

Mode d'emploi

Projecteur DLP Cinema®

NC3200S

Unité de l'alimentation de la lampe

NC-32PS01

Informations Importantes



Précaution: lire attentivement ce manuel avant d'utiliser le **NC3200S/NC-32PS01** et le conserver à portée de main pour future référence.



Le NC3200S (unité du projecteur) est appelé "projecteur" et le NC-32PS01 (unité de l'alimentation de la lampe) est appelé "alimentation de la lampe" dans ce manuel.

AVERTISSEMENT

POUR EVITER UN INCENDIE OU UN RISQUE D'ELECTROCUTION NE PAS EXPOSER CET ENSEMBLE A LA PLUIE OU A L'HUMIDITE; DE MEME, NE PAS BRANCHER LA PRISE POLAIRE AVEC UNE RALLONGE A MOINS QUE LES BROCHES DE LA PREMIERE NE S'Y INSERENT PLEINEMENT.

EVITER D'OUVRIER LE COFFRET CAR IL Y A, A L'INTERIEUR DES COMPOSANTS SOUMIS A UNE HAUTE-TENSION; POUR LES REPARATIONS, S'ADRESSER A UN PERSONNEL QUALIFIE.

ATTENTION		
	RISQUE D'ELECTROCUTION NE PAS OUVRIR	

ATTENTION	
POUR EVITER LES RISQUES D'ELECTROCUTION, NE PAS OUVRIR LE COUVERCLE. AUCUN DES ELEMENTS INTERNES NE DOIT ETRE REPARÉ PAR L'UTILISATEUR. NE CONFIER L'ENTRETIEN QU'A UN PERSONNEL QUALIFIE.	
	L'éclair fléché dans un triangle équilatéral est destiné à avertir l'utilisateur de la présence, dans l'appareil, d'une zone non-isolée soumise à une haute-tension dont l'intensité est suffisante pour constituer un risque d'électrocution.
	Le point d'exclamation dans un triangle équilatéral est destiné à attirer l'attention de l'utilisateur sur la présence d'informations de fonctionnement et d'entretien importantes dans la brochure accompagnant l'appareil.

DOC avis de conformité

Cet appareil numérique de la classe A respecte toutes les exigences du Règlement sur le Matériel D'interférence du Canada.

Recommandations importantes

Ces instructions de sécurité ont pour but d'assurer une longue vie à votre projecteur et d'éviter un incendie ou une décharge électrique. Prière de les lire attentivement et de tenir compte de tous les avertissements.

Installation

1. Placer le projecteur sur une surface plane et de niveau, et dans un endroit sec et à l'abri des poussières et de l'humidité.
2. Ne pas exposer le projecteur aux rayons directs du soleil, ni le placer près d'un chauffage ou de dispositifs de radiation de chaleur.
3. L'exposition aux rayons directs du soleil, à la fumée ou à la vapeur pourrait endommager des composants internes.
4. Manipuler le projecteur avec précaution. La chute du projecteur ou lui donner des chocs pourrait endommager des composants internes.
5. Le transport du projecteur doit être effectué par cinq personnes au minimum.
Ne pas manipuler l'objectif ou l'objectif anamorphoseur (ou le convertisseur à objectif grand angle) avec les mains mouillées. Le cas échéant, le projecteur risque de se renverser ou de tomber et d'être à l'origine d'un accident corporel.
6. Ne pas poser d'objets lourds sur le dessus du projecteur.

Alimentation

1. Le projecteur est conçu pour fonctionner sous la tension d'alimentation ci-dessous.
 - Tête de projection : 0,7 kW 7A CA 100-240V 50/60 Hz Monophasé
 - Alimentation de la lampe :
 - 9,7 kW 28A CA200-230V 50/60Hz Triphasé (Branchement étoile),
 - 9,7 kW 17A CA380-415V 50/60Hz Triphasé (Branchement étoile)

S'assurer que la tension du secteur soit conforme à ces caractéristiques avant d'utiliser le projecteur.
2. Pour l'installation du cordon d'alimentation électrique sur le projecteur, voir le concessionnaire. NE PAS installer le cordon d'alimentation électrique soi-même. Il y a un risque d'incendie ou d'électrocution.
3. Manipuler le cordon d'alimentation avec précaution et éviter des flexions excessives. Ne placez pas d'objets lourds sur le cordon d'alimentation. Un cordon endommagé peut occasionner une décharge électrique ou un incendie.
4. Si le projecteur n'est pas utilisé pendant une longue période, coupez l'alimentation CA.
5. Placer le cordon d'alimentation et le câble de signal tout près l'un de l'autre peut occasionner un bruit de battement. Si cela se produit, les maintenir séparés jusqu'à ce que le bruit de battement disparaisse.
6. Ne pas toucher le projecteur pendant un orage. Cela pourrait causer un choc électrique ou un incendie.

Nettoyage

1. Arrêtez l'alimentation secteur de la tête de projection et l'alimentation de la lampe avant de procéder au nettoyage.
2. Nettoyer régulièrement le boîtier extérieur avec un chiffon humide. S'il est très sale, utiliser un détergent doux. Ne jamais utiliser de détergent forts ou de solvants tels que de l'alcool ou du diluant.
3. Utiliser un souffleur ou du papier pour objectif pour nettoyer l'objectif, et veiller à ne pas rayer ou endommager l'objectif.

Précautions contre l'incendie ou la décharge

1. S'assurer qu'il y ait une ventilation suffisante et que les ouvertures ne soient pas obstruées afin d'éviter des concentrations potentiellement dangereuses d'ozone et l'accumulation de chaleur à l'intérieur du projecteur. Laisser au moins 20 cm d'espace entre le projecteur et un mur. Laissez au moins 50 cm (20 pouces) entre la sortie de l'aération de l'alimentation de la lampe et un objet. Connecter la sortie d'air du projecteur à l'équipement d'échappement ayant une capacité de 16m³/min ou plus.
2. Empêcher tous corps étrangers tels que des attaches trombones ou des morceaux de papier de tomber à l'intérieur du projecteur. Ne pas essayer de récupérer des objets qui seraient tombés dans le projecteur. Ne pas introduire d'objets métalliques tels que fil ou un tournevis dans le projecteur. En cas de chute d'objet dans le projecteur, le débrancher immédiatement et faire enlever l'objet par un technicien agréé.
3. Ne pas poser de liquides sur le dessus du projecteur. Confier la réparation à du personnel technique qualifié si du liquide a été renversé.
4. Maintenez tout ce qui s'apparente à une loupe en dehors du faisceau lumineux du projecteur. La lumière projetée par l'objectif est très puissante, de sorte que tout objet en opposition pourrait dévier le faisceau provenant de l'objectif, ce qui pourrait avoir des conséquences imprévues telles qu'un incendie ou une lésion oculaire.
5. Ne bouchez pas l'objectif avec son couvercle fourni lorsque le projecteur est allumé. Faire cela pourrait déformer ou faire fondre le couvercle et peut-être brûler vos mains à cause de la chaleur émise par le faisceau lumineux.
6. Lors de l'utilisation d'un câble LAN :
Pour votre sécurité, ne raccordez pas au connecteur pour périphérique externe de câble pouvant avoir une tension excessive.

ATTENTION: La lampe à haute pression peut exploser si elle est manipulée incorrectement. Confier l'entretien à du personnel d'entretien qualifié.

Précautions avec la lampe : lire avant l'utilisation

La lampe a été scellée dans un environnement sous pression, et il y a donc un petit risque d'explosion, si elle n'est pas utilisée correctement. Le risque est minime si l'appareil est en bon ordre de marche, mais s'il est endommagé ou utilisé au-delà du nombre d'heures recommandées, le risque d'explosion augmente alors. Il est à noter l'existence d'un système d'avertissement intégré, lequel affiche le message "Bulb Over Time" lorsqu'un temps de fonctionnement préréglé est atteint. Si la lampe explose, de la fumée peut être produite par les fentes d'aération situées sur l'arrière de l'appareil. Ne vous tenez pas devant les événements pendant l'opération. Cette fumée est composée de verre sous forme de particules et de gaz de Xenon, et n'est pas nuisible si elle est maintenue à distance des yeux. Si les yeux sont exposés à ce gaz, les rincer immédiatement à l'eau courante et consulter tout de suite un médecin. Ne pas se frotter les yeux ! Cela pourrait provoquer une grave blessure.

AVERTISSEMENT:

1. Ne pas regarder dans l'objectif lorsque le projecteur est allumé. De sérieux dommages aux yeux pourraient en résulter.
2. Lorsque le corps principal est endommagé, du liquide de refroidissement peut s'échapper des parties internes. NE PAS toucher ou avaler le liquide de refroidissement. Si le liquide de refroidissement est avalé ou qu'il rentre en contact avec vos yeux, veuillez consulter un médecin immédiatement.

ATTENTION

Ne débranchez jamais la fiche d'alimentation de la tête de projection de la prise et ne déconnectez jamais le disjoncteur connecté au cordon d'alimentation secteur de l'alimentation de la lampe dans les conditions suivantes. Cela pourrait endommager le projecteur.

- Lors de la projection d'images
- Pendant le refroidissement après que le projecteur ait été éteinte. (La LED du voyant POWER clignote en blanc lorsque le ventilateur tourne et l'écran ACL affiche « Cooling... ». Le ventilateur du refroidissement continué à tourner pendant 5 minutes.)

Mise au rebut du produit usagé



La législation européenne, appliquée dans tous les Etats membres, exige que les produits électriques et électroniques portant la marque (à gauche) doivent être mis au rebut séparément des autres ordures ménagères. Ceci inclus les projecteurs et leurs accessoires électriques ou lampes. Lorsque vous mettez au rebut ces produits, veuillez suivre les recommandations des autorités locales et/ou demandez conseil au magasin qui vous a vendu le produit. Une fois ces produits mis au rebut, ils sont recyclés et de manière appropriée. Cet effort nous aidera à réduire les déchets et à maintenir au niveau minimum leurs conséquences négatives sur la santé humaine et sur l'environnement.

La marque figurant sur les produits électriques et électroniques ne s'applique qu'aux Etats membres actuels de l'Union Européenne.

Si vous avez des questions concernant des points peu clairs ou des réparations

Contactez votre distributeur ou la branche d'assistance suivantes si vous avez des questions concernant des points à éclaircir, des défauts et des réparations du produit.

En Europe

NEC Europe, Ltd. / European Technical Centre
Address: Unit G, Stafford Park 12, Telford TF3 3BJ, U.K.
Téléphone : +44 1952 237000
Fax : +44 1952 237006

(MEMO)

Table des matières

Table des matières	5
1. Que contient la boîte ? Et les noms des parties du projecteur	6
1-1. Caractéristiques.....	6
1-2. Que contient la boîte ?	8
1-3. Noms des parties du projecteur.....	10
2. Installation et connexion	17
2-1. Etapes à suivre pour l'installation et la connexion	17
2-2. Connexion des bornes d'entrée d'image.....	18
2-3. Connexion des différentes bornes de commande.....	19
3. Projection d'images (Fonctionnement de base)	20
3-1. Etapes de la projection d'images	20
3-2. Mise sous tension du projecteur.....	21
3-3. Sélection du titre du signal d'entrée	23
3-4. Ajustement de la position et de la taille de l'écran projeté.....	24
3-5. Pour éviter toute mauvaise utilisation	28
3-6. Allumer/Eteindre la lampe avec le projecteur en marche.....	29
3-7. Mise hors tension du projecteur.....	30
4. Utilisation des menus	31
4-1. Fonctionnement de base avec les menus d'ajustement.....	31
4-2. Tableau des menus d'ajustement	36
4-3. Title Select	37
4-4. Configuration	38
4-5. Title Setup	39
4-6. Information	39
5. Entretien de votre projecteur	43
5-1. Nettoyage du boîtier	43
5-2. Nettoyage de l'objectif.....	43
5-3. Remplacement du filtre à air.....	44
6. Annexe	51
6-1. Dépistage des pannes	51
6-2. Liste d'affichage des voyants	53
6-3. Fonctionnement à l'aide un navigateur HTTP	55
6-4. Dessin d'aperçu	57
6-5. Caractéristiques techniques.....	59
6-6. Affectations des broches et fonctions des bornes.....	60
6-7. Liste des produits connexes.....	68

1.

Que contient la boîte ? Et les noms des parties du projecteur

1-1. Caractéristiques

- Projecteur spécial DLP Cinema® répondant aux besoins des grands écrans

NEC a appliqué sa technologie de montage et sa technologie d'imagerie de pointe à des systèmes de lampe et des systèmes optiques récemment développés ainsi qu'un système de refroidissement permettant de répondre aux besoins des grands écrans.

- Ce projecteur est équipé de fonctions faciles à utiliser

- (1) Fonction de mémoire de l'objectif pouvant être actionnée d'une simple pression de touche et fonction mémoire de puissance de la lampe.

Le projecteur DLP Cinema® est doté d'une fonction de mémoire de l'objectif destinée à mémoriser les positions de zoom et les positions de déplacement de l'objectif correspondant à des tailles d'écrans définis pour chaque signal d'entrée. Il est également doté d'une fonction de mémoire de la puissance de lampe destinée à mémoriser la luminosité des images à l'écran pour chaque signal d'entrée.

Même si vous projetez des images multiples qui présentent des paramétrages différents en termes de taille d'image et de luminosité, vous pouvez les projeter dans les conditions préenregistrées pour chaque signal, en sélectionnant tout simplement le signal correspondant.

- (2) Le projecteur est équipé d'une fonction de contrôle de puissance de la lampe

Vous pouvez paramétrer n'importe quel réglage de luminosité, d'une luminosité faible à une luminosité élevée. Cette fonction permet de minimiser la fluctuation (*) de la luminosité lorsque la luminosité de la lampe diminue suite à une utilisation prolongée de cette dernière.

* Le temps de maintien des fluctuations de la luminosité dépend de la valeur du réglage de luminosité.

- (3) Remplacement facile de la lampe

La lampe peut être remplacée par l'arrière du projecteur. Elle peut donc être remplacée facilement dans des endroits étroits lorsqu'un projecteur de film est installé sur le côté et qu'il n'y pas beaucoup de place sur le côté du projecteur.

- (4) Boutons de sélection de signaux enregistrés

Le projecteur est équipé de 8 nouveaux boutons de sélection de signaux qui facilitent la sélection de signaux enregistrés. Sur ce projecteur, on peut enregistrer jusqu'à 100 titres maximum (enregistrement de signaux d'entrée). Parmi les titres enregistrés, vous pouvez attribuer comme bon vous semble 8 titres aux boutons <1> à <8>.

1. Que contient la boîte ? Et les noms des parties du projecteur

- (5) Un logiciel qui permet à l'utilisateur de faire fonctionner le projecteur à partir d'un PC via un réseau est disponible (en option).
Vous pouvez utiliser le projecteur via un réseau en installant sur votre ordinateur un communicateur numérique de cinéma (DCC) fourni séparément.
- (6) Le projecteur peut supporter divers contenus et types d'utilisation grâce à l'application d'un commutateur multimédia vendu séparément.
En connectant un commutateur multimédia (MM3000B) en option, vous pouvez lire des signaux analogiques RVB/VIDEO et des signaux numériques dont les formats ne sont pas supportés par le projecteur.

- **Structure de protection contre la poussière de la face des DMD**

Un écran anti-poussière est disposé entre chaque processeur DMD de R, V et B et le prisme spectroscopique/condensateur pour empêcher que des poussières et de la saleté présentes dans l'air et des particules grasses présentes dans la fumée que l'on trouve dans les salles de spectacle n'entrent en contact avec la face du DMD et ne causent des problèmes de fonctionnement.

- **Refroidissement efficace de la chaleur provenant de l'unité DMD grâce à la structure de refroidissement**

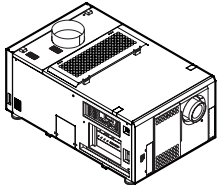
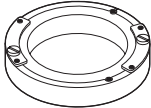

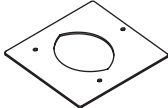
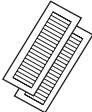
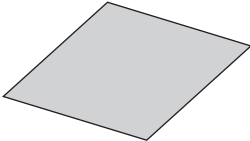

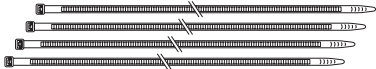

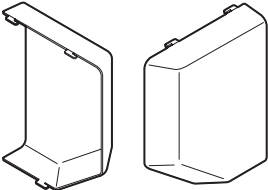
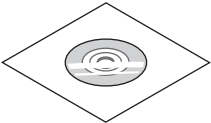
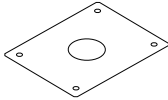
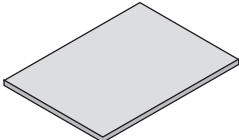
L'unité DMD utilise un procédé de refroidissement par liquide très efficace. Il élimine efficacement la chaleur appliquée au DMD par la structure anti-poussière et le haut rendement lumineux, assurant ainsi la fiabilité du projecteur.

1. Que contient la boîte ? Et les noms des parties du projecteur

1-2. Que contient la boîte ?


Vérifiez le contenu de la boîte.

1-2-1. Accessoires pour le projecteur (NS3200S)

<input type="checkbox"/> Projecteur NC3200S	<input type="checkbox"/> Support de lampe (NC-PH01)
	
<input type="checkbox"/> 1 Fixation de la lampe	<input type="checkbox"/> 1 petit diaphragme
	
<input type="checkbox"/> 2 feuilles d'étiquettes de titres (pour 20 étiquettes)	<input type="checkbox"/> 1 feuille de protection de la sortie d'air
	
<input type="checkbox"/> 2 clés carter	<input type="checkbox"/> 4 liens de fixation de la feuille de protection de la sortie d'air
	
<input type="checkbox"/> 2 clés pour le logement de la lampe	<input type="checkbox"/> Couvercle de l'entrée d'air x 2
	
<input type="checkbox"/> CD-ROM (Mode d'emploi)	<input type="checkbox"/> Collier de retenue pour le câble d'alimentation CA de la lampe x 1
	
	<input type="checkbox"/> Informations Importantes x 1
	

1-2-2. Alimentation pour l'alimentation de la lampe (NC-32PS01)

Alimentation de la lampe (NC-32PS01) (avec le cordon d'alimentation) Câble d'interface dédié x 1



The image shows two items: on the left, a rectangular power supply unit with a fan grille on the right side and a power cord attached to the top; on the right, a coiled cable with a connector on one end and a different connector on the other.

.....

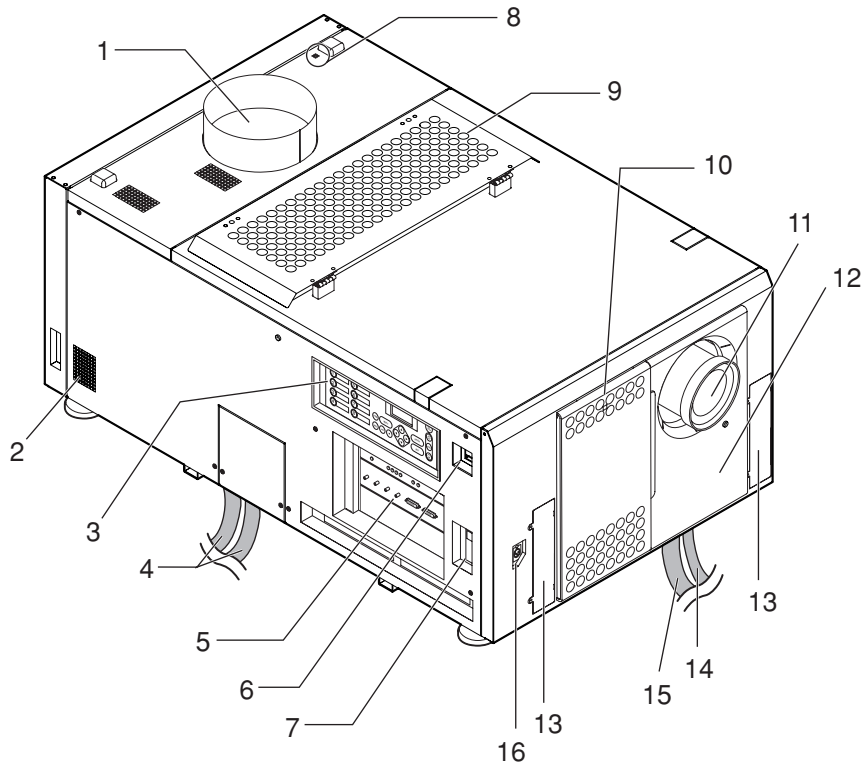
ASTUCE Au cas où vous n'auriez pas reçu tous les accessoires indiqués ci-dessus, ou au cas où certains d'entre eux seraient endommagés, veuillez contacter votre revendeur/distributeur.

L'appareil est légèrement différent des dessins de ce manuel mais cela ne cause aucun problème pour son utilisation.

.....

1-3. Noms des parties du projecteur

1-3-1. Avant du projecteur



1. Sortie d'air (pour refroidir la lampe)

Se connecte à un dispositif d'aspiration afin d'évacuer la chaleur provenant de la lampe. Veuillez contacter votre revendeur/distributeur pour installer le dispositif d'aspiration.

2. Sortie d'air

La sortie destinée à l'air chaud dans le projecteur. Ne pas recouvrir.

3. Panneau de commande

Le panneau de commande vous permet d'allumer et d'éteindre le projecteur, de sélectionner les titres et de réaliser divers ajustements de l'écran projeté. (Voir page 15)

4. Cordon d'alimentation de la lampe

Il s'agit du cordon d'alimentation qui se branche sur l'alimentation de la lampe. Demandez à votre concessionnaire/distributeur de brancher/débrancher le cordon d'alimentation.

5. Bornes de connexion

Les divers câbles de signaux d'images doivent être connectés ici. (Voir page 14)

Vous pouvez augmenter le nombre de bornes d'entrée de signaux en installant un bloc média optionnel ou un commutateur multimédia interne (MM3000B).

Contactez votre concessionnaire/distributeur de plus amples informations concernant les bloc média et MM3000B.

6. Commutateur d'alimentation principale

Lorsque le câble d'alimentation CA est branché, mettez le commutateur d'alimentation principale sur ON, puis votre projecteur entre en veille.

7. Port Ethernet

Le connecteur pour des appareils externes tels qu'un serveur de cinéma ou un ordinateur installé avec le DCC. (Voir page 14)

1. Que contient la boîte ? Et les noms des parties du projecteur

8. Avertisseur

L'avertisseur sonne lors de la mise sous tension ou lorsqu'une erreur se produit.

9. Entrée d'air (pour refroidir la lampe)

L'entrée d'air pour refroidir la lampe. Ne pas recourir.

Un filtre à air est monté sur l'entrée d'air afin d'éviter la poussière. Reportez-vous à "5-3. Remplacement du filtre à air" (page 44) concernant la façon de remplacer le filtre à air.

10. Entrée d'air (pour refroidir les circuits électriques du projecteur)

L'entrée d'air pour refroidir les circuits électriques du projecteur. Ne pas recourir.

Un filtre à air est monté sur l'entrée d'air afin d'éviter la poussière. Reportez-vous à "5-3. Remplacement du filtre à air" (page 44) concernant la façon de remplacer le filtre à air.

11. Objectif (en option)

Les images sont projetées à partir de l'objectif. Adressez-vous à votre revendeur/distributeur si vous voulez installer ou remplacer l'objectif.

12. Connecteur de verrouillage (Intérieur avant du projecteur)

Il s'agit d'un connecteur destiné au dispositif de sécurité du projecteur. Il est utilisé pour commander le projecteur depuis une source extérieure. Consultez votre revendeur/distributeur pour en savoir plus quant à l'utilisation de ce verrouillage.

13. Pièces de fixation de l'entretoise de l'objectif de conversion

Pièces de fixation pour monter l'entretoise lors de l'utilisation de l'objectif de conversion en option (objectif anamorphoseur ou convertisseur à objectif grand-angle). Contactez votre concessionnaire/distributeur pour de plus amples informations concernant l'objectif de conversion et l'entretoise de fixation.

14. Câble d'interface dédié

Il s'agit du câble d'interface qui se branche sur l'alimentation de la lampe.

15. Cordon d'alimentation CA (pour le projecteur)

Il s'agit du cordon qui fournit l'alimentation à la tête du projecteur. Le cordon d'alimentation CA n'est pas un accessoire. Consultez votre concessionnaire/distributeur à propos du cordon d'alimentation CA.

16. Borne du connecteur de l'étage de l'objectif de conversion

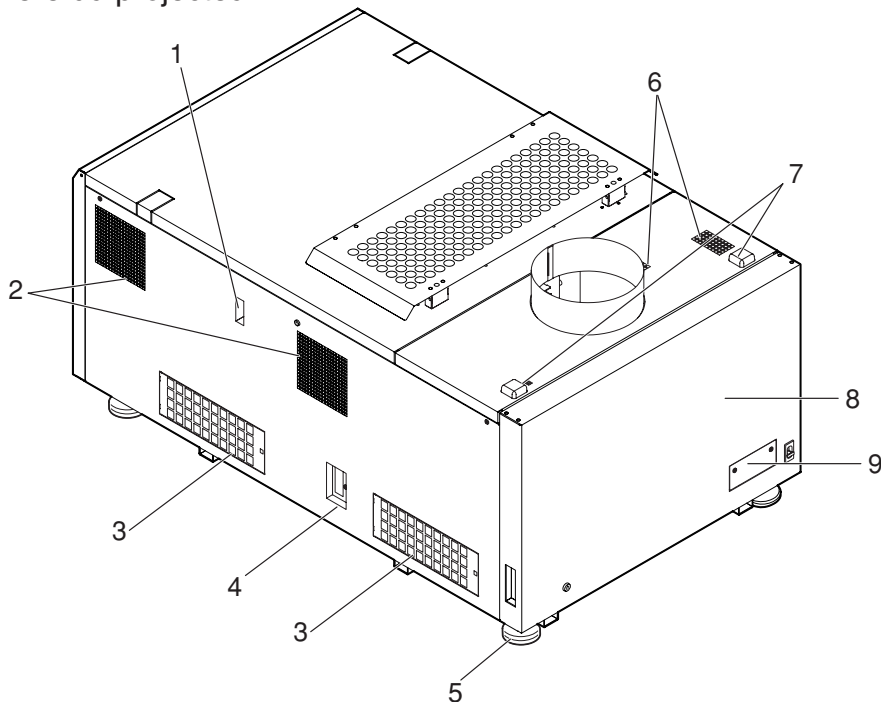
La borne permettant de brancher le connecteur de contrôle de la table de l'objectif de conversion lors de son utilisation (objectif anamorphoseur ou convertisseur à objectif grand-angle). Contactez votre concessionnaire/distributeur pour l'installation de l'objectif de conversion.

REMARQUE

Ne touchez pas la sortie d'air et l'arrière de l'unité principale pendant le fonctionnement du projecteur. La température élevée pourrait causer des brûlures.

1. Que contient la boîte ? Et les noms des parties du projecteur

1-3-2. Arrière du projecteur



1. Jauge du liquide de refroidissement

La jauge indique la quantité restante du liquide de refroidissement du DLP.

2. Sortie d'air (pour refroidir les circuits électriques du projecteur)

La sortie d'air permettant d'évacuer la chaleur des circuits électriques du projecteur. Ne pas recourir.

3. Entrée d'air (pour refroidir les circuits électriques du projecteur)

L'entrée d'air pour refroidir les circuits électriques du projecteur. Ne pas recourir. Un filtre à air est monté sur l'entrée d'air afin d'éviter la poussière. Reportez-vous à "5-3. Remplacement du filtre à air" (page 44) concernant la façon de remplacer le filtre à air.

4. Connecteur de la prise d'extension de fonction

Connecteur permettant de fixer la prise destinée à étendre les fonctions du projecteur.

5. Ajusteurs de niveau (quatre emplacements sur le dessous)

Dans l'installation ordinaire, vous pouvez ajuster l'inclinaison du projecteur en 4 positions.

6. Sortie d'air (pour refroidir les circuits électriques du projecteur)

La sortie d'air permettant d'évacuer la chaleur des circuits électriques du projecteur. Ne pas recourir.

7. Voyants d'état arrière

Ces voyants indiquent le statut du projecteur. Lorsque le projecteur fonctionne normalement, ils s'allument/clignotent en vert ou orange. Lorsqu'une erreur se produit, ils s'allument/clignotent en rouge. Lorsqu'une erreur se produit, contrôlez le contenu de l'affichage sur l'écran à cristaux liquides. (Voir page 54)

8. Porte du logement de lampe

Cette porte s'ouvre pour permettre le remplacement de la lampe. Veuillez contacter votre revendeur/distributeur pour installer et remplacer l'ampoule de la lampe et le boîtier de lampe.

9. Couvercle de protection du système d'ajustement de l'axe optique

Le couvercle de protection destinée aux systèmes d'ajustement de l'axe optique (vis) de la lampe. Ne pas ouvrir ce couvercle. Contactez votre concessionnaire/distributeur pour ajuster l'axe optique.

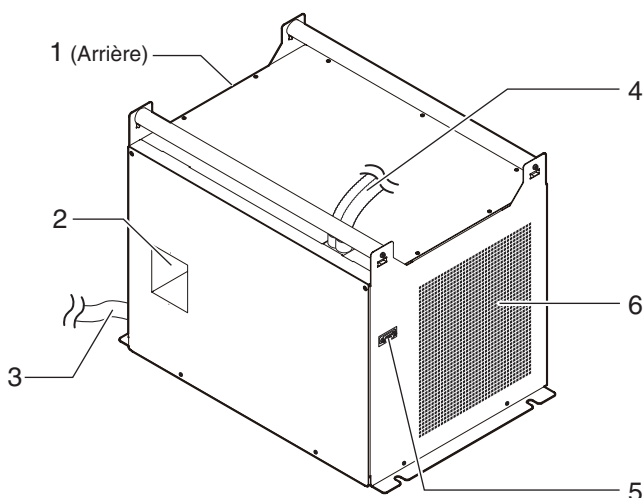
REMARQUE Ne recouvrez pas les entrées et les sorties d'air lorsque le projecteur est en fonctionnement. Une ventilation insuffisante pourrait provoquer une augmentation de la température interne et pourrait être à l'origine d'un incendie ou d'un dysfonctionnement.

AVERTISSEMENT:

seul le personnel de service devrait être autorisé à ouvrir la porte du logement de la lampe.

- L'intérieur atteint des températures élevées et il y a risque de brûlure.
- Il y a risque de blessure si la lampe est cassée.

1-3-3. Alimentation de la lampe (NC-32PS01)



1. Sortie d'air

Elle permet d'évacuer la chaleur de l'alimentation de la lampe.

2. Commutateur d'alimentation principale

Il s'agit du commutateur d'alimentation principale de l'alimentation de la lampe.

3. Cordon d'alimentation CA

Le cordon d'alimentation CA n'est pas un accessoire. Demandez à du personnel qualifié de brancher le cordon d'alimentation.

4. Deux cordons d'alimentation de lampe

Ils permettent de raccorder les bornes d'entrée d'alimentation de la lampe au projecteur. Demandez à du personnel qualifié de brancher le cordon d'alimentation.

5. Borne de commande (dédiée au câble d'interface)

Elle offre une connexion qui permet de contrôler l'état de l'alimentation de la lampe à partir de la tête du projecteur.

6. Entrée d'air

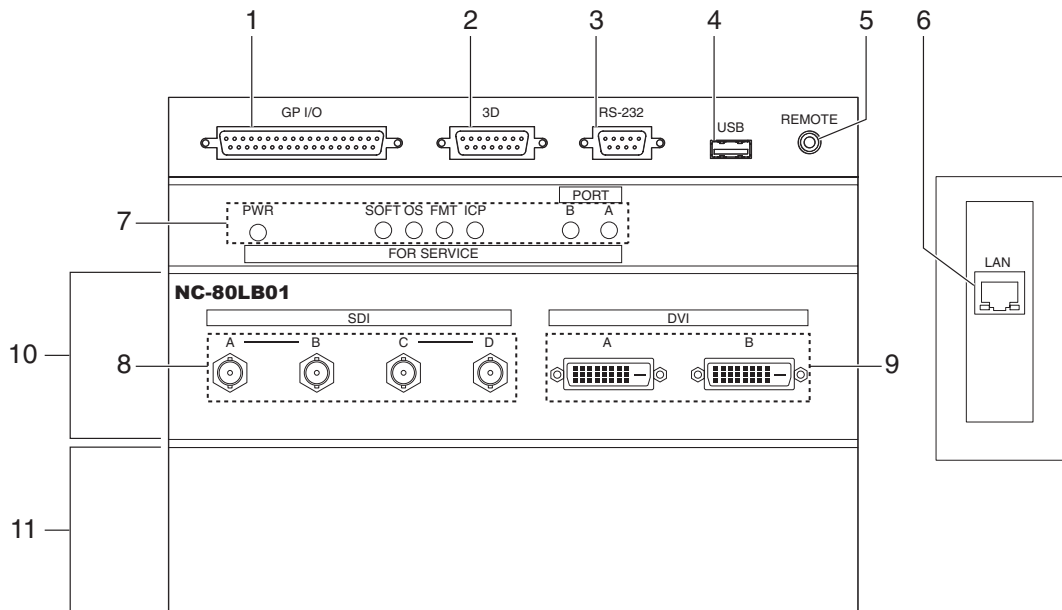
De l'air extérieur est capté à ce niveau pour abaisser la température à l'intérieur du projecteur. Ne recouvrez pas cette entrée.

REMARQUE

- Ne touchez pas la sortie d'air et l'arrière de l'unité principale pendant le fonctionnement du projecteur. La température élevée pourrait causer des brûlures.
- Ne recouvrez pas l'entrée et la sortie d'air pendant le fonctionnement. Une entrée d'air inappropriée pourrait provoquer une augmentation de la température intérieure et entraîner un grave dysfonctionnement du projecteur.

1. Que contient la boîte ? Et les noms des parties du projecteur

1-3-4. Bornes de connexion



1. Prise de contrôle externe (GP I/O) (D-Sub 37P)

La prise permettant de commander le projecteur depuis l'extérieur ou de connecter un système d'imagerie 3D au projecteur. (Voir page 61)

2. Borne 3D (3D) (D-Sub 15 broches)

La prise permettant de connecter un système d'imagerie 3D au projecteur. (Voir page 66)

3. Borne de commande de l'ordinateur (RS-232C) (D-Sub 9 broches)

La borne destinée au personnel qualifié et permettant de configurer les données du projecteur ou permettant d'utiliser le projecteur à partir d'un ordinateur via une RS-232C. Connecter le projecteur à l'ordinateur à l'aide d'un câble direct RS-232C disponible dans le commerce.

4. Port USB (USB) (type A)

Port destiné à la maintenance du projecteur.

5. Borne de télécommande (REMOTE) (Stéréo mini)

La borne permettant de commander le projecteur à partir d'une télécommande.

6. Port Ethernet (LAN) (RJ-45)

Le port permettant de réaliser une interface avec un serveur de signal d'image ou de contrôler le projecteur à partir d'un ordinateur via un réseau. Connecter le projecteur à l'ordinateur à l'aide d'un câble Ethernet (10/100/1000Base-T) disponible dans le commerce.

7. Indicateur de gestion d'appareil

Indicateur permettant d'afficher l'état du projecteur. Utilisé par le personnel qualifié au cours de la maintenance.

8. Borne d'entrée HDSDI (SDI-A/SDI-B/SDI-C/SDI-D) (BNC)

La borne permettant de connecter un serveur de signal d'image ou un appareil d'imagerie vidéo. Utilisez un câble coaxial 75Ω. Utilisez une combinaison de SDI-A et SDI-B ou de SDI-C et SDI-D pour une connexion à double liaison.

9. Borne d'entrée DVI-D (DVI-A/DVI-B) (DVI-D 24P)

Borne permettant de connecter une borne de sortie DVI-D à un ordinateur. Utilisez un câble pour signal DVI-D (liaison simple) disponible dans le commerce.

10. Fente B

La fente destinée à la carte d'entrée de signal (NC-80LB01) ou au bloc média.

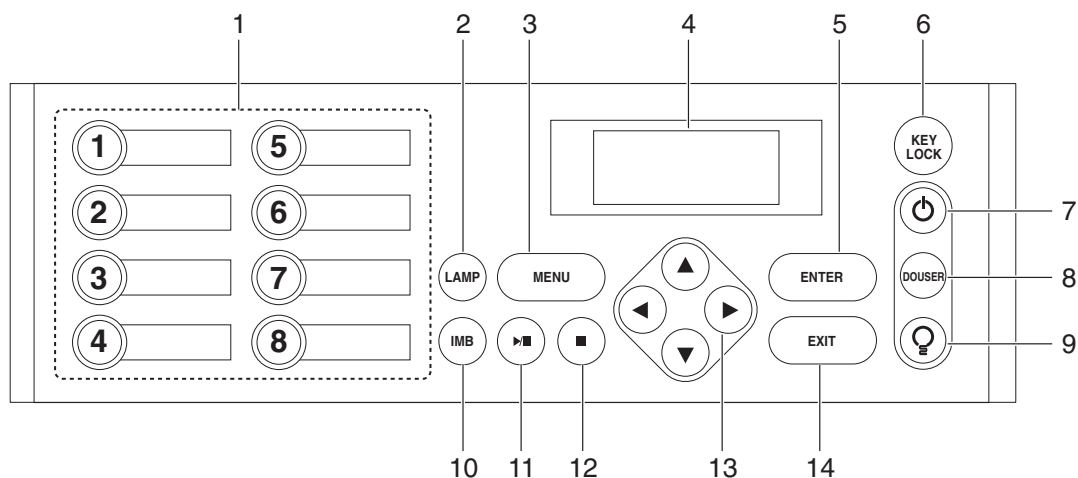
Une carte d'entrée de signal est installée au moment de l'expédition de l'usine. Contactez votre concessionnaire/distributeur pour l'installation ou la désinstallation d'une carte d'entrée de signal ou d'un bloc média.

11. Fente A

Fente destinée à un bloc média ou à un commutateur multimédia interne (MM3000B).

La fente est vide au moment de l'expédition depuis l'usine. Contactez votre concessionnaire/distributeur pour l'installation d'un bloc média ou d'un commutateur multimédia interne.

1-3-5. Panneau de commande



1. Touches <1> à <8>

Appuyer sur les touches <1> à <8> pour sélectionner un titre (signal d'entrée) attribué à chaque touche.

Vous pouvez enregistrer jusqu'à 100 titres (signaux d'entrée) dans ce projecteur, et 8 d'entre eux peuvent être attribués aux touches <1> à <8>.

Les indicateurs situés à gauche de chaque touche indiquent le titre attribué ou l'état de la sélection.

Allumé en blanc	Un titre est attribué à la touche
Allumé en vert	Le titre est sélectionné
Éteint	Aucun titre n'est attribué à la touche

2. Touche LAMP

Appuyez sur cette touche pour afficher le menu d'ajustement de la lampe. (Voir page 27)

3. Touche MENU

Appuyez sur cette touche pour afficher le menu destiné à différents réglages et ajustements. (Voir page 36)

4. Écran LCD

L'écran LCD affiche les menus et les valeurs de réglage pour le fonctionnement du projecteur.

5. Touche ENTER

Appuyez sur cette touche pour sélectionner l'élément du menu.

6. Touche KEY LOCK

Appuyez sur cette touche pour verrouiller (KEY LOCK) les touches du panneau de commande. Les touches du panneau de commande ne fonctionnent pas alors que KEY LOCK est activé.

Le fait d'appuyer sur la touche KEY LOCK pendant une seconde ou davantage alors que KEY LOCK est désactivé verrouille les touches.

Le fait d'appuyer sur la touche KEY LOCK pendant une seconde ou davantage alors que KEY LOCK est activé déverrouille les touches. (Voir page 28)

REMARQUE Par défaut, KEY LOCK est automatiquement activé si aucune opération du panneau de commande n'a lieu pendant 30 secondes en état de veille. (Voir page 28)

1. Que contient la boîte ? Et les noms des parties du projecteur

7. Touche POWER

Appuyez sur cette touche pendant plus de 3 secondes pour mettre sous tension ou hors tension (veille) le projecteur.
Pour mettre en marche le projecteur, activez le commutateur d'alimentation principale de la lampe, puis le commutateur d'alimentation principale du projecteur pour mettre le projecteur en état de veille. (Voir page 21)

Allumé en vert	L'appareil est sous tension
Vert clignotant	Le projecteur démarre.
Allumé en blanc	L'appareil est hors tension (en veille)
Blanc clignotant	Le ou les ventilateurs de refroidissement sont en marche juste après la mise hors tension.

8. Touche DOUSER

Appuyez sur cette touche pour ouvrir et fermer l'obturateur.

9. Touche LAMP ON/OFF

Appuyer sur cette touche pendant cinq secondes ou davantage pour allumer ou éteindre la lampe lorsque le projecteur est sous tension. (Voir page 29)

10. Touche IMB

Cette touche est utilisable lorsque le bloc média est installé sur le projecteur.

Appuyez sur cette touche pour afficher le menu d'utilisation du bloc média.

11. Touche lecture/pause

Cette touche est utilisable lorsque le bloc média est installé sur le projecteur.

Appuyez sur cette touche pour lire ou mettre en pause les images.

12. Touche stop

Cette touche est utilisable lorsque le bloc média est installé sur le projecteur.

Appuyez sur cette touche pour arrêter la lecture des images.

13. ▲/▼/◀/▶ Touches (UP/DOWN/LEFT/RIGHT)

Appuyez sur ces touches pour sélectionner un élément du menu lorsque celui-ci est affiché.

14. Touche EXIT

Appuyez sur cette touche pour revenir à l'élément du menu précédent.

2.

Installation et connexion

2-1. Etapes à suivre pour l'installation et la connexion

Veillez suivre les étapes suivantes pour installer votre projecteur :

- **Etape 1**

Installez l'écran et le projecteur. (Contactez votre revendeur pour réaliser l'installation.)

- **Etape 2**

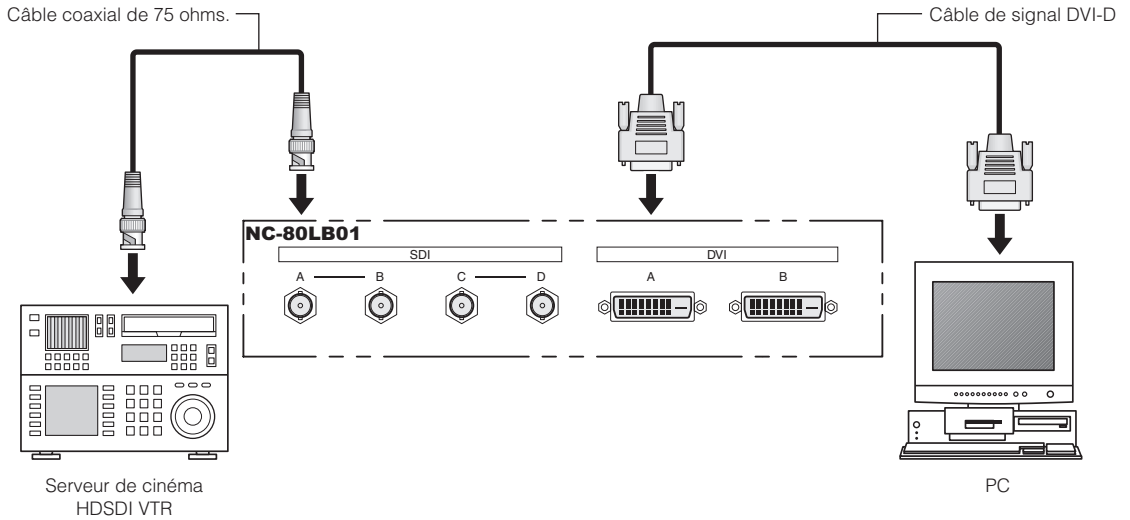
Connectez les câbles aux bornes d'entrée d'image. (Voir page 18)

Connectez les câbles aux différentes bornes de commande. (Voir page 19)

2-2. Connexion des bornes d'entrée d'image

Votre projecteur possède deux bornes d'entrée d'image (la borne d'entrée HDSDI et la borne d'entrée DVI-D).

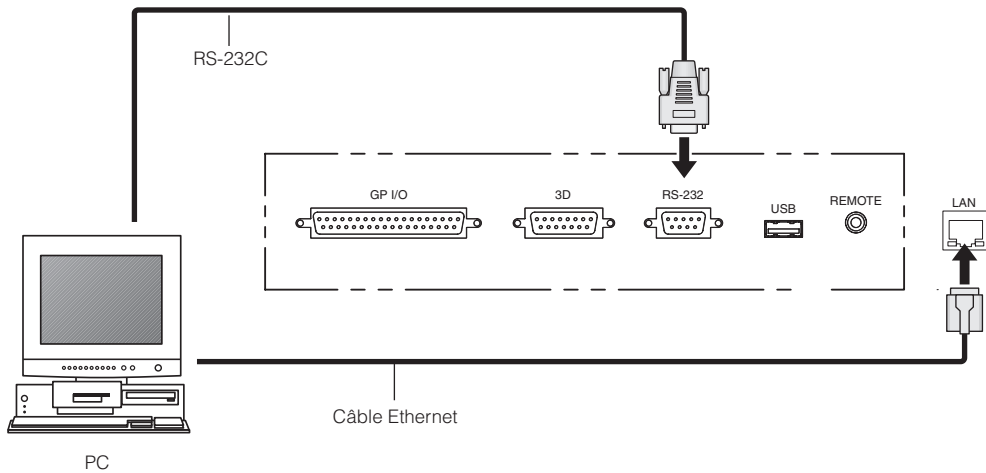
- Borne d'entrée HDSDI A/B/C/D ----- Génère des images numériques en série à partir d'un serveur cinéma ou (SDI-A/SDI-B/SDI-C/SDI-D) d'un périphérique d'images tel que HDSDI VTR.
- Borne d'entrée DVI-D A/B (DVI A/DVI B)----- Génère les signaux numériques RVB provenant d'un PC.



2-3. Connexion des différentes bornes de commande

Pour permettre de le commander, votre projecteur est fourni avec des ports tels que la borne de commande PC et le port Ethernet (RJ-45).

- Borne de commande PC (RS-232) ----- Utilisez cette borne lorsque vous commandez le projecteur par une connexion en série depuis un PC.
- Port Ethernet (LAN) ----- Utilisez ce port lorsque vous contrôlez votre projecteur par le biais d'une connexion LAN depuis un PC.



3.

Projection d'images (Fonctionnement de base)

3-1. Etapes de la projection d'images

- **Etape 1**

Mettez le projecteur sous tension. (Voir page 21)

- **Etape 2**

Sélectionnez le titre du signal d'entrée. (Voir page 23)

- **Etape 3**

Ajustez la position et la taille de l'écran projeté. (Voir page 24)

- **Etape 4**

Mettez le projecteur hors tension. (Voir page 30)

3-2. Mise sous tension du projecteur

L'alimentation de ce projecteur est distincte de l'alimentation de la tête du projecteur et de celle de la lampe. Pour projeter une image, les deux alimentations doivent être activées.

Préparation: Branchez un câble d'alimentation CA sur la tête du projecteur et sur l'alimentation de la lampe.
Veuillez contacter votre concessionnaire/distributeur pour brancher le cordon d'alimentation.

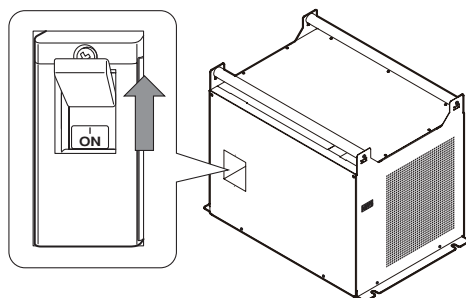
REMARQUE

- Coupez le commutateur d'alimentation de la tête du projecteur et de l'alimentation de la lampe lorsque vous branchez ou débranchez le cordon d'alimentation CA sur le projecteur et sur l'alimentation de lampe. Le fait d'allumer ou de couper l'alimentation secteur alors que le commutateur d'alimentation principale est activé endommagera le projecteur.
- La mise sous tension et hors tension du projecteur implique une opération en deux phases ; le "commutateur d'alimentation principale" et la "touche POWER".
- Mise sous tension (Voir cette page)
 - [1] Activez le "commutateur d'alimentation principale" du projecteur et l'alimentation de la lampe.
Votre projecteur est mis en veille.
 - [2] Si KEY LOCK est activé, appuyez sur la touche KEY LOCK pendant au moins une seconde.
KEY LOCK est désactivé et les touches du panneau de commande sont utilisables.
 - [3] Appuyez sur la touche POWER pendant trois secondes ou plus.
Votre projecteur est allumé.
- Mise hors tension (Voir page 30)
 - [1] Appuyez sur la touche POWER pendant trois secondes ou plus.
Votre projecteur est mis en veille.
 - [2] Lorsque le ventilateur est arrêté, désactivez le "commutateur d'alimentation principale" du projecteur et l'alimentation de la lampe.
Votre projecteur est éteint.

1 Ôtez le cache-objectif.

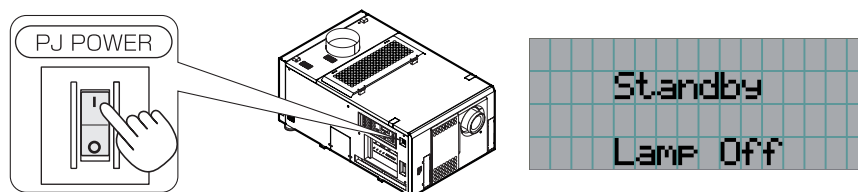
2 Activez le commutateur d'alimentation principale de l'alimentation de la lampe.

Le ventilateur de l'alimentation de la lampe commence à tourner.



3 Activez le commutateur d'alimentation principale sur le côté du projecteur.

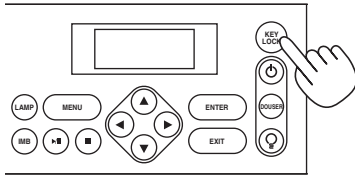
Un avertisseur se met à sonner sur le projecteur. La touche POWER clignote en vert et le voyant arrière STATUS s'allume en orange (veille). Par défaut, KEY LOCK est automatiquement activé si aucune opération du panneau de commande n'a lieu pendant 30 secondes en état de veille. Les touches du panneau de commande ne fonctionnent pas alors que KEY LOCK est activé. (Voir page 28)



3. Projection d'images (Fonctionnement de base)

4 Si KEY LOCK est activé, appuyez sur la touche KEY LOCK pendant au moins une seconde.

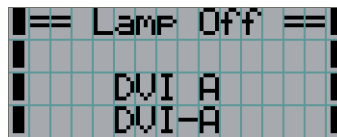
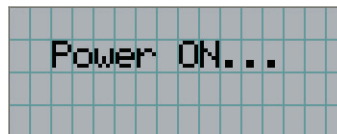
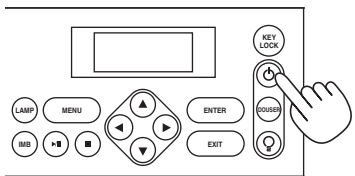
KEY LOCK est désactivé. La couleur de la touche KEY LOCK passe du orange au blanc, et les touches du panneau de commande sont utilisables. (Voir page 28)



5 Appuyez sur la touche POWER sur le panneau de commande du projecteur pendant trois secondes ou plus.

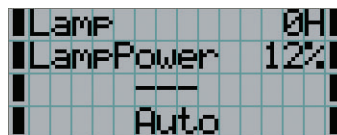
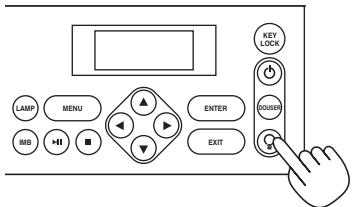
Votre projecteur s'allume et l'écran s'allume environ 30 secondes plus tard. L'état des touches POWER, DOUSER et LAMP ON/OFF change de la manière suivante.

Touche POWER	S'allume en vert
Touche DOUSER	S'allume en vert (l'obturateur est désactivé)
Touche LAMP ON/OFF	Clignote en blanc (la lampe est éteinte)
Touches <1> à <8>	La touche sélectionnée en dernier est allumée en vert



6 Appuyez sur la touche LAMP ON/OFF du panneau de commande pendant au moins cinq secondes.

La lampe s'allume et l'écran s'allume 15 secondes plus tard. La touche LAMP ON/OFF s'allume en vert. L'obturateur est fermé jusqu'à ce que l'écran s'allume (la touche DOUSER clignote en blanc). Lorsque l'obturateur est ouvert, la touche DOUSER s'allume en vert.



REMARQUE

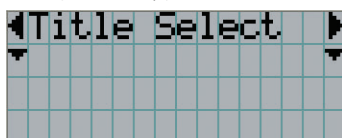
- Lorsque votre projecteur est allumé, assurez-vous de bien retirer le cache-objectif. Sinon, le cache-objectif risquerait d'être déformé à cause de l'accumulation de chaleur.
- Dans les cas suivants, il est impossible d'allumer votre projecteur même en appuyant sur la touche POWER.
 - Lorsque la température intérieure est anormalement élevée. La fonction de protection empêche le projecteur de s'allumer. Attendez un moment (jusqu'à ce que l'intérieur du projecteur refroidisse) puis mettez-le sous tension.
 - Lorsque le voyant STATUS situé à l'arrière clignote en rouge sans allumage de la lampe après la mise en route. Il se peut que votre projecteur connaisse une défaillance. Vérifiez l'affichage des erreurs sur l'écran LCD et contactez votre revendeur/distributeur pour obtenir des instructions.
- Veuillez remarquer qu'il se peut parfois que l'image tremble jusqu'à la stabilisation de la lampe (de 5 à 10 minutes) après la mise en marche. Ceci est dû aux caractéristiques de la lampe et il ne s'agit pas d'une défaillance du projecteur.

3-3. Sélection du titre du signal d'entrée

Ce projecteur vous permet de sélectionner des signaux préenregistrés en utilisant les touches de sélection de signal situées sur le panneau de commande (jusqu'à 8 signaux). Demandez à votre revendeur/distributeur pour obtenir des détails quant à l'enregistrement et au changement des titres. Cette section explique les étapes à suivre pour sélectionner des signaux enregistrés.

- 1** Allumez les appareils d'imagerie connectés au projecteur.
- 2** Appuyez sur la touche MENU.
- 3** Appuyez sur la touche LEFT/RIGHT pour afficher "Title Select" sur l'écran LCD.

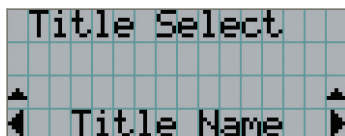
A chaque pression des touches LEFT/RIGHT, l'affichage change selon la séquence "Title Select" ←→ "Configuration" ←→ "(Title Setup)" ←→ "Information."



- 4** Appuyez sur la touche DOWN.

Le titre du signal d'entrée est affiché.

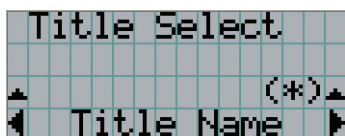
- Lorsque vous vous êtes trompé dans la sélection, appuyez sur la touche UP. Vous retournerez ainsi au menu précédent.



- 5** Appuyez sur les touches LEFT/RIGHT pour afficher le titre du signal à projeter sur l'écran LCD.
- 6** Appuyez sur la touche ENTER.

Le titre du signal à projeter est sélectionné.

- Le symbole (*) sur l'écran LCD indique qu'il s'agit de l'élément actuellement sélectionné.

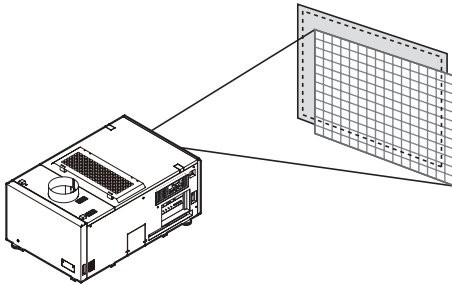


3-4. Ajustement de la position et de la taille de l'écran projeté

3-4-1. Affichage du motif de test

- 1 Appuyez sur la touche MENU ou sélectionnez un motif de test à l'aide des touches de sélection du signal (touches <1> à <8>).

Si vous affectez les motifs de test aux touches de sélection de signal (touches <1> à <8>), sélectionnez le motif de test conformément à la section "3-3. Sélection du titre du signal d'entrée (Voir page 23)".

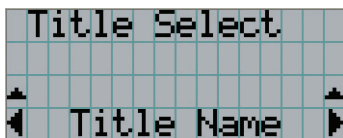


- 2 Appuyez sur la touche LEFT/RIGHT pour afficher "Title Select" sur l'écran LCD.



- 3 Appuyez sur la touche DOWN.

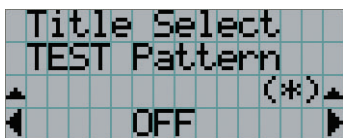
Le titre du signal d'entrée s'affiche.



- 4 Appuyez sur la touche LEFT/RIGHT pour afficher "TEST Pattern" sur l'écran LCD.

- 5 Appuyez sur la touche DOWN.

L'écran LCD passe au mode dans lequel vous pouvez sélectionner un motif de test.



- 6 Appuyez sur la touche LEFT/RIGHT.

Ceci commute le nom du motif de test affiché sur l'écran LCD.

- 7** Affichez sur l'écran LCD le nom du motif de test à projeter puis appuyez sur la touche ENTER.

Le motif de test est affiché.

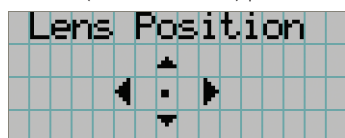
- Pour annuler l'affichage du motif de test, sélectionnez de nouveau le signal à projeter.



3-4-2. Ajustement de la position de l'écran projeté (Déplacement de l'objectif)

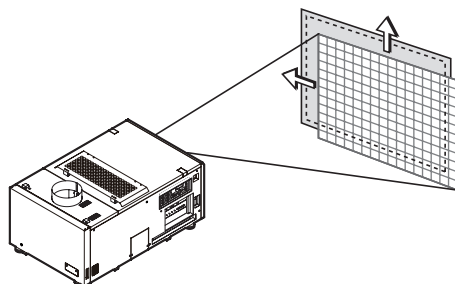
- 1** Appuyez sur la touche MENU.
- 2** Appuyez sur la touche LEFT/RIGHT pour afficher " Configuration" sur l'écran LCD.
- 3** Appuyez sur la touche DOWN.
- 4** Appuyez sur la touche LEFT/RIGHT pour afficher " Lens Control" sur l'écran LCD.
- 5** Appuyez sur la touche DOWN.

L'écran ("Lens Position") permettant d'ajuster la position de l'écran projeté s'affiche.



- 6** Appuyez sur les touches UP/DOWN/LEFT/RIGHT.

La position de l'écran projeté se déplace dans la direction sélectionnée.



- 7** Appuyez sur la touche EXIT lorsque l'ajustement est terminé.

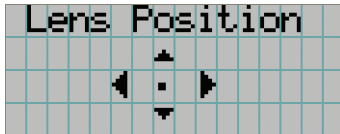
L'affichage revient au niveau précédent du menu (où "Lens Control" est affiché).

3. Projection d'images (Fonctionnement de base)

3-4-3. Ajustement fin de la taille (zoom) et de la mise au point de l'écran projeté

- 1** Appuyez sur la touche MENU.
- 2** Appuyez sur la touche LEFT/RIGHT pour afficher "Configuration" sur l'écran LCD.
- 3** Appuyez sur la touche DOWN.
- 4** Appuyez sur la touche LEFT/RIGHT pour afficher "Lens Control" sur l'écran LCD.
- 5** Appuyez sur la touche DOWN.

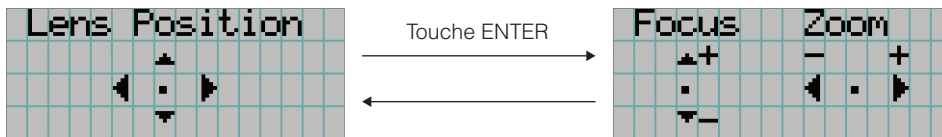
L'écran ("Lens Position") permettant d'ajuster la position de l'écran projeté s'affiche.



- 6** Appuyez sur la touche ENTER.

L'écran permettant d'ajuster la taille et la mise au point de l'écran projeté s'affiche.

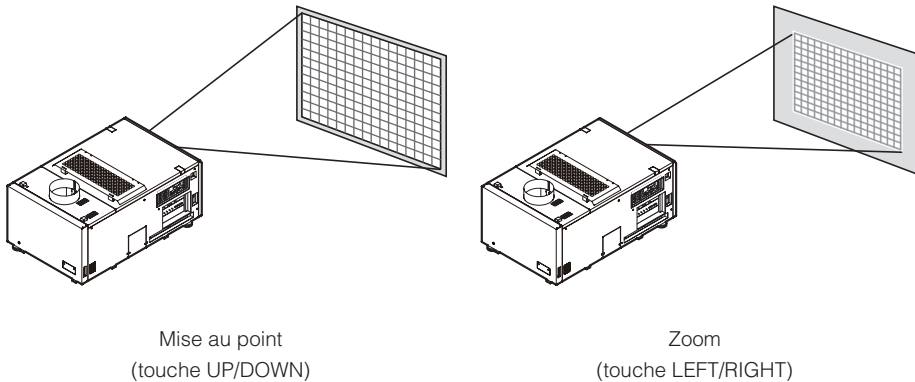
Appuyez sur la touche ENTER pour commuter l'affichage entre les ajustements "Lens Position" et "Focus Zoom".



- 7** Ajustez la taille et la mise au point de l'écran projeté.

Appuyez sur les touches UP/DOWN pour ajuster la mise au point.

Appuyez sur les touches LEFT/RIGHT pour un ajustement fin de la taille.



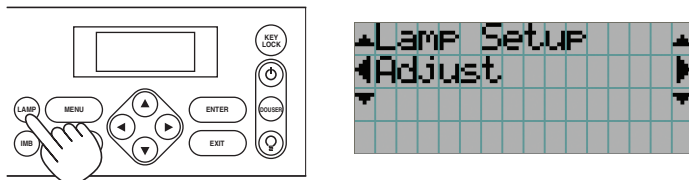
- 8** Appuyez sur la touche EXIT lorsque l'ajustement est terminé.

L'affichage revient au niveau précédent du menu (où "Lens Control" est affiché).

3-4-4. Ajustement de la luminosité de l'écran projeté (Puissance de la lampe)

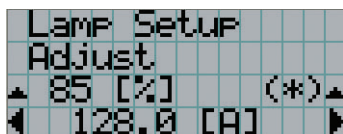
- 1** Appuyez sur la touche LAMP.

"Lamp Setup" s'affiche.



- 2** Appuyez sur la touche DOWN.

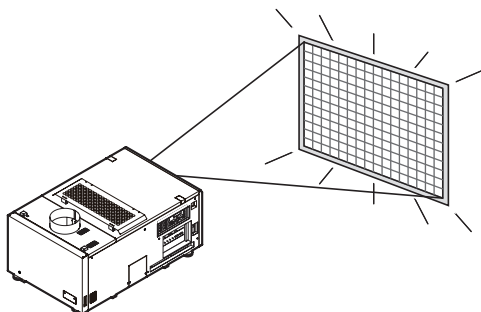
L'écran permettant d'ajuster la puissance de la lampe s'affiche.



- 3** Appuyez sur les touches LEFT/RIGHT pour ajuster la puissance de la lampe.

- 4** Appuyez sur la touche ENTER.

La valeur d'ajustement spécifiée est appliquée.



3-5. Pour éviter toute mauvaise utilisation

Les touches du panneau de commande peuvent être verrouillées (KEY LOCK) pour éviter toute mauvaise utilisation. Les touches du panneau de commande ne fonctionnent pas alors que KEY LOCK est activé. KEY LOCK doit être désactivé pour utiliser ces touches.

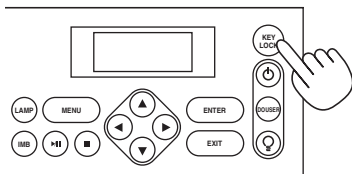
REMARQUE

- KEY LOCK est automatiquement activé dans les cas suivants.
 - Lorsque le projecteur est entré en veille en activant le commutateur d'alimentation principale du projecteur et l'alimentation de la lampe alors que le câble d'alimentation CA est branché.
 - Lorsque le projecteur entrant en veille après avoir coupé l'alimentation à l'aide de la touche POWER.
- Le moment où KEY LOCK est activé pendant que le projecteur est en veille dépend du réglage de "Auto Key Lock" dans le menu d'ajustement.
 - Lorsque Auto Key Lock est activé, KEY LOCK est automatiquement activé si aucune opération du panneau de commande n'a lieu pendant 30 secondes en état de veille. KEY LOCK s'active à nouveau automatiquement même après que KEY LOCK est désactivé si aucune opération sur le panneau de commande n'a lieu dans les 30 secondes.
 - Lorsque Auto Key Lock est désactivé, KEY LOCK est automatiquement activé lorsque le projecteur entre en veille ; cependant, il reste désactivé après que KEY LOCK est désactivé.

3-5-1. Réglage de KEY LOCK

- 1 Appuyez sur la touche KEY LOCK du panneau de commande pendant au moins une seconde.

KEY LOCK est activé. La touche KEY LOCK s'allume en orange.



3-5-2. Désactivation de Turning KEY LOCK

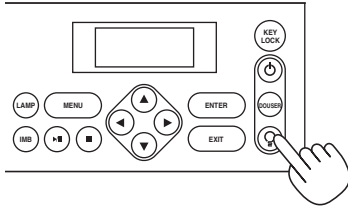
- 1 Appuyez sur la touche KEY LOCK pendant au moins une seconde lorsque KEY LOCK est activé.

KEY LOCK est désactivé. La touche KEY LOCK s'allume en blanc.

3-6. Allumer/Eteindre la lampe avec le projecteur en marche.

3-6-1. Eteindre la lampe

- 1 Appuyez sur la touche LAMP ON/OFF du panneau de commande pendant au moins cinq secondes.



3-6-2. Allumer la lampe

- 1 Appuyez sur la touche LAMP ON/OFF du panneau de commande pendant au moins cinq secondes.

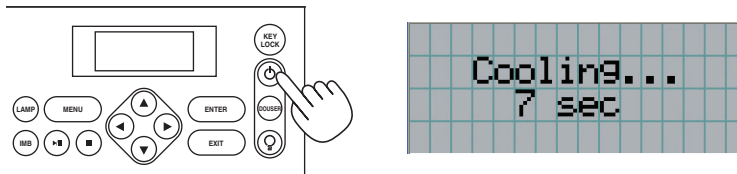
3-7. Mise hors tension du projecteur

- 1** Appuyez sur la touche POWER sur le panneau de commande du projecteur pendant trois secondes ou plus.

La lampe s'éteint, la touche POWER clignote en blanc et le voyant arrière STATUS clignotant orange (état de refroidissement).

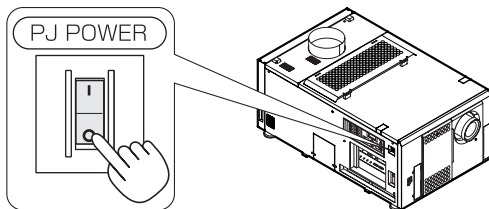
Le ventilateur va continuer de tourner pendant le refroidissement, et le temps restant pour le refroidissement est affiché sur l'écran LCD. Le temps de refroidissement est égal à 5 minutes.

Lorsque le refroidissement est terminé, la touche POWER s'allume en orange (veille). Par défaut, KEY LOCK est automatiquement activé si aucune opération du panneau de commande n'a lieu pendant 30 secondes en état de veille. Les touches du panneau de commande ne fonctionnent pas alors que KEY LOCK est activé. (Voir page 28)



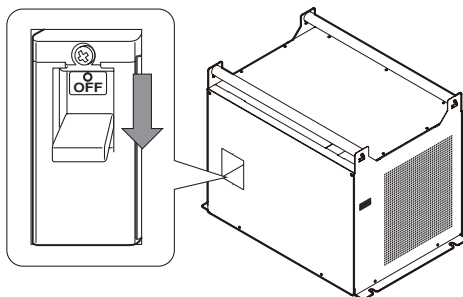
- 2** Attendez que le projecteur entre en veille avant de désactiver le commutateur d'alimentation principale du projecteur.

La touche POWER est désactivée et l'alimentation principale est désactivée.



- 3** Coupez le commutateur d'alimentation principale de l'alimentation de la lampe.

Le ventilateur continue à tourner pendant quelques instants (environ 5 secondes) aussitôt après que l'alimentation a été coupée.



- 4** Coupez l'alimentation de la tête du projecteur et de la lampe.

REMARQUE

- Dans les situations suivantes, vous ne devez pas couper le commutateur d'alimentation principale ni débrancher le câble d'alimentation CA. Sinon vous pourriez endommager le projecteur.
 - Pendant la projection d'images
 - Lorsque le ventilateur tourne une fois que l'alimentation a été coupée (la durée de refroidissement est de cinq minutes)

4.

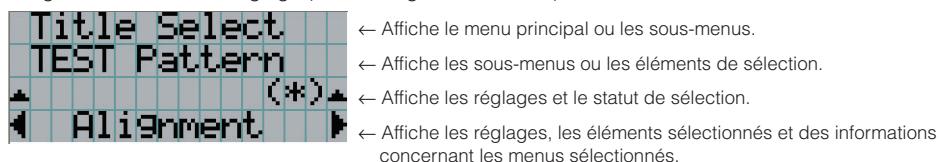
Utilisation des menus

4-1. Fonctionnement de base avec les menus d'ajustement





Pour ajuster le projecteur, affichez le menu sur l'écran LCD du panneau de commande du projecteur.

4-1-1. Affichage à l'écran

L'écran d'affichage du menu est composé d'un champ d'affichage du menu (les deux lignes supérieures) et d'un champ d'affichage des éléments de réglage (les deux lignes inférieures).



La signification des symboles de l'écran d'affichage de menu est indiquée ci-dessous.

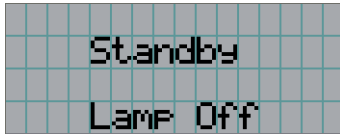
	Indique qu'il y a un menu de niveau supérieur. Appuyez sur la touche UP pour retourner à un menu de niveau supérieur.
	Indique qu'il y a un élément sélectionné ou un menu du même niveau. Appuyez sur la touche LEFT/RIGHT pour afficher d'autres éléments sélectionnés ou menus.
	Indique qu'il y a un menu de niveau inférieur. Appuyez sur la touche DOWN pour afficher le menu de niveau inférieur.
	Indique qu'il y a des éléments de réglage d'un niveau inférieur. Appuyez sur la touche UP pour retourner à un menu de niveau supérieur. Appuyez sur la touche DOWN pour afficher l'élément de réglage de niveau inférieur.

4. Utilisation des menus

Lorsque les menus ne sont pas affichés, l'écran suivant est normalement affiché. wing screen is normally displayed.

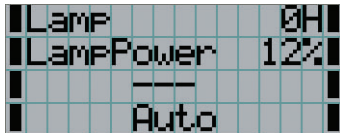
En veille

Lorsque le projecteur est en veille (le commutateur d'alimentation principale est activé), ce qui suit est affiché.



Lorsque le projecteur est sous tension

Lorsque le projecteur est sous tension, ce qui suit est affiché.



← Affiche le nombre d'heures d'utilisation de l'ampoule de la lampe.

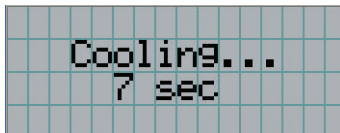
← Affiche la puissance de la lampe (%).

← Affiche le titre sélectionné.

← Affiche le port sélectionné.

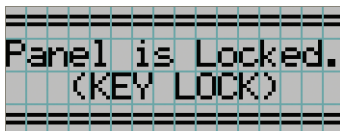
Lorsque le projecteur est hors tension

Le temps restant pour le refroidissement est affiché tel que représenté ci-dessous, lorsque le projecteur est mis hors tension.



Lorsque vous appuyez sur une touche alors que la fonction de verrouillage des touches est activée

Si vous appuyez sur une touche du panneau de commande alors que la fonction de verrouillage des touches est activée, le message suivant s'affiche et la touche ne fonctionne pas.



4-1-2. Utilisation des menus

Préparation : Allumez votre projecteur. (Voir page 21)

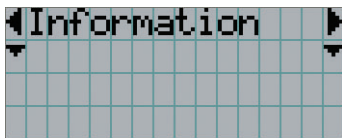
- 1 Appuyez sur la touche MENU du panneau de commande de votre projecteur.

Le menu est affiché sur l'écran LCD.



- 2 Appuyez sur les touches LEFT/RIGHT pour afficher "Information."

A chaque pression des touches LEFT/RIGHT, l'affichage change selon la séquence "Title Select" ↔ "Configuration" ↔ "(Title Setup)" ↔ "Information."

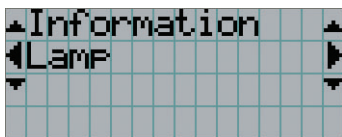


- 3 Appuyez sur la touche DOWN.

Le sous-menu "Lamp" du menu "Information" est affiché.

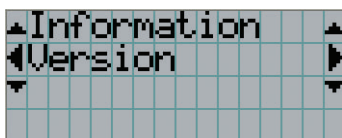
Vous pouvez sélectionner l'élément de menu en appuyant sur la touche ENTER au lieu de la touche DOWN.

Pour retourner à l'état précédent, appuyez sur la touche UP, ou sur la touche EXIT.



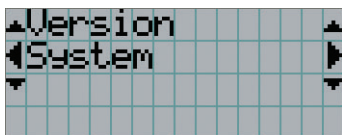
- 4 Appuyez sur la touche LEFT/RIGHT pour sélectionner le sous-menu "Version."

A chaque pression des touches LEFT/RIGHT, l'affichage change selon la séquence "Lamp" ↔ "Preset Button" ↔ "Usage" ↔ "Error Code" ↔ "Version" ↔ "IP Address" ↔ "Setup Date" ↔ "Option Status."



- 5 Appuyez sur la touche DOWN.

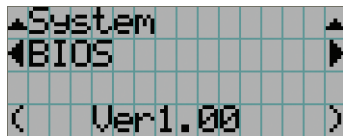
Le sous-menu "System" d'un autre rang inférieur au sous-menu "Version" est affiché.



4. Utilisation des menus

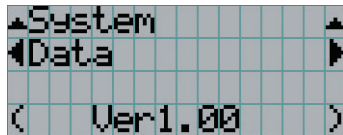
6 Appuyez sur la touche DOWN.

Le sous-menu "BIOS" d'un autre rang inférieur au sous-menu "System" est affiché.



7 Appuyez sur la touche LEFT/RIGHT pour sélectionner le sous-menu "Data."

A chaque pression des touches LEFT/RIGHT, l'affichage change selon la séquence "BIOS" ↔ "Firmware" ↔ "Data" ↔ "Serial No." ↔ "Model," et les informations de chaque version sont affichées.



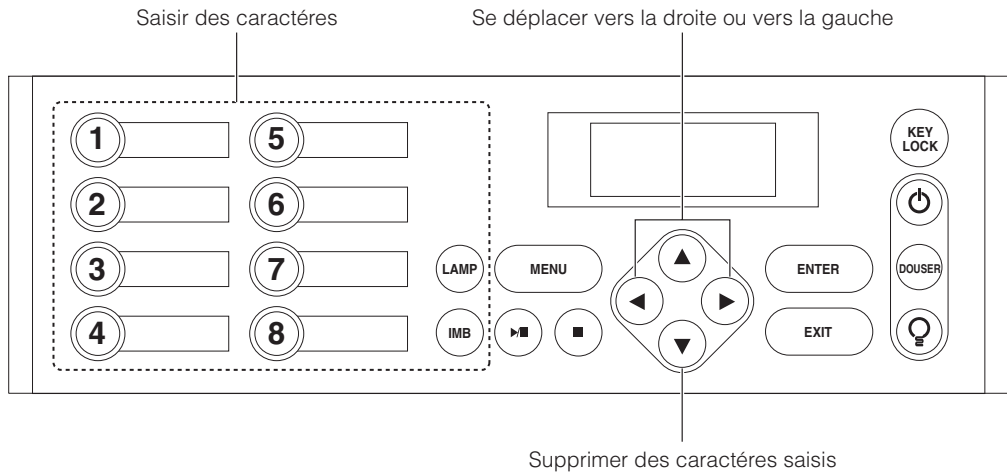
8 Appuyez plusieurs fois sur la touche UP.

A chaque pression de la touche UP, l'affichage retourne à un menu d'un niveau supérieur.

4-1-3. Comment saisir des caractères alphanumériques

Des caractères alphanumériques sont saisis pour des éléments tels que le titre du signal d'entrée.

Vous pouvez saisir des caractères en appuyant sur les touches numériques du panneau de commande du projecteur.



Vous pouvez saisir des caractères en appuyant sur chaque touche comme illustré dans le tableau suivant.

- Pour effacer un caractère pendant la saisie, appuyez sur la touche DOWN.

[Exemple de saisie]

Pour saisir "XGA" par exemple, veuillez suivre la procédure suivante :

- (1) Appuyez trois fois sur la touche «8».
 - V → W → X
- (2) Appuyez sur la touche RIGHT.
- (3) Appuyez sur la touche «3».
 - XG
- (4) Appuyez sur la touche RIGHT.
- (5) Appuyez sur la touche «1».
 - XGA

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

REMARQUE Pour saisir des caractères à l'aide de la télécommande, seuls des nombres peuvent être saisis avec le [mot de passe] et le [mot clé] de sécurité.

4-2. Tableau des menus d'ajustement

Les menus entre parenthèses sont des menus destinés à notre personnel de service. Normalement, ces menus ne peuvent pas être utilisés.

Menu principal	Sous-menu		Description	Page de référence	
Title Select	"Title Memory Name"		Permet de sélectionner le titre du signal à projeter.	37	
	TEST Pattern		Permet de sélectionner le motif de test à projeter.	37	
Configuration	Lamp Setup	Adjust	Permet d'ajuster la luminosité de la lampe.	38	
		Feedback	Permet de définir le mode de luminosité de lampe constante qui utilise un capteur de luminosité.	38	
	Lens Control	Lens Position	Ajuste la position de l'écran projeté.	38	
		Focus Zoom	Ajuste précisément la taille et la mise au point de l'écran projeté.	38	
	(Setup)	Douser Mode	Permet de sélectionner si l'on veut ou non utiliser l'obturateur (coupure de l'écran) lors de la commutation des signaux.	-	
		PowerOn Douser	Règle l'état de l'obturateur (ON/OFF) lorsque le projecteur est allumé.	-	
		Turret	Contrôle la tourelle montée avec un objectif anamorphoseur (ou un convertisseur à objectif grand-angle).	-	
		Panel Key Lock	Permet de verrouiller les touches sur le panneau de commande du projecteur afin qu'elles ne puissent pas être actionnées.	-	
		Auto Key Lock	Active ou désactive Auto Key Lock.	-	
		3D Connector	Règle la borne d'entrée du signal pour un système d'imagerie 3D (borne 3D ou GPI/O).	-	
		FactoryDefault	Permet de rétablir les réglages par défaut. Commute entre uniquement les touches préprogrammées et les titres, uniquement les paramètres LAN et tous les paramètres.	-	
		(Installation)	(Option Slot)	Configure l'appareil installé dans le slot A et le slot B (uniquement lorsque le projecteur est en mode veille).	-
	Image Orient		Permet de sélectionner la méthode de projection (avant/arrière).	-	
	Lens Center		Permet de déplacer la position de déplacement de l'objectif au centre.	-	
	MMS Select		Permet de sélectionner le commutateur multimédia (MMS) à connecter.	-	
	Baudrate		Permet de définir la vitesse de transmission des données (bps) du connecteur de commande PC (RS-232C).	-	
	Date/Time		Permet de définir la date et l'heure sur le projecteur.	-	
	(New Bulb)		Permet de réinitialiser le temps d'utilisation de l'ampoule de la lampe et de sélectionner ou éditer de nouvelles entrées (seulement lorsque le projecteur est en mode veille).	-	
	(Bulb Warning)		Permet de définir le temps d'avertissement de l'ampoule de la lampe (seulement lorsque le projecteur est en mode veille).	-	
	(New Lamp house)		Permet de réinitialiser le temps d'utilisation du boîtier de la lampe et de réaliser des réglages ou sélectionner des modes (seulement lorsque le projecteur est en mode veille).	-	
	Bulb Alignment		Permet de configurer l'alignement de l'ampoule de la lampe.	-	
	Usage Reset		Initialise la durée d'utilisation du ventilateur et du filtre à air.	-	
	NewRouterSetup		Configure le routeur avec les paramètres par défaut lorsque le routeur intégré au projecteur est remplacé.	-	
	(Memory)		Lamp	Permet de sauvegarder le réglage actuel de la lampe.	-
			Lens	Permet de sauvegarder le réglage actuel de l'objectif.	-
	(Title Setup)	Preset Button	Preset Button 1-8	Configure le titre à attribuer aux touches préprogrammées (touches <1> à <8>).	39
	Information	Lamp	Output	Permet d'afficher le réglage de la puissance de la lampe.	39
			Bulb Type [A]	Permet d'afficher le nom enregistré et le réglage maximum/minimum actuel de l'ampoule de lampe actuellement utilisée.	39
			Bulb Type [W]	Permet d'afficher le nom enregistré et la puissance nominale (kW) de l'ampoule de lampe actuellement utilisée.	39
			Bulb Type [H]	Permet d'afficher le nom enregistré et le temps d'avertissement de l'ampoule de lampe (Temps d'avertissement d'ampoule) de l'ampoule de lampe actuellement utilisée.	39
		Preset Button	Preset Button 1-8	Affiche les titres attribués aux touches préprogrammées (touches <1> à <8>).	40
		Usage		Affiche la durée d'utilisation du projecteur, de l'ampoule de la lampe, du logement de la lampe, de l'avertissement de l'ampoule, du ventilateur et du filtre à air.	40
		Error Code		Permet d'afficher l'erreur actuelle.	40
Version		System		Affiche le modèle et la version (BIOS, micrologiciel, données et numéro de série) du projecteur.	41
			SIB	Affiche la version de la carte d'entrée de signal (NC-80LB01).	41
			IMB	Affiche la version du bloc média (IMB).	41
			MMS(Built-in)	Permet d'afficher la version du commutateur multimédia intégré (MMS). (BIOS, Micrologiciel, Données, FGPA et N de série)	41
IP Address		System		Affiche l'adresse IP du projecteur.	42
Setup Date				Affiche la date lorsque le projecteur a été configuré (date de début de la période de garantie).	42
Option Status				Affiche l'état de la liaison de l'appareil monté dans les fentes A et B et du projecteur.	42

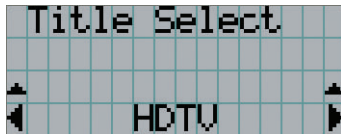
4-3. Title Select

4-3-1. Title select (Title Memory)

Permet de sélectionner le titre du signal à projeter.

Vous pouvez enregistrer jusqu'à 100 titres. Vous pouvez aussi affecter des titres enregistrés aux touches préprogrammées (touches <1> à <8>) sur le panneau de commande du projecteur et les rappeler directement en utilisant ces touches.

Demandez à votre revendeur/distributeur pour obtenir des détails quant à l'enregistrement et au changement des titres.



← Affiche l'élément actuellement sélectionné avec un astérisque (*).

← Sélectionne le titre à projeter.

4-3-2. Test Pattern

Permet de sélectionner le motif de test à projeter.



← Affiche l'élément actuellement sélectionné avec un astérisque (*).

← Permet de sélectionner le motif de test à projeter.

OFF, Alignment, Convergence, H-Ramp, RGB-Black, RGB-Blue,
 RGB-Green, RGB-Red, RGB-White, Y-Color Bars, YCbCr-Blue,
 YCbCr-Green, YCbCr-Red, YCbCr-White, RGB-CROSS, RGB-50%-White

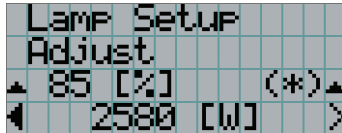
4-4. Configuration

Veuillez demander à votre revendeur/distributeur de réaliser les réglages.

4-4-1. Lamp Setup

Adjust

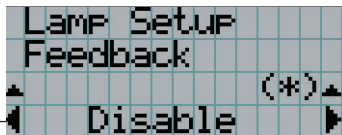
Permet de régler la puissance de la lampe (luminosité). Contrôle la puissance par incréments de 10 W.



← Affiche la puissance de la lampe (%) par rapport au réglage.
← Ajuste la luminosité de la lampe.

Feedback

Permet de définir le mode de luminosité de lampe constante qui utilise un capteur de luminosité.



← Affiche l'élément actuellement sélectionné avec un astérisque (*).
← Affiche le réglage.

Disable	Désactive le mode de luminosité de lampe constante.
Enable	Active le mode de luminosité de lampe constante.

4-4-2. Lens Control

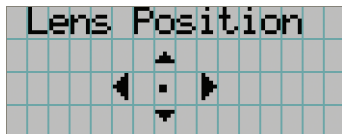
Ajustez la position, la taille et la mise au point de l'écran projeté.

Appuyez sur la touche ENTER pour commuter l'affichage entre les ajustements "Lens Position" et "Focus Zoom". Appuyez sur la touche EXIT pour revenir au niveau précédent du menu.

Lens Position

Ajuste la position de l'écran projeté.

L'écran projeté se déplace dans la direction sélectionnée lorsque vous appuyez sur les touches UP/DOWN/LEFT/RIGHT.

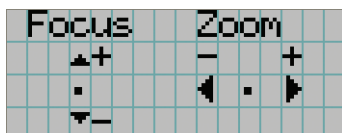


Focus Zoom

Ajuste précisément la taille (Zoom) et la mise au point (Focus) de l'écran projeté.

Appuyez sur les touches UP/DOWN pour ajuster la mise au point.

Appuyez sur les touches LEFT/RIGHT pour ajuster la taille de l'écran projeté.



4-5. Title Setup

Configure le titre à attribuer aux touches préprogrammées (touches <1> à <8>).
Veuillez demander à votre revendeur/distributeur de réaliser les réglages.

4-6. Information

Permet d'afficher le nombre d'heures d'utilisation de l'ampoule de la lampe, les informations concernant la version et les codes d'erreur.

4-6-1. Lamp

Permet d'afficher des informations concernant la lampe. (Telles que la puissance de la lampe et les informations concernant l'ampoule.)

Output

Permet d'afficher le réglage de la luminosité (puissance) de la lampe.

```

▲Lamp
◀Output▶
  100.0 [A]
( 2.80 [kW])
  
```

← Affiche l'intensité paramétrée (A).

← Affiche la consommation d'électricité (kW).

Bulb Type [A]

Permet d'afficher le nom enregistré et le réglage maximum/minimum actuel de l'ampoule de lampe actuellement utilisée.

```

▲Lamp
◀Bulb Type [A]▶
Bulb Entry Na...
( 77.0/110.0[A])
  
```

← Affiche le nom enregistré de l'entrée d'ampoule.

← Affiche les intensités maximum/minimum de l'entrée d'ampoule (A).

Bulb Type [W]

Permet d'afficher le nom enregistré et la puissance nominale (kW) de l'ampoule de lampe actuellement utilisée.

```

▲Lamp
◀Bulb Type [W]▶
Bulb Entry Na...
( 3.00 [kW])
  
```

← Affiche le nom enregistré de l'entrée d'ampoule.

← Affiche la puissance nominale de la lampe de l'entrée d'ampoule (kW).

Bulb Type [H]

Permet d'afficher le nom enregistré et le temps d'avertissement de l'ampoule de lampe (Temps d'avertissement d'ampoule) et le réglage de l'ampoule de lampe actuellement utilisée.

```

▲Lamp
◀Bulb Type [H]▶
Bulb Entry Na...
( 1000 [H])
  
```

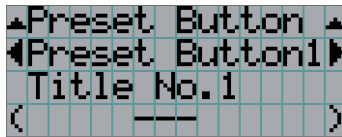
← Affiche le nom enregistré de l'entrée d'ampoule.

← Affiche le paramètre de temps d'avertissement de l'ampoule (H).

4. Utilisation des menus

4-6-2. Preset Button

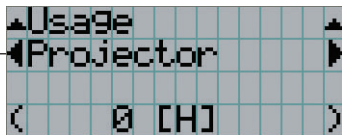
Configure le titre à attribuer aux touches préprogrammées (touches <1> à <8>) sur le panneau de commande du projecteur.



- ← Sélectionne le numéro de la touche préprogrammée dont vous souhaitez afficher le contenu.
- ← Affiche les numéros des titres affectés.
- ← Affiche les noms enregistrés des titres affectés.

4-6-3. Usage

Permet d'afficher le nombre d'heures d'utilisation du projecteur, de la lampe et du boîtier de lampe, et le temps d'avertissement de l'ampoule de la lampe.

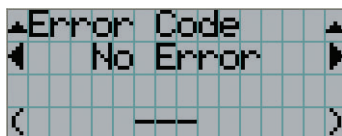


- ← Sélectionne l'élément à afficher.
- ← Affiche le nombre d'heures d'utilisation (H).

Projector	Affiche le nombre d'heures d'utilisation du projecteur.
Bulb	Affiche le nombre d'heures d'utilisation de l'ampoule actuelle de la lampe (temps d'utilisation de l'ampoule)
Lamp house	Affiche le nombre d'heures d'utilisation du boîtier d'ampoule actuel.
Bulb Warning	Affiche le temps d'avertissement actuellement activé. Selon l'élément défini par le paramètre Bulb Warning, il sera affiché ce qui suit. <ul style="list-style-type: none">• Lorsque l'utilisation de l'entrée d'ampoule est activée : affiche la valeur de l'entrée d'ampoule.• En mode manuel : affiche la valeur définie en utilisant le mode manuel.
AC On Fan	Affiche la durée d'utilisation (sur l'alimentation CA) du ventilateur de refroidissement du projecteur.
Power On Fan	Affiche la durée d'utilisation (sur l'alimentation du projecteur) du ventilateur de refroidissement du projecteur.
Lamp Fan	Affiche la durée d'utilisation du ventilateur de refroidissement de la lampe.
Filter	Affiche la durée d'utilisation de la tête des filtres à air (pour le projecteur et pour la lampe).

4-6-4. Error Code

Affiche le code d'erreur lorsqu'une erreur se produit. Voir la «Liste des codes d'erreur» dans l'Annexe pour avoir des détails sur les codes d'erreur.



- ← Affiche le code de l'erreur en cours.
- ← Affiche le nom de l'erreur en cours.

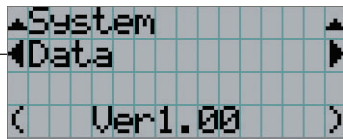
Lorsque plusieurs erreurs se produisent, vous pouvez les afficher en appuyant sur les touches LEFT/RIGHT.

4-6-5. Version

Permet d'afficher les versions du projecteur et du commutateur multimédia (MMS) (en option).

System

Permet d'afficher les informations concernant la version du projecteur.



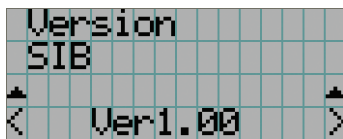
← Sélectionne l'élément à afficher.

← Affiche les informations concernant la version.

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

SIB

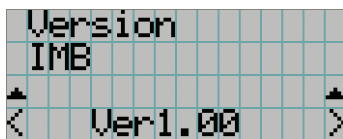
Affiche les informations de version concernant la carte d'entrée de signal (NC-80LB01).



← Affiche les informations concernant la version.

IMB

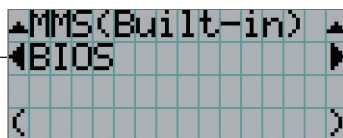
Affiche les informations de version du bloc média.



← Affiche les informations de version.

MMS (Built-in)

Affiche la version du commutateur multimédia intégré (MM3000B) connecté au projecteur.



← Sélectionne l'élément à afficher.

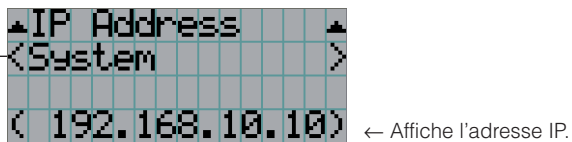
← Affiche les informations concernant la version.

BIOS	Affiche la version du BIOS du commutateur multimédia intégré (MM3000B).
Firmware	Affiche la version du micrologiciel du commutateur multimédia intégré (MM3000BB).
Data	Affiche la version des données du commutateur multimédia intégré (MM3000BB).
FPGA	Affiche la version du FPGA du commutateur multimédia intégré (MM3000BB).
Cfg FPGA	Affiche la version FPGA de configuration du commutateur multimédia intégré (MM3000B).
Serial No.	Affiche le numéro de série du commutateur multimédia intégré (MM3000BB).

4. Utilisation des menus

4-6-6. IP Address

Permet d'afficher l'adresse IP définie dans le projecteur.

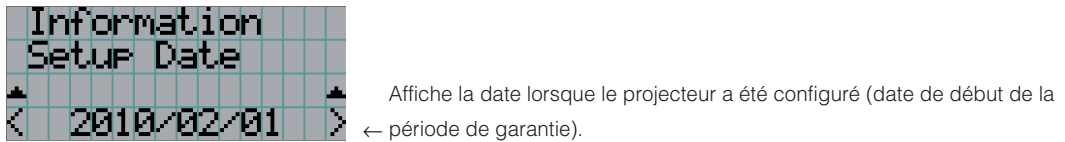


System

Affiche l'adresse IP définie pour le projecteur (System).

4-6-7. Setup Date

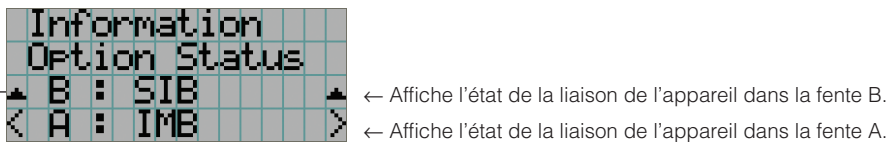
Affiche la date lorsque le projecteur a été configuré (date de début de la période de garantie).



4-6-8. Option Status

Affiche l'état de la liaison de l'appareil monté dans les fentes A et B (carte d'entrée de signal, commutateur multimédia ou bloc média) sur le projecteur.

Normalement, le nom des appareils montés dans les fentes A et B est affiché. Le nom de l'appareil s'affiche entre () lorsque le projecteur est en veille ou lorsque la connexion à l'appareil ne peut pas être confirmée.



B

Affiche l'état de la liaison de l'appareil dans la fente B.

- SIB : Carte d'entrée de signal
- IMB : Bloc média
- No Board : Pas d'appareil monté

A

Affiche l'état de la liaison de l'appareil dans la fente A.

- MMS : Commutateur multimédia
- IMB : Bloc média
- No Board : Pas d'appareil monté

5.

Entretien de votre projecteur

REMARQUE Veuillez demander à votre revendeur de réaliser le remplacement de la lampe, et le nettoyage de l'intérieur du projecteur.

5-1. Nettoyage du boîtier

Assurez-vous de toujours vérifier que l'alimentation électrique CA du projecteur est coupée avant d'exécuter l'entretien de votre projecteur.

- Essayez avec un chiffon sec et doux non pelucheux.
Lorsque le boîtier est trop sale, essuyez-le avec un chiffon bien essoré préalablement humidifié à l'aide d'un détergent neutre dilué dans l'eau puis terminez à l'aide d'un chiffon sec.
Lorsque vous utilisez un chiffon anti-poussière chimique, suivez les instructions situées dans le mode d'emploi fourni avec le chiffon.
- N'utilisez pas de solvants tels que des diluants ou du benzène. Le revêtement pourrait s'abîmer ou se décoller.
- Lorsque vous retirez la poussière située sur l'ouverture de ventilation, aspirez-le en utilisant un adaptateur avec brosse sur un aspirateur. N'utilisez jamais l'aspirateur sans adaptateur pour entrer en contact direct avec l'appareil ou utilisez un adaptateur de gicleur lors du nettoyage.
- Nettoyez l'ouverture de ventilation à intervalles réguliers. Si de la poussière s'y est accumulée, elle peut causer une accumulation de chaleur à l'intérieur qui mènerait à des problèmes de fonctionnement. L'intervalle, qui peut varier en fonction de l'endroit où est installé votre projecteur, est d'environ 100 heures.
- N'endommagez pas le boîtier en le rayant ou en permettant à des objets durs de le heurter. Cela peut rayer le projecteur.
- Consultez votre revendeur/distributeur pour en savoir plus à propos du nettoyage de l'intérieur du projecteur.

REMARQUE N'éclaboussez pas le boîtier, l'objectif ou l'écran avec un insecticide ou un autre liquide volatil. Ne permettez en outre à aucun objet en caoutchouc ou en plastique de rester en contact avec le boîtier pendant une période prolongée. Le revêtement pourrait s'abîmer ou se décoller.

5-2. Nettoyage de l'objectif

Nettoyez l'objectif de la même manière qu'un objectif d'appareil photo (en utilisant un soufflet en vente dans le commerce ou une lingette de nettoyage destinée aux lunettes). Prenez soin de ne pas abîmer l'objectif lors de son nettoyage.

5-3. Remplacement du filtre à air

Des filtres à air sont montés sur l'entrée d'air du projecteur afin d'éviter la poussière. Remplacez périodiquement les filtres à air pour préserver les performances du projecteur.

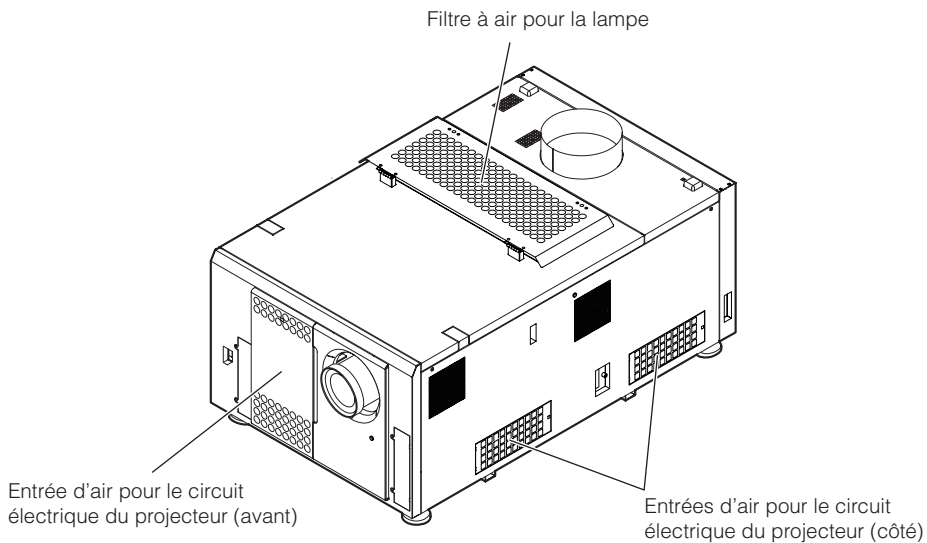


AVERTISSEMENT:

- Lors du remplacement des filtres à air, éteignez le projecteur et arrêtez l'alimentation secteur du projecteur à l'aide d'un disjoncteur.
- De la poussière dans les filtres à air empêcherait la ventilation du projecteur et entraînerait une augmentation de la température interne et pourrait être à l'origine d'un incendie ou d'un dysfonctionnement.

REMARQUE

Veillez acheter le filtre à air de remplacement chez votre concessionnaire/distributeur. Spécifiez NC-80AF01 (pour l'entrée d'air de la lampe) ou NC-80AF02 (pour l'entrée d'air du circuit électrique du projecteur) lors de votre commande.



Entrée d'air	Numéro de modèle	Fréquence de remplacement
Entrée d'air de la lampe	NC-80AF01	Lors du remplacement de la lampe
Entrée d'air du projecteur	NC-80AF02	Toutes les 2 000 heures ou 6 mois d'utilisation, au premier des termes échus

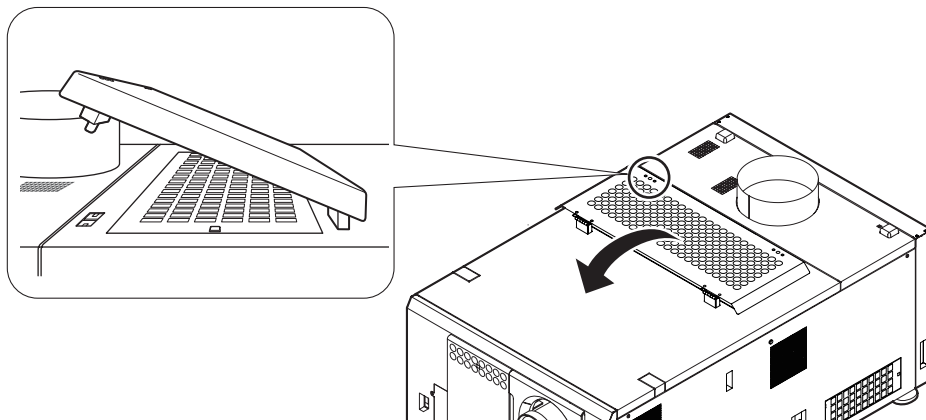
5-3-1. Remplacement des filtres à air pour l'entrée d'air de la lampe

Préparez le NC-80AF01 optionnel pour remplacer les filtres à air de l'entrée d'air de la lampe. Le NC-80AF01 contient six filtres à air de remplacement. Trois filtres à air sont nécessaires pour l'entrée d'air de la lampe.

1 Coupez l'alimentation du projecteur.

2 Ouvrez le couvercle de l'entrée d'air.

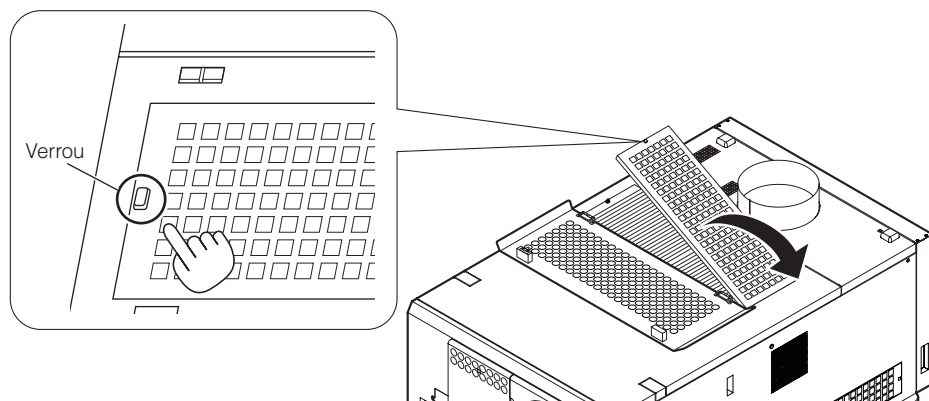
Le couvercle de l'entrée d'air est fermé par un pied qui se trouve dans le coin supérieur gauche du couvercle lorsque le projecteur est dirigé vers vous. Soulevez le pied pour ouvrir le couvercle de l'entrée d'air.



REMARQUE Veillez à ne pas endommager la surface supérieure du projecteur lors de l'ouverture du couvercle de l'entrée d'air.

3 Retirez le couvercle du filtre.

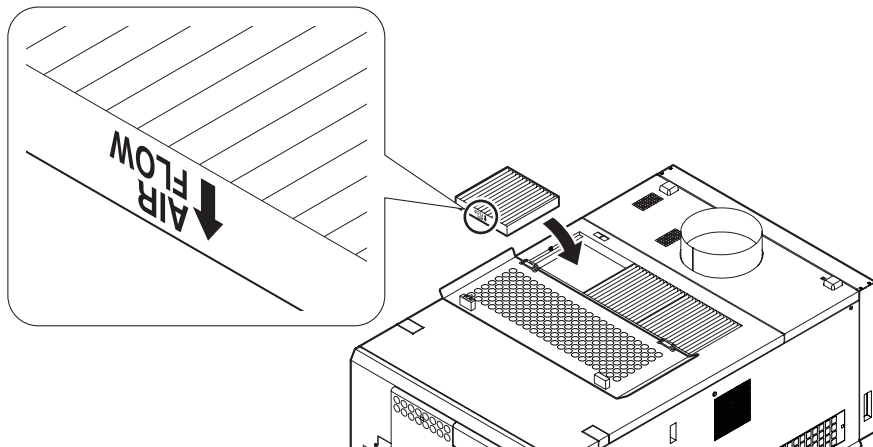
Poussez le verrou jusqu'à ce qu'il émette un déclic pour déverrouiller le couvercle du filtre.



5. Entretien de votre projecteur

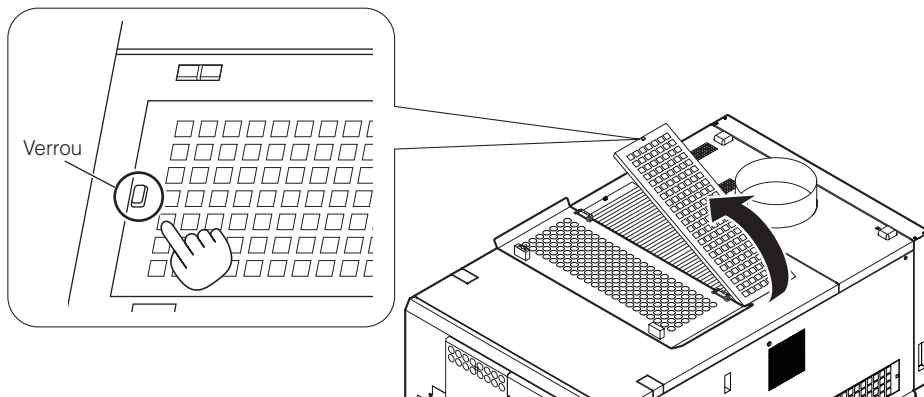
4 Remplacez-les par les nouveaux filtres à air.

Repérez la flèche indiquant la direction d'installation sur le côté du filtre à air. Placez le filtre de telle manière que la flèche pointe vers le bas du projecteur.



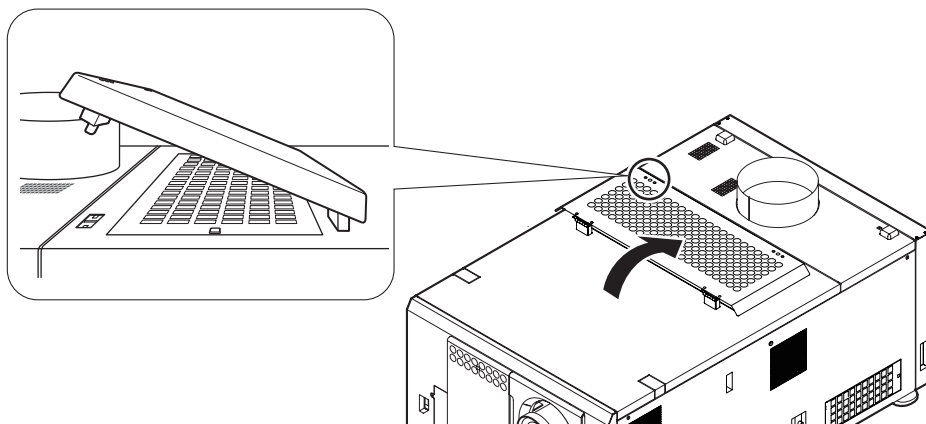
5 Montez le couvercle du filtre.

Alignez les deux attaches du couvercle du filtre sur les orifices du projecteur, et poussez jusqu'à ce que le verrou émette un déclic monter le couvercle du filtre.



6 Fermez le couvercle de l'entrée d'air.

Fermez le couvercle de l'entrée d'air en insérant la partie saillante du pied supérieur gauche dans l'orifice du projecteur lorsque celui-ci est dirigé vers vous.



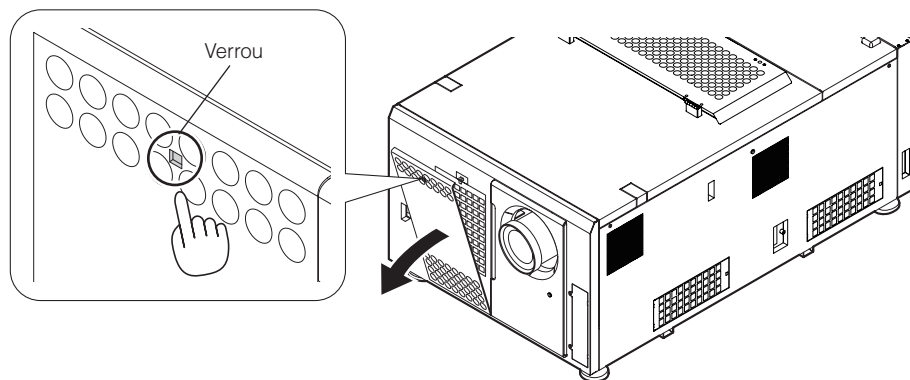
Ceci termine le remplacement des filtres à air pour l'entrée d'air de la lampe.

5-3-2. Remplacement des filtres à air pour l'entrée d'air du projecteur à l'avant

Préparez le NC-80AF02 optionnel pour remplacer les filtres à air de l'entrée d'air du projecteur à l'avant. Le NC-80AF02 contient quatre filtres à air de remplacement. Deux filtres à air sont requis pour l'entrée d'air du projecteur à l'avant.

1 Coupez l'alimentation du projecteur.**2 Enlevez le couvercle de l'entrée d'air.**

Poussez le verrou jusqu'à ce qu'il émette un déclic pour déverrouiller le couvercle de l'entrée d'air. Le couvercle de l'entrée d'air est fixé au projecteur par son bord inférieur.

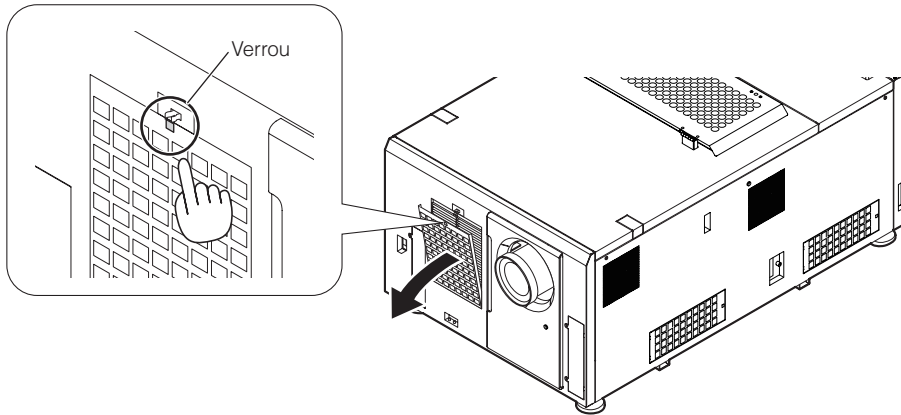


REMARQUE Lorsque vous retirez le couvercle de l'entrée d'air, veillez à ne pas le laisser tomber.

5. Entretien de votre projecteur

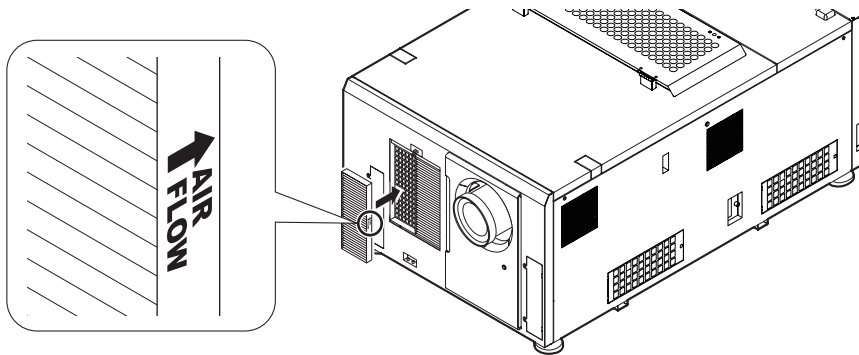
3 Retirez le couvercle du filtre.

Poussez le verrou jusqu'à ce qu'il émette un déclic pour déverrouiller le couvercle du filtre.



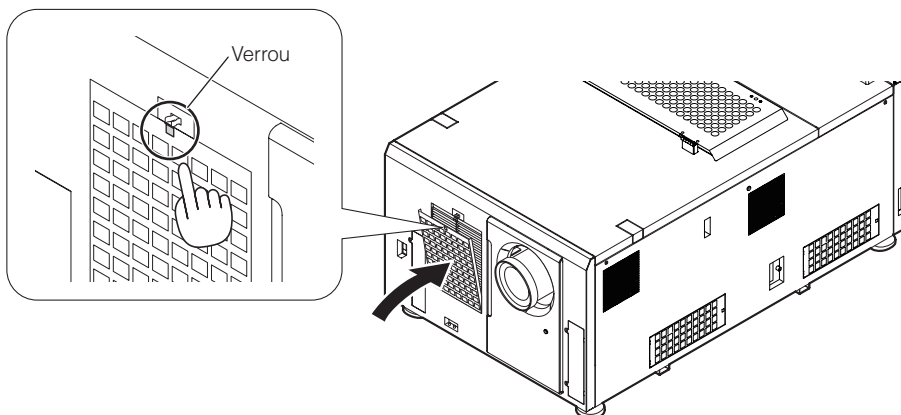
4 Remplacez-les par les nouveaux filtres à air.

Repérez la flèche indiquant la direction d'installation sur le côté du filtre à air. Placez le filtre de telle manière que la flèche pointe vers le bas du projecteur.



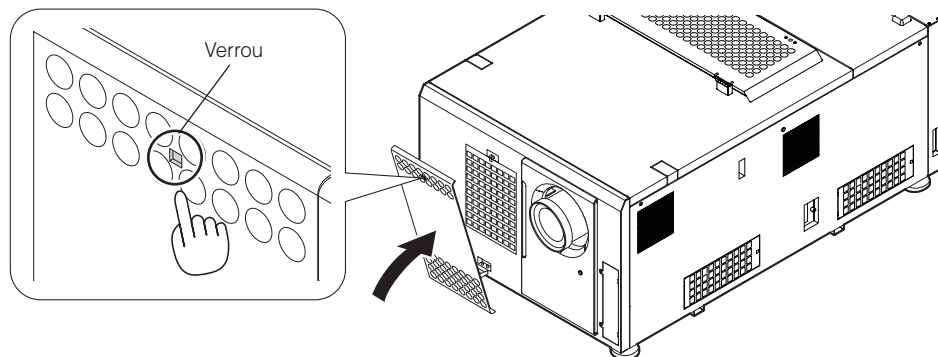
5 Montez le couvercle du filtre.

Alignez les deux attaches du couvercle du filtre sur les orifices du projecteur, et poussez jusqu'à ce que le verrou émette un déclic.



6 Montez le couvercle de l'entrée d'air.

Alignez les prises à la base du couvercle de l'entrée d'air avec les parties saillantes du projecteur et poussez jusqu'à ce que le verrou émette un déclic pour monter le couvercle de l'entrée d'air.



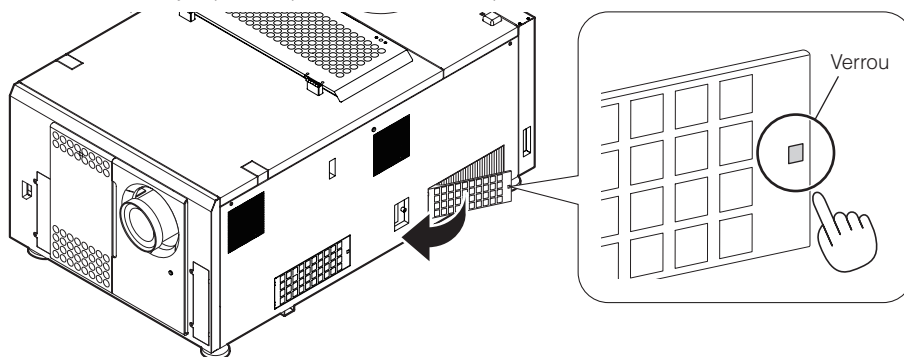
Ceci termine le remplacement des filtres à air pour l'entrée d'air du projecteur à l'avant.

5-3-3. Remplacement des filtres à air pour les entrées d'air du projecteur sur le côté

Préparez le NC-80AF02 optionnel pour remplacer les filtres à air des entrées d'air du projecteur sur le côté. Le NC-80AF02 contient quatre filtres à air de remplacement. Deux filtres à air (un pour chacune des deux entrées d'air) sont requis pour les entrées d'air du projecteur sur le côté.

1 Coupez l'alimentation du projecteur.**2** Retirez le couvercle du filtre.

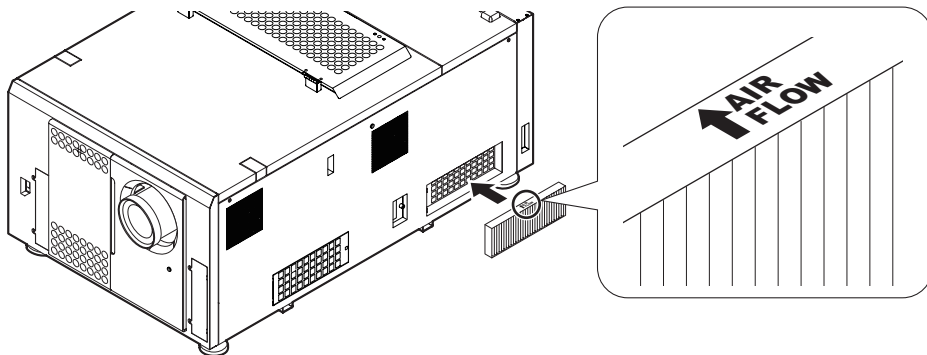
Poussez le verrou jusqu'à ce qu'il émette un déclic pour déverrouiller le couvercle du filtre.



5. Entretien de votre projecteur

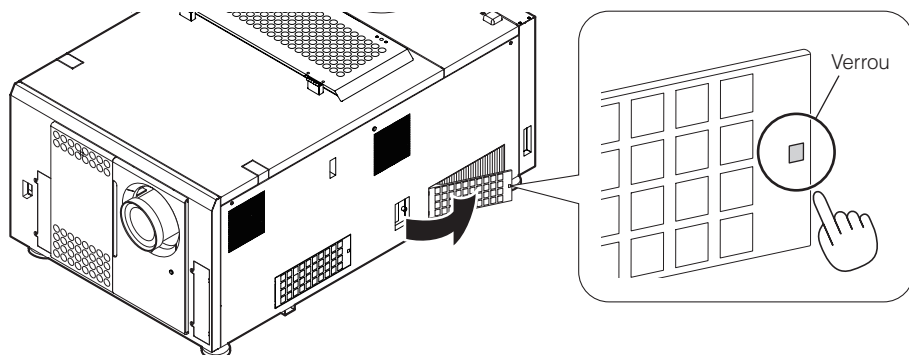
3 Remplacez-les par les nouveaux filtres à air.

Repérez la flèche indiquant la direction d'installation sur le côté du filtre à air. Placez le filtre de telle manière que la flèche pointe vers le bas du projecteur.



4 Montez le couvercle du filtre.

Alignez les deux attaches du couvercle du filtre sur les orifices du projecteur, et poussez jusqu'à ce que le verrou émette un déclic.



5 Répétez les étapes deux à quatre pour remplacer un autre filtre à air.

Ceci termine le remplacement des filtres à air pour les entrées d'air du projecteur sur le côté.

6. Annexe

6-1. Dépistage des pannes

Avant de demander une réparation, veuillez vérifier de nouveau votre connexion, les réglages et le fonctionnement. Si vous ne réussissez pas à corriger le problème, veuillez contacter votre revendeur/distributeur pour obtenir des instructions ou pour qu'il vienne réaliser la réparation.

6-1-1. Problèmes et éléments à vérifier

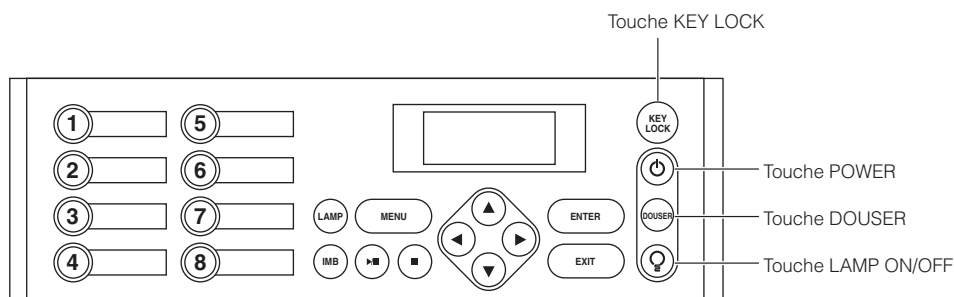
Problème	Vérifiez ces éléments
Il est impossible de mettre le projecteur sous tension.	Vérifier que le projecteur est bien relié à l'alimentation électrique.
	Assurez-vous que le commutateur d'alimentation principale est sur ON.
	Vérifiez si la fonction de verrouillage des touches du panneau est activée ou non. Si tel est le cas, les touches de commandes de l'unité principale sont verrouillées et ne fonctionnent pas.
	La température à l'intérieur du projecteur est-elle trop élevée ? Lorsque la température intérieure est trop élevée, la fonction de protection interdit la mise en marche du projecteur. Attendez pendant un moment puis allumez-le.
L'image ne peut pas être projetée.	Vérifiez si l'entrée connectée a bien été sélectionnée.
	Vérifiez si un câble est bien connecté à la borne d'entrée.
	Vérifiez si l'obturateur est fermé ou ouvert.
	Vérifiez si les réglages sont tous bien ajustés.
L'image est déformée.	Vérifiez si le rapporteur est bien installé.
L'image est floue.	Assurez-vous que l'objectif est bien mis au point.
	Vérifiez si l'écran et le projecteur sont installés à des angles adéquats.
	La distance de projection peut être supérieure à la plage de mise au point.
	Vérifiez si l'objectif et les autres pièces présentent de la condensation. Si le projecteur est allumé dans un endroit chaud après avoir été stocké dans un endroit froid, il se peut que de la condensation se développe sur la lentille et les autres composants optiques. Dans un tel cas, veuillez attendre plusieurs minutes jusqu'à ce que la condensation ait disparu.
L'image vidéo est perturbée	Vérifiez si le câble signal connecté au projecteur est débranché.

6. Annexe

Problème	Vérifiez ces éléments
Le voyant STATUS clignote en rouge.	Il se peut que votre projecteur ait un problème. Veuillez contacter votre revendeur/distributeur pour obtenir des instructions.
Un code d'erreur est affiché.	Veuillez contacter votre revendeur/distributeur pour obtenir des instructions.

6-2. Liste d'affichage des voyants

Référez-vous aux descriptions ci-dessous lorsque vous observez le clignotement ou l'allumage fixe de l'une des quatre touches du panneau de commande ou du voyant arrière STATUS situé à l'arrière du projecteur. Le projecteur possède également une fonction d'avertissement qui utilise un avertisseur sonore.



6-2-1. Touche KEY LOCK

Condition du voyant		Condition du projecteur	Remarque
Fixe	Blanc	Le verrouillage des touches est désactivé.	-
	Orange	Le verrouillage des touches est activé.	-

6-2-2. Touche POWER

Condition du voyant		Condition du projecteur	Remarque
Éteint		L'alimentation du projecteur est coupée.	-
Clignotant	Vert	Le projecteur démarre.	Attendez un instant.
	Blanc	Le projecteur refroidit.	Attendez un instant.
Fixe	Vert	Le projecteur est allumé.	-
	Blanc	Le projecteur est en veille.	-

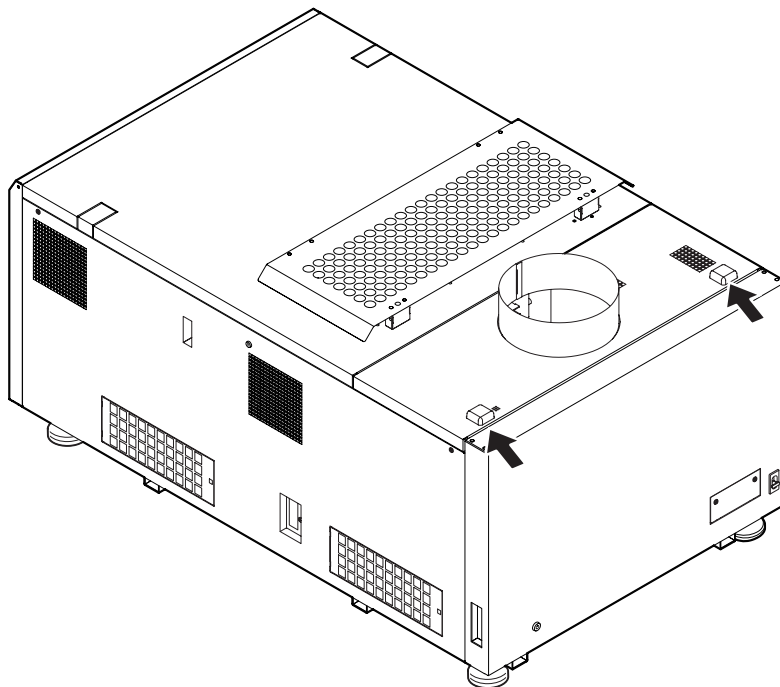
6-2-3. Touche DOUSER

Condition du voyant		Condition du projecteur	Remarque
Clignotant	Blanc	L'obturateur est fermé.	-
Fixe	Vert	L'obturateur est ouvert.	-

6-2-4. Touche LAMP ON/OFF

Condition du voyant		Condition du projecteur	Remarque
Clignotant	Blanc	La lampe est éteinte.	-
Fixe	Vert	La lampe est allumée.	-

6-2-5. Voyant STATUS arrière



Etat du voyant

Condition du voyant		Condition du projecteur	Remarque
Eteint		L'alimentation principale est coupée.	-
Clignotant	Vert	Le projecteur s'apprête à se mettre en marche. L'obturateur est fermé. La lampe est éteinte.	Attendez un instant.
	Orange	Le projecteur est train de refroidir.	Attendez un instant.
	Rouge (Avec avertisseur sonore)	Problème de sécurité, erreur	Un message d'erreur est affiché sur l'écran LCD. Vérifiez le contenu de l'erreur.
	Rouge (Sans avertisseur sonore)	Erreur avec projection d'image possible dans certaines conditions.	
Fixe	Vert	Le projecteur est sous tension.	-
	Orange	Le projecteur est en veille.	-
	Rouge	Erreur à un niveau n'affectant pas la projection.	Un message d'erreur est affiché sur l'écran LCD. Vérifiez le contenu de l'erreur.

6-3. Fonctionnement à l'aide un navigateur HTTP

6-3-1. Aperçu

L'utilisation des fonctions de serveur HTTP permettent de commander le projecteur depuis un navigateur Internet. Assurez-vous d'utiliser "Microsoft Internet Explorer 4.x" ou une version postérieure pour le navigateur web.

Ce dispositif utilise "JavaScript" et des "Cookies" et le navigateur doit être configuré pour accepter ces fonctions. Le mode de configuration dépend de la version du navigateur. Veuillez vous référer aux fichiers d'aide et aux autres informations apportées par votre logiciel.

REMARQUE La réactivité de l'affichage ou des touches peut être ralentie ou une opération ne pas être acceptée suivant les paramètres de votre réseau.
Si cela se produit, consulter votre administrateur réseau.
Le projecteur peut ne pas répondre si les touches sont pressées de façon répétée et rapidement. Si cela se produit, attendre un instant et répéter l'opération. Si vous n'obtenez toujours pas de réponse, retirez et réinsérez la carte LAN sur le projecteur.
Vous pouvez accéder aux fonctions de serveur HTTP en spécifiant
`http://<l'adresse IP du projecteur>/index.html` dans la colonne d'entrée de l'URL.

6-3-2. Préparation avant l'utilisation

Effectuez les connexions réseau, paramétrez le projecteur et confirmez qu'il est prêt avant de commencer les opérations du navigateur.

Il se peut que les opérations avec un navigateur qui utilise un serveur Proxy ne soient pas possibles selon le type de serveur Proxy et la méthode de réglage. Bien que le type de serveur Proxy soit un facteur, il est possible que les éléments qui ont été effectivement réglés ne s'affichent pas, selon l'efficacité du cache, et le contenu établi depuis le navigateur peut ne pas être respecté dans le fonctionnement. Il est recommandé de ne pas utiliser de serveur Proxy à moins que ce soit inévitable.

6-3-3. Traitement de l'adresse pour le fonctionnement via un navigateur

En ce qui concerne l'adresse réelle qui est saisie pour l'adresse ou saisie dans la colonne URL lorsque le projecteur est commandé par un navigateur, le nom d'hôte peut être utilisé tel quel avec le nom d'hôte correspondant à l'adresse IP du projecteur qui a été enregistré dans le serveur de nom de domaine par un administrateur réseau, ou bien le nom d'hôte correspondant à l'adresse IP du projecteur qui a été défini dans le fichier "HOSTS" de l'ordinateur utilisé.

(Exemple 1) Lorsque le nom d'hôte du projecteur a été défini à "pj.nec.co.jp"

`http://pj.nec.co.jp/index.html` est spécifié pour l'adresse ou dans la colonne de saisie de l'URL pour accéder aux fonctions de serveur HTTP.

(Exemple 2) Lorsque l'adresse IP du projecteur est "192.168.10.10"

`http://192.168.10.10/index.html` est spécifié pour l'adresse ou dans la colonne de saisie de l'URL pour accéder aux fonctions de serveur HTTP.

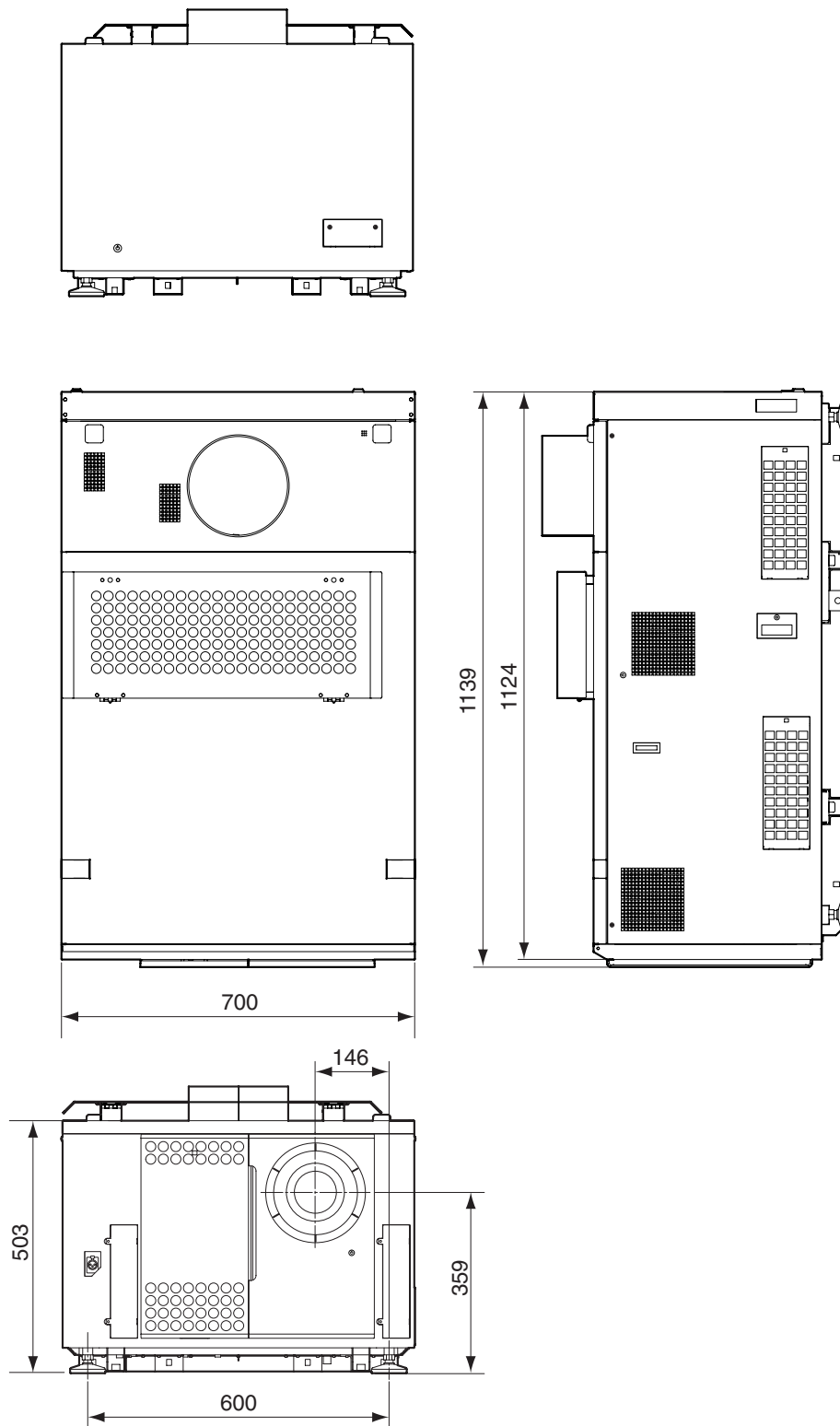
6-3-4. Structure du serveur HTTP



Power		<p>Commande l'alimentation de votre projecteur.</p> <ul style="list-style-type: none"> • On : Met le projecteur sous tension. • Off : Met le projecteur hors tension.
Title List		<p>Affiche les titres définis dans le projecteur (tels que le port d'entrée, le type d'écran, et le titre). Cliquez et le titre sera changé.</p>
Basic Control		<p>Affiche les éléments de commande de base.</p>
Lens	Shift	<p>▲ : Décale l'écran projeté vers le haut. ▼ : Décale l'écran projeté vers le bas. ◀ : Décale l'écran projeté vers la gauche. ▶ : Décale l'écran projeté vers la droite. ■ : Arrête le déplacement. On peut également interrompre le déplacement en cliquant plus d'une fois sur la même touche.</p>
	Zoom	<p>▲ : Exécute un zoom avant de l'objectif. ▼ : Exécute un zoom arrière de l'objectif. ■ : Arrête l'action de zoom. L'action de zoom peut également être arrêtée en cliquant plus d'une fois sur la même touche.</p>
	Focus	<p>▲ : Augmente la mise au point de l'objectif. ▼ : Diminue la mise au point de l'objectif. ■ : Arrête la mise au point. On peut également interrompre la mise au point en cliquant plus d'une fois sur la même touche.</p>
Mute	Picture	<p>Cliquez et l'obturateur se ferme et l'image projetée disparaît. Cliquez de nouveau et l'image sera projetée de nouveau.</p>
Projector Status		<p>Affiche la condition du projecteur.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Port : Affiche le port d'entrée du titre sélectionné. • Lamp Usage : Affiche le nombre d'heures d'utilisation de la lampe. • Lamp Power : Affiche la puissance de la lampe (%). • Error Status : Affiche le statut des erreurs se produisant dans le projecteur. • Refresh : Met à jour l'affichage des conditions suivantes.

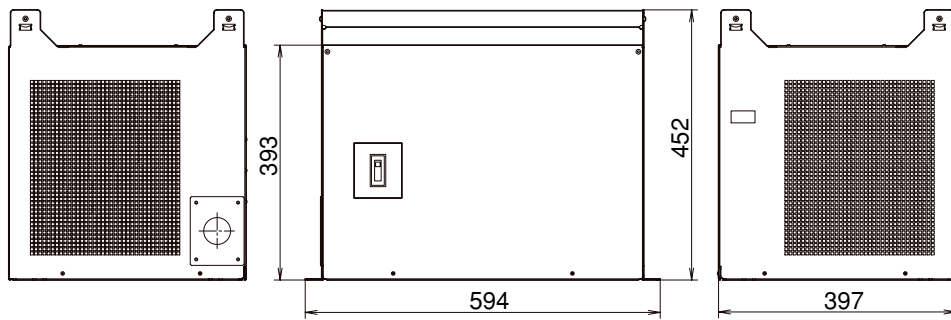
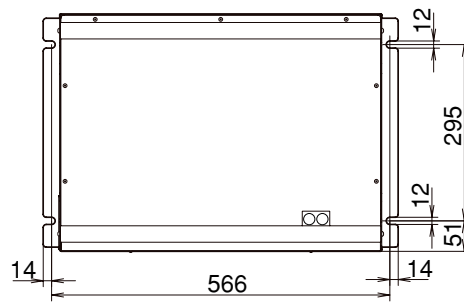
6-4. Dessin d'aperçu

6-4-1. Tête du projecteur (NC3200S)



Unités : mm

6-4-2. Alimentation de la lampe (NC-32PS01)



Unités : mm

6-5. Caractéristiques techniques

Numéro du modèle	NC3200S		
Mode de projection	3 puces DLP Cinema® (puce DC2K 1,25 pouce)		
Résolution du panneau	2048 x 1080		
Type de lampe	Lampe xenon 4,5/6,0/7,0 kW (Remarque 1)		
Tailles d'écran	15 m à 30 m (Largeur) (Dépend des conditions de configuration)		
Rapport de contraste	Plus de 2200 : 1		
Fonction de réglage de l'objectif	Commande du mouvement horizontal et vertical de l'objectif à moteur, Commande du zoom et de la mise au point à moteur, obturateur		
Ports d'entrée des signaux (Remarque 2)	Slot B	Carte d'entrée de signal (NC-80LB01) montée en standard SDI (4) BNC (SMPTE 292M, 372M) RGB NUMÉRIQUE (2) DVI-D 24broches (spécifications TMDS)	
	Slot A	Lors de l'expédition depuis l'usine : vide (pour montage de composants en option)	
Commande extérieure	RS-232C D-sub 9 broche x 1 Port GPIO D-sub 37 broche x 1 Miniprise stéréo du port d'entrée de la télécommande x 1 3D CTL D-sub 15 broche x 1 USB Type A x 1 Port de sécurité x 1 Port Ethernet G-bit RJ-45 x 1 Anamorphic Lens Turret control port x 1		
Tension d'alimentation	Tête du projecteur	CA 100 à 240 V, 50/60 Hz monophasé	
	Alimentation de la lampe	CA 200-230 V, 50/60 Hz triphasé (connexion en étoile) CA 380-415 V, 50/60 Hz triphasé (connexion en étoile) type commutateur	
Intensité en entrée	Tête du projecteur	7 A	
	Alimentation de la lampe	28 A (200 à 230 V), 17 A (380 à 415 V)	
Consommation	Tête du projecteur	0,7 kW	
	Alimentation de la lampe	9,7 kW	
Mode de refroidissement	Système à liquide de refroidissement, Système de refroidissement par air (comprend un filtre anti-poussière)		
Niveau de bruit	Moins de 66 dB		
Installation	Orientation : Bureau/Avant, Bureau/Arrière		
Poids net	Tête du projecteur	99 kg (sans l'objectif)	
	Alimentation de la lampe	52 kg	
Dimensions	Tête du projecteur	700 mm (L) x 1124 mm (P) x 503 mm (H) (Ne comprend pas les parties saillantes, comprend le pied)	
	Alimentation de la lampe	594 mm (L) x 397 mm (P) x 452 mm (H)	
Environnement	Température de service : 10°C à 35°C Humidité : 10-85% (sans condensation) Température de magasinage: -10°C à 50°C Humidité : 10-85%		
Réglementations	USA	<Sécurité> UL60950-1	<EMC> FCC Classe A
	Canada	CSA60950-1	ICES-003 Classe A
	Europe	EN60950-1	EN55022 Class A
			EN55024
	Océanie	IEC60950-1	AS/NZS CISPR.22 Classe A
	Japon	J60950	VCCI Classe A
	Asie	IEC60950-1	CISPR. 22

(Remarque 1) L'utilisation d'une lampe autre que les lampes optionnelles NEC aura pour conséquence une luminosité inférieure à celle des lampes optionnelles NEC. Si la luminosité est un critère important, nous vous recommandons d'utiliser les lampes optionnelles NEC.

NEC affichera sur sa page Internet les informations concernant les lampes, autres que les lampes optionnelles NEC, pouvant être installées. Veuillez noter que NEC ne garantit pas le bon fonctionnement et la fiabilité lorsque des lampes autres que les lampes optionnelles NEC sont installées.

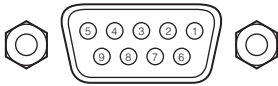
(Remarque 2) Outre les ports d'entrée décrits ci-dessus et qui sont montés à l'expédition de l'appareil, Image Media Block et Multi Media Switcher sont disponibles en tant que produits distincts en option. Une plus large gamme d'interfaces peut être prise en charge en les montant dans le slot A.

* Veuillez noter que l'apparence et les caractéristiques peuvent être modifiées sans avertissement préalable.

6-6. Affectations des broches et fonctions des bornes

6-6-1. Connecteur PC CONTROL (RS-232) (D-Sub 9 broches)

Il s'agit d'une interface RS-232C destinée à commander le projecteur depuis un PC. Le projecteur fonctionne comme un DCE (Equipement de communication de données). Utilisez donc un câble direct lors de la connexion à un PC.



N° de broche	Nom du signal RS-232C	Fonctions comme RS-232C	Opération de connecteur de projecteur
1	CD	Détection de porteur	Non utilisée (N.C.)
2	RXD	Données de réception	Emission de données à un dispositif externe
3	TXD	Données d'émission	Réception de données depuis un dispositif externe
4	DTR	Borne de données prête (Remarque 1)	Connexion à 6 broches
5	GND	Masse signal GND	Masse signal GND
6	DSR	Définition données prête (Remarque 1)	Connexion à 4 broches
7	RTS	Demande d'émission	SYSTEM (Remarque 2) : Hi-Z (Non utilisé) CINEMA (Remarque 2) : Hi-Z (Utilisé)
8	CTS	Emission disponible	SYSTEM (Remarque 2) : Fixé à -6,5 V (Non utilisé) CINEMA (Remarque 2) : $\pm 10,5$ V (Utilisé : dépend du statut de communication)
9	RI	Indicateur d'anneau	Non utilisée (N.C.)

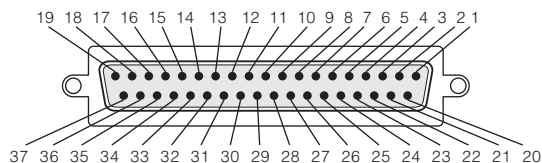
Remarque 1: n'utilisez pas les signaux DTR et DSR pendant la communication.

Remarque 2: les opérations des connecteurs varient en fonction du commutateur de signal de commande PC (CINEMA/SYSTEM). (En mode SYSTEM, n'utilisez pas les signaux RTS et CTS.)

6-6-2. Connecteur de commande externe (GP I/O) (D-Sub 37 broches)

Il est possible de commander le projecteur à l'aide d'un dispositif extérieur et de commander le dispositif extérieur depuis le projecteur en utilisant un connecteur de commande externe (GPIO : Ports d'entrée/sortie généraux). Chaque broche est séparée électriquement des circuits internes du projecteur par un photo-coupleur. 8 ports d'entrée et 8 ports de sortie sont disponibles.

Veuillez contacter votre revendeur/distributeur à propos de la manière de les utiliser.



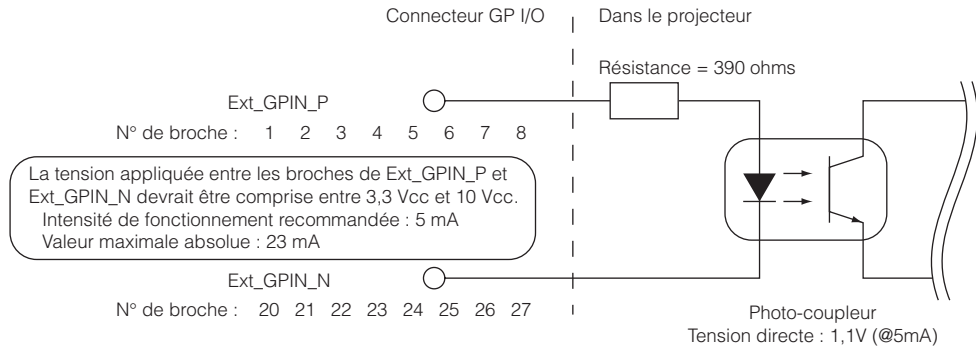
Vue des broches d'un connecteur femelle

N° de broche	Nom de signal	E/S	N° de broche	Nom de signal	E/S
1	GPIN1+ (Référence d'entrée G/D 3D +)	IN	20	GPIN1- (Référence d'entrée G/D 3D -)	IN
2	GPIN2+ (Référence d'affichage G/D 3D +)	IN	21	GPIN2- (Référence d'affichage G/D 3D -)	IN
3	GPIN3+ (réservé par le système)	IN	22	GPIN3- (réservé par le système)	IN
4	GPIN4+ (réservé par le système)	IN	23	GPIN4- (réservé par le système)	IN
5	EXT_GPIN1+ (Commande et sélection de titre +)	IN	24	EXT_GPIN1- (Commande et sélection de titre -)	IN
6	EXT_GPIN2+ (Commande et sélection de titre +)	IN	25	EXT_GPIN2- (Commande et sélection de titre -)	IN
7	EXT_GPIN3+ (Commande et sélection de titre +)	IN	26	EXT_GPIN3- (Commande et sélection de titre -)	IN
8	EXT_GPIN4+ (Commande et sélection de titre +)	IN	27	EXT_GPIN4- (Commande et sélection de titre -)	IN
9	GPOUT1+ (Référence de sortie externe G/D 3D +)	OUT	28	GPOUT1- (Référence de sortie externe G/D 3D -)	OUT
10	GPOUT2+ (réservé par le système)	OUT	29	GPOUT2- (réservé par le système)	OUT
11	GPOUT3+ (réservé par le système)	OUT	30	GPOUT3- (réservé par le système)	OUT
12	GPOUT4+ (Référence de sortie interne G/D 3D +)	OUT	31	GPOUT4- (Référence de sortie interne G/D 3D -)	OUT
13	EXT_GPOUT1+ (Projecteur prêt/occupé +)	OUT	32	EXT_GPOUT1- (Projecteur prêt/occupé -)	OUT
14	EXT_GPOUT2+ (État des erreurs du projecteur +)	OUT	33	EXT_GPOUT2- (État des erreurs du projecteur -)	OUT
15	EXT_GPOUT3+ (État de la lecture IMB +)	OUT	34	EXT_GPOUT3- (État de la lecture IMB -)	OUT
16	EXT_GPOUT4+ (Battement de cœur du projecteur +)	OUT	35	EXT_GPOUT4- (Battement de cœur du projecteur -)	OUT
17	NC (non connecté)	-	36	NC (non connecté)	-
18	GND	PWR	37	GND	PWR
19	GND	PWR	-	-	-

EXT_GPIN1 - EXT_GPIN4 : Vous pouvez commander le projecteur depuis l'extérieur par des combinaisons de signaux d'entrée (haut/bas). (Alimentation du projecteur/alimentation de la lampe/sourdine image/sélection de titre)

EXT_GPOUT1 - EXT_GPOUT4 : Les fonctions du tableau ci-dessus correspondent aux réglages par défaut. Vous pouvez modifier les fonctions attribuées.

Connecteur d'entrée



• **Utilisation de la commande GPIO**

L'impulsion momentanée "ON" vous permet de commander le projecteur. Pour permettre l'impulsion "ON", le maintenir pendant au moins 500 ms. Maintenir "OFF" pendant au moins 500 ms avant de commuter sur "ON". (Voir page 63)

Voici la liste de fonction pour commander le projecteur en utilisant le port GPIO.

N° de broche	Photo-coupleur Activé (ON) / Désactivé (OFF)				Fonction
1-20	ON/OFF				Signal d'entrée de synchronisation 3D G/D activé/désactivé
2-21	ON/OFF				Signal d'entrée de synchronisation de l'affichage 3D G/D activé/désactivé
3-22	-				Réservé par le système (utilisé en interne)
4-23	-				Réservé par le système (utilisé en interne)
5-24 6-25 7-26 8-27	8-27	7-26	6-25	5-24	Les fonctions suivantes s'appliquent en fonction de la combinaison des bornes d'entrée.
	OFF	OFF	OFF	ON	Alimentation activée
	OFF	OFF	ON	OFF	Alimentation désactivée
	OFF	OFF	ON	ON	Lampe activée
	OFF	ON	OFF	OFF	Lampe désactivée
	OFF	ON	OFF	ON	Obturbateur d'image activé
	OFF	ON	ON	OFF	Obturbateur d'image désactivé
	OFF	ON	ON	ON	Réservé par le système (utilisé en interne)
	ON	OFF	OFF	OFF	Sélectionne le titre enregistré dans la touche préprogrammée 1
	ON	OFF	OFF	ON	Sélectionne le titre enregistré dans la touche préprogrammée 2
	ON	OFF	ON	OFF	Sélectionne le titre enregistré dans la touche préprogrammée 3
	ON	OFF	ON	ON	Sélectionne le titre enregistré dans la touche préprogrammée 4
	ON	ON	OFF	OFF	Sélectionne le titre enregistré dans la touche préprogrammée 5
ON	ON	OFF	ON	Sélectionne le titre enregistré dans la touche préprogrammée 6	
ON	ON	ON	OFF	Sélectionne le titre enregistré dans la touche préprogrammée 7	
ON	ON	ON	ON	Sélectionne le titre enregistré dans la touche préprogrammée 8	

Exemple pour une image d'aspersion : Entrée activée sur 5-24 et 7-26 quand 6-25 et 8-27 sont désactivés.

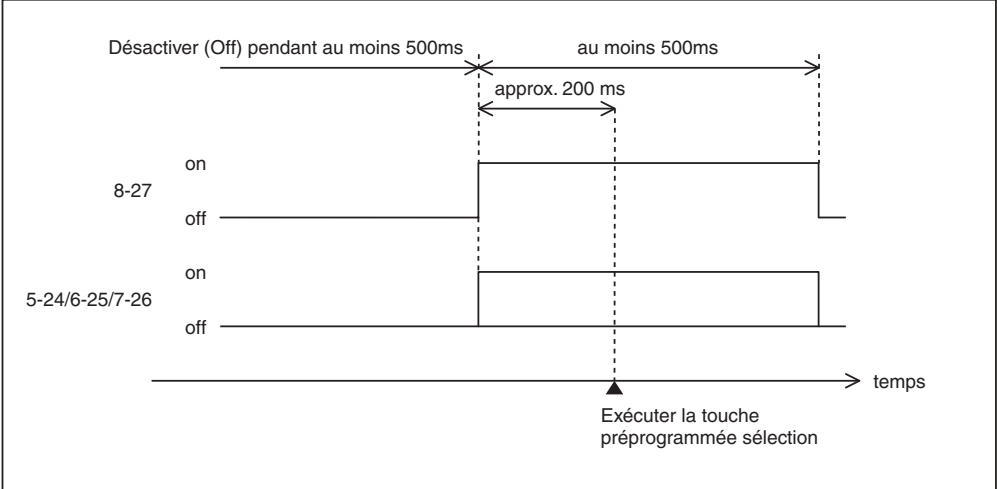
Exemple de sélection de touche préprogrammée 2 : Entrée activée sur 5-24 et 8-27 quand 6-25 et 7-26 sont désactivés.

REMARQUE

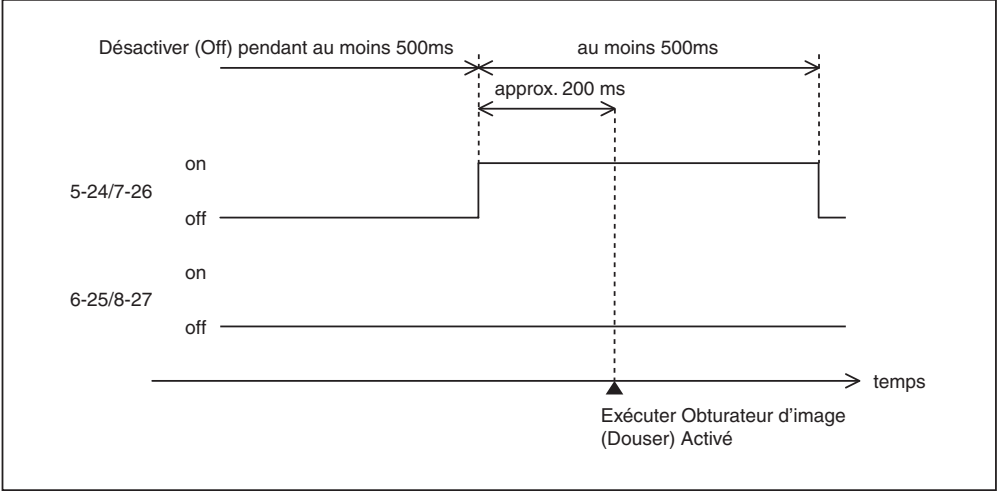
- La commande de fonctionnement arrivant du port GPI/O sera annulée lorsque le projecteur effectue d'autres tâches, tel que le refroidissement de la lampe et le titre de commutation.
- Régler tous les autres pins que ceux utilisés pour « OFF » (désactiver).
- La commande de fonctionnement est exécutée sur l'entrée continue de l'impulsion « ON » (activer) pendant à peu près 200 ms.

• Chronogramme de la commande GPIO

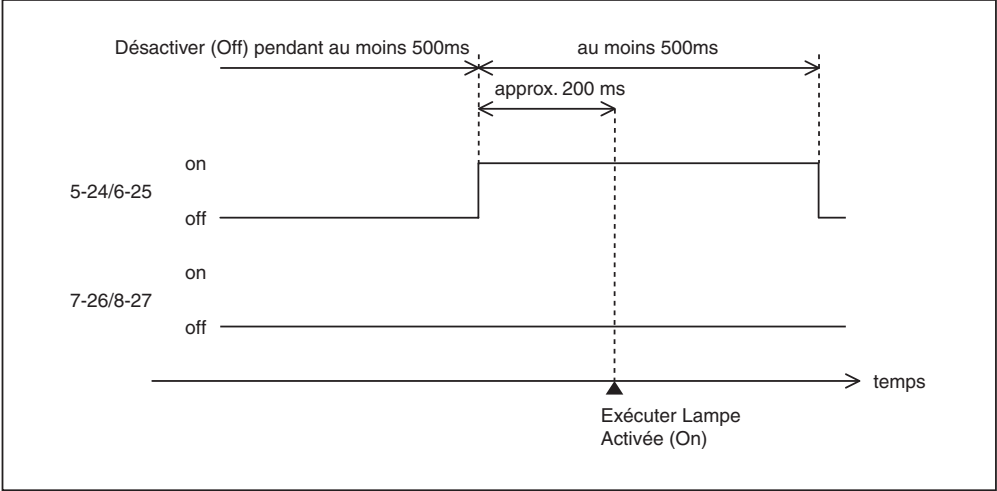
Exemple de touche préprogrammée Sélection



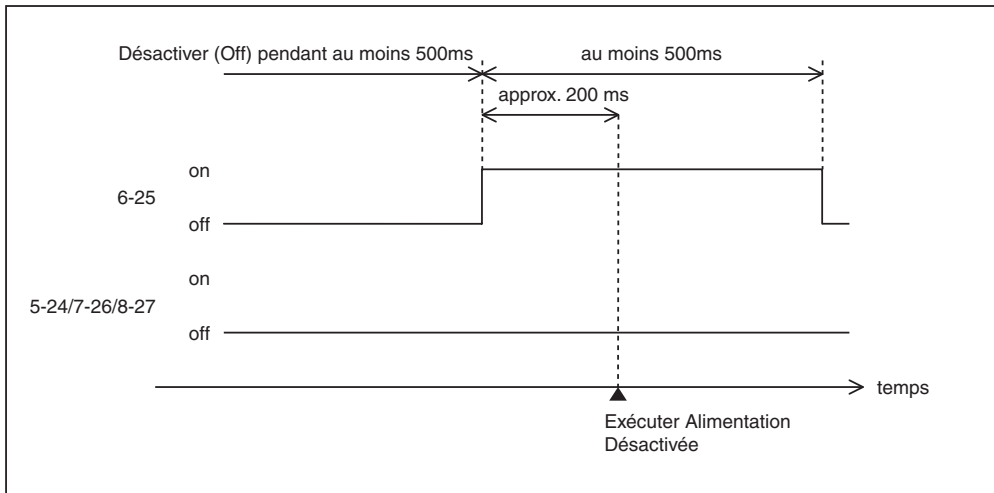
Exemple pour l'activation de l'obturateur d'image (Douser)



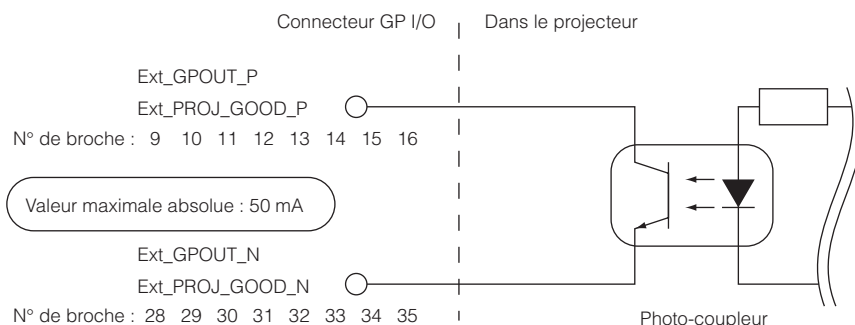
Exemple de Lampe Activée / Désactivée (On/Off)



Exemple de désactivation de l'alimentation



Connecteur de sortie



• Utilisation de la commande GPIO

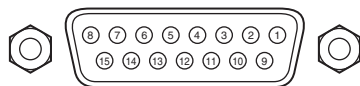
Vous pouvez utiliser la commande GPIO pour vérifier la condition du projecteur et les erreurs. Vous pouvez également utiliser la sortie comme déclencheur pour commander des appareils externes.

Les fonctions suivantes sont attribuées aux numéros de broche 13-32, 14-33, 15-34 et 16-35 (EXT_GPOUT1 - EXT_GPOUT4) comme valeurs par défaut. Vous pouvez modifier les fonctions attribuées.

N° de broche	Coupleur photo ON/OFF	Fonction
9-28	ON/OFF	Signal de sortie de synchronisation 3D G/D externe activé/désactivé
10-29	–	Réservé par le système (utilisé en interne)
11-30	–	Réservé par le système (utilisé en interne)
12-31	ON/OFF	Signal de sortie de synchronisation 3D G/D interne activé/désactivé
13-32	ON/OFF	Vérification de l'état de la commande GPIO ON : La commande (entrée) GPIO n'est pas disponible. OFF : La commande (entrée) GPIO est disponible.
14-33	ON/OFF	Vérification des erreurs ON : Erreur OFF : Pas d'erreur
15-34	ON/OFF	Vérification de l'état du bloc média ON : Le contenu est en cours de lecture OFF : Le contenu est arrêté/en pause
16-35	ON/OFF	Vérification de la condition (battement de coeur) ON et OFF sont émis en alternance lorsque les opérations sont normales.

6-6-3. Connecteur 3D (D-sub 15 broches)

Il permet de connecter un système d'imagerie 3D au projecteur.



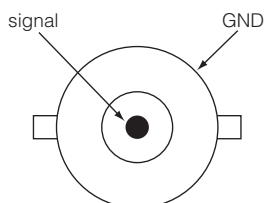
Vue des broches d'un connecteur femelle

N° de broche	Nom de signal	E/S	Fonction
1	+12V	PWR	Fournit l'alimentation (+12 V) au système d'imagerie 3D
2	GNDC	GND	Masse
3	GNDC	GND	Masse
4	RS232_RX	IN	Transmission de données à partir du système d'imagerie 3D (1200 bauds, 8 bits, pas de parité)
5	RS232_TX	OUT	Transmission de données vers le système d'imagerie 3D (1200 bauds, 8 bits, pas de parité)
6	CONN_3D_MODE+	OUT	État du mode 3D (+) (Connecte le collecteur du transistor de sortie au coupleur photo à l'intérieur du projecteur)
7	CONN_SYNC+	OUT	Commutation du signal de synchronisation G/D 3D (+) (Connecte le collecteur du transistor de sortie au coupleur photo à l'intérieur du projecteur)
8	3D_INPUT_REFERENCE+	IN	Signal de synchronisation G/D 3D (+) (Connecte l'anode de la diode d'entrée au coupleur photo à l'intérieur du projecteur)
9	+12V	PWR	Fournit l'alimentation (+12 V) au système d'imagerie 3D
10	3D_INPUT_REFERENCE-	IN	Signal de synchronisation G/D 3D (-) (Connecte la cathode de la diode d'entrée au coupleur photo à l'intérieur du projecteur)
11	3D_DISPLAY_REFERENCE+	IN	Signal de synchronisation de l'affichage G/D 3D (+) (Connecte l'anode de la diode d'entrée au coupleur photo à l'intérieur du projecteur)
12	3D_DISPLAY_REFERENCE-	IN	Signal de synchronisation de l'affichage G/D 3D (-) (Connecte la cathode de la diode d'entrée au coupleur photo à l'intérieur du projecteur)
13	CONN_3D_MODE-	OUT	État du mode 3D (-) (Connecte l'émetteur du transistor de sortie au coupleur photo à l'intérieur du projecteur)
14	CONN_SYNC-	OUT	Commutation du signal de synchronisation G/D 3D (-) (Connecte l'émetteur du transistor de sortie au coupleur photo à l'intérieur du projecteur)
15	N/C	-	Non utilisé

6-6-4. SDI-A, SDI-B, SDI-C, SDI-D (connecteur d'entrée HD-SDI) (BNC)

Il s'agit d'un connecteur d'entrée de signal (SMPTE 292/HDSDI) pour CINEMA.

Le SMPTE 292/HD-SDI transfère des signaux HDTV avec des signaux en série numériques de 1,5 GHz. Vous devez donc utiliser un câble coaxial de 75 ohms ayant une épaisseur et des caractéristiques supérieures à 5C-FB, et utiliser un BNC pour le connecteur.

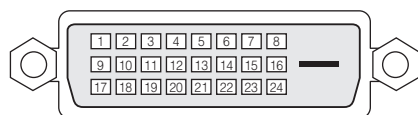


6-6-5. DVI-A, DVI-B (Connecteur d'entrée numérique DVI) (DVI-D 24 broches)

Il s'agit d'un connecteur d'entrée DVI à liaison simple conforme à la détection de connexion à chaud (HPD, Hot plug detect).

Utilisez un câble à liaison simple. Du bruit peut être généré dans la vidéo si vous utilisez un câble à liaison double.

Les données EDID sont disponibles même lorsque le projecteur est hors tension.



Vue des broches d'un connecteur femelle

N° de broche	Nom de signal	N° de broche	Nom de signal
1	Données TMDS 2-	13	Non utilisée
2	Données TMDS 2+	14	Alimentation +5V
3	Blindage données TMDS 2	15	Masse
4	Non utilisée	16	Hot Plug Detect*
5	Non utilisée	17	Données TMDS 0-
6	Horloge DDC	18	Données TMDS 0+
7	Données DDC	19	Ecran données TMDS 0
8	Non utilisée	20	Non utilisée
9	Données TMDS 1-	21	Non utilisée
10	Données TMDS 1+	22	Blindage horloge TMDS
11	Blindage données TMDS 1	23	Horloge TMDS +
12	Non utilisée	24	Horloge TMDS -

6-7. Liste des produits connexes

Nom du produit		Nom du modèle
Objectif	Objectif zoom 1,25 à 1,45	L2K-12ZM
	Objectif zoom 1,45 à 1,8	L2K-14ZM
	Objectif zoom 1,44 à 2,05	NC-50LS14Z
	Objectif zoom 1,6 à 2,4	NC-50LS16Z
	Objectif zoom 1,8 à 2,4	L2K-18ZM
	Objectif zoom 1,8 à 3,0	NC-50LS18Z
	Objectif zoom 2,2 à 3,0	L2K-22ZM
	Objectif zoom 2,15 à 3,6	NC-50LS21Z
	Objectif zoom 3,0 à 4,3	L2K-30ZM
	Convertisseur d'objectif large X 1,26	NC-80LS13F
Tourelle motorisée pour objectif anamorphoseur	Tourelle motorisée	NC-AT02
Lampe	Lampe 4,5 kW	NC-LP4501
	Lampe 6,0 kW	NC-LP6001
	Lampe 7,0 kW	NC-55LP701
Socle spécialisé	Piédestal	NC-PD02
Filtre à air de rechange	Filtre à air (pour la lampe)	NC-80AF01
	Filtre à air (pour la projecteur)	NC-80AF02
Commutateur multimédia de type intégré	Commutateur multimédia de type intégré	MM3000B
Carte d'interface (DVI HDCP)	Carte d'interface DVI (HDCP)	MM-70DV01
Carte d'interface (SDI)	Carte d'entrée SDI	MM-SDI
Carte d'interface (RGB)	Carte d'entrée analogique RGB	MM-RGB
Carte d'interface (VIDEO)	Carte d'entrée vidéo	MM-VIDEO

(MEMO)

