

# Data Projector

## Mode d'emploi

Avant d'utiliser cet appareil, lisez ce manuel et le Guide de référence rapide fourni, et conservez-les pour vous y reporter ultérieurement.

VPL-CH375/CH370/CH355/CH350

Tous les modèles ne sont pas disponibles dans tous les pays et régions. Veuillez consulter le revendeur agréé Sony le plus proche.



---

# Table des matières

---

## **Présentation**

Emplacement et fonction des commandes .....	4
Appareil principal .....	4
Panneau de connecteurs .....	6
Touches de la télécommande et du panneau de commande .....	8

---

## **Préparation**

Raccordement du projecteur .....	10
Raccordement d'un ordinateur ...	10
Raccordement d'un appareil vidéo .....	12
Raccordement d'un appareil HDBaseT™ .....	14
Raccordement d'un microphone .....	16
Raccordement d'un moniteur externe et d'un appareil audio .....	17

---

## **Projection/Réglage d'une image**

Projection d'une image .....	18
Réglage de l'image projetée .....	19
Mise hors tension .....	24

---

## **Réglages et paramétrages à l'aide d'un menu**

Utilisation d'un MENU .....	26
Menu Image .....	28
Menu Écran .....	30
Menu Fonction .....	33
Menu Marche .....	34
Menu Connexion/Alimentation .....	35
Menu Installation .....	38
Menu Informations .....	40

---

## **Réseau**

Utilisation des fonctionnalités réseau .....	41
Affichage de la fenêtre Commande du projecteur à l'aide d'un navigateur Web .....	41
Confirmation des informations relatives au projecteur .....	42
Utilisation du projecteur à partir d'un ordinateur .....	43
Utilisation de la fonction de rapport d'email .....	43
Configuration du réseau LAN du projecteur .....	44
Configuration du réseau WLAN du projecteur .....	45
Réglage des étiquettes personnalisées pour les connecteurs d'entrée du projecteur .....	47
Configuration du protocole de contrôle du projecteur .....	48

---

## ***Fonction Présentation via le réseau***

Utilisation de la fonction Présentation via le réseau .....	52
Installation de Projector Station for Network Presentation .....	52
Démarrage de Projector Station for Network Presentation .....	52
Projection d'une image .....	53
Paramètres de connexion .....	54
Utilisation du contrôleur .....	54

---

## ***Lecture vidéo et audio à l'aide d'une connexion USB***

Lecture vidéo et audio à l'aide d'une connexion USB .....	56
Démarrage d'USB Display .....	56
Lecture vidéo et audio .....	56
Utilisation du contrôleur .....	57

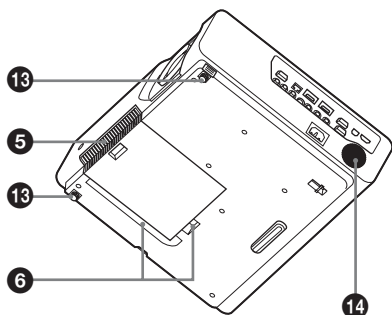
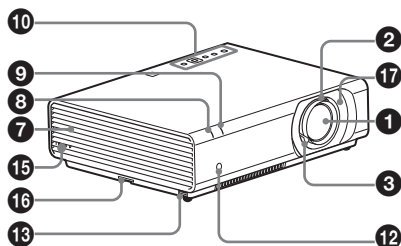
---

## ***Autres***

Témoins .....	58
Liste des messages .....	60
Dépannage .....	61
Remplacement de la lampe .....	64
Nettoyage du filtre à air .....	66
Spécifications .....	67
Distance de projection et plage de déplacement d'objectif .....	75
Dimensions .....	79
CONTRAT DE LICENCE D'UTILISATEUR FINAL .....	81
Index .....	88

# Emplacement et fonction des commandes

## Appareil principal

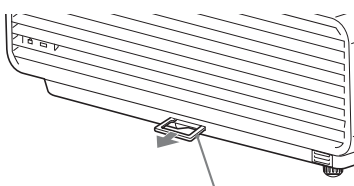


- 1** Objectif de projection
- 2** Molette de mise au point (page 19)
- 3** Levier de zoom (page 19)
- 4** Couvercle de lampe (page 64)
- 5** Couvercle de filtre à air/Orifices de ventilation (prise d'air) (page 66)
- 6** Orifices de ventilation (prise d'air)(page 66)
- 7** Orifices de ventilation (sortie d'air)

### Mise en garde

Évitez de placer quoi que ce soit à proximité des orifices de ventilation, car cela risque d'entraîner une surchauffe interne. Ne placez pas votre main ou des objets déformables (plastique, etc.) à proximité des orifices de ventilation ou autour du projecteur, car cela pourrait entraîner des dommages ou vous blesser.

- 8** Témoin ON/STANDBY (page 58)
- 9** LAMP/COVER Témoin (page 59)
- 10** Panneau de commande (page 8)
- 11** Panneau de connecteurs (page 6)
- 12** Capteur de la télécommande
- 13** Pieds avant (réglables) (page 21)
- 14** Haut-parleur
- 15** Verrouillage antivol
  - Permet de brancher un câble antivol en option fabriqué par Kensington.
  - Pour de plus amples informations, visitez le site Web de Kensington. <http://www.kensington.com/>
- 16** Barre de sécurité
  - Permet de brancher une chaîne ou une barre de sécurité disponible dans le commerce.
  - Utilisez un tournevis si vous éprouvez des difficultés à retirer la barre de sécurité.



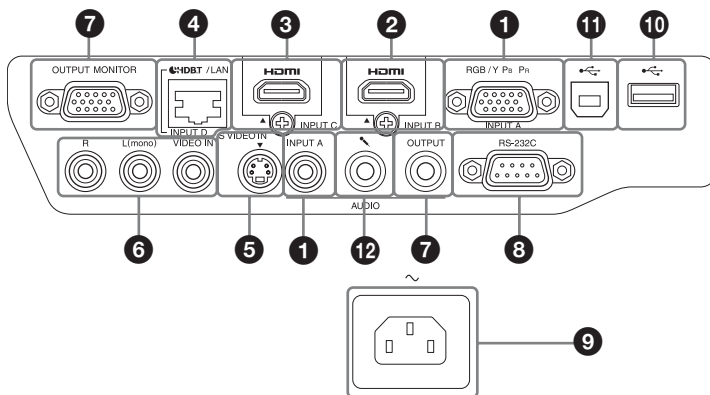
Barre de sécurité

## 17 Couvercle du déplacement du bloc optique (page 20)

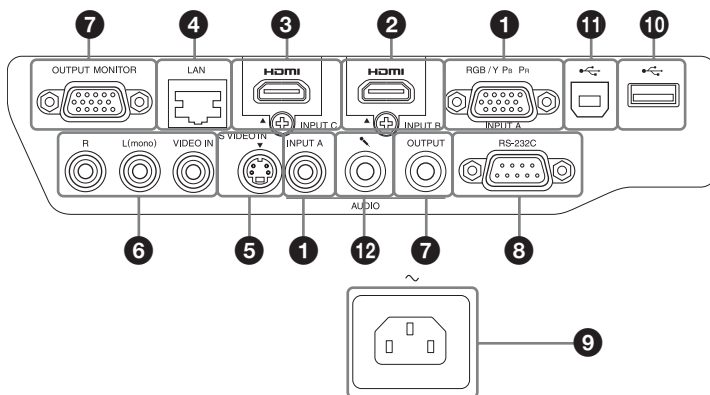
Pour régler le déplacement du bloc optique, retirez ce couvercle afin d'accéder aux vis de déplacement du bloc optique à l'intérieur de l'appareil.

## Panneau de connecteurs

### VPL-CH375/CH355



### VPL-CH370/CH350



#### Entrées (pages 10, 12)

#### 1 INPUT A

Vidéo : connecteur d'entrée RGB/  
YPbPr (RGB/YPbPr)

Audio : connecteur d'entrée audio  
(AUDIO)

#### 2 INPUT B

Vidéo : Connecteur d'entrée HDMI  
(HDMI)

Audio : Connecteur d'entrée HDMI  
(HDMI)

#### 3 INPUT C

Vidéo : connecteur d'entrée HDMI  
(HDMI)

Audio : connecteur d'entrée HDMI  
(HDMI)

#### 4 INPUT D

Connecteur HDBaseT\*/connecteur  
LAN (page 41)

Utilisez un câble LAN blindé de  
catégorie CAT5e ou CAT6 (non fourni).

\* VPL-CH375/CH355 uniquement

**5 S VIDEO (S VIDEO IN)**

Vidéo : connecteur d'entrée S-vidéo (S VIDEO IN)

Audio : connecteur d'entrée audio (L (MONO) AUDIO/R)

**6 VIDEO (VIDEO IN)**

Vidéo : connecteur d'entrée vidéo (VIDEO)

Audio : connecteur d'entrée audio (L (MONO) AUDIO/R)

**Remarque**

Les entrées audio S VIDEO et VIDEO sont partagées.

**Sortie (page 17)****7 OUTPUT**

Vidéo : connecteur de sortie du moniteur (MONITOR)

Audio : connecteur de sortie audio (AUDIO)

**Remarques**

- Ce connecteur reproduit l'image projetée uniquement lors de l'utilisation de l'entrée INPUT A.
- Lorsque vous réglez Rég. haut-parleur sur « Toujours activé » et que la lampe est éteinte, le son de l'entrée INPUT A et du microphone est activé.

**Autres****8 Connecteur RS-232C (RS-232C)**

Connecteur de commande compatible RS-232C. Permet de raccorder le connecteur RS-232C de l'ordinateur aux câbles croisés RS-232C.

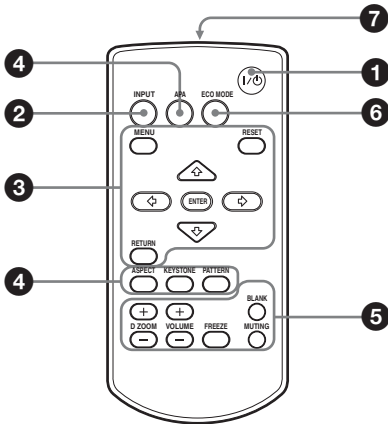
**9 Prise AC IN (~)**

Permet de brancher le cordon d'alimentation secteur fourni.

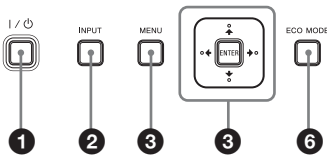
**10 Connecteur USB (Type A) (  ) (page 12)****11 Connecteur USB (Type B) (  ) (page 56)****12 Entrée de microphone (  )**

## Touches de la télécommande et du panneau de commande

### Télécommande



### Touches du panneau de commande



**1** Mise sous tension/Passage en mode de veille  
Touche I/⏻ (On/Standby)

**2** Sélection d'un signal d'entrée (page 18)  
Touche INPUT

**3** Utilisation d'un menu (page 26)  
Touche MENU  
Touche RESET  
Touches ENTER /⬆️/⬇️/⬅️/➡️ (flèche)  
Touche RETURN

**4** Réglage de l'image (page 19)

Touche ASPECT (page 30)

Touche KEYSTONE (page 22)

Touche PATTERN (page 24)

Touche APA (alignement automatique des pixels)\* (page 24)

#### Remarque

\* Utilisez cette touche lors de la réception d'un signal d'un ordinateur via le connecteur d'entrée RGB (INPUT A).

**5** Utilisation de diverses fonctions pendant la projection

Touche D ZOOM (Zoom numérique) +/-\*1 \*2

Permet d'agrandir une partie de l'image pendant la projection.

- 1 Appuyez sur la touche D ZOOM + pour afficher l'icône du zoom numérique sur l'image projetée.
- 2 Appuyez sur les touches ⬆️/⬇️/⬅️/➡️ afin de déplacer l'icône du zoom numérique jusqu'au point de l'image que vous souhaitez agrandir.
- 3 Appuyez plusieurs fois sur la touche D ZOOM + ou D ZOOM - pour modifier le taux d'agrandissement. Il est possible d'agrandir l'image jusqu'à 4 fois.

Appuyez sur la touche RESET pour rétablir l'image précédente.

**Touche BLANK**

Coupe momentanément l'image projetée. Appuyez à nouveau sur cette touche pour rétablir l'image précédente. La suppression de l'image permet de réduire la consommation d'énergie.

**Touche MUTEING**

Coupe momentanément le son. Appuyez à nouveau sur cette touche pour rétablir le volume précédent.

**Touche VOLUME +/-**

Permet de régler le volume.



## Touche FREEZE\*2

Permet d'effectuer une pause sur une image projetée. Appuyez à nouveau sur cette touche pour rétablir l'image.

### Remarques

- \*1: Utilisez cette touche lors de la réception d'un signal d'un ordinateur. Toutefois il est possible qu'elle ne puisse pas être utilisée, en fonction de la résolution du signal d'entrée.
- \*2: Utilisez cette touche lors de la réception d'un signal d'un ordinateur. Vous ne pouvez pas utiliser cette touche lorsque vous sélectionnez l'entrée « USB Type B » ou « Réseau ».

## 6 Activation aisée du mode d'économie d'énergie

### Touche ECO MODE

Vous pouvez activer aisément le mode d'économie d'énergie. Le mode d'économie d'énergie comporte les modes suivants : « Mode de lampe », « Sans entrée », « Avec signal stat. » et « Mode de veille ».

- 1 Appuyez sur la touche ECO MODE pour afficher le menu Mode ECO.



- 2 Appuyez sur la touche ▲/▼ ou sur la touche ECO MODE pour sélectionner le mode « ECO » ou « Utilisateur ».

**ECO** : sélectionnez ce mode pour activer le mode d'économie d'énergie optimal.  
 Mode de lampe : Bas  
 Sans entrée : Veille  
 Avec signal stat. : Atténuation lampe  
 Mode de veille : Bas  
 Rég. haut-parleur : Sync avec alim

**Utilisateur** : définissez chaque paramètre du Mode ECO selon vos préférences (passez à l'étape 3).

- 3 Sélectionnez « Utilisateur », puis appuyez sur la touche ►.  
 Les paramètres s'affichent.

Utilisateur	
Mode de lampe	Haut
Luminos. constante	On
Economie auto	
Sans entrée	Off
Avec signal stat.	Attén. lampe
Mode de veille	Standard

⊙:Sél    ENTER:Rég.    RETURN:Retour

- 4 Appuyez sur la touche ▲/▼ pour sélectionner le paramètre puis appuyez sur la touche ENTER.
- 5 Appuyez sur la touche ▲/▼ pour sélectionner la valeur du paramètre.
- 6 Appuyez sur la touche ENTER. L'écran Utilisateur est rétabli. Pour plus de détails sur chaque réglage, voir « Rég. haut-parleur » dans le menu Fonction (page 33), « Mode de lampe », « Luminos. constante », « Sans entrée », « Avec signal stat. » et « Mode de veille » dans le menu Connexion/Alimentation (page 35).

### Remarque

Si vous réglez « Mode ECO » sur « ECO » ou « Mode de veille » (dans « Utilisateur ») sur « Bas », la fonction de contrôle réseau sera désactivée dans mode de veille. Si vous effectuez un contrôle externe en utilisant le réseau ou la fonction de contrôle réseau, ne sélectionnez pas « ECO », ou ne réglez pas « Mode de veille » (dans « Utilisateur ») sur « Bas ».

## Autres

### 7 Émetteur infrarouge

#### À propos du fonctionnement de la télécommande

- Pointez la télécommande vers le capteur de télécommande.
- Plus la distance qui sépare la télécommande et le projecteur est courte, plus l'angle de commande du projecteur par la télécommande est important.
- Assurez-vous qu'il n'y a pas d'obstacle au faisceau infrarouge entre la télécommande et le capteur de télécommande sur le projecteur.

# Raccordement du projecteur

## Remarques

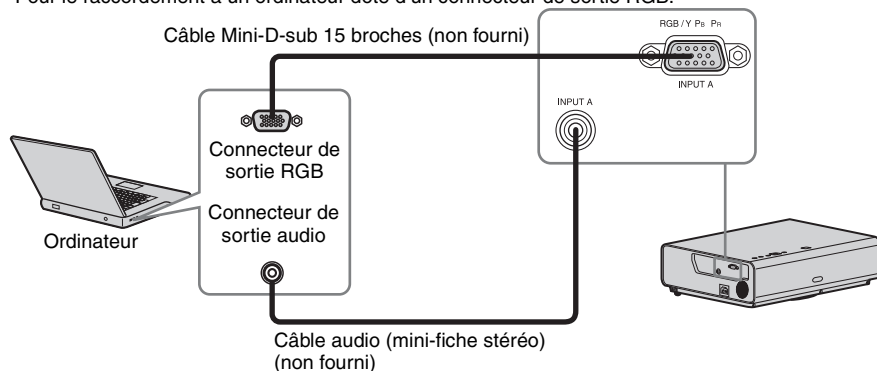
- Veillez à ce que l'équipement soit mis hors tension lors du raccordement du projecteur.
- Utilisez les câbles appropriés pour chaque raccordement.
- Insérez les fiches de câble à fond ; de mauvais contacts peuvent réduire les performances des signaux d'image ou entraîner un dysfonctionnement. Débranchez les câbles en les tenant par leur fiche. Ne tirez pas sur le câble lui-même.
- Pour plus d'informations, consultez aussi la documentation de l'appareil à raccorder.
- Utilisez un câble audio sans résistance.

## Raccordement d'un ordinateur

Vous trouverez ci-dessous une description du raccordement à un ordinateur pour chaque signal d'entrée.

### INPUT A

Pour le raccordement à un ordinateur doté d'un connecteur de sortie RGB.

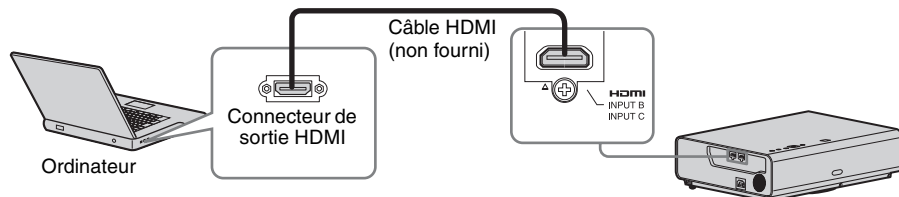


### Remarque

Il est recommandé de régler la résolution de votre ordinateur sur 1 920 × 1 200 pixels pour le moniteur externe.

### INPUT B/INPUT C

Pour le raccordement à un ordinateur doté d'un connecteur de sortie HDMI.

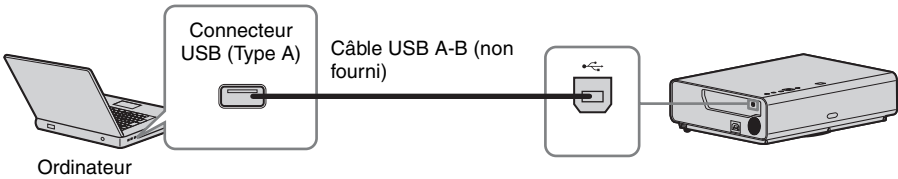


## Remarques

- Utilisez un appareil compatible HDMI sur lequel est apposé le logo HDMI.
- Utilisez un ou des câbles HDMI haute vitesse sur lesquels le logo correspondant au type de câble est spécifié. (Nous vous recommandons d'utiliser des produits Sony.)
- Le connecteur HDMI de ce projecteur n'est pas compatible avec le signal DSD (Direct Stream Digital – technologie de numérisation) ou le signal CEC (Consumer Electronics Control – contrôle interéléments).

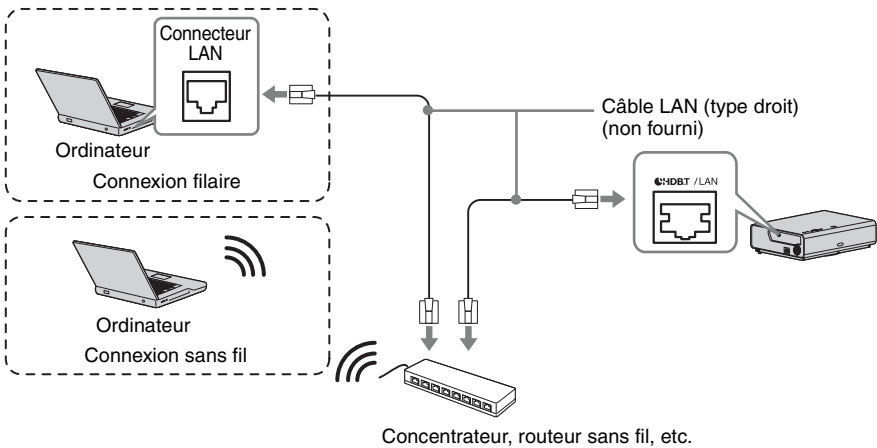
## Connecteur USB (Type B) ( )

Pour le raccordement à un ordinateur doté d'un connecteur USB (« Lecture vidéo et audio à l'aide d'une connexion USB » (page 56)).



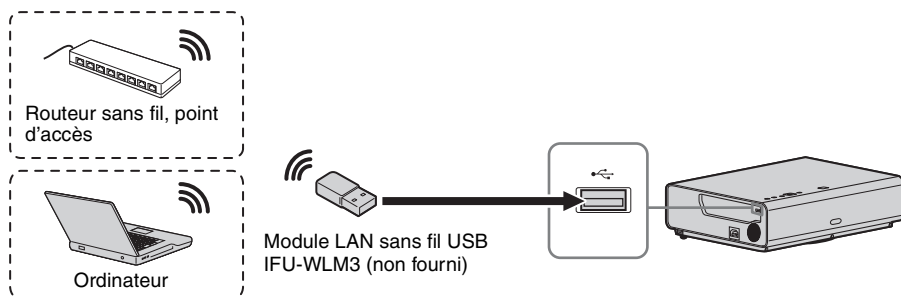
## Connecteur LAN

Pour se connecter à un ordinateur via un concentrateur ou un routeur (« Fonction Présentation via le réseau » (page 52)).



## Connecteur USB (Type A) (🔌)

Pour la connexion à un module LAN sans fil USB IFU-WLM3 (non fourni) (« Fonction Présentation via le réseau » (page 52)).



### Remarques

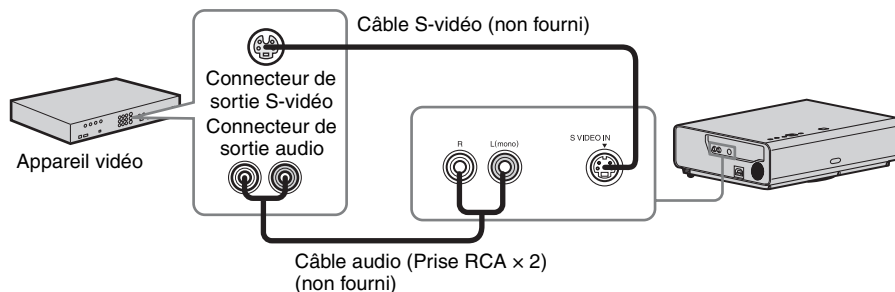
- Les modules LAN sans fil USB non désignés ne sont pas pris en charge.
- Lorsque vous connectez/déconnectez le module LAN sans fil USB, vérifiez que le projecteur est en mode de veille (Mode de veille : « Bas »), ou que le cordon d'alimentation est débranché de la prise secteur.
- Pour la connexion au point d'accès, accédez au navigateur Web et saisissez les paramètres du point d'accès de la connexion. Pour plus de détails, reportez-vous à la section « Configuration du réseau WLAN du projecteur » (page 45).

## Raccordement d'un appareil vidéo

Pour chaque signal d'entrée, vous trouverez ci-dessous une description du raccordement à une platine vidéo VHS, à un lecteur DVD ou à un lecteur BD.

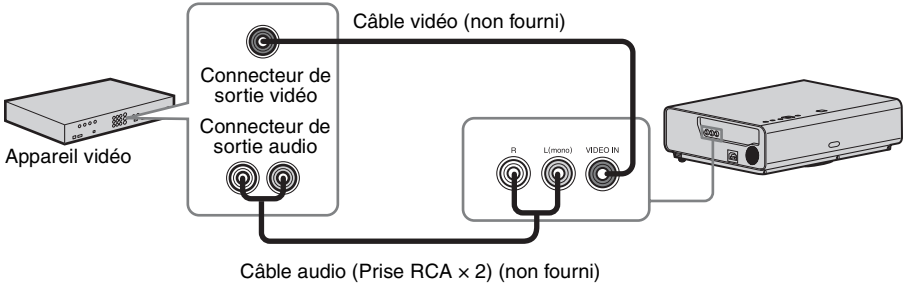
### S VIDEO IN

Pour le raccordement à un appareil vidéo doté d'un connecteur de sortie S-vidéo.



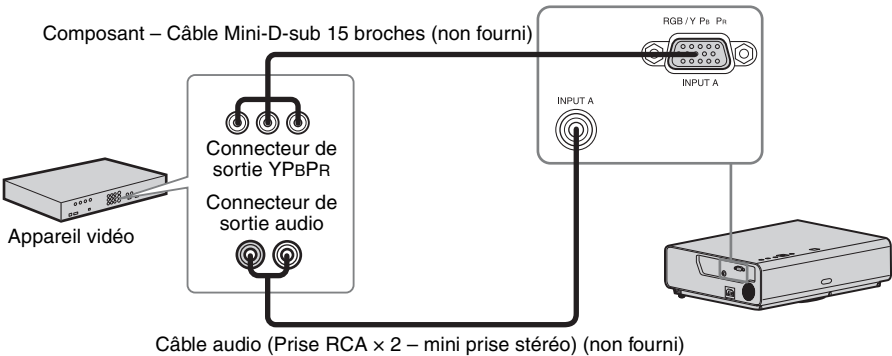
## VIDEO IN

Pour le raccordement à un appareil vidéo doté d'un connecteur de sortie vidéo.



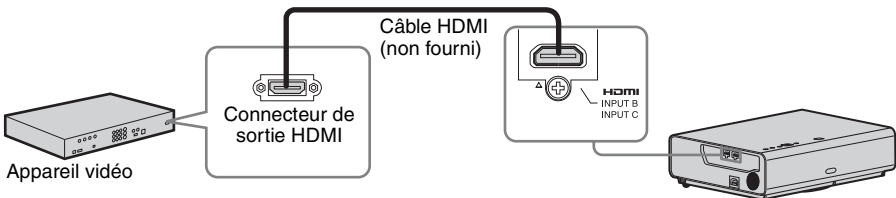
## INPUT A

Pour le raccordement à un appareil vidéo doté d'un connecteur de sortie YPBPR.



## INPUT B/INPUT C

Pour le raccordement à un appareil vidéo doté d'un connecteur de sortie HDMI.



### Remarques

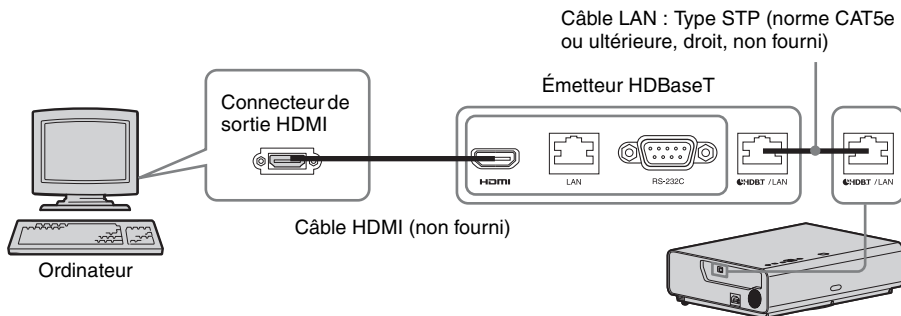
- Utilisez un appareil compatible HDMI sur lequel est apposé le logo HDMI.
- Utilisez un ou des câbles HDMI haute vitesse sur lesquels le logo correspondant au type de câble est spécifié. (Nous vous recommandons d'utiliser des produits Sony.)
- Le connecteur HDMI de ce projecteur n'est pas compatible avec le signal DSD (Direct Stream Digital – technologie de numérisation) ou le signal CEC (Consumer Electronics Control – contrôle interélements).

## Raccordement d'un appareil HDBaseT™

Pour raccorder l'ordinateur, l'équipement vidéo et l'équipement réseau via l'émetteur HDBaseT.

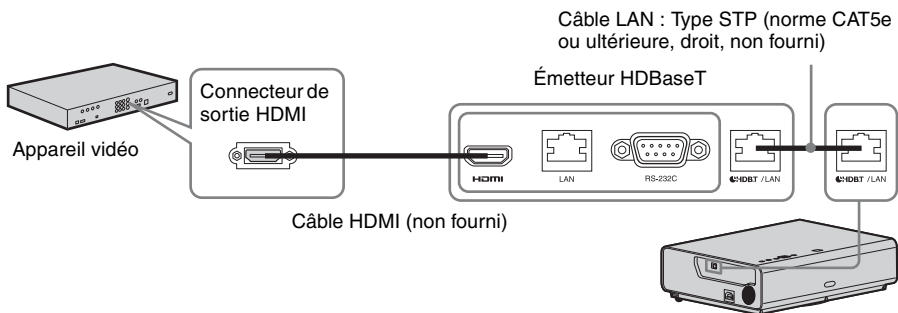
### Raccordement à l'ordinateur

INPUT D



### Raccordement à l'appareil vidéo

INPUT D



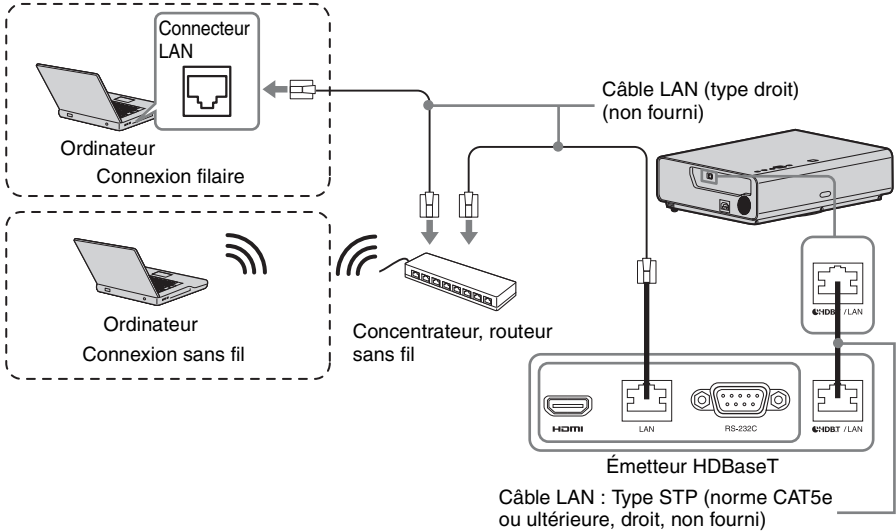
Remarques concernant le raccordement de cet appareil à l'émetteur HDBaseT

- Adressez-vous à un professionnel ou à un revendeur Sony pour effectuer le câblage. Si le câblage est incorrect, les caractéristiques de transmission du câble ne seront pas atteintes, l'image et le son risquent de disparaître ou les performances risquent de diminuer.
- Raccordez le câble directement à l'émetteur HDBaseT sans utiliser de concentrateur ou de routeur.
- Utilisez des câbles conformes aux conditions suivantes.
  - Catégorie CAT5e ou supérieure
  - Type blindé (connecteurs à douilles)
  - Connexion câblée droite
  - Fil unique
- Lors de l'installation des câbles, utilisez un testeur de câbles, un analyseur de câbles ou un dispositif similaire pour vérifier si les câbles sont conformes à la norme CAT5e ou ultérieure. S'il existe un connecteur de transmission entre cet appareil et l'émetteur HDBaseT, incluez-le lors de la mesure.
- Pour réduire l'effet de bruit, installez et utilisez le câble en veillant à ne pas l'enrouler ; il doit être aussi droit que possible.



- Installez le câble à l'écart des autres câbles (tout particulièrement du câble d'alimentation).
- Si vous installez plusieurs câbles, veillez à ne pas les joindre, mais à les placer de façon parallèle, veillez en outre à ce que leur longueur soit aussi courte que possible.
- La distance de transmission du câble est de 100 m (environ 328 pieds) maximum. Si cette distance dépasse 100 m (environ 328 pieds), le son ou l'image risque de disparaître, ou la communication LAN risque d'être coupée. N'utilisez pas l'émetteur HDBaseT au-delà de la distance de transmission.
- En cas de problème de fonctionnement provoqué par les appareils d'un autre fabricant, contactez le fabricant en question.

## Raccordement à l'appareil réseau



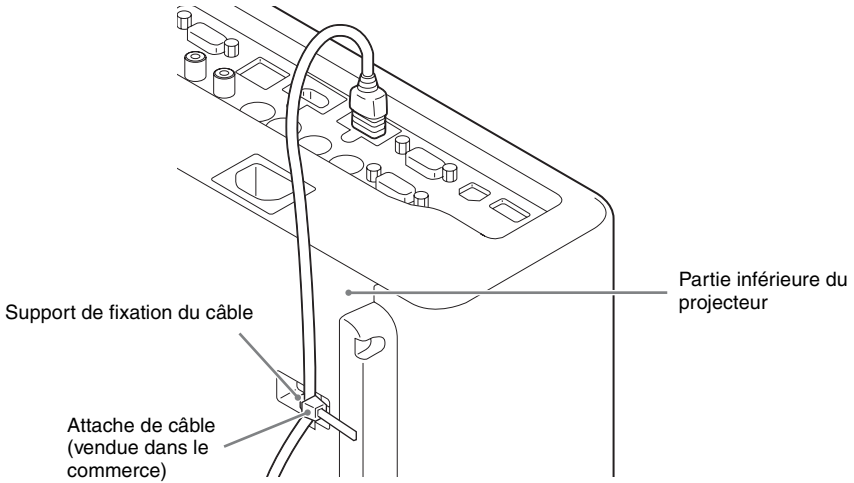
### Remarque

Reliez cet appareil et l'émetteur HDBaseT sans utiliser de concentrateur ou de routeur.

## Pour raccorder le câble HDMI

Fixez le câble au support de fixation situé sous le projecteur à l'aide d'une attache de câble vendue dans le commerce, comme indiqué dans l'illustration.

Utilisez une attache de câble de moins de 1,9 mm × 3,8 mm d'épaisseur.



## Raccordement d'un microphone

### Microphone (🔊)

Pour le raccordement à un microphone.



Microphone  
(non fourni)

### Remarque

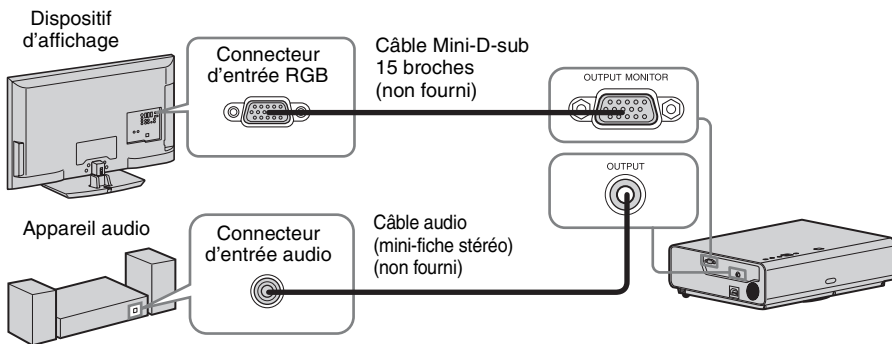
Seuls les microphones dynamiques sont pris en charge.



## Raccordement d'un moniteur externe et d'un appareil audio

### OUTPUT

Les images projetées ou le son d'entrée peuvent être reproduits sur un dispositif d'affichage tel qu'un moniteur ou un appareil audio, notamment des enceintes dotées d'un amplificateur intégré.



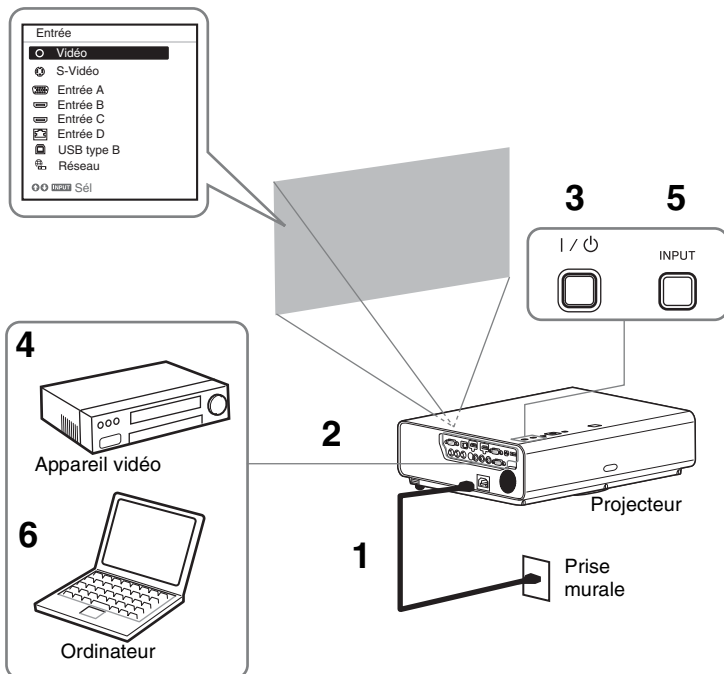
Préparation

### Remarques

- Les images projetées peuvent provenir uniquement de l'entrée INPUT A.
- Lorsque vous réglez Rég. haut-parleur sur « Toujours activé » et que la lampe est éteinte, le son de l'entrée INPUT A et du microphone est activé.

## Projection d'une image

La taille de l'image projetée dépend de la distance entre le projecteur et l'écran. Installez le projecteur de façon à adapter l'image projetée à la taille de l'écran. Pour plus d'informations sur les distances de projection et les tailles de l'image projetée, reportez-vous à la section « Distance de projection et plage de déplacement d'objectif » (page 75).



- 1 Branchez le cordon d'alimentation secteur à la prise murale.
- 2 Raccordez tous les appareils au projecteur (page 10).
- 3 Appuyez sur la touche I/⏻ pour mettre l'appareil sous tension.
- 4 Mettez sous tension l'appareil raccordé.
- 5 Sélectionnez la source d'entrée.

Appuyez sur la touche INPUT du projecteur pour afficher le menu permettant de modifier le signal d'entrée à l'écran. Appuyez plusieurs fois sur la touche INPUT ou appuyez sur la touche ▲/▼ pour sélectionner l'image à projeter.

- 6 Lorsque vous projetez les images d'un ordinateur, faites basculer la sortie de l'ordinateur vers l'affichage externe.  
La méthode de basculement de la sortie dépend du type d'ordinateur.

(Exemple)



Pour lire des contenus vidéo et audio à l'aide d'une connexion USB, reportez-vous à la section « Lecture vidéo et audio à l'aide d'une connexion USB » (page 56). Pour utiliser la fonction Présentation via le réseau, reportez-vous à la section « Fonction Présentation via le réseau » (page 52).

## 7 Réglez la mise au point, la taille et la position de l'image projetée (page 19).

### Réglage de l'image projetée

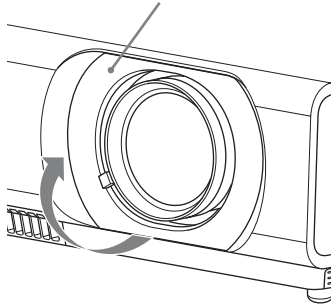
Mise au point	Taille (zoom)	Position (déplacement du bloc optique)
<p>Molette de mise au point</p>	<p>Lever de zoom</p>	<p>Vis de déplacement V②</p> <p>Vis de déplacement H①</p>

## Réglage de l'inclinaison du projecteur par déplacement du bloc optique

Vous pouvez régler la position de l'image projetée en faisant pivoter les vis et déplacer ainsi le bloc optique (vis de déplacement V et vis de déplacement H).

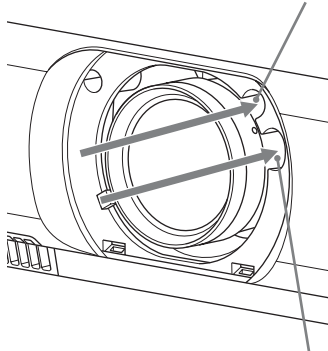
- 1 Soulevez l'extrémité inférieure du couvercle de déplacement du bloc optique avec votre doigt pour le retirer.

Couvercle du déplacement du bloc optique



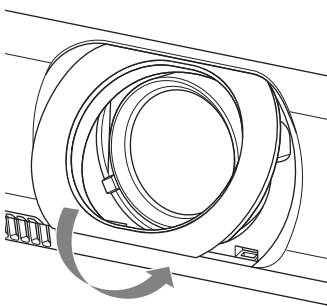
- 2 Insérez un tournevis Philips dans la vis de déplacement H① à l'intérieur de l'appareil et faites pivoter cette dernière pour régler la position vers la droite ou vers la gauche. Insérez le tournevis dans la vis de déplacement V② pour régler la position vers le haut ou vers le bas. Veillez à ne pas regarder dans l'objectif.  
Une rotation continue de ces vis permet de replacer le bloc optique dans sa position d'origine. Réglez les vis de façon à trouver la position optimale du bloc optique. Pour plus de détails sur la plage de réglage, reportez-vous à la section « Plage de déplacement du bloc optique » (page 78).

Vis de déplacement V②



Vis de déplacement H①

3 Remplacez le couvercle du déplacement du bloc optique.

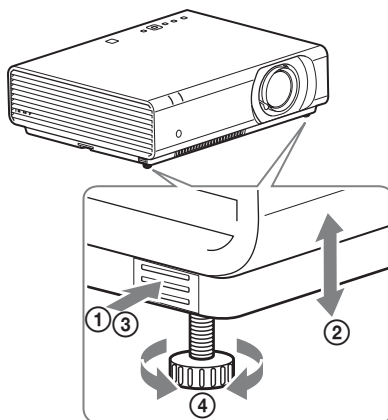


### Réglage de l'inclinaison du projecteur à l'aide des pieds avant (réglables)

Vous pouvez régler la hauteur du projecteur en appuyant sur le bouton latéral de cet appareil. En modifiant l'inclinaison du projecteur à l'aide des pieds avant (réglables), il vous est possible de régler la position de l'image projetée.

#### Comment modifier l'angle

- 1 Maintenez enfoncés les boutons de réglage du pied situés de part et d'autre de l'appareil.
- 2 Tout en maintenant ce bouton enfoncé, soulevez l'appareil principal à l'angle de votre choix.
- 3 Relâchez les boutons de réglage du pied.
- 4 Pour régler l'angle avec précision, faites pivoter les pieds avant (réglables) gauche et droit situés sous l'appareil.



#### Remarques

- Veillez à ne pas abaisser le projecteur sur vos doigts.
- Évitez d'appuyer fortement sur le dessus du projecteur lorsque les pieds avant (réglables) sont déployés. Ceci pourrait provoquer un dysfonctionnement.

### Modification du rapport de format de l'image projetée

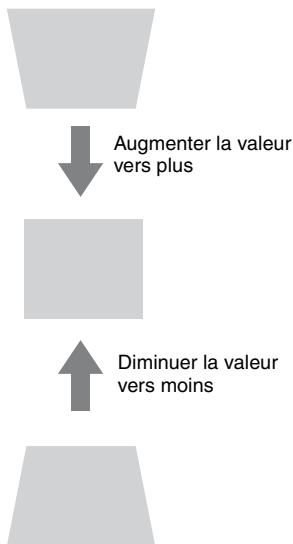
Appuyez sur ASPECT sur la télécommande pour modifier le rapport de format de l'image projetée. Vous pouvez également modifier le réglage dans Aspect du menu Écran (pages 30, 32).

## Correction de la distorsion trapézoïdale de l'image projetée (fonction Trapèze)

Si l'image devient trapézoïdale, réglez la fonction Trapèze manuellement.

### Lorsque l'image projetée est de forme trapézoïdale vers le haut ou le bas

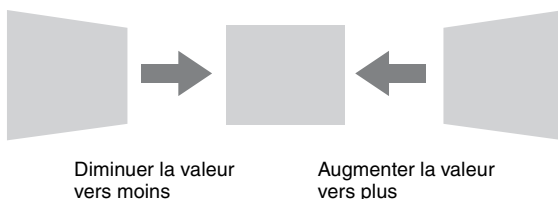
- 1 Appuyez une fois sur la touche KEYSTONE de la télécommande ou sélectionnez Trapèze V dans le menu RÉGLAGE D'INSTALLATION.
- 2 Utilisez ▲/▼/◀/▶ pour régler la valeur. Plus la valeur est élevée, plus le haut de l'image projetée est étroit. Plus la valeur est basse, plus le bas est étroit.



Appuyez sur la touche RESET pour rétablir l'image projetée avant le réglage.

### Lorsque l'image projetée est de forme trapézoïdale vers la droite ou la gauche

- 1 Appuyez deux fois sur la touche KEYSTONE de la télécommande ou sélectionnez Trapèze H dans le menu RÉGLAGE D'INSTALLATION.
- 2 Utilisez ▲/▼/◀/▶ pour régler la valeur. Plus la valeur est élevée, plus la partie droite de l'image projetée est étroite. Plus la valeur est basse, plus la partie gauche est étroite.



Appuyez sur la touche RESET pour rétablir l'image projetée avant le réglage.

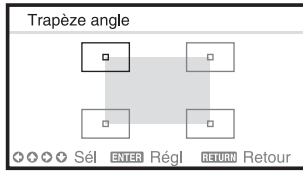
#### Remarques

- Étant donné que le réglage de Trapèze est une correction électronique, l'image peut être altérée.
- Selon la position réglée à l'aide de la fonction de déplacement du bloc optique, il est possible que le rapport de format original de l'image ne soit pas conservé ou que l'image projetée soit déformée suite au réglage du trapèze.

## Correction de la distorsion d'image (fonction Trapèze angle)

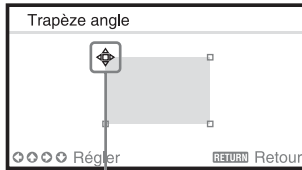
Vous pouvez corriger la distorsion d'image grâce à la fonction Trapèze angle.

- 1 Appuyez trois fois sur la touche KEYSTONE de la télécommande ou sélectionnez « Trapèze angle » dans le menu RÉGLAGE D'INSTALLATION, puis sélectionnez « Régler ».
- 2 Le guide s'affiche.



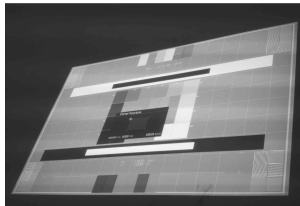
### Angles de l'image à corriger

- 1 Déplacez le □ avec les touches ↑/↓/←/→ pour sélectionner l'angle que vous souhaitez corriger. Si vous appuyez sur ENTER, vous revenez à l'affichage du curseur.



Effectuer le réglage avec ce curseur.

- 2 Réglez la position de l'angle que vous souhaitez corriger avec les touches ↑/↓/←/→.



- 3 Le curseur disparaît lorsque vous dépassez la limite de la plage de réglage.

Exemple d'affichage du curseur :



Vous pouvez effectuer un réglage dans tous les sens.



Le réglage peut être effectué uniquement vers le gauche/la droite et vers le bas.

Appuyez sur la touche RESET pour rétablir l'image projetée avant le réglage.

---

## Affichage d'une mire

Vous pouvez afficher une mire pour régler l'image projetée ou une mire quadrillée avec la touche PATTERN de la télécommande. Appuyez à nouveau sur la touche PATTERN pour rétablir l'image précédente. Vous pouvez utiliser une mire quadrillée comme guide pour écrire du texte ou dessiner des lignes ou des formes sur le tableau blanc ou le tableau noir sans recourir à un ordinateur.

### Remarque

Vous ne pouvez pas utiliser cette touche lorsque vous sélectionnez l'entrée « USB type B » ou « Réseau ».

---

## Réglage automatique de la Phase, du Pas et du Déplacement de l'image projetée lors de la réception d'un signal d'ordinateur (APA (alignement automatique des pixels))

Appuyez sur la touche APA de la télécommande. Appuyez à nouveau sur cette touche pour annuler le réglage en cours de paramétrage.

Vous pouvez également régler l'APA dans le menu Écran (page 30). Si vous réglez APA intelligent sur « On » dans le menu Fonction, vous pouvez lancer automatiquement l'APA lors de la réception d'un signal (page 33).

## Mise hors tension

**1** Appuyez sur la touche I/⏻ de l'appareil ou de la télécommande.

Le projecteur s'arrête et se met hors tension. Si vous appuyez à nouveau sur la touche I/⏻ dans les 10 secondes qui suivent, l'arrêt est annulé.

### Remarque

Ne mettez pas le projecteur hors tension juste après l'allumage de la lampe. Un dysfonctionnement de la lampe risque de se produire (celle-ci risque de ne pas s'allumer).

**2** Débranchez le cordon d'alimentation secteur de la prise murale.

---

## Mise hors tension sans afficher de message de confirmation

Maintenez enfoncée la touche I/⏻ de l'appareil pendant quelques secondes (page 60).



## Indicateur ECO

Cet indicateur spécifie si la fonction ECO du projecteur est efficace. (Pour plus de détails sur la fonction ECO, reportez-vous aux sections « Touche ECO MODE » (page 9) et « ECO » (page 36).)

Des icônes en forme de feuille s'affichent lorsque le projecteur est éteint. Le nombre d'icônes affichées dépend de la quantité d'énergie économisée suite à l'utilisation de la fonction ECO.



## Utilisation d'un MENU

### Remarque

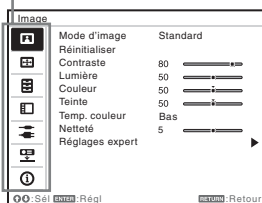
Les écrans de menu utilisés pour les descriptions ci-dessous peuvent varier selon le modèle que vous utilisez.

**1** Appuyez sur la touche MENU pour afficher le menu.

**2** Sélectionnez le menu de configuration.

Utilisez la touche  $\uparrow/\downarrow$  pour sélectionner le menu de configuration, puis appuyez sur la touche  $\rightarrow$  ou ENTER.

Menu de configuration

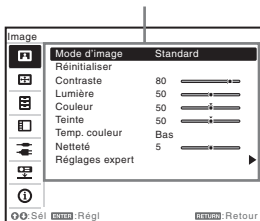


**3** Sélectionnez le paramètre.

Utilisez la touche  $\uparrow/\downarrow$  pour sélectionner le menu de configuration, puis appuyez sur la touche  $\rightarrow$  ou ENTER.

Pour revenir à l'écran de sélection du menu de configuration, appuyez sur la touche  $\leftarrow$  ou sur la touche RETURN.

Paramètres



**4** Définissez ou réglez le paramètre sélectionné.

La méthode de réglage varie en fonction du paramètre.

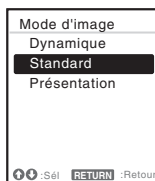
Si la fenêtre de menu suivante s'affiche, sélectionnez le paramètre en fonction des opérations de l'étape **3**, puis appuyez sur la touche ENTER pour mémoriser le paramètre.

Pour revenir à l'écran de sélection des paramètres, appuyez sur la touche  $\leftarrow$  ou sur la touche RETURN. Vous pouvez appuyer sur la touche RESET pour rétablir la valeur par défaut d'un élément afin de faciliter le paramétrage.

### Utilisation d'un menu contextuel

Appuyez sur la touche  $\uparrow/\downarrow/\leftarrow/\rightarrow$  pour sélectionner un paramètre.

Les options sélectionnées prennent immédiatement effet, à l'exception des options « Langage », « Rég. haut-parleur » et « Sél sign entr A », qui sont appliquées une fois que vous appuyez sur la touche ENTER.



### Utilisation du menu de configuration

Appuyez sur la touche  $\uparrow/\downarrow$  pour sélectionner le paramètre.

Appuyez sur la touche ENTER pour valider le réglage et revenir à l'écran précédent.

### Utilisation du menu de réglage

Pour augmenter la valeur, appuyez sur la touche  $\uparrow/\rightarrow$  et pour la diminuer, appuyez sur la touche  $\downarrow/\leftarrow$ . Appuyez sur la touche ENTER pour valider le réglage et revenir à l'écran précédent.



- 5** Appuyez sur la touche MENU pour effacer le menu.  
Le menu disparaît automatiquement si aucune opération n'est effectuée.



## Menu Image

Le menu Image permet de régler l'image en fonction de chaque signal d'entrée.

Éléments	Description des éléments
Mode d'image	<b>Dynamique</b> : accentue le contraste pour produire une image dynamique et éclatante. <b>Standard</b> : fournit une image naturelle et bien équilibrée. <b>Présentation</b> : fournit une image lumineuse qui convient aux présentations.
Réinitialiser <sup>*1</sup>	Rétablit les paramètres par défaut.
Contraste	Plus la valeur est élevée, plus le contraste est fort. Plus la valeur est faible, plus le contraste est atténué.
Lumière	Plus la valeur est élevée, plus l'image est lumineuse. Plus la valeur est faible, plus l'image est sombre.
Couleur <sup>*2 *3</sup>	Plus la valeur est élevée, plus l'intensité est importante. Plus la valeur est faible, plus l'intensité est ténue.
Teinte <sup>*2 *3 *4</sup>	Plus la valeur est élevée, plus les tons d'image sont verdâtres. Plus la valeur est faible, plus l'image devient rougeâtre.
Temp. couleur <sup>*5</sup>	<b>Haut/Moyen/Bas</b> : plus la valeur est élevée, plus les tons d'image sont bleuâtres. Plus la valeur est faible, plus l'image devient rougeâtre.
Netteté	Plus la valeur est élevée, plus l'image est nette. Plus la valeur est faible, plus l'image est douce.
Réglages expert	
Mode gamma	<b>Graphique1</b> : correction du gamma pour rendre les demi-teintes plus lumineuses. Ce paramètre convient pour projeter des images très colorées, par exemple des photos, dans un lieu lumineux. <b>Graphique2</b> : correction du gamma pour améliorer la reproduction des demi-teintes. Les images très colorées comme les photos peuvent être reproduites dans des tons naturels. <b>Texte</b> : améliore le contraste entre le noir et le blanc. Convient aux images comportant beaucoup de texte. <b>DICOM GSDF Sim.</b> <sup>*6</sup> : Le gamma correspond à la GSDF (Grayscale Standard Display Function) des norms DICOM (Digital Imaging and Communications in Medicine).

### Remarques

- \*1: Les réglages par défaut du menu Image sont rétablis, sauf ceux du Mode d'image.
- \*2: Lorsqu'un signal vidéo est émis, cette option est disponible.
- \*3: Lors de la réception d'un signal sans signal de save de couleur après la sélection de « Vidéo » ou « S-Vidéo », cette option n'est pas disponible.
- \*4: Lorsqu'un signal TV analogique est émis, cette option peut ne pas être disponible en fonction du système couleur.
- \*5: Lorsque vous réglez « Mode d'image » sur un paramètre autre que « Présentation », cette option est disponible.

\*6: Disponible lors de la réception d'un signal d'ordinateur provenant du connecteur d'entrée HDMI (INPUT B, C) ou HDBaseT (INPUT D).

Vous pouvez sélectionner gamma DICOM si le signal d'entrée est comme suit.

- Lorsque le format du signal vidéo du terminal HDBaseT (ENTRÉE D) est un signal d'ordinateur (page 73)
- Lorsque le format du signal vidéo (ENTRÉE A) est 480i ou 576i (page 73)

Ce projecteur ne doit pas être utilisé comme appareil de diagnostic médical.

## Menu Écran

Le menu Écran permet de régler la taille, la position et le rapport de format de l'image projetée en fonction de chaque signal d'entrée.

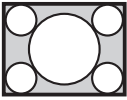
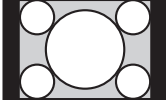
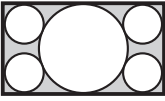
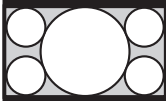
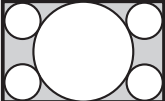
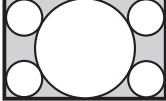
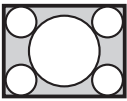
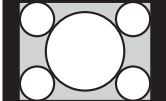
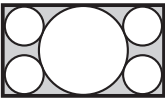
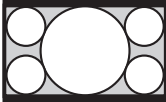
Éléments	Description des éléments
Aspect <sup>*1</sup>	Modifie le rapport de format de l'image projetée (page 32).
lors de la réception du signal d'un ordinateur	<b>4:3</b> : affiche l'image en adaptant la taille d'image projetée maximale à un rapport de format fixe de 4:3. <b>16:9</b> : affiche l'image en adaptant la taille d'image projetée maximale à un rapport de format fixe de 16:9. <b>Plein 1</b> : affiche l'image en adaptant la taille d'image projetée maximale sans modifier le rapport de format du signal d'entrée. <b>Plein 2</b> : affiche l'image en adaptant la taille d'image projetée maximale et en modifiant le rapport de format du signal d'entrée. <b>Plein 3</b> : affiche l'image en adaptant la largeur ou la hauteur maximale, jusqu'à 1920 × 1080 pixels, sans modifier le rapport de format du signal d'entrée. <b>Normal</b> : affiche l'image sur la position centrale de l'écran projeté sans modifier la résolution du signal d'entrée ou agrandir l'image.
lors de la réception d'un signal vidéo	<b>4:3</b> : affiche l'image en adaptant la taille d'image projetée maximale à un rapport de format fixe de 4:3. <b>16:9</b> : affiche l'image en adaptant la taille d'image projetée maximale à un rapport de format fixe de 16:9. <b>Plein</b> : affiche l'image en adaptant la taille d'image projetée maximale et en modifiant le rapport de format du signal d'entrée. <b>Zoom</b> : effectue un zoom au centre de l'image projetée.
Réglez le signal	Permet de régler l'image du signal de l'ordinateur. Utilisez ce paramètre si le bord de l'image est coupé et si la réception est médiocre.
APA <sup>*2 *3</sup>	Règle automatiquement l'image projetée sur une qualité optimale lorsque vous appuyez sur la touche ENTER (page 8).
Phase <sup>*2</sup>	Règle la phase de pixels de l'affichage et le signal d'entrée. Sélectionnez la valeur qui affiche l'image le plus clairement.
Pas <sup>*2 *5</sup>	Plus la valeur est élevée, plus les éléments d'image horizontaux sont larges (pas). Plus la valeur est faible, plus les éléments d'image horizontaux sont étroits (pas).
Déplacement <sup>*4</sup>	<b>H (Horizontal)</b> : plus la valeur est élevée, plus l'image est projetée sur la droite de l'écran. Plus la valeur est faible, plus l'image est projetée sur la gauche de l'écran. <b>V (Vertical)</b> : plus la valeur est élevée, plus l'image est projetée vers le haut de l'écran. Plus la valeur est faible, plus l'image est projetée vers le bas de l'écran.

### Remarques

\*1 : • Notez que si le projecteur est utilisé pour une projection en public ou à but lucratif, la modification de l'image originale en changeant le mode d'aspect (rapport de format) peut constituer une violation des droits des auteurs ou producteurs, qui sont protégés par la loi.

- Selon le signal d'entrée, certains paramètres du rapport de format ou certains autres paramètres peuvent être impossibles à régler dans certains cas ou bien la modification du paramètre du rapport de format est sans effet.
  - Selon le paramètre sélectionné, une partie de l'image peut s'afficher en noir.
- \*2: Disponible lors de la réception d'un signal d'ordinateur provenant du connecteur d'entrée RGB (INPUT A).
- \*3: Si l'image projetée comporte une importante partie noire à sa périphérie, la fonction APA ne fonctionnera pas correctement et certaines parties de l'image risquent de ne pas s'afficher sur l'écran. Par ailleurs, il se peut que l'image optimale ne puisse pas être obtenue selon le type de signal d'entrée. Dans ce cas, réglez manuellement la « Phase », le « Pas » et le « Déplacement ».
- \*4: Disponible lors de la réception du signal d'un ordinateur ou d'un signal vidéo provenant du connecteur d'entrée RGB/YPbPr (INPUT A).
- \*5: Lors de l'exécution de l'« APA » (page 30) ou de l'« APA intelligent » (page 33), la valeur ajustée pour « Pas » redevient celle d'usine par défaut. Si vous souhaitez continuer à utiliser la valeur ajustée, réglez « APA intelligent » sur « Off ».

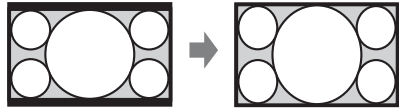
# Aspect

	Signal d'entrée	Valeur de paramètre et image projetée recommandées
Signal d'ordinateur	4:3 	Plein1 *1 *2 *3 
	16:9 	Plein1 *1 *2 *3 
	16:10 	Plein1 *3 
Signal vidéo	4:3 	4:3 *4 *5 
	16:9 	16:9 

\*1: Si vous sélectionnez « Normal », l'image est projetée à la même résolution que le signal d'entrée, sans modifier le rapport de format de l'image d'origine.



\*2: Si vous sélectionnez « Plein2 », l'image est projetée de sorte qu'elle remplisse la surface de projection de l'image, quel que soit son rapport de format.



\*3: Si vous réglez la position de l'image projetée avec un rapport de format de 16:9, puis basculez la source d'entrée sur le format 4:3, il est possible que les bords supérieur et inférieur de l'image ne soient pas affichés. Dans ce cas, sélectionnez « Plein3 ».



\*4: Selon le signal d'entrée, il se peut que l'image projetée se présente de la manière illustrée ci-dessous. Dans ce cas, sélectionnez « 16:9 ».



\*5: Selon le signal d'entrée, il est possible que l'image projetée se présente de la manière illustrée ci-dessous. Dans ce cas, sélectionnez « Zoom ».





# Menu Fonction

Le menu Fonction est utilisé pour régler diverses fonctions du projecteur.

Éléments	Description des éléments
Volume	Plus la valeur est élevée, plus le volume audio est puissant et plus la valeur est faible, plus le volume audio est bas.
Volume mic.	Permet de régler le volume du microphone.* <sup>2</sup>
Haut-parleur	<b>On/Off</b> : lorsque vous sélectionnez « On », le haut-parleur restitue le son. Pour ne pas reproduire le son via le haut-parleur, sélectionnez « Off ».
Rég. haut-parleur	Sync avec alim/Toujours activé : lorsque vous sélectionnez « Toujours activé », le haut-parleur n'est pas disponible, même en mode Coupure lampe.* <sup>3</sup>
APA intelligent	<b>On/Off</b> : si vous sélectionnez « On », la fonction APA est exécutée automatiquement lors de la réception d'un signal.* <sup>1</sup>
Affichage CC	<b>CC1/CC2/CC3/CC4/Text1/Text2/Text3/Text4</b> : permet de sélectionner la fonction de sous-titres (légendes ou texte). <b>Off</b> : les sous-titres ne s'affichent pas.
Réinit. durée lampe	Lorsque vous remplacez la lampe, permet de réinitialiser la durée de lampe (page 64).
Image accueil	<b>On/Off</b> : si vous sélectionnez « On », l'Image accueil s'affiche à l'écran lors de la mise sous tension du projecteur.
Réinitialiser tout	Permet de rétablir les valeurs par défaut de tous les réglages.

## Remarques

- \*1: La fonction APA est disponible lors de la réception d'un signal d'ordinateur provenant du connecteur d'entrée RGB (INPUT A).
- \*2: La valeur du paramètre « Volume » définit le volume maximal disponible pour le microphone.
- \*3: lorsque vous réglez Rég. haut-parleur sur « Toujours activé » et que la lampe est éteinte, le son de l'entrée INPUT A et du microphone est activé.  
Si vous sélectionnez « Toujours activé », « Mode Eco » est réglé sur « Utilisateur » et « Mode de veille » est réglé sur « Standard ».

## Menu Marche

Le Menu Marche permet de configurer les opérations en utilisant le menu ou la télécommande.

Paramètres	Description
Langage	Permet de sélectionner la langue utilisée dans le menu et les messages à l'écran.
Position de menu	<b>Bas gauche/Centre</b> : Pour sélectionner la position du menu affiché sur l'image projetée.
État	<b>On</b> : Tous les états à l'écran sont activés. <b>Off</b> : Affiche uniquement les menus, le message de mise hors tension et des messages d'avertissement.
Récepteur IR	<b>Avant &amp; Arrière/Avant/Arrière</b> : Permet de sélectionner les capteurs de télécommande (Récepteur IR) à l'avant et à l'arrière du projecteur.
Verrou. antivol <sup>*1</sup>	<b>On/Off</b> : Cette fonction permet de limiter le projecteur aux utilisateurs autorisés à l'aide d'un mot de passe. Pour configurer la fonction de verrouillage antivol, procédez comme suit : <ol style="list-style-type: none"><li>1 Sélectionnez « On », puis appuyez sur la touche ENTER pour afficher le menu de configuration.</li><li>2 Saisissez le mot de passe à l'aide des touches MENU, <math>\uparrow/\downarrow/\leftarrow/\rightarrow</math> et ENTER. (Le mot de passe initial par défaut est « ENTER, ENTER, ENTER, ENTER ».)</li><li>3 Saisissez un nouveau mot de passe à l'aide des touches MENU, <math>\uparrow/\downarrow/\leftarrow/\rightarrow</math> et ENTER.</li><li>4 Saisissez à nouveau le mot de passe pour le confirmer.</li></ol> Saisissez le mot de passe quand vous mettez le projecteur sous tension après avoir débranché et rebranché le cordon d'alimentation secteur. Lorsque le projecteur est réglé sur « Off », vous pouvez annuler le verrouillage antivol. Vous êtes obligé de saisir à nouveau le mot de passe. Si vous ne saisissez pas le mot de passe correct après trois tentatives, le projecteur ne peut plus être utilisé. Dans un tel cas, appuyez sur la touche I/⏻ pour passer en mode de veille, puis mettez à nouveau le projecteur sous tension.
Verr. tch. Com	<b>On/Off</b> : si vous sélectionnez « On », toutes les touches du panneau de commande du projecteur sont verrouillées. Vous pouvez cependant utiliser les fonctions suivantes lorsque vous sélectionnez « On » : <ul style="list-style-type: none"><li>• En mode de veille, maintenez la touche I/⏻ enfoncée pendant environ 10 secondes.<ul style="list-style-type: none"><li>→ Le projecteur se met sous tension.</li></ul></li><li>• Lorsque l'appareil est sous tension, maintenez la touche MENU enfoncée pendant environ 10 secondes.<ul style="list-style-type: none"><li>→ Lorsque vous réglez « Verr. tch. Com » sur « Off », toutes les touches du projecteur sont disponibles.</li></ul></li></ul>

### Remarque

\*1: Si vous oubliez votre mot de passe, vous ne pourrez pas utiliser le projecteur. Si vous appelez un technicien Sony agréé pour un mot de passe oublié, vous serez invité à fournir le numéro de série du projecteur et votre identité. (Cette procédure peut différer selon les pays/régions.) Vous recevrez votre mot de passe une fois votre identité vérifiée.

# Menu Connexion/Alimentation

Le menu Connexion/Alimentation permet de configurer les connexions et l'alimentation.

Éléments	Description des éléments
Param. LAN	
Définition Adresse IP* <sup>1</sup>	<b>Auto (DHCP)</b> : l'adresse IP est attribuée automatiquement par le serveur DHCP, notamment un routeur. <b>Manuel</b> : pour spécifier manuellement l'adresse IP.
Param. WLAN	
Connexion WLAN* <sup>2</sup>	<b>On/Off</b> : permet d'activer et de désactiver la sortie sans fil du module LAN sans fil USB (non fourni).
Réseau WLAN* <sup>3</sup>	<b>Pt. d'accès (Auto)/Pt. d'accès (Man.)</b> * <sup>4</sup> / <b>Client</b> * <sup>5</sup> : change de mode pour le réseau WLAN.
Présentation réseau	
CODE connexion	<b>On/Off</b> : fonction de présentation via le réseau. Elle permet de contrôler la connexion à l'aide du numéro affiché (CODE) dans l'angle inférieur droit de l'écran. Lors de la transmission de l'image, utilisez la touche ENTRÉE de la télécommande pour afficher de nouveau le CODE connexion.
Réglages HDBaseT* <sup>6</sup>	
Connecteur HDBaseT/LAN	<b>HDBaseT</b> : connectez l'émetteur HDBaseT et le câble LAN pour transmettre le signal vidéo, audio, Ethernet et RS-232C. <b>LAN</b> : raccordez le câble LAN pour Ethernet pour vous connecter directement au réseau. (À utiliser lorsque vous raccordez le câble directement sans l'émetteur HDBaseT.)
Réglages RS-232C	<b>Via HDBaseT</b> : vous pouvez connecter cet appareil au connecteur RS-232C via l'émetteur HDBaseT. (Débit en bauds : 9 600 bps) <b>Connecteur RS-232C</b> : utilisez ce connecteur pour la connexion directe au connecteur RS-232C de cet appareil.
Plage dynamique* <sup>7</sup>	Règle le niveau d'entrée de l'image du connecteur INPUT B/C/D.* <sup>8</sup> <b>Auto</b> : détecte automatiquement le niveau d'entrée de l'image. <b>Limitée</b> : utilisez ce réglage lorsque le niveau d'entrée de l'image est de 16-235. <b>Plein</b> : utilisez ce réglage lorsque le niveau d'entrée de l'image est de 0-255.
Sél sign entr A	<b>Auto/Ordinateur/Vidéo GBR/Composant</b> : choisissez « Auto » pour sélectionner automatiquement le type d'entrée de signal vidéo lorsque vous sélectionnez « Entrée A ».* <sup>9</sup>

Éléments	Description des éléments
ECO	
Mode de lampe	<b>Haut/Standard/Bas/Auto</b> <sup>*10 *11</sup> : si vous sélectionnez « Haut », l'image est plus lumineuse, mais la consommation d'énergie augmente. Sélectionnez « Bas » pour réduire la consommation d'énergie ; notez cependant que l'image sera plus sombre. Lorsque vous sélectionnez « Auto », la luminosité est automatiquement réglée selon le contenu de l'image. Les images sombres sont projetées avec la lumière réglée afin d'économiser de l'énergie. Les images lumineuses sont projetées normalement, sans réglage de la lumière.
Luminos. constante	<b>On/Off</b> : disponible lorsque le Mode de lampe est réglé sur <b>Haut</b> . Émet une lumière à une certaine luminosité. <sup>*12</sup>
Économie Auto	Sans entrée <b>Coupure lampe</b> : la lampe s'éteint automatiquement et la consommation d'énergie est réduite si aucun signal n'est reçu pendant environ 10 minutes. La lampe se rallume lorsqu'un signal est reçu ou lorsque vous appuyez sur une touche. En mode Coupure lampe, le témoin ON/STANDBY s'allume en orange. (page 58) <b>Veille</b> <sup>*13</sup> : Si l'appareil ne reçoit aucun signal pendant environ 10 minutes, il se met automatiquement hors tension, puis passe en mode veille. <b>Off</b> : vous pouvez désactiver le réglage Sans entrée.
	Avec signal stat. <b>Atténuation lampe</b> <sup>*10 *14 *15</sup> : si une image ne change pas pendant environ 10 secondes, la puissance de la lampe est progressivement réduite (d'environ 10 % à 15 % <sup>*16</sup> ) par rapport au Mode de lampe sélectionné. La lampe s'assombrit automatiquement et progressivement d'environ 30 % de sa puissance selon la durée sélectionnée (sans changement dans le signal d'entrée), à savoir « 5 », « 10 », « 15 », « 20 » minutes ou « <b>Démonstration</b> ». Lors de l'atténuation de la lampe, le message « Atténuation lampe » s'affiche. Si vous sélectionnez « Démonstration », l'image commence à s'assombriir environ 40 secondes plus tard. Lorsqu'un changement de signal est détecté ou qu'une opération est effectuée (sur la télécommande ou le panneau de commande), la luminosité normale est rétablie. <b>Off</b> : vous pouvez désactiver le réglage Avec signal stat..
Mode de veille <sup>*17</sup>	<b>Standard/Bas</b> : sélectionnez « Bas » pour réduire la consommation d'énergie en mode de veille.
Alim. Directe	<b>On/Off</b> : sélectionnez « On » pour mettre l'appareil sous tension sans passer en mode de veille lorsque le cordon d'alimentation secteur est raccordé à une prise murale. Lorsque le projecteur est hors tension, vous pouvez également débrancher le cordon d'alimentation sans passer en mode veille, quel que soit le paramètre du réglage Alim. Directe.

### Remarques

- \*1: Si vous souhaitez spécifier une adresse IP manuellement, cliquez sur le bouton « Manuel », cliquez sur le bouton « Appliquer », puis appuyez sur la touche Entrée. Vous pouvez à présent entrer l'adresse IP.
- \*2: L'application des paramètres WLAN modifiés peut prendre quelques minutes.



- \*3: Si le projecteur ne peut pas se connecter sans fil, cliquez sur [Apply] une fois de plus pour vérifier que la connexion est établie. Pour plus de détails, reportez-vous à la section « Configuration du réseau WLAN du projecteur » (page 45).
- \*4: Les réglages par défaut définis en usine pour « Pt. d'accès (Man.) » sont les suivants.  
SSID : adresse VPL + MAC pour le réseau local  
Méthode sécurité : WEP(64bit)  
Mot de passe sans fil : sony1  
Pour modifier les paramètres de « Pt. d'accès (Man.) », utilisez un navigateur Web.  
Pour plus de détails, reportez-vous à la section « Configuration du réseau WLAN du projecteur » (page 45).
- \*5: Pour modifier les réglages de « Client », utilisez le navigateur Web. Pour plus de détails, reportez-vous à la section « Configuration du réseau WLAN du projecteur » (page 45).
- \*6: VPL-CH375/CH355 uniquement.
- \*7: Si le réglage d'entrée d'image de l'appareil de connexion HDMI est incorrect, la partie la plus lumineuse devient trop lumineuse et la partie la plus sombre devient trop sombre.
- \*8: Le connecteur INPUT D n'est pas disponible uniquement sur VPL-CH375/CH355.
- \*9: Il est possible que ces paramètres ne soient pas adaptés en fonction du signal d'entrée. Dans ce cas, effectuez le réglage manuellement en fonction de l'équipement connecté.
- \*10: Ce mode n'est pas disponible pendant environ trois minutes après l'allumage de la lampe. Il est possible qu'un changement de signal ne soit pas détecté selon l'image d'entrée. La lampe peut parfois devenir plus lumineuse lors de son atténuation. Il ne s'agit pas d'un dysfonctionnement. Si vous sélectionnez Sans entrée, ce réglage est prioritaire.
- \*11: Ne fonctionne pas lorsque vous sélectionnez l'entrée « USB type B » ou « Réseau ». Dans ce cas, ce réglage équivaut à « Standard ». Impossible à sélectionner via VPL-CH355/CH350.
- \*12: Le mode Luminos. constante est activé pour 2 000 heures environ après son activation pour une utilisation précoce. Après cette période, il est automatiquement désactivé. La durée d'activation et la luminosité peuvent varier selon les conditions d'utilisation.
- \*13: Sélectionnez « Off » pour éviter de passer en mode de veille en l'absence de signal d'entrée.
- \*14: Étant donné que l'atténuation de la lampe est progressive, il est possible que les changements de luminosité soient imperceptibles. C'est uniquement lorsque la luminosité normale est rétablie suite à un changement du signal d'entrée que vous vous rendez compte que la lampe s'est atténuée.
- \*15: Ne fonctionne pas lorsque vous sélectionnez l'entrée « USB type B » ou « Réseau ».
- \*16: Tout dépend du réglage « Mode de lampe ».
- \*17: Si vous réglez « Mode de veille » sur « Bas », les fonctions réseau et de contrôle réseau ne sont pas disponibles tant que le projecteur est en mode de veille.

# Menu Installation

Le menu Installation permet d'installer le projecteur.

Éléments	Description des éléments
Ajustement à l'écran	<b>Trapèze HV/Trapèze angle :</b> Vous pouvez sélectionner la méthode de correction de la distorsion de l'image.
Trapèze V* <sup>1</sup>	S'affiche quand « Trapèze HV » est sélectionné sous « Ajustement écran ». <b>Auto/Manuel :</b> Plus la valeur est élevée, plus le haut de l'image projetée est étroit. Plus la valeur est basse, plus le bas de l'image projetée est étroit.
Trapèze H* <sup>1</sup>	S'affiche quand « Trapèze HV » est sélectionné sous « Ajustement écran ». Plus la valeur est élevée, plus la partie droite de l'image projetée est étroite. Plus la valeur est basse, plus la partie gauche de l'image projetée est étroite.
Trapèze angle* <sup>1</sup>	S'affiche quand « Trapèze angle » est sélectionné sous « Ajustement écran ». <b>Régler :</b> Corrige la déformation de l'image. <b>Réinitialiser :</b> Réinitialise les valeurs ajustées aux valeurs par défaut.
Symétrie	<b>HV/H/V/Off :</b> Fait pivoter l'image projetée horizontalement et/ou verticalement selon la méthode d'installation.
Attitude installation	<b>Lien vers Symétrie/Haut en haut/Haut en bas :</b> Modifiez le paramètre de refroidissement en fonction de l'attitude d'installation. Si « Lien vers Symétrie » est sélectionné, le paramètre de refroidissement change en fonction du réglage de « Symétrie ». L'utilisation prolongée d'un mauvais réglage risque d'affecter la fiabilité des composants.
Mode haute altit.	<b>On/Off :</b> Sélectionnez « On » si vous utilisez le projecteur à une altitude de 1 500 mètres ou plus. L'utilisation prolongée d'un mauvais réglage risque d'affecter la fiabilité des composants.
Alig. panneau* <sup>2</sup>	Permet de sélectionner les écarts de couleur des caractères ou de l'image. Lorsque « On » est réglé, il est possible de définir et de régler les paramètres « Couleur cible » et « Couleur écran ». <b>Mode de régl. :</b> permet de sélectionner comment effectuer les réglages. <b>Déplacement :</b> déplace toute l'image et effectue les réglages. <b>Zone :</b> sélectionne la plage désirée et effectue les réglages. <b>Couleur cible :</b> définit la couleur désirée pour régler les écarts de couleur. Sélectionnez « R » (Rouge) ou « B » (Bleu) pour effectuer des réglages basés sur « G » (Vert). <b>Couleur écran :</b> sélectionnez « R/G » (Rouge et Vert) ou « R/G/B » (Blanc, toutes les couleurs) lorsque le paramètre « Couleur cible » est « R » (Rouge). Sélectionnez « B/G » (Bleu et Vert) ou « R/G/B » (Blanc, toutes les couleurs) lorsque le paramètre « Couleur cible » est « B » (Bleu). <b>Régler :</b> le réglage de déplacement et le réglage de zone de la couleur sélectionnée dans « Couleur cible » peuvent être effectués avec les touches <b>↑/↓/←/→</b> . <b>Réinitialiser :</b> les paramètres d'alignement du panneau sont initialisés et retrouvent leurs valeurs prédéfinies d'origine.
Corresp. Couleurs* <sup>3</sup>	<b>Régler/Réinitialiser :</b> Pour corriger manuellement la luminosité et la couleur de l'ensemble de l'image projetée à partir du signal d'entrée en six étapes.

## Remarques

- \*1: Étant donné que le réglage Trapèze HV/Trapèze angle est une correction électronique, l'image peut se détériorer.  
Trapèze V : même lorsque vous sélectionnez « Auto », vous pouvez régler ce réglage manuellement en procédant comme suit.
  - 1) Appuyez sur la touche KEYSTONE pour afficher « Trapèze V ».
  - 2) Sélectionnez les valeurs à l'aide des touches ▲/▼ pour les régler manuellement de façon temporaire.  
Si le projecteur est éteint, le paramètre « Auto » est rétabli.
- \*2: Selon la valeur de réglage de « Alig. panneau », il est possible de modifier la couleur et la résolution.
- \*3 Il est possible que la luminosité et la couleur de l'image projetée ne correspondent pas totalement, même après réglage de « Lumière » et de « Couleur ».

## **i** Menu Informations

Le menu Informations permet de vérifier l'état du projecteur, notamment la durée d'utilisation totale de la lampe.

<b>Éléments</b>	<b>Description des éléments</b>
Nom du modèle	Affiche le nom du modèle.
N° de Série	Affiche le numéro de série.
fH/fV <sup>*1</sup>	Affiche la fréquence horizontale/verticale du signal d'entrée actuel.
Type de signal	Affiche le type du signal d'entrée actuel.
Durée de lampe	Indique la durée d'utilisation totale d'une lampe.

### **Remarque**

\*1: Ces paramètres peuvent ne pas s'afficher en fonction du signal d'entrée.



## Utilisation des fonctionnalités réseau

La connexion au réseau permet d'utiliser les fonctionnalités suivantes :

- Vérification de l'état actuel du projecteur par le biais d'un navigateur Web.
- Commande à distance du projecteur par le biais d'un navigateur Web.
- Réception du rapport d'email du projecteur.
- Définition des paramètres réseau du projecteur.
- Affichage de messages sur l'image projetée à l'aide d'une application.
- Prise en charge du protocole de contrôle et de surveillance réseau (Advertisement, ADCP, PJ Talk, PJ Link, AMX DDDP [Dynamic Device Discovery Protocol] et Crestron RoomView).

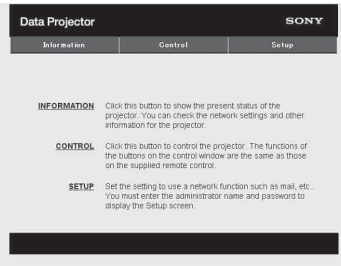
### Remarques

- Lors du raccordement de ce projecteur au réseau, consultez l'administrateur réseau. Le réseau doit être sécurisé.
- Le contenu communiqué par l'intermédiaire d'une communication LAN sans fil peut être intercepté, en raison de l'utilisation des ondes radio. Pour protéger le contenu de la communication, appliquez correctement des mesures de sécurité adaptées à l'environnement de connexion (page 45).
- Lors de l'utilisation de ce projecteur connecté au réseau, accédez à la fenêtre de commande via un navigateur Web et modifiez la limitation d'accès des valeurs d'usine préréglées (page 42). Il est recommandé de modifier régulièrement le mot de passe.
- Lorsque la configuration du navigateur Web est terminée, fermez-le pour vous déconnecter.
- Les écrans de menu utilisés pour les descriptions ci-dessous peuvent varier selon le modèle que vous utilisez.
- Les navigateurs Web pris en charge sont Internet Explorer 8/9/10/11.
- La seule langue prise en charge est l'anglais.
- Si le navigateur de votre ordinateur est défini sur [Use a proxy server] lorsque vous accédez au projecteur depuis votre ordinateur, cochez la case pour définir l'accès sans utiliser de serveur proxy.
- Pour afficher des messages, vous devez vous procurer l'application spécifique Projector Station for Network Control (version 1.1 ou ultérieure). Pour effectuer un téléchargement ou connaître la méthode détaillée de l'utilisation du Projector Station for Network Control, veuillez aller sur l'URL suivante.  
<http://pro.sony.com/bbsc/ssr/cat-projectors/resource.downloads>  
Pour obtenir des informations détaillées sur le Projector Station for Network Control, contactez votre revendeur Sony local.

### Affichage de la fenêtre Commande du projecteur à l'aide d'un navigateur Web

- 1 Raccordez le câble LAN (page 11).  
appuyez sur la touche Entrée de l'ordinateur.
- 2 Définissez les paramètres réseau pour le projecteur à l'aide de l'option « Param. LAN » du menu Connexion/Alimentation (page 35).  
`http://xxx.xxx.xxx.xxx`  
(xxx.xxx.xxx.xxx : adresse IP du projecteur)  
Vous pouvez vérifier l'adresse IP du projecteur via l'option « Param. LAN » du menu Connexion/Alimentation (page 35).
- 3 Démarrez un navigateur Web sur l'ordinateur, saisissez les informations suivantes dans le champ d'adresse, puis

La fenêtre suivante s'affiche dans le navigateur Web :



Lorsque vous définissez les paramètres réseau, vous ne pouvez ouvrir la fenêtre Commande qu'en exécutant l'étape 3 de cette procédure.

## Fonctionnement de la fenêtre Commande

### Changement de page

Cliquez sur un bouton de changement de page pour afficher la page de paramètres souhaitée.



Boutons de changement de page

### Définition de la restriction d'accès

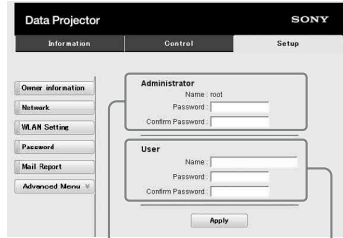
Vous pouvez limiter l'accès d'un utilisateur à une page particulière.

**Administrator** : pour autoriser l'accès à toutes les pages

**User** : pour autoriser l'accès à toutes les pages, à l'exception de la page Setup

Réglez la limite d'accès à partir de [Password] sur la page de configuration.

La première fois que vous accédez à la page Setup, entrez « root » dans la zone du nom d'utilisateur de la boîte de dialogue d'authentification, puis entrez « Projector » dans la zone du mot de passe. La case Name sous Administrator est pré-réglée sur « racine ».



Zone d'entrée de Administrator

Zone d'entrée de User

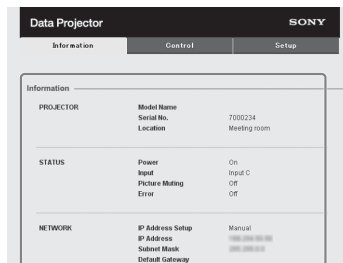
Lorsque vous modifiez le mot de passe, saisissez le nouveau mot de passe après avoir effacé le mot de passe (\*\*\*\*\*) existant. Les mots de passe de l'administrateur et de l'utilisateur peuvent compter 16 caractères chacun.

### Remarque

Si vous avez oublié votre mot de passe, contactez le personnel qualifié Sony.

## Confirmation des informations relatives au projecteur

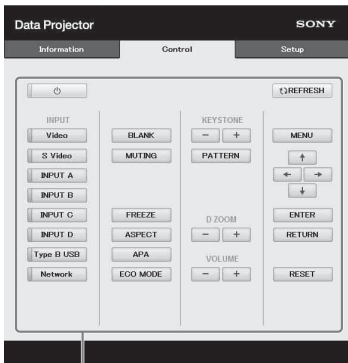
Vous pouvez vérifier les paramètres actuels du projecteur dans la page Information.



Zone d'informations

## Utilisation du projecteur à partir d'un ordinateur

Vous pouvez commander le projecteur à partir de l'ordinateur via la page Control.



Zone des opérations

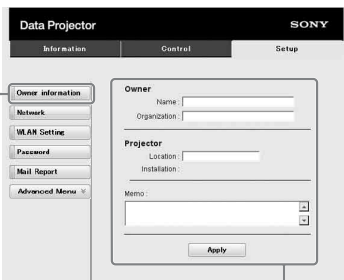
Les fonctions des boutons affichés dans la fenêtre sont les mêmes que celles des touches de la télécommande fournie.

## Utilisation de la fonction de rapport d'email

Définissez la fonction de rapport d'email à la page Setup.

Les valeurs entrées ne sont appliquées qu'après avoir cliqué sur [Apply].

- 1 Cliquez sur [Owner information] pour entrer les informations relatives au propriétaire enregistrées dans le rapport d'email.



Bouton Owner information

1

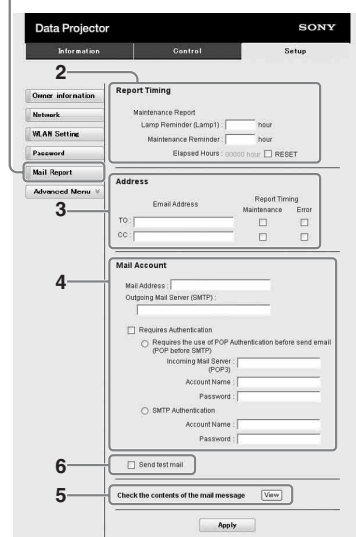
- 2 Définissez la fréquence du rapport d'email.

Cliquez sur [Mail Report] pour ouvrir la page Mail Report.

**Lamp Reminder (Lamp1) :** définissez le délai du rapport d'e-mail pour le remplacement de la lampe. Pour réinitialiser Lamp Reminder, exécutez « Réinit. durée lampe » sur le projecteur (page 33).

**Maintenance Reminder :** définissez le délai du rapport d'e-mail pour la maintenance. Pour réinitialiser Maintenance Reminder, activez la case à cocher RESET, puis cliquez sur [Apply].

Bouton Mail Report



- 3 Entrez l'adresse électronique sortante dans la zone Email Address, puis activez la case à cocher Report Timing du rapport d'email à envoyer.

- 4 Spécifiez le compte de messagerie auquel envoyer les rapports d'email.

**Mail Address :** entrez l'adresse électronique.

**Outgoing Mail Server (SMTP) :** entrez l'adresse du serveur de courrier sortant (SMTP).

**Required Authentication :** activez cette case à cocher si l'authentification est nécessaire pour envoyer un message électronique.

**Requires the use of POP**

**Authentication before sending email (POP before SMTP) :** activez cette case à cocher pour activer l'authentification POP avant l'envoi du message électronique.

**Incoming Mail Server (POP3) :** entrez l'adresse du serveur de courrier entrant (POP3) à utiliser pour l'authentification POP.

**Account Name :** entrez le compte de messagerie.

**Password :** entrez le mot de passe.

**SMTP Authentication :** activez cette case à cocher pour activer l'authentification SMTP avant l'envoi du message électronique.

**Account Name :** entrez le compte de messagerie.

**Password :** entrez le mot de passe.

**5** Vérifiez le contenu du rapport d'email.

Lorsque vous cliquez sur [View], le contenu du rapport d'email s'affiche.

**6** Envoyez le message test.

Activez la case à cocher Send test mail, puis cliquez sur [Apply] pour envoyer le message test à l'adresse électronique définie.

**Remarques**

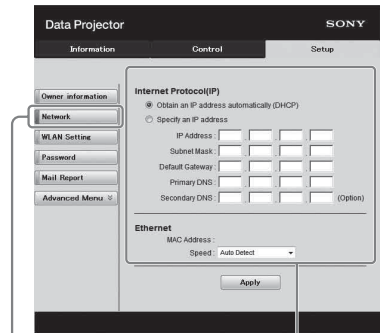
- La fonction de rapport d'e-mail n'est pas disponible si le réseau fait appel au verrouillage du port25 de sortie, qui empêche l'accès au serveur SMTP.
- Vous ne pouvez pas utiliser les caractères suivants dans la zone de texte : « ' », « " », « \ », « & », « < », « > »

## Configuration du réseau LAN du projecteur

Définissez la fonction de réseau LAN à la page Setup.

Les valeurs entrées ne sont appliquées qu'après avoir cliqué sur [Apply].

**1** Cliquez sur [Network] pour ouvrir la page Network.



Touche Network

Zone de réglage du réseau LAN

**2** Réglez les éléments pour le protocole Internet.

**Obtain an IP address automatically :** fournit automatiquement les paramètres réseau via une fonction de serveur DHCP, comme le routeur. L'adresse IP, le masque de sous-réseau, la passerelle par défaut, le DNS primaire et le DNS secondaire affichent les valeurs fournies par un serveur DHCP.

**Specify an IP address :** réglez le réseau manuellement.

**-IP Address :** saisissez l'adresse IP du projecteur.

**-Subnet Mask :** saisissez le masque de sous-réseau du projecteur.

**-Default Gateway :** saisissez la passerelle par défaut du projecteur.

**-Primary DNS :** saisissez le serveur DNS primaire du projecteur.

**-Secondary DNS :** saisissez le serveur DNS secondaire du projecteur.

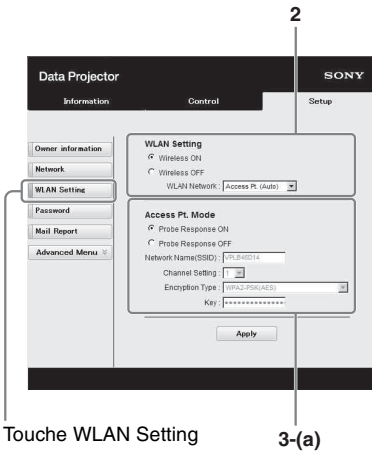
- 3** Réglez les éléments pour Ethernet.  
**MAC Address** : affiche l'adresse MAC du projecteur.

## Configuration du réseau WLAN du projecteur

Définissez la fonction de réseau WLAN à la page Setup.

Les valeurs entrées ne sont appliquées qu'après avoir cliqué sur [Apply].  
 Pour utiliser le réseau sans fil, vous devez disposer du USB wireless LAN module IFU-WLM3 (non fourni).

- 1** Cliquez sur [WLAN Setting] pour ouvrir la page WLAN Setting.



- 2** Activez ou désactivez la sortie des ondes radio du module LAN sans fil USB.

**Wireless ON** : active la sortie des ondes radio du module LAN sans fil USB.

**Wireless OFF** : désactive la sortie des ondes radio du module LAN sans fil USB.

**WLAN Network** : définit les modes pour le module LAN sans fil USB.

Éléments	Descriptions
Access Pt. (Auto)	Active le module LAN sans fil USB comme point d'accès, et les éléments du réseau WLAN sont définis automatiquement.

Éléments	Descriptions
Access Pt. (Manual)	Active le module LAN sans fil USB comme point d'accès. Réglez les éléments manuellement pour le réseau WLAN.
Client	Active le module LAN sans fil USB comme client.

- 3 (a) Saisissez les paramètres pour Access Pt. Mode.**

Lorsque le module LAN sans fil USB est activé comme point d'accès, réglez les éléments pour le point d'accès.

**Probe Response ON** : répond à la demande de sonde du client.

**Probe Response OFF** : ne répond pas à la demande de sonde du client.

**Network Name (SSID)** : affiche le SSID du point d'accès si « WLAN Network » est réglé sur « Access Pt. (Auto) ».

Saisissez le SSID du point d'accès si « Access Pt. (Manual) » est sélectionné.

**Channel Setting** : affiche le canal du point d'accès si « WLAN Network » est réglé sur « Access Pt. (Auto) ». Sélectionnez le canal du point d'accès si « Access Pt. (Manual) » est sélectionné.

**Encryption Type** : affiche la méthode de sécurité du point d'accès si « WLAN Network » est réglé sur « Access Pt. (Auto) ».

Sélectionnez la méthode de sécurité du point d'accès dans la liste suivante si « Access Pt. (Manual) » est sélectionné.

Type de cryptage	Descriptions
Open	Définit la méthode de sécurité du point d'accès pour ouvrir l'authentification du système.
WEP 64bit	Définit la méthode de sécurité du point d'accès pour WEP (64bit).

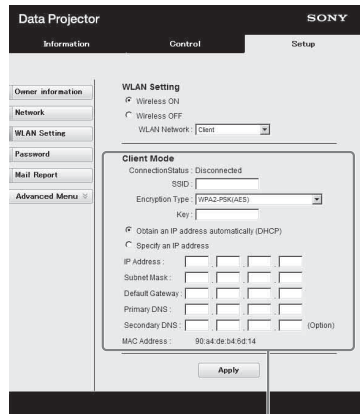
Type de cryptage	Descriptions
WEP 128bit	Définit la méthode de sécurité du point d'accès pour WEP (128bit).
MIX (WPA-PSK/WPA2-PSK (TKIP/AES))	Définit la méthode de sécurité du point d'accès pour MIX. (Celle-ci correspond aux deux méthodes de sécurité WPA-PSK (TKIP/AES) et WPA2-PSK (AES).)
WPA2-PSK(AES)	Définit la méthode de sécurité du point d'accès pour WPA2-PSK (AES).

**Key :** saisissez le mot de passe pour la méthode de sécurité du point d'accès selon le type de cryptage sélectionné comme suit ;

Type de cryptage	Password
Open	Il est impossible de saisir le mot de passe.
WEP 64bit	Saisissez 5 caractères ASCII pour un mot de passe.
WEP 128bit	Saisissez 13 caractères ASCII pour un mot de passe.
MIX (WPA-PSK/WPA2-PSK (TKIP/AES)) ou WPA2-PSK (AES)	Saisissez 8 à 63 caractères ASCII pour un mot de passe.

### (b) Saisissez les paramètres pour le mode Client.

Lorsque le module LAN sans fil USB est activé comme client, réglez les éléments pour le client (réglez les éléments pour le point d'accès auquel le projecteur tente de se connecter).



3-(b)

**Connection Status :** affiche l'état de connexion entre le point d'accès et le projecteur.

**SSID :** saisissez l'SSID du point d'accès auquel le projecteur tente de se connecter.

**Encryption Type :** dans la liste suivante, sélectionnez la méthode de sécurité du point d'accès auquel le projecteur tente de se connecter.

Type de cryptage	Descriptions
Open	Définit la méthode de sécurité du point d'accès pour ouvrir l'authentification du système.
WEP 64bit	Définit la méthode de sécurité du point d'accès pour WEP (64bit).
WEP 128bit	Définit la méthode de sécurité du point d'accès pour WEP (128bit).
MIX (WPA-PSK/WPA2-PSK (TKIP/AES))	Définit la méthode de sécurité du point d'accès pour MIX. (Celle-ci correspond aux deux méthodes de sécurité WPA-PSK (TKIP/AES) et WPA2-PSK (AES).)
WPA2-PSK(AES)	Définit la méthode de sécurité du point d'accès pour WPA2-PSK (AES).

**Key :** saisissez le mot de passe pour la méthode de sécurité du point d'accès selon le type de cryptage sélectionné comme suit ;

Type de cryptage	Password
Open	Il est impossible de saisir le mot de passe.
WEP 64bit	Saisissez 5 caractères ASCII pour un mot de passe.
WEP 128bit	Saisissez 13 caractères ASCII pour un mot de passe.
MIX (WPA-PSK/WPA2-PSK (TKIP/AES)) ou WPA2-PSK(AES)	Saisissez 8 à 63 caractères ASCII pour un mot de passe.

**Obtain an IP address automatically :** fournit automatiquement les paramètres réseau via une fonction de serveur DHCP, comme le routeur. L'adresse IP, le masque de sous-réseau, la passerelle par défaut, le DNS primaire et le DNS secondaire affichent les valeurs fournies par un serveur DHCP.

**Specify an IP address :** réglez le réseau manuellement.

**-IP Address :** saisissez l'adresse IP du projecteur.

**-Subnet Mask :** saisissez le masque de sous-réseau du projecteur.

**-Default Gateway :** saisissez la passerelle par défaut du projecteur.

**-Primary DNS :** saisissez le serveur DNS primaire du projecteur.

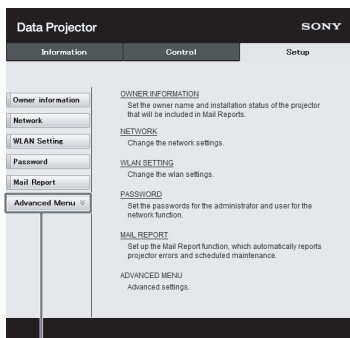
**-Secondary DNS :** saisissez le serveur DNS secondaire du projecteur.

**MAC Address :** affiche l'adresse MAC pour le module LAN sans fil USB.

## Réglage des étiquettes personnalisées pour les connecteurs d'entrée du projecteur

Changez les noms d'étiquette pour les connecteurs d'entrée qui seront affichés sur l'écran de projection à la page Setup. Les noms d'étiquette saisis ne s'appliquent que si vous avez cliqué sur [Apply].

### 1 Cliquez sur [Advanced Menu] pour ouvrir la page Setup.



Touche Advanced Menu

### 2 Cliquez sur [Input Label] et ouvrez la fenêtre de réglage Input Label. Décochez la case de l'étiquette que vous souhaitez modifier et saisissez le nom d'étiquette. Vous pouvez saisir jusqu'à 20 des lettres suivantes.

Alphabets : « a » à « z », « A » à « Z »

Nombres : « 0 » à « 9 »

Caractères : « . », « , », « : », « ; », « ! »,

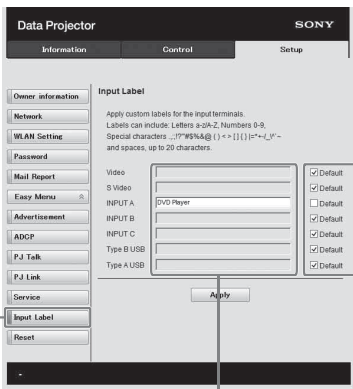
« ? », « ' », « " », « # », « \$ », « % »,

« & », « @ », « ( », « ) », « < », « > »,

« [ », « ] », « { », « } », « | », « = »,

« \* », « + », « - », « / », « \_ », « \ »,

« ^ », « ` », « ~ », espace



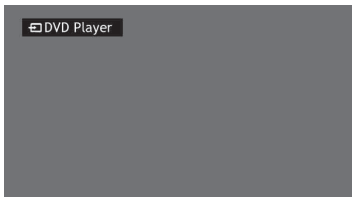
Touche Input Label

Utilisez le réglage par défaut

Nom d'étiquette pour le connecteur d'entrée

### 3 Cliquez sur la touche [Apply] pour appliquer les noms d'étiquette réglés.

Le nom d'étiquette apparaît à l'écran lorsque l'entrée du projecteur est modifiée.

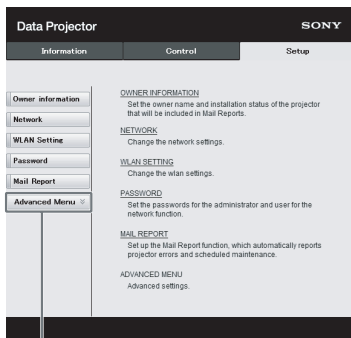


Écran d'affichage de l'étiquette du connecteur d'entrée

## Configuration du protocole de contrôle du projecteur

Modifiez les paramètres du protocole de contrôle sur la page Setup. Les valeurs entrées ne sont appliquées qu'après avoir cliqué sur [Apply].

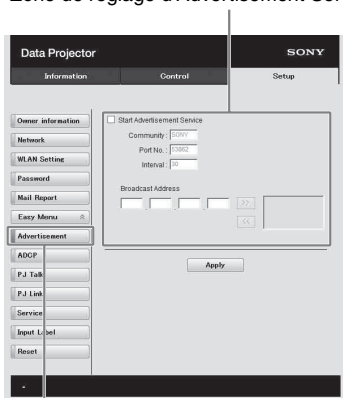
### 1 Cliquez sur [Advanced Menu] pour afficher les touches des autres paramètres.



Touche Advanced Menu

## 2 (a) Réglez Advertisement.

Zone de réglage d'Advertisement Service



Touche Advertisement

### Start Advertisement Service :

réglez Advertisement sur activé ou désactivé. Les éléments d'Advertisement ne sont activés que lorsque cette fonction est activée. Par défaut, cette fonction est désactivée.

### -Community :

saisissez le nom de communauté pour Advertisement et P.J. Talk. Si le nom de communauté pour Advertisement change, celui de P.J. Talk change également. Seuls quatre caractères alphanumériques peuvent être saisis. Le réglage par défaut est « SONY ». Il est recommandé de changer le nom de communauté par défaut afin d'éviter tout



accès inutile au projecteur à partir d'autres ordinateurs.

**-Port No. :**

saisissez le port de transmission d'Advertisement. Le réglage par défaut est « 53862 ».

**-Interval :**

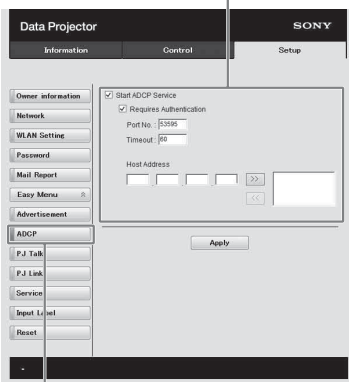
saisissez l'intervalle de transmission (en secondes) d'Advertisement. Le réglage par défaut est « 30 ».

**-Broadcast Address :**

saisissez la destination des données via Advertisement. Si rien n'est saisi, les données sont émises dans le même sous-réseau.

**(b) Réglez ADCP.**

Zone de réglage ADCP Service



Bouton ADCP

**Start ADCP Service :** active ou désactive ADCP. Les options de ADCP ne sont activées que si cette fonction l'est elle aussi. D'origine, la fonction est activée par défaut.

**-Requires Authentication :** active ou désactive l'authentification d'ADCP. Le mot de passe n'est autre que celui de l'administrateur de la page Web.

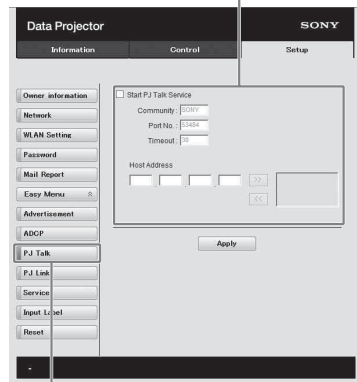
**-Port No. :** saisissez le port du serveur d'ADCP. Le réglage initial par défaut est « 53595 ».

**-Timeout :** saisissez la durée (en secondes) qui précède la fin de la communication ADCP en cas de déconnexion. Le réglage initial par défaut est « 60 ».

**-Host Address :** saisissez l'adresse IP que le serveur ADCP est autorisé à recevoir. Si aucune adresse IP n'est saisie, les commandes peuvent être reçues de n'importe quelle adresse IP. À partir du moment où l'adresse IP est saisie, l'accès n'est autorisé qu'à partir de celle-ci. Pour des raisons de sécurité, il est préférable de saisir une adresse IP afin de limiter l'accès.

**(c) Réglez PJ Talk.**

Zone de réglage de PJ Talk Service



Touche PJ Talk

**Start PJ Talk Service :**

réglez PJ Talk sur activé ou désactivé. Les éléments de PJ Talk ne sont activés que lorsque cette fonction est activée. Par défaut, cette fonction est désactivée.

**-Community :**

saisissez le nom de communauté pour Advertisement et PJ Talk. Si le nom de communauté pour PJ Talk change, celui d'Advertisement change également.

Seuls quatre caractères alphanumériques peuvent être saisis. Le réglage par défaut est « SONY ». Il est recommandé de changer le nom de communauté par défaut afin d'éviter tout accès inutile au projecteur à partir d'autres ordinateurs.

**-Port No. :**

saisissez le port de serveur de PJ Talk. Le réglage par défaut est « 53484 ».

**-Timeout :**

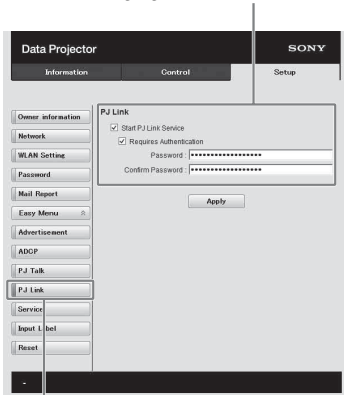
saisissez la durée (en secondes) devant s'écouler avant la fin de la communication de PJ Talk en cas de déconnexion. Le réglage par défaut est « 30 ».

**-Host Address :**

saisissez l'adresse IP que le serveur de PJ Talk est autorisé à recevoir. Si aucune adresse IP n'est saisie, la réception des commandes est autorisée à partir de n'importe quelle adresse IP. Dès qu'une adresse IP est saisie, l'accès est autorisé uniquement à partir de cette adresse IP. Pour des raisons de sécurité, il est recommandé de saisir une adresse IP pour limiter l'accès.

**(d) Réglez PJ Link.**

Zone de réglage de PJ Link Service



Touche PJ Link

**Start PJ Link Service :**

réglez PJ Link sur activé ou désactivé. Les éléments de PJ Link ne sont activés que lorsque cette fonction est activée. Par défaut, cette fonction est désactivée.

**-Requires Authentication :**

réglez l'authentification pour PJ Link sur activé ou désactivé.

**-Password :**

saisissez le mot de passe d'authentification pour PJ Link. Pour connaître le mot de passe par défaut, reportez-vous aux spécifications de PJ Link.

**(e) Réglez le service de système.**

Zone de réglage du service de système



Touche Service

**Start DDDP Service :**

réglez DDDP sur activé ou désactivé. Pour plus de détails, reportez-vous aux spécifications de DDDP dans la référence d'AMX Corporation. Par défaut, cette fonction est désactivée.

**Crestron Control :**

pour plus de détails, reportez-vous aux spécifications des catalogues de produits, etc. de Crestron Corporation.

**-IP Address :**

saisissez le serveur de système Crestron.

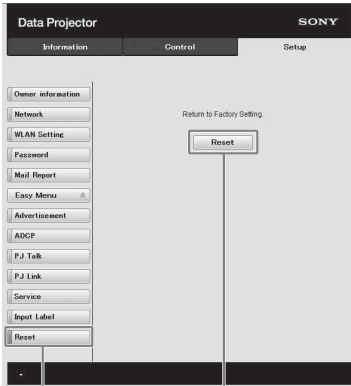
**-IP ID :**

saisissez l'ID IP pour le protocole CIP.

**-Port No. :**

saisissez le numéro de port pour le serveur de protocole CIP.

## (f) Réinitialisez les paramètres réseau.



Touche Reset

Reset

**Reset :**  
rétablissez tous les réglages par défaut  
du navigateur Web.

# Utilisation de la fonction Présentation via le réseau

La fonction Présentation via le réseau permet d'effectuer les opérations suivantes :

- Raccorder jusqu'à huit ordinateurs au projecteur.
- Projeter des images simultanément à partir de quatre ordinateurs au maximum.
- La connexion d'un module LAN sans fil USB (non fourni) au projecteur en tant que point d'accès permet au projecteur de se connecter simultanément à 7 ordinateurs au maximum.

La fonction Présentation via le réseau requiert l'installation de l'application Projector Station for Network Presentation (sur le CD-ROM fourni). Pour plus d'informations sur les mises à jour de Projector Station for Network Presentation, consultez le site Web de Sony à l'adresse suivante : <https://www.servicesplus.sel.sony.com/>

Voici la configuration système requise pour utiliser cette application.

## Système d'exploitation

Windows XP: Home/Professional

Windows Vista: Home Premium/Business/Ultimate/Enterprise

Windows 7: Home Premium/Professional (recommandé)/Ultimate/Enterprise

Windows 8/8.1

Mac OS X : 10.6.x/10.7.x/10.8.x/10.9.x

## Processeur

Pentium4 2,8 GHz ou plus rapide

## Remarques

- Vous devez disposer de droits d'administration pour installer l'application.
- Sans ces droits, il est possible que l'application ne fonctionne pas correctement.
- Si vous avez installé un pare-feu ou un logiciel de sécurité, il est possible que l'application ne fonctionne pas correctement.
- Selon le type d'adaptateur réseau, il est possible que l'application ne fonctionne pas correctement.
- Les images du lecteur vidéo (Media Player, etc.) ne sont pas correctement projetées.

## Installation de Projector Station for Network Presentation

- 1 Fermez toutes les applications en cours d'exécution.
- 2 Insérez le CD-ROM fourni dans le lecteur de CD-ROM de l'ordinateur.
- 3 Ouvrez le CD-ROM.

### Pour Windows :

Cliquez deux fois sur le fichier .exe. Lorsque le message « User Account Control » s'affiche, cliquez sur « Allow » ou sur « Yes ».  
« Configuration du réseau LAN du

### Pour Mac :

Cliquez deux fois sur the .pkg file.

- 4 Suivez les instructions à l'écran pour installer le logiciel.

## Démarrage de Projector Station for Network Presentation

- 1 Connectez le projecteur à un réseau. En cas de connexion câblée, raccordez le projecteur à l'aide d'un câble LAN, puis configurez les paramètres réseau. Pour plus de détails, reportez-vous à la section « Param. LAN » (page 35) ou projecteur » (page 44).

Pour une connexion sans fil, reportez-vous à la section « Connecteur LAN » (page 11) ou « Connecteur USB (Type A) (•⇐) » (page 12). Vérifiez également les « Param. WLAN » (page 35).

**2** Mettez le projecteur sous tension.

Sélectionnez la source d'entrée « Réseau » (page 18).

**3** Démarrage de Projector Station for Network Presentation

**Pour Windows :**

Cliquez sur [Start]-[All Programs]-[Projector Station for Network Presentation] sur l'ordinateur.

**Pour Mac :**

Cliquez deux fois sur [Projector Station for Network Presentation] dans le dossier Applications.

**Projection d'une image**

Une fois l'application Projector Station for Network Presentation lancée, la fenêtre de sélection de la méthode de connexion s'affiche.

**1** Sélectionnez la méthode de connexion.

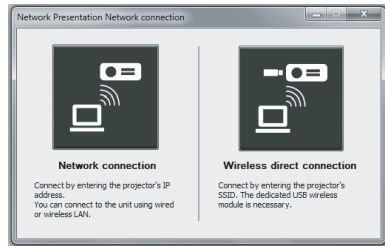
Sélectionnez « Network connection » ou « Wireless direct connection » selon votre environnement d'utilisation.

**Network connection :** Sélectionnez cette option lorsque le projecteur utilise LAN ou lorsque vous réglez « Réseau WLAN » sur « Client » dans le menu Connexion/Alimentation.

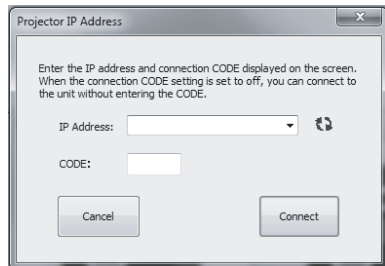
**Wireless direct connection :** Sélectionnez cette option lorsque vous réglez « Réseau WLAN » sur « Pt. d'accès (Auto) » ou « Pt. d'accès (Man.) » dans le menu Connexion/Alimentation du projecteur.

**Pour Windows :**

Fenêtre de sélection de la méthode de connexion



Fenêtre de Network connection



Fenêtre de Wireless direct connection



**Remarques**

- L'aspect de l'application à l'écran est sujet à modification sans préavis.
- Lors de la connexion d'un projecteur au réseau via une connexion sans fil, si le « SSID » par défaut a été modifié, il est possible que le projecteur soit introuvable.
- Lors de la connexion d'un projecteur à un réseau via une connexion câblée, il est possible que le projecteur soit introuvable selon l'environnement réseau.

Fonction Présentation via le réseau

**2** Sélectionnez le projecteur sur lequel sera projetée l'image.


**a) Network connection**

Sélectionnez ou saisissez directement l'adresse IP du projecteur auquel est raccordé l'ordinateur. Si la fonction CODE connexion est activée, saisissez le CODE connexion à quatre chiffres affiché dans l'angle inférieur droit de l'écran.

**b) Wireless direct connection**

Sélectionnez ou saisissez le SSID du projecteur auquel est raccordé l'ordinateur. Si « Param. WLAN » est réglé sur « Pt. d'accès (Auto) » et que vous avez sélectionné « Auto », vous pouvez ignorer la saisie du mot de passe sans fil.

**3** Cliquez sur « Connect ».

Si d'autres utilisateurs sont en train de projeter une image, le contrôleur s'affiche à l'écran. Cliquez sur  pour lancer la projection d'une image (page 54).


Si aucun utilisateur n'est en train de projeter une image, le contrôleur s'affiche à l'écran et la projection de l'image commence.

**Remarque**

Les réglages associés à l'affichage (comme la résolution de votre ordinateur) changent au démarrage de l'application.

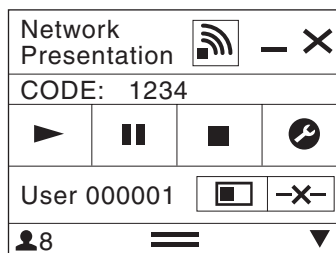
**Paramètres de connexion**

Élément	Description des éléments
IP Address	Saisissez l'Adresse IP. Dressez la liste des adresses IP des projecteurs sur le réseau et des adresses IP des projecteurs actuellement raccordés, comme candidats.
SSID	Saisissez le SSID. Dressez la liste des SSID des périphériques et des SSID des projecteurs actuellement raccordés à l'ordinateur, comme candidats.

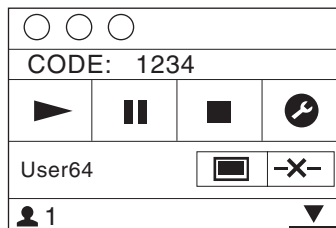
Élément	Description des éléments
 Bouton de mise à jour	Permet de rechercher à nouveau le réseau et de mettre à jour la liste des candidats des projecteurs.
Méthode sécurité	Affiche la méthode de sécurité pour le SSID de l'entrée.
Wireless Password	Saisissez le mot de passe sans fil du SSID. Si vous utilisez Open system Authentication, il n'est pas nécessaire de saisir le mot de passe sans fil.
Auto (case à cocher)	Cochez cette case lorsque « Param. WLAN » est réglé sur « Pt. d'accès (Auto) ».
CODE	Saisissez le CODE connexion affiché sur l'écran du projecteur.
Connect	Permet de connecter le projecteur sélectionné précédemment et de lancer la projection d'une image.


















**Utilisation du contrôleur**

**Pour Windows :**



**Pour Mac :**



Éléments		Fonctions
		Permet de lancer la projection d'une image.
		Permet d'interrompre la projection d'une image.
		Permet d'arrêter la projection d'une image (l'écran devient noir).
		Permet de modifier les paramètres d'application.
		Permet de déconnecter le projecteur.
		Permet de sélectionner une méthode de connexion et de lancer la projection d'une image.
Méthode de projection		Aucune image projetée.
		Projection en mode plein écran.
		Projection dans la moitié gauche de l'écran.
		Projection dans la moitié droite de l'écran.
		Projection dans le quart supérieur gauche de l'écran.
		Projection dans le quart supérieur droit de l'écran.
		Projection dans le quart inférieur gauche de l'écran.
		Projection dans le quart inférieur droit de l'écran.
		Permet d'afficher la puissance du signal sans fil.
CODE		Permet d'afficher le CODE connexion du projecteur raccordé à l'ordinateur.
		Permet d'afficher le nombre d'utilisateurs connectés au projecteur.
		Permet d'afficher l'état des utilisateurs.

# Lecture vidéo et audio à l'aide d'une connexion USB

Par ailleurs, pour lire des contenus vidéo et audio, il suffit de relier le projecteur à un ordinateur à l'aide d'un câble USB A-B (non fourni).

Pour lire des contenus vidéo et audio à l'aide d'une connexion USB, vous devez lancer le logiciel USB Display.

Voici la configuration système requise pour utiliser cette application.

## Système d'exploitation

Windows XP: Home/Professional

Windows Vista: Home Premium/Business/Ultimate/Enterprise

Windows 7: Home Premium/Professional (recommandé)/Ultimate/Enterprise

Windows 8/8.1

Mac OS X : 10.6.x/10.7.x/10.8.x/10.9.x

## Processeur

Pentium4 2,8 GHz ou plus rapide

## Démarrage d'USB Display

- 1 Reliez le projecteur et l'ordinateur à l'aide d'un câble USB A-B (non fourni) (page 11).
- 2 Mettez le projecteur sous tension.  
Sélectionnez la source d'entrée « USB type B » (page 18). Patientez quelques instants ; le projecteur est identifié comme lecteur CD-ROM sur l'ordinateur.
- 3 Ouvrez « USB Display » sur le lecteur CD-ROM.

### Remarques

- La résolution de votre ordinateur change lors du démarrage de l'application.
- Selon les paramètres définis sur l'ordinateur, il est possible que l'application démarre automatiquement.
- Lorsque vous avez terminé d'utiliser le projecteur, vous pouvez simplement déconnecter le câble USB sans utiliser l'option Supprimer le périphérique en toute sécurité.
- Les images du lecteur vidéo (Media Player, etc.) ne sont pas correctement projetées.

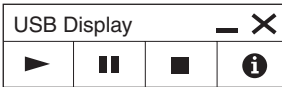
## Lecture vidéo et audio

Après avoir démarré USB Display, le contrôleur s'affiche à l'écran et la projection commence automatiquement.

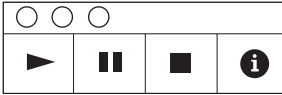


## Utilisation du contrôleur

Pour Windows :



Pour Mac :



Éléments	Fonctions
	Lancez la lecture audio/vidéo.
	Mettez la lecture audio/vidéo en pause.
	Arrêtez la lecture audio/vidéo (l'écran noircit).
	Fournit des informations sur USB Display.

# Témoins

Les témoins vous permettent de vérifier l'état du projecteur et vous avertissent d'un éventuel dysfonctionnement.

Si le projecteur indique un état anormal, reportez-vous au tableau ci-dessous afin de remédier au problème.

## Témoin ON/STANDBY

État	Signification/Solutions
S'allume en rouge	Le projecteur est en mode de veille.
Clignote en vert	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Le projecteur est prêt à fonctionner dès qu'il est sous tension.</li> <li>• La lampe refroidit après la mise hors tension du projecteur.</li> </ul>
S'allume en vert	Le projecteur est sous tension.
S'allume en orange	Le projecteur est en mode Sans entrée (Coupure lampe) ou lorsque Rég. haut-parleur est défini sur « Toujours activé ».
Clignote en rouge	L'état du projecteur est anormal. Les symptômes sont indiqués par le nombre de clignotements. Conformez-vous aux instructions suivantes afin de remédier au problème. Si le symptôme persiste, consultez un technicien Sony agréé.
Clignote à deux reprises	<p>La température à l'intérieur du projecteur est anormalement élevée. Vérifiez les éléments ci-dessous.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Assurez-vous que les orifices de ventilation ne sont pas obstrués. (pages 4, 4)</li> <li>• Assurez-vous que le filtre à air n'est pas colmaté. (page 66)</li> <li>• Vérifiez si le réglage Attitude installation du menu Installation est correct. (page 38)</li> </ul>
Clignote à six reprises	Débranchez le cordon d'alimentation secteur de la prise murale. Après avoir confirmé l'extinction du témoin ON/STANDBY, rebranchez le cordon d'alimentation secteur à une prise murale, puis mettez le projecteur sous tension.
Autre nombre de clignotements	Consultez un technicien Sony agréé.

## Témoïn LAMP/COVER

État	Signification/Solutions
Clignote en rouge	Les symptômes sont indiqués par le nombre de clignotements. Conformez-vous aux instructions suivantes afin de remédier au problème.
Clignote à deux reprises	Le couvercle de la lampe n'est pas correctement fixé. (page 64)
Clignote à trois reprises	La température de la lampe est anormalement élevée. Éteignez le projecteur, laissez la lampe refroidir, puis rallumez-le. Si le problème persiste, éteignez le projecteur et retirez la lampe (page 64), puis vérifiez que la lampe est en bon état. Si elle n'est pas brisée, remettez-la en place et rallumez le projecteur. Si le problème n'est toujours pas résolu, il est possible que la lampe soit grillée. Dans ce cas, remplacez-la par une neuve (page 64). Si la lampe est brisée, ne la remplacez-pas vous-même. Faites appel à un technicien Sony agréé.

Autres

# Liste des messages

Lorsque l'un des messages répertoriés ci-dessous apparaît sur l'image projetée, reportez-vous au tableau ci-dessous afin de remédier au problème.

Messages	Signification/Solution	Page
Surchauffe! Lampe OFF 1 min.	Vérifiez les éléments ci-dessous. <ul style="list-style-type: none"> <li>Assurez-vous que les orifices de ventilation ne sont pas obstrués.</li> <li>Assurez-vous que le filtre à air n'est pas colmaté.</li> <li>Vérifiez si le réglage Attitude installation du menu Installation est correct.</li> </ul>	4, 38, 66
Fréquence est hors limites!	Modifiez le paramètre de sortie de l'appareil connecté en accord avec les signaux pris en charge par le projecteur.	73
Vérifiez régl. de Sél. Sign entr A.	Réglez « Sél sign entr A » sur « Auto » ou sélectionnez le type de signal d'entrée approprié.	35
Nettoyer le filtre.	Nettoyer le filtre à air.	66
Remplacer la lampe et nettoyer le filtre.	Remplacez la lampe par une neuve et nettoyez le filtre à air. Le message apparaît à chaque mise sous tension de l'appareil jusqu'à ce que vous remplacez la lampe ou que vous réinitialisez la durée de lampe.	64, 66
Température de projecteur élevée. Mode Haute altitude doit être « On » si le proj est utilisé à haute altitude.	Si vous n'utilisez pas le projecteur à une altitude égale ou supérieure à 1 500 mètres, vérifiez les points ci-dessous. <ul style="list-style-type: none"> <li>Assurez-vous que les orifices de ventilation ne sont pas obstrués.</li> <li>Assurez-vous que le filtre à air n'est pas colmaté.</li> <li>Vérifiez si le réglage Attitude installation du menu Installation est correct.</li> </ul>	4, 38, 66
Non applicable!	Vous avez appuyé sur une touche non valide.	–
Touches de commande verrouillées !	Vous avez réglé « Verr. tch. Com » sur « On ».	34
La lampe du projecteur va bientôt s'éteindre. Appuyez sur I/☺ pour redémarrer.	Vous avez appuyé sur la touche I/☺ et la lampe du projecteur va bientôt s'éteindre. Pour annuler cette action, appuyez à nouveau sur la touche I/☺ (le projecteur revient à l'état de marche). Pour éteindre la lampe immédiatement, maintenez enfoncée la touche I/☺ pendant plusieurs secondes.	24
Atténuation lampe	Réduit la puissance de la lampe lorsque « Avec signal stat. » est sélectionné. Lorsqu'un changement de signal est détecté ou qu'une opération est effectuée (sur la télécommande ou le panneau de commande), la luminosité normale est rétablie.	36
Périphérique USB non pris en charge.	Connectez le périphérique USB désigné (USB wireless LAN module IFU-WLM3 (non fourni)).	12
Concentrateur USB non pris en charge.	Le projecteur ne prend pas en charge les concentrateurs USB. Connectez le périphérique USB désigné (USB wireless LAN module IFU-WLM3 (non fourni)).	12
Vérifiez les réglages HDBaseT. * VPL-CH375/CH355 uniquement	Réglez le « connecteur HDBaseT/LAN » en fonction de la connexion HDBaseT/LAN.	35

# Dépannage

Avant de confier le projecteur à des fins de réparation, essayez de diagnostiquer le problème à l'aide des instructions ci-dessous.

Symptômes	Solution	Page
Le projecteur ne se met pas sous tension.	Vérifiez si le cordon d'alimentation secteur est fermement raccordé.	–
	Lorsque vous réglez « Verr. tch. Com » sur « On », vous ne pouvez pas mettre le projecteur sous tension à l'aide de la touche I/⏻ du projecteur.	34
	Si la lampe ou le couvercle de lampe ne sont pas correctement fixés, le projecteur ne se met pas sous tension.	64
Pas d'image.	Vérifiez que le câble de raccordement est correctement branché sur l'appareil externe.	10
	Vérifiez si le signal d'ordinateur est configuré pour une sortie vers un moniteur externe uniquement. Si vous configurez votre ordinateur pour une sortie vers l'écran de l'ordinateur et vers un moniteur externe, l'image du moniteur externe ne s'affiche pas correctement. Paramétrez l'ordinateur pour une sortie vers un moniteur externe uniquement.	18
	Vérifiez si l'application « USB Display » ou « Projector Station for Network Presentation » est en cours d'exécution.	52, 56
	Vérifiez si la source d'entrée est correctement sélectionnée.	18
	Vérifiez si l'image est masquée en appuyant sur la touche BLANK.	8
L'application « USB Display » ou « Projector Station for Network Presentation » ne démarre pas.	Vérifiez si l'ordinateur raccordé au projecteur répond à la configuration système requise pour ces applications.	52, 56
Il est impossible de connecter l'ordinateur au projecteur.	<ul style="list-style-type: none"><li>• Vérifiez les « Param. LAN » du projecteur.</li><li>• Vérifiez l'état de la connexion Wi-Fi.</li></ul>	35
Le menu à l'écran n'apparaît pas.	L'affichage à l'écran n'apparaît pas lorsque vous réglez « État » sur « Off » dans le menu Marche.	34
Le rapport de format de l'écran est incorrect/l'image s'affiche en taille réduite/une partie de l'image ne s'affiche pas.	Il est possible que l'image ne s'affiche pas correctement, car le signal d'entrée n'est pas mesuré de façon adéquate. Dans ce cas, réglez manuellement l'« Aspect ».	8, 30, 32

Symptômes	Solution	Page
L'image est trapézoïdale.	Selon l'angle de projection, les images peuvent prendre une forme trapézoïdale. Dans ce cas, vous pouvez corriger la distorsion trapézoïdale à l'aide de la fonction Trapèze.	8, 22, 38
	Lorsque vous réglez « Trapèze V » sur « Manuel », la fonction Trapèze n'est pas activée automatiquement. Réglez « Trapèze V » sur « Auto » ou « Manuel » pour régler le trapèze manuellement.	8, 22, 38
	Si vous installez le projecteur sur une surface irrégulière, il est possible que cette fonction manque de précision. Dans ce cas, sélectionnez « Manuel » pour régler manuellement le « Trapèze V ».	8, 22, 38
L'image est sombre/trop claire.	Les paramètres « Lumière », « Contraste » et « Mode de lampe » affectent la luminosité de l'image. Vérifiez si la valeur est appropriée.	28, 36
	Si la lampe est grillée, l'image affichée est sombre. Vérifiez la « Durée de lampe » et remplacez la lampe par une neuve le cas échéant.	40, 64
	Vous avez réglé « Avec signal stat. » sur « On ».	36
	Lors de la suppression de l'image, la lampe s'atténue pour réduire la consommation d'énergie.	36
	Si aucun signal vidéo n'est reçu, la lampe s'atténue pour réduire la consommation d'énergie.	–
L'image s'assombrit ou s'éclaircit.	Si la lampe reste atténuée pendant une période prolongée, la luminosité peut augmenter momentanément ; il ne s'agit pas d'un dysfonctionnement.	–
	Lorsque vous réglez « Mode de lampe » sur « Auto », la luminance de la lampe change selon l'image d'entrée.	35
L'image n'est pas nette.	Vérifiez si la mise au point est activée.	19
	Si de la condensation s'est accumulée sur l'objectif, l'image n'est pas nette. Dans ce cas, laissez le projecteur sous tension pendant environ deux heures.	–
L'image est parasitée.	Vérifiez que le câble de connexion est correctement raccordé à l'appareil externe.	10
Pas de son.	Assurez-vous que les câbles de raccordement entre le projecteur et l'appareil audio ou vidéo externe sont fermement branchés.	10
	Vérifiez si l'appareil audio externe est correctement configuré.	–
	Aucun son n'est émis si vous réglez « Haut-parleur » sur « Off ».	33
	Le son n'est pas reproduit quand la coupure du son est activée.	8
	Vérifiez si le volume n'est pas réglé au minimum.	8, 33
La télécommande ne fonctionne pas.	Vérifiez si les piles sont correctement installées.	–
	Vérifiez si les piles sont épuisées.	–

Symptômes	Solution	Page
Le ventilateur est bruyant.	Le son émis par le ventilateur est souvent supérieur à la normale afin de refroidir la lampe, etc., dans les cas suivants : <ul style="list-style-type: none"> <li>• Vous avez réglé « Mode de lampe » sur « Haut ».</li> <li>• Vous utilisez cet appareil en haute altitude. Vous avez réglé « Mode haute altit. » sur « On ».</li> <li>• L'appareil est utilisé dans un endroit présentant une température élevée.</li> </ul>	36, 38
	Si les orifices de ventilation sont obstrués, la température interne du projecteur augmente et le bruit du ventilateur s'intensifie.	4
L'image est déformée par la connexion HDBaseT.	Vérifiez si le cordon d'alimentation c.a. de l'appareil est mis à la terre. Utilisez le câble LAN de type STP (Shielded Twisted Pair, paire torsadée blindée).	–
L'image n'est pas projetée correctement lorsque le projecteur est raccordé via le connecteur HDBaseT et que les câbles sont insérés ou retirés des autres connecteurs.	Changez de connecteur d'entrée pour projeter l'image correctement.	–

Autres

# Remplacement de la lampe

Remplacez la lampe par une neuve si un message s'affiche sur l'image projetée (pages 58, 60).

Utilisez une lampe de rechange pour projecteur LMP-C281/C250 (non fournie).

## Mise en garde

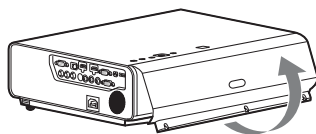
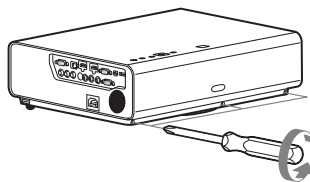
- La lampe reste chaude après la mise hors tension du projecteur. **Ne la touchez pas, car vous pourriez vous brûler les doigts. Avant de remplacer la lampe, attendez au moins une heure après la mise hors tension du projecteur pour lui permettre de refroidir suffisamment.**
- Assurez-vous de ne pas introduire des objets métalliques ou inflammables dans la fente de remplacement de la lampe après avoir retiré celle-ci afin d'éviter tout risque d'électrocution ou d'incendie. N'insérez pas les mains dans la fente.

## Remarques

- **Si la lampe se casse, contactez un technicien Sony agréé. Ne remplacez pas la lampe vous-même.**
- Quand vous retirez la lampe, veillez à l'extraire en ligne droite, en la tenant par le point désigné. Tout contact avec une partie de la lampe autre que le point désigné peut provoquer des brûlures ou des blessures. Si vous retirez la lampe quand le projecteur est incliné et qu'elle se casse, vous risquez d'être blessé par des projections de verre.

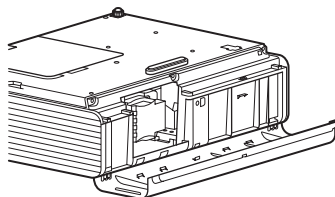
**1** Mettez le projecteur hors tension et débranchez le cordon d'alimentation secteur de la prise murale.

**2** Lorsque la lampe a suffisamment refroidi, ouvrez le couvercle de lampe en desserrant 3 vis.



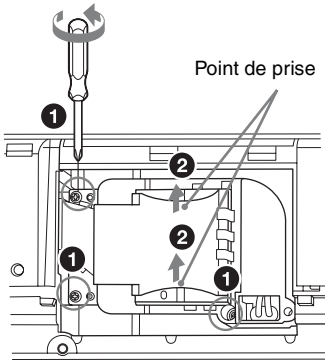
Vous pouvez retirer temporairement le couvercle de la lampe lors d'une installation au plafond.

Veillez à ne pas faire tomber le couvercle de la lampe si celui-ci n'est pas fixé. N'exercez aucune pression excessive sur le couvercle de la lampe lorsqu'il est ouvert.

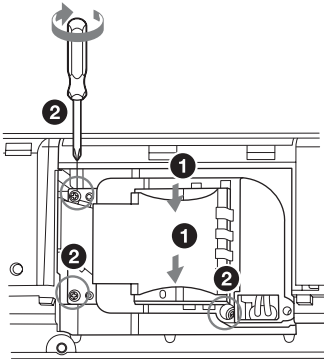




- 3** Desserrez les 3 vis de la lampe (❶), puis extrayez la lampe par son point de prise (❷).



- 4** Introduisez la nouvelle lampe à fond jusqu'à ce qu'elle soit correctement en place (❶). Serrez les 3 vis (❷).



#### Remarque

Assurez-vous de remettre solidement en place la lampe et le couvercle de lampe dans leur position initiale. Sinon, le projecteur ne peut pas être mis sous tension.

- 5** Fermez le couvercle de lampe et serrez les 3 vis.
- 6** Branchez le cordon d'alimentation secteur sur une prise murale et mettez le projecteur sous tension.

- 7** Réinitialisez la durée de lampe pour être informé du nombre d'heures d'utilisation.

Sélectionnez « Réinit. durée lampe » dans le menu RÉGLAGE, puis appuyez sur la touche ENTER. Lorsqu'un message apparaît, sélectionnez « Oui » pour réinitialiser la durée de lampe (page 33).

#### Mise en garde

#### Mettre à disposition de la lampe usagée

#### Pour les clients aux États-Unis

La lampe dans ce produit contient du mercure. La disposition de ces matériaux peut être réglementée suite à des considérations environnementales. Pour obtenir des informations de disposition ou de recyclage, veuillez communiquer avec vos autorités locales ou la Telecommunications Industry Association ([www.eiae.org](http://www.eiae.org)).

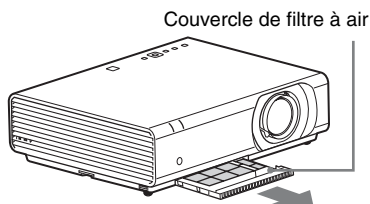
# Nettoyage du filtre à air

Quand le message relatif au nettoyage du filtre à air apparaît sur l'image projetée, nettoyez le filtre à air (page 60). S'il n'est pas possible d'enlever la poussière du filtre à air, même après un nettoyage, remplacez ce dernier par un neuf. Pour plus d'informations sur les nouveaux filtres à air, contactez un technicien Sony agréé.

## Mise en garde

**Si continuez à utiliser le projecteur même après l'affichage du message, des poussières peuvent s'accumuler et le colmater. La température peut alors augmenter à l'intérieur de l'appareil et provoquer un mauvais fonctionnement ou un incendie.**

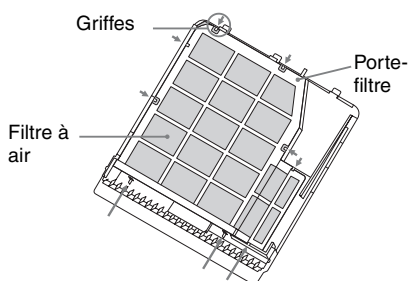
- 1 Mettez le projecteur hors tension et débranchez le cordon d'alimentation secteur de la prise murale.
- 2 Extrayez le couvercle de filtre à air.



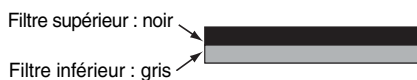
## Remarque

Si vous retirez le couvercle du filtre à air alors que l'appareil est sous tension et que le cordon d'alimentation est branché à la prise murale, évitez de toucher le ventilateur à l'intérieur de l'appareil, car vous risqueriez de vous blesser.

- 3 Nettoyez le filtre à air à l'aide d'un aspirateur.  
Retirez le porte-filtre pour retirer le filtre à air.



Le filtre à air est constitué de 2 filtres.



- 4 Fixez le couvercle de filtre à air à l'appareil.

## Remarque

Veillez à fixer correctement le couvercle de filtre à air. Une fixation incorrecte du couvercle risque de provoquer un dysfonctionnement.

# Spécifications

Éléments		Descriptions
Système de projection		3 panneaux LCD
Dispositif d'affichage	Taille d'affichage effective	0,64 pouce (16,3 mm), 3 panneaux, rapport de format 16:10
	Éléments d'image effectifs	6 912 000 pixels (1 920 × 1 200 pixels, 3 panneaux)
Objectif de projection	Mise au point	Manuel
	Zoom	Manuel
Source lumineuse		VPL-CH375/CH370 : 280 W VPL-CH355/CH350 : 250 W
Taille d'image projetée		40 pouces à 300 pouces (1,02 m à 7,62m)
Flux lumineux (Lumière)		VPL-CH375/CH370 : 5 000 lm VPL-CH355/CH350 : 4 000 lm (lorsque vous réglez « Mode de lampe » sur « Haut »)
Haut-parleur		12 W × 1 (monaural)
Fréquence de balayage applicable *1		Horizontale : 19 kHz à 92 kHz, Verticale : 48 Hz à 92 Hz
Résolution	Avec une entrée de signal d'ordinateur	Résolution d'affichage maximale : 1 920 × 1 200 pixels Résolution du panneau d'affichage : 1 920 × 1 200 pixels
	Avec une entrée de signal vidéo	NTSC, PAL, SECAM, 480/60i, 576/50i, 480/60p, 576/50p, 720/60p, 720/50p, 1080/60i, 1080/50i, 1080/24p
Standard couleur		NTSC <sup>3,58</sup> , PAL, SECAM, NTSC <sup>4,43</sup> , PAL-M, PAL-N, PAL60

Éléments	Descriptions
INPUT OUTPUT INPUT A (Ordinateur/vidéo)	<p><b>Connecteur d'entrée RGB/YPbPr</b> : mini D-sub 15 broches femelle, G avec sync/Y : 1 Vc-c <math>\pm</math> 2 dB, sync négative, terminaison 75 ohms, RGB/PbPr : 0,7 Vc-c <math>\pm</math> 2 dB, terminaison 75 ohms, Signal sync : impédance élevée niveau TTL, positive/négative</p> <p><b>Connecteur d'entrée audio</b> : mini-prise stéréo, entrée nominale 500 mVrms, impédance d'entrée de plus de 47 kohms</p>
INPUT B/INPUT C	<p><b>Connecteur d'entrée HDMI</b> : HDMI 19 broches, prise en charge de HDCP. <b>Connecteur d'entrée audio</b> : prise en charge du son HDMI</p>
S VIDEO IN	<p><b>Connecteur d'entrée S-vidéo</b> : mini-DIN 4 broches, Y : 1 Vc-c <math>\pm</math> 2 dB, sync négative, terminaison 75 ohms, C : (signal de salve) 0,286 (NTSC)/0,3 (PAL/SECAM) Vc-c <math>\pm</math> 2 dB, terminaison 75 ohms</p> <p><b>Connecteur d'entrée audio</b> : prise RCA <math>\times</math> 2, entrée nominale 500 mVrms, impédance d'entrée supérieure à 47 kohms</p>
VIDEO IN	<p><b>Connecteur d'entrée vidéo</b> : prise RCA, 1 Vc-c <math>\pm</math> 2 dB, sync négative, terminaison 75 ohms</p> <p><b>Connecteur d'entrée audio</b> : partagé avec S VIDEO IN</p>
OUTPUT	<p><b>Connecteur de sortie MONITOR</b> : mini-D-sub 15 broches femelle, G avec sync/Y : 1 Vc-c <math>\pm</math> 2 dB, sync négative, terminaison 75 ohms, RGB/PbPr : 0,7 Vc-c <math>\pm</math> 2 dB, terminaison 75 ohms, Signal sync : HD, VD 4 V (ouvert), 1 Vc-c (75 ohms), positive/négative</p> <p><b>Connecteur de sortie audio</b> : mini-prise stéréo, stéréo, 1 Vrms (volume maximal, en cas d'entrée 500 mVrms), impédance de sortie 5 kohms</p>
Autres connecteurs	<p><b>Connecteur RS-232C</b> : D-sub 9 broches, mâle</p>
INPUT D	<p><b>Connecteur HDBaseT<sup>*4</sup>/LAN</b> : RJ45, HDBaseT/100BASE-TX</p> <p>Signal transmissible HDBaseT : HDMI (Vidéo, Audio), RS-232C, Ethernet</p> <p>Câble LAN HDBaseT : Type STP (norme CAT5e ou ultérieure, droit, non fourni), longueur maximale : 100 m</p>
Température de fonctionnement/ Humidité de fonctionnement	0 °C à 40 °C (32 °F à 104 °F)/20% à 80% (sans condensation)
Température de stockage/ Humidité de stockage	-10 °C à +60 °C (14 °F à 140 °F)/20% à 80% (sans condensation)
Alimentation	<p>VPL-CH350/CH355 : 100 V à 240 V CA, 3,6 A-1,6 A, 50/60 Hz</p> <p>VPL-CH370/CH375 : 100 V à 240 V CA, 3,9 A-1,7 A, 50/60 Hz</p>

Éléments	Descriptions
Consommation électrique (mode de veille)	100 V à 120 V CA VPL-CH350/CH355 : 0,50 W (lorsque « Mode de veille » est réglé sur « Bas ») VPL-CH370/CH375 : 0,30 W (lorsque « Mode de veille » est réglé sur « Bas »)
	220 V à 240 V CA VPL-CH350/CH355 : 0,50 W (lorsque « Mode de veille » est réglé sur « Bas ») VPL-CH370/CH375 : 0,50 W (lorsque « Mode de veille » est réglé sur « Bas »)
Consommation électrique (mode de veille connectée)	100 V à 120 V CA VPL-CH355/CH375 : 5,9 W (LAN) 5,9 W (HDBaseT) 6,2 W (module WLAN en option) 6,2 W (toutes bornes et tous réseaux connectés) (lorsque « Mode de veille » est réglé sur « Standard »)  VPL-CH350/CH370 : 5,0 W (LAN) 5,1 W (module WLAN en option) 5,3 W (toutes bornes et tous réseaux connectés) (lorsque « Mode de veille » est réglé sur « Standard »)
	220 V à 240 V CA VPL-CH355/CH375 : 6,0 W (LAN) 6,0 W (HDBaseT) 6,3 W (module WLAN en option) 6,3 W (toutes bornes et tous réseaux connectés) (lorsque « Mode de veille » est réglé sur « Standard »)  VPL-CH350/CH370 : 5,2 W (LAN) 5,3 W (module WLAN en option) 5,5 W (toutes bornes et tous réseaux connectés) (lorsque « Mode de veille » est réglé sur « Standard »)
Dissipation de chaleur	VPL-CH350/CH355 : <b>100 V CA</b> : 1 204 BTU/h <b>220 V CA</b> : 1 139 BTU/h VPL-CH370/CH375 : <b>100 V CA</b> : 1 323 BTU/h <b>220 V CA</b> : 1 252 BTU/h
Dimensions standard (L/H/P)	Environ 406 × 122,3 × 330,5 mm (15 <sup>31</sup> / <sub>32</sub> × 4 <sup>13</sup> / <sub>16</sub> × 13 pouces) Environ 406 × 113 × 330,5 mm (15 <sup>31</sup> / <sub>32</sub> × 4 <sup>7</sup> / <sub>16</sub> × 13 pouces) (parties saillantes exclues)
Poids	Environ 5,7 kg (12 lb 5 1/2 oz)
Accessoires fournis	Voir « Vérification des accessoires fournis » dans le Guide de référence rapide fourni.
Accessoires en option *2 *3	<b>Lampe pour projecteur LMP-C250 (de rechange)</b> <b>Lampe pour projecteur LMP-C281 (de rechange)</b>

### Remarques

\*1: pour plus de détails, reportez-vous à la section « Signaux d'entrée compatibles », page 73.

\*2: les informations de ce manuel relatives aux accessoires sont valables en date de avril 2017.

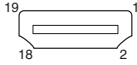
\*3: tous les accessoires en option ne sont pas disponibles dans tous les pays et régions. Veuillez consulter le revendeur agréé Sony le plus proche.

\*4: VPL-CH375/CH355 uniquement

La conception et les spécifications de l'appareil, y compris celles des accessoires en option, sont susceptibles d'être modifiées sans préavis.

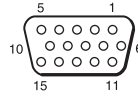
## Affectation des broches

### Connecteur HDMI (HDMI, femelle)



1	TMDS Data2+	11	TMDS Blindage horloge
2	Blindage TMDS Data2	12	TMDS Horloge -
3	TMDS Data2 -	13	N.C.
4	TMDS Data1+	14	RESERVED (N.C.)
5	Blindage TMDS Data1	15	SCL
6	T.M.D.S. Data1 -	16	SDA
7	TMDS Data0+	17	DDC GND
8	Blindage TMDS Data0	18	Puissance +5 V
9	TMDS Data0 -	19	Branchement à chaud Détection
10	Horloge TMDS+		

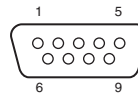
### Connecteur d'entrée RGB (Mini D-sub 15 broches, femelle)



1	Entrée vidéo (rouge) R	9	Entrée d'alimentation pour DDC
2	Entrée vidéo (vert) G	10	GND
3	Entrée vidéo (bleu) B	11	GND
4	GND	12	DDC/SDA
5	RESERVE	13	Signal de synchronisation horizontale
6	GND (R)	14	Signal de synchronisation verticale
7	GND (G)	15	DDC/SCL
8	GND (B)		

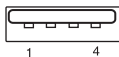
Autres

### Connecteur RS-232C (D-sub 9 broches, mâle)



1	NC	6	NC
2	RXDA	7	RTS
3	TXDA	8	CTS
4	DTR	9	NC
5	GND		

## Connecteur USB (Type A, femelle)



1	V <sub>BUS</sub> (4,4 - 5,25 V)
2	Données-
3	Données+
4	Terre

## Connecteur USB (Type B, femelle)



1	VCC (+5 V)
2	Données-
3	Données+
4	Terre



## Signaux d'entrée compatibles\*1

### Signal d'ordinateur

Résolution	fH[kHz]/ fV[Hz]	Connecteur d'entrée	
		RGB/ YPbPr	HDMI
640 × 350	31,5/70	●	
	37,9/85	●	
640 × 400	31,5/70	●	
	37,9/85	●	
640 × 480	31,5/60	●	●
	35,0/67	●	
	37,9/73	●	
	37,5/75	●	
	43,3/85	●	
800 × 600	35,2/56	●	
	37,9/60	●	●
	48,1/72	●	
	46,9/75	●	
	53,7/85	●	
832 × 624	49,7/75	●	
1024 × 768	48,4/60	●	●
	56,5/70	●	
	60,0/75	●	
	68,7/85	●	
1152 × 864	64,0/70	●	
	67,5/75	●	
	77,5/85	●	
1152 × 900	61,8/66	●	
1280 × 960	60,0/60		●
1280 × 1024	64,0/60	●	●
	80,0/75	●	
	91,1/85	●	
1400 × 1050	65,3/60		●
1600 × 1200	75,0/60	●	●
1280 × 768	47,8/60		●
1280 × 720	45,0/60	●	●*5
1920 × 1080	67,5/60		●*3
1366 × 768	47,7/60	●	●
1440 × 900	55,9/60	●	●

Résolution	fH[kHz]/ fV[Hz]	Connecteur d'entrée	
		RGB/ YPbPr	HDMI
1680 × 1050	65,3/60	●	●
1280 × 800	49,7/60	●	●
1920 × 1200	74,0/60	●*5	●*5
1600 × 900	60,0/60	●*5	●*5

### Signal vidéo

Signal	fV[Hz]	VIDEO/ S VIDEO	Connecteur d'entrée	
			INPUT A *4	INPUT B/ INPUT C/ INPUT D
NTSC	60	●	–	–
PAL/ SECAM	50	●	–	–
480i	60	–	●	●
576i	50	–	●	●
480p	60	–	●	●
576p	50	–	●	●
1080i	60	–	●	●
1080i	50	–	●	●
720p	60	–	●	●
720p	50	–	●	●
1080p	60	–	–	●
1080p	50	–	–	●
1080p	24	–	–	●

### Remarques

- \*1: • Il se peut que l'image ne s'affiche pas correctement avec des signaux autres que ceux énumérés dans le tableau ci-dessus.
- Un signal d'entrée destiné à une résolution d'écran différente de celle du panneau ne s'affichera pas selon sa résolution d'origine. Il est possible que le texte et les lignes soient inégaux.
- \*2: Identifié comme signal de diffusion de film de 720/60p.
- \*3: Identifié comme signal de diffusion de film de 1080/60p.
- \*4: Seul le connecteur G avec sync/Y est pris en charge.

Autres

\*5: Seuls les signaux VESA de suppression réduits sont pris en charge.

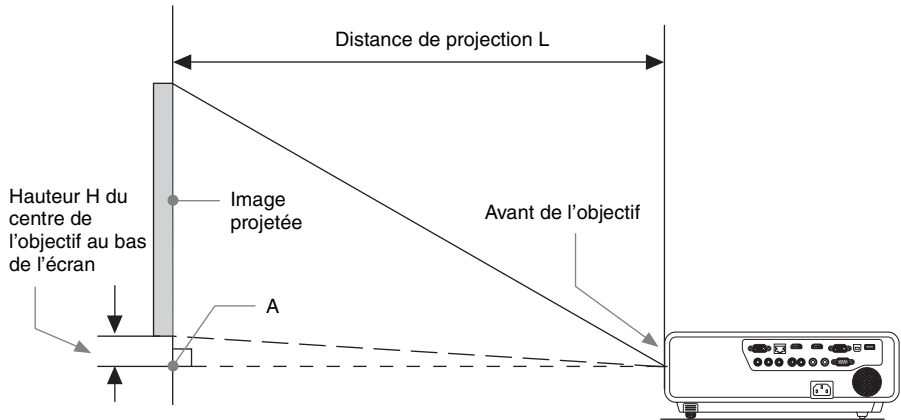
# Distance de projection et plage de déplacement d'objectif

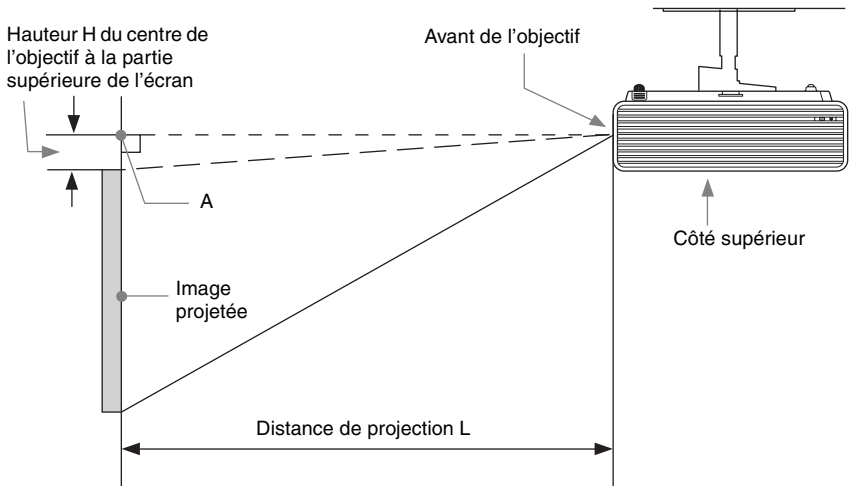
La figure suivant décrit la distance de projection et la hauteur depuis le centre de l'objectif vers le bas de l'écran pour chaque taille d'image projetée.

La distance de projection est la distance séparant l'avant de l'objectif de la surface de l'image projetée.

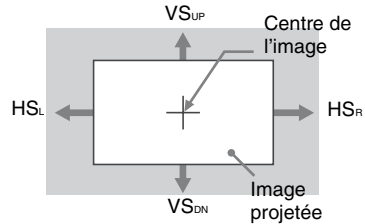
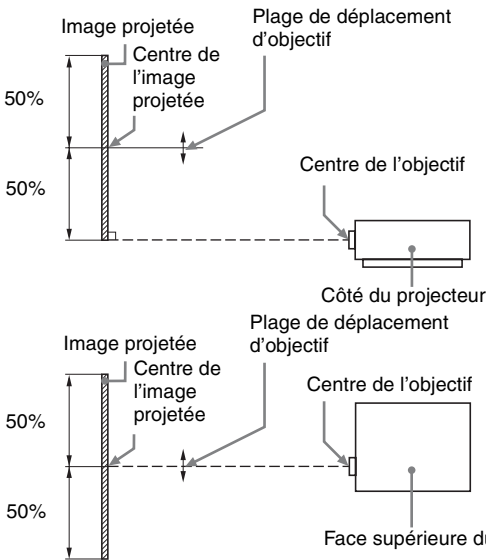
La hauteur H est la hauteur du bas de l'image projetée (montage sur plafond) jusqu'au point à A (déterminé en traçant une ligne perpendiculaire du centre de l'objectif jusqu'à l'image projetée). Pour cet appareil, les calculs de distance de projection sont les mêmes lors d'une installation au sol que lors d'une installation au plafond.

## Installation au sol/installation au plafond (côté supérieur parallèle au plafond)





La plage de déplacement du bloc optique représente la distance, en pourcentage (%), à laquelle il est possible de déplacer l'objectif à partir de la position initiale de l'image projetée, où la pleine largeur ou la pleine hauteur de l'image projetée correspond à 100%.



Partie ombrée : plage de déplacement du bloc optique

$VS_{UP}$  : plage de déplacement vertical (vers le haut) [%]

$VS_{DN}$  : plage de déplacement vertical (vers le bas) [%]

$HS_R$  : plage de déplacement horizontal (vers la droite) [%]

$HS_L$  : plage de déplacement horizontal (vers la gauche) [%]

## Distance de projection/Formule de la distance de projection

### Distance de projection

Unité : m (pouces)

Taille d'image projetée		Distance de projection L	Hauteur H du centre de l'objectif au bord de l'écran	
Diagonale D	Largeur × Hauteur		Distance de projection minimale L	Distance de projection maximale L
80 pouces (2,03m)	1,72 × 1,08 (68 × 42)	2,59-3,83 (102-150)	0,09 (4)	0,09 (4)
100 pouces (2,54m)	2,15 × 1,35 (85 × 53)	3,24-4,80 (128-189)	0,11 (4)	0,11 (4)
120 pouces (3,05m)	2,58 × 1,62 (102 × 64)	3,90-5,77 (154-227)	0,13 (5)	0,13 (5)
150 pouces (3,81m)	3,23 × 2,02 (127 × 79)	4,89-7,22 (193-284)	0,17 (7)	0,17 (7)
200 pouces (5,08m)	4,31 × 2,69 (170 × 106)	6,53-9,65 (258-380)	0,22 (9)	0,22 (9)

Autres

### Formule de la distance de projection

D : Taille de l'image projetée (diagonale)

H : Distance entre le bord inférieur de l'image et le centre de l'objectif

Expression 1 (Distance de projection L)

Unité : m (pouces)

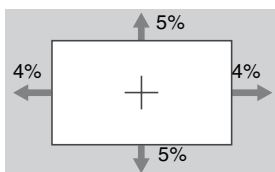
Distance de projection minimale L	Distance de projection maximale L
$L=0,032886 \times D-0,0487$ $(L=1,294738 \times D-1,9185)$	$L=0,048506 \times D-0,0485$ $(L=1,909676 \times D-1,9097)$

Expression 2 (Hauteur H du centre de l'objectif au bord de l'écran)

Unité : m (pouces)

Hauteur H du centre de l'objectif au bord de l'écran	
Distance de projection minimale L	Distance de projection maximale L
$H=0,00112 \times D+0,00000$ $(H=0,04417 \times D+0,00000)$	$H=0,00112 \times D+0,00000$ $(H=0,04417 \times D+0,00000)$

## Plage de déplacement du bloc optique

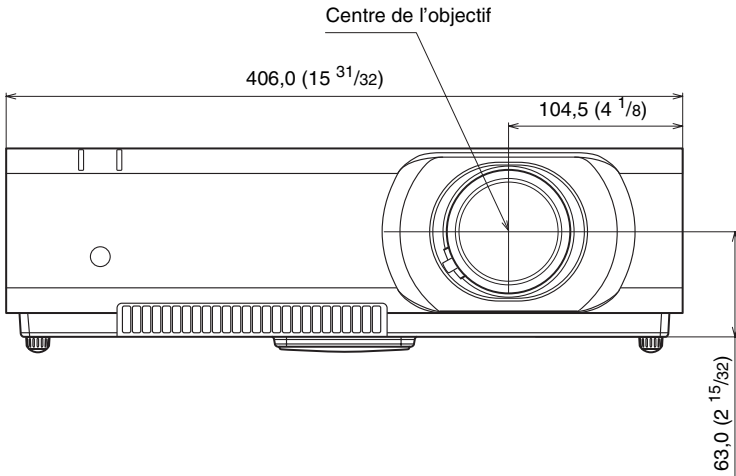


$$VS_{UP}=VS_{DN}=5[\%]$$

$$HS_{R}=HS_{L}=4[\%]$$

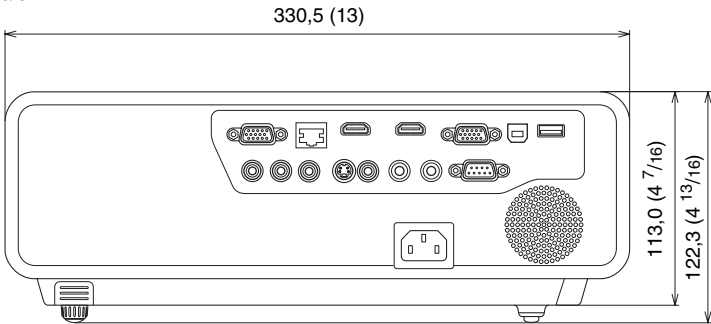
# Dimensions

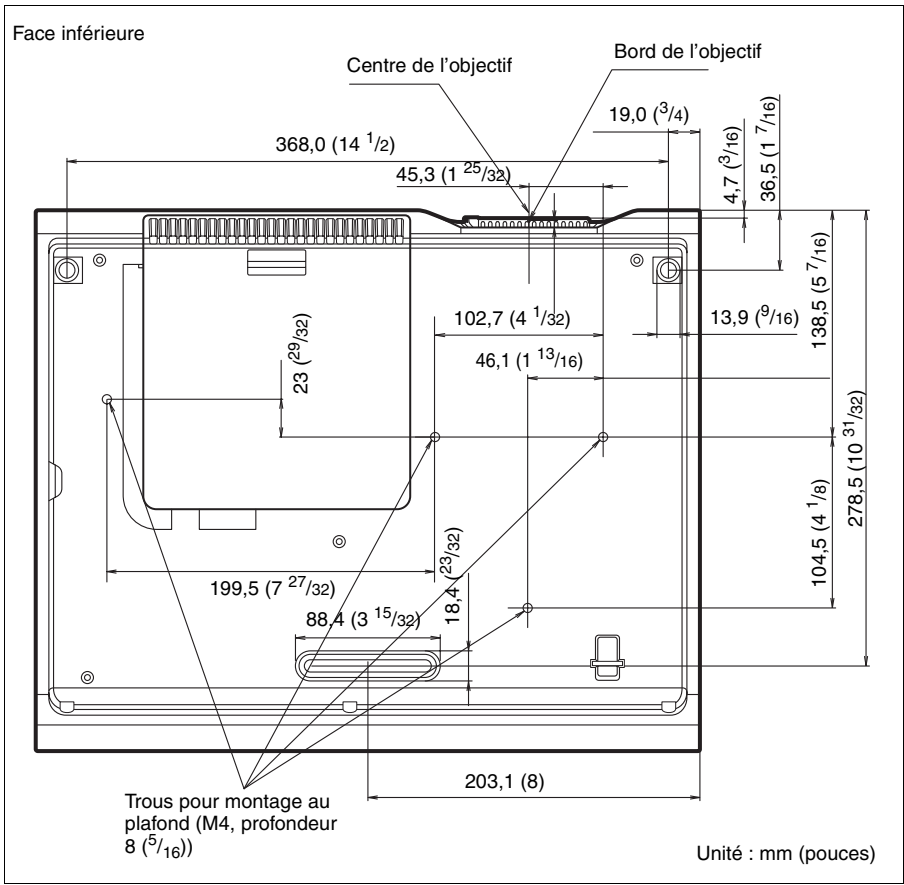
Avant



Autres

Face latérale

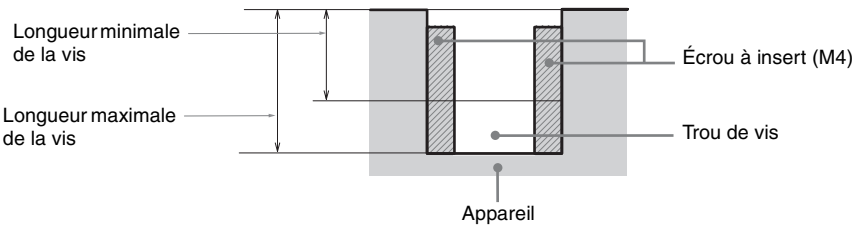




**Trous pour le montage au plafond**

Utilisez des vis d'une longueur de 4 mm (5/32 pouce, minimum) à 8 mm (5/16 pouce, maximum) pour le montage au plafond.

Couple de serrage recommandé (tension lors de la rotation d'une vis dans le sens de rotation) : 1,1 ± 0,1 N-m





# CONTRAT DE LICENCE D'UTILISATEUR FINAL

## IMPORTANT :

VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LE PRÉSENT CONTRAT DE LICENCE D'UTILISATEUR FINAL (« CLUF ») AVANT D'UTILISER LE LOGICIEL. EN UTILISANT LE LOGICIEL, VOUS ACCEPTEZ LES CONDITIONS DU PRÉSENT CLUF. VOUS NE POUVEZ PAS UTILISER LE LOGICIEL SI VOUS N'ACCEPTEZ PAS LES CONDITIONS DU PRÉSENT CLUF.

Le présent CLUF est un contrat conclu entre vous et Sony Corporation (ci-après « SONY »). Le présent CLUF régit vos droits et obligations eu égard au logiciel de SONY et/ou de ses concédants de licence tiers (y compris les sociétés affiliées de SONY) ainsi que leurs sociétés affiliées respectives (ci-après collectivement dénommés les « FOURNISSEURS TIERS »), ainsi qu'eu égard à toute mise à jour/mise à niveau fournie par SONY, à toute documentation imprimée, en ligne ou électronique relative à ce logiciel et à tous fichiers de données créés du fait de l'utilisation de ce logiciel (ci-après collectivement dénommés le « LOGICIEL »).

Nonobstant ce qui précède, tout logiciel compris dans le LOGICIEL auquel est associé un contrat de licence d'utilisateur final distinct (y compris, notamment, une Licence publique générale GNU ou une Licence publique générale limitée ou pour les bibliothèques) sera couvert par les dispositions du contrat de licence d'utilisateur final distinct qui s'appliqueront en lieu et place des dispositions du présent CLUF dans la mesure précisée par ledit contrat de licence d'utilisateur final distinct (ci-après le « LOGICIEL EXCLUS »).

## LICENCE D'UTILISATION DU LOGICIEL

Le LOGICIEL est concédé sous licence, il n'est pas vendu. Le LOGICIEL est protégé par les lois relatives aux droits d'auteur et autres droits de propriété intellectuelle.

## DROITS D'AUTEUR

Tous les droits et titres afférents au LOGICIEL et sur celui-ci (y compris, notamment, toute image, toute photographie, toute animation, toute vidéo, tout fichier audio, toute musique, tout texte et tout applet intégrés au LOGICIEL) sont détenus par SONY ou l'un ou plusieurs des FOURNISSEURS TIERS.

## OCTROI DE LICENCE

SONY vous concède une licence limitée d'utilisation du LOGICIEL exclusivement avec votre appareil compatible (ci-après l'« APPAREIL ») et uniquement à des fins personnelles non commerciales. SONY et les FOURNISSEURS TIERS se réservent expressément l'ensemble des droits, titres et intérêts (y compris, notamment, l'ensemble des droits de propriété intellectuelle) afférents et se rapportant au LOGICIEL, qui ne vous sont pas spécifiquement octroyés aux termes du présent CLUF.

## OBLIGATIONS ET LIMITES

Vous ne pouvez pas copier, publier, adapter, redistribuer, tenter de déterminer le code source, modifier, faire de l'ingénierie inverse sur, décompiler ou désassembler tout ou partie du LOGICIEL, ni créer d'œuvres dérivées du LOGICIEL, sauf si de telles œuvres dérivées sont volontairement facilitées par le LOGICIEL. Vous ne pouvez pas modifier ni falsifier la fonctionnalité de gestion des droits numériques du LOGICIEL. Vous ne pouvez pas contourner, modifier, empêcher ou circonvenir l'une quelque des fonctions ou protections du LOGICIEL ou de tout mécanisme fonctionnellement lié au LOGICIEL. Vous ne pouvez pas séparer un composant spécifique du LOGICIEL afin de l'utiliser sur plus d'un APPAREIL sans l'autorisation expresse de SONY à cet effet. Vous ne pouvez pas supprimer, altérer, recouvrir ou détériorer les marques ou mentions apposées

sur le LOGICIEL. Vous ne pouvez pas partager, distribuer, louer, donner en location, concéder en sous-licence, céder, transférer ni vendre le LOGICIEL. Les logiciels, services de réseau ou autres produits, autres que le LOGICIEL, indispensables à l'exécution du LOGICIEL, peuvent être interrompus ou arrêtés à la discrétion des fournisseurs (fournisseurs de logiciels, prestataires de services ou SONY). SONY et ces fournisseurs ne garantissent pas que le LOGICIEL, les services de réseau, les contenus ou les autres produits resteront disponibles ou fonctionneront sans interruption ni modification.

### **LOGICIELS EXCLUS ET COMPOSANTS LIBRES DE DROIT**

Nonobstant l'octroi d'une licence limitée susmentionnée, vous reconnaissez que le LOGICIEL peut comprendre des LOGICIELS EXCLUS. Certains LOGICIELS EXCLUS peuvent être couverts par des licences de logiciels libres de droit (ci-après les « Composants libres de droit »), c'est-à-dire toute licence logicielle approuvée en tant que licence libre par l'Open Source Initiative ou toute licence substantiellement similaire, y compris, notamment, toute licence qui, comme condition à la distribution des logiciels concédés selon ses termes, exige du distributeur qu'il rende les logiciels disponibles au format code source. Si et dans la mesure où une communication est requise, veuillez consulter le site

<http://oss.sony.net/Products/Linux> ou un autre site Web désigné par SONY pour trouver une liste des COMPOSANTS LIBRES DE DROIT pertinents inclus dans le LOGICIEL en tant que de besoin ainsi que les conditions générales régissant leur utilisation. Ces conditions générales peuvent être modifiées par le tiers concerné à tout moment, sans qu'il engage sa responsabilité envers vous. Dans la mesure où cela est requis aux termes des licences couvrant les LOGICIELS EXCLUS, les conditions de ces licences s'appliqueront en lieu et place des conditions du présent CLUF. Dans la mesure où les conditions des licences applicables aux LOGICIELS EXCLUS interdisent l'une quelconque des restrictions

envisagées au présent CLUF eu égard auxdits LOGICIELS EXCLUS, cette restriction ne s'appliquera pas auxdits LOGICIELS EXCLUS. Dans la mesure où les conditions des licences applicables aux Composants libres de droit obligent SONY à proposer de fournir le code source lié au LOGICIEL, cette proposition est réputée faite par les présentes.

### **UTILISATION DU LOGICIEL AVEC DES ÉLÉMENTS PROTÉGÉS PAR LE DROIT D'AUTEUR**

Il est possible que vous puissiez utiliser le LOGICIEL pour visualiser, stocker, traiter et/ou utiliser le contenu créé par vous-même ou par des tiers. Ce contenu peut être protégé par le droit d'auteur, les lois portant sur d'autres droits de propriété intellectuelle et/ou des accords y afférents. Vous acceptez d'utiliser le LOGICIEL uniquement conformément à tous lesdits lois et accords s'appliquant à ce contenu. Vous reconnaissez et acceptez que SONY puisse prendre des mesures appropriées pour protéger les droits d'auteur relatifs au contenu stocké, traité ou utilisé par le LOGICIEL. Ces mesures comprennent, sans toutefois s'y limiter, le décompte de la fréquence de vos sauvegardes et restaurations par certaines fonctionnalités du LOGICIEL, le refus de votre demande de permission de restauration de données et la résiliation du présent CLUF en cas d'utilisation illégitime de votre part du LOGICIEL.

### **SERVICE DE CONTENU**

VEUILLEZ ÉGALEMENT NOTER QUE LE LOGICIEL PEUT ÊTRE CONÇU POUR ÊTRE UTILISÉ AVEC LE CONTENU DISPONIBLE PAR LE BIAIS D'UN OU DE PLUSIEURS SERVICES DE CONTENU (CI-APRÈS LE « SERVICE DE CONTENU »). L'UTILISATION DU SERVICE ET DE CE CONTENU EST SOUMISE AUX CONDITIONS DE SERVICE DE CE SERVICE DE CONTENU. SI VOUS REFUSEZ CES CONDITIONS, VOTRE UTILISATION DU LOGICIEL SERA LIMITÉE. Vous reconnaissez et acceptez que certains contenus et certains services disponibles par

l'intermédiaire du LOGICIEL puissent être fournis par des tiers sur lesquels SONY n'exerce aucun contrôle. L'UTILISATION DU SERVICE DE CONTENU NÉCESSITE UNE CONNEXION INTERNET. LE SERVICE DE CONTENU PEUT ÊTRE INTERROMPU À TOUT MOMENT.

### **CONNECTIVITÉ INTERNET ET SERVICES DE TIERS**

Vous reconnaissez et acceptez que l'accès à certaines fonctionnalités du LOGICIEL puisse nécessiter une connexion internet dont vous êtes exclusivement responsable. Par ailleurs, vous êtes exclusivement responsable du paiement des frais de tiers afférents à votre connexion internet, y compris, notamment, les frais des fournisseurs d'accès ou d'utilisation du réseau. L'exploitation du LOGICIEL peut être limitée ou restreinte en fonction des capacités, de la bande passante ou des limites techniques de votre connexion et de votre service internet. La fourniture, la qualité et la sécurité de cette connectivité internet relèvent de la responsabilité exclusive du tiers fournissant le service.

### **RÉGLEMENTATIONS RELATIVES AUX EXPORTATIONS ET AUTRES**

Vous acceptez de respecter toutes les restrictions et réglementations relatives aux exportations et réexportations en vigueur dans la zone ou le pays où vous résidez, et de ne pas transférer ou autoriser le transfert du LOGICIEL vers un pays interdit ou d'une autre manière contrevenant auxdites restrictions ou réglementations.

### **ACTIVITÉS À HAUT RISQUE**

Le LOGICIEL ne possède pas de tolérance aux pannes et n'est pas conçu, fabriqué pour ou destiné à être utilisé ou revendu comme un équipement de contrôle en ligne dans des environnements dangereux nécessitant des performances sans failles, comme l'exploitation d'installations nucléaires, la navigation ou les systèmes de communication aériens, le contrôle du trafic aérien, les appareils de maintien des fonctions vitales ou les systèmes d'armes, pour lesquels toute panne du LOGICIEL

pourrait conduire à des décès, à des lésions corporelles ou à d'importants préjudices physiques ou environnementaux (ci-après les « ACTIVITÉS À HAUT RISQUE »). SONY, chacun des FOURNISSEURS TIERS et chacune de leurs sociétés affiliées respectives déclinent toutes garanties, obligations ou conditions d'adéquation aux ACTIVITÉS À HAUT RISQUE, qu'elles soient explicites ou implicites.

### **EXCLUSION DE GARANTIE SUR LE LOGICIEL**

Vous reconnaissez et acceptez que vous utilisez le LOGICIEL à vos propres risques et que vous êtes responsable de l'utilisation du LOGICIEL. Le LOGICIEL est fourni « EN L'ÉTAT », sans garantie, ni obligation ou condition d'aucune sorte.

SONY ET CHACUN DES FOURNISSEURS TIERS (aux fins de la présente Section, SONY et chacun des FOURNISSEURS TIERS sont collectivement dénommés « SONY ») DÉCLINENT EXPRESSÉMENT L'ENSEMBLE DES GARANTIES, OBLIGATIONS OU CONDITIONS, EXPLICITES OU IMPLICITES, Y COMPRIS, NOTAMMENT, LES GARANTIES IMPLICITES DE QUALITÉ MARCHANDE, D'ABSENCE DE CONTREFAÇON ET D'ADÉQUATION À UN USAGE PARTICULIER. SONY NE GARANTIT PAS ET NE POSE AUCUNE CONDITION NI NE FAIT AUCUNE DÉCLARATION (A) QUANT AU FAIT QUE LES FONCTIONS CONTENUES DANS LE LOGICIEL RÉPONDRONT À VOS EXIGENCES OU QU'ELLES SERONT MISES À JOUR ; (B) QUANT AU FAIT QUE LE FONCTIONNEMENT DU LOGICIEL SERA CORRECT OU EXEMPT D'ERREURS NI QUE TOUS LES DÉFAUTS SERONT CORRIGÉS ; (C) QUANT AU FAIT QUE LE LOGICIEL N'ENDOMMAGERA PAS UN AUTRE LOGICIEL, UN ÉLÉMENT OU DES DONNÉES ; (D) QUANT AU FAIT QUE TOUT LOGICIEL, TOUT SERVICE DE RÉSEAU (Y COMPRIS INTERNET) OU DES PRODUITS (AUTRES QUE LE LOGICIEL) INDISPENSABLES AU

FONCTIONNEMENT DU LOGICIEL DEMEURERONT DISPONIBLES, NE SERONT PAS INTERROMPUS OU MODIFIÉS ; ET (E) EU ÉGARD À L'UTILISATION OU AUX RÉSULTATS DE L'UTILISATION DU LOGICIEL, QUANT À SON EXACTITUDE, PRÉCISION, FIABILITÉ OU AUTRE.

AUCUNE INFORMATION NI CONSEIL DONNÉ PAR ORAL OU PAR ÉCRIT PAR SONY OU UN REPRÉSENTANT AUTORISÉ DE SONY NE CRÉE DE GARANTIE, D'OBLIGATION OU DE CONDITION NI N'ACCROIT D'UNE QUELCONQUE FAÇON LA PORTÉE DE LA PRÉSENTE GARANTIE. SI LE LOGICIEL S'AVÈRE DÉFECTUEUX, VOUS ASSUMEREZ L'INTÉGRALITÉ DU COÛT DE TOUS LES SERVICES, RÉPARATIONS OU CORRECTIONS NÉCESSAIRES. CERTAINS PAYS NE PERMETTENT PAS L'EXCLUSION DES GARANTIES IMPLICITES, DE SORTE QUE CES EXCLUSIONS PEUVENT NE PAS S'APPLIQUER À VOUS.

### **LIMITATION DE LA RESPONSABILITÉ**

SONY ET CHACUN DES FOURNISSEURS TIERS (aux fins de la présente Section, SONY et chacun des FOURNISSEURS TIERS sont collectivement désignés « SONY ») N'ASSUMENT AUCUNE RESPONSABILITÉ POUR LES DOMMAGES ACCESSOIRES OU INDIRECTS LIÉS À LA VIOLATION DE TOUTE GARANTIE EXPLICITE OU IMPLICITE, TOUT MANQUEMENT CONTRACTUEL, TOUTE NÉGLIGENCE, TOUTE RESPONSABILITÉ SANS FAUTE OU AU TITRE DE TOUTE AUTRE THÉORIE JURIDIQUE RELATIVE AU LOGICIEL, Y COMPRIS, NOTAMMENT, LES DOMMAGES DÉCOULANT DE LA PERTE DE PROFITS, DE LA PERTE DE REVENUS, DE LA PERTE DE DONNÉES, DE LA PERTE D'UTILISATION DU LOGICIEL OU DE TOUT ÉLÉMENT ASSOCIÉ, DE TOUT TEMPS D'ARRÊT ET TEMPS DE

L'UTILISATEUR, MÊME EN CAS DE CONNAISSANCE PRÉALABLE DE LA POSSIBILITÉ D'UN TEL DOMMAGE. DANS TOUS LES CAS, LA RESPONSABILITÉ GLOBALE DE CHACUN ET DE TOUS AUX TERMES DE TOUTE DISPOSITION DU PRÉSENT CLUF SE LIMITERA AU MONTANT EFFECTIVEMENT PAYÉ POUR LE PRODUIT. CERTAINS PAYS NE PERMETTENT PAS L'EXCLUSION OU LA LIMITATION DES DOMMAGES ACCESSOIRES OU INDIRECTS, DE SORTE QUE CES EXCLUSIONS OU LIMITATIONS PEUVENT NE PAS S'APPLIQUER À VOUS.

### **CONSENTEMENT À L'UTILISATION D'INFORMATIONS NON PERSONNELLES, DONNÉES DE LOCALISATION, SÉCURITÉ DES DONNÉES**

Vous reconnaissez et acceptez que SONY et ses sociétés affiliées, partenaires et agents puissent lire, recueillir, transférer, traiter et stocker certaines informations collectées par le biais du LOGICIEL, y compris, notamment, les informations relatives (i) au LOGICIEL et (ii) aux applications logicielles, contenus et appareils périphériques qui interagissent avec votre APPAREIL et le LOGICIEL (ci-après les « Informations »). Les Informations comprennent, notamment : (1) les identifiants uniques relatifs à votre APPAREIL et à ses composants ; (2) le fonctionnement de l'APPAREIL, du LOGICIEL et de leurs composants ; (3) les configurations de votre APPAREIL, du LOGICIEL et des applications logicielles, contenus et appareils périphériques qui interagissent avec l'APPAREIL et le LOGICIEL ; (4) l'utilisation et la fréquence d'utilisation des fonctionnalités (x) du LOGICIEL et (y) des applications logicielles, contenus et appareils périphériques qui interagissent avec le LOGICIEL ; et (5) les données de localisation, comme indiqué ci-dessous. SONY et ses sociétés affiliées, partenaires et agents peuvent utiliser et divulguer les Informations sous réserve des lois applicables afin d'améliorer leurs produits et

services ou de vous fournir des produits ou des services. Ces utilisations comprennent, notamment : (a) la gestion des fonctionnalités du LOGICIEL ; (b) l'amélioration, le service, la mise à jour ou la mise à niveau du LOGICIEL ; (c) l'amélioration, le développement et la mise à niveau de produits et services existants ou futurs de SONY et d'autres parties ; (d) la fourniture d'informations relatives aux produits et services proposés par SONY et d'autres parties ; (e) le respect des lois et réglementations applicables ; et (f) dans la mesure du possible, la prestation de services de localisation de SONY et d'autres parties, comme indiqué ci-dessous. Par ailleurs, SONY se réserve le droit d'utiliser les Informations pour se protéger et protéger les tiers d'actes illégaux, criminels et préjudiciables.

Certains services accessibles au travers du LOGICIEL peuvent reposer sur des informations de localisation, y compris, notamment, la localisation géographique de l'APPAREIL. Vous reconnaissez que, pour fournir ces services, SONY, les FOURNISSEURS TIERS ou leurs partenaires peuvent recueillir, archiver, traiter et utiliser ces données de localisation et que ces services sont régis par les politiques en matière de respect de la vie privée de SONY ou de ces tiers. En utilisant ces services, vous reconnaissez avoir consulté les politiques en matière de respect de la vie privée applicables à ces services et accepter lesdites activités.

SONY, ses sociétés affiliées, partenaires et agents n'utiliseront pas intentionnellement les Informations pour identifier personnellement le propriétaire ou l'utilisateur du LOGICIEL sans que vous le sachiez ou que vous y consentiez. Toute utilisation des Informations interviendra conformément aux politiques en matière de respect de la vie privée de SONY et de ces tiers. Veuillez utiliser l'adresse du contact correspondant dans chaque zone ou pays pour vous procurer la politique en matière de respect de la vie privée actuellement en vigueur de SONY.

Veillez contacter les tiers concernés afin d'obtenir leur politique en matière de respect de la vie privée relatives aux informations personnellement identifiables et autres que vous communiquez lorsque vous utilisez les logiciels ou services de tiers ou que vous y accédez.

Les Informations peuvent être traitées, stockées ou transférées à SONY, ses sociétés affiliées ou ses agents qui sont situés hors de votre pays de résidence. Les lois sur la protection des données et le respect de la vie privée dans certains pays peuvent ne pas offrir le même niveau de protection que celui offert dans votre pays de résidence et il se peut que vous disposiez de droits moins importants eu égard aux Informations traitées ou stockées dans ces pays ou transférées dans ceux-ci. SONY fera ce qui est raisonnablement en son pouvoir pour prendre des mesures techniques et organisationnelles appropriées afin d'empêcher tout accès non autorisé aux Informations ou leur divulgation, mais ne garantit pas qu'il éliminera tout risque d'utilisation détournée de ces Informations.

## **FONCTIONNALITÉ DE MISE À JOUR AUTOMATIQUE**

En tant que de besoin, SONY ou les FOURNISSEURS TIERS peuvent automatiquement mettre à jour ou autrement modifier le LOGICIEL, y compris, notamment, aux fins de l'amélioration des fonctionnalités de sécurité, de la correction d'erreurs et de l'amélioration de ses fonctions, lorsque vous interagissez avec les serveurs de SONY ou de tiers ou autrement. Ces mises à jour ou modifications peuvent supprimer ou changer la nature des fonctionnalités ou d'autres aspects du LOGICIEL, y compris, notamment, des fonctionnalités sur lesquelles vous comptez éventuellement. Vous reconnaissez et acceptez que ces activités puissent être réalisées à l'entière discrétion de SONY et que SONY puisse conditionner la poursuite de l'utilisation du LOGICIEL à l'installation ou l'acceptation complète par vous de telles mises à jour ou modifications. Toute mise à jour/modification sera réputée faire partie du LOGICIEL et s'y intégrer aux fins du

présent CLUF. En acceptant le présent CLUF, vous acceptez ces mises à jour/modifications.

### **INTÉGRALITÉ DU CONTRAT, RENONCIATION, DIVISIBILITÉ**

Le présent CLUF et les politiques en matière de respect de la vie privée de SONY, chacune dans leur version amendée et modifiée périodiquement, constituent l'intégralité de l'accord intervenu entre vous et SONY relativement au LOGICIEL. Le fait que SONY n'exerce pas ou ne fasse pas valoir un droit ou une disposition du présent CLUF ne constitue pas une renonciation à ce droit ou à cette disposition. Si une clause du présent CLUF est déclarée non valable, illégale ou inapplicable, cette disposition sera appliquée dans toute la mesure permise afin de préserver l'intention du présent CLUF et ses autres clauses demeureront pleinement en vigueur et continueront à produire pleinement leurs effets.

### **DROIT APPLICABLE ET JURIDICTION COMPÉTENTE**

La Convention des Nations Unies sur les contrats de vente internationale de marchandises ne s'applique pas au présent CLUF. Le présent CLUF est régi par le droit japonais, exception faite des dispositions en matière de conflits de lois. Tout litige découlant du présent CLUF est soumis à la compétence exclusive du tribunal de district de Tokyo, au Japon, et les parties aux présentes acceptent la compétence de ce tribunal.

### **MOYENS DE RÉPARATION ALTERNATIFS**

Nonobstant toute disposition contraire du présent CLUF, vous reconnaissez et acceptez que toute violation ou tout non-respect du présent CLUF de votre fait cause un préjudice irréparable à SONY, pour lequel un dédommagement financier serait inadéquat, et vous acceptez que SONY obtienne toute injonction ou toute mesure de réparation alternative que SONY juge nécessaire ou appropriée dans ces circonstances. SONY peut également exercer tout recours juridique ou technique pour prévenir la violation du présent CLUF

et/ou pour le mettre en œuvre, y compris, notamment, la résiliation immédiate de votre utilisation du LOGICIEL si SONY estime, à son entière discrétion, que vous contrevenez ou entendez contrevenir au présent CLUF. Ces recours viennent s'ajouter aux éventuels autres recours dont SONY peut disposer en vertu de la loi, des moyens de réparation alternatifs ou aux termes d'un contrat.

### **RÉSILIATION**

Sans préjudice d'aucun de ses autres droits, SONY peut résilier le présent CLUF si vous contrevenez à l'une quelconque de ses dispositions. En tel cas de résiliation, vous devez : (i) cesser toute utilisation du LOGICIEL et détruire toute éventuelle copie de celui-ci ; (ii) respecter les conditions énoncées à la section intitulée « Responsabilités liées à votre compte » ci-dessous.

### **MODIFICATION**

SONY SE RÉSERVE LE DROIT DE MODIFIER TOUTE DISPOSITION DU PRÉSENT CLUF À SON ENTIÈRE DISCRÉTION EN PUBLIANT UNE NOTICE D'INFORMATION SUR UN SITE INTERNET DÉSIGNÉ PAR SONY, PAR UNE NOTIFICATION ÉLECTRONIQUE ENVOYÉE À L'ADRESSE FOURNIE PAR VOS SOINS, SUR REMISE D'UNE NOTICE D'INFORMATION DANS LE CADRE DE LA PROCÉDURE VOUS PERMETTANT D'OBTENIR DES MISES À NIVEAU/ MISES À JOUR OU PAR TOUS AUTRES MOYENS JURIDIQUEMENT RECONNUS. Si vous refusez la modification, vous devrez contacter SONY dans les meilleurs délais afin de recueillir ses instructions. Toute poursuite de l'utilisation du LOGICIEL par vos soins après la date d'entrée en vigueur d'une telle notice d'information avis sera réputée valoir acceptation de votre part d'être lié par cette modification.

### **TIERS BÉNÉFICIAIRES**

Chaque FOURNISSEUR TIERS est expressément désigné un tiers bénéficiaire du présent CLUF et a le droit de faire

appliquer toute disposition de celui-ci pour ce qui concerne son LOGICIEL.

## **RESPONSABILITÉS LIÉES À VOTRE COMPTE**

Si vous retournez votre APPAREIL à son lieu d'achat, si vous vendez ou transférez autrement votre APPAREIL ou si le présent CLUF est résilié, il vous incombe de, et vous obligez à, désinstaller le LOGICIEL de votre APPAREIL et effacer tout compte que vous pourriez avoir créé sur l'APPAREIL ou accessible par le biais du LOGICIEL. Il est de votre responsabilité exclusive de préserver le caractère confidentiel de tout compte que vous détenez auprès de SONY ou de tiers, ainsi que de tous les noms d'utilisateur et mots de passe associés à VOTRE UTILISATION de l'APPAREIL.

Si vous avez des questions concernant le présent CLUF, vous pouvez contacter SONY par écrit à l'adresse correspondant à chaque zone ou pays.

Droits d'auteur © 2012 Sony Corporation.

# Index

## A

AC IN .....	7
Affectation des broches .....	71
Affichage CC .....	33
Alig. panneau .....	38
APA .....	8
APA intelligent .....	33
Appareil principal .....	4
Aspect .....	8, 30, 32
Attitude installation .....	38
Avec signal stat. ....	36

## B

Barre de sécurité .....	4
BLANK .....	8

## C

Capteur de la télécommande .....	4
Connecteur HDBaseT .....	6
Connecteur LAN .....	6
connexion USB .....	56
Contraste .....	28
Corresp. Couleurs .....	38
Couleur .....	28
Couvercle de filtre à air/Orifices de ventilation (prise d'air) .....	4
Couvercle de lampe .....	4
Couvercle du déplacement du bloc optique .....	5, 20

## D

Dépannage .....	61
Distance de projection .....	75
Durée de lampe .....	40

## E

ECO MODE (Mode d'économie d'énergie) .....	9
Écran .....	30
Emplacement et fonction des commandes .....	4
Entrées .....	6
État .....	34

## F

fH .....	40
----------	----

Filtre à air .....	66
Fonctionnalités réseau .....	41
FREEZE .....	9
fV .....	40

## H

H (Horizontal) .....	30
Haut-parleur .....	33

## I

Image accueil .....	33
---------------------	----

## L

Langage .....	34
Levier de zoom .....	4
Liste des messages .....	60
Lumière .....	28
Luminos. constante .....	36

## M

Menu Connexion/Alimentation .....	35
Menu Fonction .....	33
Menu Image .....	28
Menu Informations .....	40
Menu Installation .....	38
Menu Marche .....	34
Mise au point .....	19
Mise hors tension .....	8, 24
Mise sous tension .....	8, 18
Mode d'image .....	28
Mode gamma .....	28
Mode haute altit. ....	38
Molette de mise au point .....	4
MUTING .....	8

## N

Netteté .....	28
N° de Série .....	40
Nom du modèle .....	40

## O

Orifices de ventilation (sortie d'air) .....	4
----------------------------------------------	---

## P

Panneau de connecteurs .....	4, 6
Phase, Pas, Déplacement .....	30
Pieds avant (réglables) .....	4, 21
Position de menu .....	34
Projection d'une image .....	18



Projector Station for Network Presentation .....	52
-----------------------------------------------------	----

<b>Z</b>	
Zoom numérique .....	8

## R

Raccordement d'un appareil vidéo .....	12
Raccordement d'un moniteur externe et d'un appareil audio .....	17
Raccordement d'un ordinateur .....	10
Récepteur IR .....	34
Réglage du déplacement du bloc optique .....	20
Régler le signal .....	30
Réinit. durée lampe .....	33
Réinitialiser .....	28
Remplacement de la lampe .....	64
RS-232C .....	7

## S

Sans entrée .....	36
Sélection d'un signal d'entrée .....	8
Signal d'entrée compatible .....	73
Sortie .....	7
Spécifications .....	67
Symétrie .....	38

## T

Teinte .....	28
Télécommande .....	8
Témoin LAMP/COVER .....	4, 59
Témoin ON/STANDBY .....	4
Temp. couleur .....	28
Touches du panneau de commande .....	8
Trapèze .....	8
Trapèze angle .....	23, 38
Trapèze H .....	38
Trapèze V .....	8, 22, 38
Type de signal .....	40

## U

USB Display .....	56
Utilisation d'un menu .....	26
Utilisation de la fonction de rapport d'email .....	43

## V

Verr. tch. Com .....	34
Verrou. antivol .....	34
Verrouillage antivol .....	4
Volume .....	8

---

## **À propos des marques de commerce**

- Adobe et Adobe Acrobat sont des marques de commerce ou des marques déposées d'Adobe Systems Incorporated aux États-Unis et/ou dans d'autres pays.
- Kensington est une marque déposée de Kensington Technology Group.
- Les termes HDMI et HDMI High-Definition Multimedia Interface, ainsi que le logo HDMI, sont des marques ou des marques déposées de HDMI Licensing LLC aux États-Unis et dans d'autres pays.
- Internet Explorer est une marque déposée de Microsoft Corporation aux États-Unis et/ou dans d'autres pays.
- PJLink est une marque déposée de Japan Business Machine and Information System Industries Association.
- AMX est une marque de commerce d'AMX Corporation.
- Crestron RoomView est une marque commerciale de Crestron Corporation.
- Mac et Mac OS sont des marques déposées d'Apple Inc. aux États-Unis et dans d'autres pays.
- HDBaseT™ et le logo HDBaseT Alliance sont des marques commerciales de HDBaseT Alliance.
- Toutes les autres marques de commerce ou marques déposées sont des marques de leurs détenteurs respectifs. Dans ce manuel, les symboles ™ et ® ne sont pas spécifiés.

