

N° et date de parution : 43 - 01/01/2012

+

- > Qualité globale de l'image
- > La 3D
- > Prix contenu

-

- > Lunettes non fournies
- > Réglages à optimiser

/ CARACTERISTIQUES

TECHNOLOGIE DLP DC2

LUMINOSITÉ
1 800 Lumens

CONTRASTE
10 000 :1

RÉSOLUTION
1920 x 1080

CONNECTIQUES
VGA, 2 HDMI 1.4,
Component Vidéo RCA,
Composite Vidéo RCA

POIDS 4,5 Kg

DIMENSIONS
380 x 313 x 122 mm

BRUIT 27 dB

/ MESURES

Distance minimale pour
2,5 mètres de base
3,75 mètres

OPTOMA

HD33

1 600 euros

Excellent
en 3D



Cela faisait bien longtemps qu'il n'y avait pas eu de réelle nouveauté chez Optoma. C'est chose faite avec le HD33, modèle DLP Full HD positionné à seulement 1 600 euros avec un mode 120 Hz. Attention toutefois car les lunettes 3D actives sont en option et coûtent 100 euros la paire ou 129 euros avec l'émetteur. Bien sûr à ce prix on se passera de zoom, de mise au point motorisée et de lens-shift mais le fabricant ne fait pas l'impasse sur l'interpolation d'image ou les traitements vidéo maison pour sublimer l'image.

C'est d'ailleurs immédiatement visible avec des DVD, car la mise à l'échelle est superbe et les artefacts réellement nettoyés. Une bonne nouvelle pour tous ceux qui ont encore un stock de DVD à regarder ! Pour les amateurs de Blu-ray, il faudra obligatoirement activer les modes Pure Detail et pousser la netteté pour retrouver une image digne de la source Full-HD. La fluidité est bien tenue, on réglera le niveau au minimum pour les films et on le poussera à fond pour jouer à la console. On oubliera par contre immédiatement le mode adaptatif

de la lampe toujours aussi lent et générant un effet de pompage visible. De toute façon, le taux de contraste est très suffisant et la luminosité performante sans affoler le ventilateur. Passons maintenant à la 3D. Le rendu est admirable, sans image fantôme ou clignotement. Étonnant pour ce prix. Avec les jeux vidéo en 3D sur PlayStation 3, c'est tout aussi bon, on s'amuse sans aucune gêne visuelle. On aura tout de même noté quelques aberrations chromatiques sur les bords de l'image mais presque invisibles en action.