



Projecteur DLP®

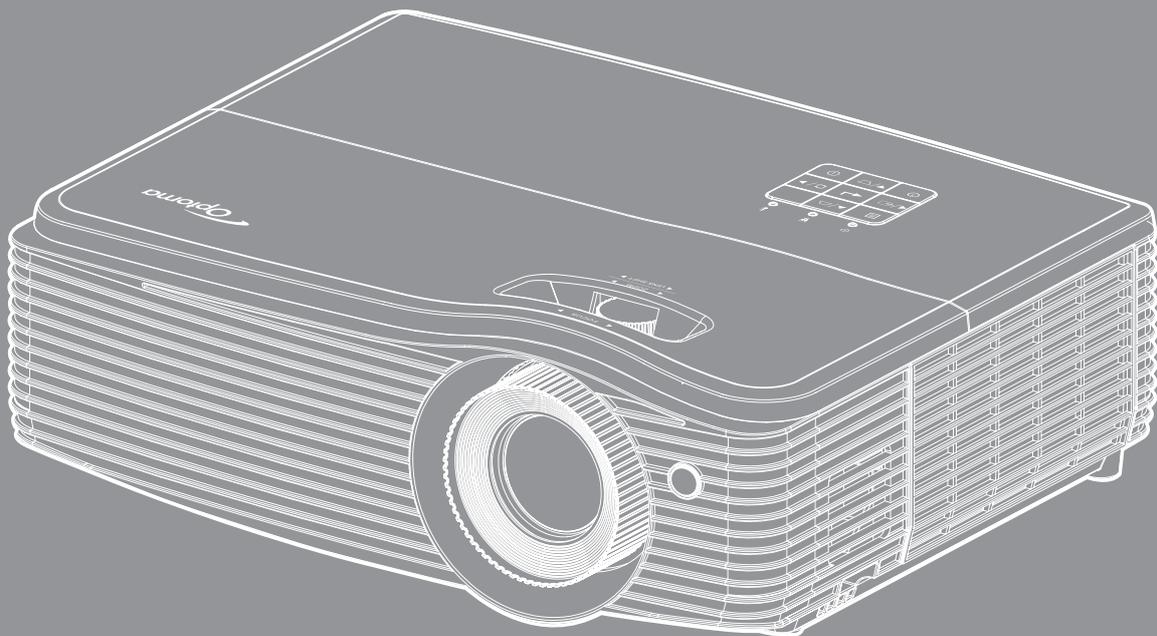


TABLE DES MATIÈRES

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 (1080P / WXGA)</i>	<i>10</i>
<i>Connexions (XGA)</i>	<i>11</i>
<i>Pavé</i>	<i>12</i>
<i>Télécommande</i>	<i>13</i>
CONFIGURATION ET INSTALLATION	14
<i>Installation du projecteur</i>	<i>14</i>
<i>Connecter des sources au projecteur (1080P / WXGA)</i>	<i>15</i>
<i>Connecter des sources au projecteur (XGA)</i>	<i>16</i>
<i>Réglage de l'image projetée</i>	<i>17</i>
<i>Configuration de la télécommande</i>	<i>18</i>
UTILISER LE PROJECTEUR	20
<i>Mise sous/hors tension du projecteur</i>	<i>20</i>
<i>Sélectionner une source d'entrée</i>	<i>21</i>
<i>Navigation dans le menu et fonctionnalités</i>	<i>22</i>
<i>Arborescence du menu OSD</i>	<i>23</i>
<i>Menu Image</i>	<i>31</i>
<i>Menu Image - Avancé</i>	<i>33</i>
<i>Menu Image - Avancé - Signal (RVB)</i>	<i>35</i>
<i>Menu Image - Avancé - Signal (Video)</i>	<i>36</i>
<i>Menu Affichage</i>	<i>37</i>
<i>Menu de correction géométrique de l'affichage</i>	<i>40</i>
<i>Menu Affichage 3D</i>	<i>41</i>
<i>Menu Configuration</i>	<i>42</i>

<i>Menu Configuration - Arrangements audio</i>	44
<i>Menu de configuration des paramètres audio et de volume</i>	45
<i>Menu Configuration - Sécurité</i>	45
<i>Menu Configuration - Réseau - LAN Settings</i>	47
<i>Menu Configuration - Réseau - Control Settings</i>	49
<i>Menu Configuration - Réseau - Control Settings</i>	50
<i>Menu Configuration - Avancé</i>	55
<i>Menu Options</i>	56
<i>Menu Options</i>	57
<i>Menu Options</i>	58
<i>Menu Options - Paramètres Lampe</i>	59
<i>Menu Options - Réglages télécommande</i>	60
<i>Menu Options - Avancé</i>	61
<i>Menu Options - Paramètres du filtre optionnel</i>	63
<i>Configuration 3D</i>	64

MAINTENANCE 65

<i>Remplacement de la lampe</i>	65
<i>Remplacement de la lampe (suite)</i>	66
<i>Installer et nettoyer le filtre à poussière</i>	67

INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES..... 68

<i>Résolutions compatibles</i>	68
<i>Taille d'image et distance de projection</i>	69
<i>Définir la position centrale de décalage de l'objectif</i>	73
<i>Dimensions du projecteur et installation au plafond</i>	74
<i>Liste des Fonctions du Protocole RS232</i>	75
<i>Codes télécommande</i>	83
<i>Utiliser le bouton Informations</i>	85
<i>Guide de dépannage</i>	86
<i>Voyant d'avertissement</i>	88
<i>Spécifications</i>	90
<i>Les bureaux d'Optoma dans le monde</i>	92

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.

Veuillez 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°C - 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 65-66.
- 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 59).
- 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 : *Lorsque la lampe atteint la fin de sa vie, le projecteur ne se rallumera pas tant que le module de la lampe n'a pas été remplacé. Pour remplacer la lampe, suivez les procédures qui figurent dans la section "Remplacement de la lampe" en pages 65-66.*

- *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 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

Ce 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.

MHL, Mobile High-Definition Link et le logo MHL sont des marques commerciales ou des marques commerciales déposées de MHL Licensing, LLC.

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.

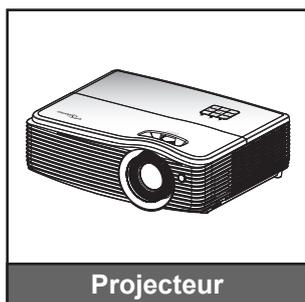
INTRODUCTION

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.

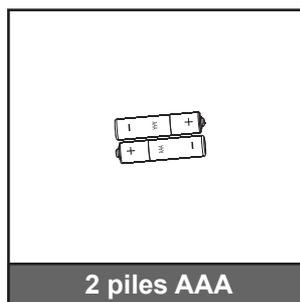
Accessoires standard



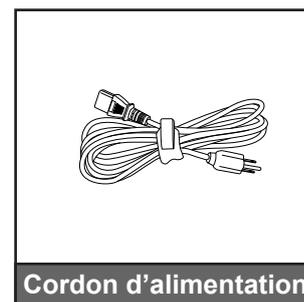
Projecteur



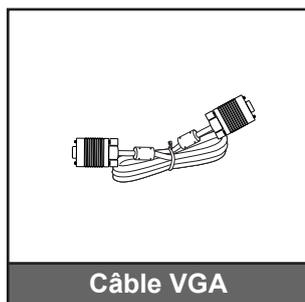
Télécommande



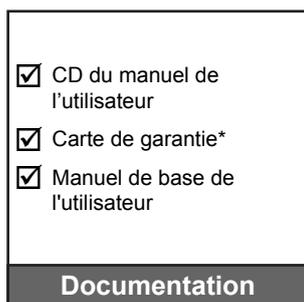
2 piles AAA



Cordon d'alimentation



Câble VGA



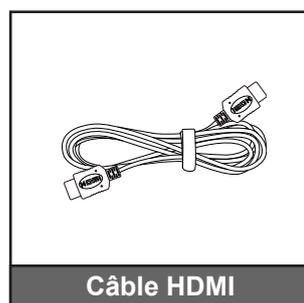
Documentation

Remarque : * Pour les informations sur la garantie européenne, visitez www.optomaeurope.com.

Accessoires en option



Sac de transport

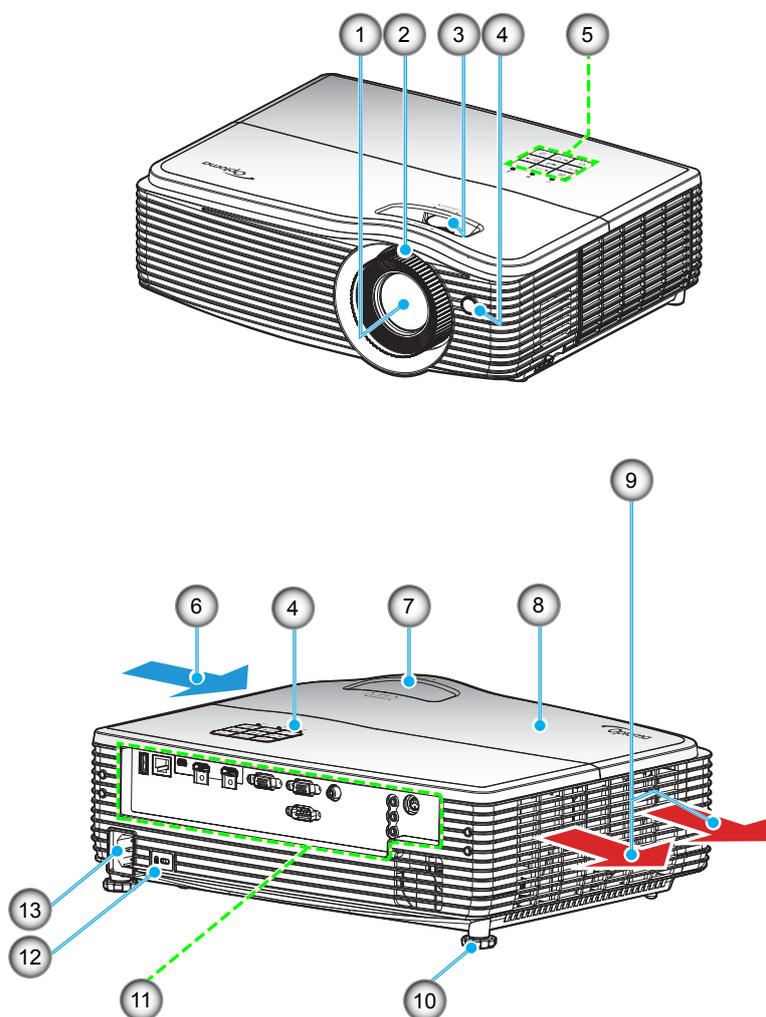


Câble HDMI

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

INTRODUCTION

Description du produit

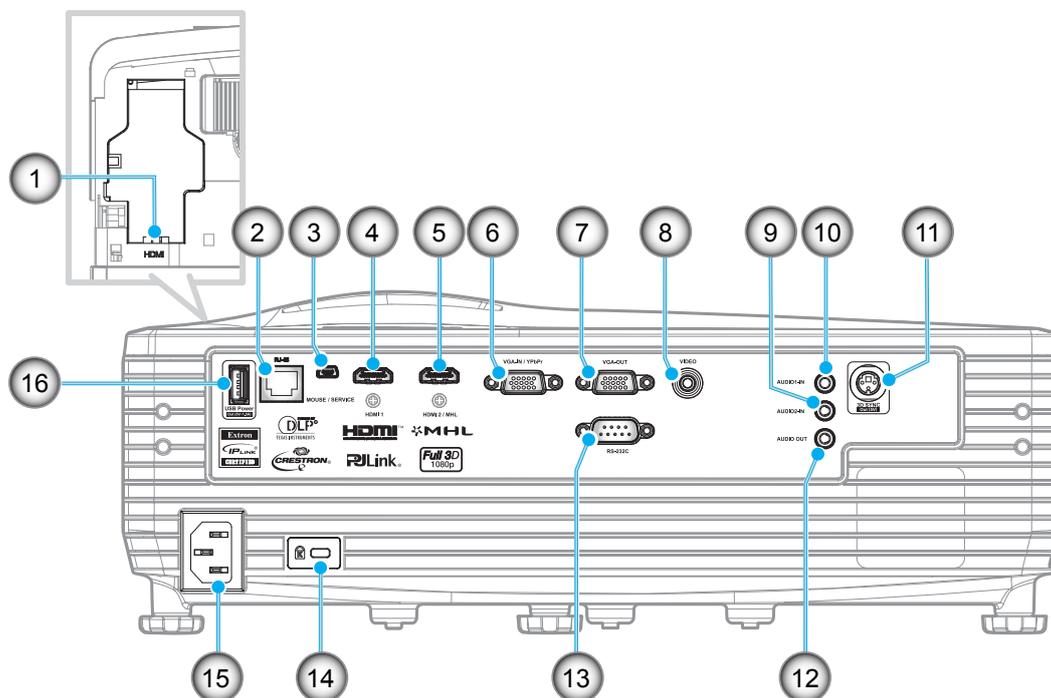


Remarque : Ne bloquez pas les grilles de ventilation d'entrée/sortie du projecteur.

No.	Élément	No.	Élément
1.	Objectif	8.	Couvercle de la lampe
2.	Bague de focus	9.	Ventilation (sortie)
3.	Décalage de l'objectif (vertical)	10.	Pied de réglage de l'inclinaison
4.	Capteur IR	11.	Connecteurs d'entrée/sortie
5.	Pavé	12.	Verrou Kensington™
6.	Ventilation (entrée)	13.	Prise d'alimentation
7.	Bascule du zoom		

INTRODUCTION

Connexions (1080P / WXGA)

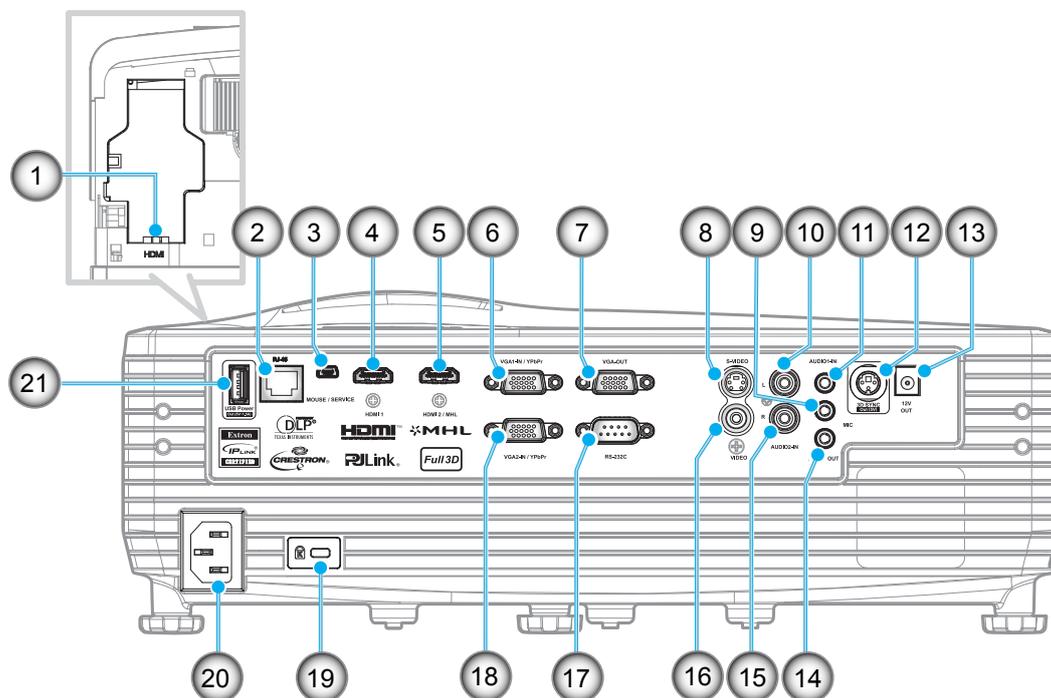


Remarque : La souris distante nécessite une télécommande spéciale.

No.	Élément	No.	Élément
1.	Connecteur HDMI3 / MHL	9.	Connecteur entrée Audio2
2.	Connecteur RJ-45	10.	Connecteur entrée Audio1
3.	Connecteur SOURIS / SERVICE	11.	Connecteur de sortie sync 3D (5V)
4.	Connecteur HDMI1	12.	Connecteur sortie audio
5.	Connecteur HDMI2 / MHL	13.	Connecteur RS-232C
6.	Connecteur VGA-IN / YPbPr	14.	Verrou Kensington
7.	Connecteur sortie VGA	15.	Prise d'alimentation
8.	Connecteur vidéo	16.	Connecteur de sortie d'alimentation USB (5 V $\overline{-}$ 1 A)

INTRODUCTION

Connexions (XGA)

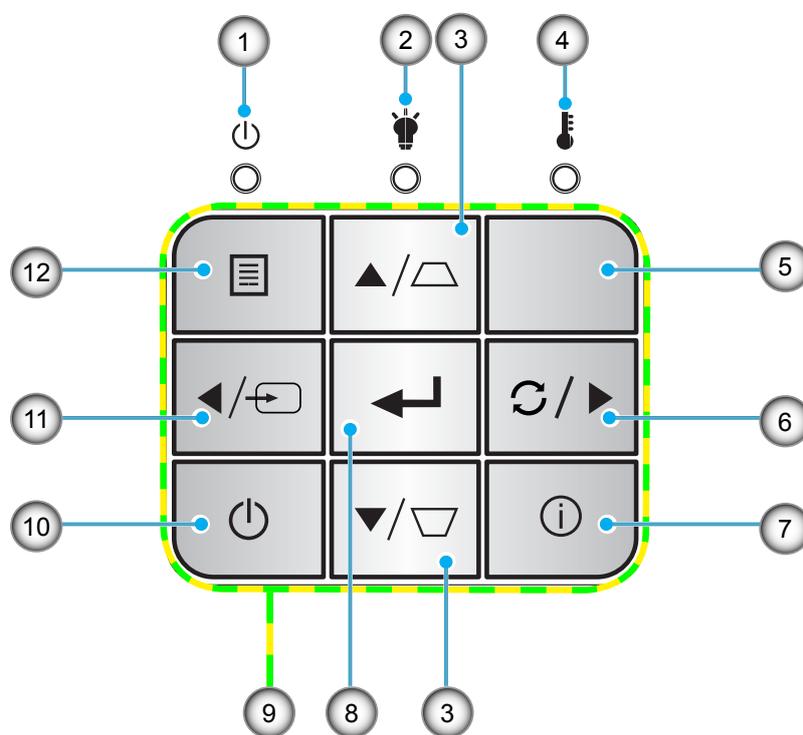


Remarque : La souris distante nécessite une télécommande spéciale.

No.	Élément	No.	Élément
1.	Connecteur HDMI3 / MHL	12.	Connecteur de sortie sync 3D (5V)
2.	Connecteur RJ-45	13.	Connecteur de sortie 12 V
3.	Connecteur SOURIS / SERVICE	14.	Connecteur sortie audio
4.	Connecteur HDMI1	15.	Connecteur entrée Audio2 (droit)
5.	Connecteur HDMI2 / MHL	16.	Connecteur vidéo
6.	Connecteur entrée VGA1 / YPbPr	17.	Connecteur RS-232C
7.	Connecteur sortie VGA	18.	Connecteur entrée VGA2 / YPbPr
8.	Connecteur S-Video	19.	Verrou Kensington
9.	Connecteur MIC	20.	Prise d'alimentation
10.	Connecteur entrée Audio2 (gauche)	21.	Connecteur de sortie d'alimentation USB (5 V--1 A)
11.	Connecteur entrée Audio1		

INTRODUCTION

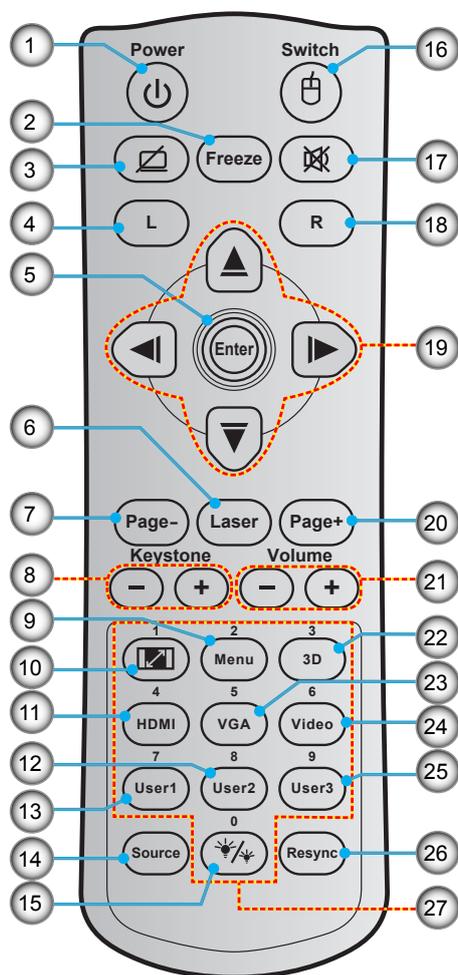
Pavé



No.	Élément	No.	Élément
1.	DEL témoin Marche/Veille	7.	Informations
2.	DEL de la lampe	8.	Enter
3.	Correction de la distorsion (verticale)	9.	Quatre touches de sélection directionnelles (▲, ►, ▼, ◀)
4.	DEL de la température	10.	Power
5.	Capteur IR	11.	Source
6.	Re-Sync	12.	Menu

INTRODUCTION

Télécommande



No.	Élément	No.	Élément
1.	Marche/Arrêt	15.	Mode Lumineux
2.	Freeze	16.	Activer/désactiver souris
3.	Affichage blanc/mode muet	17.	Muet
4.	Clic gauche de souris	18.	Clic droit de souris
5.	Enter	19.	Quatre touches de sélection directionnelles
6.	Laser	20.	Page +
7.	Page -	21.	Volume - / +
8.	Keystone	22.	Activer/désactiver Menu 3D
9.	Menu	23.	VGA
10.	Format d'image	24.	Video
11.	HDMI	25.	User 3
12.	User 2	26.	Resync
13.	User 1	27.	Pavé numérique (0-9)
14.	Source		

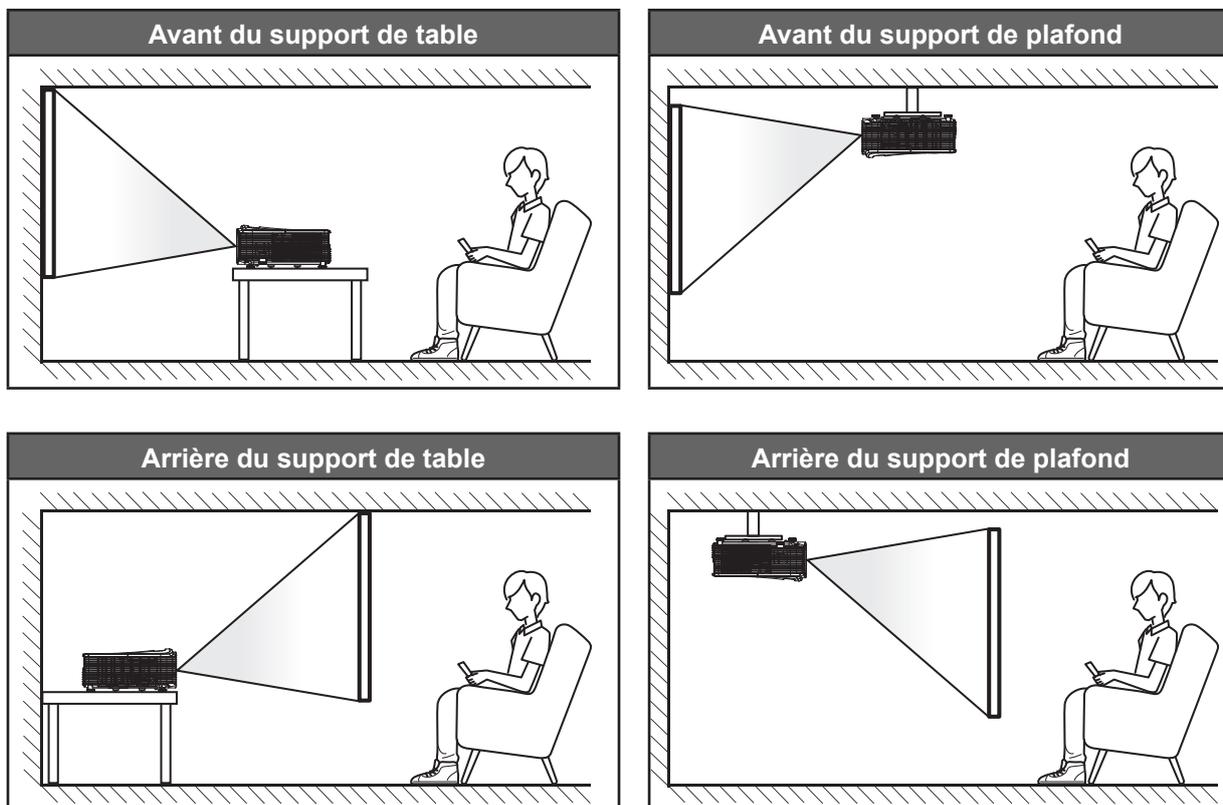
Remarque : Certaines touches peuvent ne pas fonctionner pour les modèles qui ne prennent pas en charge ces fonctionnalités.

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 69-72.
- Pour déterminer la taille d'écran pour une distance donnée, consultez le tableau de distances des pages 69-72.

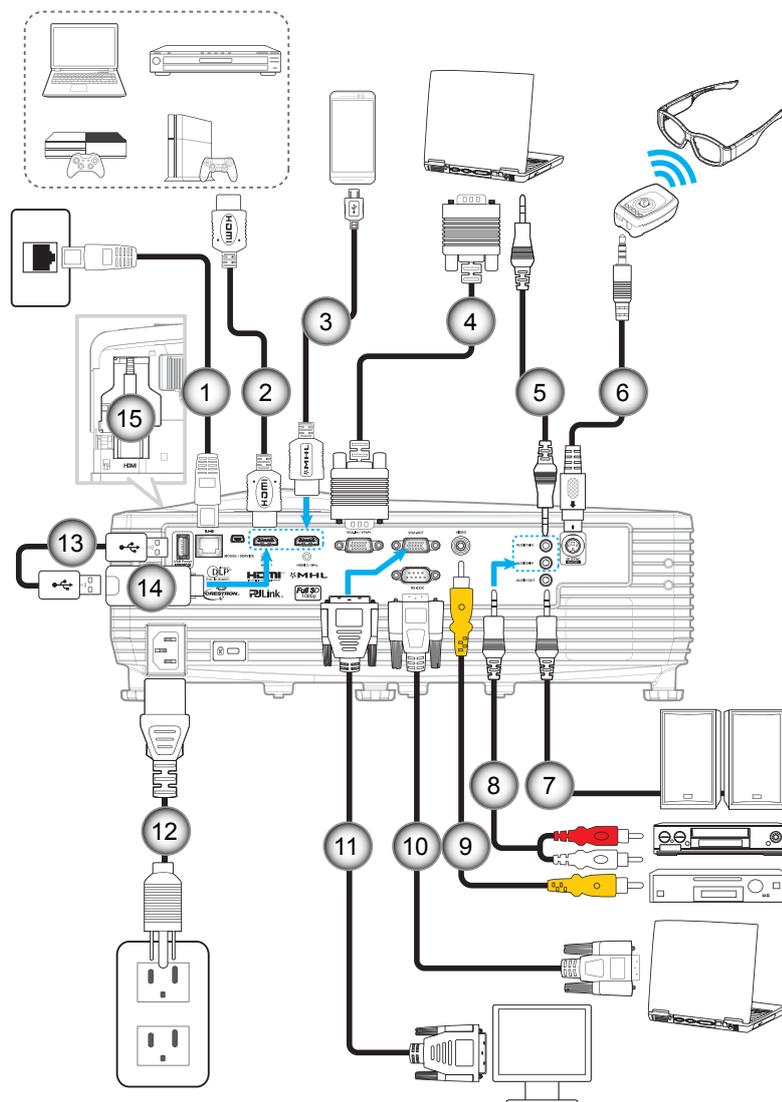
Remarque : Plus le projecteur est éloigné de l'écran, plus l'image projetée est grande le décalage vertical augmente proportionnellement.

Important !

N'utilisez pas le projecteur dans une autre orientation que sur une table ou monté au plafond. Le projecteur doit être horizontal et ne doit pas être incliné vers l'avant/vers l'arrière ou à gauche/à droite. Toute autre orientation annulera la garantie et peut réduire la durée de vie de la lampe du projecteur ou du projecteur lui-même. Pour obtenir des conseils sur une installation non standard, veuillez contacter Optoma.

CONFIGURATION ET INSTALLATION

Connecter des sources au projecteur (1080P / WXGA)



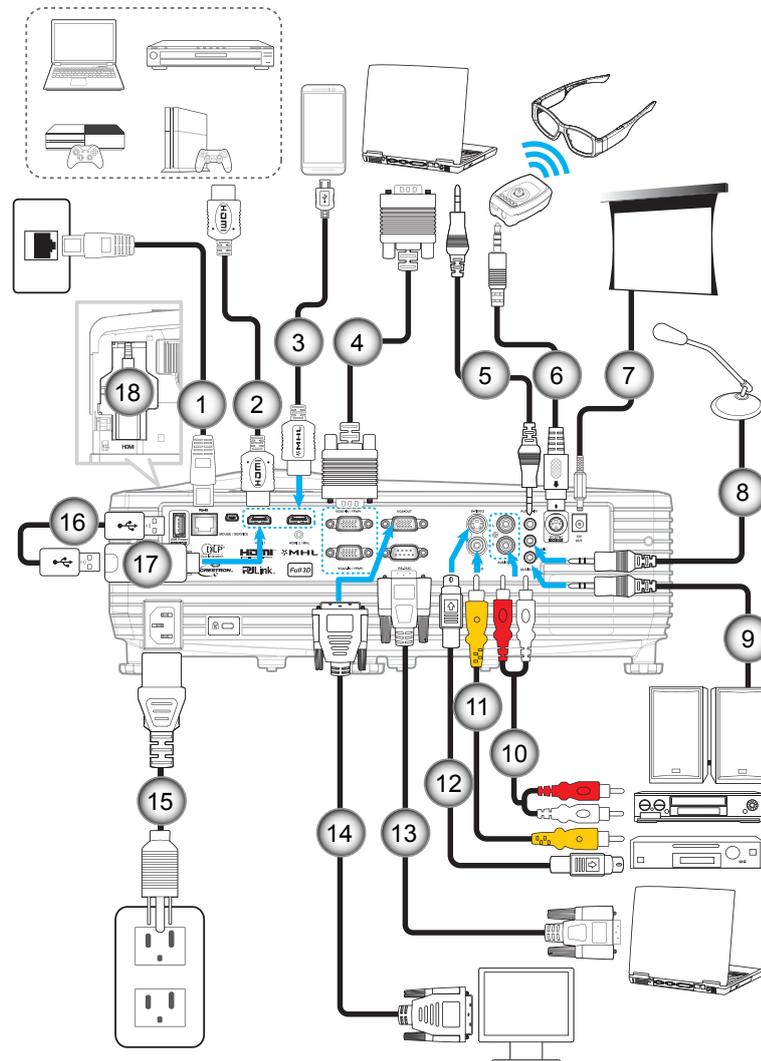
No.	Élément	No.	Élément
1.	Câble RJ-45	9.	Câble vidéo
2.	Câble HDMI	10.	Câble RS-232C
3.	Câble MHL	11.	Câble de sortie VGA
4.	Câble d'entrée VGA	12.	Cordon d'alimentation
5.	Câble d'entrée audio	13.	Chargeur USB
6.	Câble émetteur 3D	14.	Dongle USB
7.	Câble sortie audio	15.	Clé HDMI
8.	Câble d'entrée audio		

Remarque :

- Le projecteur doit être hors tension avant d'effectuer la connexion au connecteur HDMI3 / MHL. S'il n'est pas éteint manuellement, le projecteur s'éteint automatiquement dès l'ouverture du capot supérieur.
- En raison des limites de taille, nous conseillons d'utiliser des dongles HDMI alimentés par MHL d'une taille de 85 x 31 x 15 mm ou moins. Pour les dongles HDMI nécessitant une alimentation USB, assurez-vous qu'ils sont plus petits que 65 x 31 x 15 mm.
- Sinon, si votre dongle alimenté par MHL est plus grand que les dimensions conseillées, utilisez le port HDMI supplémentaire qui se trouve sur le panneau arrière ou le port USB pour alimenter le dongle.

CONFIGURATION ET INSTALLATION

Connecter des sources au projecteur (XGA)



No.	Élément	No.	Élément
1.	Câble RJ-45	10.	Câble d'entrée audio
2.	Câble HDMI	11.	Câble vidéo
3.	Câble MHL	12.	Câble S-Vidéo
4.	Câble d'entrée VGA	13.	Câble RS-232C
5.	Câble d'entrée audio	14.	Câble de sortie VGA
6.	Câble émetteur 3D	15.	Cordon d'alimentation
7.	Prise 12 V CC	16.	Chargeur USB
8.	Câble du microphone	17.	Dongle USB
9.	Câble sortie audio	18.	Dongle HDMI

Remarque :

- *Le projecteur doit être hors tension avant d'effectuer la connexion au connecteur HDMI3 / MHL. S'il n'est pas éteint manuellement, le projecteur s'éteint automatiquement dès l'ouverture du capot supérieur.*
- *En raison des limites de taille, nous conseillons d'utiliser des dongles HDMI alimentés par MHL d'une taille de 85 x 31 x 15 mm ou moins. Pour les dongles HDMI nécessitant une alimentation USB, assurez-vous qu'ils sont plus petits que 65 x 31 x 15 mm.*
- *Sinon, si votre dongle alimenté par MHL est plus grand que les dimensions conseillées, utilisez le port HDMI supplémentaire qui se trouve sur le panneau arrière ou le port USB pour alimenter le dongle.*

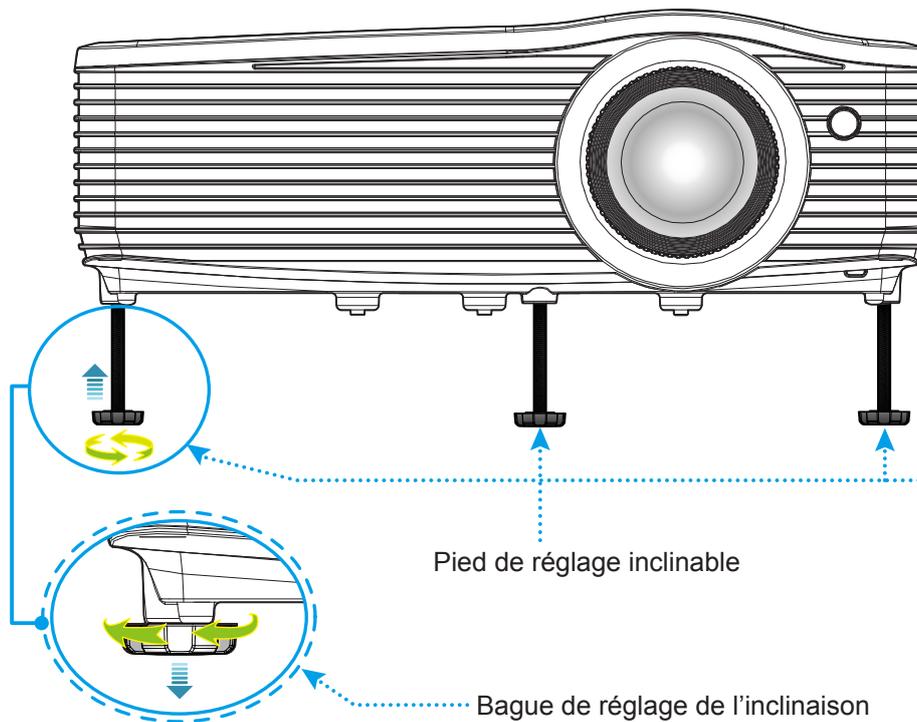
CONFIGURATION ET INSTALLATION

Réglage de l'image projetée

Hauteur de l'image

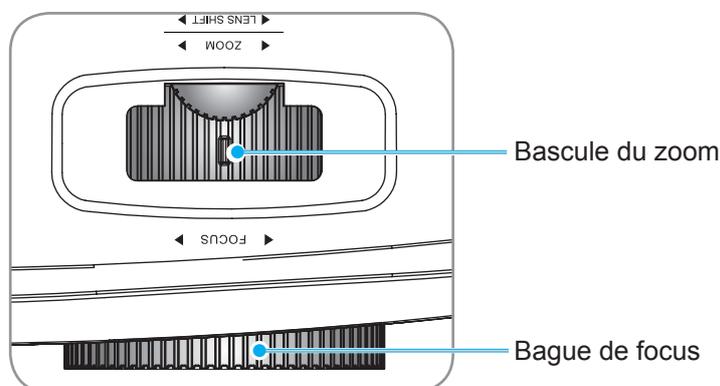
Le projecteur est équipé d'un pied élévateur pour régler la hauteur de l'image.

1. Repérez le pied réglable que vous souhaitez régler sous le projecteur.
2. Faites tourner le pied réglable dans le sens horaire pour baisser le projecteur ou dans le sens antihoraire 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.



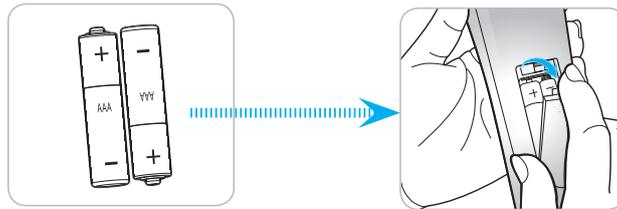
CONFIGURATION ET INSTALLATION

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 dans le compartiment des piles 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.

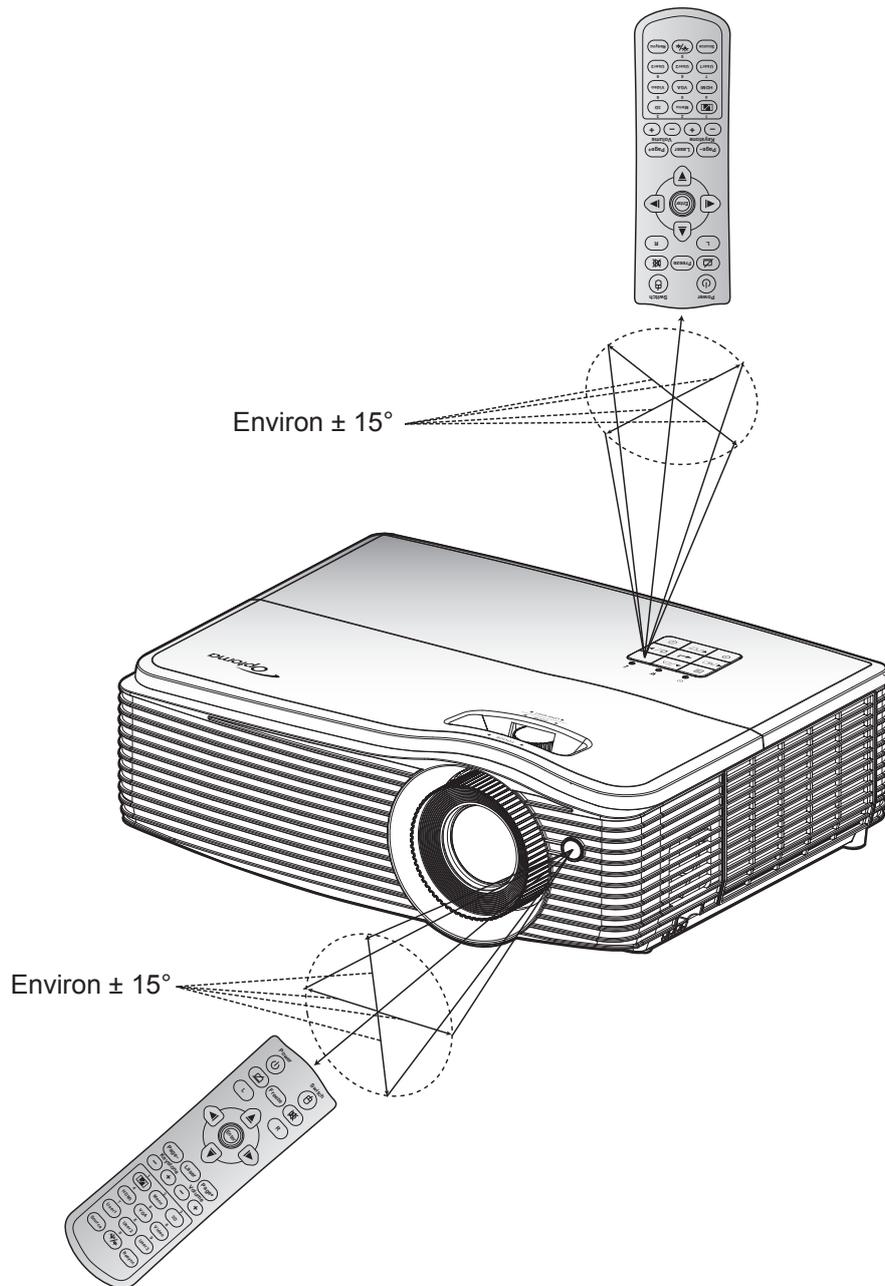
- Ne mélangez pas des piles de différents types. Différents types de piles peuvent avoir des caractéristiques différentes.
- Ne mélangez pas piles neuves et usées. Mélanger des piles neuves et usagées peut réduire la durée de vie des nouvelles piles ou causer des fuites de produits chimiques pour les 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).

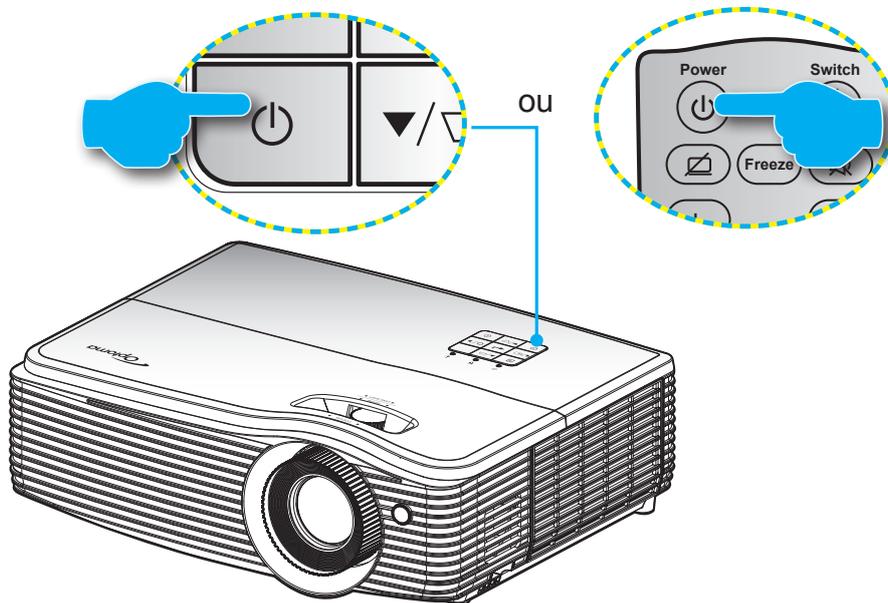
- Assurez-vous de l'absence d'obstacles qui pourraient gêner le faisceau infrarouge entre la télécommande et le capteur IR sur le projecteur.
- Assurez-vous que l'émetteur IR de la télécommande n'est pas ébloui directement par la lumière du soleil ou les lampes fluorescentes.
- Gardez la télécommande à l'écart des lampes fluorescentes (plus de 2m), sans quoi la télécommande pourrait mal fonctionner.
- Si la télécommande se trouve trop proche 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 5m 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. Branchez le cordon d'alimentation et le câble de signal/source de façon ferme. Lorsqu'il est connecté, le voyant LED Marche/Veille s'éclaire en rouge.
2. Allumez le projecteur en appuyant sur "⏻" sur le clavier du projecteur ou la télécommande.
3. Un écran de démarrage s'affichera pendant environ 10 secondes et la DEL Marche/Veille sera éclairée en bleu de façon fixe.

Remarque : La première fois que vous allumez le projecteur, vous serez invité à sélectionner votre langue préférée et d'autres paramètres.

Mise hors tension

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



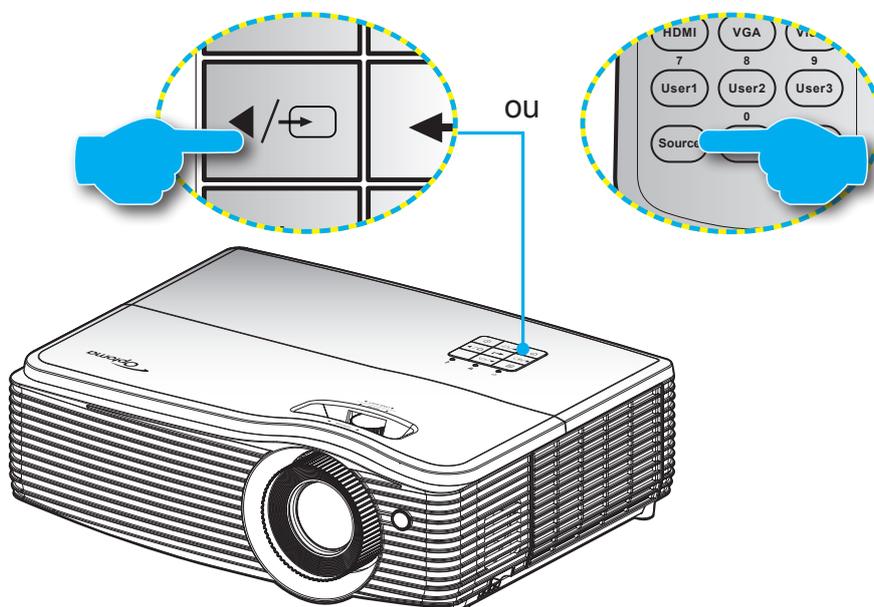
3. Appuyez à nouveau le bouton "⏻" pour confirmer, dans le cas contraire le message disparaîtra après 15 secondes. Lorsque vous appuyez de nouveau sur le bouton "⏻", le système s'éteindra.
4. Les ventilateurs de refroidissement continuent de fonctionner pendant environ 10 secondes pour le cycle de refroidissement et la DEL Marche/Veille clignotera en bleu. Lorsque le voyant DEL Marche/Veille s'allume en rouge, cela indique 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 : Il est déconseillé de mettre sous tension le projecteur immédiatement après une procédure de mise hors tension.

UTILISER LE PROJECTEUR

Sélectionner une source d'entrée

Mettez en marche la source connectée que vous souhaitez afficher à l'écran, comme un ordinateur, un portable, un lecteur vidéo, etc. Le projecteur détectera automatiquement la source. Si plusieurs sources sont connectées, appuyez sur le bouton Source du clavier du projecteur ou de la télécommande pour sélectionner l'entrée de votre choix.

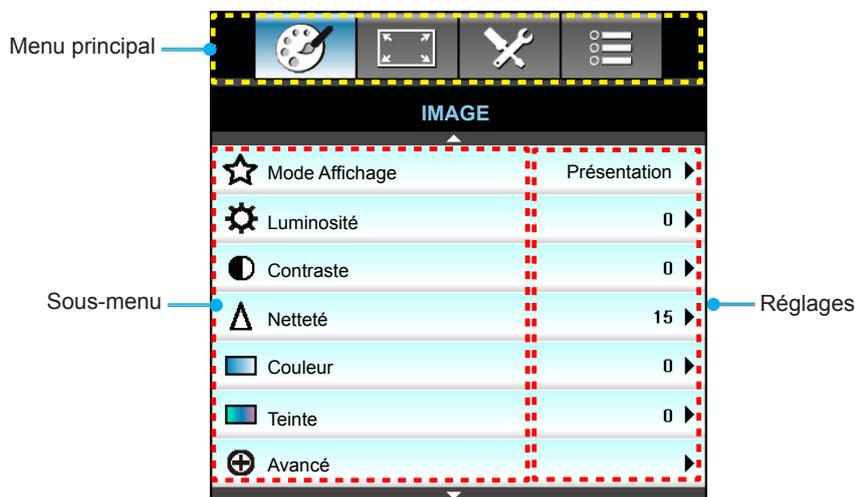


UTILISER LE PROJECTEUR

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 clavier du projecteur.
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 des touches ◀▶.
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	[Val. par défaut : Présentation] PS. Chaque mode peut être réglé et enregistré individuellement		
			Lumineux			
			Film			
			sRVB			
			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	Remarque : L'utilisateur final peut choisir le mode de la lampe entre Clair et Eco si DynamicBlack est désactivé, et entre Dynamic et Eco+ si DynamicBlack est activé.	
				Arrêt		
			Gamma	Film		
				Graphique		
				1,8		
				2,0		
				2,2		
				2,6		
				Tableau noir		
			DICOM			
			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		-50~50
				Gain Vert		-50~50
	Gain Bleue			-50~50		
	Tendance Rouge			-50~50		
	Tendance Verte			-50~50		
	Tendance Bleue			-50~50		
Remise à zéro		Oui Non				
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 [-50~50]
			Remise à zéro	Oui Non
		Quitter		
		Signal (RVB)	Automatique	Marche Arrêt
			Suivi	0~31
			Fréquence	-5~5
			Position Horiz.	-5~5 Remarque : Dépend du signal d'entrée.
			Position Vert.	-5~5 Remarque : Dépend du signal d'entrée.
	Quitter			
	Signal (Vidéo)	Niveau Blanc	0~31	
		Niveau Noir	-5~5	
		IRE	0 / 7,5	
		Quitter		
	Quitter			
Remise à zéro		Oui Non		
AFFICHER	Format		WXGA: 4:3, 16:9 ou 16:10, LBX, Natif, Automatique	
			XGA: 4:3, 16:9, Natif, Automatique	
			1080p: 4:3, 16:9, LBX, Natif, Automatique	
	Zoom			-5~25
	Masquage			0~10
	Déplacement image	H: 0; V: -100		-100~+100 Remarque : Dépend du signal d'entrée.
		H: -100; V: 0		
		H: 0; V: 100		
		H: 0; V: 100		
		H: -100; V: 0		
		H: 0; V: -100		
		H: 100; V: 0		
	Correction Géométrique	Trapèze H.		-30 ~ +30
Trapèze V			-30 ~ +30	

UTILISER LE PROJECTEUR

Menu principal	Sous-menu	Menu avancé	Menu à élément unique	Valeur	
AFFICHER	Correction Géométrique	Trapèze V. auto	Marche	Par défaut [Arrêt]	
			Arrêt		
		Quatre coins	Haut gauche 		
			Haut droite 		
			Bas gauche 		
			Bas droite 		
		Remise à zéro	Oui		
			Non		
		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		
			Nederlands		
			Norsk		
			Dansk		
			Polski		
			Русский		
			Suomi		
			ελληνικά		
			Magyar		
			Čeština		
			العربية		
			繁體中文		
			简体中文		
			日本語		
	한국어				
	ไทย				
	Türkçe				
	فارسی				

UTILISER LE PROJECTEUR

Menu principal	Sous-menu	Menu avancé	Menu à élément unique	Valeur		
REGLAGES	Langue		Tiếng Việt			
			Română			
			Bahasa Indonesia			
	Projection		Avant 			
			Arrière 			
			Avant Plafond 			
			Arrière Plafond. 			
	Type d'écran		16:10 (WXGA)			
			16:9 (WXGA)			
	Pos. Menu		En haut à gauche 			
			En haut à droite 			
			Au centre 			
			En bas à gauche 			
			En bas à 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 (XGA uniquement)	0-10	
		Entrée audio		Val. par défaut		Pour WXGA et 1080p:
				Audio1		VGA->Audio1
		Audio2		Video->Audio2		
					Pour XGA: VGA1 / VGA2 -> Audio1 Video / S-Video -> Audio2	

UTILISER LE PROJECTEUR

Menu principal	Sous-menu	Menu avancé	Menu à élément unique	Valeur		
REGLAGES	Arrangements audio	Sortie audio (veille)	Marche	Par défaut [Arrêt]		
			Arrêt	Remarque : -En considérant la consommation électrique en mode actif, Sortie audio (veille) prend uniquement en charge l'entrée audio analogique (l'audio HDMI est émis depuis AudioInput1). - L'utilisateur final peut activer / désactiver Sortie audio (veille) si Mode puissance (Veille) est actif. Ne pas utiliser cette fonction si Mode puissance (Veille) est réglé sur Eco..		
		Quitter				
	Avancé	Logo		Val. par défaut		
				Neutre		
				Utilisateur		
		Capture logo		Remarque : -En raison de la limite de taille de mémoire flash, le logo capturé par l'utilisateur final doit être inférieur à 2 Mo. -La fonction Capture logo est indisponible si la 3D est activée. L'image 3D est composée d'images à deux trames, ce qui pourrait causer l'échec de la capture de logo. -La fonction de capture de logo doit servir uniquement pour la capture de logos, et non pour des images complexes.		
		Légendage		Arrêt		
				CC1		
				CC2		
		Quitter				
		Réseau	Paramètres LAN	Etat Réseau		Connecter (Lecture seule)
						Déconnecter (Lecture seule)
	DHCP				Marche	
					Arrêt [Val. par défaut]	
	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						

UTILISER LE PROJECTEUR

Menu principal	Sous-menu	Menu avancé	Menu à élément unique	Valeur	
OPTIONS	Source d'Entrée		VGA1		
			VGA2 (XGA uniquement)		
			Vidéo		
			S-Vidéo (XGA uniquement)		
			HDMI1		
			HDMI2		
			HDMI3		
			Quitter		
	Verr. Source		Marche		[Par défaut Marche]
			Arrêt		
	Haute Altitude		Marche		[Par défaut Arrêt]
			Arrêt		
	Info Cachées		Marche		[Par défaut Arrêt] PS. Messages d'avertissement et d'arrêt non masqués
			Arrêt		
	Clavier Verrouillé		Marche		[Par défaut Arrêt]
			Arrêt		
	Arrêt sur image		Marche		
			Arrêt		
	Mire		Aucun		
			Grille		
			Mire blanche		
	Couleur Arr Plan		Noir		[Par défaut Bleu]
			Rouge		
			Bleu		
			Vert		
			Blanc		
	Couleur du Mur		Arrêt		[Par défaut Arrêt]
			Jaune léger		
			Vert léger		
			Bleu léger		
			Rose		
			Gris		
	Reglages télécommande	Utilisateur1		HDMI2	[Par défaut "Mire"]
				VGA2 (XGA uniquement)	
				S-Vidéo (XGA uniquement)	
				Mire	
			Zoom		
		Info.			
Utilisateur2			HDMI2	[Par défaut "Zoom"]	
			VGA2 (XGA uniquement)		
			S-Vidéo (XGA uniquement)		
			Mire		
		Zoom			
	Info.				

UTILISER LE PROJECTEUR

Menu principal	Sous-menu	Menu avancé	Menu à élément unique	Valeur
OPTIONS	Reglages télécommande	Utilisateur3	HDMI2	["Info." par défaut]
			VGA2 (XGA uniquement)	
			S-Vidéo (XGA uniquement)	
			Mire	
			Zoom	
			Info.	
		Fonction IR	Marche	
			Devant	
			Haut	
			Arrêt	
		Quitter		
		Relais 12V (XGA uniquement)		Marche
			Arrêt	
	Bip		Marche	[Par défaut Marche]
			Arrêt	
	Avancé	Allumage direct	Marche	[Par défaut Arrêt]
			Arrêt	
		Signal marche	Marche	[Par défaut Arrêt] Remarque : - L'utilisateur final peut activer / désactiver Signal marche si Mode puissance (Veille) est actif. -Signal marche peut prendre en charge toutes les sources (VGA / Vidéo / S-Video (pour XGA) / HDMI).
			Arrêt	
		Arrêt Auto (min)		[Val. par défaut : 20 mins] 0-180 (un pas : 5 min.)
		Décompte avant mise en veille (min)		0-990 (un pas : 10 min.) Remarque : Toujours allumé [case décochée par défaut.]
		Résumé rapide	Marche	[Par défaut Arrêt]
			Arrêt	
		Mode puissance (Veille)	Actif	[Par défaut Eco.]
			Eco.	
	Quitter			
	Paramètres Lampe	Heures lampe		[Lecture seule]
		Rappel de Lampe	Marche	[Par défaut Arrêt]
			Arrêt	
		Mode de la lampe	Lumineux	Remarque : L'utilisateur final peut choisir le mode de la lampe entre Clair et Eco si DynamicBlack est désactivé, et entre Dynamic et Eco+ si DynamicBlack est activé.
			Eco.	
			Dynamic	
Mise à zéro lampe		Eco+		
	Oui			
Quitter	Non			

UTILISER LE PROJECTEUR

Menu principal	Sous-menu	Menu avancé	Menu à élément unique	Valeur	
OPTIONS	Paramètres optionnels filtre	Filtre optionnel installé		Oui	
				Non [Val. par défaut]	
		Heures d'utilisation filtre		Lecture seule [Plage 0~9999]	
		Rappel filtre	Arrêt		
			300 hr		
			500 hr [Val. par défaut]		
			800 hr		
		1000 hr			
	Remise à zéro filtre			Oui	
				Non	
	Quitter				
	Informations				Voir page 58.
Remise à zéro			Oui		
			Non		

Remarque :

- Si le paramètre Signal est réglé sur Automatique, les éléments Suivi, fréquence sont grisés. Si le paramètre "Signal" est réglé sur une source d'entrée spécifique, les éléments suivi, fréquence apparaîtront pour que l'utilisateur les règle manuellement et seront enregistrés dans les paramètres.
- Le "Mise à zéro lampe" dans l'OSD remet à zéro uniquement Heures lampe dans l'OSD et Heures lampe en mode service. Les Heures de projection en mode service ne seront pas remises à zéro.
- Si l'utilisateur final change le réglage audio de "Val. par défaut" sur "Entrée audio 1", alors toutes les sources, dont HDMI, doivent suivre ce réglage.
- Si vous effectuez des modifications dans la fonction "Fonction IR", "Projection" ou "Clavier Verrouillé", un message de confirmation apparaît à l'écran. Sélectionnez "Oui" pour enregistrer les paramètres.
- Le mode Eco+ utilise la technologie de Philips (Dynamic Eco). L'alimentation du mode lampe peut être réglée de façon dynamique entre 100 % et 70 %.
- Le projecteur prend en charge la fonction Résumé rapide, ce qui signifie que dans un délai de 100 secondes, le projecteur peut être immédiatement allumé dans l'état dans lequel il a été éteint par accident.
Si la fonction Résumé rapide est désactivée, alors les ventilateurs commencent à refroidir le projecteur 10 secondes après l'arrêt du projecteur et il est fortement recommandé de ne pas rallumer le système immédiatement.
- Chaque Mode affichage peut être réglé et sa valeur enregistrée.

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 est adapté à l'affichage de présentations PowerPoint quand le projecteur est connecté au PC.
- **Lumineux** : Luminosité maximale depuis l'entrée PC.
- **Film** : Ce mode convient à la visualisation de vidéos.
- **sRVB** : 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).
- **Trois dimensions** : Pour bénéficier de l'effet 3D, vous devez disposer de 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.
- **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.

UTILISER LE PROJECTEUR

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.

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

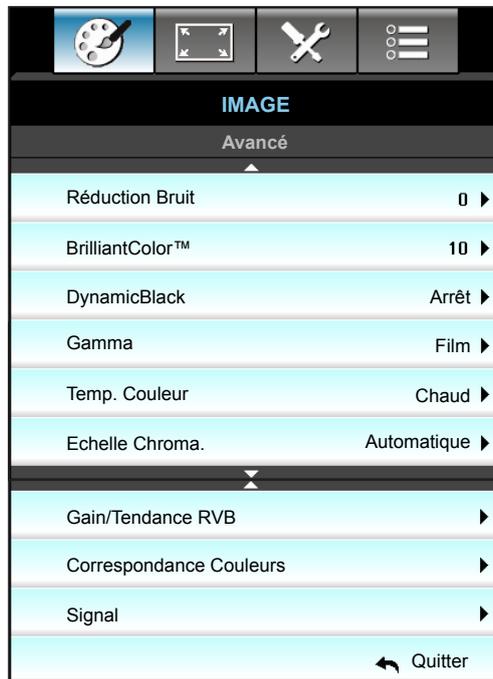
Choisissez "Oui" pour restaurer les paramètres par défaut de "IMAGE".

Quitter

Choisissez "Quitter" pour quitter le menu.

UTILISER LE PROJECTEUR

Menu Image - Avancé



Réduction Bruit

Sélectionnez une sensibilité de filtre à appliquer sur 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. Appuyez sur ◀ ou ▶ pour sélectionner le mode.

- 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 : Ce mode peut projeter une image médicale monochrome, comme une radiographie à rayons X, des IRM, etc.

Temp. Couleur

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

UTILISER LE PROJECTEUR

Echelle Chroma.

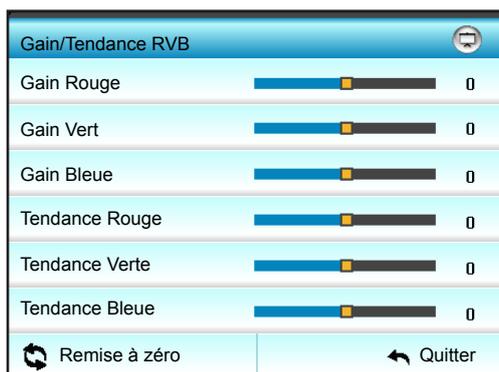
Appuyez sur ◀ ou ▶ ou pour sélectionner un type de matrice de couleurs approprié entre les valeurs suivantes :

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

Gain/Tendance RVB

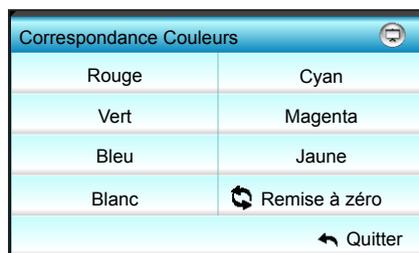
Ces paramètres vous permettent de configurer la luminosité (gain) et le contraste (teinte) d'une image.

- 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 (RGB).
- Si le paramètre "Signal" est réglé sur automatique, les éléments suivi, fréquence sont grisés. Si le paramètre "Signal" est réglé sur une source d'entrée spécifique, les éléments phase et fréquence s'affichent pour que l'utilisateur les ajuste manuellement et sont enregistrés dans les paramètres pour qu'ils s'appliquent au prochain démarrage du projecteur.

Automatique

Sélectionne automatiquement le signal. Si cette fonction est activée, les éléments suivi et fréquence sont grisés. Si cette fonction est désactivée, les éléments suivi et fréquence s'affichent pour que l'utilisateur les ajuste manuellement et seront enregistrés dans 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 des lignes verticales scintillantes apparaissent à l'image.

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.

Quitter

Choisissez "Quitter" pour quitter le menu.

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) et 4:3, 16:9, Natif, Automatique, (XGA), or 4:3, 16:9, LBX, Natif, Automatique (1080p).

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 letterbox non 16x9 et 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
4x3	Redimensionner en 1440 x 1080.				
16x9	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 en 4:3, le type d'écran se redimensionnera automatiquement à 1440 x 1080. - Si la source est en 16:9, le type d'écran se redimensionnera automatiquement à 1920 x 1080. - Si la source est en 16:10, le type d'écran se redimensionnera automatiquement à 1920 x 1200 et coupera à 1920x1080 la zone à afficher.				

UTILISER LE PROJECTEUR

WXGA:

- 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 HDTV 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 DVDs au format Boîte à lettres ne sont pas compatibles avec les TVs 16x9. Dans cette situation, l'image aura l'air incorrecte si l'image est affichée en mode 16:9. Pour résoudre ce problème, veuillez essayer d'utiliser le mode 4:3 pour regarder cette sorte de DVD. 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 HDTV) dont la largeur anamorphique prise en charge 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.

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

Ecran 16:10	480i/p	576i/p	1080i/p	720p	PC
4x3	Redimensionner en 1066 x 800.				
16x10	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> <p>-Si la source est en 4:3, le type d'écran se redimensionnera automatiquement à 1066 x 800.</p> <p>-Si la source est en 16:9, le type d'écran se redimensionnera automatiquement à 1280 x 720.</p> <p>-Si la source est en 15:9, le type d'écran se redimensionnera automatiquement à 1280 x 768.</p> <p>- Si la source est en 16:10, le type d'écran se redimensionnera automatiquement à 1280 x 800</p>				

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

Ecran 16:9	480i/p	576i/p	1080i/p	720p	PC
4x3	Redimensionner en 960 x 720.				
16x9	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> <p>- Si la source est en 4:3, le type d'écran se redimensionnera automatiquement à 960 x 720.</p> <p>- Si la source est en 16:9, le type d'écran se redimensionnera automatiquement à 1280 x 720.</p> <p>- Si la source est en 15:9, le type d'écran se redimensionnera automatiquement à 1200 x 720.</p> <p>- Si la source est en 16:10, le type d'écran se redimensionnera automatiquement à 1152 x 720.</p>				

UTILISER LE PROJECTEUR

XGA:

- 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.
- 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 XGA :

Source	480i/p	576i/p	1080i/p	720p
4x3	Redimensionner en 1024 x 768.			
16x9	Redimensionner en 1024 x 576.			
Natif	Aucun redimensionnement n'est effectué, la résolution dépend de la source d'entrée affichée.			
Automatique	- Si la source est en 4:3, le type d'écran se redimensionnera automatiquement à 1024 x 768. - Si la source est en 16:9, le type d'écran se redimensionnera automatiquement à 1024 x 576. - Si la source est en 16:9, le type d'écran se redimensionnera automatiquement à 1024 x 576. - Si la source est en 16:10, le type d'écran se redimensionnera automatiquement à 1024 x 576.			

Zoom

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

Masquage

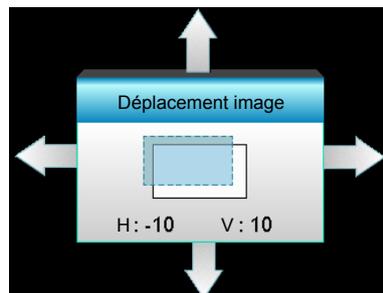
Utilisez cette fonction pour éliminer le bruit de codage vidéo sur le bord de la source vidéo.

Remarque :

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

Déplacement image

Appuyez sur ▶ dans le menu suivant comme ci-dessous, puis utilisez ▲, ▼, ◀ 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.

UTILISER LE PROJECTEUR

Menu de correction géométrique de l'affichage



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.
- Remise à zéro : Choisissez "Oui" pour restaurer les paramètres par défaut de "Correction Géométrique".

The 'Quatre coins' correction process is illustrated through five sequential screenshots:

1. Utilisez "Menu" pour démarrer. (Screenshot showing the initial distorted image with a green box highlighting the bottom-right corner.)
2. Utilisez le menu "Quatre coins" pour choisir un coin et appuyez sur "Enter" pour confirmer. (Screenshot showing a green crosshair cursor over the bottom-right corner.)
3. Utilisez ▲, ▼, ◀ ou ▶ pour déplacer l'angle et appuyez sur "Enter" pour confirmer. (Screenshot showing the corner being moved to its correct position.)
4. (Screenshot showing the next corner being selected and moved.)
5. (Screenshot showing the final corrected image after all four corners are adjusted.)

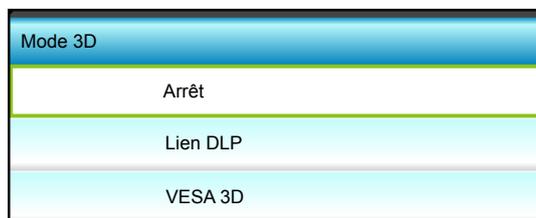
UTILISER LE PROJECTEUR

Menu Affichage 3D



Mode 3D

Utilisez cette fonction pour désactiver la fonction 3D ou sélectionner la fonction 3D appropriée.



- 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

Utilisez cette option pour spécifier comment le contenu 3D doit apparaître à l'écran.

- 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

Utilisez cette option pour sélectionner le contenu en format 3D approprié.

- 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

Utilisez cette option pour activer/désactiver la fonction 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
Português	ελληνικά	한국어	
Svenska	Magyar	ไทย	◀ Quitter

Projection

-  Avant
C'est la sélection par défaut. L'image est projetée droit sur l'écran.
-  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 déplié.

UTILISER LE PROJECTEUR

Type d'écran

Choisissez le type d'écran entre 16:10 ou 16:9 (WXGA).

Remarque : "Type d'écran" disponible pour WXGA 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

Utilisez cette option pour désactiver temporairement le son.

- 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.

Entrée audio

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

- Val. par défaut : VGA1 / VGA2->Audio1, Video / S-Video->Audio2.
- 1080p / WXGA : Audio1 / 2 : Connexion mini-prise.
- XGA: Audio1 : Connexion mini-prise; Audio2 : G/D.

Sortie audio (veille)

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

Remarque : Si l'option "Sortie audio (veille)" est réglée sur "Marche", la consommation électrique du projecteur en mode veille dépassera 3 W

Quitter

Choisissez "Quitter" pour quitter le menu.

UTILISER LE PROJECTEUR

Menu de configuration des paramètres audio et de volume



Audio

Ajustez le niveau du volume.

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

Mic (XGA uniquement)

Réglez le niveau sonore de l'entrée microphone.

- Appuyez sur ◀ pour réduire le niveau sonore d'entrée du microphone.
- Appuyez sur ▶ pour augmenter le niveau sonore d'entrée du microphone.

Menu Configuration - Sécurité



Sécurité

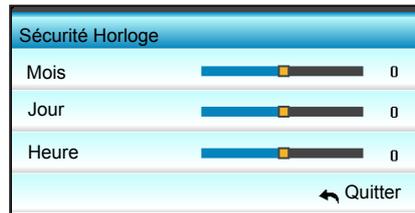
Activez cette fonction pour demander un mot de passe avant d'utiliser le projecteur.

- 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.

UTILISER LE PROJECTEUR

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 la touche "Enter" pour confirmer votre mot de passe.

- Changer Mot de Passe :

(Si votre télécommande ne dispose pas d'un pavé numérique, veuillez utiliser les flèches ▲ ▼ pour changer les chiffres du mot de passe, puis appuyez sur la touche "Enter" pour confirmer).

 1. Appuyez sur la touche "Enter" pour saisir 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 la touche "Enter" pour confirmer.
 3. Saisissez le nouveau mot de passe (4 chiffres) en utilisant les touches numériques sur la télécommande puis appuyez sur la touche "Enter" pour confirmer.
 4. Saisissez une nouvelle fois le nouveau mot de passe et appuyez sur la touche "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.

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

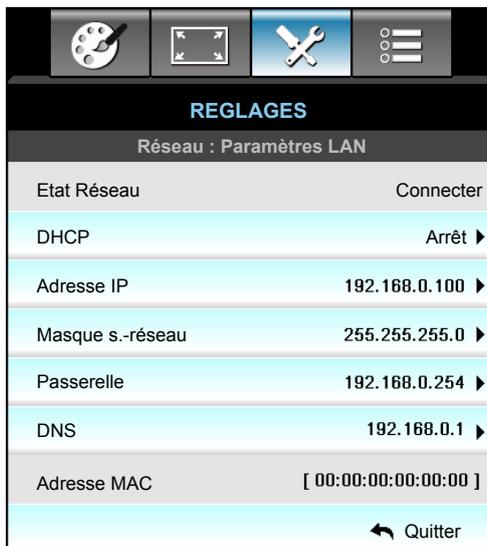


Quitter

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).

DHCP

Utilisez cette option pour activer ou désactiver la fonction DHCP.

- Marche : Le projecteur va obtenir une adresse IP automatiquement depuis votre réseau.
- Arrêt : Pour attribuer les valeurs pour Adresse 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.

Adresse MAC

Affiche l'adresse MAC (lecture seule).

Quitter

Choisissez "Quitter" pour quitter le menu.

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.

UTILISER LE PROJECTEUR

Remarque :

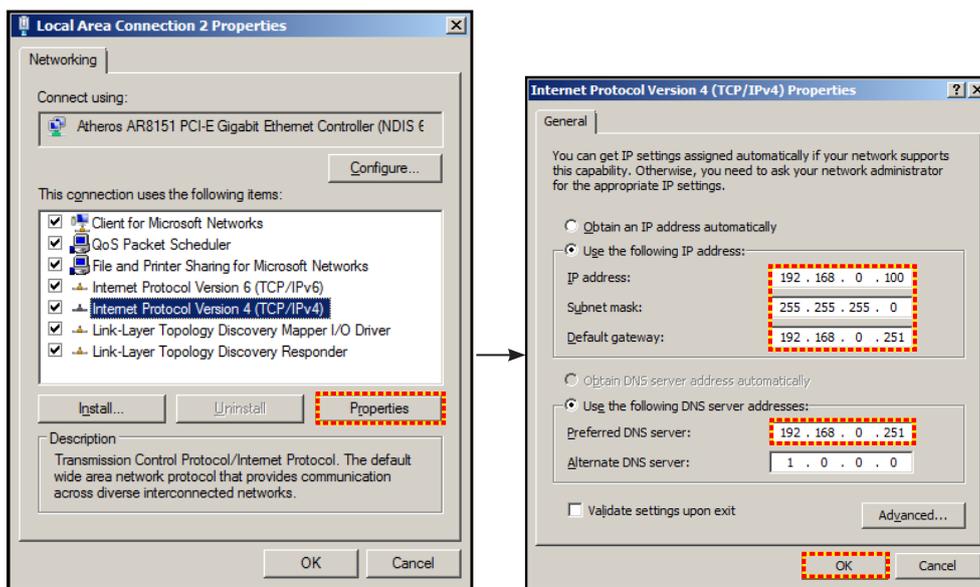
- Le nom d'utilisateur et le mot de passe par défaut sont "admin".
- Les étapes de cette section se basent sur le système d'exploitation Windows 7.

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	192.168.0.1 ▶

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 : 9131).

Telnet

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

HTTP

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

Quitter

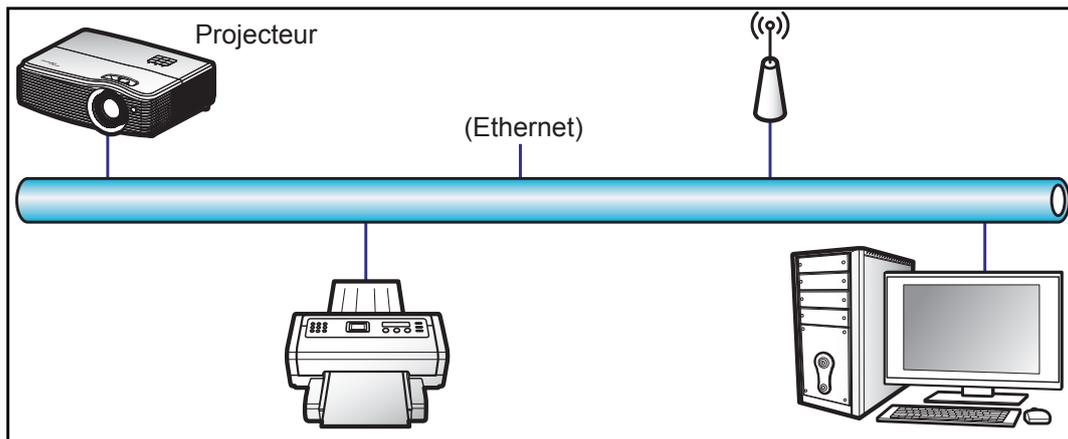
Choisissez "Quitter" pour quitter le menu.

UTILISER LE PROJECTEUR

Menu Configuration - Réseau - Control Settings

Fonction LAN RJ45

Pour des raisons de simplicité et de convivialité, le projecteur 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. Vous pouvez également afficher les informations d'état du projecteur, comme : 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).

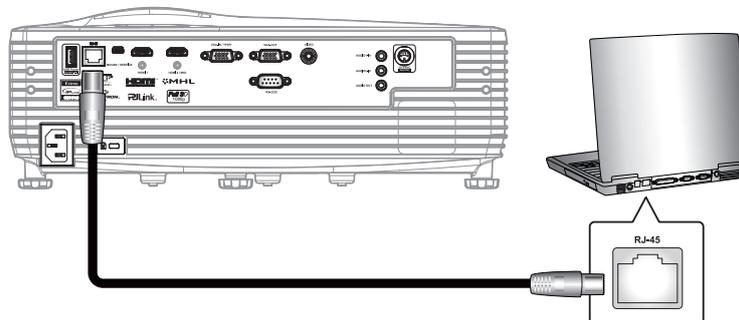
<http://pjlink.jbmia.or.jp/english/>

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

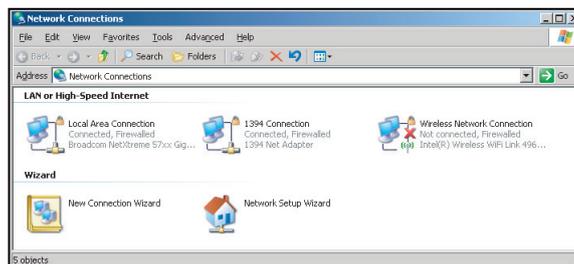
1. Branchez un câble RJ45 sur les ports RJ45 du projecteur et du PC (portable).



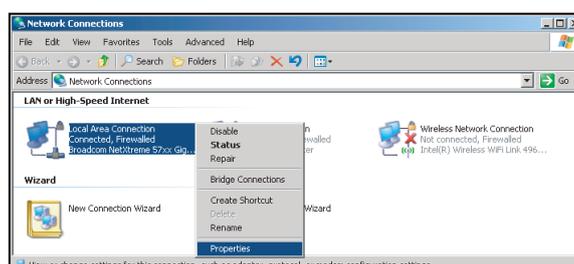
2. Sur le PC (ordinateur portable), sélectionnez **Start (Démarrer) > Control Panel (Panneau de configuration) > Network Connections (Connexions réseau)**.



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

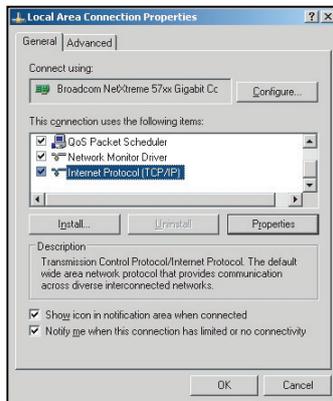


4. Dans la fenêtre **Propriétés (Propriétés)**, sélectionnez l'onglet **General (Général)**, et sélectionnez **Internet Protocol (TCP/IP) (Protocole Internet (TCP/IP))**.

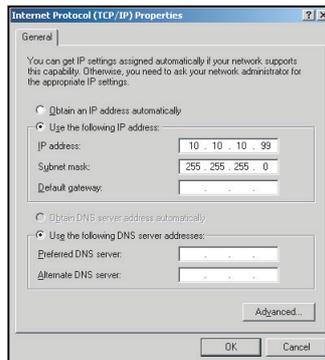


UTILISER LE PROJECTEUR

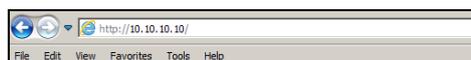
5. Cliquez sur "Properties" (Propriétés).



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. Saisissez les paramètres de connexion 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).
12. Dans la barre d'adresse du projecteur, entrez l'adresse IP : 10.10.10.10.



13. Appuyez sur "Enter".

UTILISER LE PROJECTEUR

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 Logout Tools Info Help

Optoma

Power Vol - Mute Vol +

SourceList

VGA1
VGA2
Video
HDMI
Flash Drive

Menu ▲ Auto
◀ OK ▶
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: 192.168.0.1
Host Name:
Send

User Password

Enabled
New Password:
Confirm:
Send

Admin Password

Enabled
New Password:
Confirm:
Send

Default Language: Automatic Send

exit

Contacter le service d'assistance

HELP DESK

Send

UTILISER LE PROJECTEUR

RS232 avec fonction Telnet

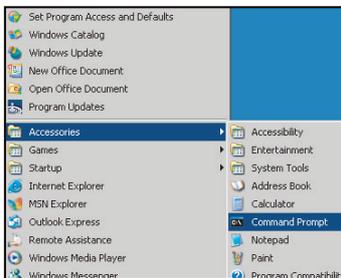
Il existe un autre moyen de contrôle RS232 dans le projecteur, appelé "RS232 via TELNET" pour interface LAN/RJ45.

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. Sélectionnez **Start (Démarrer) > All Programs (Tous les programmes) > Accessoires > Command Prompt (Invite de commandes)**.



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.

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.
- Utilisateur : Utilisez l'image enregistrée à partir de la fonction "Capture logo".

Capture logo

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

Remarque :

- *Pour garantir une bonne capture du logo, assurez-vous que la résolution de l'image n'est pas supérieure à la résolution native. Si la capture du logo échoue encore, essayez d'utiliser une image moins détaillée.*
- *Cette fonctionnalité est exclusive à la capture de logos et ne sert à pas à capturer de grandes images.*

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, CC1 ou CC2.

Quitter

Choisissez "Quitter" pour quitter le menu.

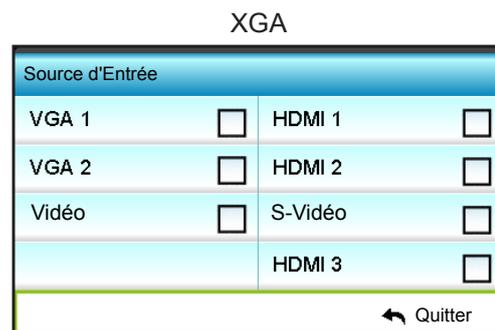
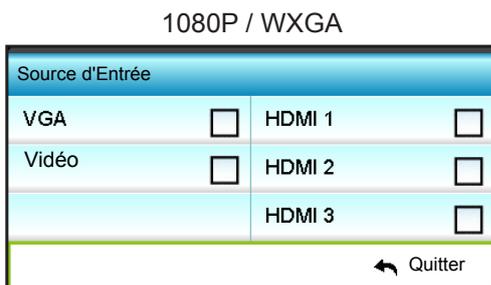
UTILISER LE PROJECTEUR

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

Utilisez cette fonction pour laisser le projecteur rechercher l'entrée en cours uniquement ou tous les signaux d'entrée.

- 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

Activez cette fonction pour masquer le message d'information.

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

Clavier Verrouillé

Si la fonction clavier verrouillé est "Marche", le clavier est verrouillé. Cependant, le projecteur pourra fonctionner avec la télécommande. En sélectionnant "Arrêt", vous pourrez réutiliser le pavé.

UTILISER LE PROJECTEUR

Arrêt sur image

Choisissez "Marche" ou "Arrêt" pour verrouiller ou déverrouiller l'ajustement des paramètres de mode d'affichage.

Mire

Afficher un pattern de test. Les options disponibles sont Grille, Mire blanche et Aucun.

Menu Options



Couleur Arr Plan

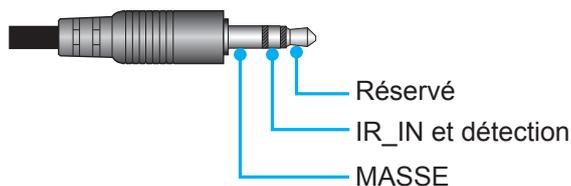
Utilisez cette fonctionnalité pour afficher un écran "Noir", "Rouge", "Bleu", "Vert" ou "Blanc" quand aucun signal n'est disponible.

Couleur du Mur

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

Relais 12V

Utilisez cette fonction pour activer ou désactiver le déclencheur.



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

Bip

Utilisez cette fonction pour activer ou désactiver le bip sonore.

- Arrêt : Aucun bip sonore n'est audible lorsque vous allumez/éteignez le projecteur ou lors d'un événement d'erreur.
- Marche : Un bip sonore est audible lorsque vous allumez/éteignez le projecteur ou lors d'un événement d'erreur.

UTILISER LE PROJECTEUR

Menu Options



Informations

Afficher les informations du projecteur.

Informations	
Numéro série	XXXXXXXXXXXX
Version DDP	C01
firmware MCU	M01
LAN	L01
Source d'entrée actuelle	VGA 1
Résolution	1920x1080
Fréquence de rafraîchissement	59.97 Hz
Heures lampe	
Lumineux	0000 H
Eco.	0000 H
Dynamic	0000 H
Eco+	0000 H
Heures filtre	0000 H
ID Projecteur	00
Adresse IP	192.168.0.100
Etat Réseau	Connecter

Quitter

Choisissez "Quitter" pour quitter le menu.

Remise à zéro

Choisissez "Oui" pour restaurer les paramètres par défaut de "Paramètres optionnels filtre".

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

Définissez le paramétrage du 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.
- Dynamic : Choisissez "Dynamic" pour atténuer l'alimentation de la lampe en fonction du niveau de luminosité du contenu et ajuster la consommation électrique de la lampe entre 100 % et 30 % de façon dynamique. La durée de vie de la lampe en est prolongée.
- Eco+ : Quand le mode Eco+ est activé, le niveau de luminosité du contenu est automatiquement détecté pour réduire significativement la consommation de la lampe (jusqu'à 70 %) lors des périodes d'inactivité.

Remarque :

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

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

Attribuez la fonction par défaut pour UTILISATEUR 1. La valeur par défaut est "Mire".



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

Utilisateur2

Attribuez la fonction par défaut pour UTILISATEUR 2. La valeur par défaut est "Zoom".



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

Utilisateur3

Attribuez la fonction par défaut pour UTILISATEUR 3. La valeur par défaut est "Info."



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

Fonction IR

Définissez le paramétrage de la 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.

UTILISER LE PROJECTEUR

Menu Options - Avancé



Allumage direct

Choisissez "Marche" pour activer le mode Allumage Direct. Le projecteur s'allumera automatiquement lorsque l'alimentation secteur est branchée, sans avoir à appuyer sur le bouton "⏻" sur le pavé 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 pavé numérique du projecteur ou de la télécommande.

Remarque : Si l'option "Signal marche" est réglée sur "Marche", la consommation électrique du projecteur en mode veille dépassera 3 W.

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 : 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.

Remarque : Le minuteur est réinitialisé à chaque arrêt du projecteur.

Résumé rapide

Définissez le paramétrage du 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.

UTILISER LE PROJECTEUR

Mode puissance (Veille)

Définissez le paramétrage du mode d'alimentation.

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

Remarque :

- *Si l'option "Signal marche" est réglée sur "Marche" ou que l'option "Sortie audio (veille)" est activée, la consommation électrique du projecteur en mode veille dépassera 3 W.*
- *Les ventilateurs tourneront quand même en mode veille active si la boucle audio ou le signal de marche sont activés.*

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

Choisissez cette fonction pour faire apparaître ou masquer le message d'avertissement après 500 heures d'utilisation.

- 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

Réinitialisez 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 les pages 15-16.

- 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 "3D" et passer sur "Automatique". Si le mode "SBS" est actif, le contenu vidéo 2D ne s'affichera 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.

MAINTENANCE

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, un message d'avertissement apparaît à l'écran.



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.



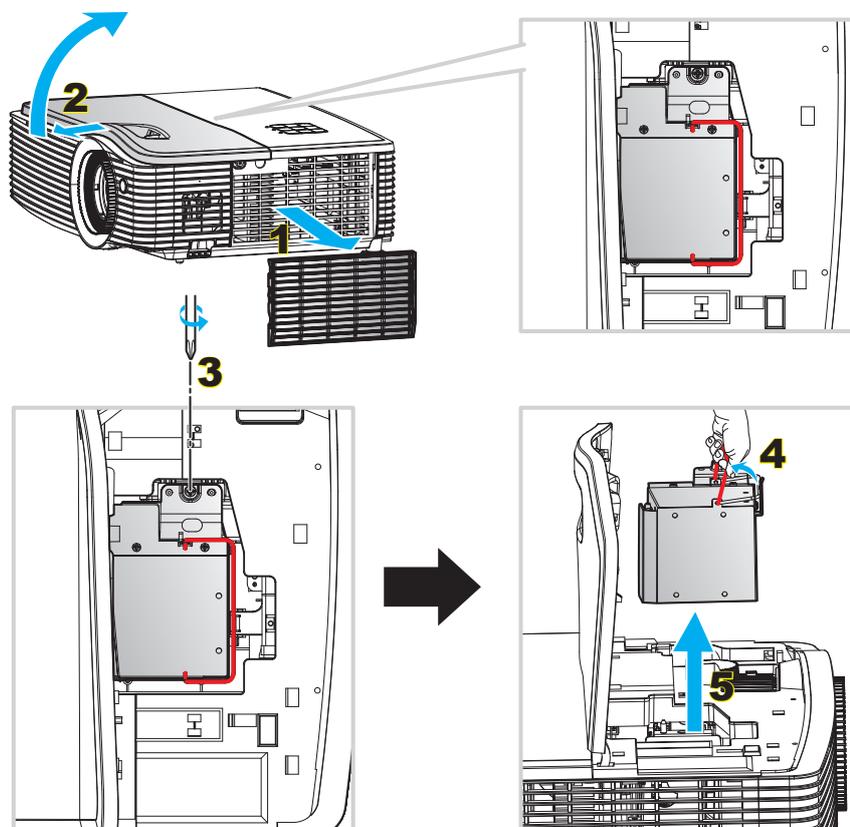
Avertissement : Le compartiment de la lampe est chaud ! Laissez-le refroidir avant de changer la lampe !



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.

Maintenance

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. Enlevez le filtre à poussière. **1**
5. Faites glisser, puis soulevez le capot supérieur. **2**
6. Dévissez la vis sur le panneau latéral. **3**
7. Levez la poignée de la lampe. **4**
8. Retirez délicatement le module de la lampe. **5**
9. Pour replacer le module de la lampe, suivez les étapes précédentes dans l'ordre inverse.
10. Allumez le projecteur et réinitialisez le minuteur de la lampe.
11. Mise à zéro lampe : (i) Appuyez sur "Menu" → (ii) Sélectionnez "OPTIONS" → (iii) Sélectionnez "Paramètres Lampe" → (iv) Sélectionnez "Mise à zéro lampe" → (v) Sélectionnez "Oui".

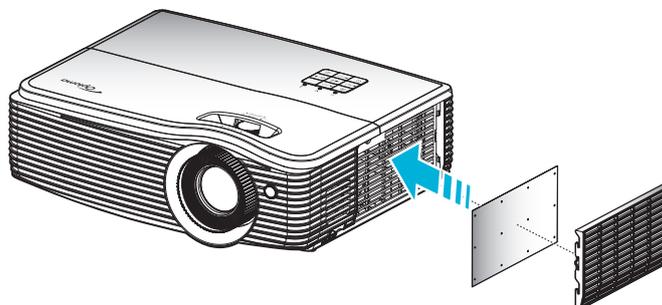
Remarque :

- *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.*

Maintenance

Installer et nettoyer le filtre à poussière

Installer le filtre à poussière



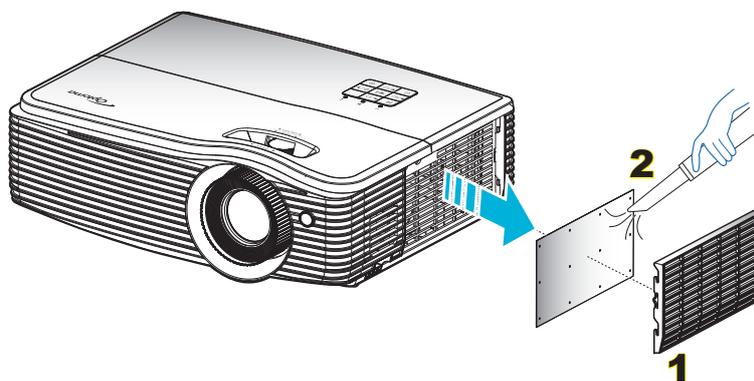
Remarque : Les filtres à poussière sont uniquement requis/fournis dans les régions poussiéreuses.

Nettoyer le filtre à poussière

Nous vous 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 sur le pavé numérique du projecteur.
2. Débranchez le cordon d'alimentation.
3. Enlevez le filtre à poussière délicatement. **1**
4. Nettoyez ou remplacez le filtre à poussière. **2**
5. Pour installer le filtre à poussière, suivez les étapes précédentes dans l'ordre inverse.



INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES

Résolutions compatibles

Compatibilité numérique

B0/Timing établi	B0/Timing standard	B0/Timing détaillé	B1/Mode vidéo	B1/Timing détaillé
720 x 400 @ 70Hz	XGA / WXGA :	Timing natif :	640 x 480p @ 60Hz	720 x 480p @ 60Hz
640 x 480 @ 60Hz	1440 x 900 @ 60Hz	XGA: 1024 x 768 @ 60Hz	720 x 480p @ 60Hz	1280 x 720p @ 60Hz
640 x 480 @ 67Hz	1024 x 768 @ 120Hz	WXGA: 1280 x 800 @ 60Hz	1280 x 720p @ 60Hz	1366 x 768 @ 60Hz
640 x 480 @ 72Hz	1280 x 800 @ 60Hz	1080P: 1920 x 1080 @ 60Hz	1920 x 1080i @ 60Hz	1920 x 1080i @ 50Hz
640 x 480 @ 75Hz	1280 x 1024 @ 60Hz	WUXGA: 1920 x 1200 @ 60Hz	720(1440) x 480i @ 60Hz	1920 x 1080p @ 60Hz
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			720(1440) x 576i @ 50Hz	
1024 x 768 @ 60Hz	1080P / WUXGA:		1920 x 1080p @ 50Hz	
1024 x 768 @ 70Hz	1280 x 720 @ 60Hz		1920 x 1080p @ 24Hz	
1024 x 768 @ 75Hz	1280 x 800 @ 60Hz		1920 x 1080p @ 30Hz	
1280 x 1024 @ 75Hz	1280 x 1024 @ 60Hz			
1152 x 870 @ 75Hz	1400 x 1050 @ 60Hz			
	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	XGA / WXGA:	Timing natif :		1366 x 768 @ 60Hz
640 x 480 @ 60Hz	1440 x 900 @ 60Hz	XGA: 1024 x 768 @ 60Hz		
640 x 480 @ 67Hz	1024 x 768 @ 120Hz	WXGA: 1280 x 800 @ 60Hz		
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		
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				
1024 x 768 @ 60Hz	1080P / WUXGA:			
1024 x 768 @ 70Hz	1280 x 720 @ 60Hz			
1024 x 768 @ 75Hz	1280 x 800 @ 60Hz			
1280 x 1024 @ 75Hz	1280 x 1024 @ 60Hz			
1152 x 870 @ 75Hz	1400 x 1050 @ 60Hz			
	1600 x 1200 @ 60Hz			
	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 @ 50 Hz	Côte à côte (Moitié)	
		1920 x 1080i @ 60 Hz	Côte à côte (Moitié)	
		1920 x 1080P @ 24 Hz	Haut et bas	
		1920 x 1080P @ 24 Hz	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	Haut et bas	Mode TAB allumé
		1920 x 1080i @ 50Hz		
		1920 x 1080i @ 60Hz		
		1280 x 720P @ 50Hz		
		1280 x 720P @ 60Hz	HQFS	Le format 3D est Séquentiel image
		480i		

Taille d'image et distance de projection

(XGA)

Taille d'image souhaitée						Distance de projection (C)			
Diagonale		Largeur		Hauteur		Large		Tele	
m	pouce	m	pouce	m	pouce	m	pied	m	pied
0,76	30	0,61	24	0,46	18	/	/	1,8	5,91
1,02	40	0,81	32	0,61	24	1,5	4,92	2,4	7,87
1,27	50	1,02	40	0,76	30	1,9	6,23	3,0	9,84
1,52	60	1,22	48	0,91	36	2,3	7,55	3,6	11,81
1,78	70	1,42	56	1,07	42	2,6	8,53	4,2	13,78
2,03	80	1,63	64	1,22	48	3,0	9,84	4,8	15,75
2,29	90	1,83	72	1,37	54	3,4	11,15	5,4	17,72
2,54	100	2,03	80	1,52	60	3,8	12,47	6,0	19,69
3,05	120	2,44	96	1,83	72	4,5	14,76	7,2	23,62
3,81	150	3,05	120	2,29	90	5,6	18,37	9,0	29,53
4,57	180	3,66	144	2,74	108	6,8	22,31	10,8	35,43
5,08	200	4,06	160	3,05	120	7,5	24,61	12,0	39,37
6,35	250	5,08	200	3,81	150	9,4	30,84	15,0	49,21
7,62	300	6,10	240	4,57	180	11,3	37,07	18,0	59,06

Informations supplémentaires

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)	(D) = (A) - (B)	Plage verticale à n'importe quelle position horizontale	Horizontale + (Droite)	Horizontale - (Gauche)
cm	cm	cm	cm	cm	cm
52,6	44,9	7,7	Sansobjet	0,0	0,0
70,1	59,8	10,3	Sansobjet	0,0	0,0
87,6	74,8	12,9	Sansobjet	0,0	0,0
105,2	89,7	15,5	Sansobjet	0,0	0,0
122,7	104,7	18,0	Sansobjet	0,0	0,0
140,2	119,6	20,6	Sansobjet	0,0	0,0
157,7	134,6	23,2	Sansobjet	0,0	0,0
175,3	149,5	25,8	Sansobjet	0,0	0,0
210,3	179,4	30,9	Sansobjet	0,0	0,0
262,9	224,3	38,6	Sansobjet	0,0	0,0
315,5	269,1	46,4	Sansobjet	0,0	0,0
350,5	299,0	51,5	Sansobjet	0,0	0,0
438,2	373,8	64,4	Sansobjet	0,0	0,0
525,8	448,5	77,3	Sansobjet	0,0	0,0

Remarque :

- Les valeurs de décalage vertical de l'objectif sont toujours calculées depuis le centre de l'objectif de projection. Ainsi, la distance de 6,8 cm de la base vers le centre de l'objectif de projection doit être ajoutée à chaque valeur de décalage vertical d'objectif.
- Le rapport de zoom est 1,6 x.

(1080P)

Taille de la longueur diagonale de l'écran (16:9)	Taille de l'écran L x H				Distance de projection (D)			
	(m)		(po)		(m)		(pied)	
	Largeur	Hauteur	Largeur	Hauteur	Large	Tele	Large	Tele
36	0,80	0,45	31,38	17,65	1,1	1,8	3,61	5,91
40	0,89	0,5	34,86	19,6	1,2	2,0	3,94	6,56
50	1,11	0,62	43,58	24,5	1,5	2,5	4,92	8,20
60	1,33	0,75	52,29	29,4	1,9	3,0	6,23	9,84
70	1,55	0,87	61,01	34,3	2,2	3,5	7,22	11,48
80	1,77	1	69,73	39,2	2,5	4,0	8,20	13,12
90	1,99	1,12	78,44	44,1	2,8	4,5	9,19	14,76
100	2,21	1,25	87,16	49	3,1	5,0	10,17	16,40
120	2,66	1,49	104,59	58,8	3,7	6,0	12,14	19,69
150	3,32	1,87	130,74	73,5	4,6	7,4	15,09	24,28
180	3,98	2,24	156,88	88,2	5,6	8,9	18,37	29,20
200	4,43	2,49	174,32	98,1	6,2	9,9	20,34	32,48
250	5,53	3,11	217,89	122,6	7,7	12,4	25,26	40,68
300	6,64	3,74	261,47	147,1	9,3	14,9	30,51	48,88

Informations supplémentaires

Plage de décalage de l'objectif						Décalage (Hd)	
Centrer objectif PJ au sommet de l'image			Plage de décalage de l'image				
Verticale + (Max) (A)	Verticale - (Min) (B)	(D) = (A) - (B)	Plage verticale à n'importe quelle position horizontale	Horizontale + (Droite)	Horizontale - (Gauche)		
cm	cm	cm	cm	cm	cm		
52,0	44,3	7,7	Sansobjet	0,0	0,0	0,07	2,76
57,8	49,3	8,5	Sansobjet	0,0	0,0	0,08	3,15
72,2	61,6	10,7	Sansobjet	0,0	0,0	0,10	3,94
86,7	73,9	12,8	Sansobjet	0,0	0,0	0,12	4,72
101,1	86,2	14,9	Sansobjet	0,0	0,0	0,14	5,51
115,6	98,5	17,0	Sansobjet	0,0	0,0	0,16	6,30
130,0	110,8	19,2	Sansobjet	0,0	0,0	0,18	7,09
144,5	123,2	21,3	Sansobjet	0,0	0,0	0,19	7,48
173,3	147,8	25,6	Sansobjet	0,0	0,0	0,24	9,45
216,7	184,7	32,0	Sansobjet	0,0	0,0	0,30	11,81
260,0	221,7	38,3	Sansobjet	0,0	0,0	0,36	14,17
288,9	246,3	42,6	Sansobjet	0,0	0,0	0,40	15,75
361,1	307,9	53,2	Sansobjet	0,0	0,0	0,50	19,69
433,4	369,5	63,9	Sansobjet	0,0	0,0	0,59	23,23

Remarque :

- Les valeurs de décalage vertical de l'objectif sont toujours calculées depuis le centre de l'objectif de projection. Ainsi, la distance de 6,8 cm de la base vers le centre de l'objectif de projection doit être ajoutée à chaque valeur de décalage vertical d'objectif.
- Le rapport de zoom est 1,6 x.

(WXGA)

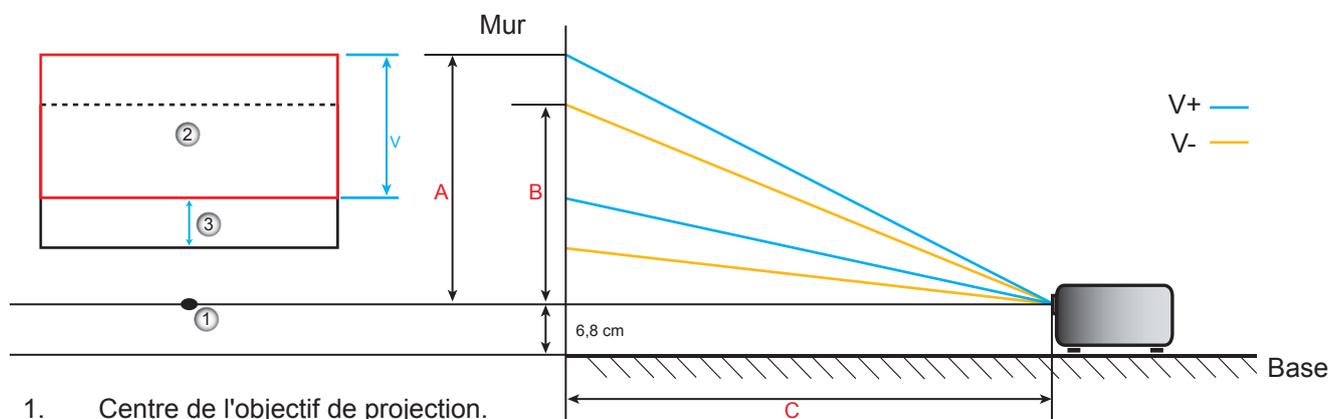
Taille d'image souhaitée						Distance de projection (C)			
Diagonale		Largeur		Hauteur		Large		Tele	
m	pouce	m	pouce	m	pouce	m	pied	m	pied
0,91	36	0,78	30,53	0,48	19,08	1,1	3,61	1,8	5,91
1,02	40	0,86	33,92	0,54	21,2	1,3	4,27	2,0	6,56
1,27	50	1,08	42,4	0,67	26,5	1,6	5,25	2,6	8,53
1,52	60	1,29	50,88	0,81	31,8	1,9	6,23	3,1	10,17
1,78	70	1,51	59,36	0,94	37,1	2,2	7,22	3,6	11,81
2,03	80	1,72	67,84	1,08	42,4	2,6	8,53	4,1	13,45
2,29	90	1,94	76,32	1,21	47,7	2,9	9,51	4,6	15,09
2,54	100	2,15	84,8	1,35	53	3,2	10,50	5,1	16,73
3,05	120	2,58	101,76	1,62	63,6	3,8	12,47	6,1	20,01
3,81	150	3,23	127,2	2,02	79,5	4,8	15,75	7,7	25,26
4,57	180	3,88	152,64	2,42	95,4	5,7	18,70	9,2	30,18
5,08	200	4,31	169,6	2,69	106	6,4	21,00	10,2	33,46
6,35	250	5,38	212	3,37	132,5	8,0	26,25	/	/
7,62	300	6,46	254,4	4,04	159	9,6	31,50	/	/

Informations supplémentaires

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 de décalage vertical	Plage verticale à n'importe quelle position horizontale	Horizontale + (Droite)	Horizontale - (Gauche)
cm	cm	cm	cm	cm	cm
54,5	46,6	7,9	N/A	0,0	0,0
60,5	51,8	8,7	Sansobjet	0,0	0,0
75,7	64,8	10,9	Sansobjet	0,0	0,0
90,8	77,7	13,1	Sansobjet	0,0	0,0
105,9	90,7	15,3	Sansobjet	0,0	0,0
121,1	103,6	17,5	Sansobjet	0,0	0,0
136,2	116,6	19,6	Sansobjet	0,0	0,0
151,3	129,5	21,8	Sansobjet	0,0	0,0
181,6	155,4	26,2	Sansobjet	0,0	0,0
227,0	194,3	32,7	Sansobjet	0,0	0,0
272,4	233,1	39,3	Sansobjet	0,0	0,0
302,6	259,0	43,6	Sansobjet	0,0	0,0
378,3	323,8	54,5	Sansobjet	0,0	0,0
453,9	388,5	65,4	Sansobjet	0,0	0,0

Remarque :

- Les valeurs de décalage vertical de l'objectif sont toujours calculées depuis le centre de l'objectif de projection. Ainsi, la distance de 6,8 cm de la base vers le centre de l'objectif de projection doit être ajoutée à chaque valeur de décalage vertical d'objectif.
- Le rapport de zoom est 1,6 x.



1. Centre de l'objectif de projection.
2. L'image projetée lorsque le décalage de l'objectif est à la position la plus élevée.
3. Plage de décalage vertical : 10 % V.

Informations supplémentaires

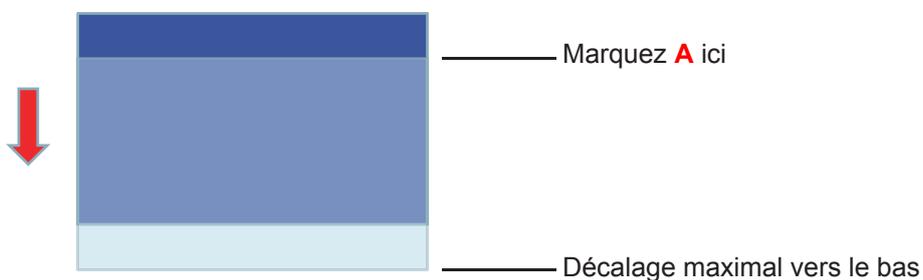
Définir la position centrale de décalage de l'objectif

Centre du décalage vertical de l'objectif

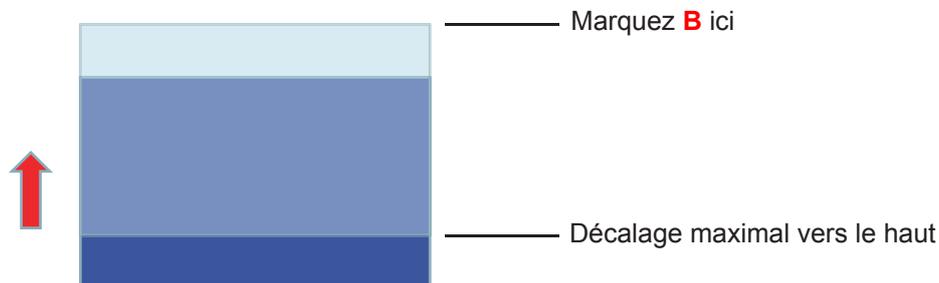
1. L'image doit se trouver au centre de son décalage horizontal avant d'ajuster l'image sur son centre vertical.



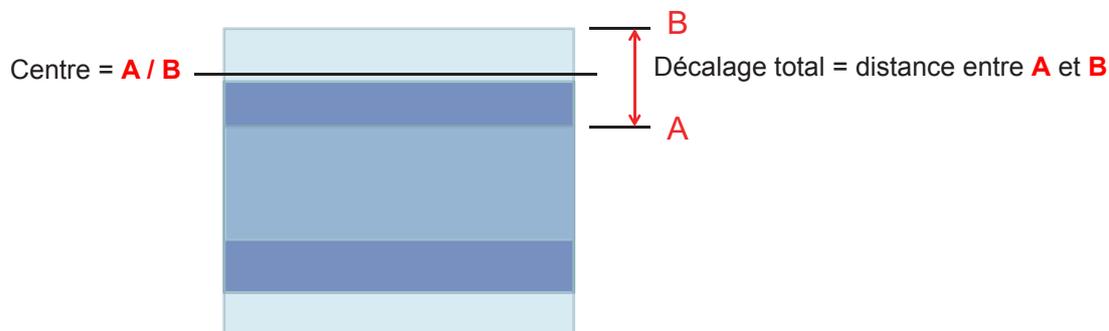
2. Ajustez le décalage vertical jusqu'à ce que l'image atteigne la fin de la plage en bas.



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



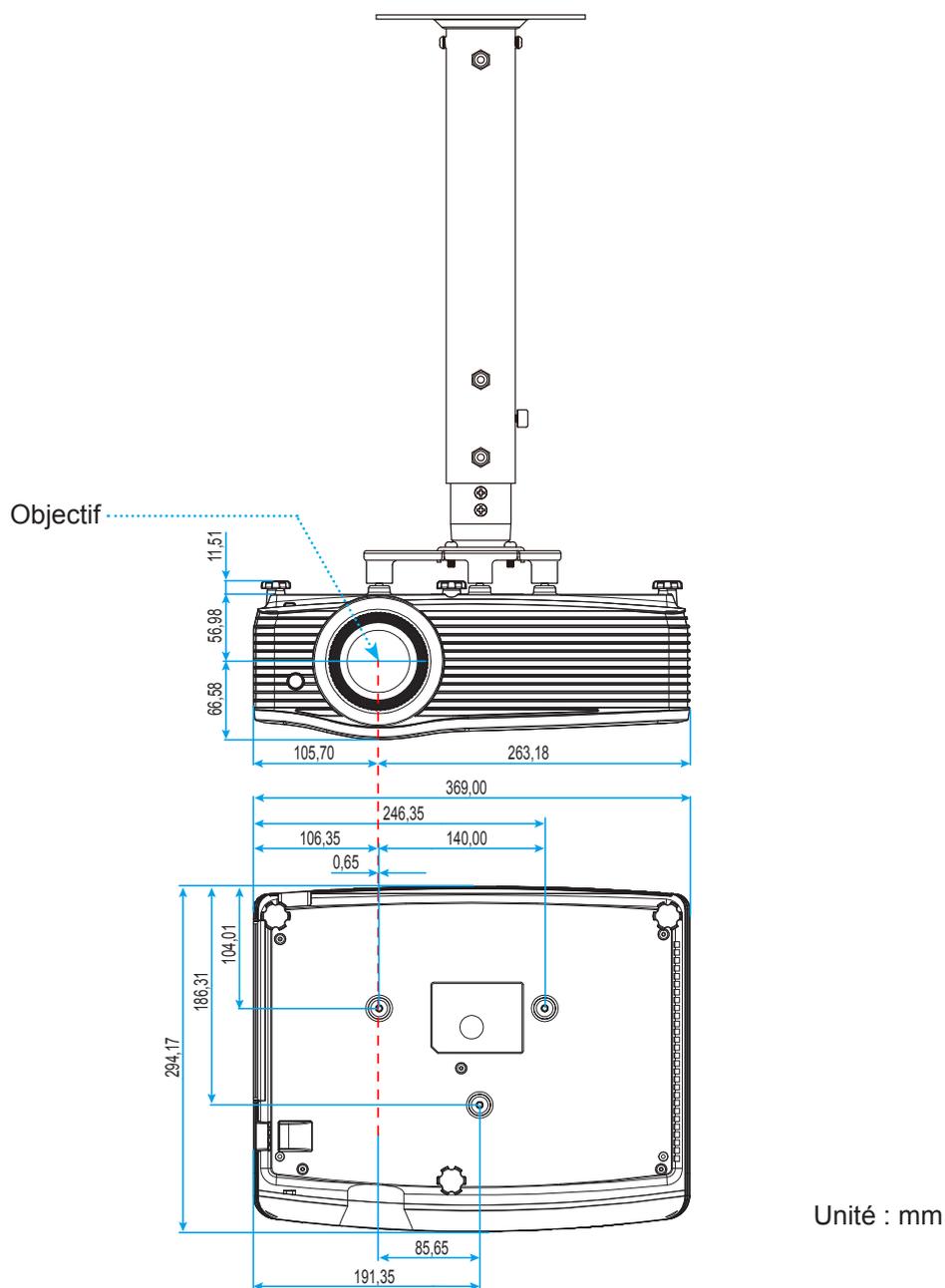
4. Mesurez la distance entre les marques **A** et **B**, puis divisez-la par 2 et replacez l'image au milieu de **A / B** avec cette valeur en partant du bas. L'image sera au centre du décalage vertical.



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 ~nnnn	7E 30 30 30 30 20 31 20 a 0D	Power ON with Password	~nnnn = ~0000 (a=7E 30 30 30 30) ~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 0	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 16	7E 30 30 31 32 20 31 36 0D		HDMI3
~XX12 5	7E 30 30 31 32 20 35 0D		V A1
~XX12	7E 30 30 31 32 20 3 0D		V A1 Component
~XX12 6	7E 30 30 31 32 20 36 0D		V A2 (X A only)
~XX12 13	7E 30 30 31 32 20 31 33 0D		V A2 Component (X A only)
~XX12 9	7E 30 30 31 32 20 39 0D		S Video (X A only)
~XX12 10	7E 30 30 31 32 20 31 30 0D		Video
~XX20 1	7E 30 30 32 30 20 31 0D	Display Mode	Presentation
~XX20 2	7E 30 30 32 30 20 32 0D		ri ht
~XX20 3	7E 30 30 32 30 20 33 0D		Mo ie
~XX20 4	7E 30 30 32 30 20 34 0D		sR
~XX20 5	7E 30 30 32 30 20 35 0D		User
~XX20 7	7E 30 30 32 30 20 37 0D		ackboard
~XX20 13	7E 30 30 32 30 21 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	ri htness	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 35 20 a 0D	int	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	rilliantColor ^M	n = 1 (a=31) ~ 10 (a=31 30)
~XX191 1	7E 30 30 31 39 31 20 31 0D	Dynamic lack	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	amma	Film
~XX35 3	7E 30 30 33 35 20 33 0D		raphics
~XX35 7	7E 30 30 33 35 20 37 0D		2 2
~XX35 5	7E 30 30 33 35 20 35 0D		1
~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)	
~XX517 1	7E 30 30 35 31 37 20 31 0D		RGB Gain/Bias Reset	Reset
~XX509	7E 30 30 35 30 39 20 0D		Image Settings Reset	Rese
~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	
~XX74 n	7E 30 30 37 34 20 a 0D	Signal(Video)	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		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	

Informations supplémentaires

232 ASCII Code	HEX Code	Function	Description
~XX60 3	7E 30 30 36 30 20 33 0D		16:10(WXGA only)
~XX60 5	7E 30 30 36 30 20 35 0D		LBX (WXGA and 1080p only)
~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) ~ 30 (a=33 30)
~XX66 n	7E 30 30 36 36 20 a 0D	V Keystone	n = -30 (a=2D 33 30) ~ 30 (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 corner (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+
~XX516	7E 30 30 35 31 36 20 0D	Four corners reset	Reset
~XX506 0	7E 30 30 35 30 36 20 30 0D	Wall Color	Off
~XX506 2	7E 30 30 35 30 36 20 32 0D	Wall Color	Light Yellow
~XX506 3	7E 30 30 35 30 36 20 33 0D	Wall Color	Light Green
~XX506 4	7E 30 30 35 30 36 20 34 0D	Wall Color	Light Blue
~XX506 5	7E 30 30 35 30 36 20 35 0D	Wall Color	Pink
~XX506 6	7E 30 30 35 30 36 20 36 0D	Wall Color	Gray
~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

Informations supplémentaires

232 ASCII Code	HEX Code	Function	Description
~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
~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 ~nnnn	7E 30 30 37 38 20 30 20 a 0D		Off (0/2 for backward compatible) ~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
~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 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 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 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 0D	AMX Device Discovery	Off

Informations supplémentaires

232 ASCII Code	HEX Code	Function	Description
~XX457 1	7E 30 30 34 35 37 20 31 0D		On
~XX458 0	7E 30 30 34 35 38 20 30 0D	Telnet	Off
~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 16	7E 30 30 33 39 20 31 36 0D		HDMI3
~XX39 5	7E 30 30 33 39 20 35 0D		VGA1
~XX39 6	7E 30 30 33 39 20 36 0D		VGA2 (XGA only)
~XX39 9	7E 30 30 33 39 20 39 0D		S-Video (XGA only)
~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)
~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
~XX192 0	7E 30 30 31 39 32 20 30 0D	12V Trigger	Off (XGA only)
~XX192 1	7E 30 30 31 39 32 20 31 0D		On (XGA only)
~XX503 0	7E 30 30 35 30 33 20 30 0D	Beep	Off
~XX503 1	7E 30 30 35 30 33 20 31 0D	Beep	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) (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) (10 minutes for each step)
~XX507 1	7E 30 30 35 30 37 20 31 0D		Sleep Timer On
~XX507 0	7E 30 30 35 30 37 20 30 0D		Repeat 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(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 3	7E 30 30 31 31 30 20 33 0D		Eco
~XX110 4	7E 30 30 31 31 30 20 34 0D		Dynamic

Informations supplémentaires

232 ASCII Code	HEX Code	Function	Description
~XX111 1	7E 30 30 31 31 31 20 31 0D	Lamp Reset	Yes
~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/Warming/Cooling/Out of Range/Lamp fail/Fan Lock/Over Temperature/Lamp Hours Running Out/Cover Open			INFO n : 0/1/2/3/4/6/7/8/9 = Standby/Warming/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 = 9 HDMI3 n = 2 VGA1 n = 3 VGA2 (XGA only) n = 5 Video n = 4 S-Video (XGA only)

Informations supplémentaires

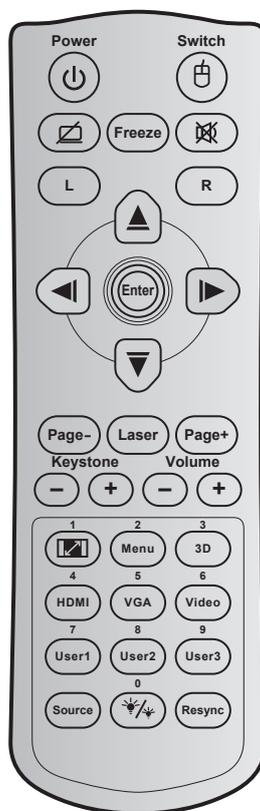
232 ASCII Code	HEX Code	Function	Projector Return	Description
~XX122 1	7E 30 30 31 32 32 20 31 0D	Software Version	OKdddd	dddd: FW version
~XX357 1	7E 30 30 33 35 34 20 31 0D	LAN FW version	Okeeeee	eeee: LAN FW version
~XX123 1	7E 30 30 31 32 33 20 31 0D	Display Mode	Okn	n = 0 None n = 1 Presentation 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 = 3 Warm n = 0 Standard n = 1 Cool n = 2 Cold
~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	Okabbbbcccd ddde	a = 0 Off a = 1 On bbbb: Lamp Hour cc = Source cc = 00 None cc = 02 VGA1 cc = 03 VGA2 (XGA only) cc = 04 S-Video (XGA only) cc = 05 Video cc = 07 HDMI1 cc = 08 HDMI2 cc = 14 HDMI3 dddd: Firmware Version e = Display mode ee=0 None ee=1 Presentation ee=2 Bright ee=3 Movie ee=4 sRGB ee=5 User ee=7 Blackboard ee=9 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 = 2 XGA n = 3 WXGA n = 4 1080p
~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 31 0D	Cumulative Lamp Hours	OKbbbbbb	bbbbbb: (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
~XX351 1	7E 30 30 33 35 31 20 31 0D	Fan2 Speed (blower)	Okaaaa	a=0000~9999
~XX351 2	7E 30 30 33 35 31 20 32 0D	Fan3 Speed	Okaaaa	a=0000~9999
~XX351 3	7E 30 30 33 35 31 20 33 0D	Fan4 Speed	Okaaaa	a=0000~9999
~XX352 1	7E 30 30 33 35 32 20 31 0D	Stem temperature	Okaaa	a=000~999
~XX353 1	7E 30 30 33 35 33 20 31 0D	Serial number	Okaaaaaaaa aaaaaaaa	a=serial number string
~XX354 1	7E 30 30 33 35 34 20 31 0D	Closed Captioning	Oka	a: 0/1/2 = o /cc1/cc2
~XX355 1	7E 30 30 33 35 35 20 31 0D	A Mute	Oka	a : 0/1 = O /On
~XX35 1	7E 30 30 33 35 3 20 31 0D	Mute	Oka	a : 0/1 = O /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	
Power		81	Power on / off	Appuyez pour allumer/éteindre le projecteur.
Switch		3E	Switch	Appuyez pour allumer ou éteindre la souris.
Affichage blanc/ mode muet		8A		Appuyez pour masquer/afficher l'image à l'écran et désactiver/activer l'audio.
Freeze		8B	Freeze	Appuyez pour figer l'image du projecteur.
Muet		92		Appuyez pour couper/activer momentanément l'audio.
Clic gauche de souris	L	CB	L	Utilisez comme clic gauche de souris.
Clic droit souris	R	CC	R	Utilisez comme clic droit de souris.
Quatre touches de sélection directionnelles		C6	Up arrow	Utilisez ▲ ▼ ◀ ▶ pour choisir des éléments ou effectuer les réglages pour votre sélection.
		C8	Left arrow	
		C9	Right arrow	
		C7	Down arrow	
Enter		C5	Enter	Confirme votre sélection d'un élément.
		CA	Enter	
Page -		C2	Page -	Appuyez pour descendre d'une page.
Laser		Sans objet	Laser	Utilisez comme pointeur laser.
Page +		C1	Page +	Appuyez pour monter d'une page.
Keystone		85	Keystone +	Appuyez pour régler la distorsion de l'image causée par l'inclinaison du projecteur.
		84	Keystone -	

Informations supplémentaires

Touche		Code touche	Définition touche impression	Description
Volume		8C	Volume +	Appuyez pour augmenter/diminuer le volume.
		8F	Volume -	
Proportions / 1		98	 / 1	<ul style="list-style-type: none"> Appuyez pour modifier le format d'une image affichée. Utilisez comme le chiffre « 1 » du pavé numérique.
Menu / 2		88	Menu / 2	<ul style="list-style-type: none"> Appuyez pour quitter ou afficher les menus d'affichage à l'écran pour le projecteur. Utilisez en tant que chiffre « 2 » du pavé numérique.
3D / 3		93	3D/3	<ul style="list-style-type: none"> Appuyez pour sélectionner manuellement un mode 3D qui correspond à votre contenu 3D. Utilisez en tant que chiffre « 3 » du pavé numérique.
HDMI / 4		86	HDMI/4	<ul style="list-style-type: none"> Appuyez pour choisir la source HDMI. Utilisez en tant que chiffre « 4 » du pavé numérique.
VGA / 5		D0	VGA/5	<ul style="list-style-type: none"> Appuyez pour choisir la source VGA. Utilisez en tant que chiffre « 5 » du pavé numérique.
Video / 6		D1	Video/6	<ul style="list-style-type: none"> Appuyez pour choisir la source vidéo composite. Utilisez en tant que chiffre « 6 » du pavé numérique.
User 1 / 7; User 2 / 8; User 3 / 9		D2	User 1/7	<ul style="list-style-type: none"> Touches définies par l'utilisateur. Veuillez consulter la page 60 pour configurer. Utilisez en tant que chiffres « 7 », « 8 » et « 9 » du pavé numérique en conséquence.
		D3	User 2/8	
		D4	User 3/9	
Source		C3	Source	Appuyez pour sélectionner un signal d'entrée.
Mode luminosité / 0		96	 / 0	<ul style="list-style-type: none"> Appuyez pour ajuster automatiquement la luminosité de l'image pour une performance optimale des contrastes. Utilisez comme le chiffre « 0 » du pavé numérique.
Re-sync		C4	Re-Sync	Appuyez pour synchroniser automatiquement le projecteur sur la source d'entrée.

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 %.

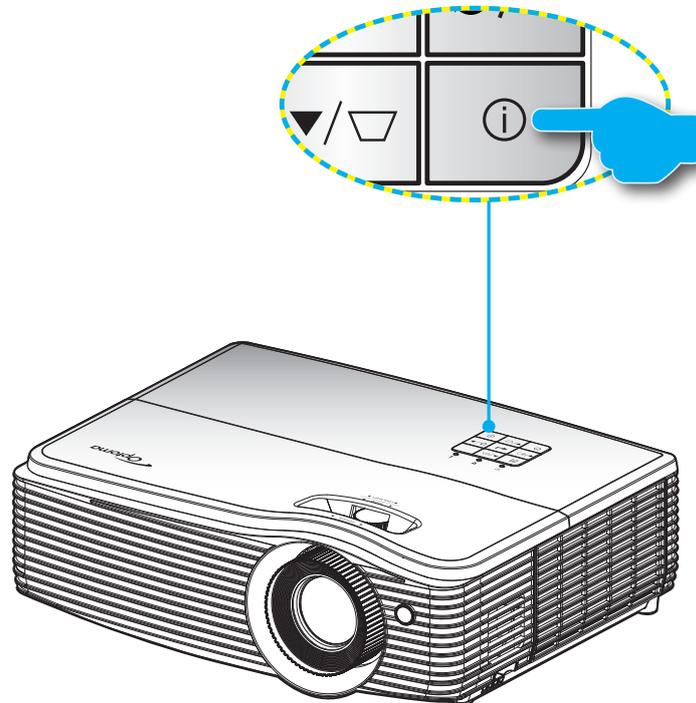
Spécification de la simulation de la fonctionnalité de souris à distance

- 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.

Informations supplémentaires

Utiliser le bouton Informations

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



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

Informations	
Numéro série	XXXXXXXXXXXX
Version DDP	C01
firmware MCU	M01
LAN	L01
Source d'entrée actuelle	VGA 1
Résolution	1920x1080
Fréquence de rafraîchissement	59.97 Hz
Heures lampe	
Lumineux	0000 H
Eco.	0000 H
Dynamic	0000 H
Eco+	0000 H
Heures filtre	0000 H
ID Projecteur	00
Adresse IP	192.168.0.100
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 sur 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".
 - Vérifiez que le projecteur est allumé.
 - 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 69-72).
-  *L'image est étirée lors de l'affichage d'un DVD 16:9*
- Lorsque vous regardez un DVD anamorphotique 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.
 - 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.

Informations supplémentaires

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

- ❓ *Image double et floue*
 - Appuyez sur le bouton "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 "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 "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 65-66.

Problèmes liés à la télécommande

- ❓ *Si la télécommande ne fonctionne pas*
 - Vérifiez que l'angle de fonctionnement de la télécommande est pointé à $\pm 15^\circ$ 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 ou clignotent, le projecteur s'éteindra automatiquement :

- Le voyant "LAMPE" est éclairé en rouge et le voyant "Marche/Veille" clignote en rouge.
- Le voyant "TEMP" est éclairé en rouge et le voyant "Marche/Veille" clignote en rouge. 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" clignote en rouge.

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)	(Bleue)	(Rouge)	(Rouge)
État de veille (cordon d'alimentation d'entrée)	Lumière fixe			
Mise sous tension (préchauffage)		Clignotante (0,5 sec. éteinte / 0,5 sec. marche)		
Mise sous tension et allumage de la lampe		Lumière fixe		
Hors tension (Refroidissement)		Clignotante (0,5 sec. éteinte / 0,5 sec. marche). Retour à une lumière rouge fixe lorsque les ventilateurs s'arrêtent.		
Quick Resume (100 s)		Clignotante (0,25 sec. éteinte / 0,25 sec. marche)		
Erreur (surchauffe)	Clignotante			
Erreur (panne de ventilateur)	Clignotante		Clignotante	
Erreur (panne de lampe)	Clignotante			

- Eteindre :



- Avertissement de lampe :



Informations supplémentaires

- Avertissement température :



- Panne du ventilateur :



- Décompte avant arrêt activé :



- Alarme minuteur de sécurité :



Informations supplémentaires

Spécifications

Optique	Description
Résolution native	XGA / WXGA / 1080p
Résolution maximale	1080p/75 Hz (bande passante max : 225 MHz) pour HDMI
Objectif	2,5 (large) ~ 3,26 (télé)@ 60"
Taille de l'image (diagonale)	- XGA: 21,76"~300,6" - WXGA: 25,66"~301,15" - 1080P: 26,2"~301,1"
Distance de projection	- XGA: 1,85~2,94 (P / L)@60" - WXGA: 1,48~2,352 (P / L)@60" - 1080p: 1,41~2,24 (P / L)@60"

Électrique	Description
Entrées	- HDMI 1.4a - HDMI 1.4a + MHL (v2.2) - VGA (YPbPr / RGB) - VGA (YPbPr / RVB / sans fil) - S-Video (XGA uniquement) - Vidéo composite - Audio 3,5 mm - RCA audio G & D (XGA uniquement) - Mic 3,5 mm (XGA uniquement)
Sorties	- VGA - Audio 3,5 mm - Alimentation USB-A - Relais 12 V (XGA uniquement)
Commander	- RS232 - RJ45 - 3D Sync VESA - Souris USB / Service
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, 16 W
Alimentation requise	100 - 240 V CA 50 / 60 Hz
Courant d'entrée	4,5 A
Consommation électrique (typique)	
Mode ECO désactivé	- Typiquement 383 W MAX 421 W @ 110 V CA - Typiquement 365 W MAX 402 W @ 220 V CA
Mode ECO	- Typiquement 299 W MAX 329 W @ 110 V CA - Typiquement 287 W MAX 316 W @ 220 V CA

Informations supplémentaires

Caractéristiques mécaniques	Description
Orientation d'installation	Avant, Arrière, Avant-Plafond, Arrière-Plafond
Dimensions	369 mm (L) x 294,5 mm (P) x 123,26 mm (H)
Poids	4,6 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

 +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 0252
 +31 (0) 36 548 9052

France

Bâtiment E
81-83 avenue Edouard Vaillant
92100 Boulogne Billancourt, France

 +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

Allemagne

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
korea.optoma.com

 +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

 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.

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

www.optoma.com.tw

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

