



DX5630
DW5650
DH5661
DU5671
Series

User Manual

用戶手冊

用戶手冊

Manual del usuario

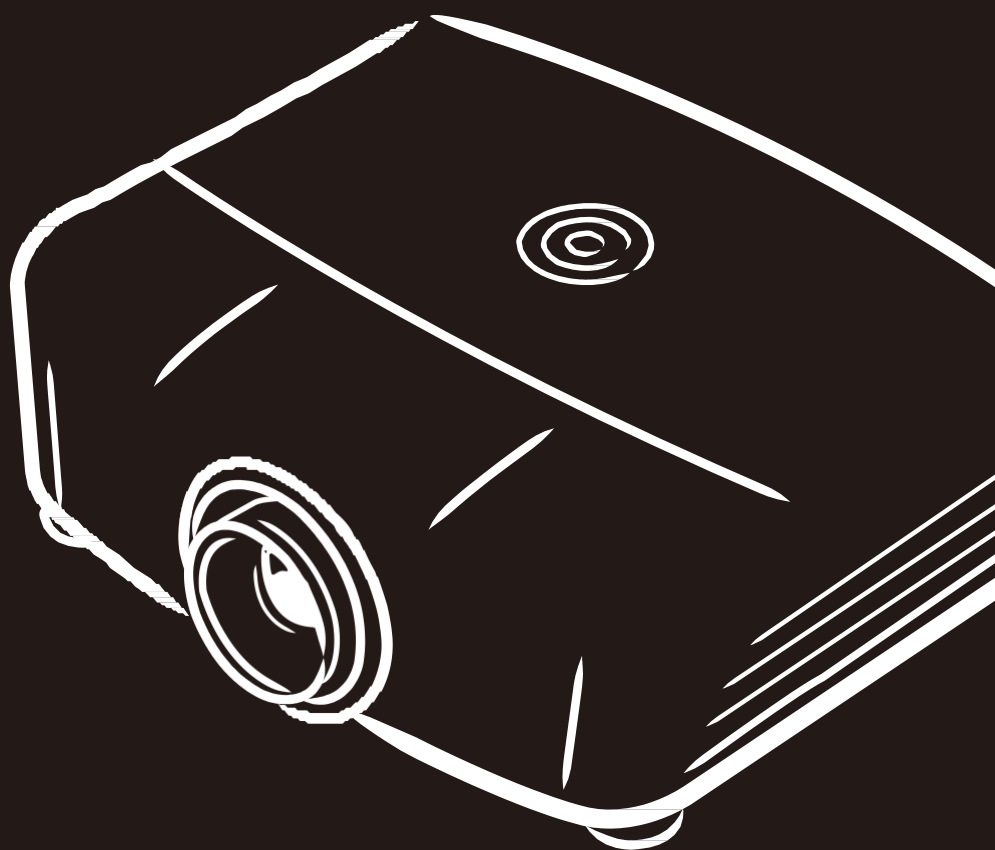
Manuel de l'utilisateur

Benutzerhandbuch

사용자 설명서

Руководство пользователя

Manuale d'uso



Copyright

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 2017

Avis de non-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 la marque



Kensington est une marque déposée U.S. de la Corporation ACCO avec inscriptions émises et applications 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 Etats-Unis et dans d'autres pays.



HDBaseT™ et le logo HDBaseT Alliance sont des marques commerciales de HDBaseT Alliance.

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

Informations consignes de sécurité



Important :

*il est fortement recommandé de lire cette section soigneusement avant d'utiliser le projecteur. Ces consignes de sécurité et d'utilisation garantiront une utilisation sécurisée du projecteur pendant des années. **Conserver ce manuel à titre de référence ultérieure.***

Symboles utilisés

Les symboles d'avertissement sont utilisés sur l'unité et dans ce manuel pour vous mettre en garde contre les situations dangereuses.

Les styles suivants sont utilisés dans ce manuel pour vous attirer votre attention sur d'importantes informations.

Remarque :

Fournit des informations supplémentaires sur la rubrique en question.



Important :

Fournit des informations supplémentaires que vous ne devez pas ignorer.



Attention :

Attire votre attention sur des situations qui peuvent endommager l'unité.



Avertissement :

Attire votre attention sur des situations qui peuvent endommager l'unité, créer un environnement dangereux ou blesser quelqu'un.

Tout au long de ce manuel, les composants et les éléments dans les menus OSD sont marquées en gras comme dans cet exemple :

“Appuyez sur la touche **Menu** de la télécommande pour ouvrir le menu **Principal**”

Informations d'ordre général sur les consignes de sécurité

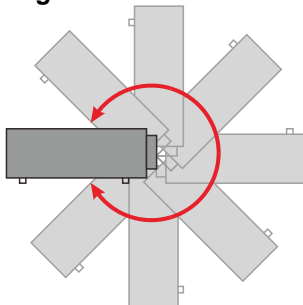
- N'ouvrez pas le boîtier de l'unité. À part la lampe de projection, aucune pièce dans l'unité ne peut être entretenue par l'utilisateur. Pour tout entretien, veuillez contacter un technicien qualifié.
- Conformez-vous aux mentions Avertissement et Attention qui figurent dans ce manuel et sur le boîtier de l'unité.
- La lampe de projection a été conçue pour être particulièrement brillante. Pour ne pas vous abîmer les yeux, ne fixez pas la lentille lorsque la lampe est allumée.
- Ne placez pas l'unité sur une surface, un chariot ou un support instable.
- N'utilisez pas le système près de l'eau, à la lumière directe du soleil ou près d'un appareil chauffant.
- Ne placez pas d'objets lourds, comme des livres ou des sacs, sur l'unité.

Avis d'installation du projecteur

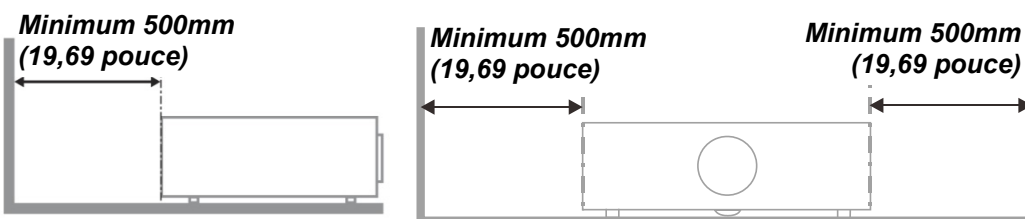
- **N'inclinez pas le projecteur à gauche ou à droite**, dans le cas contraire la durée de vie de la lampe peut diminuer significativement et cela peut conduire à d'autres **dommages non prévisibles**.



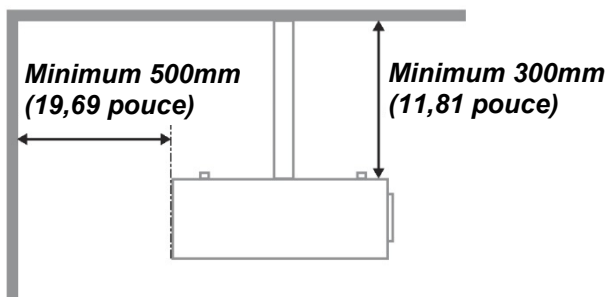
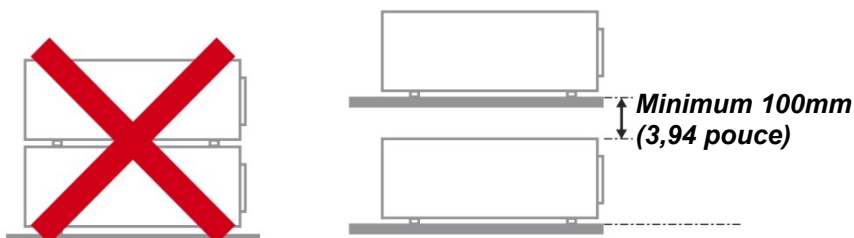
- **L'angle d'inclinaison vers le haut ou le bas n'est pas limité.**



- Donner au moins 50 cm d'espace autour de la sortie d'aération.



-



- Assurez-vous les événements d'arrivée ne recyclent pas d'air chaud de l'événement d'évacuation.
- Lorsque le projecteur fonctionne dans un espace clos, assurez-vous que la température de l'air environnant dans l'enceinte ne dépasse pas la température de fonctionnement alors que le projecteur est en fonctionnement, et que les bouches d'admission et d'échappement d'air ne soient pas obstruées.
- Tous les enclos devraient passer une évaluation thermique certifiée afin de s'assurer que le projecteur ne recycle pas d'air vicié, car cela peut provoquer le dispositif d'arrêt même si la température de l'enceinte est dans le registre acceptable de température de fonctionnement

Vérifiez la location de l'installation

- Concernant l'alimentation, utilisez la fiche 3 lame (avec mise à la terre) pour garantir une mise à la terre adéquate et un potentiel de terre égalisé pour tous les équipements qui composent le Système de projection.
- Utilisez le cordon d'alimentation fourni avec le Projecteur. Si un article venait à manquer, il est possible d'utiliser un autre cordon d'alimentation 3 lames agréée (avec mise à la terre) ; il ne faut cependant pas utiliser de cordon d'alimentation 2 lames.
- Vérifier si la tension est stable, mis à la terre correctement et qu'il n'y a aucune fuite d'électricité.
- Mesurer la consommation d'électricité totale, qui ne doit pas dépasser la capacité de sécurité et éviter les problèmes de sécurité et de court circuit.
- Activer le Mode Altitude lorsque situé dans des zones de haute altitude
- Le projecteur ne peut être installé que debout ou inversé.
- Lors de l'installation du support, assurez-vous que la limite de poids ne soit pas dépassée et qu'il soit fermement fixé.
- Éviter l'installation près du conduit d'air conditionné ou du caisson de basses.
- Éviter l'installation dans des zones de haute température, de refroidissement insuffisant ou avec des poussières lourdes.
- Maintenez votre produit loin des lampes fluorescentes (> 1 mètre) afin d'éviter les mauvais fonctionnements causés par les interférences IR
- Le connecteur VGA IN est à brancher sur le port VGA IN. Remarquez qu'il faut bien l'insérer, en serrant les vis des deux côtés du connecteur pour garantir la bonne connexion du câble signal et obtenir un effet d'affichage optimal.
- Le connecteur AUDIO IN doit être branché sur le port AUDIO IN et NE PEUT PAS se brancher sur AUDIO OUT ou tout autre port comme le port BNC ou RCA ; vous obtiendrez sinon une sortie muette et risquez même d'ENDOMMAGER le port.
- Installez le projecteur au-dessus de 200 cm pour éviter tous dommages.
- Le cordon d'alimentation et le câble signal doivent être branchés avant de mettre le projecteur en marche. Pendant le démarrage du projecteur et la mise en fonctionnement de ce dernier, NE BRANCHEZ PAS ni ne retirez le câble signal ou le cordon d'alimentation, vous risquez d'endommager le projecteur.

Notes de refroidissement

Sortie d'air

- Assurez-vous que la sortie d'air soit à plus de 50 cm de tout obstacle afin d'assurer un bon refroidissement.
- Aucun emplacement de sortie d'air ne devrait se trouver en face de la lentille d'un autre projecteur afin d'éviter toutes illusions.
- Garder la sortie à au moins 100 cm loin des entrées des autres projecteurs
- Le projecteur dégage une grande quantité de chaleur pendant son utilisation. Le ventilateur interne dissipe la chaleur du projecteur lorsqu'il est arrêté. Ce processus peut prendre un certain temps. Lorsque le projecteur entre en MODE VEILLE, appuyez sur le bouton d'alimentation CA pour éteindre le projecteur et débranchez le cordon d'alimentation. NE RETIREZ pas le cordon d'alimentation pendant le processus d'arrêt, vous risquez d'endommager le projecteur. De plus, l'évacuation retardée de la chaleur affecte également la durée de vie du projecteur. Le processus d'arrêt dépend du modèle utilisé. Quelle que soit la situation, assurez-vous de débrancher le cordon d'alimentation qu'une fois le projecteur en statut de VEILLE.

Entrée d'air

- Assurez-vous qu'il n'y ait aucun objet bloquant l'entrée d'air à moins de 30 cm.
- Garder l'entrée loin des autres sources de chaleur
- Évitez les zones de poussières lourdes

Sécurité de l'alimentation

- Utilisez uniquement le cordon d'alimentation fourni.
- Ne posez rien sur le cordon d'alimentation. Acheminez le cordon de manière à ce qu'il soit à l'écart de la circulation piétonnière.
- Enlevez les piles de la télécommande lorsque vous rangez l'unité ou lorsqu'elle ne sera pas utilisée pendant de longues périodes.

Remplacement de la lampe

Un remplacement incorrect de la lampe peut être dangereux. Voir [Remplacement de la lampe de projection](#) la page 58 pour obtenir des instructions claires et sans danger pour cette procédure. Avant de procéder au remplacement de la lampe :

- Débranchez le cordon d'alimentation.
- Attendez que la lampe refroidisse pendant une heure.



Avertissement :

Dans de rares cas, l'ampoule de la lampe peut griller pendant le fonctionnement normal et des petits morceaux de verre ou de poussière peuvent être entraînés dans le ventilateur de sortie d'air à l'arrière.

Ne pas inhaler ou toucher les petits morceaux de verre ou de poussière. Cela pourrait entraîner des blessures.

Gardez toujours votre visage à l'abri du ventilateur de sortie d'air pour ne pas être blessé par le gaz ou les petits morceaux de verre de la lampe.

Nettoyage du projecteur

- Débranchez le cordon d'alimentation avant le nettoyage. Voir [Nettoyage du projecteur](#) sur la page 64.
- Attendez que la lampe refroidisse pendant une heure.

Avertissements réglementaires

Avant d'installer et d'utiliser le projecteur, lire les avis réglementaires [Conformité réglementaire](#) sur la page 79.

Importantes instructions de recyclage :



Les lampes situées à l'intérieur de ce produit contiennent du mercure. Ce produit peut contenir d'autres composants électroniques jetables qui représentent un danger s'ils ne sont pas correctement mis au rebut. Recyclez ou mettez au rebut conformément aux lois locales, de l'état/de la province ou fédérales. Pour plus d'information, contactez Electronic Industries Alliance sur WWW.EIAE.ORG. Pour plus d'information spécifique sur la lampe, vérifiez WWW.LAMPRECYCLE.ORG.

Explications des symboles



MISE AU REBUT : N'utilisez pas de services municipaux ou ménagers de ramassage des déchets pour votre équipement électronique et électrique. Les pays de l'UE requiert l'emploi de services de ramassage spécialisés en recyclage.

Caractéristiques principales

- *Unité légère, facile à emballer et à transporter.*
- *Compatible avec toutes les normes vidéos majeures y compris NTSC, PAL, et SECAM.*
- *Un taux de luminosité élevé permet des présentations en plein jour ou dans des salles éclairées.*
- *Une installation flexible permet des projections frontales et en arrière.*
- *La ligne de vision des projections reste carrée, avec une correction avancée de la distorsion pour les projections obliques.*
- *Source d'entrée détectée automatiquement.*
- *Luminosité élevée pour une projection dans n'importe quel environnement.*
- *Prise en charge des résolutions jusqu'à WUXGA pour des images claires et nettes.*
- *Technologies DLP® et BrilliantColor™ de Texas Instruments.*
- *Objectif centré pour une installation facile.*
- *Décalage horizontal et vertical de l'objectif.*
- *Haut-parleur intégré avec plusieurs ports d'entrée et de sortie audio.*
- *Compatible réseau pour l'intégration et l'administration système via RJ45.*
- *Moteur hermétique pour minimiser l'impact de la poussière et de la fumée.*
- *Couvercle de la lampe en face supérieure pour un démontage et une insertion faciles de la lampe.*
- *Les fonctions de sécurité antivol comprennent : Fente de sécurité Kensington, barre de sécurité.*
- *Récepteur HDBaseT intégré Interface HDBaseT™ avec prise en charge de la distribution de contenu vidéo HD, audio numérique Fonction RS232, RJ45 et IR sur câble LAN CAT5e/6 standard*

À propos de ce manuel

Ce manuel destiné aux utilisateurs finaux décrit comment installer et utiliser le projecteur DLP. Autant que possible, les renseignements - comme une illustration et sa description - ont été maintenus sur une seule page. Ce format convivial à l'impression est non seulement pratique pour vous mais permet également d'économiser du papier et donc de protéger l'environnement. Il est recommandé de n'imprimer que les sections qui représentent un intérêt à vos besoins.

Table des matières

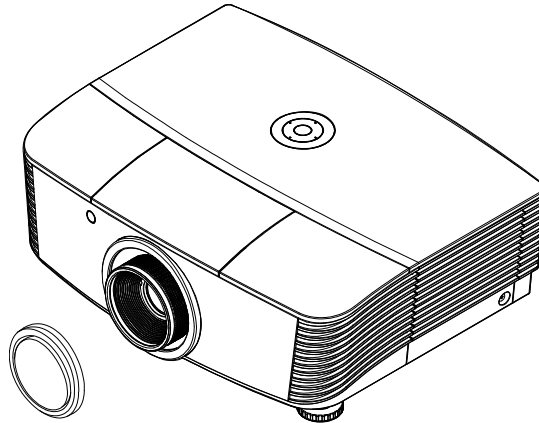
DEMARRAGE	1
LISTE DE CONTROLE DE L'EMBALLAGE	1
VUES DES PIECES DU PROJECTEUR	2
<i>Vue avant-droite</i>	2
<i>Vue de dessus-Boutons de l'OSD (Affichage à l'écran) et DEL</i>	3
<i>Vue de derrière</i>	4
<i>Vue de dessous</i>	6
PIECES DE LA TELECOMMANDE	7
PLAGE DE FONCTIONNEMENT DE LA TELECOMMANDE	10
BOUTONS DU PROJECTEUR ET DE LA TELECOMMANDE	10
CONFIGURATION ET FONCTIONNEMENT	11
INSERTION DES PILES DANS LA TELECOMMANDE	11
INSTALLER OU ENLEVER L'OBJECTIF OPTIONNEL	12
<i>Enlever l'objectif existant du projecteur</i>	12
<i>Installer le nouvel objectif</i>	13
ALLUMER ET ETEINDRE LE PROJECTEUR	14
CONFIGURER UN MOT DE PASSE D'ACCES (VERROU DE SECURITE)	16
REGLAGE DU NIVEAU DU PROJECTEUR	18
AJUSTER LA POSITION DE L'IMAGE PROJETEE A L'AIDE DU DECALAGE	19
<i>Ajuster la position verticale de l'image</i>	19
<i>Réglage de la position horizontale de l'image</i>	21
<i>Diagramme de la plage de décalage</i>	21
REGLER LE ZOOM, FOCUS ET LA DISTORSION	23
REGLAGE DU VOLUME	24
PARAMETRES DU MENU OSD (AFFICHAGE A L'ECRAN)	25
COMMANDES DU MENU OSD	25
<i>Navigation dans le menu OSD</i>	25
CONFIGURATION DE LA LANGUE DE L'OSD	26
PRESENTATION GENERALE DU MENU OSD	27
MENU IMAGE	30
<i>Menu Ordinateur</i>	31
<i>Fonctionnalité Avancé</i>	32
<i>Balance des blancs</i>	33
<i>Gestionnaire de couleurs</i>	34
MENU REGLAGES 1	35
<i>Distorsion</i>	36
<i>Audio</i>	36
<i>Fonction Avancé 1</i>	37
<i>Fonction Avancé 2</i>	39
<i>Coin 4</i>	40
MENU REGLAGES 2	41
<i>Etat</i>	42
<i>Fonction Avancé 1</i>	43
<i>Fonction Avancé 2</i>	56
MAINTENANCE ET SECURITE	58
REPLACEMENT DE LA LAMPE DE PROJECTION	58
<i>Réinitialiser la lampe</i>	61
NETTOYAGE DU FILTRE (FILTRE : PIECES OPTIONNELLES)	62
REPLACER LE FILTRE	63
NETTOYAGE DU PROJECTEUR	64
<i>Nettoyage de l'objectif</i>	64
<i>Nettoyage du boîtier</i>	64
USING THE PHYSICAL LOCK	65
<i>Utilisation de la fente de sécurité Kensington</i>	65
<i>Utilisation d'un verrou à barre de sécurité</i>	65

DEPANNAGE	66
PROBLEMES STANDARD ET SOLUTIONS	66
SUGGESTIONS POUR LE DEPANNAGE.....	66
MESSAGES D'ERREUR DEL	67
PROBLEMES D'IMAGE.....	67
PROBLEMES AVEC LA LAMPE.....	68
PROBLEMES AVEC LA TELECOMMANDE	68
PROBLEMES AVEC L'AUDIO.....	69
FAIRE REPARER LE PROJECTEUR.....	69
Q ET R SUR HDMI	70
SPECIFICATIONS	71
SPECIFICATIONS	71
DISTANCE DE PROJECTION PAR RAPPORT A LA DIMENSION DE PROJECTION (WUXGA).....	72
<i>Tableau de distance de projection et de taille</i>	72
DISTANCE DE PROJECTION PAR RAPPORT A LA TAILLE DE PROJECTION (XGA).....	74
<i>Tableau de distance de projection et de taille</i>	74
TABLEAU DE MODE DE SYNCHRONISATION.....	76
DIMENSIONS DU PROJECTEUR.....	78
CONFORMITE REGLEMENTAIRE	79
AVERTISSEMENT DE LA FCC.....	79
CANADA	79
CERTIFICATIONS DE SECURITE	79
ANNEXE I	80
CONFIGURATION DES PARAMETRES DE COMMUNICATION	80

DEMARRAGE

Liste de contrôle de l'emballage

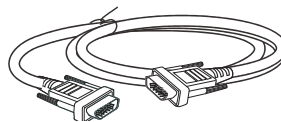
Déballer avec soin le projecteur et vérifiez que les éléments suivants sont inclus :



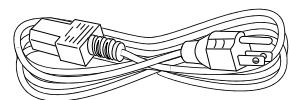
Projecteur AVEC CAPUCHON D'OBJECTIF



Télécommande
(Piles incluses)



Câble VGA (1,80 M)



Cordon d'alimentation (1,80 M)



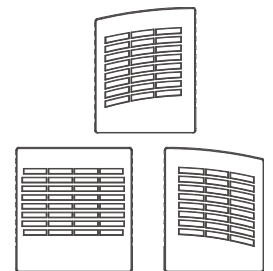
CD-ROM
(Le présent manuel
d'utilisation)



Carte de garantie



Carte de démarrage rapide



FILTRE ANTI-POUSSIÈRE
(OPTIONNEL)

Contactez votre revendeur immédiatement s'il manque un ou plusieurs éléments, s'ils sont endommagés, ou si l'appareil ne marche pas. Il est recommandé de conserver les matériaux de l'emballage d'origine pour le renvoi éventuel de l'équipement à des fins de services sous garantie.

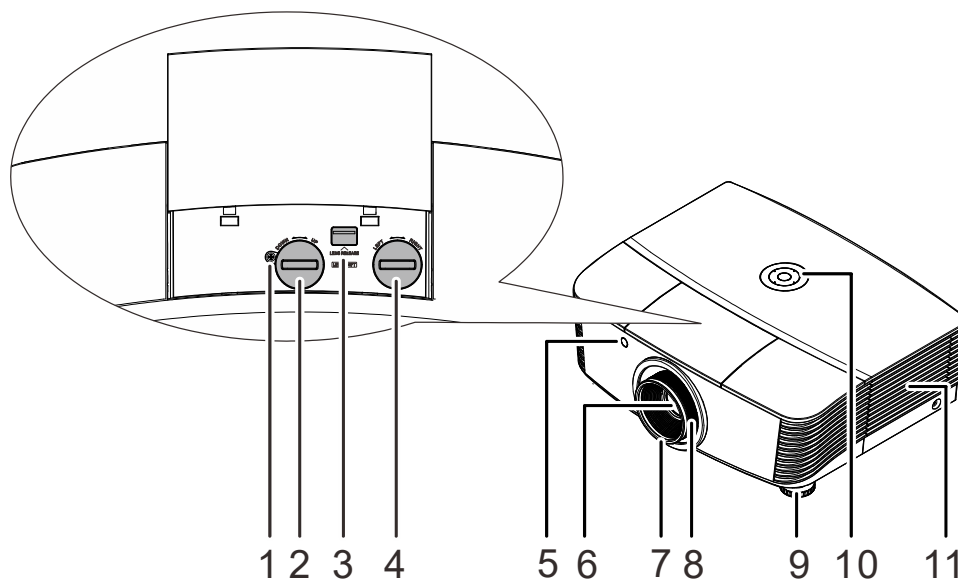


Attention :

Ne pas utiliser le projecteur dans des environnements poussiéreux.

Vues des pièces du projecteur

Vue avant-droite



ÉLÉMENT	ÉTIQUETTE	DESCRIPTION	VOIR LA PAGE
1.	Vis	Pour assurer la position de l'objectif	
2.	Décalage vertical de l'objectif	Ajuste la position de l'image verticalement	19
3.	Bouton de dégagement de l'objectif	Appuyez sur le bouton de dégagement avant d'enlever l'objectif	12
4.	Ajuste la position de l'image horizontalement	Ajuste la position de l'image horizontalement	21
5.	Récepteur IR	Reçoit le signal IR de la télécommande	2
6.	Objectif	Objectif de projection	
7.	Bague de mise au point	Met au point l'image projetée	18
8.	Bague de zoom	Agrandit l'image projetée	
9.	Réglage de la hauteur	Ajuste le niveau du projecteur	18
10.	Touches de fonctions	Voir vue de dessus-Boutons de l'OSD (Affichage à l'écran) et DEL.	3
11.	Couvercle de la lampe	Retirez le couvercle pour remplacer le module de la lampe	58



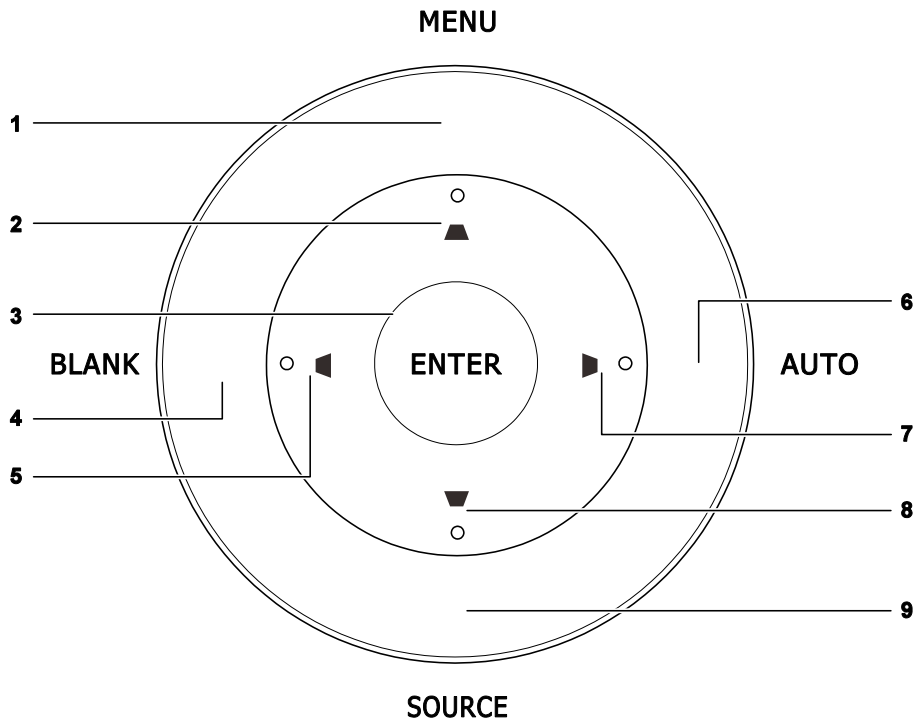
Important :

Les ouvertures de ventilation sur le projecteur assurent une bonne circulation de l'air, ce qui permet de maintenir une température appropriée de la lampe du projecteur. Ne pas bloquer les ouvertures de ventilation.

Remarque :

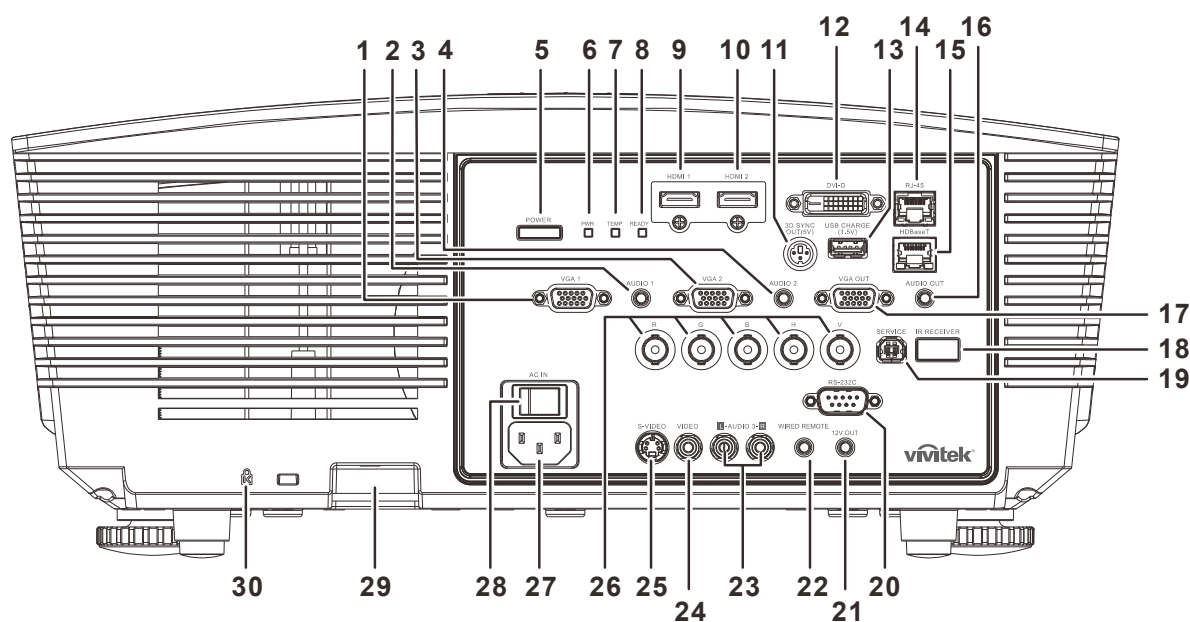
Nous recommandons de desserrer la vis avant d'ajuster le décalage de l'objectif et de resserrer la vis après l'ajustement.

Vue de dessus-Boutons de l'OSD (Affichage à l'écran) et DEL.



ÉLÉMENT	ÉTIQUETTE	DESCRIPTION	VOIR LA PAGE
1.	MENU	Ouvre et quitte les menus OSD	25
2.	▲	Navigue et modifie les paramètres dans l'OSD Menu rapide - Pour la distorsion verticale	
3.	ENTRÉE	Ouvre ou confirme l'élément de menu OSD sélectionné	
4.	VIDE	Affiche un écran vierge et coupe l'audio	
5.	◀	Navigue et modifie les réglages du menu OSD Menu rapide - Pour la distorsion horizontale	25
6.	AUTO	Optimise la taille, la position, et la résolution de l'image	
7.	▶	Navigue et modifie les réglages du menu OSD Menu rapide - Pour la distorsion horizontale	25
8.	▼	Navigue et modifie les paramètres dans l'OSD Menu rapide - Pour la distorsion verticale	
9.	SOURCE	Entre dans le menu Source	

Vue de derrière



ÉLÉMENT	ÉTIQUETTE	DESCRIPTION	VOIR LA PAGE	
1.	VGA1	Branchez un câble RGB depuis un ordinateur ou un périphérique vidéo.		
2.	ENTRÉE AUDIO 1	Branchez le câble AUDIO d'un périphérique d'entrée		
3.	VGA 2	Branchez un câble RGB depuis un ordinateur ou un périphérique vidéo.		
4.	ENTRÉE AUDIO 2	Branchez le câble AUDIO d'un périphérique d'entrée. Remarque : Partagé avec entrée audio DVI et BNC.		
5.	ALIMENTATION	Pour allumer ou éteindre le projecteur (il faut d'abord allumer l'interrupteur principal). Appuyez pour mettre le projecteur en mode veille.	12	
6.	DEL ALIM	Rouge	Veille	67
		Vert	Lampe prête	
		Clignotante	Chauffage de démarrage, refroidissement, code d'erreur (voir le tableau d'indication DEL)	
7.	DEL TEMP	Rouge	Surchauffe	
8.	DEL PRÊT	Rouge	Lampe prête	
		Clignotante	Code d'erreur (voir le tableau d'indication DEL)	
9.	HDMI 1	Branchez le câble HDMI depuis un périphérique HDMI.		
10.	HDMI 2	Branchez le câble HDMI depuis un périphérique HDMI.		
11.	SORTIE 3D SYNC (5 V)	Branchez le récepteur des lunettes IR 3D.		
12.	DVI-D	Connectez le câble DVI d'un ordinateur.		
13.	RECHARGE USB (1,5 A)	Pour la recharge USB.		

ÉLÉMENT	ÉTIQUETTE	DESCRIPTION	VOIR LA PAGE
14.	RJ-45	Branchez un câble réseau LAN de l'Ethernet.	
15.	HDBaseT (*)	Connectez le câble Cat5e/Cat6 depuis le boîtier HDBaseT TX (EXTENDEUR VIDÉO) pour réception du signal HDBaseT.	
16.	SORTIE AUDIO	Branchez un câble AUDIO pour la boucle audio traversante.	
17.	SORTIE VGA	Branchez le câble RVB sur un écran. (Passage par VGA1 uniquement)	
18.	Récepteur IR	Recevez le signal IR de la télécommande.	2
19.	SERVICE	Pour maintenance uniquement.	
20.	RS-232	Se branche sur le port série RS-232 pour la commande à distance.	
21.	12V OUT	Une fois connecté à l'écran via un câble disponible dans le commerce, l'écran se déploie automatiquement au démarrage du projecteur. L'écran se rétracte lorsque le projecteur est éteint (voir les notes ci-dessous).	
22.	TÉLÉCOMMANDE CÂBLÉE	Connecteur de télécommande câblée (se connecte avec le câble du connecteur de la télécommande).	
23.	ENTRÉE AUDIO 3 G/D RCA (Vidéo/S-Video)	Branchez les câbles audio depuis un périphérique audio.	
24.	VIDEO	Branchez le câble composite depuis un périphérique vidéo.	
25.	S-VIDEO	Branchez le câble S-video depuis un périphérique vidéo.	
26.	BNC	Pour brancher le câble BNC d'un ordinateur.	
27.	ENTRÉE CA	Se connecte au câble d'alimentation.	12
28.	Interrupteur d'alimentation	Allume/éteint le projecteur.	
29.	Verrou de chaîne de sécurité	Aide à protéger le projecteur contre une utilisation non autorisée	65
30.	Fente de sécurité Kensington	S'attache à un objet permanent avec un système de verrou Kensington	

Remarque :

- Pour utiliser cette fonctionnalité, vous devez brancher le connecteur avant d'allumer/d'éteindre le projecteur.
- Les contrôleurs d'écrans sont fournis et pris en charge par les fabricants de ces écrans.
- N'utilisez pas cette prise pour autre chose que ce pour quoi elle est prévue.



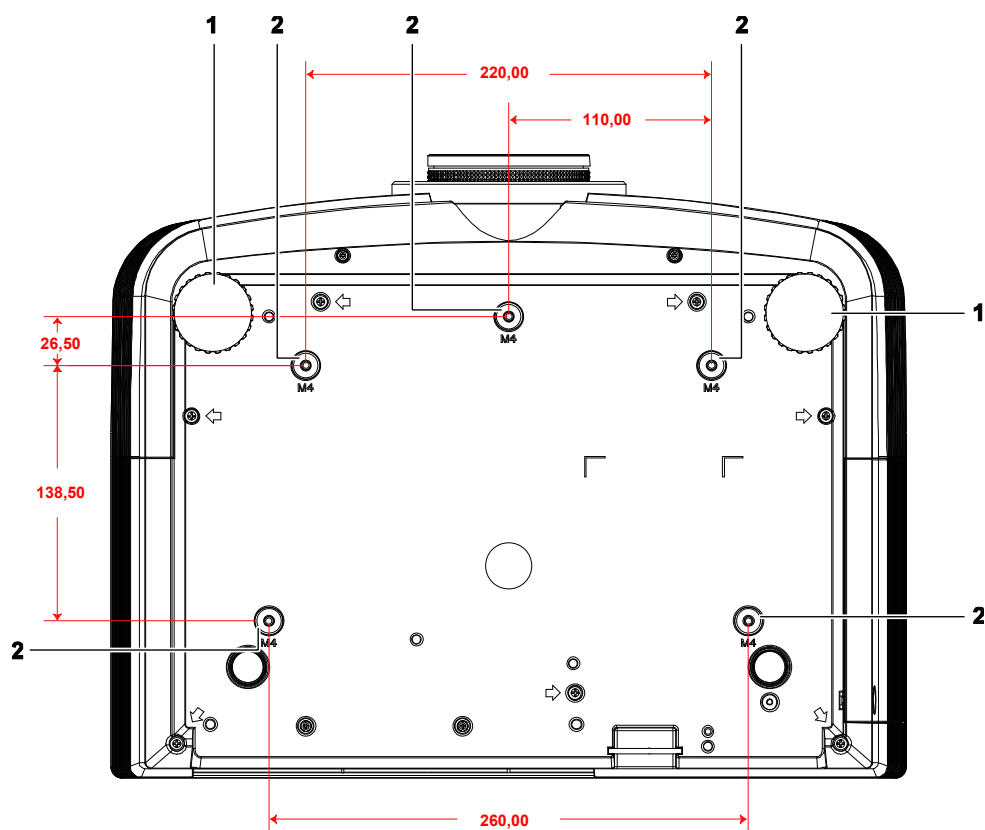
Avertissement :

Par mesure de précaution, coupez l'alimentation au projecteur et les périphériques avant de rétablir les connexions.

Remarque :

(*) Disponible sur le DU5671

Vue de dessous

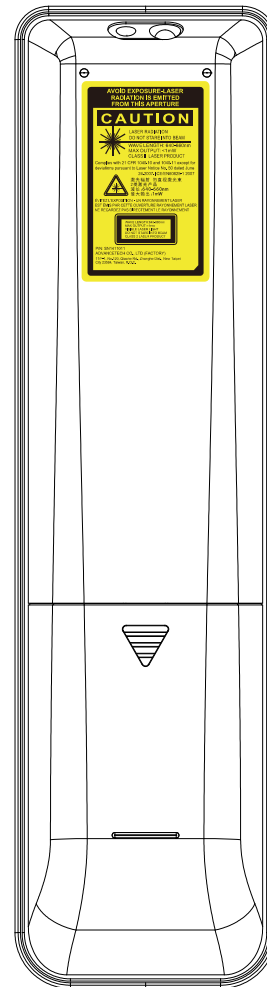
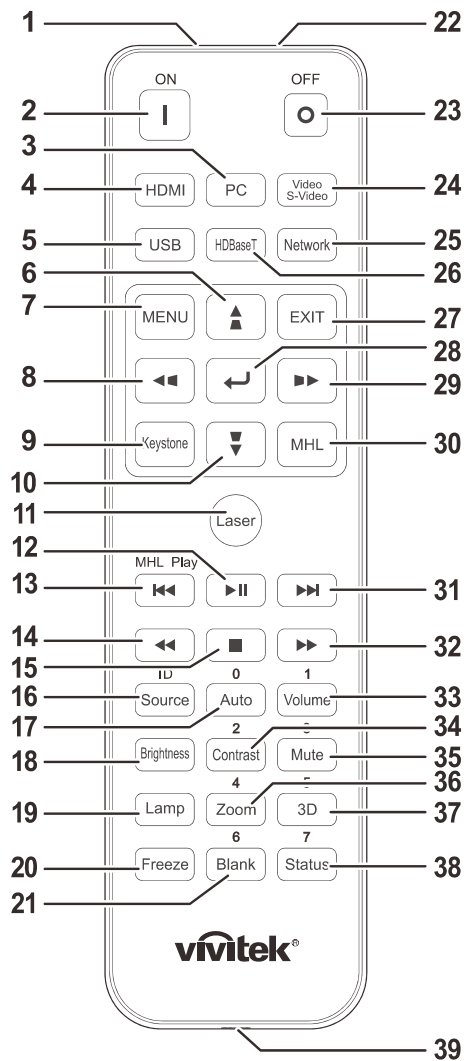


ÉLÉMENT	ÉTIQUETTE	DESCRIPTION	VOIR LA PAGE
1.	Ajustement d'inclinaison	Faites pivoter le levier de réglage pour ajuster la position de l'angle.	18
2.	Trous de support au plafond	Contactez votre revendeur pour obtenir des informations sur le montage du projecteur au plafond	

Remarque :

Lors de l'installation, assurez-vous que les fixations au plafond sont certifiées UL.
 Pour les installations au plafond, utilisez des outils et un support de montage approuvé et des vis M4 ayant une longueur maximum de 12 mm (0,47 pouce).
 La fixation au plafond doit être d'une forme et d'une force appropriées. La capacité de charge de l'installation au plafond doit dépasser le poids de l'équipement installé et par précaution supplémentaire, elle doit pouvoir supporter trois fois le poids de l'équipement pendant 60 secondes.

Pièces de la télécommande

**! Important :**

1. Ne pas utiliser le projecteur avec un éclairage fluorescent brillant. Certains éclairages fluorescents haute fréquence peuvent avoir une incidence sur le fonctionnement de la télécommande.
2. Assurez-vous que la voie entre la télécommande et le projecteur est libre (à savoir aucune obstruction). Si la voie entre la télécommande et le projecteur est obstruée, vous pouvez faire rebondir le signal de certaines surfaces réfléchissantes, comme par ex. les écrans du projecteur.
3. Les boutons et les touches du projecteur disposent de fonctions identiques aux boutons correspondant sur la télécommande. Ce manuel d'utilisation décrit les fonctions basées sur la télécommande.

Remarque :

Conforme aux normes de performance FDA pour les produits laser, en dehors des dérivés relatifs à la notification sur les lasers No. 50, datée du 24 juin 2007.

! Avertissement :

Utiliser des commandes, ajustements ou procédures autres que ceux indiqués ici peuvent causer une exposition dangereuse à la lumière du laser.

ÉLÉMENT	ÉTIQUETTE	DESCRIPTION	VOIR LA PAGE :
1.	Émetteur IR	Transmet le signal au projecteur.	
2.	En marche	Allume le projecteur.	12
3.	PC	Affiche la sélection de source de VGA1/VGA2/PC (changer).	
4.	HDMI	Affiche la sélection de source de HDMI1/HDMI2/DVI (changer).	
5.	USB	Affiche la sélection de source de USB.	
6.	▲ ▲	Navigue et modifie les paramètres dans l'OSD. Menu rapide - Pour verticale la distorsion.	25
7.	MENU	Ouvre l'OSD.	25
8.	◀◀	Navigue et modifie les paramètres dans l'OSD. Menu rapide - Pour horizontale la distorsion.	25
9.	Distorsion	Ouvre le menu Trapèze.	
10.	▼ ▼	Navigue et modifie les paramètres dans l'OSD. Menu rapide - Pour verticale la distorsion.	25
11.	Laser	Appuyez pour utiliser le pointeur à l'écran. NE PAS DIRIGER VERS LES YEUX.	
12.	▶	NA	
13.	◀◀	NA	
14.	◀◀	NA	
15.	■	NA	
16.	Source / ID	Autre source d'entrée. Fonction combinaison de touches pour la télécommande paramètres de code de client (Appuyez sur le bouton ID + Numéro pendant 3 secondes).	25
17.	Auto/0	Ajustement automatique de la fréquence, phase et de la position. Numéro utilisé pour le paramètre Remote ID.	25
18.	Luminosité	Affiche la barre de réglages de brillance.	
19.	Lampe	Affiche la sélection de lampe.	
20.	Figier	Immobilise/ remet en mouvement l'image de l'écran.	
21.	Vide/6	Affiche un écran vide. Numéro utilisé pour le paramètre Remote ID.	
22.	Laser	Utiliser comme pointeur à l'écran. NE PAS DIRIGER VERS LES YEUX.	
23.	Alimentation éteinte	Eteint le projecteur.	12
24.	Vidéo / S-Vidéo	Affiche la sélection de source de Vidéo / S-Vidéo.	
25.	Réseau	Affiche la sélection de source de Réseau.	
26.	HDBaseT (*)	Affiche la sélection de source de HDBaseT.	
27.	QUITTER	Retour à la dernière page de l'OSD.	
28.	↶	Navigue et modifie les paramètres dans l'OSD.	25

ÉLÉMENT	ÉTIQUETTE	DESCRIPTION	VOIR LA PAGE :
29.	▶▶	Navigue et modifie les paramètres dans l'OSD. Menu rapide - Pour horizontale la distorsion.	25
30.	MHL	NA	
31.	▶▶	NA	
32.	▶▶	NA	
33.	Volume/1	Affiche la barre de réglages de volume. Numéro utilisé pour le paramètre Remote ID.	
34.	Contraste/2	Affiche la barre de réglages de contraste. Numéro utilisé pour le paramètre Remote ID.	
35.	Muet/3	Rend le haut-parleur intégré muet. Numéro utilisé pour le paramètre Remote ID.	
36.	Zoom/4	Affiche la barre de réglages du zoom numérique. Numéro utilisé pour le paramètre Remote ID.	19
37.	3D/5	Active la fonction 3D. Numéro utilisé pour le paramètre Remote ID.	
38.	État/7	Ouvre le menu OSD État (le menu ne s'ouvre que lorsqu'un périphérique d'entrée est détecté). Numéro utilisé pour le paramètre Remote ID.	
39.	Prise filaire	Reliez le câble à distance au projecteur.	

Remarque :

Paramètres des combinaisons de touches à distance :

ID + 0 : Réinitialise le code client de la télécommande aux paramètres par défaut.

ID +1 : Règle le code client de la télécommande sur "1".

~

ID +7 : Règle le code client de la télécommande sur "7".

Le projecteur a également besoin de recevoir un ID pour le contrôle unique. Paramètres d'ID du projecteur voir page 43.

Remarque :

() Disponible sur le DU5671*

Plage de fonctionnement de la télécommande

La télécommande utilise la transmission infrarouge pour contrôler le projecteur. Il n'est pas nécessaire de la diriger directement sur le projecteur. Si vous ne placez pas la télécommande perpendiculairement aux côtés ou à l'arrière du projecteur, elle fonctionnera bien dans un rayon d'environ 7 mètres et de 15 degrés au-dessus ou au-dessous du niveau du projecteur. Si le projecteur ne répond pas à la commande à distance, rapprochez-vous un peu.

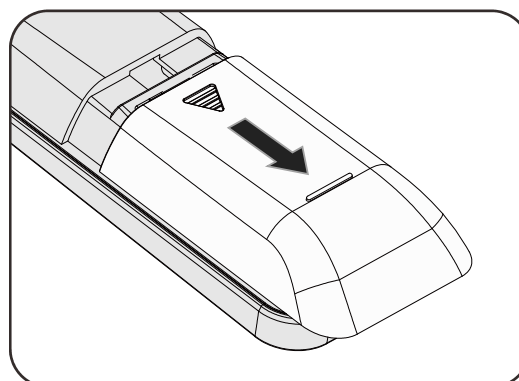
Boutons du projecteur et de la télécommande

Le projecteur peut être exploité à l'aide de la télécommande ou des boutons sur le dessus du projecteur. La télécommande vous permet d'effectuer toutes les opérations ; les boutons sur le projecteur présentent cependant un usage limité.

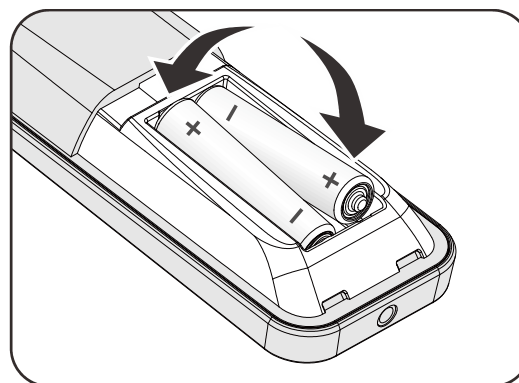
CONFIGURATION ET FONCTIONNEMENT

Insertion des piles dans la télécommande

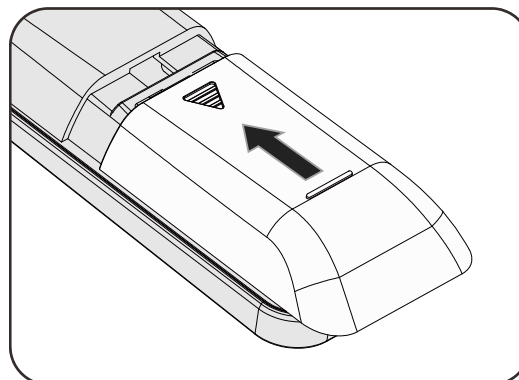
1. Ouvrez le couvercle du compartiment à pile en le glissant dans le sens de la flèche.



2. Insérez la batterie avec le côté positif vers le haut.



3. Refermez le couvercle.



Attention :

1. Utilisez uniquement des piles AAA (les piles alcalines sont recommandées).
2. Jetez les piles usées conformément à la réglementation locale.
3. Enlevez les piles lorsque vous n'utilisez pas le projecteur pendant une longue période.
4. RISQUE D'EXPLOSION SI LA PILE EST REMPLACÉE PAR UN TYPE INCORRECT.
5. JETEZ LES PILES USAGÉES CONFORMÉMENT AUX INSTRUCTIONS.

Installer ou enlever l'objectif optionnel



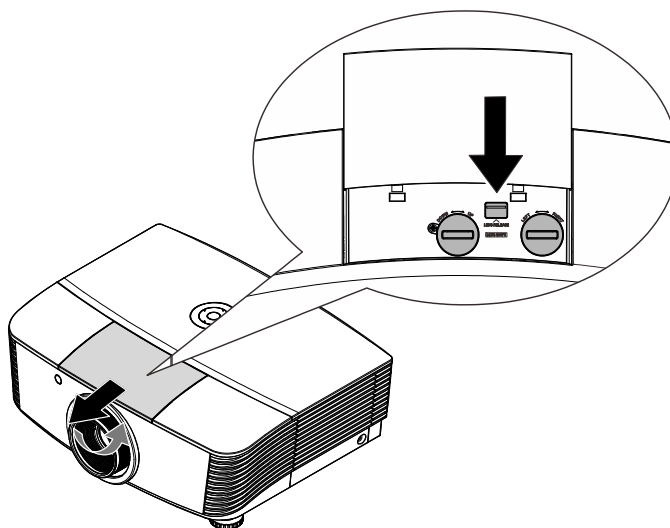
Attention :

- Ne secouez pas et n'exercez pas de pression excessive sur le projecteur ni sur les composants de l'objectif car le projecteur et les composants de l'objectif contiennent des pièces de précision.
- Avant d'enlever ou d'installer l'objectif, assurez-vous d'éteindre le projecteur, d'attendre que le ventilateur de refroidissement soit arrêté, et d'éteindre l'interrupteur principal d'alimentation.
- Ne touchez pas la surface de l'objectif en enlevant ou en installant l'objectif.
- Évitez les traces de doigts, la poussière et le gras à la surface de l'objectif.
- Ne rayez pas la surface de l'objectif.
- Travaillez sur une surface plane avec un chiffon doux pour éviter les rayures.
- Si vous enlevez l'objectif et que vous le stockez, attachez le cache de l'objectif pour le protéger de la poussière et de la saleté.

Enlever l'objectif existant du projecteur

1. Tirez et enlevez le capot supérieur pour ouvrir, comme indiqué.

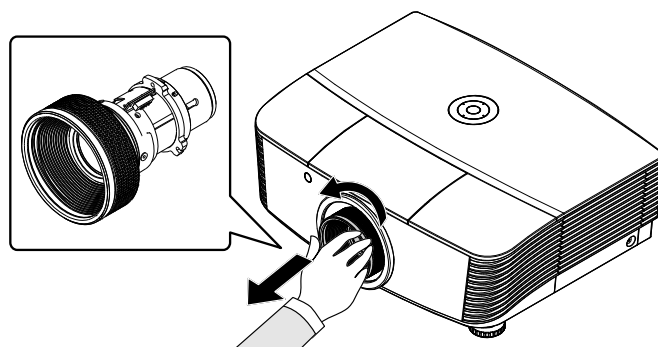
2. Enfoncez le bouton de DÉGAGEMENT DE L'OBJECTIF pour le mettre en position déverrouillée.



3. Saisissez l'objectif.

4. Tournez l'objectif dans le sens anti-horaire. L'objectif existant est délogé.

5. Sortez lentement l'objectif existant.



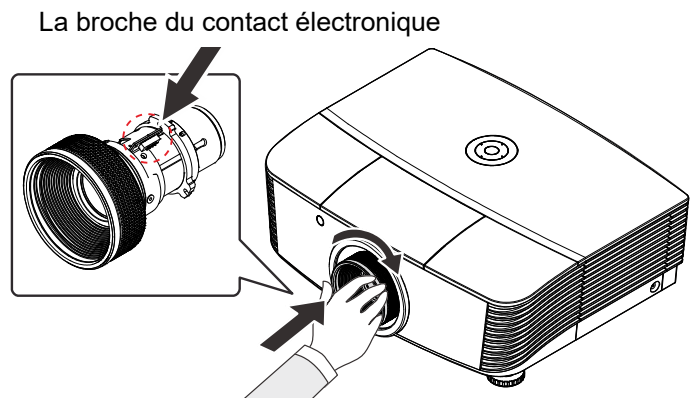
Installer le nouvel objectif

1. Alignez les encoches et placez correctement le patin de contact électrique, comme indiqué sur l'image.

Remarque :

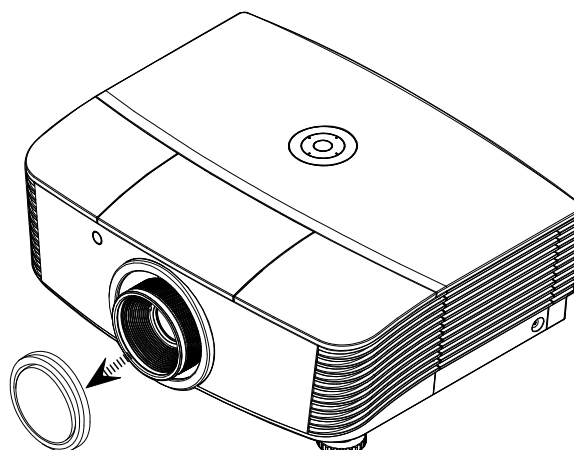
La broche du contact électronique doit être dans le sens indiqué par l'image.

2. Tournez l'objectif dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à ce qu'il s'encliquète en place.

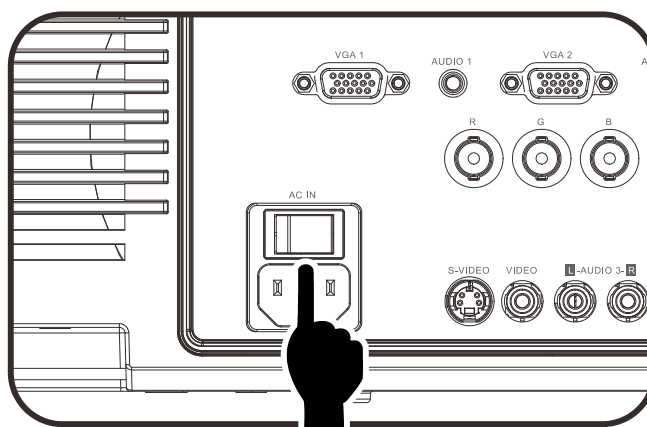


Allumer et éteindre le projecteur

1. Enlevez le cache de l'objectif.



2. Connectez solidement le câble d'alimentation au cordon de signal. Lorsque connecté, le led d'alimentation tourne au rouge.



3. Allumez la lampe en appuyant sur le bouton "POWER ON" à l'arrière du projecteur ou sur "I" sur la télécommande.

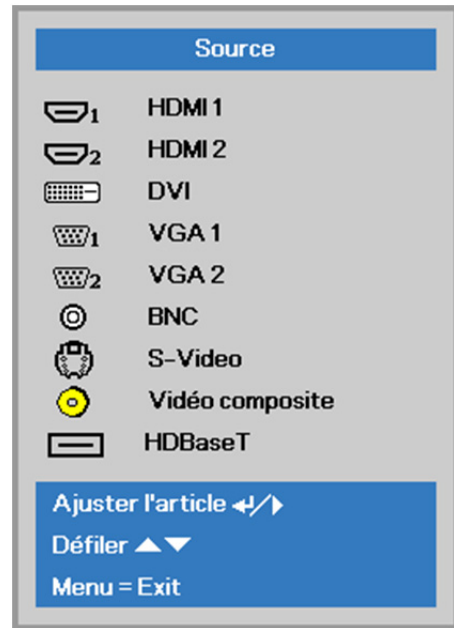
Le voyant DEL PWR (ALIM) clignote maintenant en rouge.

L'écran de démarrage s'affiche sous environ 30 secondes. La première fois que vous utilisez le projecteur, vous pouvez choisir votre langue préférée dans le menu rapide après l'écran de démarrage. (Voir [Configuration de la langue de l'OSD](#) à la page 26)

Voir [Configurer un mot de passe d'accès \(Verrou de sécurité\)](#) en page 16 si le verrou de sécurité est activé.



4. Si plus d'un périphérique d'entrée est connecté, appuyez sur le bouton **SOURCE** et utilisez les boutons ▲▼ pour faire défiler les périphériques. (la connexion composante est prise en charge via un adaptateur RVB vers composante.)



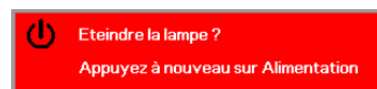
- HDMI 1 / 2 : Interface multimédia haute définition 1/2 compatible
- DVI : DVI
- VGA 1 / 2 : RVB analogique
Entrée DVD YCbCr / YPbPr, ou entrée TVHD YPbPr via un connecteur D-sub
- BNC : RVB analogique
- S-Vidéo : Super vidéo (J/C séparés)
- Vidéo composite : Vidéo composite traditionnelle
- HDBaseT : Vidéo numérique via l'émetteur HDBaseT (Disponible sur le DU5671)

Remarque :

Il est recommandé d'utiliser un boîtier TX certifié (EXTENDEUR VIDÉO) – Rextron (EVBMN-110L38) pour la fonction HDBaseT et il n'y a aucune garantie de réponse complète lorsque d'autres marques de boîtier TX sont utilisées.

Avec un seul câble HDBaseT CAT5e, le projecteur prend en charge une distance de connexion de HDBaseT de 100 m.

5. Quand le message "Eteindre la lampe ? Appuyez à nouveau sur Alimentation" apparaît, appuyez sur le bouton **POWER (ALIMENTATION)**. Le projecteur s'éteint.



Attention :

1. Assurez-vous d'enlever le cache de l'objectif avant de démarrer le projecteur.
2. Ne débranchez pas le cordon d'alimentation tant que la DEL D'ALIMENTATION n'a pas cessé de clignoter, indiquant que le projecteur a refroidi.

Configurer un mot de passe d'accès (Verrou de sécurité)

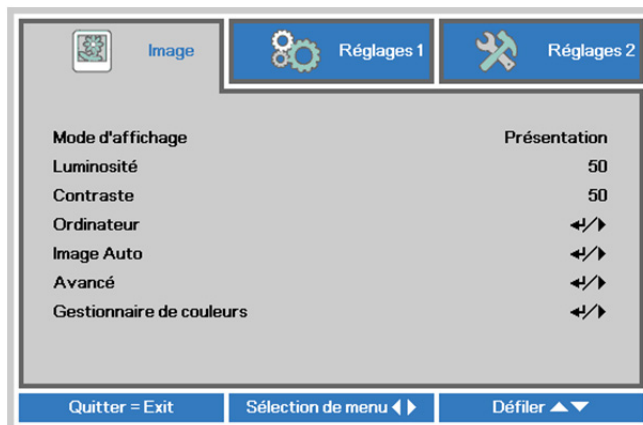
Vous pouvez utiliser les quatre boutons (flèches) pour définir un mot de passe et empêcher une utilisation non autorisée du projecteur. Une fois activé, le mot de passe doit être entré après avoir allumé le projecteur. (Voir [Parcourir l'OSD](#) en page 25 et [Configuration de la langue de l'OSD](#) en page 26 pour l'aide concernant l'utilisation des menus OSD.)



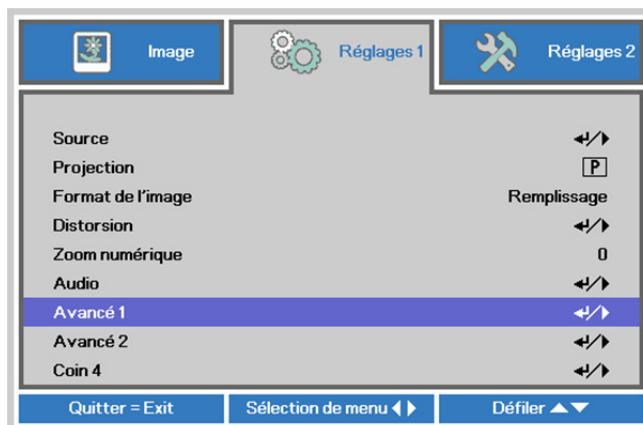
Important :

Conservez le mot de passe dans un endroit sûr. Sans le mot de passe, vous ne pourrez pas utiliser le projecteur. Si vous perdez le mot de passe, contactez votre revendeur pour plus d'informations sur la réinitialisation du mot de passe.

1. Appuyez sur le bouton **MENU** pour ouvrir le menu de l'OSD.



2. Appuyez sur le bouton curseur **◀▶** pour aller au menu **Réglages 1**, appuyez sur le bouton curseur **▲▼** pour aller sur **Avancé 1**.



3. Appuyez sur **↵** (Entrer) / **▶** pour ouvrir le menu **Avancé 1**. Appuyez sur le bouton curseur **▲▼** pour sélectionner **Verrou de sécurité**.

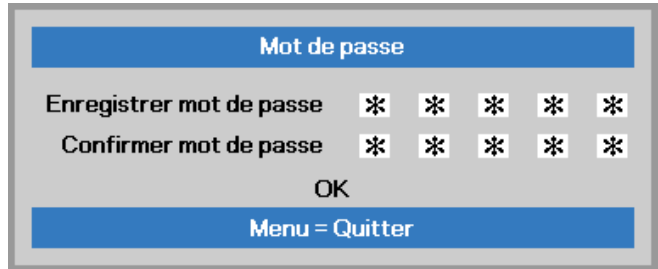
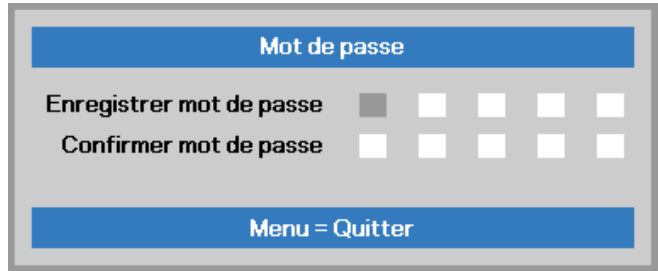
4. Appuyez sur le bouton curseur **◀▶** pour entrer et activer ou désactiver la fonction de verrouillage de sécurité.

Une boîte de dialogue de mot de passe apparaît automatiquement.

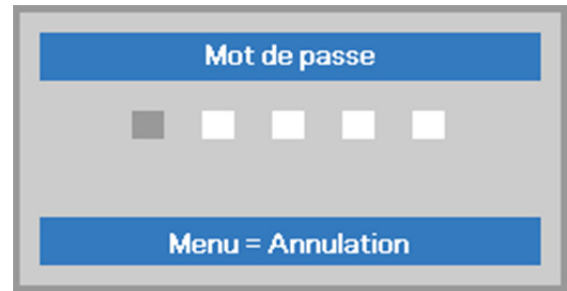


5. Vous pouvez utiliser les boutons du curseur ▲▼◀▶ sur le clavier ou sur la télécommande IR pour entrer le mot de passe. Vous pouvez utiliser toute combinaison incluant la même flèche cinq fois, mais pas moins de cinq.

Pressez les boutons du curseur dans n'importe quel ordre pour définir le mot de passe. Appuyez sur le bouton **MENU** pour quitter la boîte de dialogue.



6. Le menu de confirmation du mot de passe apparaît quand l'utilisateur appuie sur la touche power-on au cas où le **Verrou de sécurité** est activé. Entrez le mot de passe dans l'ordre dans lequel vous l'avez défini à l'étape 5. Si vous avez oublié le mot de passe contactez le service clientèle. Le centre de réparation vérifiera l'identité du propriétaire et aidera à réinitialiser le mot de passe.

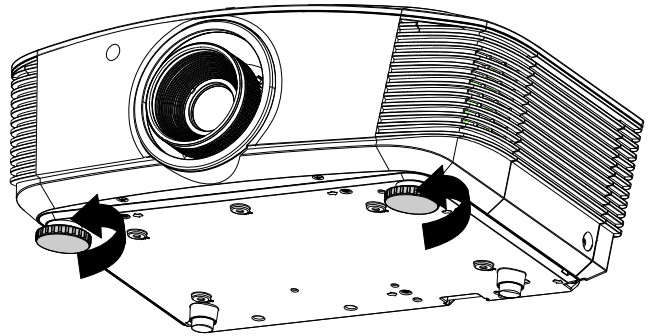


Réglage du niveau du projecteur

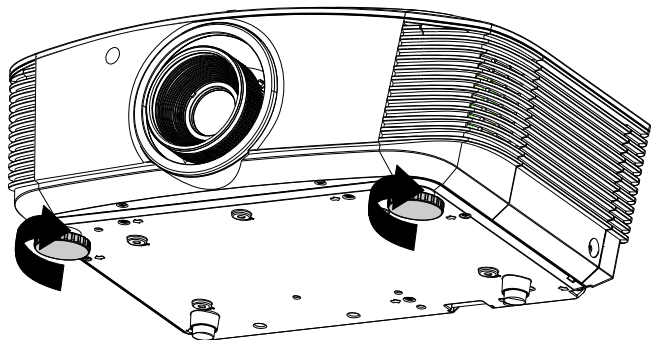
Tenez compte des informations suivantes pour le réglage du projecteur :

- *La table ou le support du projecteur doivent être à niveau et stable.*
- *Placez le projecteur de manière à ce qu'il soit perpendiculaire par rapport à l'écran.*
- *Enlevez le support de pied arrière sur le pied de réglage avant d'ajuster l'angle de projection.*
- *Assurez-vous que les câbles sont dans un endroit protégé. Vous pourriez vous prendre les pieds dedans.*

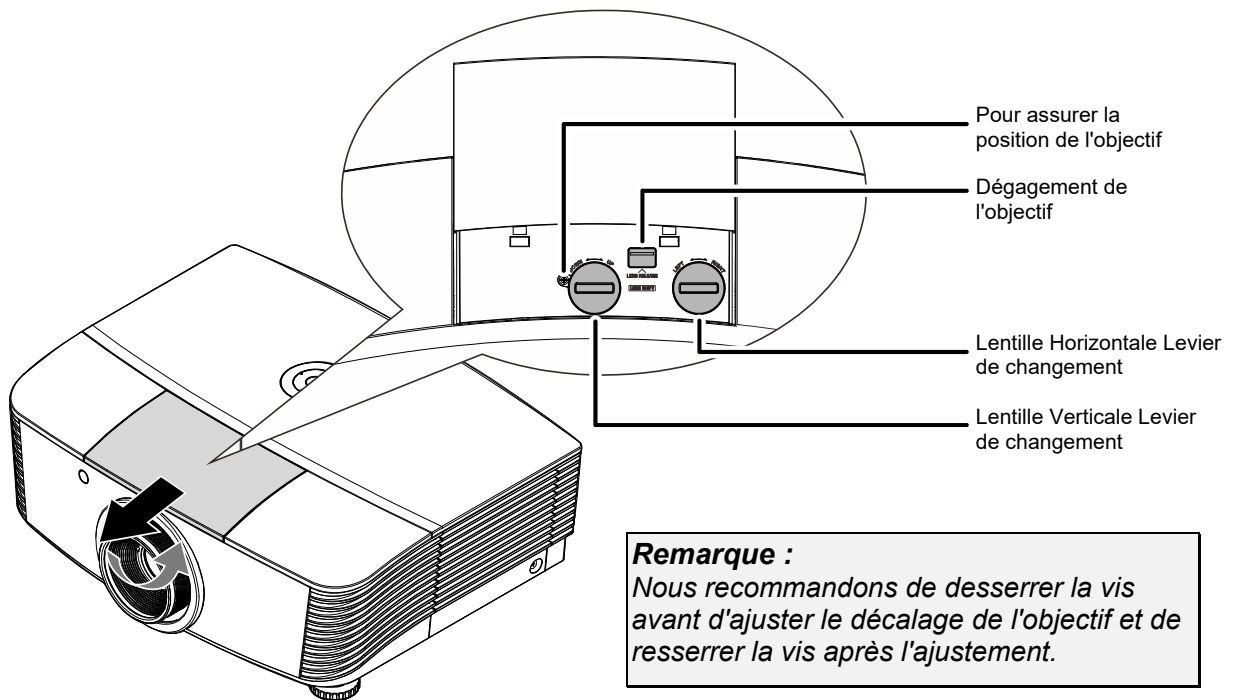
- 1.** Pour élever le niveau du projecteur, tournez les réglages dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.



- 2.** Pour faire baisser le niveau du projecteur, faites tourner les ajusteurs dans le sens des aiguilles d'une montre.



Ajuster la position de l'image projetée à l'aide du décalage



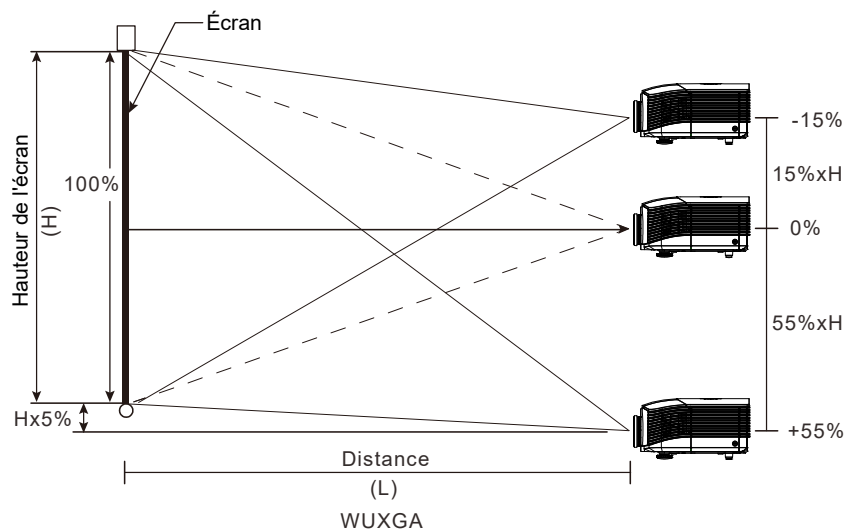
La fonctionnalité de décalage permet le décalage de l'objectif, ce qui peut être utilisé pour ajuster la position de l'image projetée horizontalement ou verticalement dans la plage détaillée ci-dessous.

Le décalage est un système unique qui permet de décaler l'objectif, tout en maintenant un taux de contraste beaucoup plus élevé que les systèmes traditionnels ANSI de décalage de l'objectif.

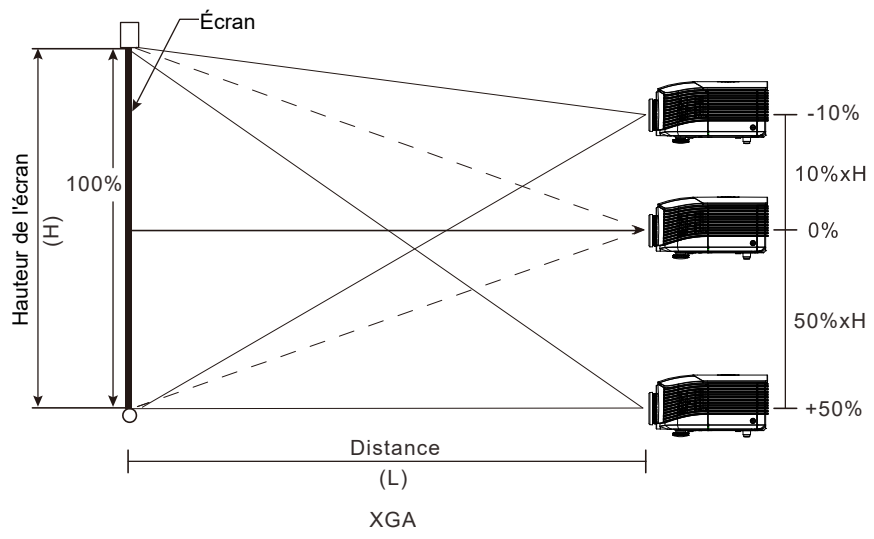
Ajuster la position verticale de l'image

La hauteur verticale de l'image peut être ajustée entre 55% et -15% (WUXGA), 50% et -10% (XGA), par rapport à la position de décalage. Veuillez noter que le réglage maximal de la position verticale peut être limité par le réglage de la position horizontale. Par exemple, il n'est pas possible d'atteindre la position verticale maximum décrite ci-dessus si la position horizontale est déjà au maximum. Veuillez consulter le diagramme des plages de décalage pour plus de clarifications.

WUXGA



XGA



Réglage de la position horizontale de l'image

Avec l'objectif en position centrale, vous pouvez régler la position horizontale de l'image sur la gauche ou la droite jusqu'à 5% maximum de la largeur de l'image. Notez que le maximum de réglage horizontal de la hauteur de l'image peut être limité par la position verticale de l'image. Par exemple, il n'est pas possible de parvenir à la position horizontale maximale de l'image si la position verticale de l'image est au maximum. Veuillez consulter le diagramme des plages de décalage pour plus de clarifications.

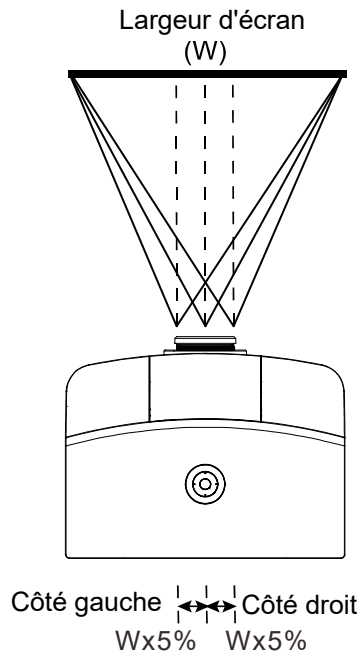
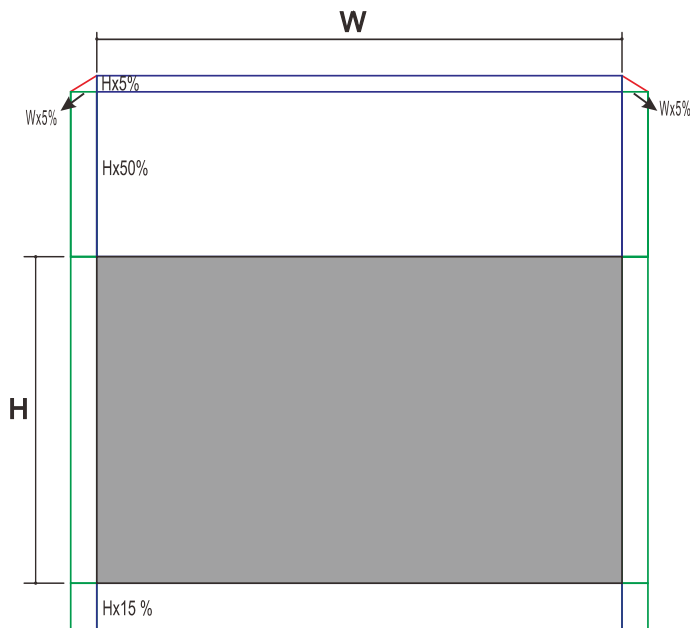


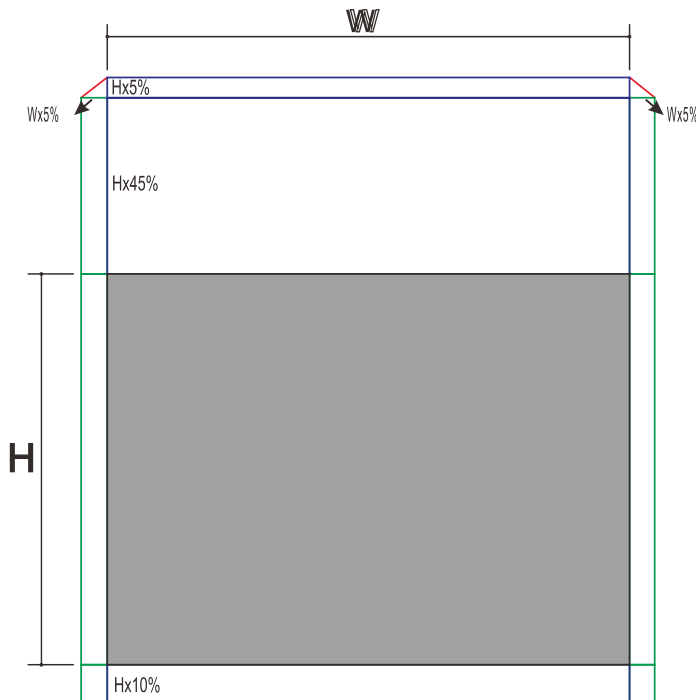
Diagramme de la plage de décalage

WUXGA



Quand L et H sont en position décalée à 0 %
 La H max de décalage vers le haut = $H \times 55\%$
 La H max de décalage vers le bas = $H \times 15\%$
 La L max de décalage = $L \times 5\%$
 Lorsque la L max de décalage est $L \times 5\%$
 La H max de décalage = $H \times 50\%$
 Lorsque la H max de décalage est $H \times 55\%$
 La L max de décalage = $H \times 0\%$

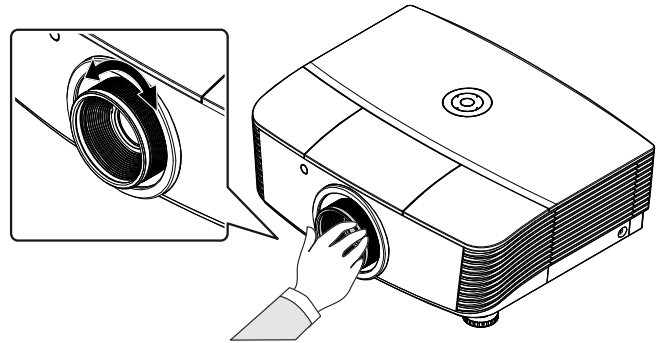
XGA



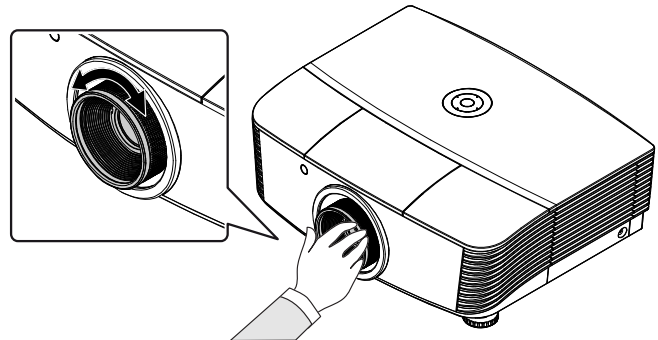
Quand L et H sont en position décalée à 0 %
La H max de décalage vers le haut = $H \times 50\%$
La H max de décalage vers le bas = $H \times 10\%$
La L max de décalage = $L \times 5\%$
Lorsque la L max de décalage est $L \times 5\%$
 La H max de décalage = $H \times 45\%$
Lorsque la H max de décalage est $H \times 50\%$
 La L max de décalage = $H \times 0\%$

Régler le Zoom, Focus et la distorsion

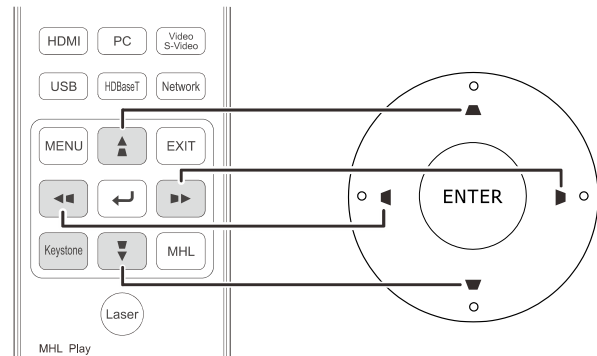
1. Utilisez le contrôle d'**Image-zoom** (sur le projecteur seulement) pour redimensionner la taille écran et de l'image projetée.



2. Utilisez le contrôle d'**Image-zoom** (sur le projecteur seulement) pour redimensionner la taille écran et de l'image projetée.

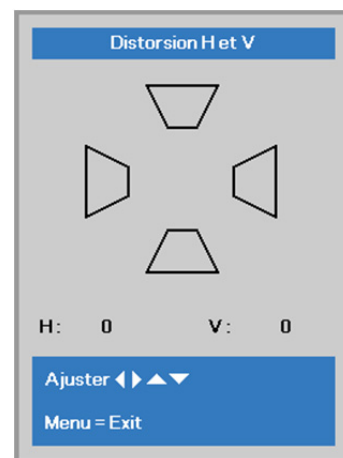


3. Appuyez sur les boutons ▲ / ▼ / ◀ / ▶ (sur le projecteur ou sur la télécommande) pour corriger la Distorsion trapézoïdale V ou horizontale de l'image ou appuyez sur la touche **Trapèze** (sur la télécommande) pour choisir le trapèze V (vertical) ou H (horizontal).



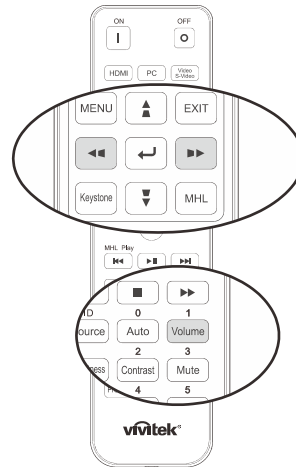
Télécommande et panneau OSD

4. Le contrôle de la distorsion apparaît sur l'écran.
Appuyez sur ▲ / ▼ pour la correction de la Distorsion trapézoïdale V de l'image.
Appuyez sur ◀ / ▶ pour la correction de la Distorsion trapézoïdale H de l'image.



Réglage du volume

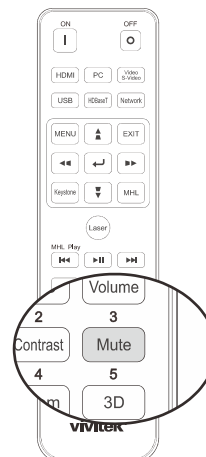
1. Appuyez sur le bouton **Volume** sur la télécommande.
Le contrôle du volume apparaît sur l'écran.



2. Appuyez sur les boutons ◀ / ▶ du clavier pour régler le **Volume +/-**.



3. Appuyez sur la touche **MUET** pour éteindre le volume (cette fonction ne se trouve que sur la télécommande).



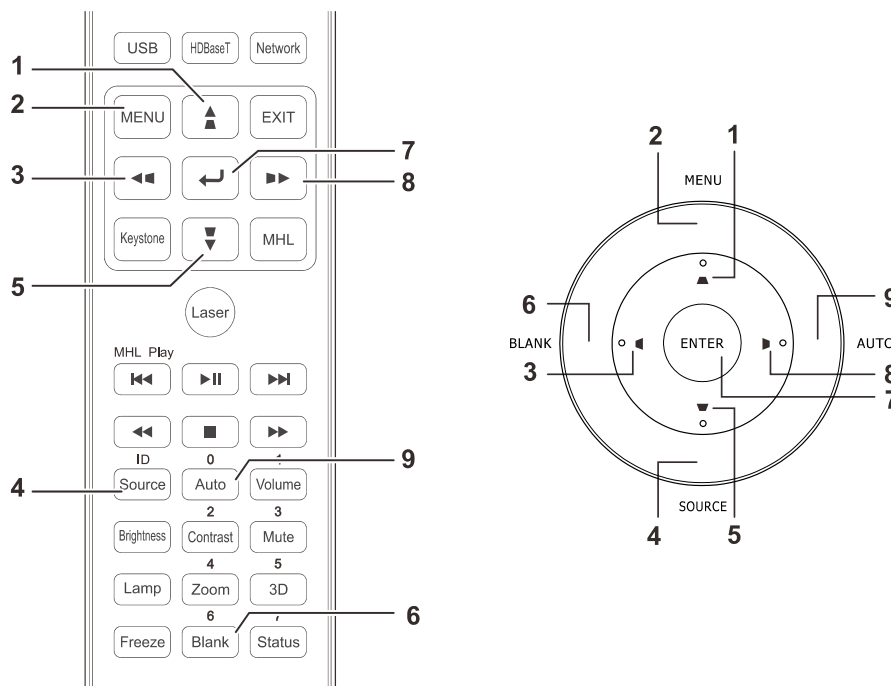
PARAMETRES DU MENU OSD (AFFICHAGE A L'ECRAN)

Commandes du menu OSD

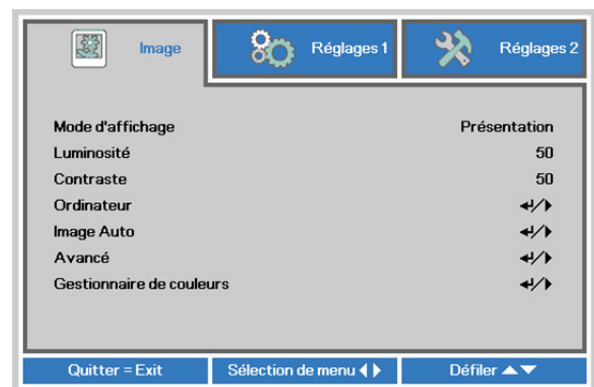
Le projecteur dispose d'un menu OSD qui vous permet d'effectuer des réglages et de changer les divers paramètres.

Navigation dans le menu OSD

Vous pouvez utiliser les boutons curseurs de la télécommande ou ceux du pavé du projecteur pour naviguer dans le menu OSD et changer des options. L'illustration suivante montre les boutons correspondants sur le projecteur.



1. Pour activer le menu OSD, appuyez sur le bouton **MENU**.
2. Il y a trois menus. Appuyez sur les boutons curseur ◀ / ▶ pour vous déplacer dans les menus.
3. Appuyez sur les boutons curseur ▲ / ▼ pour vous déplacer de haut en bas dans un menu.
4. Appuyez sur les boutons curseur ◀ / ▶ pour changer les réglages des paramètres.
5. Appuyez sur le bouton **MENU** pour fermer l'OSD ou abandonner un sous-menu. Appuyez sur le bouton **Exit** pour revenir au menu précédent.



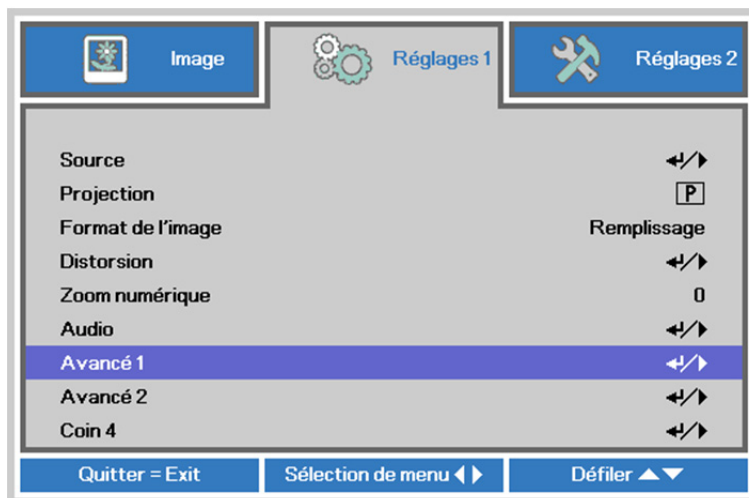
Remarque :

En fonction de la source vidéo, certaines options du menu OSD peuvent ne pas être disponibles. Par exemple, l'élément **Position horizontale/verticale** dans le menu **Ordinateur** ne peut être modifié que lorsqu'un ordinateur est connecté au projecteur. Les options qui ne sont pas disponibles ne peuvent pas être accédées et sont grisées.

Configuration de la langue de l'OSD

Choisissez la langue de l'OSD avant de continuer.

1. Appuyez sur le bouton **MENU**. Appuyez sur le bouton Curseur ◀▶ pour aller au menu **Réglages 1**. Appuyez sur le bouton Curseur ▲▼ pour aller au menu **Avancé 1**.



2. Appuyez sur ◀ (Entrer) / ▶ pour ouvrir le sous-menu **Avancé 1**. Appuyez sur le bouton curseur ▲▼ jusqu'à ce que l'option **Langue** soit en surbrillance.



3. Appuyez sur le bouton de curseur jusqu'à ce que la langue désirée soit en surbrillance.
4. Appuyez sur le bouton **MENU** quatre fois pour fermer l'OSD.

Présentation générale du menu OSD

L'illustration suivante vous permettra de localiser rapidement un paramètre ou de déterminer la plage d'un paramètre.

Menu principal	Sous-menu	Paramètres		
Image	Mode d'affichage	Présentation, Lumineux, Jeu, Film, Vif, TV, sRVB, DICOM SIM, Utilisateur1, Utilisateur2		
	Luminosité	0~100		
	Contraste	0~100		
	Ordinateur	Pos. horizontale	-5~5 (dépend du verrouillage automatique)	
		Pos. verticale	-5~5 (dépend du verrouillage automatique)	
		Fréquence	0~31	
		Alignement	-5~5	
		Synchro auto	Marche, Arrêt	
	Image auto			
	Avancé	Couleur brillante	0~10	
		Netteté	0~31	
		Gamma	1.8, 2.0, 2.2, 2.4, N&B, Linéaire	
		Temp. de couleurs	Chaud, Normal, Froid	
		AGC Vidéo	Marche, Arrêt	
		Saturation vidéo	0~100	
		Teinte vidéo	0~100	
		Equilibre des blancs	Gain R	0~200
			Gain V	0~200
			Gain B	0~200
			Décalage R	-100~100
			Décalage V	-100~100
		Décalage B	-100~100	
	Gestionnaire de couleurs	Rouge	Teinte, Saturation, Gain 0~100	
		Vert	Teinte, Saturation, Gain 0~100	
		Bleu	Teinte, Saturation, Gain 0~100	
		Cyan	Teinte, Saturation, Gain 0~100	
		Magenta	Teinte, Saturation, Gain 0~100	
Jaune		Teinte, Saturation, Gain 0~100		
Blanc		Rouge, Vert, Bleu 0~100		

Menu principal	Sous-menu	Paramètres		
Réglages 1	Source	Source sélection de source d'entrée pour référence (IR / Clavier)		
	Projection	Normal, Arrière, Plafond, Arrière+Plafond		
	Format d'image	Complet, 4:3, 16:9, Boîte à lettres, Natif, 2.35:1		
	Distorsion	H : -25 ~ +25 V : -30 ~ +30		
	Zoom numérique	-10~10		
	Audio	Volume	0~10	
		Muet	Marche, Arrêt	
	Avancé 1	Langue	English, Français, Deutsch, Español, Português, 简体中文, 繁體中文, Italiano, Norsk, Svenska, Nederlands, Русский, Polski, Suomi, Ελληνικά, 한국어, Magyar, Čeština, العربية, Türkçe, Việt, 日本語, ភាសាខ្មែរ, עברית, فارسی, Dansk, Fran. Can.	
		Verrou de sécurité	Marche, Arrêt	
		Ecran vierge	Vide, Rouge, Vert, Bleu, Blanc	
		Logo Splash	Std., Noire, Bleu	
		Sous-titrage	Marche, Arrêt	
		Clavier Verrouillé	Marche, Arrêt	
		Paramètres 3D	3D	Arrêt, DLP-Link, IR
			Inversion 3D Sync	Marche, Arrêt
			Format 3D	Cadre séquentiel, Haut/bas, Côte à côte, Paquet d'images (source avec paquet d'images 3D HDMI uniquement)
		Avancé 2	Canevas essai	Aucun, Rampe RVB, Barre de couleurs, Barre de progression, Damier, Grille, Lignes horizontales
	Décalage image H		-50~50	
	Décalage image V		-50~50	
	Coin 4		Gauche-Haut, Droite-Haut, Droite-Bas, Gauche-Bas	

Menu principal	Sous-menu	Paramètres	
Réglages 2	Source auto	Marche, Arrêt	
	Pas de signal arrêt (min)	0~180	
	Marche auto	Marche, Arrêt	
	Mode de la lampe	ECO, Normal	
	Remise totale à 0		
	État	Source active	
		Informations vidéo	
		Heures lampe (ECO, Normal)	
		Version du logiciel	
		ID de la télécommande	
		Numéro de série	
		Avancé 1	Position des menus
	Menu transparent		0 %, 25 %, 50 %, 75 %, 100 %
	Mode alimentation basse		Désactiver, Activer, Activer sur LAN
	Vitesse du ventilateur		Normal, Élevé
Réinit. la lampe			
ID projecteur	0-98		
ID de la télécommande	Défaut, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7		
Réseau	État réseau		Connexion, déconnexion
	DHCP		Marche, Arrêt
	Adresse IP		0~255, 0~255, 0~255. 0~255
	Masque s.-réseau		0~255, 0~255, 0~255. 0~255
	Passerelle		0~255, 0~255, 0~255. 0~255
	DNS		0~255, 0~255, 0~255. 0~255
	Appliquer	OK/Annuler	
HDBaseT	HDBaseT	Marche, Arrêt	
	IR avant	Marche, Arrêt	
	IR arrière	Marche, Arrêt	
Avancé 2	Minuteur	0~600	
	Filtre source	HDMI1	Désactiver, Activer
		HDMI2	Désactiver, Activer
		DVI	Désactiver, Activer
		VGA1	Désactiver, Activer
		VGA2	Désactiver, Activer
		BNC	Désactiver, Activer
		S-Vidéo	Désactiver, Activer
		Vidéo composite	Désactiver, Activer
		HDBaseT	Désactiver, Activer

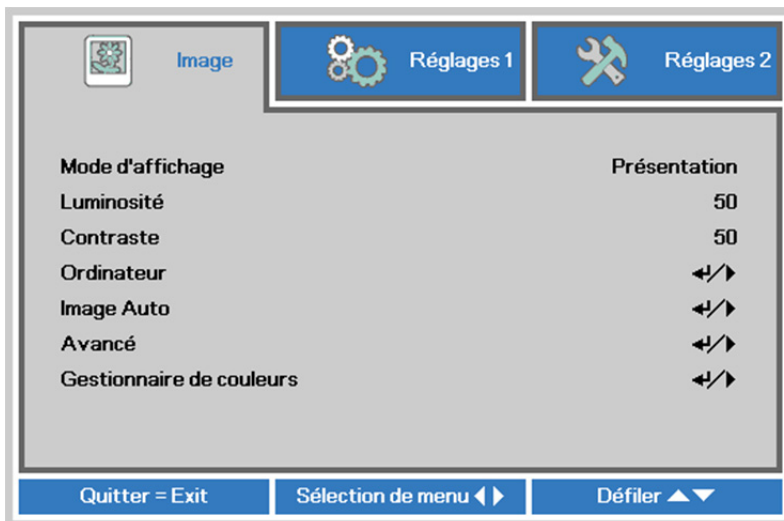
Menu Image



Attention !

Certains des paramètres du mode d'affichage seront enregistrés dans le mode de l'utilisateur lorsque vous les modifiez.

Appuyez sur le bouton **MENU** pour ouvrir le menu de l'**OSD**. Appuyez sur le bouton du curseur ◀▶ pour accéder au **Menu Image**. Appuyez sur le bouton du curseur ▲▼ pour vous déplacer vers le haut et le bas dans le menu **Image**. Appuyez sur ◀▶ pour entrer et changer les valeurs des paramètres.



ITEM	DESCRIPTION
Mode d'affichage	Appuyez sur le bouton curseur ◀▶ pour entrer et régler le Mode d'affichage.
Luminosité	Appuyez sur le bouton curseur ◀▶ pour entrer et régler la luminosité de l'affichage.
Contraste	Appuyez sur le bouton curseur ◀▶ pour entrer et régler le contraste de l'affichage.
Ordinateur	Appuyez sur ◀ (Entrée) / ▶ pour ouvrir le menu Ordinateur. Voir Menu Ordinateur page 31.
Image auto	Appuyez sur ◀ (Entrée) / ▶ pour régler automatiquement la phase, le suivi, la taille et la position.
Avancé	Appuyez sur ◀ (Entrée) / ▶ pour accéder au menu Avancé. Voir la Fonctionnalité Avancé en page 32.
Gestionnaire de couleurs	Appuyez sur ◀ (Entrée) / ▶ pour ouvrir le menu Gestionnaire de couleurs. Voir la page 34 pour plus d'informations sur Gestionnaire de couleurs .

Menu Ordinateur

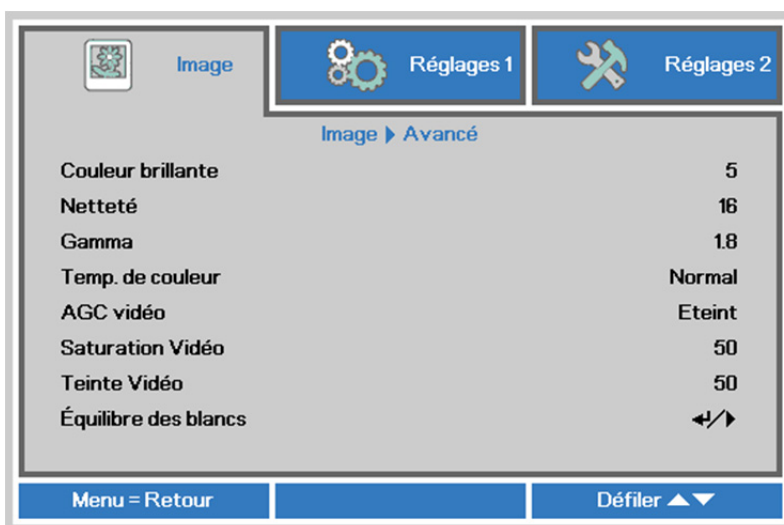
Appuyez sur le bouton **MENU** pour afficher le menu **OSD**. Appuyez sur ◀▶ pour vous déplacer jusqu'au menu **Image**. Appuyez sur ▲▼ pour aller au menu **Ordinateur** puis appuyez sur le bouton **Enter** ou ▶. Appuyez sur ▲▼ pour aller de haut en bas dans le menu **Ordinateur**.



ITEM	DESCRIPTION
Pos. horizontale	Appuyez sur le bouton curseur ◀▶ pour entrer et régler la position de l'affichage à gauche ou à droite.
Pos. verticale	Appuyez sur le bouton curseur ◀▶ pour entrer et régler la position de l'affichage vers le haut ou le bas.
Fréquence	Appuyez sur le bouton curseur ◀▶ pour entrer et régler l'horloge de l'échantillonnage A/D.
Alignement	Appuyez sur le bouton curseur ◀▶ pour entrer et régler le point d'échantillonnage A/D.
Synchro auto	Appuyez sur le bouton curseur ◀▶ pour entrer et activer ou désactiver la position de synchronisation automatique.

Fonctionnalité Avancé

Appuyez sur le bouton **Menu** pour ouvrir le menu **OSD**. Appuyez sur ◀▶ pour aller au menu **Image**. Appuyez sur ▲▼ pour aller au menu **Avancé** et appuyez ensuite sur **Entrée** ou ▶. Appuyez sur ▲▼ pour vous déplacer vers le haut et vers le bas dans le menu **Avancé**.



ELEMENT	DESCRIPTION
Couleur brillante	Appuyez sur le bouton curseur ◀▶ pour entrer et régler la valeur de Couleur brillante.
Netteté	Appuyez sur le bouton curseur ◀▶ pour entrer et régler la netteté de l'affichage.
Gamma	Appuyez sur le bouton curseur ◀▶ pour régler la correction gamma de l'affichage.
Temp. de couleur	Appuyez sur le bouton curseur ◀▶ pour entrer et régler la température des couleurs.
AGC vidéo	Appuyez sur le bouton curseur ◀▶ pour entrer et activer ou désactiver le Contrôle de gain automatique pour la source vidéo.
Saturation Vidéo	Appuyez sur le bouton curseur ◀▶ pour entrer et régler la saturation de la vidéo.
Teinte Vidéo	Appuyez sur le bouton curseur ◀▶ pour entrer et régler la teinte vidéo.
Équilibre des blancs	Appuyez sur la touche ENTRÉE /▶ pour entrer dans le sous-menu Balance des blancs Voir Balance des blancs sur la page 33

Balance des blancs

Appuyez sur la touche **ENTRÉE** pour entrer dans le sous-menu **Balance des blancs**.



ELEMENT	DESCRIPTION
Gain R	Appuyez sur les touches ◀▶ pour ajuster le gain de rouge.
Gain V	Appuyez sur les touches ◀▶ pour ajuster le gain de vert.
Gain B	Appuyez sur les touches ◀▶ pour ajuster le gain de bleu.
Décalage R	Appuyez sur les touches ◀▶ pour ajuster le gain de rouge
Décalage V	Appuyez sur les touches ◀▶ pour ajuster le décalage de vert.
Décalage B	Appuyez sur les touches ◀▶ pour ajuster le décalage de bleu

Gestionnaire de couleurs

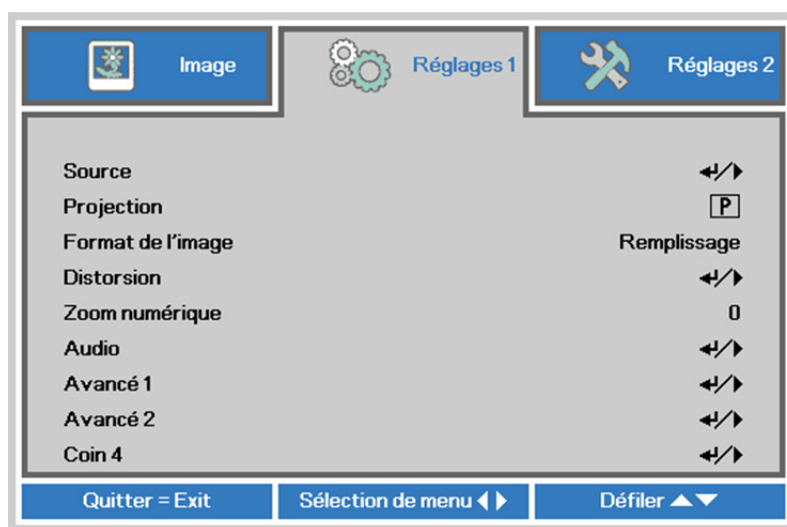
Appuyez sur le bouton **Menu** pour ouvrir le menu **OSD**. Appuyez sur ◀▶ pour vous déplacer jusqu'au menu **Image**. Appuyez sur ▼▲ pour aller au menu **Gestionnaire des couleurs** puis appuyez sur **Entrer** ou ▶. Appuyez sur ▼▲ pour aller de haut en bas dans le menu **Gestionnaire des couleurs**.



ELEMENT	DESCRIPTION
Rouge	Sélectionnez pour entrer dans le Gestionnaire de couleurs rouge. Appuyez sur les bouton ◀▶ pour ajuster la Teinte, Saturation et Gain.
Vert	Sélectionnez pour entrer dans le Gestionnaire de couleurs vert. Appuyez sur les bouton ◀▶ pour ajuster la Teinte, Saturation et Gain.
Bleu	Sélectionnez pour entrer dans le Gestionnaire de couleurs bleu. Appuyez sur les bouton ◀▶ pour ajuster la Teinte, Saturation et Gain.
Cyan	Sélectionnez pour entrer dans le Gestionnaire de couleurs cyan. Appuyez sur les bouton ◀▶ pour ajuster la Teinte, Saturation et Gain.
Magenta	Sélectionnez pour entrer dans le Gestionnaire de couleurs magenta. Appuyez sur les bouton ◀▶ pour ajuster la Teinte, Saturation et Gain.
Jaune	Sélectionnez pour entrer dans le Gestionnaire de couleurs jaune. Appuyez sur les bouton ◀▶ pour ajuster la Teinte, Saturation et Gain.
Blanc	Sélectionnez pour entrer dans le Gestionnaire de couleurs blanc. Appuyez sur les bouton ◀▶ pour ajuster la Rouge, Vert et Bleu.

Menu Réglages 1

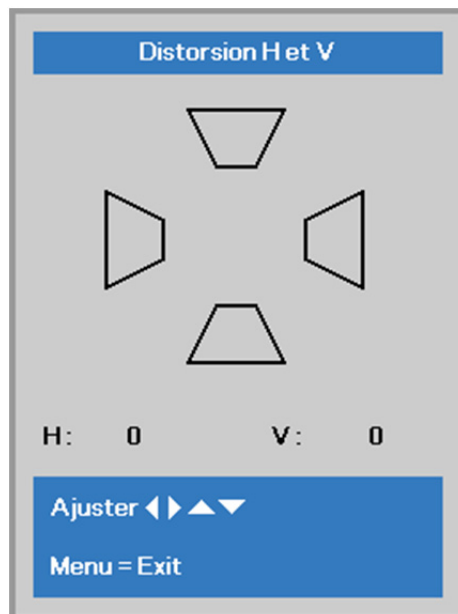
Appuyez sur le bouton **MENU** pour afficher le menu **OSD**. Appuyez sur le bouton curseur ◀▶ pour aller au menu **Réglages 1**. Appuyez sur les boutons curseurs ▲▼ pour aller de haut en bas dans le menu **Réglages 1**. Appuyez sur ◀▶ pour entrer et changer les valeurs des paramètres.



ELEMENT	DESCRIPTION
Source	Appuyez sur le bouton curseur ◀▶ pour entrer dans le menu Source. Sélection de source d'entrée pour référence (IR / Clavier).
Projection	Appuyez sur le bouton curseur ◀▶ pour entrer et choisir entre les quatre méthodes de projection :
Format de l'image	Appuyez sur le bouton curseur ◀▶ pour entrer et régler le rapport d'aspect vidéo.
Distorsion	Appuyez sur ◀ (Entrée) / ▶ pour ouvrir le menu Distorsion. Voir Distorsion en page 36.
Zoom numérique	Appuyez sur le bouton curseur ◀▶ pour entrer et régler le menu Zoom numérique.
Audio	Appuyez sur ◀ (Entrée) / ▶ pour ouvrir le menu Audio. Voir Audio page 36.
Avancé 1	Appuyez sur ◀ (Entrée) / ▶ pour ouvrir le menu Avancé 1. Voir Fonction Avancé 1 page 37.
Avancé 2	Appuyez sur ◀ (Entrée) / ▶ pour ouvrir le menu Avancé 2. Voir Fonction Avancé 2 page 39.
Coin 4	Appuyez sur ◀ (Entrée) / ▶ pour ouvrir le menu Coin 4. Voir Coin 4 en page 40. Remarque : Sans prise en charge lorsque le mode 3D activé.

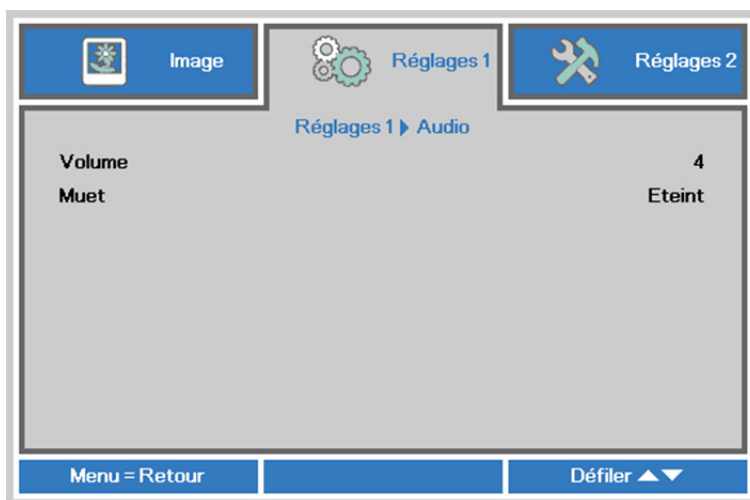
Distorsion

Appuyez sur le bouton **Menu** pour ouvrir le menu **OSD**. Appuyez sur ◀▶ pour aller au menu **Réglages 1**. Appuyez sur ▼▲ pour aller au menu **Distorsion** puis appuyez sur **Entrer** ou sur ▶. Appuyez sur ▼▲ pour ajuster les valeurs verticales de -30 à 30. Appuyez sur ◀▶ pour ajuster les valeurs horizontales de -25 à 25.



Audio

Appuyez sur le bouton **Menu** pour ouvrir le menu **OSD**. Appuyez sur ◀▶ pour aller au menu **Réglages 1**. Appuyez sur ▼▲ pour aller au menu **Audio** puis appuyez sur **Entrer** ou ▶. Appuyez sur ▼▲ pour aller de haut en bas dans le menu **Audio**.



ÉLÉMENT	DESCRIPTION
Volume	Appuyez sur le bouton curseur ◀▶ pour entrer et régler le volume audio.
Muet	Appuyez sur le bouton curseur ◀▶ pour allumer ou éteindre les haut-parleurs.

Fonction Avancé 1

Appuyez sur le bouton **Menu** pour ouvrir le menu **OSD**. Appuyez sur ◀▶ pour aller au menu **Réglages 1**. Appuyez sur ▲▼ pour aller au menu **Avancé 1** puis appuyez sur **Entrer** ou ▶. Appuyez sur ▲▼ pour aller de haut en bas dans le menu **Avancé 1**. Appuyez sur ◀▶ pour entrer et changer les valeurs des paramètres.

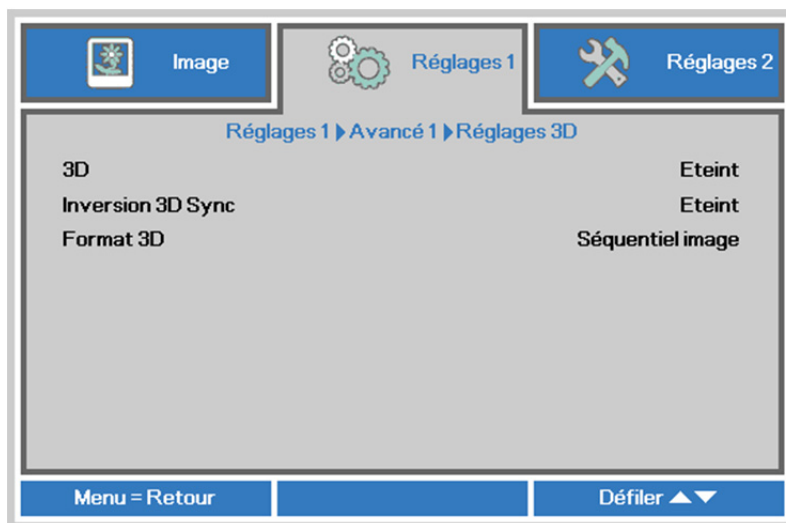


ELEMENT	DESCRIPTION
Langue	Appuyez sur le bouton curseur ◀▶ pour sélectionner un menu de localisation différent.
Verrou de sécurité	Appuyez sur le bouton curseur ◀▶ pour entrer et activer ou désactiver la fonction de verrouillage de sécurité.
Ecran vierge	Appuyez sur le bouton curseur ◀▶ pour entrer et sélectionner la couleur de l'écran vierge.
Logo Splash	Appuyez sur le bouton ◀▶ du curseur pour entrer et activer ou désactiver le logo au démarrage.
Sous-titrage	Appuyez sur le bouton curseur ◀▶ pour entrer et activer ou désactiver le sous-titrage.
Clavier Verrouillé	Appuyez sur le bouton curseur ◀▶ pour entrer et activer ou désactiver les touches, fonctionne sur un clavier Remarque : Maintenez enfoncé le bouton de curseur ▼ pendant 5 secondes pour déverrouiller le pavé numérique
Paramètres 3D	Appuyez sur ◀ (Entrée) / ▶ pour ouvrir le menu 3D. Voir la page 38 pour plus d'informations sur Paramètres 3D .

Remarque :

Pour pouvoir profiter de la fonction 3D, activez d'abord le paramètre Lire les films en 3D de votre périphérique DVD dans le menu Disque 3D.

Paramètres 3D



ITEM	DESCRIPTION
3D	Appuyez sur le bouton curseur ◀▶ pour entrer et sélectionner un mode 3D différent.
Inversion 3D Sync	Appuyez sur le bouton curseur ◀▶ pour entrer et activer ou désactiver la fonction Inversion 3D Sync.
Format 3D	Appuyez sur le bouton curseur ◀▶ pour entrer et activer ou désactiver la fonction Format 3D.

Remarque :

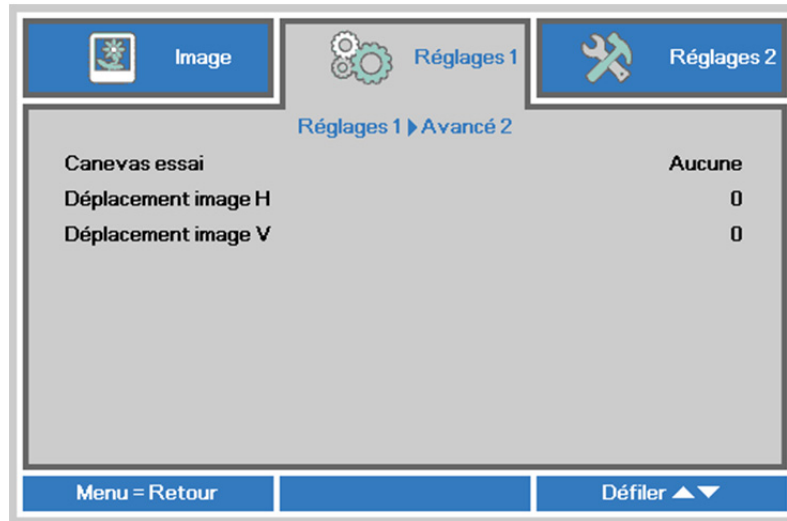
1. L'élément du menu OSD 3D est en gris s'il n'y a aucune source 3D appropriée. C'est le réglage par défaut.
2. Une fois que le projecteur est connecté à une source 3D appropriée, alors l'élément du menu OSD 3D sera activé et disponible.
3. Utilisez des lunettes 3D pour regarder une image 3D.
4. Vous avez besoin d'un contenu en 3D d'un DVD 3D ou d'un fichier multimédia 3D.
5. Vous devez activer la source 3D (certains DVD 3D peuvent avoir une fonction de sélection marche/arrêt pour la 3D).
6. Vous devez utiliser des lunettes DLP link 3D ou IR 3D. Avec des lunettes IR 3D, vous devez installer un pilote sur votre PC et connecter un émetteur USB.
7. Le mode 3D du menu OSD doit correspondre au type des lunettes utilisées (DLP link ou IR 3D).
8. Allumez les lunettes. Les lunettes ont normalement un bouton marche-arrêt. Chaque type de lunette a ses propres instructions de configuration. Veuillez suivre les instructions de configuration qui sont fournies avec vos lunettes pour terminer la configuration.

Remarque :

Puisque différents types de lunettes (lunettes DLP link ou IR shutter) ont différentes instructions de réglage, Veuillez suivre le guide pour terminer le processus de configuration.

Fonction Avancé 2

Appuyez sur le bouton **Menu** pour ouvrir le menu **OSD**. Appuyez sur ◀▶ pour aller au menu **Réglages 1**. Appuyez sur ▲▼ pour aller au menu **Avancé 2** puis appuyez sur **Entrer** ou ▶. Appuyez sur ▲▼ pour aller de haut en bas dans le menu **Avancé 2**. Appuyez sur ◀▶ pour entrer et changer les valeurs des paramètres.

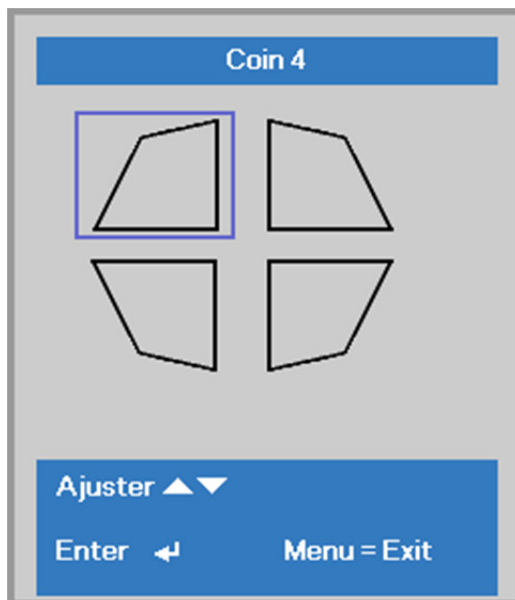


ITEM	DESCRIPTION
Canevas essai	Appuyez sur le bouton curseur ◀▶ pour entrer et sélectionner le motif de test interne.
Déplacement image H	Appuyez sur le bouton curseur ◀▶ pour entrer et sélectionner Décalage complet d'image H sans ajustage.
Déplacement image V	Appuyez sur le bouton curseur ◀▶ pour entrer et sélectionner Décalage complet d'image V sans ajustage.

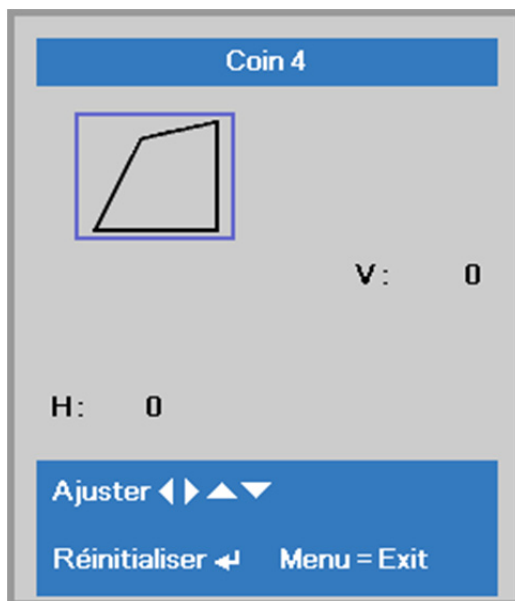
Coin 4

Appuyez sur ◀ (Entrer) / ▶ pour ouvrir le menu **Coin 4**.

1. Appuyez sur les boutons curseurs ▲ / ▼ pour sélectionner un coin et appuyez sur **ENTRER**.

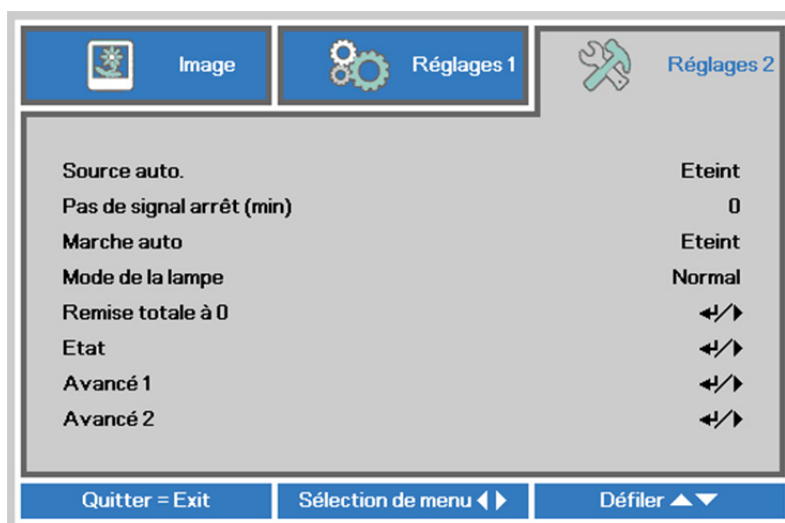


2. Appuyez sur les boutons curseurs ▲ / ▼ pour ajuster la verticale et appuyez sur les boutons curseurs ◀ / ▶ pour ajuster l'horizontale.
3. Appuyez sur **MENU** pour enregistrer et quitter les paramètres.



Menu Réglages 2

Appuyez sur le bouton **MENU** pour afficher le menu **OSD**. Appuyez sur le bouton curseur ◀▶ pour aller au menu **Réglages 2**. Appuyez sur le bouton curseur ▲▼ pour aller de haut en bas dans le menu **Réglages 2**.



ÉLÉMENT	DESCRIPTION
Source auto.	Appuyez sur le bouton curseur ◀▶ pour entrer et activer ou désactiver la détection automatique de la source.
Pas de signal arrêté (min)	Appuyez sur le bouton curseur ◀▶ pour entrer et activer ou désactiver l'arrêt automatique de la lampe lorsqu'il n'y a pas de signal.
Marche auto	Appuyez sur le bouton curseur ◀▶ pour entrer et activer ou désactiver Marche auto lorsque l'alimentation est connectée.
Mode de la lampe	Appuyez sur le bouton curseur ◀▶ pour entrer et sélectionner le mode de lampe pour une plus haute luminosité ou une plus basse luminosité pour économiser la durée de vie de la lampe.
Remise totale à 0	Appuyez sur ◀ (Entrée) / ▶ pour restaurer les réglages par défaut des paramètres.
Etat	Appuyez sur ◀ (Entrée) / ▶ pour ouvrir le menu Etat. Voir la page 42 pour plus d'informations sur <i>Etat</i> .
Avancé 1	Appuyez sur ◀ (Entrée) / ▶ pour ouvrir le menu Avancé 1. Voir <i>Fonction Avancé 1</i> page 43.
Avancé 2	Appuyez sur ◀ (Entrée) / ▶ pour ouvrir le menu Avancé 2. Voir <i>Fonction Avancé 2</i> page 56.

Remarque :

Eco dynamique : Économie de consommation électrique automatique en fonction de votre contenu dynamique (jusqu'à 30 % d'économie sur un écran vide).

Atténuation extrême : Permet d'économiser 50% de la consommation de la lampe sur un écran vide (appuyez sur le bouton BLANK).

Etat

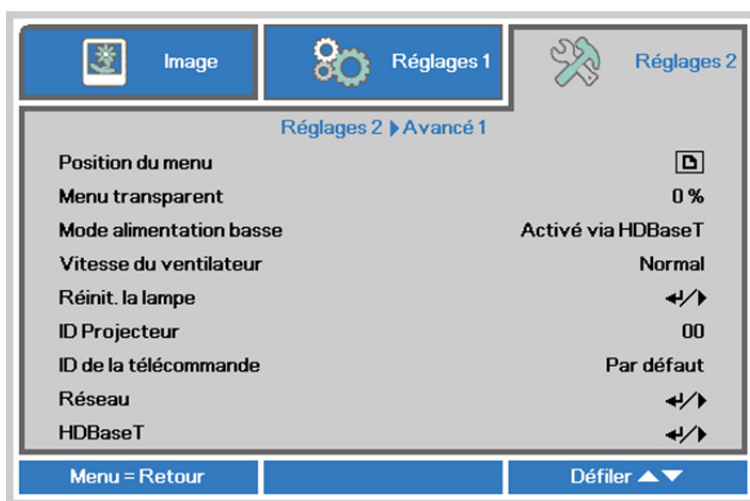
Appuyez sur le bouton curseur ▲▼ pour aller de haut en bas dans le menu **Réglages 2**. Sélectionnez le menu **Etat** et appuyez sur **Entrer** ou ► pour entrer.



ELEMENT	DESCRIPTION
Source active	Affiche la source active.
Informations vidéo	Affiche les informations de la résolution/vidéo pour la source RVB et le standard de couleur pour la source Vidéo.
Heures de lampe (ÉCO, Normal)	Les informations d'heure de lampe s'affichent. (ÉCO, Normal)
Version du logiciel	Affiche la version du logiciel du système.
ID de la télécommande	Affichage ID télécommande
Numéro de série	Affiche le numéro de série du produit.

Fonction Avancé 1

Appuyez sur le bouton **Menu** pour ouvrir le menu **OSD**. Appuyez sur ◀▶ pour aller au menu **Réglages 2**. Appuyez sur ▲▼ pour aller au menu **Avancé 1** puis appuyez sur **Entrer** ou ▶. Appuyez sur ▲▼ pour aller de haut en bas dans le menu **Avancé 1**. Appuyez sur ◀▶ pour entrer et changer les valeurs des paramètres.



ELEMENT	DESCRIPTION
Position du menu	Appuyez sur le bouton curseur ◀▶ pour entrer et changer la position du menu OSD.
Menu transparent	Appuyez sur le bouton curseur ◀▶ pour entrer et sélectionner le niveau de transparence du menu OSD.
Mode alimentation basse	Appuyez sur le bouton ◀▶ du curseur pour entrer et activer ou désactiver le mode alimentation basse, ou encore l'allumer sur LAN.
Vitesse du ventilateur	Appuyez sur le bouton curseur ◀▶ pour entrer et changer entre la vitesse Normale et Haute. Remarque : Nous recommandons de choisir haute vitesse dans les endroits chauds ou à haute altitude (est supérieure à 1500 m/4921ft).
Réinit. la lampe	Remettez ce paramètre à zéro après avoir remplacé la lampe. Voir la page 44 pour plus d'informations sur Réinit. temps lampe .
ID Projecteur	Appuyez sur le bouton curseur ◀▶ pour régler le numéro d'ID à deux chiffres du projecteur de 00 à 98.
ID de la télécommande	Appuyez sur les boutons curseurs ◀▶ pour sélectionner le ID de la télécommande afin de s'adapter aux paramètres de ID de la télécommande actuels.
Réseau	Appuyez sur ◀ (Entrée) / ▶ pour ouvrir le menu Réseau. Voir la page 44 pour plus d'informations sur Réseau .
HDBaseT	Appuyez sur ◀ (Entrée) / ▶ pour ouvrir le menu HDBaseT. Voir la page 55 pour plus d'informations sur HDBaseT

Remarque :

Concernant l'« **Activation sur LAN** », RJ45 prendra en charge le réveil sur ce mode, mais pas le mode scalaire

Remarque :

1. La télécommande avec le code client par défaut sera disponible pour n'importe quel ID de la télécommande défini dans l'OSD.
2. La clé d'état sera disponible pour n'importe quel ID de la télécommande défini dans l'OSD.
3. Si des utilisateurs oublient le réglage actuel du ID de la télécommande, appuyez sur la touche **État** pour afficher le menu OSD **INFORMATIONS** et vérifier le réglage actuel de ID de la télécommande, puis ajustez **Remote ID** pour correspondre à ce paramètre du menu OSD.
4. Après avoir ajusté ID de la télécommande depuis le menu OSD, la nouvelle valeur de l'ID est affectée et mémorisée à la fermeture du menu.
5. La valeur par défaut signifie l'ID 0 pour la télécommande.

Réinit. temps lampe



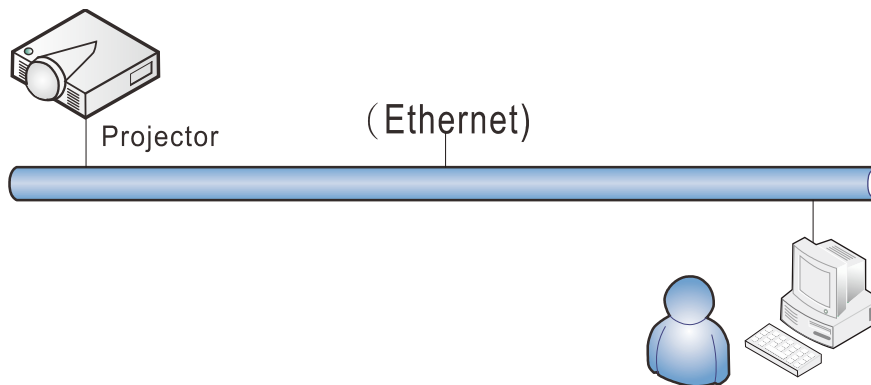
Consultez la page 61 [Réinitialiser la lampe](#) pour réinitialiser la lampe.

Réseau



ÉLÉMENT	DESCRIPTION
État Réseau	Affiche l'état de la connexion réseau.
DHCP	Appuyez sur ◀▶ pour régler DHCP sur Marche ou Arrêt. Remarque : Si vous sélectionnez DHCP Arrêt, remplissez les champs Adresse IP, Masque de sous-réseau, Passerelle et DNS.
Adresse IP	Entrez une adresse IP valide si DHCP a été éteint.
Masque s.-réseau	Entrez un masque sous-réseau valide si DHCP a été éteint.
Passerelle	Entrez une adresse de passerelle valide si DHCP a été éteint.
DNS	Entrez un nom DNS valide si DHCP a été éteint.
Appliquer	Appuyez sur ◀ (Entrée) / ▶ pour confirmer les paramètres.

LAN_RJ45



Fonctionnalités de terminal LAN câblé

Le contrôle et la surveillance à distance d'un projecteur, à partir d'un PC (ou un ordinateur portable) via LAN câblé est aussi possible. La compatibilité avec les boîtiers de contrôle Crestron / AMX (Device Discovery) / Extron permet non seulement la gestion collective du projecteur sur un réseau, mais aussi la gestion à partir d'un panneau de commande dans l'écran du navigateur sur un PC (ou un ordinateur portable).

- ★ 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 des brevets pour les marques et les logos au Japon, aux États Unis d'Amérique et dans d'autres pays avec JBMIA.

Périphériques externes supportés

Ce projecteur est supporté par les commandes spécifiques du contrôleur Crestron Electronics et les logiciels connexes (ex, RoomView ®).

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

Le projecteur est supporté par AMX (Device Discovery).

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

Ce projecteur est conforme et support les périphérique(s) Extron pour référence.

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

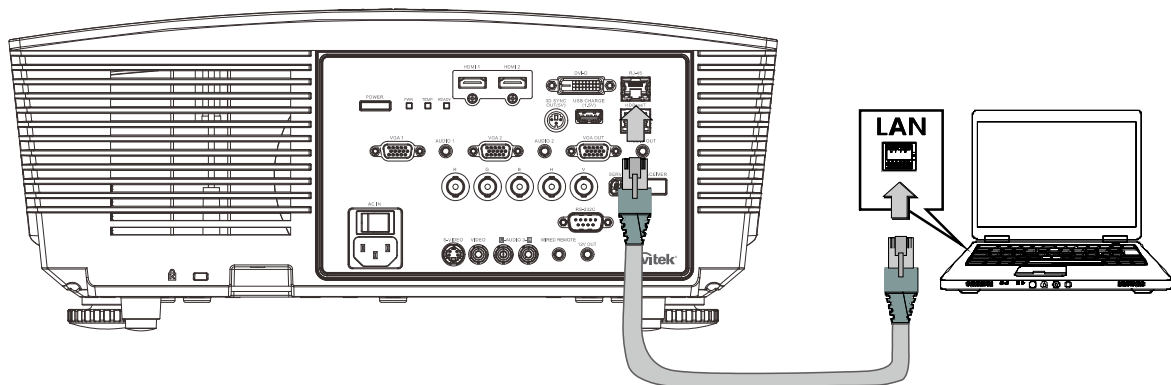
Ce projecteur supporte toutes les commandes de PJLink Class1 (Version 1.00).

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

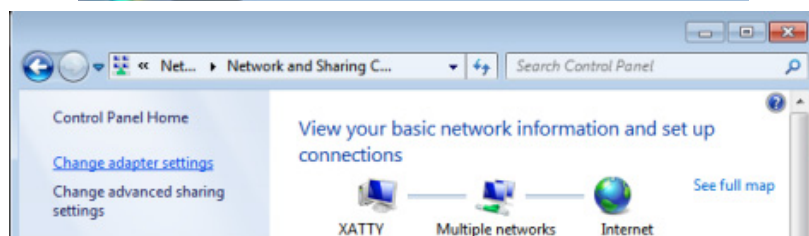
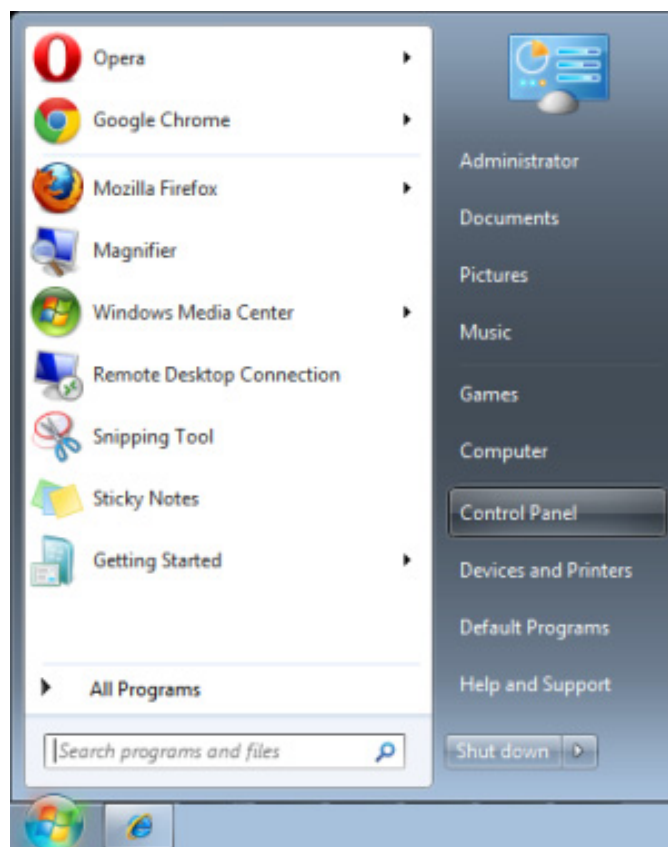
Pour plus d'informations sur les types de périphériques externes qui peuvent être connectés au port LAN/RJ45, et contrôler à distance le projecteur, ainsi que les commandes de contrôle pour chaque périphérique externe, veuillez contacter l'équipe de Support/Service directement.

LAN RJ45

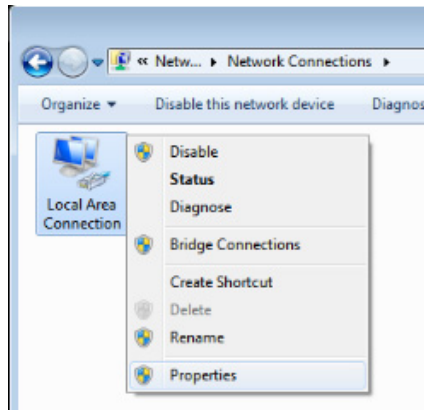
1. Branchez un câble RJ45 sur les ports RJ45 du projecteur et du PC (portable).



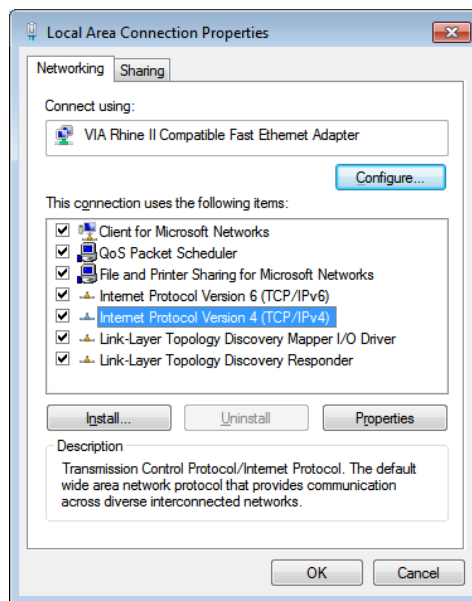
2. Sur le PC (portable), sélectionnez **Départ** → **Contrôle Panneau** → **Réseau et Internet**.



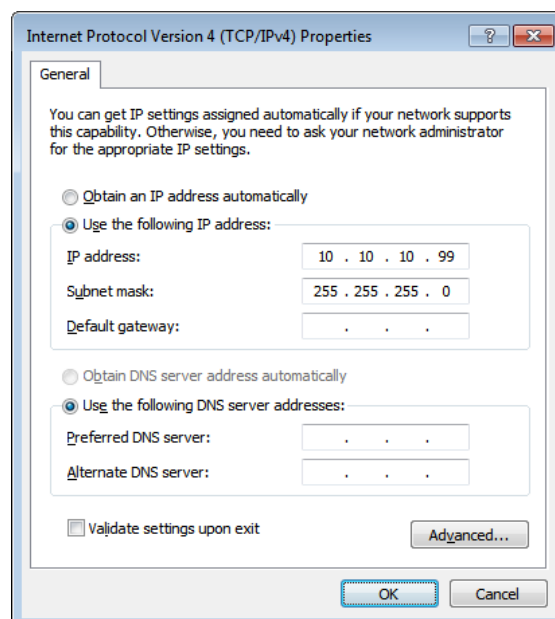
3. Clic droit sur **Connexion région locale**, et sélectionnez **Propriétés**.



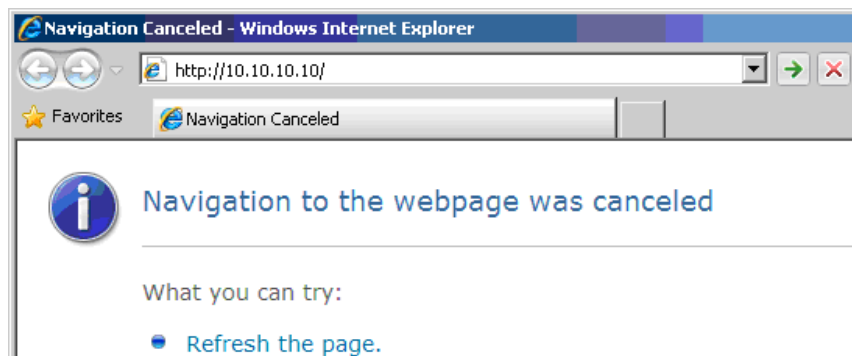
4. Dans la fenêtre **Propriétés**, sélectionnez l'onglet **Réseau** et sélectionnez **Protocol Internet (TCP/IP)**.
5. Cliquez sur **Propriétés**.



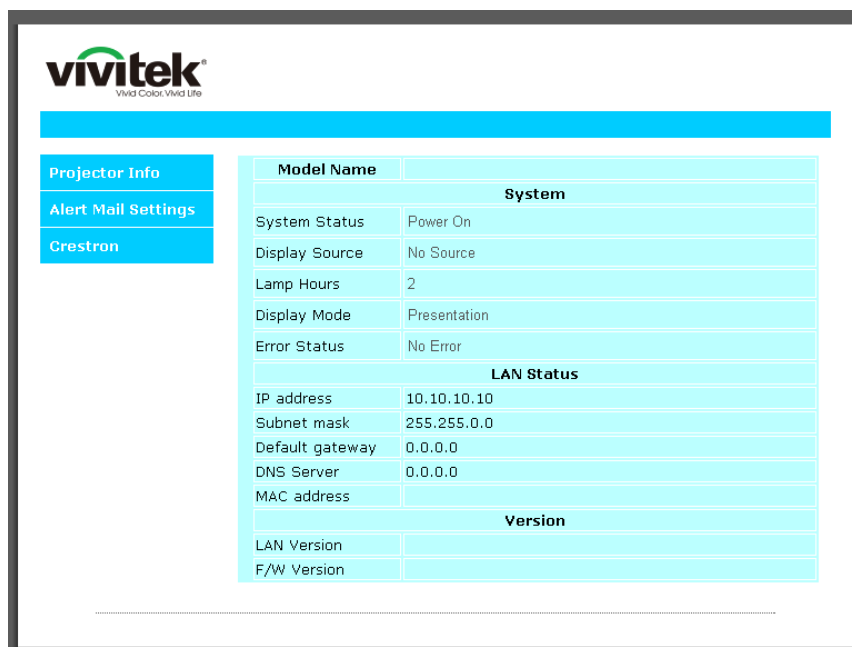
6. Cliquez sur **Utilisez l'adresse IP suivante** et remplissez l'adresse IP puis le masque de sous-réseau et cliquez sur **OK**.



7. Appuyez sur la touche **Menu** sur le projecteur.
8. Sélectionnez **Réglages 2** → **Avancé 1** → **Réseau**
9. Lorsque vous avez ouvert **Réseau**, entrez ce qui suit :
 - ▶ DHCP: Éteint
 - ▶ Adresse IP: 10.10.10.10
 - ▶ Masque de sous-réseau : 255.255.255.0
 - ▶ Passerelle : 0.0.0.0
 - ▶ Serveur DNS : 0.0.0.0
10. Appuyez sur **↵** (Entrée) / **▶** pour confirmer les paramètres.
Ouvrez un moteur de recherche
(par exemple, Microsoft Internet Explorer avec Adobe Flash Player 9.0 ou plus).



11. Dans la barre d'adresse, entrez l'adresse IP: 10.10.10.10.
12. Appuyez sur **↵** (Entrée) / **▶**
Le projecteur est configuré pour une gestion à distance. La fonction LAN/RJ45 s'affiche comme suit.





Expansion Options

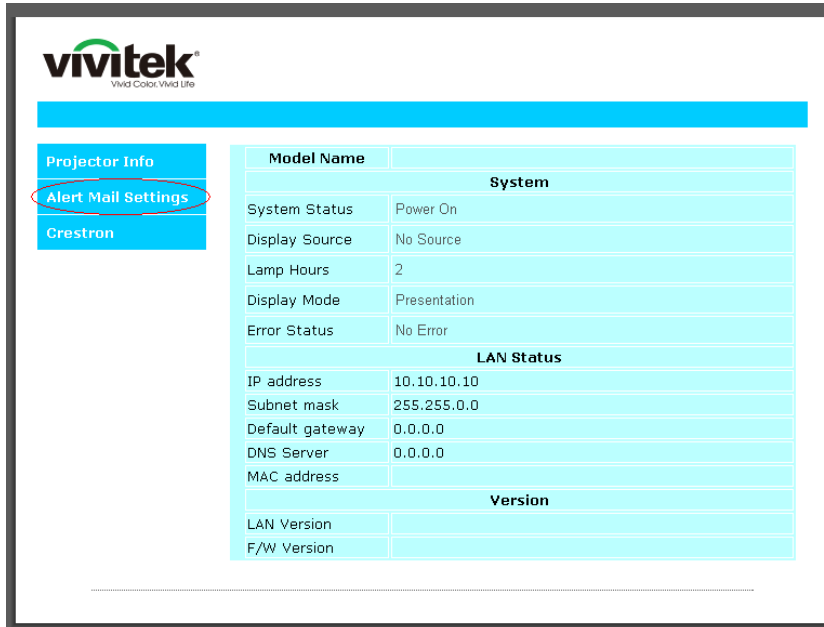
Crestron Control IP Address <input type="text"/> IP ID <input type="text"/> Control Port <input type="text"/> <input type="button" value="Control Set"/>		Projector Projector Name <input type="text" value="PJ01"/> Location <input type="text" value="RM01"/> Assigned To <input type="text" value="Sir"/> <input type="button" value="Set"/> Network Config <input type="checkbox"/> DHCP Enabled IP Address <input type="text" value="10.10.10.10"/> Subnet Mask <input type="text" value="255.255.255.0"/> Default Gateway <input type="text" value="0.0.0.0"/> DNS Server <input type="text" value="0.0.0.0"/> <input type="button" value="Net Set"/>		User Password <input type="checkbox"/> Usr Enabled Password <input type="text"/> Confirmed <input type="text"/> <input type="button" value="Usr Set"/> Admin Password <input type="checkbox"/> Adm Enabled Password <input type="text"/> Confirmed <input type="text"/> <input type="button" value="Adm Set"/>	
<input type="button" value="Tools Exit"/>					

CATEGORIE	ÉLÉMENT	LONGUEUR DE SAISIE
Contrôle Crestron	Adresse IP	15
	ID IP	3
	Port	5
Projecteur	Nom du projecteur	10
	Emplacement	10
	Alloué à	10
Configuration du réseau	DHCP (Activé)	(S/O)
	Adresse IP	15
	Masque de sous-réseau	15
	Passerelle par défaut	15
	Serveur DNS	15
Mot de passe Utilisateur	Activé	(S/O)
	Nouveau mot de passe	10
	Confirmer	10
Mot de passe Admin	Activé	(S/O)
	Nouveau mot de passe	10
	Confirmer	10

Pour plus d'information, veuillez visiter <http://www.crestron.com>.

Préparation des alertes par e-mail

1. Assurez-vous que l'utilisateur est en mesure d'accéder à la page d'accueil de la fonction LAN RJ45 via un navigateur Web (tel que par ex, Microsoft Internet Explorer v6.01/v8.0).
2. Sur la page d'accueil du LAN/RJ45, cliquez sur **Alert Mail Settings (Paramétrage des alertes par email)**.



3. Par défaut, ces cases de saisie dans **Alert Mail Settings** sont vides.



4. Pour envoyer un e-mail d'alerte, saisissez ce qui suit :

Le champ **SMTP** représente le serveur des e-mails pour l'envoi d'e-mails (protocole SMTP). Ce champ est obligatoire.

Le champ **A** représente l'adresse du destinataire de l'e-mail (par ex. l'administrateur du projecteur). Ce champ est obligatoire.

Le champ **Cc** permet d'envoyer une copie de l'alerte à une adresse e-mail spécifiée. Ce champ est facultatif (par ex. l'assistant de l'administrateur du projecteur).

Le champ **De** représente l'adresse du destinataire de l'e-mail (par ex. l'administrateur du projecteur). Ce champ est obligatoire.

Sélectionnez les conditions de l'alerte en cochant les cases souhaitées.

vivitek
Vivid Color. Vivid Life.

Projector Info
Alert Mail Settings
Crestron

Send E-Mail

Enter the appropriate settings in the fields below:
(Your SMTP server may not require a user name or password.)

SMTP Server: Port:

User Name:

Password:

From:

To:

CC:

E-mail Alert Options:

Fan lock : Over_Heat:

Case Open: Lamp Fail:

Lamp Hours Over: Filter Hours Over:

Weekly Report:

Remarque : Remplissez tous les champs obligatoires spécifiés. L'utilisateur peut cliquer sur **Envoyer un e-mail de test** pour tester quel réglage est correct. Pour créer une alerte envoyée par e-mail, vous devez sélectionner les conditions de l'alerte et saisir une adresse e-mail correcte.

RS232 avec fonction Telnet

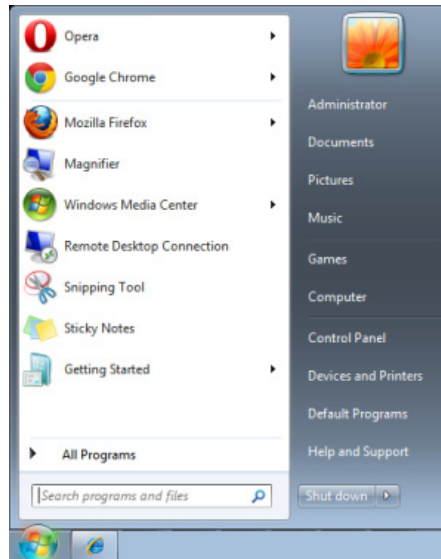
À part la connexion du projecteur à l'interface RS232 avec communication via "Hyper-Terminal" par contrôle distant RS232 dédié, il y a une autre méthode de contrôle RS232, avec "RS232 via TELNET" pour l'interface LAN/RJ45.

Guide de mise en route pour "RS232 via TELNET"

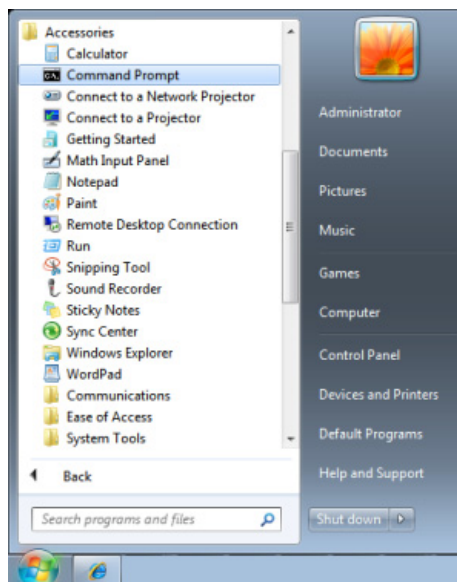
Vérifiez et obtenez l'adresse IP de l'OSD du projecteur.

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 par ordinateur portable/PC.



Démarrer => Tous les programmes => Accessoires => Invite de commande



Entrez la commande avec le format suivant :

telnet ttt.xxx.yyy.zzz 23 (bouton "Entrer" appuyé)

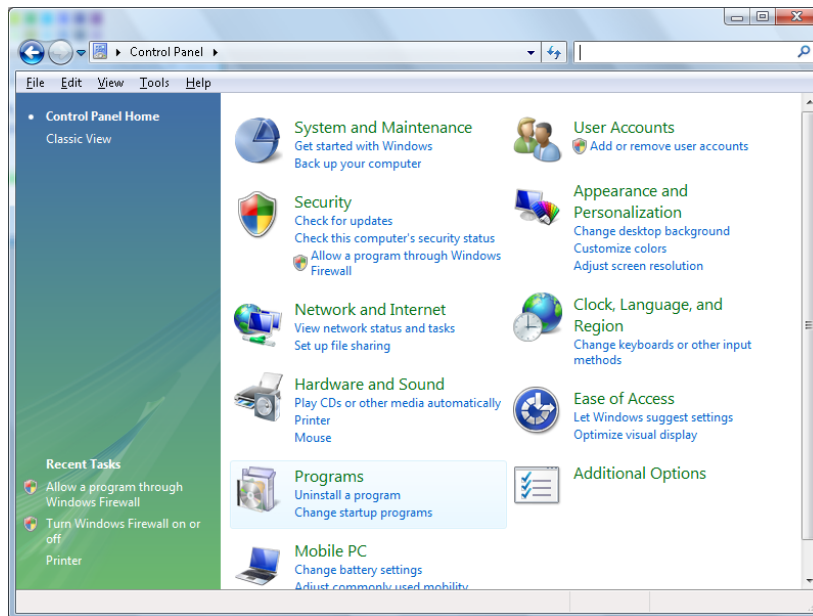
(**ttt.xxx.yyy.zzz**: Adresse-IP du projecteur)

Si la Connexion-Telnet est prête, et que l'utilisateur a à entrer une commande RS232, et le bouton "Entrer" est appuyé, la commande RS232 marchera.

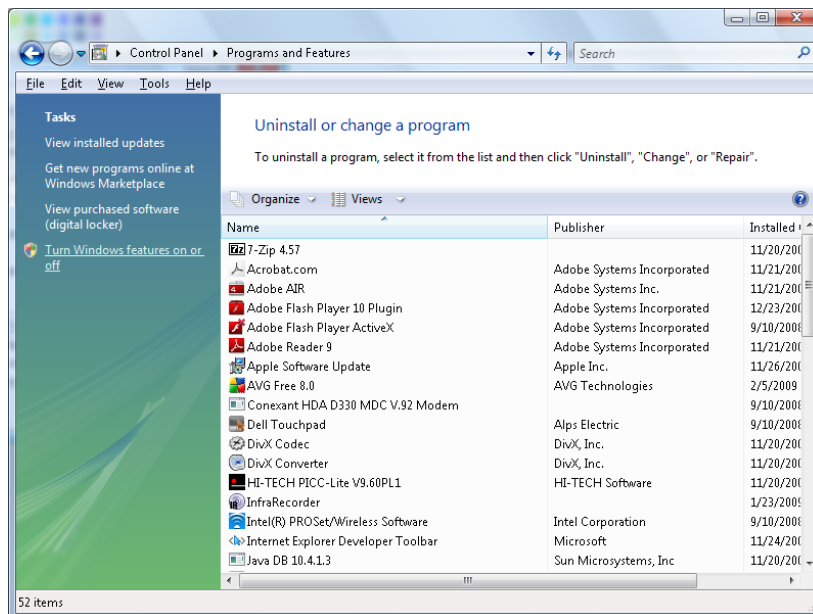
Comment faire pour avoir TELNET activé dans Windows 7 / 8 / 10

L'installation par défaut de Windows n'inclue pas la fonction "TELNET". Cependant l'utilisateur final peut l'activer en utilisant « Activer ou désactiver des fonctions de Windows ».

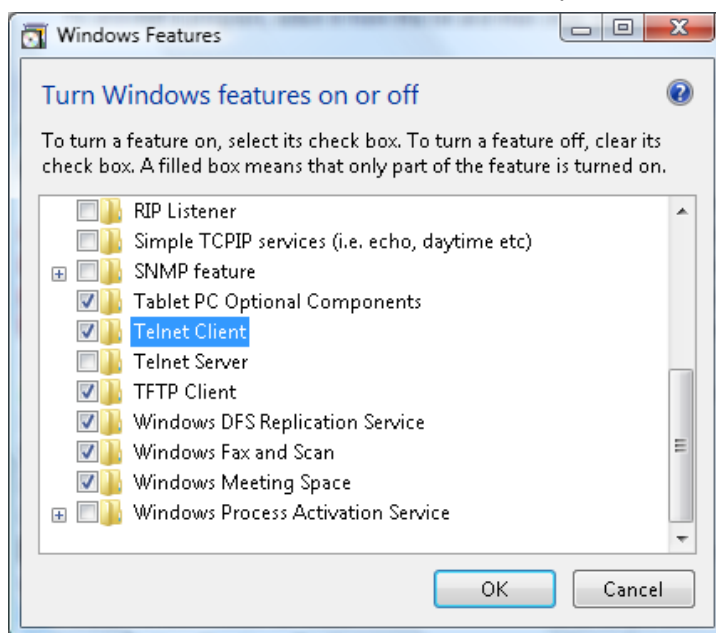
Ouvrez "Panneau de contrôle" dans Windows



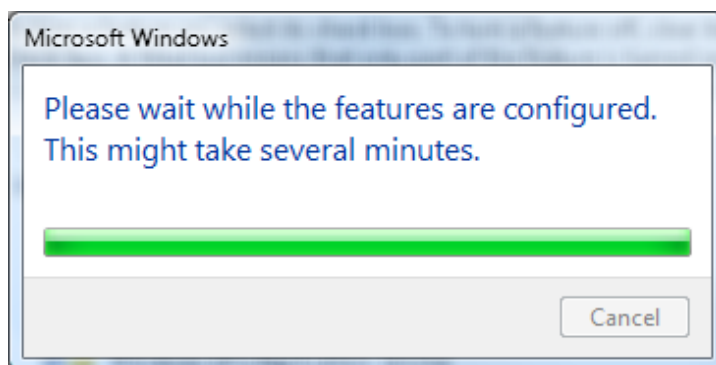
Ouvrez "Programmes"



Sélectionnez "Activer ou désactiver des fonctions de Windows" pour l'ouvrir



Cochez l'option "Client Telnet" puis appuyez sur le bouton "OK".



Page de spéc 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 l'utilitaire Windows Telnet directement une fois la connexion TELNET prête
5. Limitation 1 pour contrôle Telnet : Il y a moins de 50 octets pour charge réseau successive pour l'application Contrôle Telnet.

Limitation 2 pour contrôle Telnet : Il y a moins de 26 octets pour une commande RS232 complète pour Contrôle Telnet.

Limitation 3 pour contrôle Telnet : Le délai minimum pour la commande RS232 suivante doit être plus de 200 (ms).

(* , dans Windows l'utilitaire "TELNET.exe" intégré, l'appui sur la touche "Entrer" va envoyer un code "Retour charriot" et "Nouvelle ligne".)

HDBaseT



ÉLÉMENT	DESCRIPTION
HDBaseT	Appuyez sur le bouton curseur ◀▶ pour entrer et activer ou désactiver le contrôle HDBaseT.
IR avant	Appuyez sur le bouton curseur ◀▶ pour entrer et activer ou désactiver IR avant.
IR arrière	Appuyez sur le bouton curseur ◀▶ pour entrer et activer ou désactiver IR arrière.

Remarque :

1. Activez la fonction **Contrôle HDBaseT** lorsque vous souhaitez utiliser le boîtier HDBaseT TX. (Retirez la fonction de contrôle RS232 et RJ45/LAN du projecteur vers le boîtier HDBaseT TX.) Voir le tableau de la fonction de contrôle HDBaseT.
2. Lors de l'activation de HDBaseT, le **mode Faible puissance** passe automatiquement à **Activé via HDBaseT**.
3. Le **contrôle HDBaseT** est désactivé lorsque le signal du boîtier HDBaseT TX est interrompu.

Tableau de la fonction de contrôle HDBaseT

Côté contrôle	Fonction	Mode projecteur			Remarque
		Mode Faible puissance activé (< 0,5 W)	Mode Faible puissance activé via LAN (< 3 W)	Activation du contrôle HDBaseT Mode Faible puissance activé via HDBaseT (< 6 W)	
Projecteur	IR avant (sans fil)	O	O	O (Peut être désactivé par l'OSD)	
	IR arrière (sans fil)	O	O	O (Peut être désactivé par l'OSD)	
	RS-232	O	O	X	
	RJ45/LAN	X	O	X	
	Télécommande filaire	O	O	O	
Boîtier HDBaseT TX	IR HDBT (sans fil)	X	X	O	
	RS-232	X	X	O	
	RJ45/LAN	X	X	O	
	Télécommande filaire	X	X	O	L'utilisateur peut connecter la télécommande filaire du côté HDBaseT TX pour obtenir la fonction filaire.

O : Activer X : Désactiver

Fonction Avancé 2

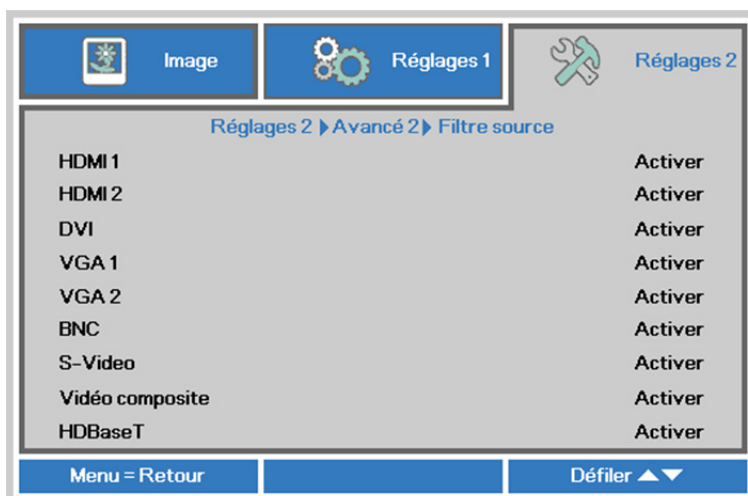
Appuyez sur le bouton **Menu** pour ouvrir le menu **OSD**. Appuyez sur ◀▶ pour aller au menu **Réglages 2**. Appuyez sur ▲▼ pour aller au menu **Avancé 2** puis appuyez sur **Entrer** ou ▶. Appuyez sur ▲▼ pour aller de haut en bas dans le menu **Avancé 2**. Appuyez sur ◀▶ pour entrer et changer les valeurs des paramètres.



ELEMENT	DESCRIPTION
Minuterie veille (min)	Appuyez sur le bouton curseur ◀▶ pour entrer et régler le Minuteur de veille. Le projecteur s'arrête automatiquement lorsque l'intervalle prédéfini s'est écoulé.
Filtre source	Appuyez sur ◀ (Entrée) / ▶ pour ouvrir le menu de Filtre de source. Voir la page 57 pour plus d'informations sur Filtre source .

Filtre source

Appuyez sur le bouton **ENTRER** pour ouvrir le sous-menu **Filtre source**.



ÉLÉMENT	DESCRIPTION
HDMI1	Appuyez sur le bouton curseur ◀▶ pour entrer et activer ou désactiver la source HDMI 1.
HDMI2	Appuyez sur le bouton curseur ◀▶ pour entrer et activer ou désactiver la source HDMI 2.
DVI	Appuyez sur le bouton curseur ◀▶ pour entrer et activer ou désactiver la source DVI.
VGA1	Appuyez sur le bouton curseur ◀▶ pour entrer et activer ou désactiver la source VGA1.
VGA2	Appuyez sur le bouton curseur ◀▶ pour entrer et activer ou désactiver la source VGA2.
BNC	Appuyez sur le bouton curseur ◀▶ pour entrer et activer ou désactiver la source BNC.
S-Vidéo	Appuyez sur les boutons curseurs ◀▶ pour entrer et activer ou désactiver la source S-vidéo.
Vidéo composite	Appuyez sur les boutons curseurs ◀▶ pour entrer et activer ou désactiver la source vidéo composite.
HDBaseT(*)	Appuyez sur le bouton curseur ◀▶ pour entrer et activer ou désactiver la source HDBaseT.

Remarque :

(*) Disponible sur le DU5671

Remplacement de la lampe de projection

La lampe de projection doit être remplacée lorsqu'elle brûle. Elle devrait seulement être remplacée par une pièce de rechange certifiée, que vous pouvez commander auprès de votre revendeur local.



Important:

- a. La lampe de projection utilisée dans ce produit contient une petite quantité de mercure.
- b. Ne jetez pas ce produit avec les déchets ménagers généraux.
- c. L'élimination de ce produit doit être effectuée en conformité avec les règlements de votre section locale d'autorité



Avertissement:

Veillez à désactiver et débrancher le projecteur au moins 30 minutes avant de remplacer la lampe. Si vous ne respectez pas ce délai, vous risquez de vous brûler gravement.



Avertissement :

Dans de rares cas, l'ampoule de la lampe peut griller pendant le fonctionnement normal et des petits morceaux de verre ou de poussière peuvent être entraînés dans le ventilateur de sortie d'air à l'arrière.

Ne pas inhaler ou toucher les petits morceaux de verre ou de poussière. Cela pourrait entraîner des blessures.

Gardez toujours votre visage à l'abri du ventilateur de sortie d'air pour ne pas être blessé par le gaz ou les petits morceaux de verre de la lampe.

Lors du retrait de la lampe d'un projecteur monté au plafond, assurez-vous que personne n'est sous le projecteur. Des morceaux de verre pourraient tomber si la lampe a grillée.



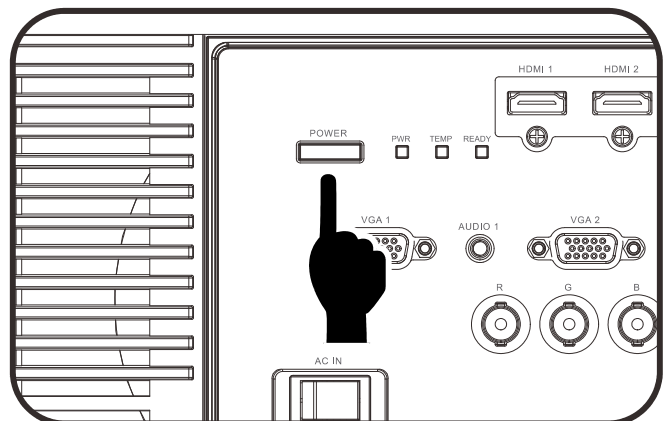
SI LA LAMPE A EXPLOSÉE

Si une lampe a explosée, des morceaux de verre et du gaz peuvent se disperser à l'intérieur du boîtier du projecteur, et ils peuvent sortir par le ventilateur de sortie d'air. Le gaz contient du mercure, qui est toxique.

Ouvrez les portes et fenêtres pour la ventilation.

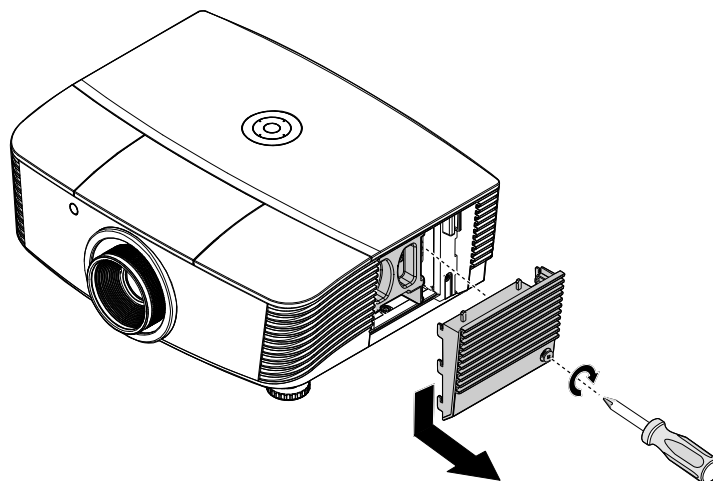
Si vous inhalez le gaz ou les morceaux de verre de la lampe explosée entre dans vos yeux ou votre bouche, consultez immédiatement un médecin.

1. Éteignez l'alimentation du projecteur en appuyant sur le bouton **POWER (ALIMENTATION)**.
2. Laissez le projecteur refroidir pendant au moins 30 minutes.
3. Débranchez le cordon d'alimentation.

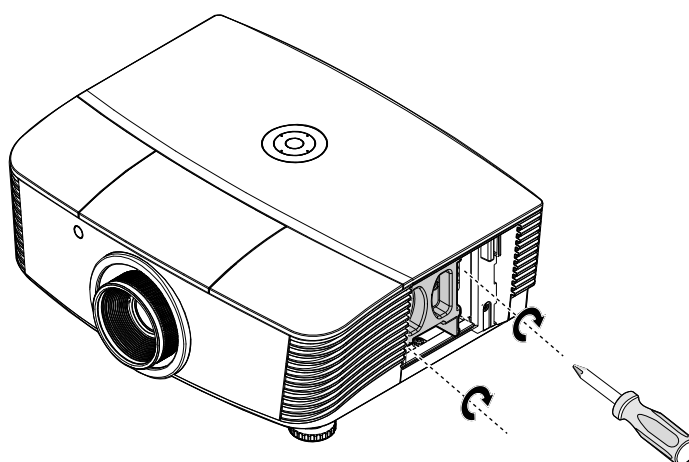


4. Déverrouillez le capot de la lampe.

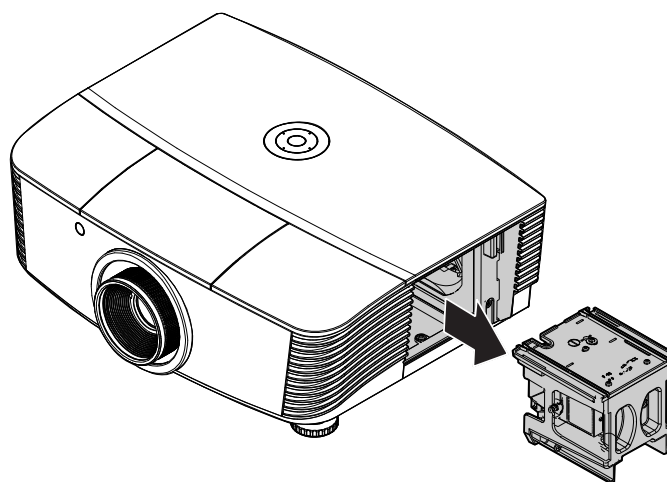
5. Soulevez et enlevez le capot.



6. Utilisez un tournevis pour enlever les vis du module de lampe.



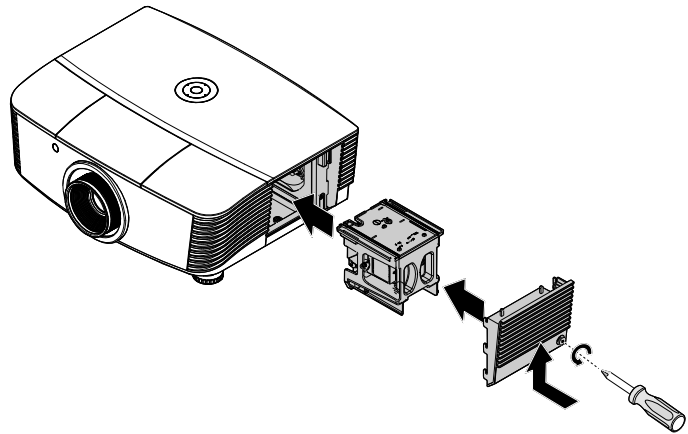
7. Sortez le module de lampe.



- 8.** Inversez les étapes 1 à 7 pour installer le nouveau module de lampe. Pendant l'installation, alignez le module de la lampe avec le connecteur et assurez-vous qu'il est horizontal pour éviter des dommages.

Remarque :

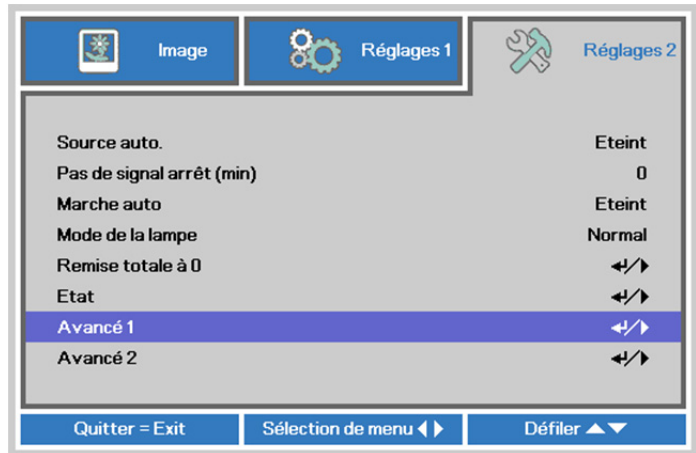
Le module de lampe doit rester bien en place et le connecteur de la lampe doit être inséré correctement avant de serrer les vis.



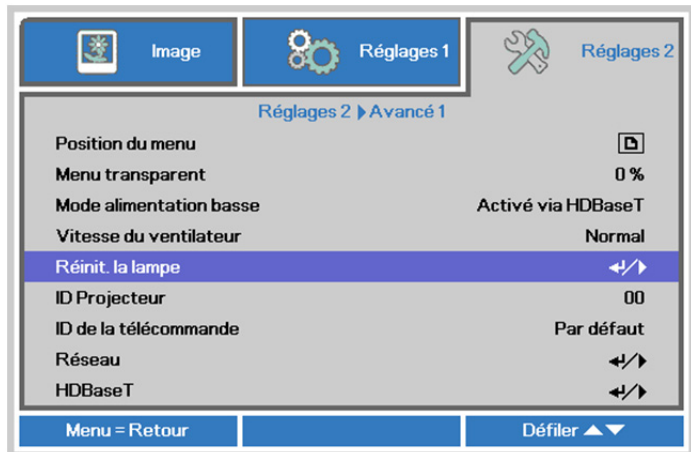
Réinitialiser la lampe

Une fois la lampe remplacée, réinitialisez le compteur d'heure de la lampe à zéro. Suivez les étapes suivantes :

1. Appuyez sur le bouton **MENU** pour ouvrir le menu OSD.
2. Appuyez sur le bouton curseur ◀▶ pour aller au menu **Réglages 2**. Appuyez sur le bouton Curseur pour aller au menu **Avancé 1** et appuyez sur Entrer.



3. Appuyez sur le bouton du curseur ▼▲ pour passer à **Réinit. temps lampe**.



4. Appuyez sur le curseur ▶ ou sur le bouton Entrée.

Un message d'écran apparaît.

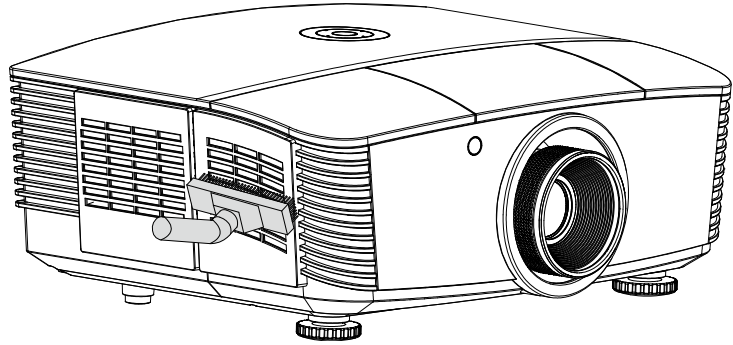
5. Appuyez sur les boutons ▼▲◀▶ pour réinitialiser la lampe.
6. Appuyez sur le bouton **MENU** pour retourner dans **Réglages 2**.



Nettoyage du filtre (filtre : pièces optionnelles)

Le filtre à air empêche la poussière de s'accumuler sur les éléments optiques qui se trouvent dans le projecteur. Si le filtre est sale ou bouché, votre projecteur peut surchauffer ou la qualité de l'image peut être réduite.

- 1.** Éteignez le projecteur et débranchez le cordon d'alimentation de la prise du secteur.
- 2.** Nettoyez le filtre avec un aspirateur.



Attention :

Nous recommandons de ne pas utiliser le projecteur dans des environnements poussiéreux ou avec beaucoup de fumée, la qualité de l'image peut être réduite.

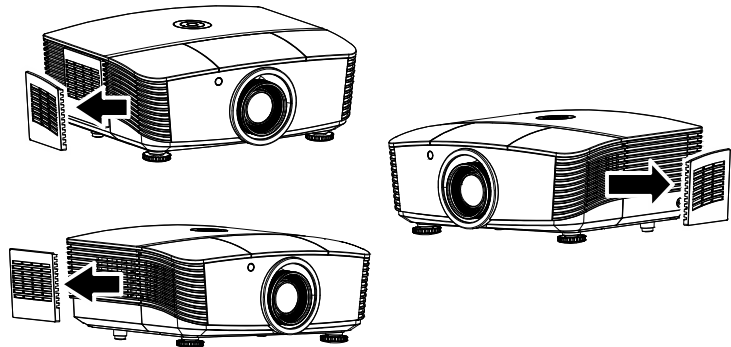
Si le filtre est bouché ou ne peut pas être nettoyé, remplacez-le avec un nouveau filtre.

Remarque :

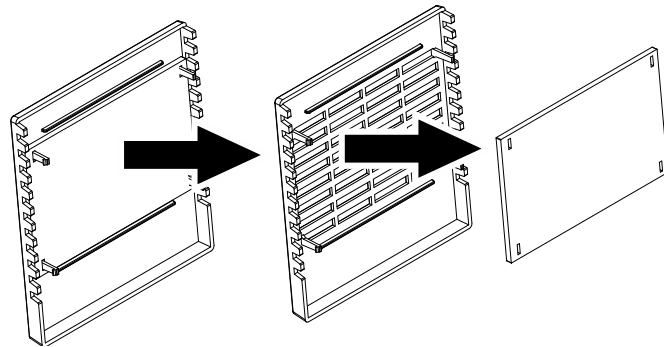
Il est recommandé d'utiliser une échelle pour accéder au filtre. Ne retirez pas le projecteur de son support mural.

Remplacer le filtre

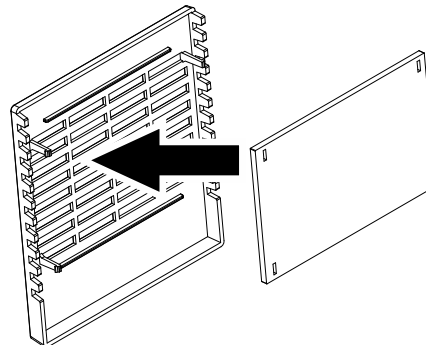
1. Éteignez le projecteur et débranchez le cordon d'alimentation de la prise du secteur.
Nettoyez la poussière sur le projecteur et autour des orifices de ventilation.
Tirez le couvercle du filtre et retirez-le du projecteur.



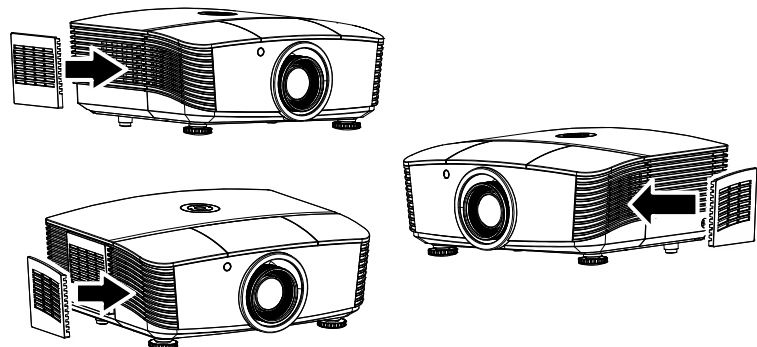
2. Soulevez le filtre du couvercle du filtre.



3. Remplacez par un nouveau filtre ou remettez le filtre sur le couvercle.



4. Remettez le couvercle du filtre sur le projecteur en pressant gentiment dans le sens indiqué.



Avertissement :

Ne lavez pas le filtre avec de l'eau ou des liquides.



Important :

Lorsque la lampe est remplacée, il est important de remplacer aussi le filtre, pas de le nettoyer.

Nettoyage du projecteur

Nettoyez le projecteur pour enlever la poussière et les saletés et garantir un fonctionnement sans problème.



Avertissement :

1. Mettez le projecteur hors tension et débranchez-le au moins 30 minutes avant de procéder au nettoyage. Si vous ne respectez pas ce délai, vous risquez de vous brûler gravement.
2. Utilisez uniquement un chiffon humide pour nettoyer. Ne laissez pas l'eau entrer dans les ouvertures de ventilation du projecteur.
3. Si une petite quantité d'eau rentre dans le projecteur pendant le nettoyage, laissez-le débranché dans une pièce bien ventilée pendant plusieurs heures avant de l'utiliser.
4. Si une grande quantité d'eau rentre dans le projecteur pendant le nettoyage, vous devez le faire réparer.

Nettoyage de l'objectif

Vous pouvez acheter un agent de nettoyage pour objectif optique dans la plupart des magasins vendant des appareils photos. Consultez les informations ci-dessous pour le nettoyage approprié de l'objectif du projecteur.

1. Appliquez une petite quantité de l'agent de nettoyage pour objectif optique sur un chiffon doux et propre. (Ne pas appliquer l'agent de nettoyage directement sur l'objectif.)
2. Nettoyez l'objectif avec un mouvement circulaire.



Attention :

1. N'utilisez pas d'agents ou de dissolvants abrasifs.
2. Pour éviter toute décoloration ou atténuation, n'utilisez pas d'agent de nettoyage sur le boîtier du projecteur.

Nettoyage du boîtier

Consultez les informations ci-dessous pour le nettoyage approprié du boîtier du projecteur.

1. Nettoyez la poussière avec un chiffon humide propre.
2. Humecter le chiffon avec de l'eau tiède et du détergent doux (comme celui utilisé pour laver la vaisselle) et puis essuyez le boîtier.
3. Rincez le chiffon pour enlever le détergent et nettoyez le projecteur.



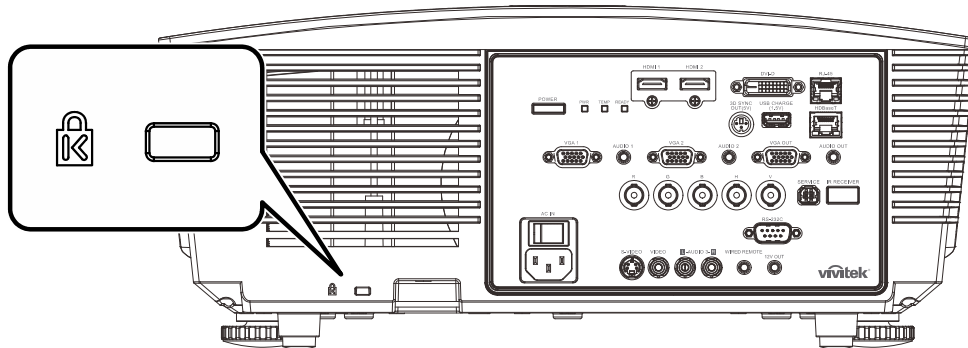
Attention :

Pour éviter toute décoloration ou atténuation, n'utilisez pas d'agent de nettoyage abrasif à base d'alcool.

Using the Physical Lock

Utilisation de la fente de sécurité Kensington

Si vous êtes préoccupés par la sécurité, attachez le projecteur à un objet permanent avec la fente Kensington et un câble de sécurité.



Remarque :

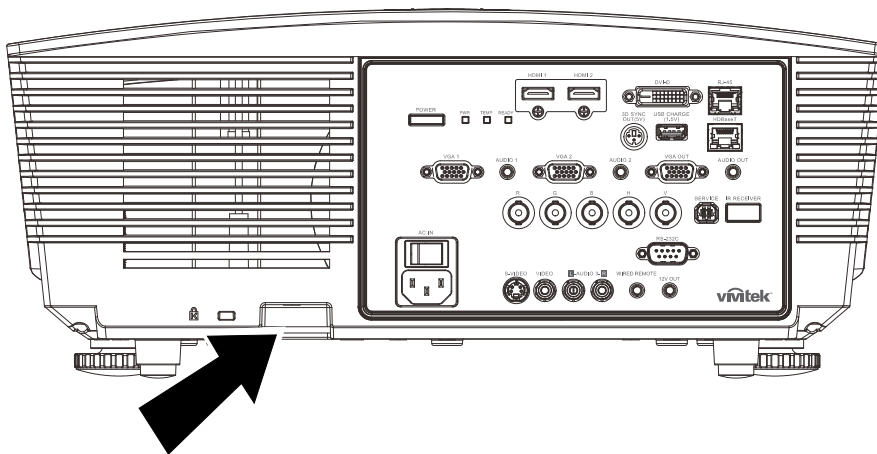
Contactez votre fournisseur pour plus d'informations sur l'achat d'un câble de sécurité Kensington convenable.

Le verrouillage de sécurité correspond au système de sécurité MicroSaver de Kensington. Si vous avez des commentaires, veuillez communiquer avec : Kensington, 2853 Campus Drive, San Mateo, CA 94403, U.S.A. Tel: 800-535-4242, <http://www.Kensington.com>.

Utilisation d'un verrou à barre de sécurité

Outre la fonction de protection par mot de passe et de l'antivol Kensington, la fente pour barre de sécurité aide à protéger le projecteur d'une utilisation non autorisée.

Voir l'illustration suivante.



Problèmes standard et solutions

Ces directives sont des suggestions de gestion de problèmes que vous pouvez rencontrer avec le projecteur. Si le problème n'est pas résolu ainsi, contactez votre revendeur pour toute assistance.

Souvent, après avoir passé du temps à solutionner un problème, vous remarquerez que son origine peut être aussi simple qu'une connexion desserrée. Vérifiez les points suivants avant de procéder à l'exécution de solutions propres au problème.

- *Utilisez un autre dispositif électrique pour confirmer que la prise électrique fonctionne.*
- *Assurez-vous que le projecteur est bien sous tension.*
- *Assurez-vous que tous les branchements sont bien fixes.*
- *Assurez-vous que le périphérique attaché est bien sous tension.*
- *Assurer qu'un PC connecté n'est pas en mode de suspension.*
- *Assurez-vous qu'un ordinateur portable connecté est configuré pour un affichage externe. (Cela se fait en général en appuyant sur une combinaison Fn-touche sur le portable.)*

Suggestions pour le dépannage

Dans chacune des sections spécifiques à un problème, procédez selon les étapes suggérées. Ce faisant, vous résoudrez sans doute le problème plus rapidement.

Essayez de trouver le problème et d'éviter ainsi le remplacement des pièces non défectueuses.

À titre d'exemple, si vous remplacez les piles et que le problème persiste, remplacez les piles d'origine et passez à l'étape suivante.

Rappelez-vous des étapes que vous avez suivi lors d'un dépannage : L'information peut être utile lors de l'appel au support technique ou pour faire passer au personnel de service.

Messages d'erreur DEL

MESSAGES DE CODE D'ERREUR	DEL D'ALIMENTATION	DEL DE TEMP.	DEL PRET
Veille	Rouge	ARRÊT	ARRÊT
Chauffage de démarrage	Clignotant (Rouge)	ARRÊT	ARRÊT
Lampe prête	Vert	ARRÊT	MARCHE
Refroidissement	Clignotant (Rouge)	ARRÊT	ARRÊT
Surchauffe	ARRÊT	MARCHE	ARRÊT
Erreur de capteur de rupture thermique	clignote 4 fois	ARRÊT	ARRÊT
Panne amorçage lampe / connecteur ballast ouvert	clignote 5 fois	ARRÊT	ARRÊT
Tension de la lampe trop basse	clignote 5 fois	ARRÊT	clignote 7 fois
Erreur ballaste	clignote 5 fois	ARRÊT	clignote 8 fois
Erreur communication ballast	clignote 5 fois	ARRÊT	clignote 10 fois
Surtempérature ballast	clignote 5 fois	ARRÊT	clignote 11 fois
Panne de la lampe	clignote 5 fois	ARRÊT	clignote 14 fois
Erreur ventilateur 1	clignote 6 fois	ARRÊT	clignote 1 fois
Erreur ventilateur 2	clignote 6 fois	ARRÊT	clignote 2 fois
Erreur ventilateur 3	clignote 6 fois	ARRÊT	clignote 3 fois
Erreur ventilateur 4	clignote 6 fois	ARRÊT	clignote 4 fois
Erreur ventilateur 5	clignote 6 fois	ARRÊT	clignote 5 fois
Erreur ventilateur 6	clignote 6 fois	ARRÊT	clignote 6 fois
Erreur ventilateur 7	clignote 6 fois	ARRÊT	clignote 7 fois
Capot ouvert	clignote 7 fois	ARRÊT	ARRÊT
Erreur DMD	clignote 8 fois	ARRÊT	ARRÊT
Erreur T1	clignote 8 fois	ARRÊT	clignote 1 fois
Erreur T2	clignote 8 fois	ARRÊT	clignote 2 fois
Erreur de la roue des couleurs	clignote 9 fois	ARRÊT	ARRÊT

En cas d'erreur, débranchez le cordon d'alimentation CA et attendez une (1) minute avant de remettre le projecteur en marche. Si le voyant DEL d'alimentation ou Prêt de la lampe clignotent toujours ou tout autre problème qui n'est pas listé dans le tableau ci-dessus, veuillez contacter un centre de service.

Problèmes d'image

Problème : Aucune image ne s'affiche à l'écran

1. Vérifiez les réglages de votre ordinateur bloc-notes ou de bureau.
2. Mettez tous les appareils hors puis sous tension dans l'ordre approprié.

Problème : L'image est floue

1. Réglez la **Mise au point** sur le projecteur.
2. Appuyez sur le bouton **Auto** de la télécommande.
3. Vérifiez que la distance entre le projecteur et l'écran est dans la plage spécifiée.
4. Assurez-vous que l'objectif du projecteur est propre.

Problème : L'image est grande en haut ou en bas (effet trapézoïdal)

1. Placez le projecteur de manière à ce qu'il soit le plus perpendiculaire possible par rapport à l'écran.
2. Utilisez la touche **Distorsion** sur la télécommande ou le projecteur pour corriger le problème.

Problème : L'image est inversée

Vérifiez le paramètre **Projection** dans le menu **Réglages 1** de l'OSD.

Problème : L'image est striée

1. Réglez les paramètres **Fréquence** et **Défilement** dans le menu OSD **Image->Ordinateur** aux paramètres par défaut.
2. Pour garantir que le problème ne provient pas d'une carte vidéo du PC connecté, effectuez la connexion sur un autre ordinateur.

Problème : L'image est plate sans contraste

Réglez le paramètre **Contraste** dans le menu OSD **Image**.

Problème : La couleur de l'image projetée ne correspond pas à l'image source.

Ajustez les réglages **Température couleur** et **Gamma** dans le menu OSD **Image->Avancé**.

Problèmes avec la lampe

Problème : Aucune lumière provenant du projecteur

1. Vérifiez que le câble d'alimentation est bien branché.
2. Assurez-vous qu'il n'y a pas de problème avec la source d'alimentation en la testant avec un autre appareil électrique.
3. Remettez le projecteur en marche dans l'ordre approprié et assurez-vous que la DEL d'alimentation s'allume.
4. Si vous venez de remplacer la lampe, essayez de réinitialiser les connexions de la lampe.
5. Remplacez le module de lampe.
6. Remettez l'ancienne lampe dans le projecteur et faites-le réparer.

Problème : La lampe s'éteint

1. Les surtensions peuvent entraîner l'arrêt de la lampe. Rebranchez le cordon d'alimentation. Lorsque le voyant DEL d'alimentation est allumé, appuyez sur le bouton d'alimentation.
2. Remplacez le module de lampe.
3. Remettez l'ancienne lampe dans le projecteur et faites-le réparer.

Problèmes avec la télécommande

Problème : Le projecteur ne répond pas à la télécommande

1. Dirigez la télécommande vers le capteur à distance sur le projecteur.
2. Assurez-vous que le voie entre la télécommande et le capteur n'est pas obstruée.
3. Éteignez l'éclairage fluorescent de la pièce.
4. Vérifiez la polarité de la pile.
5. Remplacez la pile.
6. Éteignez les autres appareils infrarouges alentour.
7. Faites réparer la télécommande.

Problèmes avec l'audio

Problème : Il n'y a pas de son

1. Réglez le volume sur la télécommande.
2. Réglez le volume de la source audio.
3. Vérifiez la connexion du câble audio.
4. Testez la sortie de la source audio avec d'autres hauts-parleurs.
5. Faites réparer le projecteur.

Problème : Le son est déformé

1. Vérifiez la connexion du câble audio.
2. Testez la sortie de la source audio avec d'autres hauts-parleurs.
3. Faites réparer le projecteur.

Faire réparer le projecteur

Si vous êtes incapable de résoudre le problème, vous devriez faire réparer le projecteur. Rangez le projecteur dans le carton d'origine. Incluez une description du problème et une liste de vérification des étapes que vous avez prises lorsque vous tentiez de résoudre le problème : Cette information pourrait être utile au personnel de service. Pour la réparation, renvoyez le projecteur à l'endroit où vous l'avez acheté.

Q et R sur HDMI

Q. Quelle est la différence entre un câble HDMI dit Standard et un câble HDMI dit Vitesse élevée ?

HDMI Licensing, LLC a annoncé récemment que les câbles seront testés et définis comme étant standard ou haut débit.

Les câbles standard (ou « catégorie 1 ») HDMI ont été testés pour fonctionner à une vitesse de 75 Mhz ou jusqu'à 2.25Gbps, ce qui est l'équivalent d'un signal de 720p et de 1080i.

Les câbles à haute vitesse (ou « catégorie 2 ») HDMI ont été testés pour fonctionner à une vitesse de 340 Mhz ou jusqu'à 10.2Gbps, qui est la bande passante la plus élevée actuellement disponible sur un câble HDMI et peuvent supporter avec succès des signaux de 1080p y compris ceux de profondeurs de couleurs accrues ou de taux d'actualisation accrues de la Source. Les câbles haut débit sont également capable de gérer des affichages à résolutions plus élevées, comme les moniteurs de cinéma WQXGA (résolution 2560 x 1600).

Q. Comment obtenir une longueur de câble HDMI supérieure à 10 mètres ?

Il existe plusieurs adaptateurs HDMI solutionnant les longueurs de câbles HDMI dépassant la distance effective d'un câble allant d'une longueur de 10 m à une longueur plus grande. Ces sociétés fabriquent diverses solutions incluant des câbles actifs (composants électroniques actifs intégrés aux câbles qui propulsent et prolongent le signal du câble), des répéteurs, des amplificateurs ainsi que CAT5/6 et des solutions à fibre.

Q. Comment puis-je déterminer si un câble certifié HDMI ?

Tous les produits HDMI doivent être certifiés par le fabricant dans les spécifications de test de conformité HDMI. Il se peut toutefois que des câbles portant le logo HDMI soient disponibles mais qu'ils n'aient pas été correctement testés/ HDMI Licensing, LLC étudie sérieusement ces instances afin de garantir que la marque de commerce HDMI soit utilisée correctement sur le marché. Nous recommandons à la clientèle d'acheter les câbles auprès d'une source et d'une société réputées qui soient fiables.

Pour la vérification de renseignements plus en détail <http://www.hdmi.org/learningcenter/faq.aspx#49>

SPECIFICATIONS

Spécifications

Modèle	DX5630	DU5671
Type d'affichage	0,7 XGA, S600 HB	0,67 WUXGA, S600 HB
Résolution	1024x768	1920x1200
Distance de projection	1,5 mètre ~ 7 mètres	
Taille de l'écran de projection	36,9" - 215,3"	35,1" - 205,3"
Objectif de projection	Mise au point manuelle / Zoom manuel	
Rapport de distance de projection	1,6 ~ 2,0	1,54 ~ 1,93
correction du trapèze	Verticale	±30° en ± 30 pas
	Horizontale	±25° en ± 25 pas
Méthodes de projection	Avant, Arrière, Bureau/Plafond (Arrière, Avant)	
Compatibilité des données	VGA, SVGA, XGA, SXGA, SXGA+, UXGA, WUXGA@60 HZ, Mac	
SDTV/EDTV/ HDTV	480i, 576i, 480p, 576p, 720p, 1080i, 1080p	
Compatibilité vidéo	NTSC (M, 3,58/4,43 MHz), PAL (B, D, G, H, I, M, N), SECAM (B, D, G, K, K1, L)	
Sync. H	15, 31-91,4kHz	
Sync. V	24~30Hz, 47 ~ 120Hz	
Certification de sécurité	FCC-B, cUL, UL, CE, C-tick, CCC, KC, CB, PCT, CECP, BSMI	
Température de fonctionnement	5° ~ 40°C	
Conditions environnementales de stockage	-10° à 60°C, 5% à 95% (Sans condensation)	
Dimensions	431,11mm (L) x 344,16mm (P) x 180,57mm (H)	
Entrée CA	Alimentation secteur universelle 100 - 240 V	
Consommation électrique	540 W standard (normal) , 410 W standard (ECO), <0,5 W (veille), < 2 W (réveil sur LAN)	
Lampe	430W (Normal) / 320W (Eco)	
Haut-parleur	3W x 1	
Prises d'entrée	VGA x 2	
	DVI-D x 1	
	S-Video x 1	
	5 BNC (RGBHV) x 1	
	Vidéo composite x 1	
	HDMI x 2	
	RCA stéréo x 1	
	Mini prise stéréo x 2	
	—	
	HDBaseT x 1	
Prises de sortie	VGA x 1	
	Sortie audio PC x 1	
	3D sync	
Prises de contrôle	RS-232C	
	RJ45	
	Déclencheur d'écran : Prise CC x 1 (fonction de sortie 12VCC 200mA)	
	câble à distance	
	USB (type B) uniquement pour le service	
	USB (type A) uniquement pour l'alimentation ; WHDI	
Sécurité	Fente de sécurité Kensington	

Distance de projection par rapport à la dimension de projection (WUXGA)

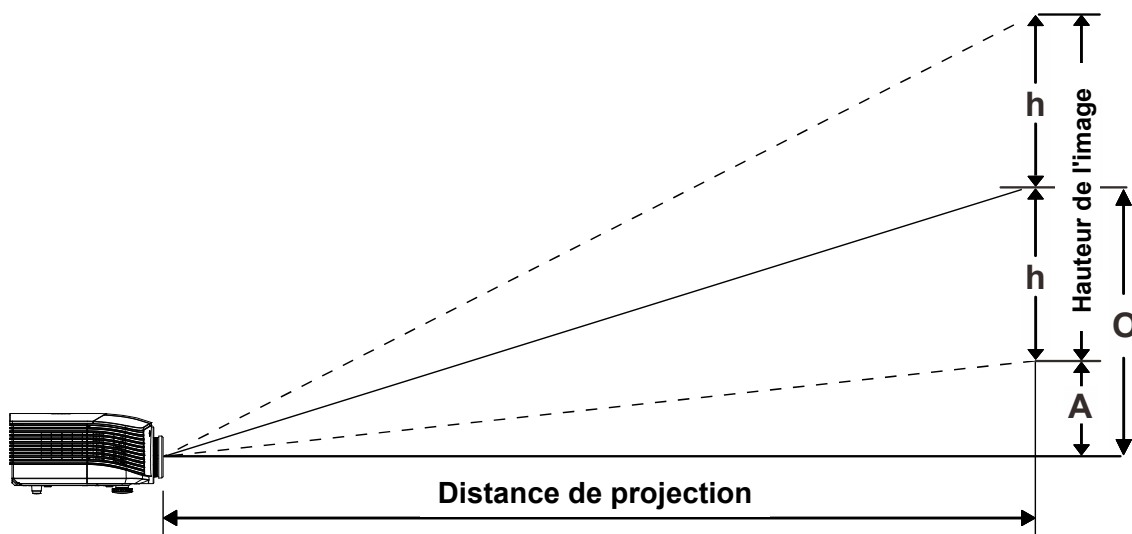


Tableau de distance de projection et de taille

Objectif de projection standard : TR : 1,54 ~ 1,93; décalage=55%

	TELE				LARGE			
	Distance (m)	1,66	3,33	4,16	8,31	1,66	3,32	6,63
Diagonale (")	40	80	100	200	50	100	200	300(*)
Largeur image (mm)	862	1723	2154	4308	1077	2154	4308	6462
Hauteur image (mm)	538	1077	1346	2692	673	1346	2692	4039
h (mm)	269	538	673	1346	337	673	1346	2019
O (mm)	296	592	740	1481	370	740	1481	2221
A (mm)	27	54	67	135	34	67	135	202

Remarque :

(*) Surmultiplication.

Objectif de projection longue distance : TR : 1,93 ~ 2,9; décalage=55%

	TELE				LARGE			
	Distance (m)	2,5	6,25	12,49	18,74	2,08	6,24	12,47
Diagonale (")	40	100	200	300	50	150	300	450
Largeur image (mm)	862	2154	4308	6462	1077	3231	6462	9693
Hauteur image (mm)	538	1346	2692	4039	673	2019	4039	6058
h (mm)	269	673	1346	2019	337	1010	2020	3029
O (mm)	296	740	1481	2221	370	1111	2222	3332
A (mm)	27	67	135	202	34	101	202	303

Nouvel objectif de projection courte distance : TR : 0,778; décalage=55%

	FIXE			
Distance (m)	0,67	1,34	1,68	2,51
Diagonale (")	40	80	100	150
Largeur image (mm)	862	1723	2154	3231
Hauteur image (mm)	538	1077	1346	2019
h (mm)	269	538	673	1010
O (mm)	296	592	740	1111
A (mm)	27	54	67	101

Objectif de projection à portée semi-courte : TR: 1,1 ~ 1,3; décalage=55%

	TELE				LARGE			
Distance (m)	1,12	2,80	5,60	8,96	1,18	3,55	7,11	9,00
Diagonale (")	40	100	200	320	50	150	300	380
Largeur image (mm)	862	2154	4308	6893	1077	3231	6462	8185
Hauteur image (mm)	538	1346	2692	4308	673	2019	4039	5116
h (mm)	269	673	1346	2154	337	1010	2019	2558
O (mm)	296	740	1481	2369	370	1111	2221	2814
A (mm)	27	67	135	215	34	101	202	256

Objectif de projection à portée très longue : TR: 3 ~ 5; décalage=55%

	TELE				LARGE			
Distance (m)	3,23	10,77	16,15	19,92	3,23	6,46	12,92	20,03
Diagonale (")	30	100	150	185	50	100	200	310
Largeur image (mm)	646	2154	3231	3985	1077	2154	4308	6677
Hauteur image (mm)	404	1346	2019	2490	673	1346	2692	4173
h (mm)	202	673	1010	1245	337	673	1346	2087
O (mm)	222	740	1111	1370	370	740	1481	2295
A (mm)	20	67	101	125	34	67	135	209

décalage % = $O/(2xh) \times 100\%$

$O=A+h$

$h=(1/2) \times (\text{hauteur de l'image})$

Distance de projection par rapport à la taille de projection (XGA)

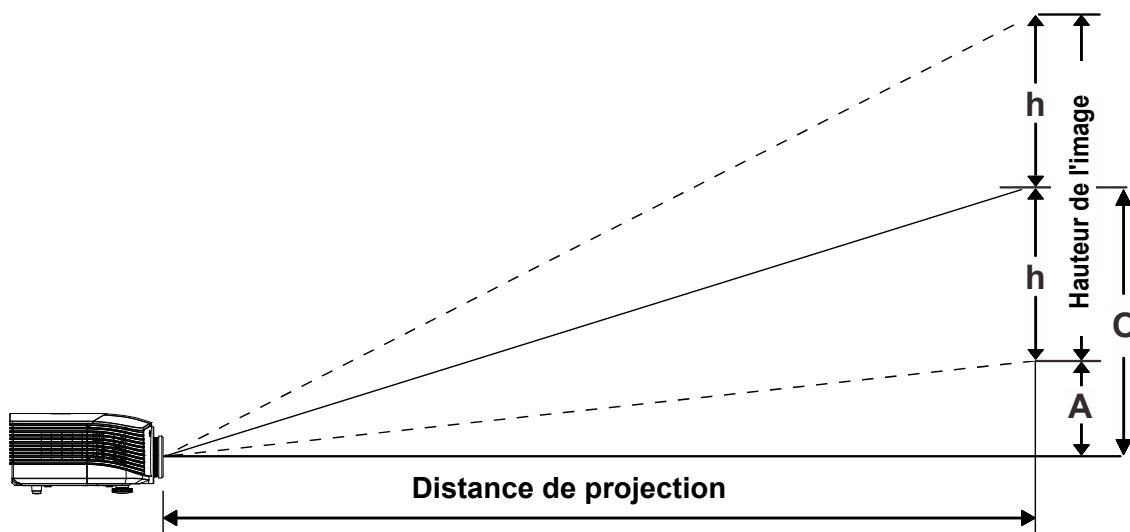


Tableau de distance de projection et de taille

Bloc optique de projection standard: TR : 1,6 ~ 2; décalage=50%

	TELE				LARGE			
	1,63	3,25	4,06	8,13	1,63	3,25	6,50	9,75
Distance (m)	1,63	3,25	4,06	8,13	1,63	3,25	6,50	9,75
Diagonale (")	40	80	100	200	50	100	200	300(*)
Largeur image (mm)	813	1626	2032	4064	1016	2032	4064	6096
Hauteur image (mm)	610	1219	1524	3048	762	1524	3048	4572
h (mm)	305	610	762	1524	381	762	1524	2286
O (mm)	305	610	762	1524	381	762	1524	2286
A (mm)	0	0	0	0	0	0	0	0

Remarque :
(*) Surmultiplication.

Bloc optique de projection longue: TR : 2~3; décalage=50%

	TELE				LARGE			
	2,44	6,10	12,19	18,29	2,03	6,10	12,19	18,29
Distance (m)	2,44	6,10	12,19	18,29	2,03	6,10	12,19	18,29
Diagonale (")	40	100	200	300	50	150	300	450
Largeur image (mm)	813	2032	4064	6096	1016	3048	6096	9144
Hauteur image (mm)	610	1524	3048	4572	762	2286	4572	6858
h (mm)	305	762	1524	2286	381	1143	2286	3429
O (mm)	305	762	1524	2286	381	1143	2286	3429
A (mm)	0	0	0	0	0	0	0	0

Nouvel objectif de projection courte distance : TR : 0,81; décalage=50%

	FIXE			
Distance (m)	0,66	1,32	1,65	2,47
Diagonale (")	40	80	100	150
Largeur image (mm)	813	1626	2032	3048
Hauteur image (mm)	610	1219	1524	2286
h (mm)	305	610	762	1143
O (mm)	305	610	762	1143
A (mm)	0	0	0	0

Objectif de projection à portée semi-courte : TR: 1,14 ~ 1,34; décalage=50%

	TELE				LARGE			
Distance (m)	1,09	2,72	5,45	8,99	1,16	3,47	6,95	9,03
Diagonale (")	40	100	200	330	50	150	300	390
Largeur image (mm)	813	2032	4064	6706	1016	3048	6096	7925
Hauteur image (mm)	610	1524	3048	5029	762	2286	4572	5944
h (mm)	305	762	1524	2515	381	1143	2286	2972
O (mm)	305	762	1524	2515	381	1143	2286	2972
A (mm)	0	0	0	0	0	0	0	0

Objectif de projection à portée très longue : TR: 3,11 ~ 5,18; décalage=50%

	TELE				LARGE			
Distance (m)	3,16	10,53	15,79	20,00	3,16	6,32	12,64	19,91
Diagonale (")	30	100	150	190	50	100	200	315
Largeur image (mm)	610	2032	3048	3861	1016	2032	4064	6401
Hauteur image (mm)	457	1524	2286	2896	762	1524	3048	4801
h (mm)	229	762	1143	1448	381	762	1524	2400
O (mm)	229	762	1143	1448	381	762	1524	2400
A (mm)	0	0	0	0	0	0	0	0

décalage % = $O/(2xh) \times 100\%$

$O=A+h$

$h=(1/2) \times$ (hauteur de l'image)

Tableau de mode de synchronisation

Signal	Résolution	H-Sync (KHz)	V-Sync (Hz)	Composite S-Vidéo	Composante	RVB (Analogique)	DP/DVI HDMI (Numérique)
NTSC	—	15,7	60,0	○	—	—	—
PAL/SECAM	—	15,6	50,0	○	—	—	—
VESA	640 x 400	37,9	85,1	—	—	○	○
	720 x 400	31,5	70,1	—	—	○	○
	720 x 400	37,9	85,0	—	—	○	○
	640 x 480	31,5	60,0	—	—	○	○
	640 x 480	37,9	72,8	—	—	○	○
	640 x 480	37,5	75,0	—	—	○	○
	640 x 480	43,3	85,0	—	—	○	○
	800 x 600	35,2	56,3	—	—	○	○
	800 x 600	37,9	60,3	—	—	○	○
	800 x 600	46,9	75,0	—	—	○	○
	800 x 600	48,1	72,2	—	—	○	○
	800 x 600	53,7	85,1	—	—	○	○
	800 x 600	76,3	120,0	—	—	○	○
	1024 x 576	35,8	60,0	—	—	○	○
	1024 x 600	37,3	60,0	—	—	○	○
	1024 x 600	41,5	65,0	—	—	○	○
	1024 x 768	48,4	60,0	—	—	○	○
	1024 x 768	56,5	70,1	—	—	○	○
	1024 x 768	60,0	75,0	—	—	○	○
	1024 x 768	68,7	85,0	—	—	○	○
	1024 x 768	97,6	120,0	—	—	○	○
	1024 x 768	99,0	120,0	—	—	○	○
	1152 x 864	67,5	75,0	—	—	○	○
	1280 x 720	45,0	60,0	—	—	○	○
	1280 x 720	90,0	120,0	—	—	○	○
	1280 x 768	47,4	60,0	—	—	○	○
	1280 x 768	47,8	59,9	—	—	○	○
	1280 x 800	49,7	59,8	—	—	○	○
	1280 x 800	62,8	74,9	—	—	○	○
	1280 x 800	71,6	84,9	—	—	○	○
	1280 x 800	101,6	119,9	—	—	○	○
	1280 x 1024	64,0	60,0	—	—	○	○
	1280 x 1024	80,0	75,0	—	—	○	○
	1280 x 1024	91,1	85,0	—	—	○	○
	1280 x 960	60,0	60,0	—	—	○	○
	1280 x 960	85,9	85,0	—	—	○	○
1360 x 768	47,7	60,0	—	—	○	○	
1400 x 1050	65,3	60,0	—	—	○	○	
1440 x 900	55,5	59,9	—	—	○	○	
1440 x 900	55,9	59,9	—	—	○	○	
1440 x 900	70,6	75,0	—	—	○	○	
1600 x 1200	75,0	60,0	—	—	○	○	

Signal	Résolution	H-Sync (KHz)	V-Sync (Hz)	Composite S-Vidéo	Composante	RVB (Analogique)	DP/DVI HDMI (Numérique)
	1680 x 1050	64,7	59,9	—	—	○	○
	1680 x 1050	65,3	60,0	—	—	○	○
	1920 x 1200	74,0	60,0	—	—	○	○
	1920 x 1080	67,5	60,0	—	—	○	○
Apple Macintosh	640 x 480	35,0	66,7	—	—	○	○
	832 x 624	49,7	74,5	—	—	○	○
	1024 x 768	60,2	74,9	—	—	○	○
	1152 x 870	68,7	75,1	—	—	○	○
SDTV	480i	15,7	60,0	—	○	—	○
	576i	15,6	50,0	—	○	—	○
EDTV	576p	31,3	50,0	—	○	—	○
	480p	31,5	60,0	—	○	—	○
HDTV	720p	37,5	50,0	—	○	—	○
	720p	45,0	60,0	—	○	—	○
	1080i	33,8	60,0	—	○	—	○
	1080i	28,1	50,0	—	○	—	○
	1080p	27,0	24,0	—	○	—	○
	1080p	28,0	25,0	—	○	—	○
	1080p	33,7	30,0	—	○	—	○
	1080p	56,3	50,0	—	○	—	○
	1080p	67,5	60,0	—	○	—	○

O: Fréquence prise en charge

—: Fréquence non prise en charge

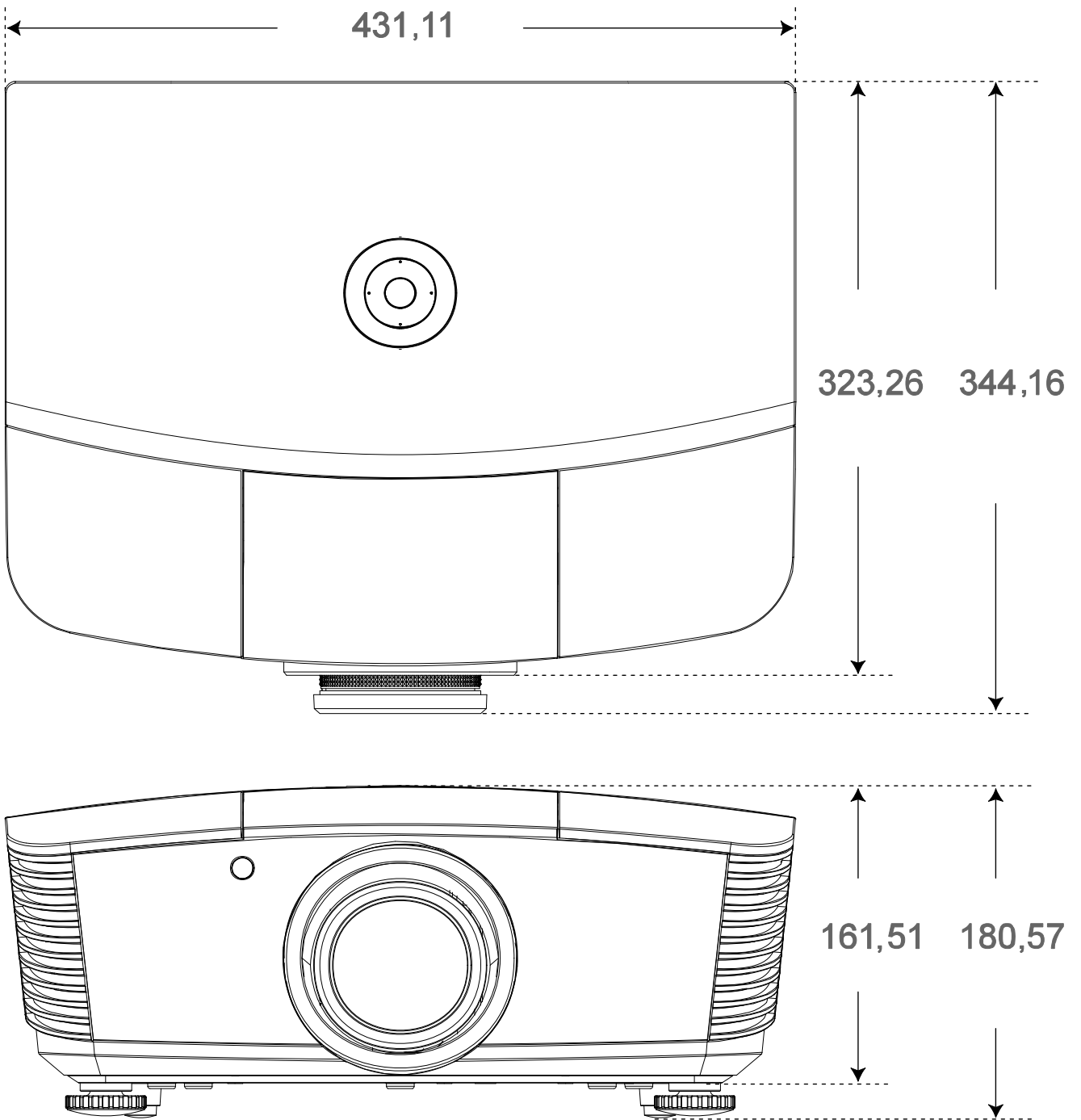
La résolution autre que la résolution native peut afficher avec une taille de lignes ou de texte inégale .

★ La couleur de indique Affichage uniquement. (4:3 uniquement)

★ La couleur de indique qu'un peu de bruit est acceptable, car la synchro du mode vidéo ne s'ajuste pas automatiquement.

★ L'outil de synchro HDTV principal et le lecteur de DVD, VG828 est secondaire.

Dimensions du projecteur



CONFORMITE REGLEMENTAIRE

Avertissement de la FCC

Cet équipement a été testé et trouvé conforme aux limites des appareils numériques de Classe B, conformément à la Partie 15 des règlements FCC. Ces limites ont pour objectif de fournir une protection raisonnable contre toute interférence dangereuse lorsque l'équipement est utilisé dans un environnement commercial.

Cet équipement génère, utilise et peut émettre de l'énergie RF et s'il n'est pas installé et utilisé en accord avec ce manuel d'instruction, risque d'entraîner une interférence nocive aux communications radio. Le fonctionnement de cet équipement dans une zone résidentielle est susceptible de provoquer un brouillage nuisible, auquel cas les mesures correctives seront à la charge du propriétaire.

Des changements ou modifications non expressément approuvées apportées par les parties responsables de s'y conformer risque d'annuler le droit de l'utilisateur à faire fonctionner l'équipement.

Canada

Cet appareil numérique de Classe B est conforme à la norme canadienne ICES-003.

Certifications de sécurité

FCC-B, cUL, UL, CE, C-tick, CCC, KC, CB, PCT, CECP, BSMI

Configuration des paramètres de communication

Vous pouvez utiliser la commande de contrôle série afin de saisir des commandes pour le contrôle du projecteur ou récupérer ses données opérationnelles via un logiciel client terminal Windows,

par exemple Hyper Terminal, avec des caractères ASCII. Vous devez configurer les paramètres de communication suivants à l'avance :

Élément	Paramètre :
Bits par seconde	9600 bps
Bit de données	8 bits
Parité	Aucune
Bit d'arrêt	1
Contrôle flux	Aucune

Fonction OSD	Commande d'opération	Paramètres/Valeurs de retour	Remarque
Picture Mode	pic.mode	? = 0:Presentation 1:Bright 2:Game 3:Movie 4:Vivid 5:TV 6:sRGB 8:DICOM SIM 9:User1 10:User2	Not applicable when the project is in standby mode.
Input Select	input.sel	? = 1 = VGA1 2 = VGA2 3 = DVI 4 = Video 5 = S-Video 6 = HDMI 1 7 = BNC 9 = HDMI 2 15 = HDBASET	Not applicable when the project is at below status. *Standby mode
Auto Power Off	auto.powoff	? = 0-180	Not applicable when the project is in standby mode
Auto Power On	auto.powon	? = 0 = Off 1 = On	Not applicable when the project is in standby mode
Blank Screen	no.signal	? = 0 = Black 1 = Red 2 = Green 3 = Blue 4 = White	Not applicable when the project is in standby mode
Contrast	contrast	? = + -	0-100 Not applicable when the project is in standby mode or the input signal is not locked yet.
Brightness	bright	? = + -	0-100 Not applicable when the project is in standby mode or the input signal is not locked yet.
Saturation	saturat	? = + --	0-100 a. Apply for YUV signal input b. Not applicable when the project is in standby mode or the input signal is not locked yet.

Fonction OSD	Commande d'opération	Paramètres/Valeurs de retour	Remarque	
Hue	tint	? = + -	0-100	a. Apply for YUV signal input b. Not applicable when the project is in standby mode or the input signal is not locked yet.
Sharpness	sharp	? = + -	0-31	Not applicable when the project is in standby mode or the input signal is not locked yet.
Color Temperature	color.temp	? = +	0 = Warm 1 = Normal 2 = Cold	Not applicable when the project is in standby mode or the input signal is not locked yet.
White Balance /Red Offset	red.offset	? = + -	-100 ~ +100	Not applicable when the project is in standby mode or the input signal is not locked yet.
White Balance /Green Offset	green.offset	? = + -	-100 ~ +100	Not applicable when the project is in standby mode or the input signal is not locked yet.
White Balance /Blue Offset	blue.offset	? = + -	-100 ~ +100	Not applicable when the project is in standby mode or the input signal is not locked yet.
White Balance /Red Gain	red.gain	? = + -	0-200	Not applicable when the project is in standby mode or the input signal is not locked yet.
White Balance /Green Gain	green.gain	? = + -	0-200	Not applicable when the project is in standby mode or the input signal is not locked yet.
White Balance /Blue Gain	blue.gain	? = + -	0-200	Not applicable when the project is in standby mode or the input signal is not locked yet.
HSG/Red Gain	hsg.r.gain	? = + -	0-100	Not applicable when the project is in standby mode or the input signal is not locked yet.
HSG/Green Gain	hsg.g.gain	? = + -	0-100	Not applicable when the project is in standby mode or the input signal is not locked yet.
HSG/Blue Gain	Hsg.b.gain	? = + -	0-100	Not applicable when the project is in standby mode or the input signal is not locked yet.
HSG/Cyan Gain	hsg.c.gain	? = + -	0-100	Not applicable when the project is in standby mode or the input signal is not locked yet.
HSG/Magenta Gain	hsg.m.gain	? = + -	0-100	Not applicable when the project is in standby mode or the input signal is not locked yet.
HSG/Yellow Gain	hsg.y.gain	? = + -	0-100	Not applicable when the project is in standby mode or the input signal is not locked yet.
HSG/Red/Saturation	hsg.r.sat	? = + -	0-100	Not applicable when the project is in standby mode or the input signal is not locked yet.
HSG/Green/Saturation	hsg.g.sat	? = + -	0-100	Not applicable when the project is in standby mode or the input signal is not locked yet.

Fonction OSD	Commande d'opération	Paramètres/Valeurs de retour	Remarque	
HSG/Blue/Saturation	Hsg.b.sat	? = + -	0-100	Not applicable when the project is in standby mode or the input signal is not locked yet.
HSG/Cyan/Saturation	hsg.c.sat	? = + -	0-100	Not applicable when the project is in standby mode or the input signal is not locked yet.
HSG/Magenta/Saturation	hsg.m.sat	? = + -	0-100	Not applicable when the project is in standby mode or the input signal is not locked yet.
HSG/Yellow/Saturation	Hsg.y.sat	? = + -	0-100	Not applicable when the project is in standby mode or the input signal is not locked yet.
HSG/Red/Hue	hsg.r.hue	? = + -	0-100	Not applicable when the project is in standby mode or the input signal is not locked yet.
HSG/Green/Hue	hsg.g.hue	? = + -	0-100	Not applicable when the project is in standby mode or the input signal is not locked yet.
HSG/Blue/Hue	Hsg.b. hue	? = + -	0-100	Not applicable when the project is in standby mode or the input signal is not locked yet.
HSG/Cyan/Hue	hsg.c. hue	? = + -	0-100	Not applicable when the project is in standby mode or the input signal is not locked yet.
HSG/Magenta/Hue	hsg.m. hue	? = + -	0-100	Not applicable when the project is in standby mode or the input signal is not locked yet.
HSG/Yellow/Hue	Hsg.y. hue	? = + -	0-100	Not applicable when the project is in standby mode or the input signal is not locked yet.
HSG/White/Red Gain	hsg.wr.gain	? = + -	0-100	Not applicable when the project is in standby mode or the input signal is not locked yet.
HSG/White/Green Gain	hsg.wg.gain	? = + -	0-100	Not applicable when the project is in standby mode or the input signal is not locked yet.
HSG/White/Blue Gain	Hsg.wb.gain	? = + -	0-100	Not applicable when the project is in standby mode or the input signal is not locked yet.
Aspect Ratio	aspect	? =	0 = Fill 1 = 4:3 2 = 16:9 3 = LetterBox 4 = Native 5 = 2.35:1	*Not applicable when the project is in standby mode or the input signal is not locked yet. *When the Zoom function is set to Zoom in, the Unscaled function is disabled.
VGA Frequency	h.phase	? = + -	0-31	*Not applicable when the project is in standby mode or the input signal is not locked yet. *Apply for VGA and Component signal input.

Fonction OSD	Commande d'opération	Paramètres/Valeurs de retour	Remarque
VGA Tracking	h.total	? = + -	-5 ~ +5 *Not applicable when the project is in standby mode or the input signal is not locked yet. *Apply for VGA and Component signal input.
VGA H Position	h.pos	? = + -	-5 ~ +5 -100 ~ +100(Auto Sync Off) *Not applicable when the project is in standby mode or the input signal is not locked yet. *Apply for VGA and Component signal input.
VGA V Position	v.pos	? = + -	-5 ~ +5 -100 ~ +100(Auto Sync Off) *Not applicable when the project is in standby mode or the input signal is not locked yet. *Apply for VGA and Component signal input.
Auto Sync	auto.img		(execute) Not applicable when the project is in standby mode or the input signal is not locked yet.
Zoom	zoom	? =	-10 ~ +10 The Lens control command does not apply when the projector is in standby mode.
Lamp Mode	Lamp.mode	? =	0 = Normal 1 = Eco *Not applicable when the project is in standby mode *Not applicable when the project is in cooling or lighting up status. Please send control command after the said commands are completed.
Fan Speed	altitude	? =	0 = Normal 1 = High Not applicable when the project is in standby mode
Lamp 1 Statu	lamp1.stat	? =	0 = Off 1 = On Not applicable in standby mode
Projection Mode	proj.mode	? =	0 = Desktop Front 1 = Desktop Rear 2 = Ceiling Front 3 = Ceiling Rear Not applicable when the project is in standby mode
Gamma	gamma	? =	0 = 1.8 1 = 2.0 2 = 2.2 3 = 2.4 4 = B&W 5 = Linear Not applicable when the project is in standby mode or the input signal is not locked yet.
Test Pattern	pattern	? =	0 = None 1 = RGB Ramps 2 = Color Bars 3 = Setp Bars 4 = Checkboard 5 = Grid 6 = Horizontal Lines Not applicable when the project is in standby mode.
V Keystone	v.keystone	? = + -	-30 ~ 30 Not applicable when the projector is in standby mode.
H Keystone	h.keystone	? = + -	-25 ~ 25 Not applicable when the projector is in standby mode.
Network/IP Adress	net.ipaddr	? =	<string> Not applicable when the project is in standby mode
Network/Subnet	net.subnet	? =	<string> Not applicable when the project is in standby mode
Network/Gateway	net.gateway	? =	<string> Not applicable when the project is in standby mode
Network/DHCP	net.dhcp	? = =	0 = Off 1 = On Not applicable when the project is in standby mode
Menu Position	menu.pos	? =	0 ~ 4 Not applicable when the project is in standby mode

Fonction OSD	Commande d'opération	Paramètres/Valeurs de retour	Remarque
Startup Logo	startup.logo	? = 0 = STD 1 = Black 2 = Blue	Not applicable when the project is in standby mode
Auto Search	auto.src	? = 0 = Off 1 = On	Not applicable when the projector is in standby mode.
Language	lang	? = 0 = English 1 = French 2 = German 3 = Spanish 4 = Portugues 5 = Simplified Chinese 6 = Traditional Chinese 7 = Italian 8 = Norwegian 9 = Swedish 10 = Dutch 11 = Russian 12 = Polish 13 = Finnish 14 = Greek 15 = Korean 16 = Hungarian 17 = Czech 18 = Arabic 19 = Turkish 20 = Vietnamese 21 = Japanese 22 = Thai 23 = Farsi 24 = Hebrew 25 = Danish 26 = French Canadian	
Model	model	? <String>	
Serial Number	ser.no	? <String>	
Software Version	sw.ver	? <String>	
Active Source	Act.src	? 1 = VGA1 2 = VGA2 3 = DVI 4 = Video 5 = S-Video 6 = HDMI 1 7 = BNC 9 = HDMI 2 15 = HDBASET	
Pixel Clock	pixel.clock	? <String>	*In unit of MHz *Not applicable when the project is in standby mode or the input signal is not locked yet.
Signal Format	signal	? <String>	Not applicable when the project is in standby mode or the input signal is not locked yet.
H Refresh Rate	h.refresh	? <String>	Not applicable when the project is in standby mode or the input signal is not locked yet.
V Refresh Rate	v.refresh	? <String>	Not applicable when the project is in standby mode or the input signal is not locked yet.
Lamp1.Time	lamp1.hours	? <String>	
Lamp1 Time Reset	Lamp1.reset	(execute)	Reset All of lamp time
Power On Time	proj.runtime	? <String>	
Factory Reset	fact.reset	(execute)	
Blank	Picture.mute	? = 0 = Off 1 = On	
Power On	power.on	(execute)	Not applicable in active mode
Power Off	power.off	(execute)	Not applicable in standby mode

Fonction OSD	Commande d'opération	Paramètres/Valeurs de retour	Remarque
Projector Status	status	? 0 = Reset 1 = Standby 2 = Active 3 = cooling	
Low Power Mode	lowpower.mode	? = 0 = Off 1 = On 2 = On By Lan	
3D Sync	threed.mode	? = 0 = Off 1 = DLP-Link 2 = IR	Auto 3D (1080P 24Hz) can not Off
3D Sync Invert	threed.sync.invert	? = 0 = Off 1 = On	Active in DLP-LINK
3D Sync Format	threed.format	? = 0 = Frame Sequential 1 = Top / Bottom 2 = Side by side 3 = Frame Packing	Function available dependent on input source & timing.

Remarque :

Le projecteur retourne la chaîne "NA" lorsque la commande d'entrée ne s'applique pas au statut ou à la configuration du projecteur courant.