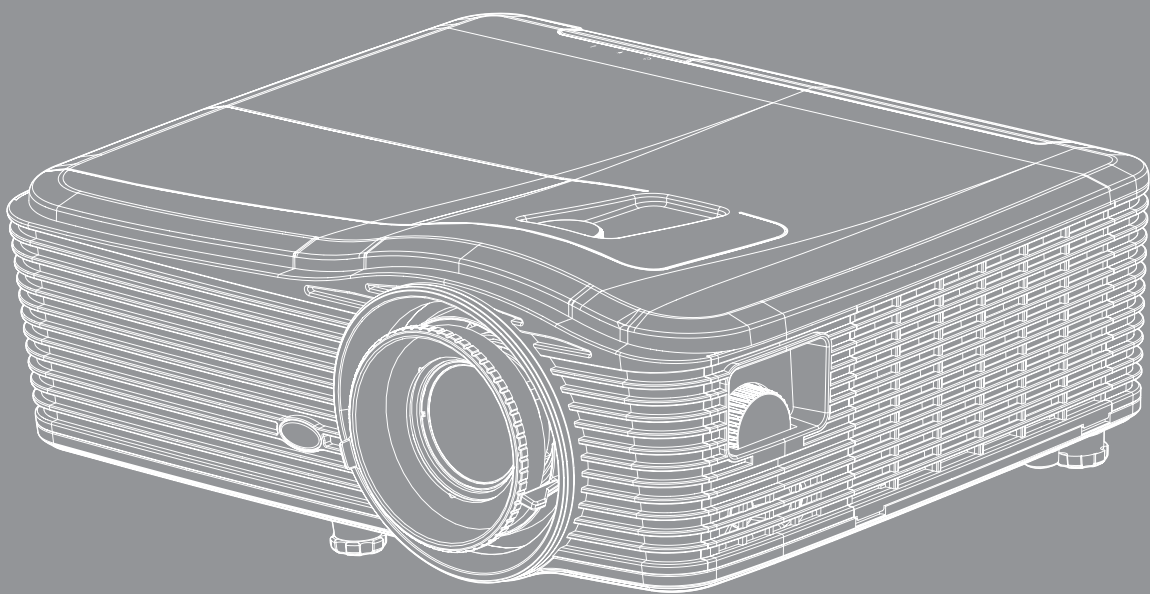




Projecteur DLP®



Manuel de l'utilisateur

HDMI™
HIGH DEFINITION MULTIMEDIA INTERFACE

PICTURE BY
DLP®
TEXAS INSTRUMENTS

TABLE DES MATIÈRES

SÉCURITÉ	4
<i>Consignes de sécurité importantes</i>	<i>4</i>
<i>Consignes de sécurité pour la 3D</i>	<i>5</i>
<i>Avis sur le droit d'auteur</i>	<i>6</i>
<i>Limitation de responsabilité</i>	<i>6</i>
<i>Reconnaissance de marque</i>	<i>6</i>
<i>FCC</i>	<i>7</i>
<i>Déclaration de Conformité pour les pays dans l'Union Européenne</i>	<i>7</i>
<i>WEEE</i>	<i>7</i>
INTRODUCTION	8
<i>Description du contenu de la boîte</i>	<i>8</i>
<i>Accessoires standard</i>	<i>8</i>
<i>Accessoires en option</i>	<i>8</i>
<i>Description du produit</i>	<i>9</i>
<i>Connexions</i>	<i>10</i>
<i>Pavé</i>	<i>11</i>
<i>Télécommande</i>	<i>12</i>
CONFIGURATION ET INSTALLATION	13
<i>Installation du projecteur</i>	<i>13</i>
<i>Connecter des sources au projecteur</i>	<i>14</i>
<i>Réglage de l'image projetée</i>	<i>15</i>
<i>Configuration de la télécommande</i>	<i>16</i>
UTILISER LE PROJECTEUR	18
<i>Mise sous/hors tension du projecteur</i>	<i>18</i>
<i>Sélectionner une source d'entrée</i>	<i>20</i>
<i>Navigation dans le menu et fonctionnalités</i>	<i>21</i>
<i>Arborescence du menu OSD</i>	<i>22</i>
<i>Menu Image</i>	<i>29</i>
<i>Menu Image - Avancé</i>	<i>31</i>
<i>Menu Image - Avancé - Signal (RVB)</i>	<i>33</i>
<i>Menu Image - Avancé - Signal (Video)</i>	<i>34</i>
<i>Menu Affichage</i>	<i>35</i>
<i>Menu Affichage 3D</i>	<i>39</i>
<i>Menu Configuration</i>	<i>40</i>
<i>Menu Configuration - Arrangements audio</i>	<i>42</i>
<i>Menu Configuration - Sécurité</i>	<i>43</i>
<i>Menu Configuration - Réseau - LAN Settings</i>	<i>45</i>

<i>Menu Configuration - Réseau - Control Settings</i>	47
<i>Menu Configuration - Réseau - Control Settings</i>	48
<i>Menu Configuration - Avancé</i>	54
<i>Menu Options</i>	55
<i>Menu Options</i>	56
<i>Menu Options</i>	57
<i>Menu Options - Paramètres Lampe</i>	58
<i>Menu Options - Réglages télécommande</i>	59
<i>Menu Options - Avancé</i>	61
<i>Menu Options - Paramètres du filtre optionnel</i>	62
<i>Configuration 3D</i>	63



ENTRETIEN 64

<i>Remplacement de la lampe</i>	64
<i>Remplacement de la lampe (suite)</i>	65
<i>Installer et nettoyer le filtre à poussière</i>	66

INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES..... 67

<i>Résolutions compatibles</i>	67
<i>Taille d'image et distance de projection</i>	70
<i>Définir la position centrale de décalage de l'objectif</i>	73
<i>Dimensions du projecteur et installation au plafond</i>	76
<i>Liste des Fonctions du Protocole RS232</i>	77
<i>Codes télécommande</i>	85
<i>Utiliser le bouton Informations</i>	88
<i>Guide de dépannage</i>	89
<i>Voyant d'avertissement</i>	91
<i>Spécifications</i>	93
<i>Les bureaux d'Optoma dans le monde</i>	95

SÉCURITÉ

	Le symbole éclair avec une tête en forme de flèche à l'intérieur d'un triangle équilatéral, est destiné à alerter l'utilisateur de la présence de tensions dangereuses non isolées à l'intérieur du produit. Ces tensions peuvent être d'une puissance suffisante pour constituer un risque d'électrocution pour les individus.
	Le point d'exclamation à l'intérieur d'un triangle équilatéral sert à avertir l'utilisateur des points importants concernant l'utilisation et la maintenance (entretien) dans le document qui accompagne l'appareil.

Veillez suivre tous les avertissements, les mises en garde et les consignes recommandés dans ce guide d'utilisation.

Consignes de sécurité importantes

- Ne bloquez pas les fentes de ventilation. Afin de s'assurer d'un fonctionnement fiable du projecteur et de le protéger contre toute surchauffe, il est recommandé de l'installer dans un lieu qui ne bloque pas la ventilation. Comme exemple, ne pas placer le projecteur sur une table à café encombrée, un divan, un lit ou etc. Ne pas l'installer dans un endroit fermé tel qu'une bibliothèque ou un meuble pouvant empêcher la circulation d'air.
- Pour réduire les risques d'incendie et/ou d'électrocution, n'exposez pas cet appareil à la pluie ou à l'humidité. Ne pas installer à proximité de sources de chaleur telles que les radiateurs, les bouches de chauffage, les cuisinières ou d'autres appareils (y compris les amplificateurs) produisant de la chaleur.
- Ne pas laisser des objets ou des liquides pénétrer dans le projecteur. Ils peuvent toucher des points de tension dangereuse et des pièces court-circuitées peuvent entraîner un incendie ou un choc électrique.
- N'utilisez pas dans les conditions suivantes :
 - Dans des environnements extrêmement chauds, froids ou humides.
 - (i) Assurez-vous que la température ambiante de la pièce est comprise entre 5 - 40°C
 - (ii) L'humidité relative est entre 10 et 85%
 - Dans des zones susceptibles de comporter un excès de poussière et de saleté.
 - A proximité de tout appareil générant un champ magnétique puissant.
 - Sous la lumière directe du soleil.
- N'utilisez pas le projecteur dans des lieux dans lesquels des gaz inflammables ou explosifs peuvent se trouver dans l'atmosphère. La lampe à l'intérieur du projecteur peut devenir très chaude lors du fonctionnement, et les gaz peuvent prendre feu et causer un incendie.
- Ne pas utiliser le protège-objectif lorsque le projecteur est en cours de fonctionnement.
- Ne pas utiliser l'appareil s'il est physiquement abîmé ou endommagé. Un endommagement ou un mauvais traitement physique pourrait être (mais n'est pas limité à) :
 - Lorsque l'appareil est tombé.
 - Lorsque le cordon d'alimentation ou la fiche ont été endommagés.
 - Lorsqu'un liquide a pénétré dans le projecteur.
 - Lorsque le projecteur a été exposé à la pluie ou à l'humidité.
 - Lorsque quelque chose est tombé dans le projecteur ou est lâche dedans.
- Ne placez pas le projecteur sur une surface instable. Le projecteur pourrait tomber et causer des blessures ou s'endommager.
- Ne bloquez pas lumière sortant de l'objectif du projecteur lorsque ce dernier est en fonctionnement. La lumière fera chauffer l'objet qui pourrait fondre, causer des brûlures ou provoquer un incendie.
- Veuillez ne pas ouvrir et ne pas démonter le projecteur car vous pourriez vous électrocuter.
- Ne pas essayer de réparer le projecteur vous-même. Ouvrir ou retirer les couvercles pourrait vous exposer à des tensions dangereuses ou aux d'autres dangers. Veuillez contacter Optoma avant de faire réparer l'appareil.
- Référez-vous au boîtier du projecteur pour les marques concernant la sécurité.
- L'appareil ne peut être réparé que par du personnel de service qualifié.

- Utilisez uniquement les pièces/accessoires spécifiés par le constructeur.
- Ne regardez pas directement l'objectif du projecteur lors de l'utilisation. La force de la lumière risque de vous abîmer les yeux.
- Lorsque vous changez la lampe, veuillez laisser l'unité refroidir. Suivez les instructions des page 64-65.
- Ce projecteur détectera automatiquement la durée de vie de la lampe. Veuillez vous assurer de changer la lampe lorsqu'il affiche des messages d'avertissement.
- Réinitialisez la fonction "Mise à zéro lampe" depuis le menu OSD "OPTIONS|Paramètres Lampe" après avoir remplacé le module de la lampe (voir page 58).
- Lorsque vous éteignez le projecteur, veuillez vous assurer que le cycle de refroidissement est terminé avant de couper l'alimentation. Laissez le projecteur 90 secondes pour qu'il refroidisse.
- Lorsque la lampe atteint presque la fin de sa durée de vie, le message "Durée de vie de la lampe expirée." s'affichera à l'écran. Veuillez contacter votre revendeur régional ou le centre de service pour remplacer la lampe le plus rapidement possible.
- Mettez hors tension et débranchez la fiche d'alimentation de la prise de courant CA avant de nettoyer le produit.
- Utilisez un chiffon doux et sec avec un détergent doux pour nettoyer le boîtier de l'appareil. N'utilisez pas de nettoyants abrasifs, cires ou solvants pour nettoyer l'appareil.
- Débranchez le cordon d'alimentation de la prise de courant CA si le produit ne va pas être utilisé pendant une longue période.

Remarque : *Veuillez suivre tous les avertissements, les mises en garde et les consignes recommandés dans ce guide utilisateur. Pour remplacer la lampe, suivez les procédures qui figurent dans la section "Remplacement de la lampe" en pages 64-65.*

- *N'installez pas le projecteur à un endroit où il peut être soumis à des vibrations ou des chocs.*
- *Ne touchez pas l'objectif à mains nues.*
- *Retirez la ou les piles de la télécommande avant stockage. Si la ou les piles restent dans la télécommande pendant de longues périodes, elles peuvent fuir.*
- *N'utilisez et ne stockez pas le projecteur dans des endroits où la fumée d'huile ou de cigarettes peut être présente, car cela peut nuire aux performances du projecteur.*
- *Suivez l'orientation d'installation du projecteur indiquée, car les installations non conventionnelles peuvent nuire aux performances du projecteur.*

Consignes de sécurité pour la 3D

Veuillez suivre les avertissements et précautions indiqués avant que vous ou votre enfant utilisiez la fonction 3D.

Avertissement

Les enfants et les adolescents peuvent être plus sensibles aux problèmes de santé liés aux contenus 3D et doivent être étroitement surveillés lors de la visualisation de ces images.

Attention à l'épilepsie photosensible et aux autres risques de santé

- Certains spectateurs peuvent subir une crise d'épilepsie ou un accident vasculaire cérébral lorsqu'ils sont exposés à certaines images ou lumières clignotantes dans les images de certains projecteurs ou jeux vidéo. Si vous souffrez d'épilepsie ou d'un accident vasculaire cérébral, ou si vous avez des antécédents familiaux, veuillez consulter un médecin spécialiste avant d'utiliser la fonction 3D.
- Même ceux qui n'ont pas d'antécédents personnels ou familiaux d'épilepsie ou d'AVC peuvent présenter un état non diagnostiqué susceptible de provoquer des crises d'épilepsie photosensible.
- Les femmes enceintes, les personnes âgées, les personnes souffrant de troubles médicaux graves, qui sont privées de sommeil ou sous l'influence d'alcool doivent éviter l'utilisation des fonctionnalités 3D de l'appareil.
- Si vous ressentez un des symptômes suivants, cessez immédiatement de visionner des images 3D et consultez un médecin spécialiste : (1) troubles de la vision; (2) tête légère; (3) étourdissements; (4) mouvements involontaires tels que convulsions, contractions oculaires ou musculaires, (5) confusion (6); nausées; (7) perte de conscience (8); convulsions; (9) crampes, et / ou (10) désorientation. Les enfants et les adolescents sont plus susceptibles que les adultes de ressentir ces symptômes. Les parents doivent surveiller leurs enfants et leur demander s'ils ressentent ces symptômes.

- Une projection 3D peut également provoquer le mal des transports, des effets résiduels perceptifs, une désorientation, une fatigue oculaire et une diminution de la stabilité posturale. Il est recommandé aux utilisateurs de prendre des pauses fréquentes pour réduire le risque de ces effets. Si vos yeux montrent des signes de fatigue ou de sécheresse ou si vous avez un des symptômes ci-dessus, cessez immédiatement d'utiliser cet appareil et ne reprenez pas avant au moins 30 minutes après la disparition des symptômes.
- Le fait de regarder la projection 3D tout en restant assis trop près de l'écran pendant une longue période de temps peut endommager votre vue. La distance de visualisation idéale doit être d'au moins trois fois la hauteur de l'écran. Il est recommandé que les yeux du spectateur soient au niveau de l'écran.
- Le fait de regarder une projection 3D avec des lunettes 3D pendant une période de temps prolongée peut causer un mal de tête ou de la fatigue. Si vous ressentez un mal de tête, de la fatigue ou des étourdissements, cessez de visionner la projection 3D et reposez-vous.
- N'utilisez pas les lunettes 3D à des fins autres que la visualisation d'une projection 3D.
- Le fait de porter les lunettes 3D à d'autres fins (comme lunettes de vue, lunettes de soleil, lunettes de protection, etc.) peut être physiquement dangereux pour vous et peut affaiblir votre vue.
- Certains téléspectateurs peuvent se sentir désorientés lorsqu'ils regardent une projection 3D. En conséquence, ne placez pas votre PROJECTEUR 3D près d'escaliers à découvert, de câbles, de balcons, ou d'autres objets qui peuvent faire trébucher ou tomber, être heurtés, renversés, ou brisés.

Avis sur le droit d'auteur

Cette documentation, y compris toutes les photos, les illustrations et le logiciel est protégé par des lois de droits d'auteur internationales, avec tous droits réservés. Ni ce manuel ni les éléments stipulés ci-contre ne peuvent être reproduits sans le consentement écrit de l'auteur.

© Copyright 2015

Limitation de responsabilité

Les informations contenues dans le présent document sont sujettes à des modifications sans préavis. Le fabricant ne fait aucune représentation ni garantie par rapport au contenu ci-contre et renie plus particulièrement toute garantie implicite de commercialisation des marchandises ou d'adaptabilité pour un objectif quelconque. Le fabricant se réserve le droit de réviser cette documentation et d'apporter des modifications de temps à autre au contenu ci-contre sans que le fabricant ne soit dans l'obligation d'avertir les personnes des révisions ou modifications qui ont eu lieu.

Reconnaissance de marque

Kensington est une marque déposée aux États-Unis d'ACCO Brand Corporation avec inscriptions émises et demandes en cours dans d'autres pays du monde entier.

HDMI, le logo HDMI, et High-Definition Multimedia Interface sont des marques commerciales ou des marques déposées de HDMI Licensing LLC, aux États-Unis et dans d'autres pays.

IBM est une marque commerciale ou une marque déposée d'International Business Machines, Inc. Microsoft, PowerPoint et Windows sont des marques commerciales ou des marques déposées de Microsoft Corporation.

Adobe et Acrobat sont des marques commerciales ou des marques déposées d'Adobe Systems Incorporated.

DLP®, DLP Link et le logo DLP sont des marques commerciales déposées de Texas Instruments et BrilliantColor™ est une marque commerciale de Texas Instruments.

Tous les autres noms de produits stipulés dans le présent manuel sont les propriétés de leurs détenteurs respectifs et sont reconnus comme tels.

FCC

Cet appareil a été testé et reconnu conforme aux limites pour les appareils numériques de Classe B, conformément à l'Article 15 des Règlements FCC. Ces limites garantissent une protection suffisante contre les interférences dangereuses liées à l'utilisation de l'équipement dans un environnement résidentiel. Cet appareil génère, utilise et peut émettre de l'énergie fréquence radio et, s'il n'est pas installé et utilisé en accord avec les instructions, peut provoquer des interférences dans les communications radio.

Cependant, il ne peut être garanti qu'aucune interférence ne se produira dans une installation particulière. Si cet appareil provoque des interférences néfastes pour la réception de la radio ou de la télévision, ce qui peut être déterminé en éteignant puis en rallumant l'appareil, l'utilisateur est encouragé à tenter de corriger les interférences par une ou plusieurs des mesures suivantes :

- Réorienter ou déplacer l'antenne de réception.
- Augmenter la distance entre l'appareil et le récepteur.
- Connecter l'appareil sur un circuit différent de celui sur lequel le récepteur est branché.
- Consulter le revendeur ou un technicien radio/télévision expérimenté pour l'aide.

Avis : Câbles blindés

Toutes les connexions avec d'autres appareils informatiques doivent être effectuées à l'aide de câbles blindés pour rester conforme aux règlements FCC.

Mise en garde

Les changements et modifications non approuvés expressément par le fabricant pourraient annuler la compétence de l'utilisateur, qui est accordée par la Federal Communications Commission, à opérer ce projecteur.

Conditions de fonctionnement

Cet appareil est conforme à l'article 15 des Règlements FCC. Son fonctionnement est sujet aux deux conditions suivantes :

1. Cet appareil ne doit pas provoquer d'interférences néfastes, et
2. Cet appareil doit accepter toutes les interférences reçues, y compris celles pouvant provoquer un fonctionnement indésirable.

Avis : Canadian users

This Class B digital apparatus complies with Canadian ICES-003.

Remarque à l'intention des utilisateurs canadiens

Cet appareil numérique de la classe B est conforme à la norme NMB-003 du Canada.

Déclaration de Conformité pour les pays dans l'Union Européenne

- Directive EMC 2004/108/CE (comprenant les amendements)
- Directive 2006/95/CE sur les basses tensions
- Directive 1999/5/CE R & TTE (si le produit dispose de la fonction RF)

WEEE



Consignes de mise au rebut

Ne pas jeter cet appareil électronique dans les déchets pour vous en débarrasser. Pour réduire la pollution et garantir une meilleure protection de l'environnement, veuillez le recycler.

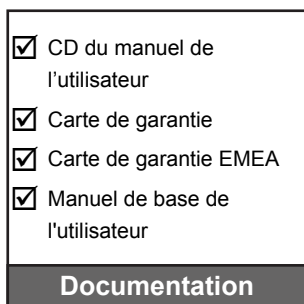
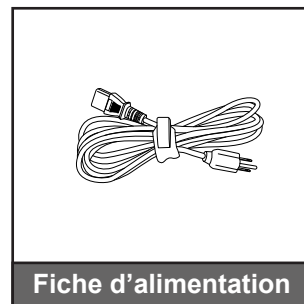
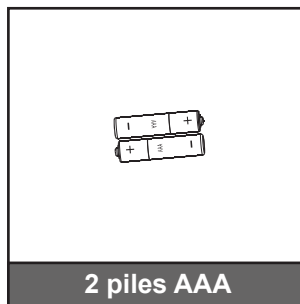
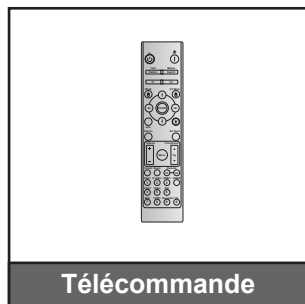
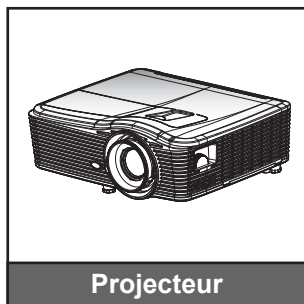
INTRODUCTION

Description du contenu de la boîte

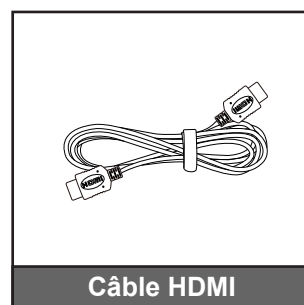
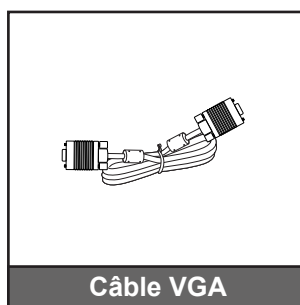
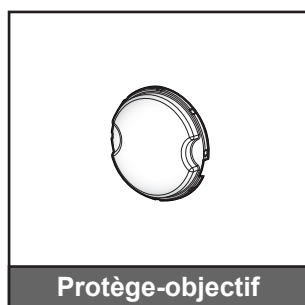
Déballer avec précaution et vérifiez que vous avez les éléments suivants en plus des accessoires standard. Certains des éléments pour des accessoires en option peuvent ne pas être disponibles en fonction du modèle, de la spécification et de votre région d'achat. Consultez votre point de vente à ce sujet. Certains accessoires peuvent varier d'une région à l'autre.

La carte de garantie n'est fournie que dans certaines régions. Consultez votre revendeur pour plus d'informations.

Accessoires standard



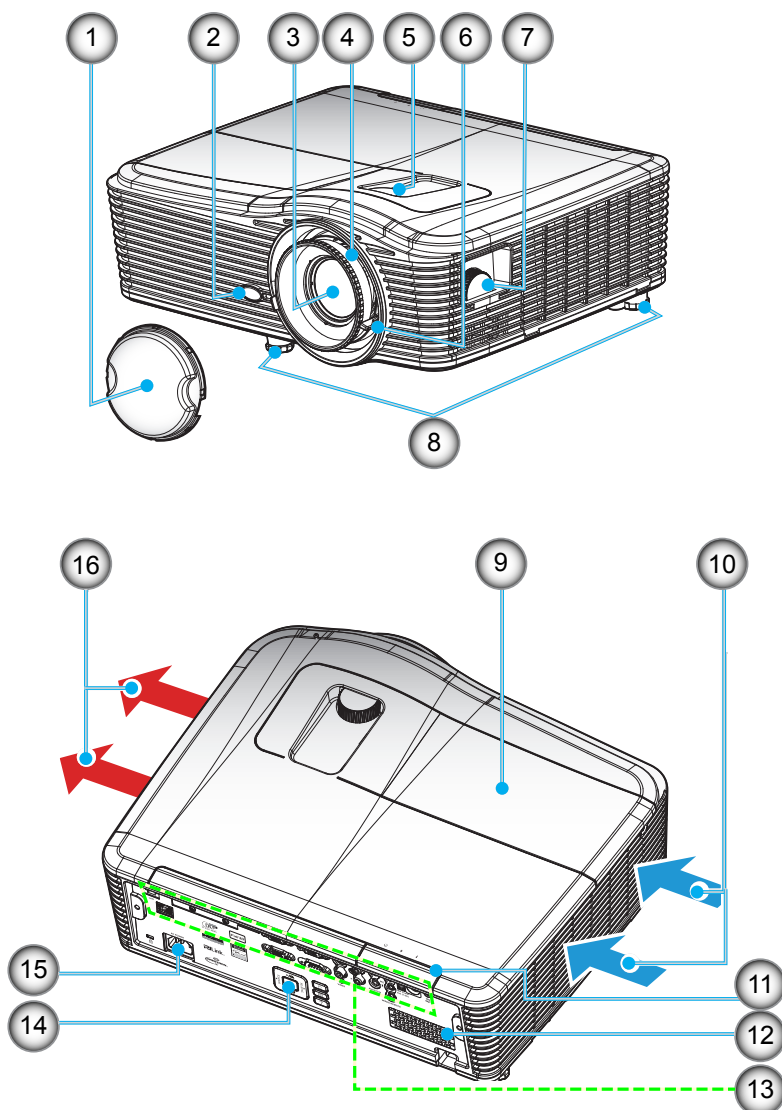
Accessoires en option



Remarque : Les accessoires en option dépendent du modèle, des spécifications et de la région.

INTRODUCTION

Description du produit



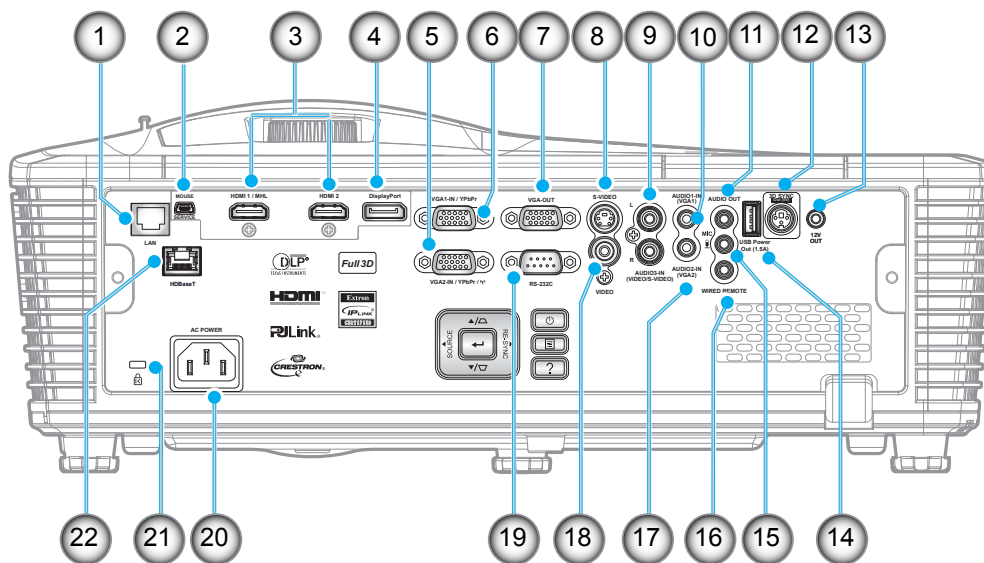
Remarque : Ne bloquez pas les grilles de ventilation d'entrée/sortie du projecteur.

(*) Les accessoires en option dépendent du modèle, des spécifications et de la région.

Non	Élément	Non	Élément
1.	Protège-objectif (*)	9.	Couvercle de la lampe
2.	Capteur IR	10.	Ventilation (entrée)
3.	Objectif	11.	Capteur IR
4.	Bague de focus	12.	Haut-parleur
5.	Décalage de l'objectif (vertical)	13.	Connexions d'entrée / sortie
6.	Bascule du zoom	14.	Pavé
7.	Décalage de l'objectif (horizontal)	15.	Prise d'alimentation
8.	Pied de réglage inclinable	16.	Ventilation (sortie)

INTRODUCTION

Connexions

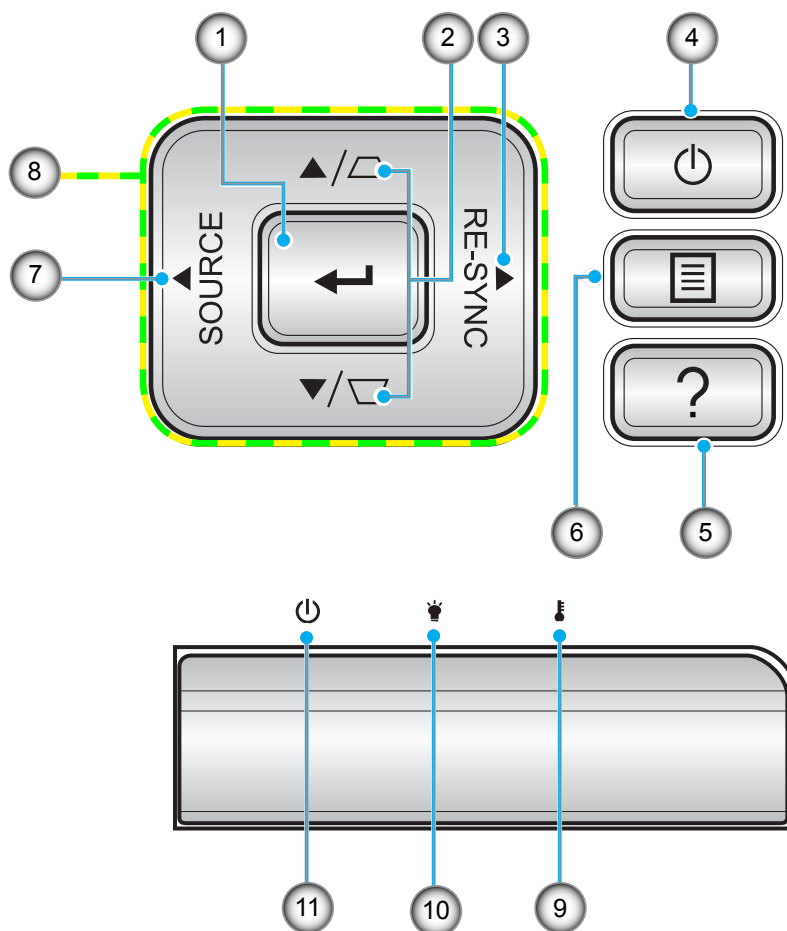


Remarque : La souris distante nécessite une télécommande spéciale.

Non	Élément	Non	Élément
1.	Connecteur RJ-45	12.	Connecteur de sortie sync 3D (5V)
2.	Mini-connecteur USB-B (mise à niveau firmware)	13.	Connecteur de déclenchement 12 V
3.	Connecteur HDMI x 2	14.	Connecteur de sortie d'alimentation USB (1,5 A)
4.	Connecteur d'écran	15.	Connecteur de microphone
5.	Connecteur entrée VGA2 / YPbPr	16.	Connecteur de télécommande câblée
6.	Connecteur entrée VGA1 / YPbPr / (p)	17.	Connecteur Audio2-In (VGA2)
7.	Connecteur sortie VGA	18.	Connecteur vidéo
8.	Connecteur S-Video	19.	Connecteur RS232C
9.	Connecteur Audio3-In (Video/ S-Video)	20.	Prise d'alimentation
10.	Connecteur Audio1-In (VGA1)	21.	Barre de sécurité
11.	Connecteur sortie audio	22.	HDBaseT (en option pour W515T/ WU515T/EH515T)

INTRODUCTION

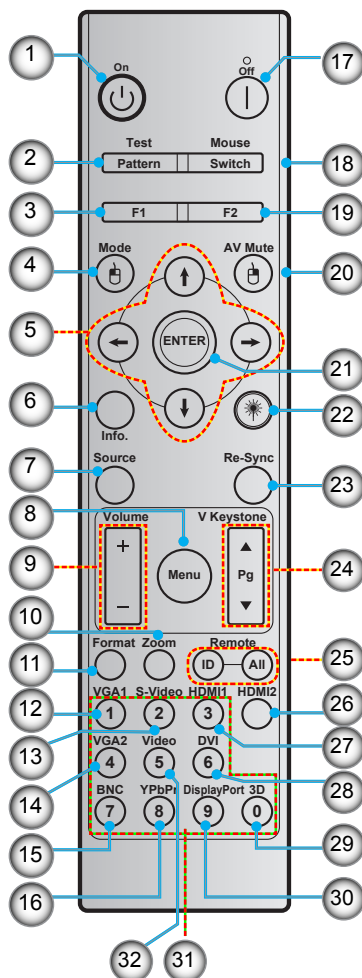
Pavé



Non	Élément	Non	Élément
1.	Enter	7.	Source
2.	Correction Trapèze	8.	Quatre touches de sélection directionnelles
3.	Re-Sync	9.	DEL de la température
4.	Puissance	10.	DEL de la lampe
5.	Informations	11.	DEL témoin Marche/Veille
6.	Menu		

INTRODUCTION

Télécommande



Non	Élément	Non	Élément
1.	Marche	17.	Mise hors tension
2.	Test pattern	18.	Activer/désactiver souris
3.	Bouton de fonction (F1) (réglable)	19.	Bouton de fonction (F2) (réglable)
4.	Mode/Clic gauche de souris	20.	Clic droit souris/AV Mute
5.	Quatre touches de sélection directionnelles	21.	Enter
6.	Informations	22.	Laser
7.	Source	23.	Re-Sync
8.	Menu	24.	V keystone/Page suivante/précédente
9.	Volume - / +	25.	ID télécommande/Toutes les télécommandes
10.	Zoom	26.	HDMI2
11.	Format(Format d'image)	27.	HDMI1
12.	VGA1	28.	DVI
13.	S-Video	29.	3D
14.	VGA2	30.	Display port
15.	BNC	31.	Pavé numérique (0-9)
16.	YPbPr	32.	Video

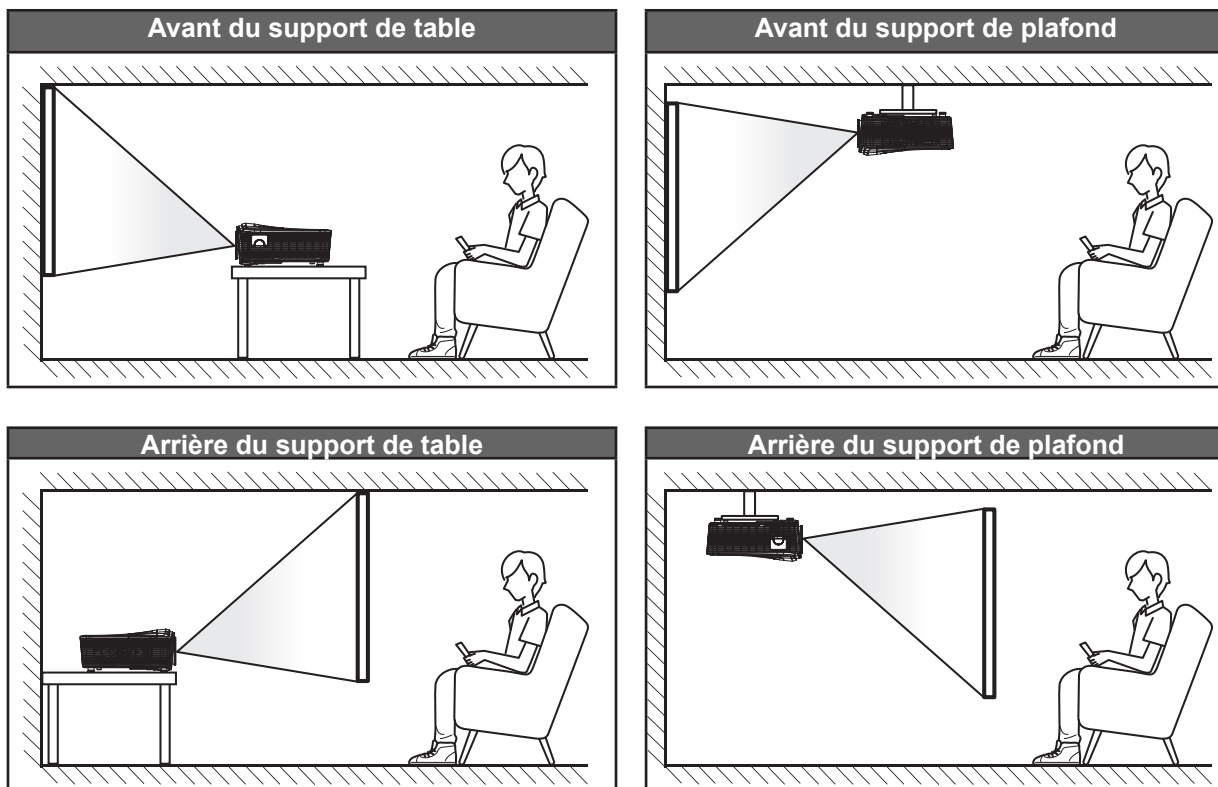
Remarque : Certaines touches peuvent ne pas fonctionner pour les modèles qui ne prennent pas en charge ces fonctionnalités.

CONFIGURATION ET INSTALLATION

Installation du projecteur

Votre projecteur est conçu pour être installé à un des quatre emplacements possibles.

La disposition de la pièce et vos préférences personnelles détermineront l'emplacement d'installation que vous choisirez. Prenez en compte la taille et la position de votre écran, l'emplacement d'une prise de courant adéquate, ainsi que l'emplacement et la distance entre le projecteur et le reste de votre équipement.



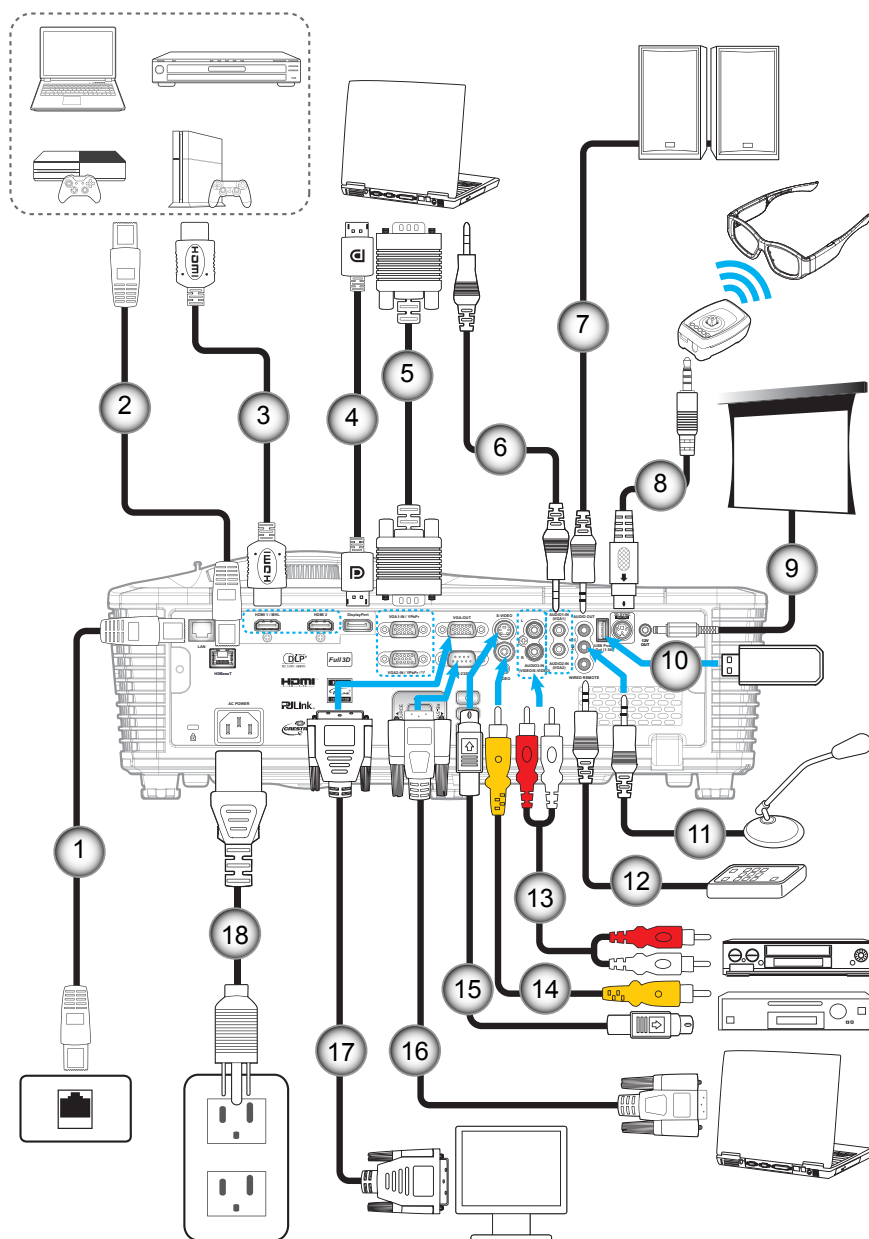
Le projecteur doit être placé à plat sur une surface plane et à 90 degrés/à la perpendiculaire de l'écran.

- Pour déterminer l'emplacement du projecteur pour une taille d'écran donnée, consultez le tableau de distances des pages 70-73.
- Pour déterminer la taille d'écran pour une distance donnée, consultez le tableau de distances des pages 70-73.

Remarque : Plus le projecteur est éloigné de l'écran, plus l'image projetée est grande et le décalage vertical augmente proportionnellement.

CONFIGURATION ET INSTALLATION

Connecter des sources au projecteur



Non	Élément	Non	Élément
1.	Câble RJ-45	10.	Dongle USB/Chargeur USB
2.	Câble RJ-45 (câble Cat5)	11.	Câble du microphone
3.	Câble HDMI/MHL	12.	Câble de la télécommande filaire
4.	Câble DisplayPort	13.	Câble d'entrée audio
5.	Câble VGA	14.	Câble vidéo
6.	Câble d'entrée audio	15.	Câble S-Vidéo
7.	Câble sortie audio	16.	Câble RS232
8.	Câble émetteur 3D	17.	Câble Sortie VGA
9.	Prise 12 V CC	18.	Cordon d'alimentation

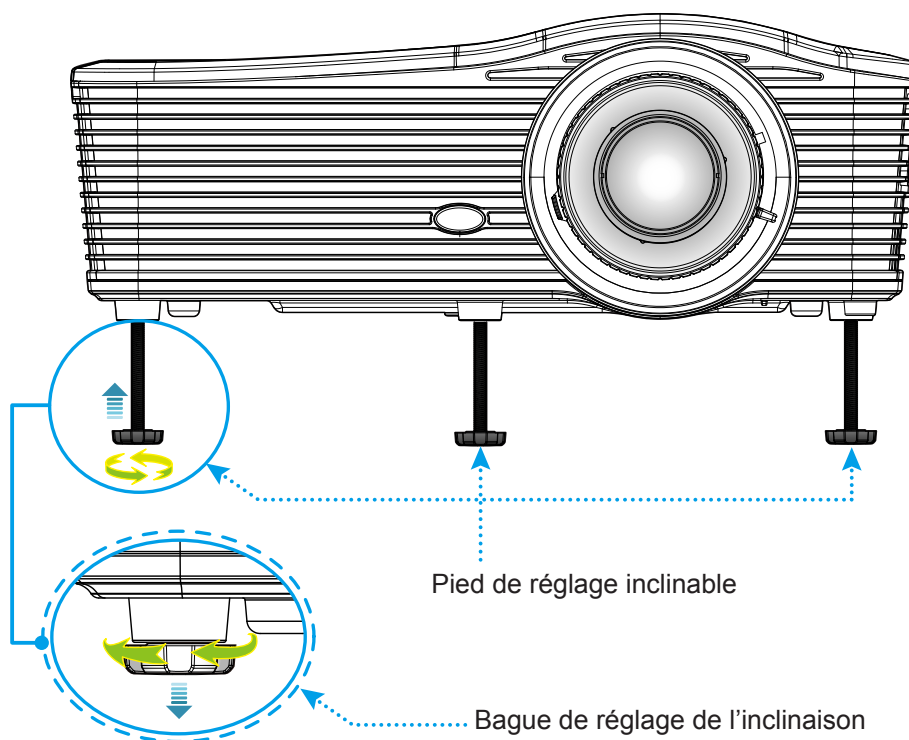
CONFIGURATION ET INSTALLATION

Réglage de l'image projetée

Hauteur de l'image

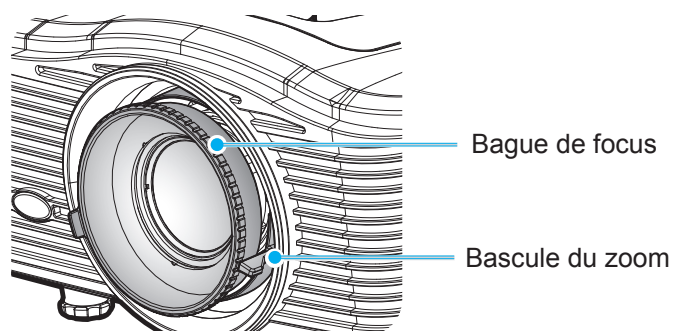
Le projecteur est équipé d'un pied élévateur pour régler la hauteur de l'image.

1. Repérez le pied réglable que vous souhaitez régler sous le projecteur.
2. Faites tourner le pied réglable dans le sens des aiguilles d'une montre pour baisser le projecteur ou dans le sens contraire des aiguilles d'une montre pour le monter.



Zoom et mise au point

- Pour ajuster la taille de l'image, tournez le levier de zoom dans le sens horaire ou antihoraire pour augmenter ou diminuer la taille de l'image projetée.
- Pour ajuster la mise au point, tournez la bague de mise au point dans le sens horaire ou antihoraire jusqu'à ce que l'image soit nette et lisible.



Remarque : Le projecteur se mettra au point sur une distance de 1,2 m à 8,2 m.

- WXGA : 24,7" à 302,7" (0,6 à 7,9 mètres)
- 1080p : 25,1" à 309,4" (0,6 à 7,9 mètres)
- WUXGA : 25,8" à 318" (0,7 à 8,1 mètres)

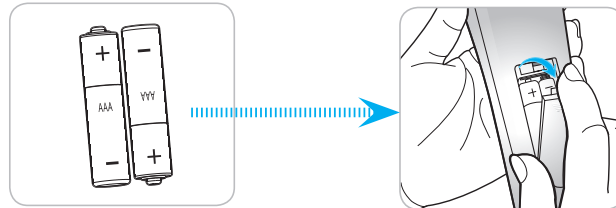
CONFIGURATION ET INSTALLATION

Configuration de la télécommande

Installation et remplacement des piles

Deux piles AAA sont fournies pour la télécommande.

1. Retirez le couvercle des piles sur l'arrière de la télécommande.
2. Insérez les piles AAA comme illustré.
3. Remettez le couvercle arrière sur la télécommande.



Remarque : Remplacez les piles uniquement par d'autres du même type ou d'un type équivalent.

MISE EN GARDE

Une mauvaise utilisation des piles peut causer des fuites de produits chimiques ou explosions. Veillez à suivre les instructions ci-dessous.

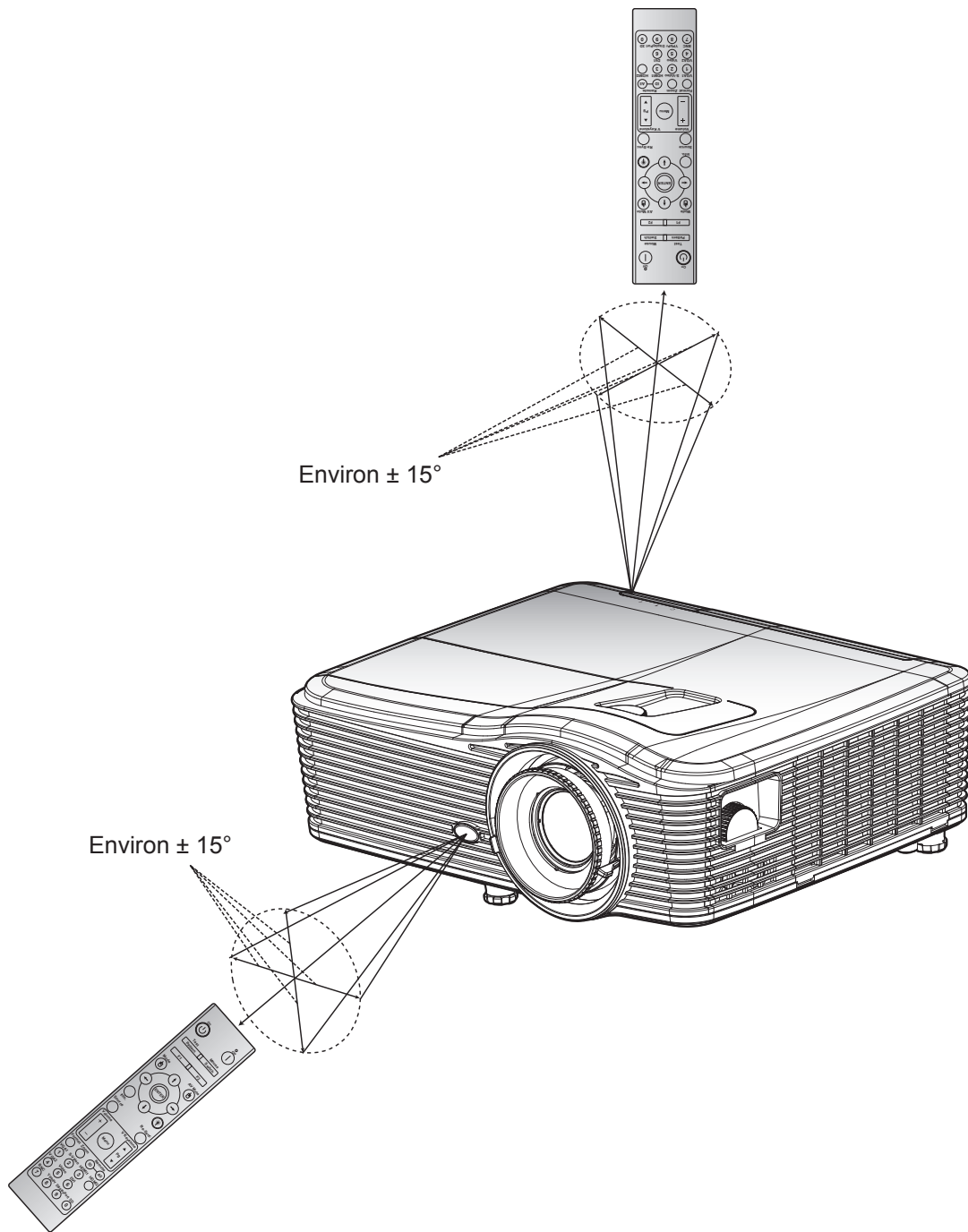
- Ne mélangez pas des piles de différents types. Différents types de piles peuvent avoir des caractéristiques différentes.
- Ne mélangez pas piles neuves et usées. Mélanger des piles neuves et usagées peut réduire la durée de vie des nouvelles piles ou causer des fuites de produits chimiques pour les anciennes piles.
- Retirez les piles dès qu'elles sont épuisées. Les produits chimiques des piles peuvent entrer en contact avec la peau et causer des rougeurs. Si vous remarquez une fuite de produit chimique, essayez soigneusement avec un chiffon.
- Les piles fournies avec ce produit peuvent avoir une durée de vie plus courte en fonction des conditions de stockage.
- Si vous ne prévoyez pas d'utiliser la télécommande pendant une période prolongée, retirez les piles.
- Lorsque vous rejetez la pile, vous devez suivre les réglementations locales ou nationales.

Portée effective

Le capteur à infrarouge (IR) de la télécommande se trouve à l'arrière du projecteur. Veillez à tenir la télécommande à un angle de 30 degrés à la perpendiculaire du capteur de télécommande du projecteur pour un fonctionnement correct. La distance entre la télécommande et le capteur ne doit pas dépasser 8 mètres (environ 26 pieds).

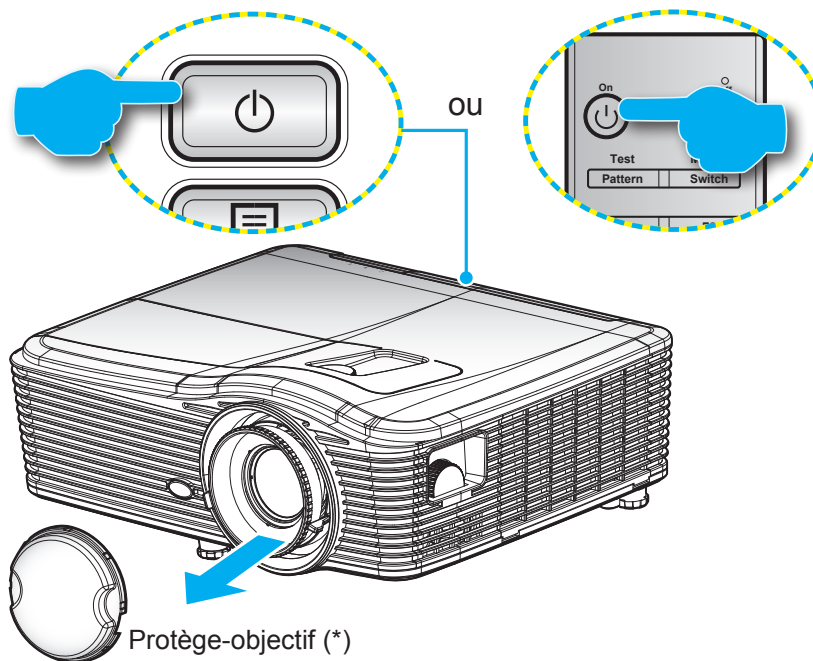
- Assurez-vous de l'absence d'obstacles qui pourraient gêner le faisceau infrarouge entre la télécommande et le capteur IR sur le projecteur.
- Assurez-vous que l'émetteur IR de la télécommande n'est pas ébloui directement par la lumière du soleil ou les lampes fluorescentes.
- Gardez la télécommande à l'écart des lampes fluorescentes (plus de 2 m), sans quoi la télécommande pourrait mal fonctionner.
- Si la télécommande se trouve à proximité de lampes fluorescentes de type inverseur, elle pourrait occasionnellement cesser de fonctionner.
- Si la télécommande et le projecteur sont à très courte distance, la télécommande peut cesser de fonctionner.
- Lorsque vous pointez vers l'écran, la distance effective est inférieure à 5 m de la télécommande à l'écran, avec un reflet des faisceaux IR vers le projecteur. Cependant, la portée effective peut changer en fonction des écrans.

CONFIGURATION ET INSTALLATION



UTILISER LE PROJECTEUR

Mise sous/hors tension du projecteur



Marche

1. Retirez le protège-objectif (*).
2. Branchez le cordon d'alimentation et le câble de signal/source de façon ferme. Quand connecté le voyant DEL Marche/Veille s'éclaire en Orange.
3. Allumez le projecteur en appuyant sur "⏻" sur le clavier ou la télécommande.
4. Un écran de démarrage s'affichera pendant environ 10 secondes et la DEL Marche/Veille sera éclairée en rouge de façon fixe.

Remarque : La première fois que vous allumez le projecteur, vous serez invité à sélectionner la langue préférée, l'orientation de projection et d'autres paramètres.

UTILISER LE PROJECTEUR

Mise hors tension

1. Éteignez le projecteur en appuyant sur "⏻" sur le clavier ou la télécommande.
2. Le message illustré ci-dessous s'affichera :



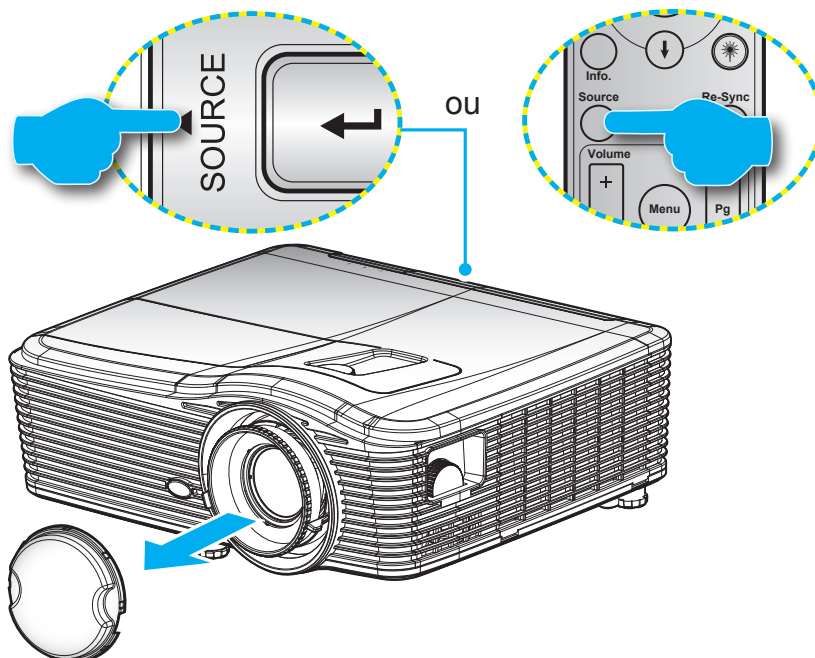
3. Appuyez à nouveau le bouton "⏻" pour confirmer, autrement le message disparaîtra après 15 secondes. Lorsque vous appuyez de nouveau sur le bouton "⏻", le système s'éteindra.
4. Les ventilateurs de refroidissement continuent de fonctionner pendant environ 10 secondes pour le cycle de refroidissement et la DEL Marche/Veille clignotera en vert. Lorsque le voyant DEL Marche/Veille s'allume en rouge, cela signifie que le projecteur est entré en mode Veille. Si vous souhaitez rallumer le projecteur, vous devrez attendre jusqu'à ce que le projecteur ait terminé le cycle de refroidissement et qu'il soit passé en mode Veille. Lorsque le projecteur est en mode veille, appuyez simplement sur le bouton "⏻" à nouveau pour allumer le projecteur.
5. Débranchez le cordon d'alimentation de la prise de courant et du projecteur.

Remarque : (*) Les accessoires en option dépendent du modèle, des spécifications et de la région. Il est déconseillé d'allumer le projecteur tout de suite après l'avoir mis hors tension.

UTILISER LE PROJECTEUR

Sélectionner une source d'entrée

Allumez la source connectée que vous voulez afficher sur l'écran (ordinateur, bloc-notes, lecteur vidéo, etc.). Le projecteur détectera automatiquement la source. Si plusieurs sources sont connectées, appuyez sur le bouton Source du clavier ou de la télécommande du projecteur pour sélectionner l'entrée de votre choix.

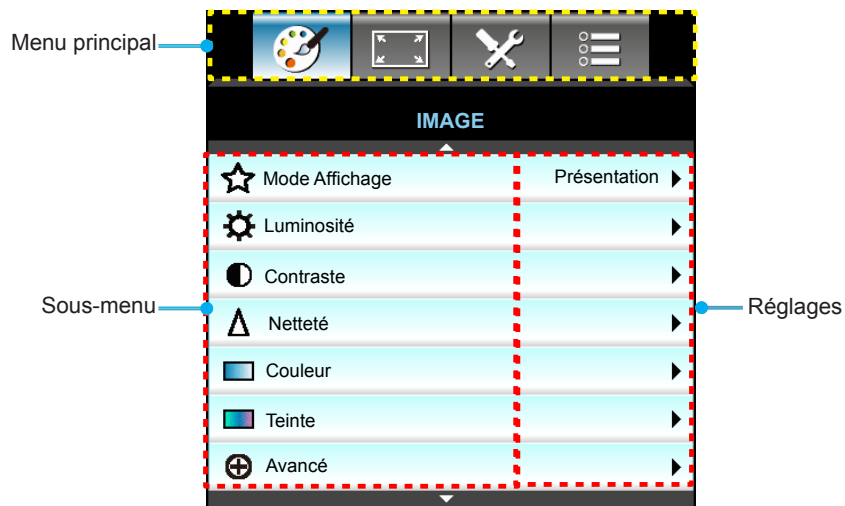


UTILISER LE PROJECTEUR

Navigation dans le menu et fonctionnalités

Le projecteur possède des menus d'affichage à l'écran qui vous permettent d'effectuer des réglages d'image et de modifier toute une gamme de paramètres. Le projecteur détectera automatiquement la source.

1. Pour ouvrir le menu OSD, appuyez le bouton "Menu" sur la télécommande ou sur le pavé.
2. Lorsque l'OSD s'affiche, utilisez les touches ◀▶ pour sélectionner un élément dans le menu principal. Lors de la sélection d'une page en particulier, appuyez la touches ▼ ou "Enter" pour entrer dans le sous-menu.
3. Utilisez les touches ▲▼ pour sélectionner l'élément dans le sous-menu puis sur la touche ▶ ou sur "Enter" pour afficher d'autres paramètres. Réglez les paramètres à l'aide de la touche ◀▶ .
4. Sélectionnez l'élément suivant à régler dans le sous-menu et réglez comme décrit ci-dessus.
5. Appuyez sur "Enter" ou "Menu" pour confirmer et l'écran retournera au menu principal.
6. Pour quitter, pressez de nouveau sur "Menu". Le menu OSD disparaîtra et le projecteur enregistrera automatiquement les nouveaux paramètres.



UTILISER LE PROJECTEUR

Arborescence du menu OSD

Menu principal	Sous-menu	Menu avancé	Menu à élément unique	Valeur	
IMAGE	Mode Affichage		Présentation	Par défaut [Présentation] PS. Chaque mode peut être réglé et enregistré individuellement	
			Lumineux		
			Film		
			sRGB		
			Tableau noir		
			DICOM SIM.		
			Utilisateur		
			Trois dimensions		
	Luminosité			-50~50	
	Contraste			-50~50	
	Netteté			1 ~15	
	Couleur			-50~50	
	Teinte			-50~50	
	Avancé		Réduction Bruit		0~10
			BrilliantColor™		1~10
			DynamicBlack	Marche	
				Arrêt	
			Gamma	Film	
				Graphique	
				1,8	
				2,0	
				2,2	
				2,6	
				Tableau noir	
				DICOM SIM.	
			Temp. Couleur	Chaud	
				Standard	
				Cool	
				Froid	
			Echelle Chroma.	Entrée non HDMI : Automatique / RVB / YUV	
				Entrée HDMI : Automatique/ RVB(0~255) / RVB(16~235)/ YUV	
			Gain/Tendance RVB	Gain Rouge	
Gain Vert					-50~50
Gain Bleue		-50~50			
Tendance Rouge		-50~50			
Tendance Verte		-50~50			
Tendance Bleue		-50~50			
Remise à zéro					
Quitter					










UTILISER LE PROJECTEUR

Menu principal	Sous-menu	Menu avancé	Menu à élément unique	Valeur	
IMAGE	Avancé	Correspondance Couleurs	Rouge	Teinte/ Saturation/ Gain [-50~50]	
			Vert	Teinte/ Saturation/ Gain [-50~50]	
			Bleu	Teinte/ Saturation/ Gain [-50~50]	
			Cyan	Teinte/ Saturation/ Gain [-50~50]	
			Magenta	Teinte/ Saturation/ Gain [-50~50]	
			Jaune	Teinte/ Saturation/ Gain [-50~50]	
			Blanc	Rouge/ Vert/ Bleu	
			Remise à zéro		
			Quitter		
		Signal (RVB)	Automatique	Marche / Arrêt	
			Suivi	0~31	
			Fréquence	-5~5	
			Position Horiz.	-5~5	
			Position Vert.	-5~5	
			Quitter		
		Signal (Vidéo)	Niveau Blanc	0~31	
			Niveau Noir	-5~5	
			IRE	0/7.5 (NTSC uniquement)	
			Quitter		
		Quitter			
	Remise à zéro				
AFFICHER	Format		WXGA/WUXGA : 4:3, 16:9 ou 16:10, LBX, Natif, Automatique		
			1080p : 4:3, 16:9, LBX, Natif, Automatique		
	Zoom				
	Masquage	H	Gauche / Droite (icône au centre)	-100~+100	
	Déplacement image	V	Haut / Bas (icône au centre)	-100 ~ +100	
	Correction Géométrique	Trapèze H.			-30 ~ +30
					-30 ~ +30
		Trapèze V. auto	Marche		Val. Par défaut : [Arrêt]
			Arrêt		
		Quatre coins		Haut gauche	
			Haut droite		
	Bas gauche				

UTILISER LE PROJECTEUR

Menu principal	Sous-menu	Menu avancé	Menu à élément unique	Valeur	
AFFICHER	Correction Géométrique	Quatre coins	Bas droite		
	Trois dimensions	Mode 3D	Lien DLP		
			VESA 3D		
			Arrêt		
		3D->2D	Trois dimensions/ L/ R		
		Format 3D	Automatique		
			SBS		
			Haut et bas		
			Superposés		
	Invers. Sync 3D	Marche			
		Arrêt			
	Quitter				
	REGLAGES	Langue		English	
				Deutsch	
			Français		
			Italiano		
			Español		
			Português		
			Svenska		
			Nederland		
			Norsk		
			Dansk		
			Polski		
			Русский		
			Suomi		
			Ελληνικά		
			Magyar		
			Čeština		
			عربي		
			繁體中文		
			简体中文		
			日本語		
			한국어		
			ไทย		
	Türkçe				
	Farsi				
	Tiếng Việt				
	Română				
	Bahasa Indonesia				

UTILISER LE PROJECTEUR

Menu principal	Sous-menu	Menu avancé	Menu à élément unique	Valeur	
REGLAGES	Projection		Bureau Avant 		
			Bureau Arrière 		
			Avant Plafond 		
			Arrière Plafond. 		
	Type d'écran			16:10	
				16:9	
				WXGA	
				WUXGA	
	Pos. Menu			Haut gauche 	
				Haut droite 	
				Au centre 	
				Bas gauche 	
				Bas droite 	
	Sécurité	Sécurité		Marche	
				Arrêt	
	Sécurité Horloge	Mois			
		Jour			
		Heure			
	Changer mot passe				
	Quitter				
	ID Projecteur				00~99
	Arrangements audio	Haut parleur interne		Marche	
				Arrêt	
		Muet		Marche	
				Arrêt	
		Volume		Audio	0-10
				Mic	0-10
		Entrée audio		Val. par défaut	Audio 3-> G/D Audio 1, 2->mini-prise
			Audio1		Val. par défaut :
			Audio2		VGA1->Audio 1 VGA2->Audio 2
			Audio3		Video, S-video ->Audio 3
	Sortie audio (veille)		Marche	Par défaut [Arrêt]	
			Arrêt		
	Quitter				
	Avancé	Logo		Val. par défaut	
				Neutre	
				Utilisateur	
		Capture logo			
		Légendage		Arrêt	
				CC1	
	CC2				
Quitter					

UTILISER LE PROJECTEUR

Menu principal	Sous-menu	Menu avancé	Menu à élément unique	Valeur
SKU "T" uniquement	Contrôle Communications HDBaseT	Ethernet	Marche	Par défaut [Arrêt]
			Arrêt	
		RS232	Marche	Par défaut [Arrêt]
			Arrêt	
REGLAGES	Réseau	Paramètres LAN	Etat Réseau	Connecter/Déconnecter (lecture seule)
			DHCP	Marche / Arrêt [Par défaut Arrêt]
			Adresse IP	Par défaut [192.168.0.100]
			Masque s.-réseau	Par défaut [255.255.255.0]
			Passerelle	Par défaut [192.168.0.254]
			DNS	Par défaut [192.168.0.1]
			Adresse MAC	Lecture seule
			Quitter	
		Paramètres de contrôle	Crestron	Marche / Arrêt (port : 41794)
			Extron	Marche / Arrêt (port : 2023)
			PJ Link	Marche / Arrêt (port : 4352)
			AMX Device Discovery	Marche / Arrêt (port : 9131)
			Telnet	Marche / Arrêt (port : 23)
			HTTP	Marche / Arrêt (port : 80)
Quitter				
OPTIONS	Source d'Entrée		VGA1	PS. HDBaseT existe uniquement dans le SKU "T".
			VGA2	
			Vidéo	
			S-Vidéo	
			HDMI1	
			HDMI2	
			DisplayPort	
			HDBaseT	
			Quitter	
	Verr. Source		Marche	[Par défaut Marche]
			Arrêt	
	Haute Altitude		Marche	[Par défaut Arrêt]
			Arrêt	
	Info Cachées		Marche	[Par défaut Arrêt]
			Arrêt	
	Clavier Verrouillé		Marche	[Par défaut Arrêt]
			Arrêt	
	Arrêt sur image		Marche	[Par défaut Arrêt]
			Arrêt	
	Mire		Aucun	
			Grille	
			Blanc	
		Motif		

UTILISER LE PROJECTEUR

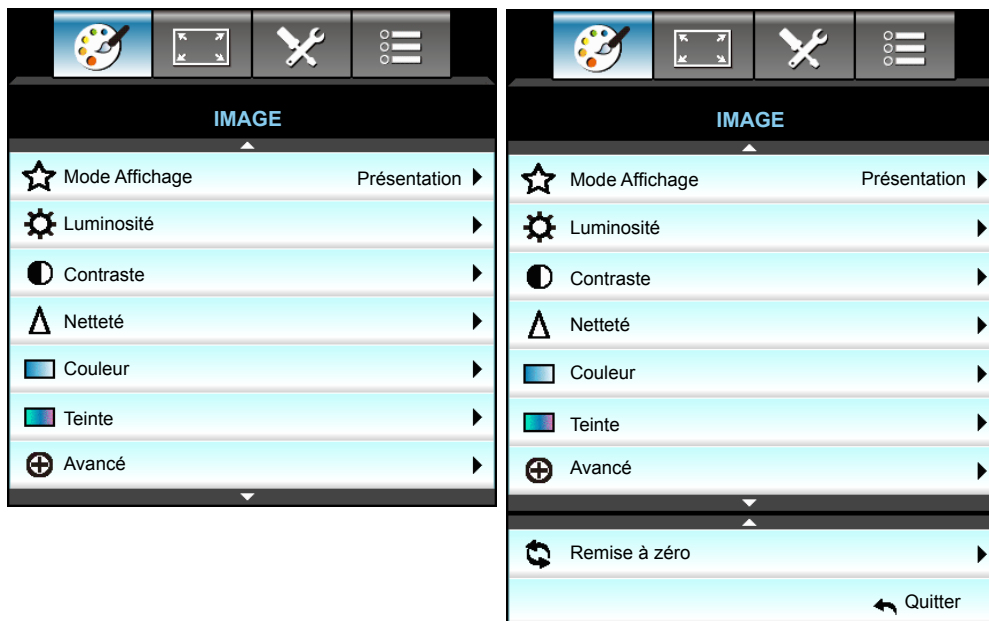
Menu principal	Sous-menu	Menu avancé	Menu à élément unique	Valeur		
OPTIONS	Couleur Arr Plan		Noir	[Par défaut Bleu]		
			Rouge			
			Bleu			
			Vert			
			Blanc			
	Couleur du Mur			Arrêt		
				Jaune léger		
				Vert léger		
				Bleu léger		
				Rose		
				Gris		
	Reglages télécommande	Utilisateur1		HDMI2	[Par défaut "Mire"] Pour le SKU "T", vous trouverez trois autres options "HDBaseT".	
				DP		
				VGA2		
				S-Vidéo		
				Mire		
				Zoom/Info.		
		Utilisateur2		HDMI2	[Par défaut "Zoom"] Pour le SKU "T", vous trouverez trois autres options "HDBaseT".	
				DP		
				VGA2		
				S-Vidéo		
				Mire		
				Zoom/Info.		
		Utilisateur3		HDMI2	[Par défaut "Info."] Pour le SKU "T", vous trouverez trois autres options "HDBaseT".	
				DP		
				VGA2		
				S-Vidéo		
				Mire		
				Zoom/Info.		
		Fonction IR			Marche	
					Devant	
					Haut	
				Arrêt		
			Télécommande	00~99	[Par défaut 00]	
		Quitter				
Relais 12V			Marche	[Par défaut Marche]		
			Arrêt			
Bip			Marche	[Par défaut Marche]		
			Arrêt			

UTILISER LE PROJECTEUR

Menu principal	Sous-menu	Menu avancé	Menu à élément unique	Valeur
OPTIONS	Avancé	Allumage direct	Marche	[Val. Par défaut Arrêt]
			Arrêt	
		Signal marche	Marche	[Val. Par défaut Arrêt]
			Arrêt	
		Arrêt Auto (min)		0-180 (un pas : 5 min.)
		Décompte avant mise en veille (min)		0-990 (un pas : 10 min.)
				Toujours allumé [case décochée par défaut.]
		Résumé rapide	Marche	[Val. Par défaut Arrêt]
	Arrêt			
	Mode puissance(Veille)	Actif		
		Eco.		
	Quitter			
	Paramètres Lampe	Heures lampe		
		Rappel de Lampe	Marche	[Val. Par défaut Arrêt]
			Arrêt	
	Mode de la lampe	Lumineux		
		Eco.		
	Paramètres Lampe	Mode de la lampe	Puissance	
		Puissance	365 W	
			350 W	
			330 W	
			310 W	
			300 W	
		280 W		
	Mise à zéro lampe	Oui		
		Non		
	Quitter			
	Paramètres optionnels filtre	Filtre optionnel installé		Oui
				Non
		Heures d'utilisation filtre		Lecture seule [Plage 0~9999]
		Rappel filtre		Arrêt
				300 hr
			500 hr	
			800 hr	
			1000 hr [Par défaut 500 hr]	
Remise à zéro filtre		Oui		
		Non		
Quitter				
Informations				
Remise à zéro		Oui		
		Non		

UTILISER LE PROJECTEUR

Menu Image



Mode Affichage

Il existe de nombreux préréglages usine optimisés pour toute une gamme de types d'images.

- **Présentation** : Ce mode convient à l'affichage devant le public avec une connexion PC.
- **Lumineux** : Luminosité maximale depuis l'entrée PC.
- **Film** : Ce mode convient à la visualisation de vidéos.
- **sRGB** : Couleur précise standardisée.
- **Tableau noir** : Ce mode est à sélectionner pour obtenir les meilleurs paramétrages de couleurs lorsque la projection a lieu sur un tableau (vert).
- **DICOM SIM.** : Ce mode peut projeter une image médicale monochrome, comme une radiographie à rayons X, des IRM, etc.
- **Utilisateur** : Mémorise les paramètres de l'utilisateur.
- **Trois dimensions** : Pour profiter de l'effet 3D, vous devez avoir des lunettes 3D, assurez-vous que votre appareil portable/PC dispose d'une carte graphique avec tampon quadruple à sortie 120 Hz et un lecteur 3D installé.

Luminosité

Règle la luminosité de l'image.

- Appuyez sur ◀ pour assombrir l'image.
- Appuyez sur ▶ pour éclaircir l'image.

Contraste

Le contraste contrôle le degré de différence entre les zones les plus claires et les plus sombres de l'image.

- Appuyez sur ◀ pour diminuer le contraste.
- Appuyez sur ▶ pour augmenter le contraste.

UTILISER LE PROJECTEUR

Netteté

Règle la netteté de l'image.

- Appuyez sur ◀ pour diminuer la netteté.
- Appuyez sur ▶ pour augmenter la netteté.

Couleur

Règle une image vidéo depuis le noir et blanc jusqu'à des couleurs pleinement saturées.

- Appuyez sur ◀ pour diminuer le niveau de saturation de l'image.
- Appuyez sur ▶ pour augmenter le niveau de saturation de l'image.

Teinte

Règle la balance des couleurs du rouge et du vert.

- Appuyez sur ◀ pour augmenter le montant de vert dans l'image.
- Appuyez sur ▶ pour augmenter le montant de rouge dans l'image.

Remise à zéro

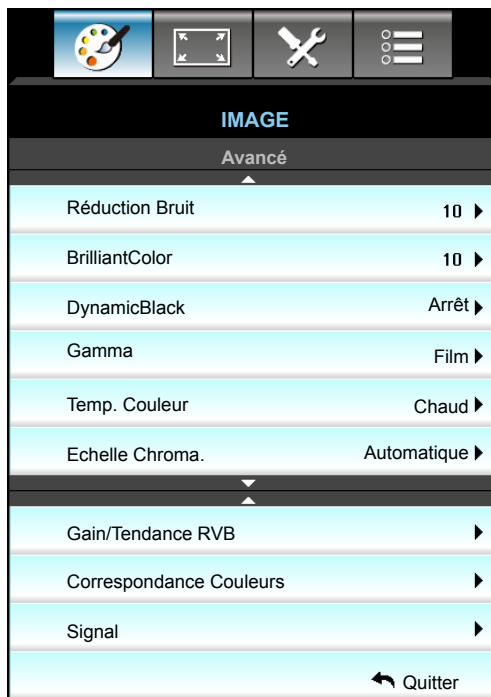
Choisissez "Oui" pour restaurer les paramètres par défaut de "IMAGE".

Quitter

Choisissez "Quitter" pour quitter le menu.

UTILISER LE PROJECTEUR

Menu Image - Avancé



Réduction Bruit

Sélectionne une sensibilité de filtre pour le bruit. Une valeur plus élevée peut améliorer les sources avec du bruit, mais cela peut aussi rendre l'image floue.

- Appuyez sur ◀ pour réduire le bruit de l'image.
- Appuyez sur ▶ pour augmenter le bruit de l'image.

BrilliantColor™

Ce paramètre réglable utilise un nouvel algorithme de traitement des couleurs et des améliorations pour permettre une luminosité plus importante en fournissant des couleurs vraies et dynamiques dans l'image.

- Appuyez sur ◀ pour augmenter l'image davantage.
- Appuyez sur ▶ pour moins augmenter l'image.

DynamicBlack

DynamicBlack permet au projecteur d'optimiser automatiquement la luminosité de l'affichage des scènes sombres/ claires d'un film pour les afficher avec des détails incroyables.

Gamma

Ceci vous permet de régler le type de courbe gamma. Après le démarrage initial et une fois le réglage précis terminé, suivez les étapes du Réglage du Gamma pour optimiser la sortie de votre image.

- Film : Pour le home cinéma.
- Graphique : pour la source PC/Photo.
- 1,8 / 2,0 / 2,2 / 2,6 : pour une source PC/Photo spécifique.
- Tableau noir : Ce mode est à sélectionner pour obtenir les meilleurs paramétrages de couleurs lorsque la projection a lieu sur un tableau (vert).
- DICOM SIM. : Ce mode peut projeter une image médicale monochrome, comme une radiographie à rayons X, des IRM, etc.
- Appuyez sur ◀ ou ▶ pour sélectionner le mode.

Temp. Couleur

Appuyez sur ◀ ou ▶ pour sélectionner une température de couleur entre Chaud, Standard, Cool et Froid.

UTILISER LE PROJECTEUR

Echelle Chroma.

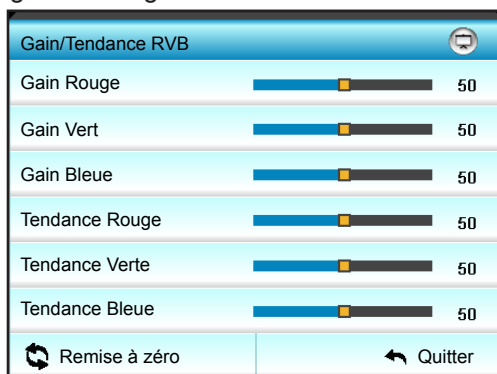
Appuyez sur ◀ ou ▶ pour sélectionner un type de matrice de couleurs approprié entre les valeurs suivantes :

- Entrée non HDMI : Automatique, RVB ou YUV
- Entrée HDMI : Automatique, RVB(0-255), RVB(16-235) ou YUV.

Gain/Tendance RVB

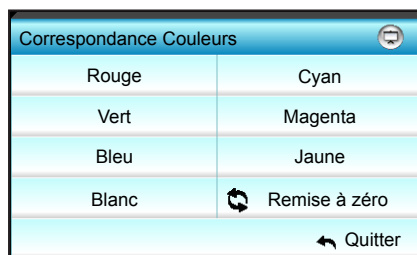
Ces paramètres vous permettent de configurer la luminosité (gain) et le contraste (teinte) d'une image.

- Appuyez sur ◀ pour réduire le gain et la teinte de la couleur choisie.
- Appuyez sur ▶ pour augmenter le gain et la teinte de la couleur choisie.

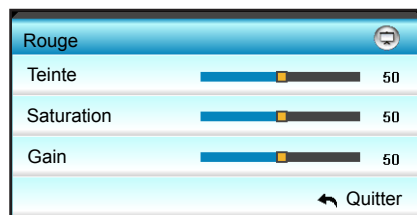


Correspondance Couleurs

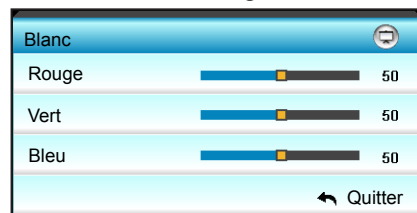
Appuyez sur ▶ dans le menu suivant puis sur ▲, ▼, ◀ ou ▶ pour sélectionner l'élément.



- Rouge/Vert/Bleu/Cyan/Magenta/Jaune : Utilisez ◀ ou ▶ pour sélectionner les couleurs Teinte, Saturation et Gain.



- Blanc : Utilisez ◀ ou ▶ pour sélectionner Rouge, Vert et Bleu.



- Remise à zéro : Choisissez "↻ Remise à zéro" pour restaurer les paramètres par défaut des réglages couleur.

Quitter

Choisissez "Quitter" pour quitter le menu.

UTILISER LE PROJECTEUR

Menu Image - Avancé - Signal (RVB)



Remarque :

- "Signal" est disponible uniquement en signal analogique VGA (RVB).
- Si "Signal" est réglé sur Automatique, les éléments de fréquence sont grisés. Si "Signal" n'est pas réglé sur Automatique, les éléments Phase et Fréquence s'affichent pour que l'utilisateur les ajuste manuellement. Enregistrez alors les paramètres pour qu'ils s'appliquent au prochain démarrage du projecteur.

Automatique

Sélectionne automatiquement le signal. Si vous utilisez cette fonction, les éléments Phase et Fréquence sont grisés, et si le signal n'est pas automatique, les éléments Phase et Fréquence s'affichent pour que l'utilisateur les ajuste manuellement. Enregistrez alors les paramètres pour qu'ils s'appliquent au prochain démarrage du projecteur.

Suivi

Synchronise la fréquence du signal de l'affichage avec la carte graphique. Si l'image semble ne pas être stable ou papillote, utiliser cette fonction pour la corriger.

Fréquence

Changez la fréquence des données d'affichage pour qu'elle corresponde à la fréquence de la carte graphique de votre ordinateur. N'utilisez cette fonction que si l'image semble papilloter verticalement.

Position Horiz.

- Appuyez sur ◀ pour déplacer l'image vers la gauche.
- Appuyez sur ▶ pour déplacer l'image vers la droite.

Position Vert.

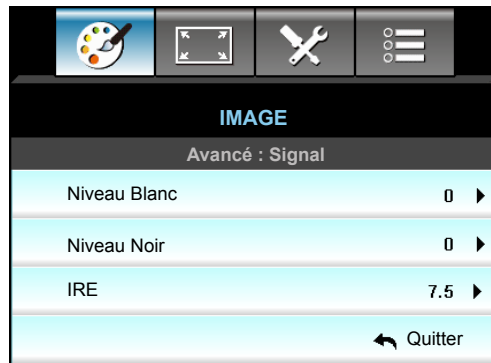
- Appuyez sur ◀ pour déplacer l'image vers le bas.
- Appuyez sur ▶ pour déplacer l'image vers le haut.

Quitter

Choisissez "Quitter" pour quitter le menu.

UTILISER LE PROJECTEUR

Menu Image - Avancé - Signal (Video)



Niveau Blanc

Permet à l'utilisateur de régler le Niveau Blanc lors de la saisie des signaux Vidéo.

Niveau Noir

Permet à l'utilisateur de régler le Niveau Noir lors de la saisie des signaux Vidéo.

IRE

Permet à l'utilisateur de régler la valeur d'IRE lors de la saisie des signaux Vidéo.

Remarque : IRE est uniquement disponible avec le format NTSC.

- Appuyez sur ◀ pour diminuer le montant de couleur dans l'image.
- Appuyez sur ▶ pour augmenter le montant de couleur dans l'image.

UTILISER LE PROJECTEUR

Menu Affichage



Format

Appuyez sur le bouton ◀ ou ▶ pour choisir votre format d'image préféré entre 4:3, 16:9/16:10, LBX, Natif, Automatique (WXGA/WUXGA) et 4:3, 16:9, LBX, Natif, Automatique (1080p).

WXGA / WUXGA :

- 4:3: Ce format est pour des sources d'entrée 4:3.
- 16:9: Ce format est pour des sources d'entrée 16:9, par exemple les TV HD et les DVD améliorés pour TV à grand écran.
- 16:10: Ce format est pour les sources d'entrée 16:10, comme les portables à écran large.
- LBX : Ce format est pour une source de format boîte aux lettres et non 16x9 ainsi que pour les utilisateurs qui utilisent des objectifs 16x9 pour afficher un format d'image de 2,35:1 en utilisant une résolution pleine.
- Natif : Ce format affiche l'image d'origine sans aucune mise à l'échelle..
- Automatique : Sélectionne automatiquement le format d'affichage approprié.

Remarque : Les informations détaillées concernant le mode LBX :

- Certains DVD au format Boîte à lettres ne sont pas compatibles avec les TV 16x9. Dans de tels cas, l'image aura l'air incorrecte si affichée en mode 16:9. Pour résoudre ce problème, veuillez essayer d'utiliser le mode 4:3 pour regarder cette sorte de DVDs. Si le contenu n'est pas 4:3, il y aura des barres noires autour de l'image dans l'affichage 16:9. Pour ce type de contenu, vous pouvez utiliser le mode LBX pour remplir l'image sur l'affichage 16:9.
- Si vous utilisez un objectif anamorphique externe, ce mode LBX vous permet également de regarder un contenu 2,35:1 (comprenant les DVD anamorphiques et les films TVHD) dont la largeur anamorphique supportée est améliorée pour l'affichage 16x9 dans une image 2,35:1 large. Dans ce cas, il n'y a pas de barres noires. L'alimentation de la lampe et la résolution verticale sont complètement utilisées.

UTILISER LE PROJECTEUR

Table de mise à l'échelle WXGA (type d'écran 16 x 10) :

Ecran 16:10	480i/p	576i/p	1080i/p	720p	PC
4 x 3	Redimensionner en 1066 x 800.				
16 x 10	Redimensionner en 1280 x 800.				
LBX	Mettez à l'échelle 1280 x 960, puis affichez l'image centrale 1280 x 800.				
Natif	Mappage au centre 1:1.		Affichage 1:1 1280 x 800.	1280 x 720 centré.	Mappage au centre 1:1.
Automatique	<p>La source d'entrée est ajustée sur une zone d'affichage de 1280 x 800 et son format d'origine est respecté.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Si la source est 4:3, le redimensionnement auto sera 1066 x 800. - Si la source est 16:9, le redimensionnement auto sera 1280 x 720. - Si la source est 15:9, le redimensionnement auto sera 1280 x 768. - Si la source est 16:10, le redimensionnement auto sera 1280 x 800. 				

Table de mise à l'échelle WXGA (type d'écran 16 x 9) :

Ecran 16:9	480i/p	576i/p	1080i/p	720p	PC
4 x 3	Redimensionner en 960 x 720.				
16 x 9	Redimensionner en 1280 x 720.				
LBX	Mettez à l'échelle 1280 x 960, puis affichez l'image centrale 1280 x 720.				
Natif	Mappage au centre 1:1.		Affichage 1:1 1280 x 720.	1280 x 720 centré.	Mappage au centre 1:1.
Automatique	<p>Si ce format est sélectionné, le type d'écran est automatiquement défini sur 16:9 (1280 x 720).</p> <ul style="list-style-type: none"> - Si la source est 4:3, le redimensionnement auto sera 960 x 720. - Si la source est 16:9, le redimensionnement auto sera 1280 x 720. - Si la source est 15:9, le redimensionnement auto sera 1200 x 720. - Si la source est 16:10, le redimensionnement auto sera 1152 x 720. 				

Table de mise à l'échelle WUXGA (type d'écran 16 x 10) :

Ecran 16:10	480i/p	576i/p	1080i/p	720p	PC
4x3	Redimensionner en 1600 x 1200.				
16 x 9	Redimensionner en 1920 x 1080.				
16 x 10	Redimensionner en 1920 x 1200.				
LBX	Mettez à l'échelle 1920 x 1440, puis affichez l'image centrale 1920 x 1200.				
Natif	Mappage au centre 1:1. Aucun redimensionnement n'est effectué, la résolution dépend de la source d'entrée affichée.				
Automatique	<p>Si ce format est sélectionné, le type d'écran est automatiquement défini sur 16:10 (1920 x 1200).</p> <ul style="list-style-type: none"> - Si la source est 4:3, le redimensionnement auto sera 1600 x 1200. - Si la source est 16:9, le redimensionnement auto sera 1920 x 1080. - Si la source est 16:10, le redimensionnement auto sera 1920 x 1200. 				

UTILISER LE PROJECTEUR

Table de mise à l'échelle WUXGA (type d'écran 16 x 9) :

Ecran 16:9	480i/p	576i/p	1080i/p	720p	PC
4 x 3	Redimensionner en 1440 x 1080.				
16 x 9	Redimensionner en 1920 x 1080.				
LBX	Mettez à l'échelle 1920 x 1440, puis affichez l'image centrale 1920 x 1080.				
Natif	Mappage au centre 1:1. Aucun redimensionnement n'est effectué, la résolution dépend de la source d'entrée affichée.				
Automatique	Si ce format est sélectionné, le type d'écran est automatiquement défini sur 16:9 (1920 x 1080). - Si la source est 4:3, le redimensionnement auto sera 1440 x 1080. - Si la source est 16:9, le redimensionnement auto sera 1920 x 1080. - Si la source est 16:10, le redimensionnement auto sera 1920 x 1200 et coupera la partie 1920x1080 pour l'affichage.				

1080P :

- 4:3: Ce format est pour des sources d'entrée 4:3.
- 16:9: Ce format est pour 16:9 sources d'entrée, comme les portables à écran large.
- LBX : Ce format est pour une source de format boîte aux lettres et non 16x9 ainsi que pour les utilisateurs qui utilisent des objectifs 16x9 pour afficher un format d'image de 2,35:1 en utilisant une résolution pleine.
- Natif : Ce format affiche l'image d'origine sans aucune mise à l'échelle..
- Automatique : Sélectionne automatiquement le format d'affichage approprié.

Tableau de redimensionnement 1080p :

Ecran 16:9	480i/p	576i/p	1080i/p	720p	PC
4 x 3	Redimensionner en 1440 x 1080.				
16 x 9	Redimensionner en 1920 x 1080.				
LBX	Mettez à l'échelle 1920 x 1440, puis affichez l'image centrale 1920 x 1080.				
Natif	Mappage au centre 1:1. Aucun redimensionnement n'est effectué, la résolution dépend de la source d'entrée affichée.				
Automatique	Si ce format est sélectionné, le type d'écran est automatiquement défini sur 16:9 (1920 x 1080). - Si la source est 4:3, le redimensionnement auto sera 1440 x 1080. - Si la source est 16:9, le redimensionnement auto sera 1920 x 1080. - Si la source est 16:10, le redimensionnement auto sera 1920 x 1200 et coupera la partie 1920x1080 pour l'affichage.				

Zoom

- Appuyez sur ◀ pour réduire la taille d'une image.
- Appuyez sur ▶ pour agrandir une image sur l'écran de projection.

Masquage

Utilisez Cacher bord pour éliminer le bruit de codage vidéo sur le bord de la source vidéo.

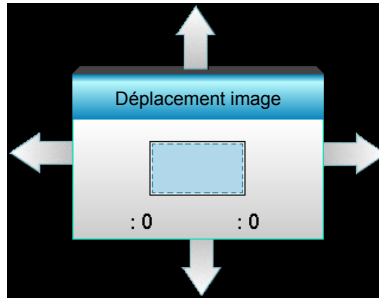
Remarque :

- Chaque E/S a des réglages différents de "Masquage".
- "Masquage" et "Zoom" ne peuvent pas être utilisés simultanément.

UTILISER LE PROJECTEUR

Déplacement image

Appuyez sur ► dans le menu suivant comme ci-dessous puis sur ▲, ▼, ◀ ou ▶ pour sélectionner l'élément.



- H : Appuyez sur ◀▶ pour décaler la position de l'image projetée horizontalement.
- V : Appuyez sur ▲▼ pour décaler l'image projetée verticalement.

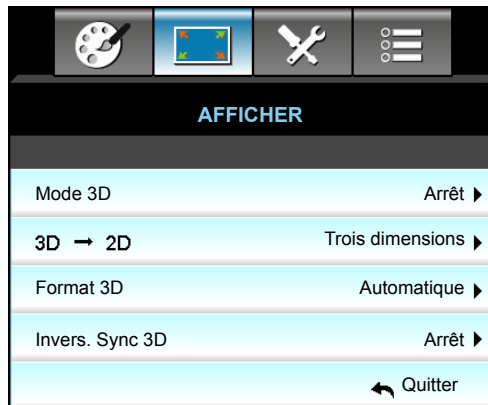
Correction géométrique

- Trapèze H. (Trapèze horizontal) : Appuyez sur ◀▶ pour corriger la distorsion horizontale.
- Trapèze V (Trapèze vertical) : Appuyez sur ▲▼ pour corriger la distorsion verticale.
- Trapèze V. auto : Corrige automatiquement la distorsion trapézoïdale verticale.
- Quatre coins : Compense la distorsion de l'image en ajustant un coin à la fois.

1. Utilisez "Menu" pour démarrer.
2. Utilisez le menu "Quatre coins" pour choisir un coin et appuyez sur "Enter" pour confirmer.
3. Utilisez ▲▼◀▶ pour déplacer l'angle et appuyez sur "Enter" pour confirmer.

UTILISER LE PROJECTEUR

Menu Affichage 3D



Mode 3D

- Arrêt : Sélectionnez "Arrêt" pour désactiver le mode 3D.
- Lien DLP : Sélectionnez "Lien DLP" pour utiliser les réglages optimisés pour les lunettes 3D avec Lien DLP.
- VESA 3D : Sélectionnez "VESA 3D" pour utiliser les réglages optimisés pour les lunettes VESA 3D.

3D->2D

- Trois dimensions : Affiche un signal 3D.
- L (Gauche) : Affiche le cadre gauche du contenu 3D.
- R (Droite) : Affiche le cadre droit du contenu 3D.

Format 3D

- Automatique : Lorsqu'un signal d'identification 3D est détecté, le format 3D est sélectionné automatiquement.
- SBS : Affiche le signal 3D en format "côte à côte".
- Haut et bas : Affiche un signal 3D au format "Haut et bas".
- Superposés : Affiche un signal 3D au format "Superposés".

Remarque :

- *Le "Format 3D" est uniquement pris en charge lors d'une synchronisation 3D en page 69.*
- *"Format 3D" est uniquement pris en charge lors d'une synchronisation non-HDMI 1.4a 3D.*

Invers. Sync 3D

- Appuyez sur "Marche" pour inverser le contenu gauche et droit de l'image.
- Appuyez sur "Arrêt" pour afficher le contenu par défaut de l'image.

Quitter

Choisissez "Quitter" pour quitter le menu.

UTILISER LE PROJECTEUR

Menu Configuration







Langue

Choisissez le menu OSD multilingue. Appuyez sur ▶ dans le sous-menu puis utilisez la touche ▲, ▼, ◀ ou ▶ pour sélectionner votre langue préférée. Appuyez sur "Enter" pour terminer votre sélection.

Langue			
English	Nederlands	Čeština	Türkçe
Deutsch	Norsk/Dansk	عربي	فارسی
Français	Polski	繁體中文	Vietnamese
Italiano	Русский	简体中文	Romanian
Español	Suomi	日本語	Indonesian
Portugués	ελληνικά	한국어	Slovakian
Svenska	Magyar	ไทย	◀ Quitter

UTILISER LE PROJECTEUR

Projection

-  Bureau Avant
C'est la sélection par défaut. L'image est projetée droit sur l'écran.
-  Bureau Arrière
Quand sélectionnée, l'image apparaîtra renversée.
-  Avant Plafond
Quand sélectionnée, l'image tournera à l'envers.
-  Arrière Plafond.
Quand sélectionnée, l'image apparaîtra renversée dans la position à l'envers.

Remarque : *Le bureau arrière et le plafond arrière doivent être utilisés avec un écran dépoli.*

Type d'écran

Choisissez le type d'écran entre 16:10 et 16:9 (WXGA/WUXGA).

Remarque : *"Type d'écran" disponible pour WXGA/WUXGA uniquement.*

Pos. Menu

Choisissez la position du menu sur l'écran d'affichage.

ID Projecteur

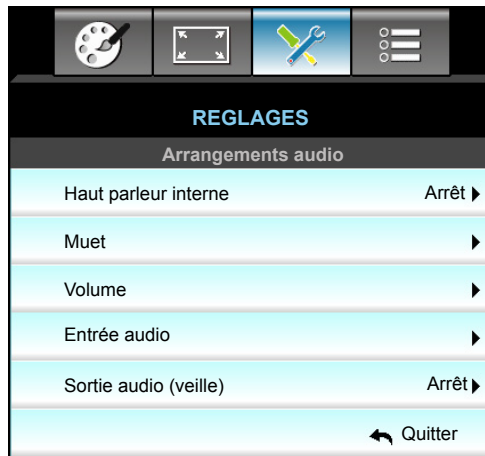
La définition ID peut être configurée par menu (plage 0~99), et permet à l'utilisateur de contrôler un projecteur individuel par RS232.

Quitter

Choisissez "Quitter" pour quitter le menu.

UTILISER LE PROJECTEUR

Menu Configuration - Arrangements audio



Haut parleur interne

Choisir "Marche" ou "Arrêt" pour activer ou désactiver le haut-parleur interne.

Muet

- Choisir "Marche" pour couper le son.
- Choisir "Arrêt" pour allumer le son.

Remarque : La fonction "Muet" affecte le volume du haut-parleur interne et du haut-parleur externe.

Volume

- Appuyez sur ◀ pour baisser le volume.
- Appuyez sur ▶ pour augmenter le volume.

Entrée audio

Les réglages audio par défaut sont sur le panneau arrière du projecteur. Utilisez cette option pour réassigner les entrées audio (1, 2 ou 3) à la source d'image actuelle. Chaque entrée audio peut être assignée à plus d'une source vidéo.

- Val. par défaut : VGA 1 -> Audio 1 ; VGA 2 -> Audio 2
- Audio 1 / 2 : Connexion mini-prise.
- Audio 3 : G/D.

Sortie audio (veille)

Choisissez "Marche" ou "Arrêt" pour activer ou désactiver la sortie audio.

Quitter

Choisissez "Quitter" pour quitter le menu.

UTILISER LE PROJECTEUR

Menu Configuration - Sécurité

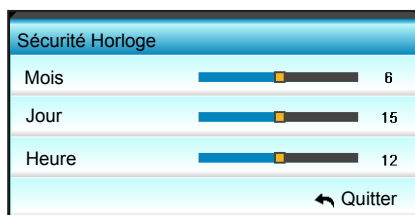


Sécurité

- Marche : Choisissez "Marche" pour utiliser la vérification de sécurité lors de la mise sous tension du projecteur.
- Arrêt : Choisissez "Arrêt" pour pouvoir allumer le projecteur sans vérification du mot de passe.

Sécurité Horloge

Permet de sélectionner la fonction de date (Mois/Jour/Heure) pour définir le nombre d'heures pendant lesquelles le projecteur peut être utilisé. Une fois que le temps s'est écoulé, vous devrez à nouveau entrer votre mot de passe.



Changer mot passe

- Première fois :
 1. Appuyez sur la touche "Enter" pour définir le mot de passe.
 2. Le mot de passe doit avoir 4 chiffres.
 3. Utilisez les touches numériques de la télécommande ou du pavé numérique à l'écran pour saisir votre nouveau mot de passe, puis appuyez sur "Enter" pour confirmer votre mot de passe.
- Changer mot passe :

(Si votre télécommande ne dispose pas de clavier numérique, veuillez utiliser les flèches vers le haut/bas pour changer les chiffres du mot de passe. Appuyez ensuite sur Entrée pour valider)

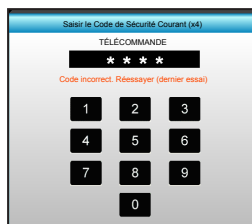
 1. Appuyez "Enter" pour entrer l'ancien mot de passe.
 2. Utilisez les touches numériques ou le pavé numérique à l'écran pour saisir votre mot de passe actuel et appuyez sur "Enter" pour confirmer.
 3. Entrez le nouveau mot de passe (4 chiffres) en utilisant les boutons à numéros sur la télécommande et ensuite appuyez "Enter" pour confirmer.
 4. Entrez une nouvelle fois le nouveau mot de passe et appuyez "Enter" pour confirmer.

Lorsque vous entrez un mot de passe incorrect 3 fois de suite, le projecteur s'éteint automatiquement.

Si vous avez oublié votre mot de passe, veuillez contacter votre bureau local pour de l'aide.

UTILISER LE PROJECTEUR

Remarque : La valeur par défaut du mot de passe est "1234" (première fois).

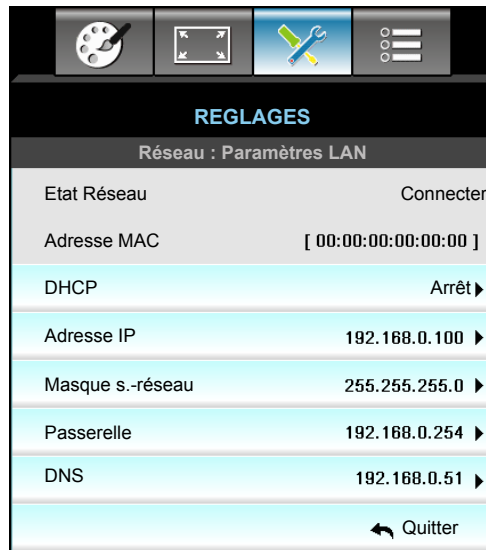


Quitter

Choisissez "Quitter" pour quitter le menu.

UTILISER LE PROJECTEUR

Menu Configuration - Réseau - LAN Settings



Etat Réseau

Affiche l'état de connexion du réseau (lecture seule).

Adresse MAC

Affiche l'adresse MAC (lecture seule).

DHCP

- Marche : Le projecteur va obtenir une adresse IP automatiquement depuis votre réseau.
- Arrêt : Pour attribuer les valeurs pour IP, Masque s.-réseau, Passerelle et DNS manuellement.

Remarque : Le fait de quitter le menu OSD applique automatiquement les valeurs saisies.

Adresse IP

Affiche l'adresse IP.

Masque s.-réseau

Affiche le numéro de masque de sous-réseau.

Passerelle

Affiche la passerelle par défaut du réseau connecté au projecteur.

DNS

Affiche le numéro DNS.

Quitter

Choisissez "Quitter" pour quitter le menu.

UTILISER LE PROJECTEUR

Comment utiliser un navigateur web pour contrôler votre projecteur

1. Activez "Marche" pour l'option DHCP sur le projecteur afin de permettre à un serveur DHCP d'affecter automatiquement une adresse IP.
2. Ouvrez le navigateur Web sur votre PC et saisissez l'adresse IP du projecteur ("Réseau : Paramètres LAN > Adresse IP").
3. Entrez le Nom d'utilisateur et le Mot de passe puis cliquez sur Connexion. L'interface Web de configuration du projecteur s'ouvre.

Remarque :

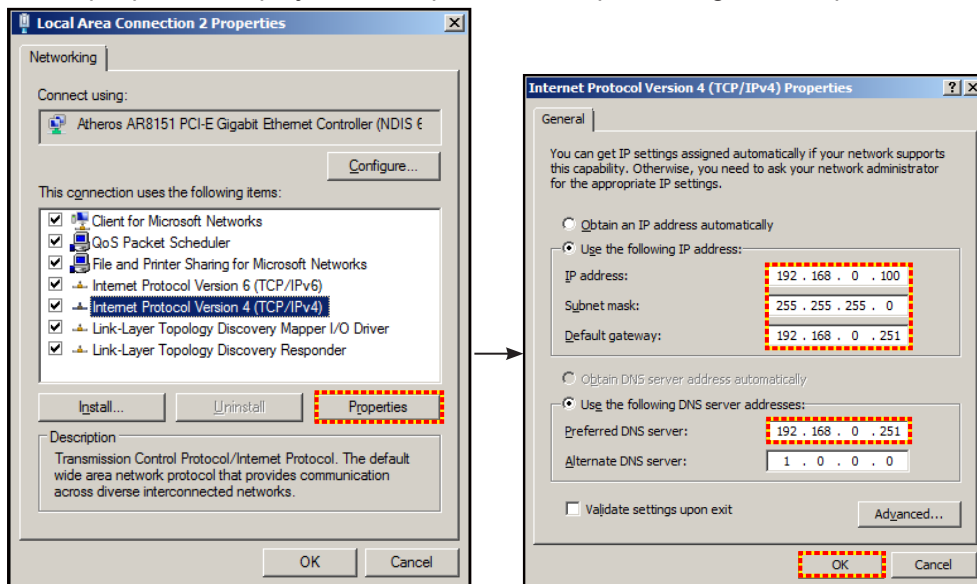
- Le nom d'utilisateur et le mot de passe par défaut sont "admin".
- Les étapes de cette section se basent sur le système d'exploitation Windows 7.

Effectuer une connexion directe de votre ordinateur au projecteur*

1. Activez l'option DHCP "Arrêt" sur le projecteur.
2. Configurez les options Adresse IP, Masque s.-réseau, Passerelle et DNS sur le projecteur ("Réseau : Paramètres LAN").

Adresse IP	192.168.0.100 ▶
Masque s.-réseau	255.255.255.0 ▶
Passerelle	192.168.0.254 ▶
DNS	192.168.0.51 ▶

3. Ouvrez la page Centre Réseau et partage sur votre PC, et affectez les mêmes paramètres réseau à votre PC que pour votre projecteur. Cliquez sur "OK" pour enregistrer les paramètres.



4. Ouvrez le navigateur Web sur votre PC et saisissez l'adresse IP affectée à l'étape 3 dans le champ d'URL. Appuyez alors sur la touche "Enter".

UTILISER LE PROJECTEUR

Menu Configuration - Réseau - Control Settings



Crestron

Utilisez cette fonction pour sélectionner la fonction réseau (port : 41794).

Pour plus d'informations, visitez <http://www.crestron.com> et www.crestron.com/getroomview.

Extron

Utilisez cette fonction pour sélectionner la fonction réseau (port : 2023).

PJ Link

Utilisez cette fonction pour sélectionner la fonction réseau (port : 4352).

AMX Device Discovery

Utilisez cette fonction pour sélectionner la fonction réseau (port : 1023).

Telnet

Utilisez cette fonction pour sélectionner la fonction réseau (port : 23).

HTTP

Utilisez cette fonction pour sélectionner la fonction réseau (port : 80).

Quitter

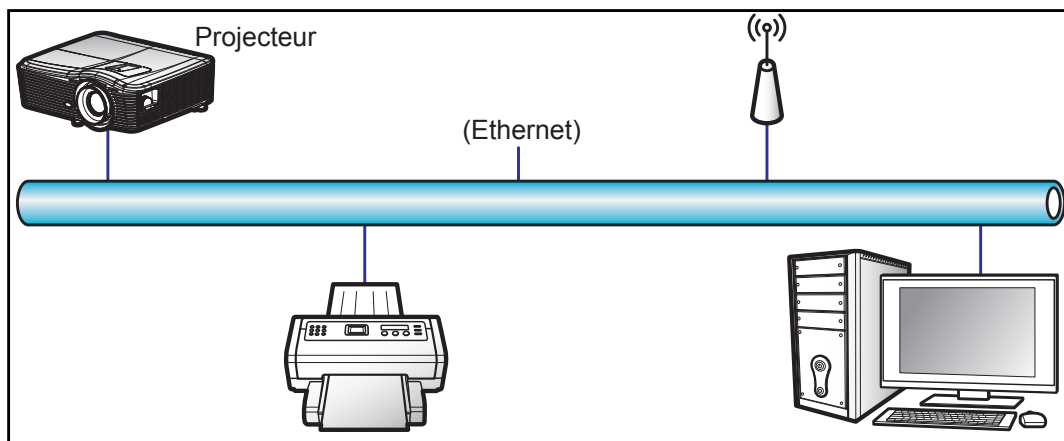
Choisissez "Quitter" pour quitter le menu.

UTILISER LE PROJECTEUR

Menu Configuration - Réseau - Control Settings

Fonction LAN RJ45

Pour des raisons de simplicité et de convivialité, le projecteur W320UST fournit plusieurs fonctions de réseau et de gestion à distance. La fonction LAN/RJ45 du projecteur à travers un réseau, comme gérer à distance : Paramètres d'allumage/arrêt, de luminosité et de contraste. Informations d'état du projecteur telles que : Source vidéo, Son-Muet, etc.



Fonctionnalités du terminal LAN câblé.

Ce projecteur peut être contrôlé à l'aide d'un PC (portable) ou autre appareil externe via le port LAN/RJ45 et est compatible avec Crestron / Extron / AMX (Device Discovery) / PJLink.

- Crestron est une marque déposée de Crestron Electronics, Inc. aux États-Unis.
- Extron est une marque déposée de Extron Electronics, Inc aux États-Unis.
- AMX est une marque déposée de AMX LLC, Inc aux États-Unis.
- PJLink a déposé une demande d'enregistrement de marque commerciale et de logo au Japon, aux États-Unis et d'autres pays en date de JMBIA.

Ce projecteur est pris en charge par les commandes spécifiques du contrôleur Crestron Electronics et logiciel correspondant, comme RoomView®.

<http://www.crestron.com/>

Ce projecteur est conforme pour prendre en charge les périphériques Extron pour référence.

<http://www.extron.com/>

Le projecteur est pris en charge par AMX (Device Discovery).

<http://www.amx.com/>

Ce projecteur prend en charge toutes les commandes de PJLink Classe1 (version 1.00).

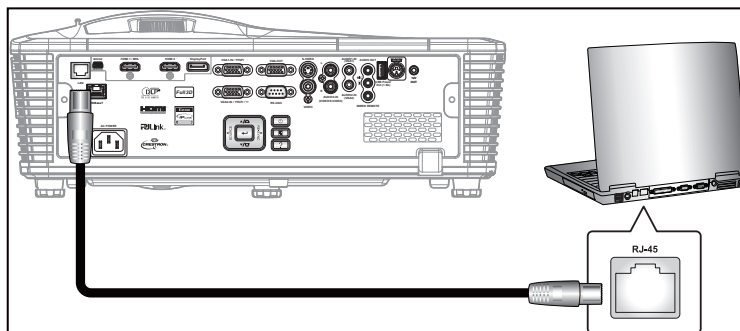
<http://pjlink.jbmia.or.jp/english/>

Pour des informations plus détaillées sur les divers types d'appareils externes pouvant être branchés sur le port LAN/RJ45 et le contrôle à distance du projecteur, ainsi que des informations sur les commandes compatibles avec chaque type d'appareil externe, veuillez contacter le Service d'assistance directement.

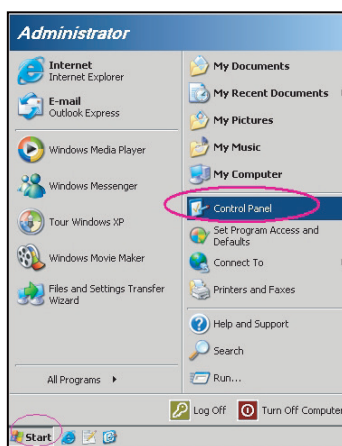
UTILISER LE PROJECTEUR

LAN RJ45

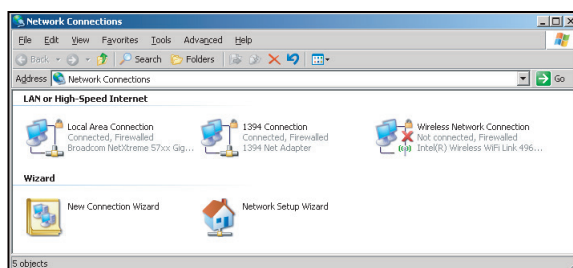
1. Branchez un câble RJ45 sur les ports RJ45 du projecteur et du PC (portable).



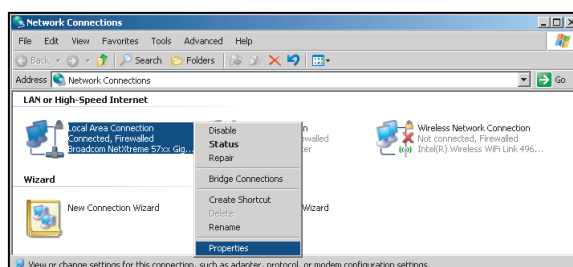
2. Sur le PC (ordinateur portable), sélectionnez Start (Démarrer) > Control Panel (Panneau de configuration) > Network Connections (Connexions réseau).



3. Faites un clic droit sur Local Area Connection (Connexion au réseau local), et sélectionnez Property (Propriétés).

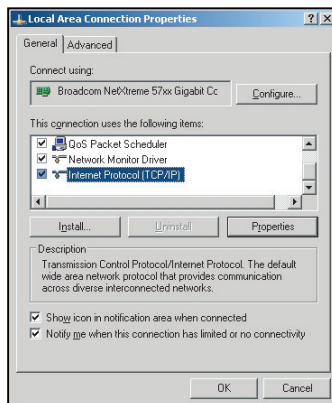


4. Dans la fenêtre Propriétés (Propriétés), sélectionnez l'onglet General (Général), et sélectionnez Internet Protocol (TCP/IP) (Protocole Internet (TCP/IP)).

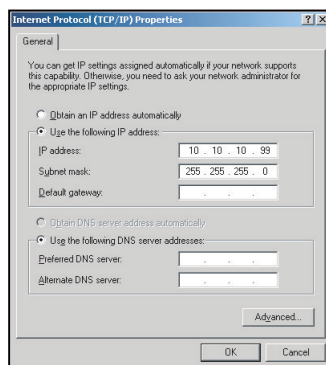


UTILISER LE PROJETEUR

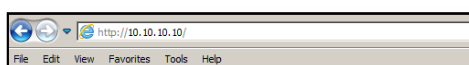
5. Cliquez sur "Properties (Propriétés)".



6. Saisissez l'adresse IP et le masque de sous-réseau, puis appuyez sur "OK".



7. Appuyez sur le bouton "Menu" sur le projecteur.
8. Utilisez les touches ◀▶ pour sélectionner REGLAGES > Réseau > Paramètres LAN.
9. Après avoir ouvert les Paramètres réseau, entrez les paramètres suivants :
 - DHCP : Arrêt
 - Adresse IP : 10.10.10.10
 - Masque s.-réseau : 255.255.255.255
 - Passerelle : 0.0.0.0
 - DNS : 0.0.0.0
10. Appuyez sur "Enter" pour confirmer les paramètres.
11. Ouvrez un navigateur Internet, par exemple Microsoft Internet Explorer avec Adobe Flash Player 9.0 ou une version ultérieure installée.
12. Dans la barre d'adresse du projecteur, entrez l'adresse IP : 10.10.10.10.



UTILISER LE PROJECTEUR

13. Appuyez sur "Enter".
Le projecteur est configuré pour une gestion à distance. La fonction LAN/RJ45 s'affiche comme suit :

Page d'informations

Model: Optoma Logout Tools Info Help

Optoma

Projector Information

Projector Name: EX610STi
Location: Room
Firmware: B02 2011-09-21
Mac Address: 00:50:41:77:31:24
Resolution: 0 x 0 0Hz
Lamp Hours: 10
Assigned To: Sir

Projector Status

Power Status: On
Source: HDMI
Preset Mode: Presentation
Projector Position: Front Table
Lamp Mode: STD
Error Status:

exit

Page d'accueil

Model: Optoma Tools Info Help

Optoma

Power Vol - Mute Vol +

SourceList

VGA1
VGA2
Video
HDMI
Flash Drive

Menu Auto
AV Mute Source

Freeze Contrast Brightness Color

Page Outils

Model: Optoma Logout Tools Info Help

Optoma

Crestron Control

IP Address: 192.168.0.2
IP ID: 5
Port: 41794
Send

Projector

Projector Name: EX610STi
Location: Room
Name: Sir
Send

DHCP DHCP Enabled
IP Address: 192.168.0.100
Subnet Mask: 255.255.255.0
Default Gateway: 192.168.0.254
DNS Server: 192.168.0.51
Host Name:
Send

User Password

Enabled
New Password:
Confirm:
Send

Admin Password

Enabled
New Password:
Confirm:
Send

Default Language: Automatique Send

exit

Contactez le service d'assistance

HELP DESK X

Send

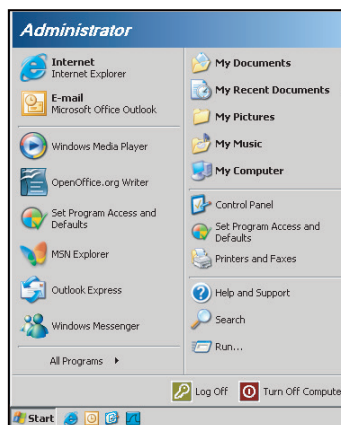
UTILISER LE PROJECTEUR

RS232 avec fonction Telnet

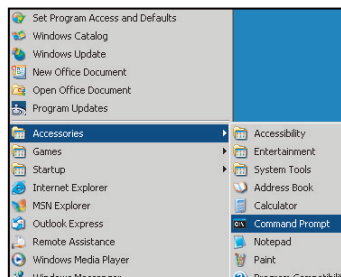
Il existe un autre moyen de contrôle RS232 dans le projecteur, appelé, "RS232 via TELNET" pour interface LAN/RJ45.

Guide de mise en route pour "RS232 via Telnet".

- Vérifiez et obtenez l'adresse IP de l'OSD du projecteur.
- Assurez-vous que l'ordinateur portable/le PC peut accéder à la page Web du projecteur.
- Assurez-vous que le "Pare-feu de Windows" est désactivé au cas où la fonction TELNET filtre votre ordinateur portable/PC.



1. Start (Démarrer) > All Programs (Tous les programmes) > Accessories (Accessoires) > Command Prompt (Invite de commande).



2. Saisissez le format de commande comme suit :
 - telnet ttt.xxx.yyy.zzz 23 (touche "Enter" enfoncée)
 - (ttt.xxx.yyy.zzz : Adresse-IP du projecteur)
3. Si la connexion Telnet est prête et que l'utilisateur a saisi une commande RS232, puis appuyé sur le bouton "Enter", la commande RS232 fonctionnera.

UTILISER LE PROJECTEUR

Spécifications pour "RS232 via TELNET" :

1. Telnet : TCP.
2. Port Telnet : 23 (pour plus de détails, veuillez contacter l'agent ou l'équipe de service).
3. Utilitaire Telnet : Windows "TELNET.exe" (mode console).
4. Déconnexion pour contrôle RS232 via Telnet normalement : Fermez
5. l'utilitaire Windows Telnet directement une fois la connexion TELNET prête.
 - Limitation 1 pour contrôle Telnet : il y a moins de 50 octets pour les charges réseau successives pour l'application de contrôle Telnet.
 - Limitation 2 pour contrôle Telnet : il y a moins de 26 octets pour une commande RS232 complète pour l'application de contrôle Telnet.
 - Limitation 3 pour contrôle Telnet : Le délai minimum pour la commande RS232 suivante doit être plus de 200 (ms).

UTILISER LE PROJECTEUR

Menu Configuration - Avancé



Logo

Utiliser cette fonction pour régler l'écran de démarrage. Si des changements sont faits, le nouveau réglage ne prendra effet que la prochaine fois que le projecteur est allumé.

- Val. par défaut : L'écran de démarrage par défaut.
- Neutre : Le logo ne s'affiche pas sur l'écran de démarrage.

Capture logo

Appuyez sur ▶ pour capturer l'image actuellement affichée à l'écran.

Légendage

Le légendage est une version texte de l'audio du programme ou d'autres informations affichées à l'écran. Si le signal d'entrée contient un légendage, vous pouvez activer la fonction et regarder les chaînes. Appuyez sur ◀ ou ▶ pour sélectionner Arrêt, CCI ou CC2.

Sans fil

Choisissez "Marche" ou "Arrêt" pour activer ou désactiver la fonction sans fil.

Quitter

Choisissez "Quitter" pour quitter le menu.

Remarque : Pour garantir une bonne capture du logo, assurez-vous que la résolution de l'image à l'écran n'est pas supérieure à la résolution native. (1080p : 1920 x 1080).

UTILISER LE PROJECTEUR

Menu Options



Source d'Entrée

Utilisez cette option pour activer ou désactiver les source d'entrée. Appuyez sur ► pour entrer dans le sous-menu, puis sélectionnez les sources désirées. Appuyez sur "Enter" pour terminer votre sélection. Le projecteur ne recherche que les entrées qui sont activées.

Verr. Source

- Marche : Le projecteur recherchera seulement la connexion d'entrée actuelle.
- Arrêt : Le projecteur recherchera d'autres signaux si le signal d'entrée courant est perdu.

Haute Altitude

Quand "Marche" est sélectionné, les ventilateurs tourneront plus vite. Cette fonctionnalité est utile dans les régions de haute altitude où l'air est raréfié.

Info Cachées

- Marche : Choisissez "Marche" pour masquer le message d'information.
- Arrêt : Choisissez "Arrêt" pour afficher le message "Recherche".

Clavier Verrouillé

Quand la fonction de verrouillage du clavier est sur "Marche", le pavé sera verrouillé, toutefois le projecteur peut être utilisé avec la télécommande. En sélectionnant "Arrêt", vous pourrez réutiliser le pavé.

Arrêt sur image

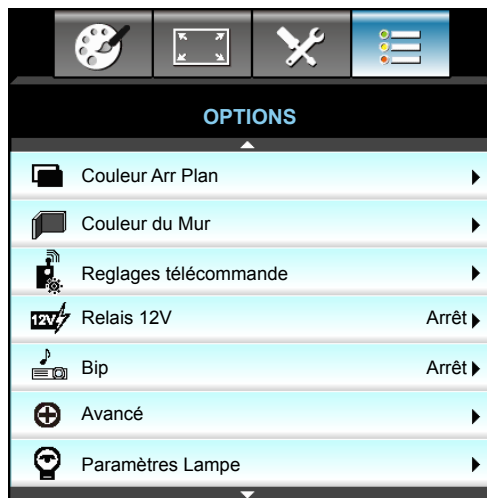
- Marche : Verrouillez l'ajustement des paramètres de mode d'affichage.
- Arrêt : Déverrouillez l'ajustement des paramètres de mode d'affichage.

Mire

Afficher un pattern de test. Vous pouvez choisir entre Grille, Blanc, Motif et Aucun.

UTILISER LE PROJECTEUR

Menu Options

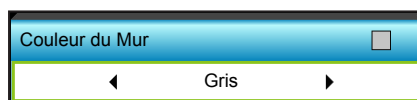


Couleur Arr Plan

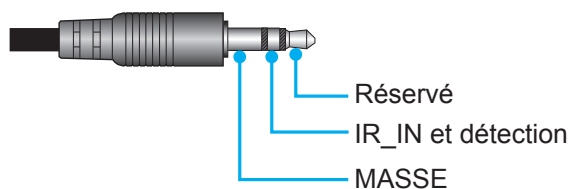
Utiliser cette fonctionnalité pour afficher un écran "Noir", "Rouge", "Bleu", "Vert" ou "Blanc" quand aucun signal n'est disponible.

Couleur du Mur

Utilisez cette fonction pour obtenir une image d'écran optimisée en fonction de la couleur des murs. Les options disponibles : "Jaune léger", "Vert léger", "Bleu léger", "Rose" et "Gris".



Relais 12V



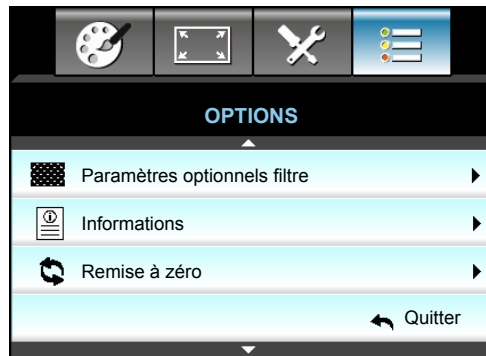
- Arrêt : Choisissez "Arrêt" pour désactiver le déclencheur.
- Marche : Choisissez "Marche" pour activer le déclencheur.

Bip

- Arrêt : Aucun bip sonore n'est audible lorsque vous appuyez sur une touche ou en cas d'erreur.
- Marche : Un bip sonore est audible lorsque vous appuyez sur une touche ou en cas d'erreur.

UTILISER LE PROJECTEUR

Menu Options



Informations

Afficher les informations du projecteur.

Informations	
Numéro série	xxxxxxxxxxx
Versionfirmware	Principal C01
	MCU C01
	LAN C01
Source d'entrée actuelle	VGA 1
Résolution	1280x800
Fréquence de rafraîchissement	60.00 Hz
Heures lampe	
	Lumineux 0 H
	Eco. 0 H
	Puissance 0 H
Heures filtre	0 H
ID Projecteur	0
Télécommande	0
Télécommande (Actif)	0
Adresse IP	192.168.1.1
Etat Réseau	Connecter
← Quitter	

Quitter

Choisissez "Quitter" pour quitter le menu.

Remise à zéro

Choisissez "Oui" pour restaurer les paramètres par défaut des réglages pour "FILTRE OPTIONNEL".

UTILISER LE PROJECTEUR

Menu Options - Paramètres Lampe



Heures lampe

Affiche la durée de projection.

Rappel de Lampe

Choisissez cette fonction pour faire apparaître ou masquer le message d'avertissement lorsque le message de changement de lampe s'affiche. Le message apparaîtra 30 heures avant la fin de sa durée de vie.

Mode de la lampe

- Lumineux : Choisissez "Lumineux" pour augmenter la luminosité.
- Eco. : Choisissez "Eco." pour atténuer la lampe du projecteur, ce qui baissera la consommation de courant et prolongera la durée de vie de la lampe.
- Puissance : Choisissez cette option si vous souhaitez définir les paramètres d'alimentation du projecteur manuellement.

Remarque :

- *Lorsque la température ambiante est supérieure à 40°C pendant l'utilisation, le projecteur permutera automatiquement à Eco.*
- *"Mode de la lampe" cette option peut être réglée indépendamment pour les modes 2D et 3D.*

Puissance

Réglez l'alimentation du projecteur manuellement. Les options disponibles sont 365 W, 350 W, 330 W, 310 W, 300 W et 280 W.

Mise à zéro lampe

Remet à zéro le décompte des heures de vie de la lampe après l'avoir remplacée.

Quitter

Choisissez "Quitter" pour quitter le menu.

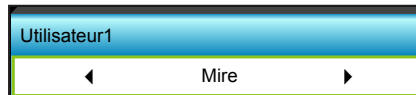
UTILISER LE PROJECTEUR

Menu Options - Réglages télécommande



Utilisateur1

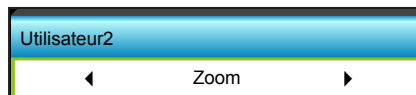
La valeur par défaut est "Mire".



- Appuyez sur ▶ dans le menu suivant et utilisez ◀ ou ▶ pour sélectionner "HDMI2", "DP", "VGA2", "S-Vidéo", "Mire", "Zoom", ou "Info."

Utilisateur2

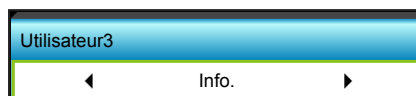
La valeur par défaut est "Zoom".



- Appuyez sur ▶ dans le menu suivant et utilisez ◀ ou ▶ pour sélectionner "HDMI2", "DP", "VGA2", "S-Vidéo", "Mire", "Zoom", ou "Info."

Utilisateur3

La valeur par défaut est "Info."



- Appuyez sur ▶ dans le menu suivant et utilisez ◀ ou ▶ pour sélectionner "HDMI2", "DP", "VGA2", "S-Vidéo", "Mire", "Zoom", ou "Info."

UTILISER LE PROJECTEUR

Fonction IR

- Marche : Choisissez "Marche", le projecteur ne fonctionnera qu'à la télécommande du récepteur IR supérieur ou à l'avant.
- Devant : Choisissez "Devant", le projecteur se fonctionnera qu'à la télécommande du récepteur IR avant.
- Haut : Choisissez "Haut", le projecteur ne fonctionnera qu'à la télécommande du récepteur IR supérieur.
- Arrêt : Choisissez "Arrêt", le projecteur ne fonctionne pas via la télécommande du récepteur IR supérieur ou à l'avant. En sélectionnant "Arrêt", vous pourrez utiliser les touches du pavé.

Remarque :

- *"Devant" et "Haut" ne peuvent pas être sélectionnés en mode veille.*
- *Le mode IR peut être modifié en "NVIDIA 3D Vision" une fois implémenté et vérifié par NVIDIA.*

Télécommande

- Appuyez sur ► pour définir un code de télécommande personnalisé, et appuyez sur "Enter" pour utiliser ce paramètre.

UTILISER LE PROJECTEUR

Menu Options - Avancé



Allumage direct

Choisissez "Marche" pour activer le mode Allumage Direct. Le projecteur s'allumera automatiquement lorsqu'il est fourni de l'alimentation secteur, sans avoir à presser sur le bouton "⏻" sur le panneau de contrôle du projecteur ou de la télécommande.

Signal marche

Choisissez "Marche" pour activer le mode Allumage direct. Le projecteur s'allumera automatiquement lorsqu'un signal est détecté, sans avoir à appuyer sur le bouton "⏻" sur le panneau de contrôle du projecteur ou de la télécommande.

Arrêt Auto (min)

Règle l'intervalle du décompte. Le compte à rebours débutera lorsqu'il n'y a aucun signal envoyé au projecteur. Le projecteur s'éteindra automatiquement une fois le compte à rebours écoulé (en minutes).

- Appuyez sur ◀ pour diminuer l'intervalle du minuteur.
- Appuyez sur ▶ pour augmenter l'intervalle du minuteur.

Remarque :

- *La minuterie de veille sera réinitialisée à zéro après la mise hors tension du projecteur.*
- *Le projecteur s'éteindra automatiquement une fois le compte à rebours écoulé. La valeur par défaut est 20 minutes.*

Décompte avant mise en veille (min)

Règle l'intervalle du décompte. Le compte à rebours débutera/ qu'il y ait un signal ou non envoyé au projecteur. Le projecteur s'éteindra automatiquement une fois le compte à rebours écoulé (en minutes).

- Appuyez sur ◀ pour diminuer l'intervalle du minuteur.
- Appuyez sur ▶ pour augmenter l'intervalle du minuteur.

Résumé rapide

- Marche : Si le projecteur est éteint par accident, cette fonctionnalité permet de le rallumer immédiatement si cela est fait sous 100 secondes.
- Arrêt : Le ventilateur commence à refroidir le système 10 secondes après l'arrêt du projecteur.

Mode puissance(Veille)

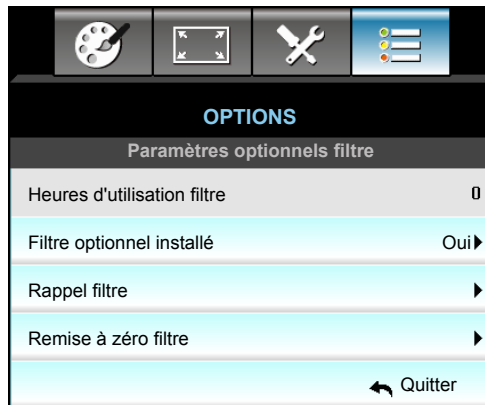
- Actif : Choisissez "Actif" pour revenir à la veille normale.
- Eco. : Choisissez "Eco." pour éviter de gaspiller du courant < 0,5 W.

Quitter

Choisissez "Quitter" pour quitter le menu.

UTILISER LE PROJECTEUR

Menu Options - Paramètres du filtre optionnel



Heures d'utilisation filtre

Affiche la durée de filtre.

Filtre optionnel installé

- Oui : Affiche un message d'avertissement après 500 heures d'utilisation.
- Non : Désactive le message d'avertissement.

Remarque : *Heures d'utilisation filtre / Rappel filtre / Remise à zéro filtre" ne s'affiche que si "Filtre optionnel installé" est réglé sur "Oui".*

Rappel filtre

Choisissez cette fonction pour faire apparaître ou masquer le message d'avertissement lorsque le message de filtre modifié s'affiche. (Réglage d'usine : 500 hr).

Remise à zéro filtre

Remettez à zéro le compteur du filtre à poussière après l'avoir remplacé ou nettoyé.

Quitter

Choisissez "Quitter" pour quitter le menu.

UTILISER LE PROJECTEUR

Configuration 3D

1. Allumez le projecteur.
2. Connectez votre source 3D. Par exemple lecteur de Blu-ray 3D, console de jeux, PC, décodeur, etc.
3. Assurez-vous d'avoir inséré du contenu 3D ou sélectionné le canal 3D.
4. Pour allumer les lunettes 3D. Consultez le manuel de l'utilisateur des lunettes 3D pour découvrir leur fonctionnement.
5. Votre projecteur affichera automatiquement de la 3D depuis un Blu-ray 3D. Pour la 3D via un décodeur ou un PC, vous devrez régler les paramètres dans le menu 3D.

Pour la 3D via Blu-ray

La 3D sera automatiquement affichée. En fonction des lunettes 3D que vous avez, vous devrez sélectionner DLP Link ou VESA dans le menu. Les lunettes VESA sont fournies avec un émetteur qui doit être branché sur le port de synchronisation 3D du projecteur. Voir la page 14.

- Menu > "AFFICHER" > "Trois dimensions" > "Mode 3D" > "Lien DLP"
- Menu > "AFFICHER" > "Trois dimensions" > "Mode 3D" > "VESA 3D"

Pour la 3D via un PC ou décodeur

La 3D ne sera pas affichée automatiquement. En fonction du contenu 3D, l'image sera affichée soit côte à côte, soit en haut et en bas. Consultez le tableau suivant pour plus de détails.

SBS		SBS	
		Haut et bas	
		Haut et bas	

- Pour des images côte à côte, sélectionnez "SBS" dans le menu. Menu > "AFFICHER" > "Trois dimensions" > "Format 3D" > "SBS".
- Pour les images en haut et en bas, sélectionnez "Haut et bas" dans le menu. Menu > "AFFICHER" > "Trois dimensions" > "Format 3D" > "Haut et bas".

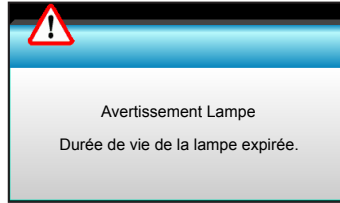
Si l'image 3D ne semble pas correcte, vous pourriez aussi avoir à régler l'inversion de synchronisation 3D. Activez-la si l'image semble bizarre. Menu > "AFFICHER" > "Trois dimensions" > "Invers. Sync 3D" > "Marche".

Remarque : Si l'entrée vidéo est en 2D normal, veuillez appuyer sur "Format 3D" et passer sur "Automatique". Si le mode "SBS" est actif, le contenu vidéo 2D ne s'affiche pas correctement. Revenez à la valeur "Automatique" si la 3D via un PC ne fonctionne qu'avec certaines résolutions. Vérifiez la liste de compatibilité en page 69.

ENTRETIEN

Remplacement de la lampe

Le projecteur détectera automatiquement la durée de vie de la lampe. Lorsque la lampe atteint presque la fin de sa durée de vie, vous verrez un message d'avertissement.



Une fois que vous voyez ce message, veuillez contacter votre revendeur régional ou le centre de service pour changer la lampe le plus rapidement possible. Assurez-vous que le projecteur a refroidi pendant au moins 30 minutes avant de changer la lampe.



Avertissement : Pour un montage au plafond, prenez des précautions lorsque vous ouvrez le panneau d'accès à la lampe. Il est conseillé de porter des lunettes de sécurité lorsque vous changez l'ampoule pour un montage au plafond. "Des précautions doivent être obligatoirement prises afin d'éviter à des pièces desserrées de tomber du projecteur."



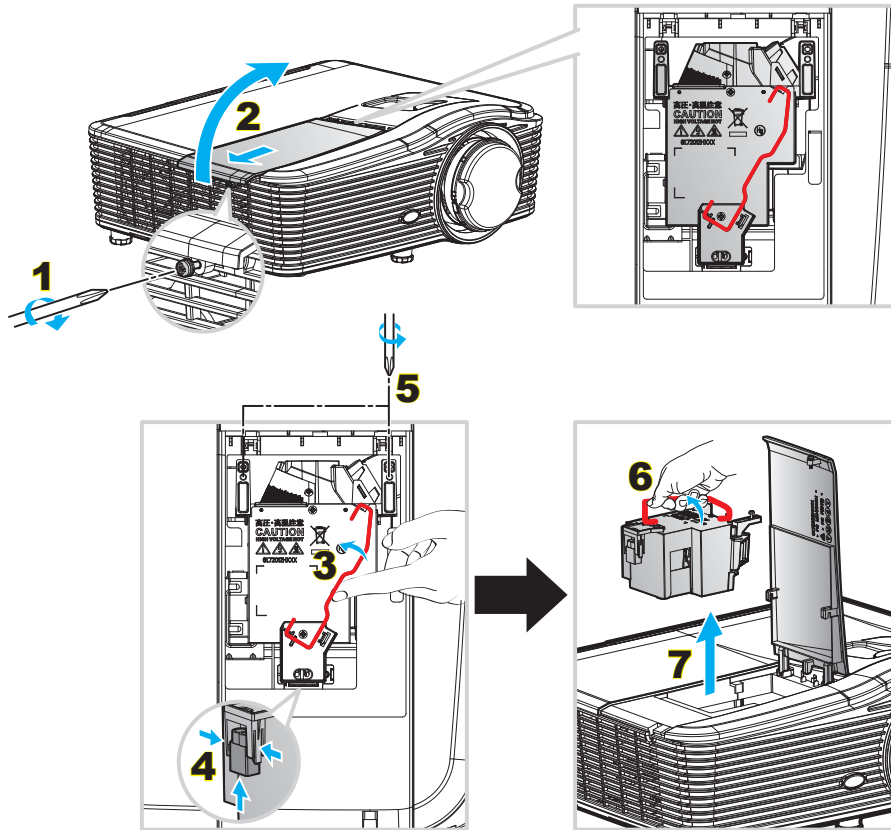
Avertissement : Le compartiment de la lampe est chaud ! Laissez-le refroidir avant de changer la lampe !



Avertissement : Pour réduire les risques de blessures corporelles, ne faites pas tomber le module de la lampe et ne touchez pas l'ampoule de la lampe. L'ampoule risque de se briser et de provoquer des blessures si elle tombe.

ENTRETIEN

Remplacement de la lampe (suite)



Procédure :

1. Mettez le projecteur hors tension en appuyant sur le bouton "⏻" de la télécommande ou sur le pavé numérique du projecteur.
2. Laissez le projecteur refroidir pendant au moins 30 minutes.
3. Débranchez le cordon d'alimentation.
4. Revissez la vis du couvercle. **1**
5. Ouvrez le couvercle. **2**
6. Levez la poignée de la lampe. **3**
7. Appuyez sur les deux côtés puis soulevez et enlevez le cordon de la lampe. **4**
8. Dévissez la vis sur le module de la lampe. **5**
9. Soulevez la lampe avec la poignée **6** et enlevez le module de la lampe doucement et délicatement. **7**
10. Pour replacer le module de la lampe, suivez les étapes précédentes dans l'ordre inverse.
11. Allumez le projecteur et réinitialisez le minuteur de la lampe.
12. Mise à zéro lampe : (i) Appuyez sur "Menu" → (ii) Sélectionnez "OPTIONS" → (iii) Sélectionnez "Paramètres Lampe" → (iv) Sélectionnez "Mise à zéro lampe" → (v) Sélectionnez "Oui".

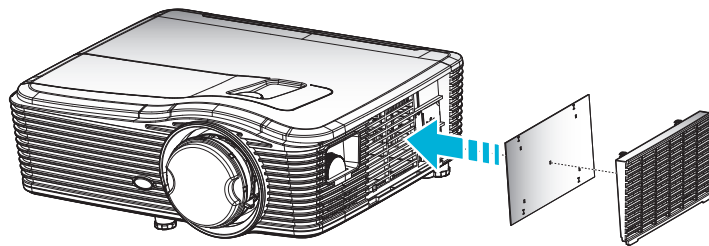
Remarque :

- Les vis du couvercle de la lampe et de la lampe ne peuvent pas être enlevées.
- Le projecteur ne peut pas être tourné si le couvercle de la lampe n'a pas été remis sur le projecteur.
- Ne touchez aucune partie en verre de la lampe. Les huiles de la peau peuvent endommager la lampe. Utilisez un chiffon sec pour nettoyer le module de la lampe s'il a été touché par accident.

ENTRETIEN

Installer et nettoyer le filtre à poussière

Installer le filtre à poussière



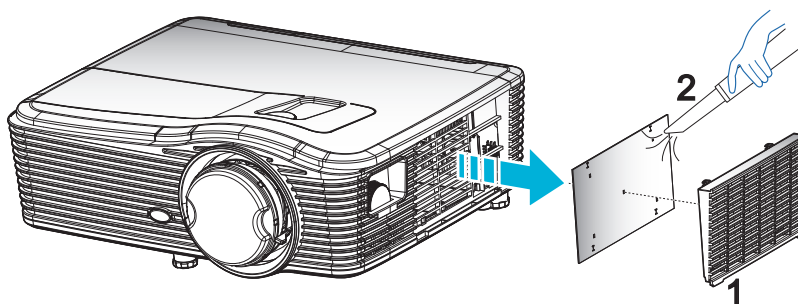
Remarque : Les filtres à poussière sont uniquement requis/fournis dans les régions poussiéreuses.

Nettoyer le filtre à poussière

Nous conseillons de nettoyer le filtre à poussière tous les trois mois ; nettoyez-le plus souvent si le projecteur est utilisé dans un environnement poussiéreux.

Procédure :

1. Mettez le projecteur hors tension en appuyant sur le bouton "⏻" de la télécommande ou du pavé numérique du projecteur.
2. Débranchez le cordon d'alimentation.
3. Enlevez le filtre à poussière lentement et délicatement.
4. Nettoyez ou remplacez le filtre à poussière.
5. Pour installer le filtre à poussière, suivez les étapes précédentes dans l'ordre inverse.



INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES

Résolutions compatibles

Compatibilité HDMI

B0/Timing établi	B0/Timing standard	B0/Timing détaillé	B1/Mode vidéo	B1/Timing détaillé
720 x 400 @ 70Hz	WXGA :	Timing natif :	640 x 480p @ 60Hz	1366 x 768 @ 60Hz
640 x 480 @ 60Hz	1440 x 900 @ 60Hz	1024 x 768 @ 60Hz	720 x 480p @ 60Hz	1920 x 1080 @ 60Hz
640 x 480 @ 67Hz	1024 x 768 @ 120Hz	WXGA : 1280 x 800 @ 60Hz	1280 x 720p @ 60Hz	1920 x 1200 @ 60Hz
640 x 480 @ 72Hz	1280 x 800 @ 60Hz	1080P : 1920 x 1080 @ 60Hz	1920 x 1080i @ 60Hz	
640 x 480 @ 75Hz	1280 x 1024 @ 60Hz	WUXGA : 1920 x 1200 @ 60Hz (RB)	720 (1440) x 480i @ 60 Hz	
800 x 600 @ 56Hz	1680 x 1050 @ 60Hz		1920 x 1080p @ 60Hz	
800 x 600 @ 60Hz	1280 x 720 @ 60Hz		720 x 576p @ 50Hz	
800 x 600 @ 72Hz	1280 x 720 @ 120Hz		1280 x 720p @ 50Hz	
800 x 600 @ 75Hz	1600 x 1200 @ 60Hz		1920 x 1080i @ 50Hz	
832 x 624 @ 75Hz	1080P/WUXGA :		720 (1440) x 576i @ 50Hz	
1024 x 768 @ 60Hz	1280 x 720 @ 60Hz		1920 x 1080p @ 50Hz	
1024 x 768 @ 70Hz	1280 x 800 @ 60Hz		1920 x 1080p @ 24Hz	
1024 x 768 @ 75Hz	1280 x 1024 @ 60Hz		1920 x 1080p @ 30Hz	
1280 x 1024 @ 75Hz	1400 x 1050 @ 60Hz			
1152 x 870 @ 75Hz	1600 x 1200 @ 60Hz			
	1440 x 900 @ 60Hz			
	1280 x 720 @ 120Hz			
	1024 x 768 @ 120Hz			

Compatibilité analogique VGA

B0/Timing établi	B0/Timing standard	B0/Timing détaillé	B1/Mode vidéo	B1/Timing détaillé
720 x 400 @ 70Hz	WXGA :	Timing natif :		1366 x 768 @ 60Hz
640 x 480 @ 60Hz	1440 x 900 @ 60Hz	1024 x 768 @ 60Hz		1920 x 1080 @ 60Hz
640 x 480 @ 67Hz	1024 x 768 @ 120Hz	WXGA : 1280 x 800 @ 60Hz		1920 x 1200 @ 60Hz (RB)
640 x 480 @ 72Hz	1280 x 800 @ 60Hz	1080P : 1920 x 1080 @ 60Hz		
640 x 480 @ 75Hz	1280 x 1024 @ 60Hz	WUXGA : 1920 x 1200 @ 60Hz (RB)		
800 x 600 @ 56Hz	1680 x 1050 @ 60Hz			
800 x 600 @ 60Hz	1280 x 720 @ 60Hz			
800 x 600 @ 72Hz	1280 x 720 @ 120Hz			
800 x 600 @ 75Hz	1600 x 1200 @ 60Hz			
832 x 624 @ 75Hz	1080P/WUXGA :			
1024 x 768 @ 60Hz	1280 x 720 @ 60Hz			
1024 x 768 @ 70Hz	1280 x 800 @ 60Hz			
1024 x 768 @ 75Hz	1280 x 1024 @ 60Hz			
1280 x 1024 @ 75Hz	1400 x 1050 @ 60Hz			
1152 x 870 @ 75Hz	1600 x 1200 @ 60Hz			
	1440 x 900 @ 60Hz			
	1280 x 720 @ 120Hz			
	1024 x 768 @ 120Hz			

Compatibilité numérique Display Port

INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES

B0/Timing établi	B0/Timing standard	B0/Timing détaillé	B1/Mode vidéo	B1/Timing détaillé
720 x 400 @ 70Hz	WXGA :	Timing natif :	640 x 480p @ 60Hz	1366 x 768 @ 60Hz
640 x 480 @ 60Hz	1440 x 900 @ 60Hz	1024 x 768 @ 60Hz	720 x 480p @ 60Hz	1920 x 1080 @ 60Hz
640 x 480 @ 67Hz	1024 x 768 @ 120Hz	WXGA : 1280 x 800 @ 60Hz	1280 x 720p @ 60Hz	1920 x 1200 @ 60Hz
640 x 480 @ 72Hz	1280 x 800 @ 60Hz	1080P : 1920 x 1080 @ 60Hz	1920 x 1080i @ 60Hz	
640 x 480 @ 75Hz	1280 x 1024 @ 60Hz	WUXGA : 1920 x 1200 @ 60Hz (RB)	720 (1440) x 480i @ 60 Hz	
800 x 600 @ 56Hz	1680 x 1050 @ 60Hz		1920 x 1080p @ 60Hz	
800 x 600 @ 60Hz	1280 x 720 @ 60Hz		720 x 576p @ 50Hz	
800 x 600 @ 72Hz	1280 x 720 @ 120Hz		1280 x 720p @ 50Hz	
800 x 600 @ 75Hz	1600 x 1200 @ 60Hz		1920 x 1080i @ 50Hz	
832 x 624 @ 75Hz	1080P/WUXGA :		720 (1440) x 576i @ 50Hz	
1024 x 768 @ 60Hz	1280 x 720 @ 60Hz		1920 x 1080p @ 50Hz	
1024 x 768 @ 70Hz	1280 x 800 @ 60Hz		1920 x 1080p @ 24Hz	
1024 x 768 @ 75Hz	1400 x 1050 @ 60Hz		1920 x 1080p @ 30Hz	
1280 x 1024 @ 75Hz	1600 x 1200 @ 60Hz			
1152 x 870 @ 75Hz	1440 x 900 @ 60Hz			
	1280 x 720 @ 120Hz			
	1024 x 768 @ 120Hz			

INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES

Compatibilité vidéo True 3D

Résolution d'entrée	Entrée 3D HDMI 1.4a	Synchronisation d'entrée		
		1280 x 720P @ 50Hz	Haut et bas	
		1280 x 720P @ 60Hz	Haut et bas	
		1280 x 720P @ 50Hz	Encapsulage de trame	
		1280 x 720P @ 60Hz	Encapsulage de trame	
		1920 x 1080i @ 50Hz	Côte à côte (Moitié)	
		1920 x 1080i @ 60Hz	Côte à côte (Moitié)	
		1920 x 1080P @ 24Hz	Haut et bas	
	1920 x 1080P @ 24Hz	Encapsulage de trame		
	HDMI 1.3	1920 x 1080i @ 50Hz	Côte à côte (Moitié)	Mode SBS allumé
		1920 x 1080i @ 60Hz		
		1280 x 720P @ 50Hz		
		1280 x 720P @ 60Hz		
		1920 x 1080i @ 50Hz	Haut et bas	Mode TAB allumé
		1920 x 1080i @ 60Hz		
		1280 x 720P @ 50Hz		
		1280 x 720P @ 60Hz		
	480i	HQFS	Le format 3D est Séquentiel image	

INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES

Taille d'image et distance de projection

(WUXGA)

Taille d'image souhaitée						Distance de projection (C)			
Diagonale		Largeur		Hauteur		Large		Tele	
m	pouce	m	pouce	m	pouce	m	pied	m	pied
0,91	36	0,78	30,53	0,48	19,08	0,9	2,95	1,7	5,58
1,02	40	0,86	33,92	0,54	21,2	1,0	3,28	1,8	5,91
1,27	50	1,08	42,4	0,67	26,5	1,3	4,27	2,3	7,55
1,52	60	1,29	50,88	0,81	31,8	1,5	4,92	2,8	9,19
1,78	70	1,51	59,36	0,94	37,1	1,8	5,91	3,2	10,50
2,03	80	1,72	67,84	1,08	42,4	2,1	6,89	3,7	12,14
2,29	90	1,94	76,32	1,21	47,7	2,3	7,55	4,1	13,45
2,54	100	2,15	84,8	1,35	53	2,6	8,53	4,6	15,09
3,05	120	2,58	101,76	1,62	63,6	3,1	10,17	5,5	18,04
3,81	150	3,23	127,2	2,02	79,5	3,9	12,80	6,9	22,64
4,57	180	3,88	152,64	2,42	95,4	4,6	15,09	8,3	27,23
5,08	200	4,31	169,6	2,69	106	5,2	17,06	9,2	30,18
6,35	250	5,38	212	3,37	132,5	6,4	21,00	/	/
7,62	300	6,46	254,4	4,04	159	7,7	25,26	/	/

Plage de décalage de l'objectif					
Centrer objectif PJ au sommet de l'image				Plage de décalage de l'image	
Verticale + (Max) (A)	Verticale - (Min) (B)	Plage verticale au centre du décalage horizontal (D) = (A) - (B)	Plage verticale à 1 % Position horizontale	Horizontale + (Droite)	Horizontale - (Gauche)
58,2	48,5	9,7	8,6	7,8	7,8
64,6	53,9	10,8	9,7	8,6	8,6
80,8	67,3	13,5	12,1	10,8	10,8
96,9	80,8	16,2	14,6	12,9	12,9
113,1	94,2	18,9	16,9	15,1	15,1
129,2	107,7	21,5	19,4	17,2	17,2
145,4	121,2	24,2	21,8	19,4	19,4
161,5	134,6	26,9	24,3	21,5	21,5
193,9	161,5	32,3	29,2	25,9	25,9
242,3	201,9	40,4	36,4	32,3	32,3
290,8	242,3	48,5	43,6	38,8	38,8
323,1	269,2	53,9	48,4	43,1	43,1
403,9	336,6	67,3	60,7	53,9	53,9
484,6	403,9	80,8	72,7	64,6	64,6

Remarque : Plage de décalage vertical = Hauteur de l'image en mètres * 100 * (0,1 – 0,1/0,1* (Position horizontale en centimètres/Largeur de l'image en centimètres).

INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES

(1080P)

Taille d'image souhaitée						Distance de projection (C)			
Diagonale		Largeur		Hauteur		Large		Tele	
m	pouce	m	pouce	m	pouce	m	pied	m	pied
0,91	36	0,80	31,38	0,45	17,65	1,0	3,28	1,7	5,58
1,02	40	0,89	34,86	0,5	19,6	1,1	3,61	1,8	5,91
1,27	50	1,11	43,58	0,62	24,5	1,3	4,27	2,3	7,55
1,52	60	1,33	52,29	0,75	29,4	1,6	5,25	2,8	9,19
1,78	70	1,55	61,01	0,87	34,3	1,9	6,23	3,2	10,50
2,03	80	1,77	69,73	1	39,2	2,1	6,89	3,7	12,14
2,29	90	1,99	78,44	1,12	44,1	2,4	7,87	4,1	13,45
2,54	100	2,21	87,16	1,25	49	2,6	8,53	4,6	15,09
3,05	120	2,66	104,59	1,49	58,8	3,2	10,50	5,5	18,04
3,81	150	3,32	130,74	1,87	73,5	4,0	13,12	6,9	22,64
4,57	180	3,98	156,88	2,24	88,2	4,8	15,75	8,3	27,23
5,08	200	4,43	174,32	2,49	98,1	5,3	17,39	9,2	30,18
6,35	250	5,53	217,89	3,11	122,6	6,6	21,65	/	/
7,62	300	6,64	261,47	3,74	147,1	7,9	25,92	/	/

Plage de décalage de l'objectif					
Centrer objectif PJ au sommet de l'image				Plage de décalage de l'image	
Verticale + (Max) (A)	Verticale - (Min) (B)	Plage verticale au centre du décalage horizontal (D) = (A) - (B)	Plage verticale à 1 % Position horizontale	Horizontale + (Droite)	Horizontale - (Gauche)
1,7	5,58	8,0	8,0	7,8	7,8
1,9	6,23	8,9	8,9	8,6	8,6
2,4	7,87	11,1	11,1	10,8	10,8
2,8	9,19	13,3	13,3	12,9	12,9
3,3	10,83	15,5	15,5	15,1	15,1
3,8	12,47	17,7	17,7	17,2	17,2
4,2	13,78	19,9	19,9	19,4	19,4
4,7	15,42	22,1	22,1	21,5	21,5
5,7	18,70	26,6	26,6	25,9	25,9
7,1	23,29	33,2	33,2	32,3	32,3
8,5	27,89	39,9	39,9	38,8	38,8
9,4	30,84	44,3	44,3	43,1	43,1
/	/	55,4	55,4	53,9	53,9
/	/	66,4	66,4	64,6	64,6

Remarque : Plage de décalage vertical = Hauteur de l'image en mètres * 100 * (0,1 – 0,1/0,1* (Position horizontale en centimètres/Largeur de l'image en centimètres).

INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES

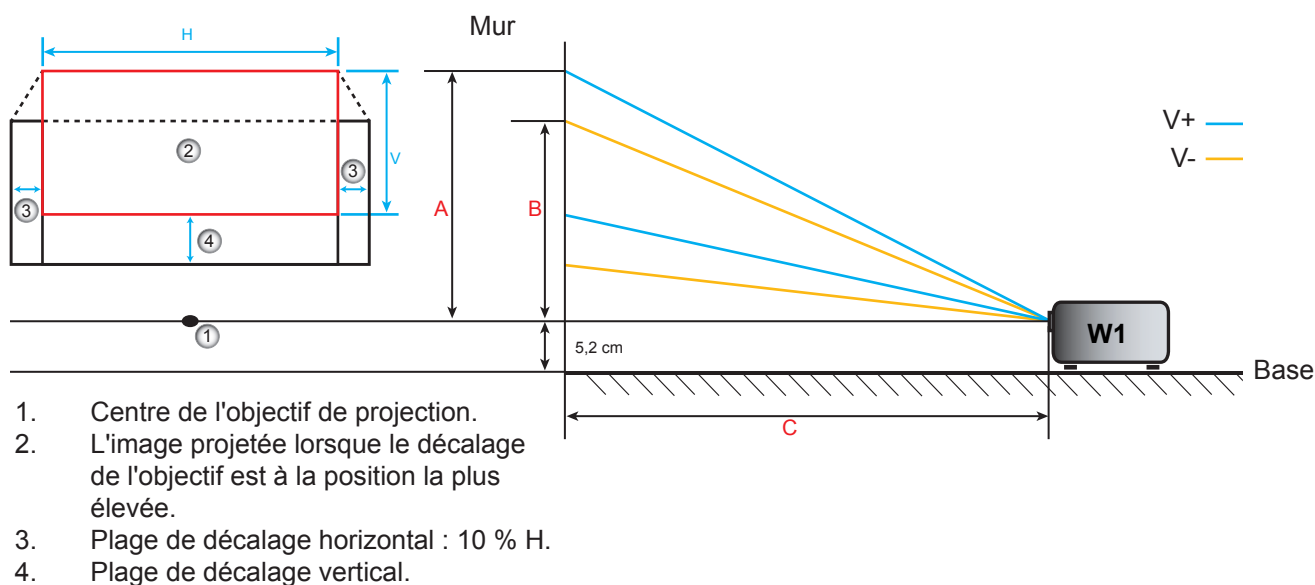
(WXGA)

Taille d'image souhaitée						Distance de projection (C)			
Diagonale		Largeur		Hauteur		Large		Tele	
m	pouce	m	pouce	m	pouce	m	pied	m	pied
0,91	36	0,78	30,53	0,48	19,08	1,0	3,28	/	/
1,02	40	0,86	33,92	0,54	21,2	1,1	3,61	/	/
1,27	50	1,08	42,4	0,67	26,5	1,4	4,59	2,4	7,87
1,52	60	1,29	50,88	0,81	31,8	1,6	5,25	2,9	9,51
1,78	70	1,51	59,36	0,94	37,1	1,9	6,23	3,4	11,15
2,03	80	1,72	67,84	1,08	42,4	2,2	7,22	3,9	12,80
2,29	90	1,94	76,32	1,21	47,7	2,4	7,87	4,3	14,11
2,54	100	2,15	84,8	1,35	53	2,7	8,86	4,8	15,75
3,05	120	2,58	101,76	1,62	63,6	3,2	10,50	5,8	19,03
3,81	150	3,23	127,2	2,02	79,5	4,1	13,45	7,2	23,62
4,57	180	3,88	152,64	2,42	95,4	4,9	16,08	8,7	28,54
5,08	200	4,31	169,6	2,69	106	5,4	17,72	9,6	31,50
6,35	250	5,38	212	3,37	132,5	6,8	22,31	12,0	39,37
7,62	300	6,46	254,4	4,04	159	8,1	26,57	/	/

Plage de décalage de l'objectif					
Centrer objectif PJ au sommet de l'image				Plage de décalage de l'image	
Verticale + (Max) (A)	Verticale - (Min) (B)	Plage verticale au centre du décalage horizontal (D) = (A) - (B)	Plage verticale à 1 % Position horizontale	Horizontale + (Droite)	Horizontale - (Gauche)
60,6	50,9	9,7	8,6	7,8	7,8
67,3	56,5	10,8	9,7	8,6	8,6
84,1	70,7	13,5	12,1	10,8	10,8
101,0	84,8	16,2	14,6	12,9	12,9
117,8	99,0	18,8	16,9	15,1	15,1
134,6	113,1	21,5	19,4	17,2	17,2
151,5	127,2	24,2	21,8	19,4	19,4
168,3	141,4	26,9	24,3	21,5	21,5
201,9	169,6	32,3	29,2	25,9	25,9
252,4	212,0	40,4	36,4	32,3	32,3
302,9	254,4	48,5	43,6	38,8	38,8
336,6	282,7	53,9	48,4	43,1	43,1
420,7	353,4	67,3	60,7	53,9	53,9
504,8	424,1	80,8	72,7	64,6	64,6

Remarque : Plage de décalage vertical = Hauteur de l'image en mètres * 100 * (0,1 – 0,1/0,1* (Position horizontale en centimètres/Largeur de l'image en centimètres).

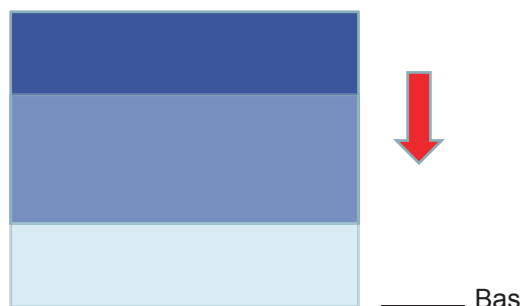
INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES



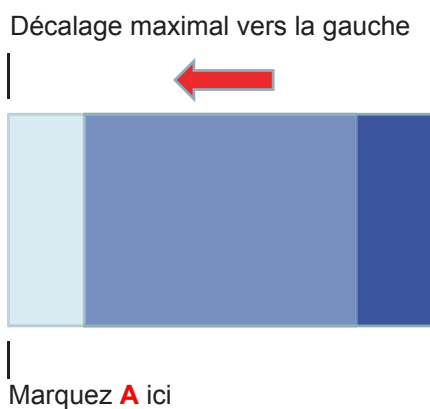
Définir la position centrale de décalage de l'objectif

Centre du décalage horizontal de l'objectif

1. Ajustez le décalage vertical jusqu'à ce que l'image atteigne la fin de la plage en bas.

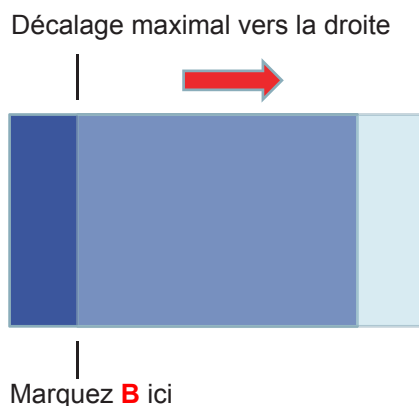


2. Ajustez le décalage horizontal jusqu'à ce que l'image atteigne la fin de la plage à gauche.

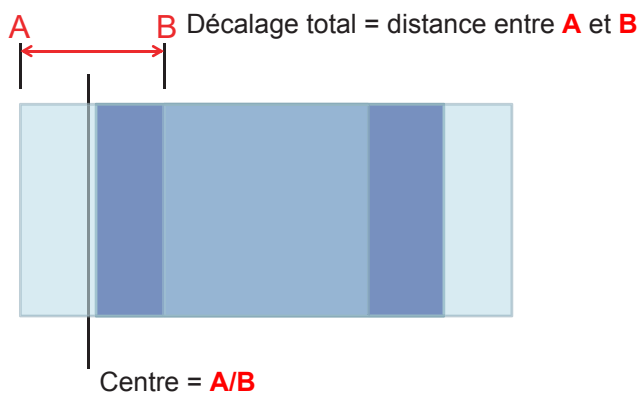


INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES

3. Ajustez le décalage horizontal jusqu'à ce que l'image atteigne la fin de la plage à droite.



4. Mesurez la distance entre les marques **A** et **B**, puis divisez-la par 2 et replacez l'image au milieu de **A/B** en partant de la gauche. L'image sera au centre du décalage horizontal.

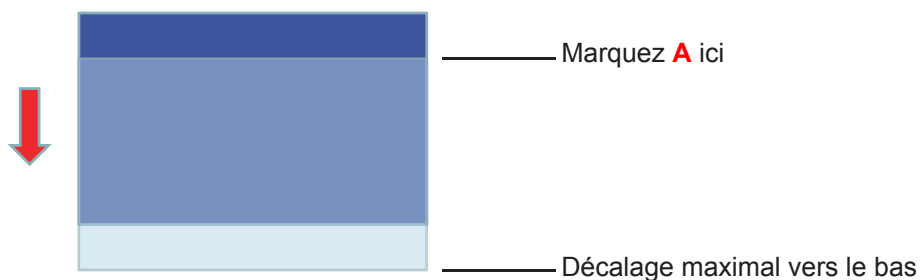


Centre du décalage vertical de l'objectif

1. L'image doit se trouver au centre de son décalage horizontal avant d'ajuster l'image sur son centre vertical.

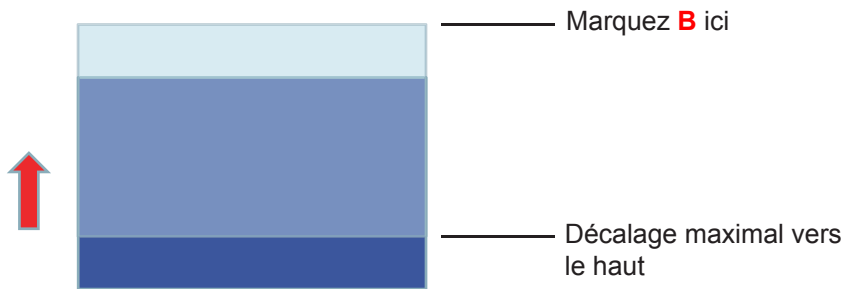


2. Ajustez le décalage vertical jusqu'à ce que l'image atteigne la fin de la plage en bas.

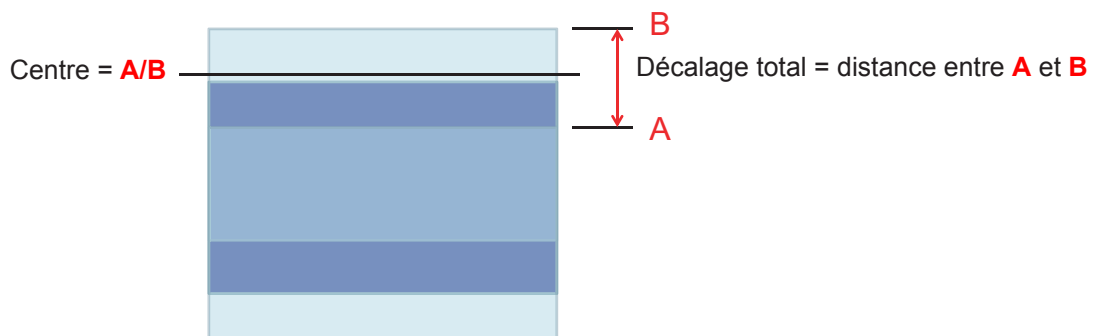


INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES

3. Ajustez le décalage vertical jusqu'à ce que l'image atteigne la fin de la plage en haut.



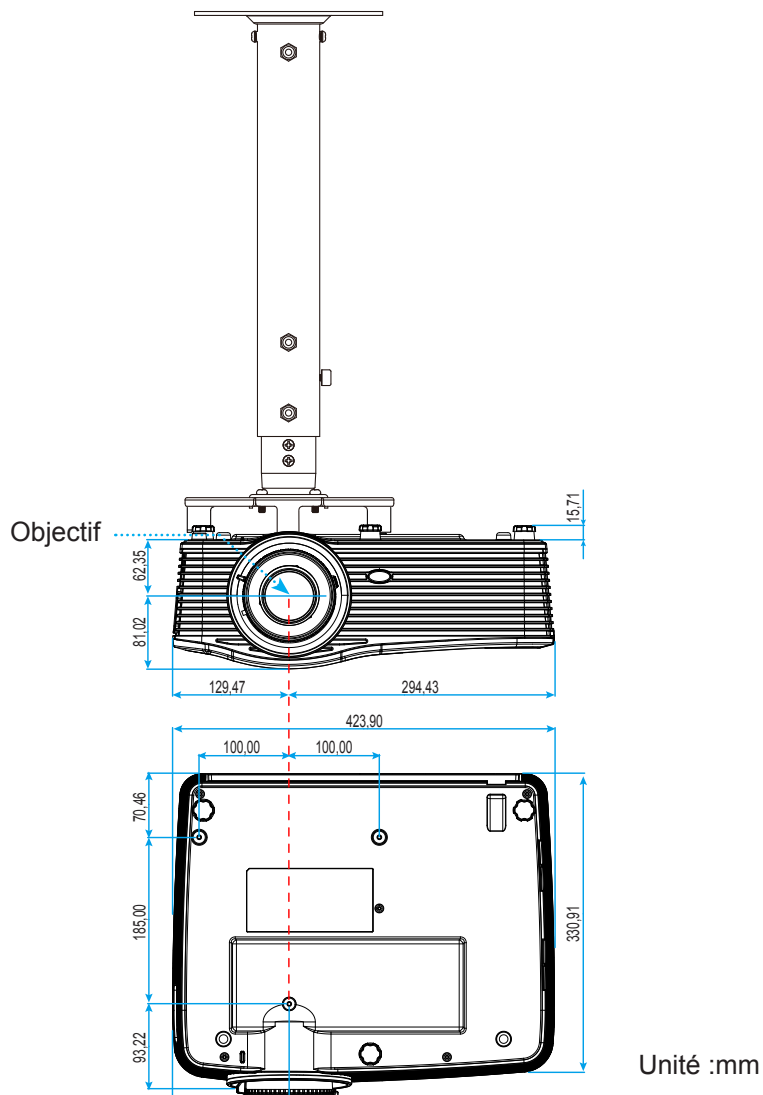
4. Mesurez la distance entre les marques A et B, puis divisez-la par 2 et replacez l'image au milieu de A/B avec cette valeur en partant du bas. L'image sera au centre du décalage vertical.



INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES

Dimensions du projecteur et installation au plafond

1. Pour éviter d'endommager votre projecteur, veuillez utiliser le kit de fixation au plafond d'Optoma.
2. Si vous souhaitez utiliser un autre dispositif de fixation au plafond, assurez-vous que les vis utilisées pour fixer le projecteur au support sont conformes aux spécifications suivantes :
 - Type de vis : M4*3
 - Longueur minimale de la vis : 10mm



Remarque : Veuillez noter que tout dommage résultant d'une mauvaise installation annulera la garantie.



Avertissement :

- Si vous achetez une monture de plafond chez une autre société, veuillez vous assurer d'utiliser la taille de vis correcte. La taille de vis dépendra de l'épaisseur de la plaque de montage.
- Assurez-vous de garder au moins 10 cm d'écart entre le plafond et le bas du projecteur.
- Eviter d'installer le projecteur près d'une source chaude.

INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES

Liste des Fonctions du Protocole RS232

Débit en bauds : 9600

Bits de Données : 8

Parité : Aucun

Bits d'Arrêt : 1

Contrôle de Flux : Aucun

UART16550 FIFO : Désactiver

Retour Projecteur (Avec succès) : P

Retour Projecteur (Échec) : F

XX=01-99, ID du projecteur, XX=00 désigne tous les projecteurs

Remarque : Un <CR> suit toutes les commandes ASCII, 0D est le code HEX pour <CR> en code ASCII.

SEND to projector			
232 ASCII Code	HEX Code	Function	Description
~XX00 1	7E 30 30 30 30 20 31 0D	Power ON	
~XX00 0	7E 30 30 30 30 20 30 0D	Power OFF	(0/2 for backward compatible)
~XX00 1	7E 30 30 30 30 20 31 20	Power ON with Password	~nnnn = ~0000 (a=7E 30 30 30 30)
~nnnn	a 0D		~9999 (a=7E 39 39 39 39)
~XX01 1	7E 30 30 30 31 20 31 0D	Resync	
~XX02 1	7E 30 30 30 32 20 31 0D	AV Mute	On
~XX02 0	7E 30 30 30 32 20 30 0D		Off (0/2 for backward compatible)
~XX03 1	7E 30 30 30 33 20 31 0D	Mute	On
~XX03 2	7E 30 30 30 33 20 30 0D		Off (0/2 for backward compatible)
~XX04 1	7E 30 30 30 34 20 31 0D	Freeze	
~XX04 0	7E 30 30 30 34 20 30 0D	Unfreeze	(0/2 for backward compatible)
~XX05 1	7E 30 30 30 35 20 31 0D	Zoom Plus	
~XX06 1	7E 30 30 30 36 20 31 0D	Zoom Minus	
~XX12 1	7E 30 30 31 32 20 31 0D	Direct Source Commands	HDMI1
~XX12 15	7E 30 30 31 32 20 31 35 0D		HDMI2
~XX12 20	7E 30 30 31 32 20 32 30 0D		Displayport
~XX12 5	7E 30 30 31 32 20 35 0D		VGA1
~XX12 8	7E 30 30 31 32 20 38 0D		VGA1 Component
~XX12 6	7E 30 30 31 32 20 36 0D		VGA 2
~XX12 13	7E 30 30 31 32 20 31 33 0D		VGA2 Component
~XX12 9	7E 30 30 31 32 20 39 0D		S-Video
~XX12 10	7E 30 30 31 32 20 31 30 0D		Video
~XX12 21	7E 30 30 31 32 20 32 31 0D		HDBaseT (only exists in "T" SKU)
~XX20 1	7E 30 30 32 30 20 31 0D	Display Mode	Presentation
~XX20 2	7E 30 30 32 30 20 32 0D		Bright
~XX20 3	7E 30 30 32 30 20 33 0D		Movie
~XX20 4	7E 30 30 32 30 20 34 0D		sRGB
~XX20 5	7E 30 30 32 30 20 35 0D		User
~XX20 7	7E 30 30 32 30 20 37 0D		Blackboard
~XX20 13	7E 30 30 32 30 20 31 33 0D		DICOM SIM.
~XX20 9	7E 30 30 32 30 20 39 0D		3D
~XX21 n	7E 30 30 32 31 20 a 0D	Brightness	n = -50 (a=2D 35 30) ~ 50 (a=35 30)
~XX22 n	7E 30 30 32 32 20 a 0D	Contrast	n = -50 (a=2D 35 30) ~ 50 (a=35 30)
~XX23 n	7E 30 30 32 33 20 a 0D	Sharpness	n = 1 (a=31) ~ 15 (a=31 35)
~XX45 n	7E 30 30 34 34 20 a 0D	Color (Saturation)	n = -50 (a=2D 35 30) ~ 50 (a=35 30)
~XX44 n	7E 30 30 34 34 20 a 0D	Tint	n = -50 (a=2D 35 30) ~ 50 (a=35 30)
~XX196 n	7E 30 30 31 39 36 20 a 0D	Noise Reduction	n = 1 (a=31) ~ 10 (a=31 30)
~XX34 n	7E 30 30 33 34 20 a 0D	BrilliantColor™	n = 1 (a=31) ~ 10 (a=31 30)
~XX191 1	7E 30 30 31 39 31 20 31 0D	DynamicBlack	On
~XX191 0	7E 30 30 31 39 31 20 30 0D		Off(0/2 for backward compatible)
~XX35 1	7E 30 30 33 35 20 31 0D	Gamma	Film
~XX35 3	7E 30 30 33 35 20 33 0D		Graphics
~XX35 7	7E 30 30 33 35 20 37 0D		2.2
~XX35 5	7E 30 30 33 35 20 35 0D		1.8
~XX35 6	7E 30 30 33 35 20 36 0D		2.0

INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES

232 ASCII Code	HEX Code	Function	Description
~XX35 8	7E 30 30 33 35 20 38 0D		2.6
~XX35 10	7E 30 30 33 35 20 31 30 0D		Blackboard
~XX35 11	7E 30 30 33 35 20 31 31 0D		DICOM
~XX36 4	7E 30 30 33 36 20 34 0D	Color Temp.	Warm
~XX36 1	7E 30 30 33 36 20 31 0D		Standard
~XX36 2	7E 30 30 33 36 20 32 0D		Cool
~XX36 3	7E 30 30 33 36 20 33 0D		Cold
~XX37 1	7E 30 30 33 37 20 31 0D	Color Space	Auto
~XX37 2	7E 30 30 33 37 20 32 0D		RGB\ RGB(0-255)
~XX37 3	7E 30 30 33 37 20 33 0D		YUV
~XX37 4	7E 30 30 33 37 20 34 0D		RGB(16 - 235)
~XX24 n	7E 30 30 32 34 20 a 0D	RGB Gain/Bias	Red Gain n = -50 (a=2D 35 30) ~ 50 (a=35 30)
~XX25 n	7E 30 30 32 35 20 a 0D		Green Gain n = -50 (a=2D 35 30) ~ 50 (a=35 30)
~XX26 n	7E 30 30 32 36 20 a 0D		Blue Gain n = -50 (a=2D 35 30) ~ 50 (a=35 30)
~XX27 n	7E 30 30 32 37 20 a 0D		Red Bias n = -50 (a=2D 35 30) ~ 50 (a=35 30)
~XX28 n	7E 30 30 32 38 20 a 0D		Green Bias n = -50 (a=2D 35 30) ~ 50 (a=35 30)
~XX29 n	7E 30 30 32 39 20 a 0D		Blue Bias n = -50 (a=2D 35 30) ~ 50 (a=35 30)
~XX327 n	7E 30 30 33 32 37 20 a 0D	Color Matching	Red Hue n = -50 (a=2D 35 30) ~ 50 (a=35 30)
~XX333 n	7E 30 30 33 33 33 20 a 0D		Red Saturation n = -50 (a=2D 35 30) ~ 50 (a=35 30)
~XX339 n	7E 30 30 33 33 39 20 a 0D		Red Gain n = -50 (a=2D 35 30) ~ 50 (a=35 30)
~XX328 n	7E 30 30 33 32 38 20 a 0D		Green Hue n = -50 (a=2D 35 30) ~ 50 (a=35 30)
~XX334 n	7E 30 30 33 33 34 20 a 0D		Green Saturation n = -50 (a=2D 35 30) ~ 50 (a=35 30)
~XX340 n	7E 30 30 33 34 30 20 a 0D		Green Gain n = -50 (a=2D 35 30) ~ 50 (a=35 30)
~XX329 n	7E 30 30 33 32 39 20 a 0D		Blue Hue n = -50 (a=2D 35 30) ~ 50 (a=35 30)
~XX335 n	7E 30 30 33 33 35 20 a 0D		Blue Saturation n = -50 (a=2D 35 30) ~ 50 (a=35 30)
~XX341 n	7E 30 30 33 34 31 20 a 0D		Blue Gain n = -50 (a=2D 35 30) ~ 50 (a=35 30)
~XX330 n	7E 30 30 33 33 30 20 a 0D		Cyan Hue n = -50 (a=2D 35 30) ~ 50 (a=35 30)
~XX336 n	7E 30 30 33 33 36 20 a 0D		Cyan Saturation n = -50 (a=2D 35 30) ~ 50 (a=35 30)
~XX342 n	7E 30 30 33 34 32 20 a 0D		Cyan Gain n = -50 (a=2D 35 30) ~ 50 (a=35 30)
~XX331 n	7E 30 30 33 33 31 20 a 0D		Yellow Hue n = -50 (a=2D 35 30) ~ 50 (a=35 30)
~XX337 n	7E 30 30 33 33 37 20 a 0D		Yellow Saturation n = -50 (a=2D 35 30) ~ 50 (a=35 30)
~XX343 n	7E 30 30 33 34 33 20 a 0D		Yellow Gain n = -50 (a=2D 35 30) ~ 50 (a=35 30)
~XX332 n	7E 30 30 33 33 32 20 a 0D		Magenta Hue n = -50 (a=2D 35 30) ~ 50 (a=35 30)
~XX338 n	7E 30 30 33 33 38 20 a 0D		Magenta Saturation n = -50 (a=2D 35 30) ~ 50 (a=35 30)
~XX344 n	7E 30 30 33 34 34 20 a 0D		Magenta Gain n = -50 (a=2D 35 30) ~ 50 (a=35 30)
~XX345 n	7E 30 30 33 34 35 20 a 0D	White	Red n = -50 (a=2D 35 30) ~ 50 (a=35 30)
~XX346 n	7E 30 30 33 34 36 20 a 0D		Green n = -50 (a=2D 35 30) ~ 50 (a=35 30)
~XX347 n	7E 30 30 33 34 37 20 a 0D		Blue n = -50 (a=2D 35 30) ~ 50 (a=35 30)
~XX215 1	7E 30 30 32 31 35 20 31 0D	Reset	
~XX73 n	7E 30 30 37 33 20 a 0D	Signal (RGB)	Frequency n = -5 (a=2D 35) ~ 5 (a=35) By signal
~XX91 1	7E 30 30 39 31 20 31 0D		Automatic On
~XX91 0	7E 30 30 39 31 20 30 0D		Off (0/2 for backward compatible)
~XX74 n	7E 30 30 37 34 20 a 0D		Phase n = 0 (a=30) ~ 31 (a=33 31) By signal
~XX75 n	7E 30 30 37 35 20 a 0D		H. Position n = -5 (a=2D 35) ~ 5 (a=35) By timing
~XX76 n	7E 30 30 37 36 20 a 0D		V. Position n = -5 (a=2D 35) ~ 5 (a=35) By timing
~XX200 n	7E 30 30 32 30 30 20 a 0D	Signal(Video)	White Level n = 0 (a=30) ~ 31 (a=33 31)
~XX201 n	7E 30 30 32 30 31 20 a 0D		Black Level n = -5 (a=2D 35) ~ 5 (a=35)
~XX204 1	7E 30 30 32 30 30 24 20 31 0D		0 IRE
~XX204 0	7E 30 30 32 30 30 24 20 30 0D		7.5 IRE
~XX60 1	7E 30 30 36 30 20 31 0D	Format	4:3
~XX60 2	7E 30 30 36 30 20 32 0D		16:9
~XX60 3	7E 30 30 36 30 20 33 0D		16:10(WXGA, WUXGA)
~XX60 5	7E 30 30 36 30 20 35 0D		LBX

INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES

232 ASCII Code	HEX Code	Function	Description
~XX60 6	7E 30 30 36 30 20 36 0D		Native
~XX60 7	7E 30 30 36 30 20 37 0D		Auto
~XX61 n	7E 30 30 36 31 20 a 0D	Edge mask	n = 0 (a=30) ~ 10 (a=31 30)
~XX62 n	7E 30 30 36 32 20 a 0D	Zoom	n = -5 (a=2D 35) ~ 25 (a=32 35)
~XX63 n	7E 30 30 36 33 20 a 0D	H Image Shift	n = -100 (a=2D 31 30 30) ~ 100 (a=31 30 30)
~XX64 n	7E 30 30 36 34 20 a 0D	V Image Shift	n = -100 (a=2D 31 30 30) ~ 100 (a=31 30 30)
~XX65 n	7E 30 30 36 35 20 a 0D	H Keystone	n = -30 (a=2D 33 30) ~ 40 (a=33 30)
~XX66 n	7E 30 30 36 36 20 a 0D	V Keystone	n = -30 (a=2D 33 30) ~ 40 (a=33 30)
~XX69 1	7E 30 30 36 39 20 31 0D	Auto V.Keystone	On
~XX69 0	7E 30 30 36 39 20 30 0D	Auto V. Keystone	Off
~XX59 1	7E 30 30 35 39 20 31 0D	Four corners (Top-Left)	Right+
~XX59 2	7E 30 30 35 39 20 32 0D		Left+
~XX59 3	7E 30 30 35 39 20 33 0D		Up+
~XX59 4	7E 30 30 35 39 20 34 0D		Down+
~XX59 5	7E 30 30 35 39 20 35 0D	(Top-Right)	Right+
~XX59 6	7E 30 30 35 39 20 36 0D		Left+
~XX59 7	7E 30 30 35 39 20 37 0D		Up+
~XX59 8	7E 30 30 35 39 20 38 0D		Down+
~XX59 9	7E 30 30 35 39 20 39 0D	(Bottom-Left)	Right+
~XX59 10	7E 30 30 35 39 20 31 30 0D		Left+
~XX59 11	7E 30 30 35 39 20 31 31 0D		Up+
~XX59 12	7E 30 30 35 39 20 31 32 0D		Down+
~XX59 13	7E 30 30 35 39 20 31 33 0D	(Bottom-Right)	Right+
~XX59 14	7E 30 30 35 39 20 31 34 0D		Left+
~XX59 15	7E 30 30 35 39 20 31 35 0D		Up+
~XX59 16	7E 30 30 35 39 20 31 36 0D		Down+
~XX230 1	7E 30 30 32 33 30 20 31 0D	3D Mode	DLP-Link
~XX230 3	7E 30 30 32 33 30 20 31 0D		VESA 3D
~XX230 0	7E 30 30 32 33 30 20 30 0D		Off (0/2 for backward compatible)
~XX400 0	7E 30 30 34 30 30 20 30 0D	3D->2D	3D
~XX400 1	7E 30 30 34 30 30 20 31 0D		L
~XX400 2	7E 30 30 34 30 30 20 32 0D		R
~XX405 0	7E 30 30 34 30 35 20 30 0D	3D Format	Auto
~XX405 1	7E 30 30 34 30 35 20 31 0D		SBS
~XX405 2	7E 30 30 34 30 35 20 32 0D		Top and Bottom
~XX405 3	7E 30 30 34 30 35 20 33 0D		Frame sequential
~XX231 0	7E 30 30 32 33 31 20 30 0D	3D Sync Invert	On
~XX231 1	7E 30 30 32 33 31 20 31 0D	3D Sync Invert	Off
~XX70 1	7E 30 30 37 30 20 31 0D	Language	English
~XX70 2	7E 30 30 37 30 20 32 0D		German
~XX70 3	7E 30 30 37 30 20 33 0D		French
~XX70 4	7E 30 30 37 30 20 34 0D		Italian
~XX70 5	7E 30 30 37 30 20 35 0D		Spanish
~XX70 6	7E 30 30 37 30 20 36 0D		Portuguese
~XX70 7	7E 30 30 37 30 20 37 0D		Polish
~XX70 8	7E 30 30 37 30 20 38 0D		Dutch
~XX70 9	7E 30 30 37 30 20 39 0D		Swedish
~XX70 10	7E 30 30 37 30 20 31 30 0D		Norwegian/Danish
~XX70 11	7E 30 30 37 30 20 31 31 0D		Finnish
~XX70 12	7E 30 30 37 30 20 31 32 0D		Greek
~XX70 13	7E 30 30 37 30 20 31 33 0D		Traditional Chinese
~XX70 14	7E 30 30 37 30 20 31 34 0D		Simplified Chinese
~XX70 15	7E 30 30 37 30 20 31 35 0D		Japanese
~XX70 16	7E 30 30 37 30 20 31 36 0D		Korean
~XX70 17	7E 30 30 37 30 20 31 37 0D		Russian
~XX70 18	7E 30 30 37 30 20 31 38 0D		Hungarian

INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES

232 ASCII Code	HEX Code	Function	Description
~XX70 19	7E 30 30 37 30 20 31 39 0D		Czechoslovak
~XX70 20	7E 30 30 37 30 20 32 30 0D		Arabic
~XX70 21	7E 30 30 37 30 20 32 31 0D		Thai
~XX70 22	7E 30 30 37 30 20 32 32 0D		Turkish
~XX70 23	7E 30 30 37 30 20 32 33 0D		Farsi
~XX70 25	7E 30 30 37 30 20 32 33 0D		Vietnamese
~XX70 26	7E 30 30 37 30 20 32 33 0D		Indonesian
~XX70 27	7E 30 30 37 30 20 32 33 0D		Romanian
~XX71 1	7E 30 30 37 31 20 31 0D	Projection	Front-Desktop
~XX71 2	7E 30 30 37 31 20 32 0D		Rear-Desktop
~XX71 3	7E 30 30 37 31 20 33 0D		Front-Ceiling
~XX71 4	7E 30 30 37 31 20 34 0D		Rear-Ceiling
~XX90 1	7E 30 30 39 30 20 31 0D	Screen Type (WXGA/WUXGA)	16:10
~XX90 0	7E 30 30 39 30 20 30 0D		16:9
~XX72 1	7E 30 30 37 32 20 31 0D	Menu Location	Top Left
~XX72 2	7E 30 30 37 32 20 32 0D		Top Right
~XX72 3	7E 30 30 37 32 20 33 0D		Centre
~XX72 4	7E 30 30 37 32 20 34 0D		Bottom Left
~XX72 5	7E 30 30 37 32 20 35 0D		Bottom Right
~XX77 n	7E 30 30 37 37 20 aabbcc 0D	Security	Security Timer Month/Day/Hour n = mm/dd/hh mm= 00 (aa=30 30) ~ 12 (aa=31 32)dd = 00 (bb=30 30) ~ 30 (bb=33 30) hh= 00 (cc=30 30) ~ 24 (cc=32 34)
~XX78 1	7E 30 30 37 38 20 31 0D	Security	On
~XX78 0	7E 30 30 37 38 20 30 20		Off (0/2 for backward compatible)
~nnnn	a 0D		~nnnn = ~0000 (a=7E 30 30 30 30) ~9999 (a=7E 39 39 39 39)
~XX79 n	7E 30 30 37 39 20 a 0D	Projector ID	n = 00 (a=30 30) ~ 99 (a=39 39)
~XX310 0	7E 30 30 33 31 30 20 30 0D	Internal Speaker	Off
~XX310 1	7E 30 30 33 31 30 20 31 0D		On
~XX80 1	7E 30 30 38 30 20 31 0D	Mute	On
~XX80 0	7E 30 30 38 30 20 30 0D		Off (0/2 for backward compatible)
~XX81 n	7E 30 30 38 31 20 a 0D	Volume(Audio)	n = 0 (a=30) ~ 10 (a=31 30)
~XX93 n	7E 30 30 39 33 20 a 0D	Volume(Mic)	n = 0 (a=30) ~ 10 (a=31 30)
~XX89 0	7E 30 30 38 39 20 30 0D	Audio Input	Default
~XX89 1	7E 30 30 38 39 20 31 0D		Audio1
~XX89 3	7E 30 30 38 39 20 33 0D		Audio2
~XX89 4	7E 30 30 38 39 20 34 0D		Audio3
~XX82 1	7E 30 30 38 32 20 31 0D	Logo	Default
~XX82 2	7E 30 30 38 32 20 32 0D		User
~XX82 3	7E 30 30 38 32 20 33 0D		Neutral
~XX83 1	7E 30 30 38 33 20 31 0D	Logo Capture	
~XX88 0	7E 30 30 38 38 20 30 0D	Closed Captioning	Off
~XX88 1	7E 30 30 38 38 20 31 0D		cc1
~XX88 2	7E 30 30 38 38 20 32 0D		cc2
~XX454 0	7E 30 30 34 35 34 20 30(32) 0D	Crestron	Off
~XX454 1	7E 30 30 34 35 34 20 31 0D		On
~XX455 0	7E 30 30 34 35 35 20 30(32) 0D	Extron	Off
~XX455 1	7E 30 30 34 35 35 20 31 0D		On
~XX456 0	7E 30 30 34 35 36 20 30(32) 0D	PJLink	Off
~XX456 1	7E 30 30 34 35 36 20 31 0D		On
~XX457 0	7E 30 30 34 35 37 20 30(32) 0D	AMX Device Discovery	Off
~XX457 1	7E 30 30 34 35 37 20 31 0D		On
~XX458 0	7E 30 30 34 35 38 20 30(32) 0D	Telnet	Off

INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES

232 ASCII Code	HEX Code	Function	Description
~XX458 1	7E 30 30 34 35 38 20 31 0D		On
~XX459 0	7E 30 30 34 35 38 20 30 0D	HTTP	Off
~XX459 1	7E 30 30 34 35 38 20 31 0D		On
~XX39 1	7E 30 30 33 39 20 31 0D	Input Source	HDMI1
~XX39 7	7E 30 30 33 39 20 37 0D		HDMI2
~XX39 15	7E 30 30 33 39 20 31 35 0D		Displayport
~XX39 5	7E 30 30 33 39 20 35 0D		VGA1
~XX39 6	7E 30 30 33 39 20 36 0D		VGA2
~XX39 9	7E 30 30 33 39 20 39 0D		S-Video
~XX39 10	7E 30 30 33 39 20 31 30 0D		Video
~XX100 1	7E 30 30 31 30 30 20 31 0D	Source Lock	On
~XX100 0	7E 30 30 31 30 30 20 30 0D		Off (0/2 for backward compatible)
~XX101 1	7E 30 30 31 30 31 20 31 0D	High Altitude	On
~XX101 0	7E 30 30 31 30 31 20 30 0D		Off (0/2 for backward compatible)
~XX102 1	7E 30 30 31 30 32 20 31 0D	Information Hide	On
~XX102 0	7E 30 30 31 30 32 20 30 0D		Off (0/2 for backward compatible)
~XX103 1	7E 30 30 31 30 33 20 31 0D	Keypad Lock	On
~XX103 0	7E 30 30 31 30 33 20 30 0D		Off (0/2 for backward compatible)
~XX348 1	7E 30 30 33 34 38 20 31 0D	Display Mode Lock	On
~XX348 0	7E 30 30 33 34 38 20 30 0D		Off (0/2 for backward compatible)
~XX195 0	7E 30 30 31 39 35 20 30 0D	Test Pattern	None
~XX195 1	7E 30 30 31 39 35 20 31 0D		Grid
~XX195 2	7E 30 30 31 39 35 20 32 0D		White Pattern
~XX104 1	7E 30 30 31 30 34 20 31 0D	Background Color	Blue
~XX104 2	7E 30 30 31 30 34 20 32 0D		Black
~XX104 3	7E 30 30 31 30 34 20 33 0D		Red
~XX104 4	7E 30 30 31 30 34 20 34 0D		Green
~XX104 5	7E 30 30 31 30 34 20 35 0D		White
~XX11 0	7E 30 30 31 31 20 30 0D	IR Function	Off
~XX11 1	7E 30 30 31 31 20 31 0D		On
~XX11 2	7E 30 30 31 31 20 32 0D		Front
~XX11 3	7E 30 30 31 31 20 33 0D		Top
~XX350 n	7E 30 30 33 35 30 20 a 0D	Remote Code	n = 00 (a=30 30) ~ 99 (a=39 39)
~XX192 0	7E 30 30 31 39 32 20 30 0D	12V Trigger	Off
~XX192 1	7E 30 30 31 39 32 20 31 0D		On
~XX105 1	7E 30 30 31 30 35 20 31 0D	Advanced	Direct Power On On
~XX105 0	7E 30 30 31 30 35 20 30 0D		Off (0/2 for backward compatible)
~XX113 0	7E 30 30 31 31 33 20 30 0D		Signal Power On Off
~XX113 1	7E 30 30 31 31 33 20 31 0D		On
~XX106 n	7E 30 30 31 30 36 20 a 0D		Auto Power Off n = 0 (a=30) ~ 180 (a=31 38 30) (min) (5 minutes for each step).
~XX107 n	7E 30 30 31 30 37 20 a 0D		Sleep Timer n = 0 (a=30) ~ 990 (a=39 39 30) (min) (10 minutes for each step).
~XX507 1	7E 30 30 35 30 37 20 31 0D		Sleep Timer On Repeat
~XX507 0	7E 30 30 35 30 37 20 30 0D		Off
~XX115 1	7E 30 30 31 31 35 20 31 0D		Quick Resume On
~XX115 0	7E 30 30 31 31 35 20 30 0D		Off (0/2 for backward compatible)
~XX114 1	7E 30 30 31 31 34 20 31 0D		Power Mode(Standby) Eco.(≤0.5W)
~XX114 0	7E 30 30 31 31 34 20 30 0D		Active (0/2 for backward compatible)
~XX109 1	7E 30 30 31 30 39 20 31 0D	Lamp Reminder	On
~XX109 0	7E 30 30 31 30 39 20 30 0D		Off (0/2 for backward compatible)
~XX110 1	7E 30 30 31 31 30 20 31 0D	Lamp Mode	Bright
~XX110 2	7E 30 30 31 31 30 20 32 0D		Eco
~XX110 5	7E 30 30 31 31 30 20 35 0D		Power

INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES

232 ASCII Code	HEX Code	Function	Description
~XX326 n	7E 30 30 33 32 36 20 a 0D	Power 365W/350W/330W/310W/300W/280W (n=0/n=1/n=2/n=3/n=4/n=5/)	
~XX111 1	7E 30 30 31 31 31 20 31 0D	Lamp Reset	Yes
~XX111 0	7E 30 30 31 31 31 20 30 0D		No (0/2 for backward compatible)
~XX320 1	7E 30 30 33 32 30 20 31 0D	Optional Filter Installed	Yes
~XX320 0	7E 30 30 33 32 30 20 30 0D		No (0/2 for backward compatible)
~XX322 0	7E 30 30 33 32 32 20 30 0D	Filter Reminder	Off
~XX322 1	7E 30 30 33 32 32 20 31 0D		300 hrs
~XX322 2	7E 30 30 33 32 32 20 32 0D		500 hrs
~XX322 3	7E 30 30 33 32 32 20 33 0D		800 hrs
~XX322 4	7E 30 30 33 32 32 20 34 0D		1000 hrs
~XX323 1	7E 30 30 33 32 33 20 31 0D	Filter Reset	Yes
~XX323 0	7E 30 30 33 32 33 20 30 0D		No (0/2 for backward compatible)
~XX313 1	7E 30 30 33 31 33 20 31 0D	Information menu	On
~XX313 0	7E 30 30 33 31 33 20 30 0D		Off(0/2 for backward compatible)
~XX112 1	7E 30 30 31 31 32 20 31 0D	Reset	Yes
~XX210 n	7E 30 30 32 30 30 20 n 0D	Display message on the OSD	n: 1-30 characters

SEND to emulate Remote

~XX140 10	7E 30 30 31 34 30 20 31 30 0D	Up	
~XX140 11	7E 30 30 31 34 30 20 31 31 0D	Left	
~XX140 12	7E 30 30 31 34 30 20 31 32 0D	Enter (for projection MENU)	
~XX140 13	7E 30 30 31 34 30 20 31 33 0D	Right	
~XX140 14	7E 30 30 31 34 30 20 31 34 0D	Down	
~XX140 15	7E 30 30 31 34 30 20 31 35 0D	V Keystone +	
~XX140 16	7E 30 30 31 34 30 20 31 36 0D	V Keystone -	
~XX140 17	7E 30 30 31 34 30 20 31 37 0D	Volume -	
~XX140 18	7E 30 30 31 34 30 20 31 38 0D	Volume +	
~XX140 20	7E 30 30 31 34 30 20 32 30 0D	Menu	
~XX140 47	7E 30 30 31 34 30 20 34 37 0D	Source	

SEND from projector automatically

232 ASCII Code	HEX Code	Function	Projector Return	Description
when Standby/Cooling/Out of Range/Lamp fail/Fan Lock/Over Temperature/ Lamp Hours Running Out/Cover Open			INFO n	n : 0/1/2/3/4/6/7/8/9 = Standby/Cooling/Out of Range/Lamp fail/Fan Lock/Over Temperature/Lamp Hours Running Out/Cover Open

READ from projector

232 ASCII Code	HEX Code	Function	Projector Return	Description
~XX121 1	7E 30 30 31 32 31 20 31 0D	Input Source Commands	Okn	n = 0 None n = 7 HDMI1 n = 8 HDMI2 n = 15 Displayport n = 2 VGA1 n = 3 VGA2 n = 5 Video n = 4 S-Video n = 16 HDbaseT

INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES

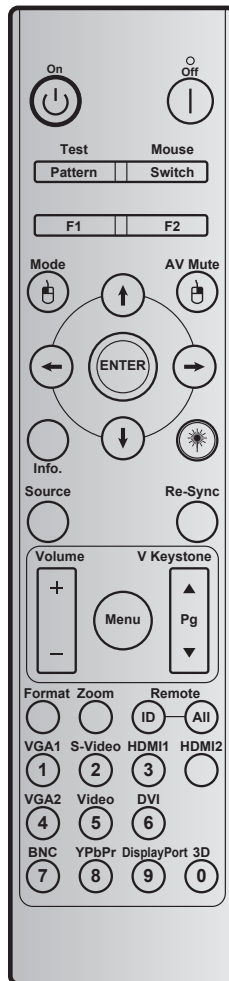
232 ASCII Code	HEX Code	Function	Projector Return	Description
~XX122 1	7E 30 30 31 32 32 20 31 0D	Software Version	OKdddd	dddd: FW version
~XX357 1	7E 30 30 33 35 34 20 31 0D	LAN FW version	Okeeeee	eeeeee: LAN FW version
~XX123 1	7E 30 30 31 32 33 20 31 0D	Display Mode	Okn	n = 0 None n = 1 Presentation n = 2 Bright/ n = 3 Movie n = 4 sRGB n = 5 User n = 7 Blackboard n = 12 DICOM SIM. n = 9 3D
~XX124 1	7E 30 30 31 32 34 20 31 0D	Power State	OKn	n : 0/1 = Off/On
~XX125 1	7E 30 30 31 32 35 20 31 0D	Brightness	OKn	
~XX126 1	7E 30 30 31 32 36 20 31 0D	Contrast	OKn	
~XX127 1	7E 30 30 31 32 37 20 31 0D	Format	OKn	n = 1 4:3 n = 2 16:9 n = 3 16:10 n = 5 LBX n = 6 Native n = 7 Auto
*16:9 or 16:10 depend on Screen Type setting				
~XX128 1	7E 30 30 31 32 38 20 31 0D	Color Temperature	Okn	n = 0 Standard n = 1 Cool n = 2 Cold n = 3 Warm
~XX129 1	7E 30 30 31 32 39 20 31 0D	Projection Mode	OKn	n = 0 Front-Desktop n = 1 Rear-Desktop n = 2 Front-Ceiling n = 3 Rear-Ceiling
~XX150 1	7E 30 30 31 35 30 20 31 1D	Information	Okabbbbcccdde	a = Power Status a = 0 Power Off a = 1 Power On b = Lamp Hour bbbb Lamp Hour cc = Source cc = 00 None cc = 02 VGA1 cc = 03 VGA2 cc = 04 S-Video cc = 05 Video cc = 07 HDMI1 cc = 08 HDMI2 cc = 15 Displayport cc = 16 HDBaseT d = Firmware Version dddd Firmware Version e = Display mode ee=00 None ee=01 Presentation ee=02 Bright ee=03 Movie ee=04 sRGB ee=05 User ee=07 Blackboard ee=09 3D ee=12 DICOM SIM.

INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES

232 ASCII Code	HEX Code	Function	Projector Return	Description
~XX151 1	7E 30 30 31 35 31 20 31 0D	Model name	OKn	n = 3 WXGA n = 4 1080p n = 5 WUXGA
~XX108 1	7E 30 30 31 30 38 20 31 0D	Lamp Hours	OKbbbb	bbbb: LampHour
~XX108 2	7E 30 30 31 30 38 20 32 0D	Cumulative Lamp Hours	OKbbbbb	bbbbb: (5 digits) Total Lamp Hours
~XX321 1	7E 30 30 33 32 31 20 31 0D	Filter Usage Hours	OKbbbb	bbbb: Filter Usage Hours
~XX87 1	7E 30 30 38 37 20 31 0D	Network Status	Okn	n=0/1 Disconnected/Connected
~XX87 3	7E 30 30 38 37 20 33 0D	IP Address	Okaaa_bbb_ccc_ddd	
~XX351 0	7E 30 30 33 35 31 20 30 0D	Fan1 speed(blower)	Okaaaa	a=0000~9999
~XX352 1	7E 30 30 33 35 32 20 31 0D	System temperature	Okaaa	a=000~999
~XX353 1	7E 30 30 33 35 33 20 31 0D	Serial number	Okaaaaaaaa aaaaaaa	a=serial number string
~XX354 1	7E 30 30 33 35 34 20 31 0D	Closed Captioning	Oka	a: 0/1/2 = off/cc1/cc2
~XX355 1	7E 30 30 33 35 35 20 31 0D	AV Mute	Oka	a : 0/1 = Off/On
~XX356 1	7E 30 30 33 35 36 20 31 0D	Mute	Oka	a : 0/1 = Off/On
~XX358 1	7E 30 30 33 35 38 20 31 0D	Current Lamp Watt	Okaaaa	aaaa=0000~9999





INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES

Codes télécommande



Touche	Code touche	Définition touche impression	Description
Allumer		2	Marche
Eteindre		2E	Arrêt
Teste	Motif	34	Mire
Souris	Commutateur	3E	Commutateur
F1		26	F1
F2		27	F2
Clic gauche de souris		CB	G
Mode		95	Mode
Quatre touches de sélection directionnelles		C6	Flèche haut
		C7	Flèche bas
		C8	Flèche gauche
		C9	Flèche droite
AV Mute		3	Sourdine AV

INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES

Touche		Code touche	Définition touche impression	Description
Clic droit souris		CC	D	Utiliser comme clic droit de souris lorsque la souris est activée.
Enter		C5	Enter	Confirme votre sélection d'un élément.
Info.		25	Info.	Affiche les informations du projecteur.
Laser		Sans objet	Laser	Utilisez comme pointeur laser.
Re-Sync	Re-Sync	4	Re-Sync	Synchronise automatiquement le projecteur sur la source d'entrée.
Source	Source	18	Source	Pressez "Source" pour sélectionner le signal d'entrée.
Volume		9	Volume +	Appuyez pour augmenter le volume.
		0C	Volume -	Appuyez sur diminuer le volume.
Menu	Menu	88	Menu	Pressez sur "Menu" pour lancer le menu OSD (affichage à l'écran). Pour quitter l'OSD, appuyez de nouveau "Menu".
V Keystone +		85	Trapèze V +	Utilisez ▲ pour régler la distorsion de l'image causée par l'inclinaison du projecteur.
Page précédente		0A	Page +	Utiliser pour naviguer vers la page précédente.
V Keystone -		84	Trapèze V -	Utilisez ▼ pour régler la distorsion de l'image causée par l'inclinaison du projecteur.
Page suivante		0D	Page -	Utiliser pour naviguer vers la page suivante.
Format		15	Format	Appuyez pour choisir le format de projecteur.
Zoom		61	Zoom	Faites un zoom avant / arrière sur l'image projetée.
Télécommande	ID	3201 ~ 3299		Appuyez jusqu'à ce que la DEL d'alimentation clignote, puis appuyez sur 01~99 pour définir le code de la télécommande.
	TOUT	32CD		Appuyez pour régler le code sur TOUT.
VGA1 / 1		8E	1/VGA1	<ul style="list-style-type: none"> Appuyez pour choisir la source VGA. Utilisez comme le chiffre "1" du pavé numérique.
S-Video / 2		1D	2/S-Video	<ul style="list-style-type: none"> Appuyez pour choisir la source S-Video. Utilisez comme le chiffre "2" du pavé numérique.
HDMI1 / 3		16	3/HDMI1	<ul style="list-style-type: none"> Appuyez pour choisir la source HDMI. Utilisez comme le chiffre "3" du pavé numérique.
HDMI2		9B	HDMI2	Appuyez pour choisir la source HDMI.
VGA2 / 4		9A	4/VGA2	<ul style="list-style-type: none"> Appuyez pour choisir la source VGA2. Utilisez comme le chiffre "4" du pavé numérique.
Video / 5		1C	5/Video	<ul style="list-style-type: none"> Appuyez pour choisir la source vidéo composite. Utilisez comme le chiffre "5" du pavé numérique.
DVI / 6		19	6/DVI	<ul style="list-style-type: none"> Appuyez pour choisir la source DVI. Utilisez comme le chiffre "6" du pavé numérique.
BNC / 7		1A	7/BNC	<ul style="list-style-type: none"> Appuyez pour choisir la source BNC. Utilisez comme le chiffre "7" du pavé numérique.
YPbPr / 8		17	8/YPbPr	<ul style="list-style-type: none"> Appuyez pour choisir la source vidéo composante. Utilisez comme le chiffre "8" du pavé numérique.
Display Port / 9		9F	9/DisplayPort	<ul style="list-style-type: none"> Appuyez pour choisir Display Port. Utilisez comme le chiffre "9" du pavé numérique.
3D / 0		89	0/3D	<ul style="list-style-type: none"> Appuyez pour choisir la source 3D. Utilisez comme le chiffre "0" du pavé numérique.

INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES

Remarque :

- *Si le projecteur prend en charge les fonctions Éco dynamique/Amélioration image et que vous appuyez sur Muet AV, la consommation électrique de la lampe passe à 30 %.*

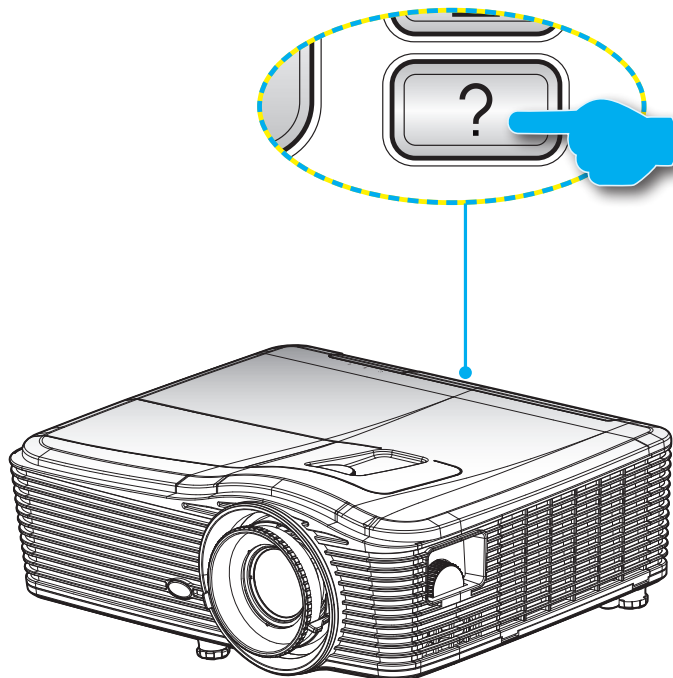
Spécification de la simulation de la fonctionnalité de souris à distance

- La fonctionnalité de souris à distance est prise en charge uniquement lorsqu'une source d'ordinateur est détectée, par exemple VGA ou HDMI.
- Si vous appuyez sur la touche "Switch" sur la télécommande, vous verrez le curseur dans le coin supérieur droit de l'écran pendant 15 secondes.
- En mode souris à distance, le curseur devrait se déplacer de façon fluide et continue sur l'écran.
- Si vous appuyez sur la touche "Switch" sur la télécommande, le trapèze vertical basculera en mode page précédente/page suivante.

INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES

Utiliser le bouton Informations

La fonction Informations facilite l'installation et l'utilisation. Appuyez sur le bouton "?" du pavé pour ouvrir le menu Informations.



- Le bouton Informations fonctionne seulement lorsqu'aucune source d'entrée n'est détectée.

Informations		
Numéro série		xxxxxxxxxxx
Version	Principal	C01
firmware	MCU	C01
	LAN	C01
Source d'entrée actuelle		VGA 1
Résolution		1280x800
Fréquence de rafraîchissement		60.00 Hz
Heures lampe		
	Lumineux	0 H
	Eco.	0 H
	Puissance	0 H
Heures filtre		0 H
ID Projecteur		0
Télécommande		0
Télécommande (Actif)		0
Adresse IP		192.168.1.1
Etat Réseau		Connecter
← Quitter		

INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES

Guide de dépannage

Si vous avez des problèmes avec le projecteur, référez-vous aux informations suivantes. Si des problèmes persistent, contactez votre revendeur régional ou le centre de service.

Problèmes d'Image

- ❓ *Aucune image n'apparaît à l'écran*
 - Assurez-vous que tous les câbles et les connexions électriques sont connectés correctement et fermement selon les descriptions dans la section "Installation".
 - Assurez-vous que les broches des connecteurs ne sont pas tordues ou cassées.
 - Vérifiez que la lampe de projection a été correctement installée. Veuillez vous référer à la section "Remplacement de la lampe".
 - Assurez-vous d'avoir enlevé le couvercle de l'objectif et que le projecteur est sous tension.
 - Assurez-vous que la fonction "Muet AV" est bien désactivée.

- ❓ *L'image est floue*
 - Assurez-vous d'avoir retiré le protège-objectif.
 - Réglez la bague de variation de la focale sur l'objectif du projecteur.
 - Assurez-vous que l'écran de projection se trouve à la bonne distance du projecteur. (voir les pages 70-73).

- ❓ *L'image est étirée lors de l'affichage d'un DVD 16:9*
 - Lorsque vous regardez un DVD anamorphosique ou un DVD 16:9, le projecteur affichera la meilleure image au format 16:9 du côté projecteur.
 - Si vous regardez un DVD au format LBX, veuillez changer le format pour LBX dans l'OSD du projecteur.
 - Si vous regardez un DVD au format 4:3, veuillez changer le format pour 4:3 dans l'OSD du projecteur.
 - Si l'image est toujours étirée, vous devez également régler le rapport d'aspect en vous référant à ce qui suit :
 - Veuillez configurer le format d'affichage pour un rapport d'aspect 16:9 (large) sur votre lecteur DVD.

- ❓ *L'image est trop petite ou trop grande.*
 - Réglez le levier du zoom sur le dessus du projecteur.
 - Rapprochez ou éloignez le projecteur de l'écran.
 - Appuyez sur "Menu" sur le panneau du projecteur, allez ensuite dans "AFFICHER-->Format". Essayez différents réglages.

- ❓ *Les bords de l'image sont inclinés :*
 - Si possible, repositionnez le projecteur de manière à ce qu'il soit centré par rapport à l'écran et au-dessous de celui-ci.
 - Utilisez "AFFICHER-->Trapèze V" de l'OSD pour effectuer un réglage.

- ❓ *L'image est renversée*
 - Sélectionnez "REGLAGES-->Projection" dans l'OSD et réglez la direction de projection.

INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES

- ❓ *Image double et floue*
 - Appuyez sur le bouton "Format 3D" pour le mettre sur "Arrêt" afin d'éviter que l'image normale 2D ne soit une image double et floue.

- ❓ *Deux images, en format côte à côte*
 - Appuyez sur le bouton "Format 3D" pour le mettre sur "SBS" pour que le signal d'entrée soit HDMI 1.3 2D 1080i côte à côte.

- ❓ *L'image ne s'affiche pas en 3D*
 - Vérifiez si la pile des lunettes 3D n'est pas usée.
 - Vérifiez si les lunettes 3D sont allumées.
 - Appuyez sur le bouton "Format 3D" et choisissez "SBS" lorsque le signal d'entrée est HDMI 1.3 2D (1080i côte à côte moitié).

Autre problèmes

- ❓ *Le projecteur arrête de répondre aux commandes.*
 - Si possible, éteignez le projecteur puis débranchez le cordon d'alimentation et attendez au moins 20 secondes avant de reconnecter l'alimentation.

- ❓ *La lampe grille ou émet un claquement*
 - Quand la lampe atteint la fin de sa durée de vie, elle grillera, éventuellement avec un fort bruit de claquage. Si cela arrive, le projecteur ne se rallumera pas tant que le module de lampe n'est pas remplacé. Pour remplacer la lampe, suivez les procédures qui figurent dans la section "Remplacement de la lampe" en pages 64-65.

Problèmes liés à la télécommande

- ❓ *Si la télécommande ne fonctionne pas*
 - Vérifiez que l'angle d'utilisation de la télécommande est $\pm 15^\circ$ horizontalement et verticalement par rapport aux récepteurs IR du projecteur.
 - Assurez-vous qu'il n'y a aucun obstacle entre la télécommande et le projecteur. Placez-vous à une distance de moins de 5 m (16 pieds) du projecteur.
 - Assurez-vous que les piles sont insérées correctement.
 - Remplacer les piles quand elles sont mortes.

INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES


















Voyant d'avertissement

Lorsque les voyants d'avertissement (voir ci-dessous) s'allument, le projecteur s'éteindra automatiquement.

- Le voyant "LAMPE" est éclairé en rouge et le voyant "Marche/Veille" clignote en orange.
- Le voyant "TEMP" est éclairé en rouge et le voyant "Marche/Veille" clignote en orange. Ceci indique que le projecteur a surchauffé. Dans des conditions normales, le projecteur se rallumera une fois qu'il sera refroidi.
- Le voyant "TEMP" clignote en rouge et le voyant "Marche/Veille" en orange.

Débranchez le cordon d'alimentation du projecteur, attendez 30 secondes et réessayez. Si le voyant d'avertissement s'allume de nouveau, contactez votre centre de service le plus proche pour de l'aide.

Message sur l'éclairage DEL

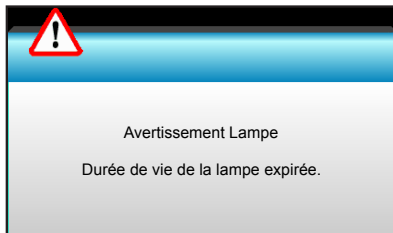
Message	 DEL d'alimentation	 DEL d'alimentation	 DEL de la température	 DEL de la lampe
	(Rouge)	(Verte)	(Rouge)	(Rouge)
État de veille (cordon d'alimentation d'entrée)	Lumière fixe			
Mise sous tension (préchauffage)		Clignotante (0,5 sec éteint / 0,5 sec allumé)		
Lampe allumée		Lumière fixe		
Hors tension (Refroidissement)		Clignotante (0,5 sec éteint / 0,5 sec éclairé). Retour à une lumière rouge fixe lorsque les ventilateurs s'arrêtent.		
Quick Resume (100 s)		Clignotante (0,25 sec éteint / 0,25 sec éclairé)		
Erreur (surchauffe)	Rouge clignotant			
Erreur (panne de ventilateur)	Rouge clignotant		Clignotante	
Erreur (panne de lampe)	Rouge clignotant			

INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES

- Eteindre :



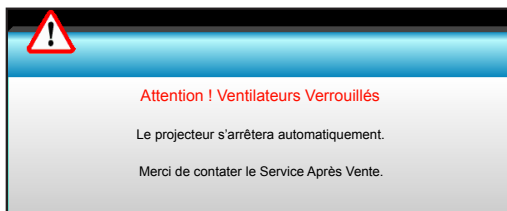
- Avertissement de lampe :



- Avertissement température :



- Panne du ventilateur :



- Hors limites d'affichage :



INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES

Spécifications

Optique	Description
Résolution maximale	- 1920 x 1200/85 Hz RB (bande passante max : 282 MHz) pour DP - 1080p/75 Hz (bande passante max : 225 MHz) pour HDMI
Objectif	- Zoom manuel et mise au point manuelle - 15,94~25,5 mm - WXGA/1080P : 20,77~31,13 mm
Lampe	- Mode ECO <= 0,5 W @ 110/220 V CA - Mode actif (>0,5 W ; <3 W) @ 110/220 V CA
Sortie de lumière (Définir la position centrale de décalage de l'objectif.)	- 1080P/WXGA : 5000 lumens (typique) - WUXGA : 5200 lumens (typique)
Taille de l'image (diagonale)	- WXGA : 24,7"~302,7" - 1080P : 25,1"~309,4" - WUXGA : 25,8"~318"
Distance de projection	- 2,49 (large)~3,42 (télé) - WXGA : 2,49 (large)~3,42 (télé) - 1080p : 2,49 (large)~3,42 (télé) - WUXGA : 2,49 (large)~3,42 (télé)

Électrique	Description
Entrées	Connecteur VGA2 In/YPbPr, connecteur VGA2 In/YPbPr, port Audio3-In (Video/S-Video), port Audio1-In (VGA1), port Audio2-In (VGA2)
Sorties	Connecteur RJ-45, connecteur mini USB-B (mise à jour du firmware), connecteur HDMI, Display Port, connecteur de sortie VGA, port S-Video, port de sortie audio, sortie d'alimentation USB (1,5 A), port vidéo, connecteur RS232C
Port LAN câblé	1 x RJ-45 (10/100 BASE-T/100 BASE-TX)
Port de service	Sortie alimentation USB (1,5 A)
Reproduction des couleurs	1073,4 millions de couleurs
Taux de balayage	- Taux de balayage horizontal : 15,375~91,146 kHz - Taux de balayage vertical : 24~ 85 Hz (120 Hz pour la fonction 3D)
Compatibilité de synchronisation	Synchronisation séparée
Haut-parleur intégré	Oui, 10 W
Alimentation requise	100 - 240 V CA 50/60 Hz
Courant d'entrée	2,5-1,0 A
Consommation électrique (typique)	
Mode ECO désactivé	- Typiquement 445 W MAX 490 W @ 110 V CA - Typiquement 425 W MAX 470 W @ 220 V CA
Mode ECO	- Typiquement 355 W MAX 390 W @ 110 V CA - Typiquement 340 W MAX 375 W @ 220 V CA

INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES

Caractéristiques mécaniques	Description
Orientation d'installation	Bureau/avant, bureau/arrière, plafond/avant, plafond/arrière
Dimensions	415,4 mm (L) x 336 mm (P) x 117 mm (H)
Poids	5,2 kg
Conditions environnementales	En fonctionnement : 5 ~ 40°C en mode clair (mode normal) 10 % à 85 % d'humidité (sans condensation)
	En fonctionnement : 5 ~ 45° C en mode ECO, 10 à 85 % d'humidité (sans condensation)

Remarque : *Toutes les spécifications sont soumises à modification sans préavis.*




INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES

Les bureaux d'Optoma dans le monde

Pour une réparation ou un support, veuillez contacter votre bureau régional.




ÉTATS-UNIS

3178 Laurelview Ct.
Fremont, CA 94538, USA
www.optomausa.com

 888-289-6786
 510-897-8601
 services@optoma.com




Canada

3178 Laurelview Ct.
Fremont, CA 94538, USA
www.optomausa.com

 888-289-6786
 510-897-8601
 services@optoma.com

Amérique Latine

3178 Laurelview Ct.
Fremont, CA 94538, USA
www.optomausa.com

 888-289-6786
 510-897-8601
 services@optoma.com



Europe

42 Caxton Way, The Watford Business Park
Watford, Hertfordshire,
WD18 8QZ, UK
www.optoma.eu
Téléphone réparations : +44 (0)1923 691865
service@tsc-europe.com

 +44 (0) 1923 691 800
 +44 (0) 1923 691 888
 service@tsc-europe.com




Benelux BV

Randstad 22-123
1316 BW Almere
The Netherlands
www.optoma.nl

 +31 (0) 36 820 0253
 +31 (0) 36 548 9052



France

Bâtiment E
81-83 avenue Edouard Vaillant
92100 Boulogne Billancourt, France
savoptoma@optoma.fr

 +33 1 41 46 12 20
 +33 1 41 46 94 35
 savoptoma@optoma.fr




Espagne

C/ José Hierro,36 Of. 1C
28522 Rivas VaciaMadrid,
Spain

 +34 91 499 06 06
 +34 91 670 08 32




Deutschland

Wiesenstrasse 21 W
D40549 Düsseldorf,
Germany

 +49 (0) 211 506 6670
 +49 (0) 211 506 66799
 info@optoma.de

Scandinavie



Lerpeveien 25
3040 Drammen
Norway

 +47 32 98 89 90
 +47 32 98 89 99
 info@optoma.no

PO.BOX 9515
3038 Drammen
Norway

Corée

WOOMI TECH.CO.,LTD.
4F,Minu Bldg.33-14, Kangnam-Ku,
seoul,135-815, KOREA

 +82+2+34430004
 +82+2+34430005

Japon

東京都足立区綾瀬3-25-18

株式会社オーエス
www.os-worldwide.com




 info@os-worldwide.com

コンタクトセンター:0120-380-495

www.os-worldwide.com

Taiwan



12F., No.213, Sec. 3, Beixin Rd.,
Xindian Dist., New Taipei City 231,
Taiwan, R.O.C.
www.optoma.com.tw

 +886-2-8911-8600
 +886-2-8911-6550
 services@optoma.com.tw

asia.optoma.com



Hong Kong

Unit A, 27/F Dragon Centre,
79 Wing Hong Street,
Cheung Sha Wan,
Kowloon, Hong Kong

 +852-2396-8968
 +852-2370-1222
www.optoma.com.hk

Chine

5F, No. 1205, Kaixuan Rd.,
Changning District
Shanghai, 200052, China

 +86-21-62947376
 +86-21-62947375
www.optoma.com.cn

