RICOH

RICOH PJ WX4141N/WX4141NI

Manuel utilisateur

Préparations à l'utilisation du projecteur 1

Projection d'une image 2

Projection d'images depuis un périphérique de mémoire USB ou un appareil photo numérique. 3

Fonctions utiles 4

Utilisation du projecteur via un réseau 5

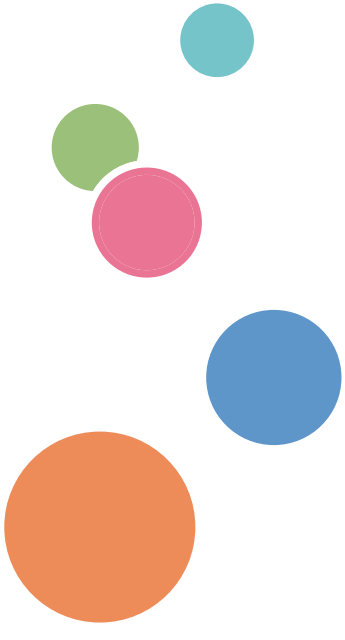
Utilisation de la fonction interactive (RICOH PJ WX4141NI uniquement) 6

Modification des paramètres du projecteur 7

Dépannage 8

Maintenance 9

Annexe 10



Pour une utilisation correcte et en toute sécurité, veillez à bien lire les Consignes de sécurité dans le manuel « À lire avant de commencer » avant d'utiliser l'appareil.

TABLE DES MATIÈRES

Introduction 7
Copyrights to Images 7
Important 7
Remarques à l'attention des utilisateurs visionnant des images en 3D 7
Manuels fournis avec le projecteur 9
Manuels pour le projecteur 9
Comment lire ce manuel 11
Symboles 11
Remarques 11
Informations relatives à un modèle d'imprimante 12

1. Préparations à l'utilisation du projecteur

Précautions d'emploi pour l'utilisation du projecteur 13
Fonctions principales 15
Vérification des accessoires 17
Pièces du projecteur et leurs fonctions 18
Panneau de commande (vue du dessus) 18
Vue frontale et de gauche 19
Vue de l'arrière et de droite 20
Vue de dessous 21
Parties de la télécommande et leurs fonctions 22
Comment utiliser la télécommande 24
Plage effective de la télécommande 24
Chargement des piles dans la télécommande 25
Saisie de texte 26
Faire fonctionner plusieurs projecteurs avec la télécommande 26
Position du projecteur 29
Mode de projection 29
Relation entre la distance de projection et la taille de l'écran 30
Connexion de l'équipement au projecteur 31
Connexion à un ordinateur 31
Connexion de matériel AV 33
Connexion d'un haut-parleur externe 34

2. Projection d'une image

Opérations de base pour l'utilisation du projecteur....35
Mise sous tension du projecteur....35
Projection d'une image....36
Mise hors tension du projecteur....38
Ajustement de l'image projetée....39
Ajuster l'angle de projection....39
Ajustement de la mise au point....40
Ajustement de la distorsion trapézoïdale....40
Réduction de la taille de l'image projetée....41
Opérations pendant la projection des images....43
Ajustement du volume de l'enceinte....43
Changer la qualité sonore....43
Agrandissement de l'image....44
Occultation temporaire de l'image et mise en sourdine du son....45
Mise en pause de l'image....45
Changement des paramètres de la lampe....45
Utilisation du minuteur de présentation....46

3. Projection d'images depuis un périphérique de mémoire USB ou un appareil photo numérique.

Caractéristiques pour projeter des images en provenance d'un périphérique USB....47
Comment projeter des images depuis un support mémoire USB....49
Connexion de la clé USB....49
Projection d'images depuis un support mémoire USB....49
Contrôle de l'image projetée....50
Déconnexion de la clé USB....51
Conversion de fichiers de présentation en fichiers JPEG à l'aide de JPEG Conversion Tool....52
Comment utiliser JPEG Conversion Tool....52
Conversion de fichiers de présentation en fichiers JPEG....53

4. Fonctions utiles

Projection des images dans un diaporama....55
Projection d'un diaporama à temps spécifié....55
Personnalisation d'un diaporama....59

Spécification de la qualité sonore..... 63
Paramétrage de la qualité du son pour une présentation..... 63
Paramétrage de la qualité sonore pour écouter la musique..... 63

5. Utilisation du projecteur via un réseau

Avant de vous connecter à un réseau..... 65
Connexion d'un câble Ethernet..... 65
Précautions à prendre pour l'utilisation d'un réseau LAN sans fil..... 66
Connexion du projecteur à un réseau..... 67
Ouverture de Assistant de configuration réseau..... 68
Définition des paramètres du réseau LAN filaire..... 68
Définition des paramètres LAN sans-fil pour un mode infrastructure..... 69
Définition des paramètres LAN sans-fil pour un mode Ad Hoc..... 72
Projection d'un écran d'ordinateur via un réseau..... 73
Comment utiliser QuickProjection..... 73
Projection d'un écran d'ordinateur à l'aide de QuickProjection..... 74
Utilisation de la fonction serveur..... 76
Utilisation de la fonction du serveur de projection..... 77
Utilisation de la fonction du serveur DLNA..... 79
Projection de fichiers stockés sur le serveur..... 79
Projection des images à l'aide des périphériques compatibles DLNA..... 82
DLNA..... 82
Protection des images à partir des périphériques compatibles DLNA..... 82

6. Utilisation de la fonction interactive (RICOH PJ WX4141NI uniquement)

Préparations à l'utilisation de la fonction interactive..... 85
Activation du Mode interactif..... 86
Enregistrement de l'adaptateur USB de l'ordinateur..... 88
Activation du projecteur pour reconnaître le stylo électronique..... 90
Installation de RICOH PJ Interactive Software..... 92
Utilisation du stylo électronique..... 94
Parties du stylo électronique et leurs fonctions..... 94
Comment utiliser le stylo électronique..... 95
Installation d'une pile rechargeable dans le stylo électronique..... 98
Rechargement du stylo électronique..... 100

Quand vous ne pouvez pas utiliser la fonction interactive....101
Quand l'écran projeté ne peut être utilisé comme souhaité....103

7. Modification des paramètres du projecteur

Visualisation de l'écran de menu....105
Changement des paramètres....107
Restauration de tous les paramètres sur leurs valeurs par défaut....109
Menu Ajustement d'image....110
Menu Paramètres d'affichage/de son....114
Menu Paramètres d'économie d'énergie....118
Menu Paramètres par défaut1....120
Menu Paramètres par défaut2....122
Menu Paramètres USB....125
Paramètres....125
État affichage....126
Menu Paramètres réseau....127
LAN filaire....127
LAN sans fil....128
LAN Commun....131
ID de projecteur....134
Assistant d'installation....134
État affichage....134
Menu Paramètres d'application réseau....136
Outils d'administration....136
Sécurité....138
Serveur....139
Mise à jour du firmware....141
État affichage....142
État affichage....143

8. Dépannage

Liste d'affichage des indicateurs....145
Problèmes fréquents....148
Accéder à la base de connaissance en ligne....153

9. Maintenance

Précautions d'utilisation 155
Nettoyage du projecteur 158
Nettoyage du filtre à air 158
Nettoyage de la fenêtre de projection 160
Nettoyage du projecteur 160
Remplacement de la lampe 161
Gestion du projecteur à l'aide de Projector Management Utility 165
Installation de Projector Management Utility 165
Paramètres requis pour utiliser Projector Management Utility 166
Démarrage de Projector Management Utility 166
Gestion du projecteur avec Web Image Monitor 168
AffichageWeb Image Monitor 168
Au sujet de Mode navigateur et Mode édition 170
Connexion au Mode édition 170
Contrôle et surveillance du projecteur à l'aide de Crestron RoomView 171
Affichage Crestron WebUI 171
Utilisation de Crestron WebUI 172
Consommables 175

10. Annexe

Caractéristiques du projecteur 177
Liste des signaux compatibles 179
Entrée vidéo 179
Entrée Y/Pb/Pr 179
Entrée ordinateur 180
Entrée HDMI 181
Format 3D 182
Caractéristiques des ports 184
Port Computer In 184
Port de contrôle 185
Informations générales 187
Droits d'auteur 187
Mise à jour du firmware 187

Où se renseigner 187
Marques commerciales 188
INDEX 191

Introduction

Copyrights to Images

Lors de la projection d'images à l'aide du projecteur, faites attention à ne pas enfreindre la réglementation en matière de droits d'auteur des documents protégés.

Vous trouverez ci-dessous des exemples susceptibles de porter atteinte au copyright des documents protégés.

- Diffusion d'images ou de films dans un but commercial
- Modification d'images ou de films en utilisant des fonctions telles que l'arrêt sur image, l'agrandissement ou le zoom afin de diffuser des images dans un but commercial ou pour une visualisation publique.
- Modifier le rapport largeur-hauteur des images ou des films au moyen d'une fonction qui change la taille de l'écran pour diffuser des images dans un but commercial ou pour une projection publique.

Important

En aucun cas la société ne peut être tenue responsable de dommages directs, indirects, particuliers, secondaires ou immatériels résultant du maniement ou du fonctionnement de l'appareil.

Le fournisseur ne pourra être tenu responsable de tout dommage ou frais pouvant résulter de l'utilisation de pièces autres que les pièces d'origine du fournisseur avec vos produits bureautiques.

Remarques à l'attention des utilisateurs visionnant des images en 3D

Prêtez attention aux points suivants lorsque vous visionnez des images avec des lunettes 3D sur ce projecteur :

- Vous aurez besoin de lunettes 3D pour pouvoir visionner des images en 3D. Le projecteur utilise la technologie DLP Link pour se synchroniser avec les lunettes 3D. Vous devrez utiliser les lunettes 3D disponibles en option, prenant en charge la technologie DLP Link (PJ 3D Glasses Type 2).
- La perception des images en 3D est variable selon les individus.
- N'utilisez pas de lunettes 3D pour visionner d'autres images que des images en 3D.
- Avant de visionner des images en 3D, assurez-vous de bien consulter les manuels fournis avec vos lunettes 3D et votre contenu compatible 3D.
- Évitez de visionner des images en 3D pendant des périodes prolongées. Faites des pauses d'au moins 15 minutes toutes les heures de visionnage.

- Si vous vous sentez mal pendant le visionnage d'images en 3D, interrompez le visionnage. Si votre état ne s'améliore pas, consultez un médecin.
- Lorsque vous visionnez des images en 3D dans une salle dans laquelle le système d'éclairage se compose de LED ou d'ampoules fluorescentes, vous pouvez avoir l'impression que la lumière vacille. Si tel est le cas, diminuez l'intensité lumineuse jusqu'à ce l'impression de vacillement cesse ou éteignez la lumière.
- Si vous ou l'un de vos proches a des antécédents de crises d'épilepsie, demandez un avis médical avant de visionner des images en 3D.
- Pour visionner des images en 3D, asseyez-vous en face de l'écran de manière à ce que vos yeux soient de niveau, parallèles à l'écran.
- Le fait de visionner des images en 3D depuis une position trop proche de l'écran peut entraîner des douleurs oculaires. La distance entre l'écran et vous doit être au minimum égale à 3 fois la hauteur de l'écran.
- L'utilisation de lunettes 3D par des enfants requiert la supervision d'un adulte.
- Le visionnage d'images en 3D par des enfants de moins de 6 ans n'est pas recommandé. Cela est susceptible d'avoir un impact négatif sur le développement de leur vision. Demandez un avis médical avant d'utiliser des lunettes 3D.

Manuels fournis avec le projecteur

Manuels pour le projecteur

Lisez attentivement ce manuel avant d'utiliser ce projecteur.

Reportez-vous aux manuels qui décrivent ce que vous souhaitez effectuer avec le projecteur.

Important

- **Les manuels sont fournis sous divers formats.**
- **Adobe® Acrobat® Reader®/Adobe Reader doivent être installés pour pouvoir visualiser les manuels sous la forme de fichiers PDF.**

À lire avant de commencer

Fournit des informations pour une utilisation en toute sécurité du projecteur.

Assurez-vous de lire le chapitre Consignes de sécurité de ce manuel afin d'écarter tout risque de blessure et d'endommagement du projecteur.

Ultra Short Throw Projector Setting Guide

Fournit des informations élémentaires sur l'installation du projecteur.

Guide de démarrage

Fournit des informations élémentaires sur l'installation du projecteur et sur la manière de projeter des images. Le contenu de ce manuel est un résumé du Manuel utilisateur.

Guide de démarrage (Fonction interactive) (RICOH PJ WX4141NI uniquement)

Fournit une vue d'ensemble de la fonction interactive et de la procédure d'installation pour l'utiliser. Le contenu de ce manuel est un résumé du Manuel utilisateur.

Operating Instructions

Fournit des informations sur la manière d'installer le projecteur, de projeter des images avec le projecteur et de configurer le projecteur. Il fournit également des informations sur la localisation des pannes et la maintenance.

Manuel utilisateur (Fonction interactive) (RICOH PJ WX4141NI uniquement)

Fournit des informations sur la manière d'utiliser RICOH PJ Interactive Software.

Remarque

- Le CD-ROM inclut uniquement le manuel en anglais. Pour les autres langues, veuillez en télécharger la dernière version sur le site Web.
- Les produits logiciels suivants sont désignés par des appellations génériques :

Nom de produit	Désignation générique
RICOH JPEG Conversion Tool Type A	JPEG Conversion Tool

Comment lire ce manuel

Symboles

Ce manuel utilise les symboles suivants :

Important

Indique des points importants pour l'utilisation du projecteur.

Remarque

Indique des informations ou des instructions complémentaires relatives aux fonctions du projecteur, ainsi que des techniques de résolution d'erreur.

[ ]

Indique le nom des touches du panneau de commandes et de la télécommande. Il indique également les éléments affichés sur les écrans de menu.

Région A (principalement l'Europe et l'Asie)

Région B (principalement l'Amérique du Nord)

Les fonctions qui diffèrent entre les modèles de la région A et de la région B sont indiquées par deux symboles. Lisez les informations indiquées par le symbole correspondant à la région du modèle utilisé. Pour plus d'informations sur le symbole correspondant au modèle utilisé, reportez-vous à P. 12 "Informations relatives à un modèle d'imprimante".

Remarques

Le contenu de ce manuel peut être sujet à des modifications sans avertissement préalable.

Deux types d'unités de mesure sont employés dans ce manuel.

Certaines illustrations de ce manuel peuvent être légèrement différentes de l'appareil.

Il est possible que certaines options ne soient pas disponibles dans certains pays. Pour plus de détails, veuillez contacter votre revendeur.

Selon le pays où vous résidez, certaines unités peuvent être en option. Pour plus de détails, veuillez contacter votre revendeur.

Informations relatives à un modèle d'imprimante

Cette section explique comment identifier la région du projecteur.

Le projecteur comporte sur sa partie arrière une étiquette située à l'emplacement indiqué ci-après. Les informations figurant sur cette étiquette indiquent l'appartenance géographique du projecteur. Lisez-la.

CZE143

Les informations suivantes sont spécifiques à la zone géographique. Lisez les informations figurant sous le symbole qui correspond à la zone géographique du projecteur.

Région A (principalement l'Europe et l'Asie)

Si l'étiquette contient les informations suivantes, votre projecteur est un modèle de la région A :

- CODE XXXX -27

Région B (principalement l'Amérique du Nord)

Si l'étiquette contient les informations suivantes, votre projecteur est un modèle de la région B :

- CODE XXXX -17

Remarque

- Les dimensions sont fournies dans ce manuel en deux unités de mesure : en mètre et en inch. Si le projecteur est un modèle de la région A, reportez-vous au système métrique. Si le projecteur est un modèle de la région B, reportez-vous au système impérial.

1. Préparations à l'utilisation du projecteur

Ce chapitre explique les noms et les fonctions des différentes parties du projecteur et de la télécommande et les modalités d'utilisation. Il explique également comment positionner le projecteur et comment le connecter à d'autres appareils.

Précautions d'emploi pour l'utilisation du projecteur

⚠AVERTISSEMENT

- N'utilisez aucune source d'alimentation autre que celles conformes aux spécifications indiquées dans ce manuel. Cela risquerait de provoquer un incendie ou une électrocution.

⚠AVERTISSEMENT

- Le cordon d'alimentation fourni n'est à utiliser qu'avec cet appareil. Ne l'utilisez pas avec d'autres dispositifs. Cela risquerait de provoquer un incendie ou une électrocution.

⚠AVERTISSEMENT

- Il est dangereux de manipuler la prise du cordon d'alimentation avec les mains humides. Cela risquerait de provoquer une électrocution.

⚠AVERTISSEMENT

- Ne regardez pas dans la fenêtre de projection ni la ventilation lorsque l'appareil est allumé. La lumière vive risquerait de vous abîmer les yeux. Faites particulièrement attention en présence d'enfants.

⚠ATTENTION

- Ne placez pas de matériaux résistant mal à la chaleur près des orifices d'aération. De l'air chaud risque de provenir des orifices d'aération, ce qui pourrait endommager l'appareil ou provoquer un accident.

⚠ATTENTION

- Ne placez pas le cordon d'alimentation et le câble de connexion de sorte à provoquer la chute de personnes. L'appareil risque de tomber et de provoquer des blessures.

⚠ATTENTION

- Enfoncez la prise à fond dans la prise murale. N'utilisez pas de prise avec une connexion lâche. Cela pourrait engendrer une accumulation de chaleur. Branchez la prise dans la bonne direction dans la base. Si la prise n'est pas branchée correctement, cela peut engendrer de la fumée, provoquer un incendie ou une électrocution.

⚠ATTENTION

- Lors du débranchement du cordon d'alimentation de la prise murale, tirez toujours sur la fiche et non sur le cordon. Tirer sur le cordon d'alimentation risque de l'endommager. L'utilisation de cordons d'alimentation endommagés risque de provoquer un incendie ou une électrocution.

⚠ATTENTION

- Ne bloquez pas la lumière de projection lorsqu'elle est allumée. Le cas échéant, la partie bloquant la lumière de projection risque de chauffer, de se déformer, de se détériorer ou de provoquer des brûlures ou un incendie. La réflexion de la lumière risque de faire chauffer la fenêtre de projection et de provoquer une panne de l'appareil. Pour suspendre temporairement la projection, sélectionnez la fonction sourdine AV. Pour une suspension plus longue, éteignez l'appareil.

⚠ATTENTION

- N'augmentez pas le volume sans entendre le résultat de cette augmentation. De même, baissez le volume avant de mettre l'appareil hors tension, car un bruit sourd pourrait être émis à la mise sous tension, de nature à endommager l'audition des personnes à proximité.

- Source d'alimentation
  - Région A (principalement l'Europe et l'Asie)

    220–240 V, 1 A ou plus, 50/60Hz
  - Région B (principalement l'Amérique du Nord)

    120 V, 3,4 A ou plus, 60Hz

  Veillez à relier le cordon d'alimentation à une source d'alimentation électrique comme indiqué plus haut.

Fonctions principales

Le projecteur comporte les fonctions suivantes que vous pouvez utiliser.

Fonction éco image

Le projecteur ajuste automatiquement la puissance de la lampe en détectant la luminosité des signaux de l'image. Cette fonction est utile pour faire des économies d'energie.

Démarrage sur détection d'entrée

Le projecteur débute la projection automatiquement si des signaux d'image entrants sont détectés même lorsqu'il est en veille.

Fonction déformation trapézoïdale automatique

Le projecteur ajuste automatiquement la forme de l'image projetée en fonction de l'angle selon lequel le projecteur est positionné.

AV Mute/Freeze

Le fait d'appuyer sur la touche [AV MUTE] met le son en sourdine et l'écran devient blanc. Le fait d'appuyer sur la touche [Freeze] permet d'effectuer une pause temporaire sur l'image.

Agrandissement/zoom

Le fait d'appuyer sur la touche [Magnify] agrandit l'image projetée. Le fait d'appuyer sur la touche [Zoom] réduit l'image projetée.

Fonction minuterie présentation

Le fait d'appuyer sur la touche [Timer] affiche une minuterie sur l'écran de projection. Vous pouvez vérifier le temps passé sur l'écran de projection.

Mode Couleur du mur

Vous pouvez ajuster la teinte de l'image en fonction de la couleur du mur sur lequel elle est projetée.

Configuration de mot de passe/verrouillage

Vous pouvez préciser un mot de passe pour le projecteur afin de limiter l'utilisation par des tiers. Les touches sur le panneau de commandes peuvent être désactivées avec le paramètre de verrouillage pour éviter une utilisation inappropriée.

Authentification administrateur

Activez l'authentification administrateur de sorte que seul l'administrateur puisse changer les paramètres de sécurité. Cela améliore la sécurité du projecteur car les utilisateurs généraux ne peuvent pas modifier les paramètres.

Fonction logo utilisateur

Le projecteur peut projeter un logo ou une image enregistré en l'absence de signal ou au démarrage.

Présentations sans ordinateur

Le projecteur peut projeter les fichiers JPEG et MPEG sauvegardés sur une clé USB ou un appareil photo numérique.

Il est possible de convertir des documents PowerPoint au format JPEG en utilisant JPEG Conversion Tool, puis de les projeter en utilisant le projecteur.

QuickProjection

QuickProjection est une application fournie avec le projecteur et utilisée pour connecter le projecteur et un ordinateur aux images projetées.

Vérification des accessoires

Le projecteur est fourni avec les accessoires suivants. Assurez-vous que tout est inclus dans l'emballage.

En cas de pièce manquante ou endommagée, contactez le commercial ou le représentant du SAV.

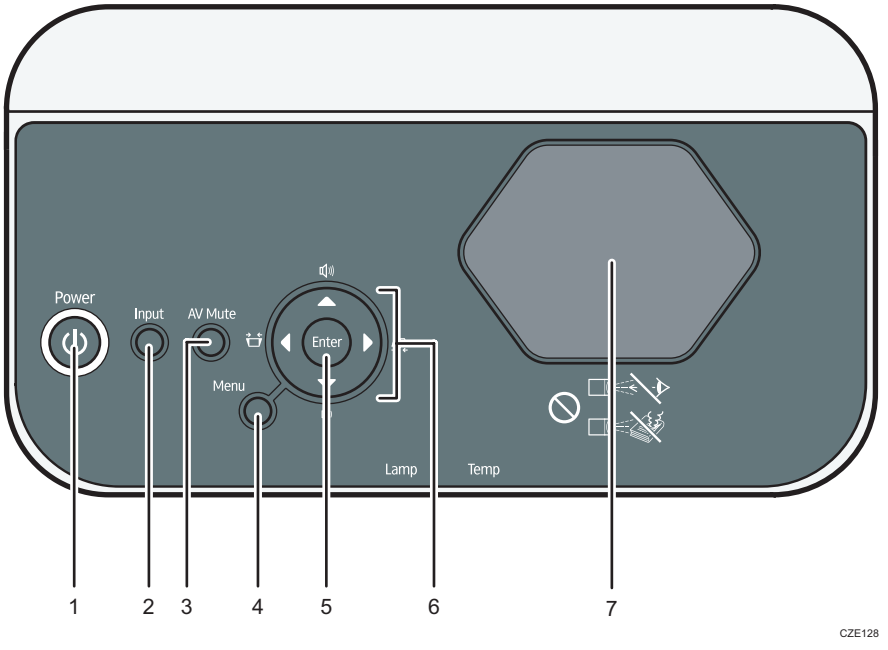
- À lire avant de commencer
- Ultra Short Throw Projector Setting Guide
- Guide de démarrage
- Guide de démarrage (Fonction interactive) (RICOH PJ WX4141NI uniquement)
- Télécommande
- 2 Piles AAA LR03
- CD-ROM
- Câble RGB
- Cordon d'alimentation
- Carte de garantie
- Sac de transport
- Adaptateur USB de l'ordinateur (RICOH PJ WX4141NI uniquement)
- Stylo électronique (RICOH PJ WX4141NI uniquement)
- Câble de chargement du stylo électronique (RICOH PJ WX4141NI uniquement)
- 2 Piles rechargeables AAA Ni-MH (RICOH PJ WX4141NI uniquement)

Remarque

- Les accessoires peuvent varier en fonction du lieu où ce projecteur a été acheté.
- Utiliser uniquement le câble RGB, le cordon d'alimentation, le câble de chargement du stylo électronique et les piles rechargeables AAA Ni-MH fournis avec le projecteur.
- Les diverses applications sont fournies sur le CD-ROM. Pour des instructions sur l'utilisation des applications, voir P. 52 "Comment utiliser JPEG Conversion Tool", P. 73 "Comment utiliser QuickProjection", P. 92 "Installation de RICOH PJ Interactive Software", et P. 165 "Gestion du projecteur à l'aide de Projector Management Utility".

Pièces du projecteur et leurs fonctions

Panneau de commande (vue du dessus)



1. **Touche [Power]**

   Active et désactive le projecteur. Vous pouvez vérifier l'état du projecteur grâce à l'indicateur.

   - ON : L'appareil est sous tension.
   - OFF : l'alimentation est coupée.
   - Clignotement à intervalles longs : veille.
   - Clignote à intervalles courts : En cours de démarrage ou de refroidissement

2. **Touche [Input]**

   Commute l'entrée de signal. Pour plus de détails sur la façon d'activer le signal d'entrée, voir P. 36 "Projection d'une image".

3. **Touche [AV Mute]**

   Permet d'occulter temporairement l'écran et de mettre le son en sourdine.

4. **Touche [Menu]**

   Affiche l'écran de menu. Appuyez de nouveau pour fermer l'écran de menu.

5. **Touche [Enter]**

   Passe dans le mode ou sur l'élément sélectionné.

6. **Touches flèches**

   Les touches [◀] et [▶] sont utilisées pour ajuster la distortion trapézoïdale. Les touches [▲] et [▼] sont utilisées pour ajuster le volume. Ces touches sont également utilisées pour faire fonctionner l'écran du menu et la barre de valeurs.

7. **Fenêtre de projection**

   Permet d'agrandir et de projeter l'image.

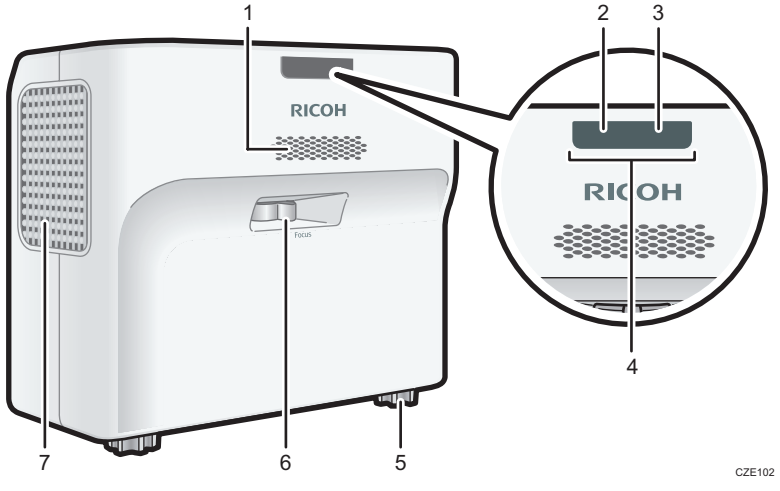
Remarque

- La partie supérieure du projecteur est recouverte d'un film de protection à l'expédition. Retirer le film avant d'utiliser le projecteur.

Vue frontale et de gauche

⚠ATTENTION

- N'obstruez pas les orifices de ventilation de l'appareil. Cela risquerait de provoquer un incendie dû à la surchauffe des composants internes.



1. **Enceinte**

   Diffuse le signal de l'entrée audio provenant d'un dispositif externe.

2. **Indicateur de lampe**

   Montre le statut de la lampe. Pour de plus amples informations, voir P. 145 "Liste d'affichage des indicateurs".

3. **Indicateur de température**

   Montre le statut de la température dans le projecteur. Pour de plus amples informations, voir P. 145 "Liste d'affichage des indicateurs".

4. **Récepteur de la télécommande**

   Reçoit le signal de la télécommande.

5. **Pieds réglables**

   Permet d'ajuster l'angle de projection.

6. **Levier de mise au point**

   Ajuste la mise au point de l'image

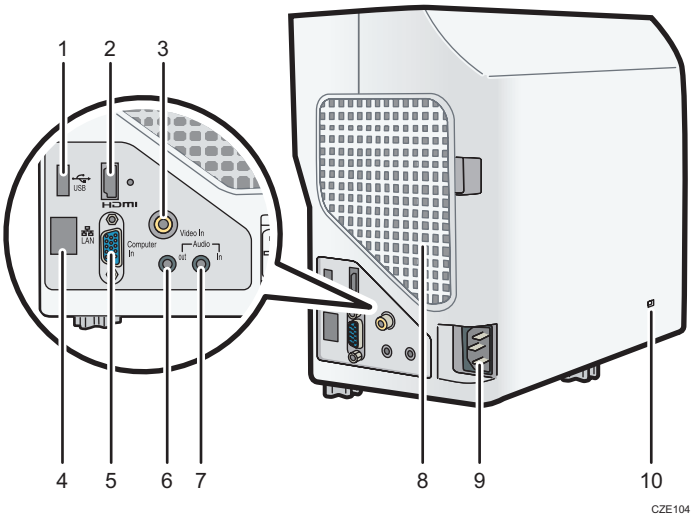
7. **Sorties de ventilation**

   Évacue l'air chaud de l'intérieur du projecteur.

Vue de l'arrière et de droite

⚠ATTENTION

- N'obstruez pas les orifices de ventilation de l'appareil. Cela risquerait de provoquer un incendie dû à la surchauffe des composants internes.



1. **Port USB**

   Pour la connexion d'une clé USB ou d'un câble de périphérique USB.

2. **Port HDMI**

   Pour l'entrée des signaux HDMI depuis un ordinateur ou un lecteur vidéo.

3. **Port d'entrée vidéo**

   Pour l'entrée des signaux d'image depuis un lecteur vidéo.

4. **Port LAN**

   Pour la connexion d'un câble Ethernet

5. **Port d'entrée de l'ordinateur (Y/Pb/Pr)**

   Pour l'entrée des signaux RGB depuis un ordinateur ou des signaux d'image (Y/Pb/Pr) d'un lecteur vidéo.

6. **Port de sortie Audio**

   Pour la sortie des signaux audio vers des haut-parleurs externes.

7. **Port d'entrée audio**

   Pour l'entrée des signaux audio depuis un ordinateur ou un lecteur vidéo.

8. **Entrées de ventilation**

   Servent à faire circuler l'air de l'extérieur pour refroidir le projecteur.

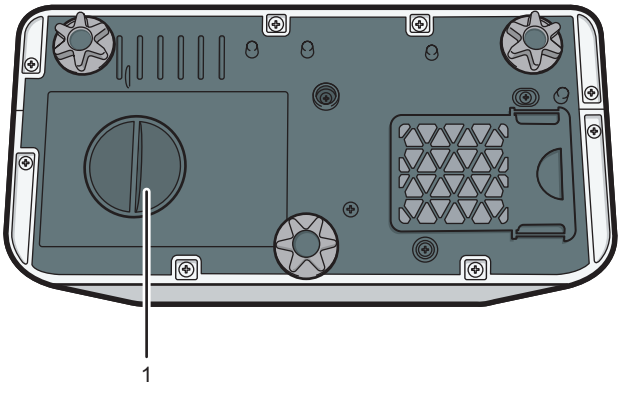
9. **Prise AC In**

   Pour connecter l'ensemble cordon d'alimentation fourni avec le projecteur.

10. **Emplacement de sécurité (Emplacement de type Kensington)**

    Pour la connexion d'un câble anti-vol.

Vue de dessous

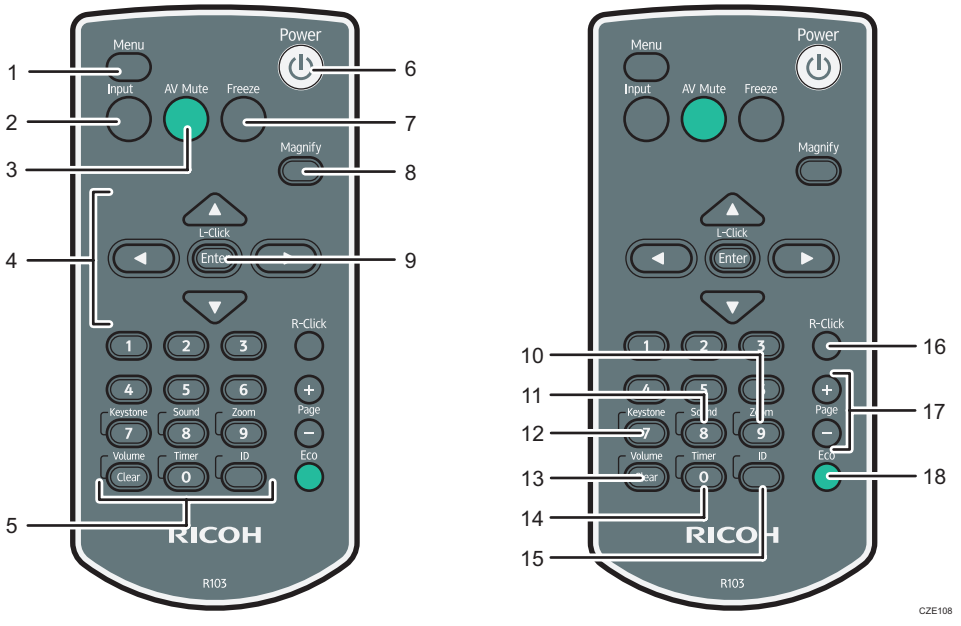


CZE105

1. **Capot de la lampe**

   À retirer lors du remplacement de la lampe.

Parties de la télécommande et leurs fonctions



1. **Touche [Menu]**

   Affiche l'écran de menu. Appuyez de nouveau pour fermer l'écran de menu.

2. **Touche [Input]**

   Commute l'entrée de signal. Pour plus de détails sur la façon d'activer le signal d'entrée, voir P. 36 "Projection d'une image".

3. **Touche [AV Mute]**

   Permet d'occulter temporairement l'écran et de mettre le son en sourdine. Pour de plus amples informations, voir P. 45 "Occultation temporaire de l'image et mise en sourdine du son".

4. **Touches flèches**

   Servent à contrôler l'écran de menu et la barre de valeur.

5. **Pavé numérique**

   Sert à saisir des nombres/chiffres/numéros.

6. **Touche [Power]**

   Active et désactive le projecteur.

7. **Touche [Freeze]**

   Effectue une pause temporaire sur l'image. Pour de plus amples informations, voir P. 45 "Mise en pause de l'image".

8. **Touche [Magnify]**

   Permet d'afficher la barre du taux d'agrandissement. Appuyez sur cette touche, puis définissez le taux d'agrandissement à l'aide des touches [◀] et [▶]. Pour plus de détails, P. 44 "Agrandissement de l'image".

9. **Touche [Enter]**

   Passe dans le mode ou sur l'élément sélectionné.

10. **Touche [Zoom]**

    Affiche la barre de zoom numérique. Appuyez sur cette touche, puis ajustez la taille de l'image projetée à l'aide des touches [◀] et [▶]. Pour de plus amples informations, voir P. 41 "Réduction de la taille de l'image projetée".

11. **Touche [Sound]**

    Affiche l'écran de sélection de la qualité sonore. Appuyez sur cette touche, puis sélectionnez la qualité sonore à l'aide des touches [◀] et [▶]. Pour de plus amples informations, voir P. 43 "Changer la qualité sonore".

12. **Touche [Keystone]**

    Affiche la barre d'ajustement du trapèze. Appuyez sur cette touche, puis ajustez la distorsion trapézoïdale à l'aide des touches [◀] et [▶]. Pour plus de détails, P. 40 "Ajustement de la distorsion trapézoïdale".

13. **Touche [Volume]**

    Affiche la barre de contrôle du volume. Appuyez sur cette touche, puis ajustez le volume des haut-parleurs à l'aide des touches [▲] et [▼]. Pour de plus amples informations, voir P. 43 "Ajustement du volume de l'enceinte".

14. **Touche [Timer]**

    Affiche le minuteur de la présentation. Pour de plus amples informations, voir P. 46 "Utilisation du minuteur de présentation".

15. **Touche [ID]**

    Permet d'enregistrer l'ID de la télécommande. Pour plus de détails, voir P. 26 "Faire fonctionner plusieurs projecteurs avec la télécommande".

16. **Touche [R-Click]**

    Cette touche n'a pas d'utilité.

17. **Touches [Page]**

    Change l'image lors de la projection d'images en provenance d'un périphérique USB ou d'un serveur. Appuyez sur [+] pour passer à la page suivante. Appuyez sur [−] pour revenir à la page précédente.

18. **Touche [Eco]**

    Commute le niveau de puissance de lampe. Pour de plus amples informations, voir P. 45 "Changement des paramètres de la lampe".

Comment utiliser la télécommande

Vous pouvez utiliser la télécommande pour activer ou désactiver le projecteur et pour changer le signal de l'image reçue et projetée. Vous pouvez également agrandir ou réduire l'image et mettre le son en sourdine.

Important

- **Veuillez noter les précautions suivantes lors de l'utilisation de la télécommande :**
  - **Ne pas faire tomber ni frapper la télécommande.**
  - **Ne pas mettre la télécommande dans un endroit très chaud ou très humide.**
  - **Ne pas mouiller la télécommande. Ne pas non plus la placer sur une surface humide.**

Plage effective de la télécommande

Pointez la télécommande sur le récepteur de télécommande du projecteur pour l'utiliser.

La portée effective de la télécommande est d'environ 4,5 mètres à partir du récepteur et à un angle d'environ 15 degrés par rapport au récepteur de télécommande du projecteur.

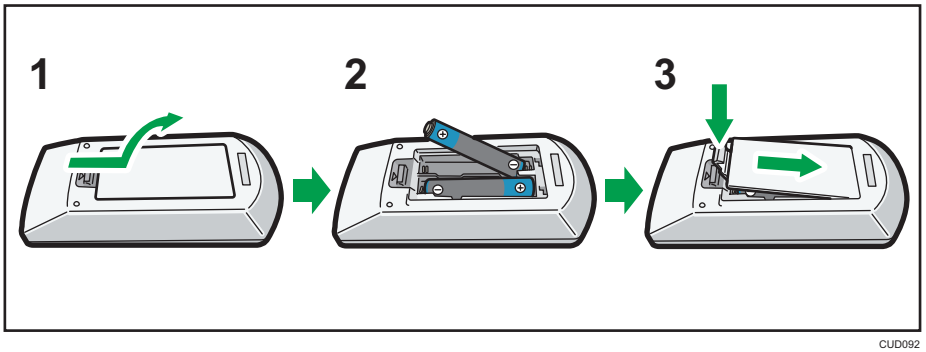
Remarque

- Il est possible que la télécommande ne fonctionne pas dans certains endroits et sous certaines conditions. Le cas échéant, pointer la télécommande vers le projecteur et réessayer.
- Il est possible que la télécommande ne fonctionne pas si le récepteur du projecteur est exposé à la lumière du soleil, à une lumière fluorescente ou à une lumière forte.

Chargement des piles dans la télécommande

⚠AVERTISSEMENT

- Pour votre sécurité, suivez les instructions concernant les piles ci-dessous. Si vous utilisez les piles de façon incorrecte, cela pourrait provoquer un incendie ou causer des blessures en raison de la fuite ou de l'explosion des piles.
  - N'utilisez pas de piles autres que celles spécifiées.
  - N'utilisez pas des piles de types différents, ou bien des anciennes avec des nouvelles.
  - Insérez correctement les piles en fonction de la polarité (+/−).
  - Ne chargez pas des piles non rechargeables.
  - Ne chauffez pas les piles ou la batterie et ne les jetez pas dans le feu ou dans l'eau.
  - Ne connectez pas les bornes positives et négatives sur une batterie avec un fil.
  - Retirez les piles ayant dépassé leur date limite ou qui sont déchargées.
  - Retirez les piles si elles ne vont pas être utilisées pendant de longues périodes.
  - Tenez les piles hors de la portée des enfants. Les enfants pourraient avaler des piles ou s'étouffer avec. Le cas échéant, contactez immédiatement un médecin.



CUD092

1. **Retirez le couvercle des piles de la télécommande.**
2. **Insérez les piles.**

   Notez le sens des bornes positive et négative lors de l'insertion des piles.
3. **Fermez le couvercle des piles.**

Remarque

- Remettez les piles si la télécommande ne fonctionne pas ou si la distance effective devient trop courte.

Saisie de texte

Utilisez le clavier affiché à l'écran pour saisir un texte sur l'écran de configuration.

1. **Sélectionnez un caractère à l'aide des touches [▲], [▼], [◀], et [▶].**

   Le caractère sélectionné est mis en orange.

2. **Appuyez sur la touche [Enter].**

   Le caractère sélectionné apparaît dans la zone de texte.

3. **Une fois que vous avez saisi tous les caractères, appuyez sur [OK].**

4. **Appuyez sur la touche [Enter].**

Remarque

- Vous pouvez également utiliser le pavé numérique de la télécommande pour saisir des chiffres/nombres/numéros.

Faire fonctionner plusieurs projecteurs avec la télécommande

Vous pouvez utiliser plusieurs projecteurs avec une seule télécommande. Il est possible de faire fonctionner un maximum de quatre projecteurs. Pour utiliser le projecteur avec la télécommande, vous devez assigner le même numéro d'identification au projecteur et à la télécommande. Les projecteurs qui peuvent être actionnés par la télécommande fournie avec ce projecteur sont RICOH PJ WX4141/WX4141N/WX4141NI.

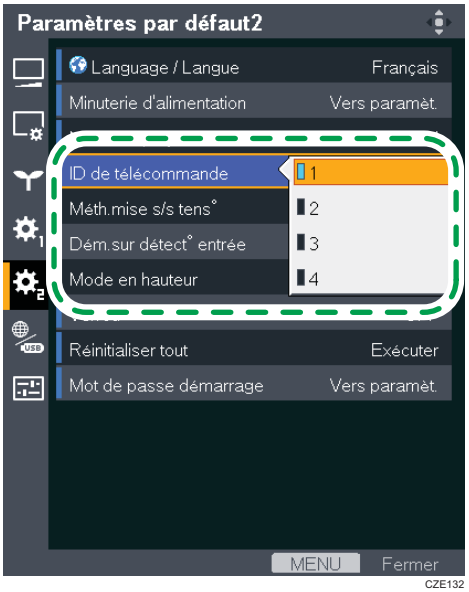
Exécutez la procédure suivante pour assigner le même numéro d'identification au projecteur et à la télécommande.

Assignation d'un numéro d'identification au projecteur

Pour utiliser plusieurs projecteurs avec une seule télécommande, assignez un numéro d'identification différent à chaque projecteur. Utilisez les touches sur le panneau de commande pour exécuter la procédure suivante.

1. **Appuyez sur la touche [MENU].**
2. **Sélectionnez [Paramètres par défaut2], puis appuyez sur la touche [▶].**
3. **Sélectionnez [ID de télécommande], puis appuyez sur la touche [Enter].**

4. **Sélectionnez le numéro d'identification pour assigner le projecteur, puis appuyez sur la touche [Enter].**



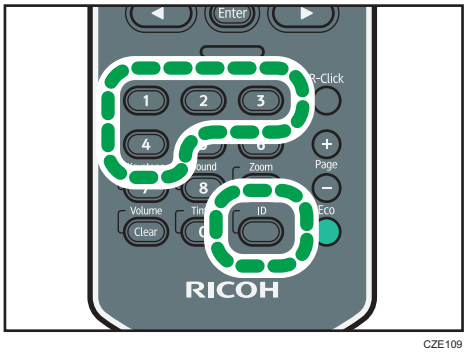
CZE132

5. **Sélectionnez [OK] sur l'écran de confirmation, puis appuyez sur la touche [Enter].**
6. **Appuyez sur la touche[Menu] pour fermer l'écran de menu.**

Modification du numéro d'identification de la télécommande

Vous pouvez changer le numéro d'identification de la télécommande pour coïncider avec le numéro d'identification d'un projecteur. Vous pouvez vérifier les numéros d'identification des projecteurs dans [ID de télécommande] dans [Paramètres par défaut2].

1. **Appuyez sur la touche [ID] et maintenez-la enfoncée, puis appuyez sur la touche numérotée qui correspond au numéro d'identification du projecteur que vous souhaitez utiliser, pendant au moins trois secondes.**



CZE109

Après avoir changé le numéro d'identification de la télécommande, vous pouvez utiliser le projecteur avec la télécommande.

Position du projecteur

Lors de la mise en place du projecteur, le mettre de sorte que l'arrière soit tourné vers l'écran. Veiller à ce que le projecteur et l'écran soient parallèles.

Ajuster la distance entre le projecteur et l'écran en fonction de la taille de l'image projetée. Pour de plus amples informations, voir P. 30 "Relation entre la distance de projection et la taille de l'écran".

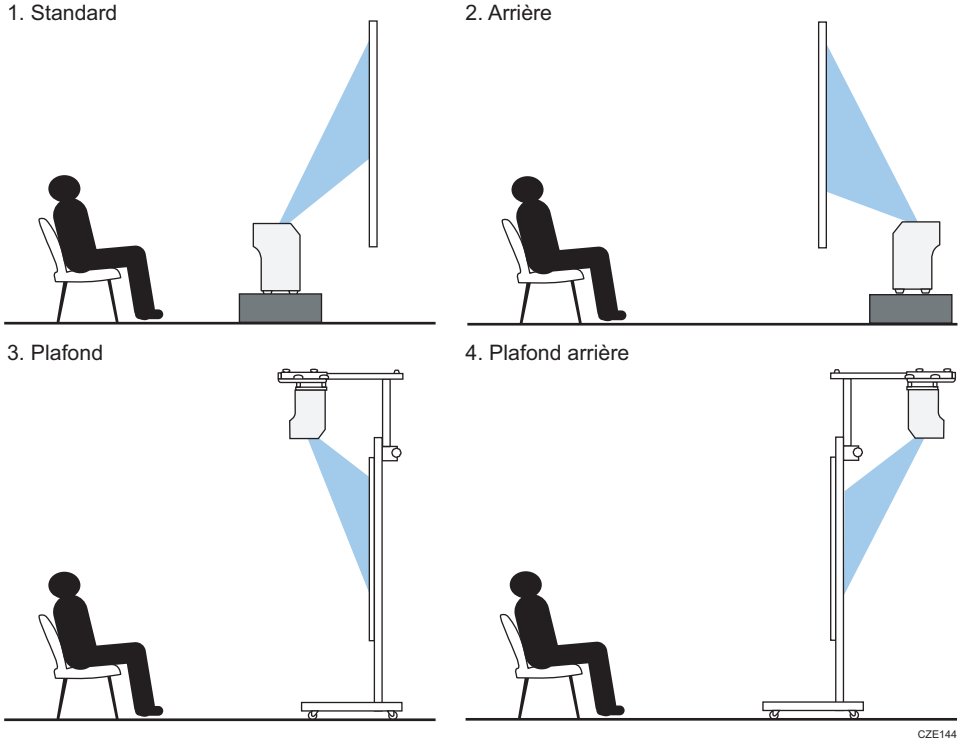
Mode de projection

⚠AVERTISSEMENT

- Si un appareil n'est pas correctement installé sur un mur ou au plafond, il risque de tomber et de provoquer des blessures. Veuillez contacter votre commercial ou le SAV si vous souhaitez installer un appareil sur un mur ou au plafond.

Vous pouvez positionner le projecteur d'une des quatre manières suivantes.

Sélectionner le paramètre en fonction de la position du projecteur dans [Mode de projection] sous [Paramètres par défaut2]. Pour de plus amples informations, voir P. 122 "Menu Paramètres par défaut2".



1. **Standard**

   Le projecteur est placé devant un écran sur lequel les images sont projetées.

2. **Arrière**

   Le projecteur est placé derrière un écran sur lequel les images sont projetées.

3. **Plafond**

   Le projecteur est monté au plafond devant un écran sur lequel les images sont projetées.

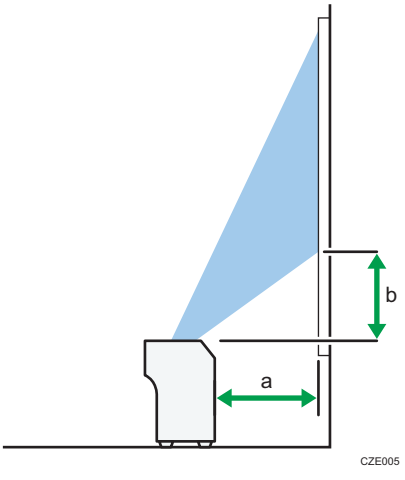
4. **Plafond arrière**

   Le projecteur est monté au plafond derrière un écran sur lequel les images sont projetées.

Relation entre la distance de projection et la taille de l'écran

La taille de l'image projetée varie en fonction de la distance du projecteur à l'écran.

Consultez le tableau suivant pour positionner le projecteur dans une position adaptée. Les tailles du format de projection sont présentées dans le tableau pour une image au format plein écran sans correction trapézoïdale.



Format de l'écran de projection	Distance de projection (a)	Hauteur de projection (b)
48 inches	12 cm (4,6 inches)	9 cm (3,6 inches)
60 inches	17 cm (6,5 inches)	12 cm (4,5 inches)
80 inches	25 cm (9,8 inches)	16 cm (6,1 inches)

Connexion de l'équipement au projecteur

⚠ATTENTION

- Ne placez pas le cordon d'alimentation et le câble de connexion de sorte à provoquer la chute de personnes. L'appareil risque de tomber et de provoquer des blessures.

Divers équipements peuvent être connectés au projecteur.

Désactivez l'alimentation de tout appareil avant de le connecter au projecteur. Veillez à lire le manuel du dispositif concerné avant de le connecter au projecteur.

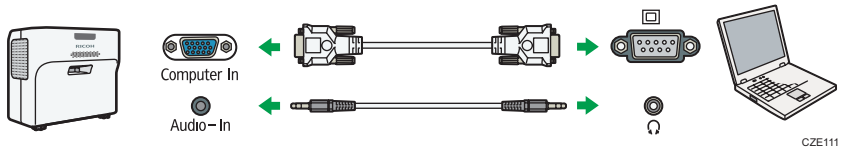
Connexion à un ordinateur

Remarque

- Certains ordinateurs ne peuvent pas être connectés au projecteur. Avant de connecter un ordinateur au projecteur, vérifiez les bornes de sortie et la compatibilité du signal.

Connexion au port de sortie RVB

Connectez un câble RVB au port Computer In du projecteur et à la sortie RVB de l'ordinateur. Pour diffuser un signal audio depuis le haut-parleur du projecteur, connectez un câble audio au port Audio In du projecteur et à la sortie audio d'un ordinateur.



Remarque

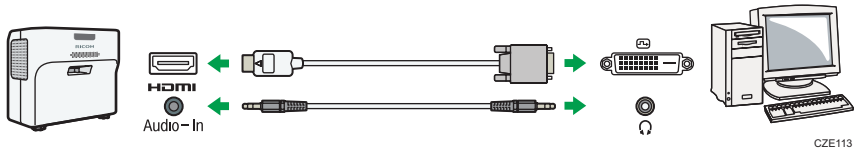
- Utilisez le câble RVB fourni avec le projecteur.

Connexion au port HDMI

Connectez un câble HDMI aux ports HDMI du projecteur et de l'ordinateur.

Connexion au port de sortie DVI

Pour envoyer un signal DVI vers le projecteur, connectez un câble DVI-vers-HDMI au port HDMI du projecteur et à la sortie DVI d'un ordinateur. Pour diffuser un signal audio depuis le haut-parleur du projecteur, connectez un câble audio au port Audio In du projecteur et à la sortie audio d'un ordinateur.



CZE113

Remarque

- Vous pouvez utiliser un adapateur DVI-vers-HDMI au lieu d'un câble DVI-vers-HDMI.

Connexion via un réseau à l'aide d'un LAN filaire

Connectez un câble Ethernet au port LAN du projecteur et vers un périphérique réseau tel qu'un hub. Pour plus d'informations sur la connexion d'un câble Ethernet, reportez-vous à P. 65 "Connexion d'un câble Ethernet". Pour utiliser le projecteur via un réseau, vous devez définir les paramètres tels que l'adresse IP. Pour de plus amples informations, voir P. 67 "Connexion du projecteur à un réseau".

CZE114

Remarque

- Utilisez un câble Ethernet blindé.

Connexion via un réseau à l'aide d'un LAN sans fil

Le projecteur est muni d'une fonction de connectivité sans fil. Avant d'utiliser un LAN sans fil, consultez P. 66 "Précautions à prendre pour l'utilisation d'un réseau LAN sans fil". Pour utiliser le projecteur via un réseau, vous devez définir les paramètres tels que l'adresse IP. Pour de plus amples informations, voir P. 67 "Connexion du projecteur à un réseau".

CZE115

Connexion de matériel AV

Utiliser un câble compatible avec le signal reçu lors de la connexion du matériel AV.

Connexion au port HDMI

Connectez un câble HDMI aux ports HDMI du projecteur et du matériel AV.

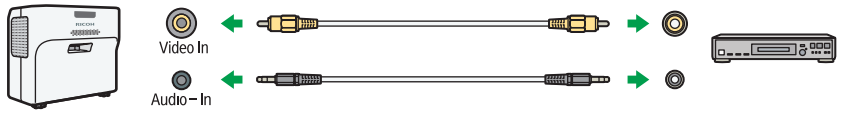
CZE116

Remarque

- Il est possible que certains dispositifs ne fonctionnent pas correctement lors d'une connexion avec HDMI.
- Utiliser uniquement un câble HDMI affichant le logo HDMI. Pour recevoir des signaux d'image 1080p, utilisez un câble HDMI haute vitesse. Un câble HDMI traditionnel risque de ne pas fonctionner correctement.

Connexion au port de sortie vidéo

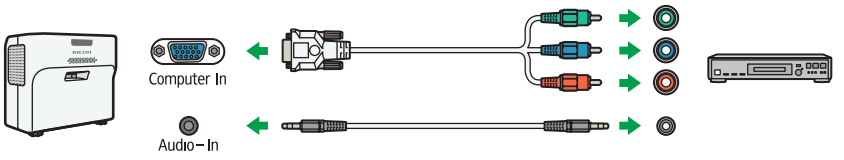
Connectez un câble vidéo sur le port Video IN du projecteur et la sortie vidéo du matériel AV. Pour diffuser un signal audio depuis le haut-parleur du projecteur, connectez un câble audio au port Audio In du projecteur et sur le port audio out du matériel AV.



CZE117

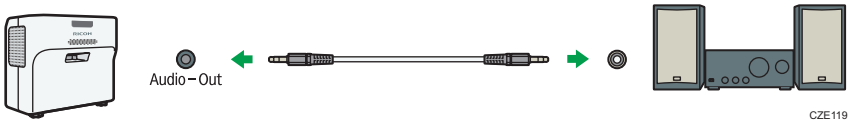
Connexion vers port de sortie Y/Pb/Pr

Connectez un câble D-sub vers composant vidéo sur le port Computer1 In du projecteur et la sortie Y/Pb/Pr du matériel AV. Pour diffuser un signal audio depuis le haut-parleur du projecteur, connectez un câble audio au port Audio In du projecteur et sur le port audio out du matériel AV.



Connexion d'un haut-parleur externe

Vous pouvez diffuser le signal audio du projecteur via un haut-parleur externe. Pour connecter un haut-parleur externe, connectez un câble audio sur le port Audio Out du projecteur et sur l'entrée audio d'un haut-parleur externe.



Remarque

- Lorsque le projecteur est connecté à un haut-parleur externe, aucun son ne sort du haut-parleur du projecteur.
- Vous pouvez ajuster le son en provenance du haut-parleur externe à l'aide du bouton [Volume].

2. Projection d'une image

Ce chapitre explique les modalités de projection d'une image.

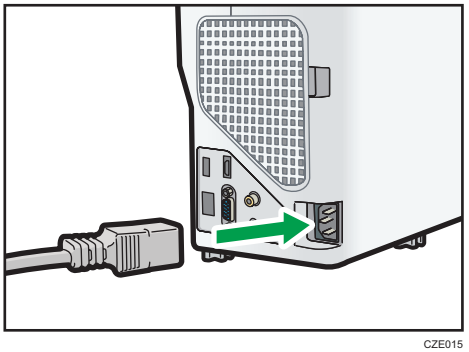
Opérations de base pour l'utilisation du projecteur

Remarque

- Si [Verrou] dans [Paramètres par défaut2] est défini sur [ON], vous ne pouvez pas faire fonctionner le projecteur depuis son panneau de commande. Utilisez la télécommande.
- Si vous appuyez sur une touche qui est désactivée, le projecteur émet un bip et le message "Opération non valide." ou "Cette fonction ne peut pas être utilisée sur ce produit." apparaît à l'écran.
- Si [Bip] dans [Paramètres par défaut1] est défini sur [OFF], le projecteur ne bipe pas.

Mise sous tension du projecteur

1. **Insérez le connecteur du cordon d'alimentation dans la prise AC In du projecteur.**



CZE015

2. **Insérez la prise dans une prise murale.**

   Lorsque [Méth.mise s/s tens°] dans [Paramètres par défaut2] est défini sur [Auto.], le projecteur s'allume à cette étape.

3. **Appuyez sur la touche [Power].**

   Le projecteur émet un bip et le voyant clignote en bleu.

   L'écran de démarrage est affiché.

Pour projeter une image à partir d'un équipement connecté, voir P. 36 "Projection d'une image".

Lorsque le projecteur est mis sous tension pour la première fois après son achat, le menu de démarrage apparaît. Précisez la langue d'affichage, le niveau de puissance de la lampe et les paramètres de réseau. Pour de plus amples informations, voir P. 36 "Lorsque le menu de démarrage est affiché".

Remarque

- L'écran de saisie de mot de passe est affiché si un mot de passe de projecteur a été précisé dans [Mot de passe démarrage] sous [Paramètres par défaut2]. Saisissez un mot passe.
- L'écran de démarrage se ferme rapidement après son affichage. Vous pouvez préciser que l'écran de démarrage n'apparaisse pas dans [Écran de démarrage] sous [Paramètres par défaut1].

Lorsque le menu de démarrage est affiché

Lorsque le projecteur est activé pour la première fois après son achat, précisez la langue d'affichage, le niveau de puissance de la lampe et les paramètres réseau.

1. **Sélectionner la langue d'affichage et appuyer sur la touche [Enter].**
2. **Sélectionnez le niveau de puissance de la lampe et appuyez sur la touche [Enter].**
3. **Définissez les paramètres du réseau sur Assistant de configuration réseau.**

   Pour passer les paramètres réseau, sélectionnez [Annuler]. Pour plus d'informations sur l'utilisation de Assistant de configuration réseau, reportez-vous à P. 67 "Connexion du projecteur à un réseau".

Remarque

- La langue d'affichage peut également être changée dans l'écran du menu. Pour de plus amples informations, voir P. 122 "Menu Paramètres par défaut2".
- Le niveau de puissance de la lampe peut également être modifié avec la télécommande. Pour de plus amples informations, voir P. 45 "Changement des paramètres de la lampe".
- Vous pouvez également ouvrir l'écran Assistant de configuration réseau dans l'écran du menu. Pour de plus amples informations, voir P. 68 "Ouverture de Assistant de configuration réseau".
- Le menu de démarrage est affiché uniquement la première fois que le projecteur est utilisé. Cependant, le menu de démarrage s'affiche après l'exécution de [Réinitialiser tout] dans [Paramètres par défaut2].

Projection d'une image

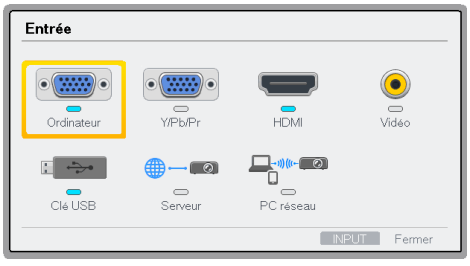
1. **Activez le dispositif connecté au projecteur.**

   Pour projeter une image d'un matériel AV, appuyez sur la touche lecture du matériel AV.

Pour projeter l'écran d'un ordinateur portable, commutez la sortie de l'image de l'ordinateur. Pour de plus amples informations, voir P. 37 "Lors de la projection de l'écran d'un ordinateur portable".

Le signal d'entrée est détecté automatiquement et l'image est projetée.

2. **Si l'image n'est pas projetée automatiquement, appuyez sur la touche [Input].**
3. **Sélectionnez un signal d'entrée et appuyez sur la touche [Enter].**



Remarque

- Si [Recherche d'entrée auto] dans [Paramètres par défaut1] est spécifié sur [ON], le fait d'appuyer sur la touche [Input] change l'entrée par celle qui est différente du signal d'image entré.
- L'écran de veille pour l'entrée du réseau est affiché si le signal est perdu ou si aucun signal n'est reçu de l'appareil connecté. Vérifiez que le dispositif est activé et qu'il est correctement connecté au projecteur.
- Si le projecteur ne prend pas en charge le signal d'entrée, un message "Signal non pris en charge" s'affiche.
- La luminosité de l'image peut varier momentanément du fait que la lampe s'ajustera automatiquement pour maintenir sa condition.

Lors de la projection de l'écran d'un ordinateur portable

Lors de la connexion d'un ordinateur portable au projecteur, commutez la sortie de l'image de l'ordinateur.

Dans les systèmes d'exploitation Windows, la sortie de l'image peut être commutée avec une touche de fonction. Toute en maintenant enfoncée la touche [Fn], appuyez sur la touche , la touche ou la touche de fonction LCD/VGA.

Exemples de divers ordinateur

Marque d'ordinateur	Combinaison de touches
MSI	[Fn] + [F2]
Everex, MITSUBISHI, NEC, Panasonic, SOTEC	[Fn] + [F3]
Gateway, HP	[Fn] + [F4]

Marque d'ordinateur	Combinaison de touches
acer, SHARP, SOTEC, TOSHIBA	[Fn] + [F5]
HITACHI, IBM, lenovo, SONY	[Fn] + [F7]
ASUS, DELL, EPSON, HITACHI	[Fn] + [F8]
FUJITSU	[Fn] + [F10]

Remarque

- En fonction de l'ordinateur, il est possible que l'image ne soit pas projetée correctement si elle est affichée sur l'écan LCD de l'ordinateur tout en étant projeté à l'écran par le projecteur. Le cas échéant, désactivez l'écran LCD de l'ordinateur. Pour en savoir plus sur la commutation de l'affichage, consultez le manuel fourni avec l'ordinateur.

Mise hors tension du projecteur

Important

- **Débranchez la prise si le projecteur n'est pas utilisé pendant une période prolongée.**
- **Après avoir déconnecté le cordon d'alimentation, attendez au moins 1 seconde avant de le connecter à nouveau. Si vous ne le faites pas, vous risquez de provoquer un dysfonctionnement de l'appareil.**

1. **Appuyez sur la touche [Power].**

L'écran de confirmation s'affiche.

2. **Appuyez sur la touche [Power].**

Le projecteur émet un bip et passe en mode veille.

3. **Déconnectez le cordon d'alimentation.**

Remarque

- Une fois la lampe éteinte, attendez environ cinq minutes que la lampe refroidisse avant de la rallumer. Il est possible que la lampe ne s'allume pas si elle est très chaude.
- Le projecteur s'éteint dès que le cordon d'alimentation est déconnecté (directement éteint).
- Vous pouvez définir les paramètres pour l'économie d'énergie en mode veille dans [Paramètres d'économie d'énergie]. Pour de plus amples informations, voir P. 118 "Menu Paramètres d'économie d'énergie ".

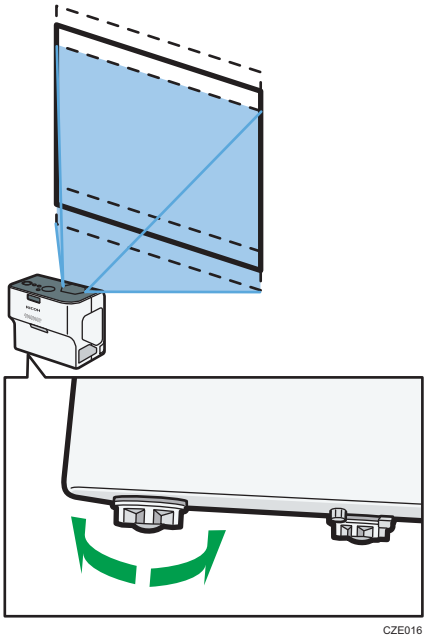
Ajustement de l'image projetée

Ajuster l'angle de projection

Si la hauteur de l'image projeté ne s'adapte pas à l'écran, vous pouvez régler l'angle de projection en utilisant le pied réglable.

1. **Soulevez le projecteur.**
2. **Ajustez la longueur du pied réglable.**

   Ajustez la hauteur des pieds réglables droit et gauche de sorte que le projecteur soit de niveau. Si le projecteur est trop incliné, une erreur se produit et l'appareil ne fonctionne pas.



CZE016

Remarque

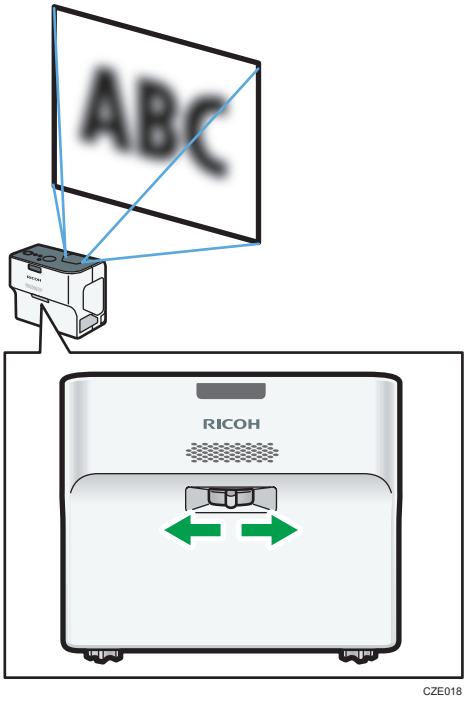
- Vous n'avez pas besoin d'ajuster l'angle de projection en utilisant le pied réglable si le projecteur est installé sur un mur ou un plafond.
- Le projecteur ajuste automatiquement l'image projetée pour la distorsion trapézoïdale en fonction de l'angle de projection. Si [Trapèze auto] dans [Paramètres d'affichage/de son] est défini sur [OFF], ajustez manuellement la distorsion trapézoïdale. Pour de plus amples informations, voir P. 40 "Ajustement de la distorsion trapézoïdale".

Ajustement de la mise au point

Ajuste la mise au point de l'image projetée.

1. **Déplacez le levier pour ajuster la mise au point.**

   La forme de l'image projetée change légèrement lorsque la bague de mise au point est tournée.



CZE018

Ajustement de la distorsion trapézoïdale

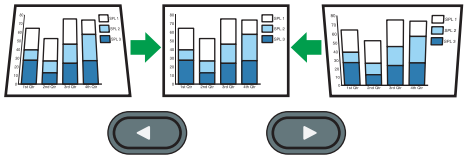
Si le projecteur est incliné, l'image projetée sera déformée. On parle de distorsion trapézoïdale.

Si [Trapèze auto] dans [Paramètres d'affichage/de son] est défini sur [ON], le projecteur ajuste automatiquement l'image projetée pour la distorsion trapézoïdale selon l'angle de projection. Si ce paramètre est défini sur [OFF], ajustez la distorsion trapézoïdale en exécutant la procédure suivante.

1. **Appuyez sur la touche [Keystone].**

   La barre de valeur apparaît en bas de l'écran.

2. **Ajustez la distorsion trapézoïdale en utilisant les touches [◀] et [▶].**



CUD004

Appuyez sur la touche [◀] pour diminuer la largeur du bas de l'image projetée. Appuyez sur la touche [▶] pour diminuer la largeur du haut de l'image projetée.

Remarque

- Il est possible que certaines données soient perdues ou que la qualité d'image soit dégradée en fonction du degré d'ajustement de trapèze et du type d'image.
- Vous pouvez ajuster manuellement la distorsion trapézoïdale même si [Trapèze auto] est défini sur [ON]. Toutefois, si vous modifiez l'angle du projecteur, il est automatiquement ajusté de nouveau.
- Le niveau d'ajustement de trapèze reste en mémoire même si le projecteur est éteint. Nous vous recommandons de définir [Trapèze auto] sur [OFF] si le projecteur et l'écran sont installés de façon permanente.
- Vous pouvez également ajuster la distorsion trapézoïdale en utilisant les touches [◀] et [▶] du panneau de configuration.

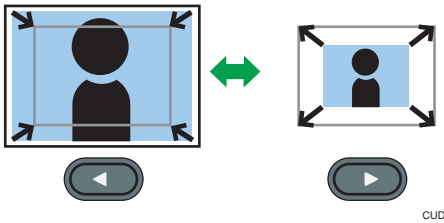
Réduction de la taille de l'image projetée

Si l'image projetée est plus grande que l'écran, réduisez sa taille à l'aide de la touche [Zoom]. L'image peut être réduite de 80 à 100% à l'aide de la fonction zoom numérique.

1. **Appuyez sur la touche [Zoom].**

La barre de valeur apparaît en bas de l'écran.

2. **Ajustez la taille de l'image projetée en utilisant les touches [◀] et [▶].**



CUD046

Appuyez sur la touche [◀] pour réduire la taille de l'image projetée. Appuyez sur la touche [▶] pour agrandir la taille de l'image projetée. L'image est agrandie jusqu'à ce qu'elle atteigne la taille originale.

Remarque

- Il est possible que l'affichage de l'image soit interrompu lors de la réduction.

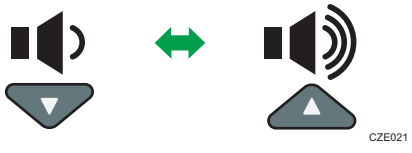
Opérations pendant la projection des images

Ajustement du volume de l'enceinte

1. **Appuyez sur la touche [Volume].**

   La barre de valeur apparaît en bas de l'écran.

2. **Ajustez le volume à l'aide des touches [▲] et [▼].**

   Appuyez sur la touche [▼] pour réduire le volume. Appuyez sur la touche [▲] pour augmenter le volume.

Remarque

- Vous pouvez ajuster le volume des haut-parleurs à l'aide des touches [▲] et [▼] du panneau de configuration.

Changer la qualité sonore

Vous pouvez sélectionner la qualité sonore du fichier audio en cours de lecture.

1. **Appuyez sur la touche [Sound].**

   L'écran de sélection de la qualité sonore apparaît en bas de l'écran.

2. **Ajustez la qualité sonore à l'aide des touches [◀] et [▶].**
   - Standard ( ) : les paroles et la musique sont bien équilibrées
   - Narration ( ): Ce mode convient à l'écoute des paroles
   - Musique ( ) : Ce mode convient à l'écoute de la musique

Remarque

- Cette fonction s'applique au haut-parleur intégré sur le projecteur uniquement. Si vous utilisez un haut-parleur externe, vous ne pouvez pas changer la qualité sonore avec cette fonction.

- L'écran de sélection de la qualité sonore apparaît également quand vous appuyez sur les touches [▲] ou [▼] sur le panneau de commande ou sur la touche [Volume] sur la télécommande.

Agrandissement de l'image

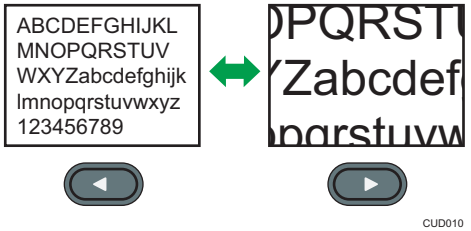
Agrandit et affiche une partie de l'image. L'image peut être agrandie de 100 à 200 %.

L'image agrandie présente du bruit en raison du traitement numérique.

1. **Appuyez sur la touche [Magnify].**

   La barre de valeur apparaît en bas de l'écran.

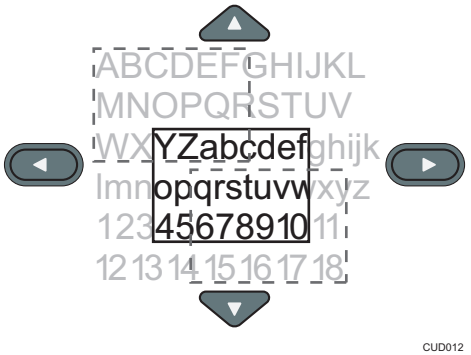
2. **Ajustez le taux d'agrandissement en utilisant les touches [◀] et [▶].**

   CUD010

   Appuyez sur la touche [◀] pour diminuer le taux d'agrandissement. Appuyez sur la touche [▶] pour augmenter le taux d'agrandissement.

3. **Appuyez sur la touche [Enter].**
4. **Déplacez la position de l'affichage en utilisant les touches [▲], [▼], [◀] et [▶].**

   CUD012

   Pour modifier le taux d'agrandissement, appuyez sur la touche [Enter], puis répétez l'étape 2.

5. **Pour annuler cette fonction, appuyez de nouveau sur la touche [Magnify].**

Remarque

- La fonction d'agrandissement est annulée automatiquement si une opération est exécutée.

Occultation temporaire de l'image et mise en sourdine du son

Permet d'occulter temporairement l'écran et de mettre le son en sourdine.

Cela est utile lors de la projection d'images à partir d'un autre projecteur.

1. **Appuyez sur la touche [AV MUTE].**

   L'image est occultée et le son mis en sourdine.

2. **Pour annuler cette fonction, appuyez de nouveau sur la touche [AV MUTE].**

Remarque

- Une icône ( ) apparaît à l'écran lors de l'utilisation de la fonction AV mute.
- La fonction AV mute est annulée automatiquement si l'un des boutons du panneau de commande est enfoncé.
- Vous pouvez également utiliser la touche [AV Mute] sur le panneau de commande du projecteur.

Mise en pause de l'image

Effectue une pause sur la vidéo ou l'image en mouvement projetée.

1. **Appuyez sur la touche [FREEZE].**

   L'image se pause.

2. **Pour mettre fin à la pause de l'image, appuyez de nouveau sur la touche [Freeze].**

Remarque

- Une icône ( ) apparaît sur l'écran lorsque la fonction de pause est utilisée.
- La fonction de gel est annulée automatiquement si une opération est exécutée.
- La fonction de pause sert à mettre sur pause l'image projetée à l'écran. Pour mettre sur pause la vidéo du matériel connecté, utilisez la fonction pause du matériel connecté.

Changement des paramètres de la lampe

Vous pouvez changer le mode de la lampe. Pour économiser de l'énergie, sélectionnez le mode éco. Pour rendre l'image plus lumineuse, sélectionnez le mode standard.

1. **Appuyez sur la touche [ECO].**

Le mode change chaque fois que la touche est enfoncée.

Remarque

- Vous pouvez également modifier les paramètres de la lampe avec les [Paramètres d'économie d'énergie]. Pour de plus amples informations, voir P. 118 "Menu Paramètres d'économie d'énergie ".
- Lorsque vous sélectionnez le mode éco, l'image pourrait tressauter en fonction des caractéristiques de la lampe. Si ceci se produit, sélectionnez le mode standard.

Utilisation du minuteur de présentation

Affiche le minuteur sur l'écran de projection. Cette fonction est utile pour la gestion du temps lorsque vous faites une présentation.

1. **Appuyez sur la touche [Timer].**

2. **Spécifiez la période de temps entre 1 et 99 minutes à l'aide du pavé numérique.**

Vous pouvez également utiliser les touches [▲] et [▼] pour définir la période de temps.

3. **Sélectionnez [Démarrer(PetitFmt)] ou [Démarrer(Grd Fmt)], puis appuyez sur la touche [Enter].**

Vous pouvez utiliser deux types de minuteurs.

- Petit format : Un petit minuteur est affiché dans le coin en bas à droite de l'écran de projection.
- Grand format : Un grand minuteur est affiché au centre de l'écran de projection.

Pour stopper le compte à rebours, appuyez sur la touche [Timer] et sélectionnez [OK] au niveau de l'écran de confirmation.

Après l'arrêt du compte à rebours, un message apparaît et le projecteur émet un bip.

Remarque

- Le projecteur ne bipe pas si [Bip] dans [Paramètres par défaut] est défini sur [OFF].

3. Projection d'images depuis un périphérique de mémoire USB ou un appareil photo numérique.

Ce chapitre explique comment projeter des images depuis un support mémoire USB ou un appareil photo numérique.

Caractéristiques pour projeter des images en provenance d'un périphérique USB

Important

- **Il est recommandé de sauvegarder les données enregistrées sur les supports mémoire USB avant de les utiliser. Le fabricant n'est pas responsable des dommages dus aux pertes de données.**
- **Ne pas débrancher la prise électrique alors que le support mémoire USB est consulté. Cela pourrait provoquer un dysfonctionnement ou une perte de données.**
- **Les supports mémoire USB doivent être compatibles avec USB 2.0.**
- **Le projecteur prend en charge les péripéhriques USB aux formats FAT16 ou FAT32. Les autres types de périphérique USB sont incompatibles.**
- **Les support mémoire USB avec mot de passe ne peuvent pas être utilisés.**

Le projecteur peut projeter les images fixes et les vidéos sauvegardées sur une mémoire USB ou un appareil photo numérique.

Les images fixes et les vidéos suivantes sont prises en charge par le projecteur :

Images fixes

Élément	Exigences
Extensions de fichier	jpg, jpeg, JPG, JPEG
Format de fichier	Moins de 10 Mo
Nombre de pixels	2 × 2 à 5120 × 5120 pixels
Format de fichier	Format de référence

Vidéos

Élément	Exigences
Extensions de fichier	mpg, mpeg, MPG, MPEG, m2ts, m2t, M2TS, M2T, m2p, M2P

Élément	Exigences
Format de fichier	Moins de 2 Go (FAT16) ou 4 Go (FAT32)
Nombre de pixels	320 × 240 à 1280 × 720 pixels
Format de compression de vidéo	MPEG2
format de compression audio	MPEG1/2-Audio Layer2, Linear PCM
Format conteneur	MPEG2-PS, MPEG2-TS
Fréquence d'images	Moins de 30 fps (image par seconde)
Débit binaire	Inférieur à 15 Mbps (conseillé)

Remarque

- Le nombre maximal de fichiers pouvant être affichés dans la liste est de 512 par dossier.
- Les caractères pouvant être utilisés pour les noms de fichier et de dossier sont des lettres, chiffres et caractères à un octet utilisés dans la langue précisée dans [Langue] sous [Paramètres par défaut2]. Si les caractères de langues autres que la langue précisée sont utilisés, le nom de fichier ou de dossier ne sera pas affiché correctement.
- Si le nombre total des caractères du nom de fichier et du chemin dépasse 255 caractères, le fichier ne peut pas apparaître dans la liste.
- Les données dans un dossier stocké à six niveaux ou plus dans une hiérarchie ne sont pas accessibles.
- Il se peut que le projecteur ne puisse pas projeter un fichier dont le taux de compression est faible.
- Pour plus d'informations sur les appareils photo numériques pouvant être utilisés avec le projecteur, contacter votre représentant ou le SAV.

Comment projeter des images depuis un support mémoire USB

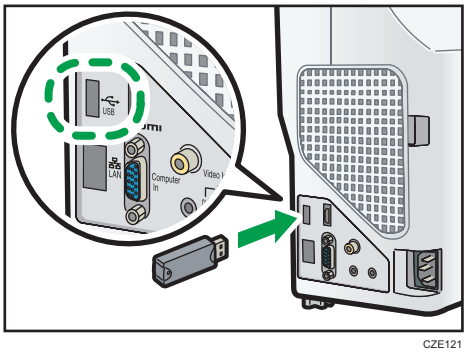
Pour des opérations de base, comme celle de mettre en marche le projecteur ou de régler la mise au point, consultez P. 35 "Projection d'une image".

Connexion de la clé USB

Connectez le support mémoire USB ou l'appareil photo au projecteur.

1. **Connectez le périphérique USB au port USB du projecteur.**

   Vérifier l'orientation du port avant de connecter.



CZE121

Remarque

- Si le projecteur ne reconnaît pas le périphérique USB lorsqu'il est connecté, débranchez et rebranchez le périphérique USB.
- Les hub USB ne peuvent pas être connectés.
- Si [Démarrage diaporama auto] dans [Paramètres USB] est défini sur [ON], le diaporama commence automatiquement avec les fichiers situés dans le répertoire racine dès que le périphérique USB est connecté.

Projection d'images depuis un support mémoire USB

1. **Mettez le projecteur sous tension.**
2. **Appuyez sur la touche [Input] pour commuter le signal d'entrée sur [Clé USB].**

   Les fichiers au sein du répertoire racine sont affichés.

3. **Sélectionnez le fichier, [Présentation], ou le dossier, puis appuyez sur la touche [Enter].**

- Lorsqu'un fichier est sélectionné

  Si vous sélectionnez un fichier JPEG, son image est projetée. Si vous sélectionnez un fichier MPEG, la vidéo est lue.

- Lorsque [Diaporama] est sélectionné

  Un diaporama commence avec les fichiers présents dans le dossier en cours.

- Lorsqu'un dossier est sélectionné

  La liste de fichier au sein du dossier est affichée. Répétez cette étape jusqu'à ce que le fichier que vous voulez projeter soit affiché.

Remarque

- Les images sont affichées par ordre numérique et alphabétique des titres de leur nom de fichier.
- Vous pouvez définir la vitesse de défilement des images fixes pour le diaporama dans [Intervalle d'affichage (sec.)] sous les [Paramètres USB].
- Si un fichier vidéo se trouve dans un dossier qui a été sélectionné pour un diaporama, la vidéo toute entière est jouée. Lorsque la vidéo se termine, le fichier suivant est affiché.
- Vous pouvez modifier le format d'affichage de la liste du fichier. Sélectionnez [Vers miniatures] pour basculer sur un affichage en miniatures ou sélectionnez [Vers affich. Liste] pour basculer sur un affichage de la liste des noms de fichiers.

Contrôle de l'image projetée

Comment contrôler une image fixe

- Touche [Enter] : Lance le diaporama à partir de l'image projetée. Arrête le diaporama en cours.
- Touche [▶] : Affiche l'image suivante.
- Touche [◀] : Affiche l'image précédente.
- Touche [▲] : Fait pivoter l'image de 90° vers la droite.

- Touche [▼] : Fait pivoter l'image de 90° vers la gauche.
- Touche [Menu] : Fait revenir à l'écran [Projection de fichier USB].

Comment contrôler une vidéo

- Touche [Enter] : Met en pause ou redémarre la vidéo.
- Touche [▶] : Fait avancer rapidement la vidéo. Si une vidéo est mise en pause, cela affiche l'image suivante.
- Touche [◀] : Rembobine la vidéo. Si une vidéo est mise en pause, cela affiche l'image précédente.
- Touche [▲] : Augmente le volume.
- Touche [▼] : Réduit le volume.
- Touche [Menu] : Fait revenir à l'écran [Projection de fichier USB].

Remarque

- La vitesse de rembobinage et d'avance rapide augmente de trois niveaux à chaque fois que la touche est enfoncée. Pour faire à nouveau défiler le film à la vitesse d'origine, appuyez sur la touche [Enter].
- Si n'importe quelle opération, à l'exception du réglage du volume, est effectuée pendant le diaporama, celui-ci s'interrompt.

Déconnexion de la clé USB

1. **Appuyez sur la touche [Menu] si une image est projetée.**

   L'écran [Projection de fichier USB] s'affiche.

2. **Sélectionnez [Retirer clé USB] à l'écran [Projection de fichier USB], puis appuyez sur la touche [Enter].**

   L'écran de confirmation s'affiche.

3. **Sélectionnez [OK], puis appuyez sur la touche [Enter].**
4. **Débranchez le support mémoire USB.**

Remarque

- Un périphérique USB peut également être déconnecté en sélectionnant [Retirer clé USB] dans [Paramètres USB].

Conversion de fichiers de présentation en fichiers JPEG à l'aide de JPEG Conversion Tool

Les fichiers de présentation Microsoft PowerPoint peuvent être convertis en fichiers JPEG, lesquels sont compatibles avec le projecteur.

Vous pouvez effectuer des présentations sans ordinateur si vous avez converti les fichiers JPEG sur un périphérique USB, puis que vous affichez les diapositives en utilisant le projecteur.

Les fichiers convertis peuvent également être transférés sur un serveur.

Comment utiliser JPEG Conversion Tool

JPEG Conversion Tool se trouve sur le CD-Rom fourni.

L'environnement d'exploitation du JPEG Conversion Tool est décrit ci-dessous.

- Système d'exploitation pris en charge
  - Windows XP Édition professionnelle, Édition familiale, SP3 ou ultérieure (version 32 bits)
  - Windows XP Édition professionnelle SP2 x64 ou ultérieure (version 64 bits)
  - Windows Vista Édition Intégrale, Édition Professionnelle, Édition Familiale Premium, Édition Familiale Basique, SP2 ou ultérieure (versions 32 bits et 64 bits)
  - Windows 7 Édition Familiale Premium, Édition Professionnelle, Édition Intégrale et Entreprise (versions 32 et 64 bits)
  - Windows 8, Pro, Entreprise (versions 32 et 64 bits)

1. **Insérez le CD-ROM dans le lecteur de CD-ROM de votre ordinateur.**

   L'écran de lancement s'affiche.
2. **Spécifiez une langue et un nom de modèle, puis appuyez sur [Sélectionner].**
3. **Cliquer sur [JPEG Conversion Tool Type A].**
4. **Préciser une destination pour enregistrer l'application.**

   Le dossier « RICOH JPEG Conversion Tool Type A » est copié sur l'ordinateur.
5. **Pour créer une icône de raccourci sur le bureau, cliquer sur [OK].**
6. **Fermer l'écran.**

Pour lancer JPEG Conversion Tool, double-cliquer sur l'icône sur le bureau ou sur « RICOH JPEG Conversion Tool TypeA.exe » dans le dossier.

Remarque

- Vous pouvez également utiliser JPEG Conversion Tool en effectuant un glisser/déposer du dossier « RICOH JPEG Conversion Tool Type A », qui se trouve dans le répertoire racine du CD-ROM fourni, vers l'ordinateur. JPEG Conversion Tool est copié sur l'ordinateur.
- Pour supprimer JPEG Conversion Tool, supprimez le dossier JPEG Conversion Tool copié sur l'ordinateur.

Conversion de fichiers de présentation en fichiers JPEG

1. **Double-cliquer sur l'icône « JPEG Conversion Tool ».**

   JPEG Conversion Tool démarre.

2. **Effectuez un glisser-déposer avec le fichier PowerPoint à convertir dans la boîte de dialogue « JPEG Conversion Tool ».**

   Pour spécifier un fichier manuellement, saisissez le nom de fichier dans [Emplacement du fichier :].

3. **Sélectionnez la résolution du fichier converti dans la liste déroulante [Résolution].**

   Si la résolution du fichier et celle du projecteur correspondent, la qualité d'image est meilleure. Nous recommandons la sélection de [WXGA (1280 x 800 pixels)].

4. **Pour conserver le rapport de format du fichier original, sélectionnez [Conserver le rapport de format de l'image source de conversion].**

5. **Spécifiez la destination dans laquelle vous voulez enregistrer le fichier converti.**

   Pour sauvegarder sur un ordinateur, sélectionnez [PC local], puis spécifier où vous voulez sauvegarder le fichier.

   Pour l'enregistrer sur un serveur, sélectionnez [Serveur], puis sélectionnez le serveur sur lequel vous souhaitez enregistrer le fichier.

6. **Cliquez sur [Conv.&Enregistrer].**

7. **Cliquez sur [OK].**

Remarque

- Pour convertir des fichiers PowerPoint, Microsoft PowerPoint 2003, 2007, 2010 ou 2013 doit être installé sur l'ordinateur que vous utilisez.
- JPEG Conversion Tool est compatible avec les images ayant une extension « .ppt » ou « .pptx ». Les animations et le son ne sont pas compatibles.
- Pour convertir des fichiers PowerPoint avec l'extension « .pptx », Microsoft PowerPoint 2007 ou ultérieur doit être installé sur l'ordinateur utilisé.
- Le nombre de fichiers JPEG créé est équivalent au nombre de diapositives. Le nom de fichier après conversion est « slide + numéro de fichier + .jpg ».

- Pour les modalités de définition des paramètres lors de l'enregistrement des fichiers convertis sur le serveur, consulter l'aide de JPEG Conversion Tool.

4. Fonctions utiles

Ce chapitre décrit les fonctions importantes du projecteur.

Projection des images dans un diaporama

Projection d'un diaporama à temps spécifié

Vous pouvez projeter un diaporama de fichiers d'un support USB à un temps défini.

Cette fonction est importante lorsque vous souhaitez par exemple utiliser ce projecteur pour décorer une vitrine avec les images projetées en fonction des heures d'ouverture.

Spécifiez les deux paramètres suivants pour utiliser cette fonction.

- Minuterie d'alimentation

  Utilisez ce paramètre pour spécifier le jour et l'heure de projection d'un diaporama

- Démarrage diaporama auto

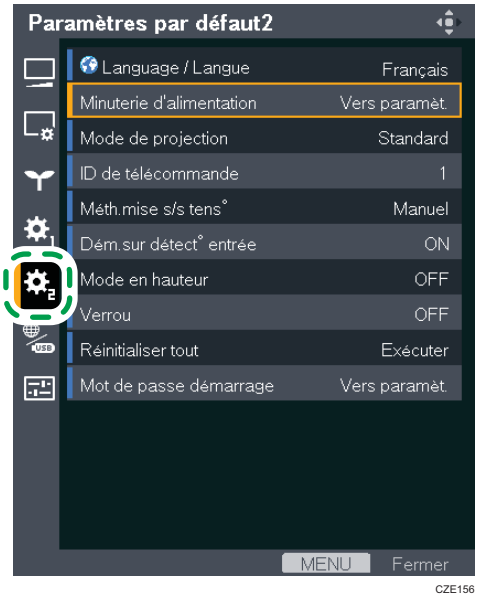
  Activer ce paramètre pour automatiquement démarrer un diaporama avec les fichiers dans le support USB.

Cette section explique par exemple comment programmer le projecteur pour lire le diaporama automatiquement entre 9h:00 et 18h:00 chaque dimanche.

Spécification de la Minuterie d'alimentation

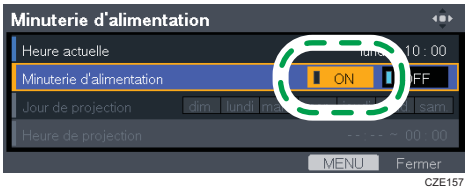
1. **Appuyez sur la touche [MENU].**

2. Sélectionnez [Paramètres par défaut2], puis appuyez sur la touche [▶].



CZE156

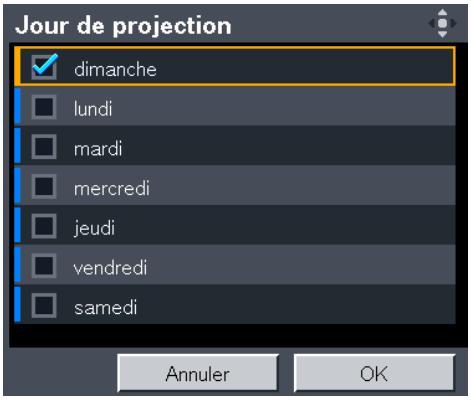
3. Sélectionnez [Minuterie d'alimentation], puis appuyez sur la touche [Enter].
4. Si l'[Heure actuelle] n'est pas spécifiée, précisez l'heure et le jour de la semaine.
5. Sélectionnez [Minuterie d'alimentation], puis appuyez sur la touche [Enter].
6. Sélectionnez [ON], puis appuyez sur la touche [Enter].



CZE157

7. Sélectionnez [Jour de projection], puis appuyez sur la touche [Enter].

8. **Sélectionnez un jour pour projeter le diaporama(dimanche dans le cas d'espèce), puis appuyez sur la touche [Enter].**



9. **Sélectionnez [OK], puis appuyez sur la touche [Enter].**
10. **Sélectionnez [Heure de projection], puis appuyez sur la touche [Enter].**
11. **Spécifiez l'heure de démarrage (par exemple 9h00) à l'aide des touches numérotées.**

    Vous pouvez également utiliser les touches [▲] et [▼] pour spécifier l'heure de démarrage.
12. **Spécifiez l'heure de fin (18h00 par exemple) à l'aide des touches numérotées.**

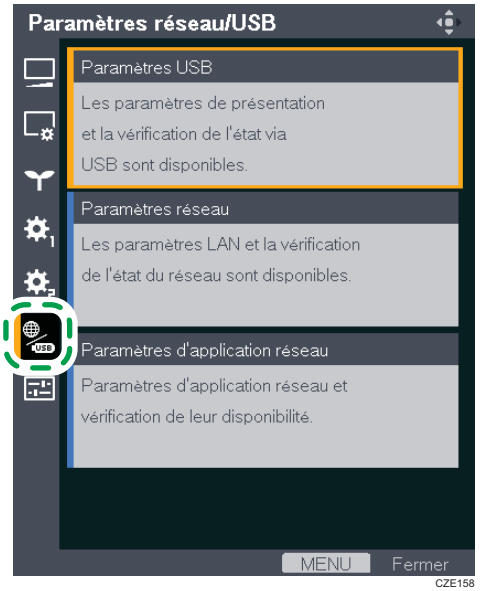
    Vous pouvez également utiliser les touches [▲] et [▼] pour spécifier l'heure de fin.

13. **Appuyez sur la touche [Enter].**
14. **Appuyez deux fois sur la touche [Menu] pour fermer l'écran de menu.**

Activation de Démarrage diaporama auto

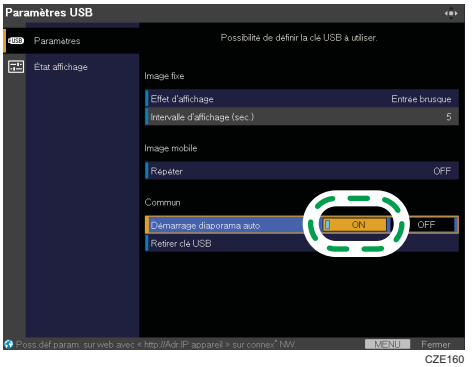
1. **Appuyez sur la touche [MENU].**

2. Sélectionnez le menu des [Paramètres réseau/USB], et appuyez sur la touche[▶].



CZE158

3. Sélectionnez les [Paramètres USB], puis appuyez sur la touche[Enter].
4. Sélectionnez [Paramètres], puis appuyez sur la touche [▶].
5. Sélectionnez [Démarrage diaporama auto], puis appuyez sur la touche [Enter].
6. Sélectionnez [ON], puis appuyez sur la touche [Enter].



CZE160

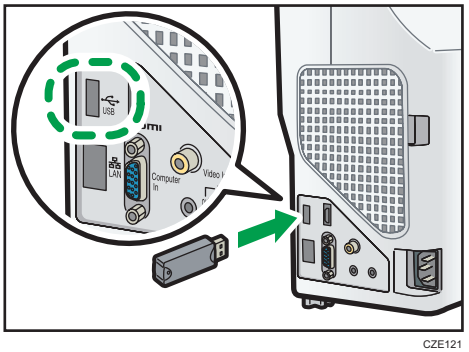
7. Appuyez sur la touche [MENU].
8. Sélectionnez [Répercuter], puis appuyez sur la touche[Enter].
9. Appuyez sur la touche[Menu] pour fermer l'écran de menu.

Connexion d'un support USB sur lequel les fichiers à projeter sont enregistrés

1. Enregistrez les fichiers à projeter dans le répertoire racine du support USB.

2. **Connectez le périphérique USB au port USB du projecteur.**

   Vérifier l'orientation du port avant de connecter.



CZE121

3. **Appuyez sur la touche [Power].**

   L'écran de confirmation s'affiche.

4. **Appuyez sur la touche [Power].**

   Le projecteur émet un bip et passe en mode veille.

Remarque

- Pour les détails concernant les supports USB et les fichiers pris en charge par le projecteur, voir P. 47 "Caractéristiques pour projeter des images en provenance d'un périphérique USB".
- Ne déconnectez pas le cordon d'alimentation lorsque vous utilisez la fonction de minuterie d'alimentation. Le projecteur ne peut pas démarrer si le câble d'alimentation est déconnecté.

Personnalisation d'un diaporama

Vous pouvez personnaliser l'effet d'affichage et l'effet d'intervalle d'un diaporama. Ces fonctions sont importantes pour une décoration encore plus efficace des vitrines.

Changement de l'effet d'affichage d'un diaporama

Vous pouvez changer l'effet d'affichage des images défilantes. Vous pouvez changer l'effet d'affichage des images défilantes.

Entrée brusque

L'image actuelle est chassée par l'image suivante.

CZE163

Balayage

L'image actuelle est effacée par l'image suivante.

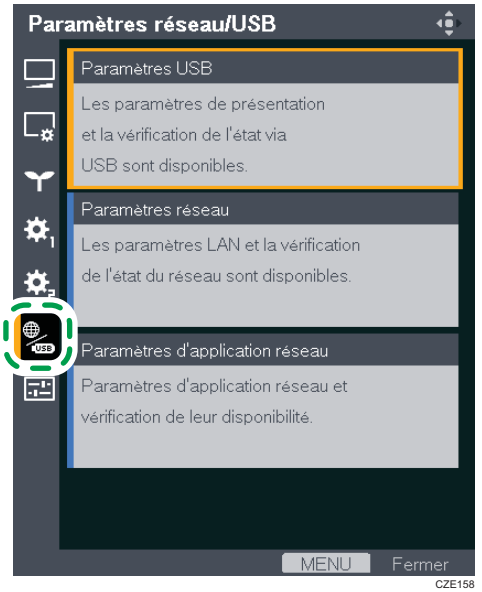
CZE164

Fondu

L'image actuelle s'estompe et l'image suivante apparaît progressivement.

CZE165

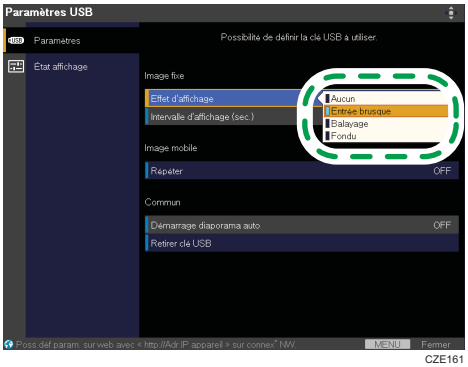
1. **Appuyez sur la touche [MENU].**
2. **Sélectionnez le menu des [Paramètres réseau/USB], et appuyez sur la touche[▶].**



CZE158

3. **Sélectionnez les [Paramètres USB], puis appuyez sur la touche[Enter].**
4. **Sélectionnez [Paramètres], puis appuyez sur la touche [▶].**
5. **Sélectionnez [Effet d'affichage], puis appuyez sur la touche[Enter].**

6. **Sélectionnez un effet d'affichage, puis appuyez sur la touche [Enter].**



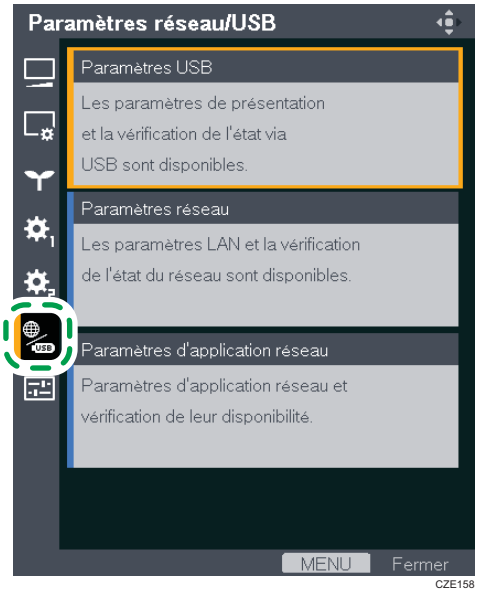
CZE161

7. **Appuyez sur la touche [MENU].**
8. **Sélectionnez [Répercuter], puis appuyez sur la touche[Enter].**
9. **Appuyez sur la touche[Menu] pour fermer l'écran de menu.**

Ajustement de l'intervalle de défilement du diaporama

Vous pouvez ajuster l'intervalle de défilement du diaporama entre 5 à 999 secondes.

1. **Appuyez sur la touche [MENU].**
2. **Sélectionnez le menu des [Paramètres réseau/USB], et appuyez sur la touche[▶].**



CZE158

3. **Sélectionnez les [Paramètres USB], puis appuyez sur la touche[Enter].**
4. **Sélectionnez [Paramètres], puis appuyez sur la touche [▶].**

5. **Sélectionnez [Intervalle d'affichage (sec.)], puis appuyez sur la touche [Enter].**
6. **Spécifiez un intervalle de défilement du diaporama.**
7. **Appuyez sur la touche [MENU].**
8. **Sélectionnez [Répercuter], puis appuyez sur la touche[Enter].**
9. **Appuyez sur la touche[Menu] pour fermer l'écran de menu.**

Spécification de la qualité sonore

Vous pouvez sélectionner un paramètre de qualité sonore pour le haut-parleur intégré applicable au type de fichier audio en cours de lecture. Cela facilite l'écoute de l'audio en cours de lecture.

Paramétrage de la qualité du son pour une présentation

Si la [Narration] est spécifiée pour la qualité du son, le projecteur lit clairement le dialogue. Ce mode est important par exemple lorsque vous faites une présentation à l'aide d'un microphone connecté au projecteur.

1. **Appuyez sur la touche [Sound].**

   L'écran de sélection de la qualité sonore apparaît en bas de l'écran.
2. **Sélectionnez [Narration] ( ) à l'aide des touches[◄] et [►].**

Paramétrage de la qualité sonore pour écouter la musique

Si la [Musique] est spécifiée pour la qualité sonore, le projecteur lit la musique en mode dynamique. Ce mode est par exemple important pour les musiques vidéo. Ce mode est également important lorsque vous souhaitez décorer une vitrine avec la vidéo ou la musique.

1. **Appuyez sur la touche [Sound].**

   L'écran de sélection de la qualité sonore apparaît en bas de l'écran.
2. **Sélectionnez [Musique] ( ) à l'aide des touches [◄] et [►].**

5. Utilisation du projecteur via un réseau

Ce chapitre détaille les paramètres permettant l'utilisation du projecteur via un réseau. Ce chapitre explique également les opérations effectuées avec QuickProjection.

Avant de vous connecter à un réseau

Connexion d'un câble Ethernet

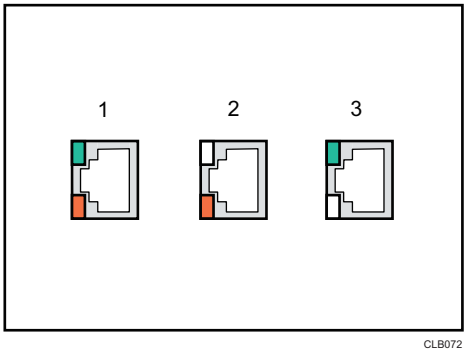
⚠ATTENTION

- Ne placez pas le cordon d'alimentation et le câble de connexion de sorte à provoquer la chute de personnes. L'appareil risque de tomber et de provoquer des blessures.

Le projecteur est compatible avec les interfaces Ethernet 10BASE-T, 100BASE-TX, et 1000BASE-T.

État de la connexion du réseau

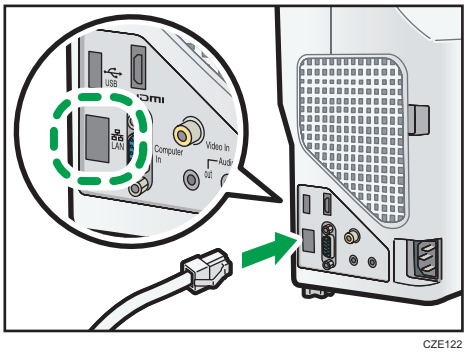
Vous pouvez confirmer l'état de la connexion du réseau selon le statut d'allumage des LED sur l'interface Ethernet. Si le projecteur n'est pas connecté à un réseau, aucune LED ne s'allume.



CLB072

1. **Lorsque 1000BASE-T est actif (les LED orange et verte s'allument)**
2. **Lorsque 100BASE-TX est actif (la LED orange s'allume)**
3. **Lorsque 10BASE-T est actif (la LED verte s'allume)**

1. **Insérez le câble Ethernet dans le port LAN.**



CZE122

2. **Raccordez l'autre extrémité du câble Ethernet à un appareil de réseau, tel qu'un hub.**

Remarque

- Utilisez un câble Ethernet blindé.

5

Précautions à prendre pour l'utilisation d'un réseau LAN sans fil

⚠AVERTISSEMENT

- N'utilisez pas de LAN sans fil en cas d'interférence électromagnétique d'un autre appareil. Cela pourrait provoquer un accident en raison du dysfonctionnement d'un autre appareil à cause des interférences électromagnétiques.

Le sans fil utilise des ondes radio pour échanger les informations au lieu d'un câble Ethernet. Les ondes radio LAN sans fil passent à travers les barrières comme des murs dans une zone fixe, ainsi les problèmes suivants risquent de survenir :

Fuite d'informations personnelles

- Les informations telle que les ID, mots de passe, numéros de carte de crédit et le contenu des e-mails, etc., peuvent être interceptées par des tiers.

Accès illégal au réseau

- Les données et les systèmes peuvent être corrompus ou manipulés par un virus.
- Un imposteur peut accéder illégalement à vos informations.
- Les informations confidentielles peuvent être consultées illégalement.

Afin de minimiser le risque de survenue de ces problèmes, il est recommandé de vérifier les fonctions intégrées aux dispositifs LAN sans fil, comme les points d'accès du projecteur et du LAN sans fil et de spécifier les paramètres de sécurité.

Connexion du projecteur à un réseau

Pour connecter le projecteur à un réseau, vous devez définir les paramètres réseau tels que l'adresse IP. Les paramètres obligatoires diffèrent en fonction de l'environnement du réseau et de la façon dont vous utilisez le projecteur.

Vous pouvez définir facilement les paramètres obligatoires à l'aide de Assistant de configuration réseau. Pour plus d'informations sur l'ouverture de Assistant de configuration réseau, reportez-vous à P. 68 "Ouverture de Assistant de configuration réseau".

Pour connecter à un réseau LAN filaire

Connectez un câble Ethernet au projecteur, puis définissez les paramètres réseau dans [LAN filaire] sur l'écran Assistant de configuration réseau. Pour plus d'informations sur la configuration des paramètres du réseau LAN filaire, voir P. 68 "Définition des paramètres du réseau LAN filaire".

Pour se connecter à un réseau LAN sans fil en mode infrastructure

En mode infrastructure, le projecteur peut communiquer avec des réseaux dans lesquels les dispositifs LAN sans fil et filaire sont connectés via une borne d'accès LAN sans fil. Il est nécessaire d'utiliser un haut niveau de sécurité utilisateur car toutes les communications sont réalisées via le réseau. Utilisez le mode infrastructure dans les environnements dans lesquels un LAN sans fil a déjà été configuré.

Définissez les paramètres réseau dans[LAN sans fil (Infrastructure)] sur l'écran Assistant de configuration réseau. La méthode de configuration diffère selon l'environnement réseau.

- Configuration des paramètres à l'aide de la fonction de configuration d'un réseau LAN sans fil simple

  Si le point d'accès est compatible à la fonction de configuration d'un réseau LAN sans fil simple, vous pouvez aisément définir les paramètres réseau. Cette fonction acquiert les paramètres LAN sans fil enregistrés dans le point d'accès et configure ces paramètres automatiquement pour le projecteur. Vous pouvez configurer les paramètres sans saisir le SSID et la clé du réseau manuellement. Pour de plus amples informations, voir P. 69 "Configuration des paramètres de la configuration LAN sans fil simple".

- Configuration manuelle des paramètres

  Vous pouvez définir les paramètres réseau en sélectionnant le réseau auquel se connecter au sein de la liste des réseaux disponibles. Jusqu'à 10 réseaux sont affichés dans la liste dans l'ordre d'intensité du champ radio.

  Si vous souhaitez vous connecter à un réseau qui n'est pas affiché dans la liste ou ne diffuse pas son SSID, saisissez le SSID manuellement. Pour de plus amples informations, voir P. 70 "Configuration manuelle des paramètres".

Pour vous connecter à un réseau LAN sans fil en mode ad hoc

En mode ad hoc, le projecteur peut communiquer directement avec l'ordinateur, et non pas via un point d'accès. Aucun autre dispositif n'est requis, ainsi ce mode est adapté aux lieux sans

environnement de réseau. Comme la portée des ondes radio est limitée, utilisez un bureau ou une salle de conférence bien dégagé.

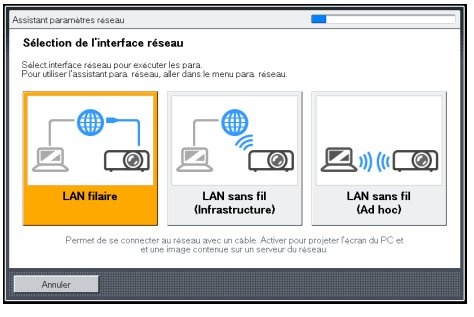
Définissez les paramètres réseau dans [LAN sans fil (Ad hoc)] sur l'écran Assistant de configuration réseau. Pour plus d'informations sur la façon de définir les paramètres réseau pour un réseau LAN sans fil en mode ad hoc, voir P. 72 "Définition des paramètres LAN sans-fil pour un mode Ad Hoc".

Ouverture de Assistant de configuration réseau

Vous pouvez ouvrir l'écran Assistant de configuration réseau sur l'écran de menu.

1. **Appuyez sur la touche [MENU].**
2. **Sélectionnez le menu des [Paramètres réseau/USB], et appuyez sur la touche[▶].**
3. **Sélectionnez [Paramètres réseau], puis appuyez sur la touche [Enter].**
4. **Sélectionnez [Assistant config.], puis appuyez sur la touche [▶].**
5. **Sélectionnez [Assistant de configuration réseau], puis appuyez sur la touche [Enter].**

   Assistant de configuration réseau apparaît.



Définition des paramètres du réseau LAN filaire

Connectez un câble Ethernet au projecteur avant la définition des paramètres.

Contactez votre administrateur réseau pour les informations requises pour la configuration des paramètres réseau.

1. **Sélectionnez [LAN filaire] dans Assistant de configuration réseau, puis appuyez sur la touche [Enter].**

2. **Sélectionnez [Désactiver DHCP (Para. manuels)] ou [Activer DHCP (Paramètres auto)], puis appuyez sur la touche [Enter].**

   Si vous sélectionnez [Activer DHCP (Paramètres auto)], passez à l'Étape 6.

3. **Spécifiez l'adresse IP du projecteur.**
4. **Spécifiez le masque de sous-réseau.**
5. **Spécifiez la passerelle par défaut.**
6. **Sélectionnez [OK] sur l'écran de confirmation, puis appuyez sur la touche [Enter].**

   Pour projeter un écran d'ordinateur, consultez P. 74 "Projection d'un écran d'ordinateur à l'aide de QuickProjection".

5

Définition des paramètres LAN sans-fil pour un mode infrastructure

Configuration des paramètres de la configuration LAN sans fil simple

Le projecteur prend en charge la méthode de configuration LAN sans fil simple suivante. Contactez votre administrateur réseau pour la méthode de configuration LAN sans fil simple disponible dans votre environnement réseau et pour les informations requises pour la configuration des paramètres du réseau.

Méthode de configuration

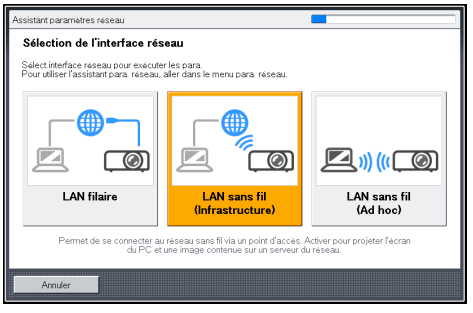
- Utilisation des boutons poussoirs

  Appuyer sur les touches du projecteur et des points d'accès pour qu'ils se connectent et enregistrent les paramètres.

- Saisie du code PIN du point d'accès dans le projecteur

  Saisissez le code PIN généré par le point d'accès dans le projecteur pour qu'ils se connectent et enregistrent les paramètres. Le code PIN du point d'accès doit être enregistré dans le champ de code PIN du projecteur.

1. **Sélectionnez [LAN sans fil (Infrastructure)] dans Assistant de configuration réseau, puis appuyez sur la touche [Enter].**



2. **Sélectionnez [Exécuter configuration LAN sans fil simple], puis appuyez sur la touche [Enter].**
3. **Sélectionnez soit [Connexion par PIN], soit [Connex° par Push], puis appuyez sur la touche [Enter].**
4. **Si [Connexion par PIN] est sélectionné, saisissez le code PIN généré par le point d'accès dans le projecteur, puis passez à l'Étape 6.**

   Vous devez préconfigurer la fonction de configuration du LAN sans fil simple du point d'accès.
5. **Si [Connex° par Push] est sélectionné, appuyez sur le bouton push de point d'accès.**
6. **Sélectionnez [Désactiver DHCP (Para. manuels)] ou [Activer DHCP (Paramètres auto)], puis appuyez sur la touche [Enter].**

   Si vous sélectionnez [Activer DHCP (Paramètres auto)], passez à l'Étape 10.
7. **Spécifiez l'adresse IP du projecteur.**
8. **Spécifiez le masque de sous-réseau.**
9. **Spécifiez la passerelle par défaut.**
10. **Sélectionnez [OK] sur l'écran de confirmation, puis appuyez sur la touche [Enter].**

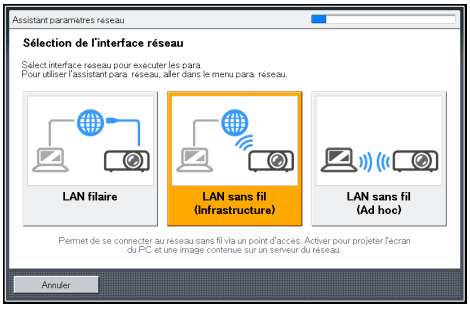
    La configuration du LAN sans fil est terminée.

    Pour projeter un écran d'ordinateur, consultez P. 74 "Projection d'un écran d'ordinateur à l'aide de QuickProjection".

Configuration manuelle des paramètres

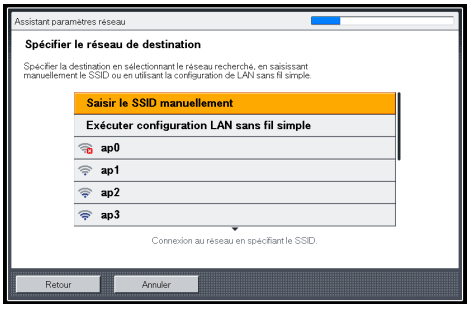
Contactez votre administrateur réseau pour les informations nécessaires à la configuration des paramètres réseau, telles que le SSID et la clé du réseau.

1. **Sélectionnez [LAN sans fil (Infrastructure)] dans Assistant de configuration réseau, puis appuyez sur la touche [Enter].**



La liste des réseaux LAN sans fil qui peuvent être connectés apparaît.

2. **Sélectionnez un réseau LAN sans fil ou [Saisir le SSID manuellement], puis appuyez sur la touche [Enter].**



3. **Si vous avez sélectionné [Saisir le SSID manuellement] à l'Étape 2, saisissez le SSID.**
4. **Saisissez la clé du réseau.**

   Lorsque d'une connexion à un réseau pour laquelle une clé de réseau n'est pas définie, l'écran de saisie de la clé de réseau ne s'affiche pas. Passez à l'Étape 5.

5. **Sélectionnez [Désactiver DHCP (Para. manuels)] ou [Activer DHCP (Paramètres auto)], puis appuyez sur la touche [Enter].**

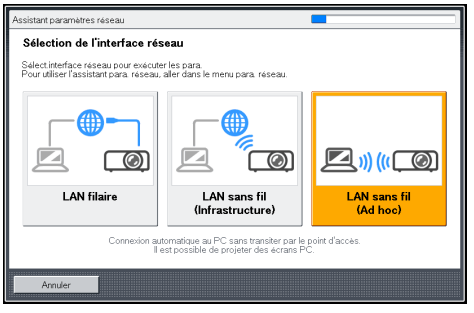
   Si vous sélectionnez [Activer DHCP (Paramètres auto)], passez à l'Étape 9.

6. **Spécifiez l'adresse IP du projecteur.**
7. **Spécifiez le masque de sous-réseau.**
8. **Spécifiez la passerelle par défaut.**
9. **Sélectionnez [OK] sur l'écran de confirmation, puis appuyez sur la touche [Enter].**

   Pour projeter un écran d'ordinateur, consultez P. 74 "Projection d'un écran d'ordinateur à l'aide de QuickProjection".

Définition des paramètres LAN sans-fil pour un mode Ad Hoc

1. **Sélectionnez [LAN sans fil (Ad hoc)] sur Assistant de configuration réseau, puis appuyez sur la touche [Enter].**



Les paramètres réseau sont définis automatiquement.

2. **Sélectionnez [OK] sur l'écran de confirmation, puis appuyez sur la touche [Enter].**

Pour projeter un écran d'ordinateur, consultez P. 74 "Projection d'un écran d'ordinateur à l'aide de QuickProjection".

Projection d'un écran d'ordinateur via un réseau

Le projecteur ne supporte pas la fonction Projecteur réseau de Windows. Utilisez QuickProjection, l'application livrée avec le projecteur, pour projeter un écran d'ordinateur via un réseau.

Cette section explique comment utiliser QuickProjection sous Windows à titre d'exemple. Le flux des opérations de base est identique sous Mac OS.

Comment utiliser QuickProjection

QuickProjection se trouve sur le CD-Rom fourni.

L'environnement de fonctionnement de QuickProjection est décrit ci-dessous.

- Système d'exploitation pris en charge
  - Windows XP Édition professionnelle, Édition familiale, SP3 ou ultérieure (version 32 bits)
  - Windows Vista Édition Intégrale, Édition Professionnelle, Édition Familiale Premium, Édition Familiale Basique, SP2 ou ultérieure (versions 32 bits et 64 bits)
  - Windows 7 Édition Familiale Premium, Édition Professionnelle, Édition Intégrale et Entreprise (versions 32 et 64 bits)
  - Windows 8, Pro, Entreprise (versions 32 et 64 bits)
  - Mac OS X 10,6–10,8

1. **Insérez le CD-ROM dans le lecteur de CD-ROM de votre ordinateur.**

   L'écran de lancement s'affiche.
2. **Spécifiez une langue et un nom de modèle, puis cliquez sur [Sélectionner].**
3. **Cliquez sur [QuickProjection].**
4. **Préciser une destination pour enregistrer l'application.**

   Le fichier « QuickProjection. exe » est copié sur l'ordinateur.
5. **Pour créer une icône de raccourci sur le bureau, cliquer sur [OK].**
6. **Fermer l'écran.**

Pour lancer QuickProjection, effectuez un double-clic sur l'icône du raccourci sur le bureau ou sur « QuickProjection. exe ».

Remarque

- Le flux actuel peut varier en fonction du système d'exploitation utilisé. Suivez les instructions à l'écran pour utiliser QuickProjection.

- Vous pouvez télécharger la dernière version de QuickProjection sur notre site Web. Accéder à l'URL affichée sur l'écran de veille pour l'entrée [PC réseau].
- Vous pouvez également utiliser QuickProjection en effectuant un glisser-déposer du fichier « QuickProjection. exe », qui se trouve dans le dossier « QuickProjection » sur le CD-ROM fourni dans l'ordinateur ou la clé USB.
- Pour supprimer QuickProjection, supprimez « QuickProjection. exe » et le dossier « QuickProjection » dans « %appdata%\RICOH ». Pour plus d'informations sur la façon de supprimer Quick Projection, veuillez vous référer à l'Aide de Quick Projection.
- Deux versions de QuickProjection sont disponibles pour Mac OS, l'un prend en charge l'audio et l'autre ne le fait pas.

Projection d'un écran d'ordinateur à l'aide de QuickProjection

Important

- **Pour projeter des images par communication sans fil ad hoc, connectez-vous à l'ordinateur avec les privilèges administrateur.**
- **En fonction des paramètres de l'ordinateur, l'écran de saisie du mot de passe s'affiche lorsque vous lancez QuickProjection. Saisissez un mot de passe administrateur.**

Avant de projeter un écran d'oridnateur à l'aide de QuickProjection, connectez le projecteur à un réseau. Pour plus d'informations sur la façon de connecter le projecteur au réseau, voir P. 67 "Connexion du projecteur à un réseau".

Pour des opérations de base, comme celle de mettre en marche le projecteur ou de régler la mise au point, consultez P. 35 "Projection d'une image".

1. **Mettez le projecteur sous tension.**
2. **Appuyez sur la touche [Input] pour commuter le signal d'entrée sur [PC réseau].**

   L'écran de veille pour l'entrée [PC réseau] s'affiche.
3. **Vérifiez le numéro à 4 chiffres (code d'identification) sur l'écran de projection.**

CZE101

4. **Double-cliquez sur l'icône « QuickProjection » sur l'ordinateur.**
5. **Saisissez le code d'identification sur la fenêtre de dialogue de QuickProjection.**

   Le nom ou l'adresse IP du projecteur peuvent également être saisis à la place du code identification.
6. **Cliquez sur [Projection].**

   L'écran de l'ordinateur est projeté.

   Tandis que l'écran d'ordinateur est projeté, un petit QuickProjection s'affiche dans le coin inférieur droit de l'écran d'ordinateur.

   Pour mettre sur pause la projection, cliquez sur .

   Pour quitter la projection, cliquez sur [✕], puis cliquez sur [OK].

Remarque

- Pour des méthodes de fonctionnement détaillé de QuickProjection, consultez l'aide de QuickProjection.
- La qualité de l'image est meilleure si la résolution de l'affichage de l'écran de l'ordinateur correspond à celle du projecteur. Nous conseillons de configurer la résolution de l'écran de l'ordinateur sur 1280 x 800.

Utilisation de la fonction serveur

Le projecteur peut accéder au serveur de projection et aux périphériques compatibles DLNA par un réseau pour projeter des fichiers stockés sur ceux-ci. Le projecteur peut projeter des images fixes à l'aide de sa fonction serveur. Le projecteur peut également projeter les vidéos enregistrés sur les périphériques DLNA compatibles si le mode de certification DLNA est désactivé. Les types de fichiers supportés pour la fonction du serveur de projection et le matériel compatible DLNA sont indiqués ci-dessous:

Images fixes (Serveur de projection/Matériels compatibles DLNA)

Élément	Exigences
Extensions de fichier	jpg, jpeg, JPG, JPEG
Format de fichier	Moins de 10 Mo
Nombre de pixels	2 × 2 à 5120 × 5120 pixels
Format de fichier	Format de référence

Vidéos (Matériels compatibles DLNA)

Élément	Exigences
Extensions de fichier	mpg, mpeg, MPG, MPEG, m2ts, m2t, M2TS, M2T, m2p, M2P
Nombre de pixels	320 × 240 à 1280 × 720 pixels
Format de compression de vidéo	MPEG2
format de compression audio	MPEG1/2-Audio Layer2, Linear PCM
Format conteneur	MPEG2-PS, MPEG2-TS
Fréquence d'images	Moins de 30 fps (image par seconde)
Débit binaire	Inférieur à 15 Mbps (conseillé)

Pour projeter un fichier sur le serveur, vous devez configurer les paramètres requis pour le projecteur et le serveur. Pour plus de détails sur les paramètres d'utilisation de la fonction du serveur de projection, consultez P. 77 "Utilisation de la fonction du serveur de projection". Pour plus de détails sur les paramètres d'utilisation de la fonction du serveur DLNA, consultez P. 79 "Utilisation de la fonction du serveur DLNA".

Remarque

- Les types de fichiers vidéos pris en charge sont conformes aux spécifications particulières du projecteur. Ils ne sont pas conformes aux directives DLNA 1.5.

- Le nombre maximal de fichiers pouvant être affichés dans la liste est de 512 par dossier.
- Les caractères pouvant être utilisés pour les noms de fichier et de dossier sont des lettres, chiffres et caractères à un octet utilisés dans la langue précisée dans [Langue] sous [Paramètres par défaut2]. Si les caractères de langues autres que la langue précisée sont utilisés, le nom de fichier ou de dossier ne sera pas affiché correctement.
- Si le nombre total des caractères du nom de fichier et du chemin dépasse 255 caractères, le fichier ne peut pas apparaître dans la liste.
- Les données dans un dossier stocké à six niveaux ou plus dans une hiérarchie ne sont pas accessibles.

Utilisation de la fonction du serveur de projection

Le projecteur accède au serveur réseau pour projeter des fichiers JPEG enregistrés sur ce serveur.

Il n'est pas nécessaire de transporter de périphérique de stockage ou d'ordinateur avec les fichiers devant être utilisés. De ce fait, il est utile de protéger les informations.

L'accès aux dossiers se trouvant sur le serveur peut être contrôlé en enregistrant un numéro d'accès.

Configuration du serveur réseau

Il est possible d'utiliser tout serveur réseau sur lequel IIS (Internet Information Services) est installé en tant que serveur de projection.

L'environnement d'exploitation de la fonction du serveur de projection est décrit ci-après.

- Windows Server 2003 R2 Standard (version 32 bits) SP2 et IIS 6

  IIS 6 n'est pas fourni avec un module de réécriture d'URL. Utilisez un module de réécriture d'URL fourni par une tierce partie.
- Windows Server 2008 R2 Standard (version 64 bits) SP1 et IIS 7
- Windows Server 2012 Standard et IIS8

  Installez le module de réécriture d'URL disponible au téléchargement à partir du centre de téléchargement de Microsoft (Microsoft Download Center). Si l'environnement d'exécution d'ASP (Active Server Pages) n'est pas disponible sur le serveur réseau, installez le module ASP.

Les paramètres suivants doivent être définis sur le serveur réseau utilisé en tant que serveur de projection :

Création d'un répertoire virtuel

Créez un répertoire (répertoire virtuel) auquel le projecteur peut accéder sur le serveur réseau.

Enregistrez le nom d'alias et le chemin d'accès du répertoire virtuel en suivant les instructions de l'assistant. Pour plus de détails sur les procédures, consultez le site Web de Microsoft.

- Nom d'alias

Un nom d'alias est requis lorsque le projecteur accède au répertoire virtuel.

Ces paramètres doivent être définis sous [Serveur de projection] dans [Paramètres d'application réseau]. Pour de plus amples informations, voir P. 78 "Connexion du projecteur au serveur de projection".

- Chemin d'accès

  Correspond au chemin permettant d'accéder au répertoire dans lequel les fichiers projetés par le projecteur sont stockés.

  Pour stocker des fichiers convertis au moyen de JPEG Conversion Tool sur le serveur réseau, enregistrer le chemin d'accès. Pour de plus amples détails, consultez l'aide de JPEG Conversion Tool.

  Si vous limitez l'accès au serveur de projection avec un numéro d'accès, créez un dossier dont le nom est le numéro que vous spécifiez comme numéro d'accès. Après ceci, stockez les fichiers à projeter au moyen du projecteur. Pour projeter les fichiers stockés dans le dossier, saisissez le numéro d'accès lorsque vous accéder au serveur de projection.

Stockage du fichier de gestion de dossiers pour le serveur de projection

Le fichier de gestion de dossiers destiné au serveur de projection est stocké dans le dossier « Projection Server » fourni sur le CD-ROM. Copiez le fichier de gestion de dossiers dans le répertoire virtuel du serveur réseau.

Enregistrement d'une règle de réécriture d'URL

À l'aide d'un module de réécriture d'URL, définissez une règle visant à réécrire « caractères d'origine » en « caractères réécrits »

- Caractères d'origine : ^nom d'alias du répertoire virtuel/(.*)
- Caractères réécris : /^nom d'alias du répertoire virtuel/nom du fichier de gestion de dossiers

Si vous utilisez IIS 7 et si le nom d'alias est « ABC » et que le nom du fichier de gestion de dossiers est « xyz.asp », les caractères réécrits sont comme suit :

- Caractères d'origine : ^ABC/(.*)
- Caractères réécrits : /ABC/xyz.asp

Connexion du projecteur au serveur de projection

Définissez les paramètres pour le serveur de projection dans [Serveur de projection] sous [Paramètres d'application réseau] au préalable.

- URL du serveur

  Renseignez l'URL du serveur de projection et le nom d'alias du répertoire virtuel dans le format suivant :

  URL du serveur de projection /nom d'alias/{n}

Si l'URL du serveur de projection eset « http://nom_d_hôte » et que le nom d'alias est « document », saisissez « http://nom_d_hôte/document ».

Il est possible d'utiliser une adresse IP en tant qu'URL de serveur de projection.

Si vous sélectionnez [N° accès] sous [Type de restriction d'accès], ajoutez « /{n} » à la fin de l'URL du serveur.

Spécifiez d'autres paramètres sous [Serveur de projection], le cas échéant.

Remarque

- Pour utiliser la fonction de serveur de projection, vous devez définir les paramètres réseau au préalable. Pour de plus amples informations, voir P. 67 "Connexion du projecteur à un réseau".
- Pour plus d'informations sur les modalités de définition des paramètres, reportez-vous à P. 107 "Changement des paramètres". Pour plus d'informations sur les éléments de configuration, reportez-vous à P. 136 "Menu Paramètres d'application réseau ".

Utilisation de la fonction du serveur DLNA

Le projecteur est compatible avec DLNA. DLNA est la ligne directrice pour le partage de contenu sur un réseau. En conséquence, le projecteur peut accéder aux appareils compatibles DLNA tels que les serveurs de fichiers, les tablettes PC, ou encore les smartphones, et projeter les fichiers JPEG qui y sont mémorisés.

Pour accéder aux périphériques compatibles DLNA depuis le projecteur, le projecteur et les périphériques compatibles DLNA doivent être connectés à un réseau. Pour plus d'informations sur la façon de connecter le projecteur au réseau, voir P. 67 "Connexion du projecteur à un réseau".

Pour projeter des fichiers sur un appareil compatible DLNA, vous devez configurer les paramètres de partage de fichier sur l'appareil. Pour plus d'informations sur la façon de connecter des périphériques compatibles DLNA, voir les manuels fournis avec les périphériques compatibles DLNA.

Remarque

- Le projecteur est certifié conformément aux directives DLNA version 1.5 en matière d'images fixes. Si[DLNA Certification Mode] dans [Paramètres d'application réseau] est spécifié en tant que[Activer], le projecteur se comporte comme un appareil certifié DLNA, ce qui restreint la lecture vidéo. Si ce paramètre est spécifié en tant que [Désactiver], le projecteur peut également projeter des fichiers MPEG.
- En fonction du périphérique utilisé pour cette fonction, vous pourrez avoir besoin d'installer une application DLNA sur le périphérique.

Projection de fichiers stockés sur le serveur

Pour des opérations de base, comme celle de mettre en marche le projecteur ou de régler la mise au point, consultez P. 35 "Projection d'une image".

Projection de fichiers

1. **Mettez le projecteur sous tension.**
2. **Appuyez sur la touche [Input] pour commuter le signal d'entrée sur [Serveur].**

   La liste des serveurs de projection et serveurs DLNA s'affiche.
3. **Sélectionnez le serveur avec les fichiers à projeter.**

   La liste des fichiers dans le répertoire racine est affichée.

   Si le [Type de restriction d'accès] dans les [Paramètres d'application réseau] est spécifié en tant que [N° accès], l'écran d'entrée du numéro d'accès s'affiche une fois le serveur de projection sélectionné. Contacter l'administrateur de votre serveur pour connaître votre numéro d'accès.

   Si[DLNA Certification Mode]dans [Paramètres d'application réseau] est spécifié en tant que [Activer], certains fichiers vidéo n'apparaîtront pas dans la liste des fichiers. Pour de plus amples informations, voir P. 136 "Menu Paramètres d'application réseau ".
4. **Sélectionnez le fichier, [Présentation], ou le dossier, puis appuyez sur la touche [Enter].**
   - Lorsqu'un fichier est sélectionné

     Si vous sélectionnez un fichier JPEG, son image est projetée. Si vous sélectionnez un fichier MPEG, la vidéo est lue.
   - Lorsque [Diaporama] est sélectionné

     Un diaporama commence avec les fichiers présents dans le dossier en cours.
   - Lorsqu'un dossier est sélectionné

     La liste de fichier au sein du dossier est affichée. Répétez cette étape jusqu'à ce que le fichier que vous voulez projeter soit affiché.

Remarque

- Les images sont affichées par ordre numérique et alphabétique des titres de leur nom de fichier.
- Vous pouvez définir la vitesse de défilement des images fixes pour le diaporama dans [Intervalle d'affichage (sec.)] dans[Serveur] sous les [Paramètres d'application réseau].
- Si un fichier vidéo se trouve dans un dossier qui a été sélectionné pour un diaporama, la vidéo toute entière est jouée. Lorsque la vidéo se termine, le fichier suivant est affiché.

Contrôle de l'image projetée

Comment contrôler une image fixe

- Touche [Enter] : Lance le diaporama à partir de l'image projetée. Arrête le diaporama en cours.

- Touche [▶] : Affiche l'image suivante.
- Touche [◀] : Affiche l'image précédente.
- Touche [▲] : Fait pivoter l'image de 90° vers la droite.
- Touche [▼] : Fait pivoter l'image de 90° vers la gauche.
- Touche [Menu] : Fait revenir à l'écran liste de fichiers.

Comment contrôler une vidéo

- Touche [Enter] : Met en pause ou redémarre la vidéo.
- Touche [▶] : Fait avancer rapidement la vidéo. Si une vidéo est mise en pause, cela affiche l'image suivante.
- Touche [◀] : Rembobine la vidéo. Si une vidéo est mise en pause, cela affiche l'image précédente.
- Touche [▲] : Augmente le volume.
- Touche [▼] : Réduit le volume.
- Touche [Menu] : Fait revenir à l'écran liste de fichiers.

Remarque

- La vitesse de rembobinage et d'avance rapide augmente de trois niveaux à chaque fois que la touche est enfoncée. Pour faire à nouveau défiler le film à la vitesse d'origine, appuyez sur la touche [Enter].
- Si n'importe quelle opération, à l'exception du réglage du volume, est effectuée pendant le diaporama, celui-ci s'interrompt.

Projection des images à l'aide des périphériques compatibles DLNA

Le projecteur peut projeter les images et vidéo fixes transmises à partir des périphériques compatibles DLNA.

Remarque

- Pour les détails concernant les fichiers pris en charge pour cette fonction, voirP. 76 "Utilisation de la fonction serveur".

DLNA

Pour les fichiers du projet transmis à partir des périphériques compatibles DLNA, veuillez spécifier les paramètres suivants:

- Connectez le projecteur à un réseau à l'aide de [Paramètres réseau]
- Sélectionnez [Activer] dans [Contrôle de projection à distance] sous [Paramètres d'application réseau]

Pour plus d'informations, voir P. 127 "Menu Paramètres réseau " et P. 136 "Menu Paramètres d'application réseau ".

Les périphériques compatibles DLNA doivent également être connectés à un réseau. Pour plus d'informations sur la façon de connecter des périphériques compatibles DLNA, voir les manuels fournis avec les périphériques compatibles DLNA.

Remarque

- En fonction du périphérique utilisé pour cette fonction, vous pourrez avoir besoin d'installer une application DLNA sur le périphérique.

Protection des images à partir des périphériques compatibles DLNA

Pour des opérations de base, comme celle de mettre en marche le projecteur ou de régler la mise au point, consultez P. 35 "Projection d'une image".

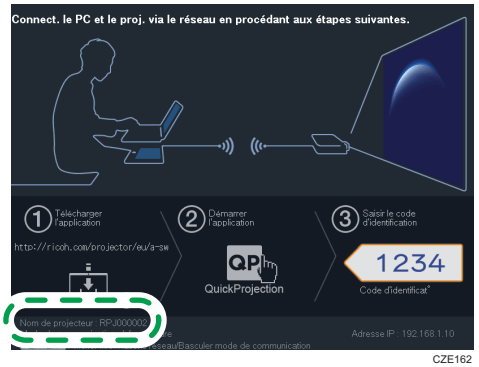
La procédure du périphérique compatible DLNA décrit plus haut est un aperçu du flux de base. La procédure détaillée varie en fonction du périphérique et de l'application. Pour plus d'informations, consultez les manuels fournis avec l'application et le périphérique.

1. **Mettez le projecteur sous tension.**

2. **Appuyez sur la touche [Input] pour commuter le signal d'entrée sur [PC réseau].**

   L'écran de veille pour l'entrée [PC réseau] s'affiche.

3. **Vérifiez le nom du projecteur sur l'écran de projection.**

4. **Sur le périphérique compatible DLNA , sélectionnez le nom du projecteur vérifié à l'étape 3 comme périphérique de destination.**
5. **Au niveau du périphérique compatible DLNA, sélectionnez le fichier que vous souhaitez projeter.**

   Le fichier sélectionné est projeté.

Remarque

- Pour les détails concernant le contrôle de l'image projetée et l'annulation de la projection, consultez le manuel fourni avec les périphériques et applications compatibles DLNA.

6. Utilisation de la fonction interactive (RICOH PJ WX4141NI uniquement)

Ce chapitre explique comment utiliser la fonction interactive.

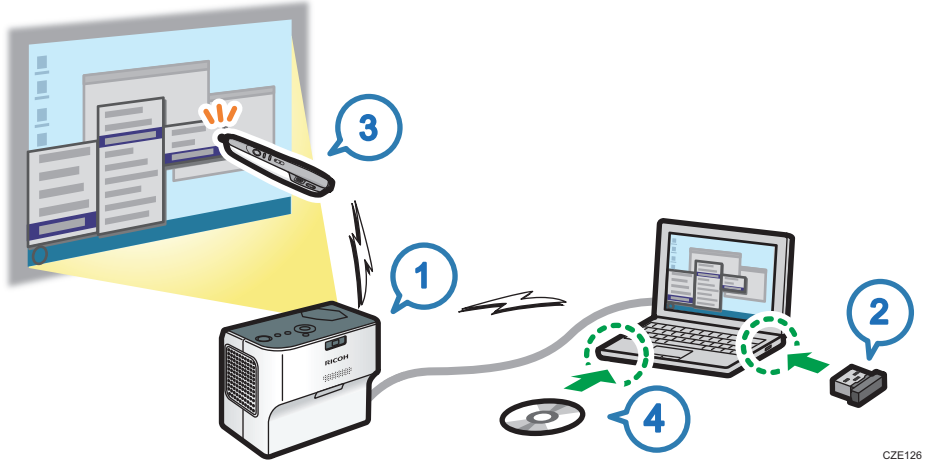
Préparations à l'utilisation de la fonction interactive

Important

- **Pour utiliser la fonction interactive, vous devez utiliser un câble RGB ou un câble HDMI pour connecter le projecteur et l'ordinateur. Vous ne pouvez pas utiliser la fonction interactive si un autre type de câble est utilisé pour la connexion.**
- **La fonction interactive ne peut être utilisée quand un écran est affiché sur le bureau étendu Windows.**

La fonction interactive vous permet d'utiliser un ordinateur connecté au projecteur directement sur l'écran de projection. Vous pouvez également écrire et dessiner sur un écran projeté en utilisant le logiciel fourni « RICOH PJ Interactive Software ».

Pour utiliser la fonction interactive, les paramètres suivants sont requis.



Étape	Configuration du contenu	Référence
1	Définissez Mode interactif sur [ON].	P. 86 "Activation du Mode interactif"
2	Enregistrez l'adaptateur USB pour ordinateur sur le projecteur.	P. 88 "Enregistrement de l'adaptateur USB de l'ordinateur "

Étape	Configuration du contenu	Référence
3	Activez le projecteur pour qu'il reconnaisse le stylo électronique.	P. 90 "Activation du projecteur pour reconnaître le stylo électronique"
4	Installez RICOH PJ Interactive Software sur un ordinateur.	P. 92 "Installation de RICOH PJ Interactive Software"

Remarque

- Vous devez seulement exécuter les étapes 1 à 3 pour utiliser le stylo électronique afin d'utiliser l'ordinateur depuis son image projetée.
- Vous devez exécuter les étapes 1 à 4 pour écrire et dessiner sur l'écran.

Activation du Mode interactif

En Mode interactif, le projecteur peut reconnaître le stylo électronique et l'adaptateur USB de l'ordinateur.

Nous recommandons de désactiver la communication LAN sans fil quand vous activez Mode interactif. Pour désactiver la communication LAN sans fil, sélectionnez [LAN filaire] ou [Désactiver] dans[Interface réseau] dans [Paramètres réseau]. Pour de plus amples informations, voir P. 127 "Menu Paramètres réseau ".

1. **Mettez le projecteur sous tension pour projeter l'écran.**

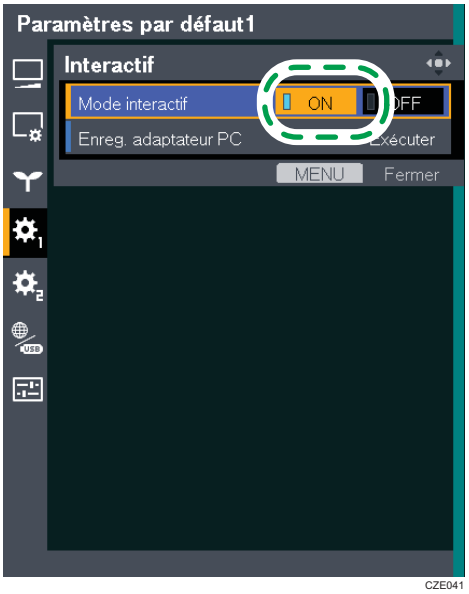
   Pour plus d'informations sur la mise en tension, voir P. 35 "Mise sous tension du projecteur".

2. **Appuyez sur la touche [MENU].**

3. **Sélectionnez [Paramètres par défaut1], puis appuyez sur la touche [▶].**

CZE040

4. **Sélectionnez [Interactif], puis appuyez sur la touche [Enter].**
5. **Sélectionnez [Mode interactif], puis appuyez sur la touche [Enter].**
6. **Sélectionnez [ON], puis appuyez sur la touche[Enter].**



CZE041

7. **Appuyez deux fois sur la touche [Menu] pour fermer l'écran de menu.**

   Pour enregistrer un adaptateur USB d'ordinateur, consultez P. 88 "Enregistrement de l'adaptateur USB de l'ordinateur ".

Enregistrement de l'adaptateur USB de l'ordinateur

⚠ATTENTION

- Tenir l'adaptateur USB sans fil pour ordinateur hors de portée des enfants. Si un enfant avale accidentellement un adaptateur USB sans fil pour ordinateur, consulter immédiatement un médecin.

Pour utiliser l'adaptateur USB pour ordinateur en Mode interactif, l'adaptateur doit être enregistré sur le projecteur. Une fois que l'adaptateur USB pour ordinateur est enregistré sur le projecteur, il n'y a pas besoin de l'enregistrer à nouveau. Vous pouvez utiliser l'adaptateur USB pour ordinateur avec tout ordinateur connecté au projecteur.

L'environnement d'exploitation suivant est requis pour utiliser l'adaptateur USB de l'ordinateur.

Élément	Caractéristiques techniques
Système d'exploitation	• Windows XP • Windows 7 • Windows 8
Port USB	• USB Type A N'utilisez pas de hub USB.

1. **Gardez à portée de main un adaptateur USB pour ordinateur.**

CWD002

2. **Mettez le projecteur sous tension.**

   Pour plus d'informations sur la mise en tension, voir P. 35 "Mise sous tension du projecteur".

3. **Connectez l'ordinateur au projecteur en utilisant un câble RGB ou un câble HDMI.**

   Pour plus de détails sur la manière de connecter l'ordinateur au projecteur, reportez-vous à P. 31 "Connexion au port de sortie RVB" et P. 31 "Connexion au port HDMI".

4. **Projetez l'écran de l'ordinateur sur l'écran du projecteur.**

   Pour plus de détails sur la façon de projeter l'écran d'ordinateur, voir P. 36 "Projection d'une image".

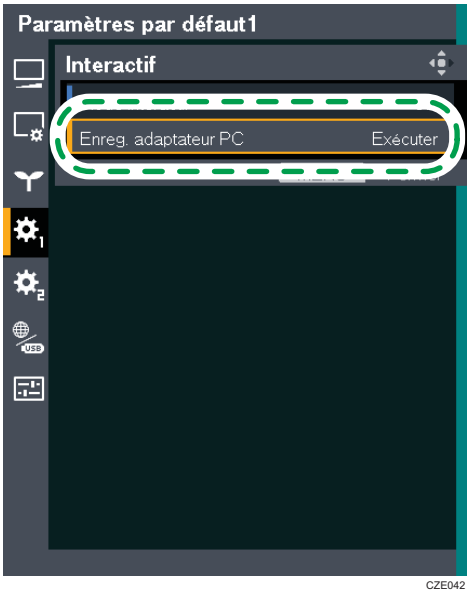
5. **Appuyez sur la touche [MENU].**

6. **Sélectionnez [Paramètres par défaut1], puis appuyez sur la touche [▶].**

CZE040

7. **Sélectionnez [Interactif], puis appuyez sur la touche [Enter].**
8. **Vérifiez que [Mode interactif] est défini sur [ON].**

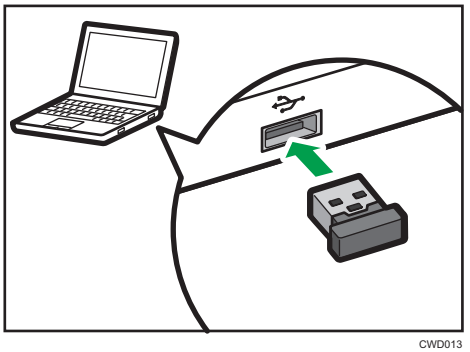
   Pour la procédure de réglage, reportez-vous à P. 86 "Activation du Mode interactif".
9. **Sélectionnez [Enreg. adaptateur PC], puis appuyez sur la touche [Entrée].**



CZE042

10. **Installez l'adaptateur USB pour ordinateur sur l'ordinateur.**

    Une fois installé, l'adaptateur USB pour ordinateur clignote deux fois toutes les 0,5 secondes.



- Si l'enregistrement réussit

  Le message "Enregistrement terminé. " apparaît. L'adaptateur USB de l'ordinateur clignote toutes les deux secondes. Appuyez sur la touche [Enter] pour fermer le message.

- Si l'enregistrement échoue

  S'il y a des obstacles entre le projecteur et l'ordinateur, la tentative d'enregistrement échouera.

  L'enregistrement sera terminé en moins de 2 minutes. Si l'enregistrement n'est pas terminé après 2 minutes, enlevez l'adaptateur USB de l'ordinateur et insérez-le à nouveau.

11. **Appuyez deux fois sur la touche [Menu] pour fermer l'écran de menu.**

Remarque

- N'enregistrez pas les adaptateurs USB pour ordinateur sur plusieurs projecteurs en même temps. Il est possible que l'adaptateur USB pour ordinateur ne soit pas enregistré correctement.

Activation du projecteur pour reconnaître le stylo électronique

Une fois que le projecteur reconnaît le stylo électronique, vous pouvez utiliser directement l'écran de l'ordinateur projeté.

1. **Mettez le projecteur sous tension.**

   Pour plus d'informations sur la mise en tension, voir P. 35 "Mise sous tension du projecteur".

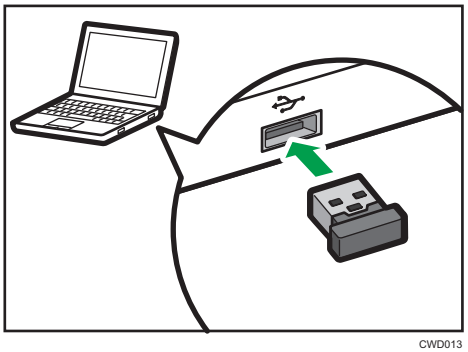
2. **Connectez l'ordinateur au projecteur en utilisant un câble RGB ou un câble HDMI.**

   Pour plus de détails sur la manière de connecter l'ordinateur au projecteur, reportez-vous à P. 31 "Connexion au port de sortie RVB" et P. 31 "Connexion au port HDMI".

3. **Projetez l'écran de l'ordinateur sur l'écran du projecteur.**

   Pour plus de détails sur la façon de projeter l'écran d'ordinateur, voir P. 36 "Projection d'une image".

4. **Installez l'adaptateur USB pour ordinateur sur l'ordinateur.**

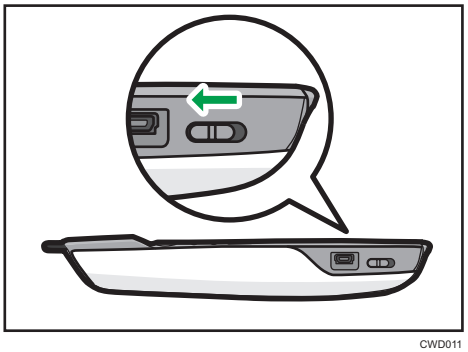


CWD013

Lorsque l'adaptateur USB pour ordinateur enregistré est installé sur l'ordinateur, l'adaptateur clignote une fois toutes les 0,5 secondes. Puis, lorsque l'adaptateur USB pour ordinateur est connecté au projecteur, l'adaptateur clignote une fois toutes les deux secondes. Si l'adaptateur clignote deux fois toutes les 0,5 secondes, vous devez l'enregistrer sur le projecteur.

Pour réaliser l'enregistrement, reportez-vous à P. 88 "Enregistrement de l'adaptateur USB de l'ordinateur ".

5. **Mettez le stylo électronique sous tension.**

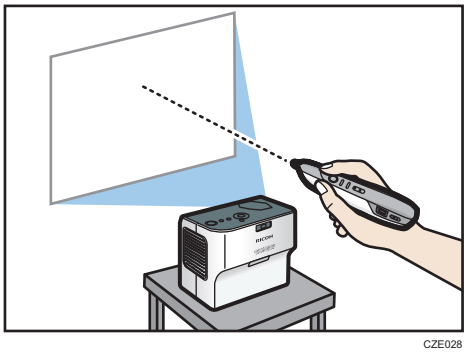


CWD011

L'indicateur de communication du stylo électronique clignotera.

Si l'indicateur de communication n'arrive pas à clignoter, vérifiez que la pile rechargeable est installée sur le stylo électronique. Si une pile est installée, rechargez-la. Au sujet du stylo électronique, reportez-vous à P. 94 "Utilisation du stylo électronique".

6. **Dirigez la pointe du stylo vers l'écran projeté.**



- Si l'enregistrement réussit

  Le curseur de l'écran projeté de l'ordinateur se déplace en suivant les mouvements du stylo électronique. De même, l'indicateur de communication sur le stylo électronique s'allume ou clignote rapidement en vert et l'adaptateur USB de l'ordinateur s'allume.

- Si l'enregistrement échoue
  - Faites attention à la façon dont vous tenez le stylo électronique. Si vous tenez le haut ou le bas du stylo, le projecteur ne peut pas reconnaître correctement le stylo électronique. Pour tenir correctement le stylo électronique, reportez-vous à P. 95 "Comment utiliser le stylo électronique".
  - Assurez-vous que la pointe du stylo n'est pas dirigée vers une ombre. Si la pointe du stylo est dirigée vers une ombre ou si elle n'est pas dirigée vers l'écran, alors le projecteur ne peut pas reconnaître correctement le stylo électronique. Pour utiliser correctement le stylo électronique, reportez-vous à P. 95 "Comment utiliser le stylo électronique".
  - Si le stylo électronique n'est pas correctement reconnu après avoir corrigé la direction du stylo, ou même si vous tenez correctement le stylo électronique, vérifiez la procédure depuis l'étape 1 en vous référant à P. 101 "Quand vous ne pouvez pas utiliser la fonction interactive".

Installation de RICOH PJ Interactive Software

RICOH PJ Interactive Software vous permet d'écrire et de dessiner sur un écran de projection. Quand vous utilisez RICOH PJ Interactive Software, installez-le sur un ordinateur. Pour plus de détails sur la manière d'utiliser RICOH PJ Interactive Software, reportez-vous au Manuel utilisateur (Fonction interactive).

L'environnement d'exploitation suivant est requis pour utiliser RICOH PJ Interactive Software.

Élément	Caractéristiques techniques
Processeur	• Intel® Core™ 2 Duo 2 GHz ou plus est recommandé (Minimum : Intel Core Solo U1300)
Mémoire	• Windows XP : 2 Go ou plus recommandé (Minimum : 512 Mo) • Windows 7/8 (32 bits) : 3 Go ou plus recommandé (Minimum : 1 Go) • Windows 7/8 (64 bits) : 4 Go ou plus recommandé (Minimum : 2 Go)
Disque dur	• 9 Go ou plus d'espace libre recommandé (Minimum : 2 Go)
Système d'exploitation	• Windows XP Édition familiale/Professionnel SP3 ou version ultérieure (32 bits) • Windows 7 Édition Familiale Premium/Professionnelle/ Édition Intégrale/ Entreprise SP1 ou version ultérieure (32 bits / 64 bits) • Windows 8/Pro/Entreprise (32 bits/64 bits)

Important

- **Pour installer RICOH PJ Interactive Software sur un ordinateur, connectez-vous comme utilisateur avec les privilèges administrateur.**

1. **Insérez le CD-ROM dans le lecteur de CD-ROM de votre ordinateur.**
2. **Spécifiez une langue et un nom de modèle, puis cliquez sur [Sélectionner].**
3. **Cliquez sur [PJ Interactive Software].**
4. **Sélectionnez la langue d'installation, puis cliquez sur [OK].**
5. **Si .NET Framework 4 n'est pas installé sur votre ordinateur, cliquez sur [Installer].**

   Si .NET Framework 4 a déjà été installé, le message [Installer] n'apparaît pas. Passez à l'étape suivante.
6. **Cliquez sur [Suivant].**
7. **Sélectionnez « J'accepte les termes du contrat de licence » et cliquez sur [Suivant].**
8. **Précisez le dossier d'installation, puis cliquez sur [Suivant].**
9. **Cliquez sur [Installer].**
10. **Cliquez sur [Terminer].**

Remarque

- Si la boîte de dialogue [Contrôle de compte d'utilisateur] apparaît au cours de la procédure d'installation, cliquez sur [Oui] ou [Continuer].
- Pour désinstaller RICOH PJ Interactive Software, utilisez la fonction de suppression de programme dans [Panneau de configuration] pour supprimer « RICOH PJ Interactive Software ».

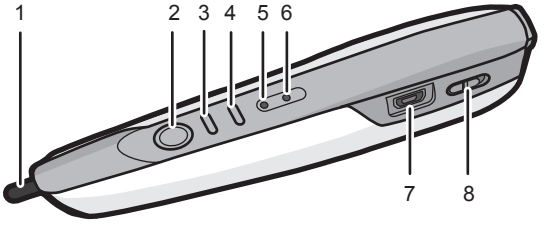
Utilisation du stylo électronique

Cette section présente les noms des parties du stylo électronique et explique comment le charger.

Après avoir terminé l'installation de la fonction interactive, insérez l'adaptateur USB de l'ordinateur dans l'ordinateur. Après que l'ordinateur a reconnu le stylo électronique, vous pouvez l'utiliser pour effectuer des opérations sur l'écran projeté. Pour plus de détails sur le stylo électronique, reportez-vous à P. 90 "Activation du projecteur pour reconnaître le stylo électronique".

La communication entre le stylo électronique, le projecteur et l'adaptateur USB de l'ordinateur est réalisée sans fil. Évitez d'obstruer l'espace entre le style électronique, le projecteur et l'ordinateur. De plus, n'utilisez pas de périphériques sans fil près du stylo électronique. Sinon, la position du stylo électronique ne sera pas reconnue correctement.

Parties du stylo électronique et leurs fonctions



CWD008

1. **Commutateur pointe du stylo**

   Utilisé pour écrire, dessiner et sélectionner des opérations sur l'écran projeté. Ce bouton est fonctionnellement équivalent au bouton gauche d'une souris d'ordinateur.

2. **Bouton gauche**

   Semblable au bouton gauche d'une souris d'ordinateur.

3. **Bouton droit**

   Semblable au bouton droit d'une souris d'ordinateur.

4. **Touche d'ajustement de pointage**

   Utilisé pour ajuster la position de la pointe du stylo quand le stylo est tenu d'une manière différente. La position standard du point est le centre du stylo, et il se déplace à chaque fois que l'on appuie sur ce bouton. L'ordre dans lequel le point se déplace est le suivant : haut, bas, et vers le centre.

5. **Indicateur pile**

   Indique le statut de la pile du stylo électronique.

   L'indicateur de charge est allumé quand il est en charge et s'éteint quand la charge est terminée.

6. **Indicateur de communication**

   Indique le statut de communication du stylo électronique.

   Cet indicateur clignote en rouge jusqu'à ce que le projecteur reconnaisse le stylo électronique.

Lorsque le projecteur reconnaît le stylo électronique, l'indicateur s'allume en vert ou clignote rapidement.

7. **Connecteur USB**

   Utilisé pour connecter le câble de chargement du stylo électronique. Voir P. 100 "Rechargement du stylo électronique".

8. **Commutateur**

   Commute l'alimentation du stylo électronique entre ON et OFF.

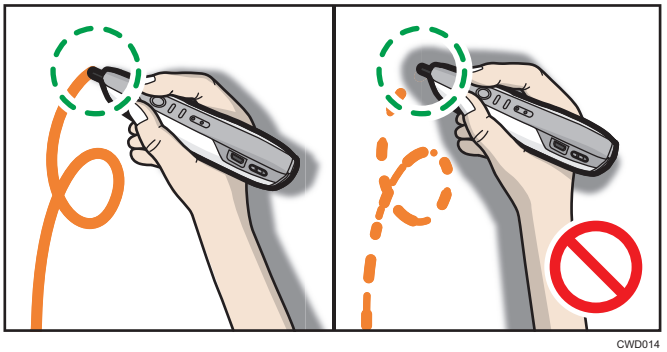
Comment utiliser le stylo électronique

Lorsque la pointe du stylo est dirigée vers l'écran projeté par le projecteur en Mode interactif, le stylo électronique est reconnu et le curseur sur l'écran d'ordinateur projeté peut être utilisé avec le stylo électronique. Voir P. 90 "Activation du projecteur pour reconnaître le stylo électronique".

Vous pouvez utiliser l'écran projeté de l'ordinateur en le touchant avec la pointe du stylo ; vous pouvez sélectionner une icône ou un menu, écrire et dessiner. Vous pouvez également toucher deux fois le même endroit sur l'écran avec la pointe du stylo, ce qui correspond au double clic d'une souris.

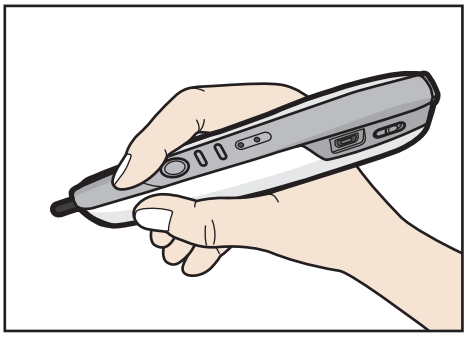
Important

- **Utilisez le stylo électronique de sorte que sa pointe ne soit pas orientée vers une zone ombragée.**



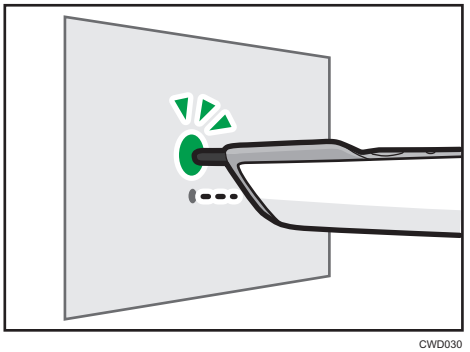
Quand le projecteur est installé sur un tableau ou sur le sol

Maintenez le stylo électronique tel qu'illustré ci-après. Si vous tenez la pointe ou le bout du stylo électronique, la position du stylo électronique ne sera pas reconnue correctement.



CZD017

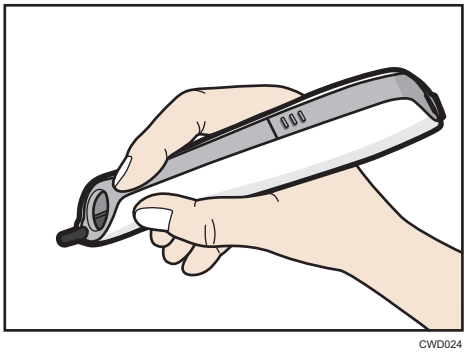
Pour aligner la position de point du stylo électronique avec l'interrupteur de la pointe du stylo et non le centre de ce dernier, utilisez le bouton de réglage du point afin de déplacer la position du point vers le haut.



CWD030

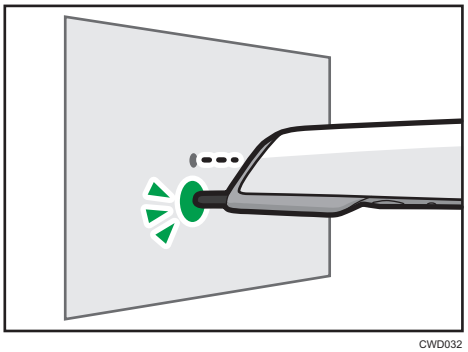
Quand le projecteur est installé sur un mur ou au plafond

Lorsque le projecteur est installé sur le mur ou accroché au plafond, tenez le stylo électronique à l'envers pour éliminer l'ombre qui apparaît à l'écran.



CWD024

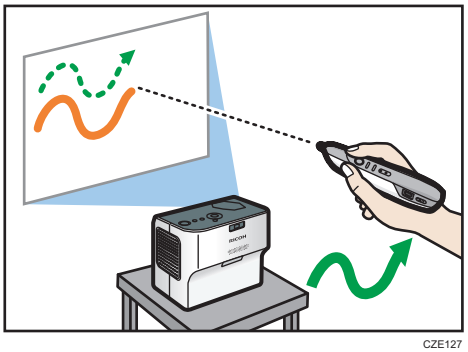
Pour aligner la position du point avec l'interrupteur de la pointe du stylo pendant que vous tenez le stylo électronique à l'envers, utilisez le bouton d'ajustement du point pour déplacer la position du point vers le bas.



CWD032

Utilisation du stylo électronique à distance

Vous pouvez également utiliser l'écran à distance. Lorsque vous vous tenez à distance de l'écran, utilisez le bouton de la souris qui se trouve sur le stylo électronique.



CZE127

Remarque

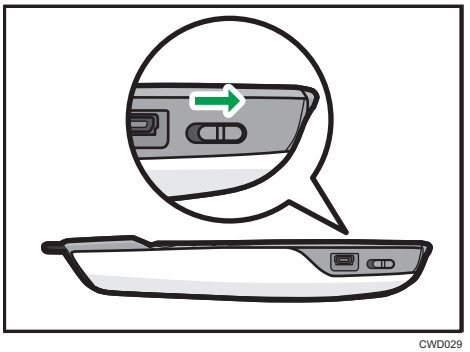
- Le stylo électronique ne peut être utilisé que lorsque le projecteur est en Mode interactif. Pour plus d'informations sur la configuration du projecteur, voir P. 86 "Activation du Mode interactif".

Installation d'une pile rechargeable dans le stylo électronique

⚠AVERTISSEMENT

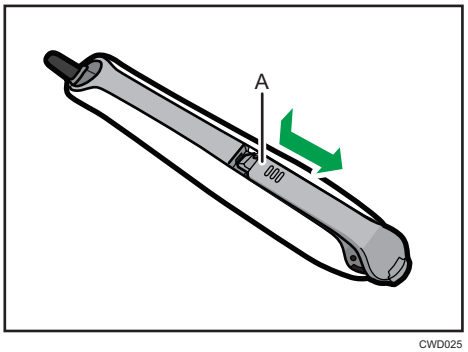
- Pour votre sécurité, suivez les instructions concernant les piles ci-dessous. Si vous utilisez les piles de façon incorrecte, cela pourrait provoquer un incendie ou causer des blessures en raison de la fuite ou de l'explosion des piles.
  - N'utilisez pas de piles autres que celles spécifiées.
  - N'utilisez pas des piles de types différents, ou bien des anciennes avec des nouvelles.
  - Insérez correctement les piles en fonction de la polarité (+/−).
  - Ne chargez pas des piles non rechargeables.
  - Ne chauffez pas les piles ou la batterie et ne les jetez pas dans le feu ou dans l'eau.
  - Ne connectez pas les bornes positives et négatives sur une batterie avec un fil.
  - Retirez les piles ayant dépassé leur date limite ou qui sont déchargées.
  - Retirez les piles si elles ne vont pas être utilisées pendant de longues périodes.
  - Tenez les piles hors de la portée des enfants. Les enfants pourraient avaler des piles ou s'étouffer avec. Le cas échéant, contactez immédiatement un médecin.

1. **Contrôlez le stylo électronique pour vous assurer que l'alimentation est coupée.**



CWD029

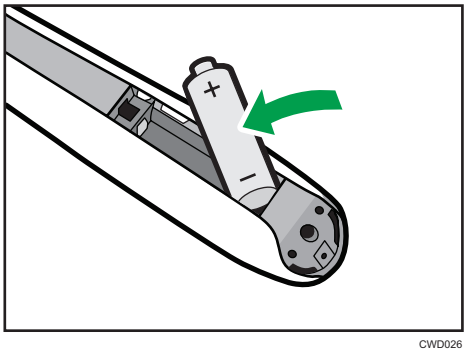
2. **Poussez le A vers le bas et faites glisser le couvercle de la pile pour l'enlever.**



CWD025

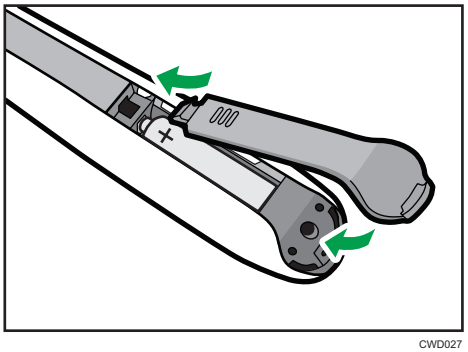
3. **Installez une pile.**

   Vérifiez que la pile a été installée dans le bon sens.



CWD026

4. **Réinstallez le couvercle de la pile.**



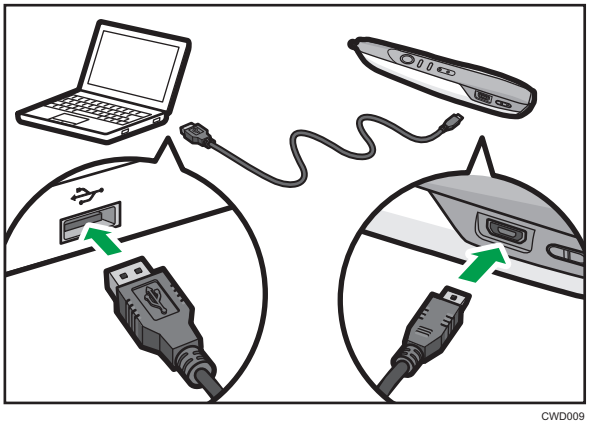
CWD027

Remarque

- Pour plus de détails sur ce qu'il fait faire en cas de fuite d'une pile, voir P. 155 "Précautions d'utilisation".

Rechargement du stylo électronique

Insérez un câble de chargement du stylo électronique dans un port USB sur l'ordinateur et connectez le stylo électronique.



CWD009

L'indicateur de charge est allumé quand il est en charge et s'éteint quand la charge est terminée.

Quand vous ne pouvez pas utiliser la fonction interactive

Si vous ne pouvez pas utiliser la fonction interactive, suivez les étapes ci-dessous dans l'ordre spécifié pour résoudre le problème.

Étape	Vérifiez l'élément	Solutions
1	Vérifiez le projecteur pour vous assurer qu'il soit alimenté.	Si le projecteur n'est pas alimenté, contrôlez le cordon d'alimentation et mettez en tension. Pour connecter le cordon et mettre en tension correctement, voir P. 35 "Mise sous tension du projecteur".
2	Vérifiez si le projecteur est en Mode interactif.	Si Mode interactif est défini sur [OFF], passez-le sur [ON]. Pour plus de détails sur la manière de vérifier si le projecteur est en Mode interactif, ainsi que sur la manière de spécifier le mode, voir P. 86 "Activation du Mode interactif".
3	Vérifiez si l'adaptateur USB de l'ordinateur est connecté à l'ordinateur.	Si le connecteur USB de l'ordinateur n'est pas connecté, connectez-le à l'un des ports USB sur l'ordinateur.
4	Vérifiez si l'adaptateur USB de l'ordinateur inséré dans l'ordinateur est enregistré sur le projecteur.	S'il n'est pas enregistré, l'adaptateur USB de l'ordinateur clignote une fois toutes les 0,5 secondes. Puis, quand le projecteur et l'adaptateur USB de l'ordinateur sont reconnus, l'adaptateur clignote une fois toutes les deux secondes. Si l'adaptateur clignote deux fois toutes les 0,5 secondes, le projecteur nécessite un enregistrement. Pour l'enregistrer correctement, voir P. 88 "Enregistrement de l'adaptateur USB de l'ordinateur ".
5	Vérifiez que l'ordinateur est connecté au projecteur en utilisant des câbles RGB ou un câble HDMI.	La fonction interactive devient inutilisable si des câbles autres que RGB ou HDMI sont utilisés. Pour les connecter correctement, voir P. 31 "Connexion au port de sortie RVB" ou P. 31 "Connexion au port HDMI".
6	Vérifiez que l'écran de l'ordinateur est projeté sur l'écran du projecteur.	Le stylo électronique n'est pas reconnu sauf si l'écran de l'ordinateur est projeté. Pour projeter l'écran correctement, voir P. 36 "Projection d'une image".

Étape	Vérifiez l'élément	Solutions
7	Vérifiez si le commutateur du stylo électronique est défini sur "Activé"	Si le commutateur du stylo électronique est défini sur "Désactivé", mettez-le sur «Activé». Pour plus d'informations sur l'emplacement de l'interrupteur d'alimentation du stylo électronique, voir P. 94 "Parties du stylo électronique et leurs fonctions".
8	Vérifiez si la pile du stylo électronique est déchargée.	Quand le commutateur sur le stylo électronique est sur ON, l'indicateur de communication du stylo électronique clignote. Si l'indicateur ne clignote plus, vérifiez qu'une pile rechargeable est installée dans le stylo électronique. Si une pile rechargeable est installée, rechargez-la. Pour plus d'informations, voir P. 98 "Installation d'une pile rechargeable dans le stylo électronique" et P. 100 "Rechargement du stylo électronique".
9	Pointez la pointe du stylo électronique vers l'écran projeté et vérifiez si le stylo électronique est reconnu par le projecteur.	Si le stylo électronique est reconnu correctement, le pointeur sur l'écran de projection se déplacera à l'unisson avec le mouvement du stylo électronique. Pour plus de détails sur la manière dont le projecteur reconnaît le stylo électronique, voir P. 90 "Activation du projecteur pour reconnaître le stylo électronique".

Remarque

- Si vous rencontrez un problème avec le projecteur actuel, comme un problème de démarrage du projecteur ou de projection de l'écran de l'ordinateur, voir P. 145 "Dépannage".
- Si vous ne pouvez pas résoudre les problèmes, contactez le SAV.

Quand l'écran projeté ne peut être utilisé comme souhaité

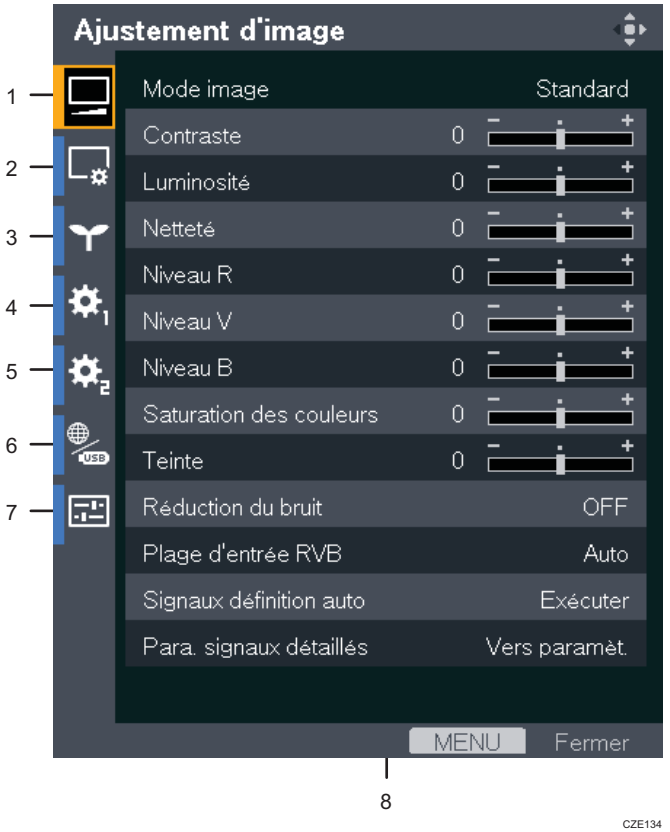
Cette section explique la démarche à suivre lorsque l'écran projeté ne peut pas être utilisé selon vos besoins.

Problème	Solutions
L'emplacement vers lequel la pointe du stylo est dirigée ne correspond pas à ce qui est affiché à l'écran.	• Modifiez les paramètres d'affichage grâce au pilote graphique de l'ordinateur, de sorte que l'écran projeté ne soit pas mis à l'échelle par l'ordinateur. (Exemple : Affichage > Paramètres généraux > Mise à l'échelle > Maintien de la mise à l'échelle de l'affichage) • Modifiez les paramètres de sortie de l'ordinateur de sorte que seul l'écran du projecteur s'affiche. Pour plus d'informations sur les paramètres, reportez-vous au manuel de l'ordinateur.

7. Modification des paramètres du projecteur

Ce chapitre détaille les paramètres de l'écran de menu et les modalités de modification.

Visualisation de l'écran de menu



1. **Onglet du menu Ajustement d'image**

   Permet d'ajuster les paramètres pour l'image projetée, tels que le contraste et la luminosité.

   Pour les paramètres du menu Ajustement d'image, voir P. 110 "Menu Ajustement d'image".

2. **Onglet du menu Paramètres d'affichage/de son**

   Spécifie les paramètres pour l'affichage d'image et le son, tels que l'autocorrection trapézoïdale et la qualité sonore.

   Pour les paramètres du menu Paramètres d'affichage/de son, voir P. 114 "Menu Paramètres d'affichage/de son".

3. **Onglet menu Paramètres d'économie d'énergie**

   Permet de définir les paramètres pour les économies d'énergie.

   Pour les paramètres du menu Paramètres d'économie d'énergie, voir P. 118 "Menu Paramètres d'économie d'énergie ".

4. **Onglet du menu Paramètres par défaut1**

   Permet de définir les paramètres pour le son du bip, le logo utilisateur, etc.

   Pour les paramètres du menu Paramètres par défaut1, voir P. 120 "Menu Paramètres par défaut1".

5. **Onglet du menu Paramètres par défaut2**

   Permet de définir les paramètres pour la langue d'affichage, le mot de passe de démarrage, etc.

   Pour les paramètres du menu Paramètres par défaut2, voir P. 122 "Menu Paramètres par défaut2".

6. **Onglet du menu Paramètres réseau/USB**

   L'onglet du menu Paramètres réseau/USB inclut le menu Paramètres USB, le menu Paramètres réseau et le menu Paramètres d'application réseau.

   - Menu Paramètres USB

     Permet de définir les paramètres pour la projection du fichier USB.

     Pour les paramètres du menu Paramètres USB, voir P. 125 "Menu Paramètres USB ".

   - Menu Paramètres réseau

     Permet de définir les paramètres réseau, tels que l'adresse IP.

     Pour les paramètres du menu Paramètres réseau, voir P. 127 "Menu Paramètres réseau ".

   - Menu Paramètres d'application réseau

     Permet de définir les paramètres pour PJLink, le serveur de projection, etc.

     Pour les paramètres du menu Paramètres d'application réseau, voir P. 136 "Menu Paramètres d'application réseau ".

7. **Onglet État d'affichage**

   Permet d'afficher des informations comme les signaux d'entrée et le temps d'utilisation de la lampe, etc.

   Pour les éléments pouvant être affichés, voir P. 143 "État affichage".

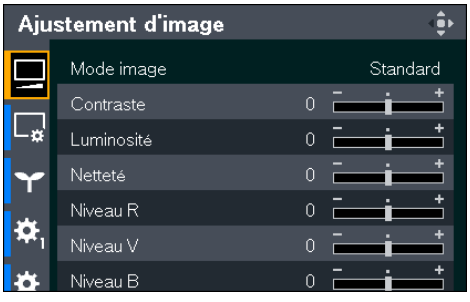
8. **Paramètres**

   Les paramètres et informations de chaque menu peuvent être affichés.

Changement des paramètres

1. **Appuyez sur la touche [MENU].**

2. **Sélectionner l'onglet de menu en utilisant les touches [▲] et [▼].**

   Si vous sélectionnez l'onglet État affichage, vous pouvez confirmer les informations lors de cette étape.

3. **Appuyer sur la touche [▶].**
4. **Sélectionner l'élément à modifier en utilisant les touches [▲] et [▼].**
5. **Appuyez sur la touche [Enter].**

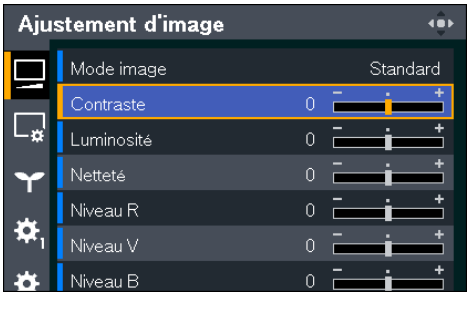
   Si [Vers paramèt.] s'affiche à droite, l'élément présente un sous-menu. Sélectionnez un élément du sous-menu, puis appuyez sur la touche [Enter].

   Si [Exécuter] s'affiche à droite de l'élément que vous sélectionnez, la fonction est exécutée à cette étape.

6. **Modifiez les paramètres.**

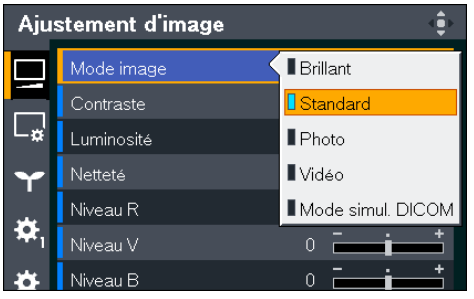
   - Ajustement des valeurs en utilisant la barre des valeurs

     Modifiez la valeur en utilisant les touches [◀] et [▶], puis appuyez sur la touche [ENTER].

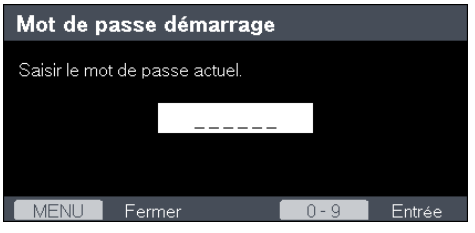
   - Sélection de la valeur dans une liste

     Modifiez la valeur à l'aide des touches [▲], [▼],[◀] ou [▶], puis appuyez sur [ENTER].



- Saisie de numéros

  Utilisez le pavé numérique de la télécommande pour saisir des numéros.



- Saisie de texte

  Utiliser le clavier affiché à l'écran pour saisir du texte. Vous pouvez également utiliser le pavé numérique de la télécommande pour saisir des chiffres/nombres/numéros.

7

7. **Si un écran de confirmation apparaît, sélectionnez [OK], puis appuyez sur la touche [Enter].**
8. **Appuyez sur la touche [MENU].**
9. **Si un écran de confirmation apparaît, sélectionnez [Répercuter], puis appuyez sur la touche [Enter].**

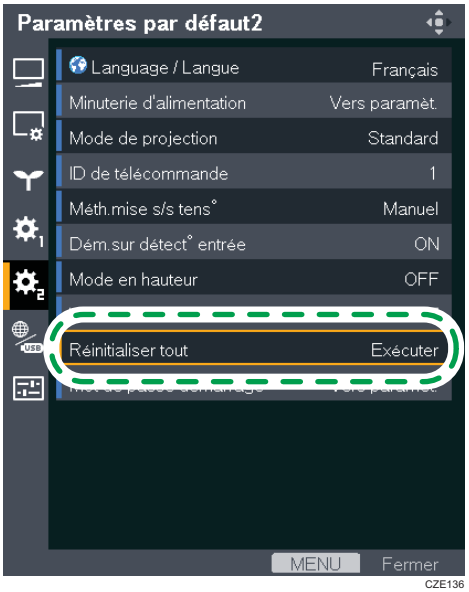
Remarque

- L'onglet du menu Paramètres réseau/USB inclut le menu Paramètres USB, le menu Paramètres réseau et le menu Paramètres d'application réseau. Ouvrir le menu en fonction des paramètres que vous souhaitez modifier puis aller à l'Étape 2 pour modifier les paramètres.
- L'écran du menu se ferme automatiquement trente secondes après la dernière opération. Les changements des paramètres sont automatiquement appliqués lorsque vous fermez l'écran de menu. Il est inutile d'appuyer sur la touche [Enter].
- Les paramètres du menu Paramètres réseau/USB ne sont pas appliqués tant que vous n'avez pas sélectionné [Répercuter] sur l'écran de confirmation.
- L'écran du menu n'est pas accessible si vous projetez des images à partir d'un périphérique de mémoire USB ou d'un serveur. Arrêtez de projeter les images pour ouvrir l'écran du menu.

Restauration de tous les paramètres sur leurs valeurs par défaut

1. **Appuyez sur la touche [MENU].**

2. **Sélectionnez [Paramètres par défaut2], puis appuyez sur la touche [▶].**
3. **Sélectionnez [Réinitialiser tout], puis appuyez sur la touche [Enter].**



CZE136

4. **Sélectionnez [OK] sur l'écran de confirmation, puis appuyez sur la touche [ENTER].**

Remarque

- Le menu de démarrage s'affiche après l'exécution de [Réinitialiser tout]. Pour plus de détails sur le menu de démarrage, voir P. 36 "Lorsque le menu de démarrage est affiché".
- Les paramètres suivants ne peuvent pas être réinitialisés avec cette fonction :
  - [Logo utilisateur] dans [Paramètres par défaut1]

    Pour réinitialiser le logo utilisateur enregistré, sélectionner [Réinitialiser le logo] dans les [Paramètres par défaut1].
  - [Heure actuelle] et [Mot de passe démarrage] dans [Paramètres par défaut2]
  - [Authentification utilisateur] et[Mot de passe administrateur] dans [Paramètres d'application réseau]

    Pour réinitialiser les mots de passe enregistrés, contactez le représentant du SAV.

Menu Ajustement d'image

Élément	Par défaut
Mode image Sélectionnez le mode image Cette fonction n'est pas disponible lorsque vous sélectionnez [ON] dans [Projection 3D] sous [Paramètres d'affichage/de son] ou [ON] dans [Mode interactif] sous [Paramètres par défaut1]. • Brillant Ce mode image permet de mieux voir la projection dans les endroits lumineux. • Standard Il s'agit du mode image standard. • Photos Les photos paraissent plus naturelles dans ce mode. • Vidéo La vidéo est plus fluide dans ce mode. • Mode simul.DICOM Dans ce mode d'image, les images sont ajustées pour simuler le format DICOM. DICOM est un standard global de stockage et de transmission des images médicales. DICOM est utilisé pour la tomographie par ordinateur (CT), l'imagerie par résonance magnétique (IRM) et les images d'endoscopie. Cependant, ce mode simule uniquement ces formats, de telle sorte que l'image peut être projetée de façon différente du format DICOM d'origine. Utilisez ce mode uniquement dans un cadre pédagogique. Il ne devrait pas être utilisé afin d'établir un diagnostic réel.	**Standard**
Contraste Ajustez le contraste de l'image. Plus la valeur est élevée, plus le contraste d'image est important.	0
Luminosité Ajustez la luminosité de l'image. Plus la valeur est élevée plus l'image est lumineuse.	0

Élément	Par défaut
Netteté Ajustez la netteté de l'image. Plus la valeur est élevée, plus l'image est nette.	0
Niveau R Ajustez le niveau de rouge dans l'image. Plus la valeur est élevée, plus la couleur rouge est soutenue.	0
Niveau V Ajustez le niveau de vert dans l'image. Plus la valeur est élevée, plus la couleur verte est soutenue.	0
Niveau B Ajustez le niveau de bleu dans l'image. Plus la valeur est élevée, plus la couleur bleue est soutenue.	0
Saturation des couleurs Ajustez la saturation des couleurs de l'image. Plus la valeur est élevée, plus l'image est riche. Cette fonction est disponible lorsque vous sélectionnez [Y/Pb/Pr] ou [Vidéo] comme signal d'entrée.	0
Teinte Ajustez la teinte de l'image Cette fonction est disponible lorsque vous sélectionnez [Y/Pb/Pr], [HDMI] (signaux Y/Pb/Pr), ou [Vidéo] comme signal d'entrée.	0
Réduction du bruit Spécifiez si vous souhaitez utiliser ou non la fonction permettant de réduire le bruit du signal Y/Pb/Pr (480i/576i) ou vidéo. Cette fonction est disponible lorsque vous sélectionnez [Y/Pb/Pr] (480i/576i) ou [Vidéo] comme signal d'entrée.	OFF

Élément	Par défaut
Plage d'entrée RVB Sélectionnez la plage d'entrée RVB. La fonction est disponible lorsque vous sélectionnez [HDMI] (signaux RGB) comme signal d'entrée. • Auto Le projecteur bascule sur la plage d'entrée RVB en fonction des paramètres de l'équipement connecté. • Standard Sélectionnez ce mode lorsque la couleur noir de l'image est claire. • Plein écran Sélectionnez ce mode lorsque des parties noires de l'image sont trop foncées.	Auto
Signaux définition auto Permet d'ajuster automatiquement les éléments de [Para. signaux détaillés]. Cette fonction est disponible lorsque vous sélectionnez [Ordinateur] comme signal d'entrée.	-
Para. signaux détaillés > Phase Ajustez ce paramètre pour éliminer le frétillement d'image. Cette fonction est disponible lorsque vous sélectionnez [Ordinateur] comme signal d'entrée.	0 à 31 *1
Para. signaux détaillés > Fréquence Permet d'ajuster pour éliminer les tendances moirées et les papillonnements lorsque vous projetez des images avec de fines rayures verticales. Cette fonction est disponible lorsque vous sélectionnez [Ordinateur] comme signal d'entrée.	0
Para. signaux détaillés > Position H Permet d'ajuster la position horizontale de l'image. Cette fonction est disponible lorsque vous sélectionnez [Ordinateur] comme signal d'entrée.	0

Élément	Par défaut
Para. signaux détaillés > Position V Permet d'ajuster la position verticale de l'image. Cette fonction est disponible lorsque vous sélectionnez [Ordinateur] comme signal d'entrée.	0
Para. signaux détaillés > Impulsion de serrage 1 Permet d'ajuster la position d'impulsion de serrage. Cette fonction est disponible lorsque vous sélectionnez [Ordinateur] comme signal d'entrée.	0 à 255*1
Para. signaux détaillés > Impulsion de serrage 2 Permet d'ajuster la largeur d'impulsion de serrage. Cette fonction est disponible lorsque vous sélectionnez [Ordinateur] comme signal d'entrée.	0 à 255*1

*1 La valeur de [Phase], [Impulsion de serrage 1], et [Impulsion de serrage 2] par défaut peut varier parce que le projecteur ajuste automatiquement ces paramètres en fonction du signal d'entrée.

Menu Paramètres d'affichage/de son

Élément	Par défaut
Trapèze auto Spécifiez si vous souhaitez appliquer ou non la correction trapézoïdale automatiquement en fonction de l'angle de projection du projecteur.	ON
Trapèze Ajuste la distorsion trapézoïdale. Pour diminuer la largeur du bas de l'image projetée, diminuez la valeur. Pour diminuer la largeur du haut de l'image projetée, augmentez la valeur.	0
Zoom Réduisez la taille de l'image si l'image projetée est plus large que l'écran. L'image peut être réduite de 80 à 100 % à l'aide de la fonction zoom numérique.	100%

Élément	Par défaut
Aspect Sélectionnez le rapport d'aspect de l'image. Cette fonction n'est pas disponible lorsque vous sélectionnez [Clé USB] ou [Serveur] comme signal d'entrée. Quand vous sélectionnez [PC réseau] comme signal d'entrée, cette fonction est disponible uniquement quand vous projetez un écran d'ordinateur en utilisant QuickProjection. • Normal Affichez en plein écran sans changer le rapport d'aspect du signal d'entrée. • 16:9 Affichez en 16:9 (résolution 1280 x 720). • Plein écran Affichez en utilisant la résolution 1280 x 800. • Natif Affichez l'image sans changer la résolution du signal d'entrée. Cette fonction est disponible lorsque vous sélectionnez [Ordinateur], [HDMI] (signaux RGB), ou [PC réseau] comme signal d'entrée. • Zoom Affichez la largeur d'image comme largeur de l'écran de projection tout en maintenant le rapport d'aspect du signal d'entrée.	**Normal**
Position d'affichage Déplacez l'image si l'image projetée est plus petite ou plus grande que la taille de l'écran de projection. Vous pouvez déplacer l'image en utilisant les touches [▲], [▼], [◀] et[▶]. Cette fonction n'est pas disponible lorsque vous sélectionnez [PC réseau], [Clé USB] ou [Serveur] comme signal d'entrée.	-

Élément	Par défaut
Mode couleur mur Sélectionnez la tonalité d'image en fonction de la surface de projection lorsque l'image est projetée sur un support autre qu'un mur. • OFF • Tableau blanc • Beige • Gris • Tabl. noir (vert)	OFF
Projection 3D > Projection 3D Spécifiez si vous souhaitez utiliser ou non la projection 3D. L'image sera légèrement plus foncée si ce paramètre est défini sur [ON]. La projection 3D et le mode interactif ne peuvent pas être activés en même temps. Si vous passez ce paramètre sur [ON], [Mode interactif] dans [Paramètres par défaut1] bascule sur [OFF].	OFF
Projection 3D > Inversion G/D Spécifiez si vous souhaitez inverser ou non la gauche et la droite dans les images 3D. • Normal • Inverser	Normal
Projection 3D > Format 3D Sélectionnez un format 3D. Sélectionnez [Auto] lorsque les signaux 3D sont envoyés via HDMI. Si l'image ne se projète pas en 3D même si [Auto] est sélectionné, changez le paramètre pour correspondre au format 3D du signal envoyé. • Auto • Séquence trames • Côte à côte • Haut et bas • Combin. trame	Auto

Élément	Par défaut
Sous-titrage codé Le projecteur est compatible avec les sous-titres codés, ce qui permet d'afficher des sous-titres en bas de l'image. Cela est conforme aux réglementations de la US Federal Communications Commission (FCC). Sélectionnez [CC-1] à [CC-4] pour afficher le dialogue et le récit des programmes TV et des vidéos avec sous-titres codés. La fonction est disponible lorsque vous sélectionnez [Vidéo] comme signal d'entrée. • OFF • CC-1 • CC-2 • CC-3 • CC-4	OFF
Qualité sonore Sélectionnez la qualité sonore de l'audio en cours de lecture. Cette fonction s'applique au haut-parleur intégré sur le projecteur uniquement. Si vous utilisez un haut-parleur externe, vous ne pouvez pas changer la qualité sonore avec cette fonction. • Standard Les textes et la musique sont soigneusement équilibrés. • Narration Ce mode convient à l'écoute de textes. • Musique Ce mode convient à l'écoute de musique.	Standard

Menu Paramètres d'économie d'énergie

Élément	Par défaut
Alimentation lampe Sélectionnez le niveau de puissance de lampe. Pour économiser de l'énergie, sélectionnez le mode éco. Pour rendre l'image plus lumineuse, sélectionnez le mode standard. L'alimentation de la lampe passe en mode standard indépendamment de ce paramètre lorsque [Mode simul.DICOM], [Projection 3D] ou [Mode interactif] est activé. • Éco • Stand.	**Stand.**
AlimLpe si Aucun signal Spécifiez si vous souhaitez abaisser ou non l'alimentation de la lampe lorsqu'il n'y a pas de signal d'entrée. Si vous sélectionnez [Éco], le projecteur diminue l'alimentation de la lampe trente secondes après la disparition du signal d'entrée. • Éco • Stand.	**Éco**
Éco image Spécifiez si vous souhaitez ou non que l'alimentation de la lampe commute automatiquement en fonction de la luminosité de l'image. Cette fonction ne marche pas lorsque [Mode simul.DICOM], [Projection 3D] ou [Mode interactif] est activé.	**ON**
Hors tens° signal abs. Sélectionnez la durée s'écoulant entre le dernier signal d'entrée ou la dernière opération jusqu'au moment où le projecteur entre en mode veille. • OFF • 5 min. • 10 min. • 20 min. • 30 min.	**20 min.**

Élément	Par défaut
Alim. en mode veille Indiquez si vous souhaitez ou non économiser de l'énergie en mode veille. • Éco Vous pouvez économiser l'énergie lorsque l'appareil est en veille, mais le temps de démarrage est plus long. • ONexp Vous pouvez allumer le projecteur rapidement mais le niveau d'énergie du mode veille est plus élevé.	**Éco**
Para. NW en Veille Sélectionnez un fonction réseau à activer en mode veille. Vous pouvez économiser de l'énergie en désactivant la fonction réseau. Cette fonction est disponible lorsque vous sélectionnez [Éco] dans [Alim. en mode Veille]. • Ne pas utiliser Désactive le LAN filaire et sans fil lorsque l'appareil est en veille pour économiser de l'énergie. Pour uriliser le LAN filaire ou sans fil, appuyez sur la touche [Power] pour allumer le projecteur. • LAN filaire Vous pouvez allumer le projecteur depuis le mode veille via un LAN filaire. • LAN filaire/sans fil Vous pouvez allumer le projecteur depuis le mode veille via un LAN filaire ou sans fil.	**LAN filaire**

Remarque

- En fonction des caractéristiques de la lampe, l'image peut scintiller lorsque l'alimentation est coupée par cette fonction. Si cette situation se produit, définissez les paramètres de la lampe ainsi :
  - Alimentation lampe : Stnd.
  - AlimLpe si Aucun signal : Stnd.
  - Éco image : Off

Menu Paramètres par défaut1

Élément	Par défaut
Recherche d'entrée auto Spécifiez s'il faut commuter ou non vers un autre signal d'entrée détecté par le projecteur quand vous appuyez sur la touche [Input].	ON
Bip Spécifiez si vous souhaitez utiliser ou non le bip pendant l'utilisation.	ON
Arr.-plan signal abs. Sélectionnez l'affichage de l'image lorsqu'il n'y a pas de signal d'entrée. • Logo • Bleu • Aucun	Logo
Afficher instructions Spécifiez si vous souhaitez ou non afficher les instructions sur le fonctionnement du projecteur.	ON
Écran de démarrage Spécifiez si vous souhaitez afficher ou non l'écran de démarrage lorsque le projecteur est activé.	ON
Logo utilisateur > Enregistrer le logo Enregistrer un logo utilisateur Projetez l'image à enregistrer comme logo utilisateur, puis exécutez cette fonction. Les logos utilisateurs peuvent être affichés dans l'écran de démarrage ou comme arrière plan en l'absence de signal d'entrée. Vous pouvez enregistrer une image d'une résolution maximale de 1280 x 800 pixels. Cette fonction est disponible lorsque vous sélectionnez [Ordinateur], [HDMI] (signaux RGB) ou [Réseau PC] comme signal d'entrée.	-
Logo utilisateur > Confirmer le logo Affichez le logo utilisateur enregistré.	-
Logo utilisateur > Réinitialiser le logo Supprimez le logo utilisateur enregistré.	-

Élément	Par défaut
Interactif > Mode interactif (RICOH PJ WX4141NI uniquement) Spécifiez si vous souhaitez activer le mode interactif. Pour plus d'informations sur le mode interactif, reportez-vous à P. 85 "Utilisation de la fonction interactive (RICOH PJ WX4141NI uniquement)". Le mode interactif et la projection 3D ne peuvent pas être activés simultanément. Si vous changez ce paramètre sur [ON], [Projection 3D] dans [Paramètres d'affichage/de son] bascule sur [OFF].	OFF
Interactif > Enreg. adaptateur PC (RICOH PJ WX4141NI uniquement) Enregistrer l'adaptateur USB de l'ordinateur sur le projecteur pour utiliser le mode interactif. Pour plus d'informations sur l'enregistrement de l'adaptateur secteur, voir P. 88 "Enregistrement de l'adaptateur USB de l'ordinateur ". La fonction n'est pas disponible lorsque vous sélectionnez [Vidéo] comme signal d'entrée.	-

Menu Paramètres par défaut2

Élément	Par défaut
Langue Sélectionner la langue d'affichage. Les langues disponibles sont les suivantes: Anglais, japonais, espagnol, russe, français, portugais, allemand, italien, hollandais, polonais, tchèque, suédois, finlandais, hongrois, norvégien, danois, roumain, grec, turc, arabe, thaïlandais, indonésien, chinois simplifié, chinois traditionnel, coréen.	**English**
Minuterie d'alimentation > Heure actuelle Spécifiez l'heure actuelle et le jour de la semaine.	**dim. 0:00**
Minuterie d'alimentation > Minuterie d'alimentation Paramètre permettant d'activer ou non la fonction de minuterie d'alimentation. Quand vous activez cette fonction, le projecteur démarre automatiquement la projection et se coupe à l'heure spécifiée. Si vous sélectionnez [ON], spécifiez [Jour de projection] et [Heure de projection] pour activer cette fonction.	**OFF**
Minuterie d'alimentation > Jour de projection Sélectionnez un jour de la semaine pour commencer la projection en utilisant la fonction minuterie d'alimentation.	(Non programmé)
Minuterie d'alimentation > Heure de projection Spécifiez l'heure à laquelle commencer et terminer la projection en utilisant la fonction de minuterie d'alimentation. Un intervalle d'au moins dix minutes est requis entre l'heure de démarrage et l'heure de fin.	(Non programmé)

Élément	Par défaut
Mode de projection Sélectionnez la méthode de projection selon la manière dont le projecteur est positionné. • Standard Sélectionner ce mode lorsque le projecteur est placé devant un écran. • Arrière Sélectionner ce mode lorsque le projecteur est placé derrière un écra. • Plafond Sélectionner ce mode lorsque le projecteur est monté au plafond et placé devant un écran. • Plafond arrière Sélectionner ce mode lorsque le projecteur est monté au plafond et placé derrière un écran.	**Standard**
ID de télécommande Sélectionnez l'ID de la télécommande du projecteur. Spécifiez l'ID de chaque projecteur lorsque vous contrôlez plusieurs projecteurs à l'aide d'une unique télécommande. • 1 • 2 • 3 • 4	1
Méth.mise s/s tens° Sélectionnez la méthode de démarrage du projecteur. • Manuel Activer le projecteur lorsque la touche [Power] est enfoncée. • Auto. Activez automatiquement le projecteur lorsque le cordon d'alimentation est branché.	**Manuel**
Dém.sur détect° entrée Paramètre permettant de démarrer ou non la projection automatiquement si les signaux d'image sont saisis en étant mis sur pause.	**ON**

Élément	Par défaut
Mode en hauteur Le nombre de rotations du ventilateur est élevé lorsqu'il est défini sur [ON]. L'air est plus rare en altitude, ainsi l'efficacité de refroidissement du projecteur est réduite. Sélectionnez [ON] lorsque le projecteur est utilisé à une altitude dépassant 1500 mètres. Ne pas sélectionner [ON] lorsque l'altitude est inférieure à 1500 mètres.	OFF
Verrou Spécifiez si vous souhaitez ou non verrouiller les touches du panneau de commande. Vous pouvez régler ce paramètre sur [OFF] en appuyant sur la touche [AV Mute] sur le panneau de commandes du projecteur pendant 10 secondes.	OFF
Réinitialiser tout Réinitialisez tous les menus sur leurs valeurs par défaut. Cette fonction ne peut pas restaurer les paramètres par défaut de [Logo utilisateur] dans [Paramètres par défaut1], [Heure actuelle] et [Mot de passe démarrage] dans [Paramètres par défaut2], [Authentification Administrateur] ni de [Mot de passe administrateur]dans [Paramètres d'application réseau].	-
Mot de passe démarrage > Enregistrer le MdP Saisissez un mot de passe à 6 chiffres. Le mot de passe actuel est requis pour changer le mot de passe.	000000
Mot de passe démarrage > Protection du MdP Spécifiez si vous souhaitez que l'on saisisse ou non un mot de passe lorsque le projecteur est activé. Si cela est sélectionné, un mot de passe doit être saisi lorsque le projecteur est activé une fois que le cordon d'alimentation a été débranché. Toutefois, un mot de passe est inutile lorsque le projecteur est allumé depuis le mode veille. Un mot de passe est requis pour modifier ce paramètre.	OFF

Menu Paramètres USB

Cette section décrit les éléments du menu Paramètres USB dans l'onglet menu Paramètres réseau/USB.

Vous pouvez également spécifier et vérifier les éléments dans le menu Paramètres USB en utilisant Web Image Monitor. Cependant, les éléments suivants ne sont disponibles que sur l'écran de menu.

- [Retirer clé USB] dans [Paramètres]
- [Espace disponible sur la clé USB (Ko.)] et [État d'accès de la clé USB] dans [État affichage]

Sur Web Image Monitor, vous pouvez vérifier [Version firmware fonction USB/réseau] et [Version firmware E/S éco.énergie] dans la partie supérieure de la page.

Pour plus d'informations concernant Web Image Monitor, voir P. 168 "Gestion du projecteur avec Web Image Monitor".

Paramètres

Image fixe

Élément	Par défaut
Effet d'affichage Sélectionnez l'effet d'affichage lors des transitions d'images. • Aucun • Entrée brusque L'image actuelle est chassée par l'image suivante. • Balayage L'image actuelle est effacée par l'image suivante. • Fondu L'image actuelle s'estompe et l'image suivante apparaît progressivement.	**Aucun**
Intervalle d'affichage (sec.) Saisissez une intervalle de défilement du diaporama comprise entre 5 à 999 secondes.	**5 secondes**

Image mobile

Élément	Par défaut
Répéter Spécifiez si vous souhaitez répéter ou non la lecture de vidéo.	OFF

Commun

Élément	Par défaut
Démarrage diaporama auto Spécifiez si vous souhaitez démarrer ou non un affichage diaporama automatiquement lorsque le projecteur est connecté au périphérique USB.	OFF
Retirer clé USB Le périphérique USB peut être retiré lorsque cette commande est exécutée.	-

État affichage

Clé USB

Élément	Par défaut
Espace disponible sur la clé USB (Ko.) Affiche l'espace disponible sur le périphérique USB (en Ko).	-
État d'accès de la clé USB Affiche si le périphérique USB peut être consulté ou non.	-

Version de firmware

Élément	Par défaut
Version firmware fonction USB/réseau Affiche la version de firmware des fonctions USB/du réseau.	-
Version firmware E/S éco. énergie Affiche la version de firmware E/S d'économie d'énergie.	-

Menu Paramètres réseau

Cette section explique les éléments du menu Paramètres réseau sous l'onglet du menu Paramètres réseau/USB.

Vous pouvez également spécifier et vérifier les éléments dans le menu Paramètres réseau avec Web Image Monitor. Cependant, les éléments suivants ne sont disponibles que sur l'écran de menu.

- [Configuration de LAN sans fil simple] et [Réinitialiser paramètres de LAN sans fil] dans [LAN sans fil]
- [Importer le certificat de périphérique] et [Liste de certificats] dans [LAN commun]
- [Assistant de configuration réseau] dans [Assistant config.]

Sur Web Image Monitor, vous pouvez vérifier [Version firmware fonction USB/réseau] et [Version firmware E/S éco.énergie] dans la partie supérieure de la page.

Pour plus d'informations concernant Web Image Monitor, voir P. 168 "Gestion du projecteur avec Web Image Monitor".

LAN filaire

Paramètres LAN filaire

Élément	Par défaut
Vitesse de transmission Sélectionnez une vitesse du réseau LAN filaire qui corresponde à votre environnement réseau. Il est recommandé de sélectionner [Négociation auto]. • Négociation auto • 10BASE-T Full Duplex • 10BASE-T Half Duplex • 100BASE-TX Full Duplex • 100BASE-TX Half Duplex	**Négociation auto**

Paramètres TCP/IP

Élément	Par défaut
DHCP Spécifiez si vous souhaitez activer ou désactiver le DHCP. L'adresse IP est allouée automatiquement depuis le serveur DCHP lorsque [Activer] est sélectionné. Lorsque [Désactiver] est sélectionné, saisissez l'adresse IP, le masque de sous-réseau et la passerelle par défaut manuellement.	Activer
Adresse IP Saisissez l'adresse IP du projecteur.	0.0.0.0
Masque de sous-réseau Saisissez le masque de sous-réseau.	0.0.0.0
Passerelle par défaut Saisissez la passerelle par défaut.	0.0.0.0

LAN sans fil

Paramètres simples

Élément	Par défaut
Configuration de LAN sans fil simple Acquérez les paramètres LAN sans fil enregistrés dans le point d'accès et spécifiez les paramètres LAN sans fil du mode infrastructure pour le projecteur automatiquement. Il est possible que cette fonction ne marche pas selon le point d'accès.	-

Paramètres LAN sans fil

Élément	Par défaut
Mode de communication Sélectionnez le mode de communication LAN sans fil. • Infrastructure Sélectionnez ce mode lorsque vous souhaitez connecter le projecteur à un réseau LAN sans fil. Dans ce mode, vous devez spécifier le [SSID] et les éléments dans [Sécurité] et [Paramètres TCP/IP]. • Ad hoc Sélectionnez ce mode lorsque vous souhaitez connecter directement le projecteur et l'ordinateur. Dans ce mode, le projecteur spécifie automatiquement le [SSID] et les éléments dans [Sécurité] et [Paramètres TCP/IP].	**Ad hoc**
SSID Saisissez le SSID pour vous connecter à un réseau LAN sans fil lorsque [Infrastructure] est sélectionné. Saisissez 32 caractères maximum.	(vierge)
Canal Sélectionnez le canal à utiliser lorsque [Ad hoc] est sélectionné. Sélectionnez le canal correspondant au type de LAN sans fil utilisé. Les canaux disponibles risquent de différer en fonction du pays. • 2,4 GHz : 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11	**11**

Sécurité

Élément	Par défaut
Méthode d'authentification Sélectionnez la méthode d'authentification du LAN sans fil. • Système ouvert • Clé WEP partagée • WPA-PSK • WPA2-PSK	**Système ouvert**

Élément	Par défaut
Méthode de cryptage Sélectionnez la méthode de cryptage de LAN sans fil. Si vous sélectionnez [Pas de cryptage], la communication n'est pas cryptée. [Pas de cryptage] peut être sélectionné uniquement lorsque vous choisissez [Système ouvert] dans [Méthode d'authentification]. Sélectionner [WEP] lorsque vous sélectionnez [Système ouvert] ou [Clé WEP partagée] dans [Méthode d'authentification]. Sélectionner [TKIP] ou [CCMP] lorsque vous sélectionnez [WPA-PSK] ou [WPA2-PSK] dans [Méthode d'authentification]. • Pas de cryptage • WEP • TKIP • CCMP	**Pas de cryptage**
Numéro de clé WEP de transmission Sélectionnez le numéro de clé utilisé pour authentifier et crypter les transmissions lorsque vous sélectionnez [WEP] dans [Méthode de cryptage]. • 1 • 2 • 3 • 4	1
Clé réseau Saisissez la clé WEP lorsque vous sélectionnez [Clé WEP partagée] ou [Système ouvert] dans [Méthode d'authentification] et sélectionner [WEP] dans [Méthode de cryptage]. Avec WEP 64 bits, vous pouvez utiliser jusqu'à 10 caractères pour l'hexadécimal et 5 pour l'ASCII. Lors de l'utilisation de WEP de 128 bits, il est possible d'utiliser un maximum de 26 caractères pour une saisie hexadécimale et de 13 caractères pour ASCII. Saisir PSK lorsque [WPA-PSK] ou [WPA2-PSK] est sélectionné dans [Méthode d'authentification]. Avec un PSK, vous pouvez utiliser jusqu'à 64 caractères pour l'hexadécimal et 8 à 63 pour l'ASCII.	(vierge)

Paramètres TCP/IP

Élément	Par défaut
DHCP Spécifiez si vous souhaitez activer ou désactiver le DHCP. L'adresse IP est allouée automatiquement depuis le serveur DCHP lorsque [Activer] est sélectionné. Si vous sélectionnez [Désactiver], saisissez manuellement l'adresse IP, le masque de sous-réseau et la passerelle par défaut.	**Désactiver**
Adresse IP Saisissez l'adresse IP du projecteur.	0.0.0.0
Masque de sous-réseau Saisissez le masque de sous-réseau.	0.0.0.0
Passerelle par défaut Saisissez la passerelle par défaut.	0.0.0.0

Réinitialiser paramètres de LAN sans fil

Élément	Par défaut
Réinitialiser paramètres de LAN sans fil Restaurez tous les paramètres de LAN sans fil sur leurs valeurs par défaut.	-

LAN Commun

Précisez les paramètres du LAN filaire et sans fil.

Interface réseau

Élément	Par défaut
Interface réseau Sélectionnez l'interface réseau à utiliser. • LAN filaire • LAN sans fil • Priorité au LAN filaire Donnez priorité au LAN filaire en cas de connexion à un réseau via un câble Ethernet. Débranchez le câble Ethernet lors de l'utilisation d'un LAN sans fil. • Désactiver	**Priorité au LAN filaire**

Paramètres DNS

Élément	Par défaut
Adresse de serveur DNS primaire Saisissez l'adresse IP du serveur DNS primaire.	0.0.0.0
Adresse de serveur DNS secondaire Saisissez l'adresse IPv4 du serveur DNS secondaire.	0.0.0.0
Nom d'hôte Affichez le nom d'hôte du projecteur. Le [Nom de projecteur] dans [ID de projecteur] est utilisé comme nom d'hôte du projecteur.	-
Nom de domaine Saisissez le nom de domaine du projecteur. Saisissez 63 caractères maximum.	(vierge)

Paramètres de recherche de projecteur

Élément	Par défaut
Recherche de projecteur Spécifiez si vous souhaitez rechercher ou non le projecteur automatiquement lorsque le projecteur et le périphérique connectés au projecteur se trouvent sur le même réseau.	**Activer**

Paramètres client HTTP

Élément	Par défaut
Port de serveur proxy HTTP Saissez un port de serveur proxy HTTP compris entre 1 et 65535.	80
Nom de serveur proxy HTTP Saisissez un nom de serveur proxy HTTP contenant jusqu'à 128 caractères.	(vierge)
Nom utilisateur proxy HTTP Saisissez un nom d'utilisateur proxy HTTP contenant jusqu'à 31 caractères.	(vierge)
Mot de passe proxy HTTP Saisissez un mot de passe proxy HTTP contenant jusqu'à 31 caractères.	(vierge)

Paramètres serveur HTTP

Élément	Par défaut
Port HTTP Saisissez un port HTTP compris entre 1 et 65535.	80

Gérer le certificat

Élément	Par défaut
Importer le certificat de périphérique Importer le certificat de périphérique enregistré sur la clé USB sur le projecteur. Insérer la clé USB dans le port USB du projecteur pour afficher la liste des fichiers. Sélectionner le certificat de périphérique à importer de la liste de fichiers.	-
Liste de certificats La liste des certificats de périphériques est affichée. Vous pouvez confirmer les détails du certificat de dispositif ou les supprimer sur cet écran.	-

ID de projecteur

Élément	Par défaut
Nom de projecteur Saisissez un ID permettant d'identifier le projecteur sur le réseau. Saisissez 16 caractères maximum. Vous pouvez utiliser des caractères alphanumériques, des traits d'union, et des points pour les noms du projecteur. Le premier caractère du nom du projecteur peut uniquement être une lettre. Les traits d'unions et les points ne peuvent pas être saisis les uns à côté des autres ni être utilisés pour le dernier caractère du nom du projecteur.	RPJxxxxxx*1
Code d'identification Saisissez le code d'identification à 4 chiffres pour connecter le projecteur et l'ordinateur à l'aide de QuickProjection.	0000 à 9999*2

*1 xxxxxx correspondent aux six derniers chiffres de l'adresse MAC du LAN filaire.

*2 Chaque projecteur a un code d'identification unique comme paramètre par défaut.

Assistant d'installation

Élément	Par défaut
Assistant de configuration réseau Ouvrez Assistant de configuration réseau. Pour plus de détails sur Assistant de configuration réseau, voir P. 67 "Connexion du projecteur à un réseau".	-

État affichage

LAN filaire

Élément	Par défaut
Les paramètres du réseau LAN filaire actuel s'affichent. Vous pouvez confirmer les éléments suivants : État de la connexion, Adresse MAC, Vitesse de transmission, Adresse IP, Masque de sous-réseau, Passerelle par défaut	-

LAN sans fil

Élément	Par défaut
Les paramètres du réseau LAN sans fil actuel s'affichent. Vous pouvez confirmer les éléments suivants : État de la connexion, Intensité champ radio, Adresse MAC, BSSID de point d'accès, Mode de communication, Vitesse de transmission, Canal, SSID, Méthode d'authentification, Méthode de cryptage, Adresse IP, Masque de sous-réseau, Passerelle par défaut	-

Version de firmware

Élément	Par défaut
Version firmware fonction USB/réseau Affiche la version de firmware des fonctions USB/du réseau.	-
Version firmware E/S éco. énergie Affiche la version de firmware E/S d'économie d'énergie.	-

Menu Paramètres d'application réseau

Cette section explique les éléments dans le menu Paramètres d'application réseau sous l'onglet du menu Paramètres réseau/USB.

Vous pouvez également spécifier et vérifier les éléments dans le menu Paramètres d'application réseau avec Web Image Monitor. Cependant, les éléments suivants ne sont disponibles que sur l'écran de menu.

- [Auth. utilis. Crestron WebUI], [MdP utilis. Crestron WebUI], [Auth. admin. Crestron WebUI], [MdP admin. Crestron WebUI], [Adresse IP du Control System], [ID IP du Control System] et [Port du Control System] dans [Outils d'administration]
- [DLNA Certification Mode] dans le [serveur]
- [@Remote : Mise à jour du firmware] dans [Mise à jour du firmware]

Sur Web Image Monitor, vous pouvez vérifier [Version firmware fonction USB/réseau] et [Version firmware E/S éco.énergie] dans la partie supérieure de la page.

Pour plus d'informations concernant Web Image Monitor, voir P. 168 "Gestion du projecteur avec Web Image Monitor".

Outils d'administration

Web Image Monitor

Élément	Par défaut
Web Image Monitor Spécifiez si vous souhaitez ou non autoriser la modification et la vérification des paramètres du projecteurà l'aide d'un navigateur Web. Pour activer ce paramètre, vous devez redémarrer Web Image Monitor après avoir procédé à la modification. Pour plus d'informations concernant Web Image Monitor, voir P. 168 "Gestion du projecteur avec Web Image Monitor".	**Activer**

AMX Device Discovery

Élément	Par défaut
AMX Device Discovery Spécifiez si vous autorisez ou non que le projecteur soit contrôlé et surveillé par AMX Device Discovery. Pour utiliser cette fonction, la présence d'un contrôleur AMX est nécessaire sur votre environnement réseau. Pour plus de détails sur AMX Device Discovery, veuillez consulter le site Web d'AMX LLC.	**Désactiver**

Crestron RoomView

Élément	Par défaut
Crestron RoomView Spécifiez si vous autorisez ou non que le projecteur soit contrôlé et surveillé par Crestron RoomView. Pour plus de détails sur Crestron RoomView, veuillez consulter P. 171 "Contrôle et surveillance du projecteur à l'aide de Crestron RoomView".	**Désactiver**
Auth. utilis. Crestron WebUI Spécifiez si vous souhaitez limiter ou non l'accès à Crestron WebUI à l'aide d'un mot de passe.	**OFF**
MdP utilis. Crestron WebUI Saisissez le mot de passe pour l'authentification de l'utilisateur de Crestron WebUI pouvant contenir jusqu'à 26 caractères.	(vierge)
Auth. admin. Crestron WebUI Spécifiez si vous souhaitez ou non limiter l'accès à l'écran des outils sur Crestron WebUI à l'aide d'un mot de passe.	**OFF**
MdP admin. Crestron WebUI Saisissez le mot de passe pour l'authentification de l'administrateur de Crestron WebUI pouvant contenir jusqu'à 26 caractères.	(vierge)
Adresse IP du Control System Saisissez l'adresse IP du Control System de Crestron.	**0.0.0.0**
ID IP du Control System Saisissez l'ID IP pour vous connecter au Control System de Crestron.	**3**

Élément	Par défaut
Port du Control System Saisissez le numéro du port de communication avec le Control System de Crestron.	41794

PJLink

Élément	Par défaut
Authentification PJLink Spécifiez si vous souhaitez configurer ou non l'authentification PJLink.	OFF
Mot de passe PJLink Saisissez un mot de passe utilisé lors de la configuration de l'authentification PJLink contenant jusqu'à 32 caractères.	(vierge)

Sécurité

Élément	Par défaut
Authentification administrateur Spécifiez si vous souhaitez définir ou non l'authentification administrateur. Un mot de passe administrateur est requis pour modifier ce paramètre. Si l'authentication de l'administrateur est activée, un mot de passe est requis pour les opérations suivantes : • Modification de [Numéro de clé WEP de transmission], [Clé réseau], [Auth. utilis. Crestron WebUI], [MdP utilis. Crestron WebUI], [Auth. admin. Crestron WebUI], [MdP admin. Crestron WebUI], [Authentification PJLink], et [Mot de passe PJLink] • Utilisation de la fonction de configuration du LAN sans fil simple et l'écran [Assistant de configuration réseau] • Importer ou supprimer les certificats de l'appareil • Exécuter [@Remote : Mise à jour du firmware] • Allumer ou éteindre le projecteur via le réseau • Modifiez les paramètres à l'aide de Web Image Monitor.	OFF

Élément	Par défaut
Mot de passe administrateur Saisissez un mot de passe administrateur de 32 caractères maximum. Le mot de passe actuel est requis pour changer le mot de passe administrateur.	(vierge)

Serveur

Contrôle de projection à distance

Élément	Par défaut
Contrôle de projection à distance Spécifiez si vous souhaitez activer ou non la fonction de Contrôle de projection à distance. La fonction de Contrôle de projection à distance vous permet de projeter des images depuis une tablette ou un smartphone via un réseau. Pour plus d'informations sur la projection d'images à l'aide de cette fonction, voir P. 82 "Projection des images à l'aide des périphériques compatibles DLNA".	**Activer**

Paramètres serveur de projection

Élément	Par défaut
URL du serveur Saisissez l'URL racine du serveur sur lequel les fichiers à projeter à l'aide des fonctions du serveur de projection sont enregistrées. Saisissez 128 caractères maximum.	(vierge)
Fichier d'index Saisir le nom du fichier d'index sur le serveur de projection. Saisissez 31 caractères maximum.	(vierge)
Utilisation du serveur proxy HTTP Spécifiez s'il faut utiliser un serveur proxy.	**Non**

Élément	Par défaut
Type de restriction d'accès Spécifiez si vous souhaitez afficher ou non l'écran de saisie de numéro d'accès lorsque vous accédez au serveur de projection. Sélectionner [N° accès] si l'accès au serveur de projection est restreint par un numéro d'accès. • Aucun • N° accès	**Aucun**

Image fixe

Élément	Par défaut
Effet d'affichage Sélectionnez l'effet d'affichage lors des transitions d'images. • Aucun • Entrée brusque L'image actuelle est chassée par l'image suivante. • Balayage L'image actuelle est effacée par l'image suivante. • Fondu L'image actuelle s'estompe et l'image suivante apparaît progressivement.	**Aucun**
Intervalle d'affichage (sec.) Saisissez une intervalle de défilement du diaporama comprise entre 5 à 999 secondes.	**5 secondes**

Image mobile

Élément	Par défaut
Répéter Spécifiez si vous souhaitez répéter ou non la lecture de vidéo.	**OFF**

Élément	Par défaut
DLNA Certification Mode Spécifiez si le projecteur fonctionne comme un appareil certifié DLNA Le projecteur est certifié conformément aux directives DLNA version 1.5 en matière d'images fixes. Pour plus d'informations sur les types de fichiers pris en charge, reportez-vous à P. 76 "Utilisation de la fonction serveur". • Activer Le projecteur fonctionne comme un appareil certifié DNLA. De tous les fichiers vidéo envoyés depuis le serveur DLNA, ceux qui ne sont pas compatibles avec le DLNA figurent sur la liste des fichiers de l'écran Serveur de projection. • Désactiver Le projecteur fonctionne selon ses propres spécifications. Il ne fonctionne pas comme un appareil certifié DLNA. Tous les fichiers vidéo envoyés depuis le serveur DLNA apparaissent dans la liste des fichiers de l'écran Serveur de projection.	**Désactiver**

Mise à jour du firmware

Les éléments suivants sont uniquement disponibles pour les utilisateurs qui se sont inscrits pour le service @Remote.

Élément	Par défaut
@Remote : Notifier MàJ du firmware Spécifiez si vous souhaitez afficher ou non un message de notification de mise à jour du firmware.	**Oui**
@Remote : Mise à jour du firmware Exécute une mise à jour du firmware via le service @Remote.	-

État affichage

PJLink

Élément	Par défaut
Classe PJLink Affiche la classe PJLink.	-

Version de firmware

Élément	Par défaut
Version firmware fonction USB/réseau Affiche la version de firmware des fonctions USB/du réseau.	-
Version firmware E/S éco. énergie Affiche la version de firmware E/S d'économie d'énergie.	-

État affichage

Élément
Entrée Affiche les signaux d'entrée sélectionnés.
Résolution Affiche la résolution. Cet élément apparaît lorsque vous sélectionnez [Ordinateur] ou [HDMI] comme signal d'entrée.
Fréquence Affiche la fréquence synchrone. Cet élément apparaît lorsque vous sélectionnez [Ordinateur] ou [HDMI] comme signal d'entrée.
Sync. Affiche la polarité de signal synchrone. L'élément apparaît lorsque vous sélectionnez [Ordinateur] comme signal d'entrée.
Format de signal Affiche le format de signal Y/Pb/Pr. Cet élément s'afiiche lorsque vous sélectionnez [Y/Pb/Pr] ou [HDMI] (signaux Y/Pb/Pr) comme signal d'entrée.
Mode vidéo Affiche le format de couleur de signal vidéo. Cet élément apparaît lorsque vous sélectionnez [Vidéo] comme signal d'entrée.
Durée utilisat° lampe Affiche la durée d'utilisation de la lampe.
Nbre remplacemts lampe Affiche le nombre de remplacements de la lampe.
Temps total Affiche la durée d'utilisation du projecteur.
Réduct° taux CO2 total Affiche la réduction totale des émissions de CO_2 permise en définissant le mode lampe sur le mode éco.

Élément
Rapport temps Éco Affiche le rapport du mode éco lorsqu'il est utilisé par rapport au temps d'utilisation total.
Heure actuelle Affiche l'heure actuelle si vous spécifiez [Heure actuelle] dans [Paramètres par défaut2].
Version du FW principal Affiche la version du firmware sur la carte principale.
Version interactive (RICOH PJ WX4141NI uniquement) Affiche la version de la fonction interactive.

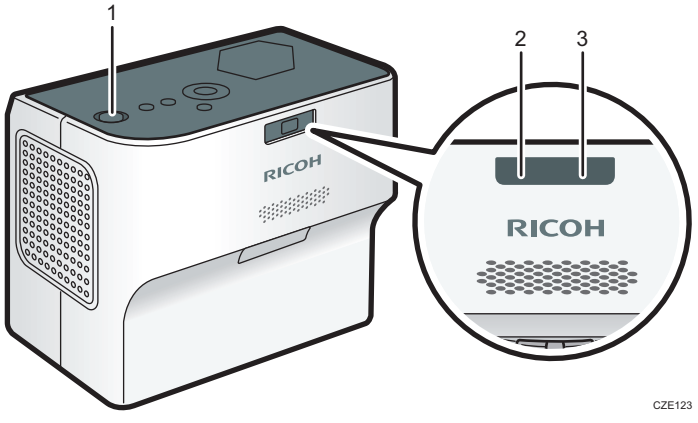
8. Dépannage

Ce chapitre explique les problèmes élémentaires et les méthodes de dépannage lorsqu'un voyant est allumé.

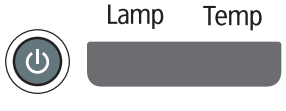
Liste d'affichage des indicateurs

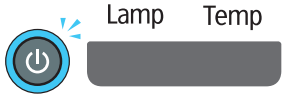
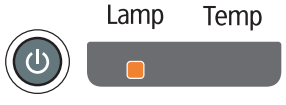
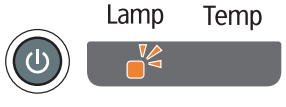
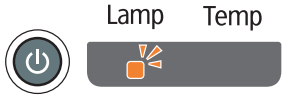
Le projecteur utilise la touche [Power], les indicateurs et émet un bip pour vous informer d'un dysfonctionnement. Vérifiez le statut de l'indicateur et prenez les mesures suivantes. « » dans le tableau signifie que l'indicateur clignote.

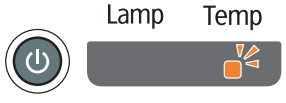
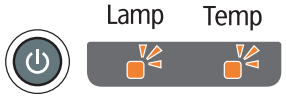
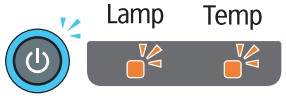
Emplacement de l'indicateur



1. **Touche [Power]**
2. **Indicateur de lampe**
3. **Indicateur de température**

État	Causes	Solutions
Le projecteur ne s'allume pas. 	Le projecteur présente un dysfonctionnement.	Débranchez la prise et contactez le SAV.

État	Causes	Solutions
"Erreur de matériel" apparaît et le projecteur s'éteint pendant l'utilisation. 	Le projecteur présente un dysfonctionnement.	Débranchez le cordon d'alimentation, attendez quelques instants, puis rallumez le projecteur. Si le problème ne peut pas être résolu, contactez le SAV.
La lampe s'éteint pendant l'utilisation ou elle ne s'allume pas. 	• La lampe a surchauffé et ne peut pas être allumée. • La durée de vie de la lampe a expiré. • Le projecteur présente un dysfonctionnement.	• Débranchez le cordon d'alimentation, attendez quelques instants, puis rallumez le projecteur. • Si la lampe est grillée, remplacez-la. Pour plus d'informations sur le remplacement de la lampe, voir P. 161 "Remplacement de la lampe".
La lampe ne s'éteint pas.  Intervalle de clignotement : 2 secondes	Le projecteur présente un dysfonctionnement.	Débranchez le cordon d'alimentation, attendez quelques instants, puis rallumez le projecteur. Si le problème ne peut pas être résolu, contactez le SAV.
Le projecteur s'est éteint pendant l'utilisation ou il ne s'allume pas.  Intervalle de clignotement : 1 seconde	Le capot de la lampe n'est pas installé correctement.	Débranchez le cordon d'alimentation et repositionnez correctement le couvercle de la lampe. Pour plus d'informations sur l'installation du capot de la lampe, voir P. 161 "Remplacement de la lampe".

État	Causes	Solutions
"Erreur de température" apparaît et le projecteur s'est éteint pendant l'utilisation. 	• L'intérieur a surchauffé. • Le projecteur est utilisé dans un environnement à température élevée.	Installez le projecteur de sorte que les entrées et les sorties d'air ne soient pas obstruées. Débranchez le cordon d'alimentation, attendez quelques instants, puis rallumez le projecteur.
"Erreur de ventilateur" apparaît et le projecteur s'est éteint pendant l'utilisation. 	Le ventilateur de refroidissement du projecteur présente un dysfonctionnement.	Débranchez la prise et contactez le SAV.
"Erreur d'installation" apparaît et le projecteur s'est éteint pendant l'utilisation ou il ne s'allume pas. 	L'angle du projecteur est trop important.	Positionnez le projecteur selon un angle convenable, puis remettez-le sous tension. Pour plus de détails sur la façon d'installer le projecteur, voir P. 29 "Position du projecteur".

Problèmes fréquents

Si vous pensez qu'un dysfonctionnement s'est produit, vérifiez les points suivants avant de contacter le SAV.

Problème	Solutions
L'appareil ne s'allume pas.	• Veillez à ce que le cordon d'alimentation ou le connecteur soit correctement branché. • Veillez à ce que le capot de la lampe soit installé correctement. Pour de plus amples informations, voir P. 161 "Remplacement de la lampe".
L'alimentation se coupe pendant l'utilisation.	• Veillez à ce que l'environnement dans lequel le projecteur est utilisé soit dans la gamme de température acceptable. • Veillez à ce que les aérations ne soient pas bloquées.
Pas d'image.	• Veillez à ce que le signal d'entrée soit correctement commuté si [Recherche d'entrée auto] dans [Paramètres par défaut1] est défini sur [OFF]. Pour plus de détails sur la façon d'activer le signal d'entrée, voir P. 36 "Projection d'une image". • Veillez à ce que la fonction AV mute ne soit pas activée. Pour de plus amples informations, voir P. 45 "Occultation temporaire de l'image et mise en sourdine du son". • Vérifiez les paramètres de [Luminosité] dans [Ajustement d'image]. Pour de plus amples informations, voir P. 110 "Menu Ajustement d'image". • Veillez à ce que l'ordinateur ou l'équipement AV soit correctement connecté au projecteur. Pour de plus amples informations, voir P. 31 "Connexion de l'équipement au projecteur". • Veillez à ce que la sortie d'image de l'ordinateur soit correctement commutée. Pour de plus amples informations, voir P. 37 "Lors de la projection de l'écran d'un ordinateur portable". • Veillez à ce que l'ordinateur ou l'équipement AV fonctionne correctement.

Problème	Solutions
Pas de son.	• Veillez à ce que le signal d'entrée soit correctement commuté si [Recherche d'entrée auto] dans [Paramètres par défaut1] est défini sur [OFF]. Pour plus de détails sur la façon d'activer le signal d'entrée, voir P. 36 "Projection d'une image". • Veillez à ce que la fonction AV mute ne soit pas activée. Pour de plus amples informations, voir P. 45 "Occultation temporaire de l'image et mise en sourdine du son". • Vérifiez l'ajustement du volume de l'enceinte. Pour de plus amples informations, voir P. 43 "Ajustement du volume de l'enceinte". • Veillez à ce que l'ordinateur ou l'équipement AV soit correctement connecté au projecteur. Pour de plus amples informations, voir P. 31 "Connexion de l'équipement au projecteur". • Veillez à ce que l'ordinateur ou l'équipement AV fonctionne correctement.
L'image n'est pas projetée normalement.	• Veillez à ce que le signal d'entrée soit compatible avec le projecteur. Pour de plus amples informations, voir P. 179 "Liste des signaux compatibles". • Vérifiez le statut de la cassette vidéo ou d'autre source vidéo. • Exécute [Recherche d'entrée auto] dans [Ajustement d'image]. Pour de plus amples informations, voir P. 110 "Menu Ajustement d'image". • Vérifiez les paramètres du pilote graphique de l'ordinateur. Pour plus de détails, consultez le manuel livré avec l'ordinateur.

Problème	Solutions
L'image est floue. La mise au point n'est pas complète.	• Veillez à ce que la fenêtre de projection soit propre. Pour de plus amples informations, voir P. 160 "Nettoyage de la fenêtre de projection". • Vérifiez la mise au point. Pour de plus amples informations, voir P. 40 "Ajustement de la mise au point". • Veillez à ce que la distance de projection soit dans la portée du projecteur. Pour de plus amples informations, voir P. 30 "Relation entre la distance de projection et la taille de l'écran". • Vérifiez les angles d'installation du projecteur et de l'écran. Pour de plus amples informations, voir P. 39 "Ajuster l'angle de projection". • Vérifiez les paramètres de [Netteté] et [Phase] dans [Ajustement d'image]. Pour de plus amples informations, voir P. 110 "Menu Ajustement d'image".
L'image est sombre.	• Vérifiez les paramètres de [Luminosité] et de [Contraste] dans [Ajustement d'image]. Pour de plus amples informations, voir P. 110 "Menu Ajustement d'image". • Veillez à ce que la lampe ne soit pas en fin de vie. Pour de plus amples informations, voir P. 143 "État affichage". • Vérifiez les paramètres de [Plage d'entrée RVB] dans [Ajustement d'image]. Pour de plus amples informations, voir P. 110 "Menu Ajustement d'image". • Veillez à ce que [Projection 3D] dans [Paramètres d'affichage/de son] soit sur [OFF]. Pour de plus amples informations, voir P. 114 "Menu Paramètres d'affichage/de son".

Problème	Solutions
La couleur est pâle. La teinte est mauvaise.	• Vérifiez les paramètres de [Saturation des couleurs], [Niveau R], [Niveau V] et [Niveau B] dans [Ajustement d'image]. Pour de plus amples informations, voir P. 110 "Menu Ajustement d'image". • Veillez à ce que l'écran soit propre. • Vérifiez les paramètres de [Mode couleur mur] dans [Paramètres d'affichage/de son]. Pour de plus amples informations, voir P. 114 "Menu Paramètres d'affichage/de son". • Veillez à ce que la lampe ne soit pas en fin de vie. Pour de plus amples informations, voir P. 143 "État affichage".
Les touches de fonctionnement du projecteur ne répondent pas.	• Veillez à ce que [Verrou] dans [Paramètres par défaut2] se soit pas sur [ON]. Pour de plus amples informations, voir P. 122 "Menu Paramètres par défaut2".
La télécommande ne répond pas.	• Veillez à ce que l'ID attribué à la télécommande et les paramètres de [ID de télécommande] dans [Paramètres par défaut 2] soient identiques. Pour de plus amples informations, voir P. 26 "Faire fonctionner plusieurs projecteurs avec la télécommande". • Veillez à ce que les piles de la télécommande ne soient pas épuisées. • Veillez à ce que les piles soient correctement chargées dans la télécommande. Pour de plus amples informations, voir P. 25 "Chargement des piles dans la télécommande". • Veillez à ce que la télécommande soit dans sa portée effective. Pour de plus amples informations, voir P. 24 "Plage effective de la télécommande". • Veillez à ce qu'il n'y ait rien entre la télécommande et le projecteur. • Veillez à ce que le récepteur de la télécommande ne soit pas exposé à une lumière forte.

Problème	Solutions
La langue d'affichage est inconnue.	• Appuyez sur la touche [Menu], puis sélectionnez la langue d'affichage dans [XXX/Language] (XXX indique la langue d'affichage actuelle) sur l'onglet [⚙a]. Pour de plus amples informations, voir P. 122 "Menu Paramètres par défaut2".
Pas d'image depuis les périphériques USB.	• Veiller à ce que la carte USB soit correctement branchée. • Veillez à ce que le support mémoire USB connecté soit compatible avec le projecteur. Pour de plus amples informations, voir P. 47 "Caractéristiques pour projeter des images en provenance d'un périphérique USB". • Veillez à ce qu'il y ait des fichiers JPEG ou MPEG sur la clé USB. • Veillez à ce que le format de compression, le format de fichier et les autres conditions soient compatibles avec le projecteur. Pour de plus amples informations, voir P. 47 "Caractéristiques pour projeter des images en provenance d'un périphérique USB".
Le LAN filaire est désactivé.	• Vérifiez les paramètres de [Paramètres de LAN filaire] dans [Paramètres réseau] sous [Paramètres réseau/ USB]. Pour de plus amples informations, voir P. 127 "Menu Paramètres réseau ".

Problème	Solutions
Le LAN sans fil est désactivé.	• Vérifiez les paramètres de [Paramètres de LAN sans fil] dans [Paramètres réseau] sous [Paramètres réseau/ USB]. Pour de plus amples informations, voir P. 127 "Menu Paramètres réseau ". • Veillez à ce qu'il n'y ait rien entre l'ordinateur et le projecteur. • Veillez à ce que le système d'exploitation de l'ordinateur soit compatible avec QuickProjection. Pour de plus amples informations, voir P. 73 "Comment utiliser QuickProjection". • Pour projeter des images par communication sans fil ad hoc, connectez-vous à l'ordinateur avec les privilèges administrateur. • Veiller à ce que le projecteur ne soit pas en veille. • Rapprocher le projeteur et les points d'accès. • Veillez à ce que le point d'accès et le projecteur soient à proximité de l'un de l'autre et déplacer les péripéhriques qui émettent des signaux radio tels que les fours à micro ondes.

Accéder à la base de connaissance en ligne

Si vous avez des questions sur le projecteur, reportez-vous à la base de connaissances. Visitez notre site Web indiqué ci-après, puis accédez à la page de base de connaissances de votre langue.

http://www.ricoh.com/support/

Vous pouvez consulter la base de connaissance par nom de produit ou par mot de passe.

9. Maintenance

Ce chapitre détaille les précautions d'utilisation et les opérations de maintenance pour le projecteur.

Précautions d'utilisation

⚠ATTENTION

- L'éclairage de l'appareil utilise une lampe à vapeur de mercure dont la pression augmente lorsqu'elle est allumée. Cette lampe a les caractéristiques suivantes, veillez donc à la manipuler avec soin après avoir pris connaissance des informations suivantes. Si la lampe explose et que vous êtes blessé par des morceaux de verre cassé, que vous pensez avoir reçu des particules de verre ou de la vapeur de mercure dans les yeux ou que vous avez inhalé des particules de verre ou de la vapeur de mercure, consultez immédiatement un médecin.
    - En cas de détérioration ou de choc, il est possible que la lampe explose ou bien que sa durée de vie soit réduite. Si la lampe explose, cela peut produire une détonation.
    - La période avant laquelle la lampe explose ou atteint sa fin de vue dépend de chaque lampe et de ses conditions d'utilisation. Il est possible qu'elle explose lors de sa première utilisation.
    - Si vous utilisez la lampe au-delà de sa période de remplacement, les risques d'explosion augmentent.
    - Si la lampe explose, du verre brisé peut être éparpillé à l'intérieur de l'appareil et éjecté par les orifices ou d'autres ouvertures.
    - Si la lampe explose, une très faible quantité de vapeur de mercure du tube de la lampe et du verre brise risquent d'être éjectés par les orifices ou d'autres ouvertures.

Faites attention aux points suivants lors de l'utilisation du projecteur :

- Que faire en cas d'explosion de la lampe
    - Si la lampe explose, débranchez le projecteur et quittez la pièce tout en vous assurant qu'elle est suffisamment ventilée.
    - Si la lampe explose et si vous pensez que vous avez inhalé ou reçu dans les yeux des particules de verre ou de la vapeur de mercure, contactez immédiatement un médecin.
    - Nettoyez complètement la zone autour du projecteur tout en faisant attention à ne pas vous blesser avec du verre brisé.
    - Jetez toute nourriture qui se trouvait à proximité du projecteur.
    - Demandez au SAV de remplacer la lampe et d'inspecter le projecteur.
- Que faire en cas de fuite de pile ou de batterie
    - Si du liquide provenant d'une pile ou d'une batterie adhère à votre peau, rincez-la immédiatement à l'eau, puis contactez un médecin.

- Enlevez le liquide avec un mouchoir en papier, tout en veillant à ne pas le toucher.
- Faites tremper le mouchoir en papier que vous avez utilisé dans de l'eau, puis jetez-le avec les déchets à incinérer.

- Lorsque vous transportez le projecteur à la main, tenez-le avec les deux mains et maintenez-le à l'horizontale. Si vous tenez le projecteur avec une seule main, ses capots risquent se détacher ou vous pourriez le laisser tomber.
- Si le projecteur est déplacé dans des circonstances impliquant vibrations et chocs, utilisez l'étui d'emballage et le sac de transport. Le transport du projecteur en utilisant uniquement le sac de transport risque de l'endommager en raison des chocs et des vibrations. De plus, le transport du projeteur dans un emballage détérioré peut endommager le projecteur, veuillez donc utiliser un emballage suffisamment solide pour protéger le projecteur des chocs ou des vibrations.
- N'appliquez pas de substances volatiles telles que des insecticides sur le projecteur. De plus, ne mettez pas le projecteur en contact prolongé avec des produits en caoutchouc ou vinyle. Cela pourrait engendrer une décoloration ou un décollement de peinture.
- Le projecteur n'a pas été conçu pour un fonctionnement en continu à long terme. De plus, veuillez ne pas utiliser le projecteur avant de l'avoir complètement enlevé de l'emballage. Si un dysfonctionnement se produit lors de l'utilisation du projecteur dans ces conditions, les réparations seront payantes même si la garantie est toujours valide.
- N'utilisez cet appareil dans un endroit chaud, comme près d'un radiateur. Cela pourrait provoquer un dysfonctionnement du projecteur ou réduire sa durée de vie.
- Évitez les endroits enfumés. Des particules risquent d'adhérer aux optiques, réduisant la durée de vie de l'appareil et assombrissant l'image.
- L'utilisation du projecteur à proximité d'une télévision ou d'une radio risque d'avoir un impact négatif sur les images et le son.
- N'exposez pas le projecteur à de l'air salin ou à des gaz corrosifs. De la même manière, n'installez pas le projecteur dans un laboratoire ou à un endroit où une réaction chimique pourrait se produire. Le projecteur pourrait mal fonctionner.
- Le déplacement du projecteur d'un endroit froid vers un endroit chaud peut provoquer la formation de gouttelettes sur l'objectif et d'autres pièces en raison de la condensation. L'utilisation continue dans ces conditions peut engendrer un dysfonctionnement, aussi n'utilisez pas le projecteur tant que les gouttelettes ne se sont pas évaporées.
- L'air est plus rare en altitude, ainsi l'efficacité de refroidissement du projecteur est réduite. Sélectionnez [ON] dans [Mode en hauteur] avant utilisation.
- N'utilisez pas le projecteur en position très inclinée (±20° ou plus). Cela pourrait engendrer un dysfonctionnement ou réduire sa durée de vie.
- Nettoyez régulièrement le filtre à air. Si le filtre est obstrué, l'intérieur du projecteur risque de surchauffer et la durée de vie des pièces optiques risque d'être réduite.

- Si le filtre à air est endommagé, remplacez-le par un nouveau. L'utilisation d'un filtre à air endommagé risque de permettre à de la poussière ou de la saleté de pénétrer dans le projecteur et de provoquer des pannes et des dysfonctionnements.

Nettoyage du projecteur

⚠AVERTISSEMENT

- Ne retirez aucun capot ou vis autres que ceux spécifiés dans ce manuel. Il y a des composants haute tension dans l'appareil susceptibles de provoquer une électrocution. Contactez le SAV si l'un des composants internes de l'appareil doit faire l'objet d'une maintenance, d'un ajustement ou d'une réparation.
- Ne démontez pas et ne modifiez pas l'appareil. Cela pourrait entraîner des blessures ou des dysfonctionnements.

⚠AVERTISSEMENT

- N'essayez pas de nettoyer ou remplacer les pièces d'un appareil installé en hauteur sur un mur ou au plafond. Vous pourriez tomber et vous blesser.
- N'ouvrez pas le cache de la lampe d'un appareil installé sur un mur ou au plafond. Le cache de la lampe pourrait tomber. Si la lampe est cassée, des morceaux de verre pourraient tomber et provoquer des blessures.
- Veuillez contacter votre commercial ou le SAV pour réparer ou remplacer les pièces d'un appareil installé sur un mur ou au plafond.

⚠ATTENTION

- Pour effectuer la maintenance de l'appareil, débranchez toujours le cordon d'alimentation de la prise murale.

Nettoyage du filtre à air

Important

- **Si le filtre à air est endommagé, remplacez-le par un nouveau. L'utilisation d'un filtre à air endommagé pourrait provoquer un arrêt ou un dysfonctionnement du projecteur. Pour plus de détails, contactez votre commercial ou le SAV.**

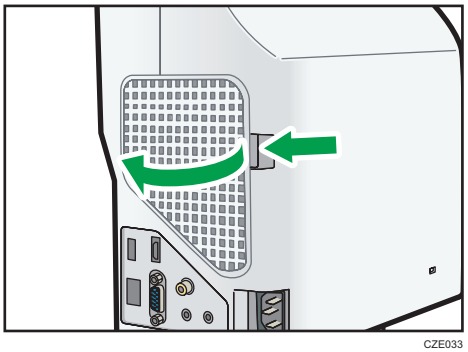
Le filtre à air empêche à la poussière et à la saleté de pénétrer à l'intérieur du projecteur. Si vous utilisez le projecteur dans un endroit poussiéreux, installez le filtre à air.

Une accumulation de poussière sur le filtre à air peut engendrer une mauvaise ventilation, provoquant une surchauffe du projecteur et un arrêt ou un dysfonctionnement. Nettoyez régulièrement le filtre à air.

Si le message "Vérifier si le filtre d'air contient de la saleté." s'affiche, vérifiez si le filtre à air contient de la saleté ou de la poussière et observez la procédure suivante pour nettoyer.

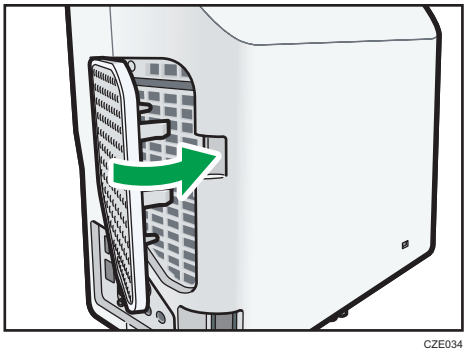
1. **Débranchez le cordon d'alimentation.**

2. **Tout en appuyant sur le levier à droite du filtre à air, ouvrez le filtre.**



CZE033

3. **Retirez le filtre à air.**
4. **Utilisez l'aspirateur pour nettoyer la saleté ou la poussière du filtre.**
5. **Installez le filtre à air sur le projecteur.**



CZE034

Insérez d'abord le côté gauche du filtre à air, puis appuyez sur le levier tout en poussant sur le côté droit du filtre.

Assurez-vous que le filtre à air soit correctement installé. Sinon, il est possible que de la saleté et de la poussière pénètrent dans le projecteur par des espaces et engendrent son arrêt ou des dysfonctionnements.

Remarque

- Le message s'affiche pendant environ 30 secondes toutes les 500 heures après que le projecteur ait d'abord été mis sous tension. L'affichage se ferme lorsque les opérations commencent.
- En cas d'aspiration, le filtre à air n'élimine pas la poussière et la saleté, lavez-le à l'eau.
- Si vous nettoyez le filtre à air avec de l'eau, veillez à ce qu'il soit complètement sec avant de l'installer.

Nettoyage de la fenêtre de projection

Lors du nettoyage de la fenêtre de projection, veillez à procéder comme suit :

- Utilisez un souffleur du commerce ou un chiffon spécial verre, une lingette de nettoyage, un nettoyeur d'objectif, etc.
- La surface de la fenêtre de projection se raye très facilement, ainsi évitez de la frotter ou de la choquer avec un objet dur.

Nettoyage du projecteur

Lors du nettoyage du projecteur, veillez à procéder comme suit :

- Retirez la poussière du projecteur avec un chiffon doux. L'utilisation d'un chiffon humide pourrait provoquer l'infiltration d'eau dans le projecteur et engendrer une électrocution ou un dysfonctionnement.
- Utilisez ni essence ni diluant. Cela pourrait déformer ou décolorer le projecteur ou encore décoller la peinture. De plus, n'utilisez pas de chiffon imprégné de produit chimique.

Remplacement de la lampe

⚠AVERTISSEMENT

- Avant de remplacer la lampe, mettez l'appareil hors tension et attendez au moins une heure pour laisser l'appareil refroidir complètement. S'il n'est pas entièrement froid, vous risquez de vous brûler ou de vous blesser car l'intérieur de l'appareil et la lampe sont chauds. Si vous changez la lampe sans débrancher le cordon d'alimentation de la prise, une électrocution ou une explosion risque de se produire.
- Faites attention en manipulant la lampe usagée afin de ne pas la casser. Si elle casse, elle risque de provoquer des blessures.

⚠AVERTISSEMENT

- N'essayez pas de nettoyer ou remplacer les pièces d'un appareil installé en hauteur sur un mur ou au plafond. Vous pourriez tomber et vous blesser.
- N'ouvrez pas le cache de la lampe d'un appareil installé sur un mur ou au plafond. Le cache de la lampe pourrait tomber. Si la lampe est cassée, des morceaux de verre pourraient tomber et provoquer des blessures.
- Veuillez contacter votre commercial ou le SAV pour réparer ou remplacer les pièces d'un appareil installé sur un mur ou au plafond.

⚠ATTENTION

- Veillez à toujours utiliser une lampe neuve dédiée lorsque vous remplacez la lampe. Si vous utilisez une lampe non dédiée, cela pourrait provoquer une explosion ou des blessures.

⚠ATTENTION

- L'éclairage de l'appareil utilise une lampe à vapeur de mercure dont la pression augmente lorsqu'elle est allumée. Cette lampe a les caractéristiques suivantes, veillez donc à la manipuler avec soin après avoir pris connaissance des informations suivantes. Si la lampe explose et si vous êtes blessé par des morceaux de verre cassé, si vous pensez avoir reçu des particules de verre ou de la vapeur de mercure dans les yeux ou si vous avez inhalé des particules de verres ou de la vapeur de mercure, consultez immédiatement un médecin.
  - En cas de détérioration ou de choc, il est possible que la lampe explose ou bien que sa durée de vie soit réduite. Si la lampe explose, cela peut produire une détonation.
  - La période avant laquelle la lampe explose ou atteint sa fin de vue dépend de chaque lampe et de ses conditions d'utilisation. Il est possible qu'elle explose lors de sa première utilisation.
  - Si vous utilisez la lampe au-delà de sa période de remplacement, les risques d'explosion augmentent.
  - Si la lampe explose, du verre brisé peut être éparpillé à l'intérieur de l'appareil et éjecté par les orifices ou d'autres ouvertures.
  - Si la lampe explose, une très faible quantité de vapeur de mercure du tube de la lampe et du verre brise risquent d'être éjectés par les orifices ou d'autres ouvertures.

Important

- **La lampe est un produit en verre. Ne pas toucher le verre avec les mains, ne pas le heurter ni l'endommager. Pour plus de détails sur ce qu'il convient de faire en cas d'explosion d'une lampe, voir P. 155 "Précautions d'utilisation".**
- **La lampe de ce projecteur contient des traces de mercure inorganique dangereux pour l'environnement. Prenez garde de ne pas casser les lampes usagées et de les jeter selon les réglementations locales, ou contactez un représentant ou le SAV.**

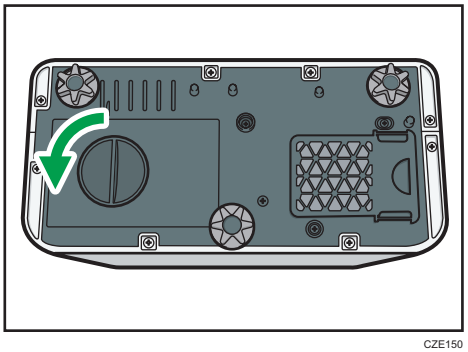
Lorsque la lampe doit être changée, le message "La lampe arrive en fin de vie. La remplacer. " s'affiche. Changez la lampe selon les instructions.

Lorsque [Alimentation lampe] dans [Paramètres d'économie d'énergie] est défini sur [Stand.], remplacez la lampe après environ 3500 heures. Lorsque ce paramètre est défini sur [Eco], remplacez-la après environ 5000 heures. Toutefois, en fonction des caractéristiques de la lampe et de la façon dont elle est utilisée, l'image peut s'affaiblir ou la lampe peut cesser de fonctionner avant l'affichage du message. Nous vous conseillons de préparer une lampe de rechange pour une telle éventualité.

N'éteignez pas à plusieurs reprise le projecteur immédiatement après avoir allumé la lampe, ou ne mettez pas le projecteur sous tension immédiatement après l'avoir éteint. Ce faisant vous risqueriez d'endommager la lampe ou d'en raccourcir la durée de vie.

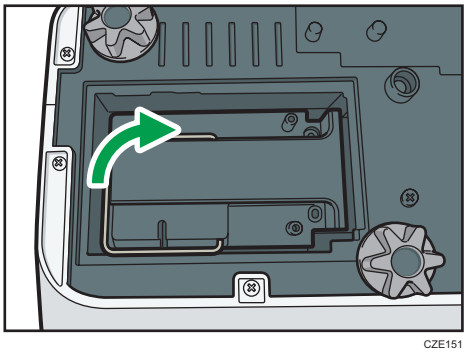
Du reste, si la lampe est utilisée pendant une période prolongée, l'image risque de s'assombrir ou la lampe de griller. Le cas échéant, remplacez la lampe.

1. **Retournez le projecteur et placez-le sur une surface plane de sorte à voir le bas du projecteur.**
2. **Tournez la molette dans le sens contraire des aiguilles d'une montre, puis ouvrez le capot de la lampe.**



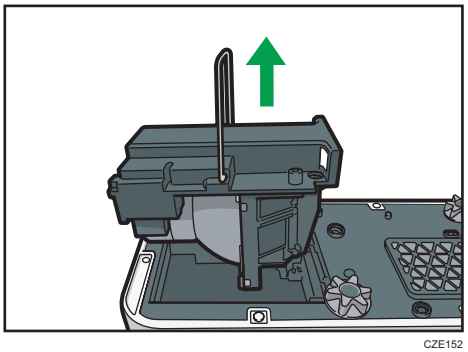
CZE150

3. **Relevez la poignée en métal.**



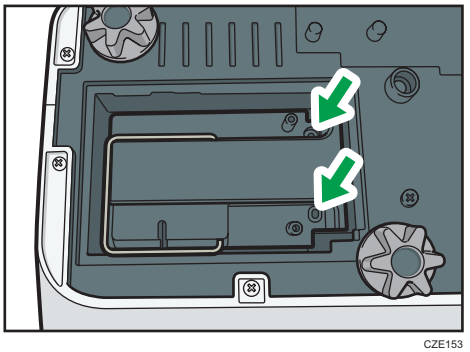
CZE151

4. **Tenez la poignée, puis sortez l'unité de la lampe du projecteur.**



CZE152

5. **Insérez une nouvelle unité de lampe.**



CZE153

Veillez à ce que les petites projections à l'intérieur du projecteur soient insérées correctement dans les orifices de l'unité de lampe.

6. **Fermez le capot de la lampe.**

Installez correctement le capot de la lampe externe. Une installation incorrecte pourrait empêcher la lampe ou le projecteur de se mettre en marche.

7. **Réinitialisez la durée d'utilisation de la lampe.**

Pour la méthode de réinitialisation, voir le manuel fourni avec la lampe.

Remarque

- Le temps d'utilisation de la lampe peut être vérifié en utilisant [Durée utilisat° lampe] dans [État affichage].

Gestion du projecteur à l'aide de Projector Management Utility

Projector Management Utility est conforme aux normes de classe 1 PJLink et est compatible avec toutes les commandes de classe 1.

Un maximum de 100 projecteurs connectés au réseau peuvent être gérés en utilisant un ordinateur.

L'environnement de fonctionnement de Projector Management Utility est décrit ci-dessous.

- Système d'exploitation pris en charge
  - Windows XP Édition professionnelle, Édition familiale, SP3 ou ultérieure (version 32 bits)
  - Windows Vista Édition Intégrale, Édition Professionnelle, Édition Familiale Premium, Édition Familiale Basique, SP2 ou ultérieure (versions 32 bits et 64 bits)
  - Windows 7 Édition Familiale Premium, Édition Professionnelle, Édition Intégrale et Entreprise (versions 32 et 64 bits)
  - Windows 8, Pro, Entreprise (versions 32 et 64 bits)
  - Windows Server 2008 Édition Standard SP2 ou ultérieure (versions 32 et 64 bits)
  - Windows Server 2008 R2 Édition Standard SP1 ou ultérieure (version 64 bits)

Remarque

- Ce logiciel sert à contrôler et à surveiller les projecteurs fabriqués par notre société.
- Voir l'aide Projector Management Utility pour utiliser Projector Management Utility.

Installation de Projector Management Utility

Important

- **Connectez-vous à l'ordinateur avec les privilèges administrateur pour installer ou désinstaller des fonctions.**

Projector Management Utility se trouve sur le CD-Rom fourni.

1. **Fermez toutes les applications.**
2. **Insérez le CD-ROM dans le lecteur de CD-ROM de votre ordinateur.**

   L'écran de lancement s'affiche.
3. **Spécifiez une langue et un nom de modèle, puis cliquez sur [Sélectionner].**
4. **Cliquer sur [Projector Management Utility].**
5. **Installez l'application en suivant les instructions à l'écran.**
6. **Une fois l'installation terminée, quittez l'installateur.**

   Une icône de raccourci est créée sur le bureau.

Remarque

- Pour désinstaller Projector Management Utility, utilisez la fonction de suppression de programme dans [Panneau de configuration] pour supprimer « RICOH Projector Management Utility ».

Paramètres requis pour utiliser Projector Management Utility

Définissez les paramètres suivants pour contrôler le projecteur en utilisant Projector Management Utility :

- Connectez le projecteur à un réseau à l'aide de [Paramètres réseau]
- [Nom de projecteur] sous [Paramètres réseau]
- Éléments [PJLink] dans [Paramètres d'application réseau]

Pour plus d'informations, voir P. 127 "Menu Paramètres réseau " et P. 136 "Menu Paramètres d'application réseau ".

Remarque

- Le [Mot de passe PJLink] n'est pas précisé par les paramètres par défaut en usine. Il est recommandé d'enregistrer un mot de passe dès que possible. Si vous oubliez le mot de passe, enregistrez un nouveau mot de passe. Le nouveau mot de passe est valide.

Démarrage de Projector Management Utility

Le projecteur doit être préalablement enregistré. Pour plus d'informations, consultez l'aide de Projector Management Utility.

Projector Management Utility acquiert les informations d'enregistrement de projecteur depuis le fichier de configuration lorsqu'il est lancé.

Important

- **Pour utiliser Projector Management Utility, connectez-vous en utilisant les privilèges administrateur.**

1. **Double-cliquez sur l'icône « Projector Management Utility » sur le bureau.**

   Ls informations pour les projecteurs détectées par l'application sont affichées.

   Les informations suivantes peuvent être obtenues :

   - Etat du projecteur (activation et désactivation, signal d'entrée, AV mute on et off, état de la lampe, statut d'erreur)
   - Informations relatives au projecteur (nom du projecteur, fabricant, adresse IP)

   Les fonctions pouvant être utilisées depuis Projector Management Utility sont la mise sous tension et hors tension, la commutation de signal d'entrée et la sourdine.

Remarque

- En fonction du paramètre sous [Para. NW en Veille], le projecteur ne répond pas même s'il est en mode veille. Appuyer sur la touche [Power] ou changer le paramètre sous [Para. NW en Veille].
- Si une erreur de communication empêche la détection du projecteur, « ? » s'affiche. Si la connexion échoue en raison d'un mot de passe incorrect ou pour une autre raison, « × » s'affiche.
- La fonction sourdine (Mute) n'est pas appliquée si elle n'est pas prise en charge par le projecteur. RICOH PJ WX4141N/WX4141NI prend en charge la fonction sourdine « Vidéo & Audio ». La sourdine « Vidéo » et la sourdine « Audio » ne sont pas prises en charge.
- Un signal d'entrée ne peut être commuté si vous sélectionnez le signal d'entrée qui n'est pas pris en charge par le projecteur. Le tableau suivant décrit le signal d'entrée supporté par RICOH PJ WX4141N/WX4141NI et le nom d'entrée correspondant affiché dans Projector Management Utility :

Signal d'entrée de RICOH PJ WX4141N/ WX4141NI	Nom d'entrée PJLink
Ordinateur	RGB1
Y/Pb/Pr	RGB2
HDMI	DIGITAL1
Vidéo	VIDEO1
PC réseau	NETWORK1
Serveur	NETWORK2
Support mémoire USB	STORAGE1

Gestion du projecteur avec Web Image Monitor

Avec Web Image Monitor, vous pouvez vérifier l'état du projecteur et modifier les paramètres.

Pour pouvoir utiliser cette fonction, il faut spécifier les paramètres suivants :

- Connectez le projecteur à un réseau à l'aide de [Paramètres réseau]
- Sélectionnez [Activer] dans [Web Image Monitor] sous [Paramètres d'application réseau]

  Pour activer ce paramètre après l'avoir modifié, vous devez redémarrer Web Image Monitor.

Pour plus d'informations, voir P. 127 "Menu Paramètres réseau " et P. 136 "Menu Paramètres d'application réseau ".

Les navigateurs Web suivants sont recommandés pour Web Image Monitor:

- Windows :

  Internet Explorer 8,0 ou version ultérieure

  Firefox 2,0 ou version ultérieure

  Chrome 26 ou version supérieure
- Mac OS

  Safari 5.0 ou ultérieur

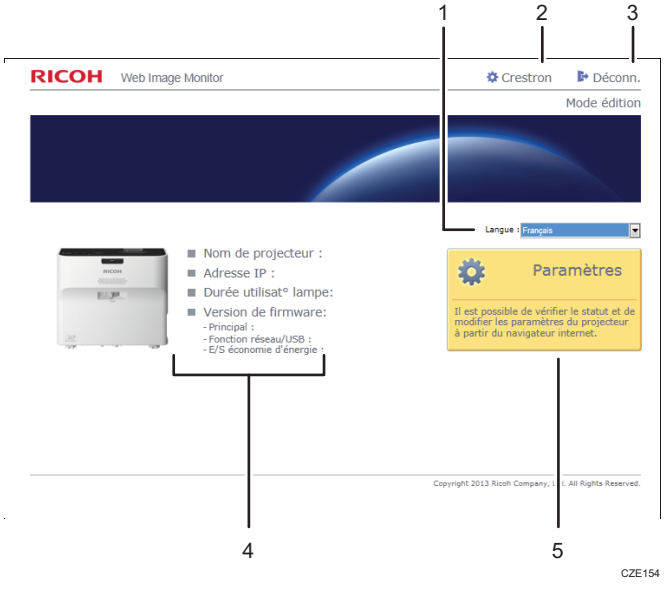
Remarque

- Des problèmes d'affichage et d'exploitation peuvent se produire si vous utilisez un navigateur Web non recommandé.
- Vous devez activer JavaScript et des cookies sur votre navigateur Web pour utiliser Web Image Monitor.
- Si vous utilisez Internet Explorer, vous devez activer le support natif XMLHTTP pour utiliser Web Image Monitor.
- Vous pouvez accéder à Web Image Monitor plus rapidement en enregistrant l'URL du projecteur en tant que signet.

AffichageWeb Image Monitor

1. **Démarrez votre navigateur Web.**
2. **Saisissez « http://(adresse IP du projecteur)/ » dans la barre d'adresse du navigateur Web.**

   La page d'accueil de Web Image Monitor s'affiche.



1. **Langue**

   Sélectionnez la langue d'affichage pour Web Image Monitor.

   Les langues disponibles sont les suivantes:

   Anglais, allemand, français, italien, espagnol, néerlandais, japonais, chinois simplifié.

2. **Crestron**

   Affiche Crestron WebUI. Pour plus de détails sur Crestron WebUI, voir P. 171 "Contrôle et surveillance du projecteur à l'aide de Crestron RoomView".

   Cet élément apparaît quand [Crestron RoomView] dans [Paramètres d'application réseau] est défini sur [Activer].

3. **Conn./Déconn.**

   Pour entrer en mode édition, cliquez sur [Conn.], puis saisissez le mot de passe administrateur. Pour quitter le mode édition, cliquez sur [Déconn.].

   Cet élément apparaît quand [Authentification utilisateur] dans [Paramètres d'application réseau] est défini sur [ON].

4. **Zone d'état**

   Vous pouvez vérifier le nom du projecteur, l'adresse IP, l'heure de la lampe et la version du firmware.

5. **Paramètres**

   Affiche l'écran des paramètres. Sur l'écran des paramètres, vous pouvez spécifier et vérifier les éléments dans le menu Paramètres USB, le menu Paramètres réseau et le menu Paramètres applicat° réseau. Pour plus de détails sur chaque paramètre, voir P. 125 "Menu Paramètres USB ", P. 127 "Menu Paramètres réseau " ou P. 136 "Menu Paramètres d'application réseau ".

Au sujet de Mode navigateur et Mode édition

Quand [Authentification utilisateur] dans [Paramètres d'application réseau] est défini sur [ON], il y a deux modes disponibles avec Web Image Monitor : le mode navigateur et le mode édition.

Mode navigateur

Ce mode ne requiert pas de connexion utilisateur.

En mode navigateur, vous pouvez vérifier l'état et le paramètres du projecteur, mais vous ne pouvez pas changer les paramètres du projecteur.

Mode édition

Le mot de passe utilisateur est requis pour que l'utilisateur se connecte au mode édition.

En mode édition, vous pouvez vérifier l'état et les paramètres du projecteur, et également changer les paramètres du projecteur.

Remarque

- Quand [Authentification utilisateur] dans [Paramètres d'application réseau] est défini sur [OFF], vous pouvez utiliser Web Image Monitor en mode édition sans saisir de mot de passe.

Connexion au Mode édition

1. **Dans la page Accueil, cliquez sur [Conn.].**
2. **Saisissez le mot de passe d'administrateur, puis cliquez sur [Conn.].**

   Saisir le mot de passe qui est spécifié dans [Mot de passe administrateur] sous [Paramètres d'application réseau].

Remarque

- Selon la configuration de votre navigateur Web, le mot de passe peut être sauvegardé. Si vous ne souhaitez pas que ce mot de passe soit enregistré, définissez les paramètres de votre navigateur Web en conséquence.

Contrôle et surveillance du projecteur à l'aide de Crestron RoomView

Le projecteur prend en charge Crestron RoomView. Crestron RoomView est un système développé par Crestron Electronics pour le contrôle et la surveillance de plusieurs périphériques sur un réseau. Pour plus d'informations, veuillez consulter le site Web de Crestron Electronics.

Ce que vous pouvez faire avec Crestron RoomView

- Contrôle et surveillance du projecteur à l'aide d'un explorateur Internet

  À l'aide de Crestron WebUI, vous pouvez contrôler et surveiller le projecteur depuis votre ordinateur. Pour plus d'informations, voir P. 171 "Affichage Crestron WebUI" et P. 172 "Utilisation de Crestron WebUI".

- Contrôle et surveillance du projecteur à l'aide du logiciel de Crestron

  À l'aide du logiciel fourni par Crestron Electronics, Crestron RoomView Express/Crestron RoomView Édition serveur, vous pouvez surveiller le projecteur, communiquer avec le service d'assistance et envoyer des messages d'urgence. Pour plus d'informations, veuillez consulter le site Web de Crestron Electronics.

Pour pouvoir utiliser cette fonction, il faut spécifier les paramètres suivants :

- Connectez le projecteur à un réseau à l'aide de [Paramètres réseau]
- Sélectionnez [Activer] dans [Crestron RoomView] sous [Paramètres d'application réseau]
- Spécifiez d'autres articles dans [Crestron RoomView] comme nécessaire

Pour plus d'informations, voir P. 127 "Menu Paramètres réseau " et P. 136 "Menu Paramètres d'application réseau ".

Affichage Crestron WebUI

Important

- **Pour utiliser Crestron WebUI, Adobe Flash® Player doit être installé sur votre ordinateur.**

1. **Démarrez votre navigateur Web.**
2. **Saisissez « http://(adresse IP du projecteur)/ » dans la barre d'adresse du navigateur Web.**

   L'écran d'accueil de Web Image Monitor s'affiche.
3. **Cliquez sur[Crestron] en haut à droite de Web Image Monitor.**

   L'écran supérieur de Crestron WebUI s'affiche.

Remarque

- Si [Auth. utilis. Crestron WebUI] est activé sous [Paramètres d'application réseau], un mot de passe est nécessaire pour accéder à Crestron WebUI.

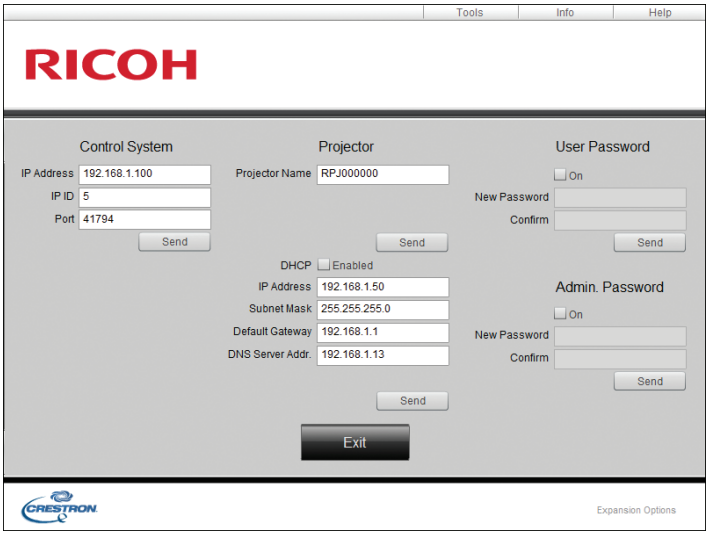
Utilisation de Crestron WebUI

Écran supérieur

Cet écran s'affiche lorsque vous accédez à Crestron WebUI, ou cliquez sur [Exit] sur l'écran des outils ou l'écran des informations. Sur cet écran, vous pouvez changer le signal d'entrée, ajuster l'image et le volume du haut-parleur et éteindre le projecteur.

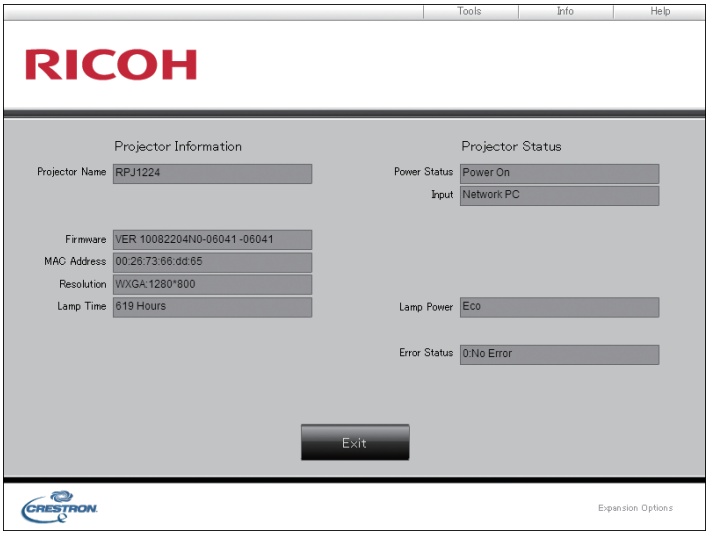
Écran Outils

Vous pouvez afficher l'écran Outils en cliquant sur l'onglet [Tools]. Sur cet écran, vous pouvez définir les paramètres réseau du projecteur et les paramètres de Crestron RoomView.



Écran d'informations

Vous pouvez afficher l'écran d'informations en cliquant sur l'onglet [Info]. Sur cet écran, vous pouvez vérifier les informations du projecteur telles que la version du firmware et le statut de la lampe.



Fenêtre du Service d'assistance

Vous pouvez afficher la fenêtre du service d'assistance en cliquant sur l'onglet [Help]. Dans cette fenêtre, vous pouvez envoyer des messages aux administrateurs qui utilisent Crestron RoomView Express ou en recevoir.

Remarque

- Si [Auth. admin. Crestron WebUI] est activé sous [Paramètres d'application réseau], un mot de passe est nécessaire pour accéder à l'écran outils.

Consommables

- Unité lampe

  RICOH PJ Replacement Lamp Type11

- Filtre à air

  RICOH PJ Replacement Air Filter Type4

Remarque

- Contactez votre représentant ou le SAV pour des informations sur les consommables.

10. Annexe

Ce chapitre détaille le caractéristiques du projecteur et les signaux compatibles. Ce chapitre explique également où se renseigner sur le projecteur et les services apparentés.

Caractéristiques du projecteur

Composant	Caractéristiques techniques
Consommation d'énergie :	Mode standard : 312 W Mode Éco : 208 W
Consommation électrique (mode veille)	Mode veille normal : 0,23 W Mode veille réseau (LAN filaire) : 0,51 W Mode veille réseau (LAN filaire/sans fil) : 0,80 W
Poids	Environ 3,0 kg (6,7 lb.)
Dimensions externes (à l'exclusion des parties protubérantes)	257 × 144 × 221 mm (10,1 × 5,7 × 8,7 inches)
Environnement d'exploitation	Température : 5 à 35°C , Humidité : 30 à 70 %
Exigences d'alimentation	• Région A (principalement l'Europe et l'Asie) 220–240 V, 1,7 A, 50/60Hz • Région B (principalement l'Amérique du Nord) 120 V, 3,7 A, 60Hz
Affichage	• Méthode d'affichage Single-chip DLP® • Format de l'écran 0,65 inches • Pixels 1 024 000 pixels (1 280 H × 800 V)
Méthode de projection	Méthode de projection objectif à focale ultra courte/miroir
Lampe	Lampe au mercure haute pression (Mode standard : 250 W, mode éco : 150 W)
Format de l'écran de projection	48 à 80 inches

Composant	Caractéristiques techniques
Distance de projection	12 à 25 mm (4,6 à 9,8 inches)
Enceinte	2 W (Mono)
Ports de connexion	• Port COMPUTER In Mini D-SUB15 × 1 • Port HDMI (conforme HDCP)* HDMI × 1 • Port Vidéo In RCA_1pin × 1 • Port Audio In Mini Jack × 1 • Port Audio Out Mini Jack × 1 • Port de contrôle USB-TYPE-minB × 1 • Port USB TYPE-A × 1 USB 2.0 haute vitesse Tension en sortie : 5 V CC Courant d'alimentation : 500 mA • Port LAN RJ-45 10BASE-T/100BASE-TX/1000BASE-T
LAN sans fil	Basé sur IEEE 802.11a/b/g/n

* HDCP (High-bandwidth Digital Content Protection) est une méthode de protection des droits d'auteur pour crypter les signaux numériques sur l'interface DVI/HDMI et éviter les copies non autorisées. La spécification HDCP a été mise au point et est exploitée sous licence par Digital Content Protection, LLC. Le port HDMI de ce projecteur est conforme à HDCP et peut projeter une vidéo numérique projetée par HDCP. Les mises à jour de la spécification HDCP pourront annuler cette conformité et empêcher l'accès aux données protégées.

Liste des signaux compatibles

Paramétrez les signaux de sortie de l'ordinateur et du matériel AV de sorte à ce qu'ils correspondent aux signaux d'entrée compatibles avec le projecteur.

Si l'image vacille, se trouble ou ne s'affiche pas, vérifiez que la résolution et la fréquence des signaux d'entrée sont supportées par le projecteur.

Remarque

- Les images avec une résolution supérieure à 1280 × 800 sont comprimées lors de l'affichage, ainsi certaines informations risquent de se perdre ou l'image de se détériorer.

Entrée vidéo

Mode compatible

NTSC, PAL, SECAM, PAL-M, PAL-N, PAL60, NTSC4.43

Entrée Y/Pb/Pr

Mode compatible

480i, 480p, 576i, 576p, 720/50p, 720/60p, 1080/50i, 1080/60i, 1080/50p, 1080/60p

Entrée ordinateur

Mode	Résolution		Fréquence		
	Horizontal (pixel)	Vertical (pixel)	Vertical (Hz)	Horizontal (kHz)	Horloge (MHz)
640 × 480	640	480	59.93	31.46	25.17
			72.81	37.86	31.50
			75.00	37.50	31.50
			85.01	43.27	36.00
720 × 400	720	400	85.04	37.93	35.50
800 × 600	800	600	56.25	35.16	36.00
			60.32	37.88	40.00
			72.19	48.08	50.00
			75.00	46.88	49.50
			85.06	53.67	56.25
848 × 480	848	480	60.00	31.02	33.75
1024 × 768	1024	768	60.00	48.36	65.00
			70.07	56.48	75.00
			75.03	60.02	78.75
			85.00	68.68	94.50
1152 × 864	1152	864	75.00	67.50	108.00
1280 × 720	1280	720	60.00	45.00	74.25
1280 × 768	1280	768	59.99	47.40	68.25
			59.87	47.78	79.50
			74.89	60.29	102.25
			84.84	68.63	117.50
1280 × 800	1280	800	59.91	49.31	71.00
			59.81	49.70	83.50
			74.93	62.79	106.50
			84.88	71.55	122.50
1280 × 960	1280	960	60.00	60.00	108.00
			85.00	85.94	148.50
1280 × 1024	1280	1024	60.02	63.98	108.00
			75.02	79.98	135.00
			85.02	91.15	157.50
1360 × 768	1360	768	60.02	47.71	85.50
1366 × 768	1366	768	60.00	48.00	72.00
			59.79	47.71	85.50
1400 × 1050	1400	1050	59.95	64.74	101.00
			59.98	65.32	121.75
			74.87	82.28	156.00
1440 × 900	1440	900	59.90	55.47	88.75
			59.89	55.93	106.50
			74.98	70.64	136.75
			84.84	80.43	157.00
1600 × 900	1600	900	60.00	60.00	108.00
1600 × 1200	1600	1200	60.00	75.00	162.00
1680 × 1050	1680	1050	59.88	64.67	119.00
			59.95	65.29	146.25

Entrée HDMI

Mode	Résolution		Fréquence		
	Horizontal (pixel)	Vertical (pixel)	Vertical (Hz)	Horizontal (kHz)	Horloge (MHz)
480i	720	242.5	59.940	15.734	13.500
576i	720	288	50.000	15.625	13.500
480p	720	483	59.940	31.469	27.000
576p	720	576	50.000	31.250	27.000
720 / 50p	1280	720	50.000	37.500	74.250
720 / 60p	1280	720	60.000	45.000	74.250
1080 / 50i	1920	540	50.000	28.125	74.250
1080 / 60i	1920	540	60.000	33.750	74.250
1080 / 24p	1920	1080	24.000	27.000	74.250
1080 / 30p	1920	1080	30.000	33.750	74.250
1080 / 50p	1920	1080	50.000	56.250	148.500
1080 / 60p	1920	1080	60.000	67.500	148.500
640 × 480	640	480	59.93	31.46	25.17
			72.81	37.86	31.50
			75.00	37.50	31.50
			85.01	43.27	36.00
800 × 600	800	600	56.25	35.16	36.00
			60.32	37.88	40.00
			72.19	48.08	50.00
			75.00	46.88	49.50
			85.06	53.67	56.25
848 × 480	848	480	60.00	31.02	33.75
1024 × 768	1024	768	60.00	48.36	65.00
			70.07	56.48	75.00
			75.03	60.02	78.75
			85.00	68.68	94.50
1152 × 864	1152	864	75.00	67.50	108.00
1280 × 720	1280	720	60.00	45.00	74.25
1280 × 768	1280	768	59.99	47.40	68.25
			59.87	47.78	79.50
			74.89	60.29	102.25
			84.84	68.63	117.50
1280 × 800	1280	800	59.91	49.31	71.00
			59.81	49.70	83.50
			74.93	62.79	106.50
			84.88	71.55	122.50
1280 × 960	1280	960	60.00	60.00	108.00
			85.00	85.94	148.50
1280 × 1024	1280	1024	60.02	63.98	108.00
			75.02	79.98	135.00
			85.02	91.15	157.50
1360 × 768	1360	768	60.02	47.71	85.50
1366 × 768	1366	768	60.00	48.00	72.00
			59.79	47.71	85.50
1400 × 1050	1400	1050	59.95	64.74	101.00
			59.98	65.32	121.75
			74.87	82.28	156.00
1440 × 900	1440	900	59.90	55.47	88.75
			59.89	55.93	106.50
			74.98	70.64	136.75
			84.84	80.43	157.00
1600 × 900	1600	900	60.00	60.00	108.00
1680 × 1050	1680	1050	59.88	64.67	119.00
			59.95	65.29	146.25

Format 3D

○ : Pris en charge

× : Non pris en charge

Entrée ordinateur

Mode	Fréquence		Format 3D		
	Vertical (Hz)	Horloge (MHz)	Séquence trames	Côte à côte	Haut et bas
640 × 480	59.93	25.17	○	○	○
800 × 600	60.32	40.00	○	○	○
1024 × 768	60.00	65.00	○	○	○
1280 × 960	60.00	108.00	○	○	○
1280 × 1024	60.02	108.00	○	○	○
1360 × 768	60.02	85.50	○	○	○
1366 × 768	60.00	72.00	○	○	○
	59.79	85.50	○	○	○
1440 × 900	59.90	88.75	○	○	○
	59.89	106.50	○	○	○
1600 × 900	60.00	108.00	○	○	○
1600 × 1200	60.00	162.00	○	○	○
1680 × 1050	59.88	119.00	○	○	○
	59.95	146.25	○	○	○

Entrée Y/Pb/Pr

Mode	Format 3D		
	Séquence trames	Côte à côte	Haut et bas
480i	○	○	○
576i	○	○	○
480p	×	○	○
576p	×	○	○
720 / 60p	×	○	○
1080 / 60i	×	○	○
1080 / 60p	×	○	○

Entrée vidéo

Mode	Format 3D		
	Affichage séquentiel	Côte à côte	Haut et bas
NTSC	○	×	×
PAL	○	×	×

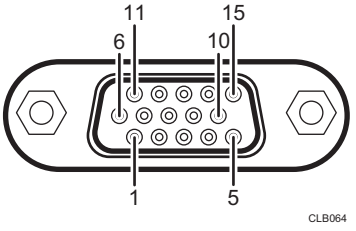
Entrée HDMI

Mode	Fréquence		Format 3D			
	Vertical (Hz)	Horloge (MHz)	Séquence trames	Côte à côte	Haut et bas	Combin. trame
640 × 480	59.93	25.17	○	○	○	×
800 × 600	60.32	40.00	○	○	○	×
1024 × 768	60.00	65.00	○	○	○	×
1280 × 960	60.00	108.00	○	○	○	×
1280 × 1024	60.02	108.00	○	○	○	×
1360 × 768	60.02	85.50	○	○	○	×
1366 × 768	60.00	72.00	○	○	○	×
	59.79	85.50	○	○	○	×
1440 × 900	59.90	88.75	○	○	○	×
	59.89	106.50	○	○	○	×
1600 × 900	60.00	108.00	○	○	○	×
1600 × 1200	60.00	162.00	○	○	○	×
1680 × 1050	59.88	119.00	○	○	○	×
	59.95	146.25	○	○	○	×
480i	59.940	13.500	○	○	○	×
576i	50.000	13.500	○	○	○	×
480p	59.940	27.000	×	○	○	×
576p	50.000	27.000	×	○	○	×
720 / 60p	60.000	74.250	×	○	○	×
1080 / 60i	60.000	74.250	×	○	○	×
1080 / 60p	60.000	148.500	×	○	○	×
720 / 50p (Frame Packing)	50.000	148.500	×	×	×	○
720 / 60p (Frame Packing)	59.940/60.000	148.350/148.500	×	×	×	○
1080 / 24p (Frame Packing)	23.976/24.000	148.350/148.500	×	×	×	○
1080 / 50i (Side by Side)	50.000	74.250	×	○	×	×
1080 / 60i (Side by Side)	59.940/60.000	74.176/74.250	×	○	×	×
720 / 50p (Top and Bottom)	50.000	74.250	×	×	○	×
720 / 60p (Top and Bottom)	59.940/60.000	74.176/74.250	×	×	○	×
1080 / 24p (Top and Bottom)	23.976/24.000	74.176/74.250	×	×	○	×

Caractéristiques des ports

Port Computer In

Attribution de broche



N° de broche	Description de la broche	
	En cas d'entrée RVB	En cas d'entrée Y/Pb/Pr
1	Signal vidéo (R)	Signal de différence de couleur (Pr)
2	Signal vidéo (G)	Signal luminance (Y)
3	Signal vidéo (B)	Signal de différence de couleur (Pb)
4	N.C	-
5	GND	-
6	GND (R)	GND (Pr)
7	GND (G)	GND (Y)
8	GND (B)	GND (Pb)
9	N.C	-
10	GND	-
11	N.C	-
12	Données I^2C	-
13	Signal de synchro horizontal	-
14	Signal de synchro vertical	-

N° de broche	Description de la broche	
	En cas d'entrée RVB	En cas d'entrée Y/Pb/Pr
15	I^2C CLOCK	-

Signal d'entrée

- Entrée RVB

  signaux RVB : 0,7V (p-p), 75 Ω

  Signal de synchro horizontal : Niveau TTL (polarité pos/nég)

  Signal de synchro vertical : niveau TTL (polarité pos/nég)

- Entrée Y/Pb/Pr

  Signal Y : 1,0V (p-p), 75 Ω

  Signaux Pb/Pr : 0,7V (p-p), 75 Ω

Port de contrôle

Format interface

Méthode de communication	RS-232C, 115,200bps, Pas de parité, longueur de données : 8 bits; Longueur Stop Bit : 1bit
Format de communication	#(23h)' + Command + CR (0Dh) Une seule commande valide par communication. Pour les commandes disponibles, voir « Commandes principales ».
Format des données	Pour les commandes d'entrée, seuls les caractères alphanumériques en majuscule compatibles ASCII sont pris en charge.
Réponses	• Reconnaissance (abandonnée) '=(3Dh)' + Command(3byte) + ':(3Ah)' + 'E(45h)' + 'R(52h)' + '0(30h)' + CR(0Dh) • Pas de reconnaissance '=(3Dh)' + 'E(45h)' + 'R(52h)' + '0(30h)' + CR(0Dh) Pour les détails de reconnaissance (normalement terminé), voir "commandes principales".

Commandes principales

Élément	Commande	Reconnaissance (fin normale) *
Alimentation	PON	=PON:SC0
Mise hors tension	POF	=POF:SC0
Affichage des instructions	ICN:1	=ICN:1
Affichage des instructions OFF	ICN:0	=ICN:0
Configuration auto (entrée RVB)	PAT	=PAT:SC0
Affichage du statut	DON	=DON:SC0
Affichage du statut OFF	DOF	=DOF:SC0
Entrée ordinateur	INP:1	=INP:1
Entrée HDMI	INP:5	=INP:5
Entrée PC réseau	INP:12	=INP:12

* CR est ajouté à la fin de « Reconnaissance (normalement terminé) ».

Remarque

- Le port de contrôle est destiné au SAV ou aux administrateurs du projecteur.
- Un pilote USB doit être installé pour contrôler le projecteur à l'aide du port de contrôle. Pour de plus amples informations, contactez notre service de maintenance.

Informations générales

Droits d'auteur

Ce projecteur utilise un logiciel libre et/ou tout autre logiciel tiers. Pour vérifiez les informations relatives aux droits d'auteur des logiciels, consultez les documents se trouvant dans le dossier « Copyrights » du CD-ROM fourni.

Mise à jour du firmware

Vous pouvez mettre à jour le firmware du projecteur comme expliqué ci-dessus.

Mise à jour en ligne

Le firmware le plus récent est disponible au téléchargement à partir de notre site Web. Utilisez le firmware compatible avec votre projecteur. Pour plus d'informations sur la façon de mettre à jour le firmware, veuillez vous référer au manuel téléchargé avec le firmware.

Mise à jour du firmware à l'aide du service @Remote

Si vous vous inscrivez sur le service @Remote, un message indiquant qu'une mise à jour est disponible est projeté sur l'écran. Lorsqu'un message est affiché, exécutez [@Remote : Mise à jour du firmware] dans [Paramètres d'application réseau].

Remarque

- Vous pouvez vérifier la version de firmware actuelle sur les écrans de menus du projecteur.
  - Version du FW principal : Menu État affichage
  - Version firmware fonction USB/réseau, Version firmware E/S éco.énergie : menu Paramètres réseau/USB ⇒ Paramètres réseau ⇒ État affichage

Où se renseigner

Veuillez contacter votre représentant ou SAV pour de plus amples informations concernant les thèmes couverts dans ce manuel ou pour poser des questions sur des thèmes non couverts dans ce manuel.

Marques commerciales

Adobe, Acrobat, Flash Player et Reader sont des marques déposées ou commerciales d'Adobe Systems Incorporated aux États-Unis et/ou dans d'autres pays.

AMX est une marque déposée de AMX LLC aux États-Unis.

Chrome est une marque commerciale de Google Inc.

Crestron et RoomView sont des marques déposées ou commerciales de Crestron Electronics, Inc. aux États-Unis et dans d'autres pays.

DLNA, le logo DLNA, et DLNA CERTIFIED sont des marques déposées de Digital Living Network Alliance.

DLP est une marque déposée de Texas Instruments. DLP Link est une marque déposée de Texas Instruments.

Firefox est une marque déposée de Mozilla Foundation.

HDMI et l'interface multimédia haute définition sont des marques ou des marques déposées de HDMI Licensing, LLC.

Intel et Core sont des marques commerciales de Intel Corporation aux États-Unis et/ou dans d'autres pays.

Macintosh, Mac OS et Safari sont des marques commerciales d'Apple Inc., déposées aux États-Unis et dans d'autres pays.

Microsoft, PowerPoint, Windows, Windows, Windows Server, Windows Vista et Internet Explorer sont soit des marques déposées, soit des marques commerciales de Microsoft Corporation aux États-Unis et/ou dans d'autres pays.

PJLink trademark est une marque de commerce en cours d'enregistrement ou déjà enregistrée au Japon, aux Etats-Unis ou dans d'autres pays et régions.

VGA est une marque commerciale d'International Business Machines Corporation aux États-Unis et/ou dans d'autres pays.

Le logo Wi-Fi CERTIFIED est une marque déposée de Wi-Fi Alliance.

La désignation complète d'Internet Explorer 8 est Windows® Internet Explorer® 8.

Les appellations exactes des systèmes d'exploitation Windows sont les suivantes :

- Les noms de produits pour Windows XP sont les suivants :
  Microsoft® Windows® XP Professionnel
  Microsoft® Windows® XP Édition familiale
  Microsoft® Windows® XP Professional x64 Edition
- Les noms de produits pour Windows Vista sont les suivants :
  Microsoft® Windows Vista™ Édition Intégrale
  Microsoft® Windows Vista® Professionnel
  Microsoft® Windows Vista® Édition Familiale Premium
  Microsoft® Windows Vista® Édition Familiale Basique
- Les noms de produits pour Windows 7 sont les suivants :
  Microsoft® Windows® 7 Édition Familiale Premium
  Microsoft® Windows® 7 Professionnel
  Microsoft® Windows® 7 Édition Intégrale
  Microsoft® Windows® 7 Entreprise
- Les noms de produits de Windows 8 sont les suivants :
  Microsoft® Windows® 8
  Microsoft® Windows® 8 Pro
  Microsoft® Windows® 8 Entreprise
- Les noms de produits pour Windows Server 2003 R2 sont les suivants :
  Microsoft® Windows Server® 2003 R2 Standard Edition
- Les noms de produits pour Windows Server 2008 sont les suivants :
  Microsoft® Windows Server® 2008 Standard
- Les noms de produits pour Windows Server 2008 R2 sont les suivants :
  Microsoft® Windows Server® 2008 R2 Standard
- Les noms de produits de Windows Server 2012 sont les suivants :
  Microsoft® Windows Server® 2012 Standard

D'autres noms de produits sont mentionnés ici dans un souci d'identification uniquement ; il peut s'agir des marques de leurs sociétés détentrices respectives. Nous renonçons à tout ou partie des droits relatifs à ces marques.

INDEX

A

À lire avant de commencer....9
Accessoires....17
Adaptateur USB de PC....88
Afficher instructions....120
Agrandissement de l'image....44
Ajustement de l'image projetée....39
Ajustement de la distorsion trapézoïdale....40
Ajustement de la mise au point....40
Ajustement du volume....43
Ajuster l'angle de projection....39
Alim. en mode veille....119
Alimentation lampe....118
AlimLpe si Aucun signal....118
Angle de projection....39
Appareil photo numérique....47, 49
Arr.-plan signal abs....120
Aspect....115
Assistant d'installation....134
Assistant de configuration réseau....67, 68, 69, 70, 72

B

Base de connaissance....153
Bip....120
Bouton droit....94
Bouton gauche....94

C

Câble DVI-vers-HDMI....32
Câble HDMI....31, 33
Câble RVB....31
Câble vidéo....33
Câble vidéo D-sub vers composant....33
Capot de la lampe....21
Caractéristiques des ports....184
Caractéristiques du projecteur....177
Changement des paramètres....107
Chargement des piles....25
Comment lire ce manuel....11
Commutateur....95
Commutateur pointe du stylo....94
Configuration LAN sans fil simple....69
Connecteur USB....95
Connexion à un ordinateur....31
Connexion à un réseau....67
Connexion d'un haut-parleur externe....34
Connexion d'un ordinateur....31, 32
Connexion de l'équipement....31
Connexion de la clé USB....49
Connexion de matériel AV....33
Connexion matériel AV....33
Consommables....175
Contraste....110
Copyrights to Images....7
Crestron RoomView....171
Crestron WebUI....171, 172

D

Déconnexion de la clé USB....51
Dém.sur détect° entrée....123
Demande....187
Démarrage diaporama auto....55, 57
Dépannage....101, 103, 145, 148
Diaporama....55, 59
Distance de projection....30
DLNA....82
Droits d'auteur....187
Durée utilisat° lampe....143

E

Éco image....118
Écran de démarrage....120
Écran de menu....105, 109
Écran du menu....107
Effet d'affichage....59
Emplacement de sécurité....21
Emplacement de type Kensington....21
Enceinte....19
Entrée....143
Entrées de ventilation....21
Erreur....145
Erreur d'installation....145
Erreur de matériel....145
Erreur de température....145
Erreur de ventilateur....145
État affichage....126, 134, 142, 143

F

Fenêtre de projection..... 19, 160
Fichier de gestion de dossiers..... 77
Filtre à air..... 158
Firmware..... 187
Focus..... 40
Fonction de réécriture d'URL.....77
Fonction interactive..... 85
Fonction serveur..... 76
Fonction zoom numérique..... 41
Fonctions principales.....15
Format 3D.....182
Format de signal.....143
Fréquence..... 143

G

Gestion du projecteur..... 165
Guide de démarrage..... 9
Guide de démarrage (Fonction interactive).....9

H

Haut-parleur externe.....34
Hauteur de projection.....30
Heure actuelle..... 144
Hors tens° signal abs.....118

I

ID de projecteur..... 134
ID de télécommande..... 26, 123
Important..... 7
Indicateur de communication..... 94
Indicateur de lampe..... 19
Indicateur de température..... 19
Indicateur pile.....94
Informations relatives à un modèle d'imprimante.... 12
Interactif..... 121
Intervalle d'affichage (sec.)..... 61
Introduction..... 7

J

JPEG Conversion Tool..... 52, 53

L

LAN Commun..... 131
LAN filaire.....32, 65, 127
LAN sans fil..... 32, 128
LAN ss fil.....66
Lampe.....161
Langue.....122
Levier de mise au point..... 20
Liste d'affichage des indicateurs..... 145
Logo utilisateur..... 120
Luminosité.....110

M

Manuel utilisateur..... 9
Manuel utilisateur (Fonction interactive).....9
Manuels.....9
Marques commerciales..... 188
Menu Ajustement d'image.....110
Menu de démarrage.....36
Menu Paramètres d'affichage/de son..... 114
Menu Paramètres d'application réseau..... 136
Menu Paramètres d'économie d'énergie..... 118
Menu Paramètres par défaut1..... 120
Menu Paramètres par défaut2..... 122
Menu Paramètres réseau.....127
Menu Paramètres réseau/USB.....127, 136
Menu Paramètres Réseau/USB.....125
Menu Paramètres USB.....125
Méth.mise s/s tens°.....123
Minuterie d'alimentation..... 55, 122
Minuteur de présentation.....46
Mise à jour du firmware.....141, 187
Mise en pause de l'image..... 45
Mise en sourdine du son.....45
Mise hors tension du projecteur.....38
Mise sous tension du projecteur.....35
Mode ad hoc.....72
Mode couleur mur..... 116
Mode de projection..... 29, 123
Mode Éco..... 45
Mode édition.....170
Mode en hauteur..... 124
Mode image.....110

Mode infrastructure..... 69, 70
Mode interactif..... 86
Mode navigateur..... 170
Mode vidéo..... 143
Mot de passe démarrage..... 124
Musique..... 63

N

Narration..... 63
Nbre remplacemts lampe..... 143
Netteté..... 111
Nettoyage..... 158, 160
Niveau B..... 111
Niveau R..... 111
Niveau V..... 111

O

Ocultation de l'image..... 45
Opérations de base..... 35
Opérations pendant la projection des images... 43
ordinateur portable..... 37
Où se renseigner..... 187
Outils d'administration..... 136

P

Panneau de commande..... 18
Para. NW en Veille..... 119
Para. signaux détaillés..... 112, 113
Paramètres..... 125
Paramètres LAN filaire..... 68
Paramètres LAN sans fil..... 69, 70, 72
Paramètres réseau..... 67
Pavé numérique..... 22
Pièces du projecteur..... 18
Pieds réglables..... 20, 39
Pile rechargeable..... 98
PJLink..... 165
Plage d'entrée RVB..... 112
Plage effective..... 24
Port Computer In..... 184
Port d'entrée audio..... 21
Port d'entrée de l'ordinateur..... 20
Port d'entrée vidéo..... 20
Port de contrôle..... 185
Port de sortie Audio..... 21
Port HDMI..... 20
Port LAN..... 20
Port USB..... 20
Position d'affichage..... 115
Position du projecteur..... 29
Précautions..... 13, 155
Précautions d'utilisation..... 155
Préparation..... 82
Présentations sans ordinateur..... 49
Prise AC In..... 21
Problèmes fréquents..... 148
Projection 3D..... 116
Projection d'un fichier USB..... 47, 49
Projection d'une image..... 36, 73, 79, 80
Projection de fichier USB..... 49, 50
Projection de l'écran d'ordinateur..... 37
Projector Management Utility..... 165, 166

Q

Qualité sonore..... 43, 63, 117
QuickProjection..... 73, 74

R

Rapport temps Éco..... 144
Récepteur de la télécommande..... 19
Rechargement du stylo électronique..... 100
Recherche d'entrée auto..... 120
Réduct° taux CO2 total..... 143
Réduction de la taille de l'image projetée..... 41
Réduction du bruit..... 111
Réinitialiser tout..... 109, 124
Remarques..... 11
Remplacement de la lampe..... 161
Répertoire virtuel..... 77
Réseau..... 65, 67
Résolution..... 143
Restaurer les paramètres..... 109
RICOH PJ Interactive Software..... 92

S

Saisie de texte..... 26
Saturation des couleurs..... 111
Sécurité..... 138

Serveur..... 76, 139
Serveur de projection.....77, 79, 80
Serveur de projection server..... 78
Serveur DLNA..... 79, 80
Serveur réseau.....77
Signaux compatibles..... 179
Signaux compatibles (entrée HDMI).....181
Signaux compatibles (entrée ordinateur).....180
Signaux compatibles (entrée vidéo).....179
Signaux compatibles(entrée Y/Pb/Pr)..... 179
Signaux définition auto.....112
Sorties de ventilation.....20
Sous-titrage codé.....117
Stylo électronique.....90, 94, 95, 98, 100
Support mémoire USB.....47, 49
Symboles.....11
Sync.....143

T

Taille de l'écran de projection.....30
Teinte.....111
Télécommande.....22, 24, 25, 26
Temps total.....143
touche AV Mute.....45
Touche AV Mute..... 18, 22
Touche agrandissement..... 44
Touche alimentation.....35, 38
Touche d'ajustement de pointage.....94
Touche de distorsion trapézoïdale..... 40
Touche Eco.....23, 45
Touche Enter.....18, 23
Touche Freeze.....22, 45
Touche ID.....23, 27
Touche Input.....18, 22
Touche Keystone..... 23
Touche Magnify..... 22
Touche Menu..... 18, 22
Touche Power.....18, 22
Touche R-Click.....23
Touche son.....23, 43, 63
Touche Timer..... 23, 46
Touche volume.....43
Touche Volume.....23
Touche zoom..... 41
Touche Zoom.....23
Touches flèches..... 19, 22
Touches Page.....23
Trapèze.....114
Trapèze auto..... 114

U

Ultra Short Throw Projector Setting Guide..... 9
URL du serveur.....78

V

Verrou..... 124
Version du FW principal.....144
Version interactive.....144
Vue de dessous.....21
Vue de droite..... 20
Vue de l'arrière..... 20
Vue du côté gauche..... 19
Vue du dessus..... 18
Vue frontale.....19

W

Web Image Monitor..... 168, 170

Z

Zoom..... 114

MEMO

MEMO

© 2013,2014 Ricoh Co., Ltd.