

BARCO

BARCO PROJECTION SYSTEMS

BARCO **SLM G5**
Performer

R9001890
R9001899

NOTICE D'INSTRUCTIONS

Par suite du développement constant de nos produits, nous nous réservons le droit de procéder sans préavis à toutes modifications.

Produit par BARCO NV, juin 2001
Tous droits réservés

Les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs.

BARCO n.v./Projection Systems

Noordlaan 5
B-8520 Kurne
Belgique

Tél : +32/56/368211

Fax : +32/56/351651

E-mail (messagerie électronique): sales.bps@barco.com

Visitez notre site Web : <http://www.barco.com>

Imprimé en Belgique



SOMMAIRE

SOMMAIRE	I-1
PRESCRIPTIONS DE SECURITÉ DES PROJECTEURS SLM.....	1
Avertissements	1
Prévenir les accidents	1
Prévenir les dommages au projecteur	1
Comment éliminer les risques d'explosion	1
Federal Communication Commission	1
La réglementation FCC (Federal Communication Commission)	1
Remarque	1
EMBALLAGE ET DIMENSIONS	2-1
Emballage du projecteur	2-1
Procédé d'emballage	2-1
Valise	2-1
Carton	2-1
Déballage	2-1
Conseil	2-1
Contenu de l'emballage	2-1
Contenu de l'emballage	2-1
Emballage de la lentille	2-2
Type d'emballage	2-2
Boîtier	2-2
Dimensions	2-2
MISE EN ŒUVRE	3-1
Instructions de mise en œuvre	3-1
Conditions de température ambiante	3-1
Conditions d'humidité	3-1
Environnement	3-1
Vérification des conditions ambiantes	3-1
Attention spécial pour faisceau laser	3-1
Quel type d'écran ?	3-1
Déterminer les dimensions de l'image	3-2
Déterminer les dimensions de l'image	3-2
Configurations du projecteur	3-2
Quelle configuration utiliser ?	3-2
Positionner le projecteur	3-2
Zone de sécurité autour du projecteur	3-4
Réajuster la position de la lampe dans le corps de la lampe de projection	3-4
Lentilles	3-5
Quelle lentille sélectionner	3-5
Gamme des lentilles	3-5
Formules pour calculer la distance du projecteur	3-5
Comment installer un objectif	3-6
Nettoyer la lentille	3-7
Mise en place de la pile dans la télécommande	3-7
Conditionnement de la pile	3-7
Procéder comme suit	3-7
Empiler plusieurs projecteurs	3-8
Accessoires et points d'accrochage	3-9
Dispositifs d'accrochage	3-9
CONNECTIQUE	4-1
Connexion de l'alimentation au projecteur	4-1
Connexion du projecteur au secteur	4-1
Fusibles	4-1

Mise en service	4-1
Indication du temps de fonctionnement de la lampe	4-2
Avertissement sur le temps de fonctionnement de la lampe	4-2
Indication du flux lumineux de la lampe	4-2
Mise en veille	4-2
Mise hors tension	4-2
Connexion de l'entrée source	4-3
Entrées	4-3
Entrées, RCVDS05 ou VS05 connecté	4-3
Insertion du module d'entrée dans le projecteur	4-4
Ports non paramétrables (ports 1 & 2)	4-5
Entrée numérique série (slot 3 & 4)	4-7
Entrée HD-SDI (slot 3 & 4)	4-8
Connexions de communication	4-9
Connexions de communication disponibles	4-9
Connexions RS232	4-9
Entrée RS 232/422 et sortie RS232/422 du projecteur	4-9
Réglage du débit binaire (en bauds)	4-9
Port de communication destiné à la communication avec des périphériques	4-9
Connecter un RCVDS 05 au projecteur	4-9
Connecter un VS05 au projecteur	4-9
Connecter un récepteur IR à distance au projecteur	4-9
Sortie de marche	4-9
MISE EN SERVICE	5-1
Télécommande et clavier de commande intégré	5-1
Fonctionnalités	5-1
Légendes	5-2
Fonctionnement du projecteur	5-3
Mise en service	5-3
Indication du temps de fonctionnement de la lampe	5-3
Avertissement sur le temps de fonctionnement de la lampe	5-3
Indication du flux lumineux de la lampe	5-4
Mise en veille	5-4
Mise hors tension	5-4
DMD : erreur de température	5-4
Modification rapide des paramètres	5-4
Modification rapide de la langue	5-4
Réglage rapide de la lentille	5-4
Changement rapide de la couleur à l'écran	5-5
Comment se servir de la télécommande	5-6
Pointer vers l'écran réflecteur	5-6
Entrées à distance par câble	5-6
Entrée par câble au connecteur XLR	5-7
Directement aux capteurs IR	5-7
L'adresse du projecteur	5-8
Pourquoi une adresse projecteur	5-8
Régler une adresse individuelle de projecteur	5-8
La commande d'un ou plusieurs projecteurs	5-8
Précaution préalable à l'utilisation de la télécommande	5-8
Afficher l'adresse du projecteur à l'écran	5-8
Saisir une adresse dans la télécommande	5-9
Paramétrer le projecteur	5-9
Sélection d'entrée	5-9
Réglages de l'image	5-9
La touche Pause	5-10
La touche Mise en veille	5-10
ACCÉDER AU MODE RÉGLAGE	6-1
Le mode de réglage	6-1
Mise en service	6-1
Techniques	6-1
Protection par mot de passe	6-1
Saisir le mot de passe	6-1
Remarque	6-2
Fournir son mot de passe	6-2
L'affichage des menus à l'afficheur LCD incorporé du projecteur	6-2

ACCÈS ALÉATOIRE AU MODE DE RÉGLAGE	7-1
Accès aléatoire au menu Mode réglage	7-1
Démarrage	7-1
Arborseceance	7-1
Service Image	7-2
Connecter une nouvelle source	7-2
Accéder au service Fichier	7-2
Actions au niveau des fichiers	7-2
Morphologie des noms de fichier	7-2
La commande Charger fichier	7-3
Accéder à la commande Charger fichier	7-3
Comment accéder à un fichier ?	7-3
L'image n'est pas parfaite	7-3
La commande Éditer	7-4
Que permet le menu Editer ?	7-4
Comment lancer le menu Editer ?	7-4
Quels éléments peuvent être affichés ?	7-4
Comment modifier les paramètres ?	7-4
Comment obtenir les valeurs optimum du paramètre affiché ?	7-5
Renommer un fichier	7-6
Technique	7-6
Comment modifier les caractères ?	7-7
Copier un fichier	7-7
Technique	7-7
Comment modifier les caractères ?	7-7
La commande Effacer	7-8
Technique	7-8
La commande Options	7-8
Technique	7-8
Tri de fichiers	7-8
Charger Fichier	7-8
Le sous-menu Correction image	7-9
Technique	7-9
Quels éléments peuvent être réglés ?	7-9
L'option CTI ON/OFF (amélioration des transitions couleurs)	7-9
CTI	7-9
Comment modifier les paramètres CTI ?	7-9
Remarque	7-9
L'option Équilibrage couleur	7-10
Technique	7-10
Températures de couleur disponibles	7-10
Modifier la température de couleur	7-10
Balance personnalisée	7-10
L'option Correction du gamma	7-10
Que permet cette option ?	7-10
Comment modifier la gamme ?	7-11
L'option Décodage EBU/IRE	7-11
Remarque	7-11
Que permet cette option ?	7-11
Comment la sélectionner ?	7-11
L'option Dynamic Color Depth (Augmentation dynamique du contraste des nuances de couleurs)	7-11
Objectif	7-11
Pour modifier l'augmentation dynamique, procéder comme suit	7-11
L'option Noise Reduction (Réduction de bruit)	7-12
Objectif	7-12
Pour modifier la valeur de réduction de bruit, procéder comme suit	7-12
L'option Niveau des Entrées	7-12
Pourquoi régler le niveau des entrées ?	7-12
Comment régler le niveau des entrées ?	7-12
L'option Géométrie	7-13
Accéder aux réglages de géométrie	7-13
Quels réglages de géométrie sont possibles ?	7-13
Comment modifier un réglage ?	7-13
L'option Centrage de l'image (appelée encore Phase H et Centre V)	7-13
Que permet cette option ?	7-13
Déplacer l'image	7-13
L'option Taille de l'image (appelée encore Taille H et Taille V)	7-14
Que permet cette option	7-14

Régler la taille	7-14
L'option Blanking (période de blocage du tube)	7-15
Que permet cette option	7-15
Paramètres de blanking	7-15
Paramétrer le blanking	7-15
L'option Taux d'aspect	7-16
Que permet cette option	7-16
Comment changer le taux d'aspect	7-16
MODE D'INSTALLATION	8-1
Mode d'installation	8-1
Technique	8-1
Slots d'entrée	8-1
Que permet cette option	8-1
Technique	8-1
Configurations possibles des ports non paramétrables 1 & 2	8-1
Que se passe-t-il lorsqu'un RCVDS ou VS05 est connecté au projecteur ?	8-2
L'option Périphériques 800	8-2
Que peut-on installer	8-2
Définir le module de sortie du RCVDS05	8-2
Définir le protocole de communication à infrarouges	8-3
L'option Configuration	8-3
Les configurations d'installation	8-3
Régler la configuration correcte	8-3
L'option Couleur OSD	8-3
Que permet cette option	8-3
Comment modifier le réglage des couleurs	8-4
L'option Aucun signal	8-4
Que se passe-t-il	8-4
Modifier la couleur d'arrière-plan	8-4
Modifier les paramètres de mise hors service	8-4
Modifier le temps avant arrêt	8-5
L'option Mires internes	8-5
Que permettent ces mires internes	8-5
Comment sélectionner une mire interne	8-5
Remarque	8-6
L'option Réglages de lentille	8-6
Que permet cette option	8-6
Zoom/Focus/Centrage	8-6
Comment effectuer un zoom/focus	8-6
Comment centrer l'image	8-7
Options	8-7
Les touches d'accès rapide	8-7
Que permet cette option	8-7
Comment faire apparaître cet aperçu	8-7
Menu Disposition des menus	8-8
Que permet cette fonction	8-8
Comment accéder à l'option de disposition des menus	8-8
MODE SERVICE	9-1
Accéder au mode Service	9-1
Arborescence du mode service	9-1
L'option Identification	9-2
Comment accéder aux identifications	9-2
Les données qui s'affichent	9-2
Description détaillée	9-2
L'option Modifier mot de passe	9-3
Comment valider/invalider l'option de mot de passe	9-3
Les différents types de mots de passe	9-3
Comment modifier le mot de passe	9-4
Liste de gestion d'accès	9-4
L'option Changer de langue	9-5
Technique	9-5
L'option Changer l'adresse du projecteur	9-5
Comment changer cette adresse	9-5
Saisir la nouvelle adresse	9-5
L'option Communication série	9-5

Accéder à l'option Communication série	9-5
Configurer le débit binaire	9-6
Gamme des débits binaires	9-6
Installer l'interface standard	9-6
Terminaison RS422	9-6
L'option Lampe	9-7
Informations à propos de la lampe	9-7
Comment afficher ces informations	9-7
Les paramètres en détail	9-7
Comment valider ou invalider l'option de flux lumineux constant	9-7
L'option Logo BARCO	9-7
Que permet cette option	9-7
Comment ajouter des réglages ou les modifier	9-7
Réglages disponibles	9-8
Colmatages (compléments)	9-8
Disponibilité	9-8
L'option Réglage du niveau des entrées	9-8
Avertissement	9-8
Procédure	9-8
L'option Diagnostics	9-9
Que permet cette option	9-9
Comment accéder aux diagnostics	9-9
L'option Diagnostics I²C	9-9
Accéder à l'option Diagnostics I ² C	9-9
Formatteur	9-9
Accéder à l'aperçu du fonctionnement du formatteur	9-9
TOUCHES DE FONCTION	10-1
Touches de fonction	10-1
Touches de fonction : un environnement convivial	10-1
Comment affecter une fonctionnalité à une touche de fonction	10-1
MODES D'AFFICHAGE D'USINE	A-1
INDEX	B-1

1

PRESCRIPTIONS DE SECURITÉ DES PROJECTEURS SLM

Avertissements

Prévenir les accidents

Le client ne doit jamais essayer de démonter le corps de la lampe de projection ou de s'en débarrasser autrement qu'en le renvoyant à BARCO.

Afin d'éviter tout accident ou dommage personnel, lisez toujours le présent manuel et les étiquettes placées sur l'appareil avant de brancher une prise murale ou de régler le projecteur.

Faites attention au poids du projecteur. Afin d'éviter tout accident, 2 personnes au minimum sont nécessaires pour le transporter.

Ne JAMAIS regarder dans la lentille ! En raison de sa luminescence élevée, elle est susceptible de provoquer des lésions oculaires.

Avant d'essayer d'enlever un cache de protection du projecteur, veillez à éteindre et à débrancher celui-ci de la prise murale.

Lorsque vous procédez à des réglages sur un projecteur monté au plafond, veillez à établir une zone de sécurité afin d'éviter tout accident dû à la chute d'objet ou de l'appareil.

Consulter un ingénieur civil sous risque de fixer le support à une structure impropre à une fixation d'un projecteur en position suspendue. S'assurer que la structure peut supporter la charge maximum du projecteur.

Prévenir les dommages au projecteur

Si les filtres à air ne sont pas remplacés régulièrement, il est possible que le flux d'air à l'intérieur du projecteur soit interrompu, entraînant ainsi une surchauffe. La surchauffe peut entraîner l'arrêt du projecteur pendant son fonctionnement.

Afin d'assurer un passage d'air correct et de garantir le respect des exigences en matière de compatibilité électromagnétique (EMC), le projecteur doit toujours être utilisé avec ses caches de protection en place.

Veillez à ce que rien ne puisse couler ou tomber dans le projecteur. Si cela devait se produire, éteignez-le et débranchez-le immédiatement de la prise murale. N'utilisez plus le projecteur jusqu'à ce qu'il ait été examiné par du personnel d'entretien qualifié.

Le projecteur doit toujours être installé de manière à garantir le libre passage d'air dans ses arrivées d'air et l'évacuation de l'air chaud expulsé par son système de refroidissement. Il est préférable de ne placer aucun matériau sensible à la chaleur à proximité de l'évacuation d'air.

Apporter une attention toute particulière lorsque on utilise un projecteur DLP et un équipement laser performant dans la même salle. Un faisceau laser venant frapper directement ou indirectement la lentille de projection peut endommager sérieusement les micros miroirs numériques (TM). Dans ce cas, la garantie est annulée.

Comment éliminer les risques d'explosion

Risque d'explosion en cas d'inversion de polarité.

Lors du remplacement, veillez à n'utiliser que des batteries de caractéristiques et de qualité identiques recommandées par le fabricant. La mise au rebut adéquate des batteries est requise. Consulter les instructions du fabricant.

Federal Communication Commission

La réglementation FCC (Federal Communication Commission)

Cet appareil, ayant été soumis aux essais exigés, a été déclaré conforme à la norme définissant les appareils numériques de la Classe A, dans le cadre de la réglementation FCC (Part 15 notamment). Ce règlement a pour but d'établir des normes visant à protéger les installations mises en exploitation commerciale, contre toute perturbation majeure des signaux radio et télévision. Cet équipement produit et consomme une énergie radioélectrique. Aussi, des interférences de réception peuvent se produire, si l'appareil n'est pas installé et utilisé conformément aux règles définies par Barco. Dans le cadre d'un usage domestique, des interférences peuvent se produire. Le cas échéant, l'utilisateur devra prendre toutes les mesures nécessaires pour les amoindrir, à ses propres frais.

Remarque

Lisez également les prescriptions de sécurité du manuel séparé (R5976125).

2

EMBALLAGE ET DIMENSIONS

Emballage du projecteur

Procédé d'emballage

Le projecteur peut être emballé de deux différentes manières:

- dans une valise ou
- dans une boîte en carton.

Valise

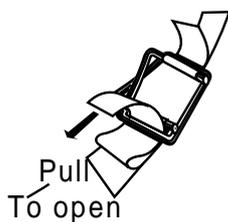
Le projecteur est emballé dans une valise.

Carton

Afin d'éviter tout endommagement durant le transport, le projecteur est entouré de mousse, placé sur une palette en bois et enfermé dans une solide boîte en carton dur. L'emballage est ensuite fixé avec des pinces à bandes de serrage et de fixation.

Déballage

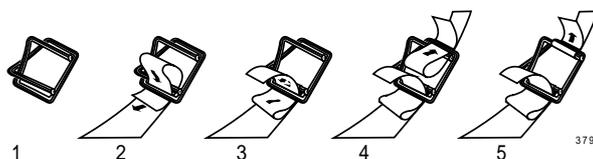
En premier lieu, débloquez les pinces de fixation et enlevez les bandes de serrage. Procédez comme indiqué sur le schéma.



Etant donné que le projecteur est fixé sur une palette en bois, il est nécessaire de dévisser les huit boulons de fixation. Utilisez une clé de 13 mm pour enlever ces boulons.

Sortez le projecteur de son emballage de transport en le soulevant par ses poignées et posez-le sur le sol ou sur une table.

Attention : en raison de son poids (46,5 kg), le projecteur doit être soulevé par deux personnes, une à chaque côté et en se servant des poignées. Nous vous conseillons d'utiliser les méthodes adéquates pour soulever le projecteur afin d'éviter tout risque de mal de dos.



Conseil

Conservez le carton de transport et les matériaux d'emballage originaux, ils seront nécessaires si vous devez transporter votre projecteur. Pour une protection maximum, réemballez votre projecteur comme il était emballé à la sortie d'usine.

Contenu de l'emballage

- 1 BARCO SLM G5 (poids \pm 46,5 kg, 102,5 lbs)
- 1 télécommande + 1 pile
- 1 cordon secteur
- 1 notice d'instructions
- 1 notice d'instructions de sécurité

Emballage de la lentille

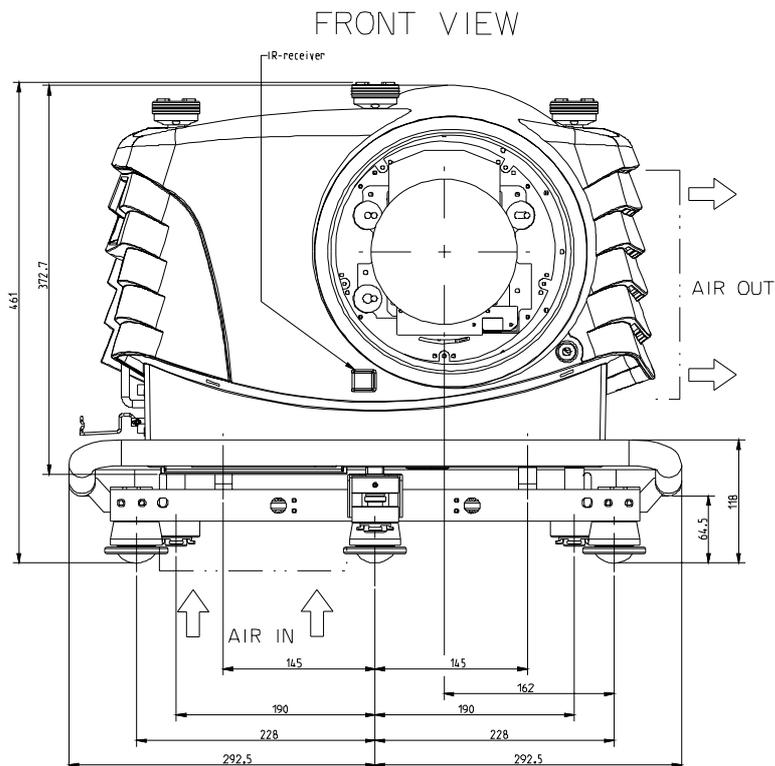
Type d'emballage

Les lentilles sont disponibles individuellement.
Elles sont emballées dans des boîtes en carton.

Boîtier

Dimensions

Les dimensions sont indiquées en mm
25,4 mm = 1"



3

MISE EN ŒUVRE

Instructions de mise en œuvre

Conditions de température ambiante

La grandeur de l'image, la lumière ambiante, l'emplacement du projecteur et le type d'écran sont des critères de choix importants.

Température de fonctionnement

Plage de température d'exploitation : entre 0°C (32°F) et 40°C (104°F).

Le projecteur ne fonctionnera pas lorsque la température ambiante dépasse les limites mentionnées ci-dessus.

Température de stockage: -35 °C à + 65 °C (-25.6°F à 149°F)

Conditions d'humidité

Stockage : HR 0 - 98%, sans condensation

Fonctionnement : HR 0 - 95%, sans condensation

Environnement

Éviter de placer le projecteur à proximité de toute source de chaleur (telle radiateurs ou tout appareil de chauffage), ou dans endroit exposé aux rayons du soleil. Protéger le projecteur de toute source d'humidité (telle la pluie, la neige, évier, lavabos, ...). Éviter d'utiliser l'appareil dans des endroits poussiéreux. Signalons, pour mémoire, que la chaleur monte. Veiller donc à ce que la température au plafond ne dépasse pas la température d'utilisation.

Vérification des conditions ambiantes

Attention aux environnements pollués !

Un projecteur doit toujours être installé de façon à ce que l'air puisse circuler librement au droit de ses ouïes d'aération.

Lorsque l'appareil est appelé à être monté dans un environnement pollué notamment par de la fumée ou autres émanations en provenance de machines formant un dépôt graisseux susceptible d'altérer les lentilles et les dispositifs électroniques et donc les performances du projecteur, il est indispensable de filtrer l'air ambiant avant qu'il ne soit trop tard. Il s'agit donc d'installer dans le local un épurateur d'air ou, si ce n'est pas possible, d'envisager d'installer le projecteur dans un autre endroit où l'air n'est pas pollué.

Pour nettoyer les lentilles, nous conseillons d'utiliser uniquement le kit de nettoyage spécialement conçu à cet effet et de ne surtout jamais avoir recours à des détergents industriels corrosifs qui risquent d'altérer le revêtement des lentilles et les composants optoélectroniques particulièrement délicats.

L'absence de mesures de précaution visant à protéger le projecteur contre les dangers d'une exposition prolongée à de l'air contaminé se traduira par un endommagement, sérieux et irrémédiable, des composants optiques internes.

Les dégâts occasionnés par une telle négligence ne sont pas couverts par la garantie d'usine et peuvent même donner lieu à une annulation de celle-ci.

Dans ce cas, tous les frais de réparation seront entièrement à charge du client. C'est au client et non au fabricant du projecteur de protéger ce dernier contre la présence dans l'air de particules nuisibles.

En cas de négligence délibérée ou d'usage impropre, le fabricant se réserve le droit de refuser de procéder aux réparations qui s'imposent.

Attention spécial pour faisceau laser.

Cas spécial quand on utilise un projecteur DLP et un équipement laser performant dans la même salle. Un faisceau laser venant frapper directement ou indirectement la lentille de projection peut endommager sérieusement les micros miroirs numériques (TM) dans quel cas, il y a perte de garantie.

Quel type d'écran ?

Deux types d'écran sont principalement utilisés : les écrans à projection frontale et les écrans à projection rétro.

Les écrans sont évalués en fonction de la quantité de lumière qu'ils reflètent (ou qu'ils transmettent, dans le cas de rétroprojecteurs). Le terme utilisé dans ce contexte est le *gain* (terme francisé : saturation du rouge/vert) de l'écran. Tant les écrans à projection frontale que les écrans à projection rétro sont pondérés en terme de saturation, couvrant une palette allant d'un facteur 1 (x1) pour un écran blanc mat, à un facteur 10 (x10) ou plus pour un écran recouvert d'une couche réfléchissante (aluminium). Les préférences personnelles et l'angle de vue souhaité contribuent largement au choix de la saturation.

L'emplacement des spectateurs conditionne largement le degré de saturation : une saturation élevée fournira une image nettement plus brillante, mais ce au détriment de l'angle de vue qui se voit diminuer.

Quel que soit le type d'écran utilisé, il est important que la hauteur de votre écran soit suffisante pour afficher les images dans les proportions voulues. Si la hauteur est insuffisante, vous serez obligé de réduire la taille générale de l'image afin que celle-ci s'affiche entièrement sur votre écran.

Pour de plus amples informations, veuillez contacter votre revendeur.

Déterminer les dimensions de l'image

Le projecteur présente une zone d'affichage de 1,00 m (3,3 pi) minimum à 15 m (49,2 pi) maximum selon les conditions lumineuses ambiantes, le taux d'aspect étant de 4:3.

Configurations du projecteur

Quelle configuration utiliser ?

Ce projecteur permet la projection d'images en quatre configurations différentes : installation plafond/projection rétro, installation sur table/projection rétro, installation plafond/projection directe, sur table/projection directe.

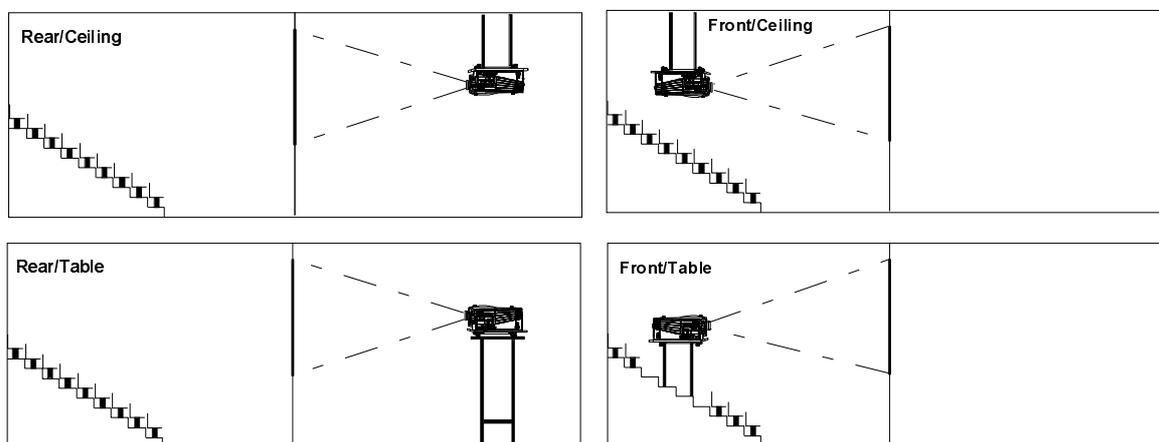


Image 1

Positionner le projecteur

Il est préférable d'installer le projecteur perpendiculairement à l'écran à une distance PD et de niveau dans les deux directions. Quatre positions de montage sont possibles.

Sachez que le projecteur pèse 46,5 kg sans les lentilles de projection. Deux personnes sont donc nécessaires pour porter le projecteur par les poignées.

La position de montage reprise ci-dessus est celle d'une position de lentille nominale.

Lorsque vous placez le projecteur sur trois pieds réglables, tournez-les afin de mettre le projecteur de niveau.

Glossaire des abréviations utilisées dans les figures d'encombrement

B : Distance entre le plafond et le sommet de l'écran, ou entre le sol et le fond de l'écran.

A = 299 mm, distance du milieu de la lentille (en position nominale) jusqu'au côté inférieur du projecteur. Le projecteur peut être déporté d'une distance de -1,8 mm vers le bas et de 8,5 mm vers le haut, et de 6,2 mm vers la droite et la gauche.

CD : Distance totale entre le projecteur et le plafond, ou entre le projecteur et le sol

SW : Largeur d'écran

SH : Hauteur d'écran (revient à la hauteur de l'image)

PD : Distance du projecteur (distance entre l'appareil et l'écran)

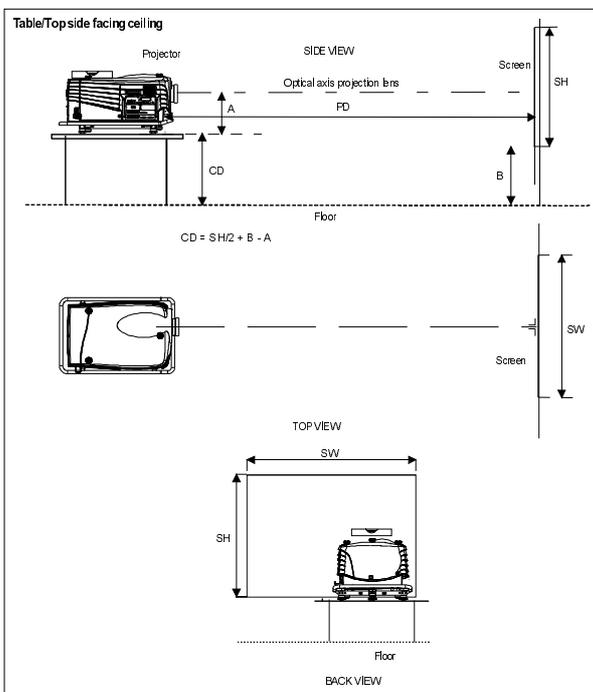


Image 2

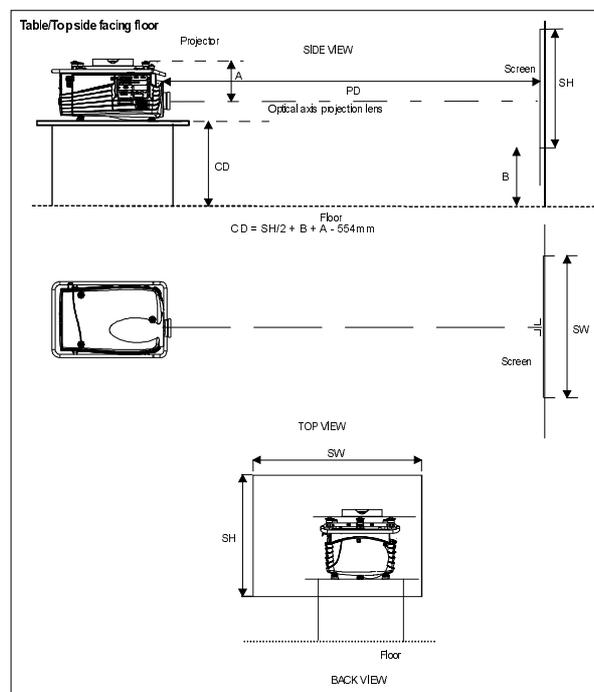


Image 3

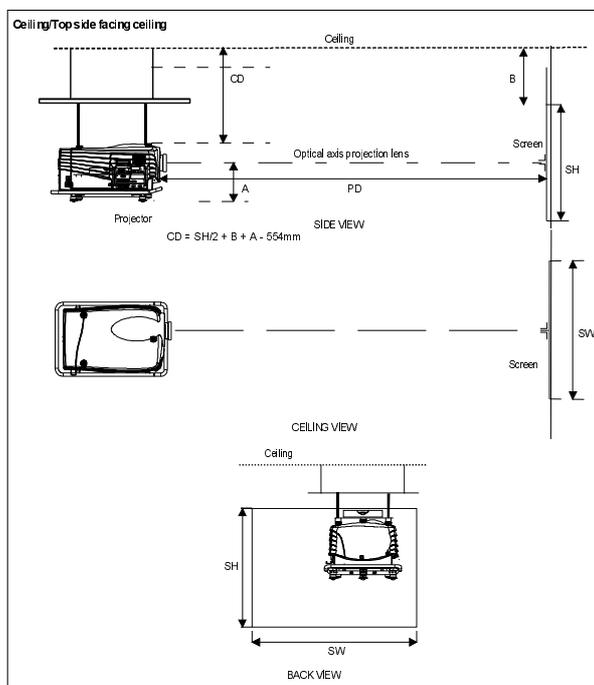


Image 4

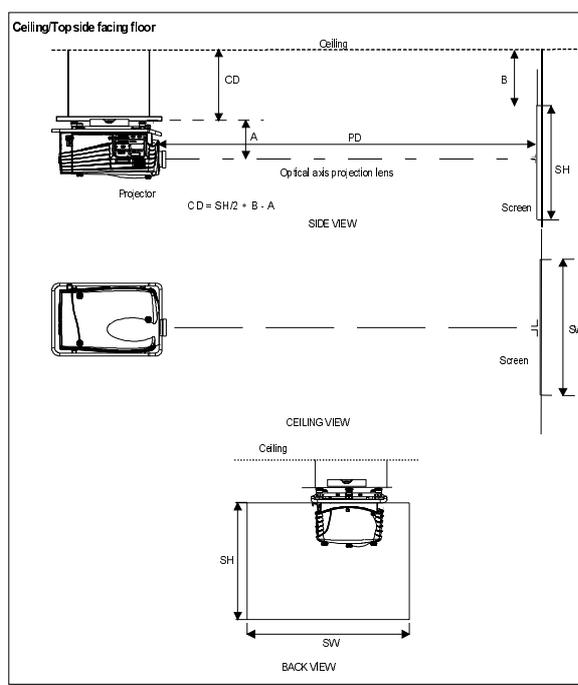


Image 5

Zone de sécurité autour du projecteur

Veillez à ce que le projecteur soit positionné de manière à ne pas obstruer les arrivées d'air du système de refroidissement. Laissez une zone de sécurité d'environ 1 mètre de part et d'autre du projecteur.

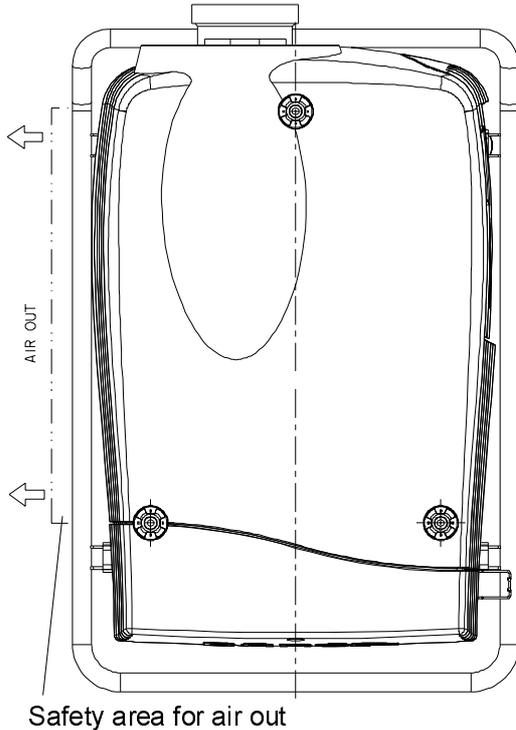


Image6

Réajuster la position de la lampe dans le corps de la lampe de projection

À force, le rendement lumineux de la lampe va diminuer, ce qui entraîne un affaiblissement du rendement lumineux à l'écran. Cette diminution peut être compensée en réajustant la position de la lampe.

Etant donné que le projecteur doit être ouvert, il est impératif que cette opération soit effectuée par un technicien de service qualifié. Procéder comme suit.

- 1 Du côté des entrées, tourner d'un quart de tour le boulon de fixation en sens inverse des aiguilles d'une montre.
- 2 Basculer le couvercle vers la gauche et le retirer.
- 3 Accéder au mode *Réglage* et sélectionner *Service*.
- 4 Sélectionner l'option *Lampe*. Le repère d'axe Z vous aidera lorsque vous agissez sur la vis B (image 7).
- 5 Desserrer l'écrou A (image 7) qui se trouve à l'arrière du corps de la lampe de projection (clé de 10).
- 6 Ajuster la vis B (image 7) avec une clé allen en tournant légèrement dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à obtenir le rendement lumineux maximum (c'est-à-dire jusqu'à obtention de la valeur maximale du repère d'axe Z).
- 7 Serrer l'écrou au dos de la lampe afin de fixer sa position (clé de 10).



Image7

Lentilles

Quelle lentille sélectionner

- 1 Déterminez la largeur d'écran requise.
- 2 Déterminez la position approximative du projecteur dans la pièce de projection par rapport à l'écran et mesurez la distance écran-projecteur (PD).
- 3 A l'aide des formules ci-contre, recherchez la PD la plus adaptée à la distance projecteur-écran mesurée pour la largeur d'écran requise.

La lentille désirée est ainsi déterminée (le numéro de commande est indiqué dans le tableau).

Gamme des lentilles

LentillesTLD :

Nom Lentille	Longueur mm (")	Diamètre mm (")	Poids kg (lbs)	Numéro de commande
TLD (1.6-2.0:1)				R9840670
TLD (2.0-2.8:1)				R9840680
TLD (2.8-5.0:1)				R9840690
TLD (1.2:1)				R9840770

Formules pour calculer la distance du projecteur

Pour les lentilles TLD :

	Formules métriques (mètre)		Formules pouce (")	
TLD (1.6-2.0:1)	Min :	PD = 1.64 x SW - 0.09	Min :	PD = 1.64 x SW - 3.54
	Max :	PD = 2.06 x SW - 0.12	Max :	PD = 2.06 x SW - 4.72
TLD (2.0-2.8:1)	Min :	PD = 2.06 x SW - 0.16	Min :	PD = 2.06 x SW - 6.30
	Max :	PD = 2.92 x SW - 0.23	Max :	PD = 2.92 x SW - 9.06
TLD (2.8-5.0:1)	Min :	PD = 2.88 x SW - 0.15	Min :	PD = 2.88 x SW - 0.15
	Max :	PD = 5.26 x SW - 0.36	Max :	PD = 5.26 x SW - 0.36
TLD (1.2:1)		PD = 1.24 x SW - 0.08		PD = 1.24 x SW - 3.14

Remarque: Le logiciel lentille permettant de calculer la distance projecteur est disponible sur le site internet de BARCO : http://www.barco.com/projection_systems/customer_services/lens_program.asp

Ce logiciel lentille est également disponible sur disquette ou CD.

Comment installer un objectif

Le projecteur est fourni sans lentille.

Installation des lentilles TLD

Enlever le caoutchouc-mousse de l'ouverture de la douille de la lentille.

- 1 Déballer le groupe optique et retirer les capuchons d'objectif de chaque côté.
- 2 Déplacer le levier (A) du verrouillage de l'objectif vers la droite (figure 8).
- 3 Présenter la lentille horizontalement, les moteurs vers le haut, dans la cavité acceptant le bloc lentille, tout en vous assurant que le connecteur du moteur de la lentille se présente en regard du connecteur du bloc lentille (B), jusqu'à ce que l'on entende le cliquetis de verrouillage du système de verrouillage de l'objectif (figure 8).

Mise en garde : en présence d'un projecteur monté sur table, tenez bien le projecteur **pour qu'il ne tombe pas de sa table** lorsque vous introduisez la lentille dans le bloc lentille.

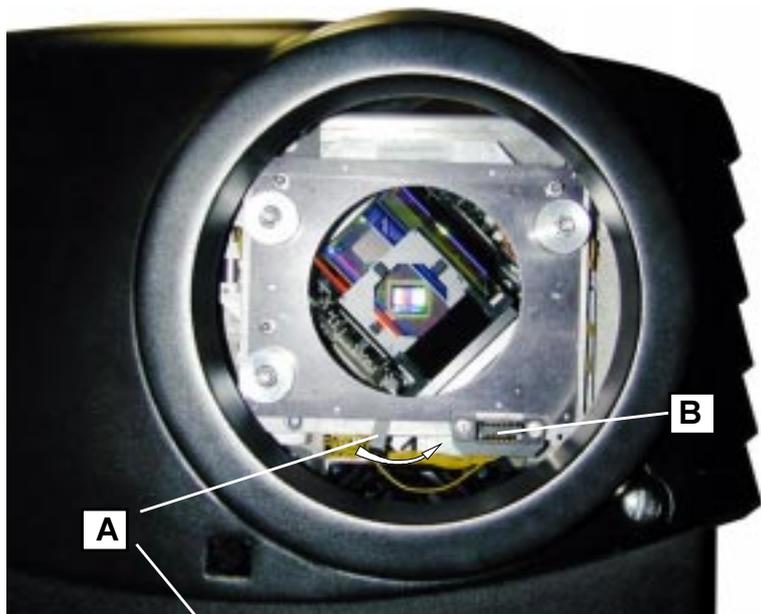


Image8



Image9



Image10

Nettoyer la lentille

Afin d'éviter d'endommager le revêtement optique et la lentille, les présentes instructions vous révéleront toutes les informations nécessaires à l'entretien de lentilles. Respecter scrupuleusement les instructions données ci-dessous.

Commencer par dépeussier la lentille au moyen d'un gaz dépeussier ioniseur. Ne jamais utiliser de nettoyeurs liquides !

Le kit de lentille contient une chiffonnette *Toraysee™*.

Procéder comme suit.

1. Essuyer impérativement les lentilles avec une chiffonnette **propre** type *Toraysee™*.
2. Essuyer dans un seul sens. Éviter tous va-et-vient, faute de quoi les particules abrasives risquent d'abîmer le revêtement de la lentille.
3. Pour éviter les problèmes de contamination, ne pas laisser les chiffonnettes dans une pièce exposée aux courants d'air ni dans une poche de blouse de chimiste.
4. En présence de taches lors du nettoyage, changer de chiffonnette. Veiller à ce que les chiffonnettes soient toujours exemptes de graisse et de poussières.
5. Ne pas utiliser d'adoucisseur de linge lors du lavage des chiffonnettes ni de tissus adoucissants lors du séchage.
6. Ne jamais utiliser de nettoyeurs liquides sous risque de détérioration prématurée de la chiffonnette.

Code commande des chiffonnettes *Toraysee™* : R379058.

Mise en place de la pile dans la télécommande

Conditionnement de la pile

Trouver la pile dans le sachet en plastique dans lequel est également conditionné le cordon secteur (la pile n'étant pas introduite dans le compartiment de la télécommande pour maintenir sa capacité).

Procéder comme suit

Pousser l'évidement situé au dos de la télécommande comme indiqué à la figure 18, tout en soulevant le capot du porte-pile.

Introduire la pile 9 V (du type E ou son équivalent) dans le porte-pile. S'assurer que le connecteur de la pile touche le contact du porte-pile. Fermer le capot.

Rappel

il est impératif d'enregistrer l'adresse du projecteur dans la mémoire de la télécommande (voir Chapitre *Commande*).

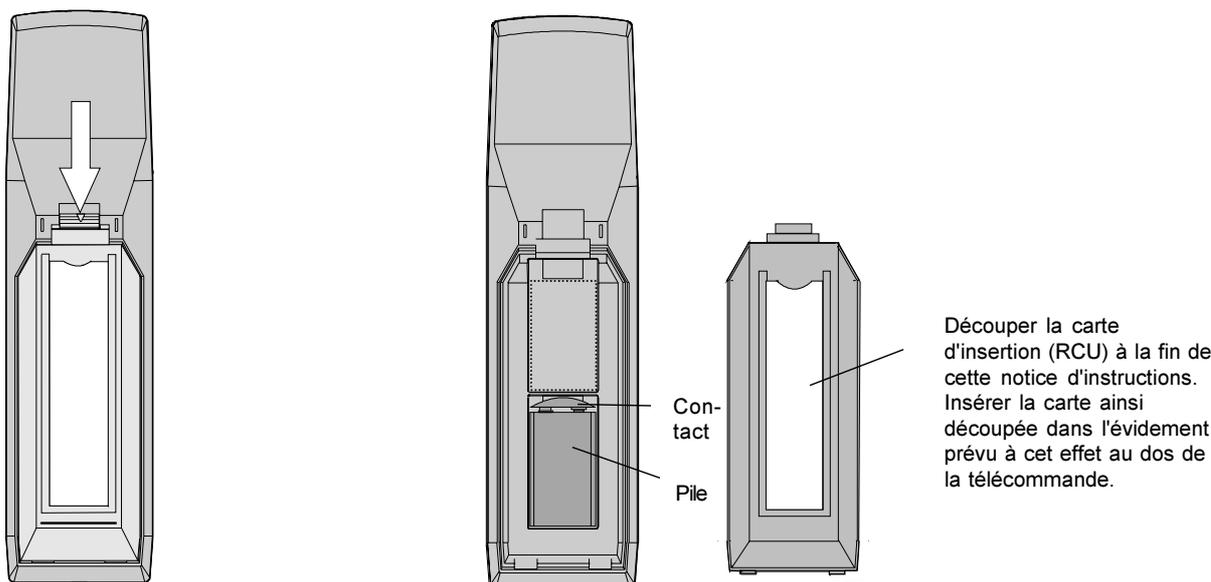


Image 15

Empiler plusieurs projecteurs

Au total 3 projecteurs peuvent être empilés n'exigeant aucun outil ni accessoire. Pour ce faire, procéder comme suit.

- 1 Superposer le deuxième projecteur sur le premier, de manière que l'embase de fixation du deuxième projecteur s'aligne avec les points d'ancrage du premier projecteur (image 12).
- 2 Assembler les projecteurs entre eux en verrouillant les dispositifs d'accrochage.
- 3 En présence d'installations plafond, saisir et tirer sur le mousqueton (A) et son câble (image 13) du projecteur le plus bas.
- 4 Acheminer le mousqueton ainsi que son câble en passant par la poignée (image 14) autour de la poignée de transport du projecteur le plus haut (image 15).
- 5 Accrocher le mousqueton dans l'orifice B lui étant réservé dans l'embase de fixation du projecteur le plus haut (image 15).
- 6 Procéder de même pour le second câble de l'autre côté du projecteur.

Mise en garde : En position suspendue, les projecteurs doivent obligatoirement être assurés par une suspension auxiliaire (câble de sécurité) convenablement dimensionnée.

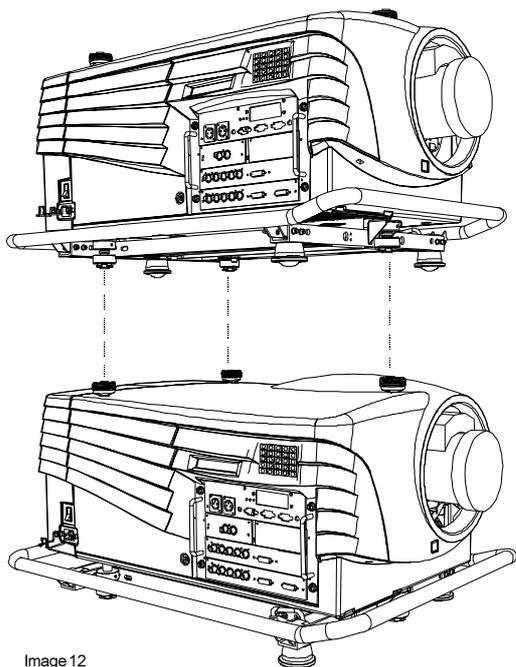


Image 12

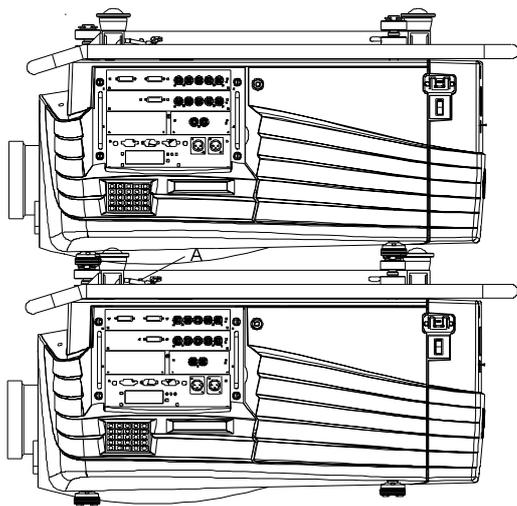


Image 13

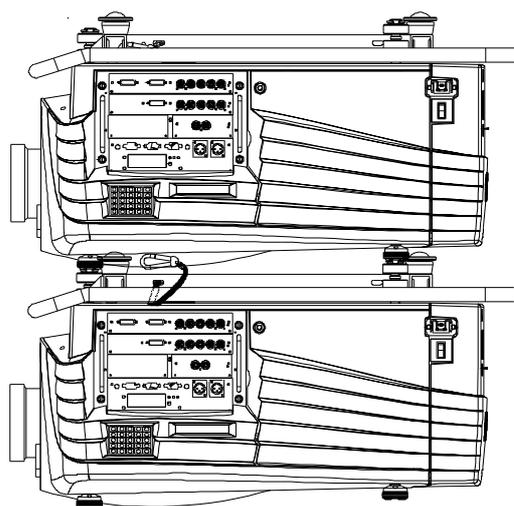


Image 14

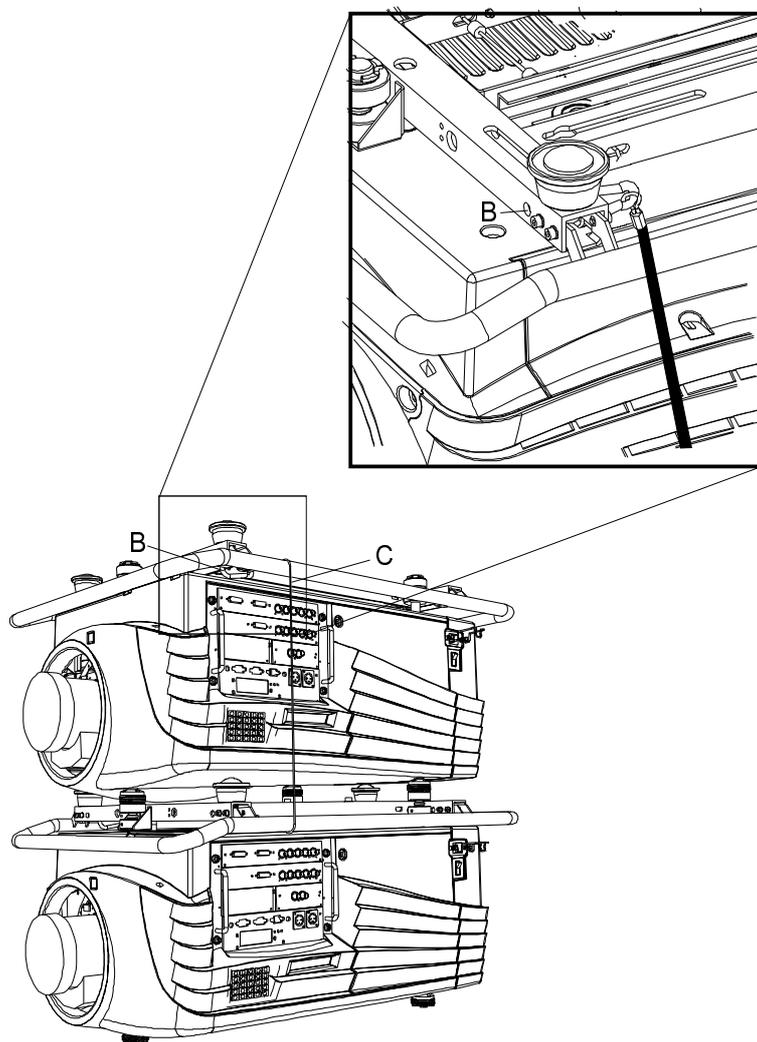


Image 15

Accessoires et points d'accrochage

Dispositifs d'accrochage

L'embase de la poignée de transport présente des trous pour le passage des dispositifs d'accrochage permettant ainsi l'alignement parfait des crochets avec les points d'accrochage.

Consulter un ingénieur civil sous risque de fixer le support à une structure plafond impropre à une fixation d'un projecteur au plafond. S'assurer que le plafond peut supporter la charge maximum du projecteur. En position suspendue, le projecteur doit obligatoirement être assuré par une suspension auxiliaire (câble de sécurité) convenablement dimensionnée.

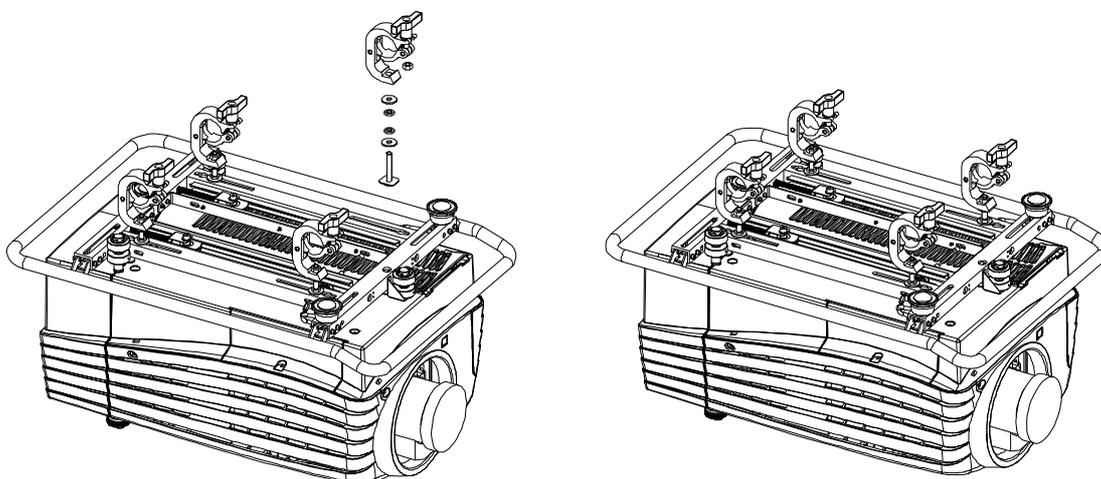


Image 14

Image 14

4

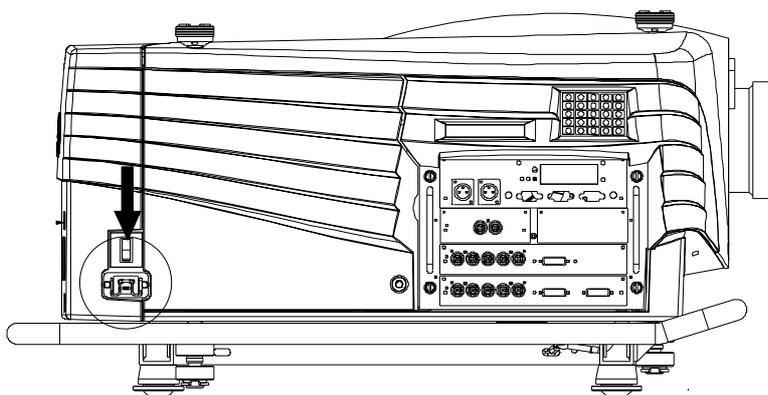
CONNECTIQUE

Connexion de l'alimentation au projecteur

Connexion du projecteur au secteur

Utilisez le câble d'alimentation fourni pour connecter le projecteur à la prise murale. Branchez la fiche femelle dans la fiche mâle black sur le côté du projecteur.

Tension d'alimentation : **230 VAC**
Courant : 7 A

*Fusibles***Rappel...**

Pour assurer une protection en permanence contre tout risque d'incendie...

- Le remplacement de fusibles ne doit être effectué que par un personnel qualifié.
- Utiliser impérativement le même type de fusible.

Mise en service

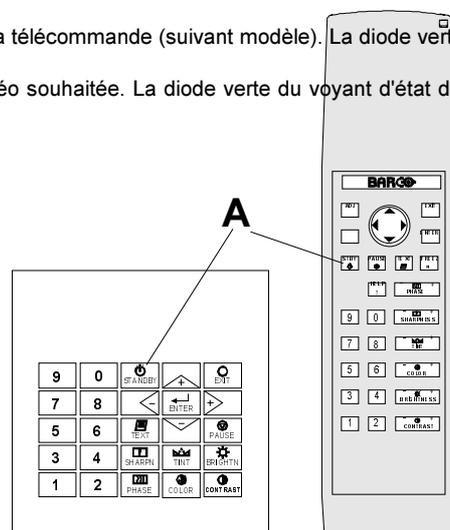
Pour ce faire, actionner l'interrupteur **Marche/Arrêt** (0/I).

- 0 : Le projecteur est mis hors tension.
- 1 : Le projecteur est mis en service.

À la mise sous tension du projecteur, la fonction de mise en veille est activée par défaut. La diode rouge du voyant d'état du projecteur s'allume.

Pour démarrer la projection, procéder comme suit.

1. Appuyer sur la touche **A STANDBY** disposée sur le clavier intégré ou sur la télécommande (suivant modèle). La diode verte du voyant d'état du projecteur s'allume.
2. Appuyer sur la touche numérique appropriée pour sélectionner la source vidéo souhaitée. La diode verte du voyant d'état du projecteur reste allumée.



Indication du temps de fonctionnement de la lampe

Au démarrage, lorsque le temps total de fonctionnement de la lampe est de 1470 heures ou plus, le temps de fonctionnement restant s'affiche pendant 1 minute. Ce message d'avertissement est répété toutes les 30 minutes. Appuyez sur EXIT pour effacer le message avant que la minute ne soit passée.

TEMPS DE FONCTIONNEMENT RESTANT 30 h
--

Lorsque le nombre d'heures de fonctionnement de la lampe est de 1500 heures ou plus, le message affiché ci-contre apparaît indiquant le nombre exact d'heures de fonctionnement. (Durée de vie moyenne espérée : 1 000 heures, limite de durée de vie : 1 500 heures)

ATTENTION Temps d'utilisation de la lampe égale 1500 heures. L'utilisation prolongée au delà de 1500 heures peut endommager le projecteur. Veuillez remplacer la lampe. <ENTER> pour continuer
--

Le temps maximal d'utilisation de la lampe est de 1500 heures. L'utilisation prolongée au delà de 1500 heures peut endommager le projecteur. Remplacer impérativement la lampe !

Si vous ignorez le message d'alerte (en appuyant sur **OK** ou **ENTER**), il sera répété toutes les 30 minutes.

La durée de vie de la lampe dans des conditions normales d'utilisation sans aucun risque de défaut de fonctionnement, est de 1500 heures au maximum. Ne pas utiliser la lampe au-delà de ce laps de temps déterminé. Remplacer la lampe usée par le même type de lampe. Le remplacement de lampes ne doit être effectué que par un réparateur agréé BARCO.

Avertissement sur le temps de fonctionnement de la lampe



Toute utilisation prolongée de la lampe au-delà de 1500 heures peut provoquer l'explosion de celle-ci.

Indication du flux lumineux de la lampe

Lorsque la luminosité au centre de l'image descend au-dessous de 50% de la valeur d'origine à la mise en service du projecteur, un message d'alerte s'affiche à l'écran vous renseignant sur l'état de la puissance lumineuse de la lampe. Appuyer sur **ENTER**. Le message ne réapparaîtra plus au cours de la session en cours.

ATTENTION Temps d'utilisation de la lampe est de 1400 heures. Le flux lumineux de la lampe est inférieur à 50% de sa valeur d'origine. L'utilisation prolongée peut endommager le projecteur. Il est à conseiller de remplacer la lampe. <ENTER> pour valider.
--

En présence de l'option Flux lumineux constant (Constant Light Output, CLO en abrégé), le message renseignant sur le flux lumineux s'affichera durant une session de projection lorsque le flux descend au-dessous de 33% de sa valeur d'origine. Le message réapparaît toutes les heures.

Mise en veille

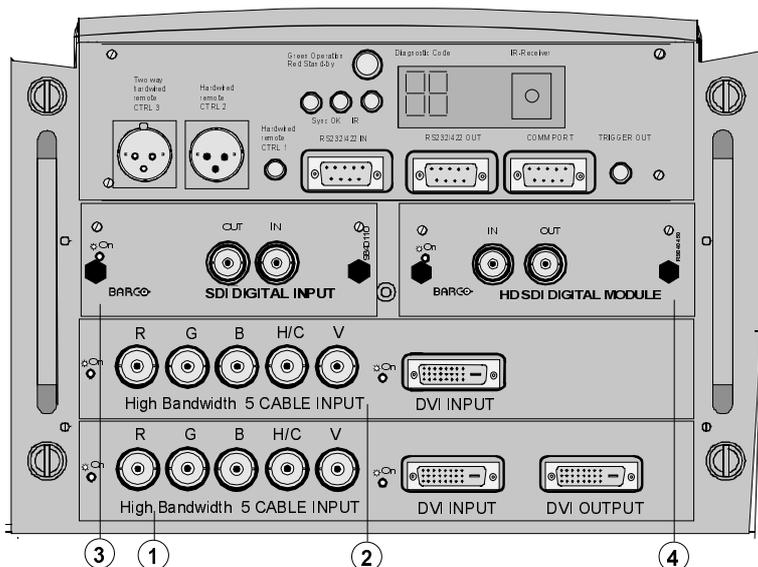
Pour passer à la mise en veille, appuyer sur la touche **STANDBY**.

Mise hors tension

Procéder comme suit.

1. Appuyer sur la touche **STANDBY** et laisser refroidir la lampe jusqu'à ce que les ventilateurs s'arrêtent (15 minutes au minimum).
2. Actionner l'interrupteur **Marche/Arrêt**.

Connexion de l'entrée source

Entrées**Entrées fixes 1 & 2**

Câble à 5 entrées ou entrées vidéo numérique DVI

entrées variables 3 & 4

2 entrées numériques

Sélection parmi...

Entrée SDI N° de commande. : R9840110

Entrée numérique HD-SDI N° de commande. : R9840450

Entrées, RCVDS05 ou VS05 connecté

Remarque : Sur un RCVDS05 ou VS05, la configuration doit se présenter comme suit.

Slot 1 : RVB/composante

Slot 2 : vidéo

Slot 3 : non utilisé

Slot 4 : non utilisé

Sur un RCVDS05, il est conseillé d'utiliser un module de sortie doté d'un câble d'interface à 5 entrées. Les sorties de ce module se connectent impérativement au slot 1 du projecteur.

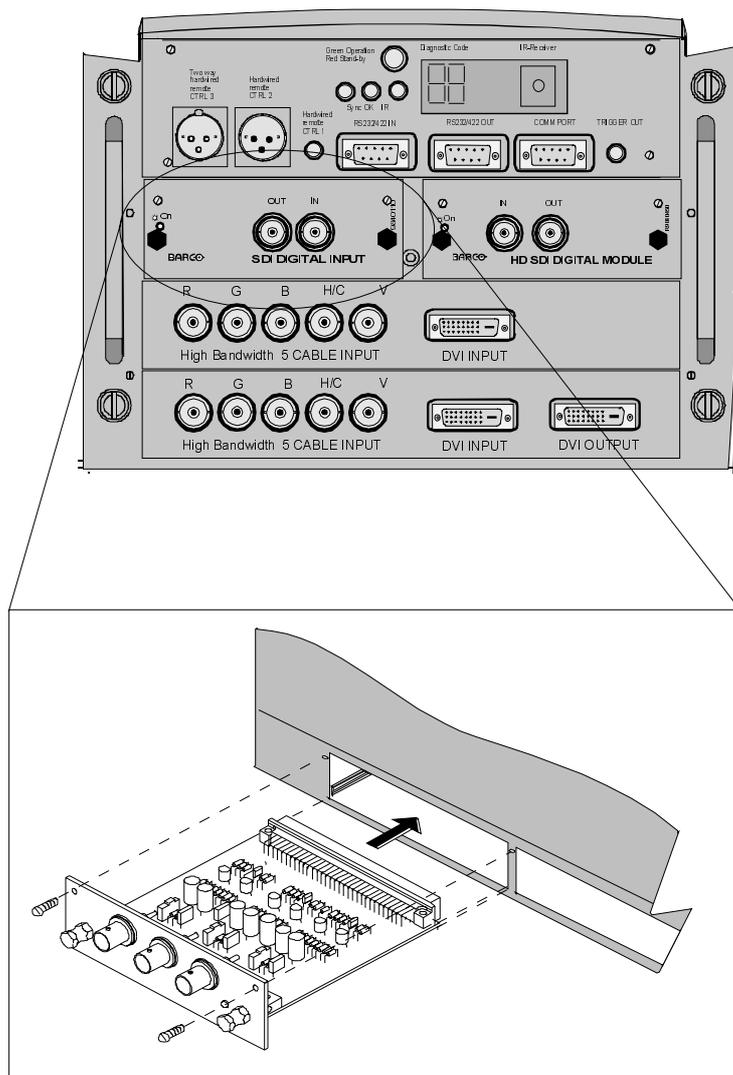
Pour plus d'informations sur la connectique à câble d'interface à 5 entrées, se reporter au chapitre 8.

Insertion du module d'entrée dans le projecteur

Procéder comme suit pour insérer un module dans un des slots libres.

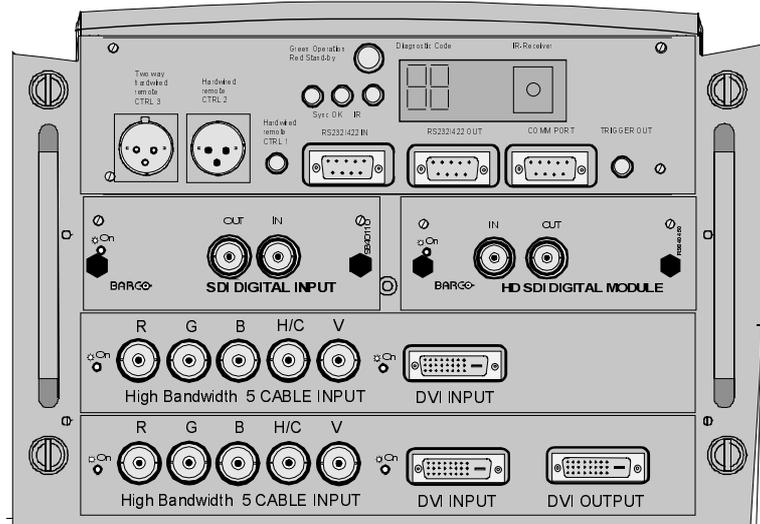
1. Éteindre et débrancher le cordon secteur (tirer sur la prise par sur le câble).
2. Retirer le couvercle du slot libre en desserrant les deux vis.
3. Aligner et insérer le module dans son slot. S'assurer que le module soit bien en place.
4. Appuyer sur les deux poignées du module pour l'insérer dans le connecteur du projecteur.
5. Ancrer le module à l'aide des deux vis.
6. Rebrancher le cordon secteur et rallumer le projecteur.

La configuration du nouveau module s'opère à l'aide des touches numériques du clavier intégré ou de la télécommande.



Ports non paramétrables (ports 1 & 2)

Les ports 1 et 2 présentent 5 prises d'entrées BNC chacun acceptant un câble 5 fiches BNC, et une prise DVI recevant une entrée DVI. Par ailleurs, le port 1 présente également une sortie vidéo numérique DVI avec passage en sonde du signal source au projecteur suivant. Le mode d'installation vous permet d'opérer votre choix entre 5 prises d'entrées BNC ou DVI.



Quels signaux peut-on connecter aux ports 1 & 2

L'entrée des signaux ci-dessous se fait par des connecteurs BNC (connecteur d'entrée pour câble 5 BNC).

Libellé du connecteur	R	V	B	H	V
Signal d'entrée					
RVBHV	R	V	B	H	V
RVBS	R	V	B	S	-
RVsB	R	Vs	B	-	-
Vidéo composite	-	Vidéo	-	-	-
Super Vidéo	-	Y	-	-	C
Vidéo en composantes-SS	R-Y	Y	B-Y	S	-
Vidéo en composantes-SOY	R-Y	Ys	B-Y	-	-

Les signaux DVI se connectent par l'intermédiaire du connecteur DVI.

Brochage du connecteur DVI

Broche 1	TMDS DATA2-	Broche 9	TMDS DATA1-	Broche 17	TMDS DATA0-
Broche 2	TMDS DATA2+	Broche 10	TMDS DATA1+	Broche 18	TMDS DATA0+
Broche 3	TMDS DATA2/4 Shield	Broche 11	TMDS DATA1/3 Shield	Broche 19	TMDS DATA0/5 Shield
Broche 4	TMDS DATA4-	Broche 12	TMDS DATA3-	Broche 20	TMDS DATA5-
Broche 5	TMDS DATA4+	Broche 13	TMDS DATA3+	Broche 21	TMDS DATA5+
Broche 6	DDC Clock	Broche 14	+5 Power	Broche 22	TMDS Clock Shield
Broche 7	DDC Data	Broche 15	Masse (pour +5V)	Broche 23	TMDS Clock+
Broche 8	Non utilisée	Broche 16	Hot Plug Detect	Broche 24	TMDS Clock-

Comment sélectionner le port 1 ou 2

- Appuyer sur la touche numérique 1 ou 2 du clavier intégré ou de la télécommande.
- Sélectionner le format du signal sur le menu *Slots d'entrée*.

Comment modifier les réglages du slot d'entrée

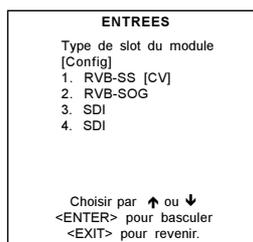
- 1 Appuyer sur REGLAGE ou ENTER pour lancer le mode Réglage.
- 2 Utiliser le curseur ↑ ou ↓ afin de sélectionner Installation (menu 1).
- 3 Appuyer sur ENTER.
- 4 Utilisez le curseur ↑ ou ↓ pour sélectionner Entrées (menu 2).
- 5 Appuyer sur ENTER. Le système interne scrute les entrées et affiche le résultat dans le menu Entrées.
- 6 Utiliser le curseur ↑ ou ↓ afin de sélectionner le premier ou le deuxième slot (menu 3).
- 7 Appuyer sur ENTER pour basculer la priorité du signal d'entrée.



menu1



menu2



menu3

Voici ces réglages

- **RVB-SS [SC ou SH&SV]** : signaux RVB analogiques. Synchronisation séparée ; deux options : synchronisation composée ou synchronisation horizontale et verticale
- **RVB-SS [3LSS ou VC]** : signaux RVB analogiques. Synchronisation séparée ; deux options : synchronisation composée à trois niveaux ou vidéo composite
- **RVB-SOG [SOG ou 3LSOG]** : signaux RVB analogiques. Synchronisation sur le vert ; deux options : synchronisation composée ou composée à trois niveaux
- **VIDÉO EN COMPOSANTES-SS [SS ou 3LSS]** : synchronisation séparée : synchronisation composée ou composée à trois niveaux
- **VIDÉO EN COMPOSANTES-SOY [SOY ou 3LSOY]** : vidéo en composantes et synchronisation composée sur Y ou composée à trois niveaux sur Y
- **VIDÉO**
- **S-VIDÉO**
- **DVI (PANEL LINK : connexion panneau)**

Lorsque vous passez de l'entrée vidéo analogique par l'intermédiaire câble 5 BNC, à la prise DVI, le témoin lumineux en face avant du module passera en conséquence du connecteur d'entrée pour câble 5 BNC à la prise DVI.

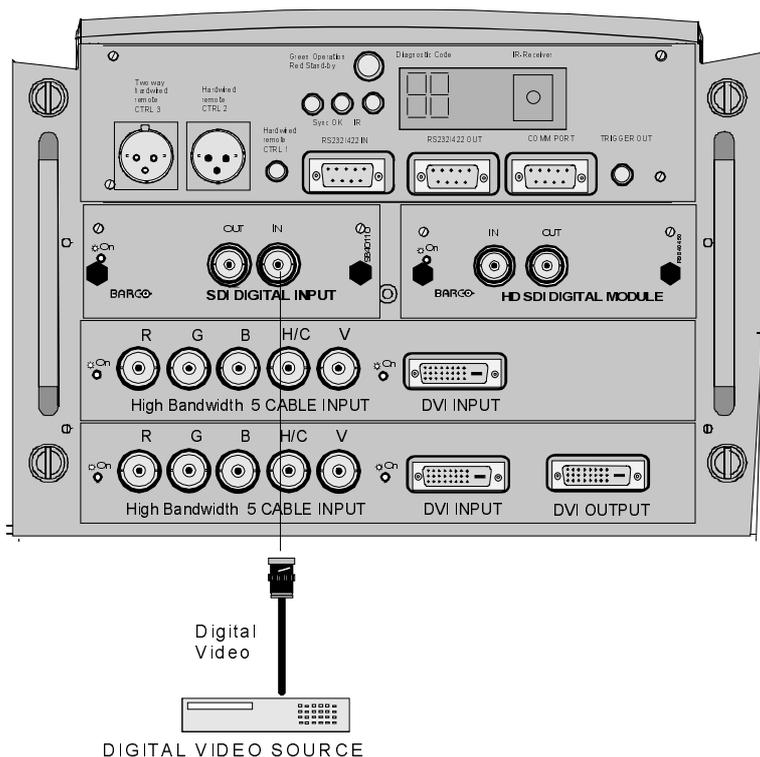
Remarque destinée aux utilisateurs du RCVDS05

Sur un RCVDS 05 doté d'un module à 5 sorties, connecter ces 5 câbles au slot 1 du projecteur. À ce stade, le projecteur dispose de toutes les sources du RCVDS.

Entrée numérique série (slot 3 & 4)

Que peut-on connecter à cette entrée

Pleinement compatible avec le système *Betacam* ou toutes sources vidéo de nature numérique, cette entrée remplace tout circuit de traitement analogique des signaux vidéo tout en assurant une qualité d'image impeccable et une superbe qualité de rendu. L'entrée en SDI avec bouclage actif permet la mise en place d'applications de pilotage ou la mise en application de deux, voire de trois projecteurs rackables utilisés chaînés.



Connectique

Un port d'entrée BNC et une sortie BNC avec bouclage actif.
L'entrée étant 75 ohm, la résistance de la sortie SDI est elle aussi de l'ordre de 75 ohm.

Comment sélectionner l'entrée numérique

Tapez le numéro du slot approprié au clavier intégré ou de la télécommande.

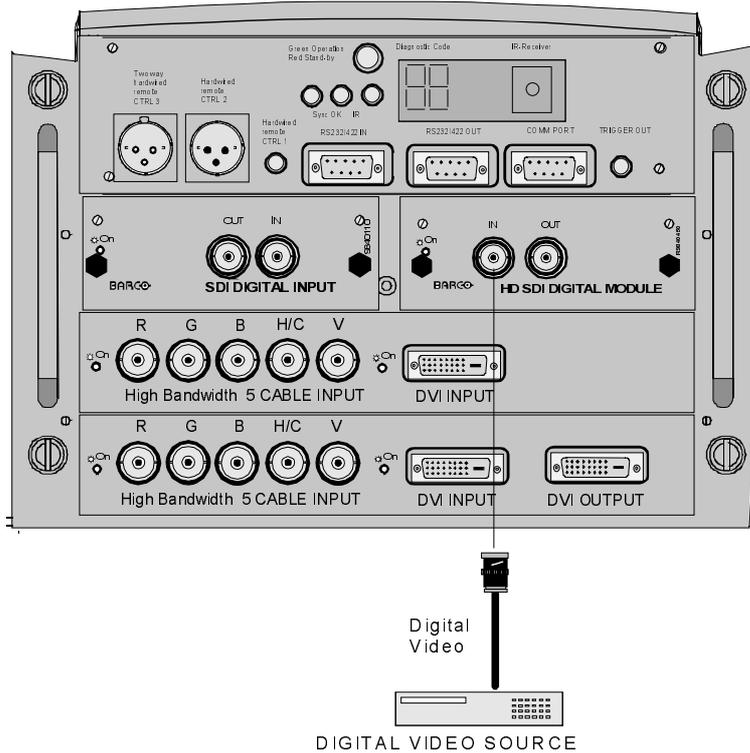
Remarque : Pour accéder à l'entrée SDI lorsque le projecteur se voit doté d'un sélecteur RCVDS 05, taper 83 ou 84 de la télécommande.

Entrée HD-SDI (slot 3 & 4)

Que peut-on connecter à cette entrée

Acceptant toutes sources de type HD-SDI (interface numérique série haute définition), cet interface ne nécessite pas la mise en œuvre de traitement analogique de signaux vidéo assurant une très haute qualité d'affichage.

L'entrée en HD-SDI avec bouclage actif permet la mise en place d'applications de pilotage ou la mise en application de deux, voire de trois projecteurs rackables utilisés chaînés.



Connectique

Un port d'entrée BNC et une sortie BNC avec bouclage actif.
L'entrée étant 75 ohm, la résistance de la sortie HD SDI est elle aussi de l'ordre de 75 ohm.

Pour les distances faibles (inférieures à 10 m) utiliser un câble coaxial 75 ohms à simple blindage de haute qualité.
Lorsque les distances se font plus importantes, il est à conseiller d'utiliser un câble coaxial 75 ohms avec double blindage. Nous recommandons les cordons *Belden 8281* (jusqu'à 80 m) ou *Belden 1694A* (jusqu'à 120 m).

Comment sélectionner l'entrée HD-SDI

Tapez le numéro du slot approprié au clavier intégré ou de la télécommande.

Remarque : Pour accéder à l'entrée HD-SDI lorsque le projecteur se voit doté d'un sélecteur RCVDS 05, taper 83 ou 84 de la télécommande.

Connexions de communication

Connexions de communication disponibles

Connexion RS232/422 reliant le projecteur à l'ordinateur. Port de communication destiné à la communication avec les périphériques BARCO. Sortie de déclenchement

Connexions RS232

Entrée RS 232/422 et sortie RS232/422 du projecteur

Le projecteur dispose d'un port d'entrée RS232/422 qui lui permet de communiquer avec un ordinateur. Le port de sortie RS232/422 peut être utilisé comme boucle vers l'appareil suivant.

Domaine d'application

- a) La commande à distance :
 - Réglage convivial du projecteur depuis un PC IBM (ou compatible) ou un Mac.
 - Stockage de plusieurs configurations et réglages du projecteur
 - Vaste gamme de fonctionnalités de commande
 - Fourche d'adresse : de 0 à 255
- b) Transmission de données
 - Transmission de données vers le projecteur ou la sauvegarde de données du projecteur sur un disque dur.

Réglage du débit binaire (en bauds)

Voir le chapitre 9.

Port de communication destiné à la communication avec des périphériques

Connecter un RCVDS 05 au projecteur

- Les RCVDS 05 sont dotés de quelque 20 entrées, voire de 90 entrées lorsqu'ils sont équipés d'un module d'extension.
- Interface série
- Les touches de la télécommande du RCVDS permettent la commande du projecteur (sélection de source et réglages analogiques)
- Le numéro de la source sélectionnée s'affiche sur un afficheur de deux digits ; une LED située à l'arrière du projecteur indique le module d'entrée sélectionné.

Pour toute information complémentaire sur l'utilisation du RCVDS 05, consulter la notice d'instructions.

Connecter un VS05 au projecteur

Les VS05 acceptent cinq entrées de vidéo composite, trois entrées S-vidéo et une entrée RVB analogique ou entrée vidéo en composantes. De plus, le signal audio de la source se connecte à un amplificateur audio.

Numéro de référence : R9827890

Pour plus d'informations sur l'utilisation du VS05, consulter la notice d'instructions afférente.

Connecter un récepteur IR à distance au projecteur

Ce récepteur infrarouge permet la commande sans fil du projecteur d'une autre pièce.

Un câble relie le récepteur décodeur IR au projecteur ou au RCVDS, permettant ainsi la transmission des commandes issues de la télécommande au récepteur IR à distance. Ce dernier affiche la source sélectionnée sur un afficheur de 7 digits du récepteur IR à distance.

Sortie de marche

Impulsion de 5 V permettant de faire fonctionner un appareil externe (max. 10 mA). Cette tension est uniquement disponible lorsque le projecteur est allumé.

5

MISE EN SERVICE

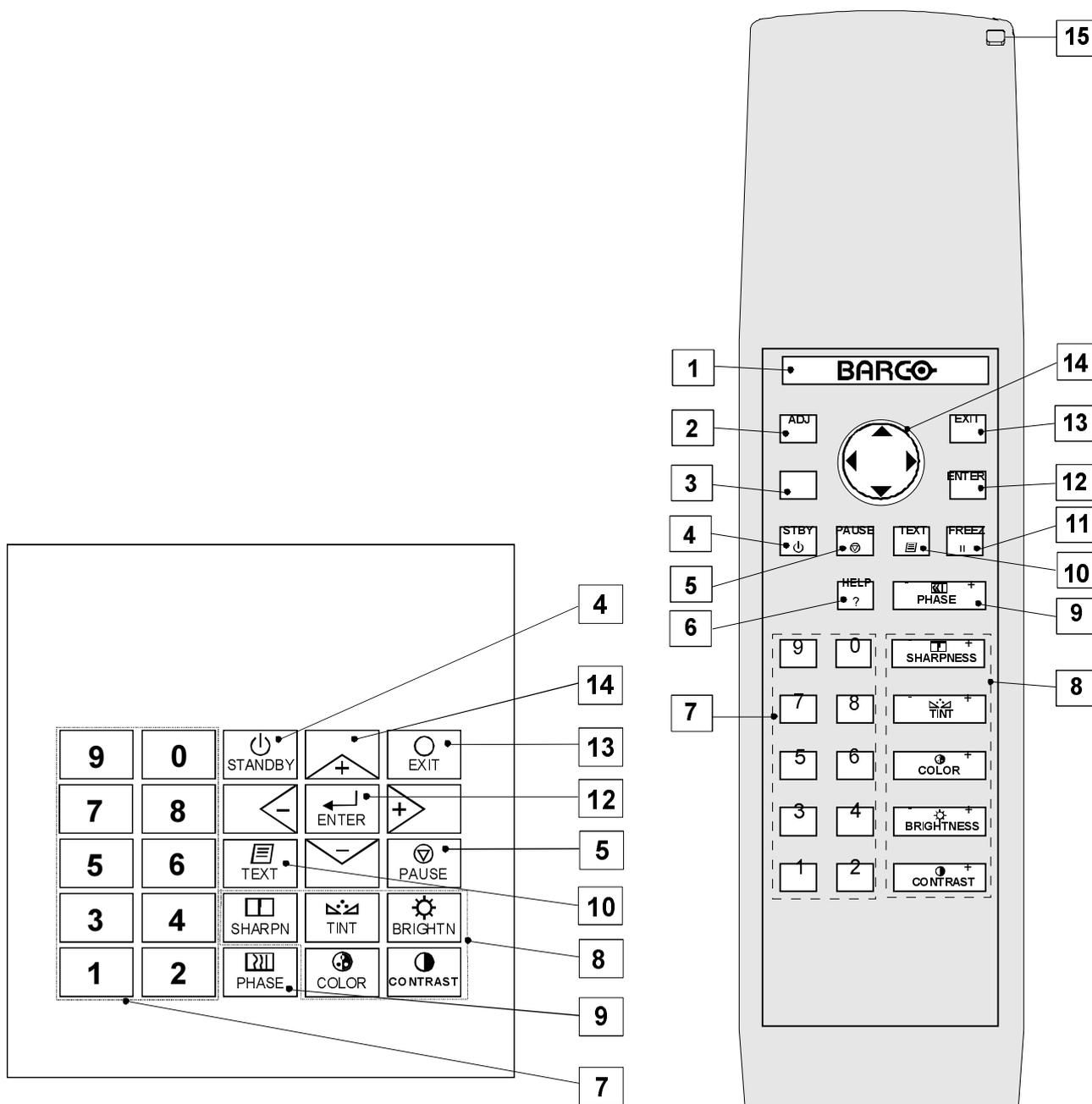
Télécommande et clavier de commande intégré

Fonctionnalités

Fonctionnant sur batterie et dotée d'un émetteur IR, la télécommande permet à l'utilisateur de commander le projecteur à distance. Cette télécommande et le clavier de commande intégré permettent, en particulier, la sélection de sources vidéo, la commande et le stockage de réglages, tels la luminosité, la netteté,...

Autres fonctionnalités

- Passage de mise en veille au mode d'exploitation, et vice versa
- Passage au mode pause (image supprimée, projecteur en veille pour relâcher le mode de pause et reprendre immédiatement la projection en cours.)
- Accès direct à toutes les sources connectées



Légendes

- 1 **Touche Barco** : touche de sélection, permet d'accéder directement aux menus de réglage de la lentille.
- 2 **ADJ.** : touche qui permet d'accéder au ou de quitter le mode de réglage.
- 3 **Address key (touche évidée)** : permet d'affecter une adresse au projecteur (tout chiffre de 0 à 9). Enfoncer la touche à l'aide d'un crayon pointu et appuyer ensuite sur la touche numérique appropriée.
- 4 **STBY** : touche de mise en veille
 - Pour commencer la session de projection lorsque le projecteur est branché sur le réseau.
 - Pour mettre le projecteur hors service sans pour autant éteindre le projecteur.
- 5 **PAUSE** : touche autorisant l'arrêt momentané de l'image. L'image disparaîtra de l'écran. Une seconde pression reprendra la fonction en cours.
- 6 **Help** : touche d'Aide en ligne (en développement)
- 7 **Digit buttons** : touches numériques autorisant la saisie directe de valeurs numériques.
- 8 **Picture controls** : touches de réglage d'image s'expliquant d'eux-mêmes
- 9 **PHASE** : touche pour ajuster l'instabilité de l'image
- 10 **TEXT** : cette touche permet de supprimer de l'écran la barre de niveau lors du réglage d'une image (au cours d'une réunion, pare exemple). Pour réafficher la barre, appuyer une seconde fois.
- 11 **FREEZ** : touche d'arrêt sur image pour visionner une image fixe.
- 12 **ENTER** : touche pour accéder au mode de réglage ou pour valider un réglage ou une option.
- 13 **EXIT** : touche pour quitter le menu *Mode réglage* ou pour retourner au niveau supérieur (quitter le mode de réglage).
- 14 **Touches de déplacement du curseur** (sur la télécommande) ou les touches + et - sur le clavier de commande intégré vous permettent de sélectionner les menus lorsque vous êtes en mode réglage ou de zoomer/focus lorsque l'accès direct est activé.

Compatibilité des touches flèche avec les touches + et - sur le clavier de commande intégré.

Télécommande	=	Clavier intégré
flèche haut	=	touche + supérieure
flèche bas	=	'touche - inférieure
flèche à droite	=	touche + à droite
flèche à gauche	=	touche - à gauche

Les touches + et - permettent d'augmenter ou de diminuer la valeur analogique relative au réglage sélectionné.

- 15 **Voyant-témoin de service** : s'allume à la moindre pression d'une touche de la télécommande (le voyant témoigne du bon fonctionnement de la télécommande).

Fonctionnement du projecteur

Mise en service

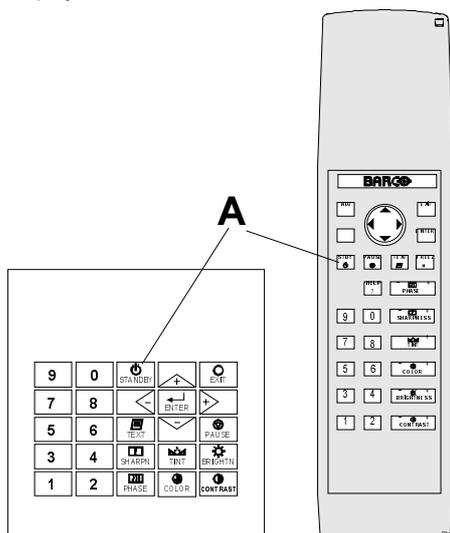
Pour ce faire, actionner l'interrupteur **Marche/Arrêt (0/1)**.

- 0 : Le projecteur est mis hors tension.
- 1 : Le projecteur est mis en service.

À la mise sous tension du projecteur, la fonction de mise en veille est activée par défaut. La diode rouge du voyant d'état du projecteur s'allume.

Pour démarrer la projection, procéder comme suit.

1. Appuyer sur la touche **A STANDBY** disposée sur le clavier intégré ou sur la télécommande (suivant modèle). La diode verte du voyant d'état du projecteur s'allume.
2. Appuyer sur la touche numérique appropriée pour sélectionner la source vidéo souhaitée. La diode verte du voyant d'état du projecteur reste allumée.



Indication du temps de fonctionnement de la lampe

Au démarrage, lorsque le temps de fonctionnement total de la lampe est de 1 470 heures ou plus, le temps de fonctionnement restant de la lampe s'affiche pendant 1 minute. Ce message sera répété toutes les 30 minutes. Pour invalider l'affichage de ce message, il vous suffit d'appuyer sur **EXIT**.

<p>TEMPS DE FONCTIONNEMENT RESTANT 30 h</p>
--

Si le nombre d'heures de fonctionnement de la lampe est de 1 500 heures ou plus, le message affiché ci-contre apparaît indiquant le nombre exact d'heures de fonctionnement. (Durée de vie moyenne espérée : 1 000 heures, limite de durée de vie : 1 500 heures)

Le temps maximal d'utilisation de la lampe est de 1 500 heures. L'utilisation prolongée au delà de 1 500 heures peut endommager le projecteur. Remplacer impérativement la lampe !

<p>ATTENTION</p> <p>Temps d'utilisation de la lampe égale 1500 heures. L'utilisation prolongée au delà de 1500 heures peut endommager le projecteur. Veuillez remplacer la lampe. <ENTER> pour continuer</p>

Si vous ignorez le message d'alerte (en appuyant sur **OK** ou **ENTER**), il sera répété toutes les 30 minutes.

La durée de vie de la lampe dans des conditions normales d'utilisation sans aucun risque de défaut de fonctionnement, est de 1 500 heures au maximum. Ne pas utiliser la lampe au-delà de ce laps de temps déterminé. Remplacer la lampe usée par le même type de lampe. Le remplacement de lampes ne doit être effectué que par un réparateur agréé BARCO.



Avertissement sur le temps de fonctionnement de la lampe

Toute utilisation prolongée de la lampe au-delà de 1 500 heures peut provoquer l'explosion de celle-ci.

Indication du flux lumineux de la lampe

Lorsque la luminosité au centre de l'image descend au-dessous de 50% de la valeur d'origine à la mise en service du projecteur, un message d'alerte s'affiche pendant 1 minute à l'écran vous renseignant sur l'état de la puissance lumineuse de la lampe. Appuyer sur **ENTER**. Le message ne réapparaîtra plus au cours de la session en cours.



En présence de l'option Flux lumineux constant (Constant Light Output, CLO en abrégé), le message renseignant sur le flux lumineux s'affichera durant une session de projection lorsque le flux descend au-dessous de 33% de sa valeur d'origine. Le message réapparaît toutes les heures.

Mise en veille

Pour passer à la mise en veille, appuyer sur la touche **STANDBY**.

Mise hors tension

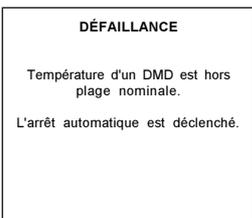
Procéder comme suit.

- Appuyer sur la touche **STANDBY** et laisser refroidir la lampe jusqu'à ce que les ventilateurs s'arrêtent (15 minutes au minimum).
- Actionner l'interrupteur **Marche/Arrêt**.

DMD : erreur de température

Si la température d'un des DMD est trop basse ou trop élevée, le projecteur passera automatiquement en mode veille, après avoir affiché pendant 3 secondes l'alerte *DMD out of operating temperature range. Automatic shutdown is activated.* (température DMD hors plage nominale. La mise en veille est déclenchée).

La lettre t s'inscrit sur l'afficheur à LED vous indiquant que le projecteur passe au mode veille pour cause de problèmes de température.



Modification rapide des paramètres

Modification rapide de la langue

Observer la procédure suivante pour changer de langue uniquement si plusieurs langues sont disponibles à l'écran.

1. Appuyer sur **ENTER** pour lancer le mode *Réglage*.
2. Sélectionner *Service* (menu 1) à l'aide de la touche **↑** ou **↓**.
3. Appuyer sur **ENTER** pour afficher le menu du mode *Service*.
3. Sélectionner *Changer de langue* (menu 2) à l'aide de **↑** ou **↓**. S'il n'apparaît pas dans le menu, sélectionner d'abord *Plus* et appuyer sur **ENTER** pour afficher un deuxième menu *Service*. Sélectionner alors *Changer de Langue*.
4. Appuyer sur **ENTER** afin d'afficher le menu *Sélection de langue*.
5. Sélectionner la langue souhaitée (menu 3) à l'aide de **↑** ou **↓**.

Pour l'instant, seul l'anglais est disponible.

Réglage rapide de la lentille



menu1



menu2



menu3

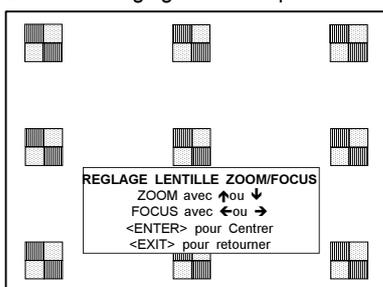
Pour régler rapidement la lentille et la position de l'image, appuyer sur la touche BARCO qui affichera immédiatement le menu *Zoom/focus*. Uniquement disponible pour les lentilles motorisées.

Pour un réglage rapide, procéder comme suit.

A. Zoom/focus de la lentille

- 1 Appuyer sur la touche BARCO.
2. Appuyer sur ↑ ou ↓ pour zoomer et sur ← ou → pour focaliser l'image.
3. Lorsque vous avez terminé, appuyer sur **EXIT** pour retourner ou sur **ENTER** pour continuer le réglage du déplacement.

Les autres réglages sont disponibles en utilisant la touche de sélection.



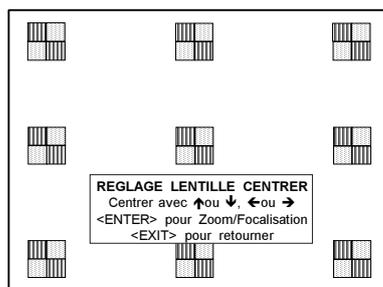
Les caractéristiques suivantes sont possibles.

- la source elle-même
- la mire de convergences
- 2 focus différents

B. Centrage de l'image

1. Appuyer sur la touche de sélection, la touche BARCO.
2. Appuyer sur **ENTER**. Le menu *Centrer* s'affiche.
3. Déplacer l'image verticalement à l'aide de ↑ ou ↓, et ← ou → pour déplacer l'image à gauche ou à droite.
4. Appuyer sur **EXIT** pour retourner ou **ENTER** pour poursuivre le réglage de zoom/mise au point.

Changement rapide de la couleur à l'écran

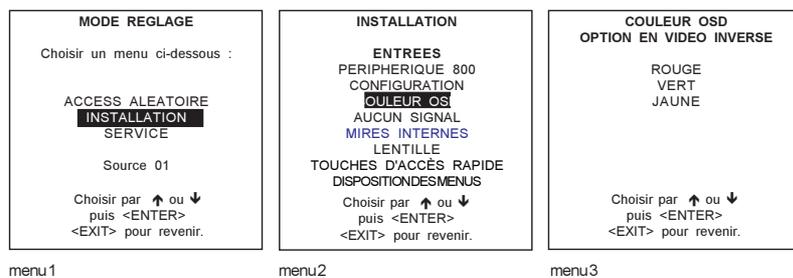


Permet le changement rapide de la couleur à l'écran des éléments sélectionnés.
Les éléments sélectionnés des menus peuvent s'afficher en rouge, en vert ou en jaune.

Procéder comme suit pour un réglage rapide.

1. Appuyer sur **ENTER** pour lancer le mode *Réglage*.
2. Sélectionner *Installation* à l'aide de ↑ ou ↓.
3. Appuyer sur **ENTER** pour afficher le menu *Installation*.
4. Sélectionner *Couleur OSD* à l'aide de ↑ ou ↓.
5. Appuyer sur **ENTER** pour afficher le menu *Couleur OSD*.
6. Sélectionner la couleur souhaitée à l'aide de ↑ ou ↓.
7. Appuyer sur **ENTER** afin d'effectuer votre sélection.

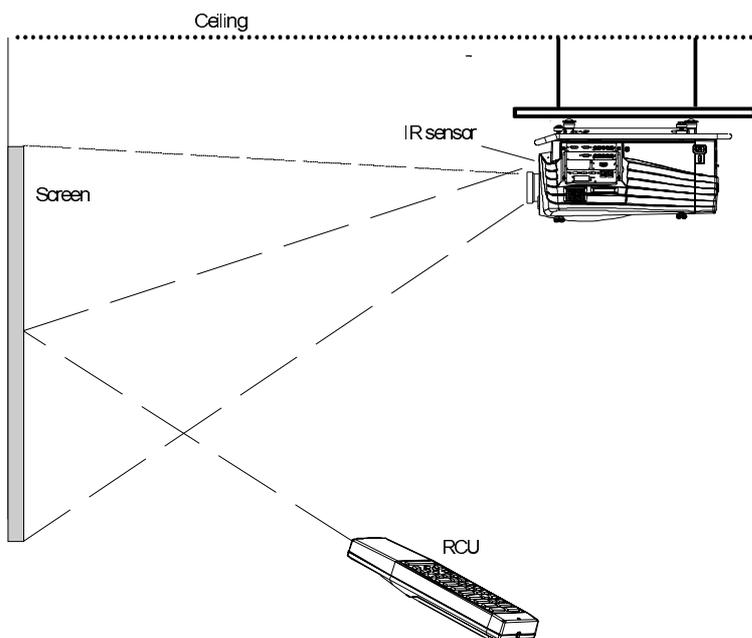
Comment se servir de la télécommande



Pointer vers l'écran réflecteur

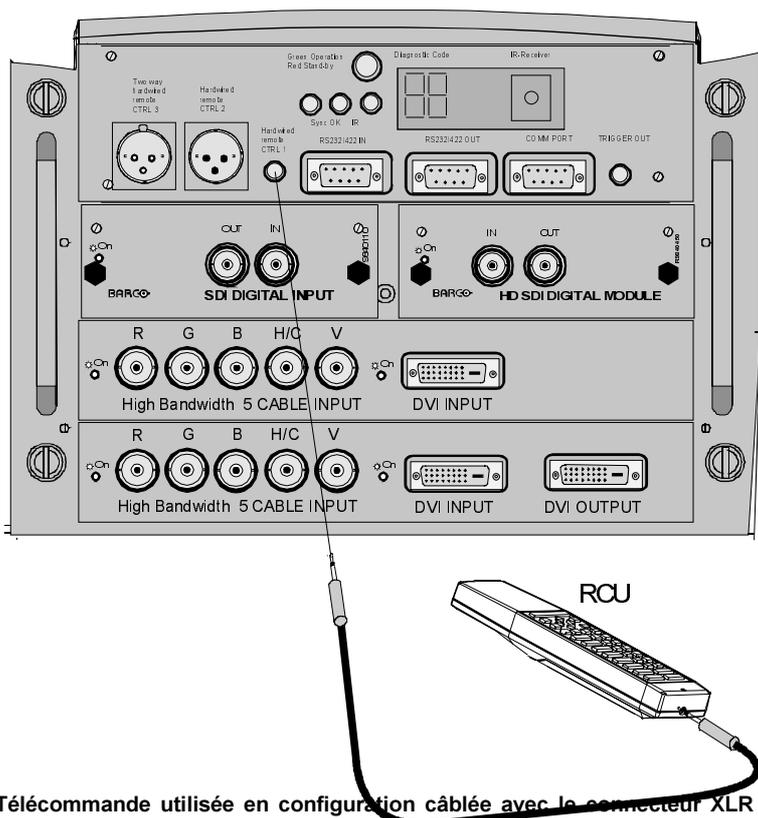
Pointer la face avant de la télécommande vers l'écran réflecteur.

Entrées à distance par câble



La télécommande avec fil

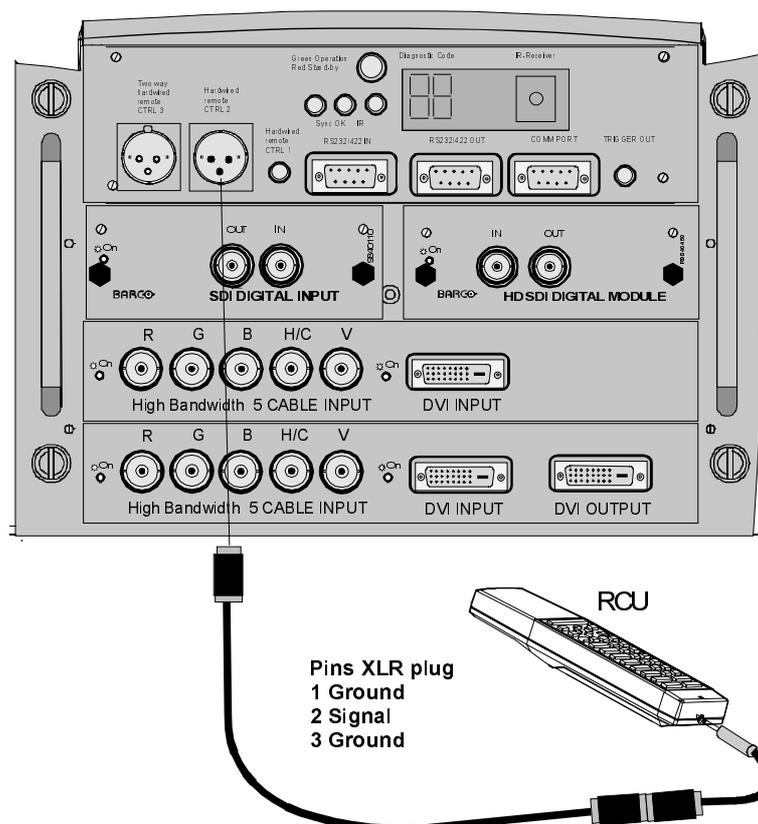
Brancher un des deux connecteurs mâles du cordon (non fourni) sur le connecteur femelle ménagé à cet effet dans le fond de la télécommande. Brancher l'autre connecteur sur le connecteur *Hardwired CTRL1* se trouvant sur la face acceptant toutes les entrées. **Entrée par câble au connecteur XLR**



Télécommande utilisée en configuration câblée avec le connecteur XLR

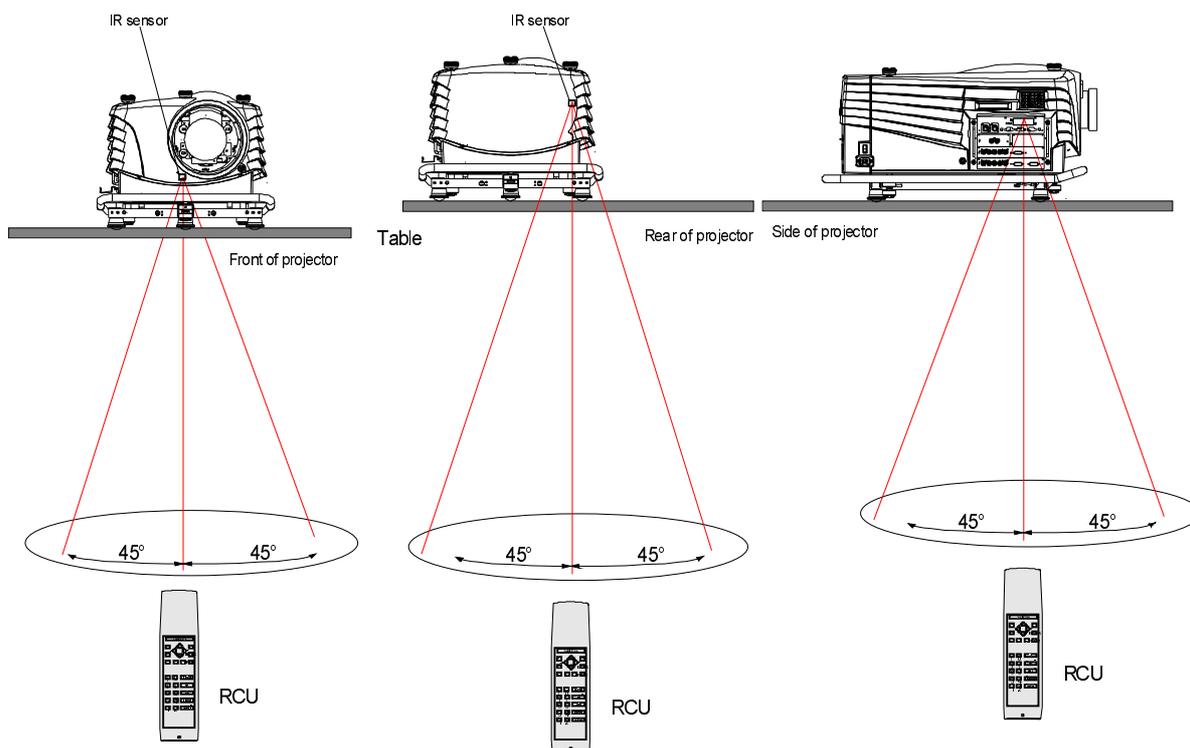
Brancher une des extrémités du câble dans le connecteur situé au bas de la télécommande et la seconde dans le connecteur *Hardwired CTRL2* se trouvant sur la face recevant toutes les entrées du projecteur.

Directement aux capteurs IR



Pointer la face avant de la télécommande directement vers un des 3 capteurs infrarouges disposés sur le projecteur. Pour optimiser le fonctionnement, veiller à ne pas dépasser la portée de la télécommande (30 m, en ligne droite). Les rayonnements parasites (toute source intense de lumière ambiante) ainsi que toute coupure des rayons IR invisibles occasionnée par un objet entre la télécommande et la fenêtre du récepteur (c.-à-d. les capteurs infrarouges) peuvent perturber son temps de réponse.

L'adresse du projecteur



Pourquoi une adresse projecteur

Etant donné que plusieurs projecteurs peuvent être installés dans une même pièce, il est nécessaire que les différents projecteurs puissent être commandés séparément avec une télécommande ou un ordinateur. C'est pourquoi chaque projecteur dispose de sa propre adresse.

Régler une adresse individuelle de projecteur

Il vous est possible de régler une adresse de projecteur au moyen du logiciel. Pour de plus amples informations, se reporter au Chapitre 9.

La commande d'un ou plusieurs projecteurs

Il faut impérativement que chaque projecteur soit affecté d'une adresse unique (tout nombre entre 0 et 255). Pour ce faire, accéder au mode *Service*. Une fois les projecteurs affectés d'une adresse, la commande s'effectue à partir de...

- une télécommande affectée d'une adresse entre 0 et 9.
- un micro-ordinateur (un IBM PC, un Apple MAC, ..., par exemple) affecté d'une adresse entre 0 et 255.

Remarque : quelle que soit son adresse programmée, un projecteur répondra à toute télécommande affectée de l'adresse 0.

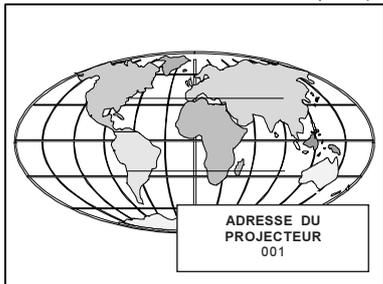
Précaution préalable à l'utilisation de la télécommande

Avant tout usage de la télécommande, il faut impérativement stocker l'adresse du projecteur dans la mémoire de la télécommande (uniquement si celle-ci est affectée d'une adresse entre 0 et 9). Ainsi, le projecteur affecté de la même adresse répondra à la télécommande. Lorsque une télécommande est affectée de l'adresse 0, l'ensemble des projecteurs sans aucune exception, répondront aux commandes de cette télécommande.

Afficher l'adresse du projecteur à l'écran

Appuyer sur la touche évidée **ADDRESS** de la télécommande à l'aide de la pointe d'un crayon. Sur ce, l'adresse du projecteur apparaît dans une boîte de dialogue, et disparaîtra après quelques secondes.

Afin d'assurer l'activation prolongée de la télécommande avec cette adresse spécifique, il faut impérativement saisir la même adresse, et ce à l'aide des touches numériques (tout chiffre entre 0 et 9) dans les cinq secondes après avoir appuyé sur la touche **ADDRESS**.



Prenons l'exemple suivant : lorsqu'en appuyant sur la touche **ADDRESS**, l'adresse 003 s'affiche, appuyer sur la touche numérique 3 de la télécommande, pour que l'adresse de la télécommande et celle du projecteur correspondent. Ne jamais taper 003, étant donné que cette adresse égale l'adresse 0. Le cas échéant, tous les projecteurs répondraient à cette télécommande. Si l'adresse n'est pas saisie dans les cinq secondes, la télécommande revient à son adresse par défaut (adresse zéro) et commande tous les projecteurs présents dans la pièce.

Saisir une adresse dans la télécommande

Appuyer sur la touche évidée **ADDRESS** disposée sur la télécommande, à l'aide de la pointe d'un crayon dans les cinq secondes après avoir appuyé sur la touche **ADDRESS**. Taper l'adresse à l'aide des touches numériques (tout chiffre entre 0 et 9).

Paramétrer le projecteur

Sélection d'entrée

Taper le numéro du slot correspondant au moyen des touches numériques de la télécommande ou du clavier intégré. La source sélectionnée sera affichée.

Réglages de l'image

Toute pression sur un bouton de réglage de l'image provoque l'affichage d'une boîte de dialogue, une barre de niveau, une icône et le nom de la commande (telle la luminosité, le contraste, ...), à la seule condition que l'option TEXT soit validée. Voir l'exemple affiché ci-contre. Le degré de progression de la barre ainsi que les valeurs affichées, indiquent le réglage résidant en mémoire de la source en question. La touche de commande de la télécommande (ou les touches + et - du clavier intégré) permettent de modifier la barre.

Réglage de la luminosité

Pour une bonne reproduction de l'image, la luminosité est très importante.
 Pour augmenter la luminosité, actionner le bouton +.
 Pour diminuer la luminosité, actionner le bouton -.

Réglage du contraste

Pour une bonne reproduction de l'image, le contraste est très important.
 Ajuster le contraste à sa guise, tout en tenant compte de la lumière ambiante.
 Pour augmenter le contraste, actionner le bouton +.
 Pour diminuer le contraste, actionner le bouton -.

Réglage de la saturation des couleurs

Permettant l'ajustage de l'intensité de l'image, cette option n'est applicable qu'aux signaux de type vidéo et S-vidéo et Vidéo en composantes.
 Pour intensifier la couleur, actionner le bouton +.
 Pour diminuer, actionner le bouton -.

Réglage de la teinte

Cette option n'est applicable qu'aux signaux de type vidéo et S-vidéo aux formats NTSC 4.43 ou NTSC 3.58.
 Pour augmenter la teinte, actionner le bouton +.
 Pour diminuer la teinte, actionner le bouton -.

Réglage de la netteté

Actionner le bouton + pour obtenir une image plus nette.
 Actionner le bouton - pour une image plus douce.

Réglage de la phase

A l'aide des touches + et -, régler la phase de l'image affichée pour stabiliser le sautillerment des pixels des images générées par ordinateur.

Remarque : ce réglage n'a aucun effet sur les images vidéo.

La touche Pause

Lorsque la touche **Pause** est enfoncée, la projection de l'image est interrompue ; un écran bleu ou noir apparaît et le projecteur passe à la mise en veille « à chaud » afin de pouvoir redémarrer immédiatement.

Pour relancer l'image, procéder comme suit.

1. Appuyer sur la touche **Pause**.
- 2a. Appuyer sur la touche **Exit** ou...
- 2b. Sélectionner un numéro de source.

La touche Mise en veille

La touche **Mise en veille** enfoncée, la projection de l'image est interrompue et le projecteur se met en veille. Cette option est utilisée lorsque l'arrêt du projecteur est prévu pour une période plus longue.

6

ACCÉDER AU MODE RÉGLAGE

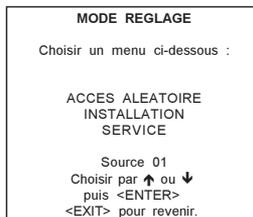
Le mode de réglage

Mise en service

Tous les réglages relatifs aux sources vidéo, à l'image ainsi qu'aux réglages de géométrie, s'effectuent au travers du menu *Mode réglage*. Pour y accéder, appuyer sur la touche **ADJUST** ou **ENTER**.

Une fois le menu *Mode réglage* affiché...

1. Les touches **↓** et **↑** de la télécommande ou les touches **+** et **-** (du clavier intégré) permettent d'accéder aux différents sous-menus et d'effectuer des réglages.
2. Les touches **ENTER** et **EXIT** vous permettent de parcourir les différents menus et de passer à un niveau supérieur ou inférieur.
3. La touche **ADJUST** vous permet à tout moment de quitter le *Mode réglage*, quel que soit le niveau ou le menu affiché.

**Techniques**

Vous avez le choix entre trois techniques pour effectuer les réglages.

Installation — L'option **Installation** est de rigueur après installation d'un nouveau module d'entrée, lorsqu'une nouvelle source vidéo est branchée sur un module d'entrée existant, ou après modification de la configuration du projecteur.

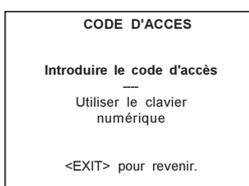
Accès aléatoire — Technique destinée aux utilisateurs chevronnés.

Service — Technique permettant de modifier des réglages généraux, tel le mot de passe, la langue, l'adresse,..., ou la remise à zéro du compteur des heures de fonctionnement de la lampe, les réglages du clavier,... Cette option génère également toutes informations sur les réglages.

Protection par mot de passe

Le logiciel est doté d'une protection par mot de passe à 3 niveaux d'accès, c'est-à-dire un mot de passe affecté au propriétaire, un mot de passe d'utilisateur et un mot de passe d'invité. L'option dédiée à la modification des protections décrite dans le chapitre 9, permet l'accès aux trois niveaux d'accès.

Certaines options sont protégées par mot de passe, de sorte que le logiciel sollicitera l'utilisateur à taper son mot de passe. Faisons remarquer à ce propos, que la protection par mot de passe est uniquement active lorsque le strap (cavalier) dédié au mot de passe (situé à l'intérieur du module de commande) est réglé sur ON (voir le chapitre 10). Après avoir fourni son mot de passe tout en admettant qu'il soit accordé des droits autorisant l'accès, l'utilisateur obtiendra l'option sélectionnée à l'écran.

**Saisir le mot de passe**

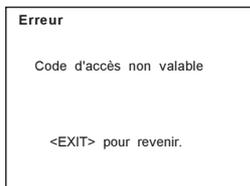
Les mots de passe se composent de quatre chiffres.

Taper le mot de passe à l'aide des touches numériques.

Exemple : 2 3 1 9

La position du premier caractère est affichée en vidéo inverse. Taper le premier chiffre. Le curseur en forme de rectangle s'affichant en vidéo inverse, passe à la position suivante. Taper le second chiffre. Répéter cette technique pour les deux autres chiffres.

Après validation du mot de passe, le logiciel vous propose l'accès direct au réglage sélectionné. Par contre, si le mot de passe n'est pas correct, le message d'erreur *Mot de passe incorrect* s'inscrit sur l'écran. Appuyer sur **EXIT** pour retourner au sous-menu *Service*.



Mot de passe saisi d'origine des trois niveaux (du propriétaire, de l'invité et de l'utilisateur) : **0 0 0 0**

Une fois le mot de passe validé, tous les autres réglages étant protégés par mot de passe, deviennent accessibles sans qu'il y ait lieu de retaper à chaque fois votre mot de passe.

Remarque

Au retour du menu *Mode réglage*, le logiciel vous invitera à taper votre mot de passe lorsque vous sélectionnez un réglage protégé par mot de passe.

Fournir son mot de passe

Se reporter au mode *Service*, l'option *Modifier mot de passe*.

L'affichage des menus à l'afficheur LCD incorporé du projecteur

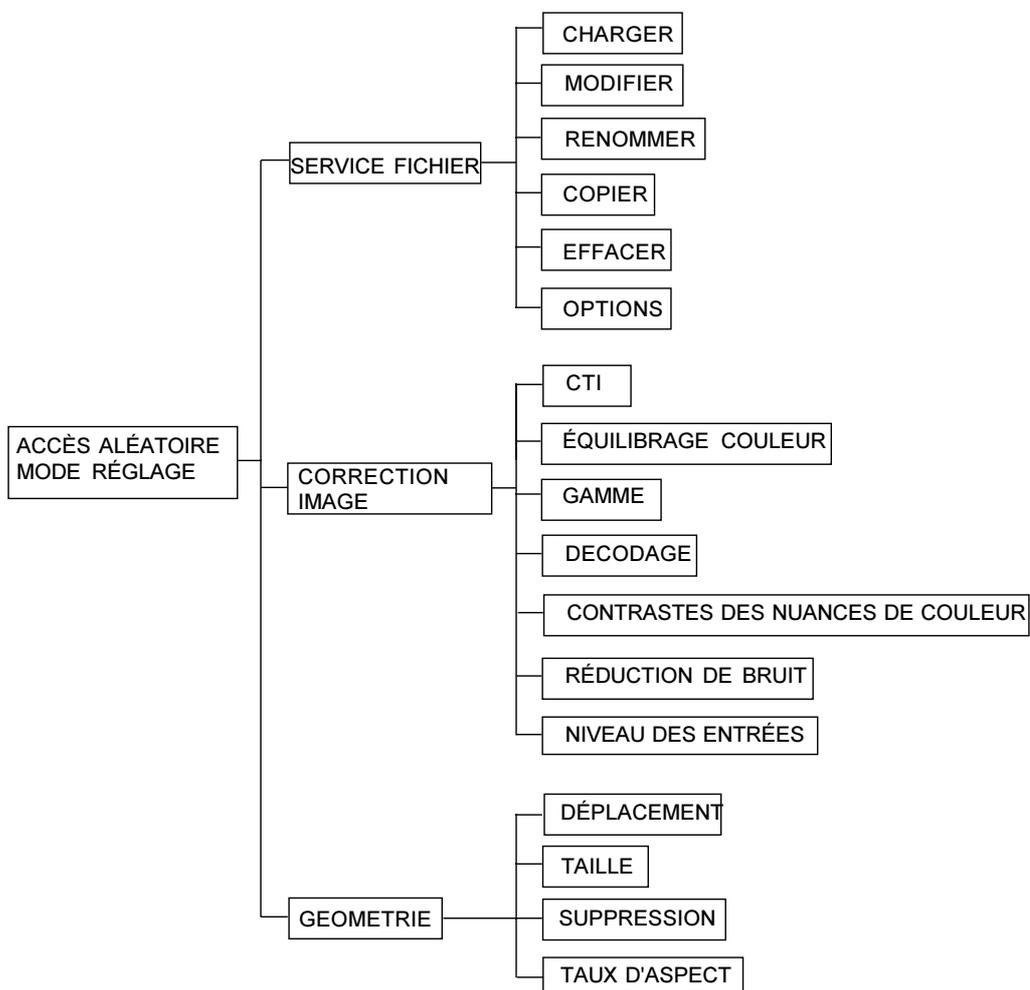
Lorsque l'option de texte est invalidée, aucun menu ne s'affichera à l'écran. Toujours est-il que l'afficheur LCD incorporé du projecteur vous permet de parcourir les menus, qui s'affichent ligne par ligne dans l'ordre d'affichage à l'écran. Ainsi, les réglages sont autorisés projecteur en service, sans qu'on ait besoin de perturber la projection en cours en occupant un espace à l'écran. Les touches fléchées vous permettent de parcourir les menus ; la touche **ENTER** vous permet d'accéder au menu affiché.

7

ACCÈS ALÉATOIRE AU MODE DE RÉGLAGE

Accès aléatoire au menu *Mode réglage***Démarrage**

Le menu *Mode réglage* affiché, sélectionner l'option **Accès aléatoire** à l'aide de ↓ et ↑ de la télécommande, et appuyer sur ENTER.

**Arborescence**

Service Image

Connecter une nouvelle source

Avant toute utilisation d'une source vidéo, il faut impérativement que le fichier contenant les codes de pilotage soit créé. Une liste de fichiers de pilotage utilisés communément dans les sources vidéo est stockée d'usine en mémoire du projecteur. Lorsque les caractéristiques de la nouvelle source correspondent à un des fichiers de pilotage existants, le fichier approprié sera chargé et sauvegardé pour consultations ultérieures. Au cas où aucun fichier ne contient toutes les données nécessaires au pilotage de la nouvelle source vidéo, sélectionner le fichier le plus proche et éditer celui-ci jusqu'à l'obtention des bons paramètres. Sauver ce fichier sous un autre nom.

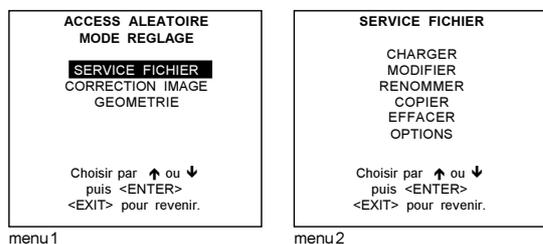
Procéder comme suit.

1. Charger un fichier à partir de la liste.
2. Editer ce fichier si nécessaire.
3. Si l'image du projecteur n'est pas telle que souhaitée, poursuivre avec les options *Correction image* et *Géométrie*.

Accéder au service Fichier

1. Sélectionner *Service Fichier* (menu 1) à l'aide de ↑ ou ↓.
2. Appuyer sur **ENTER** pour valider.

Note : **EXIT** pour retourner au menu précédent.
ADJUST pour retourner au mode d'exploitation.



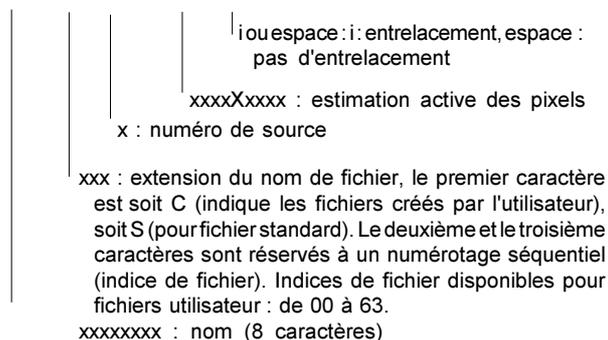
Actions au niveau des fichiers

Voici les commandes que comprend le sous-menu *Fichier*

- Charger : chargement d'un fichier autorisant la création d'une nouvelle source vidéo
- Éditer : adaptation d'un fichier existant aux caractéristiques de la nouvelle source vidéo
- Renommer : renommer un fichier existant
- Copier : copier le contenu d'un fichier existant vers un autre fichier
- Effacer : effacement d'un fichier existant
- Options : rangement des fichiers & chargement automatique du fichier.

Morphologie des noms de fichier

xxxxxxx.xxx x xxxXxxxxi



La commande Charger fichier

Accéder à la commande Charger fichier

1. Sélectionner **CHARGER** (menu 1) à l'aide de **↑** ou **↓**.
2. Appuyer sur **ENTER** pour valider.

Le menu Charger affiche les fichiers correspondants selon le filtre installé (menu 2). Ce filtre peut être *Triés* ou *Tous*.

Tous : affichage de tous les fichiers chargeables en une fois

Triés : seuls les fichiers répondant à l'ordre de tri s'affichent (avec une distinction de ± 2 lignes et une distinction de durée de lignes de ± 300 ns, si aucun fichier ne correspond au critère de tri, le logiciel poursuivra sa recherche et affichera le(s) fichier(s) qui se rapprochent le plus de l'ordre de tri).

Pour modifier le filtre...

1. Sélectionner **FILTRE LISTE** à l'aide de **↑** ou **↓**.
2. Appuyez sur **ENTER** pour basculer entre les différentes annotations entre parenthèses.

```

SERVICE FICHER
  CHARGER
  MODIFIER
  RENOMMER
  COPIER
  EFFACER
  OPTIONS

Choisir par ↑ ou ↓
           puis <ENTER>
           <EXIT> pour revenir.
  
```

menu1

```

CHARGER FICHER
  FILTRE LISTE [All]
  Nom Fichier  Src  Résolution
  -----
  Video525.s01 1    675x240i
  Video525.c01 1    675x240i
  Video525.c02 1    675x240i

  Fichier actif : Video525.c50

Choisir par ↑ ou ↓, →
           <ENTER> pour accepter
           <EXIT> pour revenir.
  
```

menu2

Comment accéder à un fichier ?

1. Sélectionner le fichier le plus adapté (menu 1) à l'aide de **↑** ou **↓**.
 2. Appuyer sur **ENTER** pour valider.
- Le sous-menu intitulé *Valider chargement du fichier* apparaît, affichant le nouveau fichier ainsi créé ainsi que le fichier source. (menu 2).
- 3a. Pour valider la création du nouveau fichier, appuyer sur **ENTER**.
 - 3b. Pour annuler le nouveau fichier, appuyer sur **EXIT**.

```

CHARGER FICHER
  FILTRE LISTE [All]
  Nom Fichier  Src  Résolution
  -----
  Video525.s01 1    675x240i
  Video525.c01 1    675x240i
  Video525.c02 1    675x240i

  Fichier actif : Video525.c50

Choisir par ↑ ou ↓, →
           <ENTER> pour accepter
           <EXIT> pour revenir.
  
```

menu1

```

CONFIRMER
  CHARGER FICHER

  Créer fichier
  Video525.c02
  basé sur fichier
  Video525.s01?

  <ENTER> pour accepter
  <EXIT> pour revenir.
  
```

menu2

Tout au long du chargement d'un fichier, le message *Fichier actif* s'inscrit à côté du fichier actif.

Remarque : En parcourant les fichiers, le résultat du tri s'adaptera automatiquement aux réglages du fichier ainsi sélectionné.

L'image n'est pas parfaite

Si le tri ne donne pas entière satisfaction après avoir sélectionné le fichier le mieux adapté, sélectionner le fichier le plus approprié, passer au sous-menu *Éditer* et modifier les réglages.

La commande *Éditer*

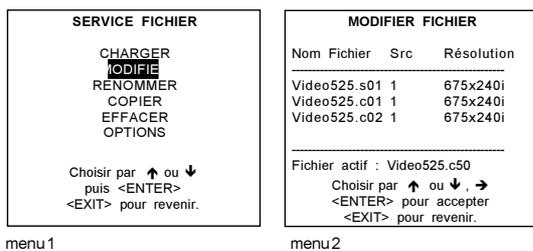
Que permet le menu *Editer* ?

Cette commande permet d'adapter les réglages d'un fichier aux caractéristiques de la source vidéo branchée sur le projecteur. Avant de modifier les réglages existants du fichier, lire d'abord les données techniques de la source vidéo.

Comment lancer le menu *Editer* ?

1. Sélectionner *Editer* (menu 1) à l'aide de ↑ ou ↓.
2. Appuyer sur **ENTER** pour valider.
3. Sélectionner le fichier qui doit être édité (le plus souvent le fichier actif).
4. Appuyer sur **ENTER**.

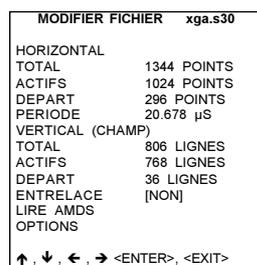
Le nom du fichier actif s'inscrit dans le coin supérieur droit.



Quels éléments peuvent être affichés ?

- Nombre de points (pixels) horizontaux
- Nombre de points horizontaux étant actifs
- Déplacement horizontal des points
- Période horizontale évaluée en µs (faisant l'objet d'un réglage automatique lors de la création d'un fichier au moyen de la commande **Charger**)
- Nombre de lignes verticales (fait l'objet d'un réglage automatique lors de la création d'un fichier au moyen de la commande **Charger**)
- Nombre de lignes verticales actives
- Déplacement vertical des lignes
- Entrelacement : fonction de bascule (oui/non) ; (réglage automatique qui s'effectue lors de la création d'un fichier au moyen de la commande **Charger**)

Tous les paramètres peuvent être modifiés individuellement.



Comment modifier les paramètres ?

- Appuyer sur la touche ↓ ou ↑ de la télécommande jusqu'à ce que le paramètre voulu apparaisse en vidéo inverse. Sur ce, la couleur d'origine de l'option ainsi sélectionnée change. Pour modifier le paramètre, choisir une des trois techniques mentionnées ci-dessous.

Méthode 1

- Appuyer sur **ENTER** (ce qui vous donne accès aux valeurs numériques des paramètres) et taper la nouvelle valeur à l'aide des touches numériques de la télécommande ou du clavier intégré.

Méthode 2

- Appuyer sur **ENTER** (ce qui vous donne accès aux valeurs numériques des paramètres). Appuyer sur la touche ← ou → de la télécommande jusqu'à ce que le chiffre existant apparaisse en vidéo inverse. Appuyer sur la touche ↓ ou ↑ de la télécommande jusqu'à l'obtention du nouveau chiffre voulu. Valider la saisie en appuyant sur **ENTER**.

Méthode 3

- Parcourir tous les chiffres en ordre ascendant ou descendant en appuyant sur la touche ← ou → de la télécommande.

Comment obtenir les valeurs optimum du paramètre affiché ?

Lors de la création d'un fichier à l'aide de la commande **Charger**, le logiciel calcule et affiche la période horizontale, le nombre total de lignes verticales ainsi que l'entrelacement. Ces valeurs seront accessibles lors de l'édition du fichier actif.

Si le nombre de points horizontaux s'avère invalide, des erreurs d'échantillonnage se manifesteront en forme de bandes verticales parcourant l'image projetée. Le cas échéant, sélectionner l'option **Total** et ajuster le nombre de points jusqu'à ce que les bandes disparaissent. Astuce : si le nombre de bandes augmente, ajuster dans le sens opposé.

L'option **Nombre de points actifs** indique la largeur de la fenêtre à l'écran. Se reporter aux données techniques de la source vidéo pour retrouver la valeur exacte de ce paramètre. En cas d'absence de cette valeur, procéder à l'ajustage jusqu'à ce que l'image entière soit affichée (aucun point ne doit être absent).

L'option **Déplacement horizontal des points** indique le nombre de pixels entre le début d'émission du signal d'entrée et l'endroit où commencent les données vidéo.

Réglée à l'ouverture du fichier en question, l'option **Période horizontale** n'exige plus aucun réglage.

Réglée à l'édition du fichier actif, l'option **Nombre de lignes verticales actives** n'exige plus aucun réglage.

L'option **Nombre de lignes verticales** renferme le nombre de lignes horizontales nécessaires pour fixer la hauteur de l'image projetée. Se reporter aux données techniques de la source vidéo pour retrouver la valeur exacte de ce paramètre. En cas d'absence de cette valeur, procéder à l'ajustage jusqu'à ce que l'image entière soit affichée (aucun point ne doit être absent).

L'option **Déplacement vertical des lignes** indique le nombre de lignes entre le début d'émission du signal d'entrée et le début de projection de l'image sur l'écran.

Réglée lors de l'édition du fichier actif, l'option **Entrelacement** (fonction de bascule (oui/non)) n'exige aucun réglage. En cas d'image incorrecte suite à un mesurage erroné, appuyer sur **ENTER** pour passer de OUI à NON et inversement (chaque cadre des images entrelacées se compose de deux champs).

Lire AMDS

AMDS : Automatic Mode Detection & Synchronisation (terme francisé : détection et synchronisation automatiques du mode). Durant la création d'un fichier au moyen de la commande **Charger**, le logiciel a automatiquement évalué la période horizontale, le nombre total de lignes verticales ainsi que le mode d'entrelacement.

En accédant à **Lire AMDS**, les options mentionnées ci-dessus feront l'objet d'une nouvelle évaluation.

Les options

OPTIONS MODIFIER FICHIER	
Numéro de source	1
Position de restitution	[arrière]
Délai de restitution	0
Largeur de restitution	10
Polarité du champ	[pos]
Sélection du champ	[lesdeux]
Rafraîchissement vert.	[sync]
Choisir par ↑ ou ↓ <ENTER> pour commuter ← ou → pour changer la valeur <EXIT> pour revenir	

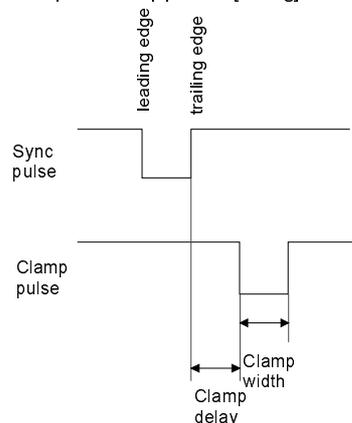
Numéro de source : le numéro des sources non actives peut être modifié à tout instant, ce qui permet la création d'un fichier contenant les numéros de source en vue d'un usage ultérieur.

Position de restitution : paramètre qui détermine le niveau de noirceur du signal.

L'impulsion de clamping sera toujours fournie le long du front arrière de l'impulsion de synchro.

Délai de restitution : paramètre indiquant le laps de temps entre le front montant de l'impulsion de restitution et le front verrouillé de l'impulsion de synchronisation. Toute valeur comprise entre 0 et 255. Pour modifier la valeur, appuyer sur la touche ← ou → de la télécommande.

Example for clamp position [trailing]



Largeur de restitution : paramètre indiquant la largeur de l'impulsion de verrouillage. Toute valeur comprise entre 0 et 255. Pour modifier la valeur, appuyer sur la touche ← ou → de la télécommande.

Polarité du champ :

Cette option n'est applicable qu'aux images entrelacées. Il se peut que les deux grilles de l'image soient déplacées d'une mauvaise façon, ce qui se manifeste par l'affichage de double lignes à l'écran. Pour y remédier, modifier la polarité [nég] ou [pos]. Pour ce faire, utiliser la touche **ENTER** pour basculer entre [pos] et [nég].

Sélection du champ : valeur par défaut : [les deux]

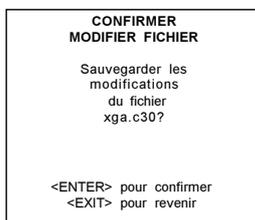
Uniquement pour images entrelacées. Chaque cadre d'une image entrelacée comprend deux champs, c'est-à-dire un champ pair et un champ impair. Le logiciel permet d'effectuer le choix entre la projection simultanée des deux champs [les deux] et la projection du champ pair [pair] ou impair [impair]. Remarquons que cette option permet la visualisation d'objets en 3D. Pour sélectionner un réglage, appuyer sur la touche **ENTER**.

Rafraîchissement vertical [sync/async] : indique la nature de la mise à jour des informations affichées à l'écran LCD.

Non disponible pour les sources PAL-SECAM-NTSC. Cette option sera affichée en gris.

1 **Sources vidéo dont la fréquence de balayage vertical (fréquence trame) est inférieure à 60 Hz** : le taux de rafraîchissement vertical et la fréquence de balayage vertical de l'entrée de la source vidéo sont identiques. Cette contrainte est indispensable à la projection d'images animées sans motion artefacts. Signalons que les images fixes d'une fréquence de balayage vertical de 60 Hz, permettent le rafraîchissement en mode asynchrone. Le mode synchrone est celui par défaut dans le cas de fichiers au format PAL, SECAM et NTSC. Par contre, pour toute source dont la fréquence verticale est inférieure à 60 Hz, le logiciel passera par défaut en mode asynchrone.

2 **Sources vidéo dont la fréquence de balayage vertical (fréquence trame) est supérieure à 60 Hz** : le taux de rafraîchissement vertical et la fréquence de balayage vertical de l'entrée de la source vidéo ne sont pas identiques. Il vous sera impossible d'accéder au mode de rafraîchissement synchrone.



Pour quitter cette fenêtre, appuyer sur **EXIT**.

Le logiciel vous sollicitera à valider les modifications avant de quitter le menu. Pour ce faire, appuyer sur **ENTER**. Pour annuler les modifications apportées aux réglages, appuyer sur **EXIT**.

Renommer un fichier

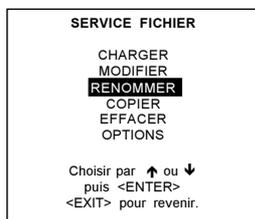
Technique

Cette commande vous permet de donner un autre nom au fichier sélectionné:

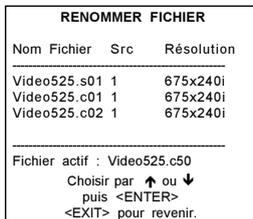
1. Sélectionner *Renommer* (menu 1) à l'aide de ↑ ou ↓.
2. Appuyer sur **ENTER**.
3. Sélectionner un nom de fichier (menu 2) à l'aide de ↑ ou ↓.
4. Appuyer sur **ENTER** pour valider.

Les noms du fichier source et celui du fichier cible s'affichent.

Le premier caractère s'affiche en vidéo inverse (menu 3).



menu 1



menu 2



menu 3

Comment modifier les caractères ?

Appuyer sur la touche ← ou → de la télécommande jusqu'à ce que le caractère voulu s'affiche en vidéo inverse (menu 4). Modifier le caractère en appuyant sur la touche ↓ ou ↑. Signalons que les touches numériques de la télécommande permettent la saisie directe de données numériques. Les modifications apportées, appuyer sur **ENTER**. Le fichier au nouveau nom s'ajoute à la liste de fichiers.

Pour annuler la commande en cours et pour retourner au niveau précédent sans modifier le nom du fichier, appuyer sur **EXIT**.



menu4

Copier un fichier

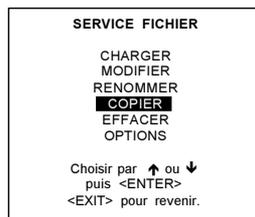
Technique

Cette commande vous permet de copier le contenu d'un fichier dans un autre (nouveau) fichier.

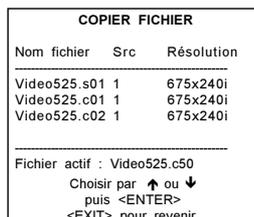
1. Sélectionner *Copier* (menu 1) à l'aide de ↑ ou ↓.
2. Appuyer sur **ENTER**.
3. Utiliser le curseur ↑ ou ↓ pour sélectionner un nom de fichier.
4. Appuyer sur **ENTER** pour valider.

Les noms du fichier à copier (le fichier source) ainsi que le fichier cible s'affichent. (menu 3)

Le premier caractère du champ *Nom de fichier* s'affiche en vidéo inverse.



menu1



menu2



menu3

Comment modifier les caractères ?

1. Sélectionner le caractère souhaité (menu 4) à l'aide de ↑ ou ↓.
2. Modifier ce caractère en appuyant sur le curseur ↑ ou ↓. Les caractères numériques peuvent être saisis directement au moyen du pavé numérique de la télécommande.
- 3a. Appuyer sur **ENTER** pour valider. Le fichier renommé est repris dans la liste des fichiers.
- 3b. Appuyer sur **EXIT** pour revenir au menu de sélection Copier. Aucun changement n'est effectué.



menu4

La commande Effacer

Technique

Cette commande vous permet d'effacer le fichier sélectionné.

1. Sélectionner **EFFACER** à l'aide de ↑ ou ↓.
2. Appuyer sur **ENTER**.
3. Sélectionner un nom de fichier à l'aide de ↑ ou ↓.
4. Appuyer sur **ENTER** pour valider.

L'option [Tous] activé, le logiciel vous invitera à taper votre mot de passe avant de procéder à l'effacement de l'ensemble des fichiers.

Le message *Effacer le fichier <nom du fichier>* apparaît. Pour effacer le fichier en question, appuyer sur **ENTER**. Pour annuler la commande d'effacement et pour retourner au niveau précédent, appuyer sur **EXIT**.

Remarque : il vous sera impossible d'effacer le fichier actif !

<p style="text-align: center;">SERVICE FICHIER</p> <p style="text-align: center;">CHARGER MODIFIER RENOMMER COPIER EFFACER OPTIONS</p> <p style="text-align: center;">Choisir par ↑ ou ↓ puis <ENTER> <EXIT> pour revenir.</p> <p style="text-align: center;">menu 1</p>	<p style="text-align: center;">EFFACER FICHIER</p> <table border="1" style="width: 100%;"> <thead> <tr> <th style="text-align: left;">Nom du fichier Src</th> <th style="text-align: left;">Résolution</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Video525.s01 1</td> <td>675x240i</td> </tr> <tr> <td>Video525.c01 1</td> <td>675x240i</td> </tr> <tr> <td>Video525.c02 1</td> <td>675x240i</td> </tr> <tr> <td colspan="2">[TOUS]</td> </tr> </tbody> </table> <hr/> <p>Fichier actif : Video525.c50</p> <p style="text-align: center;">Choisir par ↑ ou ↓ <ENTER> pour accepter <EXIT> pour revenir.</p> <p style="text-align: center;">menu 2</p>	Nom du fichier Src	Résolution	Video525.s01 1	675x240i	Video525.c01 1	675x240i	Video525.c02 1	675x240i	[TOUS]		<p style="text-align: center;">CONFIRMER EFFACER FICHIER</p> <p style="text-align: center;">Effacer fichier : Video525.c01?</p> <p style="text-align: center;"><ENTER> pour confirmer <EXIT> pou revenir</p> <p style="text-align: center;">menu 3</p>
Nom du fichier Src	Résolution											
Video525.s01 1	675x240i											
Video525.c01 1	675x240i											
Video525.c02 1	675x240i											
[TOUS]												

La commande Options

Technique

1. Sélectionner **Options** (menu 1) à l'aide de ↑ ou ↓.
2. Appuyer sur **ENTER**.

<p style="text-align: center;">SERVICE FICHIER</p> <p style="text-align: center;">CHARGER MODIFIER RENOMMER COPIER EFFACER OPTIONS</p> <p style="text-align: center;">Choisir par ↑ ou ↓ puis <ENTER> <EXIT> pour revenir.</p> <p style="text-align: center;">menu 1</p>	<p style="text-align: center;">OPTIONS FICHIER</p> <p style="text-align: center;">TRI LISTES [NOM] CHARGER FICHIER [AUTOMATIQUE]</p> <p style="text-align: center;">Choisir par ↑ ou ↓ puis <ENTER> <EXIT> pour revenir.</p> <p style="text-align: center;">menu 2</p>
---	---

Tri de fichiers

La touche **ENTER** vous permet de basculer sur les deux critères de tri disponibles, à savoir [nom] et [extension].

[nom] : critère de tri : par ordre alphabétique des noms de fichier

[extension] : critère de tri : par ordre d'extension de fichier

Charger Fichier

Appuyer sur **ENTER** pour basculer entre [Automatique] et [Manuel].

[Automatique] : le fichier le plus adapté sera chargé automatiquement lorsqu'une source est sélectionnée. Il est toujours possible de remplacer ce fichier par un autre en utilisant la fonctionnalité *Charger*.

[Manuel] : aucun fichier n'est chargé lorsqu'une source est sélectionnée. La fonctionnalité *Charger* (Service fichier) permet de charger un fichier.

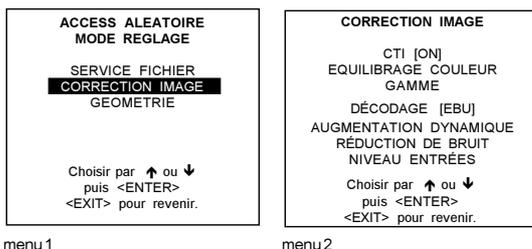
Le sous-menu *Correction image*

Technique

Pour améliorer la qualité de l'image, l'option *Correction Image* peut être basculée ou modifiée.

Pour accéder à l'option *Correction Image*...

1. Sélectionner *Correction Image* (menu 1) à l'aide de ↑ ou ↓.
2. Appuyer sur **ENTER** pour valider.



menu 1

menu 2

Quels éléments peuvent être réglés ?

Voici les options réglables

- CTI (amélioration des transitions couleurs)
- Balance chromatique
- Correction du gamma
- Decoding (décodage)
- Dynamic color depth (augmentation dynamique du contraste des nuances de couleurs)
- Noise reduction (réduction de bruit)
- Niveau des entrées

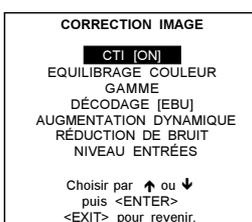
L'option *CTI ON/OFF* (amélioration des transitions couleurs)

CTI

CTI : Color Transient Improvement, ou l'amélioration de la transition entre deux couleurs voisines.

Comment modifier les paramètres CTI ?

1. Sélectionner *CTI* (menu 1) à l'aide de ↑ ou ↓.
2. Appuyer sur **ENTER** pour basculer entre ON et OFF.



menu 1

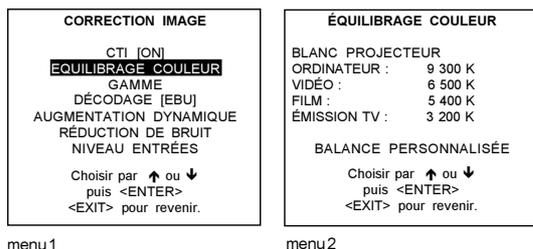
Remarque

Cette option est uniquement applicable aux entrées vidéo et S-vidéo codées en PAL et en NTSC.

L'option *Équilibrage couleur*

Technique

1. Sélectionner *Équilibrage couleur* (menu 1) à l'aide de ↑ ou ↓.
2. Appuyer sur **ENTER** pour valider (menu 2).



Températures de couleur disponibles

- Blanc projecteur
- Émission TV : 3 200 K
- Film : 5 400 K
- Vidéo : 6 500 K
- Ordinateur : 9 300 K
- Balance personnalisée

Modifier la température de couleur

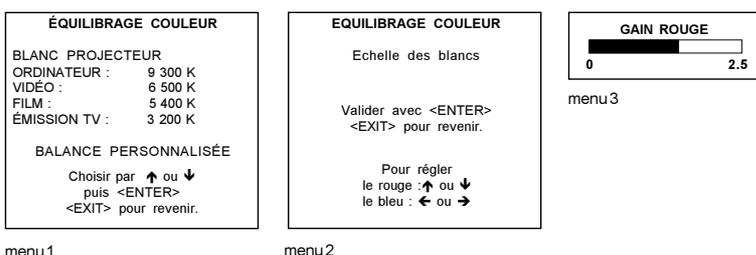
Le sous-menu *Équilibrage couleur* affiché, sélectionner une température de couleur préréglée ou **Balance personnalisée** à l'aide de la touche ↓ ou ↑.

L'option *Blanc projecteur* activée, la puissance de la lampe du projecteur opère à plein régime (du blanc absolu). Les préréglages calibrés *Émission*, *Film*, *Vidéo* et *Ordinateur* assurent le réglage exact des couleurs. L'option *Balance personnalisée* permet à tout utilisateur de mettre en mémoire sa propre balance chromatique.

Balance personnalisée

Procédez comme suit pour modifier la balance personnalisée.

1. Sélectionner *Balance personnalisée* (menu 1) à l'aide de ↑ ou ↓.
2. Appuyer sur **ENTER** pour valider.
3. Ajuster le rouge à l'aide de ↑ ou ↓, et le bleu à l'aide de ← ou → (gamme de 0 à 2,5) par rapport à la couleur verte (menu 2 & 3).



L'option *Correction du gamma*

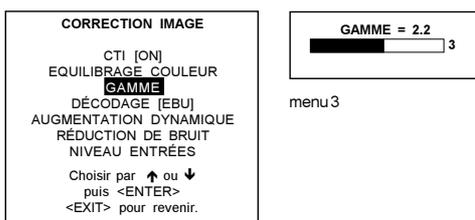
Que permet cette option ?

Cette option vous permet de peaufiner davantage le gamma de l'image affichée.

Comment modifier la gamme ?

1. Sélectionner *Gamme* (menu 1) à l'aide de ↑ ou ↓.
2. Appuyer sur **ENTER** pour valider.
3. Modifier la valeur de la gamme à l'aide de ← ou → jusqu'à obtenir la valeur souhaitée (menu 2).
4. Appuyer sur **EXIT** pour revenir au menu *Correction Image*.

Valeur par défaut de la gamme = 2,2



menu1

L'option *Décodage EBU/IRE*

Remarque

Réservée aux signaux vidéo codés en NTSC.

Que permet cette option ?

Cette option vous permet de décoder tous signaux vidéo au travers la norme américaine IRE ou la norme européenne EBU. Signalons que la mise en application de la norme EBU peut donner une image tirant faiblement sur le vert.

Comment la sélectionner ?

1. Sélectionner *Décodage* à l'aide de ↑ ou ↓.
2. Appuyer sur **ENTER** pour basculer entre EBU ou IRE.
3. Appuyer sur **EXIT** pour revenir.



menu1

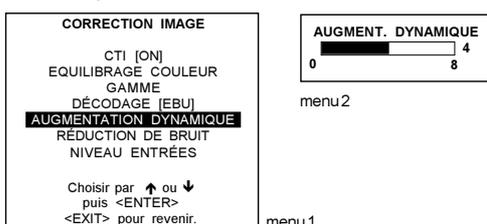
L'option *Dynamic Color Depth* (Augmentation dynamique du contraste des nuances de couleurs)

Objectif

Cette option permet d'augmenter le contraste des couleurs de toutes sources vidéo ou de données.

Pour modifier l'augmentation dynamique, procéder comme suit.

1. Sélectionner *Augmentation dynamique* à l'aide de ↑ ou ↓.
2. Appuyer sur **ENTER** pour valider.
3. Modifier la valeur à l'aide de ← ou → jusqu'à obtenir le contrast de couleur souhaité.
Gamme du réglage : 0 ... 8. Réglage d'usine : 4
4. Appuyer sur **EXIT** pour revenir au menu *Correction Image*.



menu1

L'option *Noise Reduction* (Réduction de bruit)

Objectif

Cette option vous permet de réduire le bruit (c'est-à-dire, d'épurer l'image de tous points parasites) ainsi que le papillotement présents dans toute source vidéo et de données.

Pour modifier la valeur de réduction de bruit, procéder comme suit.

1. Sélectionner *Réduction de bruit* à l'aide de ↑ ou ↓.
2. Appuyer sur **ENTER** pour valider.
3. Modifier la valeur à l'aide de ← ou → jusqu'à obtenir le niveau de bruit désiré.
Gamme de réglage: 0 ... 8
4. Appuyer sur **EXIT** pour revenir au menu *Correction Image*.



menu1



menu2

L'option *Niveau des Entrées*

Pourquoi régler le niveau des entrées ?

Normalement, le niveau des entrées est correctement configuré en usine. Toutefois, la distribution ou transmission de signaux est susceptible d'entraîner un dérèglement de la balance des couleurs. Ce déséquilibre peut être corrigé source par source pour les applications pour lesquelles la couleur est vitale. Ces ajustements influencent uniquement le fichier de réglage personnel. Cette procédure n'est pas facile.

Attention : Avant d'accéder à l'option, créer un signal où dominent les zones noires et blanches (voir l'image 1).

ATTENTION: il existe deux procédures de réglage : l'une pour les signaux RVB (les signaux Vidéo et S-Vidéo inclus), l'autre pour les entrées YUV.

Comment régler le niveau des entrées RVB (Vidéo et S-Vidéo inclus) ?

Normalement, les valeurs par défaut sont chargées lors de la sélection de la source. Si l'image n'apparaît pas comme souhaitée, procéder comme suit.

1. Sélectionner *Niveau entrées* (menu 1) à l'aide de ↑ ou ↓.
2. Appuyer sur **ENTER** pour valider.

Commencer par le niveau du noir.

1. Sélectionner *Niveau du Noir* (menu 2) à l'aide de ↑ ou ↓.
2. Appuyer sur **ENTER**.
3. Régler les niveaux noir, rouge et bleu à -32.
4. Régler la luminosité à une valeur maximum jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de bruit vert visible dans les zones noires.
5. Ajuster à l'aide de ↑ ou ↓ ou ← ou → jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de bruit rouge ou bleu visible dans les zones noires.

Poursuivre avec le niveau du blanc.

1. Sélectionner *Niveau du blanc* (menu 2) à l'aide de ↑ ou ↓.
2. Appuyer sur **ENTER**.
3. Régler le gain rouge et bleu à -32.
4. Régler le contraste à une valeur maximum jusqu'à ce que le bruit vert devienne visible dans les zones blanches et retourner.
5. Ajuster à l'aide de ↑ ou ↓ ou ← ou → jusqu'à ce que le bruit rouge ou bleu devienne visible dans les zones blanches et retourner.



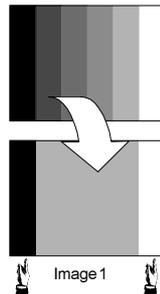
menu1



menu2a



menu2b



Comment régler le niveau des entrées YUV ?

D'une manière générale, les valeurs par défaut seront chargées à la sélection d'une source. Au cas où la qualité de l'image n'est pas celle que l'on désire, régler la source comme suit.

Note : Ici, la procédure de réglage ne concerne que le niveau du noir.

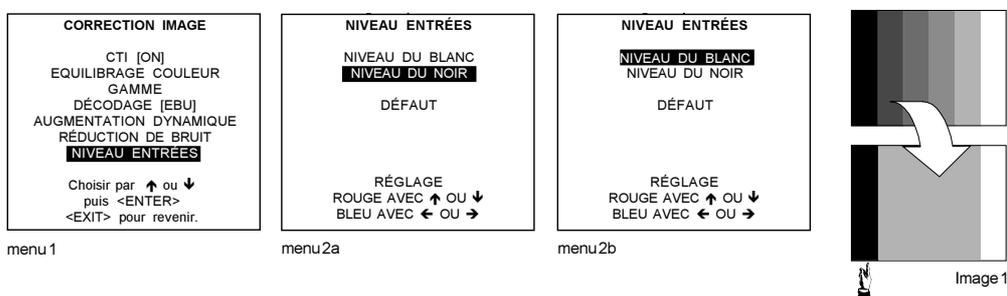
- 1 Sélectionner Niveau entrées (menu 1) à l'aide de **↑** ou **↓**.
- 2 Appuyer sur **ENTER** pour valider. (menu 2a).

Réglage du niveau du noir

- 1 Sélectionner *Niveau du Noir* (menu 2a) à l'aide de **↑** ou **↓**.
- 2 Appuyer sur **ENTER**.
- 3 Augmenter beaucoup la luminosité, à 50 sur la jauge, par exemple.
- 4 Régler le rouge à l'aide de **↑** ou **↓** jusqu'à obtenir la visualisation du bruit rouge dans la barre de gauche.
- 5 Régler le bleu à l'aide de **←** ou **→** jusqu'à obtenir la visualisation du bruit bleu dans la barre de gauche.
- 6 Augmenter la luminosité jusqu'à l'obtention d'un affichage de bruit blanc de 50% environ.
- 7 Corriger le rouge et le bleu du niveau du noir de manière à assurer que les bruits rouge et bleu sont à peine visibles.

Vérification de la balance des blancs

Il n'y a pas de procédure de réglage de la balance des blancs. Les articles de ce menu sont indiqués pour la vérification du suivi des couleurs par rapport aux réglages du contraste et de la saturation.



L'option Géométrie

Accéder aux réglages de géométrie

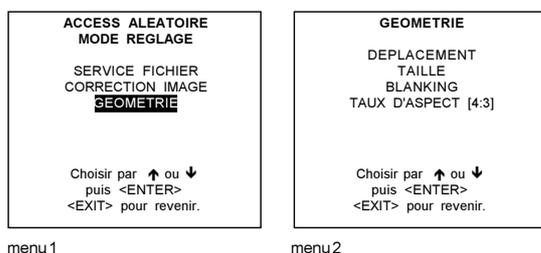
- 1 Sélectionner *Géométrie* (menu 1) à l'aide de **↑** ou **↓**.
- 2 Appuyer sur **ENTER** pour valider.
Le menu Géométrie s'affiche (menu 2).

Quels réglages de géométrie sont possibles ?

- 1 Centrage de l'image (appelé encore Phase H et Centre V)
- 2 Taille de l'image (appelée encore Taille H et Taille V)
- 3 Coussinet (trapèze latéral, applicable lorsque l'angle de projection est hors standard)
- 4 Blanking (période de blocage du tube)
- 5 Taux d'aspect

Comment modifier un réglage ?

- À l'aide de la touche de commande
- Taper la valeur requise à l'aide des touches numériques. Pour ce faire, appuyer sur **ENTER** jusqu'à ce que la valeur à modifier apparaisse. Taper la nouvelle valeur et valider en appuyant sur **ENTER**.



L'option *Centrage de l'image* (appelée encore Phase H et Centre V)

Que permet cette option ?

L'image peut être déplacée verticalement et horizontalement .

Déplacer l'image

1. Sélectionner *Déplacement* à l'aide de ↑ ou ↓.
2. Appuyer sur **ENTER** pour valider.
3. Déplacer l'image verticalement à l'aide de ↑ ou ↓. Déplacer l'image horizontalement à l'aide de ← ou →.
La valeur de déplacement par défaut est de 0.

Le centrage vertical (ou CentreV) : lorsque la valeur de déplacement est positive, l'image se déplace vers le haut ; l'image se déplace vers le bas lorsque la valeur de déplacement est négative.

Le centrage horizontal (ou Phase H) : lorsque la valeur de déplacement est positive, l'image se déplace vers la droite ; lorsque la valeur est négative, le déplacement horizontal s'effectuera vers la gauche.



menu 1

L'option *Taille de l'image* (appelée encore Taille H et Taille V)

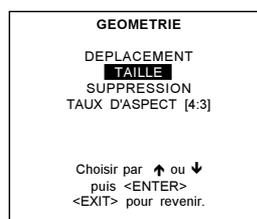
Que permet cette option

Cette option vous permet d'ajuster la hauteur et la largeur de l'image.

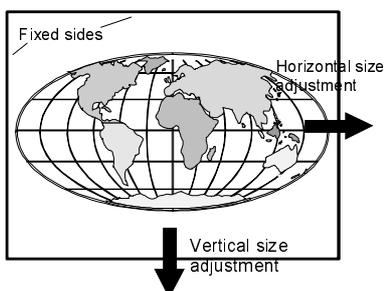
Réglage de la hauteur (taille V) de l'image de projecteurs installés sur table et ceux fixés au plafond : le bord supérieur de l'image étant invariable (fixe), seul le bord inférieur est réglable. Au même titre que le réglage de la hauteur où seul le bord inférieur est modifiable, le réglage de la largeur vous permet uniquement de modifier le côté droit de l'image (le côté gauche étant fixe).

Régler la taille

1. Sélectionner *Taille* (menu 1) à l'aide de ↑ ou ↓.
2. Appuyer sur **ENTER**.
3. Régler la taille verticale à l'aide de ↑ ou ↓. Régler la taille horizontale à l'aide de ← ou →.



menu 1



Exemple pour configuration de table

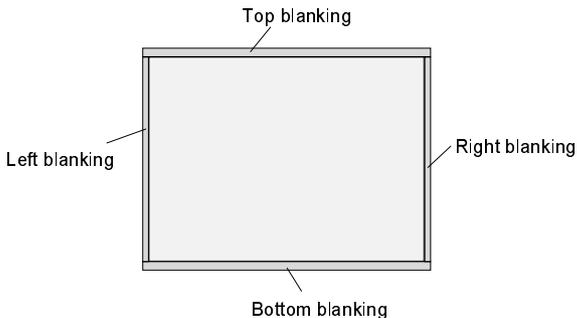
L'option *Blanking* (période de blocage du tube)

Que permet cette option

Elle concerne les bords de l'image projetée uniquement. Elle vous permet de bien cadrer l'image et de cacher ou d'effacer toute information ou tout bruit. Lorsque la jauge affiche un 0 (zéro), l'option de blanking est invalidée.

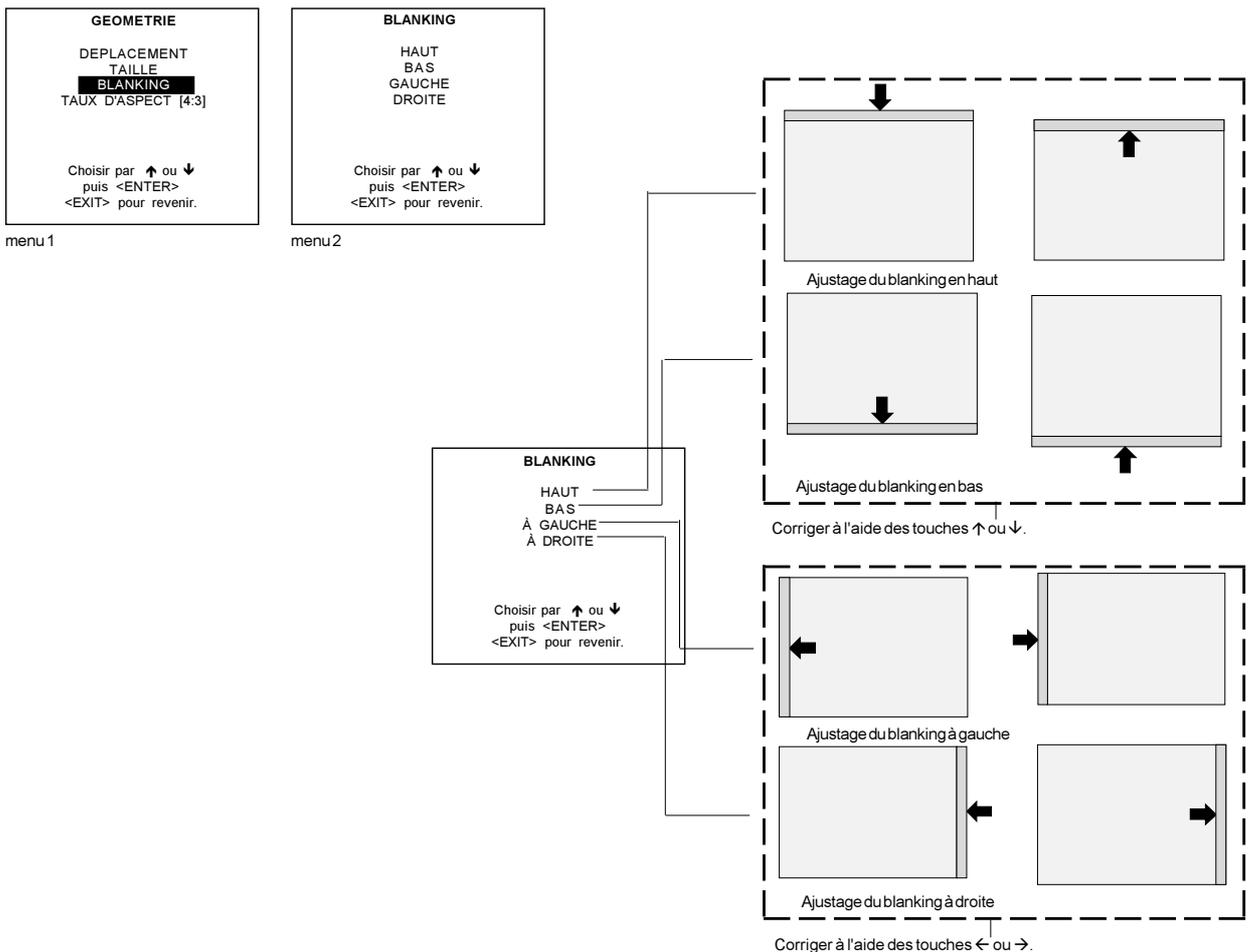
Paramètres de blanking

- Blanking supérieur
- Blanking inférieur
- Blanking à gauche
- Blanking à droite



Paramétrer le blanking

1. Sélectionner *Blanking* (menu 1) à l'aide de ↑ ou ↓.
2. Appuyer sur **ENTER**.
3. Sélectionner le blanking souhaité (menu 2) à l'aide de ↑ ou ↓.
4. Appuyer sur **ENTER** pour lancer le blanking ainsi sélectionné.
5. Régler le blanking à l'aide des touches fléchées.



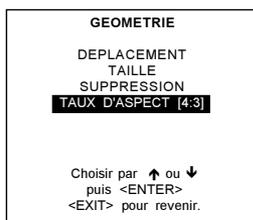
L'option *Taux d'aspect*

Que permet cette option

Permet un visionnement de l'écran plus large en changeant le taux d'aspect standard (4:3) pour obtenir des images panoramiques (16:9).

Comment changer le taux d'aspect

1. Sélectionner *Taux d'aspect* (menu 1) à l'aide de ↑ ou ↓.
2. Appuyer sur **ENTER** pour basculer entre [4:3],[16:9], [5:4], [2.35], [1.88] et [1.78].



menu 1

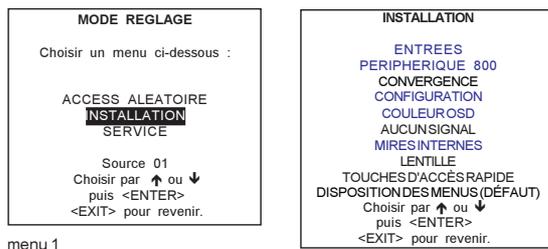
8

MODE D'INSTALLATION

Mode d'installation

Technique

Pour sélectionner le mode d'installation, appuyer sur la touche **ADJUST** de la télécommande, sélectionner le sous-menu *Installation* à l'aide de **↓** et **↑** et appuyer sur **ENTER**.



Le mode d'installation comprend les options suivantes.

- Slots d'entrée : configuration de la priorité des entrées
- Périphérique 800 : sélection du type de module de sortie que tient le RCVDS05.
- Convergence : réglage de la convergence des images (doit être effectué uniquement par un personnel qualifié)
- Configuration : réglage de l'installation du projecteur
- Couleur OSD : modification de la couleur de la fonctionnalité OSD (permettant le réglage des paramètres directement à l'écran grâce à l'affichage en vidéo inverse)
- Aucun signal : l'écran recrée une image noire ou bleue en cas d'absence d'une source vidéo ou pour installer l'arrêt automatique.
- Mires internes
- Lentille
- Aperçu des touches d'accès rapide
- Disposition des menus sur l'écran ; disposition par défaut : au centre ou dans un coin

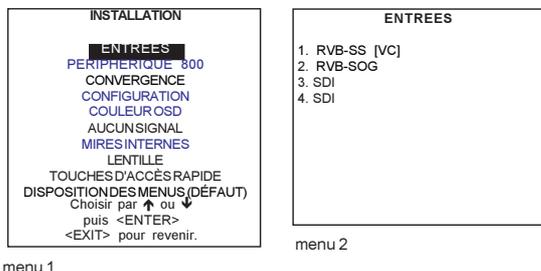
Slots d'entrée

Que permet cette option

La configuration des différentes entrées est reprise dans le menu des slots d'entrée, et peut faire l'objet de modifications.

Technique

1. Sélectionner *Entrées* à l'aide de **↓** et **↑**.



2. Appuyer sur **ENTER** pour valider.

Configurations possibles des ports non paramétrables 1 & 2

Source	Indication
Vidéo ou S-Vidéo	Vidéo S-Vidéo
RVB analogique	RVB-SS[VC] : synchronisation séparée : vidéo composite sur l'entrée H/C RVB-SS[SC ou SH&SV] : synchronisation séparée : synchronisation composite ou synchronisation horizontale et verticale

Vidéo en compos.	RVB-SOG : synchronisation sur le vert Vidéo en composantes-SS : vidéo en composantes, synchronisation séparée Vidéo en composantes-SOY : vidéo en composantes, synchronisation sur Y Vidéo en composantes-3LSS : vidéo en composantes, synchronisation séparée à 3 niveaux Vidéo en composantes-3LSOY : vidéo en composantes, synchronisation à 3 niveaux sur Y
RVB analogique, synchronisation à 3 niveaux	RVB-SS[3LSS] : RVB, synchronisation séparée à 3 niveaux RVB3L-SOG[3LSOY] : RVB, synchronisation à 3 niveaux sur le vert
DVI	DVI ("panel link", terme francisé : connexion panneau)
Pour les entrées 3 et 4 (ports numériques) :	SDI : interface numérique série HD-SDI : interface numérique série haute définition

Que se passe-t-il lorsqu'un RCVDS ou VS05 est connecté au projecteur ?

Signalons que le sous-menu affichera le message + *périphérique 800* pour tout RCVDS (pour peu qu'il soit mis sous tension) ou VS05 branché sur le projecteur. Au cas où le menu n'affiche aucun message de ce type, cela signifie que...

- Aucun RCVDS ou VS05 n'est branché, ou...
- Le RCVDS est mis hors tension.

En présence d'un périphérique 800 connecté au projecteur, les touches fléchées ne vous permettent pas d'accéder aux ports d'entrée en vue de modifier leur état de fonction.

L'option Périphériques 800

Que peut-on installer

- Le type de module de sortie dans un RCVDS05
- Le type de protocole de communication

Définir le module de sortie du RCVDS05

Il faut impérativement déterminer dans le menu *Périphérique 800* le type de sortie du RCVDS05 connecté au projecteur. Il existe deux types de sortie, à savoir un Module standard de sortie et un Module de sortie à 5 entrées.

Pour définir le module de sortie, procéder comme suit.

1. Sélectionner *Périphériques 800* (menu 1) à l'aide de ↓ et ↑.
2. Appuyer sur **ENTER** pour valider.
3. Sélectionner *Module de sortie* (menu 2) à l'aide de ↓ et ↑.
4. Appuyer sur **ENTER** pour basculer entre *Standard* et *5 entrées*.



menu 1



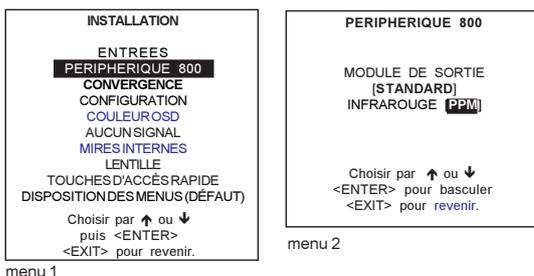
menu 2

Définir le protocole de communication à infrarouges

Lorsqu'un périphérique est connecté au port *Comm Port*, la communication peut soit s'effectuer en PPM, soit en RC5. Le type de communication peut être réglé sur PPM ou sur RC5.

Pour opérer votre choix...

1. Sélectionner *Périphérique 800* (menu 1) à l'aide de ↓ et ↑.
2. Appuyer sur **ENTER**.
3. Sélectionner l'option *Infrarouge*.
4. Appuyer sur **ENTER** pour basculer entre la configuration [PPM] et [RC5].



Convergence

Que permet cette option

Le réglage de la convergence est uniquement réservé à un personnel qualifié.

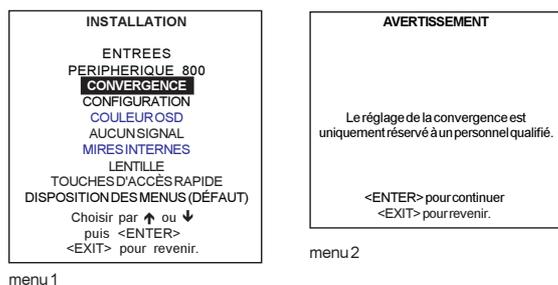
Comment valider cette option ?

- 1 Sélectionner l'article *Convergence* à l'aide de ↑ ou ↓ (menu 1).
- 2 Valider par **ENTER**.

La sélection de l'option *Convergence* sur le menu Mode d'installation entraîne l'affichage de l'alerte représentée ci-dessous.

Faisons remarquer que le réglage de la convergence est strictement réservé à un personnel qualifié.

Si vous n'êtes pas qualifié, appuyer sur **EXIT**.



L'option Configuration

Les configurations d'installation

L'installation physique du projecteur peut être communiquée au projecteur.

Les configurations d'installation suivantes sont possibles : installation plafond/projection rétro, installation sur table/projection rétro, installation plafond/projection directe, sur table/projection directe.

Régler la configuration correcte

1. Sélectionner *Configuration* (menu 1) à l'aide de ↓ et ↑.
2. Appuyer sur **ENTER** pour valider.
3. Sélectionner la configuration souhaitée à l'aide de ↓ et ↑.
4. Appuyer sur **ENTER** pour valider.

Pour de plus amples informations, se reporter au chapitre 3.



menu 1

L'option Couleur OSD

Que permet cette option

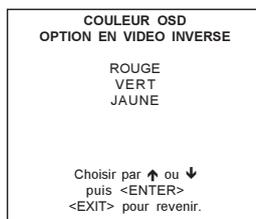
Cette option vous permet de changer la couleur de fond (rouge, verte ou jaune) des options passant en vidéo inverse à l'écran.

Comment modifier le réglage des couleurs

1. Sélectionner *Couleurs OSD* (menu 1) à l'aide de ↓ et ↑.
2. Appuyer sur **ENTER** pour valider.
3. Sélectionner la couleur souhaitée (menu 2) à l'aide de ↓ et ↑.
4. Appuyer sur **ENTER** pour valider.



menu 1



menu 2

L'option *Aucun signal*

Que se passe-t-il

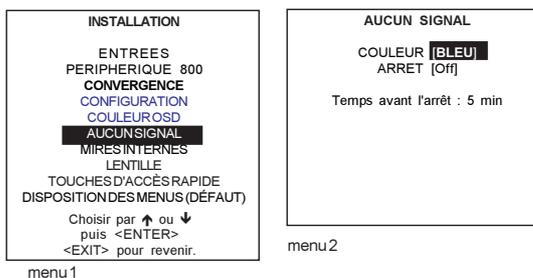
Si aucun signal n'arrive au projecteur...

- La couleur d'arrière-plan peut être noire ou bleue et
- le projecteur peut s'éteindre après un certain temps.

Modifier la couleur d'arrière-plan

Procéder comme suit pour modifier la couleur d'arrière-plan.

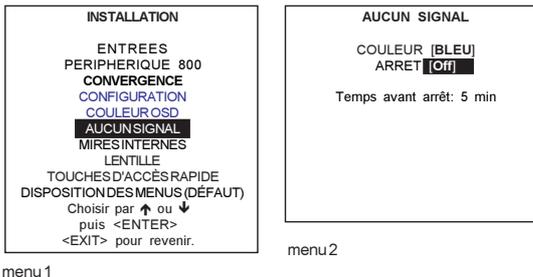
1. Sélectionner *Aucun signal* (menu 1) à l'aide de ↓ et ↑.
2. Appuyer sur **ENTER** pour valider.
3. Sélectionner *Couleur* (menu 2) à l'aide de ↓ et ↑.
4. Appuyer sur **ENTER** pour basculer entre *BLEU* ou *NOIR*.



Modifier les paramètres de mise hors service

Pour modifier les paramètres de mise hors service, procéder comme suit.

1. Sélectionner *Aucun signal* (menu 1) à l'aide de ↓ et ↑.
2. Appuyer sur **ENTER** pour valider.
3. Sélectionner *Arrêt* (menu 2) à l'aide de ↓ et ↑.
4. Appuyer sur **ENTER** pour basculer entre *On* et *Off*.

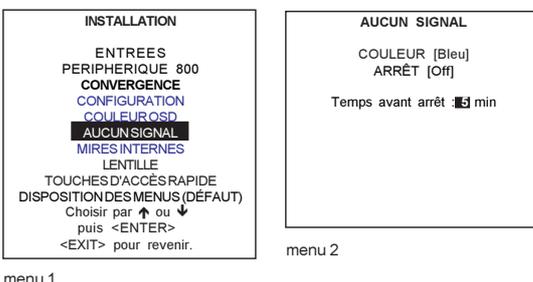


Modifier le temps avant arrêt

Le temps avant l'arrêt peut être réglé entre 5 min et 60 min.

Procéder comme suit pour régler le temps avant l'arrêt.

1. Sélectionner *Aucun signal* (menu 1) à l'aide de ↓ et ↑.
2. Appuyer sur **ENTER** pour valider.
3. Sélectionner *Arrêt* (menu 2) à l'aide de ↓ et ↑.
4. Modifier les chiffres du temps ou taper directement le temps voulu au pavé numérique de la télécommande.



L'option Mires internes

Que permettent ces mires internes

Le logiciel pilotant le projecteur est livré avec plusieurs mires en vue d'ajustages ultérieurs et à des fins d'alignement.

Comment sélectionner une mire interne

1. Sélectionner *Mires Internes* (menu 1) à l'aide de ↓ et ↑.
2. Appuyer sur **ENTER**.
3. Sélectionner la mire souhaitée (menu 2) à l'aide de ↓ et ↑.
4. Appuyer sur **ENTER** pour afficher la mire sélectionnée.



menu 1



menu 2

Gamme des mires

- Contours
- Barres couleur
- *Multiburst*
- Damier
- Netteté
- *Page Char* (une page pleine du même caractère)
- Bitmap
- Caractères alphanumériques

Remarque

La touche **ENTER** vous permet d'inverser chaque motif, à l'exception du motif *Netteté*.

Le motif *Page Char* affiché, les touches ↓ ou ↑ de la télécommande vous permettent de passer au caractère suivant ou de retourner au caractère précédent.

Pour retourner au motif d'usine, appuyer sur **EXIT**.

L'option Réglages de lentille

Que permet cette option

Les réglages de la lentille sont motorisés et peuvent être effectués à partir de la télécommande.

Il est possible de régler les éléments suivants :

- Zoom/focus
- Centrage de l'image
- Options : appliquer ou non ce zoom/focus à l'ensemble des fichiers.

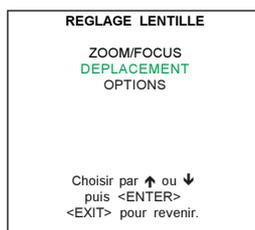
Procéder comme suit pour régler toutes les fonctions de la lentille:

1. Sélectionner *Lentille* (menu 1) à l'aide de ↓ et ↑.
2. Appuyer sur **ENTER** pour valider.

La touche **TEXTE** vous permet de basculer entre les réglages internes et la source connectée.



menu 1



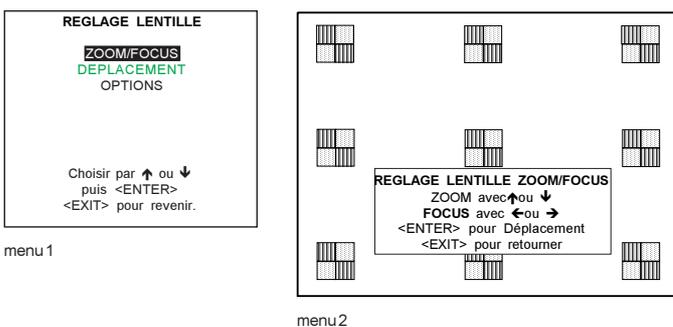
menu 2

Zoom/Focus/Centrage

La mire affichée vous permet de régler l'agrandissement (zoom), la focalisation et le centrage. Utiliser la touche **ENTER** pour basculer entre *Zoom/focus, Centrage*.

Comment effectuer un zoom/focus

1. Sélectionner *Zoom/focus* (menu 1) à l'aide de ↓ et ↑.
2. Effectuer un zoom à l'aide de ↓ et ↑ et focaliser l'image à l'aide de ← ou → (menu 2).
- 3a. Appuyer sur **EXIT** pour retourner au menu de réglage de la lentille ou...
- 3b. Appuyer sur **ENTER** pour vous rendre dans la fonction déplacement.

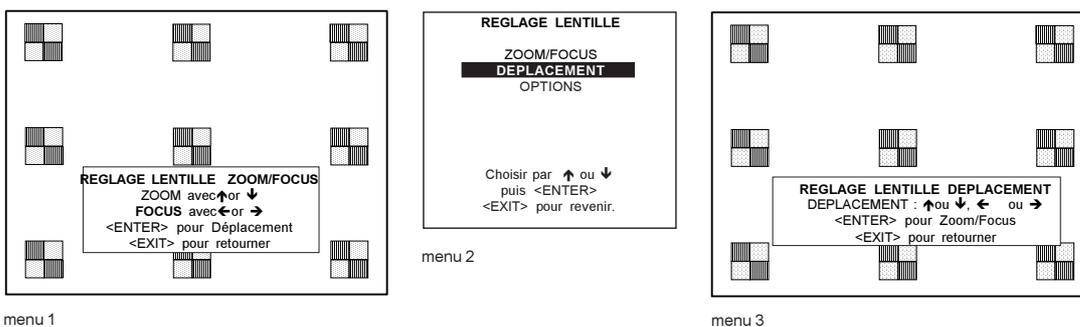


Comment centrer l'image

- 1a. Si vous vous trouvez dans le menu *Zoom/focus* (menu 1), appuyer sur **ENTER** pour passer au menu *Déplacement* ou...
- 1b. ...lorsque vous vous trouvez dans *Réglage lentille* (menu 2), sélectionner *Déplacement* à l'aide de ↓ et ↑ et appuyer sur **ENTER**.
2. Déplacer l'image vers le haut à l'aide de ↓, vers le bas à l'aide de ↑ ; à gauche ou à droite à l'aide de ← ou → (menu 3).
- 3a. Appuyer sur **EXIT** pour accéder au menu *Réglage lentille* ou...
- 3b. ...appuyer sur **ENTER** pour accéder à l'option *zoom/focus*.

La lentille peut être déplacée sur...

- ...de 20 mm à + 20 mm dans la direction verticale
- ...de 20 mm à 20 mm dans la direction horizontale.



Options

Permet d'affecter à l'ensemble des fichiers les mêmes réglages d'agrandissement, de focalisation ainsi que de centrage.

1. Sélectionner *Options* à l'aide de ↓ et ↑ (menu 1).
2. Valider par **ENTER**.
3. Appuyer sur **ENTER** pour basculer entre *OUI* et *NON*.

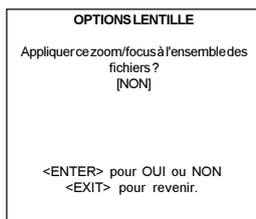
OUI : Les réglages de la lentille seront appliqués à l'ensemble des fichiers

NON : Les réglages peuvent varier d'un fichier à l'autre.

Réglage par défaut : **NON**



menu 1



menu 2

Remarque : en position **NON**, la mémoire lentille fait appel à des moteurs pas à pas présentant une précision de 1 ou 2 pas. Bien que cela n'affecte aucunement le zoom, la focalisation par contre peut nécessiter un ajustement fin au passage d'une source à une autre.

Les touches d'accès rapide

Que permet cette option

Elle vous donne un bref aperçu des fonctions programmées associées aux touches de fonction (sur les télécommandes adaptées à cet effet uniquement.)

Comment faire apparaître cet aperçu

1. Sélectionner *Touches d'accès rapide* à l'aide de ↓ et ↑ (menu 1).
2. Valider par **ENTER**.
Sur ce, l'aperçu des touches d'accès rapide s'inscrit sur l'écran.

Aucune fonction n'est affectée d'usine aux touches de fonction.



menu 1



menu 2

Menu *Disposition des menus*

Que permet cette fonction

Permet d'afficher les boîtes de réglage soit au centre, soit dans un coin de l'écran.

Comment accéder à l'option de disposition des menus

1. Sélectionner *Disposition des menus* à l'aide de ↓ et ↑ (menu 1).
2. Appuyer sur **ENTER** pour basculer entre *DÉFAUT* et *CENTRE*.

DÉFAUT : Les menus s'affichent au beau milieu de l'écran, les boîtes de réglage dans un coin.

CENTRE : Les menus et les boîtes de réglage s'affichent au centre de l'écran.



menu 1

9

MODE SERVICE

Accéder au mode Service

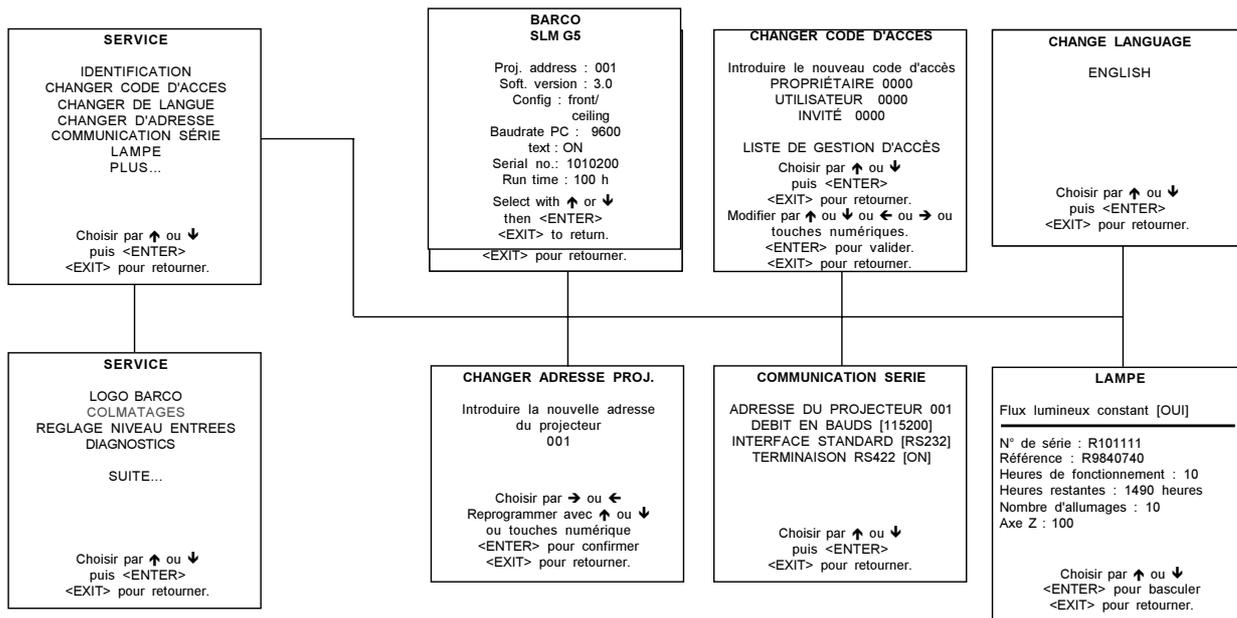
Le menu *Mode réglage* affiché, appuyer sur les touches à ou á de la télécommande, sélectionner l'option *Service* et appuyer sur **ENTER**.

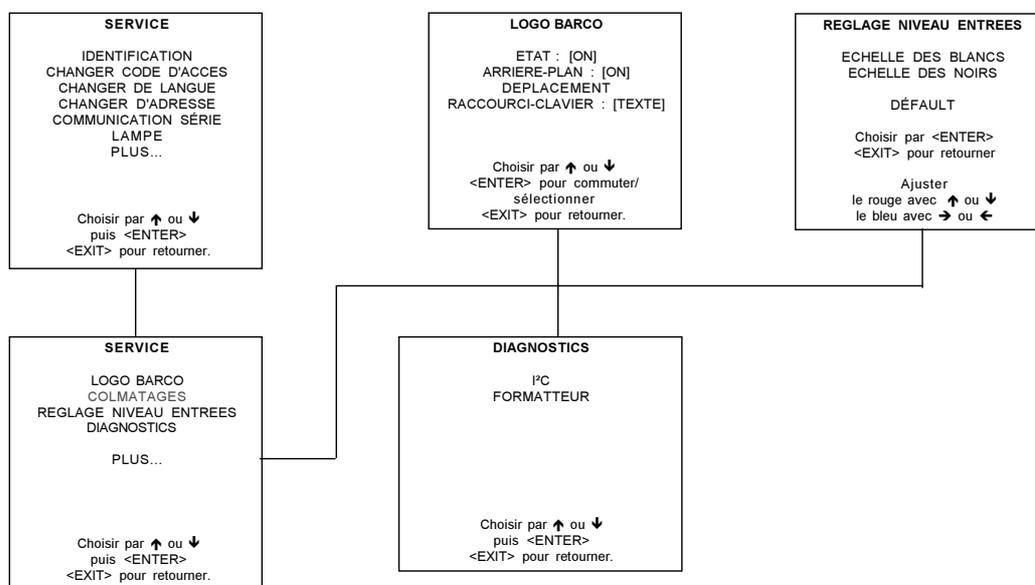
Certaines options sont protégées par mot de passe, pour peu que la protection soit active. Taper le mot de passe. Sur ce, toutes les options protégées par mot de passe sont accessibles en mode de réglage.



Arborescence du mode service

Étant donné que l'ensemble de toutes les options du menu *Service* ne tiennent pas dans un seul écran, le menu occupe deux écrans. Pour passer d'un écran à l'autre, sélectionner l'option *Plus...* à l'aide des touches ↓ ou ↑ de la télécommande, et appuyer sur **ENTER**.

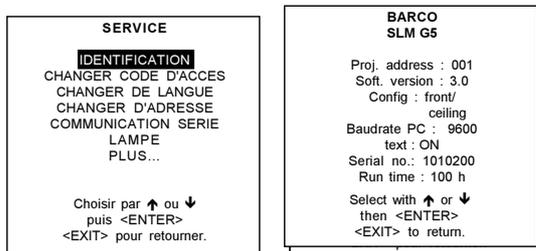




L'option Identification

Comment accéder aux identifications

1. Sélectionner *Identification* (menu 1) à l'aide de ↓ et ↑.
2. Appuyer sur **ENTER** pour accéder au menu 2.



menu 1

menu 2

Les données qui s'affichent

L'information suivante est disponible...

- Type du projecteur
- Adresse logiciel du projecteur
- Version du logiciel
- Configuration d'installation
- Débit en bauds (ou débit binaire)
- Texte OUI
- Numéro de série du projecteur
- Compteur d'heures de la lampe

Description détaillée

- Type du projecteur : BARCO SLM R6
- Version du logiciel
- Adresse du projecteur : pour modifier l'adresse, voir ci-après dans ce chapitre.
- Configuration d'installation
 - Installation plafond à projection rétro
 - Installation sur table à projection rétro
 - Installation plafond à projection directe
 - Installation sur table à projection directe

Pour de plus amples informations sur l'installation du projecteur, se reporter au chapitre 3.

- Débit en bauds : évalué en bits par seconde, ce paramètre indique la vitesse de transfert des données entre le projecteur et un IBM PC (ou compatible) ou un Mac. Il faut impérativement que les débits binaires du projecteur et du micro-ordinateur soient identiques. Dans la négative, voir ci-après dans ce chapitre (modifier le débit binaire).

- Compteur d'heures de la lampe : indique les heures de fonctionnement de la lampe depuis sa première mise sous tension. Testée avant son expédition, la lampe de tous nos projecteurs a fonctionné quelque 24 heures.
- Numéro de série du projecteur : (s'explique de soi-même). Il est à conseiller de garder ce numéro toujours à portée de main en cas de problèmes.

L'option *Modifier mot de passe*

Comment valider/invalider l'option de mot de passe

L'option mot de passe est validée lorsque le commutateur mot de passe, deuxième commutateur du S2, sur le module de commande est en position ON.

Pour accéder au module de commande, procéder comme suit.

- 1 Éteindre le projecteur et débrancher le cordon secteur de sa prise murale.
- 2 Desserrer les écrous (indiqués fig. 1 et repérés par des flèches) du boîtier du module de commande.
- 3 Extraire le boîtier par les deux poignées.
- 4 Étudiant l'intérieur du boîtier, le module de commande et ses commutateurs est situé au centre du boîtier (Fig. 2).
- 5 Modifier la position du commutateur S2 (Fig. 2).



Image 1



Image 2

Les différents types de mots de passe

Le logiciel est protégé par mot de passe à trois niveaux...

- Mot de passe de propriétaire
- Mot de passe d'utilisateur
- Mot de passe d'invité

L'accès à certaines fonctionnalités est fonction du niveau des droits d'accès qui vous sont accordés. Le propriétaire (dont le propre mot de passe permet d'accéder à toutes les fonctionnalités) est autorisé à accorder les privilèges nécessaires à l'accès des différentes fonctionnalités en dressant une liste de gestion d'accès. Voir le chapitre *Liste de gestion d'accès*.

Comment modifier le mot de passe

Pour modifier le mot de passe de tous les niveaux d'accès en tant que propriétaire, procéder comme suit.

1. Sélectionner l'option *Modifier mot de passe* (menu 1) à l'aide de **↑** ou **↓**.
 2. Appuyer sur **ENTER** pour afficher le menu *Modifier mot de passe* (menu 2).
Sur ce, le mot de passe existant apparaît.
 3. Actionner la touche **↑** ou **↓** pour sélectionner le mot de passe que vous voulez changer.
 4. Valider par **ENTER**.
 5. Taper le nouveau mot de passe à l'aide des touches numériques soit de la télécommande, soit du clavier intégré.
 6. Passer au mot de passe suivant ou valider par **ENTER**.
- 7a. Appuyer sur **ENTER** pour sauvegarder les mots de passe.
7b. Appuyer sur **EXIT** pour retourner sans sauvegarde des modifications.



menu 1



menu 2

Liste de gestion d'accès

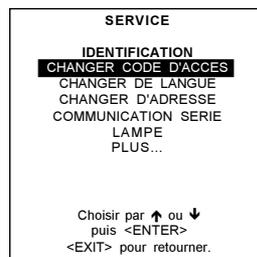
Cette liste permet au propriétaire d'accorder des droits d'accès aux utilisateurs ainsi qu'aux invités.

Pour dresser une telle liste, procéder comme suit.

1. Sélectionner l'option *Changer code d'accès* à l'aide de **↑** ou **↓** (menu 1).
2. Valider par **ENTER** (menu 2).
3. Sélectionner l'option *Liste de gestion d'accès* à l'aide de **↑** ou **↓** (menu 2).
4. Valider par **ENTER** (menu 3).

Pour modifier le droit d'accès à une fonctionnalité, procéder comme suit.

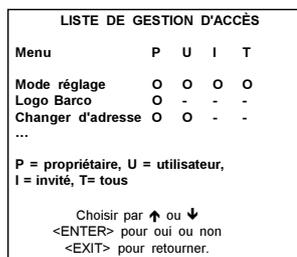
1. Sélectionner l'option voulue de la liste déroulante, à l'aide de **↑** ou **↓**.
2. Valider par **ENTER**.
3. Sélectionner *propriétaire, invité* ou *tous* à l'aide de **←** ou **→**.
4. Appuyer sur **ENTER** pour basculer entre Y (oui) ou N (non).
5. Au besoin, répéter les deux étapes ci-dessus.
6. Appuyer sur **EXIT** pour retourner.



menu 1



menu 2



menu 3

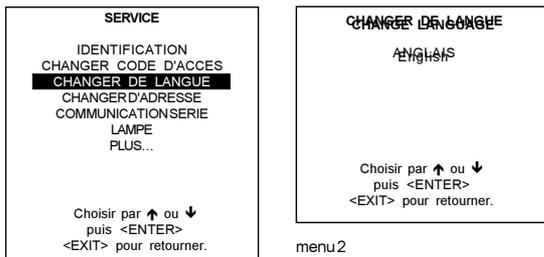
Les options ci-dessous peuvent être dotées d'un niveau d'accès.

- Mode réglage
- Logo Barco
- Changer d'adresse de projecteur
- Effacer fichier
- Effacer tous les fichiers
- Niveau des entrées
- Installation
- Accès aléatoire
- Communication série
- Service

L'option *Changer de langue***Technique**

1. Sélectionner *Changer de langue* (menu 1) à l'aide de ↑ ou ↓.
2. Appuyer sur **ENTER**.

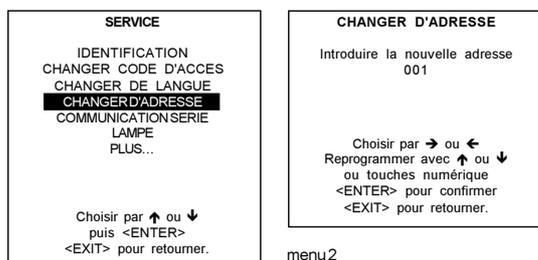
Langues disponibles : Anglais



menu1

L'option *Changer l'adresse du projecteur***Comment changer cette adresse**

1. Sélectionner *Changer d'adresse proj.* (menu 1) à l'aide de ↑ ou ↓.
2. Appuyer sur **ENTER**.

Le menu *Changer d'adresse* s'affiche et l'adresse actuelle apparaît. Le premier chiffre s'affiche en surbrillance (menu 2).

menu1

menu2

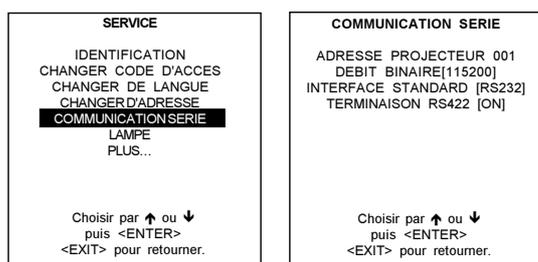
Saisir la nouvelle adresse

1. Utiliser les touches numériques de la télécommande ou celles du clavier intégré.
2. Utiliser les touches fléchées ← ou → pour sélectionner un chiffre quelconque de l'adresse. Modifier le chiffre affiché à l'aide de ↑ ou ↓ de la télécommande.

Si nécessaire, répéter ces étapes pour les autres chiffres de l'adresse.

L'option *Communication série***Accéder à l'option Communication série**

1. Sélectionner *Communication série* à l'aide de ↑ ou ↓ (menu 1).
 2. Appuyer sur **ENTER**.
- Vous pouvez à présent régler le débit binaire (baudrate) l'interface standard et la terminaison.



menu1

menu2

Configurer le débit binaire

Procéder comme suit.

1. Sélectionner *Débit binaire* (menu 1) à l'aide de ↑ ou ↓.
2. Appuyer sur **ENTER** pour basculer entre les débits binaires disponibles.

Débit par défaut : 9600

```
COMMUNICATION SERIE
ADRESSE PROJECTEUR 001
DEBIT BINAIRE 115200
INTERFACE STANDARD [RS232]
TERMINAISON RS422 [ON]

Choisir par ↑ ou ↓
puis <ENTER>
<EXIT> pour retourner.
```

menu 1

Gamme des débits binaires

115200/57600/38400/19200/9600/4800/1200

Installer l'interface standard

Le protocole assurant la communication entre le projecteur et un ordinateur peut être réglé à RS232 ou RS422.

Procéder comme suit pour sélectionner le protocole souhaité.

1. Sélectionner *Interface Standard* (menu 1) à l'aide de ↑ ou ↓.
2. Appuyer sur **ENTER** pour basculer entre RS232 et RS422.

Interface par défaut : RS232

```
COMMUNICATION SERIE
ADRESSE PROJECTEUR 001
DEBIT BINAIRE[115200]
INTERFACE STANDARD RS232
TERMINAISON RS422 [ON]

Choisir par ↑ ou ↓
puis <ENTER>
<EXIT> pour retourner.
```

menu 1

Terminaison RS422

Le dernier projecteur en ligne doit être doté d'une terminaison RS422 (position ON), alors que tous les autres projecteurs doivent être en position OFF.

Pour modifier le réglage de la terminaison...

1. Sélectionner *Terminaison RS422* (menu 1) à l'aide de ↑ ou ↓.
2. Appuyer sur **ENTER** pour basculer entre ON et OFF.

Réglage par défaut : ON

```
COMMUNICATION SERIE
ADRESSE PROJECTEUR 001
DEBIT BINAIRE[115200]
INTERFACE STANDARD [RS232]
TERMINAISON RS422 ON

Choisir par ↑ ou ↓
puis <ENTER>
<EXIT> pour retourner.
```

menu 1

L'option *Lampe***Informations à propos de la lampe**

Stockées dans une mémoire logée au sein du corps de la lampe, toutes les données relatives à la lampe peuvent être affichées à l'écran. Toujours est-il, que ces informations sont accessibles uniquement en lecture.

Comment afficher ces informations

- 1 Sélectionner l'option *Lampe* à l'aide de ↑ ou ↓ (menu 1).
- 2 Valider par **ENTER**.

Sur ce, vous obtenez l'écran d'informations sur la lampe (menu 2).

Les paramètres en détail

Numéro de série : Permet une identification parfaitement unique de la lampe.

Type : Indique le type de la lampe.

Heures de fonctionnement : Totalise le nombre d'heures de fonctionnement de la lampe dans tel ou tel projecteur.

Heures restantes : Précise le nombre d'heures de fonctionnement de la lampe avant son remplacement. L'utilisation prolongée au-delà de 1500 heures peut endommager le projecteur.

Nombre d'allumages : Totalise le nombre de mises en marche et d'arrêts de la lampe.

Axe Z : Repère autorisant le réglage fin de l'axe Z de la lampe (se reporter au chapitre Mise en œuvre contenant des informations sur le réajustage de la position de la lampe).

SERVICE	LAMPE
IDENTIFICATION CHANGER CODE D'ACCES CHANGER DE LANGUE CHANGER D'ADRESSE COMMUNICATION SERIE LAMPE PLUS...	Flux lumineux constant [OUI] <hr/> N° de série : R101111 Référence : R9840740 Heures de fonctionnement : 10 Heures restantes : 1490 heures Nombre d'allumages : 10 Axe Z : 100
Choisir par ↑ ou ↓ puis <ENTER> <EXIT> pour retourner.	Choisir par ↑ ou ↓ <ENTER> pour oui ou non <EXIT> pour retourner.

menu1

menu2

Comment valider ou invalider l'option de flux lumineux constant

- 1 Sélectionner l'option *Flux lumineux constant* à l'aide de ↑ ou ↓ (menu 1).
- 2 Appuyer sur **ENTER** pour basculer entre OUI et NON.
 OUI : Le flux lumineux s'adapte en permanence.
 NON : Flux lumineux fixe, pas de réajustage.

L'option *Logo BARCO***Que permet cette option**

Le logiciel permet l'affichage flottant en permanence du logo BARCO, soit en mode *toujours visible*, soit en arrière-plan.

Comment ajouter des réglages ou les modifier

Pour ajouter le logo BARCO ou pour modifier un réglage dans le menu du logo BARCO, procéder comme suit.

1. Sélectionner *BARCO logo* (menu 1) à l'aide de ↑ ou ↓.
2. Appuyer sur **ENTER** pour valider.

Le menu BARCO logo s'affiche à l'écran (menu 2).

SERVICE	LOGO BARCO
BARCO LOGO COLMATAGES REGLAGE NIVEAU ENTREES DIAGNOSTICS SUITE...	ETAT : ON ARRIERE-PLAN : ON DEPLACEMENT RACCOURCI-CLAVIER : TEXTE
Choisir par ↑ ou ↓ puis <ENTER> <EXIT> pour retourner.	Choisir par ↑ ou ↓ puis <ENTER> <EXIT> pour retourner.

menu1

menu2

Réglages disponibles

ÉTAT [OUI/NON]

OUI : Le logo BARCO apparaît à l'écran.

NON : Le logo BARCO n'apparaît pas à l'écran.

ARRIÈRE-PLAN [OUI/NON]

OUI : Le logo BARCO logo est inversé : logo sur fond noir.

NON : Le logo BARCO ne s'affiche pas en vidéo inverse (pas de fond).

DÉPLACEMENT

Les touches fléchées ← ou →, ↑ ou ↓ vous permettent de positionner le logo à votre guise.

RACCOURCI-CLAVIER [TEXTE/NON]

NON : Aucun raccourci-clavier n'est affecté à l'affichage du logo BARCO.

TEXTE : La touche TEXT disposée sur la télécommande vous permet d'afficher ou d'effacer le logo BARCO logo (pour peu que le mode d'exploitation soit actif).

Colmatages (compléments)

Comment y accéder

Pour accéder aux colmatages il vous suffit de taper votre code d'accès personnel qui vous est communiqué lors de l'achat cette fonctionnalité. Prière de contacter votre revendeur Barco.

Pour pouvoir exploiter les compléments, il vous faudra lui fournir le numéro de série.

Les colmatages disponibles

CLO : Vailidée, l'option *Flux lumineux constant* du menu *Lampe* est accessible.

Comment accéder aux éléments d'un complément

1 Sélectionner *Compléments* à l'aide de la touche ↑ ou ↓ (menu 1).

À la suite de quoi, le menu *Compléments* s'affiche (menu 2).

2 Sélectionner *Compléments* à l'aide de la touche ↑ ou ↓.

3 Valider par ENTER.

Le menu autorisant l'installation de nouveaux compléments s'affiche (menu 3).

4 Taper le code d'accès (une chaîne de 16 caractères alphanumériques).

Pour changer le code d'accès...

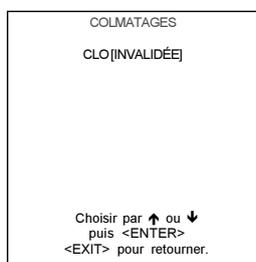
5 ... actionner la touche ↑, ↓, ← ou → et les touches numériques pour les chiffres.

Lorsque le mot de passe est correct, l'option *Logiciel : désactivé* change en *Logiciel : activé*.

6 Valider par ENTER.



menu1



menu2



menu3

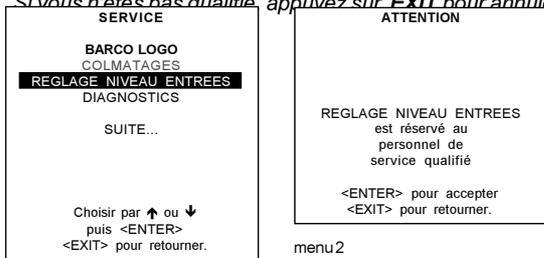
L'option *Réglage du niveau des entrées***Avertissement**

Rappel : Toute modification à ces réglages peut gravement diminuer les performances du projecteur !

Procédure

1. Sélectionner *Réglage niveau entrées* (menu 1) à l'aide de ↑ ou ↓.
2. Appuyer sur **ENTER** pour valider.

Sur ce, le message d'alerte suivant sera lancé : *Les réglages du niveau des entrées ne doivent être effectués que par un personnel qualifié. Si vous n'êtes pas qualifié, appuyez sur **EXIT** pour annuler le réglage.*



menu1

menu2

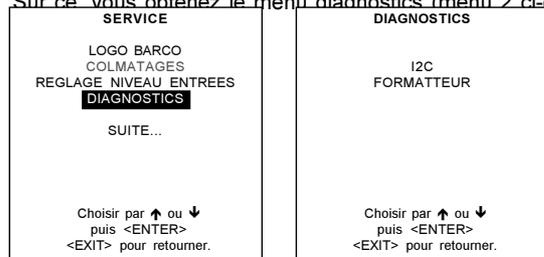
L'option *Diagnostics***Que permet cette option**

Elle donne un aperçu des circuits imprimés à interface bus I²C ainsi que du fonctionnement du formatteur.

Comment accéder aux diagnostics

1. Sélectionner *Diagnostics* (menu 1) à l'aide de ↑ ou ↓.
2. Valider par **ENTER**.

Sur ce vous obtenez le menu diagnostics (menu 2 ci-dessous).



menu1

menu2

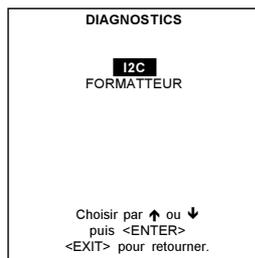
L'option *Diagnostics I²C*

Accéder à l'option *Diagnostics I²C*

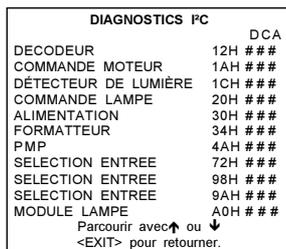
- 1 Sélectionner *Diagnostics I²C* (menu 1) à l'aide de ↑ ou ↓.
- 2 Valider par **ENTER**.

Sur ce, vous obtenez le menu *diagnostics I²C*.

Lorsque l'information située à droite du code hexadécimal s'affiche en vert, le dispositif afférent est en bon état de fonctionnement. Si l'information s'affiche en rouge, par contre, la cause réside dans l'adresse mis en évidence.



menu 1



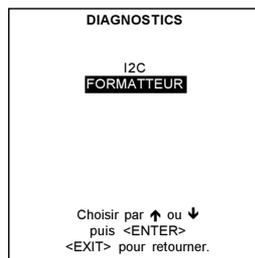
menu 2

Formateur

Accéder à l'aperçu du fonctionnement du formateur

- 1 Sélectionner *Formateur* (menu 1) à l'aide de ↑ ou ↓.
- 2 Valider par **ENTER**.

Sur ce, vous obtenez un aperçu du fonctionnement du formateur (menu 2 ci-dessous).



menu 1



menu 2

10 TOUCHES DE FONCTION

Touches de fonction

Touches de fonction : un environnement convivial

Les cinq touches de fonction situées en haut des télécommandes spécialement adaptées à cet effet, peuvent faire office de raccourcis-clavier autorisant ainsi l'accès rapide à la quasi totalité des réglages.

Comment affecter une fonctionnalité à une touche de fonction

Seul le mode de réglage permet la programmation des touches de fonction.

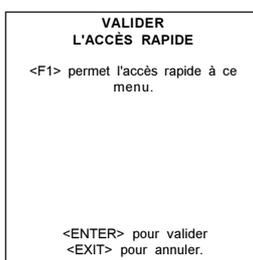
Pour ce faire, procéder comme suit.

- 1 Parcourir les menus jusqu'à l'obtention du menu renfermant la fonction voulue.
- 2 Sélectionner une touche à laquelle vous voulez affecter la fonctionnalité d'accès rapide, et la maintenir enfoncée pendant quelques secondes.

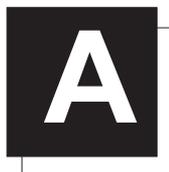
Sur ce, le message de confirmation *<F1> permet l'accès rapide à ce menu* s'affiche (menu 1).

- 3 Valider par **ENTER**.

Dorénavant, la touche de fonction peut être actionnée en mode d'exploitation.



menu 1



MODES D'AFFICHAGE D'USINE

NOM	RESOLUTION	FVERT	FHOR HZ	FPIX KHZ	PTOT MHZ	PACT	LTOT	LACT
1600_48V	1600 X 600I	48,040	62,500	135,000	2160	1600	651	600
1600_60V	1600 X 1200	60,000	75,000	162,000	2160	1600	1250	1200
1600_65V	1600 X 1200	65,000	81,250	175,500	2160	1600	1250	1200
1600_70V	1600 X 1200	70,000	87,500	189,000	2160	1600	1250	1200
8514_A	1024 X 384I	43,479	35,522	44,900	1264	1024	409	384
CGA	640 X 200	59,924	15,700	14,318	912	640	262	200
COMPUSC4	1024 X 480I	29,945	30,694	39,779	1296	1024	512	480
ED	735 X 480	59,943	31,470	28,638	910	735	525	480
EGA	640 X 350	59,702	21,851	16,257	744	640	366	350
EWS_50	1280 X 1024	50,000	52,350	87,948	1680	1280	1047	1024
EWS_60	1280 X 1024	60,000	63,900	107,352	1680	1280	1065	1024
EWS_60V	1280 X 1024	60,282	63,657	110,000	1728	1280	1056	1024
EWS_72	1280 X 1024	72,000	76,968	130,076	1690	1280	1069	1024
EWS_75	1280 X 1024	75,025	79,976	135,000	1688	1280	1066	1024
FMR	640 X 400I	42,323	36,440	28,570	784	640	431	400
FMTO_2	640 X 400	55,370	24,370	21,056	864	640	440	400
HD_24P	1920 X 1080	24,000	27,000	74,250	2750	1920	1125	1080
HD_25I	1920 X 540I	25,000	28,125	74,250	2640	1920	563	540
HD_25P	1920 X 1080	25,000	28,125	74,250	2640	1920	1125	1080
HD_30I	1920 X 540I	30,000	33,750	74,250	2200	1920	563	540
HD_30I_2	1920 X 517I	30,000	33,750	74,250	2200	1920	563	517
HD_30P	1920 X 1080	30,000	33,750	74,250	2200	1920	1125	1080
HD_80P	1920 X 720	60,000	45,000	74,250	1650	1280	750	720
HDMAC	1648 X 570I	25,020	31,250	39,125	2047	1648	625	570
INTER_GR	1184 X 886	67,170	61,796	92,941	1504	1184	920	886
MAC_2	640 X 480	66,667	35,000	30,240	864	640	525	480
MAC_3	512 X 384	60,147	24,480	15,667	640	512	407	384
MAC_4	560 X 384	60,147	24,480	17,234	704	560	407	384
MAC_5	512 X 342	60,158	22,259	15,670	704	512	370	342
MAC_6	832 X 624	74,546	49,722	57,280	1152	832	667	624
MAC_7	1024 X 768	74,907	60,150	80,000	1330	1024	803	768
MAC_LC	640 X 480	66,619	34,975	31,338	896	640	525	480

Mode : Nom du fichier contenant les réglages

Résolution : Résolution de l'image affichée. L'image est de type entrelacée, lorsque la valeur est suivie de la lettre I.

FVERT Hz : Fréquence verticale de la source vidéo

FHOR kHz : Fréquence horizontale de la source vidéo

FPIX MHz : Fréquence des points

PTOT : Total des points d'une ligne horizontale

PACT : Points actifs d'une ligne horizontale

LTOT : Total des lignes dans une trame

LACT : Lignes actives dans une trame

Supplément A : modes d'affichage d'usine

NOM	RESOLUTION	FVERT	FHOR HZ	FPIX KHZ	PTOT MHZ	PACT	LTOT	LACT
MAC_POR	640 X 870	74,996	68,846	57,280	832	640	918	870
MUSE	1760 X 518I	30,000	33,750	37,125	2047	1760	563	518
VIDEO525	1635 X 239I	29,970	15,734	32,207	2047	1635	263	239
VIDEO625	1635 X 278I	25,000	15,625	31,984	2047	1635	313	278
PAM500	640 X 400	60,000	26,400	22,810	864	640	440	400
PAM800	1120 X 375I	44,936	36,443	50,000	1372	1120	406	375
PC98_1	640 X 400	56,416	24,823	21,050	848	640	440	400
PC98_2	1120 X 375I	39,994	32,835	47,840	1457	1120	411	375
PC98_3	1120 X 750	60,000	50,000	78,569	1571	1120	833	750
S1152_66	1152 X 900	66,004	61,846	94,500	1528	1152	937	900
S1152_76	1152 X 900	76,637	71,809	108,000	1504	1152	937	900
SG_50	1600 X 1200	50,000	62,500	130,313	2085	1600	1250	1200
SG_60_2	1024 X 768	60,000	48,780	64,390	1320	1024	813	768
SG_60_3	960 X 680	60,000	43,200	54,432	1260	960	720	680
SG_60_4	1600 X 1200	60,000	75,000	156,375	2085	1600	1250	1200
SUNNEWS67	1280 X 1024	67,189	71,691	117,000	1632	1280	1067	1024
SUNNEWS76	1280 X 1024	76,107	81,130	135,000	1664	1280	1066	1024
SUNXGA60	1024 X 768	59,984	48,287	64,125	1328	1024	805	768
SUNXGA70	1024 X 768	70,041	56,596	74,250	1312	1024	808	768
SUNXGA77	1024 X 768	77,069	62,040	84,375	1360	1024	805	768
SUP_MAC	1024 X 768	60,000	48,780	63,999	1312	1024	813	768
SVGA_56V	800 X 600	56,250	35,156	36,000	1024	800	625	600
SVGA_60V	800 X 600	60,317	37,879	40,000	1056	800	628	600
SVGA_72V	800 X 600	72,084	48,080	50,003	1040	800	667	600
VGA_72V	640 X 480	72,800	37,856	31,496	832	640	520	480
VGA_GR	640 X 480	59,941	31,469	25,175	800	640	525	480
VGA_TXT	720 X 400	70,087	31,469	28,322	900	720	449	400
VGA75ISO	640 X 480	75,000	39,375	31,500	800	640	525	480
XGA_60	1024 X 768	60,000	48,360	64,996	1344	1024	806	768
XGA_70	1024 X 768	70,000	57,050	78,044	1368	1024	815	768
XGA_70V	1024 X 768	69,705	56,182	74,610	1328	1024	806	768
XGA_75	1024 X 768	75,781	61,080	86,000	1408	1024	806	768
XGA75_GS	1024 X 768	74,534	59,701	79,284	1328	1024	801	768
XGA_72	1024 X 768	71,955	58,140	80,000	1376	1024	808	768
S1600_67	1600 X 1280	66,931	89,286	200,000	2240	1600	1334	1200
SDI_625	675 X 278I	25,000	15,625	13,500	864	720	313	278
SDI_525	675 X 240I	29,970	15,734	13,500	858	720	263	240



INDEX

A

- Adresse de projecteur
 - Changer l'adresse du projecteur 9-5
- Adresse du projecteur 5-8
 - Afficher l'adresse 5-8
 - Saisir une adresse dans la télécommande 5-9
- Alimentation 4-1
- Amélioration des transitions couleurs 7-9
- Aucun signal 8-4
- Augmentation dynamique du contraste 7-11

B

- BARCO logo 9-7
- Blanking 7-15

C

- Centrage de l'image 7-13
- Changer de langue 9-5
- Changer l'adresse du projecteur 9-5
- Colmatages 9-8
- Configuration 3-2, 8-3
 - Positionner le projecteur 3-2
- Connectique 4-1
 - Connecter un RCVDS05 au projecteur 4-9
 - Connecter un récepteur IR 4-9
 - Connecter un VS05 au projecteur 4-9
 - Connexion de l'alimentation 4-1
 - Connexions RS232 4-9
 - Entrée HD-SDI (slot 3 & 4) 4-8
 - Entrée numérique série (slot 3 & 4) 4-7
 - Entrées fixes 1 & 2 4-3
 - Ports non paramétrables (ports 1 & 2) 4-5
 - Signaux 4-5
- Correction du gamma 7-10
- Correction image 7-9
 - Amélioration des transitions couleurs 7-9
 - Augmentation dynamique du contraste 7-11
 - Correction du Gamma 7-10
 - CTI ON/OFF 7-9
 - Décodage EBU/IRE 7-11
 - Équilibrage couleur 7-10
 - Niveau des Entrées 7-12
 - Réduction de bruit 7-12
 - Températures de couleur 7-10
- Couleur OSD 8-3
 - Changement rapide de la couleur à l'écran 5-5
 - Couleur de fond 8-3
- CTI ON/OFF 7-9

D

- Décodage EBU/IRE 7-11
- Déplacer l'image 7-13
- Diagnostics I²C 9-9
- Disposition des menus 8-8

E

- Écran
 - Type d'écran 3-1
- Emballage 2-1
 - Déballage 2-1
 - Emballage du projecteur 2-1
 - Procédé d'emballage 2-1
- Empiler plusieurs projecteurs 3-8
- Environnement 3-1
 - Conditions de température ambiante 3-1
 - Conditions d'humidité 3-1
 - Faisceau laser 3-1
 - Vérification des conditions ambiantes 3-1
- Équilibrage couleur 7-10

F

- Fusibles 4-1

G

- Géométrie 7-13
 - Blanking 7-15
 - Centrage de l'image 7-13
 - Déplacer l'image 7-13
 - Taille de l'image 7-14
 - Taux d'aspect 7-16

I

- Identification 9-2

L

- Lampe 9-7
 - Indication du flux lumineux de la lampe 4-2, 5-4
 - Indication du temps de fonctionnement de la lampe 4-2, 5-3
 - Réajuster la position de la lampe 3-4
- Langue
 - Modification rapide de la langue 5-4
- Lentille 3-5
 - Boîtier 2-2
 - Comment installer 3-6
 - Emballage de la lentille 2-2
 - Formules pour calculer la distance du projecteur 3-5
 - Gamme des lentilles 3-5
 - Nettoyer 3-7
- Lentilles
 - Réglage rapide de la lentille 5-4
 - Réglages de lentille 8-6

M

- Mires internes 8-5

Mise en service 4-1
Mise en œuvre 3-1
 Instructions de mise en œuvre 3-1
Mise en veille 4-2, 5-4
Mise hors service
 Paramètres de mise hors service 8-4
 Temps avant arrêt 8-5
Mise hors tension 4-2, 5-4
Mode de réglage
 Mode Service 9-1
Mode d'installation 8-1
Mode réglage 6-1
 Accès aléatoire au Mode réglage 7-1
 Mode d'installation 8-1
Mode Service 9-1
Modes d'affichages d'usine A-1
Modification rapide des paramètres 5-4
Modifier mot de passe 9-3
Mot de passe
 Comment modifier le mot de passe 9-4
 Les différents types de mots de passe 9-3
 Liste de gestion d'accès 9-4
 Modifier mot de passe 9-3
 Protection par mot de passe 6-1
 Saisir le mot de passe 6-1

N

Niveau des Entrées 7-12

P

Paramétrer le projecteur 5-9
Périphériques 800 8-2
Pile
 Mise en place de la pile 3-7

R

Réduction de bruit 7-12
Réglages de l'image 5-9
 Contraste 5-9
 Luminosité 5-9
 Netteté 5-9
 Phase 5-9
 Saturation des couleurs 5-9
 Teinte 5-9

S

Sécurité
 Prescription de sécurité 1
 risques d'explosion 1
 Zone de sécurité 3-4
Service Fichier 7-2
 Charger fichier 7-3
 Copier un fichier 7-7
 Éditer un fichier 7-4
 Effacer un fichier 7-8
 Options 7-8
 Renommer un fichier 7-6

Signaux 4-5
Slots d'entrée 8-1
Sortie de marche (Trigger output) 4-9

T

Taille de l'image 7-14
Taux d'aspect 7-16
Télécommande 5-1
 Comment se servir de la télécommande 5-6
 Fonctionnalités 5-1
 télécommande avec fil 5-7
 Touches (légendes) 5-2
Températures de couleur 7-10
Touche Mise en veille 5-10
Touche Pause 5-10
Touches d'accès rapide 8-7
Touches de fonction 10-1
 Affecter une fonctionnalité à une touche de
 fonction 10-1

Z

Zoom/Focus/Centrage 8-6