

Roadster, Matrix WU, Mirage S+/HD/WU

GUIDE DE CONFIGURATION

020-100346-02

CHRISTIE®

Roadster, Matrix WU, Mirage S+/HD/WU

GUIDE DE CONFIGURATION

020-100346-02

NOTICES

COPYRIGHT AND TRADEMARKS

© 2005-2011 Christie Digital Systems USA, Inc. All rights reserved.

All brand names and product names are trademarks, registered trademarks or trade names of their respective holders.

REGULATORY

The product has been tested and found to comply with the limits for a Class A digital device, pursuant to Part 15 of the FCC Rules. These limits are designed to provide reasonable protection against harmful interference when the product is operated in a commercial environment. The product generates, uses, and can radiate radio frequency energy and, if not installed and used in accordance with the instruction manual, may cause harmful interference to radio communications. Operation of the product in a residential area is likely to cause harmful interference in which case the user will be required to correct the interference at the user's own expense.

This Class A digital apparatus complies with Canadian ICES-003.

Cet appareil numérique de la classe A est conforme à la norme NMB-003 du Canada.

이 기기는 업무용 (A 급) 으로 전자파적합등록을 한 기기이오니 판매자 또는 사용자는 이점을 주의하시기 바라며, 가정 외의 지역에서 사용하는 것을 목적으로 합니다.

GENERAL

Every effort has been made to ensure accuracy, however in some cases changes in the products or availability could occur which may not be reflected in this document. Christie reserves the right to make changes to specifications at any time without notice. Performance specifications are typical, but may vary depending on conditions beyond Christie's control such as maintenance of the product in proper working conditions. Performance specifications are based on information available at the time of printing. Christie makes no warranty of any kind with regard to this material, including, but not limited to, implied warranties of fitness for a particular purpose. Christie will not be liable for errors contained herein or for incidental or consequential damages in connection with the performance or use of this material.

The product is designed and manufactured with high-quality materials and components that can be recycled and reused. This symbol  means that electrical and electronic equipment, at their end-of-life, should be disposed of separately from regular waste. Please dispose of the product appropriately and according to local regulations. In the European Union, there are separate collection systems for used electrical and electronic products. Please help us to conserve the environment we live in!

Canadian manufacturing facility is ISO 9001 and 14001 registered.

GENERAL WARRANTY STATEMENTS

For complete information about Christie's limited warranty, please contact your Christie dealer. In addition to the other limitations that may be specified in Christie's limited warranty, the warranty does not cover:

- a. Damage occurring during shipment, in either direction.
- b. Projector lamps (See Christie's separate lamp program policy).
- c. Damage caused by use of a projector lamp beyond the recommended lamp life, or use of a lamp supplied by a supplier other than Christie.
- d. Problems caused by combination of the product with non-Christie equipment, such as distribution systems, cameras, video tape recorders, etc., or use of the product with any non-Christie interface device.
- e. Damage caused by misuse, improper power source, accident, fire, flood, lightning, earthquake or other natural disaster.
- f. Damage caused by improper installation/alignment, or by product modification, if by other than a Christie authorized repair service provider.
- g. For LCD projectors, the warranty period specified applies only where the LCD projector is in "normal use." "Normal use" means the LCD projector is not used more than 8 hours a day, 5 days a week. For any LCD projector where "normal use" is exceeded, warranty coverage under this warranty terminates after 6000 hours of operation.
- h. Failure due to normal wear and tear.

PREVENTATIVE MAINTENANCE

Preventative maintenance is an important part of the continued and proper operation of your product. Please see the Maintenance section for specific maintenance items as they relate to your product. Failure to perform maintenance as required, and in accordance with the maintenance schedule specified by Christie, will void the warranty.

Table des matières

1	Introduction	1.1	Les projecteurs.....	1-1
		1.2	Composants.....	1-2
		1.3	Justificatif d'achat et fiche de garantie.....	1-3
2	Installation et configuration	2.1	Configuration rapide.....	2-1
		2.2	Éléments à prendre en compte pour l'installation.....	2-4
		2.3	Positionnement et montage du projecteur.....	2-7
		2.4	Raccordement à l'alimentation.....	2-9
3	Fonctionnement général	3.1	Généralités.....	3-1
		3.2	ABC de la projection.....	3-1
		3.3	Utilisation des télécommandes.....	3-4
		3.4	Navigation dans les menus.....	3-16
		3.5	Utilisation d'entrées et de canaux.....	3-20
		3.6	Réglage de l'image.....	3-26
4	Maintenance	4.1	Avertissements et consignes.....	4-1
		4.2	Remplacement des piles de la télécommande.....	4-4
		4.3	Remplacement de l'ampoule et du filtre.....	4-4
		4.4	Remplacement de l'objectif de projection.....	4-10
5	Dépannage	5.1	Affichages.....	5-1
		5.2	Ampoule.....	5-4
		5.3	Ethernet.....	5-4
		5.4	Entrée synchro 3D.....	5-5
6	Caractéristiques techniques	6.1	Caractéristiques techniques.....	6-1
	Annexes	A	Référence télécommande.....	A-1
		B	Câbles de communication série.....	B-1
		C	Intégration système.....	C-1
		D	Modules d'entrée en option.....	D-1
		E	Arborescence du menu.....	E-1

REMARQUE : La recherche amenant sans cesse de nouvelles données, les informations présentées dans ce guide sont susceptibles d'être modifiées sans préavis.

Introduction

1.1 Les projecteurs

Tout a été mis en oeuvre pour que les informations contenues dans ce document soient exactes et fiables ; elles peuvent toutefois être modifiées sans préavis, au fur et à mesure des résultats obtenus par la recherche.

Le présent guide concerne les modèles de projecteur suivants :

Roadster S+12K	Mirage S+12K	Mirage HD18
Roadster S+16K	Mirage S+14K	Mirage WU12
Roadster S+20K	Mirage S+16K	Mirage WU18
Roadster HD12K	Mirage S+20K	Matrix WU12
Roadster HD18K	Mirage HD12	

Caractéristiques principales ► Général

- Projecteurs électroniques à 3 puces *DLP*TM avec une résolution réelle de 1 400 x 1 050 pixels (SXGA+) ou de 1 920 x 1 200 pixels (WUXGA) et une résolution native de 1 920 x 1 080 pixels (HD)
- Traitement vidéo numérique 10 bits
- Conception à objectif unique avec objectif interchangeable sur place et rapidement – sans outils
- Conception modulaire pour un entretien facile
- Système ILSTM (Intelligent Lens System) pour enregistrer et restaurer les paramètres relatifs à l'objectif
- Poignées intégrées et points d'arrimage multiples
- Objectifs motorisés

Entrées

- Il existe deux types de configurations différents de la face comportant les entrées (en fonction du modèle). Voir les **figures 1.1** et **1.2**. Ces configurations peuvent comporter les entrées suivantes :

- Une prise d'entrée analogique RGBHV/YPbPr dotée de cinq BNC
- Une prise DVI-I pour signaux numériques RGB/YCrCb ou analogiques RGB/YPbPr
- Une prise vidéo composite analogique
- Une prise d'entrée S-véo analogique
- Un décodeur vidéo multistandard intégré (*NTSC, NTSC 4.43, PAL, PAL-M, PAL-N, PAL-60 ET SECAM*)
- Un module double SD/HD-SDI (en standard sur les modèles *Roadster* uniquement)
- Compatible avec tous les formats HDTV courants

À des fins de simplification, le présent manuel ne fait référence qu'à la configuration de la **Figure 1.1** uniquement.

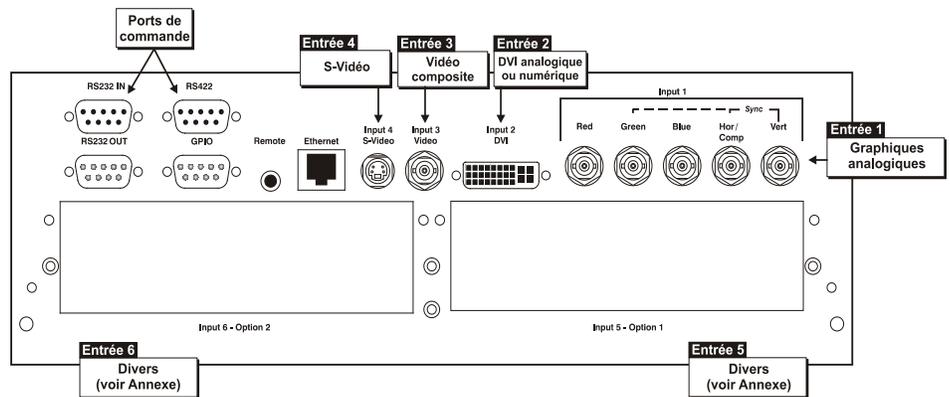


Figure 1.1

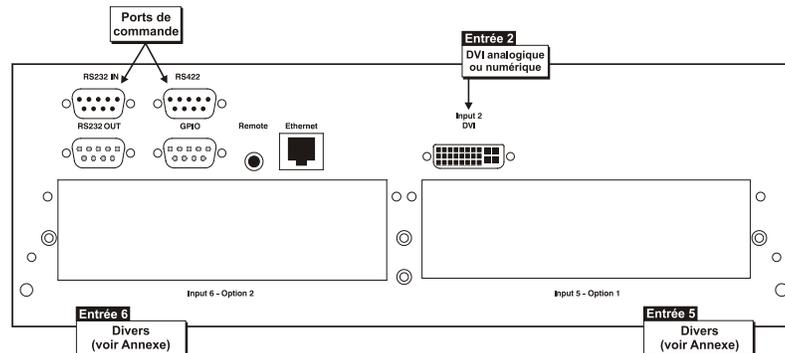


Figure 1.2

1.2 Composants

Vérifiez que vous avez bien reçu tous les composants suivants livrés en standard :

- Projecteur (Projecteur)
- Télécommande infrarouge (IR) à distance et câble de conversion
- Cordon d'alimentation (**REMARQUE** : *inamovible sur les projecteurs Roadster S+ 20K/HD18K/Mirage HD18/Mirage WU18/Mirage S+20K*)
- Utilisation de la 3D dans le Manuel du projecteur Mirage (**REMARQUE** : *pour la série Mirage uniquement*)
- Câble de synchronisation stéréo 3D (**REMARQUE** : *pour la série Mirage uniquement*)

Différences entre les modèles de projecteur

Nom du modèle	Type d'ampoule	Module double SD/HD-SDI	3D	Iris réglable	Configuration d'empilement	4 oeillets supérieurs	Matériel d'arrimage intégré
Roadster S+12K	2,0 kW	✓	Non disponible	✓	✓	✓	✓
Roadster HD12K	2,0 kW	✓	Non disponible	✓	✓	✓	✓
Roadster S+16K	2,4 kW	✓	Non disponible	✓	✓	✓	✓
Roadster HD18K	3,0 kW	✓	Non disponible	✓	✓	✓	✓
Roadster S+20K	3,0 kW	✓	Non disponible	✓	✓	✓	✓
Matrix WU12	2,0 kW	En option	Non disponible	✓	En option	En option	✓
Mirage HD12	2,0 kW	En option	✓	✓	En option	En option	✓
Mirage WU12	2,0 kW	En option	✓	✓	En option	En option	✓
Mirage S+12K	2,0 kW	En option	✓	✓	En option	En option	✓
Mirage S+14K	2,4 kW	En option	✓	✓	En option	En option	✓
Mirage S+16K	2,4 kW	En option	✓	✓	En option	En option	✓
Mirage HD18	3,0 kW	En option	✓	✓	En option	En option	✓
Mirage WU18	3,0 kW	En option	✓	✓	En option	En option	✓
Mirage S+20K	3,0 kW	En option	✓	✓	En option	En option	✓

1.3 Justificatif d'achat et fiche de garantie

Que le projecteur soit sous garantie ou que celle-ci ait expiré, le réseau de services étendu et hautement qualifié de l'usine Christie et de ses revendeurs est à votre disposition pour établir un diagnostic rapide de l'appareil et corriger ses éventuels dysfonctionnements. Des manuels d'entretien, ainsi que leurs mises à jour, sont mis à la disposition des techniciens d'entretien pour tous les projecteurs.

En cas de problèmes avec le projecteur nécessitant une assistance, contacter le revendeur ou Christie Digital Systems. Remplir le tableau ci-dessous et le conserver dans vos archives pour pouvoir vous y reporter ultérieurement.

Justificatif d'achat

Revendeur :
Numéro de téléphone du revendeur :
Numéro de série du projecteur :
Date d'achat :
Date d'installation (le cas échéant) :

REMARQUE : Le numéro de série est indiqué sur l'étiquette de la licence, qui se trouve à l'arrière du projecteur.

Il est également possible d'enregistrer votre produit en ligne, sur le site **www.christiedigital.com** ⇒ **Service and Support** ⇒ **Product Registration**. Ceci vous permettra de connaître les informations les plus récentes sur les produits, comme les mises à jour, les communiqués techniques, les téléchargements et les bulletins d'information Christie.

Pour connaître tous les détails relatifs à la garantie de votre produit Christie, contacter votre revendeur Christie.

Installation et configuration

2.1 Configuration rapide

Les instructions fournies ci-après concernent les utilisateurs connaissant bien le projecteur et souhaitant le configurer rapidement afin de l'utiliser temporairement. Une configuration plus complète est expliquée dans les autres sous-sections de ce guide.

ÉTAPE 1 ► *Installation d'un objectif de projection*

L'objectif de projection est fourni séparément du projecteur et doit être installé avant de procéder à la configuration de ce dernier. Installer l'objectif de projection en suivant les instructions de la section **4.5 Remplacement de l'objectif de projection**.



Retirer le capuchon de l'objectif de l'ouverture du diaphragme du projecteur avant d'installer l'objectif.



Retirer l'objectif en cas de transport du projecteur et **réutiliser le capuchon de l'objectif** pour éviter que de la poussière et des débris ne s'introduisent et ne se déposent dans les composants optiques du projecteur.

ÉTAPE 2 ► *Positionnement du projecteur*

Placer le projecteur sur une surface solide et plane et le positionner de sorte qu'il soit perpendiculaire à l'écran, à une distance appropriée. En général, plus le projecteur est loin de l'écran, plus l'image est grande.

Si nécessaire, ajuster le positionnement du projecteur en réglant ses trois pieds. Lorsque le projecteur est perpendiculaire à l'écran, l'image est rectangulaire et non trapézoïdale.

Pour plus d'instructions détaillées sur le positionnement du projecteur, consulter **Positionnement et montage du projecteur** plus loin dans cette section.

ÉTAPE 3 ► *Connexion à une source*

À l'arrière du projecteur se trouve le panneau d'entrée, où toutes les connexions aux sources sont effectuées. Un libellé figure au niveau de chaque entrée, ce qui permet de les identifier.

Connecter votre source à l'aide des câbles appropriés. Connecter les sources RGB et YPbPr à l'**ENTREE 1** située dans le coin supérieur droit du panneau d'entrée. Utiliser le connecteur DVI-I au niveau de l'**ENTREE 2** pour connecter les signaux d'affichage analogiques ou numériques. Connecter la vidéo composite à l'**ENTREE 3** et la S-vidéo à l'**ENTREE 4**.

REMARQUE : L'un des modules d'entrée en option disponible peut être installé au niveau de l'**ENTREE 5** ou de l'**ENTREE 6** pour établir des connexions supplémentaires.

Voir la section 2.4 **Connexion des sources** pour plus de détails sur la connexion d'une source spécifique.

ÉTAPE 4 ► Branchement du cordon d'alimentation

 **Un cordon d'alimentation correspondant aux valeurs nominales applicables en Amérique du Nord est fourni avec chaque projecteur. Vérifier que le cordon d'alimentation, le support et la fiche d'alimentation électrique sont conformes aux normes du régime nominal applicables localement.**

Relier l'extrémité du cordon d'alimentation du projecteur sur le connecteur CA dans le coin inférieur à l'arrière du projecteur (les modèles Roadster S+20K/HD18K/Mirage HD18 sont équipés d'un cordon d'alimentation inamovible), puis l'autre extrémité sur une prise secteur adéquate. Remarque : la prise doit se trouver à proximité de l'appareil et être facilement accessible. Utiliser **exclusivement** le cordon d'alimentation fourni avec le projecteur **ou** un cordon d'alimentation ayant une valeur nominale adéquate correspondant aux normes applicables localement. (Voir aussi ci-dessous et se reporter à la **Section 6 – Caractéristiques techniques 6** pour connaître en détail les caractéristiques concernant l'alimentation.)

AVERTISSEMENT

Le remplacement du cordon d'alimentation doit impérativement être effectué par un personnel technique qualifié dans le respect de la réglementation spécifique applicable au plan national en matière d'électricité. Pour plus d'informations, se reporter au Manuel d'entretien et contacter le revendeur habituel.

- Les projecteurs *Roadster S+12K/HD12K, Matrix WU12 et Mirage HD12/WU12/S+12K* fonctionnent sur 200-240 VCA, 50-60 Hz et 12 ampères à 200 VCA.
- Les projecteurs *Roadster S+16K* et *Mirage S+14K* fonctionnent sur 200-240 VCA, 50-60 Hz et 16 ampères à 200 VCA.
- Les projecteurs *Roadster S+20K/HD18K/Mirage HD18/WU18/S+20K* fonctionnent sur 200-240 VCA, 50-60 Hz et 20 ampères à 200 VCA.

AVERTISSEMENT

Ne pas faire fonctionner l'appareil si l'alimentation secteur et le cordon d'alimentation n'ont pas les spécifications correspondant aux plages de tension et d'alimentation indiquées. Voir la Section 6.

ETAPE 5 ▶ Mettre le projecteur et l'ampoule en marche

1. Mettre le disjoncteur/l'interrupteur du projecteur en position ON (sous tension). L'écran d'état LCD affiche la fenêtre d'initialisation pendant 15 secondes, puis indique **POWER OFF** (Hors tension) (**Figure 2.1**).
2. À l'aide de la télécommande, effectuer l'une des opérations suivantes :
 - Maintenir brièvement la touche  enfoncée pour allumer l'ampoule.
 - Appuyer brièvement et successivement sur , puis sur .
 - Appuyer sur   pour basculer entre l'état inactif et actif.

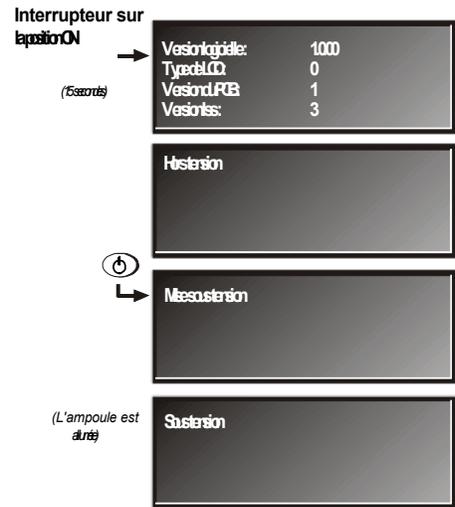


Figure 2.1. Mise sous tension du projecteur

L'écran d'état LCD affiche **Powering Up** (mise sous tension), puis **Power On** (sous tension) (**Figure 2.1**) tandis que la fenêtre d'état/de code erreur à 2 chiffres affiche **ON** (allumé).

ETAPE 6 ▶ Sélection d'une source

À l'aide de l'une des télécommandes, appuyer sur , , , ,  OU  pour sélectionner et afficher l'image de la source qui a été connectée à l'étape 3. L'affichage sera redimensionné en conséquence afin d'obtenir la plus grande surface d'image possible pour le type de source présent. **REMARQUE :** voir l'*Annexe E, Arborescence du menu* pour savoir comment accéder rapidement à un menu spécifique et aux menus secondaires/options connexes.

ETAPE 7 ▶ Optimisation de l'affichage

Appuyer sur  sur la télécommande intégrée (ou sur  sur la télécommande à distance) afin de lancer une procédure d'optimisation automatique des paramètres d'affichage critiques tels que la taille, la position, l'alignement des pixels, etc., pour la source actuelle. Le processus de *configuration automatique* peut permettre de régler plus rapidement un écran et de modifier ces réglages ultérieurement selon les besoins. Voir la *Section 3*.

ETAPE 8 ▶ Réglage de l'objectif

- **ZOOM** : avec l'image d'entrée affichée :
 - Sur la télécommande à distance : Appuyer sur Zoom  ou .
 - Sur la télécommande intégrée : Appuyer sur Zoom  ou .



Figure 2.2

Maintenir la touche enfoncée pour constater l'effet : les flèches qui s'affichent à l'écran indiquent la direction du zoom (Figure 2.2).

- **MISE AU POINT** : avec l'image d'entrée affichée :
 - Sur la télécommande à distance : Appuyer sur Focus ou .
 - Sur la télécommande intégrée : Appuyer sur Focus ou .

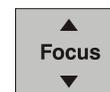


Figure 2.3

Maintenir la touche enfoncée pour constater l'effet : les flèches qui s'affichent à l'écran indiquent la direction de la mise au point (Figure 2.3).

- **DÉCALAGE DE L'OBJECTIF** : pour déplacer l'image :
 - Sur la télécommande à distance : Appuyer sur Lens H ou sur Lens V (Figure 2.4).
 - Sur la télécommande intégrée : Appuyer sur et utiliser les touches fléchées.

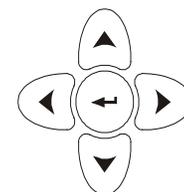


Figure 2.4

Étape 9 ► Ajustement de l'image

Appuyer sur ou (télécommande à distance) pour accéder aux paramètres d'affichage décrits dans la **Section 3**.

2.2 Éléments à prendre en compte pour l'installation

Bien que le projecteur offre une haute luminosité et un rendement de haute qualité, la qualité de la projection finale peut être compromise si le projecteur est mal installé. Cette sous-rubrique aborde les éléments à prendre en considération avant de réaliser une installation finale. Même si vous ne comptez pas utiliser les projecteurs dans un lieu fixe et permanent, les informations suivantes vous aideront à mieux comprendre ce que vous pouvez faire pour améliorer la performance de l'affichage.

Levage et empilement

- Pour toute nouvelle installation, il faudra probablement lever avec précaution le projecteur pour le mettre en place. Tenir compte des consignes de sécurité suivantes :

Levage

Tous les modèles comportent des poignées prévues ***uniquement pour soulever l'appareil***, lorsque, par exemple, vous sortez le projecteur de son emballage pour le placer sur une table. Remarques :

- Les poignées sont conçues pour supporter le poids d'***un seul*** projecteur.
- Les poignées sont conçues pour transporter un projecteur pendant un ***bref moment*** uniquement.
- Les poignées ne servent ***pas*** de points d'appui ou de points de suspension du projecteur.

⚠ AVERTISSEMENTS ⚠

Les poignées ne peuvent pas supporter plus d'UN projecteur.
Ne pas utiliser les poignées pendant un laps de temps prolongé.
Ne pas utiliser les poignées comme points d'appui ou de suspension du projecteur.

Levage

Quatre points d'arrimage intégrés au-dessus du projecteur (**Figure 2.5**) et huit en dessous (**Figure 2.6**) permettent de soulever le projecteur soit verticalement, soit en position renversée. Pour les deux types d'orientation, lever un projecteur individuel ou jusqu'à trois projecteurs par pile.

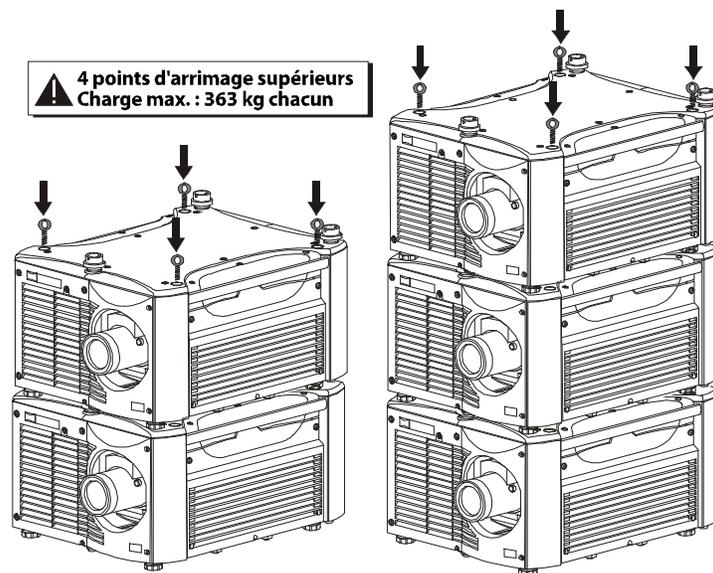


Figure 2.5. Points d'arrimage supérieurs

RÈGLES À RESPECTER POUR TOUTES LES PROCÉDURES DE LEVAGE :

- Utiliser au moins quatre points d'arrimage pour lever jusqu'à trois projecteurs.
- Installer les câbles de sécurité et le matériel d'arrimage appropriés aux endroits indiqués sur le projecteur.
- Utiliser du matériel de levage et d'arrimage adapté à votre application (tel que des pinces, des câbles, des oeilletons ou des sangles) et prévu pour supporter la charge de base. Tous les équipements au système métrique intégrés au projecteur sont uniquement adaptés aux filetages M12.
- Ne jamais lever un projecteur en le prenant par les pieds, les poignées ou tout autre composant (**Figure 2.7**).

Points d'arrimage (8)

- ⚠ Utiliser au moins quatre points d'arrimage (2 jeux opposés) lors du levage.
- ⚠ Utiliser exclusivement du matériel au système métrique. (Filetage M12)

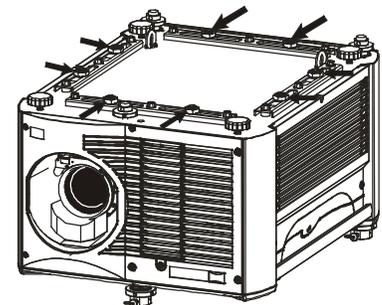


Figure 2.6. Points d'arrimage inférieurs

⚠ AVERTISSEMENT ⚠

Utiliser le matériel au système métrique uniquement.
Ne jamais forcer des filetages incompatibles.

⚠ IMPORTANT ⚠

Retirer l'objectif du projecteur avant de le lever.

⚠ AVERTISSEMENT ⚠

Ne jamais lever un projecteur en le prenant par les pieds, les poignées ou tout autre composant.

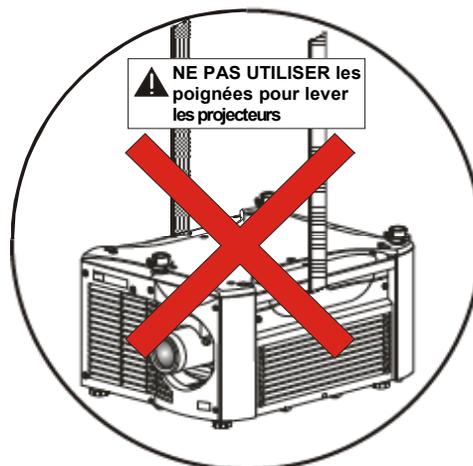


Figure 2.7. **NE JAMAIS** utiliser les poignées à des fins de levage ou comme points d'appui

Type d'installation ► Choisir le type d'installation le plus adapté à vos besoins : écran avant ou arrière, montage au sol ou inversé.

AVANTAGES	INCONVÉNIENTS
<ul style="list-style-type: none"> • Facile à configurer • Peut être déplacé ou changé rapidement • Accès aisé 	<ul style="list-style-type: none"> • Partage le même espace au sol que le public

Installation écran avant, montage inversé (plafond)

AVANTAGES	INCONVÉNIENTS
<ul style="list-style-type: none"> • N'utilise pas d'espace au sol • La présence du projecteur est discrète • Le projecteur ne peut pas être déplacé par inadvertance 	<ul style="list-style-type: none"> • L'installation a un caractère plus définitif • L'accès au projecteur est plus difficile

Installation écran arrière, montage au sol

AVANTAGES	INCONVÉNIENTS
<ul style="list-style-type: none"> • Le projecteur est caché • L'accès au projecteur est aisé • Rejet de lumière ambiante généralement bon 	<ul style="list-style-type: none"> • Nécessite une pièce séparée • Coût d'installation généralement plus élevé

Installation écran arrière, montage inversé (plafond)

AVANTAGES	INCONVÉNIENTS
<ul style="list-style-type: none"> Le projecteur est caché Rejet de lumière ambiante généralement bon 	<ul style="list-style-type: none"> Nécessite une pièce séparée Coût d'installation généralement plus élevé

Écran arrière, montage au sol avec miroir

AVANTAGES	INCONVÉNIENTS
<ul style="list-style-type: none"> Le projecteur est caché Rejet de lumière ambiante généralement bon Nécessite plus d'espace derrière l'écran que d'autres installations de ce type 	<ul style="list-style-type: none"> Nécessite une pièce séparée Coût d'installation généralement plus élevé

2.3 Positionnement et montage du projecteur

Distance de projection

La distance de projection est mesurée entre le pied avant du projecteur et l'écran. Ce calcul est primordial dans le cadre de l'installation d'un projecteur, car il détermine si vous disposez de suffisamment d'espace pour installer votre projecteur avec la taille d'écran voulue et si votre image aura la bonne taille par rapport à l'écran.

La distance de projection se détermine rapidement en multipliant la largeur horizontale de l'écran par le rapport de projection de l'objectif. Le résultat de ce calcul indique approximativement à quelle distance le projecteur doit être positionné par rapport à l'écran afin de projeter une image mise au point adaptée à l'écran.

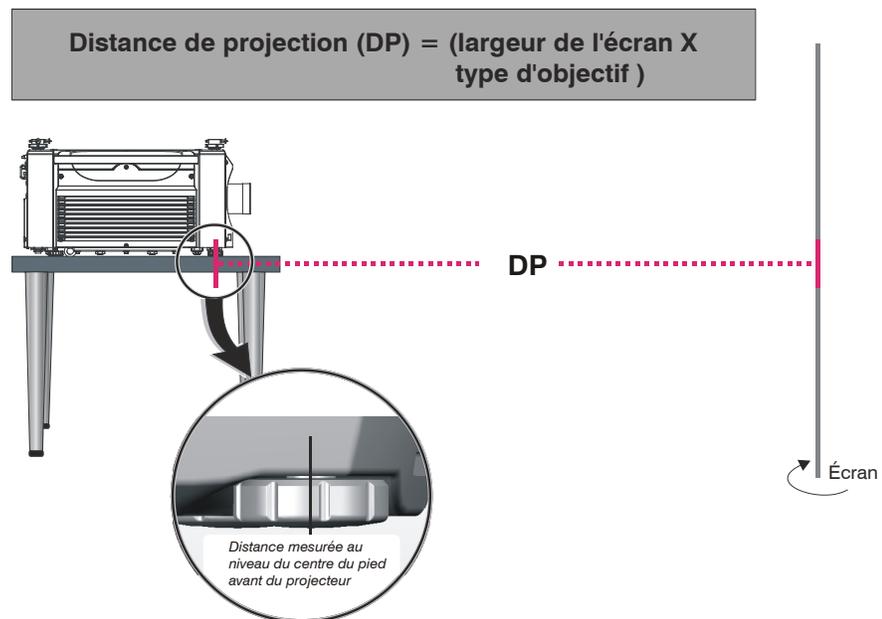
Par exemple : Largeur d'écran = 3 mètres

Type d'objectif : **0.7:1**

Distance de projection (DP) = 3 mètres x 0.7 = 2 mètres

IMPORTANT ! Après avoir déterminé le type d'objectif et la taille d'écran à utiliser, calculer la distance de projection précise. En raison des tolérances de fabrication relatives à la longueur focale de l'objectif, la distance de projection peut varier de ±5 % pour des objectifs dont il est indiqué qu'ils ont le même rapport de projection.

Estimation de la distance de projection



Position verticale et horizontale

- **LA POSITION VERTICALE** du projecteur par rapport à l'écran dépend également du type d'objectif et de la taille de l'écran. Une position verticale idéale garantit que les images seront bien rectangulaires et non pas trapézoïdales (avec des côtés non parallèles) et que la mise au point et la luminosité resteront au niveau optimum.

Si nécessaire, la position verticale de l'image peut être décalée (à savoir, être placée plus haut ou plus bas par rapport au centre de l'objectif) grâce à la fonction de décalage motorisé. Partant d'une situation sans décalage, l'image de ce projecteur peut être placée en haut ou en bas sur une distance maximale de 525 pixels pour une résolution SXGA+ et de 643 pixels pour les résolutions HD et WUXGA, ce qui signifie que l'image est affichée dans sa totalité (plus pour les résolutions HD/WUXGA) au-dessus ou en dessous du centre de l'objectif. Voir le **tableau 2.1** ou le *Manuel d'utilisation des projecteurs Roadster, Matrix WU et Mirage S+/HD/WU* pour de plus amples détails.

REMARQUE : *non applicable aux objectifs fixes.*

LA POSITION HORIZONTALE de l'image peut être décalée—c'est-à-dire, déplacée vers la gauche ou vers la droite du centre de l'objectif—en utilisant la fonction de décalage motorisé. Partant d'une situation sans décalage, l'image de ce projecteur peut être placée à gauche ou à droite sur une distance maximale de 350 pixels pour une résolution SXGA+ et de 403 pixels pour les résolutions HD et WUXGA, ce qui signifie que l'image est affichée à 75 % sur un côté du centre de l'objectif. Voir le **tableau 2.1** ou le *Manuel d'utilisation des projecteurs Roadster, Matrix WU et Mirage S+/HD/WU* pour de plus amples détails.

IMPORTANT ! *Utiliser la taille de l'objectif et de l'écran pour calculer la distance de projection précise à l'aide des tableaux fournis dans la section **Vendeur du site Web Christie, PN 020-100298-xx**. En raison des tolérances de fabrication relatives à la longueur focale de l'objectif, la distance de projection peut varier de ±5% entre des objectifs dotés du même rapport de projection nominal.*

Tableau 2.1. Décalages de l'objectif

Type d'objectif (Tous les objectifs motorisés)	Direction du décalage		Quantité maximale d'affichage au-dessus ou en dessous du centre de l'objectif	Quantité maximale d'affichage à droite ou à gauche du centre de l'objectif
	↑ ou ↓	← ou →		
Objectifs SXGA+	100%	50%	1050 pixels ↑ ou ↓	100% 1050 pixels ← ou →
Objectifs HD	119%	42%	1183 pixels ↑ ou ↓	100% 1363 pixels ← ou →
Objectifs WU	112%	54%	1243 pixels ↑ ou ↓	100% 1478 pixels ← ou →

REMARQUES : 1) *Les décalages sont soumis à ±une tolérance de centrage de 7 %* 2) *% de décalage = nombre de pixels de décalage / résolution demi panneau x 100.* 3) *Les objectifs fixes 0.73: et à focale variable 1.6-1.49 ont moins de décalage. Voir la section Caractéristiques techniques, Objectifs, pour plus de détails.*

- Montage** ► Il existe plusieurs manières de monter le projecteur. En fonction de l'installation choisie, une méthode peut être plus adaptée qu'une autre. Généralement, pour les installations d'écran avant et arrière, le projecteur peut être monté sur des surfaces stables et planes, telles qu'une table ou un chariot. Les chariots s'avèrent utiles quand le projecteur doit être déplacé durant une présentation ou d'un site à un autre. Il est recommandé de verrouiller les roues du chariot, lorsqu'il est positionné, afin d'éviter que quelqu'un ne le déplace par inadvertance au cours d'une présentation.

MONTAGE AU PLAFOND - Le projecteur peut aussi être renversé et suspendu au plafond via une fixation de montage au plafond spécialement conçue à cette fin. Ce type de montage est recommandé pour les installations fixes et dans les cas où le projecteur ne doit pas être exposé à la vue de tous ou encore si l'espace dédié au projecteur et au public est limité. Pour en savoir davantage, contacter le revendeur.

⚠ Utiliser uniquement le kit de montage au plafond agréé par CHRISTIE et conçu pour votre projecteur. Consulter les instructions et les consignes de sécurité fournies avec le kit.

Système à trajet optique replié ▶

Dans les configurations d'écran arrière (Figure 2.8), où l'espace derrière le projecteur est limité, il est possible d'utiliser un miroir pour obtenir un chemin optique replié. La position du projecteur et du miroir doit être définie précisément. Pour obtenir plus d'informations, contacter votre distributeur Christie.

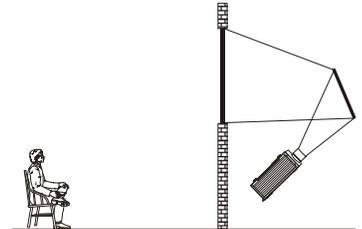


Figure 2.8. Écran arrière

2.4 Raccordement à l'alimentation

⚠ Un cordon d'alimentation correspondant aux valeurs nominales applicables en Amérique du Nord est fourni avec chaque projecteur. Vérifier que le cordon d'alimentation utilisé est conforme aux normes du régime nominal.

Brancher le cordon d'alimentation haute tension du projecteur sur la prise d'entrée de la ligne dans le coin inférieur droit du panneau arrière du projecteur, puis brancher l'extrémité à trois fiches du cordon dans une prise c.a. avec mise à la terre. Vérifier que la prise de courant se trouve à proximité de l'appareil et qu'elle est facilement accessible. La tension d'entrée de tous les modèles *Roadster* et *Mirage* doit pouvoir prendre en charge **200 à 240 VCA**. **Utiliser la source d'alimentation adéquate et un cordon d'alimentation haute tension approprié.** Voir la **Section 6, Caractéristiques techniques** pour connaître la configuration électrique requise.

⚠ AVERTISSEMENT ⚠

Si le cordon d'alimentation ou l'alimentation secteur ne correspondent pas à la tension et au domaine de puissance spécifiés, ne procédez pas à l'installation.

⚠ Attention lors de l'arrêt du projecteur ! Une fois le projecteur éteint (⏻), les ventilateurs de refroidissement de l'ampoule continuent de fonctionner pendant approximativement cinq minutes pour garantir que le projecteur et l'ampoule ont suffisamment refroidi. Les ventilateurs s'éteindront automatiquement à ce moment-là. Pour éviter toute tension thermique susceptible de conduire à une panne prématurée de l'ampoule, **ne jamais débrancher le cordon d'alimentation pendant que les ventilateurs de refroidissement de l'ampoule sont en cours de fonctionnement, et ne jamais le débrancher pour mettre l'appareil hors tension.**

Fonctionnement

3.1 Aperçu

Cette section explique comment utiliser le projecteur une fois qu'il a été installé. Veuillez lire ces pages avant d'utiliser le projecteur pour la première fois. Pour pouvoir utiliser rapidement le projecteur et dans les meilleures conditions, il est important de bien comprendre son mode de fonctionnement et de savoir comment accéder aux différentes fonctions.

REMARQUE : *la mise en place du projecteur et le choix des réglages font partie de la procédure d'installation. Si vous n'avez pas encore installé le projecteur, voir la Section 2, Installation et configuration.*

3.2 ABC de la projection

Cette section explique comment faire fonctionner le projecteur de façon optimale une fois qu'il a été installé. Il est recommandé de lire cette section et de vous familiariser avec les composants et les options de menu disponibles avant d'utiliser le projecteur pour la première fois.

Les composants et les fonctions du projecteur sont illustrés ci-dessous (**Figure 3.1**).

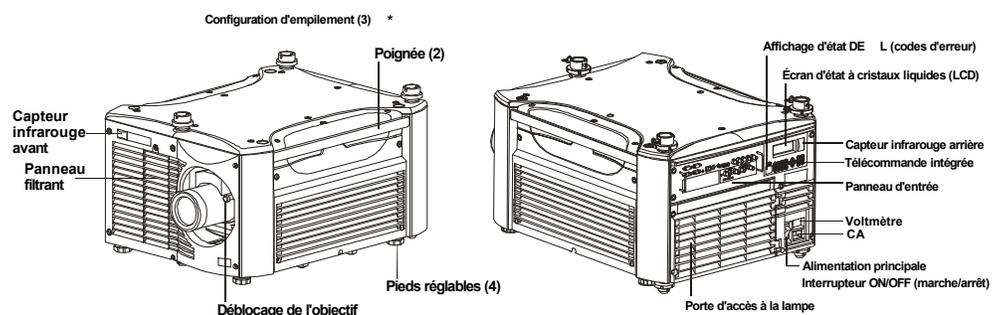


Figure 3.1. Composants de base des projecteurs (* sur la série Roadster uniquement)

Déblocage de l'objectif ► Appuyer sur le bouton de déblocage de l'objectif pour le tourner afin de le retirer.

Poignée ► Les poignées sont conçues pour un transport manuel bref du projecteur. Elles ne doivent pas être utilisées à des fins de levage ou d'arrimage ou comme points d'appui.

Configuration d'empilement et pieds d'empilement ► **REMARQUE** : en option sur les modèles *Mirage*.

Prévus pour empiler jusqu'à trois projecteurs. Voir la **Section 2** pour plus de détails.



AVERTISSEMENT
N'utiliser que les configurations d'empilement Christie.

Pieds réglables ► Tourner les quatre pieds réglables pour augmenter ou diminuer la hauteur et/ou l'inclinaison selon les besoins. Dans la plupart des installations, le projecteur sera probablement légèrement incliné afin de correspondre à l'inclinaison de l'écran – cela réduit le degré de décalage vertical requis. Voir la **Section 2.3, Positionnement et montage du projecteur** ou le **Manuel d'utilisation des projecteurs Roadster, Matrix WU et Mirage S+/HD/WU** pour de plus amples détails.

Panneau filtrant ► Le volet du filtre se présente sous la forme d'une grille d'aération. Retirer le volet pour accéder au filtre à air et le remplacer.

Cache de l'ampoule ► Le volet de l'ampoule est également une grille d'aération permettant d'accéder au module de l'ampoule et de le remplacer.

REMARQUE : le remplacement de l'ampoule requiert l'intervention d'un technicien qualifié.

Panneau d'entrée

Le panneau d'entrée relie le projecteur aux entrées (sources) et aux contrôleurs tels que les PC.

- **ENTRÉE COMPOSITE/S-VIDEO** - Reçoit les signaux vidéo composite, DVI et S-Video des appareils tels que les magnétoscopes.
- **ENTRÉE RGB** - Reçoit les signaux RGB et de synchronisation des appareils tels que les ordinateurs, ainsi que les signaux des composantes vidéo composite, S-Video ou YPbPr.
- **INTERFACE SÉRIE RS-232 (AVEC PASSAGE EN BOUCLE)** - Permet de commander un ou plusieurs projecteurs à distance via un ordinateur ou un contrôleur.
- **INTERFACE SÉRIE RS-422** - Permet de commander un ou plusieurs projecteurs à distance via un ordinateur ou un contrôleur compatible RS-422 (tel que le *contrôleur à deux voies*).

Puissance nominale et contrôle de l'alimentation secteur ►

PUISSANCE NOMINALE DU CORDON D'ALIMENTATION - Respecter les spécifications prévues en matière d'alimentation et *toujours utiliser le cordon d'alimentation recommandé par Christie*. Voir la **Section 6**. Avant de débrancher l'appareil, attendre que le ventilateur principal s'éteigne ou que l'affichage LCD indique *Power Off* (hors tension).

Modèle	Caractéristiques de l'alimentation
Roadster S+12K/HD12K	200-240 VCA, 50-60 Hz, max. 12 ampères à 200 VCA
Matrix WU12	200-240 VCA, 50-60 Hz, max. 12 ampères à 200 VCA
Mirage HD12	200-240 VCA, 50-60 Hz, max. 12 ampères à 200 VCA
Mirage WU12	200-240 VCA, 50-60 Hz, max. 12 ampères à 200 VCA
Mirage S+12K	200-240 VCA, 50-60 Hz, max. 12 ampères à 200 VCA
Roadster S+16K	200-240 VCA, 50-60 Hz, max. 16 ampères à 200 VCA
Mirage S+14K	200-240 VCA, 50-60 Hz, max. 16 ampères à 200 VCA
Mirage S+16K	200-240 VCA, 50-60 Hz, max. 16 ampères à 200 VCA
Mirage HD18	200-240 VCA, 50-60 Hz, max. 20 ampères à 200 VCA

Modèle	Caractéristiques de l'alimentation
Mirage WU18	200-240 VCA, 50-60 Hz, max. 20 ampères à 200 VCA
Roadster S+20K/HD18K	200-240 VCA, 50-60 Hz, max. 20 ampères à 200 VCA
Mirage S+20K	200-240 VCA, 50-60 Hz, max. 20 ampères à 200 VCA



AVERTISSEMENT
Ne pas essayer d'utiliser l'appareil si l'alimentation secteur ne respecte pas les limites de tension et de courant préconisées.
Utiliser le cordon d'alimentation spécifié.

- **VOLTMÈTRE** - Affiche le niveau de tension entrant dans le projecteur.
- **INTERRUPTEUR/DISJONCTEUR** - Le disjoncteur sur le panneau arrière a deux fonctions :
 - Il sert d'interrupteur pour le projecteur.
 - Il le protège contre des conditions secteur excessives (15 A ou plus pour les modèles *Roadster S+12K/HD12K et Matrix WU12. Mirage HD12/WU12/S+12K*, 20 A ou plus pour les modèles *Roadster S+16K/Mirage S+14K/S+16K*, et 25 A ou plus pour les projecteurs *Roadster S+ 20K/HD18K/Mirage WU18/Mirage HD18/S+20K*). En cas de détection d'un courant c.a. excessif ou si le projecteur est défectueux, le disjoncteur passe en position OFF afin d'éviter tout dommage. S'il passe à nouveau en position OFF, essayez de le mettre à nouveau sur la position ON - cela indique une défaillance majeure. Il est alors nécessaire de résoudre le problème d'alimentation. Parmi les causes possibles : courts-circuits, câbles de l'ampoule endommagés ou courant c.a. excessif.

REMARQUE : *Cet interrupteur actionne le ballast uniquement — il ne met pas le projecteur sous tension et ne démarre pas l'ampoule. Vous devez appuyer sur  sur la télécommande.*

Affichage d'état (codes d'erreur) et fenêtre de l'affichage d'état ►

ÉCRAN D'ÉTAT/DE CODE D'ERREUR À DEUX CHIFFRES - Cet affichage DEL (diode électroluminescente) se trouve à côté de la télécommande intégrée. En mode de fonctionnement normal, le voyant "Power" (sous tension) est fixe et indique "on" (allumé). Lorsque l'état du projecteur change, l'affichage DEL présente un code à deux chiffres représentant le nouvel état du projecteur. Outre les chiffres, l'écran affiche deux points décimaux : le point décimal à droite clignote lorsque le projecteur *reçoit* un ordre et le point à gauche clignote lorsque le projecteur *envoie* un ordre.

FENÊTRE D'AFFICHAGE D'ÉTAT LCD - Affiche un message textuel décrivant l'état actuel du système (une erreur, par exemple). En mode de fonctionnement normal, cet écran affiche "Power On" (sous tension) et inclut la fréquence des synchronisations horizontales et verticales. La fenêtre indique également si l'affichage à l'écran (OSD ou système de menu) est activé ou désactivé. L'écran LCD affiche le message Power Off (hors tension) lorsque le disjoncteur est en position ON, mais que l'ampoule est éteinte.

Télécommandes et capteurs ►

CONNECTEUR DE TÉLÉCOMMANDE CÂBLÉE - Pour les télécommandes avec fil en option.

TÉLÉCOMMANDE INTÉGRÉE - Autre moyen de commander le projecteur.

CAPTEURS INFRAROUGES - Les capteurs infrarouges (IR) situés à l'avant et à l'arrière du projecteur reçoivent des signaux à infrarouge de la télécommande pour commander les fonctions du projecteur à distance. Pour un fonctionnement adéquat, s'assurer que ces capteurs ne sont pas bloqués.

3.3 Utilisation des télécommandes

⚠ Un rayonnement laser est émis depuis la diode laser de la télécommande. Ne jamais fixer le faisceau de la télécommande.

Le projecteur est généralement contrôlé par l'une des télécommandes suivantes :

- **Télécommande intégrée** située à l'arrière de la tête de projection
- **Télécommande à distance** pour un contrôle avec ou sans fil (inclut le câble en cas d'utilisation comme télécommande à fil)

Les deux télécommandes permettent un contrôle total du projecteur. Elles diffèrent toutefois légèrement de par la disposition des touches et de par leurs fonctions avec accès direct, via une frappe de touche, sans passer nécessairement par le menu. Utiliser l'une ou l'autre des télécommandes en fonction de l'installation et du mode d'utilisation.

REMARQUE : La télécommande à distance a un protocole infrarouge et peut être convertie en télécommande câblée en connectant le câble fourni avec le projecteur au connecteur RCA portant le libellé **REMOTE** sur le panneau d'entrée.

Télécommande intégrée ► Pour contrôler le projecteur quand des signaux d'une télécommande ne peuvent pas l'atteindre, utiliser la télécommande intégrée (**Figure 3.2**). Deux écrans à proximité indiquent l'état et les activités en cours du projecteur (voir le **Tableau 3.1**). La télécommande intégrée étant dotée de moins de touches que celle à distance, certaines fonctions du projecteur ne sont accessibles que via le système de menus et non via une touche directe. **REMARQUE :** La télécommande intégrée ne peut pas être désactivée.

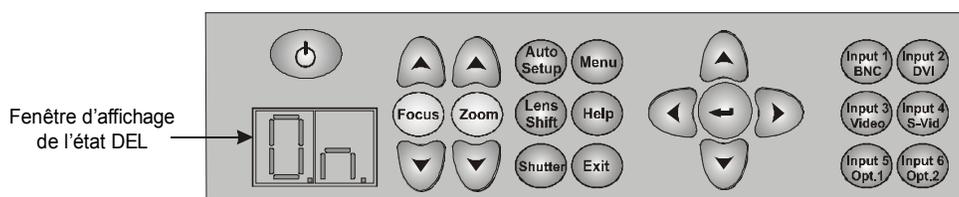


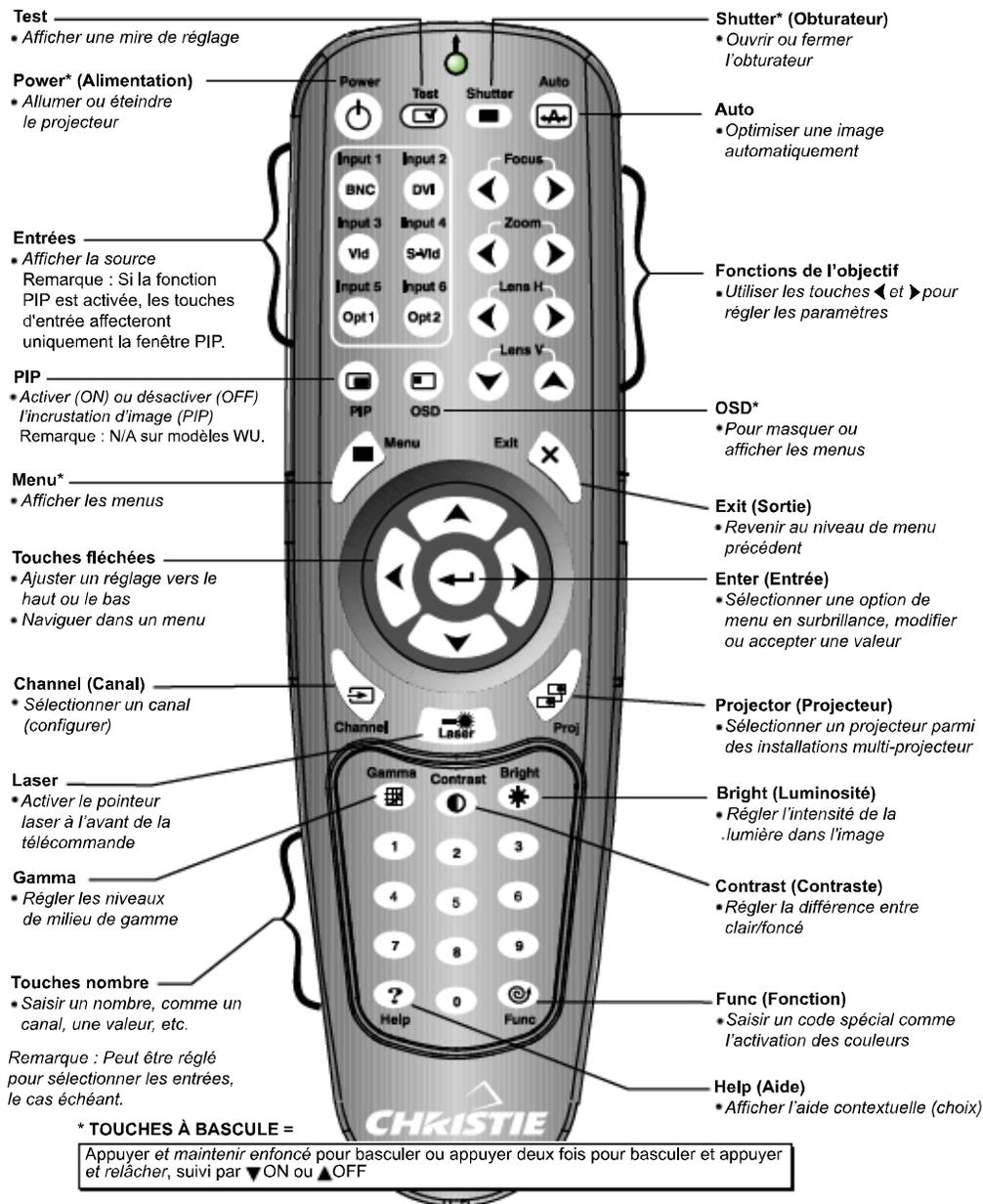
Figure 3.2. Télécommande intégrée à l'arrière du projecteur

Tableau 3.1
Affichage d'état DEL

AFFICHAGE D'ÉTAT DEL :	DESCRIPTION
--	Alimentation CA, projecteur hors tension
On	Projecteur activé
LC	Calibre de l'objectif en cours
LP	L'ampoule a atteint le seuil « Lamp Limit », se reporter à la section 3.9 Utilisation de l'ampoule
SH	Obturbateur fermé
# #	Avertissement ou erreur système
— —	Refroidissement (barres horizontales tournantes)
— —	Hors tension ou mise sous tension en cours (segments tournant dans le sens des aiguilles d'une montre)

Télécommande infrarouge ► La télécommande infrarouge contrôle le projecteur via des communications sans fil depuis un émetteur infrarouge, alimenté par pile. Utiliser la télécommande infrarouge de la même manière qu'une télécommande de télévision ou de magnétoscope. Lors de l'utilisation des touches, diriger la télécommande vers l'écran ou l'avant ou l'arrière du projecteur. L'un des deux capteurs infrarouges du projecteur détecte les signaux et transmet les commandes pour un traitement interne.

REMARQUE : *pour améliorer la réception, utiliser un capteur infrarouge en option pour acheminer le signal via un câble téléphonique branché dans le port de la télécommande avec fil.*



***Il s'agit de touches à bascule sur lesquelles vous devez appuyer et les maintenir enfoncées, ou appuyer deux fois ou appuyer et utiliser les touches fléchées haut/bas.**

REMARQUE : Pour désactiver l'affichage écran, appuyer sur et .

Figure 3.3. Télécommande à distance

- Télécommande câblée** ► Il est possible de transformer la télécommande infrarouge en télécommande câblée, à l'aide du câble fourni avec le projecteur. Connecter l'une des extrémités à la télécommande et l'autre au connecteur mini stéréo du panneau d'entrée, portant le libellé **REMOTE**. L'utilisation de la télécommande câblée est conseillée dans les cas suivants :
- la télécommande intégrée est inaccessible.
 - les conditions d'éclairage ne sont pas adéquates pour une transmission infrarouge appropriée.

REMARQUE : *laisser les piles dans la télécommande câblée pour permettre le fonctionnement de la touche du pointeur laser (☞).*

La télécommande rectangulaire type événementiel de location – télécommande à infrarouge standard, généralement utilisée avec les modèles *Roadster*, est illustrée à la **Figure 3.4**. Elle ne possède pas de pointeur laser, mais comprend trois touches supplémentaires. La touche *Swap* (Échanger) à utiliser avec les fonctions d'incrustation d'image (PIP), la touche *Backlight* (rétroéclairage) servant à illuminer les touches et la touche directe *Input* (Entrée) utilisée avec le clavier numéroté pour passer d'une entrée à une autre.

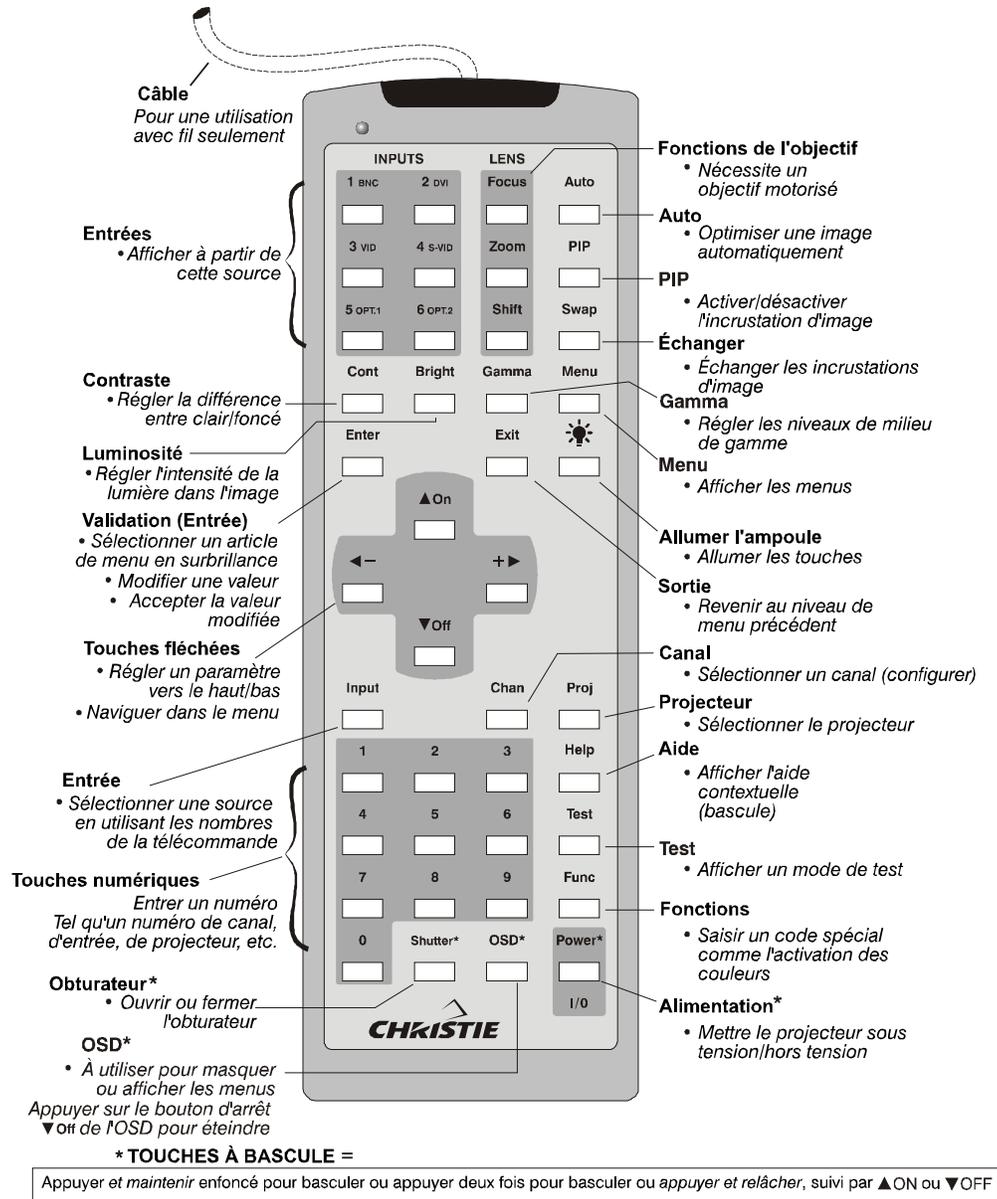


Figure 3.4. Télécommande rectangulaire type « événementiel de location » – Télécommande infrarouge à distance standard

Utilisation des Tenir compte des indications suivantes :

- 1) Appuyer sur une touche à la fois. Aucune combinaison de touches simultanée n'est requise.
- 2) Pour les trois touches—Power, Shutter et OSD—appuyer une fois, voir la Figure 3.3.
- 3) Pour effectuer un réglage continu ou un mouvement dans une direction, maintenir les touches fléchées enfoncées. Dans les réseaux série, faites une brève pause entre les réglages afin que les commandes puissent se répercuter sur les projecteurs plus éloignés.
- 4) Si vous appuyez sur une touche pendant que le projecteur exécute encore la commande précédente (par exemple, pendant la mise sous tension), la deuxième touche risque de ne pas être prise en compte.

Commandes figurant sur les télécommandes

Les commandes spécifiques des télécommandes sont décrites ci-dessous :

Mise sous tension/hors tension

Maintenir brièvement la touche  enfoncée pour mettre le projecteur sous ou hors tension ou appuyer deux fois dessus. Ou appuyer et relâcher la touche  en appuyant immédiatement après sur  (marche) ou sur  (arrêt) pour obtenir le résultat voulu (utile en cas d'incertitude de l'état en cours).

REMARQUES : 1) *Après la mise hors tension, les ventilateurs de l'ampoule restent allumés pendant environ 5 minutes afin de la refroidir.* 2) *Il est conseillé d'attendre quelques minutes après la mise hors tension d'un projecteur pour le remettre sous tension. Le fait de rallumer l'ampoule à chaud réduit sa durée de vie.*

Test

Appuyer sur la touche  pour faire défiler les mires de réglage internes du projecteur. Ou utiliser les touches   pour faire défiler les mires de réglage sans revenir à l'entrée.

Auto

Appuyer sur la touche  afin de lancer une procédure d'optimisation automatique des paramètres d'affichage critiques tels que la taille, la position, l'alignement des pixels, etc., pour le canal actif déverrouillé. Ces paramètres figurent dans le **Tableau 3.1**. Un processus de *Configuration automatique* peut permettre de régler plus rapidement un écran et d'adapter ces réglages aux besoins de l'utilisateur.

REMARQUE : *Pour les modèles WUXGA, une fenêtre s'affiche, présentant les choix "Do Auto Setup, all except UXGA" (Effectuer la configuration automatique sauf sur UXGA) et "Do Auto Setup, all except WUXGA" (Effectuer la configuration automatique sauf sur WUXGA). Si vous disposez d'un signal UXGA, choisissez la deuxième option. Si vous disposez d'un signal WUXGA, choisissez la première option. Par défaut, c'est la configuration excluant WUXGA qui est utilisée. Ces options ne sont utilisées et ne sont pertinentes que pour les signaux UXGA ou WUXGA analogiques.*

Tableau 3.1. Configuration automatique

Fonctionnalités de la « Configuration automatique »	
OPTIMISE :	DÉFINIT PAR DEFAUT :
Suivi de pixel	Contraste
Phase de pixel	Luminosité
Taille et occultation	Niveau d'entrée automatique (désactivé)
Étirement vertical	Détails (si une source vidéo est présente)
Position	Filtre
Niveaux d'entrée	Retard de luminance

Canal

Appuyer sur  pour sélectionner une configuration de source spécifique (*canal*) définie et stockée dans la mémoire du projecteur. Après avoir entré un numéro de canal à deux chiffres (ou si une liste s'affiche, après avoir mis le numéro en évidence et avoir appuyé sur ), l'écran sera automatiquement modifié et mis à jour en fonction des nombreux paramètres de configuration définis pour ce canal. Remarquer qu'un canal est automatiquement créé si une image est réglée depuis une nouvelle source.

REMARQUE : Le comportement de la touche Channel (Channel) lors d'une présentation dépend de l'activation de l'option **Display Channel List** (Affichage de la liste de canaux) dans le menu **Menu Preferences** (Préférences de menu). Il est possible d'utiliser une liste défilante de canaux en appuyant sur Channel, ou de saisir le numéro du canal souhaité « en aveugle », c'est-à-dire sans affichage à l'écran. Voir **Menu Preferences** (préférences de menu) plus loin dans cette section.

Input 1 (Entrée 1)

Appuyer sur la touche  pour afficher des images à partir de la source d'entrée des données reliée au connecteur BNC dénommé **INPUT 1 (sortie 1)**. Si la fonction PIP est activée, le fait d'appuyer sur cette touche changera la source d'incrustation d'image.

Input 2 (Entrée 2)

Appuyer sur  pour afficher les informations de la source DVI connectée à l'**ENTRÉE 2**. Si la fonction PIP est activée, le fait d'appuyer sur cette touche changera la source de l'incrustation d'image.

Input 3 (Entrée 3)

Appuyer sur  pour afficher les informations de la source vidéo composite connectée à l'**ENTRÉE 3**. Si la fonction PIP est activée, le fait d'appuyer sur cette touche changera la source de l'incrustation d'image.

Input 4 (Entrée 4)

Appuyer sur  pour afficher les informations de la source S-vidéo connectée à l'**ENTRÉE 4**. Si la fonction PIP est activée, le fait d'appuyer sur cette touche changera la source de l'incrustation d'image.

Input 5 (Entrée 5)

Appuyer sur la touche  pour afficher les informations du module d'interface de l'**ENTRÉE 5** installé dans la fente d'option 1. Si la fonction PIP est activée, le fait d'appuyer sur cette touche changera la source d'incrustation d'image. Si deux entrées sont connectées, par exemple, si le module double SD/HD-SDI est installé, la seconde entrée (B) est considérée comme étant l'**ENTRÉE 7**. Appuyer sur la touche **INPUT 5** pour accéder à l'**ENTRÉE 7** de la manière suivante :

- Pendant l'affichage à partir de l'**ENTRÉE 5**, appuyer sur la touche  à nouveau. Ceci permet de passer à l'**ENTRÉE 7**.
- Lorsque l'on affiche les informations de toute entrée *autre* que le *Module double SD/HD-SDI*, appuyer sur . Ceci permet de passer à l'**ENTRÉE 5** ou à l'**ENTRÉE 7**, en fonction de l'entrée du *Module double* (A ou B) utilisée en dernier lieu. Appuyer une nouvelle fois sur la touche  pour afficher les images à partir de l'autre entrée du *Module double SD/HD-SDI*.

Input 6 (Entrée 6)

Appuyer sur  pour afficher les informations du module d'interface de l'**ENTRÉE 6** installé dans la fente d'option 2. Si la fonction PIP est activée, le fait d'appuyer sur cette touche changera la source de l'incrustation d'image. Si deux entrées sont connectées, par exemple, si le module double SD/HD-SDI est installé, la seconde entrée (B) est considérée comme étant l'**ENTRÉE 8**. En cas d'utilisation de la télécommande intégrée ou à distance, appuyer sur **INPUT 6** pour accéder à l'**ENTRÉE 8** comme suit :

- Pendant l'affichage à partir de l'**ENTRÉE 6**, appuyer sur la touche  à nouveau. Ceci permet de passer à l'**ENTRÉE 8**.
- Lorsque l'on affiche les informations de toute entrée *autre* que le *Module double SD/HD-SDI*, appuyer sur . Ceci permet de passer à l'**ENTRÉE 6** ou à l'**ENTRÉE 8**, en fonction de l'entrée du *Module double SD/HD-SDI* (A ou B) utilisée en dernier lieu. Appuyer une nouvelle fois sur la touche  pour afficher les images à partir de l'autre entrée du *Module double SD/HD-SDI*.



Entrée

REMARQUE : *Disponible sur la télécommande rectangulaire type « événementiel de location » – Télécommande infrarouge à distance standard.*

Entrer   (où $n = 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7$ ou 8) comme méthode alternative pour sélectionner quelle source afficher. Six emplacements de source sont identifiés par des numéros d'entrée sur le panneau d'entrée du projecteur. Les deux dernières entrées, 7 et 8, nécessitent l'installation du *Module double SD/HD-SDI* dans l'une ou l'autre des fentes d'option.

Si la fonction PIP est activée,   change la source (secondaire) d'image PIP et    change la source (principale) d'image PIP.

REMARQUE : *le comportement de la touche  dépend de l'activation ou de la désactivation de l'option **Display Channel List** (affichage de la liste des canaux) dans le menu **Menu Preferences** (préférences de menu). Il est possible d'utiliser une liste défilante de canaux en appuyant sur , ou de saisir le numéro du canal souhaité « en aveugle », c'est-à-dire sans affichage à l'écran. Voir la section **Préférences de menu**.*



Luminosité

Appuyer sur  pour accroître ou diminuer la quantité de noir de l'image. Utiliser les touches   jusqu'à obtenir le niveau de noir voulu. Pour de meilleurs résultats, commencer par une valeur élevée et la diminuer de sorte que les zones sombres ne deviennent pas noires (c'est-à-dire « écrasées »). Inversement, une luminosité trop élevée peut changer le noir en gris foncé, donnant ainsi aux images une apparence délavée. Voir la section **3.6 Réglage de l'image** (sous-section Paramètres d'image).

REMARQUE : *toujours régler la luminosité avant le contraste.*



Contraste

Appuyer sur  pour changer la quantité de blanc de vos images. Se servir des touches   pour obtenir le niveau de contraste souhaité. Pour de meilleurs résultats, commencer par un faible contraste et l'augmenter de sorte que les blancs restent lumineux mais ne soient pas déformés ou colorés et que les zones claires ne deviennent pas blanches (écrasées). Inversement, un contraste faible rend les images sombres. Voir la section **3.6** pour plus d'informations.

 **Gamma**

REMARQUE : fonction identique à l'option “**Gamma**” dans le menu **Image Settings** (Paramètres d'image).

Cette touche permet de déterminer la façon dont les niveaux de gris sont présentés, entre une entrée minimum (noire) et une entrée maximum (blanche) pour une quantité de signal donnée. Une configuration appropriée permet d'obtenir des noirs et des blancs optimaux, tout en garantissant une transition harmonieuse des valeurs « intermédiaires » utilisées dans les gris. Contrairement aux commandes de luminosité et de contraste, le ton global d'une image peut être éclairci ou assombri sans qu'il soit nécessaire de modifier les deux extrêmes. Grâce à la commande Gamma, vos images sont plus éclatantes, les zones sombres conservant un niveau de détail correct.

La configuration normale du gamma (2.2) convient à la plupart des signaux et conditions. Si une lumière ambiante excessive délave l'image et qu'il devient difficile, voire impossible, de voir les détails des zones sombres, diminuer le paramètre gamma pour compenser. Le rapport de contraste sera amélioré et le niveau de détail pour les noirs et les blancs restera correct

 **Menu**

Appuyer sur  pour entrer dans le système de menus du projecteur ou le quitter.

REMARQUE : voir l'**Annexe E, Arborescence du menu** pour savoir comment accéder rapidement à un menu spécifique et aux menus secondaires/options connexes.

 **OSD (On-Screen Display - Affichage écran)**

Appuyer sur   pour masquer les menus du projecteur pendant son utilisation. Pour revenir aux menus, effectuer l'une des opérations suivantes :

- Appuyer sur la touche *en la maintenant enfoncée*  brièvement.
- Appuyer sur la touche  et la relâcher, puis appuyer immédiatement sur .
- Appuyer sur  .

Les menus invisibles sont pleinement opérationnels ; ils permettent un accès « masqué » à des fonctions numérotées et des réglages d'images en entrant la séquence de touches correspondante au clavier.

REMARQUE : Lorsque la touche OSD est activée, il reste possible de masquer les messages d'erreur et les barres de défilement en désactivant ces options dans le menu **Menu Preferences**.

PIP

Appuyer sur **PIP** pour activer ou désactiver l'incrustation d'image (Picture-in-Picture, PIP). L'incrustation d'image permet d'afficher deux images différentes simultanément – généralement une image “secondaire” plus petite sur un vaste fond “principal”. En présence d'une commande de menu ou d'une barre de défilement, appuyer sur **PIP** pour changer la fonction actuelle afin d'obtenir un effet sur l'autre image.

REMARQUE : désactiver les fonctions PIP et Best Switching pour les sources entrelacées supérieures à 35 kHz.

Swap (Échange)

Appuyer sur **Swap** pour changer le rapport de l'image incrustée actuelle, c'est-à-dire de sorte que l'image principale devienne secondaire et que l'image secondaire devienne la principale.

REMARQUES : 1) Cette touche est disponible uniquement sur la télécommande rectangulaire type « événementiel de location » – Télécommande infrarouge à distance standard. Sinon, vous pouvez effectuer cet échange en utilisant le système de menu. 2) Fonction PIP requise.

Shutter (Obturbateur)

Appuyer sur la touche *et la maintenir enfoncée* **Shutter** brièvement pour fermer la mécanique interne de la pale de l'obturateur ou pour l'ouvrir d'une seule frappe de touche. Ou appuyer sur la touche **Shutter** et la relâcher, puis appuyer immédiatement sur **▲** (fermé) ou sur **▼** (ouvert) pour obtenir le résultat voulu (utile en cas d'incertitude de l'état en cours). Il est également possible d'appuyer sur **Shutter Shutter** pour basculer entre l'état actif et inactif. Un obturbateur fermé voile l'écran (le rend noir). Fermer l'obturateur pour bloquer tout affichage tout en conservant l'accès aux fonctions du projecteur. L'ouverture de l'obturateur permet de restaurer l'image.

REMARQUES : 1) L'état de l'obturateur apparaît dans la fenêtre d'affichage LCD à l'arrière du projecteur. 2) L'obturateur s'ouvre lors de la mise sous tension.

Touche Function (Fonction)

SI PRÉSENTE DANS UN MENU : L'utilisation de la touche **Func** pour des tâches spéciales au sein du système de menu est indiquée dans la rubrique appropriée de la Section 3. Par exemple, appuyer sur **Func** dans le menu *Channel Setup (Configuration de canaux)* permet de supprimer ou de copier un canal.

SI PRÉSENTE DANS UNE PRÉSENTATION : Appuyer sur **Func** suivi d'un numéro à deux chiffres pour activer une ou plusieurs couleurs à l'écran (voir à droite). Par exemple, **Func 6 4** ne permet d'afficher que le rouge et le vert, tandis que **Func 6 7** affiche toutes les couleurs. Supprimer une ou plusieurs couleurs peut aider dans le cadre de certains diagnostics ou de certaines configurations, comme en cas de superposition d'images provenant de projecteurs empilés.

- Func 6 1** = Rouge
- Func 6 2** = Vert
- Func 6 3** = Bleu
- Func 6 4** = Rouge et vert
- Func 6 5** = Vert et bleu
- Func 6 6** = Rouge et bleu
- Func 6 7** = Toutes les couleurs

AUTRES UTILISATIONS : Via les messages ASCII sur un PC, vous pouvez également créer des fonctions d'utilisateur spéciales pour, entre autres, les touches de 1 à 5 et 7 à 9. Par exemple, la touche **Func** peut être programmée pour déclencher des RTE (Real-Time Events ou événements en temps réel) ou pour afficher des menus personnalisés. Voir la publication séparée *Communications série de Christie*.

Touche Proj (Projecteur)

Appuyer sur  pour accéder à un projecteur spécifique d'un groupe de projecteurs ou pour confirmer que le projecteur reçoit les informations. Le numéro de la fenêtre « Enter number » (Saisie du numéro) indique quel projecteur reçoit actuellement les commandes et correspond au numéro du projecteur défini dans le menu *Menu Preferences* (Menu Préférences).

La case “Projector” (en lecture seule) indique si le projecteur, physiquement connecté à une télécommande, reçoit ou non les commandes depuis cette télécommande. Une case cochée signifie que le projecteur connecté reçoit les commandes. En revanche, une case désactivée indique que vous communiquez avec un projecteur différent.

Pour contrôler un projecteur spécifique à l'aide de la télécommande, entrer le nombre à trois chiffres attribué au projecteur qui vous intéresse. Si vous vous servez d'un autre projecteur que celui utilisé actuellement, la case sera désactivée.

Pour diffuser une image sur plusieurs projecteurs reliés, appuyer sur  puis sur  de nouveau *sans* entrer de numéro de projecteur. Les commandes de la télécommande activeront alors tous les projecteurs présents.

REMARQUE : l'option “Broadcast Keys” (Touches de diffusion) du menu *Communications* doit être sélectionnée pour un *seul* projecteur (quel qu'il soit) dans un réseau en série. La télécommande utilisée doit être **DÉSACTIVÉE** pour les autres projecteurs. Voir le **Manuel d'utilisation des projecteurs Roadster, Matrix WU et Mirage S+/HD/WU** pour de plus amples détails.

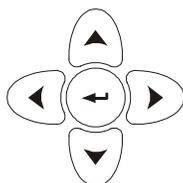
Enter (Entrée)

Appuyer sur  pour sélectionner un article surligné, pour passer à une case à cocher ou pour accepter un ajustement de paramètre et retourner à l'image ou au menu précédent.

Exit (Sortie)

Appuyer sur  pour retourner au niveau précédent, tel que le menu antérieur.

REMARQUE :  ne peut pas sauvegarder les changements effectués au sein des zones d'édition de texte (y compris la modification des valeurs des barres de défilement) ou dans les listes déroulantes. Dans ce cas, la touche agit en mode « annulation ».



touches fléchées

Utiliser les touches   pour changer la valeur d'une barre ou pour sélectionner une option différente dans une liste déroulante sans devoir d'abord faire défiler les options. Ces touches permettent également de passer à la page suivante dans des menus longs. Voir **Modification d'un texte** dans la suite de la **Section 3**.

Utiliser les touches   pour naviguer dans un menu, au sein d'une liste déroulante ou encore dans une zone de texte. Les utiliser en combinaison avec les touches Power, Shutter et OSD pour forcer l'état correspondant. Voir les informations figurant au dos de la télécommande à distance.



Lens Focus, Zoom and Lens H, Lens V (Mise au point de l'objectif, Gros plan et Objectif H, Objectif V

Lors de l'ajustement d'une image dans le cadre d'une mise au point, d'un zoom ou d'un positionnement horizontal ou vertical, utiliser les touches fléchées spécifiques (◀/▶ ou ▲/▼) correspondant à chaque fonction. Une petite fenêtre indique alors le type d'ajustement réalisé. Par exemple,

- Utiliser la touche ◀ ou ▶ de « Focus » pour améliorer la clarté de l'image selon vos besoins.
- Utiliser la touche ◀ ou ▶ de zoom pour parfaire la taille de l'image souhaitée.
- Utiliser la touche ◀ ou ▶ de « Lens H » pour positionner l'image horizontalement.
- Utiliser la touche ▲ ou ▼ de « Lens V » pour positionner l'image verticalement.

Appuyer sur (Exit) pour revenir au niveau de présentation.

REMARQUES : 1) Utiliser la touche (Lens Shift) (télécommande intégrée) avec les touches générales ▲ ▼ pour obtenir le même effet qu'avec les touches fléchées correspondant à "Lens V" ou "Lens H" situées sur la télécommande infrarouge à distance. 2) Sur la télécommande rectangulaire type « événementiel de location » – Télécommande à infrarouge standard, utiliser les trois touches correspondant à l'objectif avec les touches fléchées.

 **Laser**

REMARQUE : non disponible sur la télécommande rectangulaire type « événementiel de location » – Télécommande infrarouge à distance standard.

Appuyer sur  pour activer le pointeur laser et diriger la télécommande vers l'écran pour surligner une zone à l'aide d'un faisceau lumineux (point). Plus vous être proche de l'écran, plus le faisceau laser est lumineux. Le pointeur laser fonctionne mieux dans un environnement où il est possible de réduire l'éclairage ambiant.



Rétroéclairage

REMARQUE : télécommande rectangulaire type « événementiel de location » – Télécommande infrarouge à distance standard.

Appuyer sur la touche représentant une ampoule sur la télécommande sans envoyer d'ordre au projecteur.

3.4 Navigation dans les menus

La plupart des commandes du projecteur sont accessibles au sein du système de menus du projecteur. Ce dernier compte plusieurs groupes de *fonctions* associées, chacun d'entre eux pouvant être sélectionné dans le menu *Main* (menu principal), tel qu'illustré sur la droite. Appuyer sur **(Menu)** à tout moment pour afficher ce *menu principal*. **Figure 3.5.**

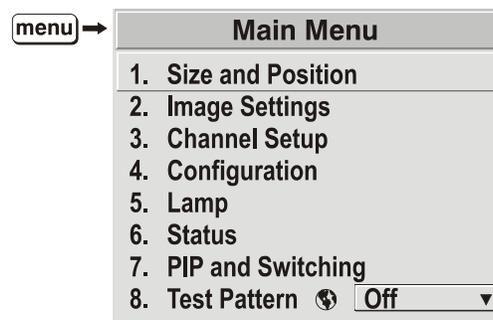


Figure 3.5. Navigation dans le système de menu

Sur la télécommande à distance, saisir le nombre correspondant au menu de la fonction à laquelle vous souhaitez accéder, comme par exemple **(2)** pour le menu *Image Settings* (paramètres de l'image). Ou utiliser les **(▲)** **(▼)** touches d'une télécommande pour surligner l'option souhaitée, puis appuyer sur **(↔)**. La fonction de menu correspondante ou la liste déroulante comprenant d'autres options apparaît.

Une fois le menu de fonction affiché, le parcourir de la même manière : entrer le numéro d'une option de menu pour toute option numérotée ou utiliser les touches **(▲)** **(▼)** pour surligner l'option souhaitée, puis appuyer sur **(↔)** (Entrée). Les très longs menus possèdent une barre de défilement sur la droite. Utiliser les touches fléchées pour accéder au reste du menu. Les articles verrouillés ou qui n'appartiennent pas à l'action ou à la condition en cours apparaissent estompés et ne peuvent être sélectionnés.

REMARQUES : **1)** Si aucun signal n'apparaît, l'ensemble des réglages en fonction de la source est désactivé. **2)** Après 15 minutes d'inactivité, le projecteur quitte le système de menus et revient à la présentation. **3)** Le menu **Status** (État) est en lecture seule.

Une fois que vous avez fini d'utiliser le menu d'une fonction, effectuer l'une des opérations suivantes :

- Appuyer sur **(Exit)** pour revenir à l'écran précédent.
- Appuyer sur **(Menu)** pour quitter le système de menus et revenir à la présentation.

Aide en ligne ► Si, à tout moment, vous n'êtes pas certain de l'opération à effectuer ensuite, appuyer sur **(Help)** pour afficher une synthèse des informations relatives au menu actuel ou à l'option de menu en surbrillance. Appuyer de nouveau sur **(Help)** pour quitter. En outre, une ligne de texte d'information figure en bas de certains menus. (**Figure 3.6**).

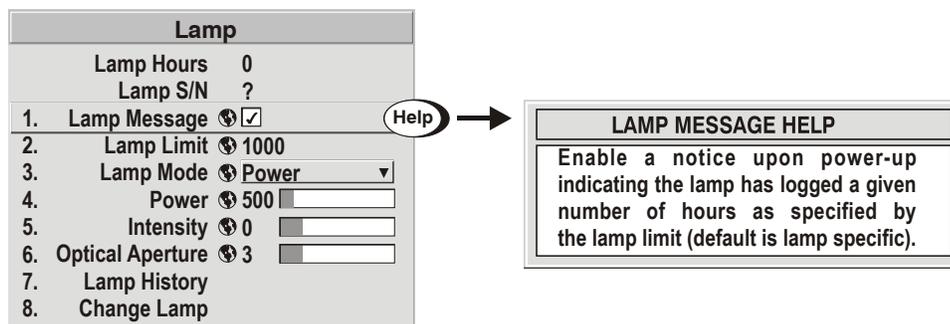


Figure 3.6. Aide contextuelle

À partir du niveau présentation, appuyer sur **Help** pour accéder aux *Rubriques d'aide* générales (Figure 3.7). Naviguer dans une rubrique. Appuyer sur **Help** ou sur **Exit** pour revenir à votre niveau présentation.

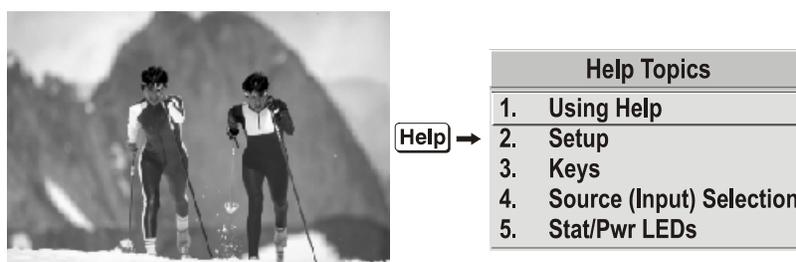


Figure 3.7. Accès aux rubriques d'aide générales

Délais d'attente ► Si une barre de défilement, un menu ou un message est affiché, vous disposez d'une durée limitée pour effectuer une saisie avant que le projecteur revienne au niveau présentation **Help** et que le graphique disparaisse. Ces délais d'attente varient en fonction du contenu affiché.

Icône Global (Mondial) ► Les options de menu incluant cette icône s'appliquent universellement à tout signal d'entrée.



Icône d'incrustation d'image (PIP) ► Les options de menu incluant cette icône s'appliquent uniquement aux images PIP (secondaires).



Utilisation des barres de Défilement et autres commandes ► La plupart des menus de fonction vous permettent de modifier des paramètres à l'aide de barres de défilement, de cases à cocher et de listes déroulantes. Pour sélectionner une barre de défilement, cocher ou décocher une case ou visualiser une liste déroulante, effectuer l'une des actions suivantes dans le menu de fonction :

- Entrer le numéro d'option de menu correspondant au paramètre que vous souhaitez modifier (par exemple, appuyer sur **1** **3** dans le menu principal pour sélectionner Vertical Stretch (Étirement vertical) dans le menu *Size & Position* (Dimension et position).
- Ou déplacer la mise en surbrillance vers l'option souhaitée et appuyer sur la touche **↵** (Entrée).
- Ou déplacer la mise en surbrillance vers l'option souhaitée et appuyer sur **◀** **▶** pour procéder directement aux ajustements.
- Vous pouvez éviter de passer entièrement par les menus en utilisant une seule touche pour accéder directement à un réglage lors de votre présentation.

REMARQUE : s'applique uniquement aux options dotées de leur propre touche, telles que le contraste, la luminosité, le gamma etc.

- Pour un accès « aveugle », masquer l'ensemble du système de menus (voir touche OSD ci-dessus) et/ou les barres de défilement directes activées à l'aide des touches correspondantes (telles que Contrast [Contraste], Brightness [Luminosité], etc.). Contrôler ces opérations en appuyant sur la touche ou sur la séquence numérique de touches appropriée.
- Lors de l'utilisation des images PIP, utiliser la touche pour régler l'image.

Une fois sélectionnée, modifier les paramètres selon les besoins (voir ci-dessous). Les changements prennent effet immédiatement et sont enregistrés lorsque tous les menus sont fermés ou après 15 minutes.

Barres de défilement dans les menus : la valeur active d'un paramètre donné, tel que la taille ou l'étirement vertical,



apparaît à gauche de l'icône de la barre de défilement (fenêtre d'ajustement). Ce nombre exprime souvent un pourcentage ou possède des unités qui y sont associées (ex : pixels, degrés Kelvin, etc.) et qui varient en fonction de l'option spécifique. Appuyer sur pour ajuster graduellement les paramètres vers le haut ou le bas (le numéro et la longueur de la barre sont modifiés en conséquence). Maintenir la touche enfoncée pour un ajustement continu ou appuyer sur pour activer un texte de barre de défilement pour une entrée numérique spécifique via la télécommande, puis appuyer sur pour enregistrer (ou sur pour annuler).

Barres de défilement « directes » : pour un accès rapide aux barres de défilement du gamma, de la luminosité et du contraste, sans devoir naviguer dans le système de menu. Par exemple, appuyer simplement sur afin d'afficher instantanément la même barre de défilement du contraste, accessible via l'option **Contrast** (Contraste) du menu *Image Settings* (paramètres de l'image).

Utiliser les touches fléchées pour régler la barre de défilement ou appuyer sur et saisir un numéro du clavier, puis ou ou encore pour enregistrer (ou pour annuler). Enfin, appuyer sur revenir à votre présentation.

REMARQUES : **1)** Vous pouvez toujours ajuster une barre de défilement directe comme d'habitude si l'écran est éteint (voir ou **Menu Preferences**) ; la barre de défilement sera juste masquée. **2)** Une barre de défilement directe disparaît de l'écran si elle n'est pas utilisée dans les cinq secondes qui suivent.

Cases à cocher : Les conditions sont présentes si leurs cases adjacentes sont cochées. Pour revenir à la case, surligner et appuyer sur ou surligner et utiliser pour cocher et pour la décocher. Si une case est numérotée, entrer simplement son numéro afin de passer directement à la case.

Listes déroulantes : pour afficher une liste déroulante d'options disponibles pour un paramètre donné portant le libellé ▼, vous pouvez :

- Surligner la liste et appuyer sur (Entrée).
- Ou entrer le numéro de l'option de menu.

Utiliser la touche ou pour naviguer de haut en bas, et vice versa, dans la liste (la sélection active comporte une petite flèche). Appuyer sur pour sélectionner une option de la liste, au besoin (Figure 3.8).

Si vous préférez parcourir rapidement une liste sans la faire dérouler en premier lieu, surligner l'option et utiliser ou . Appuyer sur lorsque l'option souhaitée apparaît.

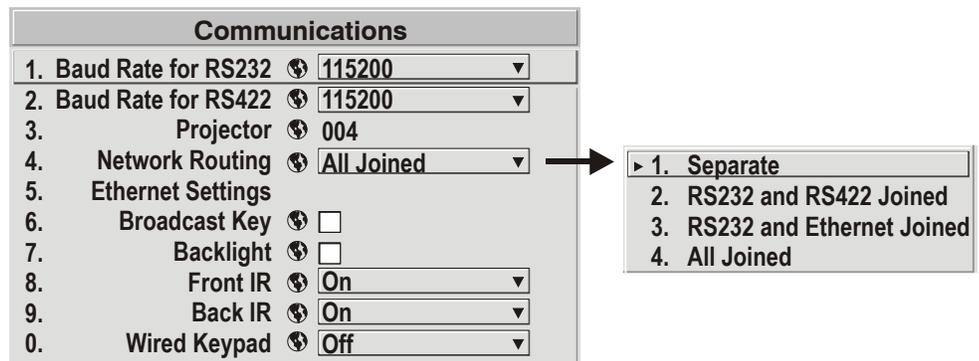


Figure 3.8. Exemple de liste déroulante

REMARQUES : 1) Appuyer sur ou pour passer d'une page à une autre dans une liste déroulante extra longue. 2) Appuyer sur pour annuler une modification lorsque vous êtes dans une liste déroulante.

Modification d'un texte ► **ACTIVATION DE LA FENÊTRE DE MODIFICATION** : Pour saisir ou modifier du texte. Surligner le paramètre désiré (ex : nom d'un canal) et appuyer sur pour activer sa fenêtre de modification adjacente. Tout texte précédemment saisi est affiché, le premier caractère étant surligné dans un carré pour indiquer qu'il est prêt à être modifié. Voir Figure 3.9.

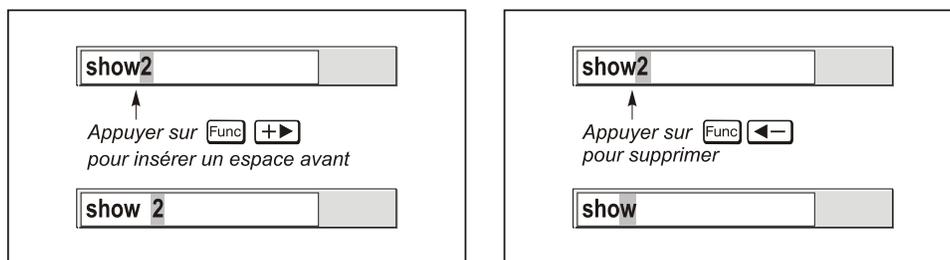
NAVIGATION AU SEIN DE LA FENÊTRE DE MODIFICATION : Appuyer sur pour déplacer le curseur vers l'avant ou sur pour déplacer le curseur vers l'arrière selon vos besoins.



Figure 3.9. Saisie d'un texte

MODIFICATION D'UN CARACTÈRE : Pour modifier un caractère surligné, utiliser et pour parcourir l'alphabet, les nombres, les espaces et la ponctuation disponibles. Lorsque le caractère souhaité apparaît, appuyer sur pour le sélectionner (le curseur se déplacera vers le caractère suivant du texte actuel, le cas échéant). Notez que vous pouvez également entrer un nombre directement à l'aide de la télécommande. Il sera accepté et le curseur se déplacera.

AJOUT OU SUPPRESSION D'UN CARACTÈRE OU D'UN ESPACE : Pour insérer un espace à l'emplacement du curseur, appuyer sur . Pour supprimer un caractère surligné (ou espace), appuyer sur .



ACTIVATION DE LA TOUCHE (ENTER) **UNE FOIS L'OPÉRATION TERMINÉE :**
 Pour accepter les modifications et quitter la fenêtre de modification, appuyer sur (Enter).

REMARQUE : appuyer sur à tout moment pour annuler les modifications et revenir au texte précédemment défini.

- Modification de valeurs numériques** ► Entrer les numéros directement depuis la télécommande pour spécifier les numéros représentant les projecteurs, les canaux (configurations de source) ou les fentes. Dès qu'un chiffre est saisi, il s'affiche et le curseur se déplace en conséquence. Notez que les numéros des canaux sont définis par deux chiffres. Par exemple, si vous entrez un seul chiffre (tel que « 7 ») pour un numéro de canal, le canal sera automatiquement défini sur « 07 ». Entrer « 07 » pour utiliser ce canal.

REMARQUES : 1) Une fois que vous avez entré le premier chiffre, celui-ci remplace tous les chiffres précédents. 2) Si vous appuyez sur une touche non numérotée, le numéro saisi jusqu'ici est accepté et mis à jour en tant que nouvelle valeur. 3) Appuyer sur pour annuler la modification de valeurs numériques.

3.5 Utilisation d'entrées et de canaux

REMARQUE : voir la **Section 2, Installation et configuration** ou le **Manuel d'utilisation des projecteurs Roadster, Matrix WU et Mirage S+/HD/WU** pour une explication détaillée du mode de connexion des sources au projecteur.

Le projecteur stocke et rappelle automatiquement jusqu'à 50 canaux différents (configurations de source) pour un grand nombre d'entrées. Cette fonction de mémorisation vous permet de définir et d'utiliser de façon appropriée un grand nombre de configurations personnalisées. Cela vous évite ainsi d'avoir à reconfigurer de manière répétée le projecteur pour différentes présentations. En fonction des éléments définis, chaque connexion de source physique (c'est-à-dire, entrée au niveau du projecteur) peut être associée à plusieurs canaux différents.

- Ai-je sélectionné une entrée ou un canal ?** ► **ENTRÉE :** une entrée correspond à une source connectée physiquement au projecteur. décrit le signal source en fonction de la *fente d'entrée* à laquelle elle est connectée.

CHANGEMENTS D'ENTRÉES : Appuyer sur la touche directe correspondante (, , , , ou) pour afficher rapidement l'une des six entrées connectées au projecteur. L'image sera affichée en fonction des éléments suivants :

Si vous utilisez la source/entrée pour la première fois (ou si vous avez déjà utilisé l'entrée mais pas défini de canal en réglant des paramètres), le projecteur reconnaîtra le nouveau signal d'entrée en fonction de ses fréquences et polarités et affichera automatiquement une image conformément aux paramètres par défaut de ce type de

signal. En règle générale, l'image remplit par défaut l'écran au maximum. Cet aspect, ainsi que les autres paramètres d'image par défaut, dépendent de la source d'entrée.

Si vous avez déjà utilisé la source à une reprise auparavant et avez modifié un paramètre d'affichage, tel que le contraste, la position V, etc., un canal a été automatiquement créé et existe toujours dans la mémoire du projecteur (voir ci-dessous). L'utilisation de l'une des touches  rappellera automatiquement ce canal (et l'ensemble de ses paramètres de configuration) et mettra à jour l'affichage en conséquence.

S'il existe plusieurs canaux pour l'entrée, l'image sera affichée en fonction des paramètres de configuration définis pour le premier canal, avec les caractéristiques correspondantes.

Si la fonction PIP est activée, le fait d'appuyer sur une touche d'entrée change l'image PIP (secondaire) uniquement. Pour activer l'entrée principale, utiliser les touches numérotées du clavier avec la fonction "Numbers Select Main Image" (les numéros sélectionnent l'image principale) activée.

REMARQUES : 1) Les entrées 7 et 8 requièrent le **Module double SD/HD-SDI** pour les deux fentes optionnelles du projecteur. Pour les sélectionner, voir la section 3.3, **Utilisation des télécommandes.** 2) Pour plus d'informations sur l'option "Numbers Select Main Image" (les numéros sélectionnent l'image principale), voir le **Manuel d'utilisation des projecteurs Roadster, Matrix WU et Mirage S+/HD/WU, Utilisation de la fonction PIP et de la commutation continue.**

CANAL : Un canal désigne un ensemble de valeurs, emplacements et paramètres personnalisant l'affichage d'un signal en fonction de vos besoins spécifiques. Étant donné que les applications et les types de sources peuvent varier énormément, il est préférable de régler et de définir un grand nombre de paramètres, tels que la luminosité, le contraste, la taille, etc., afin de personnaliser et d'optimiser l'affichage relatif à une source spécifique. Par exemple, les paramètres d'affichage que vous définissez pour une source d'enregistrement sur cassette vidéo peuvent varier énormément de ceux que vous choisissez pour une source informatique haute résolution. De même, un signal peut être différent d'un autre signal utilisé précédemment via le même emplacement d'entrée. Une fois que vous avez réglé un paramètre d'affichage, tel que l'alignement des pixels ou le contraste, tous les paramètres actifs sont stockés collectivement dans la mémoire du projecteur en tant que canal unique à deux chiffres, tel que . Plusieurs canaux distincts peuvent être disponibles pour une même entrée. Pour sélectionner l'un d'entre eux, utiliser la touche  de la télécommande, suivi du numéro de canal à deux chiffres.

Sur la droite, figure un exemple de liste de canaux, disponible depuis la touche . Celle-ci est généralement appelée *liste des canaux*.

REMARQUE : la touche  peut afficher une liste des canaux ou pas, en fonction de ce que vous avez défini pour l'option "Display Channel List" (affichage de la liste de canaux). Voir le **Manuel d'utilisation des projecteurs Roadster, Matrix WU et Mirage**

N° de canal actif

Channel: 02				
01	0,2	pDig	64.09k+	60.12+
02	0,1	i3LG	33.72-	59.94-
03	0,4	iSVid	15.73k-	59.94-
04	0,3	pCVid	15.73+	59.94+
05	0,1	p4WH	Fred's computer	

↑ N° de canal ↑ Entrée ↑ Type de signal ↑ Fréquences H et V ou nom du canal

Liste des canaux

S+/HD/WU pour de plus amples détails.

Pour accéder aux canaux à l'aide de la touche **Chan** de la télécommande, vous devez d'abord créer les canaux. Voir ci-après.

Création d'un canal
– AUTOMATIQUE –

► Pour pouvoir utiliser une nouvelle source avec le projecteur, il est nécessaire d'ajouter un canal à la mémoire du projecteur, de sorte que ce dernier réponde par la suite correctement au signal d'entrée provenant de cette source. Vous pouvez créer automatiquement un canal, comme décrit dans cette section, ou copier un canal existant et le modifier en fonction de vos besoins (voir *Copie ou suppression de canaux* ci-après dans cette section).

Lorsque vous sélectionnez une entrée directe (**Input 1**, **Input 2**, **Input 3**, **Input 4**, **Input 5** ou **Input 6**), les canaux existants du projecteur correspondant aux paramètres du signal et de l'entrée sont recherchés. Si aucun signal d'entrée correspondant n'est trouvé, un nouveau canal est créé temporairement à partir des valeurs par défaut réglées en usine pour ce type de signal. Le *numéro de canal* attribué correspond au plus petit numéro disponible compris entre 1 et 50.

REMARQUES : 1) *Un canal automatique sera ignoré, sauf si un ou plusieurs de ses paramètres est modifié, et ne sera pas affiché dans la liste des canaux (voir ci-après).* 2) *Si deux canaux possèdent les mêmes caractéristiques permettant de les distinguer, à l'exception de l'inversion de connecteurs de synchronisation (c'est-à-dire, lorsque la synchronisation H et la synchronisation V sont inversées), ils restent définis en tant que canaux distincts.* 3) *Vous ne pouvez pas définir un nouveau canal sans signal entrant.*

Si le signal entrant *correspond* à un canal existant, l'image sera configurée et affichée comme d'habitude, conformément aux paramètres actuellement définis pour ce canal.

UTILISATION D'UN

CANAL : Vous pouvez normalement sélectionner à tout moment un canal en appuyant sur la touche **Chan** (voir à droite). Si vous ne souhaitez pas qu'un canal soit affiché dans cette liste, vous devez le modifier, comme décrit dans la partie *Édition de canal* ci-après dans cette section. Vous pouvez toujours sélectionner un canal en saisissant son numéro, comme indiqué sur la droite.

N° de canal actif

chan Channel: 01

01	0,2	pDig	Display1
02	0,1	p4WH	xga
03	0,4	iSVid	Display3

N° de canal Entrée Type de signal Nom du canal (ou fréquence)

POUR CHANGER DE CANAL :

- Entrer le numéro de canal à 2 chiffres
- Ou
- Déplacer la mise en surbrillance et appuyer sur **Enter**

REMARQUES : 1) *Le canal actif est mis en surbrillance lors de la saisie dans la liste des canaux, ou, si ce canal n'est pas affiché ici, le premier canal de la liste est mis en surbrillance.* 2) *Les canaux créés automatiquement ne sont pas affichés dans la liste, sauf si un paramètre relatif au canal a été modifié.*

Quels sont les canaux définis jusqu'à présent?

Tous les canaux disponibles sont répertoriés dans le menu *Channel Setup* (configuration du canal) (**Figure 3.10**), qui décrit comment accéder à chaque canal et indique quels canaux font office de passerelle pour la modification, la copie et la suppression de canaux.

Appuyer sur **[Menu]** dans le niveau présentation pour afficher le *menu principal*. Pour afficher le menu *Channel Setup* (configuration du canal), appuyer sur **[3]** ou déplacer la mise en surbrillance vers l'option *Channel Setup*, puis appuyer sur **[Enter]**. Le menu *Channel Setup* apparaît (voir l'exemple à droite), avec le canal actif en surbrillance.

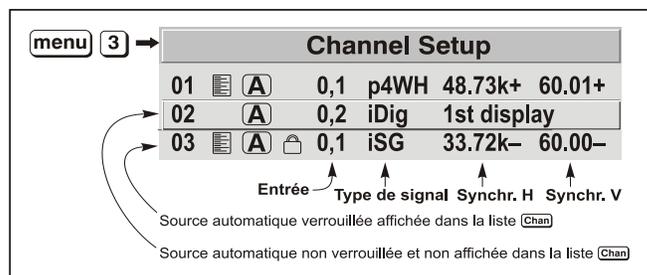


Figure 3.10. Tous les canaux sont affichés dans le menu de configuration du canal

ÉLÉMENTS AFFICHÉS DANS LE MENU CHANNEL SETUP : Ce menu répertorie tous les canaux définis jusqu'à présent et indique s'ils sont connectés au panneau d'entrée arrière du projecteur. La colonne la plus à gauche répertorie les numéros des canaux actuellement définis. Les valeurs des colonnes les plus à droite indiquent les fréquences horizontale et verticale. Si un utilisateur a défini un nom pour ce canal, celui-ci est affiché ici. Les autres colonnes incluent des informations relatives à chaque configuration de canal, telles que le numéro d'interrupteur (toujours 0 = projecteur), l'emplacement de la fente (01-08), de nombreuses icônes indiquant l'accès à chaque canal, ainsi qu'une brève description de chaque type de signal. Voir **Modification d'une configuration de canal** pour plus de détails.

[List Icon]	Apparaît dans la liste Chan
A	Source automatique
[Lock Icon]	Verrouillée

REMARQUE : si plusieurs canaux ont été définis, utiliser les touches **[←]** et **[→]** pour afficher les canaux restants, non visibles lors de l'affichage initial des canaux.

SIGNAL TYPE (TYPE DE SIGNAL) : Dans une liste de canaux, la liste de touches **[Chan]** ou le menu *Channel Setup*, identifie les types de signaux sous une forme abrégée, comme indiqué ci-après. Ces descripteurs indiquent les informations de signal utilisées par le projecteur pour identifier une correspondance au niveau d'un canal donné, et sont précédés de la lettre « i » (signaux entrelacés) ou « p » (signal progressif). Voir **Tableau 3.2**.

Tableau 3.2. Type de signal : abréviations

Abrév.	Type de signal
4WH	Entrée HC composite (4 fils)
4WV	Entrée V composite (4 fils)
SG	Synchronisation sur le vert
5W	H et V séparés
5WR	H et V séparés, échangés
SVid	S-Vidéo
CVid	Vidéo composite
Dig	Numérique

FONCTIONS DU MENU CHANNEL SETUP : Pour copier, supprimer ou modifier un canal, mettre en surbrillance le canal souhaité dans le menu *Channel Setup* et effectuer l'une des actions suivantes :

- Appuyer sur **[Func]** si vous souhaitez copier le canal sélectionné ou le supprimer (voire en supprimer d'autres). Voir *Copie ou suppression de canaux* ci-dessous.
- Appuyer sur **[Enter]** si vous souhaitez modifier les configurations du canal sélectionné (à savoir, les paramètres non associés à l'image). Voir *Modification d'une configuration de canal* ci-après.

Copie ou suppression de canaux

► **POUR COPIER UN CANAL** : mettre en surbrillance le canal souhaité dans le menu *Channel Setup* (configuration de canal), puis appuyer sur **[Func]** pour accéder au sous-menu *Channel Copy/Delete* (copie/suppression du canal). Sélectionner « Copy » (Copier) et appuyer sur **[Enter]**. Un nouveau canal est créé. Celui-ci est identique à l'original, qui reste présent, mais il est identifié par le prochain numéro disponible de 1 à 50 (**Figure 3.11**). Si vous changez d'avis et ne souhaitez pas copier le canal actuel, appuyez sur **[Exit]** pour annuler l'opération et revenir au menu précédent. La copie de canaux est une méthode rapide permettant de créer de nombreux canaux. Par ailleurs, chacun d'entre eux peut ensuite être modifié et réglé pour un grand nombre de présentations effectuées ultérieurement.

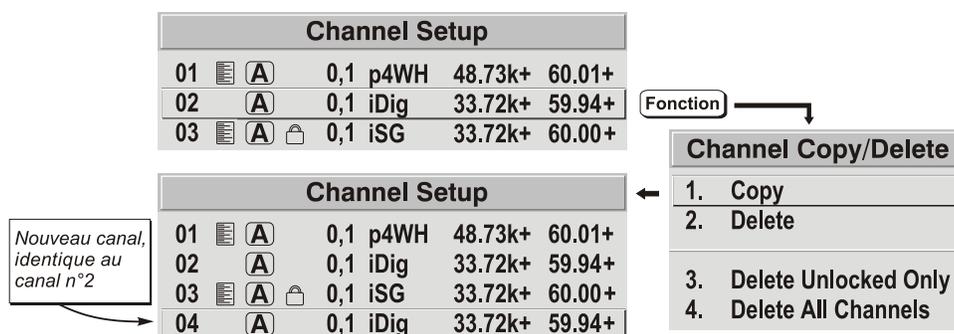


Figure 3.11. Copie d'un canal

POUR SUPPRIMER UN CANAL : mettre en surbrillance le canal souhaité dans le menu *Channel Setup* (configuration du canal), puis appuyer sur **[Func]** pour accéder au sous-menu *Channel Copy/Delete* (copie/suppression du canal). Sélectionner « Delete » (supprimer) et appuyer sur **[Enter]**. Une fenêtre s'affiche et vous invite à confirmer la suppression de ce canal. Voir la **Figure 3.12**.

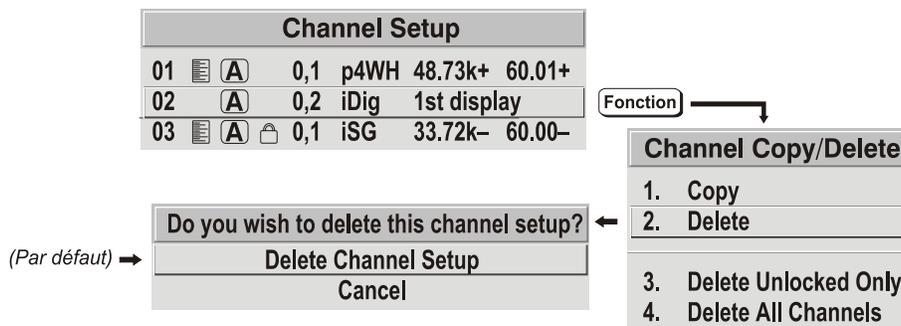


Figure 3.12. Suppression d'un canal

POUR SUPPRIMER PLUSIEURS CANAUX : mettre en surbrillance un canal dans le menu *Channel Setup* (configuration du canal), puis appuyer sur **[Func]** pour accéder au sous-menu *Channel Copy/Delete* (copie/suppression du canal). Sélectionner « Delete

Unlocked Only » (Supprimer uniquement déverrouillé) et appuyer sur **[Enter]** pour supprimer tous les canaux déverrouillés. Ou sélectionner “Delete All Channels” (supprimer tous les canaux) pour supprimer tous les canaux, même ceux qui sont verrouillés. Dans chaque cas, le canal actif sera conservé mais sera redéfini à partir des valeurs par défaut du projecteur.

REMARQUE : pour effectuer une suppression, une fenêtre s'affiche pour confirmer la suppression du canal souhaité. Sélectionner “Cancel” (annuler) si vous souhaitez annuler la suppression.

Modification d'une configuration de canal

Les configurations de base décrivant comment et à partir de quel niveau accéder au canal sont répertoriées dans le menu *Channel Setup*. Ces configurations de canal peuvent être modifiées à tout moment dans le sous-menu *Channel Edit* (modifier le canal).

MODIFICATION DE CANAL : ÉTAPE 1

Appuyer sur **[Menu]** dans le niveau présentation pour afficher le menu principal. Pour afficher le menu *Channel Setup*, appuyer sur **[3]** ou déplacer la mise en surbrillance vers l'option *Channel Setup*, puis appuyer sur **[Enter]**. Le menu *Channel Setup* s'affiche.

MODIFICATION DE CANAL : ÉTAPE 2

Pour modifier les paramètres affichés dans le menu *Channel Setup*, sélectionner le canal approprié, puis appuyer sur **[Enter]**. Le menu *Channel Edit* (modifier le canal) s'affiche, semblable à l'exemple indiqué à la **Figure 3.13**.

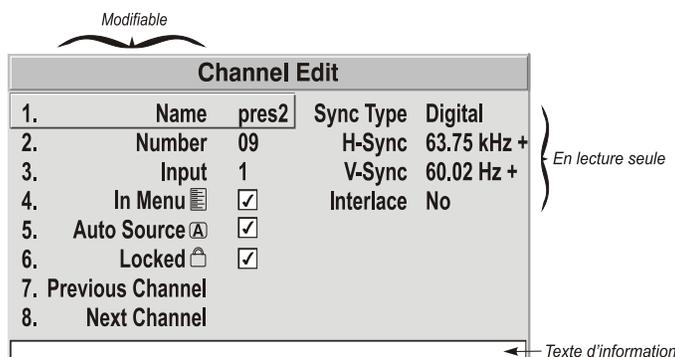


Figure 3.13. Menu Channel Edit (EXEMPLE)

MODIFICATION DE CANAL : ÉTAPE 3

Au besoin, consulter et/ou modifier les configurations de canal suivantes dans le menu *Channel Edit* :

- **CHANNEL NAME : (Nom du canal)** Une étiquette alphanumérique peut être définie et/ou modifiée ici. Les noms des canaux peuvent comporter jusqu'à 12 caractères.
- **CHANNEL NUMBER : (Numéro de canal)** Il est possible de modifier un numéro de canal à deux chiffres ici.

REMARQUES : 1) Si vous entrez un numéro de canal qui existe déjà, un message s'affiche, signalant que ce numéro est déjà utilisé. Vous devez assigner un autre numéro de canal. 2) Vous pouvez définir jusqu'à 50 canaux.

- **INPUT : (Entrée)** 1-8, correspondant au port auquel le panneau d'entrée du projecteur est connecté.
- **IN MENU : (Menu interne)** Si cette case est cochée (par défaut, hormis pour les canaux définis automatiquement avec des paramètres inchangés), ce canal défini apparaîtra dans la liste, disponible lorsque vous appuyez sur la touche **[Chan]**. Si cette case n'est pas cochée, il est nécessaire d'accéder au canal via les touches du menu de configuration du canal **[Menu]** **[3]** de la télécommande ou par le biais de la fonction Auto Source (source automatique).

REMARQUE : *l'affichage à l'écran de la liste des canaux est une option devant être définie dans le menu **Menu Preferences**.*

- **AUTO SOURCE : (Source automatique)** Si cette case est cochée (par défaut), le projecteur peut automatiquement localiser ce canal lorsqu'un signal d'entrée correspond. Si cette case n'est pas cochée, le projecteur peut uniquement localiser le canal sélectionné si ce dernier est directement sélectionné via la touche **Chan** de la télécommande. Une modification apportée au signal d'entrée n'entraînera aucune modification au niveau du canal.
- **LOCKED : (Verrouillé)** Si cette case est cochée, tous les paramètres d'image de ce canal sont désactivés. Si cette case n'est pas cochée (par défaut), tous les paramètres d'image peuvent être réglés selon vos besoins. Vous ne pouvez pas utiliser l'option Auto Setup avec un canal verrouillé.
- **PREVIOUS CHANNEL : (Canal précédent)** Sélectionner cette option pour visualiser ou modifier les paramètres *Channel Edit* pour le canal précédent dans la liste *Channel Setup*.
- **NEXT CHANNEL : (Canal suivant)** Sélectionner cette option pour visualiser ou modifier les paramètres *Channel Edit* pour le canal suivant dans la liste *Channel Setup*.

3.6 Réglage de l'image

Les options les plus fréquemment utilisées pour les réglages d'image sont disponibles par le biais de deux menus : *Size and Position* (Dimensions et position, **Menu** 1) et *Image Settings* (paramètres de l'image, **Menu** 2), figurant toutes deux dans le *menu principal*. À partir de l'un de ces deux menus, vous pouvez modifier les paramètres s'appliquant à l'image du canal actif en utilisant les barres de défilement, cases à cocher et listes déroulantes qui conviennent. La touche **Exit** vous renverra au menu précédent (ou à la présentation, si vous êtes dans le *menu principal*) et accepte les modifications que vous avez apportées. Les paramètres sont enregistrés avec le canal actif.

À partir de votre présentation, vous pouvez accéder aux options individuelles de ces menus en appuyant sur la touche **Menu** suivi du numéro à deux chiffres approprié, qui indique leur emplacement dans le système de menus. Par exemple, appuyer sur **Menu** 23 pour accéder rapidement à l'option "Gamma" du menu *Image Settings* (paramètres de l'image).

Notez que pour certaines options, vous pouvez préférer utiliser une « touche directe » à partir du niveau présentation afin d'accéder directement à une option spécifique, sans avoir à parcourir le système de menus (*disponible pour certains paramètres d'affichage uniquement*). Par exemple, appuyer sur **Cont** pour accéder directement à la barre de défilement de contraste. Appuyer sur **Exit** pour revenir à votre niveau présentation.

REMARQUES : 1) *Pour masquer ces barres de défilement "directes", désactiver la case « Display Slide bars » (afficher les barres de défilement) du menu **Menu Preferences** (préférences de menu).* 2) *Pour masquer l'intégralité du système de menu, désactiver l'affichage à l'écran en appuyant sur **OSD** .*

Maintenance

4.1 Mises en garde et consignes

Ce projecteur a été agréé par les instances en charge de la sécurité ; il est conçu pour un fonctionnement sûr et fiable. Toutefois, un fonctionnement sûr ne saurait être garanti du seul fait de la conception ; les installateurs, techniciens d'entretien et utilisateurs doivent maintenir un environnement d'exploitation sûr pour le système. Nous vous invitons à lire attentivement et à assimiler les avertissements et recommandations suivants destinés à garantir une utilisation sûre du projecteur.

AVERTISSEMENT

Veillez à toujours mettre le projecteur hors tension selon la procédure appropriée, ainsi qu'à déconnecter toutes les sources d'alimentation avant de procéder à son nettoyage ou à son entretien.

AVERTISSEMENT

Toujours retirer l'objectif lors de toute expédition du projecteur.

AVERTISSEMENT

Ne JAMAIS regarder directement dans l'objectif du projecteur.
La luminosité élevée de ce projecteur est susceptible d'entraîner des lésions oculaires permanentes.



AVERTISSEMENT

Pour vous protéger des rayonnements ultraviolets, conserver tous les écrans de protection intacts pendant l'installation.

ATTENTION

L'installation doit être effectuée **EXCLUSIVEMENT** par des personnels qualifiés.

Étiquetage et marquages

- Observer tous les avertissements et toutes les instructions apposés sur le projecteur et s'y conformer.



Le symbole constitué d'un point d'exclamation dans un triangle équilatéral est destiné à signaler à l'utilisateur la présence d'instructions d'utilisation et d'entretien (maintenance) importantes dans les documents joints au projecteur.



L'éclair accompagné d'un symbole de flèche, placé dans le triangle équilatéral, est destiné à signaler à l'utilisateur la présence à l'intérieur du projecteur d'un « élément sous tension dangereux » non isolé dont l'importance peut être suffisante pour qu'il en résulte un risque de choc électrique pour les personnes.

Emplacement du projecteur ► Ce projecteur doit être utilisé dans un environnement qui répond aux caractéristiques de fonctionnement décrites dans la *Section 6, Caractéristiques techniques*.

- Ne pas utiliser le projecteur dans un environnement humide, comme, par exemple, à proximité d'une piscine. Ne pas utiliser dans des environnements extrêmement humides.
- Ne pas positionner le projecteur sur un chariot, un support ou une table instables. Les ensembles projecteur/chariot doivent être utilisés avec précaution. Les arrêts brutaux, le recours à une force excessive et même les surfaces inégales peuvent être cause du basculement de l'ensemble projecteur/chariot.
- Utiliser uniquement un dispositif de montage au plafond agréé par Christie, si le projecteur doit être monté au plafond.

Ampoule et filtre Remplacement ► **AMPOULE** : Ne pas utiliser l'ampoule au-delà de sa limite de garantie ; le risque d'éclatement de l'ampoule augmente en conséquence des modifications du verre de quartz qui se produisent lors de l'utilisation. Toute utilisation en dehors des limites de garantie de l'ampoule est également susceptible de réduire de manière significative la luminosité produite.



⚠ AVERTISSEMENT ⚠

Attendre environ cinq minutes après l'arrêt du projecteur pour permettre l'arrêt des ventilateurs de refroidissement internes et laisser l'ampoule refroidir suffisamment avant de la retirer.

Ne jamais tenter d'ôter le logement de l'ampoule immédiatement après usage. En effet, celle-ci est alors soumise à une pression considérable et peut exploser, risquant de blesser des personnes et/ou d'endommager des biens. Laisser l'ampoule refroidir complètement.

L'ampoule à bulbe fonctionne à des températures et à des pressions extrêmement élevées. Le fait de ne pas laisser l'ampoule refroidir suffisamment avant de la manipuler entraîne un risque d'explosion, d'où des dommages pour les personnes et/ou les biens. Après l'arrêt le projecteur, attendre impérativement au moins cinq minutes avant de le débrancher. Les ventilateurs chargés d'assurer le refroidissement de l'ampoule interne disposent ainsi de suffisamment de temps pour refroidir l'ampoule et s'arrêter automatiquement. Laisser l'appareil refroidir complètement avant toute manipulation.

⚠ AVERTISSEMENT ⚠

Utiliser uniquement des ampoules fournies par Christie. Lors du remplacement, utiliser des ampoules d'une puissance adéquate au regard de votre modèle de projecteur.

⚠ AVERTISSEMENT ⚠

Utiliser UNIQUEMENT des filtres agréés par Christie.

FILTRE : Remplacer le filtre en même temps que l'ampoule, voire avant si besoin. Il est important de remplacer régulièrement le filtre afin de garantir une circulation de l'air suffisante au sein du projecteur et éviter toute surchauffe de l'appareil.

Pour plus d'informations, voir la section *4.4 Remplacement de l'ampoule et du filtre* pour connaître la procédure complète de remplacement.

- Cordon d'alimentation et accessoires** ►  **Un cordon d'alimentation correspondant aux valeurs nominales applicables en Amérique du Nord est fourni avec chaque projecteur. Vérifier que le cordon d'alimentation utilisé est conforme aux normes du régime nominal.**

N'utilisez que les équipements ou accessoires recommandés par Christie, tels que le cordon d'alimentation spécifique fourni. L'emploi de tout autre matériel avec ce projecteur peut entraîner des risques d'incendie ou de choc. Vous risquez en outre de vous blesser.



Utiliser uniquement un cordon d'alimentation c.a. recommandé par Christie. Ne pas faire fonctionner l'appareil si l'alimentation secteur et le cordon d'alimentation ne s'inscrivent pas dans la fourchette de tension et d'alimentation prescrite.

- Ne rien laisser reposer sur le cordon d'alimentation. Placer le projecteur dans un endroit où les cordons ne peuvent pas être endommagés par des personnes marchant dessus ou des objets roulant dessus.
 - Faire fonctionner le projecteur uniquement à la tension spécifiée. Ne jamais surcharger les prises et les rallonges au risque de déclencher un incendie ou de présenter des risques de choc électrique.
 - Le projecteur est équipé d'une prise trifilaire comportant une troisième broche de mise à la terre. Il s'agit d'une fonction de sécurité. Si vous ne parvenez pas à insérer la fiche d'alimentation dans la prise de courant, contacter un électricien pour remplacer cette dernière. Le rôle de la prise de mise à la terre est de garantir la sécurité : ne surtout pas l'ignorer.
- Ventilation** ► Les fentes et les événements du projecteur assurent la ventilation. Ne jamais bloquer ou couvrir ces ouvertures. Elles garantissent un fonctionnement fiable du projecteur et permettent d'éviter toute surchauffe.
- Ne jamais placer le projecteur sur un radiateur ou un diffuseur de chaleur. Le projecteur ne doit jamais être placé dans un endroit confiné, à moins qu'une ventilation adéquate ne soit assurée.
 - Ne jamais insérer un quelconque objet dans le projecteur par les ouvertures de ventilation. Il pourrait entrer en contact avec une pièce sous-tension dangereuse ou des dispositifs de court-circuit, d'où un risque d'incendie ou de choc électrique. Ne jamais introduire un quelconque liquide dans le projecteur. En cas d'introduction accidentelle d'un liquide dans le projecteur, le débrancher immédiatement et demander l'intervention d'un technicien.
- Entretien** ► Si l'une ou l'autre des situations suivantes se présente, débrancher immédiatement le projecteur de la prise et contacter votre distributeur Christie.
- Le cordon d'alimentation électrique a été endommagé.
 - Les ventilateurs internes ne se mettent pas en marche deux minutes après la mise en marche du projecteur.
 - Un liquide a été introduit dans le projecteur.
 - Le projecteur a été exposé à une humidité excessive.

- Le projecteur fonctionne anormalement ou ses performances se sont considérablement dégradées en peu de temps.
- Le projecteur est tombé ou son boîtier (le cas échéant) a été sérieusement endommagé.

⚠ AVERTISSEMENT ⚠

Ne jamais tenter d'entretenir vous-même l'appareil. L'entretien doit être effectué par un technicien homologué par Christie.

Utiliser uniquement des pièces de rechange agréées par le fabricant. L'utilisation d'une pièce autre que celles spécifiées par le fabricant peut provoquer un incendie, des chocs électriques ou un risque de blessures corporelles, ainsi que des dégâts matériels irréparables.

4.2 Remplacement des piles de la télécommande

La télécommande infrarouge fonctionne avec deux piles de type AA, 1,5 volts (alcalines de préférence). Pour installer de nouvelles piles :

- 1) Ouvrir le compartiment des piles situé au dos de la télécommande en plaçant votre pouce dans le creux ovale, et faire glisser le capot d'un peu plus d'un centimètre. Voir la **Figure 4.1**. Retirer les piles usagées et les éliminer de manière adéquate. Attendre une minute ou deux.

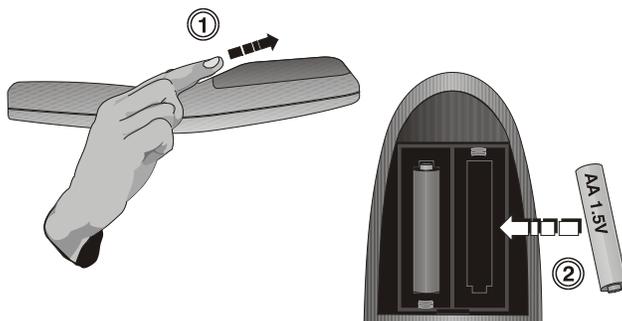


Figure 4.1. Remplacement des piles

- 2) Placer de nouvelles piles dans le compartiment, en respectant les polarités positive/négative de chacune d'elles figurant sur les étiquettes du compartiment. Lorsque les piles sont en place, remettre le capot en place en le positionnant à un peu plus d'un centimètre de sa position fermée, avant de le faire glisser à sa place. Ne pas soumettre le verre à des contraintes.

REMARQUE : *après avoir remis des piles en place, attendre une minute ou deux pour laisser le temps aux dispositifs électroniques internes de se décharger et de s'adapter au changement.*

4.3 Remplacement de l'ampoule et du filtre

Pour effectuer cette procédure, vous devez disposer du kit de remplacement du filtre et de l'ampoule adéquat pour les projecteurs Roadster S+12K/HD12K, Matrix WU12, Mirage WU12/S+12K, Roadster S+16K/Mirage S+14K/S+16K ou Roadster S+20K/HD18K/Mirage HD12/HD18/WU18/S+20K_fabriqués par Christie Digital Systems. Voir le **Tableau 4.2**.

Tableau 4.2. Kits d'ampoule et de filtre

Modèle de projecteur	Type d'ampoule (Watts)	Kit d'ampoule/de filtre requis
Roadster S+12K (38-DSP210-xx)	2.0 kW	03-900519-51P
Roadster HD12K (104-010101-xx)		003-120135-xx
Matrix WU12 (104-064101-xx)		003-120135-xx
Mirage HD12 (104-027101-xx)		003-120135-xx
Mirage S+12K (104-066103-xx)		003-120135-xx
Mirage WU12 (104-063100-xx)		003-120135-xx
Roadster S+16K (38-DSP214-xx)	2.4 kW	03-900518-51P
Mirage S+16K (104-067104-xx)		03-900518-51P
Mirage S+14K (38-DSP214-xx)		03-900518-51P
Mirage HD18 (104-022101-xx)	3.0 kW	003-000306-xx
Mirage HD18 (104-022138-xx)		003-000306-xx
Mirage HD18 (104-022127-xx)		003-000306-xx
Mirage HD18 (104-022116-xx)		003-000306-xx
Mirage WU18 (104-065102-xx)		003-000306-xx
Mirage WU18 (104-065135-xx)		003-000306-xx
Mirage WU18 (104-065124-xx)		003-000306-xx
Mirage WU18 (104-065113-xx)		003-000306-xx
Mirage S+20K (104-068105-xx)		003-000306-xx
Roadster HD18K (104-021101-xx)		003-000306-xx
Roadster HD18K (104-021137-xx)		003-000306-xx
Roadster HD18K (104-021126-xx)		003-000306-xx
Roadster HD18K (104-021115-xx)		003-000306-xx
Roadster S+20K (104-001101-xx)		003-000306-xx
Roadster S+20K (104-001135-xx)		003-000306-xx
Roadster S+20K (104-001124-xx)		003-000306-xx
Roadster S+20K (104-001113-xx)		003-000306-xx

Une ampoule à bulbe montée de manière permanente à l'intérieur de son propre module de protection confère à votre projecteur une puissance de luminosité optimale. L'utilisation de ce module au-delà de sa durée de vie garantie n'est pas recommandée ; toute modification du quartz du bulbe peut entraîner des problèmes de fiabilité, des performances médiocres, voire causer l'arrêt brutal de l'ampoule. Le filtre doit être changé en même temps que l'ampoule, ou plus tôt lorsque l'appareil est utilisé dans un environnement poussiéreux.

Le module de l'ampoule est calibré pour des performances et une luminosité optimales avec ce projecteur. Ne pas tenter de réaligner ou de régler le module de l'ampoule.

L'ampoule est-elle ancienne ?

Le nombre d'heures d'utilisation de l'ampoule figure dans le menu *Lamp* (ampoule) et ans le menu *Status* (état). Dans le menu *Status* (état), ne pas confondre le temps d'utilisation de l'ampoule (« Lamp Hours ») et le compteur de l'ampoule (« Lamp Counter ») qui indique seulement le nombre d'heures d'utilisation lors de la période de location en cours. Ce deuxième compteur n'est en principe utilisé que pour les projecteurs en location.

REMARQUE : *lorsque l'ampoule approche de sa limite d'utilisation (telle que définie dans **Lamp Limit**), un message s'affiche à l'écran pour signaler que l'ampoule doit être remplacée. La DEL en regard du clavier intégré indique « LP » lorsque la lampe a expiré. Pour veiller à obtenir cet avertissement, cocher la case **Lamp Message (message ampoule)** située dans le sous-menu **Lamp (ampoule)**.*

Remplacement de l'ampoule ► Procédure

OUTILS : Un tournevis cruciforme n°2 est requis. Faites ¼ de tour pour serrer/desserrer toutes les vis du panneau d'accès.

Avertissements

- ⚠ Les remplacements des ampoules doivent être assurés par des techniciens agréés.
- ⚠ Laisser complètement refroidir l'ampoule et la manipuler uniquement par son logement.
- ⚠ Installer l'ampoule à la puissance adéquate fournie par Christie (voir ci-dessus) et lire l'intégralité de la procédure de remplacement de l'ampoule avant de commencer.
- ⚠ Ne jamais toucher la surface en verre de l'ampoule. Les empreintes laissées sur la surface peuvent entraîner une accumulation considérable de chaleur nommée « point chaud », qui peut éventuellement provoquer un éclatement de l'ampoule. Il est recommandé de porter des gants propres et non pelucheux, ainsi qu'un écran facial lorsque vous manipulez l'ampoule.

1. ÉTEINDRE L'AMPOULE

Appuyer sur le bouton d'alimentation  pour éteindre l'ampoule. Laisser les ventilateurs de refroidissement s'arrêter automatiquement (pendant environ cinq minutes) avant de passer à l'Étape 2. Cette période d'attente est également requise afin de laisser l'ampoule refroidir suffisamment avant de la manipuler.

2. DÉBRANCHER LE PROJECTEUR

Lorsque les ventilateurs de refroidissement sont arrêtés, mettre l'interrupteur principal du projecteur sur OFF, puis débrancher l'appareil.

⚠ AVERTISSEMENT ⚠

Avant son entretien, veiller à toujours mettre le projecteur hors tension et à le débrancher. Laisser les ampoules refroidir avant de les manipuler.

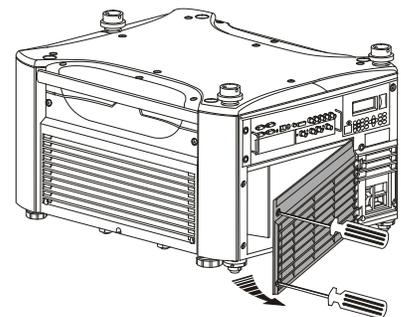
Figure 4.2. Ouverture de la porte d'accès à l'ampoule

3. OUVRIR LA PORTE D'ACCÈS À L'AMPOULE

⚠ AVERTISSEMENT ⚠

**Équipement de protection requis
Porter un masque de protection.**

À l'aide d'un tournevis cruciforme n°2, desserrer d'¼ de tour les deux (2) vis fixant la porte d'accès à l'ampoule, qui se trouve à l'arrière du projecteur, sous le panneau d'entrée. Voir la **Figure 4.2**.



4. RETIRER LA BARRE DE MAINTIEN DE L'AMPOULE

À l'aide d'un tournevis cruciforme n°2, retirer les deux (2) vis qui fixent la barre de maintien le long de la partie inférieure du module de l'ampoule. Voir la **Figure 4.3**. Écarter la barre—ses gonds se trouvent sur la gauche.

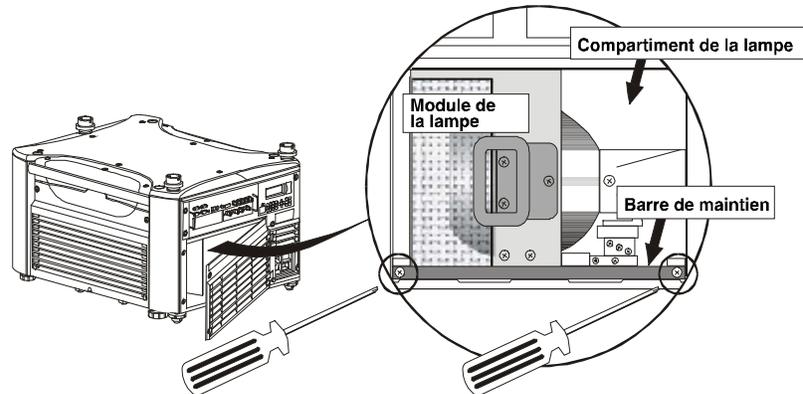


Figure 4.3. Retrait de la barre de maintien

5. ENLEVER LE MODULE DE L'AMPOULE

Saisir fermement la poignée et retirer complètement le module de l'ampoule du projecteur. Voir la **Figure 4.4**. Se débarrasser de l'ampoule en respectant des méthodes de recyclage/mise au rebut sécurisées.

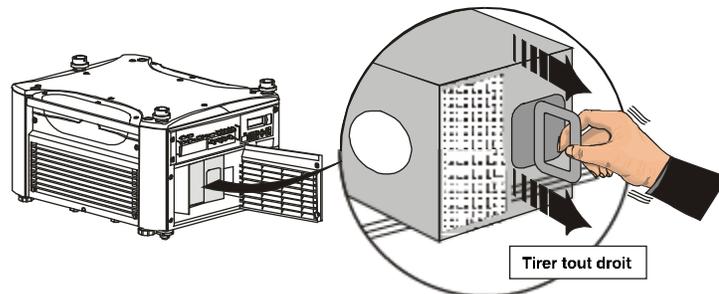
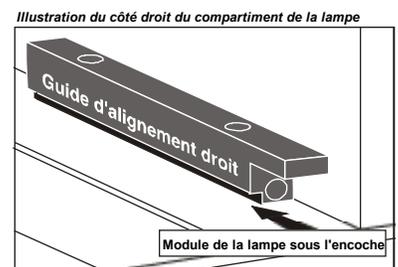


Figure 4.4. Retrait du module de l'ampoule

6. INSÉRER LE NOUVEAU MODULE DE L'AMPOULE

Aligner le plateau du châssis de module de la nouvelle ampoule sous les deux guides d'alignement (voir l'illustration à droite). Faire glisser le module entièrement dans le projecteur dans la même orientation que lorsque vous avez retiré l'ancienne ampoule. Pousser en exerçant une pression normale jusqu'à ce que la résistance augmente, puis pousser fermement le module de 12 mm supplémentaires.



REMARQUE : Le module de l'ampoule doit être entièrement en contact avec les connecteurs de l'ampoule. Une résistance accrue lorsque le module est glissé à l'intérieur indique un premier contact avec ces connecteurs—à ce stade, pousser fermement.



AVERTISSEMENT

Un risque de fonte au niveau des composants internes du projecteur peut se présenter en cas d'installation incorrecte.

7. RÉINSTALLER LA BARRE DE MAINTIEN DE L'AMPOULE

Positionner la barre de maintien le long de la partie inférieure du module de l'ampoule, en plaçant ses extrémités sous les guides d'alignement. Si la barre ne rentre pas, pousser le module de l'ampoule encore plus loin. Voir la **Figure 4.5**.



IMPORTANT

L'ordre de resserrement des vis est essentiel pour un contact et un alignement appropriés.

- Fixer la vis **B** jusqu'à ce qu'elle soit juste engagée.
- Fixer la vis **A** jusqu'à ce qu'elle soit juste engagée.
- Passer de la vis **A** à la **B** et vice-versa pour fixer la barre en exerçant une pression régulière et positionner correctement le module de l'ampoule.

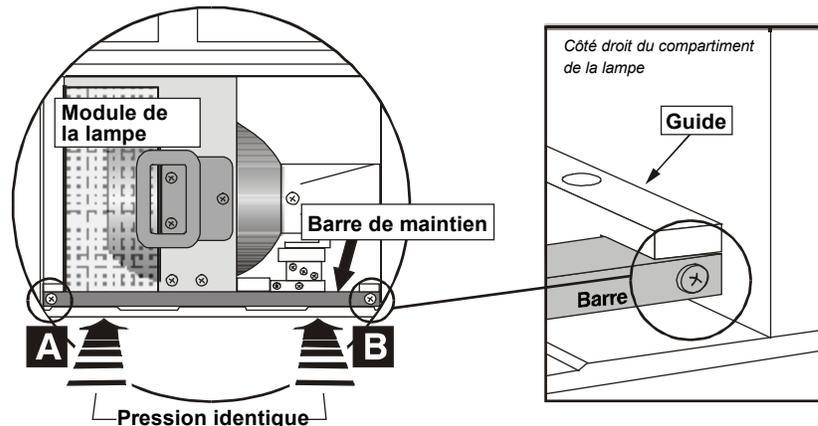


Figure 4.5. Installer la barre de maintien

8. FERMER LA PORTE D'ACCÈS À L'AMPOULE

Fermer la porte d'accès à l'ampoule et serrer ses deux (2) vis d' $\frac{1}{4}$ de tour.

IMPORTANT : Le module de l'ampoule est calibré pour des performances et une luminosité optimales avec ce projecteur. Ne pas tenter de réaligner ou de régler le module de l'ampoule.

9. ENREGISTRER LE NUMÉRO DE SÉRIE DE LA NOUVELLE AMPOULE

- Brancher le projecteur et le mettre sous tension.
- Dans le menu Lamp, sélectionner « Change Lamp » (Changer l'ampoule).
- Dans la zone de texte Lamp S/N (Numéro de série de l'ampoule), saisir le numéro de série.
- Valider afin de sauvegarder le numéro et remettre le compteur d'heures de l'ampoule à zéro. Le compteur enregistrera maintenant les heures de la nouvelle ampoule.

La nouvelle entrée de numéro de série met automatiquement à jour l'historique de l'ampoule...
...et remet les heures d'utilisation de l'ampoule à 0.

Lamp	
Lamp Hours	147
Lamp S/N	123456789
1. Lamp Message	<input checked="" type="checkbox"/>
2. Lamp Limit	1000
3. Lamp Mode	Power
4. Power	500
5. Intensity	0
6. Optical Aperture	3
7. Lamp History	
8. Change Lamp	
9. Change Bulb	

Lamp History		
S/N	Hours	
5679	1001	
1234	0	

IMPORTANT : si vous n'indiquez pas de numéro de série, le compteur de l'ampoule ne sera pas remis à 0 et les données seront incorrectes. La durée de vie de l'ampoule peut alors expirer de manière prématurée.

Procédure de remplacement du filtre

AVERTISSEMENT
Utiliser **UNIQUEMENT** des filtres agréés par Christie.

Le filtre situé à l'avant du projecteur doit être remplacé en même temps que l'ampoule. Si vous utilisez l'appareil dans un environnement très poussiéreux, vous pouvez être amené à remplacer le filtre plus tôt. Utiliser les filtres fournis dans le kit d'ampoule et de filtre agréé par Christie et conçu pour votre modèle de projecteur (voir le **Tableau 4.2**).

1. ARRÊTER LE PROJECTEUR, LE LAISSER REFROIDIR et LE DÉBRANCHER

Avant d'ôter ou d'installer un filtre, arrêter le projecteur et le laisser refroidir pendant cinq minutes avant de le débrancher.

2. RETIRER LA PORTE D'ACCÈS AU FILTRE

Desserrer d'¼ de tour la vis située au dessus de la porte d'accès/grille du filtre. Soulever la porte d'accès et l'éloigner du projecteur. Voir la **Figure 4.6**.

REMARQUE : sur les projecteurs Roadster S+20K/HD18K/Mirage HD18/WU18/S+20K, retirer également l'équerre métallique de renfort du filtre.

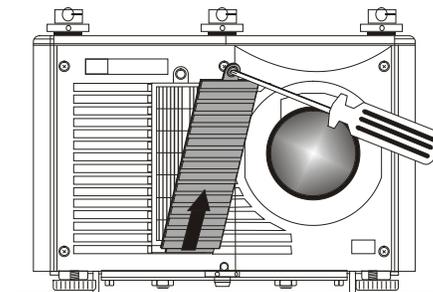


Figure 4.6. Retrait de la porte d'accès au filtre

3. REMPLACER LE FILTRE

Retirer l'ancien filtre et insérer le nouveau. Suivre les flèches de débit d'air pour orienter le filtre correctement. Voir la **Figure 4.7**. Sur les projecteurs Roadster S+20K/HD18K/Mirage HD18/WU18/S+20K équipés d'un filtre en forme de parallélogramme, insérer d'abord l'angle aigu – le replacer entièrement sur la gauche. Après le positionnement du filtre, s'assurer que l'équerre métallique de renfort du filtre est installée. Voir la **Figure 4.8**.

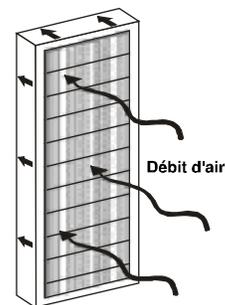


Figure 4.7. Débit d'air

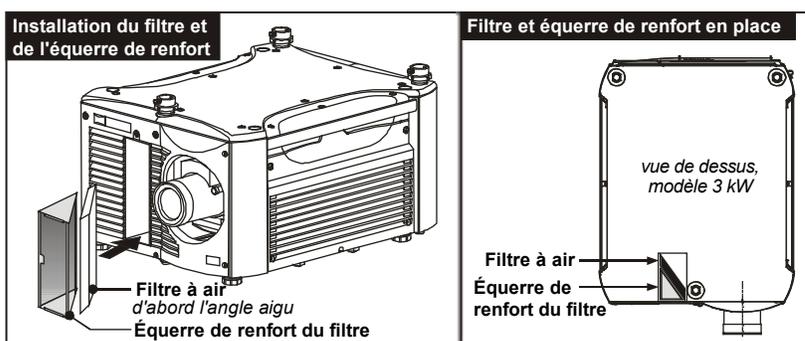


Figure 4.8. Installation du filtre en biais (modèles 3,0 kW uniquement)

4. RÉINSTALLER LA PORTE/GRILLE D'ACCÈS AU FILTRE

Fixer à l'aide de l'unique vis supérieure.

4.4 Remplacement de l'objectif de projection

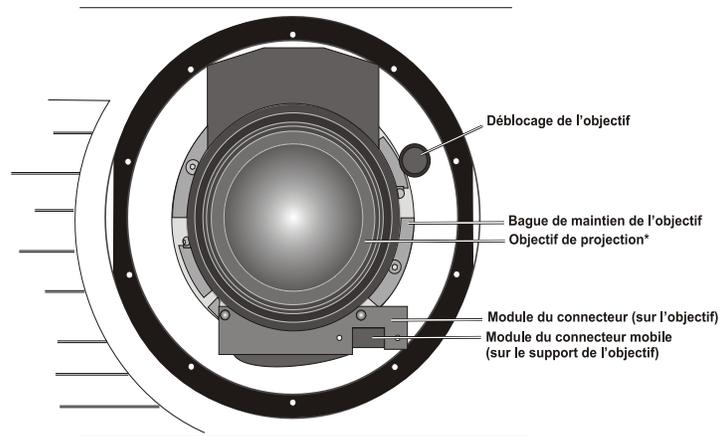
Un grand nombre d'objectifs peuvent s'adapter à différentes distances de projection et à des types d'installation spécifiques. Voir la **Section 6 - Caractéristiques techniques** pour plus de détails. Pour changer un objectif, se conformer aux étapes suivantes.

ÉTAPE 1 ► Arrêter le projecteur, le laisser refroidir et le débrancher

REMARQUE : Si nécessaire, un objectif peut être changé pendant que le projecteur est en marche, mais cette opération peut provoquer un dépôt de poussière dans le projecteur. Évitez si possible de le faire.

Avant d'ôter ou d'installer un objectif, arrêter le projecteur et laisser les ventilateurs refroidir l'ampoule avant de débrancher l'appareil. Vérifier que le capuchon de l'objectif est bien en place.

⚠ AVERTISSEMENT ⚠
Débrancher le projecteur.



ÉTAPE 2 ▶ **Installer le capuchon de protection de l'objectif, puis appuyer sur le bouton de déblocage de l'objectif**

Voir Figure 4,9.

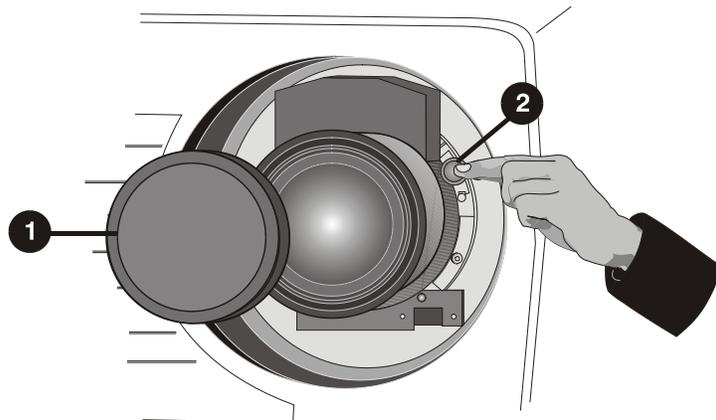


Figure 4.9. Appui sur le bouton de déblocage de l'objectif

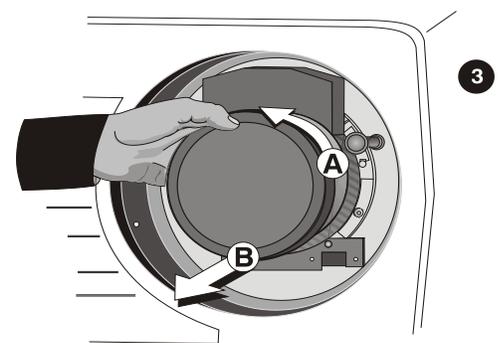
ÉTAPE 3 ▶ **Faire pivoter l'objectif**

Faire pivoter l'objectif dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, jusqu'à ce que les onglets soient dégagés de la bague de maintien de l'objectif. Voir A dans la Figure 4.10.

REMARQUE : le module coulissant du connecteur permet au connecteur de bouger tandis que l'objectif pivote.

ÉTAPE 4 ▶ **Retirer l'objectif**

Les connecteurs d'objectif se débranchent lorsque vous retirez l'objectif du projecteur. Voir B dans la Figure 4.10.



REMARQUE : Le module du connecteur est déplacé lorsque vous faites tourner l'objectif.

Figure 4.10. Rotation de l'objectif

ÉTAPE 5 ► Insérer un nouvel objectif.

REMARQUE : retirer le capuchon de protection arrière ! Laisser le capuchon de protection en place.

- **Connecteur électrique** : Aligner le connecteur mâle de l'objectif par rapport au connecteur femelle du module coulissant de connecteur.
- **Insérer l'objectif** : Aligner les onglets de l'anneau de verrouillage de l'objectif sur les encoches de la bague de maintien. Pousser l'objectif jusqu'à ce que les onglets touchent l'arrière de la bague de maintien.
- **Faire pivoter l'objectif** : Afin de s'assurer que l'objectif est bien fixé à sa monture, le tourner dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à sentir les onglets de l'objectif toucher les butoirs de la bague de maintien de l'objectif. Afin de s'assurer que l'axe de blocage est correctement inséré, faire tourner l'objectif dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. Si vous ne parvenez pas à faire tourner l'objectif, cela signifie que l'axe de blocage est correctement inséré. Dans le cas contraire, cela signifie que l'axe de blocage est mal inséré. Pour y remédier, faire tourner l'objectif dans le sens des aiguilles d'une montre et tirer l'assemblage du piston de l'objectif jusqu'à ce qu'il se bloque. Vérifier de nouveau en tournant l'objectif dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. L'objectif ne doit pas pouvoir pivoter.
- **Bloquer les vis de stabilité (facultatif)** : Pour renforcer la stabilité, bloquer les vis de réglage fournies avec la bague de maintien de l'objectif (voir la Figure 4.11). Si vous avez installé un objectif à focale variable large, une ou plusieurs des vis peuvent être inaccessibles ; contentez-vous de resserrer celles qui sont accessibles. **REMARQUE** : Cette opération est conseillée pour les objectifs plus lourds, tels que les modèles 0.73:1 et 1.2:1.

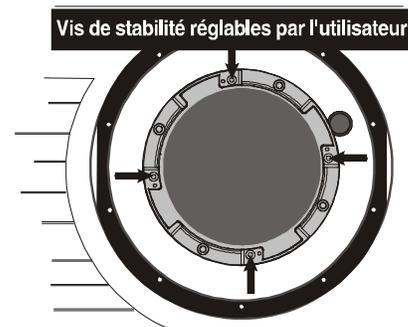


Figure 4.11. Vis réglables sur la bague de maintien

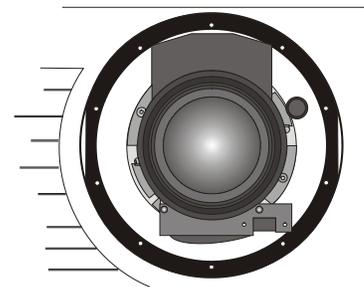


Figure 4.12. Vue de l'objectif avec zoom installé

ÉTAPE 6 ► Mettre sous tension

Retirer le capuchon de l'objectif et mettre le projecteur sous tension.

ÉTAPE 7 ► Repositionner le projecteur pour le nouvel objectif

Repositionner le projecteur plus près ou plus loin de l'écran, comme il convient en fonction du type d'écran et du nouvel objectif. Se reporter aux descriptions de l'objectif dans les **Section 2** et **Section 6**. Dans le cadre d'une installation permanente, toujours utiliser la formule de distance de projection appropriée pour calculer le positionnement optimal du projecteur (**Figure 4.12**).

Dépannage

Si le projecteur ne semble pas fonctionner correctement, noter les symptômes et consulter les sections suivantes pour solutionner votre problème. S'il est impossible de résoudre les problèmes soi-même, s'adresser à un revendeur pour obtenir de l'aide.

REMARQUE : *l'intervention d'un technicien qualifié Christie est nécessaire pour l'ouverture du projecteur afin de diagnostiquer une « cause probable ».*

5.1 Affichage

Symptôme ► **Écran vierge, aucune image affichée...**

CAUSE/CORRECTION :

1. Confirmer que toutes les connexions électriques fonctionnent toujours.
2. Vérifier que le cache de l'objectif a bien été retiré.
3. Vérifier que l'obturateur est bien OUVERT.
4. S'assurer qu'une mire de réglage totalement noire n'est pas sélectionnée pour l'affichage, appuyer sur la touche   pour accéder aux mires de réglage, puis passer de l'une à l'autre via les touches  .
5. L'entrée a-t-elle été sélectionnée ? Vérifier les connexions.

Symptôme ► **Les niveaux de noir semblent trop élevés**

Réduire le paramètre de luminosité

Symptôme ► **L'image semble « écrasée » ou s'étirer verticalement au centre de l'écran**

CAUSE/CORRECTION :

1. Vérifier votre sélection de redimensionnement.
2. La lentille anamorphique (optionnelle) est peut-être nécessaire pour cette source.

Symptôme ► **Le projecteur fonctionne, mais il n'y a pas d'affichage...**

CAUSE/CORRECTION :

1. Le projecteur a-t-il toujours son cache d'objectif ? Si tel est le cas, le retirer.
2. Vérifier que l'obturateur est bien OUVERT.
3. L'ampoule est-elle allumée ? Rechercher un éventuel problème de verrouillage, comme par exemple un cache d'ampoule ouvert.
4. L'entrée correcte a-t-elle bien été sélectionnée ?
5. La source est-elle correctement branchée ? Vérifier les raccordements du câble et s'assurer que la source voulue a bien été sélectionnée.
6. L'alimentation CA est-elle branchée ?
7. Les mires de réglage sont-elles accessibles ? Si tel est le cas, vérifier une nouvelle fois les branchements de la source.

Symptôme ► L'affichage tremble ou est instable...

CAUSE/CORRECTION :

1. Si l'affichage tremble ou clignote de façon irrégulière, s'assurer que la source est correctement connectée et vérifier que la qualité de détection est convenable. Si la source est de qualité médiocre ou incorrectement connectée, le projecteur tente à plusieurs reprises d'afficher une image, même si ce n'est que de manière brève.
2. La fréquence de balayage vertical ou horizontal du signal d'entrée peut être hors de la plage pour le projecteur. Se reporter à la **Section 6, Caractéristiques techniques** pour obtenir les plages de fréquence de balayage.
3. Le signal de synchronisation est peut-être inapproprié. Corriger le problème de la source.

Symptôme ► L'affichage est pâle...

CAUSE/CORRECTION :

1. Il se peut que la luminosité ou le contraste soit réglé sur des valeurs beaucoup trop faibles.
2. Il se peut que la source ait deux terminaisons. Veiller à ce que la source n'ait qu'une terminaison.
3. La source (si elle est non vidéo) nécessite peut-être un emplacement de fixation de la pointe de synchronisation différent.

Symptôme ► La partie supérieure de l'écran oscille, se fractionne ou tremble...

CAUSE/CORRECTION :

1. Cela peut se produire sur les sources vidéo ou VCR. Vérifier la source.

Symptôme ► Certaines parties de l'écran sont coupées ou s'étendent sur le bord opposé...

CAUSE/CORRECTION :

1. Il est possible que le redimensionnement et/ou l'occultation doive(nt) faire l'objet d'un nouveau réglage.

Symptôme ► L'affichage semble comprimé (étiré à la verticale)...

CAUSE/CORRECTION :

1. La fréquence de l'horloge d'échantillonnage des pixels est incorrecte pour la source actuelle.
2. Il se peut que les options de redimensionnement, d'étirement vertical et de positionnement soient incorrectement réglées pour le signal source entrant.
3. Il peut s'avérer éventuellement nécessaire d'utiliser une lentille anamorphique pour les sources fournies dans un format redimensionné ou étiré verticalement.

Symptôme ► Les données sont tronquées au niveau des bords

CAUSE/CORRECTION :

1. Vérifier les paramètres d'occultation.
2. S'il manque toujours des données entrantes au niveau de l'image, réduire sa taille de manière à ce qu'elle s'adapte à la zone d'affichage disponible dans le projecteur.

Symptôme ► La qualité de l'affichage est en alternance soit bonne, soit mauvaise...

CAUSE/CORRECTION :

1. Le signal d'entrée de la source est peut-être de qualité médiocre.
2. La fréquence H ou V de l'entrée peut avoir été modifiée côté source.

Symptôme ► L'affichage s'est figé d'un seul coup...

- CAUSE/CORRECTION :**
1. Si l'écran devient soudain tout noir de manière inexplicable, il est possible qu'un bruit de tension excessif sur le c.a. ou sur l'entrée de mise à la terre ait interrompu l'aptitude du projecteur à capter un signal. Mettre le projecteur hors tension et le déconnecter de l'alimentation secteur. Le rebrancher et le mettre sous tension.

Symptôme ► Les couleurs de l'affichage sont incorrectes...

- CAUSE/CORRECTION :**
1. Il est possible qu'un réglage des paramètres de couleur, de teinte, d'espace couleur, de température de couleur et/ou autres s'avère nécessaire.
 2. Vérifier que le canal utilisé pour cette source est approprié.

Symptôme ► Les valeurs de Saturation de couleur sélectionnées sur les curseurs de réglage varient dans la durée.

- CAUSE/CORRECTION :**
1. Une fois définies, les valeurs de la barre de défilement de *saturation des couleurs* fluctuent dans le temps et seront vraisemblablement différentes lors d'accès ultérieurs à ce menu. Ceci est normal et ne doit pas être pris en compte car ces changements ne redéfinissent pas les coordonnées x/y ni la gamme de couleurs.

Symptôme ► L'affichage n'est pas rectangulaire...

- CAUSE/CORRECTION :**
1. Vérifier que le projecteur est correctement positionné. Vérifier que la surface de l'objectif et l'écran sont aussi parallèles l'un par rapport à l'autre que possible.
 2. Le décalage vertical est-il correct ? Procéder au réglage nécessaire à l'aide du bouton de décalage vertical.

Symptôme ► L'affichage est « bruyant »

- CAUSE/CORRECTION :**
1. Il peut s'avérer nécessaire de régler l'affichage à la source d'entrée. Régler le suivi des pixels, la phase et le filtre. Le bruit provient souvent des signaux YPbPr en provenance d'un lecteur DVD. (Si vous utilisez une source PC, procéder à un réglage à l'aide d'une mire de réglage haute fréquence et via l'activation/désactivation de pixels au niveau global).
 2. Il se peut que l'entrée vidéo ne soit pas terminée. Vérifier que l'entrée vidéo est bien terminée (75Ω). S'il s'agit de la dernière connexion dans une chaîne en boucle, l'entrée vidéo doit être interrompue uniquement à la *dernière* entrée source.
 3. Le signal d'entrée et/ou des câbles d'interface transportant celui-ci sont peut-être de qualité médiocre.
 4. Si la distance entre le dispositif de source d'entrée et le projecteur est supérieure à 8 mètres, il peut s'avérer nécessaire de procéder à une amplification ou à un traitement du signal.
 5. Si la source provient d'un magnétoscope ou d'une diffusion hors antenne, il se peut que le degré de détail sélectionné soit trop élevé.

5.2 Ampoule

- L'ampoule ne s'allume pas.** ►
1. Si l'ampoule ne s'allume pas, il se peut qu'une erreur de verrouillage se soit produite, par exemple un cache d'ampoule ouvert, ou un ventilateur d'ampoule défectueux. Un code d'erreur s'affiche sur l'écran d'état DEL situé sur la télécommande intégrée.
 2. Si une température est trop élevée (« DMD over critical temp limit », soit DMD au-delà du seuil de temp. critique, par exemple), l'ampoule ne s'allume pas tant que la température n'est pas suffisamment basse. Refroidir le projecteur, puis réessayer.
 3. En cas de suspicion d'échec de communication, mettre le projecteur hors tension et réessayer.
 4. Si l'ampoule ne s'allume toujours pas après une seconde et au bout du troisième essai, la remplacer.

- L'ampoule s'éteint brusquement** ►
1. Essayer d'augmenter la puissance de l'ampoule.
 2. Il se peut que les DMD soient en surchauffe.
 3. Remplacer l'ampoule.

- Papillotements, ombres ou luminosité faible** ►
1. Augmenter si possible la puissance de l'ampoule.

- LiteLOC™ ne semble pas fonctionner** ►
1. Vérifier que la mention « Intensité » est bien sélectionnée dans le menu *Lamp* (ampoule). Les autres modes relatifs à l'ampoule désactivent LiteLOC™.
 2. Si la puissance de l'ampoule est à son maximum pour converser un paramètre LiteLOC™, la fonction LiteLOC™ est automatiquement interrompue. Si les valeurs affichées dans le menu *Lamp* indiquent que la puissance de l'ampoule a atteint un état de « surcharge », réduire le paramètre LiteLOC™ ou mettre en place une nouvelle ampoule.

5.3 Ethernet

1. Vérifier que les paramètres Ethernet sont bien corrects pour votre site (tous les périphériques réseau doivent présenter un masque de sous-réseau *identique* ainsi que des adresses IP *uniques*).
2. S'assurer que le projecteur est connecté à un réseau avant de modifier son adresse IP, et toujours effectuer le cycle de l'alimentation (hors tension-sous tension) pour mettre en place la nouvelle adresse IP.
3. Vérifier que tous les changements d'adresse ont bien été sauvegardés, puis redémarrer pour les exécuter.
4. Si les problèmes d'établissement de la communication persistent après l'ajout d'un projecteur à un réseau Ethernet existant, cela signifie que l'adresse IP du projecteur est probablement en conflit avec une autre adresse déjà utilisée. Contacter l'administrateur réseau.

5.4 Entrée synchro 3D

Symptôme ► Code d'erreur système 1E...

- CAUSE/CORRECTION :**
1. Câble non connecté à l'entrée de synchronisation spécifiée.
 2. Connecter le câble.

Symptôme ► Code d'erreur système 1F...

- CAUSE/CORRECTION :**
1. La synchronisation est présente, mais hors plage.
 2. La liaison précédente au projecteur envoyait la synchronisation à l'émetteur.
Modifier le paramètre de sortie synchronisée 3D sur « Next » (Suivant).

Caractéristiques techniques

6.1 Caractéristiques techniques

REMARQUES : 1) La recherche amenant sans cesse de nouvelles données, ces caractéristiques techniques peuvent être modifiées sans préavis. 2) Les caractéristiques techniques s'appliquent à tous les modèles, sauf indication contraire. 3) La 3D est disponible sur le projecteur Mirage uniquement.

Objectifs

Objectifs	Décalages (direction)		Quantité maximale d'affichage au-dessus ou en dessous du centre de l'objectif	Quantité maximale d'affichage à droite ou à gauche du centre de l'objectif
	↑ ou ↓	← ou →		
Décalages SX+				
Fixe 0.73:1	40%	25%	735 pixels ↑ ou ↓	70% 875 pixels ← ou → 62.5%
Zoom 1,25-1,6:1	73%	45%	908 pixels ↑ ou ↓	86% 1015 pixels ← ou → 73%
Tous les autres objectifs SX+	100%	50%	1050 pixels ↑ ou ↓	100% 1050 pixels ← ou → 75%
Décalages HD				
Fixe HD 0,67:1	47%	19%	794 pixels ↑ ou ↓	73% 1142 pixels ← ou → 59%
Zoom HD 1.16-1.49:1	102%	40%	1091 pixels ↑ ou ↓	100% 1344 pixels ← ou → 70%
Tous les autres objectifs HD	119%	42%	1183 pixels ↑ ou ↓	100% 1363 pixels ← ou → 71%
Décalages WU				
Fixe HD 0,67:1	22%	6%	732 pixels ↑ ou ↓	61% 1018 pixels ← ou → 53%
Zoom HD 1.16-1.49:1	82%	38%	1092 pixels ↑ ou ↓	91% 1325 pixels ← ou → 69%
Tous les autres objectifs HD	112%	54%	1272 pixels ↑ ou ↓	100% 1478 pixels ← ou → 77%

REMARQUES : 1) Un décalage de 0 % est égal à la moitié de l'image au-dessus et en dessous du centre de l'objectif OU à la moitié de l'image à gauche ou à droite du centre de l'objectif. 2) Les décalages sont soumis à une \pm tolérance de centrage de 7 %.

Puissance requise ▶  **Plage de tension**

<i>Tension nominale</i>	200 – 240 VCA ±10 %
<i>Fréquence de ligne nominale</i>	50 – 60 Hz
<i>Courant d'appel nominal</i>	60 A max.
<i>Courant nominal (à 200 VCA)</i>	
<i>Roadster S+12K</i>	12A
<i>Roadster HD12K</i>	12A
<i>Matrix WU12</i>	12A
<i>Mirage HD12</i>	12A
<i>Mirage WU12</i>	12A
<i>Mirage S+12</i>	12A
<i>Roadster S+16K</i>	16A
<i>Mirage S+14K</i>	16A
<i>Mirage S+16K</i>	16A
<i>Mirage HD18</i>	20A
<i>Mirage WU18</i>	20A
<i>Mirage S+20K</i>	20A
<i>Roadster HD18K</i>	20A
<i>Roadster S+20K</i>	20A

Consommation électrique max.

<i>Roadster S+12K</i>	2400W
<i>Roadster HD12K</i>	2400W
<i>Matrix WU12</i>	2400W
<i>Mirage HD12</i>	2400W
<i>Mirage WU12</i>	2400W
<i>Mirage S+12</i>	2400W
<i>Roadster S+16K</i>	3200W
<i>Mirage S+14K</i>	3200W
<i>Mirage S+16K</i>	2400W
<i>Mirage HD18</i>	4800W
<i>Mirage WU18</i>	4800W
<i>Mirage S+20K</i>	4800W
<i>Roadster HD18K</i>	4800W
<i>Roadster S+20K</i>	4800W

Courant nominal du coupleur d'entrée CA

<i>Roadster S+12K</i>	20A
<i>Roadster HD12K</i>	20A
<i>Matrix WU12</i>	20A
<i>Mirage HD12</i>	20A
<i>Mirage WU12</i>	20A
<i>Mirage S+12K</i>	20A
<i>Roadster S+16K</i>	20A
<i>Mirage S+14K</i>	20A
<i>Mirage S+16K</i>	20A
<i>Mirage HD18</i>	30A
<i>Mirage WU18</i>	30A
<i>Mirage S+20K</i>	30A
<i>Roadster HD18K</i>	30A
<i>Roadster S+20K</i>	30A

Type de connecteur au projecteur

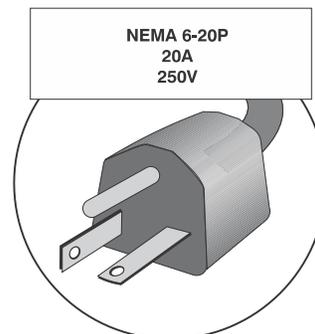
<i>Roadster S+12K</i>	IEC320-C14
<i>Roadster HD12K</i>	IEC320-C14
<i>Matrix WU12</i>	IEC320-C14
<i>Mirage HD12</i>	IEC320-C14
<i>Mirage WU12</i>	IEC320-C14
<i>Roadster S+16K</i>	IEC320-C19
<i>Mirage S+14K</i>	IEC320-C19
<i>Mirage HD18</i>	s/o—ne peut pas être détaché du projecteur
<i>Mirage WU18</i>	s/o—ne peut pas être détaché du projecteur
<i>Roadster HD18K</i>	s/o—ne peut pas être détaché du projecteur
<i>Roadster S+20K</i>	s/o—ne peut pas être détaché du projecteur

Cordons d'alimentation (3 conducteurs)

<i>Roadster S+12K</i>	renforcé, 14 AWG
<i>Roadster HD12K</i>	renforcé, 14 AWG
<i>Matrix WU12</i>	renforcé, 14 AWG
<i>Mirage HD12</i>	renforcé, 14 AWG
<i>Mirage WU12</i>	renforcé, 14 AWG
<i>Roadster S+16K</i>	renforcé, 12 AWG
<i>Mirage S+14K</i>	renforcé, 12 AWG
<i>Mirage HD18</i>	renforcé, 12 AWG
<i>Mirage WU18</i>	renforcé, 12 AWG
<i>Roadster HD18K</i>	renforcé, 12 AWG
<i>Roadster S+20K</i>	renforcé, 12 AWG

Prises

<i>Roadster S+12K</i>	NEMA 6-15P, 15 A, 250 VCA
<i>Roadster HD12K</i>	NEMA 6-15P, 15 A, 250 VCA
<i>Matrix WU12</i>	NEMA 6-15P, 15 A, 250 VCA
<i>Mirage HD12</i>	NEMA 6-15P, 15 A, 250 VCA
<i>Mirage WU12</i>	NEMA 6-15P, 15 A, 250 VCA
<i>Roadster S+16K</i>	NEMA 6-20P, 20 A, 250 VCA
<i>Mirage S+14K</i>	NEMA 6-20P, 20 A, 250 VCA
<i>Mirage HD18</i>	NEMA L6-30P, 30 A, 250 VCA
<i>Mirage WU18</i>	NEMA L6-30P, 30 A, 250 VCA
<i>Roadster HD18K</i>	NEMA L6-30P, 30 A, 250 VCA
<i>Roadster S+20K</i>	NEMA L6-30P, 30 A, 250 VCA



2kW & 2.4kW (prises 3kW non illustrées)

Ampoule (CC)**Type - Puissance****Ampoule à bulbe au xénon**

<i>Roadster S+12K</i>	2.0 kW
<i>Roadster HD12K</i>	2.0 kW
<i>Matrix WU12</i>	2.0 kW
<i>Mirage HD12</i>	2.0 kW
<i>Mirage WU12</i>	2.0 kW
<i>Mirage S+12K</i>	2.0 kW
<i>Roadster S+16K</i>	2.4 kW
<i>Mirage S+14K</i>	2.4 Kw
<i>Mirage S+16K</i>	2.4 kW
<i>Mirage HD18</i>	3.0 kW
<i>Mirage WU18</i>	3.0 Kw
<i>Mirage S+20K</i>	3.0 kW
<i>Roadster HD18K</i>	3.0 kW
<i>Roadster S+20K</i>	3.0 kW

Plages de réglage

<i>Roadster S+12K</i>	1200 – 1900 W
<i>Roadster HD12K</i>	1200 – 1900 W
<i>Matrix WU12</i>	1200 – 1900 W
<i>Mirage HD12</i>	1200 – 1900 W
<i>Mirage WU12</i>	1200 – 1900 W
<i>Mirage S+12K</i>	1200 – 1900 W
<i>Roadster S+16K</i>	1500 – 2400 W
<i>Mirage S+14K</i>	1500 – 2400 W
<i>Mirage S+16K</i>	1500 – 2400 W
<i>Mirage HD18</i>	2000 – 3000 W
<i>Mirage WU18</i>	2000 – 3000 W
<i>Mirage S+20K</i>	2000 – 3000 W
<i>Roadster HD18K</i>	2000 – 3000 W
<i>Roadster S+20K</i>	2000 – 3000 W

Durée de vie (heures de garantie)

<i>Roadster S+12K</i>	1000 heures
<i>Roadster HD12K</i>	1000 heures
<i>Matrix WU12</i>	1000 heures
<i>Mirage HD12</i>	1000 heures
<i>Mirage WU12</i>	1000 heures
<i>Mirage S+12K</i>	1000 heures
<i>Roadster S+16K</i>	750 heures
<i>Mirage S+14K</i>	750 heures
<i>Mirage S+16K</i>	750 heures
<i>Mirage HD18</i>	750 heures
<i>Mirage WU18</i>	750 heures
<i>Mirage S+20K</i>	750 heures

Roadster HD18K 750 heures
 Roadster S+20K 750 heures

Temps de mise en route pour une luminosité maximale 10 minutes max.
 (20 min pour les modèles 3kW)
 Position de fonctionnement Tout angle vertical, voir **Environnement d'utilisation, inclinaison**

Bruit perceptible ► Puissance acoustique de 58 dBA max. (en moyenne à 1 mètre, des quatre côtés)

Sécurité ► UL 60950-1 1^{ère} édition et CAN/CSA C22.2 No. 60950-1-03 1^{ère} édition
 IEC 60950-1:2001
 IEC 60825 pour le laser de la télécommande infrarouge à distance

Émissions EMC ► FCC CFR47, Partie 15, sous-section B, Classe A — Radiation accidentelle
 CISPR 22/ EN55022— Caractéristiques des perturbations radioélectriques des appareils de traitement de l'information

Environnement d'utilisation ► CISPR 24 / EN55024 (Appareils de traitement de l'information - Caractéristiques d'immunité)

Température 5 °C à 35 °C
 Humidité (sans condensation) 20 % à 80 %
 Altitude 0 à 3 000 mètres
 Inclinaison verticale Sans limite
 Inclinaison horizontale 15° max.

Environnement inactif Milieu ► CISPR 24 / EN55024 (Appareils de traitement de l'information - Caractéristiques d'immunité)

Température -40 °C à 70 °C
 Humidité (sans condensation) 0 % à 95 %

Éléments standard Série Roadster ► Télécommande infrarouge à distance standard (*comprend deux piles de type AA, 1,5 volts*)
 Cordon d'alimentation
 Module double SD/HD-SDI
 Configuration d'empilement
 Matériel d'arrimage intégré

Éléments standard Série Matrix ► Télécommande infrarouge à distance standard (*comprend deux piles de type AA, 1,5 volts*)
 Cordon d'alimentation
 Module DVI
 Module TWIST
 Manuel d'utilisation TWIST

- Éléments standard Série Mirage** ▶ Télécommande infrarouge à distance standard (*comprend deux piles de type AA, 1,5 volts*)
 Cordon d'alimentation
 Câble synchro stéréo 3D
 Utilisation de la 3D dans le manuel/CD du projecteur Mirage

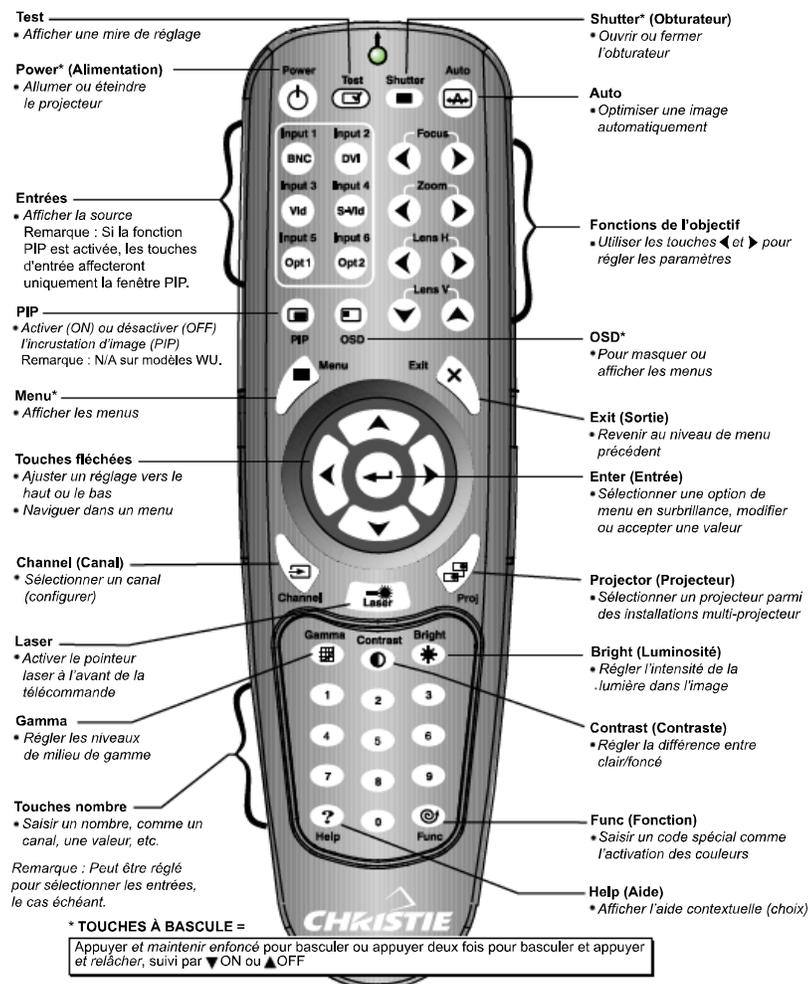
- Accessoires facultatifs** ▶
- Télécommande câblée
 - Détecteur à infrarouge à distance
 - Extension pour montage au plafond
 - Câbles de communication Ethernet, RS-232 et RS-422
 - Télécommande rectangulaire type « événementiel de location » – Télécommande infrarouge à distance standard
 - KoRE Librarian pour le téléchargement de nouveaux logiciels
 - Montage au plafond
 - Configuration d'empilement

- Objectifs HD** ▶
- | | | | |
|--------------------|-----------------|--------------------|-----------------|
| • 0,67:1 fixe | (104-110101-01) | • Zoom 1.38-1.84:1 | (104-112101-01) |
| • Fixe FP 1.1:1 | (104-111101-01) | • Zoom 1.84-2.58:1 | (104-113101-01) |
| • Fixe RP 1.1:1 | (104-116101-01) | • Zoom 2,58-4,15:1 | (104-114101-01) |
| • Zoom 1,16-1,49:1 | (104-137101-01) | • Zoom 4,15-6,74:1 | (104-115101-01) |
| | | • Zoom 6,9-10,4:1 | (104-130101-01) |

- Accessoires** ▶
- Télécommande câblée
 - Manuel d'entretien
 - KoRE Librarian pour le téléchargement de nouveaux logiciels
 - Matériel d'empilage pour les modèles Mirage
 - Écrans opaques de projecteur, PN 104-102011

- Modules d'entrée en option** ▶
- Module d'entrée RVB500
 - Module d'entrée par boucle active RVB400
 - Module d'entrée de l'amplificateur RVB400 muni d'un tampon
 - Module d'entrée analogique PC250
 - Module d'entrée numérique série
 - Module d'entrée DVI
 - Module double SD/HD-SDI (*en standard sur la série Roadster, en option sur les modèles Mirage et Matrix*)

Référence télécommande



*Il s'agit de touches à bascule sur lesquelles vous devez appuyer deux fois ou une seule fois tout en les maintenant enfoncées ou en utilisant les touches fléchées haut/bas.

Câble
Pour une utilisation avec fil seulement

Entrées
• Afficher à partir de cette source

Contraste
• Régler la différence entre clair/foncé

Luminosité
• Régler l'intensité de la lumière dans l'image

Validation (Entrée)
• Sélectionner un article de menu en surbrillance
• Modifier une valeur
• Accepter la valeur modifiée

Touches fléchées
• Régler un paramètre vers le haut/bas
• Naviguer dans le menu

Entrée
• Sélectionner une source en utilisant les nombres de la télécommande

Touches numériques
Entrer un numéro
Tel qu'un numéro de canal, d'entrée, de projecteur, etc.

Obturbateur*
• Ouvrir ou fermer l'obturbateur

OSD*
• À utiliser pour masquer ou afficher les menus
Appuyer sur le bouton d'arrêt ▼ ou de l'OSD pour éteindre

*** TOUCHES À BASCULE =**
Appuyer et maintenir enfoncé pour basculer ou appuyer deux fois pour basculer ou appuyer et relâcher, suivi par ▲ ON ou ▼ OFF

Fonctions de l'objectif
• Nécessite un objectif motorisé

Auto
• Optimiser une image automatiquement

PIP
• Activer/désactiver l'incrustation d'image

Échanger
• Échanger les incrustations d'image

Gamma
• Régler les niveaux de milieu de gamme

Menu
• Afficher les menus

Allumer l'ampoule
• Allumer les touches

Sortie
• Revenir au niveau de menu précédent

Canal
• Sélectionner un canal (configurer)

Projecteur
• Sélectionner le projecteur

Aide
• Afficher l'aide contextuelle (bascule)

Test
• Afficher un mode de test

Fonctions
• Saisir un code spécial comme l'activation des couleurs

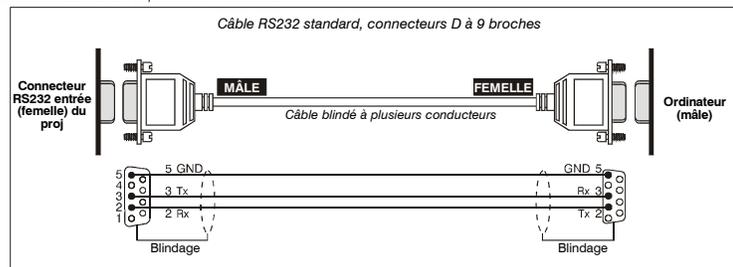
Alimentation*
• Mettre le projecteur sous tension/hors tension

Câbles de communication série

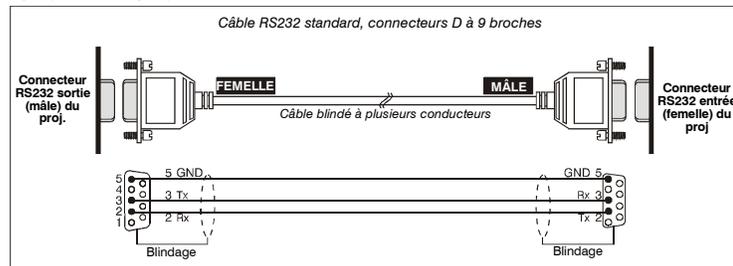
Une liaison série avec un câble RS-232 ou RS-422 permet une communication ASCII avec le projecteur de manière à le commander à distance à partir d'un PC ou d'un autre contrôleur. À partir d'un PC, connecter un câble série RS-232 à neuf fils standard au port **RS-232 IN** situé sur le côté de la tête de projection. Ou, pour les liaisons longue distance (> 30 m.) avec un PC ou un contrôleur compatible RS-422, connecter un câble RS-422 au port **RS-422**.

□ Du projecteur à l'ordinateur (RS232)

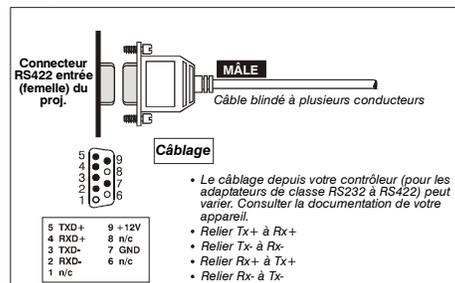
Pour les ordinateurs dotés d'un port série "AT" à 9 broches



□ De projecteur à projecteur



□ Du projecteur à un ordinateur compatible RS422

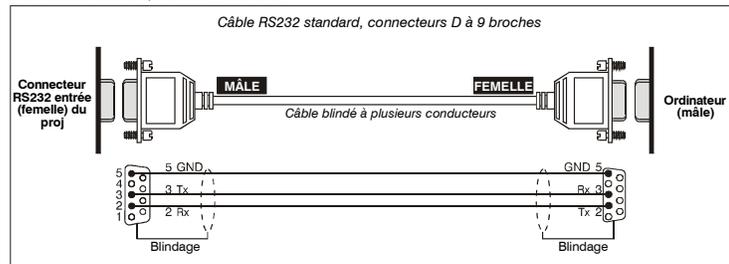


Intégration système

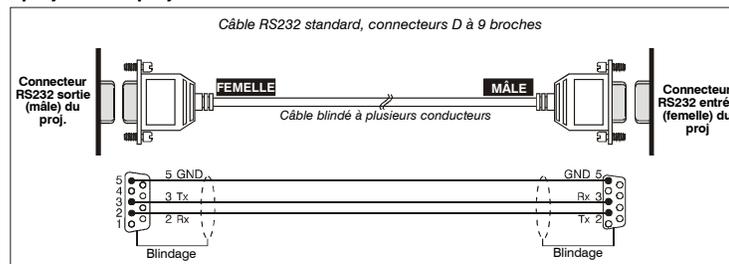
Une liaison série avec un câble RS-232 ou RS-422 permet une communication ASCII avec le projecteur de manière à le commander à distance à partir d'un PC ou d'un autre contrôleur. À partir d'un PC, connecter un câble série RS-232 à neuf fils standard au port **RS-232 IN** situé sur le côté de la tête de projection. Ou, pour les liaisons longue distance (> 30 m.) avec un PC ou un contrôleur compatible RS-422, connecter un câble RS-422 au port **RS-422**.

□ Du projecteur à l'ordinateur (RS232)

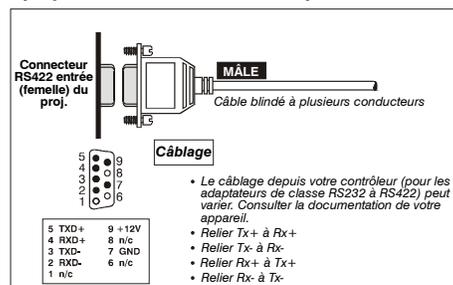
Pour les ordinateurs dotés d'un port série "AT" à 9 broches



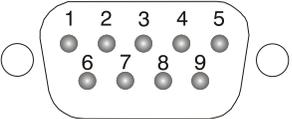
□ De projecteur à projecteur



□ Du projecteur à un ordinateur compatible RS422



Le connecteur GPIO situé sur le panneau d'entrée offre une méthode flexible d'interfacement d'une vaste gamme de dispositifs E/S externes au projecteur. Sept broches GIO, toutes configurables à l'aide de commandes RS232, sont disponibles sur le connecteur GPIO D-sub à 9 broches. Les deux autres broches sont destinées à la mise à la terre et à l'alimentation (voir le tableau ci-dessous pour identifier les broches).

Broches GPIO	
	
N° de broche	Signal
1	+ 12 V (200 mA)
2	GPIO n°1
3	GPIO n°2
4	GPIO n°3
5	Mise à la terre
6	GPIO n°4
7	GPIO n°5
8	GPIO n°6
9	GPIO n°7

Le câble série requis pour la connexion d'un dispositif externe au connecteur GPIO du projecteur, qu'il soit standard ou personnalisé, doit être compatible avec le dispositif en question.

- Configuration du GPIO** ► Le connecteur GPIO peut être configuré de manière à automatiser le nombre d'événements utilisant le code de commande série **GIO**. En fonction du résultat souhaité, chaque broche sera définie en tant qu'*entrée* ou *sortie*. En règle générale, configurer la broche en tant qu'entrée pour que le projecteur réponde à une action du dispositif et en tant que sortie pour obtenir le résultat inverse. Par exemple, configurez la broche en tant que sortie si vous souhaitez que l'éclairage d'une salle baisse automatiquement lorsque le projecteur est allumé.

Vous pouvez également définir l'état de chaque broche sur *élevé* ou *faible* à l'aide de la commande GIO. Par défaut, l'état de la broche est *élevé*. La tension appliquée aux broches en état *élevé* est de + 3,3 V.

Exemple 1 : Rallumer les lumières de la salle lorsque le projecteur est éteint. (suppose qu'une unité d'automatisation/de commande soit configurée de manière à rallumer les lumières lorsque l'état de la broche 2 ou son entrée devient élevé.)

(GIO C2 O) Configure la broche n°2 en tant que sortie

(GIO 2 H) Configure la broche n°2 sur l'état élevé

Commande de requête ▶ *(GIO?) Demande l'état et la configuration de l'ensemble des broches*
(GIO! "HLLLHLH" "OOIOOOI") Réponse sur l'état et la configuration des broches

(GIO? C2) Demande la configuration de la broche n°2

(GIO! C2 O) Réponse à la configuration de la broche n°2 en tant que sortie

(GIO? 2) Demande l'état de la broche n°2

(GIO! H) Réponse à l'état élevé de la broche n°2

Événements en temps réel (RTE) ▶ Utiliser la commande série **RTE** pour spécifier une action lancée à un moment particulier ou basée sur un stimulus externe.

Pour le GPIO (General Purpose for Input/Output) "G"

Paramètre	Nom	Valeur
P1	Type de RTE	G (Événement en temps réel entrée/sortie)
P2	Débit binaire entrée/sortie	1-7
P3	État de la broche (1 caractère) (chaîne de commande)	H = High (élevé) L = Low (faible) "LHXXXHL" Combine plusieurs entrées qui se déclenchent lorsque toutes les conditions sont réunies
P4	Commandes	Toute commande de protocole série valide pour le dispositif

Exemple 2 : Le projecteur s'allume lorsqu'un interrupteur du dispositif externe est activé.

(GIO C2 I) Configure la broche n°2 en tant qu'entrée

(RTE G 2 H "(PWR 1)") Mise sous tension lorsque l'état de la broche n°2 est défini sur élevé

(RTE G 2 L "(PWR 0)") Mise hors tension lorsque l'état de la broche n°2 est défini sur faible

Modules d'entrée en option

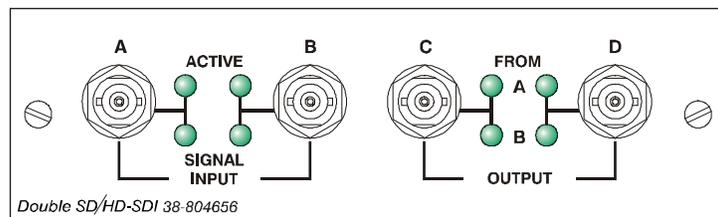
Les modules d'entrée en option suivants peuvent être installés dans l'une des deux fentes d'option du projecteur (**ENTRÉE 5** ou **ENTRÉE 6**). Contacter votre distributeur pour obtenir la liste complète des spécifications techniques.

REMARQUES : 1) Des modules d'interface en option peuvent être changés pendant le fonctionnement du projecteur. 2) Les connecteurs audio illustrés ne fonctionnent pas sur ce projecteur.

Double SD/HD-SDI 38-804656-xx

► **REMARQUE :** en standard sur les modèles Roadster. Voir la **Section 2**.

Le module double SD/HD-SDI permet d'entrelacer les données numériques en série entrantes au format SD ou HD sur de multiples écrans (pour bénéficier d'affichages ultra lumineux) ou de les répartir sur des projecteurs supplémentaires afin d'obtenir plusieurs écrans offrant la même image.

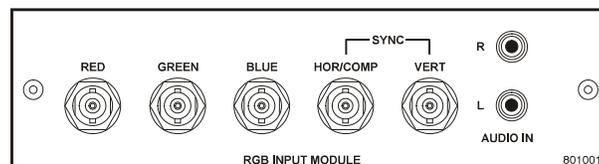


Caractéristiques du module double SD/HD-SDI

- Accepte et décode jusqu'à deux entrées numériques en série
- Compatible SMPTE 292, 259M et 372
- Génère jusqu'à deux signaux vidéo 10 bits
- Fournit une capacité de mise en boucle entrée(s) vers sortie(s)
- Fournit des entrées interchangeables dans le cadre de l'affichage PIP

Module d'entrée RVB500 38-804606-xx

► Le module d'entrée RGB500 reçoit les signaux de l'entrée RGB analogique à partir d'ordinateurs ou d'autres dispositifs source RGB.

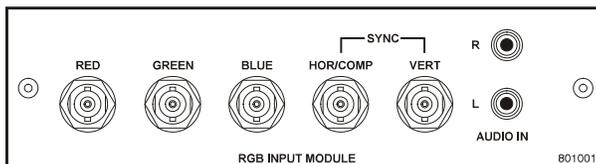


Caractéristiques du module d'entrée RGB500

- Accepte les sources vidéo RGB à 3, 4 ou 5 fils (synchronisation (vert), synchronisation composite ou synchronisation horizontale et verticale distinctes), avec une bande passante jusqu'à 500 MHz
- Accepte les signaux YPbPr, composites (sur le vert) et Y/C (sur le rouge/bleu)
- Connecteurs BNC pour les signaux d'entrée RGB

Module d'entrée RGB400BA ▶ 38-804610-xx

Connecte les signaux vidéo RGB à trois, quatre ou cinq fils avec une bande passante jusqu'à 400 MHz —il s'agit de signaux généralement produits par des ordinateurs ou stations de travail de haute résolution. La capacité de mise en tampon du module permet d'envoyer le signal entrant vers une destination lointaine. Les entrées possèdent 75 Ω raccords.

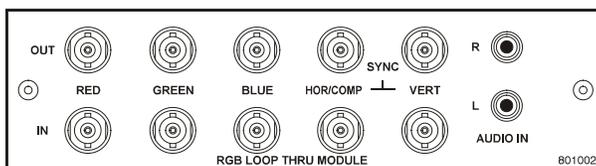


Caractéristiques du module d'entrée RGB400BA

- Accepte les sources vidéo RGB à 3, 4 ou 5 fils (synchronisation (vert), synchronisation composite ou synchronisation horizontale et verticale distinctes)
- Accepte les signaux YPbPr, composites (sur le vert) et Y/C (sur le rouge/bleu)
- Connecteurs BNC pour les signaux d'entrée RGB
- Signaux mis en tampon vers une destination lointaine

Module d'entrée par boucle active RGB400 38-804607-xx

▶ Le module d'entrée RGB400 ALT reçoit les signaux de l'entrée RGB analogique à partir d'ordinateurs ou d'autres dispositifs source RGB. Les entrées possèdent 75 Ω raccords. Les sorties vidéo fournissent une capacité de mise en boucle vers un autre dispositif d'affichage.

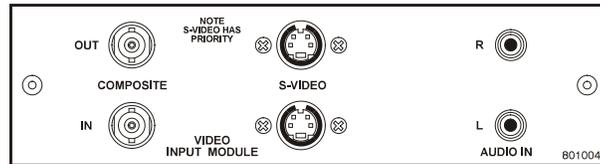


Caractéristiques du module d'entrée RGB400 ALT

- Accepte les sources vidéo RGB à 3, 4 ou 5 fils (synchronisation (vert), synchronisation composite ou synchronisation horizontale et verticale distinctes)
- Accepte les signaux YPbPr, composites (sur le vert) et Y/C (sur le rouge/bleu)
- Connecteurs BNC pour les signaux d'entrée RGB
- Sorties vidéo en boucle mises en tampon

Module d'entrée vidéo Composite 38-804608-xx

- ▶ Le module d'entrée vidéo composite reçoit les signaux vidéo composites à partir d'un lecteur de bande ou d'un lecteur de disque. Les entrées possèdent 75 Ω raccords. Les sorties vidéo fournissent une capacité de mise en boucle et de mise en tampon vers un autre dispositif d'affichage.



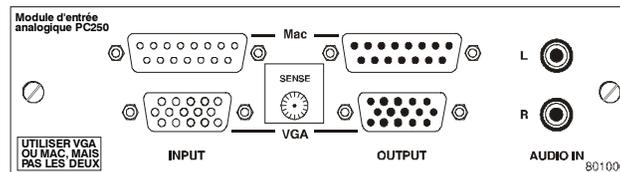
REMARQUES : 1) La portion S-video de ce module ne fonctionne pas sur ce projecteur. Connecte les signaux vidéo composite uniquement. 2) Ce module n'est pas un décodeur.

Caractéristiques de la vidéo composite

- Connecteurs BNC pour les signaux dcomposites RGB
- 4 broches DIN miniatures pour les signaux S-Video (REMARQUE : non fonctionnelles)
- Sorties vidéo en boucle mises en tampon

Module d'entrée analogique PC250 38-804609-xx

- ▶ Le module d'entrée analogique PC250 reçoit les signaux de l'entrée RGB analogique à partir de PC IBM ou de Macintosh. Les entrées possèdent 75 Ω raccords. Les sorties vidéo fournissent une capacité de mise en boucle et de mise en tampon vers un autre dispositif d'affichage.



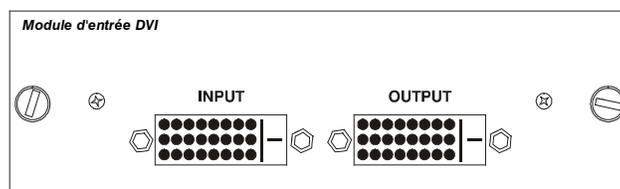
Caractéristiques du module analogique PC250

- Accepte la vidéo VGA ou MAC RGB
- Connecteurs D à 15 broches pour la vidéo
- Sorties vidéo en boucle active

REMARQUES : cette interface n'accepte pas les signaux VGA et MAC simultanément.

Module d'entrée DVI 38-804635-xx

- ▶ Le module d'entrée DVI peut être installé pour afficher des signaux d'entrée vidéo numérique sur le DVI (Digital Visual Interface) à canal unique standard.

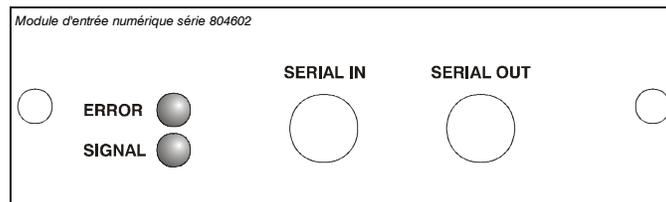


Caractéristiques

- Prend en charge le DVI (Digital Visual Interface) à canal simple
- Prend en charge la fonction VESA® Extended Display Identification Data (EDID™)
- Fournit une mise en boucle active à l'aide d'un connecteur DVI (conforme aux caractéristiques techniques du DVI)

Module d'entrée numérique ► série 38-804602-xx

Le module SDI (Serial Digital Input) reçoit un signal vidéo de composant 4:2:2 numérique en série (YCbCr) via un connecteur BNC simple **ENTRÉE SÉRIE**. Le signal peut effectuer une mise en boucle via le connecteur BNC **SORTIE SÉRIE** vers un autre dispositif (par exemple, 0020 un autre projecteur). Les entrées possèdent 75 Ω raccordements.

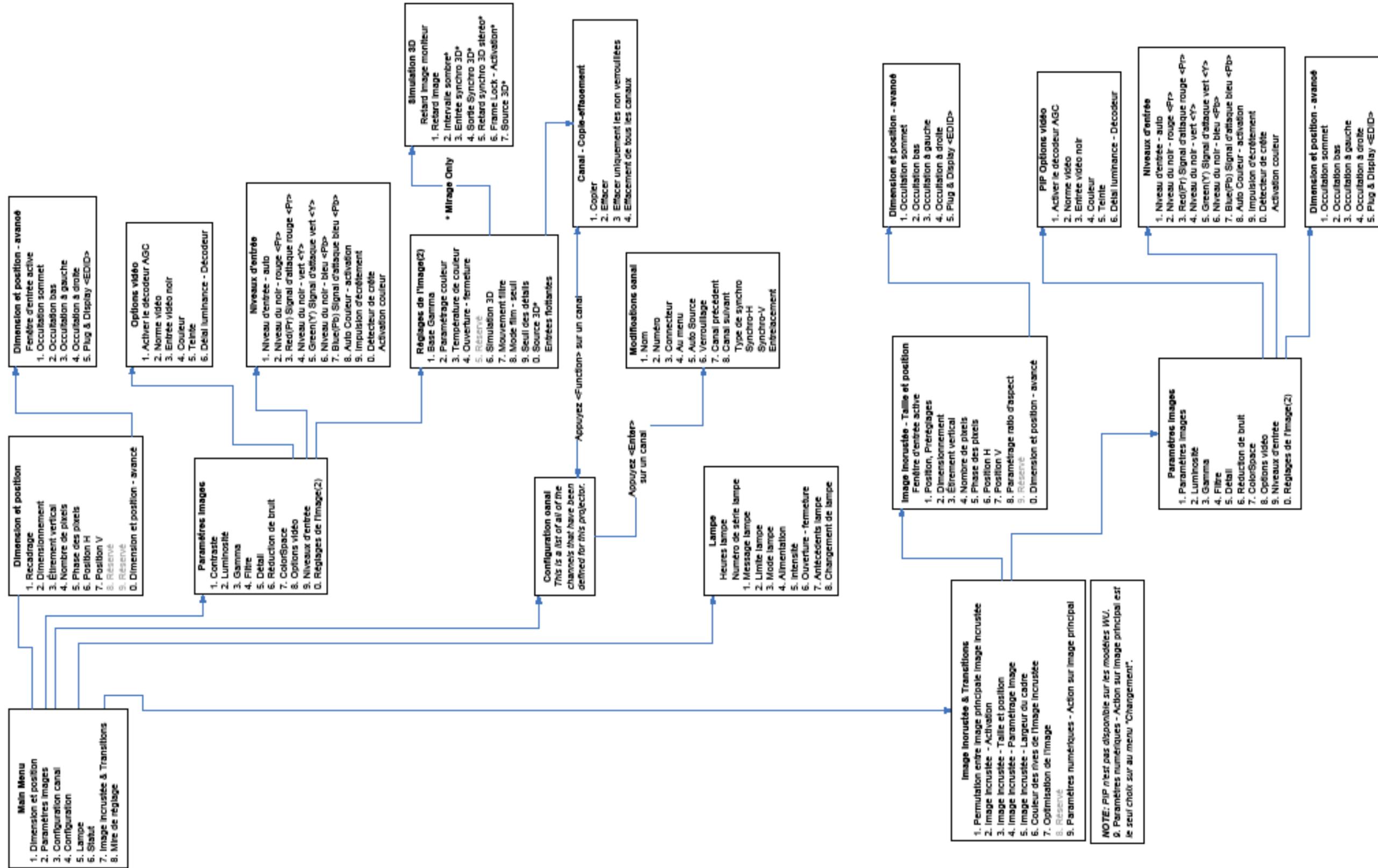


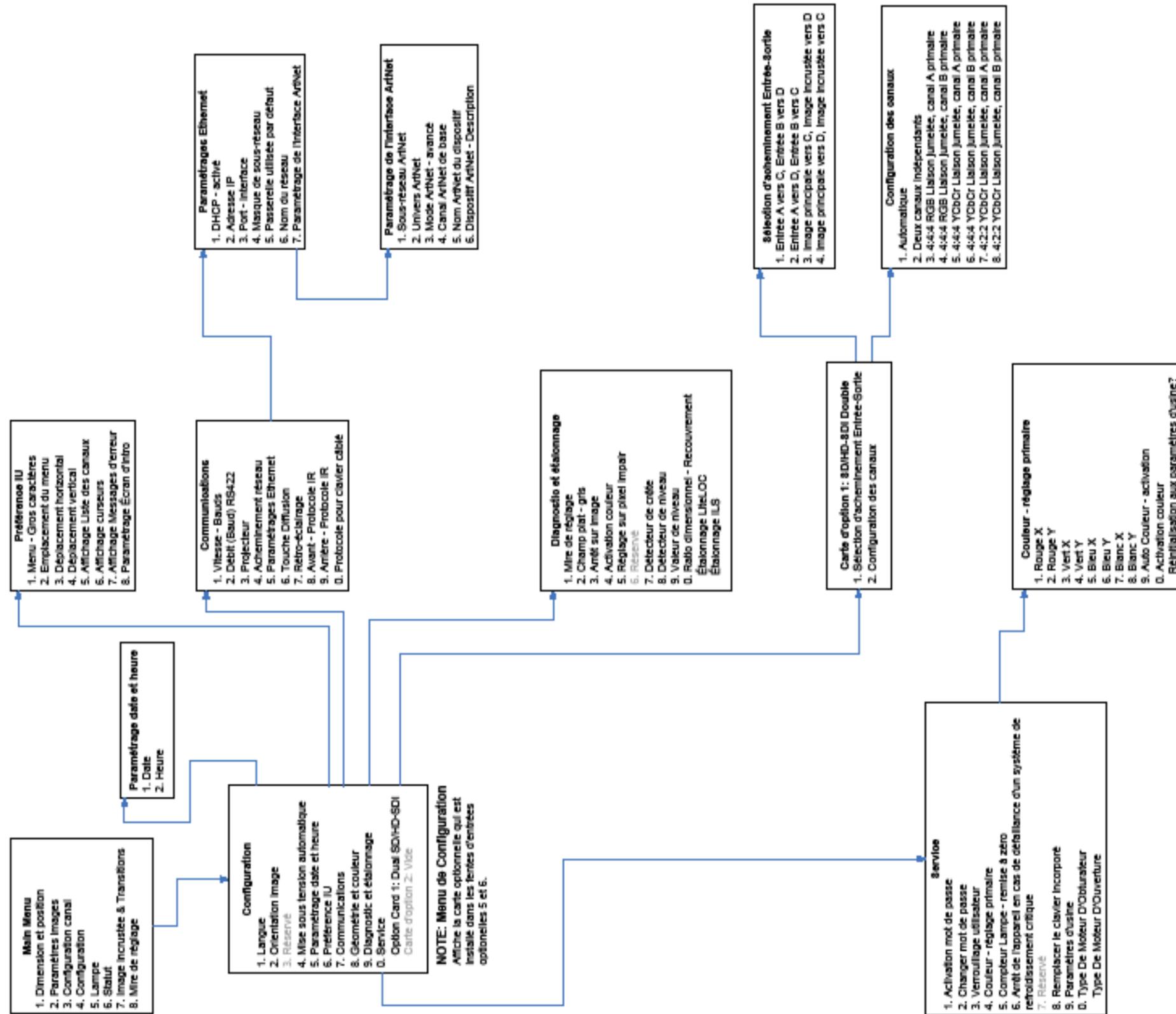
Caractéristiques SDI

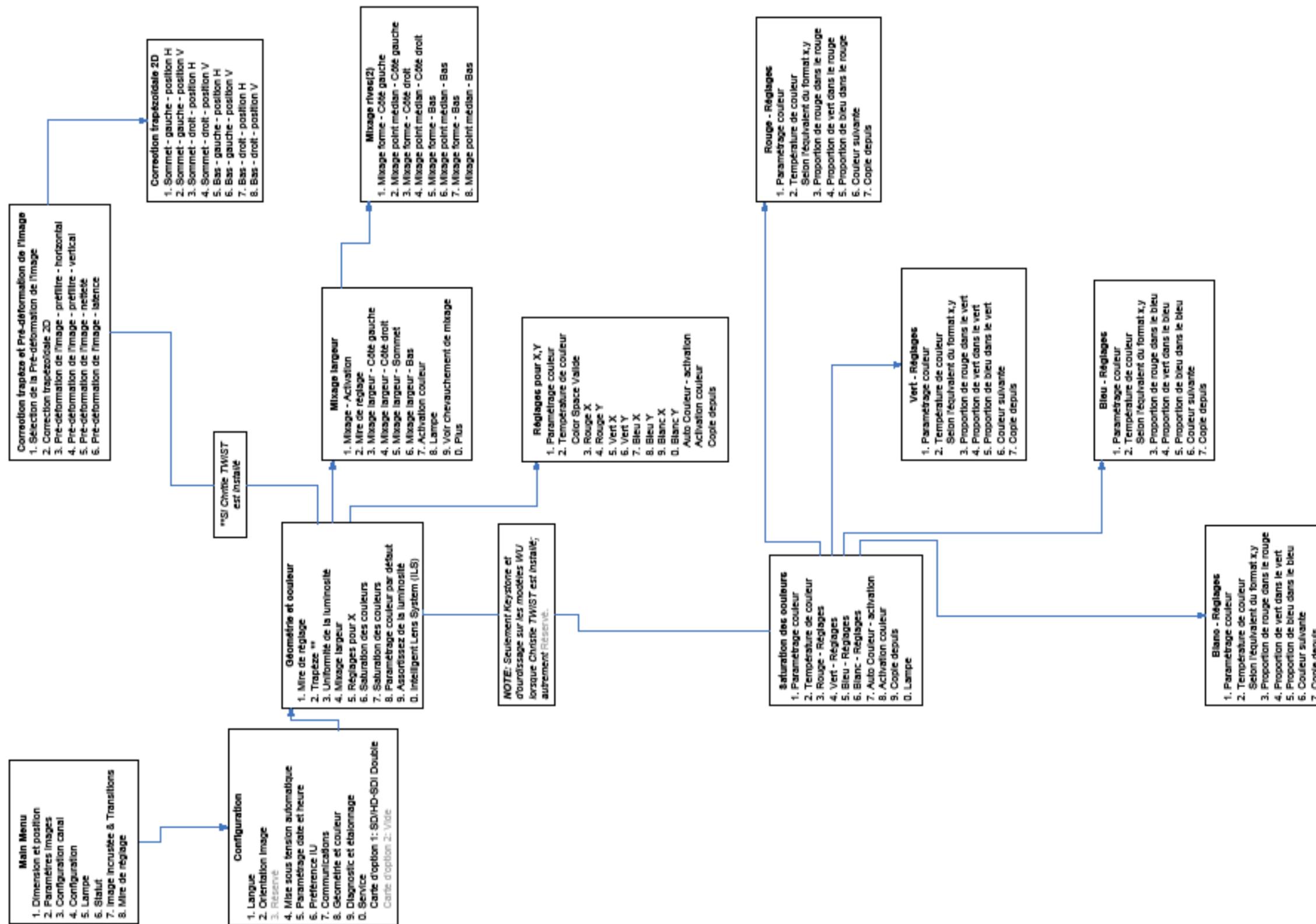
- Accepte les composantes vidéo 4:2:2 numériques série (YCbCr)
- Fournit un connecteur BNC **ENTRÉE SÉRIE** et un connecteur BNC **SORTIE SÉRIE**
- Inclut des voyant d'état pour les signaux et les erreurs
- Compatible SMPTE 259M

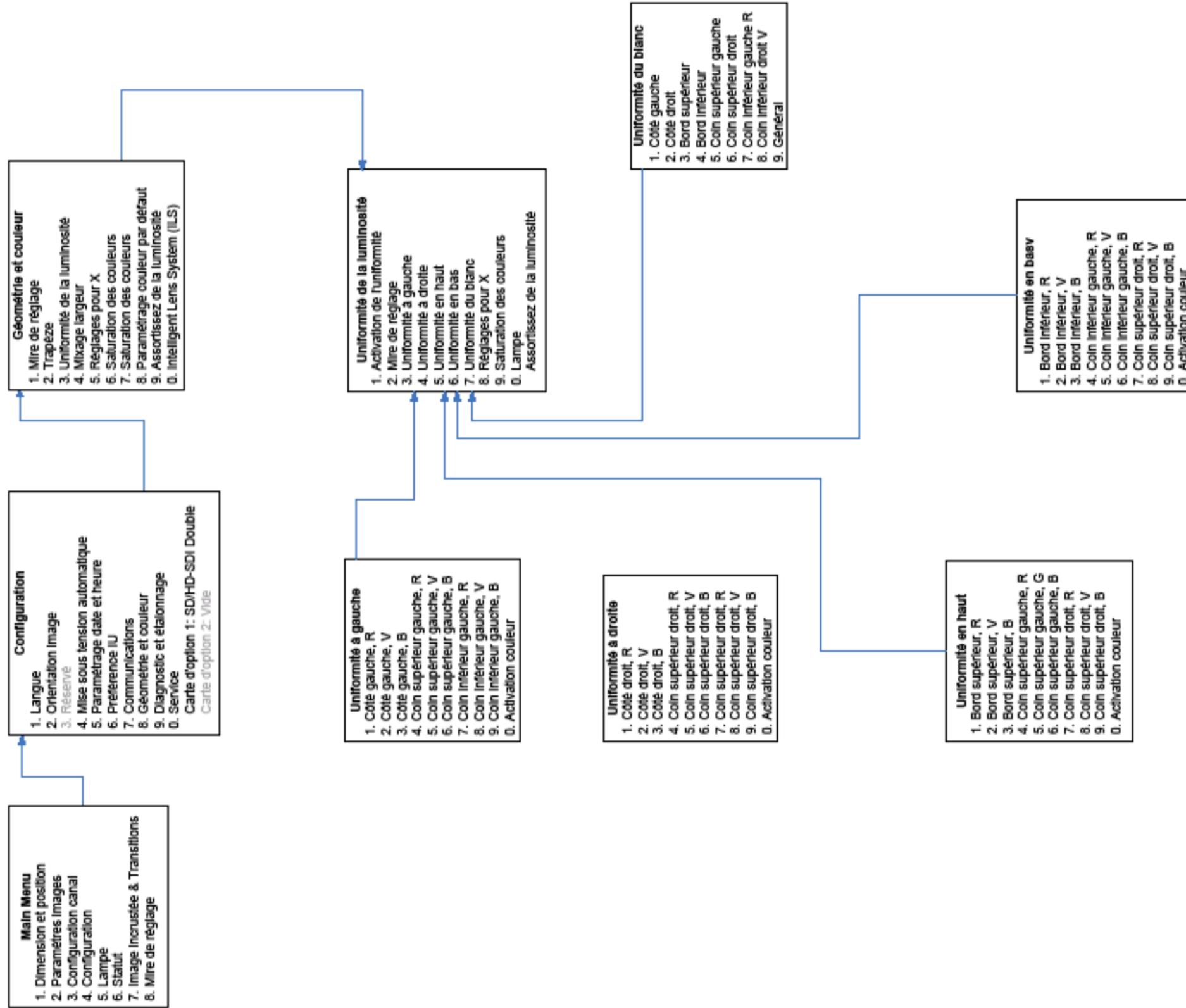
Arborescence du menu

L'arborescence de menu suivante fournit une représentation graphique de la structure de menu du logiciel des modèles Roadster, Matrix et Mirage S+/HD/WU. Cela permet de naviguer rapidement vers un menu spécifique et les menus secondaires/options connexes.









Corporate offices

USA – Cypress
ph: 714-236-8610
Canada – Kitchener
ph: 519-744-8005

Worldwide offices

United Kingdom
ph: +44 118 977 8000
Germany
ph: +49 2161 664540
France
ph: +33 (0) 1 41 21 44 04

Hungary/Eastern Europe
ph: +36 (0) 1 47 48 100
Singapore
ph: +65 6877 8737
Shanghai
ph: +86 21 6278 7708

Beijing
ph: +86 10 6561 0240
Korea
ph: +82 2 702 1601
Japan
ph: +81 3 3599 7481