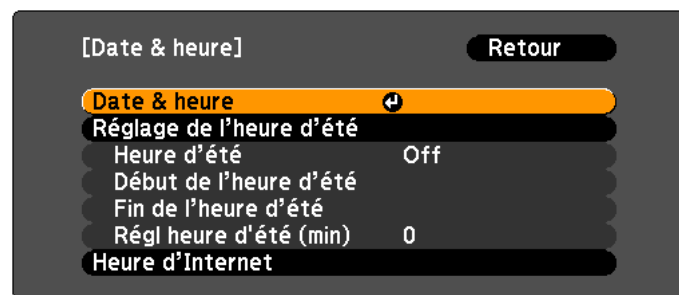




- Lorsque vous allumez le projecteur pour la première fois, le message "Voulez-vous régler l'heure ?" s'affiche. Si vous sélectionnez **Oui**, l'écran de l'étape 4 s'affiche.
- Si la fonction **Protec. heure/progr.** est réglée sur **On** sous **Mot de passe protégé**, les réglages en rapport avec la date et l'heure ne peuvent être modifiés. Vous pouvez apporter des modifications après avoir réglé la fonction **Protec. heure/progr.** sur **Off**.
 "Gestion des utilisateurs (Mot de passe protégé)" [p.81](#)

- 1 Appuyez sur le bouton [Menu] pendant la projection.
 "Utilisation du menu Configuration" [p.87](#)
- 2 Sélectionnez **Fonctionnement** sous **Avancé**.
- 3 Sélectionnez **Date & heure**, puis appuyez sur le bouton [↵].
- 4 Réglez la date et l'heure.
Saisissez la date et l'heure à l'aide du clavier virtuel.
 "Fonctions du clavier virtuel" [p.100](#)



Date & heure

Sous-menu	Fonction
Date	Définissez la date d'aujourd'hui.
Heure	Définissez l'heure.

Sous-menu	Fonction
Décalage horaire (UTC)	Définissez le décalage horaire par rapport au temps universel coordonné (UTC).
Valider	Les réglages effectués sous Date & heure sont appliqués.

Réglage de l'heure d'été

Sous-menu	Fonction
Heure d'été	Indiquez si l'heure d'été doit être ou non activée (On/Off). L'option Régl heure d'été (min) permet d'ajuster l'écart de temps entre l'heure standard et l'heure d'été.
Début de l'heure d'été	Définissez la date et l'heure de début de l'heure d'été.
Fin de l'heure d'été	Définissez la date et l'heure de fin de l'heure d'été.
Valider	Les réglages effectués sous Réglage de l'heure d'été sont appliqués.

Heure d'Internet

Sous-menu	Fonction
Heure d'Internet	Sélectionnez On pour mettre à jour automatiquement l'heure par l'intermédiaire d'un serveur de temps Internet.
Serveur horloge Internet	Entrez l'adresse IP d'un serveur de temps Internet.
Valider	Les réglages effectués sous Heure d'Internet sont appliqués.



Lorsque vous modifiez les réglages, veillez à sélectionner **Valider** et à appuyer sur le bouton [↵].

- 5** Appuyez sur le bouton [Menu] pour terminer le réglage.

Le nom du port, l'emplacement et l'orientation du connecteur peuvent varier en fonction de la source connectée.

Connexion d'un ordinateur

Pour projeter des images à partir d'un ordinateur, connectez l'ordinateur selon l'une des méthodes suivantes.

① **Avec le câble pour ordinateur fourni**

Connectez le port de sortie d'affichage de l'ordinateur au port Computer du projecteur.

Vous pouvez émettre les sons à partir du port Audio Out du projecteur en connectant le port de sortie audio de l'ordinateur au port Audio1 du projecteur à l'aide d'un câble audio disponible dans le commerce.

② **Avec un câble 5BNC disponible dans le commerce**

Connectez le port de sortie d'affichage de l'ordinateur au port BNC du projecteur.

Vous pouvez émettre les sons à partir du port Audio Out du projecteur en connectant le port de sortie audio de l'ordinateur au port Audio2 du projecteur à l'aide d'un câble audio disponible dans le commerce.

③ **Avec un câble HDMI disponible dans le commerce**

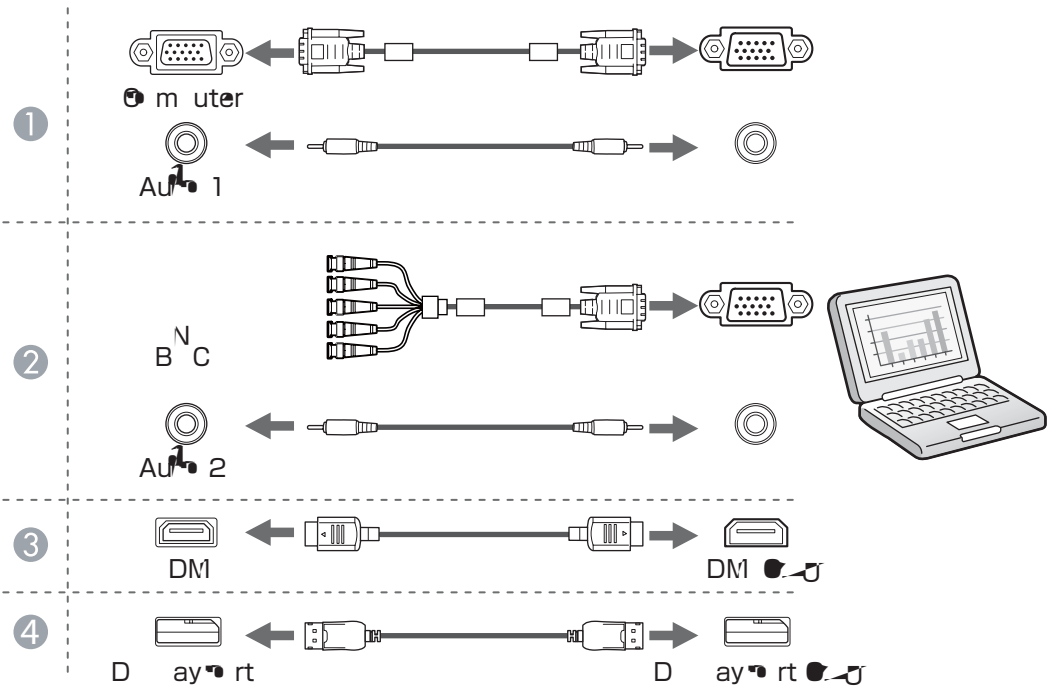
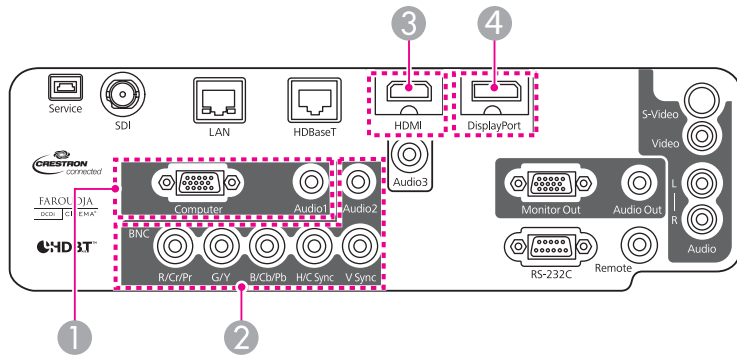
Connectez le port HDMI de l'ordinateur au port HDMI du projecteur.

Vous pouvez envoyer l'audio de l'ordinateur avec l'image projetée.

④ **Avec un câble DisplayPort disponible dans le commerce**

Connectez le port DisplayPort de l'ordinateur au port DisplayPort du projecteur.

Vous pouvez envoyer l'audio de l'ordinateur avec l'image projetée.



Connexion de sources d'images

Pour projeter des images à partir d'un lecteur de DVD, d'un système VHS, etc. , connectez la source souhaitée selon l'une des méthodes suivantes.

① Avec un câble vidéo disponible dans le commerce

Reliez le port de sortie vidéo de la source d'image au port Video du projecteur.

Vous pouvez émettre les sons à partir du port Audio Out du projecteur en connectant le port de sortie audio de la source d'image au port Audio-L/R du projecteur à l'aide d'un câble audio disponible dans le commerce.

② Avec un câble S-vidéo disponible dans le commerce

Connectez le port de sortie S-vidéo de la source d'image au port S-Video du projecteur.

Vous pouvez émettre les sons à partir du port Audio Out du projecteur en connectant le port de sortie audio de la source d'image au port Audio-L/R du projecteur à l'aide d'un câble audio disponible dans le commerce.

③ Avec un câble vidéo en composantes en option (convertisseur D-Sub/composantes)

☛ "Accessoires en option" [p.153](#)

Connectez le port de sortie en composantes de la source d'image au port Computer du projecteur.

Vous pouvez émettre les sons à partir du port Audio Out du projecteur en connectant le port de sortie audio de l'équipement vidéo au port Audio1 du projecteur à l'aide d'un câble audio disponible dans le commerce.

④ Avec un câble vidéo en composantes disponible dans le commerce (RCA) et un adaptateur BNC/RCA

Connectez le port de sortie en composantes de l'équipement vidéo au port BNC (R/Cr/Pr, G/Y, B/Cb/Pb) du projecteur.

Vous pouvez émettre les sons à partir du port Audio Out du projecteur en connectant le port de sortie audio de l'équipement vidéo au port Audio2 du projecteur à l'aide d'un câble audio disponible dans le commerce.

⑤ Avec un câble HDMI disponible dans le commerce

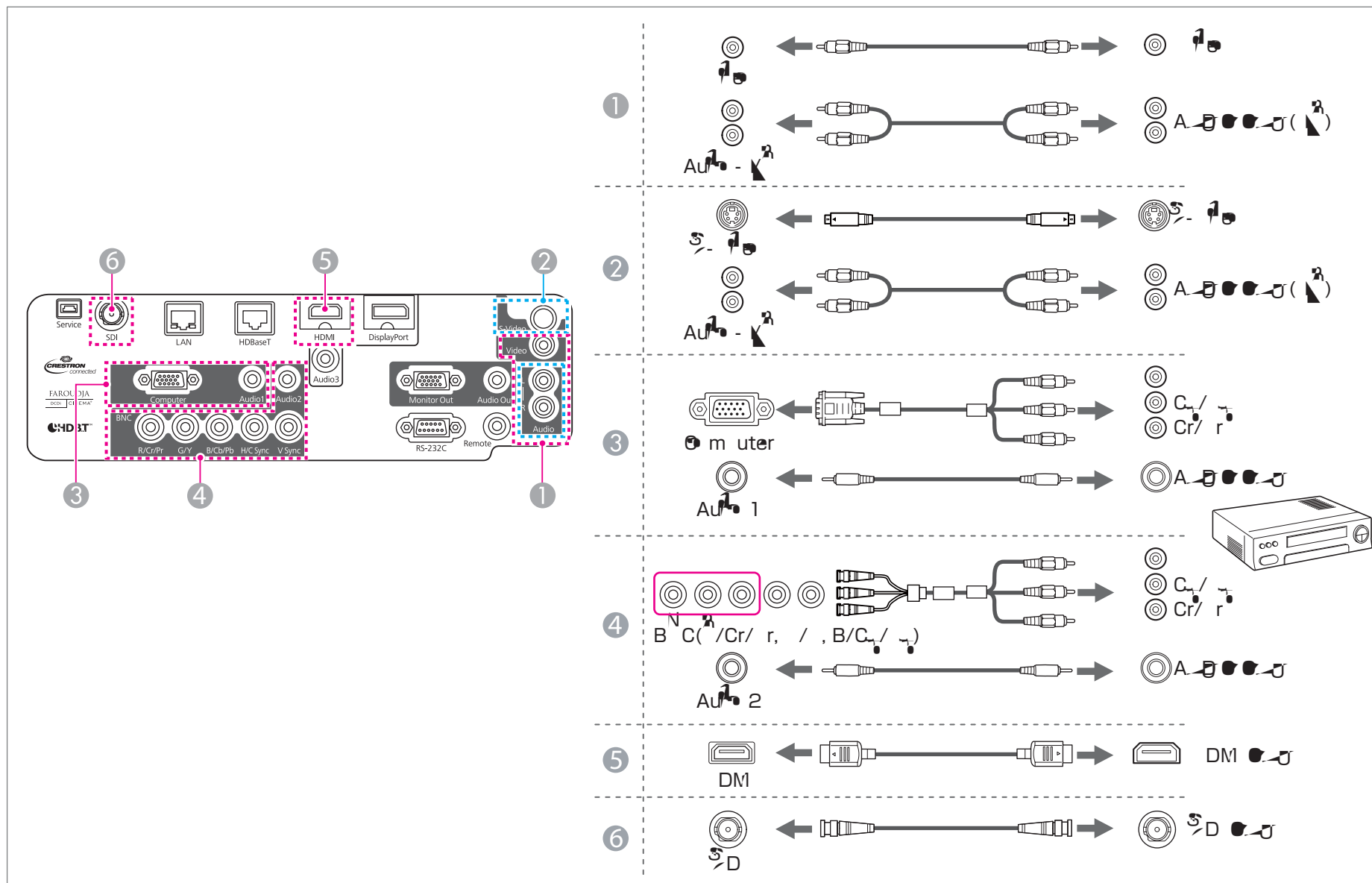
Reliez le port HDMI de la source d'image au port HDMI du projecteur.

Vous pouvez envoyer l'audio de la source d'image avec l'image projetée.

⑥ Avec un câble vidéo BNC disponible dans le commerce (EB-G6900WU uniquement)

Reliez le port SDI de la source d'image au port SDI du projecteur.

La sortie audio n'est pas prise en charge.



Attention

- Si la source d'entrée est sous tension lorsque vous la connectez au projecteur, elle peut entraîner un dysfonctionnement.
- Si l'orientation ou la forme de la fiche est différente, ne tentez de forcer dessus. Le périphérique peut être endommagé ou ne pas fonctionner correctement.



- Modifiez la sortie audio sous **Réglages audio**.
☛ **Avancé - Réglages A/V - Réglages audio** [p.95](#)
- Si les sons ne sont pas émis à l'aide d'un câble HDMI, connectez un câble audio disponible dans le commerce au port Audio3 pour émettre les sons. Réglez **Sortie audio HDMI** sur **Audio3**.
☛ **Avancé - Réglages A/V - Réglages audio - Sortie audio HDMI** [p.95](#)
- Si la forme du port de la source que vous souhaitez connecter est inhabituelle, utilisez le câble fourni avec le périphérique ou un câble en option pour le connecter au projecteur.
- Si vous employez un câble audio 2RCA(L/R)/mini-pin stéréo que vous vous êtes procuré dans le commerce, assurez-vous qu'il est de type "Sans résistance".

Connexion d'un équipement externe

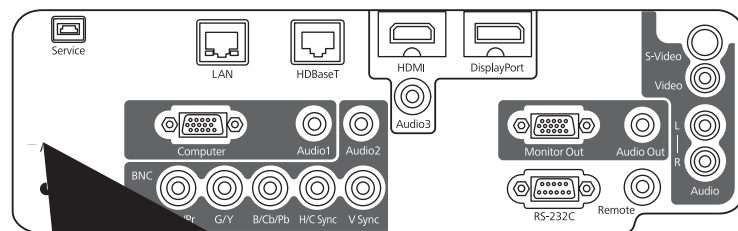
Vous pouvez obtenir des images et du son en sortie en connectant un moniteur externe ou des haut-parleurs.

① Lorsque les images sont émises vers un moniteur externe

Connectez le moniteur externe au port Monitor Out du projecteur à l'aide du câble fourni avec le moniteur externe.

② Lorsque le son est émis vers un haut-parleur externe

Connectez le haut-parleur externe au port Audio Out du projecteur à l'aide d'un câble audio disponible dans le commerce.



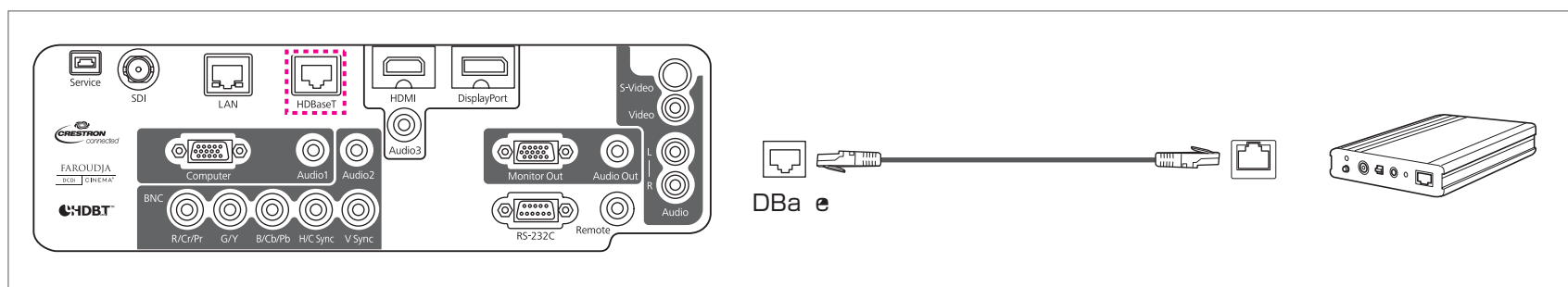


Pour éviter toute défaillance, employez un câble LAN blindé de catégorie 5 ou supérieure.

Connexion d'un HDBaseT Transmitter

Connectez le HDBaseT Transmitter en option à l'aide d'un câble LAN 100BASE-TX disponible dans le commerce.

☞ "Accessoires en option" [p.153](#)



- Veuillez à lire attentivement le guide d'utilisation fourni avec le HDBaseT Transmitter avant utilisation.
- Utilisez un câble de réseau local blindé de catégorie 5e ou 6.
- Lors de la connexion ou de la déconnexion du câble de réseau local, veuillez à mettre le projecteur et le HDBaseT Transmitter hors tension.
- Lors de la communication Ethernet ou série ou lors de l'utilisation de la télécommande câblée via le port HDBaseT, réglez **Commande Communication** sur **On** dans le menu Configuration.

☞ **Avancé - HDBaseT - Commande Communication** [p.95](#)

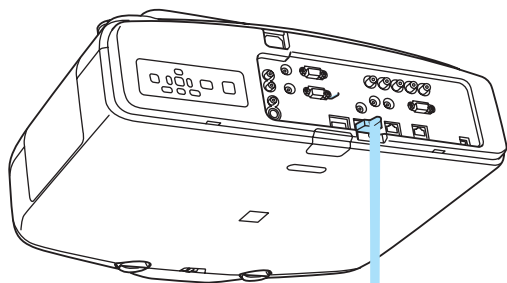
Notez que lorsque l'option **Commande Communication** est réglée sur **On**, le port LAN du projecteur, le port RS-232C et le port Remote sont désactivés.

Fixation du couvercle des câbles

La fixation du couvercle des câbles vous permet de masquer les câbles connectés, ce qui permet de donner à l'installation du projecteur un aspect fini et rangé (les illustrations représentent un projecteur installé au plafond).

Fixation

- 1** Regroupez les câbles à l'aide d'une attache disponible dans le commerce.





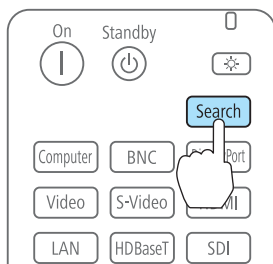
Utilisation standard

Ce chapitre décrit comment projeter et régler des images.

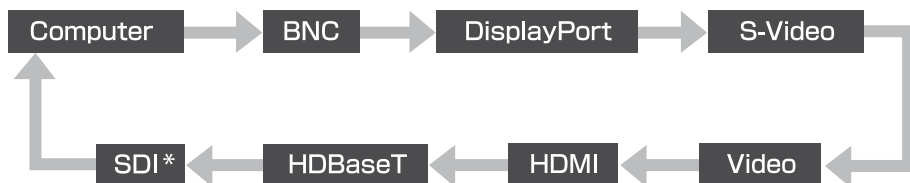
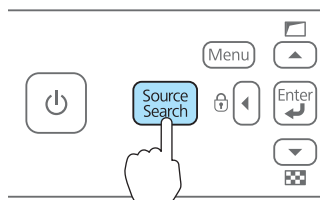
Détection automatique des signaux d'entrée et modification de l'image projetée (Recherche de source)

Appuyez sur le bouton [Search] de la télécommande ou sur le bouton [Source Search] du panneau de commande pour projeter les images du port qui reçoit actuellement une image.

Utilisation de la télécommande



Utilisation du panneau de commande



*EB-G6900WU uniquement

Lorsque plusieurs sources d'images sont connectées, appuyez sur le bouton [Search] de la télécommande ou sur le bouton [Source Search] du panneau de commande jusqu'à ce que l'image souhaitée soit projetée.

Lorsque votre équipement vidéo est connecté, lancez la lecture avant d'entamer la recherche de source.



L'écran suivant apparaît en l'absence de signaux d'image en entrée.

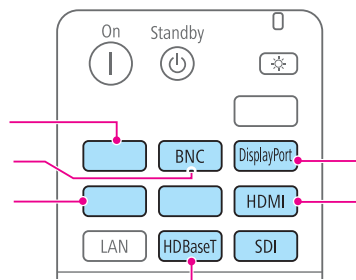


Passage à l'image cible à l'aide de la télécommande

Vous pouvez accéder directement à la source désirée en appuyant sur les boutons suivants de la télécommande.

Les ports d'entrée de chaque bouton sont représentés ci-dessous.

Télécommande



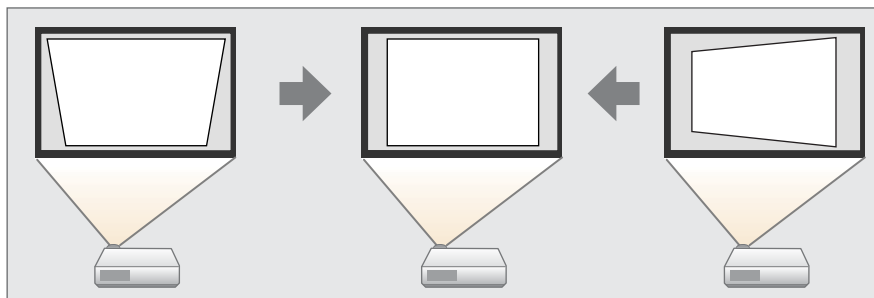
Correction de la distorsion de l'image projetée

Vous pouvez corriger la distorsion trapézoïdale des images projetées de l'une des manières suivantes.

- H/V-Keystone

Corrige manuellement la distorsion horizontale et verticale de manière indépendante.

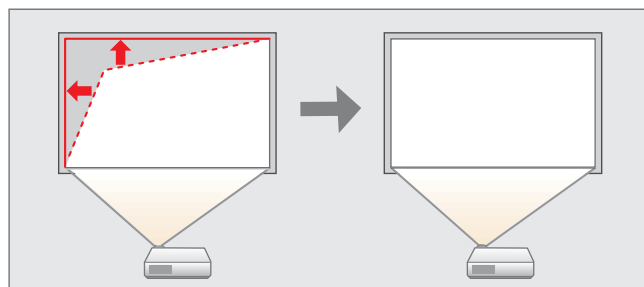
☛ "H/V-Keystone" [p.45](#)



- Quick Corner

Corrige manuellement les quatre coins de manière indépendante.

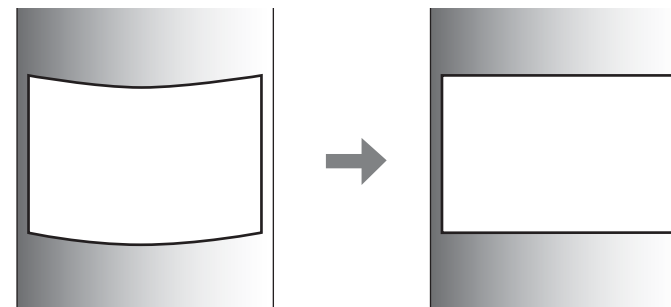
☛ "Quick Corner" [p.45](#)



- Surface courbe

Permet de corriger manuellement la distorsion qui survient lors de la projection sur une surface courbe et de régler le degré d'extension et de contraction.

☛ "Surface courbe" [p.46](#)



- Correction du point

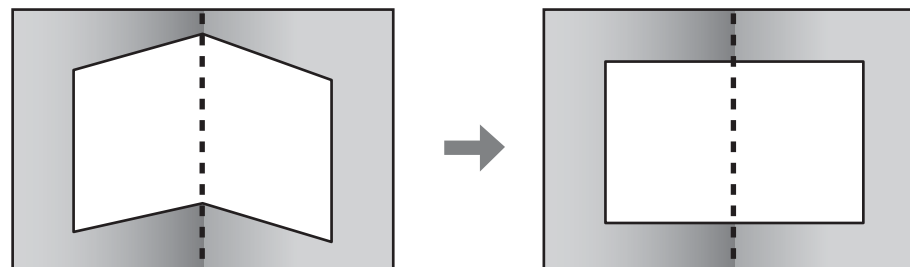
Permet de corriger une légère distorsion qui se produit partiellement ou d'ajuster la position de l'image dans une zone de superposition lors de la projection à partir de plusieurs projecteurs.

☛ "Correction du point" [p.60](#)

- Mur d'angle

Permet de corriger manuellement la distorsion qui survient lors de la projection sur une surface avec des angles droits, tel qu'un pilier carré ou le coin d'une pièce, et de régler le degré d'extension et de contraction.

☛ "Mur d'angle" [p.49](#)



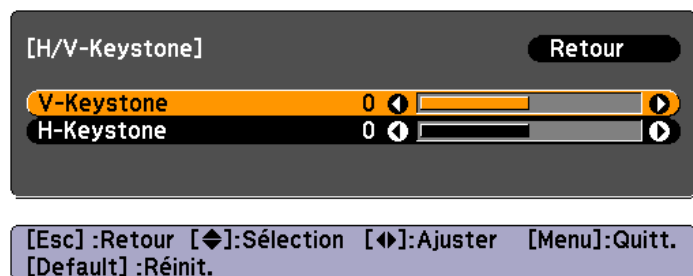


- Le bouton [] du panneau de commande vous permet d'exécuter directement la méthode de réglage sélectionnée.
- Vous ne pouvez pas associer plusieurs méthodes de réglage. Vous pouvez cependant utiliser l'option Correction du point après avoir appliqué l'option Surface courbe ou Mur d'angle.

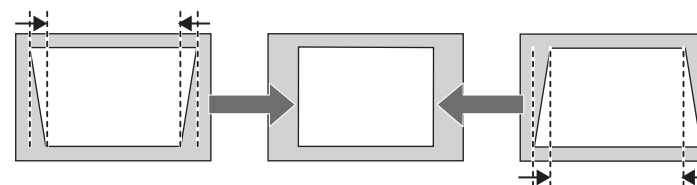
H/V-Keystone

Corrige manuellement la distorsion horizontale et verticale de manière indépendante. Il est possible de corriger la distorsion lorsque l'angle d'inclinaison verticale et horizontale du projecteur est de 30 degrés maximum (19 degrés lors de l'utilisation de l'objectif zoom à courte distance de projection en option ELPLU01) contre l'écran.

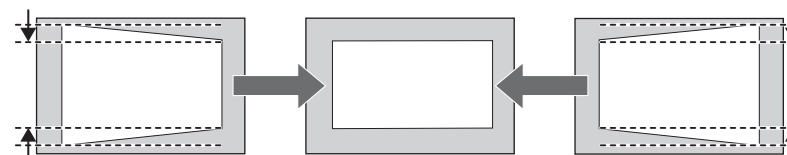
- 1 Appuyez sur le bouton [Menu] pendant la projection.
- 2 Sélectionnez **Corr. géométrique** sous **Réglage**.
- 3 Sélectionnez **H/V-Keystone**, puis appuyez sur le bouton [↵].
Si le message "Le réglage change. L'image peut être distordue." s'affiche, appuyez sur le bouton [↵].
- 4 Sélectionnez la méthode de correction à l'aide des boutons [▲] [▼], puis utilisez les boutons [◀][▶] pour procéder aux corrections.



Distorsion trapézoïdale verticale



Distorsion trapézoïdale horizontale



L'image peut être réduite si vous corrigez la distorsion trapézoïdale.

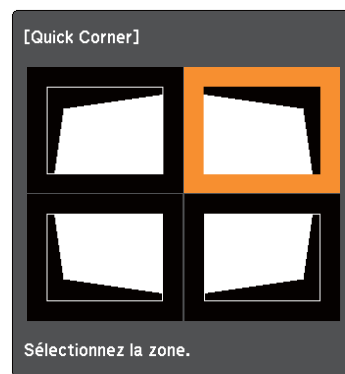
- 5 Lorsque vous avez terminé, appuyez sur le bouton [Menu] pour quitter le menu de correction.

Quick Corner

Cette fonction vous permet de corriger manuellement les quatre coins de l'image projetée, séparément.

- 1 Appuyez sur le bouton [Menu] pendant la projection.
- 2 Sélectionnez **Corr. géométrique** sous **Réglage**.
- 3 Choisissez **Quick Corner**, puis appuyez sur le bouton [↵].
Si le message "Le réglage change. L'image peut être distordue." s'affiche, appuyez sur le bouton [↵].

- 4** Sélectionnez le coin que vous souhaitez ajuster à l'aide des boutons [▲], [▼], [◀] et [▶], puis appuyez sur le bouton [↶].



[◀ / ▶] : Sélection
[↶] : Entrée
[Esc] : Retour (appuyez pendant deux secondes pour réinitialiser/activer)



Si vous maintenez le bouton [Esc] enfoncé pendant au moins deux secondes, l'écran de confirmation de la réinitialisation s'affiche.

Sélectionnez **Oui** pour réinitialiser le résultat des corrections Quick Corner.

- 5** Corrigez la position du coin à l'aide des boutons [▲], [▼], [◀] et [▶].

Lorsque vous appuyez sur le bouton [↶], l'écran affiché à l'étape 4 vous permettant de sélectionner la zone à corriger s'affiche.

Si le message "Plus de déplacement." apparaît, vous ne pouvez plus régler la forme dans la direction indiquée par le triangle gris.



- 6** Si nécessaire, répétez les étapes 4 et 5 pour régler les autres coins.
- 7** Lorsque vous avez terminé, appuyez sur le bouton [Menu] pour quitter le menu de correction.

Surface courbe

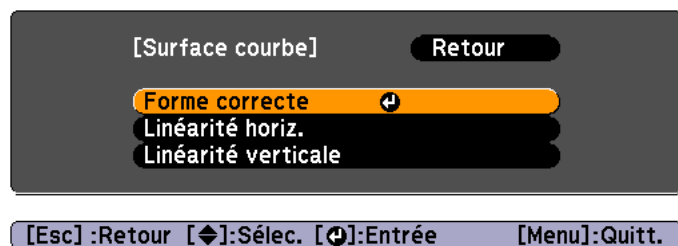


- Permet de projeter par l'avant avec le décalage de l'objectif réglé en position centrale.
☛ "Réglage de la position de l'image projetée (décalage de l'objectif)" [p.25](#)
- Permet de projeter sur une surface en arc du même rayon.
- Si le niveau de réglage est important, il est possible que la mise au point ne soit pas uniforme, même une fois les réglages apportés.

- 1** Appuyez sur le bouton [Menu] pendant la projection.
- 2** Sélectionnez **Corr. géométrique** sous **Réglage**.

- 3 Sélectionnez **Surface courbe**, puis appuyez sur le bouton [↵].
Si le message "Le réglage change. L'image peut être distordue." s'affiche, appuyez sur le bouton [↵].

- 4 Sélectionnez **Forme correcte**, puis appuyez sur le bouton [↵].



- 5 Sélectionnez la zone que vous souhaitez ajuster à l'aide des boutons [▲], [▼], [◀] et [▶], puis appuyez sur le bouton [↵].



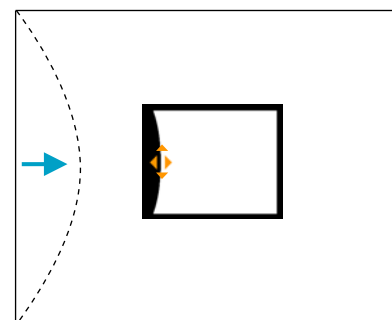
En sélectionnant un coin, vous pouvez ajuster les deux côtés adjacents au coin.



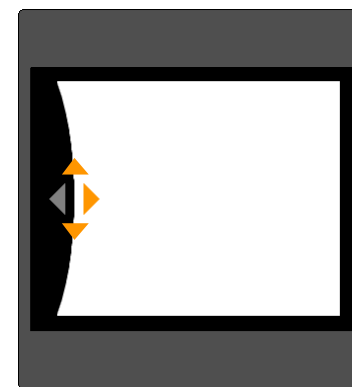
Si vous maintenez le bouton [Esc] enfoncé pendant au moins deux secondes, l'écran de confirmation de la réinitialisation s'affiche.

Sélectionnez **Oui** pour réinitialiser le résultat de la fonctionnalité Surface courbe.

- 6 Ajustez la forme à l'aide des boutons [▲], [▼], [◀] et [▶].

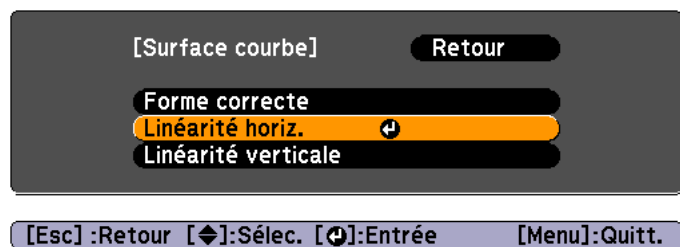


Si le triangle dans la direction de réglage de forme devient gris, comme dans l'écran ci-dessous, cela signifie que vous ne pouvez pas tirer la forme plus loin dans cette direction.



- 7 Appuyez sur le bouton [Esc] pour revenir à l'écran précédent.

- 8** Si nécessaire, répétez les procédures 5 à 7 pour régler tout élément restant.
Si l'image s'étend et se contracte, passez à l'étape suivante et réglez la linéarité.
- 9** Appuyez sur le bouton [Esc] pour retourner à l'écran de l'étape 4. Sélectionnez **Linéarité horiz.** ou **Linéarité verticale**, puis appuyez sur le bouton [↵].



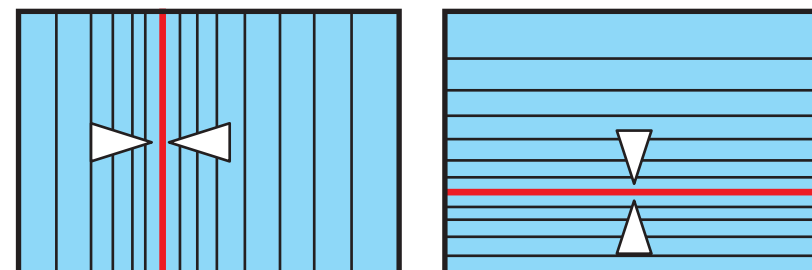
Sélectionnez **Linéarité horiz.** pour régler l'extension ou la contraction horizontale et sélectionnez **Linéarité verticale** pour régler l'extension ou la contraction verticale.

- 10** Sélectionnez la ligne standard pour les réglages, puis appuyez sur le bouton [↵].
Utilisez les boutons [◀][▶] lors de la sélection de l'option **Linéarité horiz.** et les boutons [▲][▼] lors de la sélection de l'option **Linéarité verticale**, puis appuyez sur le bouton [↵].
La ligne standard sélectionnée clignote en rouge et en blanc.

- 11** Réglez la linéarité.

Lorsque vous appuyez sur [◀]

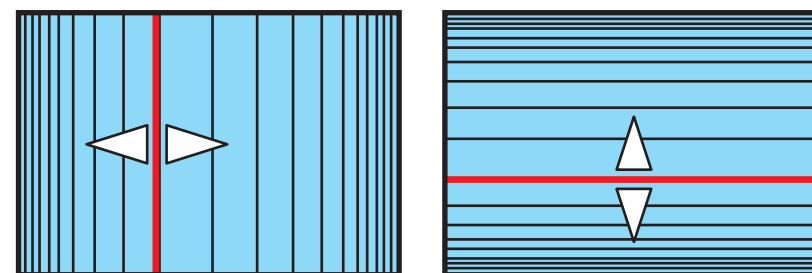
Sélectionnez l'option **Linéarité horiz.** Sélectionnez l'option **Linéarité verticale**



Lorsque vous appuyez sur [▶]

Sélectionnez l'option **Linéarité horiz.**

Sélectionnez l'option **Linéarité verticale**



- 12** Lorsque vous avez terminé, appuyez sur le bouton [Menu] pour quitter le menu de correction.



Vous pouvez affiner les résultats de la fonctionnalité Surface courbe à l'aide de l'option Correction du point. Réglez **Corr. géométrique** sur **Correction du point**, puis procédez aux réglages après avoir sélectionné **Maintenir correction géom. actuelle**.

☞ "Correction du point" [p.60](#)

Mur d'angle



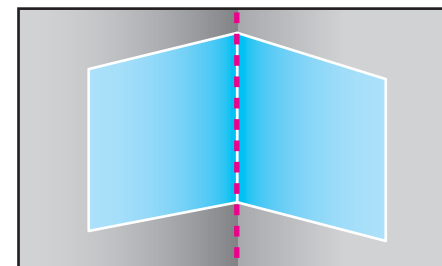
- Permet la projection sur une surface à angle droit.
- Si le niveau de réglage est important, il est possible que la mise au point ne soit pas uniforme, même une fois les réglages apportés.
- Il est possible que vous ne puissiez pas régler l'option Mur d'angle correctement lors de l'utilisation de l'objectif zoom à courte distance de projection ELPLU01.

- 1 Appuyez sur le bouton [Menu] pendant la projection.
- 2 Sélectionnez **Corr. géométrique** sous **Réglage**.
- 3 Sélectionnez **Mur d'angle**, puis appuyez sur le bouton [↵].
Si le message "Le réglage change. L'image peut être distordue." s'affiche, appuyez sur le bouton [↵].
- 4 Sélectionnez **Type d'angle**, puis appuyez sur le bouton [↵].



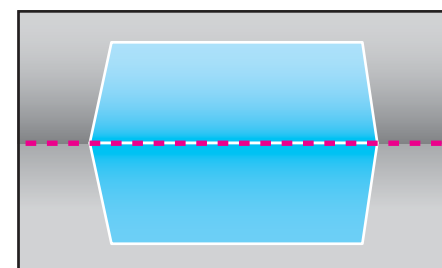
- 5 Pour ajuster l'image projetée en fonction de la position de projection, sélectionnez **Angle horizontal** ou **Angle vertical**, puis appuyez sur le bouton [↵].

Lorsque les surfaces sont alignées horizontalement



Sélectionnez **Angle horizontal**.

Lorsque les surfaces sont alignées verticalement

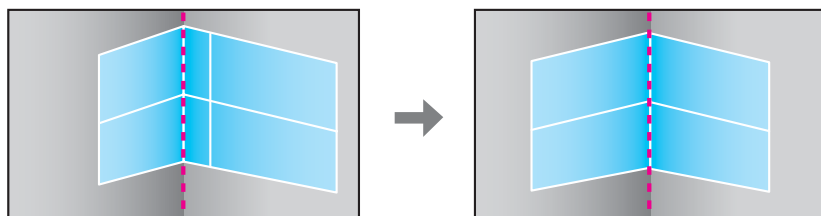


Sélectionnez **Angle vertical**.

Nous utilisons maintenant l'option **Angle horizontal** en guise d'exemple pour expliquer la procédure.

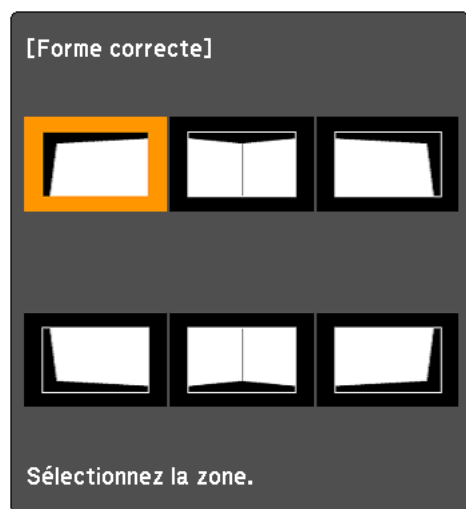
- 6 Appuyez sur le bouton [Esc] pour retourner à l'écran de l'étape 4. Sélectionnez **Forme correcte**, puis appuyez sur le bouton [↵].
- 7 Réglez la position du projecteur et le décalage de l'objectif de manière à ce que la ligne au centre de l'écran corresponde au coin (le point où les deux surfaces se rencontrent).

☞ "Réglage de la position de l'image projetée (décalage de l'objectif)"
p.25



Vous pouvez afficher ou masquer l'image et la grille à chaque fois que vous appuyez sur le bouton [↵].

- 8** Sélectionnez la zone que vous souhaitez ajuster à l'aide des boutons [▲], [▼], [◀] et [▶], puis appuyez sur le bouton [↵].

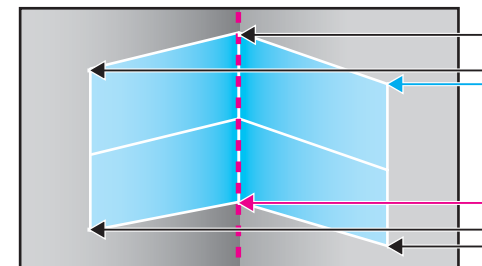


Conseils pour le réglage

Lors de la sélection de l'option **Angle horizontal** :

Réglez la zone supérieure en vous appuyant sur le point le plus bas (indiqué par une flèche bleue).

Réglez la zone inférieure en vous appuyant sur le point le plus haut (indiqué par une flèche rouge).



Lors de la sélection de l'option **Angle vertical** :

Réglez la gauche et la droite en vous appuyant sur le point le plus proche de la ligne verticale au centre de l'écran.



Si vous maintenez le bouton [Esc] enfoncé pendant au moins deux secondes, l'écran de confirmation de la réinitialisation s'affiche.

Sélectionnez **Oui** pour réinitialiser le résultat de la fonctionnalité **Mur d'angle**.

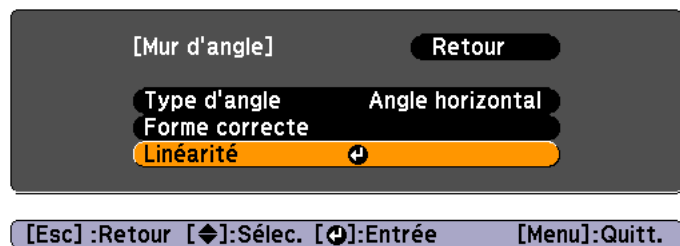
- 9** Ajustez la forme à l'aide des boutons [▲][▼][◀][▶].

Si le message "Plus de déplacement." apparaît, vous ne pouvez plus régler la forme dans la direction indiquée par le triangle gris.

- 10** Si nécessaire, répétez les étapes 8 et 9 pour ajuster les autres zones.

Si l'image s'étend et se contracte, passez à l'étape suivante et réglez la linéarité.

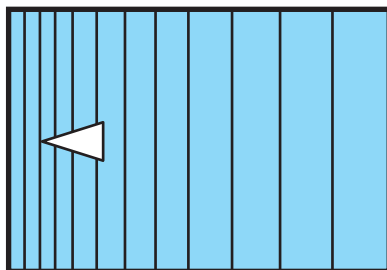
- 11** Appuyez sur le bouton [Esc] pour retourner à l'écran de l'étape 4. Sélectionnez **Linéarité**, puis appuyez sur le bouton [↵].



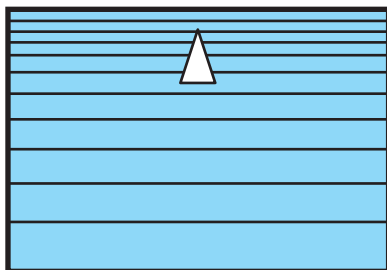
12 Ajustez la linéarité à l'aide des boutons [◀][▶].

Lorsque vous appuyez sur [◀]

Lors de la sélection de l'option **Angle horizontal**

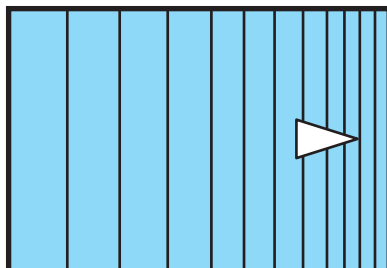


Lors de la sélection de l'option **Angle vertical**

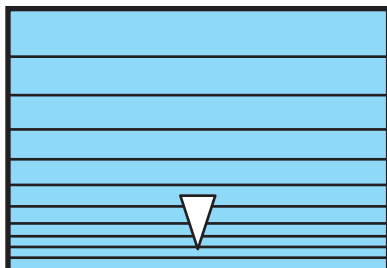


Lorsque vous appuyez sur [▶]

Lors de la sélection de l'option **Angle horizontal**



Lors de la sélection de l'option **Angle vertical**



13 Lorsque vous avez terminé, appuyez sur le bouton [Menu] pour quitter le menu de correction.



Vous pouvez affiner les résultats de la fonctionnalité Mur d'angle à l'aide de l'option Correction du point. Réglez **Corr. géométrique** sur **Correction du point**, puis procédez aux réglages après avoir sélectionné **Maintenir correction géom. actuelle**.

☛ "Correction du point" [p.60](#)

Sélection de la qualité de projection (sélection du Mode couleurs)

Vous pouvez obtenir aisément une qualité d'image optimale en choisissant le réglage correspondant le mieux à l'environnement dans lequel la projection est effectuée. La luminosité de l'image varie en fonction du mode sélectionné.

Mode	Application
Dynamique	Ce mode est idéal en cas d'utilisation dans un local éclairé. C'est le mode le plus clair.
Présentation	Ce mode est idéal pour effectuer une présentation en couleur dans un local éclairé.
Théâtre	Idéal pour la projection d'un film dans un local sombre. Donne aux images une teinte naturelle.

Photo*1

Idéal pour la projection d'images fixes, comme des photos, dans un local éclairé. Les images sont vives et leur contraste accentué.

Sports*2

Idéal pour regarder une émission de télévision dans un local éclairé. Les images sont vives et très réalistes.

sRGB

Idéal pour les images conformes à la norme en matière de couleurs [sRGB](#) ➡.

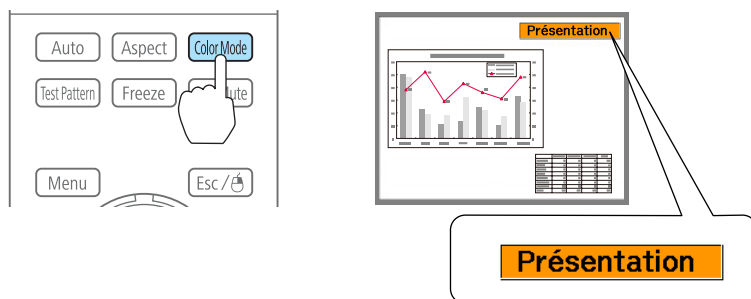
Mode	Application
DICOM SIM*1	Idéal pour la projection de clichés radiographiques et d'images médicales. Les images projetées possèdent des ombres claires. Le projecteur n'est pas un appareil médical permettant de faire des diagnostics.
Projection multiple	Idéal pour la projection d'images provenant de plusieurs projecteurs. Permet de réduire au minimum la différence de tonalité couleur entre chaque image projetée.

*1 Cette option peut uniquement être sélectionnée lors de la réception de signaux RVB.

*2 Cette option peut uniquement être sélectionnée lors de la réception de signaux vidéo en composantes ou lorsque la source est de type Vidéo ou S-Vidéo.

À chaque pression sur le bouton [Color Mode], le Mode couleurs change et le nom du Mode couleurs s'affiche à l'écran.

Télécommande



Vous pouvez régler le Mode couleurs dans le menu Configuration.

☛ **Image - Mode couleurs** [p.90](#)

Projection d'images en 3D

Vous pouvez projeter des images en 3D passive lors de l'utilisation de deux projecteurs. Vous devez disposer des accessoires en option suivants pour projeter et visionner des images en 3D. Veillez à prendre connaissance des remarques des guides d'utilisation fournis avec les accessoires en option.

- Polariseur (ELPPL01)
- Lunettes 3D passive (ELPGS02A/ELPGS02B)
- ☛ "Accessoires en option" [p.153](#)

Lors de la projection d'images en 3D, réglez **Images 3D** sur **On** dans le menu Configuration.

☛ **Signal - Configuration 3D - Images 3D** [p.91](#)

Les modes couleur suivants sont disponibles lors de la projection d'images en 3D. Lors de la projection à l'aide des polariseurs en option (ELPPL01), vous pouvez visionner les images selon leur tonalité optimale.

- Dynamique 3D
- Présentation 3D
- Théâtre 3D
- Proj. multiple 3D



Ce projecteur organise le sens de projection polarisante du rouge (R), du vert (V) et du bleu (B). Il n'est pas nécessaire d'inverser les signaux d'images verts (V) de l'œil gauche et de l'œil droit.

Modification du rapport L/H de l'image projetée

Vous pouvez modifier le Rapport L/H de l'image projetée pour l'adapter au type, au ratio hauteur/largeur et à la résolution des signaux d'entrée.

Les rapports hauteur/largeur disponibles varient en fonction de l'option Format d'écran sélectionnée.



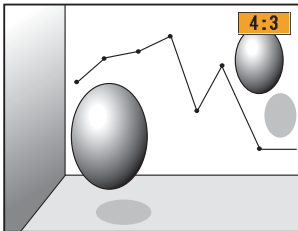
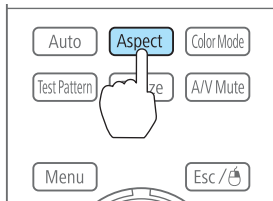
Réglez l'option **Format d'écran** avant de modifier le rapport hauteur/largeur.

☛ "Réglages de l'écran" [p.23](#)

Méthodes de modification

À chaque pression sur le bouton [Aspect] de la télécommande, le nom du rapport L/H s'affiche à l'écran et le rapport L/H change.

Télécommande



Rapport L/H	Explication
Automatique	Projection selon le rapport L/H approprié, sur la base des informations du signal reçu.
Normal	Projection selon le rapport hauteur/largeur de l'image d'entrée
4:3	Projection avec un rapport L/H de 4:3.
16:9	Projection avec un rapport L/H de 16:9.
Complet	Projection en plein écran
Zoom	Projection avec agrandissement de l'image d'entrée sur toute la largeur de l'écran projeté tout en conservant le rapport hauteur/largeur. Les zones qui dépassent des bords de l'écran projeté ne sont pas projetées.
Native	Projection au centre de l'écran projeté selon la résolution de l'image d'entrée. Les zones qui dépassent des bords de l'écran projeté ne sont pas projetées.



- Vous pouvez également régler le rapport hauteur/largeur dans le menu Configuration.
 - ☛ **Signal - Aspect** [p.91](#)
- Si des parties d'une image d'ordinateur sont manquantes, réglez le paramètre **Résolution** sur **Large** ou **Normal** dans le menu Configuration, en fonction de la résolution de l'ordinateur.
 - ☛ **Signal - Résolution** [p.91](#)

Le rapport hauteur/largeur change comme indiqué dans les tableaux ci-dessous.

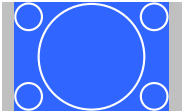
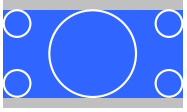
Les couleurs suivantes utilisées pour les images des écrans dans les tableaux indiquent les zones non affichées.

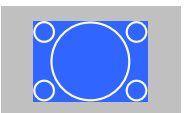
■ : zone de l'image non affichée en fonction du type d'écran défini

■ : zone de l'image non affichée en fonction du rapport hauteur/largeur défini

EB-G6900WU

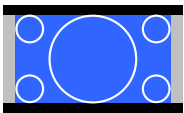
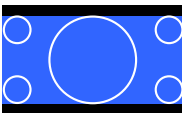
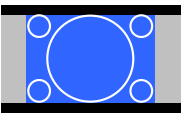
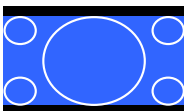
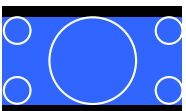
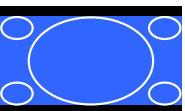
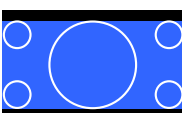
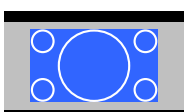
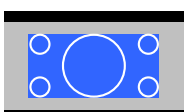
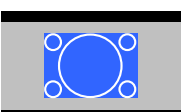
Type d'écran défini : 16:10

	Rapport hauteur/largeur du signal d'entrée		
	16:10	16:9	4:3
Automatique ou Normal			
16:9			
Complet			

	Rapport hauteur/largeur du signal d'entrée		
	16:10	16:9	4:3
Zoom			
Native*			

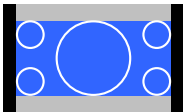
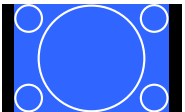
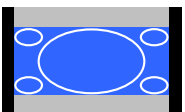
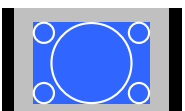
* L'image peut différer selon la résolution du signal d'entrée.

Type d'écran défini : 16:9

	Rapport hauteur/largeur du signal d'entrée		
	16:10	16:9	4:3
Automatique ou Normal			
Complet			
Zoom			
Native*			

* L'image peut différer selon la résolution du signal d'entrée.

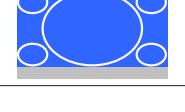
Type d'écran défini : 4:3

	Rapport hauteur/largeur du signal d'entrée		
	16:10	16:9	4:3
Automatique ou Normal			
4:3			
16:9			
Native*			

* Uniquement les images d'ordinateur et les images du port HDMI/HDBaseT. L'image peut différer selon la résolution du signal d'entrée.

EB-G6800

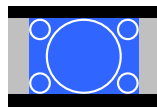
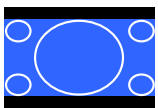
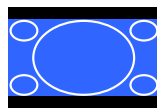
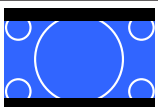
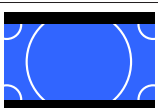
Type d'écran défini : 4:3

	Rapport hauteur/largeur du signal d'entrée		
	16:10	16:9	4:3
Automatique ou Normal			
4:3			
16:9			

	Rapport hauteur/largeur du signal d'entrée		
	16:10	16:9	4:3
Native*			

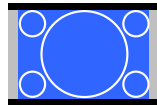
* Uniquement les images d'ordinateur et les images du port HDMI/HDBaseT.
L'image peut différer selon la résolution du signal d'entrée.

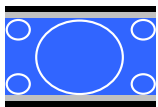
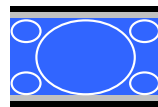
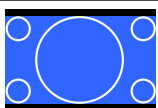
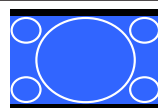
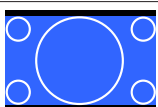
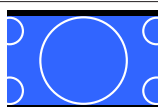
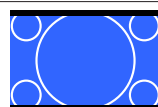
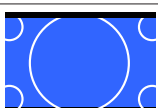
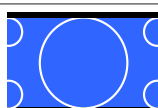
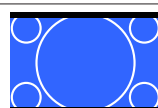
Type d'écran défini : 16:9

	Rapport hauteur/largeur du signal d'entrée		
	16:10	16:9	4:3
Automatique ou Normal			
Complet			
Zoom			
Native*			

* L'image peut différer selon la résolution du signal d'entrée.

Type d'écran défini : 16:10

	Rapport hauteur/largeur du signal d'entrée		
	16:10	16:9	4:3
Automatique ou Normal			

	Rapport hauteur/largeur du signal d'entrée		
	16:10	16:9	4:3
16:9			
Complet			
Zoom			
Native*			

* L'image peut différer selon la résolution du signal d'entrée.

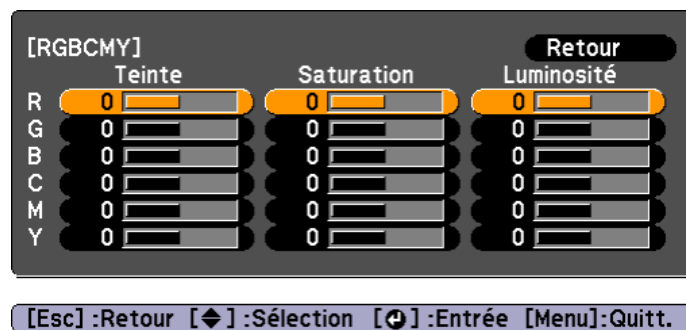
Réglage de l'image

Réglage de la Teinte, de la Saturation et de la Luminosité

Vous pouvez modifier la Teinte, la Saturation et la Luminosité de chacune des composantes couleur (R = rouge, G = vert, B = bleu, C = cyan, M = magenta et Y = jaune).

Effectuez les réglages dans le menu de configuration.

🖱 Image - Avancé - RGBCMY [p.90](#)



Réglage du Gamma

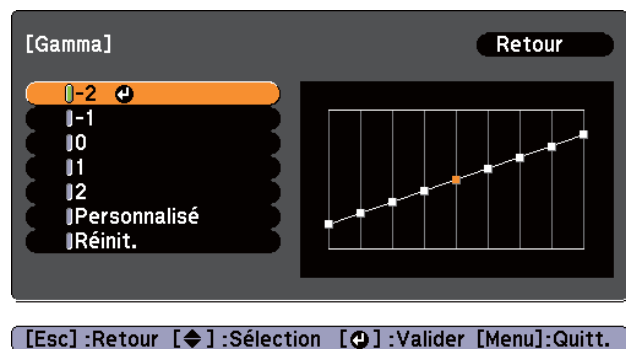
Ajuste les différences de couleur de l'image projetée qui dépendent du périphérique connecté.

Effectuez les réglages dans le menu de configuration.

☛ Image - Avancé - Gamma [p.90](#)

Sélection et réglage de la valeur de correction

☛ Image - Avancé - Gamma [p.90](#)



Lorsqu'une valeur plus petite est sélectionnée, les zones foncées des images deviennent plus lumineuses, mais la saturation de couleur des zones plus claires peut être réduite. Lorsqu'une valeur plus grande est sélectionnée,

vous pouvez réduire la luminosité globale de l'image pour rendre l'image plus nette.

Si vous sélectionnez **DICOM SIM** pour **Mode couleurs** dans le menu **Image**, sélectionnez la valeur de réglage en fonction de la taille de projection.

- Si la taille de projection est de 120 pouces maximum, sélectionnez une valeur importante.
- Si la taille de projection est de 120 pouces minimum, sélectionnez une valeur faible.

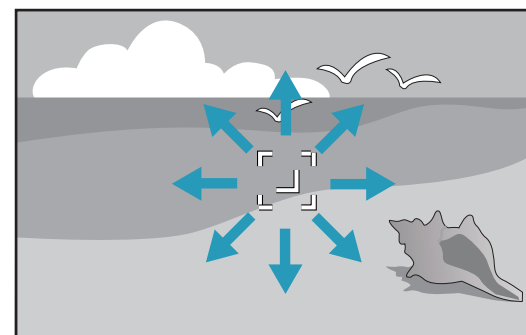


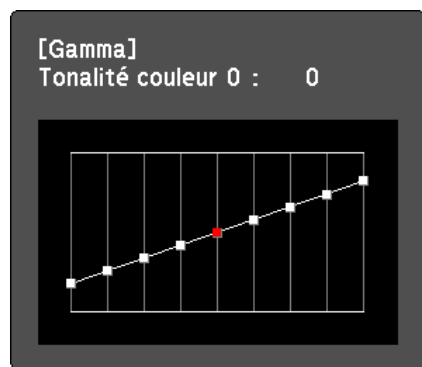
Des images médicales peuvent ne pas être reproduites correctement selon vos paramètres et les caractéristiques de votre écran.

Ajustement pendant l'affichage de l'image

☛ Image - Avancé - Gamma - Personnalisé - Ajustez à partir de l'image. [p.90](#)

Placez le curseur sur l'image projetée jusqu'à l'emplacement dont vous souhaitez modifier la luminosité, puis appuyez sur le bouton [↵]. Ajustez la valeur à l'aide des boutons [▲][▼].

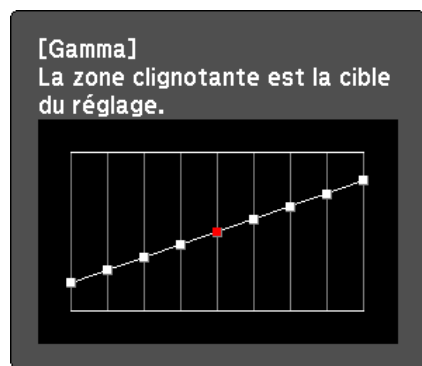




Ajustement à l'aide du graphe de réglage gamma

☛ Image - Avancé - Gamma - Personnalisé - Ajustez à partir du graphe.
p.90

Ajustez l'image tout en examinant le graphe d'ajustement du gamma.

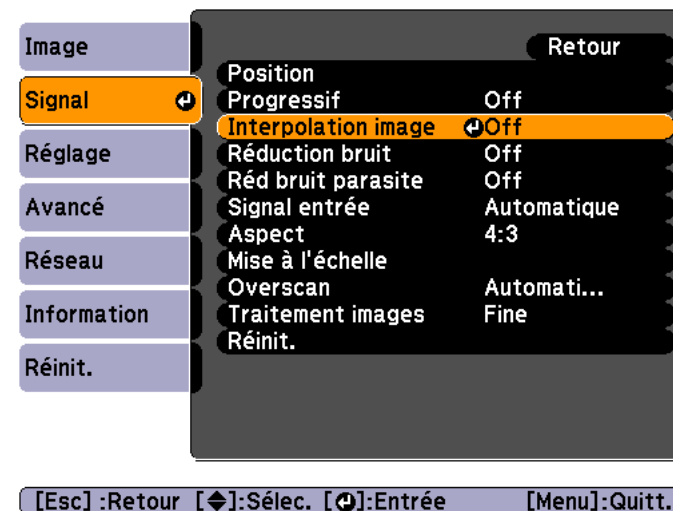


Interpolation image (EB-G6900WU uniquement)

L'image actuelle et l'image précédente sont utilisées pour créer des images intermédiaires qui sont interpolées afin de réduire les à-coups. Vous pouvez ainsi corriger les images saccadées, comme les sauts d'images lors de la lecture d'images rapides.

Effectuez les réglages dans le menu de configuration.

☛ Signal - Interpolation image p.91



Vous pouvez sélectionner le niveau d'interpolation : **Bas**, **Normal** ou **Haut**. Sélectionnez **Off** si du bruit se produit une fois le réglage effectué.



Fonctions Utiles

Ce chapitre fournit des conseils utiles pour la réalisation de présentations et présente les fonctions de sécurité.

La procédure est la même pour ③. Vous devez cependant utiliser la fonction Mise à l'échelle pour régler la position de l'image projetée.

☞ p.66

Procédez comme suit.

1. Définition d'un identifiant pour le projecteur et la télécommande ☞ p.29
2. Réglage de la position de l'image projetée ☞ p.59
3. Vérification du Mode couleurs
4. Réglage des bords des images (superposition des bords) ☞ p.61
5. Ajustement de la correspondance des couleurs

Ajustement de la position de l'image projetée

Ajustez la position de l'image projetée, à commencer par les ajustements qui nécessitent des corrections plus importantes.

1. Position du projecteur (angle) ☞ p.21
2. Décalage objectif/zoom ☞ p.25
3. Corr. géométrique
 - Quick Corner ☞ p.45
 - Correction du point ☞ p.60



- Les images n'étant pas stables immédiatement après la mise sous tension du projecteur, nous vous recommandons de régler la mise au point, le zoom et le décalage d'objectif au moins 30 minutes après le début de la projection.
- La Mire permet d'ajuster l'image projetée sans que l'équipement vidéo soit connecté. ☞ p.24
- Si vous projetez une image à partir de plusieurs projecteurs, la correction est plus facile à apporter si vous utilisez l'image au format point par point, celui-ci vous permettant d'afficher l'image sans l'agrandir ni la réduire.



Nous utiliserons ④ comme exemple ici.

Correction du point

Permet de corriger une lég
d'ajuster la position de l'i
Divise l'image projetée ,
point d'intersection d'

partiellement ou
osition.
1 en déplaçant le
.s.

