du niveau de noir.
- 2) Capturez une prise de vue test.
 - Une prise de vue test est capturée lorsque vous cliquez sur le bouton [Test Shot] et l'image capturée apparaît dans la fenêtre d'affichage de l'image. Vérifiez que la totalité de l'écran s'adapte à la fenêtre d'affichage de l'image.
 - Lorsque vous cliquez sur le bouton [View larger image], le contenu de la fenêtre d'affichage de l'image capturée est agrandi dans une autre fenêtre. Si vous redimensionnez cette fenêtre, l'image capturée est également redimensionnée tout en conservant le rapport d'aspect.

Remarque

- Pour obtenir des résultats optimaux, effectuez les réglages de manière à ce que la zone cible de l'écran remplisse la plus grande partie possible de la fenêtre d'affichage de l'image capturée.
 - Le réglage peut échouer si la zone cible de l'écran ne s'adapte pas correctement à la fenêtre d'affichage de l'image capturée.
 - Un message d'erreur apparaît si la configuration de la caméra échoue. Dans ce cas, vérifiez le contenu du message, cliquez sur [OK] et configurez à nouveau les paramètres.
 - Si l'écran est trop lumineux ou s'il y a une forte lumière, une surexposition peut se produire et le réglage peut échouer.
- 3) Cliquez sur [Next].
 - Pour revenir à l'écran précédent, cliquez sur [Back].

Projection Setting (paramétrage de la projection)

Réglez l'option sélectionnée dans « Lancement du réglage automatique de l'écran et sélection de l'élément de réglage » (page 118).

Effectuez les opérations en vous reportant à leurs explications dans les pages suivantes.

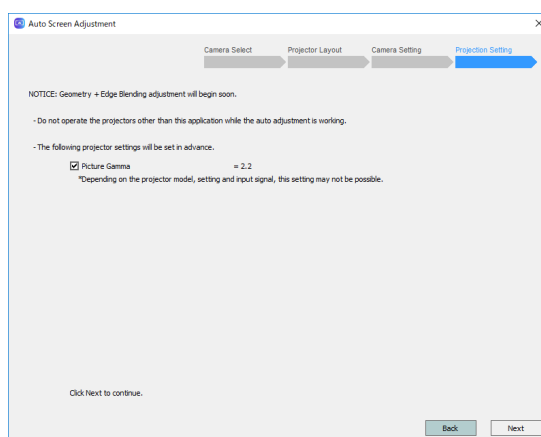
- Lorsque [Geometry, Edge Blending, Color Matching] ou [Geometry, Edge Blending] est sélectionné
☞ « Réglages de la géométrie et de la fusion des bords » (page 127)
- Lorsque « Color Matching » est sélectionné
☞ « Réglages de correspondance des couleurs » (page 134)
- Lorsque « White Balance » est sélectionné
☞ « Réglages de la balance des blancs » (page 138)
- Lorsque « Black Level » est sélectionné
☞ « Réglage du niveau de noirs » (page 141)

■ Réglages de la géométrie et de la fusion des bords

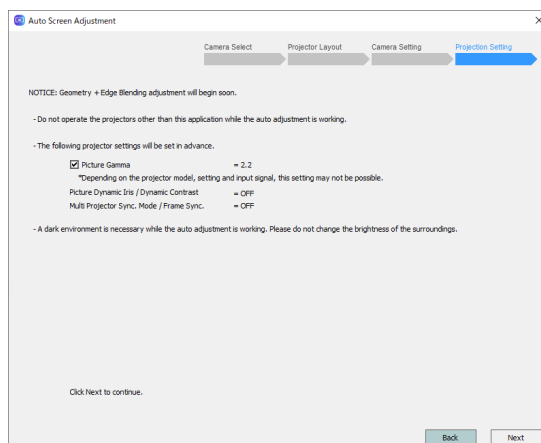
1 Lorsque l'écran de confirmation suivant apparaît, vérifiez le contenu affiché et cliquez sur [Next].

Lorsque vous cliquez sur [Next], les paramètres du projecteur passent à ceux affichés sur cet écran. Pour le paramètre avec une case à cocher, il est possible d'effectuer un réglage sans modifier ce paramètre en décochant la case.

- Pour revenir à l'écran précédent, cliquez sur [Back].

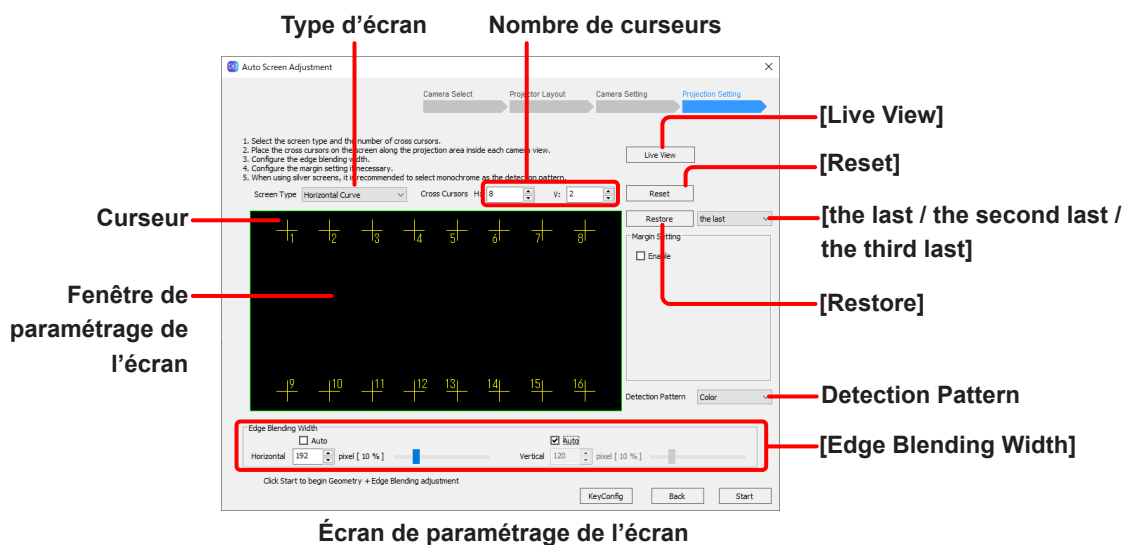


Écran de confirmation de l'initialisation du paramétrage
(correction de la géométrie et fusion des bords : lorsque la correction du niveau de noir n'est pas effectuée)



Écran de confirmation de l'initialisation du paramétrage
(correction de la géométrie et fusion des bords : lorsque la correction du niveau de noir est effectuée)

2 Configurez le type d'écran et les zones de chevauchement dans l'écran de paramétrage de l'écran.



Écran de paramétrage de l'écran

1) Spécifiez le type d'écran et le nombre de curseurs.

- 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

- Le nombre de curseurs pouvant être sélectionnés est de 300 au total, dont 2 à 100 par côté lorsque [Flat] est sélectionné et 3 à 100 par côté avec une autre option sélectionnée.

Remarque

Lorsque le logiciel effectue la transition vers cet écran, un nombre de curseurs calculé à partir du nombre de projecteurs et des informations de disposition est défini automatiquement. 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.

2) Tout en visualisant l'écran actuel, positionnez les curseurs dans la fenêtre de paramétrage de l'écran selon la forme de l'écran.

- 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.
- Si des dispositions de curseur ont été configurées précédemment, vous pouvez restaurer jusqu'aux trois dernières configurations de disposition de curseur à l'aide du bouton [Restore]. Sélectionnez [the last], [the second last] ou [the third last] dans le menu déroulant pour sélectionner la configuration à restaurer, puis cliquez sur le bouton [Restore].
- Pour ramener tous les à leurs positions d'origine, cliquez sur [Reset].
- Le nombre maximal de curseurs réellement projetés sur l'écran en une fois est de 100. Il est possible d'afficher jusqu'à deux chiffres pour les nombres à l'écran, et les curseurs des 100e, 200e et 300e seront affichés sous la forme « 0 ». Par exemple, pour sélectionner le 101e curseur, appuyez sur la touche Tab lorsque le 100e curseur est sélectionné, ou entrez « 101 » à l'aide des touches numériques du clavier. Les curseurs projetés sont basculés par groupes de 100 en différentes couleurs. Les curseurs 1 à 100 sont affichés en jaune, 101 à 200 en orange et 201 à 300 en magenta.
- Le curseur peut être sélectionné et déplacé tout en vérifiant les images de vue en direct. Cliquez sur [Live View] et configurez les paramètres de la vue en direct. ☞ « Vue en direct » (page 144)
- Le curseur peut être sélectionné et déplacé à l'aide d'une manette de jeu. Une fonction peut être attribuée à chaque bouton de la manette de jeu en cliquant sur [KeyConfig].

☞ « Utilisation d'une manette de jeu » (page 149)

- 3) Pour configurer les zones de chevauchement horizontales et verticales, entrez les valeurs dans les champs [Edge Blending Width].
 - Les valeurs [Edge Blending Width] sont identiques pour tous les projecteurs.
 - Vous pouvez également utiliser les curseurs pour définir les valeurs.
 - Une valeur en pourcentage correspondant au nombre de pixels configuré apparaît dans l'affichage de pourcentage.
 - Pour configurer automatiquement les zones de chevauchement, cochez les cases à en regard de ☒ Auto de [Horizontal] et [Vertical]. Les valeurs issues de la configuration automatique apparaissent dans un message une fois le réglage terminé.
- 4) Définissez la mire de détection.
 - Sélectionnez la mire de détection qui correspond aux caractéristiques de l'écran ou à la disposition de la caméra.

[Color] : Mire recommandée pour un écran blanc mat de type diffusion.

[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.

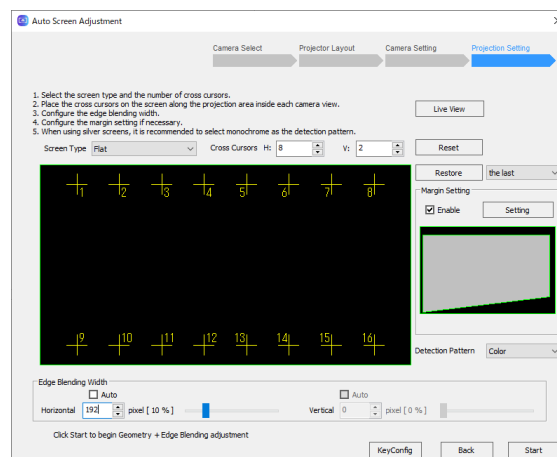
Remarque

Certains modèles ne prennent pas en charge [Monochrome].

[Monochrome] ne peut être sélectionné que si tous les projecteurs sélectionnés le prennent en charge.

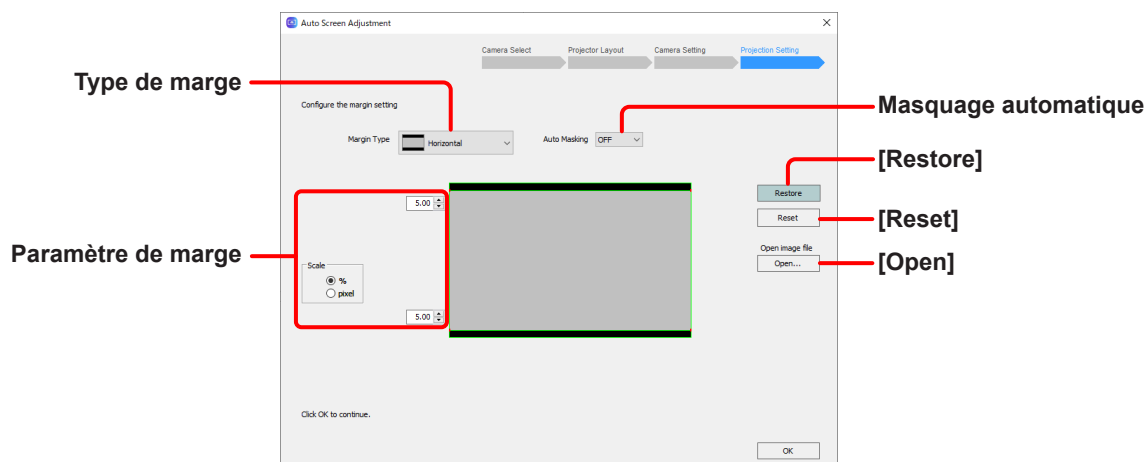
3 Si le contenu en cours de projection comporte des marges et que vous souhaitez définir la zone de marge, cochez la case en regard de [Enable] dans [Margin Setting] sur l'écran de paramétrage de l'écran de contrôle.

- Définir une marge d'écran facilite le positionnement des curseurs lors de la configuration de l'écran.
- Il est possible de définir des marges droites. Il n'est pas possible de définir des marges courbes.



Écran de paramétrage de l'écran

- L'écran de paramétrage de la marge s'ouvre.
Sélectionnez le type de marge avec [Margin Type], puis définissez la taille de la marge sous la forme d'une valeur numérique.



Écran de paramétrage de la marge

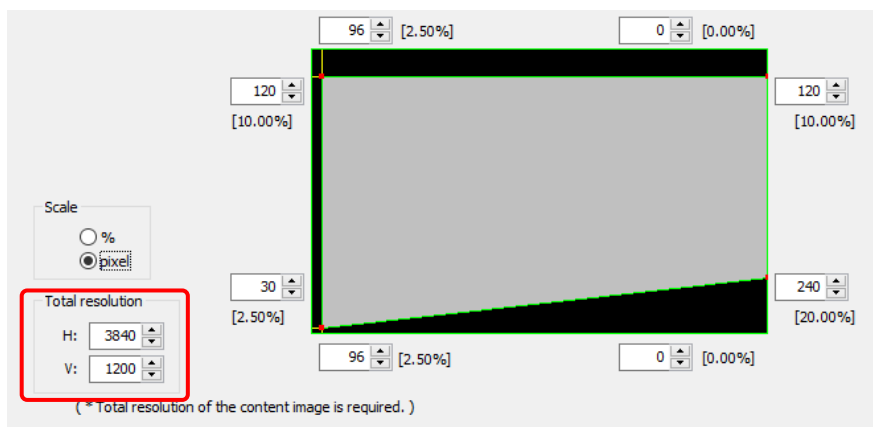
- Sélectionnez le type de marge.
[Horizontal] : Marges horizontales en haut et en bas de l'image
[Vertical] : Marges verticales à gauche et à droite de l'image
[Custom] : Marges autres que celles ci-dessus
- Pour utiliser le masquage automatique avec les marges, configurez [Auto Masking].
[OFF] : Le masquage automatique n'est pas effectué.
[PC-1 / PC-2 / PC-3] : Le masquage automatique est activé.

Remarque

[Auto Masking] n'est appliqué que si l'Upgrade kit (ET-UK20) a été appliqué au projecteur sélectionné. Certains modèles ne prennent pas en charge cette fonction.

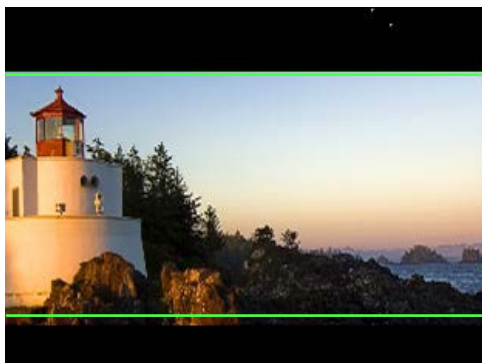
☞ « Activation » (page 12)

- Spécifiez les marges de chaque côté individuellement. Sélectionnez [%] ou [pixel] pour [Scale] et entrez la taille globale du contenu projeté (y compris les marges) en termes de pourcentage ou de nombre de pixels. Notez que la marge totale qui peut être définie sur un côté donné ne peut pas dépasser 60 %.
Si [pixel] est sélectionné pour [Scale], modifiez la valeur numérique de [Total resolution] selon la taille globale du contenu.



- Cliquez sur le bouton [Restore] pour restaurer la dernière configuration définie précédemment.
- Cliquez sur le bouton [Reset] pour ramener la taille de la marge configurée à sa valeur initiale (environ 5 %).

- Cliquez sur le bouton [Open] pour lire les fichiers d'image de référence (fichiers portant l'extension .bmp ou .jpeg).

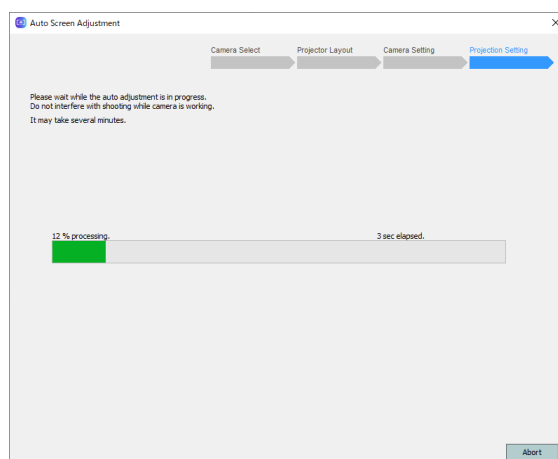


- Une fois le paramétrage des marges terminé, cliquez sur [OK].
L'affichage revient à l'écran de paramétrage de l'écran.

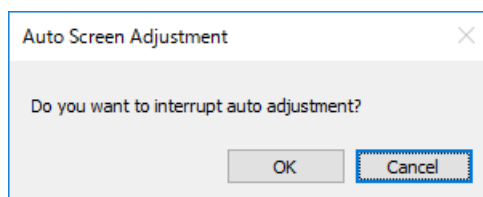
4 Cliquez sur [Start].

Pour enregistrer les informations de positionnement du projecteur, cliquez sur [Start].

- Une barre de progression apparaît et le réglage automatique de l'écran pour la correction de la géométrie et la fusion des bords démarre.
- Pour revenir à l'écran précédent, cliquez sur [Back].



- Pour annuler le réglage automatique de l'écran, cliquez sur [Abort].
Dans ce cas, cliquez sur [OK] lorsque l'écran suivant apparaît.

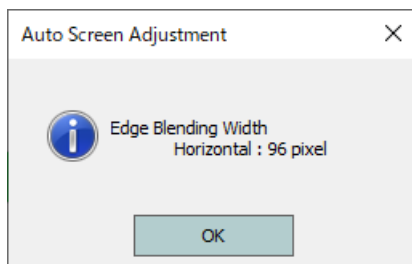


Remarque

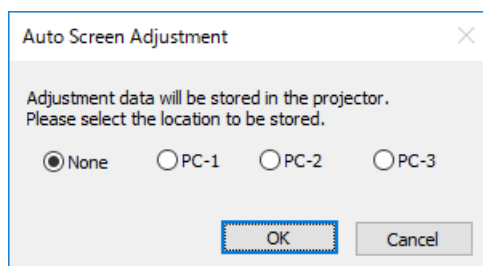
Lorsque vous effectuez des réglages avec 2 caméras ou plus, une erreur s'affiche si vous cliquez sur [Start] dans un état où le nombre de curseurs dans le sens d'agencement des caméras est inférieur ou égal au nombre de caméras. Définissez un nombre de curseurs supérieur d'au moins une unité au nombre de caméras.

5 Lorsque le réglage automatique de l'affichage est terminé avec succès, le message suivant apparaît.

Si la case ☒ **Auto** est cochée dans [Edge Blending Width], les valeurs issues de la configuration automatique sont affichées.



Pour enregistrer les réglages dans le projecteur, sélectionnez [PC-1], [PC-2] ou [PC-3] comme emplacement de stockage, ou sélectionnez [None] si vous ne souhaitez pas enregistrer les réglages, puis cliquez sur [OK]. Si vous cliquez sur [Cancel], les réglages ne sont pas enregistrés dans le projecteur.



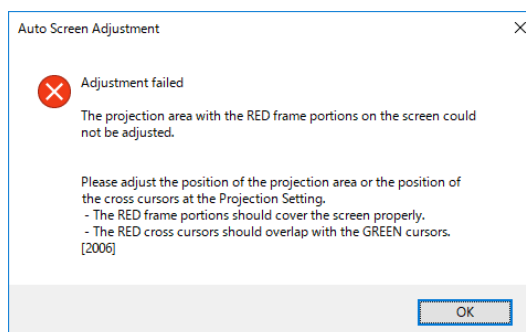
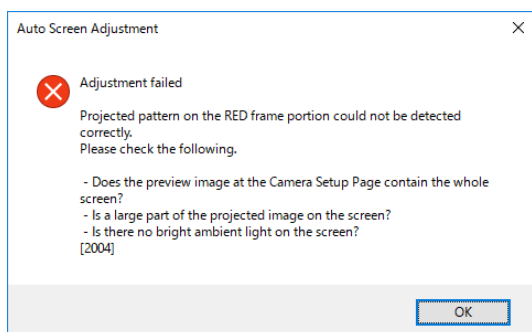
Si [Geometry, Edge Blending] a été sélectionné dans « Lancement du réglage automatique de l'écran et sélection de l'élément de réglage » (page 118) et que [Set temporary value] ou [Use current settings] a été sélectionné dans l'écran de réglage du niveau de noir (page 124), le réglage automatique de l'écran est terminé.

Si [Geometry, Edge Blending, Color Matching] a été sélectionné dans « Lancement du réglage automatique de l'écran et sélection de l'élément de réglage » (page 118), allez à la procédure « ■ Réglages de correspondance des couleurs » (page 134).

Dans un cas autre que celui ci-dessus, allez à la procédure de « ■ Réglage du niveau de noirs » (page 141).

- Un message apparaît si le réglage automatique de l'écran échoue. Dans ce cas, vérifiez le contenu du message, cliquez sur [OK] et configurez à nouveau les paramètres.

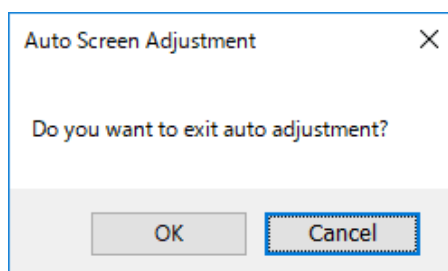
Pour revenir à l'écran à partir de l'étape 2 (☞ page 128), cliquez sur [OK].



- Effectuez une prise de vue test et vérifiez que la totalité de l'écran s'adapte à la fenêtre d'affichage de l'image. (☞ page 126)
- Vérifiez qu'une grande partie de l'image projetée à régler est bien incluse dans l'écran.
- Vérifiez que la caméra et l'écran sont positionnés de manière à être aussi proches que possible d'une orientation face à face.
- Même si un paramètre dépasse la limite de correction de la distorsion géométrique du projecteur, les résultats de réglage seront envoyés au projecteur. Cependant, dans ce cas, les images projetées peuvent être déformées.
- Vérifiez la position de l'image projetée sur l'écran.

Remarque

- Lorsque vous cliquez sur le bouton  en haut à droite de l'écran, un écran de confirmation pour annuler le réglage automatique de l'écran apparaît.
Pour quitter le réglage automatique de l'écran, cliquez sur [OK]. Pour revenir à l'écran précédent, cliquez sur [Cancel].



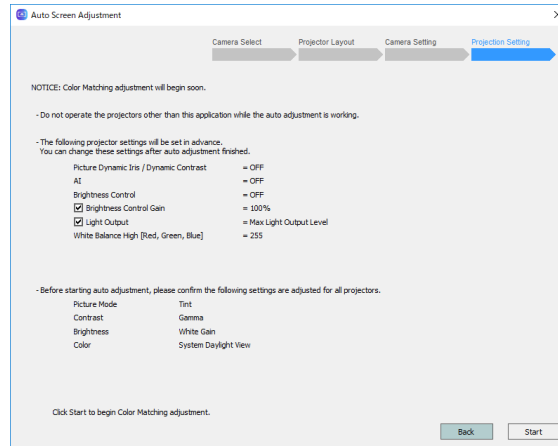
- Les informations sur la disposition du projecteur et du curseur configurées lors du réglage automatique de l'écran sont stockées jusqu'à la prochaine fois que vous configurerez les paramètres.
- Pour effectuer un réglage détaillé après avoir utilisé le réglage automatique de l'écran, effectuez les réglages manuellement dans l'écran principal de « Geometry Manager Pro ».
 - ☞ « Réglage et paramètres - Correction de la géométrie » (page 57)
 - ☞ « Réglage et paramètres - Fusion des bords » (page 71)

■ Réglages de correspondance des couleurs

1 Lorsque l'écran de confirmation suivant apparaît, vérifiez le contenu affiché et cliquez sur [Next].

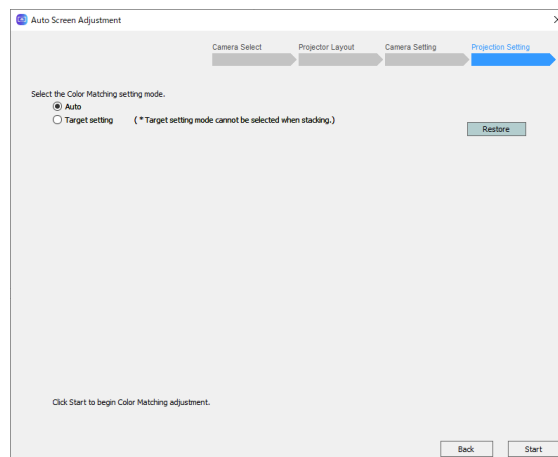
Lorsque vous cliquez sur [Next], les paramètres du projecteur passent à ceux affichés sur cet écran. Pour le paramètre avec une case à cocher, il est possible d'effectuer un réglage sans modifier ce paramètre en décochant la case.

- Pour revenir à l'écran précédent, cliquez sur [Back].

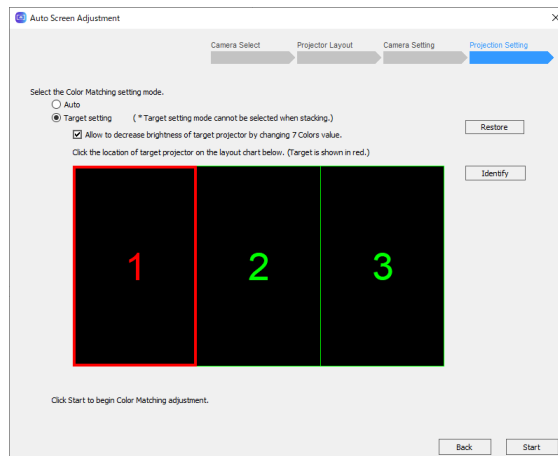


Écran de confirmation de l'initialisation du paramétrage (réglage de la couleur et de la luminosité)

- 1) Lors du réglage des couleurs, utilisez l'option [Auto] pour optimiser le réglage sur l'ensemble de l'écran, ou l'option [Target Setting] lors de la configuration d'un projecteur cible (standard).



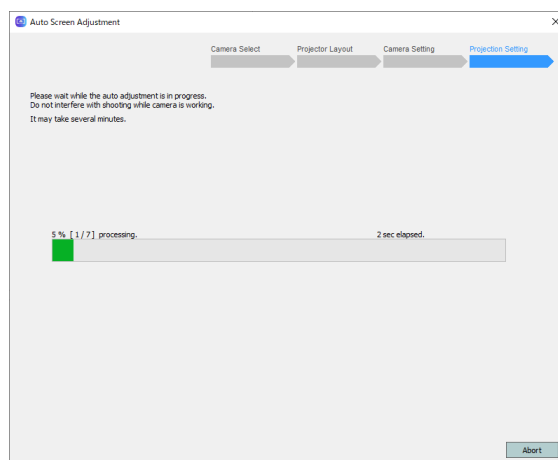
- 2) Si vous sélectionnez l'option [Target Setting], sélectionnez également le projecteur qui servira de cible.
- Lorsque vous cliquez sur le numéro du projecteur cible, ce numéro et son cadre deviennent rouges.
 - Cliquez sur le bouton [Restore] pour restaurer la dernière configuration définie précédemment.
 - Cliquez sur le bouton [Identify] pour vérifier les positions réelles des projecteurs sur l'écran de projection. Chaque projecteur affichera son numéro à l'écran lorsque vous cliquez sur le bouton [Identify].



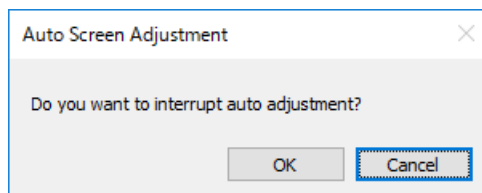
2 Cliquez sur [Start].

Les informations de positionnement du projecteur sont enregistrées.

Une barre de progression apparaît et le réglage automatique de l'écran pour le réglage de la couleur et de la luminosité démarre.



- Pour annuler le réglage automatique de l'écran, cliquez sur [Abort]. Dans ce cas, cliquez sur [OK] lorsque l'écran suivant apparaît.



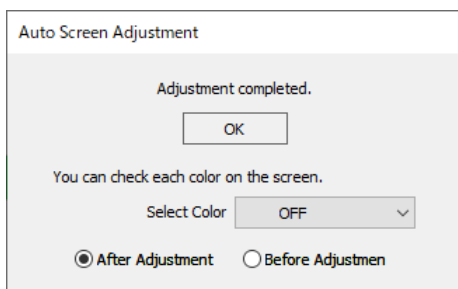
3 Un message indiquant que le réglage automatique de l'écran est terminé apparaît.

Cliquez sur [OK].

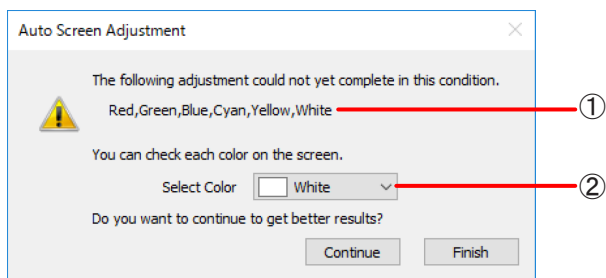
Si [Geometry, Edge Blending, Color Matching] a été sélectionné dans « Lancement du réglage automatique de l'écran et sélection de l'élément de réglage » (page 118) et que [Adjust using the camera] a été sélectionné dans l'écran de réglage du niveau de noir (page 124), allez à la procédure « ■ Réglage du niveau de noirs » (page 141).

Dans les autres cas, le réglage automatique de l'écran est terminé.

- Pour restaurer les conditions avant réglage, sélectionnez [Before Adjustment]. Si vous sélectionnez [After Adjustment] après avoir sélectionné [Before Adjustment], l'affichage revient aux conditions après la fin du réglage automatique de l'écran.



- Le message suivant apparaît si le réglage automatique de l'écran n'a pas pu terminer et doit être effectué à nouveau. Pour effectuer à nouveau le réglage automatique de l'écran pour la correction des couleurs et de la luminosité, cliquez sur [Continue]. Pour quitter le réglage automatique de l'écran, cliquez sur [Finish].

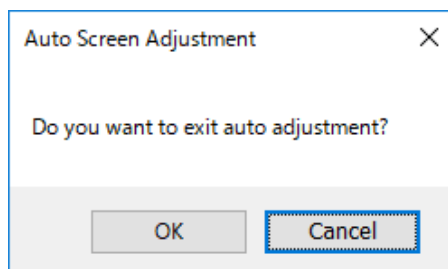


- ① Les couleurs pour lesquelles le réglage automatique de l'écran n'a pas été terminé sont affichées ici.
- ② Ici, vous pouvez confirmer les résultats du réglage pour la couleur sélectionnée à l'écran.

- Un message apparaît si le réglage automatique de l'écran échoue en raison d'une surexposition. Si l'écran est trop lumineux ou s'il y a une forte lumière, une surexposition peut se produire. Dans ce cas, cliquez sur [OK] et configurez à nouveau les paramètres.
 - Si le réglage automatique de l'écran pour le réglage de la couleur et de la luminosité est effectué à nouveau et échoue encore, un message apparaîtra. Cliquez sur [OK] pour quitter le réglage automatique de l'écran. Dans ces cas, effectuez les réglages manuellement dans l'écran principal de « Geometry Manager Pro ».
- ☞ « Réglage et paramètres – Correspondance des couleurs / réglage des couleurs » (page 89)

Remarque

- Lorsque vous cliquez sur le bouton  en haut à droite de l'écran, un écran de confirmation pour annuler le réglage automatique de l'écran apparaît.
Pour quitter le réglage automatique de l'écran, cliquez sur [OK]. Pour revenir à l'écran précédent, cliquez sur [Cancel].



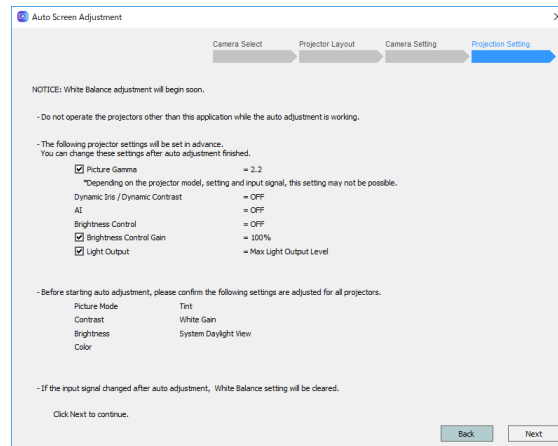
- Les informations sur la disposition du projecteur et du curseur configurées lors du réglage automatique de l'écran sont stockées jusqu'à la prochaine fois que vous configurerez les paramètres.
- Pour effectuer un réglage détaillé après avoir utilisé le réglage automatique de l'écran, effectuez les réglages manuellement dans l'écran principal de « Geometry Manager Pro ».
 - ☞ « Réglage et paramètres – Contrôle de la luminosité » (page 86)
 - ☞ « Réglage et paramètres – Correspondance des couleurs / réglage des couleurs » (page 89)

■ Réglages de la balance des blancs

1 Lorsque l'écran de confirmation suivant apparaît, vérifiez le contenu affiché et cliquez sur [Next].

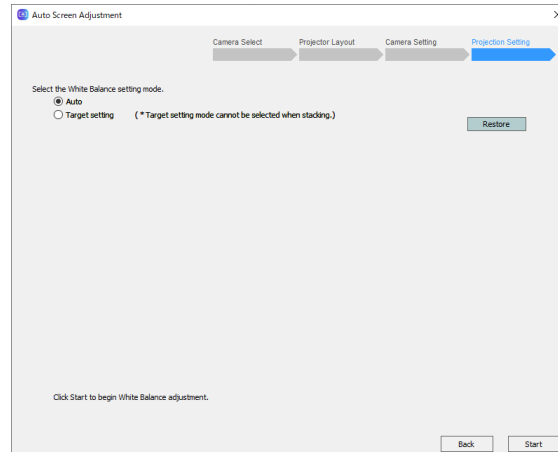
Lorsque vous cliquez sur [Next], les paramètres du projecteur passent à ceux affichés sur cet écran. Pour le paramètre avec une case à cocher, il est possible d'effectuer un réglage sans modifier ce paramètre en décochant la case.

- Pour revenir à l'écran précédent, cliquez sur [Back].

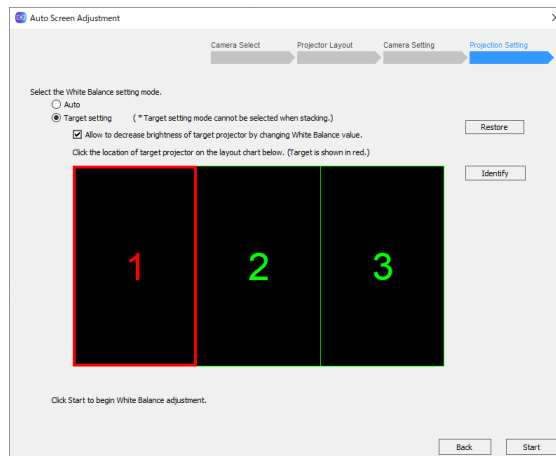


Écran de confirmation de l'initialisation du paramétrage
(Réglages de la balance des blancs)

- 1) Lors du réglage des couleurs, utilisez l'option [Auto] pour optimiser le réglage sur l'ensemble de l'écran, ou l'option [Target Setting] lors de la configuration d'un projecteur cible (standard).



- 2) Si vous sélectionnez l'option [Target Setting], sélectionnez également le projecteur qui servira de cible.
- Lorsque vous cliquez sur le numéro du projecteur cible, ce numéro et son cadre deviennent rouges.
 - Cliquez sur le bouton [Restore] pour restaurer la dernière configuration définie précédemment.
 - Cliquez sur le bouton [Identify] pour vérifier les positions réelles des projecteurs sur l'écran de projection. Chaque projecteur affichera son numéro à l'écran lorsque vous cliquez sur le bouton [Identify].



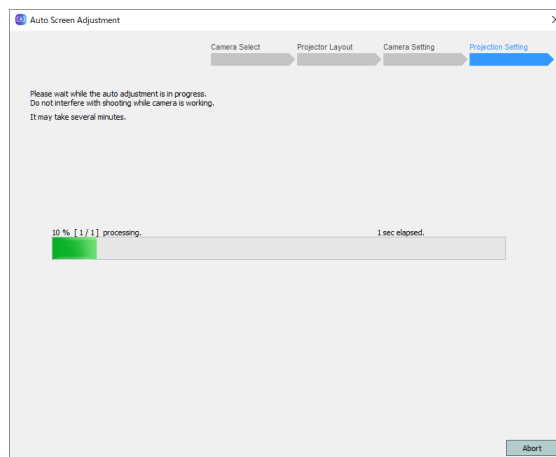
Remarque

- La balance des blancs est réglée en configurant les valeurs [Picture]-[Color Temperature]-[USER1]-[White Balance High].
- Pour préconfigurer manuellement la balance des blancs du projecteur cible, modifiez les paramètres [White Balance High] comme décrit précédemment.
- Les résultats du réglage de la balance des blancs sont enregistrés dans le projecteur pour chaque signal d'entrée. Si le signal d'entrée change, effectuez à nouveau le réglage.
- Sur certains projecteurs équipés d'une seule puce DLP, le paramètre de correspondance des couleurs est automatiquement réglé sur OFF lors du réglage de la balance des blancs. Reportez-vous au manuel d'utilisation du projecteur.

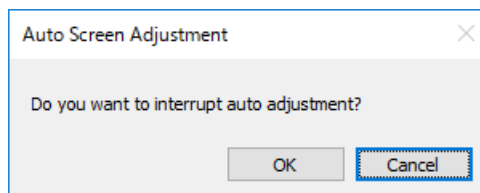
2 Cliquez sur [Start].

Les informations de positionnement du projecteur sont enregistrées.

Une barre de progression apparaît et le réglage automatique de l'écran pour la balance des blancs démarre.



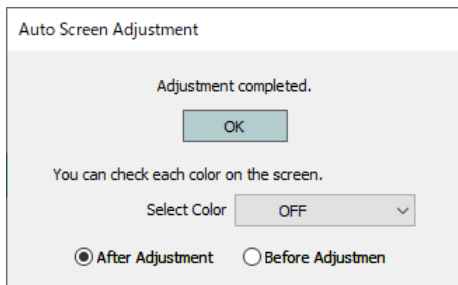
- Pour annuler le réglage automatique de l'écran, cliquez sur [Abort]. Cliquez sur [OK] lorsque l'écran suivant apparaît.



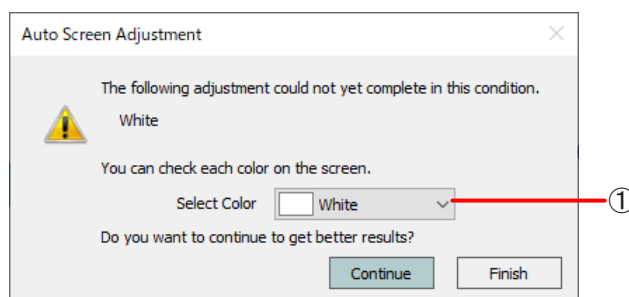
3 Un message indiquant que le réglage automatique de l'écran est terminé apparaît.

Pour quitter le réglage automatique de l'écran, cliquez sur [OK].

- Pour restaurer les conditions avant réglage, sélectionnez [Before Adjustment]. Si vous sélectionnez [After Adjustment] après avoir sélectionné [Before Adjustment], l'affichage revient aux conditions après la fin du réglage automatique de l'écran.



- Le message suivant apparaît si le réglage automatique de l'écran n'a pas pu terminer et doit être effectué à nouveau. Pour effectuer à nouveau le réglage automatique de l'écran pour la balance des blancs, cliquez sur [Continue]. Pour quitter le réglage automatique de l'écran, cliquez sur [Finish].

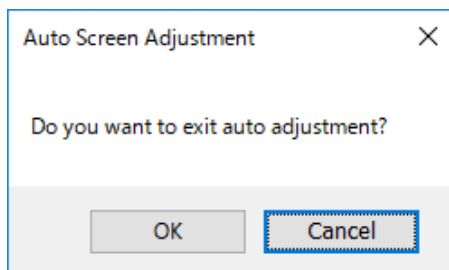


① Ici, vous pouvez confirmer les résultats du réglage pour la couleur sélectionnée à l'écran.

- Un message apparaît si le réglage automatique de l'écran échoue en raison d'une surexposition. Si l'écran est trop lumineux ou s'il y a une forte lumière, une surexposition peut se produire. Dans ce cas, cliquez sur [OK] et configurez à nouveau les paramètres.
 - Si le réglage automatique de l'écran de la balance des blancs échoue une seconde fois, un message s'affiche. Cliquez sur [OK] pour terminer le réglage automatique de l'écran. Dans ce cas, effectuez les réglages manuellement dans l'écran principal de « Geometry Manager Pro ».
- ☞ « Réglage et paramètres - Picture » (page 103)

Remarque

- Lorsque vous cliquez sur le bouton  en haut à droite de l'écran, un écran de confirmation pour annuler le réglage automatique de l'écran apparaît. Pour quitter le réglage automatique de l'écran, cliquez sur [OK]. Pour revenir à l'écran précédent, cliquez sur [Cancel].



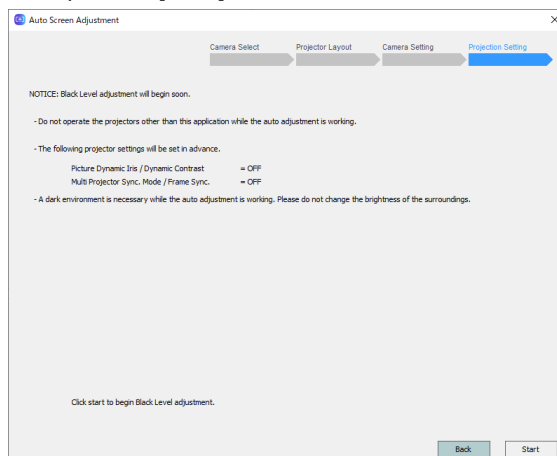
- Pour effectuer un réglage détaillé après avoir utilisé le réglage automatique de l'écran, effectuez les réglages manuellement dans l'écran principal de « Geometry Manager Pro ».
- ☞ « Réglage et paramètres - Réglages du signal d'entrée » (page 97)

■ Réglage du niveau de noirs

1 Lorsque l'écran de confirmation suivant apparaît, vérifiez le contenu affiché et cliquez sur [Start].

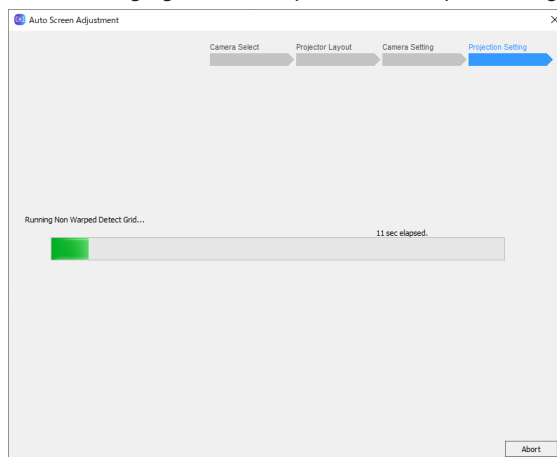
Lorsque vous cliquez sur [Start], les paramètres du projecteur passent à ceux affichés sur cet écran.

- Pour revenir à l'écran précédent, cliquez sur [Back].

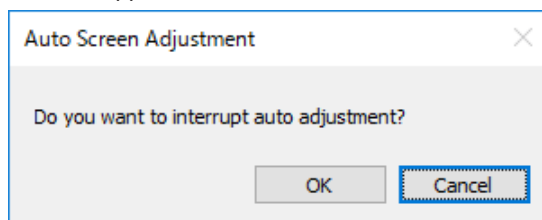


Écran de confirmation de l'initialisation du paramétrage
(réglage du niveau de noirs)

- Une barre de progression apparaît et le réglage automatique de l'écran pour le réglage du niveau de noir démarre.



- Pour annuler le réglage automatique de l'écran, cliquez sur [Abort].
Cliquez sur [OK] lorsque l'écran suivant apparaît.

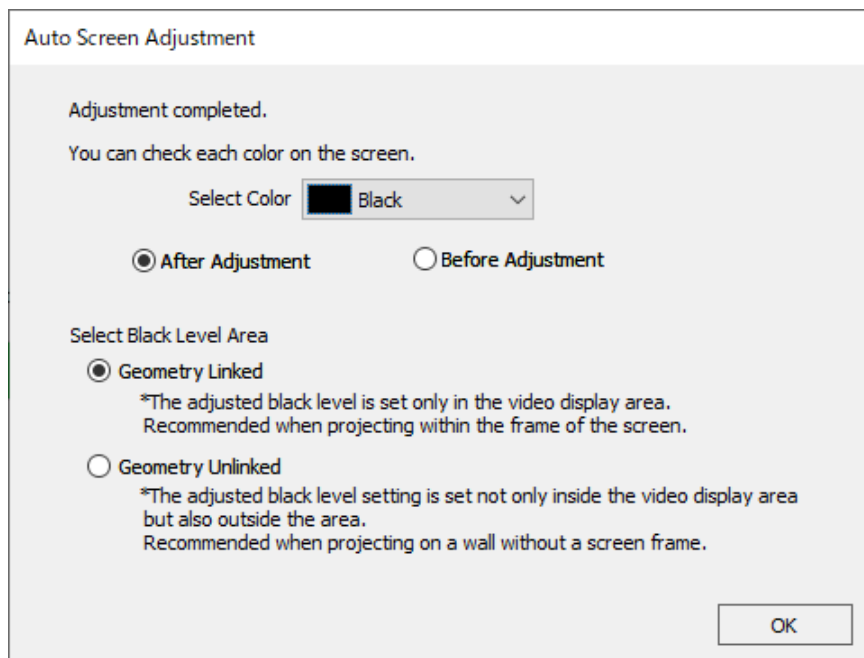


2 Un message indiquant que le réglage automatique de l'écran est terminé apparaît.

Cliquez sur [OK].

Si [Geometry, Edge Blending] ou [Black Level] a été sélectionné dans « Lancement du réglage automatique de l'écran et sélection de l'élément de réglage » (page 118), le réglage automatique de l'écran est terminé.

- Pour restaurer les conditions avant réglage, sélectionnez [Before Adjustment]. Si vous sélectionnez [After Adjustment] après avoir sélectionné [Before Adjustment], l'affichage revient aux conditions après la fin du réglage automatique de l'écran.



- Pour les modèles permettant de spécifier la zone de réglage du niveau de noir, la zone de correction du réglage du niveau de noir est basculée afin de permettre la vérification du résultat du réglage lorsque vous sélectionnez [After Adjustment].

[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.

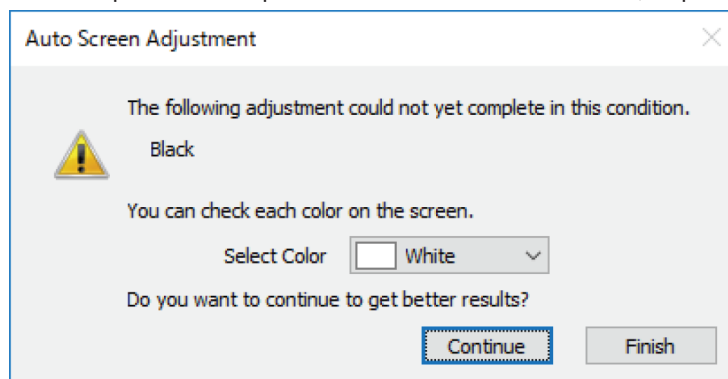
[Geometry Unlinked] : Bascule à l'état avec un réglage du niveau de noir effectué dans une zone comprenant également l'extérieur de la zone d'affichage vidéo.

Les zones noires des parties superposées en dehors de la zone d'affichage vidéo peuvent être moins visibles.

Si la disposition du projecteur comporte deux projecteurs ou plus disposés verticalement ou horizontalement, un message indiquant que le résultat du réglage peut être inapproprié apparaît si vous sélectionnez [Geometry Unlinked]. Si vous cliquez sur [OK], le paramètre [Geometry Unlinked] est répercuté.

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.

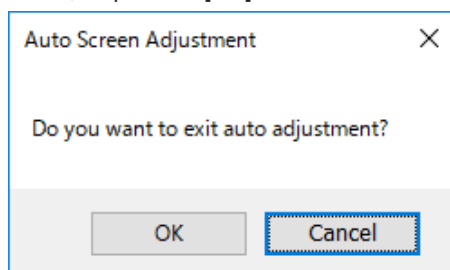
- Le message suivant apparaît si le réglage automatique de l'écran n'a pas pu terminer et doit être effectué à nouveau. Pour effectuer à nouveau le réglage automatique de l'écran pour la correction du niveau de noir, cliquez sur [Continue]. Pour quitter le réglage automatique de l'écran pour la correction du niveau de noir, cliquez sur [Finish].



- Un message apparaît si le réglage automatique de l'écran échoue en raison de l'impact de l'éclairage extérieur, etc. Une erreur se produit si l'environnement est trop lumineux ou si la luminosité est modifiée. Dans ce cas, cliquez sur [OK] et configurez à nouveau les paramètres.
- Si le réglage automatique de l'écran pour la correction du niveau de noir est effectué à nouveau et échoue encore, un message apparaîtra. Cliquez sur [OK] pour quitter le réglage automatique de l'écran pour la correction du niveau de noir. Dans ce cas, effectuez les réglages manuellement dans l'écran principal de « Geometry Manager Pro ».
☞ « Réglage et paramètres - Fusion des bords » (page 71)

Remarque

- Lorsque vous cliquez sur le bouton × en haut à droite de l'écran, un écran de confirmation pour annuler le réglage automatique de l'écran apparaît.
Pour quitter le réglage automatique de l'écran, cliquez sur [OK]. Pour revenir à l'écran précédent, cliquez sur [Cancel].



- Les informations sur la disposition du projecteur configurées lors du réglage automatique de l'écran sont stockées jusqu'à la prochaine fois que vous configurerez les paramètres.
- Pour effectuer un réglage détaillé après avoir utilisé le réglage automatique de l'écran, effectuez les réglages manuellement dans l'écran principal de « Geometry Manager Pro ».
☞ « Réglage et paramètres - Fusion des bords » (page 71)

Vue en direct

Les paramètres peuvent être configurés lorsque, par exemple, il est difficile de se rendre sur le site ou que la vérification est difficile en raison de la distance par rapport à l'écran, en procédant à des réglages de l'installation tout en regardant des images de vue en direct prises par une caméra.

Remarque

- L'installation de l'Auto Screen Adjustment plug-in software doit être terminée pour pouvoir utiliser la fonction de vue en direct.
☞ « Installation de « Auto Screen Adjustment plug-in software » » (page 8)
- Les caméras qui peuvent être utilisées avec la vue en direct sont les caméras compatibles avec le réglage automatique de l'écran et certaines caméras qui peuvent se connecter au réseau local (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>

Préparation de la vue en direct

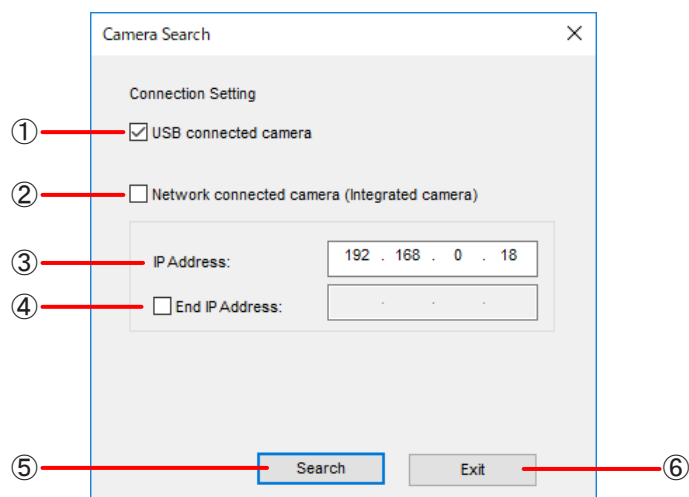
■ Connexion de la caméra

Utilisez un câble USB ou un câble LAN pour connecter la caméra à l'ordinateur.

Procédure pour la vue en direct

Écran Camera Search

Recherchez la caméra à utiliser dans la vue en direct.



① USB connected camera

Sélectionnez ceci lors de la recherche d'une caméra connectée par USB.

② Network connected camera

Sélectionnez ceci lors de la connexion à une caméra connectée par LAN. L'adresse IP doit être spécifiée.

③ IP Address

Entrez l'adresse IP de la caméra à connecter. Pour rechercher la caméra à connecter, entrez l'adresse IP à partir de laquelle la recherche doit commencer.

④ End IP Address

Pour rechercher la caméra à connecter, cochez la case et entrez l'adresse IP pour laquelle la recherche doit se terminer.

⑤ Search / Connect

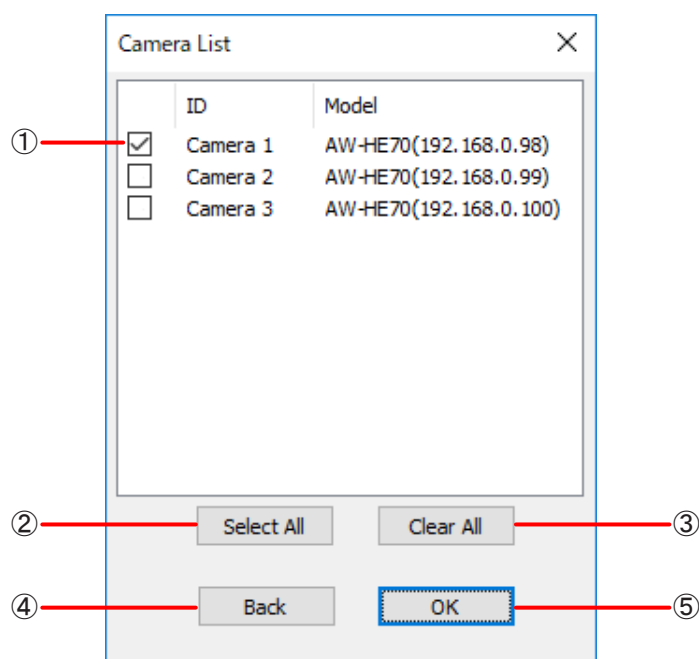
Lorsqu'une recherche de la caméra à connecter est effectuée, la recherche démarre selon les informations entrées. Lorsque la recherche de la caméra à connecter n'est pas effectuée, une tentative de connexion avec la caméra est effectuée selon les informations entrées et l'écran Live View apparaît si la connexion est réussie. Si la connexion est réussie, l'écran Camera Search se ferme.

⑥ Exit

Annule la connexion avec la caméra et ferme l'écran Camera Search.

Écran Camera List

Lorsque la recherche de caméra est terminée, l'écran Camera List apparaît.

**① Liste des caméras à connecter**

Affiche une liste des caméras détectées par la recherche.

② Select All

Sélectionne toutes les caméras détectées.

③ Clear All

Efface la sélection de toutes les caméras détectées.

④ Back

Revient à l'écran Camera Search.

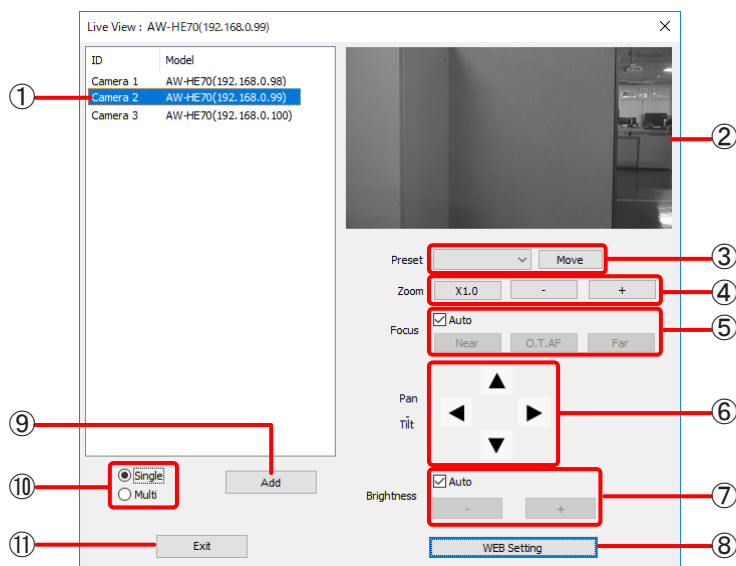
⑤ OK

Connectez-vous aux caméras sélectionnées et affichez l'écran Live View.

Écran Live View

Si les connexions avec les caméras sont correctement établies, l'écran Live View apparaît.

Si vous redimensionnez la fenêtre, l'écran de vue en direct est également redimensionné tout en conservant le rapport d'aspect. Toutefois, elle ne peut pas être plus petite que la fenêtre originale.



Avec des caméras ayant des connexions LAN

① Liste des caméras

Affiche une liste des caméras connectées à cette application.

② Écran de vue en direct

Ceci permet d'afficher les images de la vue direct de la caméra sélectionnée.

③ Preset

Déplace la caméra selon les paramètres de panoramique, d'inclinaison, de mise au point et de zoom de la position prédéfinie sélectionnée.

④ Zoom

Définit le zoom de la caméra.

⑤ Focus

Définit la mise au point de la caméra.

⑥ Pan Tilt

Définit la panoramique et l'inclinaison de la caméra.

⑦ Brightness

Définit la luminosité de la caméra.

⑧ WEB Setting

Ouvre le navigateur Web pour configurer les paramètres de caméra.

Remarque

Les paramètres prédéfinis de la caméra doivent être configurés à partir de l'écran du navigateur Web.

⑨ Add

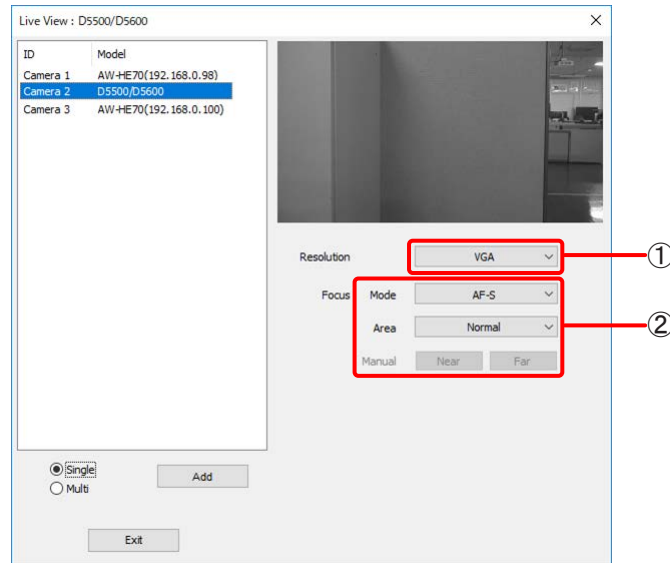
Ajoute une caméra.

⑩ Sélection Single/Multi

Permet de basculer la vue en direct sur une seule caméra ou sur plusieurs caméras.

⑪ Exit

Ferme cet écran et quitte la vue en direct.



Avec des caméras ayant des connexions USB

① Resolution

Définit la résolution des images de la vue en direct. Le paramètre est fixé sur [VGA].

Remarque

Même si vous modifiez la résolution, la taille de l'écran de vue en direct ne changera pas. L'affichage est agrandi ou réduit pour s'adapter à cette plage.

② Focus

Définit la mise au point de la caméra.

Mode:

Définit le mode d'opération de la mise au point.

Area:

Définit la zone AF.

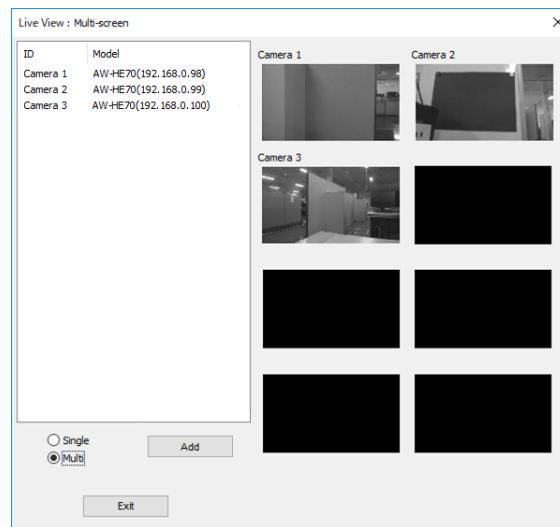
Manual :

Règle la mise au point lorsque [Mode] est sur [AF-S].

Remarque

- Lorsque le réglage de mise au point est effectué, l'opération peut ne pas être perceptible car la valeur de changement correspondante est extrêmement faible.
- Ceci est désactivé lorsque [Mode] est sur [Manual]. Réglez la mise au point en tournant la bague de mise au point de l'objectif lorsque ce mode est défini.

Vous pouvez également vérifier les images de la vue en direct de plusieurs caméras en même temps.



Remarque

- La vue en direct se poursuit même si le réglage automatique de l'écran est lancé.
Toutefois, les images de la vue en direct peuvent disparaître temporairement lors de diverses prises de vue avec la fonction de réglage automatique de l'écran.
- Les images de la vue en direct de toutes les caméras de la liste des caméras sont affichées dans la vue en direct de plusieurs caméras.
Toutefois, lorsque plusieurs caméras avec connexions USB sont connectées, les restrictions suivantes s'appliquent à la vue en direct de plusieurs caméras.
 - Si une caméra avec une connexion USB est sélectionnée immédiatement avant de basculer à la vue en direct de plusieurs caméras, les images de la vue en direct des caméras avec connexions USB qui n'ont pas été sélectionnées s'afficheront en noir.
 - Si une caméra avec une connexion LAN est sélectionnée immédiatement avant de basculer à la vue en direct de plusieurs caméras, les images de la vue en direct des caméras avec une connexion USB ayant le numéro ID le plus petit s'afficheront en noir.
- L'affichage avec vue en direct de plusieurs caméras est lent par rapport à celui de la vue en direct d'une seule caméra.
- Les images de la vue en direct de plusieurs caméras ne peuvent pas être redimensionnées, même en redimensionnant la fenêtre.

Utilisation d'une manette de jeu

L'utilisation d'une manette de jeu est prise en charge pour certaines fonctions de cette application. Ceci permet une opération intuitive car il n'est pas nécessaire d'effectuer des réglages en regardant alternativement les images projetées et l'écran de l'ordinateur.

Remarque

- L'utilisation d'une manette de jeu est prise en charge pour les fonctions suivantes. Pour les autres fonctions, l'utilisation du clavier et de la souris de l'ordinateur reste nécessaire comme auparavant.
 - Correction d'image par manipulation des points de contrôle dans la zone d'édition lors de la correction de la géométrie
 - Sélection et déplacement du curseur lors du réglage automatique de l'écran
- L'utilisation d'une manette de jeu est prise en charge pour la sélection et le déplacement du curseur lors du réglage automatique de l'écran sur tous les modèles compatibles avec la fonction de réglage automatique de l'écran, mais elle n'est prise en charge pour la correction d'image par manipulation des points de contrôle dans la zone d'édition lors de la correction de la géométrie que sur certains modèles.
- Seules les manettes de jeu compatibles avec XInput peuvent être utilisées. Le fonctionnement n'est pas garanti pour d'autres API ou pour des fonctions étendues par des fabricants tiers.

Préparation de l'utilisation avec une manette de jeu

■ Connexion du projecteur

Utilisez un câble LAN pour connecter le projecteur à l'ordinateur.

■ Connexion de la manette de jeu

Connectez la manette de jeu à l'ordinateur.

Remarque

- Pour plus de détails sur la connexion de la manette de jeu à l'ordinateur, reportez-vous au manuel d'utilisation de la manette de jeu.
- Si plusieurs manettes de jeu sont connectées, seule celle connectée en premier peut être utilisée avec cette application. Si la manette de jeu utilisée est déconnectée, seule la manette de jeu connectée ensuite pourra être utilisée.

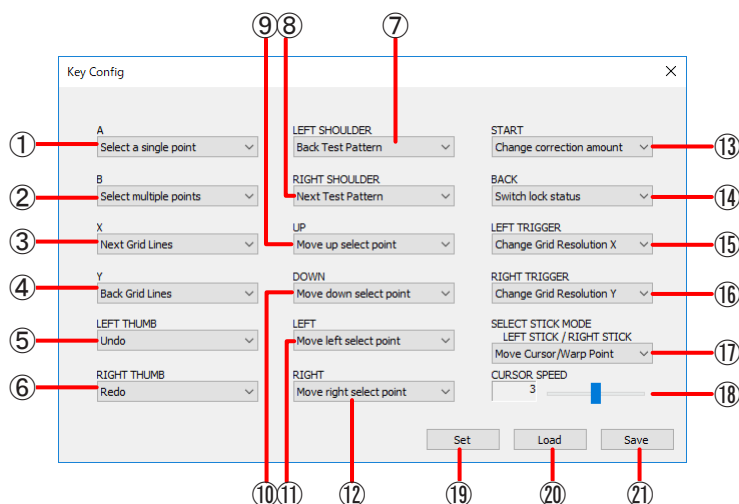
Utilisation de la manette de jeu pendant la correction de la géométrie

Vous pouvez utiliser une manette de jeu pour effectuer la correction d'image en manipulant les points de contrôle dans la zone d'édition lors de la correction de la géométrie.

Les fonctions attribuées à chaque bouton de la manette de jeu peuvent être personnalisées afin de faciliter son utilisation.

Écran Key Config

Modifiez l'attribution des fonctions pour chaque bouton de la manette de jeu depuis l'écran Key Config.



- ① **A**
Sélectionnez l'action exécutée lorsque le bouton [A] est enfoncé.
- ② **B**
Sélectionnez l'action exécutée lorsque le bouton [B] est enfoncé.
- ③ **X**
Sélectionnez l'action exécutée lorsque le bouton [X] est enfoncé.
- ④ **Y**
Sélectionnez l'action exécutée lorsque le bouton [Y] est enfoncé.
- ⑤ **LEFT THUMB**
Sélectionnez l'action exécutée lorsque le joystick gauche est enfoncé.
- ⑥ **RIGHT THUMB**
Sélectionnez l'action exécutée lorsque le joystick droit est enfoncé.
- ⑦ **LEFT SHOULDER**
Sélectionnez l'action exécutée lorsque le bouton supérieur gauche est enfoncé.
- ⑧ **RIGHT SHOULDER**
Sélectionnez l'action exécutée lorsque le bouton supérieur droit est enfoncé.
- ⑨ **UP**
Sélectionnez l'action exécutée lorsque la touche haut de la croix directionnelle est enfoncée.
- ⑩ **DOWN**
Sélectionnez l'action exécutée lorsque la touche bas de la croix directionnelle est enfoncée.
- ⑪ **LEFT**
Sélectionnez l'action exécutée lorsque la touche gauche de la croix directionnelle est enfoncée.
- ⑫ **RIGHT**
Sélectionnez l'action exécutée lorsque la touche droite de la croix directionnelle est enfoncée.
- ⑬ **START**
Change correction amount
- ⑭ **BACK**
Switch lock status
- ⑮ **LEFT TRIGGER**
Change Grid Resolution X
- ⑯ **RIGHT TRIGGER**
Change Grid Resolution Y
- ⑰ **SELECT STICK MODE**
LEFT STICK / RIGHT STICK
Move Cursor/Warp Point
- ⑱ **CURSOR SPEED**
3
- ⑲ **Set**
- ⑳ **Load**
- ㉑ **Save**

⑬ START

Sélectionnez l'action exécutée lorsque le bouton [START] est enfoncé.

⑭ BACK

Sélectionnez l'action exécutée lorsque le bouton [BACK] est enfoncé.

⑮ LEFT TRIGGER

Sélectionnez l'action exécutée lorsque la gâchette gauche est enfoncée.

⑯ RIGHT TRIGGER

Sélectionnez l'action exécutée lorsque la gâchette droite est enfoncée.

Remarque

- Les fonctions suivantes peuvent être attribuées aux boutons de [A] à [RIGHT TRIGGER].

Fonction	Description
Select a single point	Sélectionne un point de contrôle ou une zone.
Select multiple points	Sélectionne plusieurs points de contrôle ou plusieurs zones tout en conservant le point de contrôle déjà sélectionné.
Move up select point	Déplace la position du point de contrôle sélectionné d'une grille vers le haut.
Move down select point	Déplace la position du point de contrôle sélectionné d'une grille vers le bas.
Move left select point	Déplace la position du point de contrôle sélectionné d'une grille vers la gauche.
Move right select point	Déplace la position du point de contrôle sélectionné d'une grille vers la droite.
Switch lock status	Bascule entre verrouillage et déverrouillage de tous les points d'intersection de la grille.
Change correction amount	Modifie la valeur de correction du point de contrôle.
Previous Test Pattern	Passe à la mire de test précédente.
Next Test Pattern	Passe à la mire de test suivante.
Previous Grid Lines	Passe à la couleur d'affichage des lignes de grille précédente.
Next Grid Lines	Passe à la couleur d'affichage des lignes de grille suivante.
Change Grid Resolution X	Augmente d'une unité le nombre de lignes de grille dans le sens horizontal.
Change Grid Resolution Y	Augmente d'une unité le nombre de lignes de grille dans le sens vertical.
Switch Transfer Mode	Bascule entre [Manual Transfer] et [Auto Transfer].
Send data	Transfère les données de correction lorsque [Auto Transfer] est sur [OFF].
Undo	Annuler.
Redo	Rétablir.
Move Cursor to Default	Sélectionne le point d'intersection supérieur gauche de la grille et aligne le curseur de la souris.
Unable	Désactive le bouton.

- La même fonction peut être attribuée à plusieurs boutons.

⑰ SELECT STICK MODE

Sélectionnez le comportement lorsque les joysticks gauche et droit sont inclinés.

Move Cursor/Warp Point : Déplace le curseur de la souris avec le joystick gauche et effectue la correction des points de contrôle avec le joystick droit.

Warp Point/Move Cursor : Effectue la correction des points de contrôle avec le joystick gauche et déplace le curseur de la souris avec le joystick droit.

⑱ CURSOR SPEED

Définit la vitesse de déplacement du curseur de la souris.

Input range : 1 à 5

⑲ Set

Répercute l'attribution actuelle des fonctions à chaque bouton et ferme cet écran.

20 Load

Charge un fichier contenant l'attribution des fonctions pour chaque bouton.

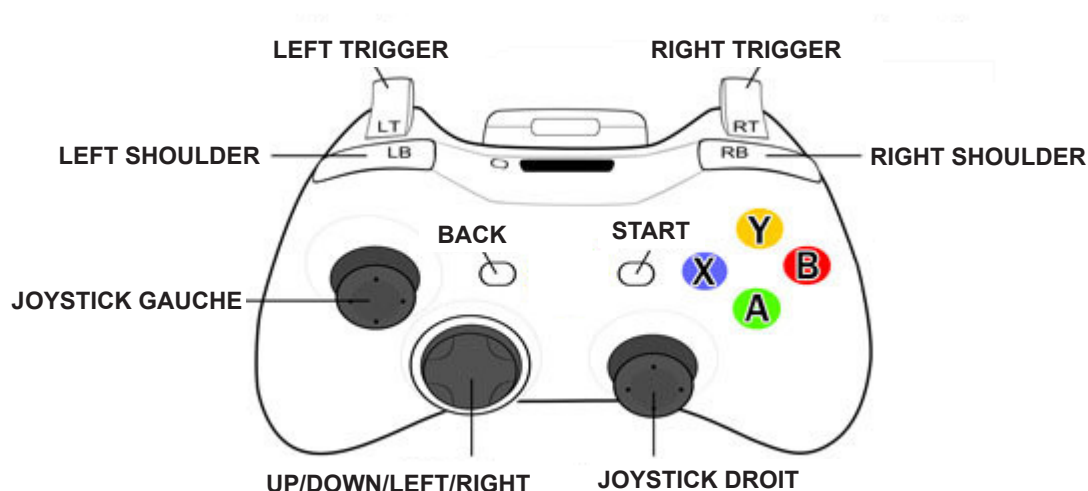
21 Save

Enregistre l'attribution des fonctions pour chaque bouton dans un fichier.

Remarque

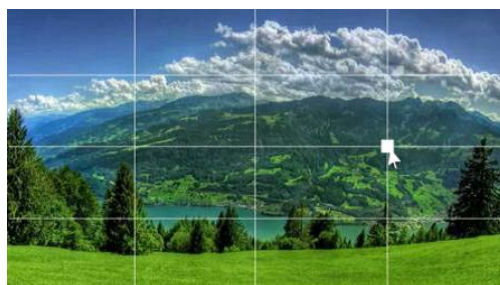
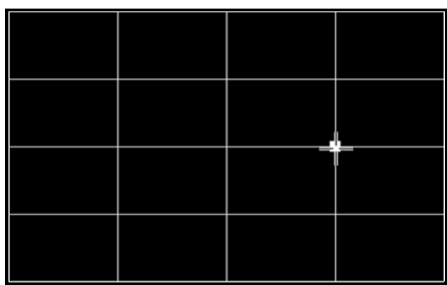
Spécifiez [Unable] pour un bouton auquel vous ne souhaitez pas attribuer de fonction (désactive le bouton). Cependant, vous ne pouvez pas désactiver l'attribution des fonctions lorsque les joysticks gauche et droit sont inclinés.

Pour la disposition des boutons de la manette de jeu, reportez-vous au schéma suivant. Notez que la disposition peut varier selon le fabricant.

**Méthode d'opération****■ Sélection des points de contrôle**

Pour sélectionner un point de contrôle unique, effectuez l'opération suivante.

- 1** Déplacez le curseur de la souris vers le point d'intersection de la grille que vous souhaitez sélectionner à l'aide du joystick.
- 2** Cliquez sur le bouton auquel la fonction [Select a single point] est attribuée.
- 3** Le point d'intersection indiqué par le curseur de la souris est sélectionné comme point de contrôle. À ce moment-là, un ☐ blanc apparaît à la même position sur l'image projetée. Si un point de contrôle est déjà sélectionné, il est désélectionné.



Écran dans ce logiciel (point de contrôle sélectionné) Image projetée avec point de contrôle sélectionné

Pour sélectionner plusieurs points de contrôle, effectuez l'opération suivante.

- 1** Déplacez le curseur de la souris vers le point d'intersection de la grille que vous souhaitez sélectionner à l'aide du joystick.
- 2** Cliquez sur le bouton auquel la fonction [Select multiple points] est attribuée.
- 3** Le point d'intersection indiqué par le curseur de la souris est sélectionné comme point de contrôle. À ce moment-là, un ☐ blanc apparaît aux mêmes positions sur l'image projetée. Si un point de contrôle est déjà sélectionné, un point de contrôle est ajouté sans désélectionner celui-ci.
- 4** Répétez les étapes 1 à 3 pour tous les points de contrôle que vous souhaitez sélectionner.

Pour sélectionner les points de contrôle d'une ligne verticale ou horizontale, effectuez l'opération suivante.

- 1** Déplacez le curseur de la souris sur une ligne située entre deux points d'intersection de la grille à l'aide du joystick.
- 2** Cliquez sur le bouton auquel la fonction [Select a single point] est attribuée.
- 3** Tous les points d'intersection présents sur cette ligne sont sélectionnés comme points de contrôle. À ce moment-là, un ☐ blanc apparaît aux mêmes positions sur l'image projetée. Si un point de contrôle est déjà sélectionné, il est désélectionné.

Pour ajouter des points de contrôle à une ligne alors qu'un point de contrôle est déjà sélectionné, appuyez sur le bouton auquel la fonction [Select multiple points] est attribuée au lieu de celui utilisé aux étapes 1 à 3 ci-dessus.

Pour sélectionner des points de contrôle par zone, effectuez l'opération suivante.

- 1** Déplacez le curseur de la souris vers une position proche du point d'intersection de la grille que vous souhaitez sélectionner à l'aide du joystick.
- 2** Déplacez le curseur tout en maintenant enfoncé le bouton auquel la fonction [Select a single point] est attribuée afin de délimiter une zone.
- 3** Relâchez le bouton maintenu enfoncé.
- 4** Les points d'intersection de la grille inclus dans la zone rectangulaire définie par le déplacement du curseur sont sélectionnés comme points de contrôle. À ce moment-là, un ☐ apparaît pour le nombre de points d'intersection sélectionnés aux mêmes positions sur l'image projetée. Si un point de contrôle est déjà sélectionné, il est désélectionné.

Pour ajouter des points de contrôle par zone alors qu'un point de contrôle est déjà sélectionné, maintenez enfoncé le bouton auquel la fonction [Select multiple points] est attribuée au lieu de celui utilisé aux étapes 1 à 4 ci-dessus.

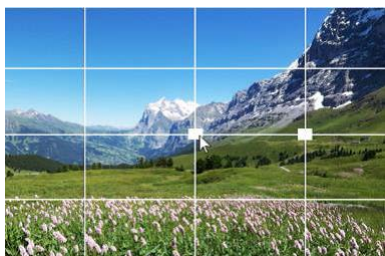
Remarque

La sélection par zone ne peut pas être effectuée si un point de contrôle déjà sélectionné se trouve sous le curseur de la souris lors de la sélection de la zone.

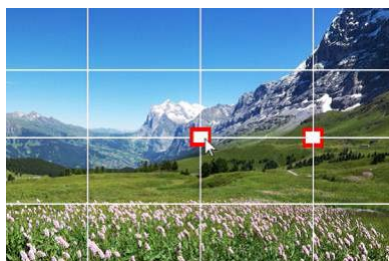
■ Déplacement (correction) des points de contrôle

Lorsqu'un point de contrôle est sélectionné, déplacez-le en inclinant le joystick dans le sens souhaité, avec la correction du point de contrôle attribuée.

Un point de contrôle se déplace normalement par incréments de 1 pixel, mais l'amplitude de déplacement lorsque le joystick est incliné peut être modifiée en appuyant sur le bouton auquel la fonction [Change correction amount] est attribuée. À ce moment-là, une ligne rouge (réglage grossier : 4 pixels) ou verte (réglage fin : 0,2 pixel) s'affiche autour du  blanc du point de contrôle sur l'image projetée.



Amplitude de déplacement normal



Réglage grossier



Réglage fin

Remarque

Lorsque [Auto Transfer] est OFF, les informations correspondantes peuvent être répercutées dans l'image projetée en appuyant sur le bouton auquel la fonction [Send data] est attribuée ou en cliquant sur [Manual Transfer] dans l'écran de l'application.

■ Verrouillage/déverrouillage des points de contrôle

Cliquer sur le bouton auquel la fonction [Switch lock status] est attribuée permet de verrouiller ou de déverrouiller tous les points d'intersection de la grille en une seule fois.

Si cette opération est effectuée alors qu'un point d'intersection de la grille est verrouillé à un endroit quelconque, il est déverrouillé.

Les points d'intersection verrouillés de la grille sont indiqués par un  noir aux mêmes positions sur l'image projetée.



Si vous sélectionnez un seul point d'intersection verrouillé de la grille ou plusieurs points d'intersection verrouillés, seuls les points sélectionnés seront déverrouillés et définis comme nouveaux points de contrôle.

Remarque

Si la sélection des points de contrôle est effectuée sur une ligne entre plusieurs points verrouillés, aucun point de contrôle ne sera déverrouillé.

■ Modification des points de contrôle

Lorsque le bouton auquel la fonction [Move up (down/left/right) select point] est attribuée est utilisé alors qu'un seul point de contrôle est sélectionné, la position de sélection de point de contrôle est déplacée d'une unité de grille vers le haut (bas/gauche/droite).

Remarque

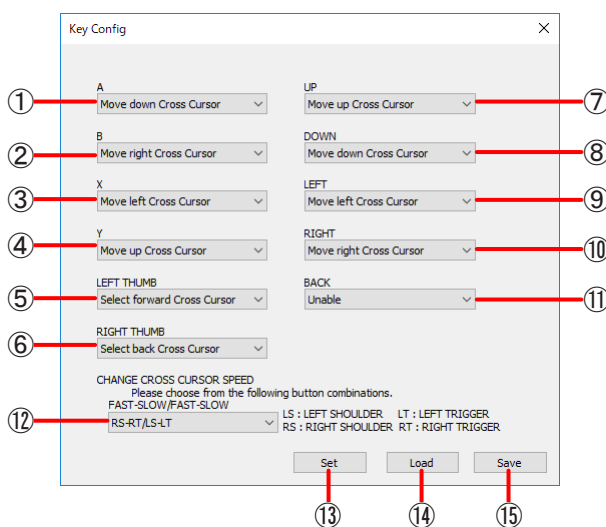
- Lorsque plusieurs points de contrôle sont sélectionnés, leur position ne change pas même si cette opération est effectuée.
- Si la destination du mouvement du point de contrôle est verrouillée, ce point de contrôle reste verrouillé.
- En cas d'erreur ou de situation nécessitant une vérification pendant l'opération, une vibration de la manette de jeu vous en informe.
 - Lorsque la quantité de déplacement du point de contrôle est trop importante (= quantité de correction d'image trop élevée) alors que la case [Alert Distortion] est cochée
 - Lorsque le bouton auquel la fonction [Change Grid Resolution X] (ou [Change Grid Resolution Y]) est attribuée est utilisé alors que le nombre de grilles horizontales a atteint la limite
 - Lorsqu'une erreur de communication survient entre le projecteur et le PC

Utilisation de la manette de jeu pendant le réglage automatique de l'écran

Vous pouvez utiliser une manette de jeu pour sélectionner et déplacer le curseur pendant le réglage automatique de l'écran. Les fonctions attribuées à chaque bouton de la manette de jeu peuvent être personnalisées afin de faciliter son utilisation.

Écran Key Config

Modifiez l'attribution des fonctions pour chaque bouton de la manette de jeu depuis l'écran Key Config.



- ① **A**
Sélectionnez l'action exécutée lorsque le bouton [A] est enfoncé.
- ② **B**
Sélectionnez l'action exécutée lorsque le bouton [B] est enfoncé.
- ③ **X**
Sélectionnez l'action exécutée lorsque le bouton [X] est enfoncé.
- ④ **Y**
Sélectionnez l'action exécutée lorsque le bouton [Y] est enfoncé.
- ⑤ **LEFT THUMB**
Sélectionnez l'action exécutée lorsque le joystick gauche est enfoncé.

⑥ RIGHT THUMB

Sélectionnez l'action exécutée lorsque le joystick droit est enfoncé.

⑦ UP

Sélectionnez l'action exécutée lorsque la touche haut de la croix directionnelle est enfoncée.

⑧ DOWN

Sélectionnez l'action exécutée lorsque la touche bas de la croix directionnelle est enfoncée.

⑨ LEFT

Sélectionnez l'action exécutée lorsque la touche gauche de la croix directionnelle est enfoncée.

⑩ RIGHT

Sélectionnez l'action exécutée lorsque la touche droite de la croix directionnelle est enfoncée.

⑪ BACK

Sélectionnez l'action exécutée lorsque le bouton [BACK] est enfoncé.

Remarque

- Les fonctions suivantes peuvent être attribuées aux boutons de [A] à [BACK].

Fonction	Description
Move up Cross Cursor	Déplace le curseur d'état de sélection vers le haut.
Move down Cross Cursor	Déplace le curseur d'état de sélection vers le bas.
Move left Cross Cursor	Déplace le curseur d'état de sélection vers la gauche.
Move right Cross Cursor	Déplace le curseur d'état de sélection vers la droite.
Select next Cross Cursor	Sélectionne le curseur suivant.
Select previous Cross Cursor	Sélectionne le curseur précédent.
Unable	Désactive le bouton.

- La même fonction peut être attribuée à plusieurs boutons.

⑫ CHANGE CROSS CURSOR SPEED

Sélectionnez la combinaison de boutons supérieurs et gâchettes gauche/droite permettant de modifier la vitesse de déplacement du curseur sélectionné.

La vitesse de déplacement du curseur augmente ou diminue lorsque l'opération est effectuée en maintenant enfoncées les touches spécifiées ici.

⑬ Set

Répercute l'attribution actuelle des fonctions à chaque bouton et ferme cet écran.

⑭ Load

Charge un fichier contenant l'attribution des fonctions pour chaque bouton.

⑮ Save

Enregistre l'attribution des fonctions pour chaque bouton dans un fichier.

Remarque

- Le démarrage du réglage est attribué au bouton [Start] ; aucune autre fonction ne peut lui être attribuée.
- Le déplacement du curseur est attribué à l'action consistant à incliner les joysticks gauche et droit ; aucune autre fonction ne peut être attribuée.
- Spécifiez [Unable] pour un bouton auquel vous ne souhaitez pas attribuer de fonction (désactive le bouton). Cependant, vous ne pouvez pas désactiver l'attribution des boutons supérieurs et gâchettes gauche/droite.

Méthode d'opération

Positionnez les curseurs selon la forme de l'écran tout en vérifiant les images projetées sur l'écran réel.

■ Sélection d'un curseur

Sélectionnez le curseur suivant en cliquant sur le bouton auquel la fonction [Select next Cross Cursor] est attribuée, et sélectionnez le curseur précédent en cliquant sur le bouton auquel la fonction [Select previous Cross Cursor] est attribuée.

■ Déplacement du curseur

Déplacez la position du curseur sélectionné vers le haut (bas/gauche/droite) en cliquant sur le bouton auquel la fonction [Move up (down/left/right) Cross Cursor] est attribuée. Vous pouvez également déplacer le curseur sélectionné en inclinant le joystick gauche ou droit dans n'importe quelle direction.

En règle générale, le déplacement est de 8 points, mais vous pouvez déplacer le curseur sélectionné de 64 points en effectuant l'opération de déplacement choisie tout en maintenant enfoncé le bouton auquel est attribué le déplacement à grande vitesse, et déplacer le curseur sélectionné d'un point en effectuant l'opération de déplacement choisie tout en maintenant enfoncé le bouton auquel est attribué le déplacement à faible vitesse, grâce à la fonction [CHANGE CROSS CURSOR SPEED].

Lorsque le positionnement des curseurs est terminé, lancez le réglage automatique de l'écran pour la correction de la géométrie et la fusion des bords en cliquant sur le bouton [START] de la manette de jeu.

Remarque

La sélection du type d'écran, la modification du nombre de curseurs ainsi que le paramétrage de la fusion des bords et des marges ne peuvent pas être effectués avec une manette de jeu. Configurez ces paramètres à l'aide du clavier et de la souris de l'ordinateur, comme précédemment.

Foire aux questions

Vérifiez une fois de plus les points suivants avant de demander une réparation.

Le projecteur n'est pas reconnu.

- Le projecteur a-t-il été mis sous tension ?
- Le projecteur est-il pris en charge par le logiciel ? ➡ « Projecteurs pris en charge » (page 10)
- Les appareils ont-ils été connectés correctement ? ➡ « Préparation » (page 10)
- Le réseau du projecteur a-t-il été correctement configuré ? ➡ « Paramétrage du projecteur » (page 11)
- Une tentative de connexion de 100 projecteurs ou plus a-t-elle été effectuée ?

Aucune connexion ne peut être établie entre mon projecteur et mon ordinateur

- Lorsque le pare-feu Windows a été détecté

Entrez « Windows Defender Firewall » dans la zone de recherche de la barre des tâches et sélectionnez [Windows Defender Firewall] dans les résultats. Ce logiciel est-il enregistré dans [Allow an app or feature through Windows Defender Firewall] ?

Si ce n'est pas le cas, ajoutez ce logiciel dans [Allow an app or feature through Windows Defender Firewall].

● Procédure d'ajout

1. Entrez « Windows Defender Firewall » dans la zone de recherche de la barre des tâches, puis sélectionnez [Windows Defender Firewall] dans les résultats de recherche affichés.
2. Lorsque la fenêtre <Windows Defender Firewall> apparaît, cliquez sur [Allow an app or feature through Windows Defender Firewall].
3. Lorsque la fenêtre <Allow apps to communicate through Windows Defender Firewall> apparaît, cliquez sur [Change settings] → [Allow another app...].
4. Lorsque la boîte de dialogue <Add an app> apparaît, sélectionnez [Geometry Manager Pro] et cliquez sur le bouton [Add].
Si [Geometry Manager Pro] ne se trouve pas dans la liste, cliquez sur [Browse], sélectionnez [GeometryGUI.exe] et cliquez sur [Open]. [Geometry Manager Pro] ou [GeometryGUI] apparaît dans la colonne [Apps].
5. [Geometry Manager Pro] ou [GeometryGUI] apparaît dans la colonne [Allowed apps and features].
6. Sélectionnez [Private] ou [Public] pour le réseau auquel vous souhaitez autoriser la connexion et cliquez pour cocher la case.
7. Cliquez sur [OK] dans la fenêtre <Allow apps to communicate through Windows Defender Firewall>.
8. Ce logiciel sera désormais ajouté à la liste des applications d'exception de Windows Defender Firewall.

<Lorsqu'un autre pare-feu a été détecté>

Des applications contenant un pare-feu ont-elles été installées ?

Si des applications contenant des pare-feu sont installées, il se peut que l'installation ne soit pas terminée.

(La fonction pare-feu peut s'activer sans lancer l'application si celle-ci a déjà été installée.)

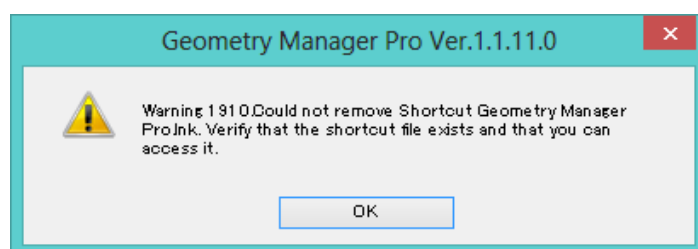
Dans ce cas, les paramètres du pare-feu doivent être modifiés afin d'autoriser la connexion au réseau.

Consultez les manuels d'utilisation de toutes les applications contenant des pare-feux pour effectuer ces paramétrages.

Messages apparaissant lors d'une tentative de désinstallation ou de mise à jour du logiciel

<Le message « Warning 1910. Could not remove ... » est-il affiché ?>

Si un pilote NVIDIA est installé sur l'ordinateur, le message suivant peut apparaître.



Cliquez sur [OK] pour poursuivre la procédure de désinstallation ou de mise à jour.

Bien que la désinstallation du logiciel supprime également les icônes de raccourci du bureau, celles-ci seront régénérées au prochain démarrage de l'ordinateur. Supprimez manuellement les icônes de raccourci.

Les fichiers ne peuvent pas être enregistrés.
● Y a-t-il eu une tentative d'enregistrer un fichier contenant des valeurs qui dépassent la plage pouvant être définie dans le projecteur ? ● Y a-t-il suffisamment d'espace disponible sur le disque dur ? ● Avez-vous l'autorisation d'accéder au dossier dans lequel le fichier doit être enregistré ?
La correction d'image ne peut pas être effectuée.
● Des paramètres ont-ils été envoyés au projecteur et dépassent-ils la plage qui peut être définie dans le projecteur ? ● Le projecteur a-t-il été mis sous tension ? Certains éléments ne peuvent pas être réglés si le projecteur n'est pas sous tension. ● Les connecteurs d'entrée du projecteur sont-ils correctement configurés et les signaux appropriés sont-ils bien appliqués ? Certains éléments ne peuvent pas être définis en fonction des paramètres du connecteur d'entrée, des types d'entrée de signaux et de la présence ou non de signaux.
L'image bitmap utilisée pour le masquage ne peut pas être chargée.
● Y a-t-il eu une tentative de charger des données bitmap qui ne sont pas au format monochrome 1 bit ? ● La taille de l'image bitmap est-elle appropriée ? Les images bitmap d'une taille inférieure à 8 x 8 pixels et celles d'une taille supérieure à 1 920 x 1 200 pixels (lorsque la résolution du projecteur est de 1 920 x 1 200 points ou 1 400 x 1 050 points) ou de 4 096 x 2 400 pixels (lorsque la résolution est différente de celles mentionnées ci-dessus) ne peuvent pas être utilisées pour le masquage.
Impossible de se connecter à la caméra (réglage automatique de l'écran).
● La caméra est-elle allumée ? ● La caméra est-elle connectée correctement à l'ordinateur ? ● Y a-t-il un grand nombre de fichiers de données stockés sur la carte SD insérée dans la caméra ? Si la connexion à la caméra échoue, essayez de retirer la carte SD et d'effectuer à nouveau le paramétrage de la connexion à la caméra. ● Si une carte SD est insérée dans l'ordinateur ou si un dispositif autre qu'une caméra est connecté via USB, retirez-les tous et reconfigurez les paramètres.
Le réglage automatique de l'écran ne démarre pas.
● Il se peut que le réglage automatique de l'écran ne puisse pas être exécuté selon les paramètres du projecteur. Pour plus de détails sur les restrictions liées aux paramètres du projecteur, 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
L'image ne s'adapte pas exactement aux écrans plats (réglage automatique de l'écran).
● L'image projetée peut ne pas correspondre exactement aux bords de l'écran si celui-ci est affaissé. Si les bords supérieur et inférieur sont décalés : Dans l'écran de paramétrage de l'écran, réglez le type d'écran sur [Horizontal Curve] et spécifiez au moins 3 curseurs selon la forme de l'écran. Si les bords gauche et droit sont décalés : Dans l'écran de paramétrage de l'écran, réglez le type d'écran sur [Vertical Curve] et spécifiez au moins 3 curseurs selon la forme de l'écran.
La correction de la géométrie permet d'obtenir des images qui apparaissent courbées (réglage automatique de l'écran).
● Ceci se produit sur les écrans à courbure douce ainsi que sur les écrans présentant un affaissement important. La correction est effectuée de manière à ce que l'image apparaisse droite du point de vue de la caméra. Positionnez la caméra de manière à ce qu'elle soit le plus proche possible face à l'écran.
Une erreur de réglage de l'exposition se produit sur la caméra (réglage automatique de l'écran).
● Si le projecteur est trop lumineux ou si le gain de l'écran est élevé, par exemple, une erreur de réglage de l'exposition peut se produire lors de la configuration des paramètres de la caméra. Dans ce cas, fixez un filtre ND à l'objectif de la caméra ou réduisez la luminosité du projecteur avant de procéder à un nouveau réglage.

Marques commerciales

- Microsoft et Windows sont des marques déposées ou des marques commerciales de Microsoft Corporation aux États-Unis et dans d'autres pays.
- Les termes HDMI, HDMI High-Definition Multimedia Interface, la présentation commerciale HDMI et les logos HDMI sont des marques commerciales ou des marques déposées de HDMI Licensing Administrator, Inc.
- 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