

Manuel d'utilisation

Logo Transfer Software 2.1

Windows



Merci d'avoir acheté ce produit Panasonic.

■ Avant d'utiliser ce logiciel, veuillez lire attentivement les instructions.

Sommaire

Avis important concernant la sécurité . . .	2	Sélection d'une méthode de création des	
Restrictions	3	données LOGO	15
Nombre de LOGO, taille maximale en pixels et		Création de nouvelles données LOGO	16
couleurs pouvant être enregistrées	3	Chargement des données LOGO depuis le projecteur . . .	17
Format de fichier LOGO	3	Ouverture des données LOGO	17
Paramètres et utilisation de l'ordinateur	3	Modification des données LOGO	18
Utilisation du projecteur	3	Si les données LOGO ne peuvent pas être	
Contrat de licence de logiciel	4	agrandies et modifiées dans le projecteur	18
Sécurité	5	Si les données LOGO peuvent être agrandies et	
Installation du logiciel	6	modifiées dans le projecteur	21
Configuration système requise	6	Transfert des données LOGO	26
Installation	6	Enregistrement des données LOGO	26
Désinstallation du logiciel	7	Modification du projecteur à connecter .	27
Démarrage du logiciel	8	Écran de sélection de connexion	27
Connexion au projecteur	8	Fermeture du logiciel	28
Connexion via SÉRIE (RS-232C)	9	Liste des erreurs possibles	29
Connexion via LAN	12	Foire aux questions	33
		Marques commerciales	34

Avis important concernant la sécurité

Ce manuel concerne le Logo Transfer Software.

Les images et caractères que vous créez sont désignés collectivement par le terme « LOGO » dans ce manuel.

Ce projecteur peut afficher des LOGO lors du démarrage de la projection ou lorsqu'aucun signal n'est détecté.

Ce logiciel permet aux utilisateurs de créer les LOGO à afficher sur le projecteur à partir de fichiers Bitmap.

Les données LOGO créées peuvent être transférées vers le projecteur à l'aide de ce logiciel via une communication série (RS-232C) ou via un LAN.

Il est également possible de sauvegarder sur l'ordinateur les données LOGO déjà enregistrées dans le projecteur.

De plus, ce logiciel permet de définir la taille du LOGO, sa position à l'écran ainsi que les couleurs d'arrière-plan.

※ Les restrictions de ce logiciel varient selon le projecteur utilisé.

Pour plus d'informations, reportez-vous à la « Liste des modèles de dispositifs compatibles » disponible sur le site suivant.

<https://docs.connect.panasonic.com/projector/download/application>

Restrictions

Nombre de LOGO, taille maximale en pixels et couleurs pouvant être enregistrées

Les restrictions de ce logiciel varient selon le projecteur utilisé.

Pour plus d'informations, reportez-vous à la « Liste des modèles de dispositifs compatibles » disponible sur le site suivant.

<https://docs.connect.panasonic.com/projector/download/application>

Format de fichier LOGO

Seul le format de fichier LOGO BMP (Bitmap) peut être utilisé sur ce modèle.

<Droits d'auteur>

Lors de la création de données LOGO avec ce logiciel, il est nécessaire d'obtenir l'autorisation du titulaire des droits d'auteur pour le fichier Bitmap utilisé pour le LOGO.

La reproduction, la distribution ou la diffusion de contenus protégés par des droits d'auteur sans autorisation préalable est interdite, sauf dans les cas autorisés par la législation en vigueur.

Panasonic Projector & Display Corporation décline toute responsabilité en cas de problème lié à l'utilisation du fichier Bitmap sans autorisation appropriée.

Paramètres et utilisation de l'ordinateur

Le transfert des LOGO peut échouer si l'ordinateur est en mode d'économie d'énergie.

Ne mettez pas l'ordinateur en mode d'économie d'énergie lors de l'utilisation de ce logiciel.

Le transfert des LOGO peut échouer si l'utilisateur se déconnecte, si l'ordinateur est arrêté ou si la session utilisateur est modifiée. Ne vous déconnectez pas, ne changez pas d'utilisateur et n'arrêtez pas l'ordinateur lors de l'utilisation de ce logiciel.

Utilisation du projecteur

Le transfert des LOGO peut échouer si le projecteur est mis sous tension ou hors tension. Ne modifiez pas le paramètre d'alimentation du projecteur lors de l'utilisation de ce logiciel.

Contrat de licence de logiciel

Vous devez accepter les conditions définies dans le présent « Contrat de licence de logiciel » pour utiliser ce Logiciel.

En utilisant ce logiciel, vous acceptez le « Contrat de licence de logiciel ».

Article 1 Droits

Le Titulaire de la licence est autorisé à utiliser ce Logiciel, mais tous les droits applicables, y compris les droits d'auteur et les droits de propriété intellectuelle relatifs au Logiciel, ne sont pas transférés au Titulaire de la licence.

Article 2 Utilisation par un tiers

Le Titulaire de la licence ne peut pas transférer ni permettre à un tiers d'utiliser le Logiciel ou de copier le Logiciel, que ce soit gratuitement ou non.

Article 3 Restrictions concernant la copie du Logiciel

Le Titulaire de la licence est autorisé à effectuer une seule copie du Logiciel, uniquement à des fins de sauvegarde.

Article 4 Ordinateurs

Le Titulaire de la licence peut installer et utiliser le Logiciel sur plusieurs ordinateurs appartenant ou gérés par le Titulaire de la licence.

Article 5 Ingénierie inverse, décompilation ou désassemblage

Le Titulaire de la licence n'est pas autorisé à faire de l'ingénierie inverse, à décompiler ou à désassembler le Logiciel.

Panasonic Projector & Display Corporation n'est pas lié par la garantie pour les défauts du Logiciel causés par l'ingénierie inverse du Titulaire de la licence, la décompilation ou le désassemblage du Logiciel.

En outre, Panasonic Projector & Display Corporation ou ses distributeurs ou revendeurs ne seront pas responsables des dommages causés au Titulaire de la licence par l'ingénierie inverse du Titulaire de la licence, la décompilation ou le désassemblage du Logiciel.

Article 6 Service après-vente

Panasonic Project & Display Corporation s'engage à notifier au Titulaire de la licence toute information pertinente, telle que l'existence d'une erreur connue dans le programme (« bug ») ou la nécessité de modifier la manière dont le Logiciel doit être utilisé.

En outre, le Logiciel peut être révisé sans préavis.

Article 7 Indemnisation

La responsabilité de Panasonic Projector & Display Corporation concernant ce Logiciel est limitée aux conditions définies à l'article 6 ci-dessus.

Panasonic Projector & Display Corporation, ainsi que ses distributeurs ou revendeurs, ne pourront être tenus responsables des dommages subis par le Titulaire de la licence, que ce soit directement ou via des réclamations de tiers, découlant de ou liés à l'utilisation du Logiciel par le Titulaire de la licence.

En outre, Panasonic Project & Display Corporation ne donne aucune garantie quant à l'utilisation de ce Logiciel pour un usage autre que celui associé au projecteur avec lequel ce Logiciel est fourni.

Article 8 Contrôle des exportations

Le Titulaire de la licence s'engage à ne pas exporter ni réexporter le logiciel vers un pays autre que celui où le projecteur a été acheté, sous quelque forme que ce soit, sans les licences d'exportation appropriées prévues par la réglementation du pays où le Titulaire de la licence réside ou de tout autre pays, selon les exigences liées à cette exportation ou réexportation.

— Veuillez lire attentivement les informations suivantes. —

Panasonic Projector & Display Corporation ne peut être tenue responsable de toute corruption de données causée par le projecteur.

Sécurité

Les incidents suivants constituent des menaces potentielles pour les utilisateurs de ce logiciel :

- Fuite de vos informations confidentielles par le biais de ce logiciel
- Exploitation illégale de ce logiciel par un tiers malveillant
- Dommage ou arrêt du fonctionnement de ce logiciel par un tiers malveillant

Prenez les mesures de sécurité suivantes.

- Définissez un mot de passe et limitez l'accès aux seuls utilisateurs autorisés.
- N'utilisez pas de mot de passe simple facile à deviner.
- Modifiez régulièrement votre mot de passe.
- Panasonic Project & Display Corporation et ses sociétés affiliées ne vous demanderont jamais votre mot de passe. Ne communiquez votre mot de passe à personne.
- Dans certains environnements réseau, utilisez un pare-feu pour des raisons de sécurité.

Remarque

Selon le projecteur, il est possible de se connecter via un réseau LAN sans fil, mais il est déconseillé d'utiliser ce logiciel via un LAN sans fil.

Panasonic Project & Display Corporation ne pourra être tenue responsable des problèmes de sécurité liés à un environnement LAN sans fil si vous utilisez une connexion LAN sans fil.

Installation du logiciel

Configuration système requise

Système d'exploitation

Microsoft Windows 11 Windows 11 Pro (64 bits), Windows 11 Home (64 bits)

Microsoft Windows 10 Windows 10 (32 bits/64 bits), Windows 10 Pro (32 bits/64 bits)

- Compatible avec les systèmes d'exploitation japonais, anglais et chinois mentionnés ci-dessus.

Autres exigences

- Assurez-vous que le CPU/la RAM respectent les exigences du système d'exploitation Microsoft.
- La résolution d'affichage doit être XGA ou supérieure, et le nombre de couleurs affichées doit être supérieur à 16 bits.
- Un terminal série ou un terminal LAN est requis.

Remarque

- Assurez-vous que les paramètres de votre ordinateur sont configurés pour un affichage à 100 %. Le non-respect de cette consigne peut entraîner des anomalies d'affichage.
- Le fonctionnement n'est pas garanti dans des environnements système différents de ceux mentionnés ci-dessus ou sur des ordinateurs assemblés.

Le fonctionnement n'est pas garanti pour tous les ordinateurs répondant aux conditions ci-dessus.

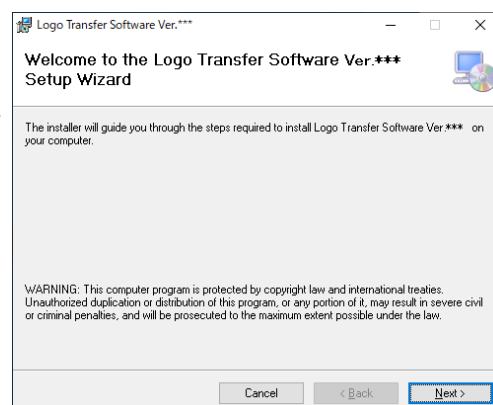
※ Les images utilisées dans ce manuel peuvent être modifiées sans préavis.

Installation

1. Décompressez le logiciel à partir du fichier téléchargé depuis le site Web.

Double-cliquez sur le fichier « Setup.exe » dans le dossier décompressé pour lancer l'installation.

Suivez les instructions d'installation affichées à l'écran.



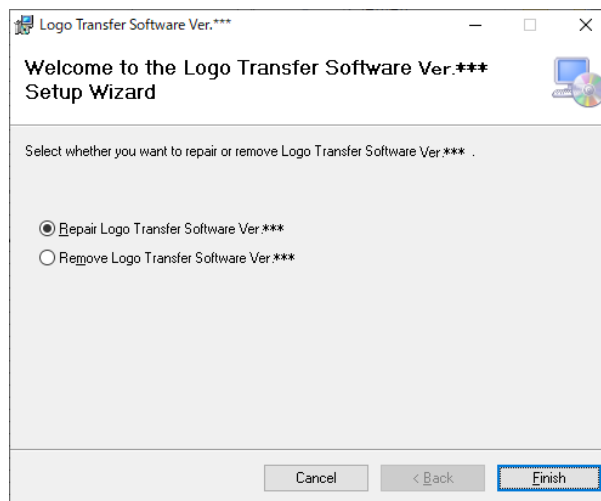
2. Un raccourci s'affiche une fois l'installation terminée.



Remarques

- Si la même version du logiciel est déjà installée, les options de réparation et de suppression s'affichent également à l'écran.
- Pour désinstaller le logiciel, sélectionnez « Remove ». Pour réparer un défaut, sélectionnez « Repair ».

Veillez suivre les instructions affichées à l'écran.



- La police peut ne pas s'afficher correctement si vous installez la version japonaise ou chinoise de ce logiciel sur un système d'exploitation dans une autre langue.

Désinstallation du logiciel

1. Effectuez les opérations suivantes.

• Windows 10

Entrez puis sélectionnez « Applications et fonctionnalités » dans le champ de recherche de la barre de tâches, sélectionnez [Logo Transfer Software Ver.2. *]^{*1}, et cliquez sur [Désinstaller].

*1 Le symbole « * » indique différents numéros de version.

2. Désinstallez en suivant les instructions affichées à l'écran.

Démarrage du logiciel

Double-cliquez sur l'icône de raccourci sur le bureau ou sélectionnez [Start] → [Panasonic] → [LogoTransferSoftware].

L'écran de sélection du terminal de connexion s'affiche après l'apparition de la fenêtre de démarrage.



Remarque

Le fichier « LogoTransferSoftware.ini », qui enregistre automatiquement les valeurs définies, est automatiquement créé dans le même dossier que le fichier d'exécution lorsque vous vous connectez via ce logiciel.

Les données sont mises à jour à chaque connexion et écrasées avec les informations de votre dernière connexion.

Si vous supprimez ce fichier, les paramètres précédemment enregistrés sont supprimés, mais ils seront recréés automatiquement lors de la prochaine connexion après le redémarrage du logiciel.

Connexion au projecteur

Connectez l'ordinateur au projecteur afin de transférer les données LOGO depuis l'ordinateur.

Il existe deux méthodes de connexion : (1) Connexion série (RS-232C) et (2) connexion LAN.

Remarques

- Certains projecteurs ne peuvent être connectés que d'une seule manière : soit via une connexion série (RS-232C), soit via une connexion LAN. Pour plus d'informations, reportez-vous à la « Liste des modèles de dispositifs compatibles » disponible sur le site suivant.
<https://docs.connect.panasonic.com/projector/download/application>
- Si l'ordinateur et le projecteur ne sont pas connectés, le logiciel reste bloqué sur l'écran de sélection de la connexion.
- Pour des informations telles que les conditions de communication du projecteur à connecter et les paramètres LAN, reportez-vous au manuel du projecteur.

Connexion via SÉRIE (RS-232C)

1. Préparation

Connectez l'ordinateur au terminal SÉRIE (RS-232C) IN du projecteur à l'aide d'un câble D-Sub 9 broches.

Remarque

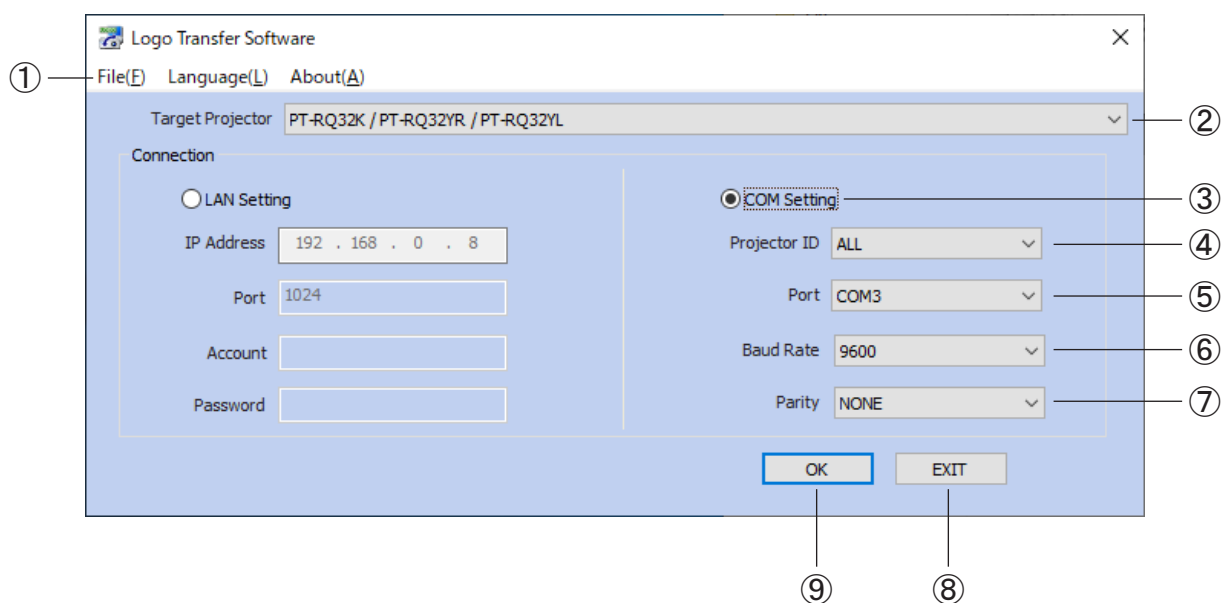
- Le nom du terminal SÉRIE (RS-232C) IN varie selon le modèle de projecteur.
- Pour les types de câbles utilisables, reportez-vous au manuel d'utilisation du projecteur.

2. Paramétrage

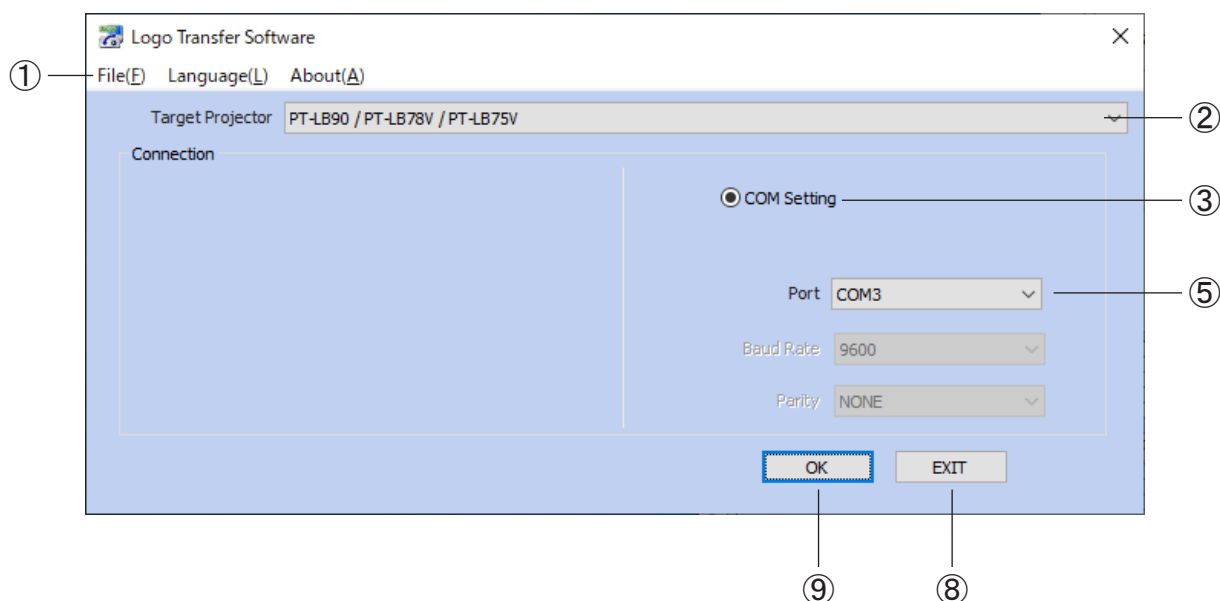
Les paramètres varient selon le projecteur à connecter, comme indiqué dans les figures 1 et 2.

Sélectionnez le projecteur à connecter et définissez les paramètres disponibles.

<Fig.1>

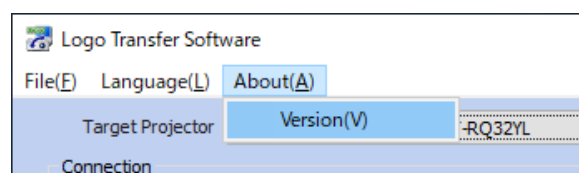
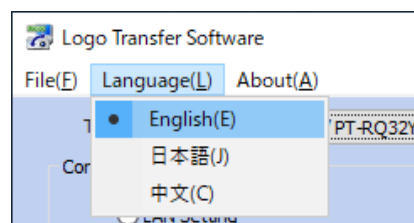
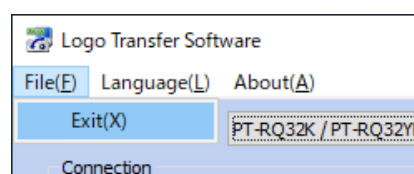


<Fig.2>



① Menu SYSTÈME

- File→Exit
Quittez ce logiciel.
- Language→English
Vous pouvez modifier la langue d'affichage du logiciel en anglais.
- Language→日本語
Vous pouvez modifier la langue d'affichage du logiciel en japonais.
- Language→中文
Vous pouvez modifier la langue d'affichage du logiciel en chinois.
- About→Version
La version du logiciel s'affiche.



Remarque

Des messages sur certains écrans, tels que « Open file », peuvent s'afficher dans la langue utilisée par votre ordinateur, indépendamment du paramètre de langue.

Connexion via SÉRIE (RS-232C) (suite)

② Target Projector

Sélectionnez le nom du modèle du projecteur à connecter.

Les éléments inutiles parmi les paramètres suivants ③-⑦ ne s'affichent pas ou ne sont pas sélectionnables selon le projecteur choisi.

③ Bouton radio COM Setting

Vous pouvez sélectionner soit une connexion SÉRIE (RS-232C), soit une connexion LAN (voir page 12) comme méthode de connexion au projecteur.

[COM Setting] est sélectionné ici.

④ Projector ID

Indiquez le numéro d'identification défini dans le projecteur à connecter.

Sélectionnez ALL, 1 à 64 ou 1 à 6.

⑤ Port

Sélectionnez le numéro de port COM de l'ordinateur utilisé pour la connexion avec le projecteur.

⑥ Baud rate

Sélectionnez le débit en bauds de la connexion SÉRIE (RS-232C) définie dans le projecteur.

⑦ Parity

Sélectionnez la parité de la connexion SÉRIE (RS-232C) définie dans le projecteur à connecter.

⑧ EXIT

Quittez ce logiciel.

⑨ OK

La connexion au projecteur s'effectue selon les paramètres saisis.

3. Finalisation de la connexion du projecteur

L'écran permettant de sélectionner une méthode de création des données LOGO s'affiche une fois les paramètres ② à ⑦ configurés et la connexion au projecteur établie en ⑨.

(Consultez la page 15)

Connexion via LAN

1. Préparation

Si vous connectez directement l'ordinateur au projecteur avec un câble LAN, utilisez un câble LAN croisé. Dans les autres cas (par exemple via un HUB), utilisez un câble LAN droit.

2. Paramètres réseau

Configurez le réseau de l'ordinateur utilisé pour la connexion avec le projecteur.
(Pour plus d'informations, contactez votre administrateur réseau.)

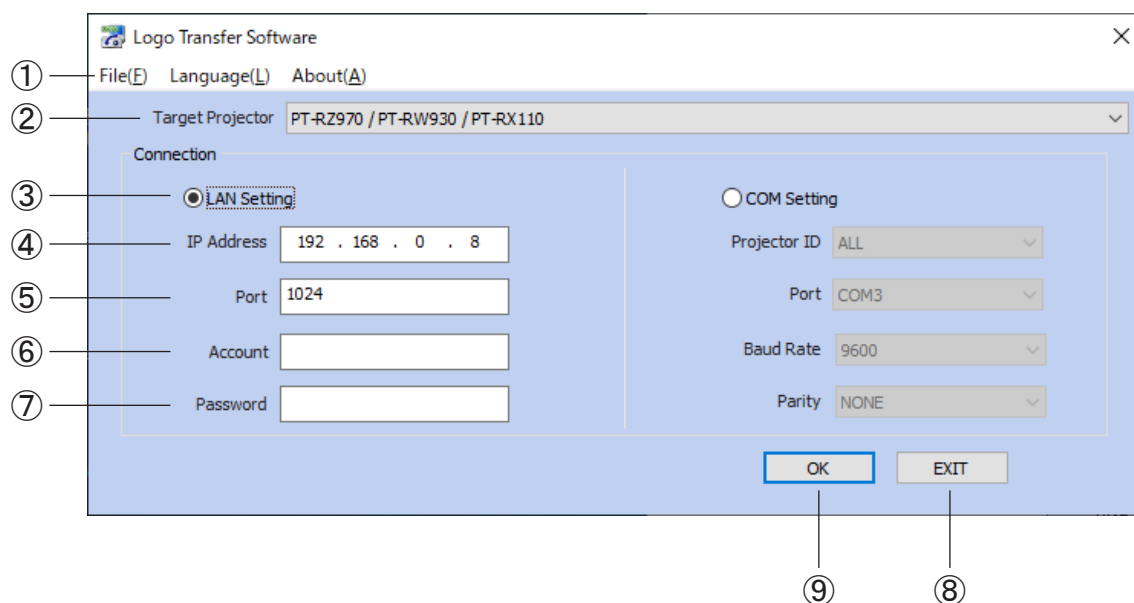
3. Paramétrage

Vérifiez les paramètres réseau du projecteur à connecter et configurez l'adresse IP, le port, le compte et le mot de passe.

Remarque

Maintenez [NETWORK CONTROL] ou [COMMAND CONTROL] sur ON dans le menu [NETWORK] du projecteur.

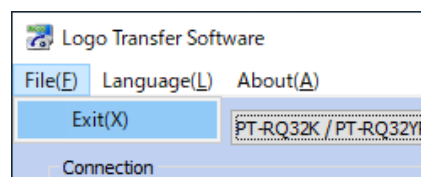
La connexion est impossible si ce paramètre est sur OFF.



① Menu SYSTÈME

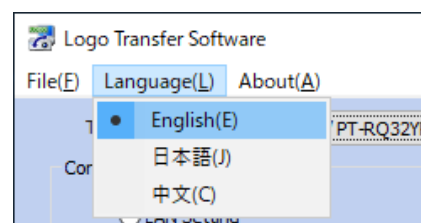
- File→Exit

Quittez ce logiciel.



- Language→English

Vous pouvez modifier la langue d'affichage du logiciel en anglais.

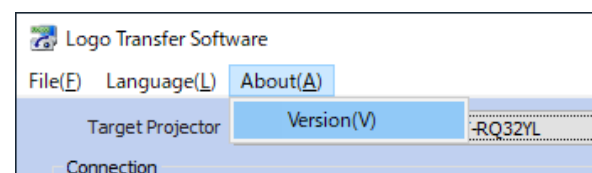


- Language→日本語

Vous pouvez modifier la langue d'affichage du logiciel en japonais.

- Language→中文

Vous pouvez modifier la langue d'affichage du logiciel en chinois.



- About→Version

La version du logiciel s'affiche.

Remarque

Des messages sur certains écrans, tels que « Open file », peuvent s'afficher dans la langue utilisée par votre ordinateur, indépendamment du paramètre de langue.

② Target Projector

Sélectionnez le nom du modèle du projecteur à connecter.

Selon le type de projecteur, certains éléments parmi ③ à ⑦ qui ne nécessitent pas de réglage ne s'affichent pas ou ne sont pas sélectionnables.

③ Bouton radio LAN Settings

Sélectionnez soit une connexion LAN, soit une connexion SÉRIE (voir page 9) comme méthode de connexion au projecteur. [LAN settings] est sélectionné ici.

④ IP Address

Entrez l'adresse IP définie dans le projecteur à connecter.

⑤ Port

Entrez le numéro de port de commande défini dans le projecteur à connecter.

⑥ Account

Entrez le nom du compte défini dans le projecteur à connecter.

Connexion via LAN (suite)

⑦ Password

Entrez le mot de passe défini dans le projecteur à connecter.

Remarques

- Vous pouvez vérifier l'adresse IP et le numéro de port de commande définis dans le projecteur via le menu à l'écran ou l'écran de paramètres détaillés du contrôle WEB de la fonction de réseau.
- Le nom de compte et le mot de passe définis dans le projecteur correspondent au nom de compte et au mot de passe de l'administrateur configurés dans le contrôle WEB de la fonction de réseau ou dans les autorisations de l'utilisateur.
- Le nom de compte peut être fixe selon le modèle de projecteur à connecter.

⑧ EXIT

Quittez ce logiciel.

⑨ OK

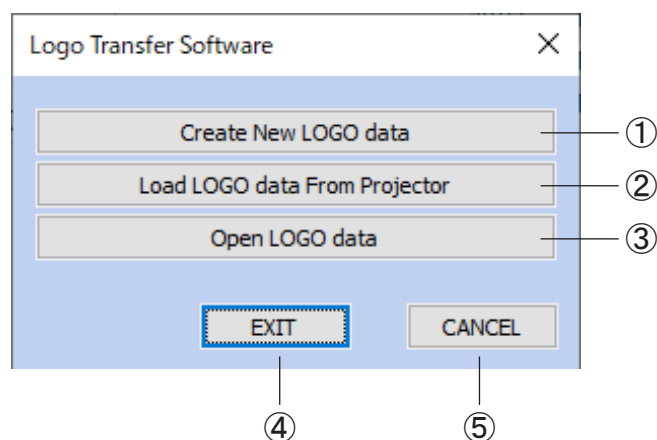
La connexion au projecteur s'effectue selon les paramètres saisis.

4. Finalisation de la connexion du projecteur

L'écran permettant de sélectionner une méthode de création des données LOGO s'affiche une fois les paramètres ② à ⑦ configurés et la connexion au projecteur établie en ⑨.
(Consultez la page 15)

Sélection d'une méthode de création des données LOGO

Une fois la connexion entre l'ordinateur et le projecteur établie, l'écran suivant s'affiche. Sélectionnez la méthode de création la plus adaptée à votre usage.



① Create New LOGO data

Créez des données LOGO à partir d'un fichier Bitmap enregistré sur votre ordinateur.
(Consultez la page 16)

② Load LOGO data From Projector

Créez des données LOGO à partir des données LOGO enregistrées dans le projecteur.
(Consultez la page 17)

Remarque

Cette fonction peut être désactivée selon le projecteur connecté ou la méthode de connexion utilisée.

③ Open LOGO data

Créez des données LOGO à partir de données LOGO déjà créées et enregistrées sur votre ordinateur. (Consultez la page 17)

④ EXIT

Quittez ce logiciel.

⑤ CANCEL

Retournez à l'écran de sélection pour la connexion.

Création de nouvelles données LOGO

La boîte de dialogue « Open file » s'affiche lorsque vous sélectionnez « Create New LOGO data ».

Sélectionnez le fichier Bitmap à utiliser pour les données LOGO. L'écran d'édition des données LOGO s'affiche après le chargement du fichier. (Consultez la page 18)

Remarques

- Seul un fichier BMP (Bitmap) peut être utilisé pour les données LOGO.
- La taille en pixels du fichier Bitmap utilisable pour les données LOGO varie selon le projecteur connecté.
- Le nombre de couleurs utilisables pour les données LOGO varie selon le projecteur connecté. Si le nombre de couleurs utilisées dépasse la plage autorisée, il est automatiquement réduit par le logiciel.

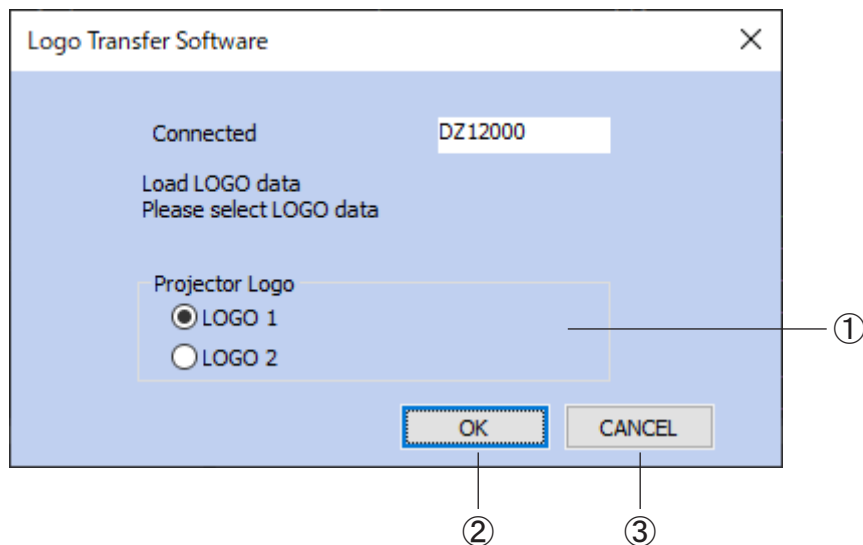
Les restrictions de ce logiciel varient selon le projecteur utilisé.

Pour plus d'informations, reportez-vous à la « Liste des modèles de dispositifs compatibles » disponible sur le site suivant.

<https://docs.connect.panasonic.com/projector/download/application>

Chargement des données LOGO depuis le projecteur

Lorsque vous sélectionnez « Load LOGO data From Projector », l'écran suivant s'affiche. Après avoir sélectionné les données LOGO à charger, cliquez sur le bouton « OK ».



- ① Sélectionnez les données LOGO du projecteur
Spécifiez les données LOGO à charger.

Remarques

- Si votre projecteur ne dispose que d'un seul emplacement pour enregistrer les données LOGO, il n'est pas nécessaire de sélectionner les données LOGO. Cliquez sur le bouton « OK ».
- Le temps de chargement des données LOGO varie selon le projecteur.

② OK

Chargez les données LOGO spécifiées. L'écran d'édition s'affiche une fois les données LOGO chargées. (Consultez la page 18)

③ CANCEL

Retournez à l'écran de sélection de la méthode de création des données LOGO.

Ouverture des données LOGO

Si vous sélectionnez « Open LOGO data », la boîte de dialogue « Open file » s'affiche. Sélectionnez le fichier à ouvrir (.dat ou .bmp).

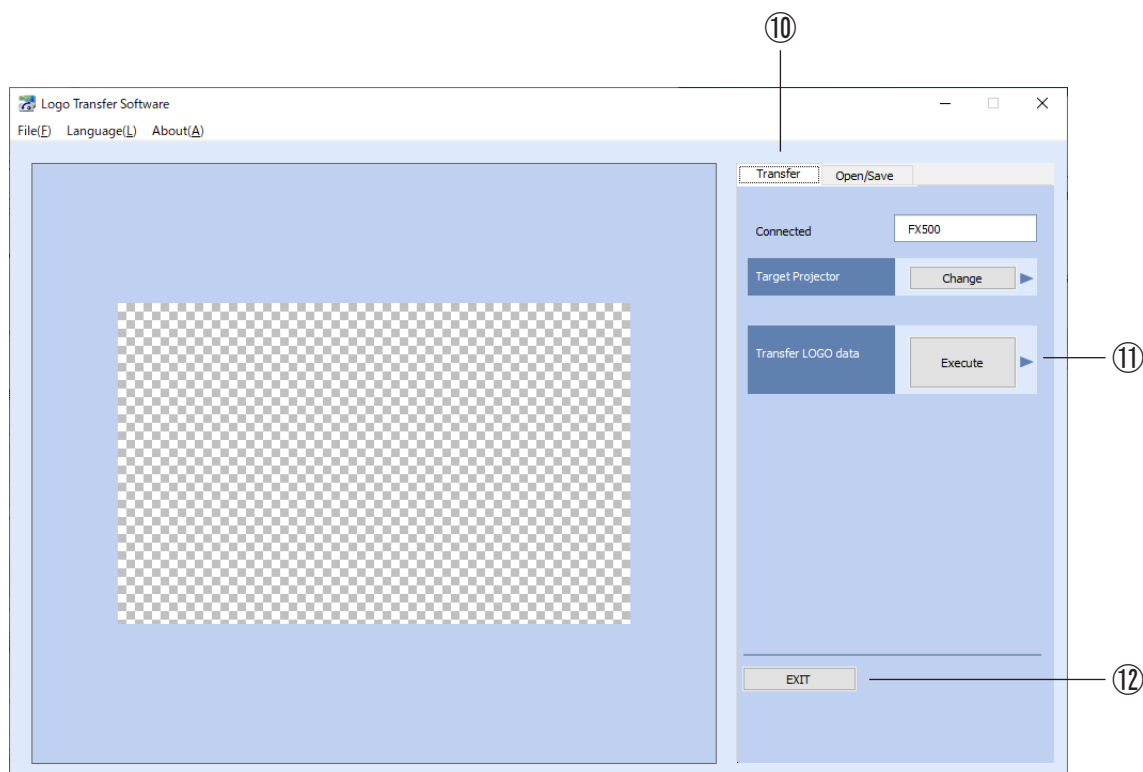
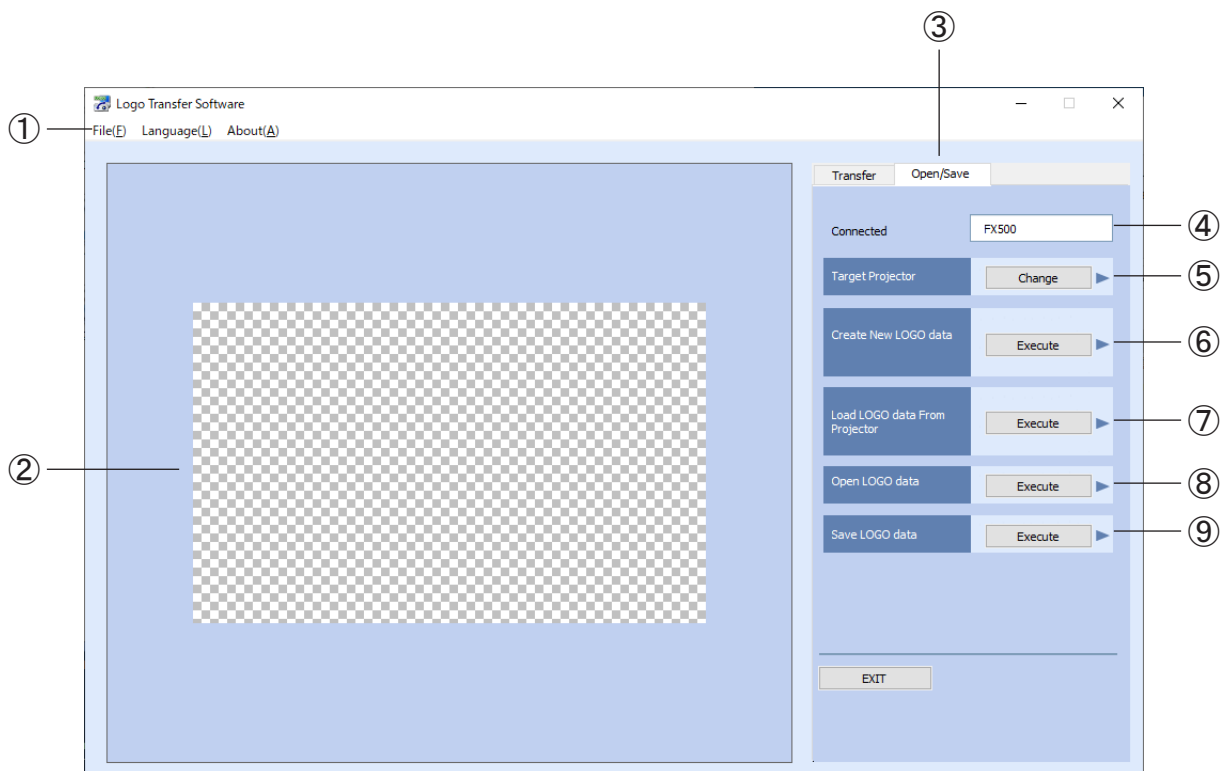
Une fois le fichier chargé, l'écran principal de création des données LOGO s'affiche. (Consultez la page 18)

Modification des données LOGO

Si les données LOGO peuvent être agrandies et modifiées dans le projecteur, il est possible d'agrandir les données LOGO, de modifier la position d'affichage et de définir la couleur d'arrière-plan ainsi que la transparence. Si les données LOGO ne peuvent pas être agrandies et modifiées dans le projecteur, les données LOGO chargées depuis le fichier Bitmap sont transférées directement.

※ Si les données LOGO peuvent être agrandies ou modifiées dans le projecteur, se reporter à la page 21.

Si les données LOGO ne peuvent pas être agrandies et modifiées dans le projecteur

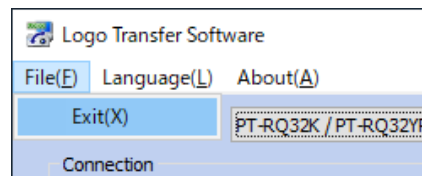


Si les données LOGO ne peuvent pas être agrandies et modifiées dans le projecteur (suite)

① Menu SYSTÈME

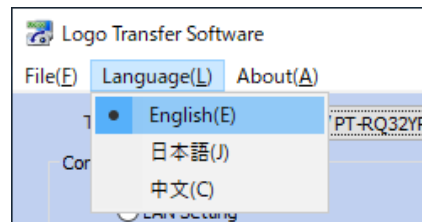
- File→Exit

Quittez ce logiciel.



- Language→English

Vous pouvez modifier la langue d'affichage du logiciel en anglais.

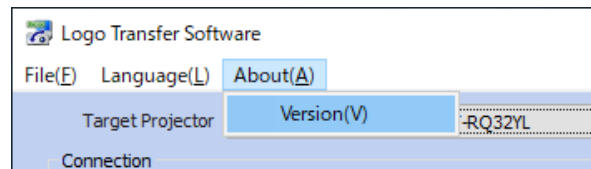


- Language→日本語

Vous pouvez modifier la langue d'affichage du logiciel en japonais.

- Language→中文

Vous pouvez modifier la langue d'affichage du logiciel en chinois.



- About→Version

La version du logiciel s'affiche.

Remarque

Des messages sur certains écrans, tels que « Open file », peuvent s'afficher dans la langue utilisée par votre ordinateur, indépendamment du paramètre de langue.

② Écran de prévisualisation

L'état d'affichage du LOGO réel est présenté sous forme d'image réduite, de la même manière que l'affichage projeté par le projecteur connecté.

③ Open/Save

Le menu permettant de charger et d'enregistrer les données LOGO est affiché.

④ Projecteur connecté

Le nom du modèle du projecteur actuellement connecté est affiché.

⑤ Changer le Target Projector

Modifiez le modèle de projecteur à connecter. (Consultez la page 27)

Si les données LOGO ne peuvent pas être agrandies et modifiées dans le projecteur (suite)

⑥ Create New LOGO data

Chargez un nouveau fichier Bitmap. (Consultez la page 16)

⑦ Load LOGO data From Projector

Les données LOGO enregistrées dans le projecteur sont chargées. (Consultez la page 17)

⑧ Open LOGO data

Chargez les données LOGO enregistrées sur l'ordinateur. (Consultez la page 17)

Remarque

Si des données sont chargées via les opérations ⑥, ⑦ et ⑧, les données LOGO actuellement affichées sont annulées.

Si des données sont déjà affichées dans l'écran de prévisualisation et que vous souhaitez les conserver, enregistrez les données LOGO avant d'effectuer les opérations ⑥, ⑦ et ⑧.

⑨ Save LOGO data

Enregistrez les données LOGO sur l'ordinateur. (Consultez la page 26)

⑩ Transfer

Affiche le menu permettant de transférer les données LOGO vers le projecteur.

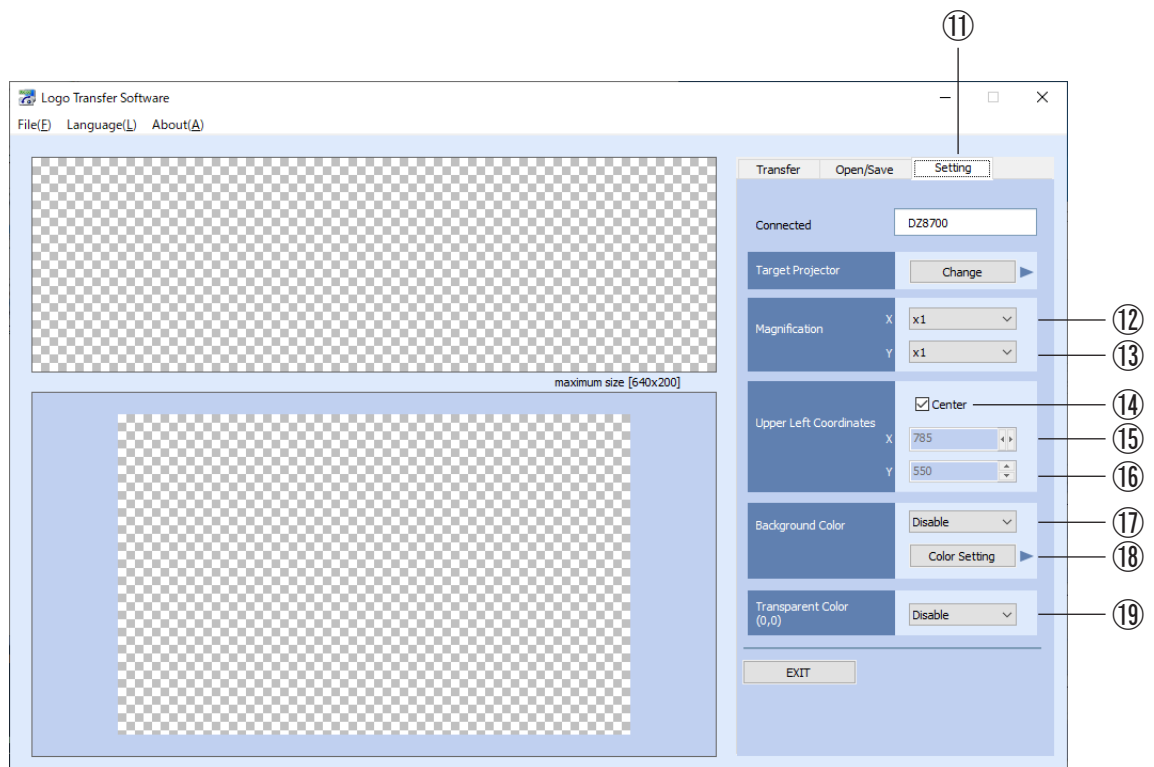
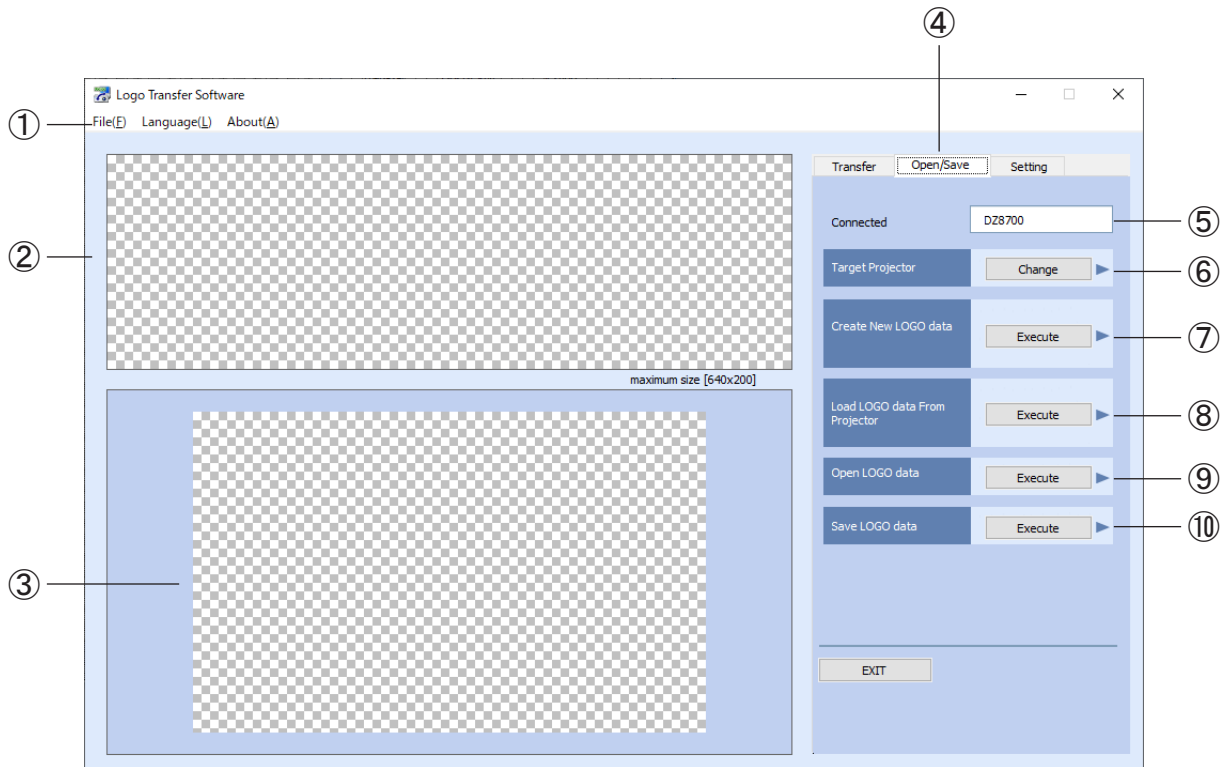
⑪ Transfer LOGO data

Transférez les données LOGO vers le projecteur à partir de l'image affichée dans l'écran de prévisualisation. (Consultez la page 26)

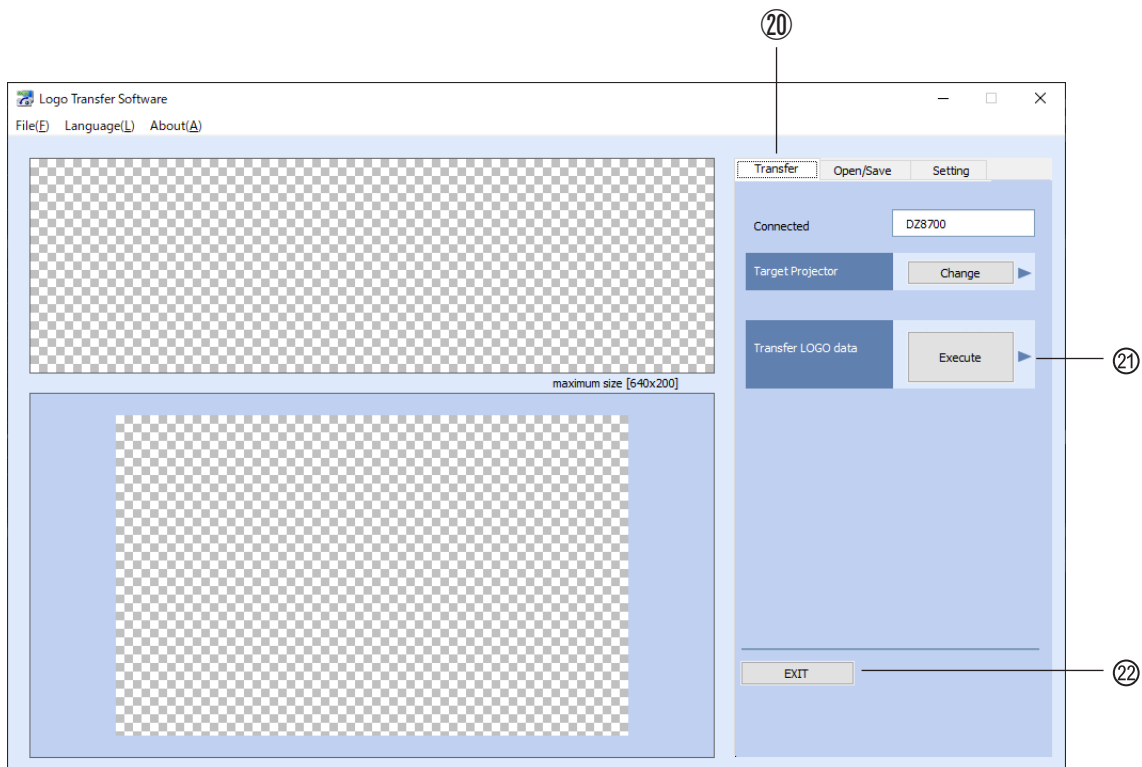
⑫ EXIT

Quittez ce logiciel.

Si les données LOGO peuvent être agrandies et modifiées dans le projecteur

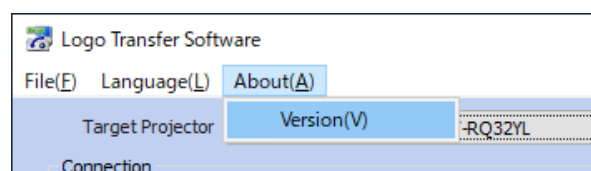
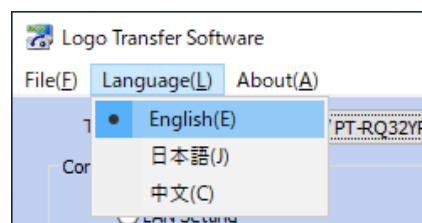
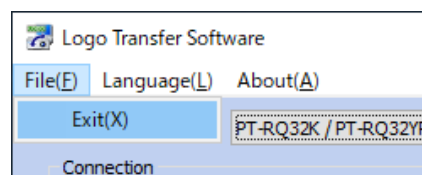


Si les données LOGO peuvent être agrandies et modifiées dans le projecteur (suite)



① Menu SYSTÈME

- File→Exit
Quittez ce logiciel.
- Language→English
Vous pouvez modifier la langue d'affichage du logiciel en anglais.
-
- Language→日本語
Vous pouvez modifier la langue d'affichage du logiciel en japonais.
-
- Language→中文
Vous pouvez modifier la langue d'affichage du logiciel en chinois.
-
- About→Version
La version du logiciel s'affiche.



Remarque

Des messages sur certains écrans, tels que « Open file », peuvent s'afficher dans la langue utilisée par votre ordinateur, indépendamment du paramètre de langue.

Si les données LOGO peuvent être agrandies et modifiées dans le projecteur (suite)

② Écran bitmap

Les données LOGO chargées sont affichées.

Remarque

L'écran du fichier Bitmap peut ne pas s'afficher selon le projecteur connecté.

③ Écran de prévisualisation

L'état d'affichage du LOGO réel est présenté sous forme d'image réduite, de la même manière que l'affichage projeté par le projecteur connecté.

④ Open/Save

Le menu permettant de charger et d'enregistrer les données LOGO est affiché.

⑤ Projecteur connecté

Le nom du modèle du projecteur connecté est maintenant affiché.

⑥ Changer le Target Projector

Modifiez le modèle de projecteur à connecter. (Consultez la page 27)

⑦ Create New LOGO data

Chargez un nouveau fichier Bitmap. (Consultez la page 16)

⑧ Load LOGO data From Projector

Les données LOGO enregistrées dans le projecteur sont chargées. (Consultez la page 17)

Remarque

Cette fonction peut être désactivée selon le projecteur connecté ou la méthode de connexion utilisée.

⑨ Open LOGO data

Chargez les données LOGO enregistrées sur l'ordinateur. (Consultez la page 17)

Remarque

Si des données sont chargées via les opérations ⑦, ⑧ et ⑨, les données LOGO actuellement affichées sont annulées.

Si des données sont déjà affichées dans l'écran de prévisualisation et que vous souhaitez les conserver, enregistrez les données LOGO avant d'effectuer les opérations ⑦, ⑧ et ⑨.

Si les données LOGO peuvent être agrandies et modifiées dans le projecteur (suite)

⑩ Save LOGO data

Enregistrez les données LOGO sur l'ordinateur. (Consultez la page 26)

⑪ Setting

Le menu permettant de modifier et de configurer le LOGO chargé est affiché.

⑫ Magnification (horizontale)

Vous pouvez modifier la taille des données LOGO dans les limites de l'écran.
Les facteurs de grossissement disponibles sont $\times 1$, $\times 2$, $\times 4$ et $\times 8$.

Remarques

- Si la taille est modifiée, la position d'affichage devient centrée.
- L'utilisation de cette fonction peut ne pas être possible selon le projecteur connecté.

⑬ Magnification (verticale)

Vous pouvez modifier la taille des données LOGO dans les limites de l'écran.
Les facteurs de grossissement disponibles sont $\times 1$, $\times 2$, $\times 4$ et $\times 8$.

Remarques

- Si la taille est modifiée, la position d'affichage devient centrée.
- L'utilisation de cette fonction peut ne pas être possible selon le projecteur connecté.

⑭ Case à cocher Center

Place les données LOGO au centre de l'écran.

Remarques

- Si la position est déplacée en dehors du centre, décochez la case.
- L'utilisation de cette fonction peut ne pas être possible selon le projecteur connecté.

⑮ Upper Left Coordinates (horizontale)

Vous pouvez déplacer la position des données LOGO dans les limites de l'écran.

Remarque

L'utilisation de cette fonction peut ne pas être possible selon le projecteur connecté.

⑯ Upper Left Coordinates (verticale)

Vous pouvez déplacer la position des données LOGO dans les limites de l'écran.

Remarque

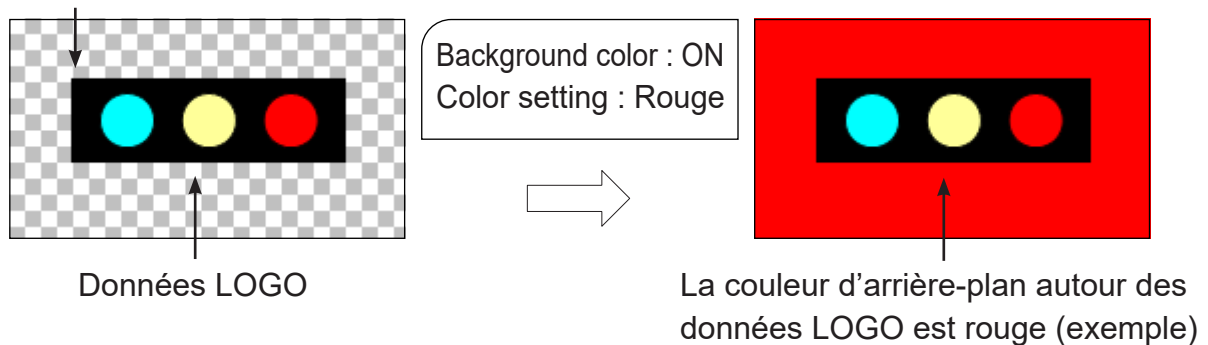
L'utilisation de cette fonction peut ne pas être possible selon le projecteur connecté.

Si les données LOGO peuvent être agrandies et modifiées dans le projecteur (suite)

⑰ Background Color

Sélectionnez ON/OFF pour la couleur d'arrière-plan autour des données LOGO.

Écran de prévisualisation



Remarque

L'utilisation de cette fonction peut ne pas être possible selon le projecteur connecté.

⑱ Bouton Color Setting

Définissez la couleur utilisée pour l'arrière-plan. La boîte de dialogue « Color Setting » standard du système d'exploitation s'affiche.

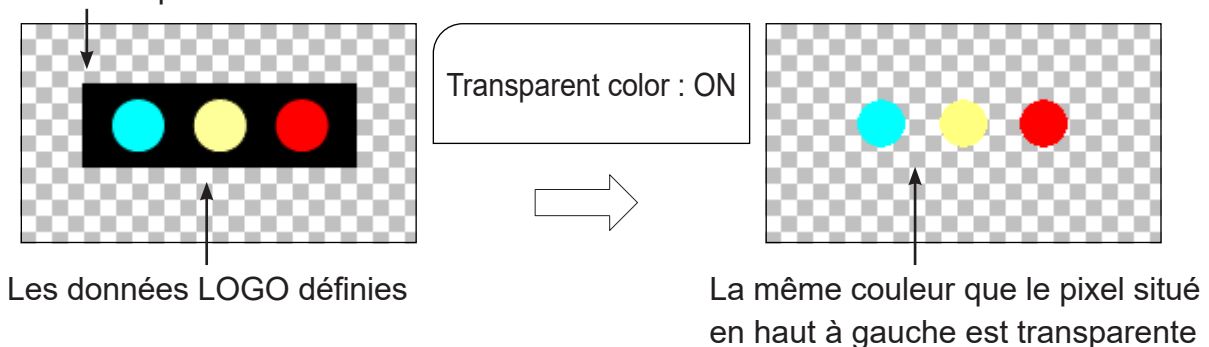
Remarque

L'utilisation de cette fonction peut ne pas être possible selon le projecteur connecté.

⑲ Transparent Color

Les zones autres que la couleur définie comme couleur transparente dans les données LOGO peuvent être affichées en définissant la couleur du pixel dans le coin supérieur gauche des données LOGO comme couleur transparente.

Écran de prévisualisation



Remarque

L'utilisation de cette fonction peut ne pas être possible selon le projecteur connecté.

⑳ Transfer

Affiche le menu permettant de transférer les données LOGO vers le projecteur.

㉑ Transfer LOGO data

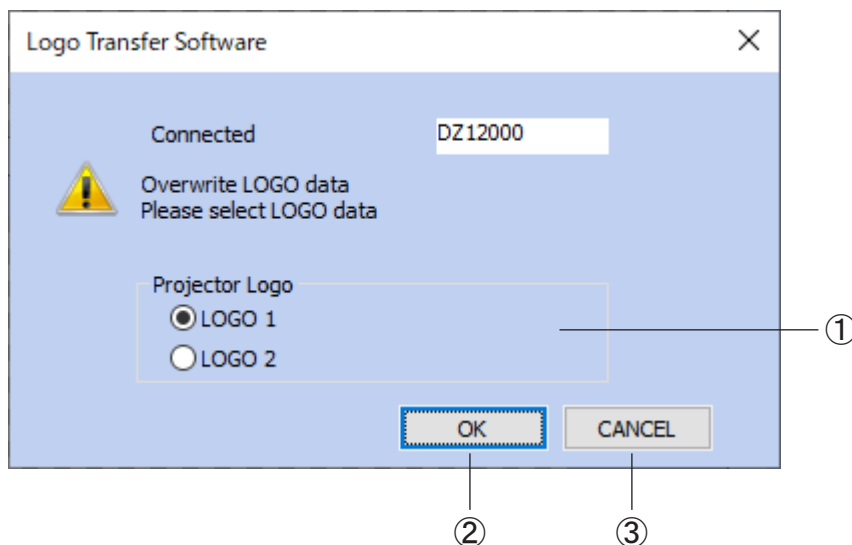
Transférez les données LOGO vers le projecteur à partir de l'image affichée dans l'écran de prévisualisation. (Consultez la page 26)

㉒ EXIT

Quittez ce logiciel.

Transfert des données LOGO

Lorsque vous sélectionnez « Transfer LOGO data », l'écran suivant s'affiche.



- ① Sélectionnez les données LOGO du projecteur
Spécifiez la destination de transfert des données LOGO.

Remarques

- Si votre projecteur ne dispose que d'un seul emplacement pour enregistrer les données LOGO, il n'est pas nécessaire de sélectionner les données LOGO. Cliquez sur le bouton « OK ».
- Le temps de chargement des données LOGO varie selon le projecteur.

② OK

Transférez les données LOGO spécifiées. L'écran d'édition des données LOGO s'affiche une fois le transfert des données LOGO terminé. (Consultez la page 18)

③ CANCEL

Retournez à l'écran d'édition des données LOGO.

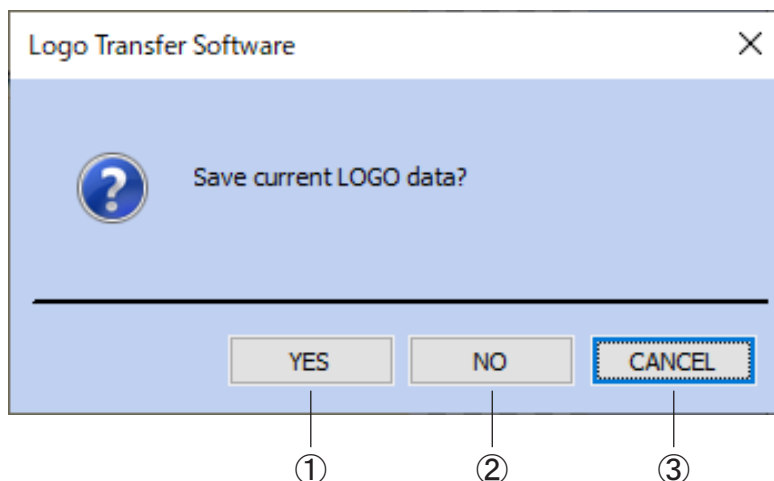
Enregistrement des données LOGO

Si vous sélectionnez [Save LOGO data], la boîte de dialogue [Save as] s'affiche. Entrez le nom du fichier, puis enregistrez.

Modification du projecteur à connecter

Si un modèle de projecteur différent de celui actuellement connecté est connecté en continu, vous devez changer le projecteur à connecter.

Si vous êtes en train de modifier des données LOGO, l'écran de confirmation d'enregistrement suivant s'affiche.



① YES

Les données LOGO sont enregistrées. Une fois l'enregistrement des données LOGO terminé, l'écran de sélection de connexion s'affiche.

② NO

Les données LOGO ne sont pas enregistrées. L'écran de sélection de connexion s'affiche.

③ CANCEL

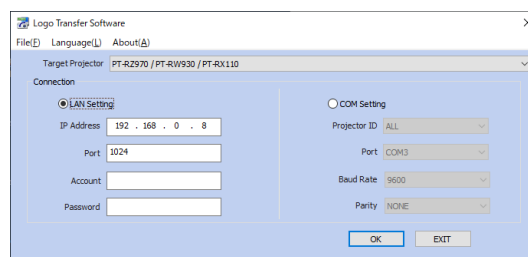
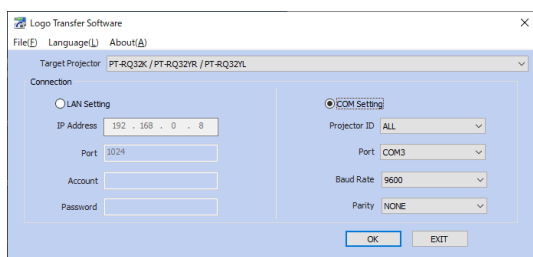
Annulez le changement de projecteur et revenez à l'écran d'édition des données LOGO.

Écran de sélection de connexion

Si le changement de projecteur est sélectionné, l'écran de sélection de connexion s'affiche. Revenez à « Connexion au projecteur » (Consultez la page 8), puis sélectionnez le modèle de projecteur pour établir une nouvelle connexion et effectuer les réglages.

Remarque

Cliquez sur le bouton CANCEL pour revenir à l'écran d'édition des données LOGO.



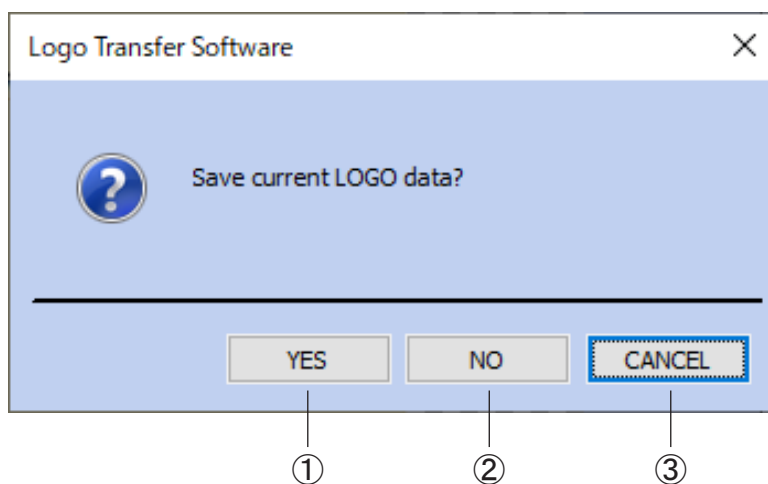
Fermeture du logiciel

Quittez ce logiciel.

Si vous êtes en train de modifier des données LOGO, l'écran de confirmation suivant s'affiche.

Remarque

Si vous ne modifiez pas les données du LOGO, cet écran de confirmation ne s'affiche pas et le logiciel se ferme directement.



① YES

Les données LOGO sont enregistrées.

Une fois l'enregistrement des données LOGO terminé, le logiciel se ferme.

② NO

Le logiciel se ferme sans enregistrer les données LOGO.

③ CANCEL

Annulez la fermeture et revenez à l'écran d'édition des données LOGO.

Liste des erreurs possibles

La liste ci-dessous présente les messages d'erreur du logiciel ainsi que leurs solutions.

Code/message d'erreur	ERROR:1/No Connection
Cause	La communication entre le projecteur et l'ordinateur est impossible.
Solutions	<p>Vérifiez les éléments suivants :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. L'ordinateur est-il correctement connecté au projecteur ? 2. Les terminaux SÉRIE de l'ordinateur et du projecteur correspondent-ils ? Ou les paramètres LAN sont-ils corrects ? 3. L'identifiant du projecteur correspond-il à celui du projecteur connecté ? 4. En cas de connexion via LAN, les paramètres du pare-feu sont-ils corrects ? 5. Utilisez-vous des ports COM affectés à d'autres applications ? 6. Si l'erreur survient lors d'un nouveau transfert des données LOGO, éteignez d'abord le projecteur, puis rallumez-le, reconnectez le projecteur et réessayez. <p>※ Reportez-vous à « Connexion au projecteur » (page 8) pour plus de détails.</p>

Code/message d'erreur	ERROR:2/This software does not support this model
Cause	Le projecteur connecté n'est pas pris en charge par cette application.
Solutions	<p>Le projecteur connecté est-il pris en charge par ce logiciel ? Consultez la « Liste des modèles de dispositifs compatibles » dans le document joint.</p>

Code/message d'erreur	ERROR:3/File type not supported
Cause	Un fichier non valide a été sélectionné.
Solutions	<p>Vérifiez les éléments suivants :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Le fichier est-il au format Bitmap ? 2. Certains formats Bitmap ne sont-ils pas pris en charge ? Reportez-vous à la « Liste des modèles de dispositifs compatibles » dans le document joint. 3. Le fichier sélectionné est-il un fichier de données LOGO créé avec ce logiciel ?

Code/message d'erreur	ERROR:4/File size exceeded
Cause	Un fichier Bitmap d'une taille non prise en charge a été spécifié.
Solutions	Vérifiez la taille du fichier Bitmap.

Code/message d'erreur	ERROR:5/The bitmap size is not 1024x768
Cause	Un fichier Bitmap d'une taille non prise en charge a été spécifié.
Solutions	Vérifiez la taille du fichier Bitmap.

Code/message d'erreur	ERROR:6/The bitmap size is not 1280x800
Cause	Un fichier Bitmap d'une taille non prise en charge a été spécifié.
Solutions	Vérifiez la taille du fichier Bitmap.

Code/message d'erreur	ERROR:7/The projector is not in Standby.
Cause	Le projecteur est sous tension.
Solutions	<p>Vérifiez les éléments suivants :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Le projecteur est-il hors tension ? 2. Le ventilateur du projecteur a-t-il cessé de tourner ? 3. Votre projecteur est-il pris en charge par cette application ?

Liste des erreurs possibles (suite)

Code/message d'erreur	ERROR:8/Write failed
Cause	Le fichier n'a pas pu être enregistré.
Solutions	Vérifiez les éléments suivants : <ol style="list-style-type: none"> 1. Disposez-vous de suffisamment d'espace disque pour enregistrer le fichier ? 2. Disposez-vous des droits d'accès nécessaires pour enregistrer dans le dossier/fichier ?

Code/message d'erreur	ERROR:9/Data transfer failed
Cause	Le transfert vers le projecteur ne s'est pas terminé correctement.
Solutions	Vérifiez les éléments suivants : <ol style="list-style-type: none"> 1. L'ordinateur est-il correctement connecté au projecteur ? 2. Les paramètres SERIAL ou LAN du projecteur ont-ils été modifiés après la connexion de l'ordinateur au projecteur via le logiciel ? 3. Le mode veille du projecteur est-il réglé sur une valeur autre que [NORMAL] ? Lorsqu'il est réglé sur un mode autre que [NORMAL], les données LOGO ne peuvent pas être transférées via LAN. Modifiez les paramètres du mode veille. 4. Avez-vous manipulé les paramètres d'alimentation du projecteur pendant le transfert ? 5. L'ordinateur utilisé est-il passé en mode d'économie d'énergie ? 6. Avez-vous fermé la session, changé d'utilisateur ou éteint l'ordinateur en cours d'utilisation ? <p>Si aucun problème n'est détecté au niveau des éléments ci-dessus, transférez à nouveau les données LOGO. Si ERROR1/ERROR9 s'affiche à nouveau, éteignez le projecteur puis rallumez-le avant de réessayer le transfert du LOGO.</p>

Code/message d'erreur	ERROR:10/Authentication failed
Cause	Le nom de compte ou le mot de passe saisi ne correspond pas à celui configuré dans le projecteur.
Solutions	Entrez le nom de compte et le mot de passe corrects.

Code/message d'erreur	ERROR:11/Projector is busy.
Cause	Le projecteur ne répond pas.
Solutions	Réessayez ultérieurement.

Code/message d'erreur	ERROR:12/Projector model mismatch
Cause	Le modèle de projecteur ne correspond pas à celui connecté lors de la confirmation de la connexion.
Solutions	Vérifiez les éléments suivants : <ol style="list-style-type: none"> 1. L'ordinateur est-il correctement connecté au projecteur ? 2. Les paramètres SERIAL ou LAN du projecteur ont-ils été modifiés depuis la confirmation de la connexion ? 3. L'identifiant du projecteur correspond-il à celui du projecteur connecté ?

Code/message d'erreur	ERROR:13/The security of the projector is enabled.
Cause	Les paramètres de sécurité du projecteur sont activés.
Solutions	Désactivez les paramètres de sécurité.

Liste des erreurs possibles (suite)

Code/message d'erreur	ERROR:14/The standby mode of the projector is set to ECO mode.
Cause	Le mode veille du projecteur est réglé sur [ECO].
Solutions	Vérifiez le mode veille du projecteur. Si le paramètre est sur [ECO], il n'est pas possible de transférer les données LOGO vers le projecteur via une communication série (RS-232C) avec ce logiciel. Modifiez les paramètres du mode veille.
Code/message d'erreur	ERROR:15/This software does not support this projector's firmware version.
Cause	Cette version du micrologiciel n'est pas prise en charge.
Solutions	Consultez votre revendeur.
Code/message d'erreur	ERROR:16/No Data
Cause	Les données LOGO chargées depuis le projecteur n'existent pas. Il n'est pas possible de récupérer des données LOGO qui n'ont pas été enregistrées.
Solutions	La source des données LOGO à charger est-elle correctement spécifiée ?
Code/message d'erreur	ERROR:17/Write failed (Ini file)
Cause	Le fichier LogoTransferSoftware.ini n'a pas pu être enregistré.
Solutions	Vérifiez les éléments suivants : 1. Disposez-vous de suffisamment d'espace disque pour enregistrer le fichier ? 2. Disposez-vous des droits d'accès nécessaires pour enregistrer dans le dossier/fichier ?
Code/message d'erreur	ERROR:18/The standby mode of the projector is not set to NORMAL mode.
Cause	Le mode veille du projecteur est réglé sur une valeur différente de [NORMAL].
Solutions	Lorsque le mode veille n'est pas réglé sur [NORMAL], les données LOGO ne peuvent pas être transférées. Réglez les paramètres du mode veille sur [NORMAL].
Code/message d'erreur	ERROR:19/Projector Pre-Show mode enabled
Cause	Le mode Pre-Show de la fonction de prévisualisation à distance du projecteur est activée.
Solutions	Si le mode Pre-Show de la fonction de prévisualisation à distance est activé, les données LOGO ne peuvent pas être transférées. Désactivez le mode Pre-Show dans l'écran de contrôle WEB.
Code/message d'erreur	ERROR:20/Communication with the projector failed.
Cause	L'ordinateur est dans un état où il ne peut pas communiquer avec le projecteur.
Solutions	Vérifiez les éléments suivants : 1. L'ordinateur est-il correctement connecté au projecteur ? 2. Le projecteur a-t-il été mis sous tension ? 3. Les paramètres de communication de l'ordinateur et du projecteur sont-ils corrects ? 4. Les paramètres du compte disposant des droits administrateur pour le projecteur sont-ils correctement configurés ? ※ Reportez-vous à « Connexion au projecteur » (page 8) pour plus de détails.

Liste des erreurs possibles (suite)

Code/message d'erreur	ERROR:21/Account name or password is incorrect.
Cause	Le nom de compte ou le mot de passe saisi ne correspond pas à celui configuré dans le projecteur.
Solutions	Entrez le nom de compte et le mot de passe corrects utilisés pour le contrôle WEB du projecteur.

Remarque

Fichier LogoTransferSoftware.ini :

Il s'agit du fichier qui enregistre automatiquement sur l'ordinateur les valeurs définies par ce logiciel.

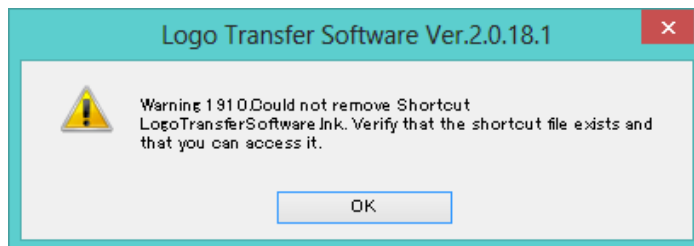
Foire aux questions

Vérifiez une fois de plus le point suivante avant de demander une réparation.

Messages apparaissant lors d'une tentative de désinstallation ou de mise à jour du logiciel

< Le message « Warning 1910. Could not remove ... » est-il affiché ? >

Si un pilote NVIDIA est installé sur l'ordinateur, le message suivant peut apparaître.



Cliquez sur [OK] pour poursuivre la procédure de désinstallation ou de mise à jour.

Bien que la désinstallation du logiciel supprime également les icônes de raccourci du bureau, celles-ci seront régénérées au prochain démarrage de l'ordinateur. Supprimez manuellement les icônes de raccourci.

Marques commerciales

- Microsoft et Windows sont des marques déposées ou des marques commerciales de Microsoft Corporation aux États-Unis et dans d'autres pays.
- Les autres noms de sociétés, de produit et les autres noms qui figurent dans ce manuel sont des marques commerciales ou des marques déposées de leurs sociétés respectives. Notez que les symboles ® et TM ne sont pas indiqués dans le texte de ce manuel.

Remarques :

- L'utilisation ou la reproduction non autorisée de tout ou partie de ce logiciel et de ces manuels est strictement interdite.
- Panasonic Projector & Display Corporation ne peut être tenu responsable des effets résultant de l'utilisation de ce logiciel et des manuels.
- Panasonic Projector & Display Corporation se réserve le droit de réviser les spécifications de ce logiciel et le contenu du manuel sans préavis.

Panasonic Projector & Display Corporation

Web Site : <https://docs.connect.panasonic.com/projector>

© Panasonic Projector & Display Corporation 2026

W0426AM0 -PS