



DW3321 DX3351 Series

User Manual

用戶手冊

用戶手冊

Manual del usuario

Manuel de l'utilisateur

Benutzerhandbuch

사용자 설명서

Руководство пользователя

Gebruikershandleiding

Instrukcja obsługi

Uživatelská příručka

Εγχειρίδιο χρήσης

Kullanım Kılavuzu

Manuale d'uso

Handbok

Brugervejledning

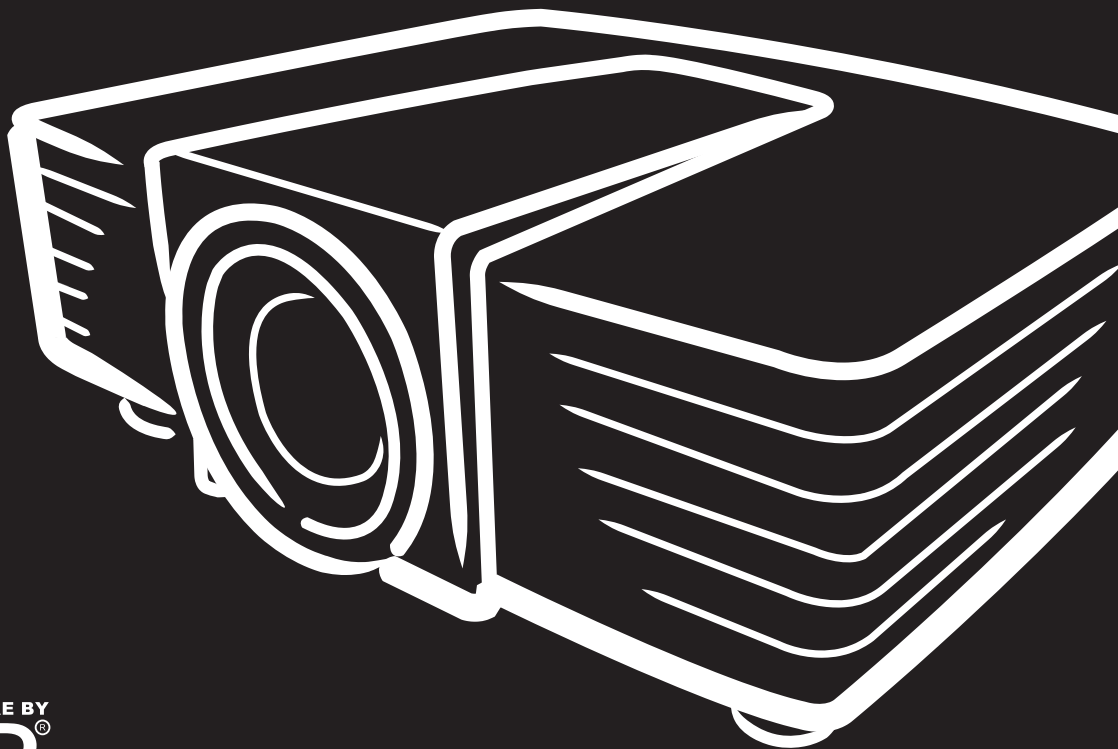
Brukerveiledning

Kyttöhje

Felhasználói kézikönyv

مدخستسما لیلد

Manual do Usuário



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 2015

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.



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



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 :

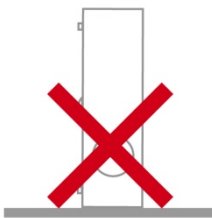
“Appuyez sur la touche **Menu** de la télécommande pour ouvrir le menu **Principal**”

Informations d'ordre général sur les consignes de sécurité

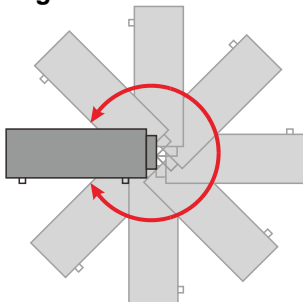
- N'ouvrez pas le boîtier de l'unité. À part la lampe de projection, aucune pièce dans l'unité ne peut être entretenue par l'utilisateur. Pour tout entretien, veuillez contacter un technicien qualifié.
- Conformez-vous aux mentions Avertissement et Attention qui figurent dans ce manuel et sur le boîtier 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

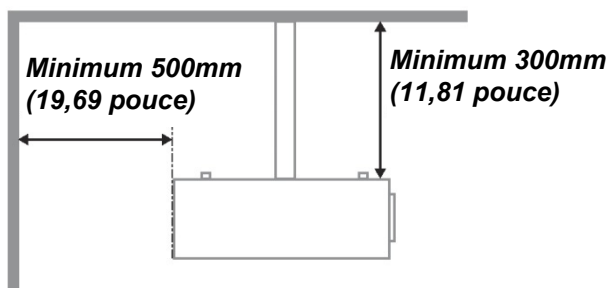
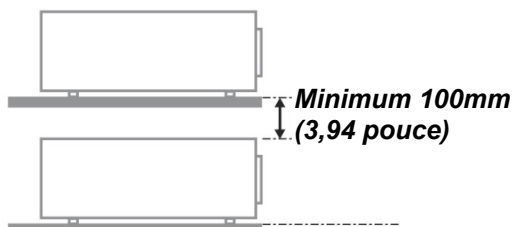
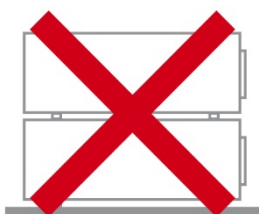
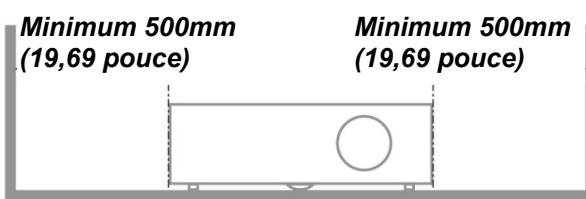
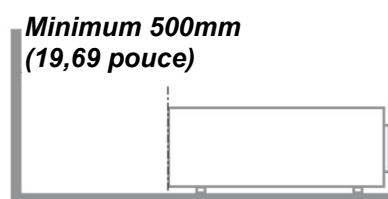
- **N'inclinez pas le projecteur à gauche ou à droite**, dans le cas contraire la durée de vie de la lampe peut diminuer significativement et cela peut conduire à d'autres **dommages non prévisibles**.



- **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 agréé (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 fonctionnement 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 63 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.

Nettoyage du projecteur

- Débranchez le cordon d'alimentation avant le nettoyage. Voir [Nettoyage du projecteur](#) la page 66.
- 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 83.

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.*
- *Compatibilité MHL de l'appareil pour le streaming de contenu vidéo et audio à partir d'un appareil mobile compatible.*
- *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.*

À propos de ce manuel

Ce manuel destiné aux utilisateurs finaux décrit comment installer et utiliser le projecteur PLP. 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

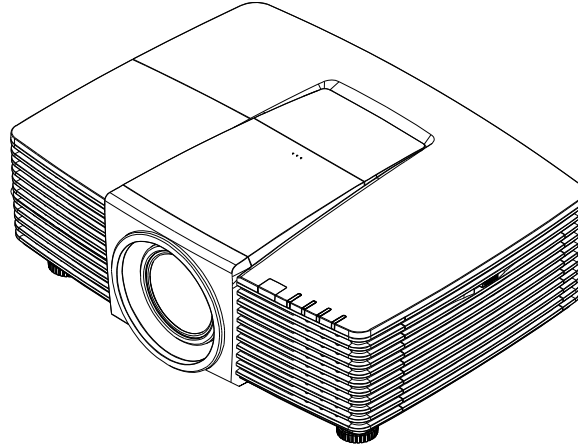
DEMARRAGE	1
LISTE DE CONTROLE DE L'EMBALLAGE	1
VUES DES PIECES DU PROJECTEUR	2
<i>Vue avant-droite</i>	2
<i>Vue de dessus-Boutons de l'OSD (Affichage à l'écran) et DEL</i>	3
<i>Vue de derrière</i>	4
<i>Vue de dessous</i>	6
PIECES DE LA TELECOMMANDE	7
PLAGE DE FONCTIONNEMENT DE LA TELECOMMANDE	10
BOUTONS DU PROJECTEUR ET DE LA TELECOMMANDE	10
CONFIGURATION ET FONCTIONNEMENT	11
INSERTION DES PILES DANS LA TELECOMMANDE	11
ALLUMER ET ETEINDRE LE PROJECTEUR	12
REGLAGE DU NIVEAU DU PROJECTEUR	14
AJUSTER LA POSITION DE L'IMAGE PROJETEE A L'AIDE DU DECALAGE DE L'OBJECTIF	15
<i>Ajuster la Pos. verticale de l'image</i>	16
<i>Réglage de la Pos. horizontale de l'image</i>	17
REGLER LE ZOOM, FOCUS ET LA DISTORSION	18
REGLAGE DU VOLUME	19
PARAMETRES DU MENU OSD (AFFICHAGE A L'ECRAN).....	20
COMMANDES DU MENU OSD	20
<i>Navigation dans le menu OSD</i>	20
REGLAGE DE LA LANGUE OSD	21
PRESENTATION GENERALE DU MENU OSD	22
MENU IMAGE : DE BASE	26
MENU IMAGE : AVANCEE	27
<i>HSG ADJUSTMENT</i>	28
<i>Temp. de couleur Utilisateur</i>	28
<i>Équilibre des blancs</i>	29
MENU D'AFFICHAGE	30
<i>Coin 4</i>	31
<i>Distortion en coussin</i>	32
<i>Réglage fin du PC</i>	33
<i>Paramètres 3D</i>	34
MENU CONFIG. SYSTÈME : DE BASE	35
<i>Minuteur de présentation</i>	36
<i>REGLAGES DES MENUS</i>	36
MENU CONFIG. SYSTÈME : AVANCEE	37
<i>Param. audio</i>	38
<i>Param. LAMPE</i>	38
<i>SOUS-TITRAGE</i>	39
<i>Paramètres réseau</i>	39
GESTION BASEE SUR NAVIGATEUR	44
PWPRESENTER	47
<i>Utilisation de la fonction de diffusion</i>	53
<i>Contrôle du Bureau distant via pwPresenter</i>	55
<i>Présentation à partir d'un lecteur USB</i>	57
RS232 AVEC FONCTION TELNET	59
<i>Guide de mise en route pour TELNET</i>	59
MENU INFORMATIONS	62
MAINTENANCE ET SECURITE.....	63
REMPLACEMENT DE LA LAMPE DE PROJECTION	63
NETTOYAGE DU PROJECTEUR	66
<i>Nettoyage de l'objectif</i>	66
<i>Nettoyage du boîtier</i>	66

Nettoyage du filtre à air	67
USING THE PHYSICAL LOCK	70
Utilisation de la fente de sécurité Kensington	70
Utilisation d'un verrou à barre de sécurité	70
DEPANNAGE	71
PROBLEMES STANDARD ET SOLUTIONS	71
SUGGESTIONS POUR LE DEPANNAGE	71
MESSAGES D'ERREUR DEL	72
PROBLEMES D'IMAGE	73
PROBLEMES AVEC LA LAMPE	73
PROBLEMES AVEC LA TELECOMMANDE	74
PROBLEMES AVEC L'AUDIO	74
FAIRE REPARER LE PROJECTEUR	74
Q ET R SUR HDMI	75
SPECIFICATIONS	76
SPECIFICATIONS	76
DISTANCE DE PROJECTION PAR RAPPORT A LA TAILLE DE PROJECTION	78
<i>Tableau de distance de projection et de taille</i>	78
TABEAU DE MODE DE SYNCHRONISATION	79
DIMENSIONS DU PROJECTEUR	82
CONFORMITE REGLEMENTAIRE	83
AVERTISSEMENT DE LA FCC	83
CANADA	83
CERTIFICATIONS DE SECURITE	83
ANNEXE I	84
BROCHAGE RS232 (COTE PROJECTEUR)	84
PROTOCOLE RS-232C	84

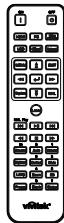
DEMARRAGE

Liste de contrôle de l'emballage

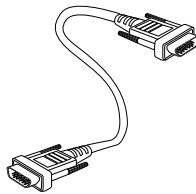
Déballez avec soin le projecteur et vérifiez que les éléments suivants sont inclus :



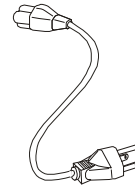
Projecteur



Télécommande
(Piles incluses)



Câble VGA



Cable d'alimentation



CD-ROM
(Le présent manuel
d'utilisation)



Carte de garantie



Carte de démarrage rapide

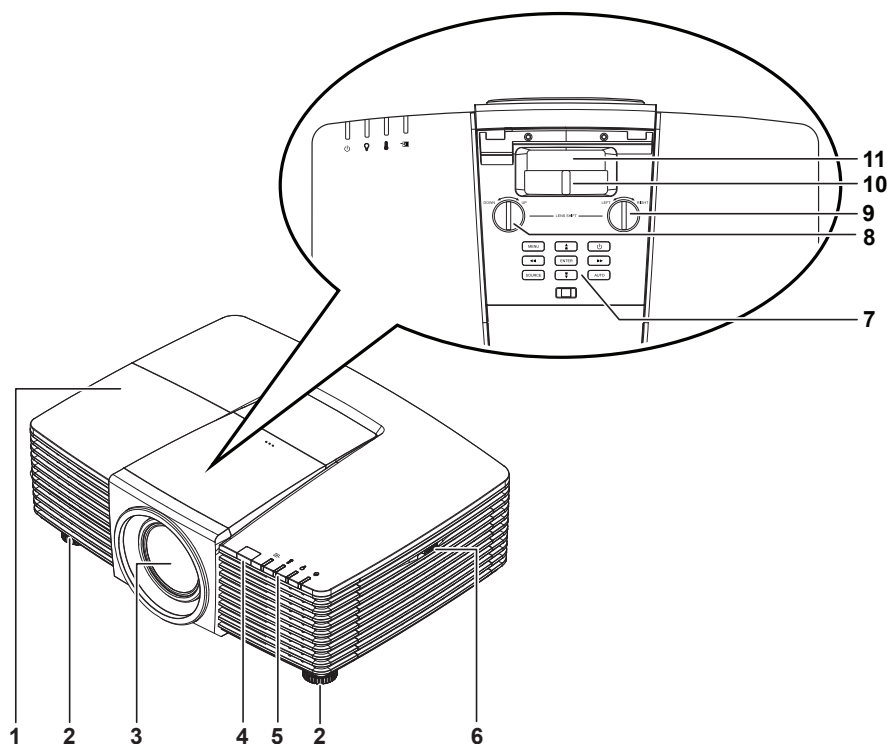
Contactez votre revendeur immédiatement s'il manque un ou plusieurs éléments, s'ils sont endommagés, ou si l'appareil ne marche pas. Il est recommandé de conserver les matériaux de l'emballage d'origine pour le renvoi éventuel de l'équipement à des fins de services sous garantie.



Attention :
Ne pas utiliser le projecteur dans des environnements poussiéreux.

Vues des pièces du projecteur

Vue avant-droite

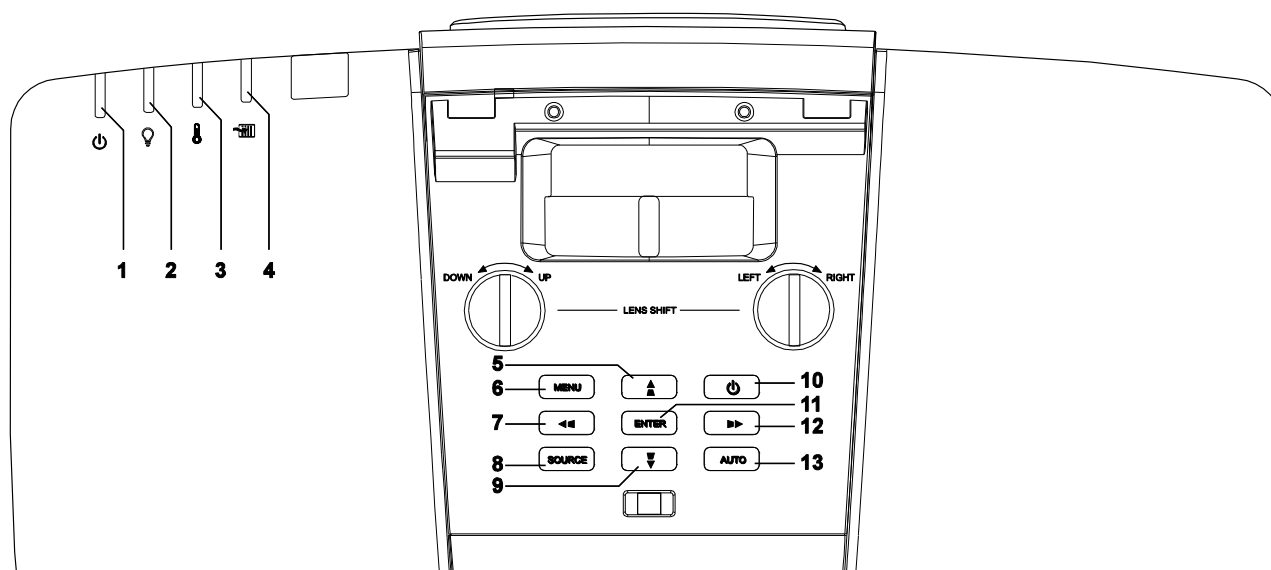


ÉLÉMENT	ÉTIQUETTE	DESCRIPTION	VOIR LA PAGE :
1.	Capot de la lampe	Enlevez le capot pour remplacer l'ampoule.	63
2.	Ajusteurs d'inclinaison	Faites pivoter le levier de réglage pour ajuster la position de l'angle.	14
3.	Objectif	Objectif de projection.	
4.	Récepteur IR	Reçoit le signal IR de la télécommande.	7
5.	DEL	Affiche l'état du projecteur.	3
6.	Aération	Prise d'air frais.	67
7.	Touches de fonctions	Boutons de l'affichage à l'écran (OSD).	3
8.	Décalage vertical de l'objectif	Ajuste la position de l'image verticalement.	16
9.	Ajuste la position de l'image horizontalement	Ajuste la position de l'image horizontalement.	17
10.	Bague de zoom	Agrandit l'image projetée.	18
11.	Bague de mise au point	Met au point l'image projetée.	18



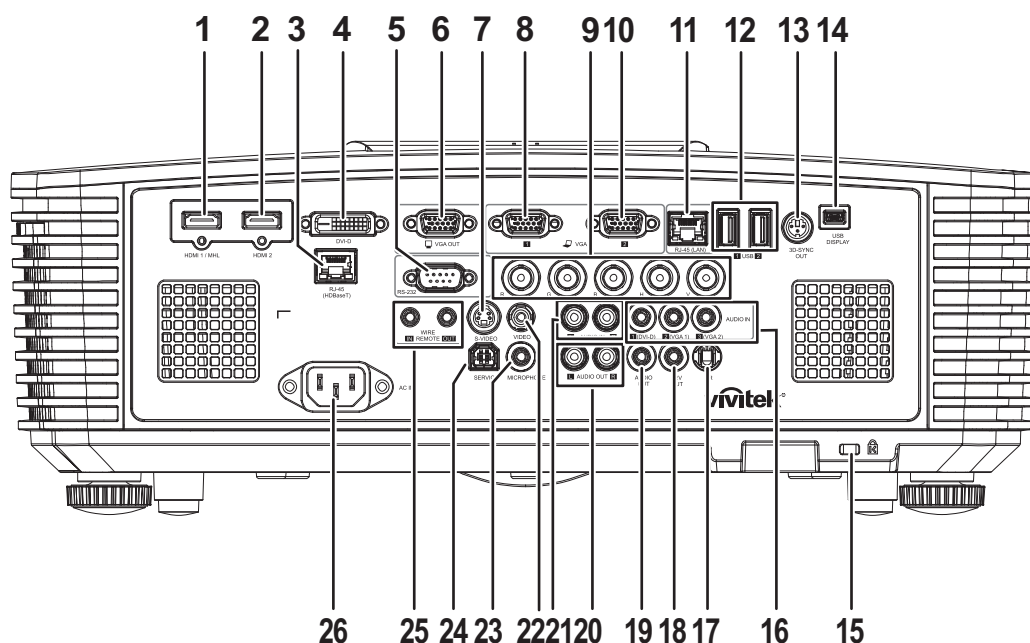
Important :

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.

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

ÉLÉMENT	ÉTIQUETTE	DESCRIPTION	VOIR LA PAGE :
1.	DEL alimentation	Affiche l'état de la séquence marche / arrêt de l'alimentation.	72
2.	DEL lampe	Affiche l'état de la lampe.	72
3.	DEL Temp	Affiche l'état thermique.	72
4.	DEL filtre	Affiche le message d'avertissement de remplacement du filtre.	72
5.	▲ (Curseur haut) / ▼	Navigue et modifie les paramètres dans l'OSD. Menu rapide – Pour verticale la distorsion.	20
6.	MENU	Ouvre et quitte les menus OSD.	20
7.	◀ (Curseur gauche) / ▶	Navigue et modifie les paramètres dans l'OSD. Menu rapide – Pour horizontale la distorsion.	20
8.	SOURCE	Entre dans le menu Source.	
9.	▼ (Curseur bas) / ▲	Navigue et modifie les paramètres dans l'OSD. Menu rapide – Pour verticale la distorsion.	20
10.	Alimentation	Permet de mettre le projecteur sous ou hors tension.	12
11.	ENTRÉE	Ouvre ou confirme l'élément de menu OSD sélectionné.	20
12.	▶ (Curseur droite) / ◀	Navigue et modifie les paramètres dans l'OSD. Menu rapide – Pour horizontale la distorsion.	20
13.	AUTO	Optimise la taille, la position, et la résolution de l'image.	

Vue de derrière



ÉLÉMENT	ÉTIQUETTE	DESCRIPTION	VOIR LA PAGE :
1.	HDMI 1 /MHL	Branchez le CABLE HDMI/MHL depuis un périphérique HDMI/MHL Remarque : Réglez la source sur HDMI 1/ MHL peut également être recharger des une appareil intelligent connecté compatible MHL tant que le projecteur sous tension.	
2.	HDMI 2	Branchez le câble HDMI depuis un périphérique HDMI.	
3.	RJ45 (HDBaseT) (Disponible avec DW3321)	Branchez un câble RJ45 Cat5e / Cat6 pour la réception du signal HDBaseT.	
4.	DVI-D	Branchez le CÂBLE DVI vers un écran	
5.	RS-232	Se branche sur le port série RS-232 pour la commande à distance.	
6.	SORTIE VGA	Branchez le câble RVB sur un écran (Pass through par VGA1 uniquement).	
7.	S-VIDEO	Branchez le câble S-VIDEO depuis un périphérique vidéo.	
8.	VGA 1	Branchez un câble RGB depuis un ordinateur ou un périphérique vidéo.	
9.	BNC	Pour brancher le câble BNC d'un ordinateur.	
10.	VGA 2	Branchez un câble RGB depuis un ordinateur ou un périphérique vidéo.	
11.	RJ45 (LAN)	Branchez un câble réseau LAN de l'Ethernet.	
12.	USB	Connectez un câble USB pour l'hôte USB. Remarque : Prise en charge de 5V / 1,0A pour chaque sortie de port tant que le projecteur est sous tension.	
13.	SORTIE SYNC 3D	Branchez le récepteur des lunettes IR 3D.	
14.	Affichage USB	Connectez votre projecteur à un PC via un câble USB.	

ÉLÉMENT	ÉTIQUETTE	DESCRIPTION	VOIR LA PAGE :
15.	Fente de sécurité Kensington	S'attache à un objet permanent avec un système Kensington Lock.	70
16.	ENTRÉE AUDIO	Branchez un câble AUDIO depuis le périphérique d'entrée.	
17.	IR	Recevez le signal IR de la télécommande.	
18.	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).	
19.	SORTIE AUDIO	Branchez un câble AUDIO pour la boucle audio traversante.	
20.	SORTIE AUDIO G/D	Branchez un câble AUDIO pour la boucle audio traversante.	
21.	ENTRÉE AUDIO G/D	Branchez les câbles audio d'un appareil audio pour l'entrée audio VIDÉO OU S-VIDÉO.	
22.	VIDÉO	Branchez le câble composite depuis un périphérique vidéo.	
23.	Microphone	Branchez le dispositif d'entrée du microphone.	
24.	ENTRETIEN	Uniquement pour le personnel d'entretien.	
25.	CÂBLE À DISTANCE	Branchez le câble à distance de la télécommande sur le projecteur pour la télécommande filaire. Raccordez "WIRE REMOTE OUT (SORTIE CÂBLE À DISTANCE)" à "WIRE REMOTE IN ('entrée câble à distance)" d'un autre projecteur (de même modèle) pour le contrôle en série.	
26.	ENTRÉE CA	Se connecte au câble d'alimentation.	

Remarque :

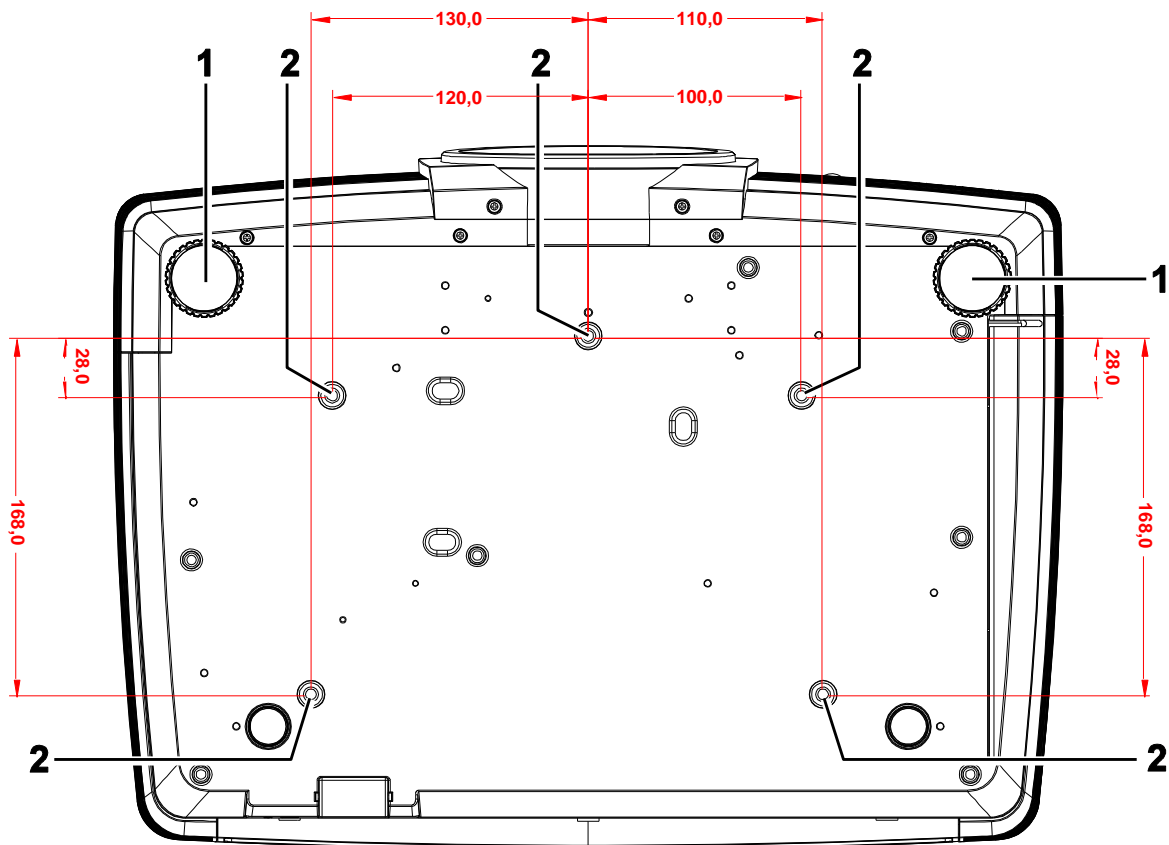
- *To use this feature, you must plug in the connector before turn on/off the projector.*
- *Screen controllers are supplied and supported by screen manufacturers.*
- *Do not use this jack for anything other than intended use.*



Avertissement :

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

Vue de dessous



ÉLÉMENT	ÉTIQUETTE	DESCRIPTION	VOIR LA PAGE :
1.	Ajusteurs d'inclinaison	Faites pivoter le levier de réglage pour ajuster la position de l'angle.	14
2.	Trous de montage au plafond	Contactez votre revendeur pour obtenir des informations sur le montage du projecteur au plafond.	

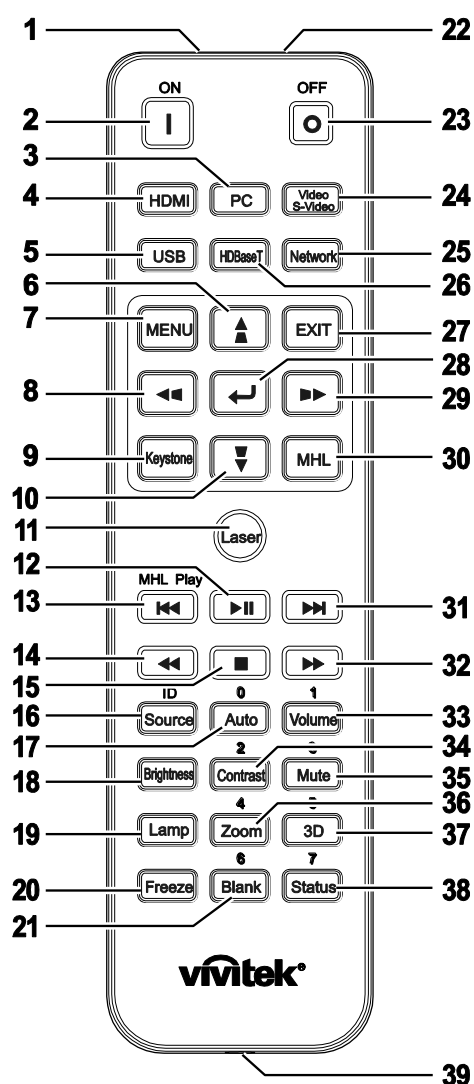
Remarque :

Lors de l'installation, assurez-vous d'utiliser des fixations de plafond homologués UL.

Pour les installations au plafond, utilisez de la visserie de montage homologuée et des vis M4 avec une profondeur maximale de vis de 6 mm (0,23 pouces).

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 (pas moins de 5,15 kg) 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/HDMI 2/DVI (changer).	
5.	USB	Affiche la sélection de source de USB.	
6.	▲ (Curseur haut) / ▲	Navigue et modifie les paramètres dans l'OSD. Menu rapide - Pour verticale la distorsion.	20
7.	MENU	Ouvre l'OSD.	20
8.	◀ (Curseur gauche) / ◀	Navigue et modifie les paramètres dans l'OSD. Menu rapide - Pour horizontale la distorsion.	20
9.	Distorsion	Ouvre le menu Trapèze.	
10.	▼ (Curseur bas) / ▼	Navigue et modifie les paramètres dans l'OSD. Menu rapide - Pour verticale la distorsion.	20
11.	Laser	Appuyez pour utiliser le pointeur à l'écran. NE PAS DIRIGER VERS LES YEUX.	
12.	Lecture / Pause	Lecture ou pause vidéo / musique pour MHL.	
13.	Inverse	Inverse par incréments définis pour MHL.	
14.	Précédent	Lit l'élément précédent de la liste de programmation pour MHL.	
15.	Arrêt	Arrêt de la lecture vidéo / musique pour MHL.	
16.	Source / ID	Autre source d'entrée. Fonction combinaison de touches pour la télécommande paramètres de code de client (ID + numéro).	20
17.	Auto/0	Ajustement automatique de la fréquence, phase et de la position. Numéro utilisé pour le paramètre Remote ID.	20
18.	Luminosité	Affiche la barre de réglages de brillance.	
19.	Lampe	Affiche la sélection de lampe.	
20.	Figer	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.	ENTRÉE	Navigue et modifie les paramètres dans l'OSD.	20
29.	▶ (Curseur droite) / ▶	Navigue et modifie les paramètres dans l'OSD. Menu rapide - Pour horizontale la distorsion.	20

ÉLÉMENT	ÉTIQUETTE	DESCRIPTION	VOIR LA PAGE :
30.	MHL	Active la fonctionnalité de technologie Mobile High-Definition Link pour les appareils intelligents.	
31.	Avance	Avance par incréments définis pour MHL.	
32.	Suivant	Lit l'élément suivant de la liste de programmation pour MHL.	
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.	18
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 37.

Remarque :

*Lorsque le projecteur est en mode **MHL**, le clavier sur le projecteur doit être avec la même définition que la touche de la télécommande.*

*Lorsque **MHL** fonctionne :*

***MENU** pour les paramètres de l'appli, ▲ **Haut**, ▼ **Bas**, ◀ **Gauche** et ▶ **Droite** servent de flèches directionnelles, y compris également **ENTRER** et **QUITTER**.*

Contrôler votre appareil intelligent avec la télécommande :

*Lorsque le projecteur projette le contenu de votre appareil intelligent compatible **MHL**, vous pouvez utiliser la télécommande pour contrôler votre appareil intelligent.*

*Pour entrer en mode **MHL**, les boutons suivants sont disponibles afin de contrôler votre appareil intelligent, les touches fléchées (▲ **Haut**, ▼ **Bas**, ◀ **Gauche**, ▶ **Droite**), **MENU**, **QUITTER**, les boutons de commande de **MHL**.*

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.

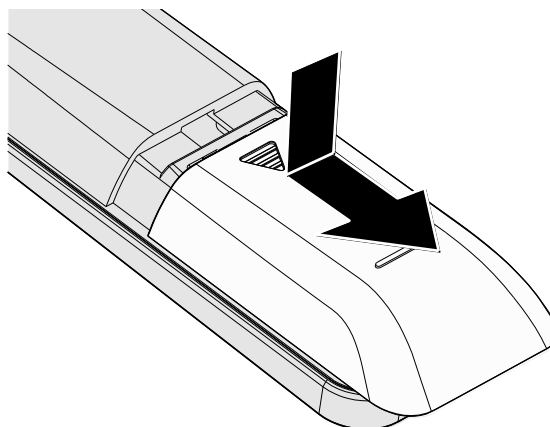
Boutons du projecteur et de la télécommande

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.

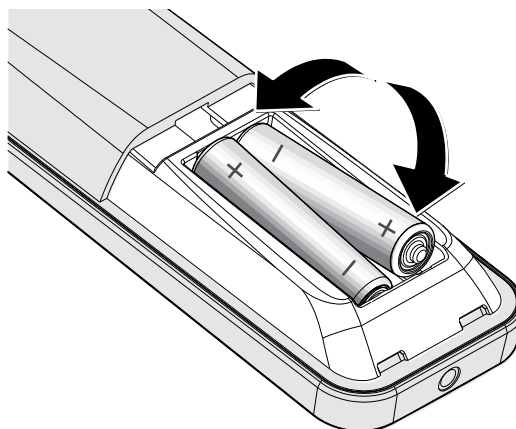
CONFIGURATION ET FONCTIONNEMENT

Insertion des piles dans la télécommande

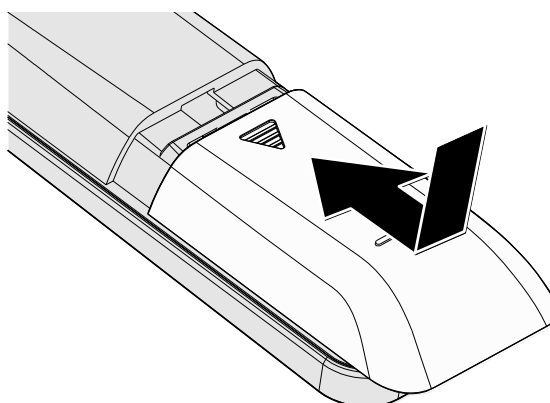
1. Ouvrez le couvercle du compartiment à pile en le glissant dans le sens de la flèche.



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



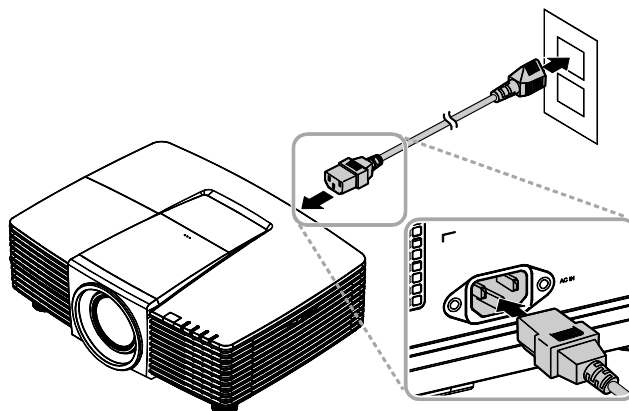
3. Refermez le couvercle.


**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.

Allumer et éteindre le projecteur

1. Connectez solidement le câble d'alimentation au cordon de signal. Une fois connecté, la DEL d'alimentation passe de vert clignotant à vert fixe.

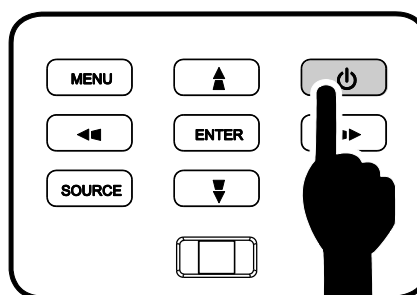


2. Allumez la lampe en appuyant sur le bouton "  " sur le dessus du

projecteur ou sur "  " sur la télécommande.

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

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 [Réglage de la langue OSD](#) à la page 21)



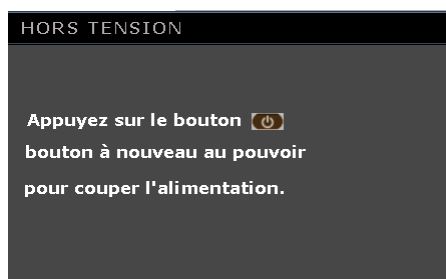
3. Si plus d'un périphérique d'entrée est connecté, appuyez sur le bouton **SOURCE** et utilisez les boutons ▲▼ pour faire défiler les périphériques. (la connexion composante est prise en charge via un adaptateur RVB vers composante.)

HDMI 1 / MHL
HDMI 2
DVI
VGA1
VGA2
BNC
Vidéo
S-Video
Affichage réseau
Lecteur USB
Affichage USB
HDBaseT

- HDMI 1 / MHL: Compatible High-Definition Multimedia Interface et Mobile High-Definition Link
- HDMI 2: Interface multimédia haute définition compatible
- DVI : DVI
- VGA 1 / 2: RVB analogique
Entrée DVD YCbCr / YPbPr, ou entrée TVHD YPbPr via un connecteur D-sub
- BNC : RVB analogique
- Vidéo: Vidéo composite traditionnelle
- S-Video : Super vidéo (J/C séparés)
- Affichage réseau : Source d'affichage réseau
- Lecteur USB : Source de lecture USB
- Affichage USB: Affichage USB depuis la connexion USB du PC
- HDBaseT : Vidéo numérique via l'émetteur HDBaseT (Disponible en DH3321)

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

4. Quand le message "HORS TENSION ? /Press **Power** again" message appears, press the **POWER** button. Le projecteur s'éteint.



Attention :

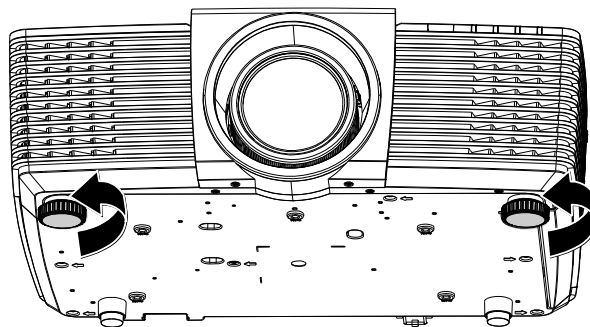
Ne débranchez pas le cordon d'alimentation tant que la DEL D'ALIMENTATION n'a pas cessé de clignoter, indiquant que le projecteur a refroidi.

Réglage du niveau du projecteur

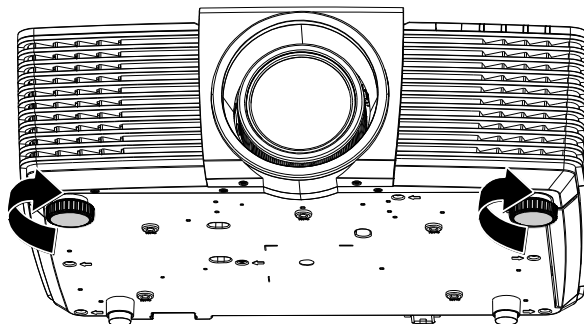
Tenez compte des informations suivantes pour le réglage du projecteur :

- *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.*
- *Assurez-vous que les cables soient dans un endroit sûr Il pourraient vous faire trébucher*

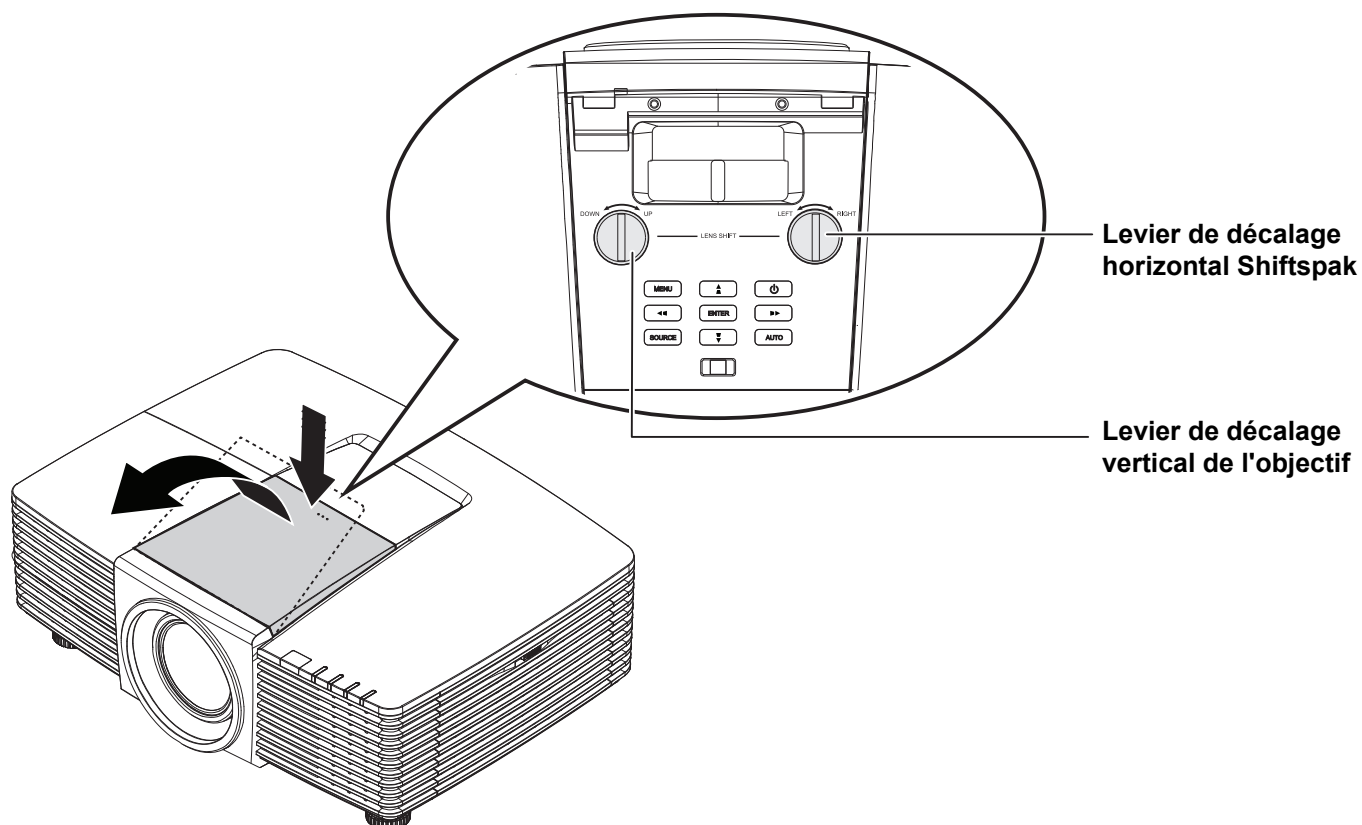
- 1.** Pour élever le niveau du projecteur, torsion, faites tourner les ajusteurs dans le sens contraire des aiguilles d'une montre.



- 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 de l'objectif



La fonctionnalité du décalage de l'objectif 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.

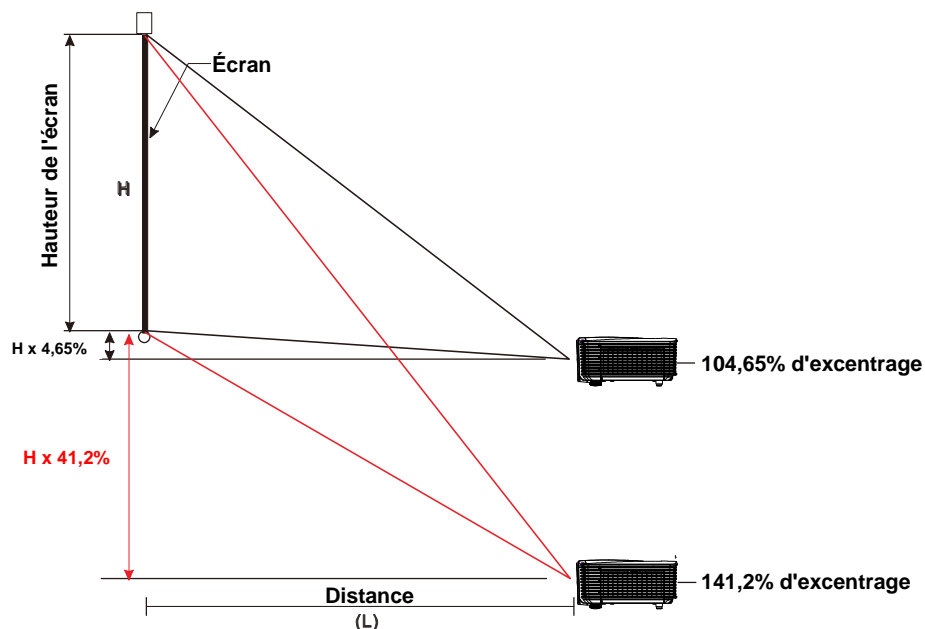
Remarque :

Cessez de tourner le bouton de décalage d'objectif après avoir entendu le clic, et pressez légèrement le bouton pour le faire revenir.

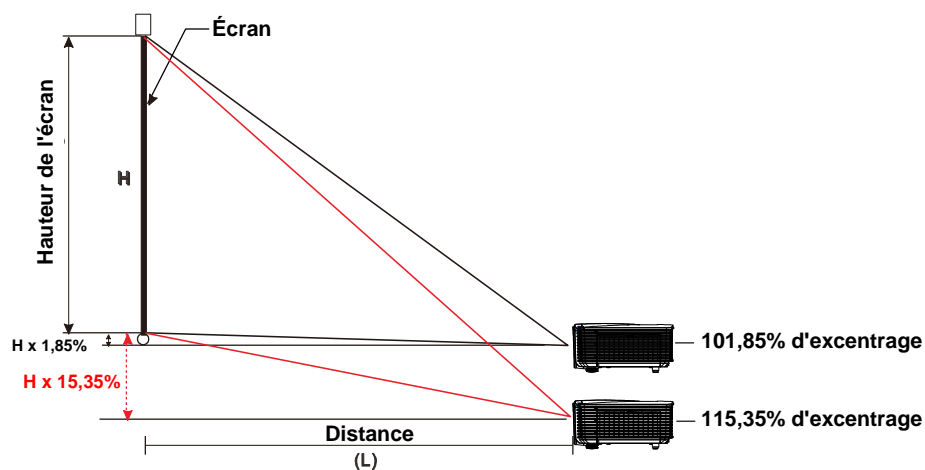
Ajuster la Pos. verticale de l'image

La hauteur verticale de l'image peut être ajustée entre 141,2% et 104,65% de la hauteur de l'image pour le WXGA, 115,35% et 101,85% pour le XGA. Note that the maximum vertical image height adjustment can be limited by the horizontal image position. For example it is not possible to achieve the maximum vertical image position height detailed above if the horizontal image position is at maximum.

WXGA



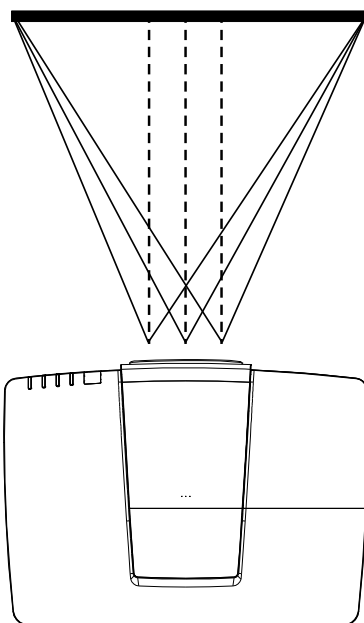
XGA



Réglage de la Pos. horizontale de l'image

Avec l'objectif en position centrale, vous pouvez régler la Pos. horizontale de l'image sur la gauche ou la droite jusqu'à 10,9% maximum de la largeur de l'image pour le WXGA, 3,8% pour le XGA. Notez que le maximum de réglage horizontal de la hauteur de l'image peut être limité par la Pos. verticale de l'image. Par exemple, il n'est pas possible de parvenir à la Pos. horizontale maximale de l'image si la Pos. verticale de l'image est au maximum.

Largeur d'écran (W)



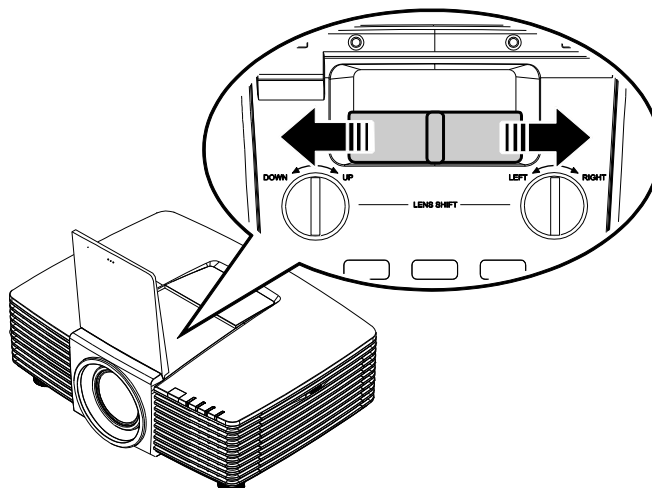
Côté gauche ← → Côté droit

WXGA: Wx10,9% Wx10,9%

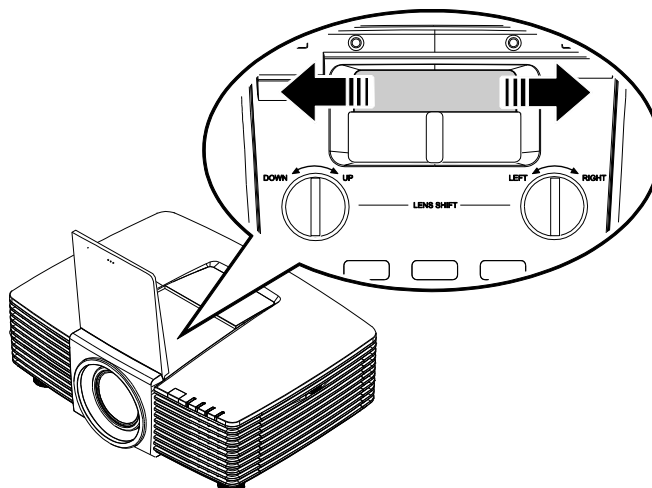
XGA: Wx3,8% Wx3,8%


Régler le Zoom, Focus et la distorsion

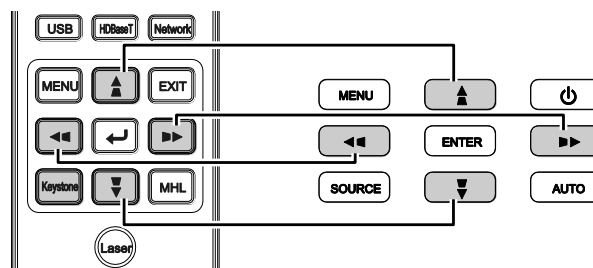
1. Utilisez le contrôle d'**Image-zoom** (sur le projecteur seulement) pour redimensionner la taille écran et de l'image projetée.





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 le Distortion trapézoïdale V ou horizontal de l'image ou appuyez sur la touche **Trapèze** (sur la télécommande) pour choisir le trapèze V (vertical) ou H (horizontal).



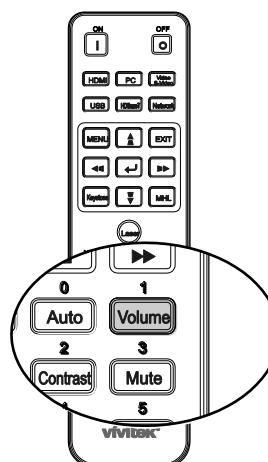
Télécommande et panneau OSD

4. Le contrôle de la distorsion apparaît sur l'écran.
Appuyez sur  pour la correction de la Distortion trapézoïdale V de l'image.
Appuyez sur  pour la correction de la Distortion trapézoïdale H de l'image.



Réglage du volume

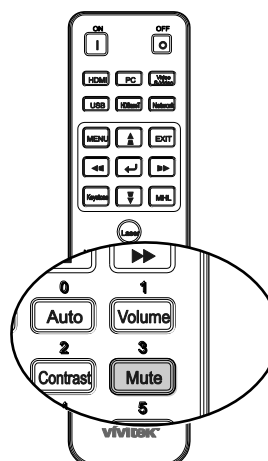
1. Appuyez sur le bouton **Volume** sur la télécommande.
Le contrôle du volume apparaît sur l'écran.



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).



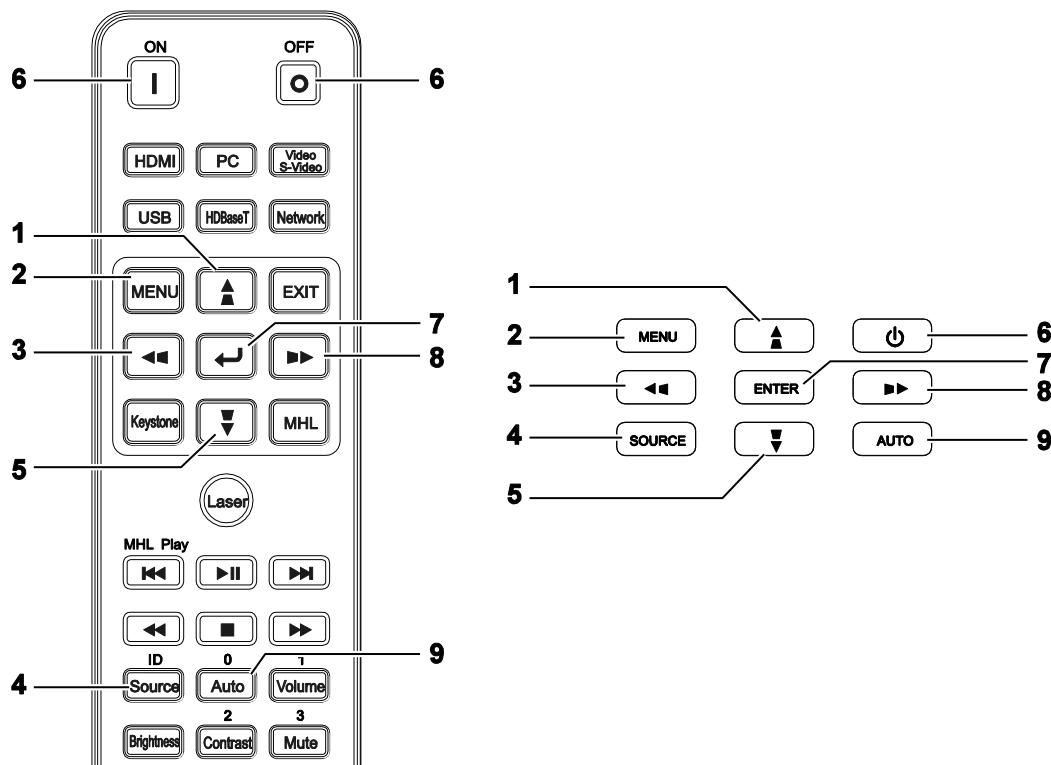
PARAMETRES DU MENU OSD (AFFICHAGE A L'ECRAN)

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 existe six 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 **QUITTER** pour revenir au menu précédent.



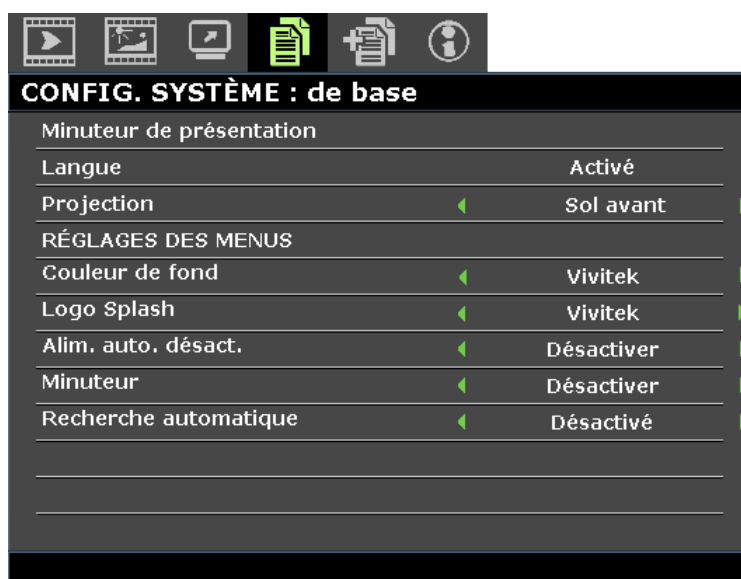
Remarque :

En fonction de la source vidéo, certaines options du menu OSD peuvent ne pas être disponibles. Par exemple, l'élément **Pos. horizontale/verticale** dans le menu **Ajustement détails PC** 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.

Réglage de la langue OSD

Définissez la langue OSD selon votre préférence avant de poursuivre.

1. Appuyez sur le bouton **MENU**. Appuyez sur les boutons curseur ◀ / ▶ pour naviguer jusqu'à **CONFIG. SYSTÈME : de base**.



2. Appuyez sur le boutons curseur ▲ / ▼ jusqu'à ce que l'option **Langue** soit en surbrillance.
3. Appuyez sur les boutons curseur ◀ / ▶ jusqu'à ce que la langue souhaitée soit sélectionnée.
4. Appuyez sur le bouton **MENU** pour ferme 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	MENU SECONDAIRE	REGLAGES
IMAGE : de base	Mode d'affichage	Présentation, Lumineux, Jeu, Film, Vivi, TV, sRGB, Tableau noir, DICOM SIM, 3D, Utilisateur1, Utilisateur2
	Luminosité	0~100
	Contraste	50~50
	Couleur	50~50
	Teinte	50~50
	Netteté	0~15
	RÉINITIALISER PARAMÈTRES IMAGE	Actuel
		Tous
		Annuler
IMAGE : Avancée	Couleur éclatante	Marche, Arrêt
	Temp. de couleur	D65 (Chaud), D75 (Normal), D83 (Refroidir)
	Couleur du support de projection	Arrêt, Jaune clair, Rose, Vert clair, Bleu, Tableau noir
	Gamma	1.8, 2.0, 2.2, 2.4, N&B, Linéaire, Courbe S
	HSG ADJUSTMENT	Couleur primaire
		Teinte
		Saturation
		Gain
	Temp. de couleur Utilisateur	White Gain Red
		White Gain Green
		White Gain Blue
	Équilibre des blancs	Gain rouge
		Gain vert
		Gain bleu
		Décalage rouge
		Décalage vert
		Décalage bleu

MENU PRINCIPAL	MENU SECONDAIRE	REGLAGES	
AFFICHAGE	Format de l'image	Remplir, 4:3, 16:9, 16:10, Boîte aux lettres, Natif, 2.35:1	
	Distortion trapézoïdale V	-30 ~30	
	Distortion trapézoïdale H	-25 ~25	
	Coin 4	Gauche-Haut, Droite-Haut, Droite-Bas, Gauche-Bas	
	Distortion en coussin	Horz. Gauche, Horz. G + D, Horz. Droite, Vert. Haut, Vert. H + B, Vert. Bas	
	Réglage fin du PC	Auto	
		Fréquence	-15 ~15
		Phase	0~63
		Pos. horizontale	-5 ~5
		Pos. verticale	-5 ~5
	Paramètres 3D	Mode 3D	Auto, Haut/Bas, Séquence de trames, Enrobage de trame, Juxtaposition, Désactivé
		Sync 3D	Arrêt, DLP-Link, IR
		Inversion 3D Sync	Arrêt, Marche
	Zoom numérique		0 ~10 Signal Vidéo/YUV uniquement 0~8
CONFIG. SYSTÈME : de base	Minuteur de présentation	Durée minuteur	1~240
		Minuteur	Arrêt, Marche
	Langue		English, 한국어, Hrvatski, Français, Svenska, Română, Deutsch, Nederlands, Norsk, Italiano, Türkçe, Dansk, Español, Čeština, Български, Русский, Português, Suomi, 繁體中文, ไทย, Indonesian, 简体中文, Polski, Ελληνικά, 日本語, Magyar, العربية, हिन्दी
	Projection		Table avant, Table arrière, Plafond avant/, Plafond arrière
	Réglages des menus	Durée aff. des menus	5 s, 10 s, 20 s, 30 s, Toujours
		Position du menu	En haut-à gauche, En haut-à droite, Centre, En bas-à gauche, En bas-à droite.
	Couleur de fond		Vivitek, Noire, Bleu, Violet
	Logo Splash		Vivitek, Noire, Bleu
	Alim. auto. désact.		Désactiver, 5 min, 10 min, 15 min, 20 min, 25 min, 30 min
	Minuteur		Désactiver, 30 min, 1 h, 2 h, 3 h, 4 h, 8 h, 12 h
	Recherche automatique		Marche, Arrêt

MENU PRINCIPAL	MENU SECONDAIRE	REGLAGES
CONFIG. SYSTÈME : avancée	Mode Haute altitude	Arrêt, Marche
	Param. audio	Muet
		Volume
		En dehors
	Param. lampe	Mode de la lampe
		Réinit. compteur lampe
		Heures totales du cycle de la lampe
	Mire d'essai	Arrêt, Grille, Blanc, Rouge, Vert, Bleu, Noir
	SOUS-TITRAGE	Activer Ss-tit. codé
		Version Ss-tit.
	Mode basse consommation	Désactiver, Activer, Activer sur LAN
	Paramètres réseau	Réseau câblé
		État
		DHCP
		Adresse IP
		Masque s.-réseau
		Passerelle par défaut
		Serveur DNS
		Appliquer
		Réseau sans fil
		État
		SSID
		Affichage SSID
		Adresse IP
		Mode de Connexion
		Appliquer
		Bureau distant
		Compte
		Mot de passe
		Mode de Connexion
		Code de connexion projection
		Diffusion
		Diffusion
		Canal
		Adresse IP
		Découverte d'appareil AMX
		Adresse MAC
	Rétablir tous les param.	Réinitialiser, Annuler
	Réinitialiser le minuteur du filtre à air	Oui, Non
	Remote ID	Défaut, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7

MENU PRINCIPAL	MENU SECONDAIRE	REGLAGES
Information	Source	
	Mode image	
	Mode de la lampe	
	Résolution	
	Informations relatives à la 3D	
	Heure du cycle de la lampe (Normal, ECO, Total)	
	Cycle en heures du filtre à air	
	Version micrologiciel	
	Remote ID	
	S/N	

Menu IMAGE : de base

Appuyez sur le bouton **MENU** pour afficher le menu **OSD**. Appuyez sur le boutons curseur ◀ / ▶ pour aller au menu **IMAGE : de base**. Appuyez sur le bouton curseur ▲ ▼ pour aller en haut et en bas dans le menu **IMAGE : de base**. Appuyez sur les boutons curseur ◀ / ▶ pour changer les réglages des paramètres.

Remarque :

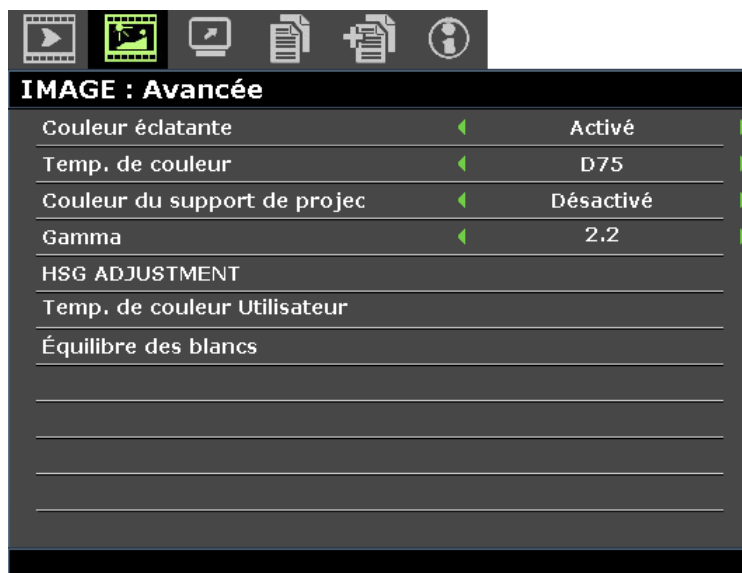
La personnalisation des paramètres du menu **IMAGE : de base** est uniquement disponible en mode Utilisateur 1/2.



ÉLÉMENT	DESCRIPTION
Mode d'affichage	Appuyez sur les boutons curseurs ◀ / ▶ pour régler le mode de l'affichage. Remarque : Le mode DISCOM SIM simule la performance en niveaux de gris / gamma de l'équipement utilisé pour "Image numérique et communication en médecine" (DICOM). Important : Ce mode d'affichage ne doit JAMAIS être utilisé pour le diagnostic médical; il est destiné à la formation / l'éducation uniquement.
Luminosité	Appuyez sur les boutons curseurs ◀ / ▶ pour ajuster la luminosité de l'affichage.
Contraste	Appuyez sur les boutons curseurs ◀ / ▶ pour ajuster le contraste dynamique.
Couleur	Appuyez sur les boutons curseurs ◀ / ▶ pour régler la saturation de la vidéo. Remarque : Cette fonction est uniquement disponible lorsque la source d'entrée Composante, Vidéo ou S-Vidéo est sélectionnée.
Teinte	Appuyez sur les boutons curseurs ◀ / ▶ pour régler la teinte/les Teintes de la vidéo. Remarque : Cette fonction est uniquement disponible lorsque Composante, Vidéo ou S-Vidéo avec une source d'entrée du système NTSC est sélectionnée.
Netteté	Appuyez sur les boutons curseurs ◀ / ▶ pour régler la netteté de l'affichage. Remarque : Cette fonction est uniquement disponible lorsque la source d'entrée Composante, Vidéo ou S-Vidéo est sélectionnée.
RÉINITIALISER PARAMÈTRES IMAGE	Appuyez sur le bouton ENTRER pour restaurer les valeurs par défaut des paramètres actuels ou de tous les paramètres.

Menu IMAGE : Avancée

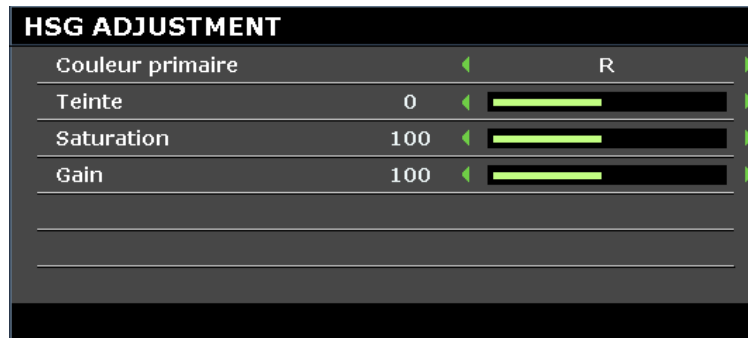
Appuyez sur le bouton **MENU** pour afficher le menu **OSD**. Appuyez sur les boutons curseurs ◀ / ▶ pour aller au menu **Menu IMAGE : Avancée**. Appuyez sur les boutons curseurs ▲ / ▼ pour aller en haut et en bas dans le menu **Menu IMAGE : Avancée**. Appuyez sur les boutons curseur ◀ / ▶ pour changer les réglages des paramètres.



ÉLÉMENT	DESCRIPTION
Couleur éclatante	Appuyez sur les boutons curseurs ◀ / ▶ pour régler sur de la couleur éclatante.
Temp. de couleur	Appuyez sur les boutons curseurs ◀ / ▶ pour régler la température de la couleur.
Couleur du support de projection	Appuyez sur les boutons curseurs ◀ / ▶ pour régler la couleur du support de projection.
Gamma	Appuyez sur les boutons curseurs ◀ / ▶ pour régler la correction gamma de l'affichage.
HSG ADJUSTMENT	Appuyez sur le bouton ENTRER pour activer le sous-menu HSG ADJUSTMENT. Voir HSG ADJUSTMENT page 28.
Temp. de couleur Utilisateur	Appuyez sur le bouton ENTRER pour ouvrir le sous-menu Temp. de couleur Utilisateur. Voir Temp. de couleur Utilisateur page 28.
Équilibre des blancs	Appuyez sur la touche ENTRER pour entrer le sous-menu Équilibre des blancs. Voir Équilibre des blancs page 29.

HSG ADJUSTMENT

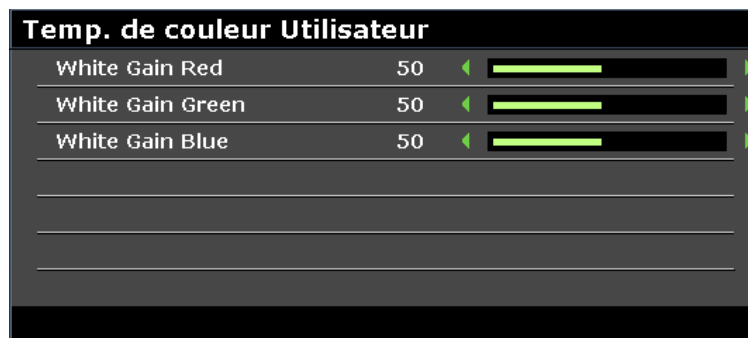
Appuyez sur le bouton **ENTRER** pour activer le sous-menu **HSG Adjustment**.



ÉLÉMENT	DESCRIPTION
Couleur primaire	Appuyez sur les boutons curseurs ◀ / ▶ pour régler la couleur primaire.
Teinte	Appuyez sur les boutons curseurs ◀ / ▶ pour régler la teinte.
Saturation	Appuyez sur les boutons curseurs ◀ / ▶ pour régler la saturation.
Gain	Appuyez sur les boutons curseurs ◀ / ▶ pour régler le gain.

Temp. de couleur Utilisateur

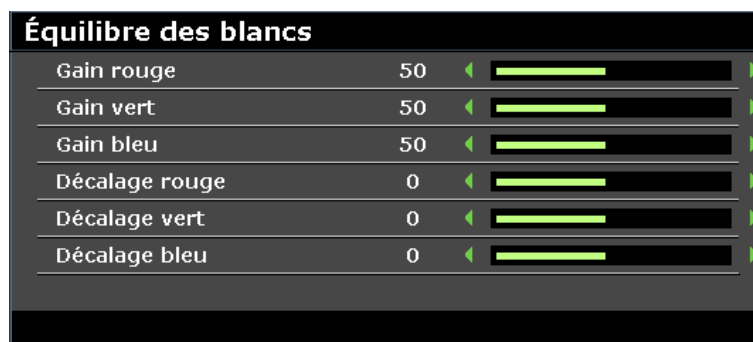
Appuyez sur le bouton **ENTRER** pour ouvrir le sous-menu **Temp. de couleur Utilisateur**.



ÉLÉMENT	DESCRIPTION
White Gain Red	Appuyez sur les boutons curseurs ◀ / ▶ pour régler le White Gain Red.
White Gain Green	Appuyez sur les boutons curseurs ◀ / ▶ pour régler le White Gain Green.
White Gain Blue	Appuyez sur les boutons curseurs ◀ / ▶ pour régler le White Gain Blue.

Équilibre des blancs

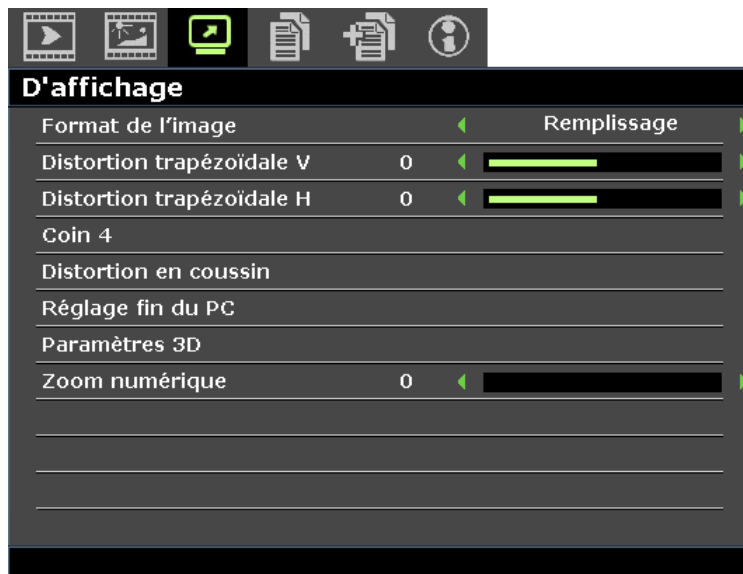
Appuyez sur la touche **ENTREE** pour entrer le sous-menu **Équilibre des blancs**



ÉLÉMENT	DESCRIPTION
Gain rouge	Appuyez sur les boutons curseurs ◀ / ▶ pour régler le gain rouge.
Gain vert	Appuyez sur les boutons curseurs ◀ / ▶ pour régler le gain vert.
Gain bleu	Appuyez sur les boutons curseurs ◀ / ▶ pour régler le gain bleu.
Décalage rouge	Appuyez sur les boutons curseurs ◀ / ▶ pour régler le décalage rouge.
Décalage vert	Appuyez sur les boutons curseurs ◀ / ▶ pour régler le décalage vert.
Décalage bleu	Appuyez sur les boutons curseurs ◀ / ▶ pour régler le décalage bleu.

Menu D'affichage

Appuyez sur le bouton **MENU** pour afficher le menu **OSD**. Appuyez sur les boutons curseurs ◀ / ▶ pour aller au menu **D'affichage**. Appuyez sur les boutons curseurs ▲ / ▼ pour aller en haut et en bas dans le menu **D'affichage**. Appuyez sur les boutons curseur ◀ / ▶ pour changer les réglages des paramètres.

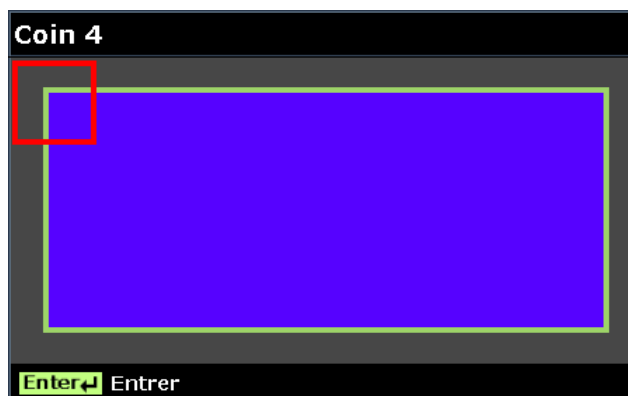


ÉLÉMENT	DESCRIPTION
Format de l'image	Appuyez sur les boutons curseurs ◀ / ▶ pour régler le format de l'image. Remarque : Sans prise en charge lorsque le mode 3D activé.
Distortion trapézoïdale V	Appuyez sur les boutons curseurs ◀ / ▶ pour régler le Distortion trapézoïdale V.
Distortion trapézoïdale H	Appuyez sur les boutons curseurs ◀ / ▶ pour régler le Distortion trapézoïdale H. Remarque : Sans prise en charge lorsque le mode 3D activé.
Coin 4	Appuyez sur la touche ENTRER pour entrer le sous-menu Coin 4. Voir Coin 4 page 31. Remarque : Sans prise en charge lorsque le mode 3D activé.
Distortion en coussin	Appuyez sur la touche ENTRER pour entrer le sous-menu Distortion en coussin. Voir Distortion en coussin page 32. Remarque : Sans prise en charge lorsque le mode 3D activé.
Réglage fin du PC	Appuyez sur le bouton ENTRER pour activer le sous-menu Réglage fin du PC. Voir Réglage fin du PC page 33.
Paramètres 3D	Appuyez sur la touche ENTRER pour entrer le sous-menu Paramètres 3D. Voir Paramètres 3D page 34.
Zoom numérique	Appuyez sur les boutons curseurs ◀ / ▶ pour régler le zoom numérique. Remarque : 1. Sans prise en charge lorsque le mode 3D activé. 2. La resynchronisation du signal va régler le zoom numérique sur 0 automatiquement. 3. Le réglage du format de l'image va passer le zoom numérique à 0 automatiquement. 4. La resynchronisation du signal va repasser le zoom numérique à 0. 5. Seuls 0~8 sont autorisés pour régler le signal Vidéo/YUV.

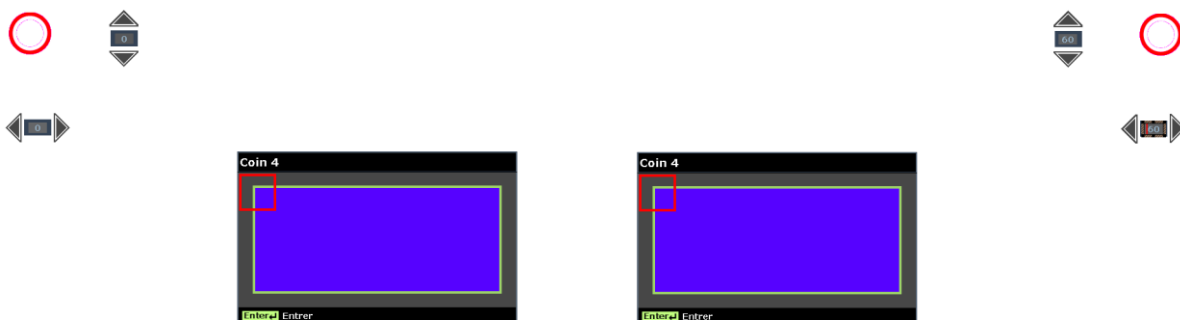
Coin 4

Appuyez sur la touche **ENTRER** pour entrer dans le sous-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 **ENTRER** pour enregistrer les réglages.



Distortion en coussin

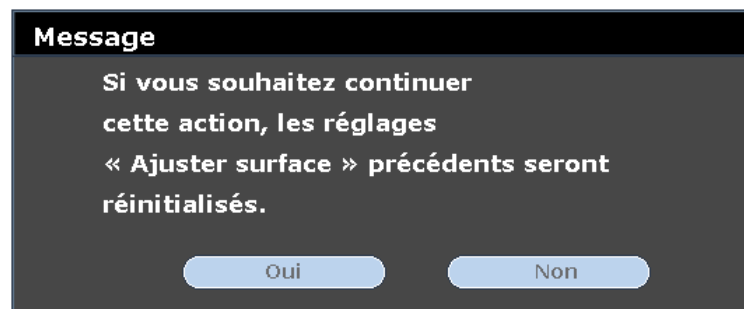
Appuyez sur la touche **ENTRER** pour entrer le sous-menu **Distorsion en coussin**

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

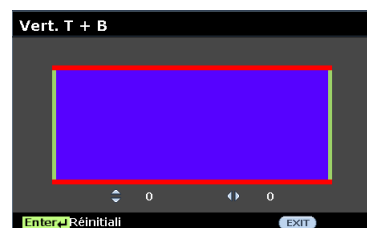
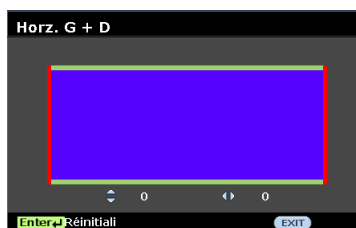
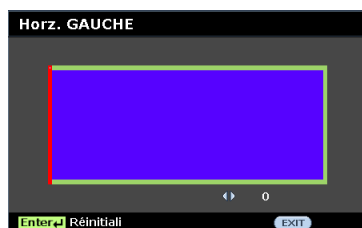


Remarque:

Seul un paramètre de distorsion en coussin sera stocké donc si vous voulez changer de la direction précédente à l'autre, le message de notification s'affiche pour vous rappeler de réinitialiser le paramètre de distorsion en coussin précédent.



2. Appuyez sur les boutons curseurs ▲ / ▼ / ◀ / ▶ pour régler le côté convexe ou concave souhaité.
3. Appuyez sur **ENTRER** pour enregistrer les réglages.

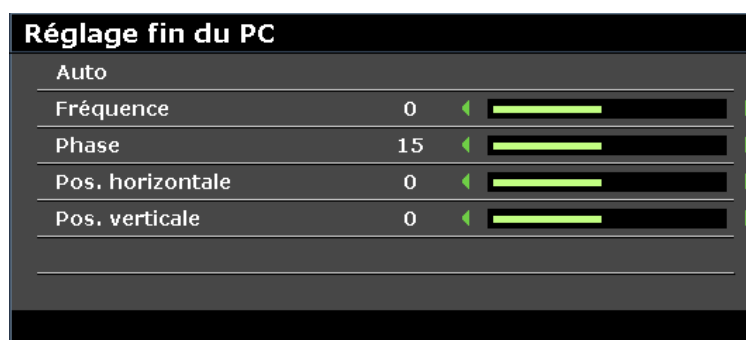


Réglage fin du PC

Appuyez sur le bouton **ENTRER** pour activer le sous-menu **Réglage fin du PC**.

Remarque :

*La personnalisation des paramètres du menu **Réglage fin du PC** est uniquement disponible lorsque la source d'entrée PC (RVB analogique) est sélectionnée.*



ÉLÉMENT	DESCRIPTION
Auto	Appuyez sur les boutons ENTRER/AUTO du panneau de commande ou sur les touches ENTRER/AUTO de la télécommande pour ajuster automatiquement la fréquence, la phase et la position.
Fréquence	Appuyez sur les boutons curseurs ◀ / ▶ pour régler le numéro d'échantillonnage A/N
Phase	Appuyez sur les boutons curseurs ◀ / ▶ pour régler l'horloge d'échantillonnage A/N
Pos. horizontale	Appuyez sur les boutons curseurs ◀ / ▶ pour régler la position droite ou gauche de l'affichage.
Pos. verticale	Appuyez sur les boutons curseurs ◀ / ▶ pour régler la position haute ou basse de l'affichage.

Remarque :

Certains signaux peuvent prendre du temps pour s'afficher ou ne pas s'afficher correctement. Si l'opération de réglage automatique ne parvient pas à optimiser le signal du PC, essayez d'ajuster la fréquence et la phase manuellement.

Paramètres 3D

Appuyez sur la touche **ENTRER** pour entrer le sous-menu **Paramètres 3D**



ÉLÉMENT	DESCRIPTION
Mode 3D	Appuyez sur les boutons curseurs ◀ / ▶ pour choisir le mode 3D.
Sync 3D	Appuyez sur les boutons curseurs ◀ / ▶ pour choisir les différentes Sync 3D.
Inversion 3D Sync	Appuyez sur les boutons curseurs ◀ / ▶ pour désactiver Inversion 3D Sync.

Menu CONFIG. SYSTÈME : de base

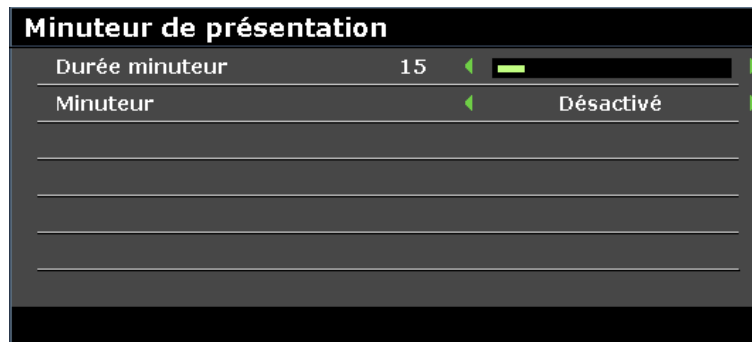
Appuyez sur le bouton **MENU** pour afficher le menu **OSD**. Appuyez sur les boutons curseurs ◀ / ▶ pour aller au menu **CONFIG. SYSTÈME : de base**. Appuyez sur les boutons curseurs ▲ / ▼ pour aller en haut et en bas dans le menu **CONFIG. SYSTÈME : de base**. Appuyez sur les boutons curseur ◀ / ▶ pour changer les réglages des paramètres.



ÉLÉMENT	DESCRIPTION
Minuteur de présentation	Appuyez sur la touche ENTRER pour entrer le sous-menu Minuteur de présentation. Voir Minuteur de présentation page 36.
Langue	Appuyez sur les boutons curseurs ◀ / ▶ pour choisir une localisation de menu différente.
Projection	Appuyez sur les boutons curseurs ◀ / ▶ pour sélectionner entre les quatre méthodes de projection.
REGLAGES DES MENUS	Appuyez sur la touche ENTRER pour entrer le sous-menu Réglages des menus. Voir REGLAGES DES MENUS page 36.
Couleur de fond	Appuyez sur les boutons curseurs ◀ ▶ pour sélectionner la couleur de l'arrière-plan lorsqu'aucune source d'entrée n'a été détectée.
Logo Splash	Appuyez sur les boutons curseurs ◀ / ▶ pour choisir un écran de démarrage différent.
Alim. auto. désact.	Appuyez sur les boutons curseurs ◀ / ▶ pour régler le minuteur d'Alim. auto. désact. matique. Le projecteur s'éteint automatique si aucune source d'entrée n'a été détectée après la période prédéfinie.
Minuteur	Appuyez sur les boutons curseurs ◀ / ▶ pour régler le minuteur. Le projecteur s'arrête automatiquement lorsque l'intervalle prédéfini s'est écoulé.
Recherche automatique	Appuyez sur les boutons curseurs ◀ / ▶ pour activer ou désactiver la recherche automatique.

Minuteur de présentation

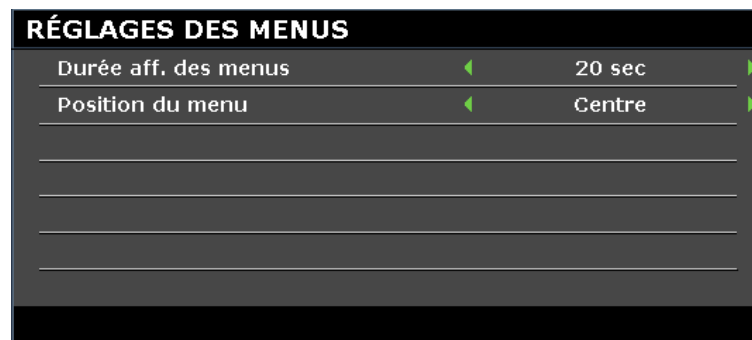
La fonction **Minuteur de présentation** permet d'indiquer la durée de la présentation sur l'écran pour vous aider à mieux gérer votre temps quand vous faites des présentations.



ÉLÉMENT	DESCRIPTION
Durée minuteur	Appuyez sur les boutons curseurs ◀ / ▶ pour choisir une durée minuteur (1 ~ 240).
Minuteur	Appuyez sur les boutons curseurs ◀ / ▶ pour activer ou désactiver le minuteur de présentation.

REGLAGES DES MENUS

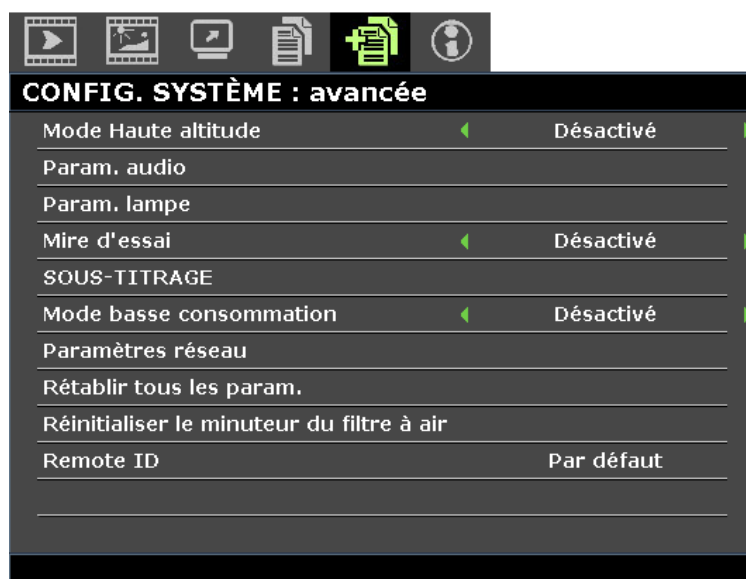
Appuyez sur la touche **ENTRER** pour entrer le sous-menu **Réglages des menus**.



ÉLÉMENT	DESCRIPTION
Durée aff. des menus	Appuyez sur les boutons curseurs ◀ / ▶ pour régler le minuteur d'affichage des menus avant que l'OSD n'expire.
Position du menu	Appuyez sur les boutons curseurs ◀ / ▶ pour sélectionner parmi les cinq emplacements du menu OSD.

Menu CONFIG. SYSTÈME : avancée

Appuyez sur le bouton **MENU** pour afficher le menu **OSD**. Appuyez sur les boutons curseurs ◀ / ▶ pour aller au menu **CONFIG. SYSTÈME : avancée**. Appuyez sur les boutons curseurs ▲ / ▼ pour aller en haut et en bas dans le menu **CONFIG. SYSTÈME : avancée**.



ÉLÉMENT	DESCRIPTION
Mode Haute altitude	Appuyez sur les boutons curseurs ◀ / ▶ pour activer ou désactiver le mode Haute Altitude. Il est recommandé de l'allumer quand l'altitude de l'environnement est supérieure à 1500m (4921 pieds).
Param. audio	Appuyez sur la touche ENTRER pour entrer le sous-menu Param. audio. Voir Param. audio page 38.
Param. lampe	Appuyez sur la touche ENTRER pour entrer le sous-menu Param. lampe. Voir Param. LAMPE page 38.
Mire d'essai	Appuyez sur les boutons curseurs ◀ / ▶ pour choisir la mire d'essai.
SOUS-TITRAGE	Appuyez sur la touche ENTRER pour entrer le sous-menu Sous-titrage Voir SOUS-TITRAGE page 39.
Mode basse consommation	Appuyez sur les touches curseur ◀ / ▶ pour régler le Mode basse consommation sur Désactivé, Activé ou Lan uniquement. Remarque : Lorsque le Mode basse consommation est réglé sur Désactivé ou Lan uniquement, la borne VGA OUT peut émettre le signal quand le projecteur est en mode veille.
Paramètres réseau	Appuyez sur la touche ENTRER pour entrer le sous-menu Paramètres réseau. Voir Paramètres réseau page 39.
Rétablir tous les param.	Appuyez sur le bouton ENTRER pour restaurer les valeurs par défaut de tous les paramètres.
Réinitialiser le minuteur du filtre à air	Appuyez sur le bouton ENTRER pour réinitialiser le minuteur du filtre à air.
Remote ID	Appuyez sur les boutons curseurs ◀ / ▶ pour sélectionner le Remote ID afin de s'adapter aux paramètres de Remote ID actuels.

Param. audio

Appuyez sur la touche **ENTRER** pour entrer dans le sous-menu **Param. audio**.



ÉLÉMENT	DESCRIPTION
Muet	Appuyez sur les boutons curseurs ◀ / ▶ pour activer ou désactiver le haut-parleur.
Volume	Appuyez sur les boutons curseurs ◀ / ▶ pour régler le volume audio.
En dehors	Appuyez sur les boutons curseurs ◀ / ▶ pour choisir le connecteur de sortie audio. Remarque : Lorsque Désactivé est sélectionné, le son est émis par défaut par les haut-parleurs.

Param. LAMPE

Appuyez sur la touche **ENTRER** pour entrer le sous-menu **Param. LAMPE**



ÉLÉMENT	DESCRIPTION
Mode de la lampe	Appuyez sur les boutons curseurs ◀ / ▶ pour régler la luminosité de la lampe.
Réinit. compteur lampe	Appuyez sur la touche ENTRER pour réinitialiser les heures de la lampe après son remplacement.
Heures totales du cycle de la lampe	Affiche le nombre d'heures équivalentes pendant lesquelles la lampe a été utilisée. Remarque : Il n'est pas permis de régler Mode de la lampe lorsque le mode 3D est activé.

SOUS-TITRAGE

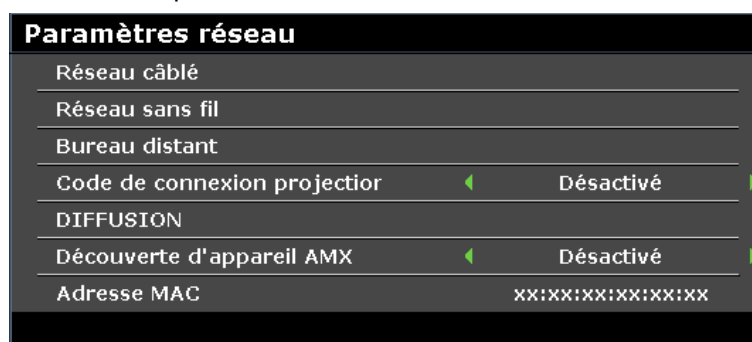
Appuyez sur la touche **ENTRER** pour entrer le sous-menu **Sous-titrage**



ÉLÉMENT	DESCRIPTION
Activer Ss-tit. codé	Appuyez sur les boutons curseurs ◀ / ▶ pour activer ou désactiver le sous-titrage.
Version Ss-tit.	Appuyez sur les boutons curseurs ◀ / ▶ pour choisir la version de sous-titrage.

Paramètres réseau

Appuyez sur la touche **ENTRER** pour entrer le sous-menu **Paramètres réseau**.



ÉLÉMENT	DESCRIPTION
Réseau câblé	Appuyez sur la touche ENTRER pour entrer le sous-menu Réseau câblé. Voir Réseau CABLE page 40.
Réseau sans fil	Appuyez sur la touche ENTRER pour entrer le sous-menu Réseau sans fil.
Bureau distant	Appuyez sur la touche ENTRER pour permettre un accès à l'ordinateur à distance.
Code de connexion projection	Appuyez sur les boutons curseurs ◀ / ▶ pour activer ou désactiver le code de connexion projection.
DIFFUSION	Appuyez sur la touche ENTRER pour entrer le sous-menu Diffusion.
Découverte d'appareil AMX	Appuyez sur les boutons curseurs ◀ / ▶ pour activer ou désactiver la découverte d'appareil AMX.
Adresse MAC	Appuyez sur la touche ENTRER pour entrer l'adresse MAC.

Réseau CABLE

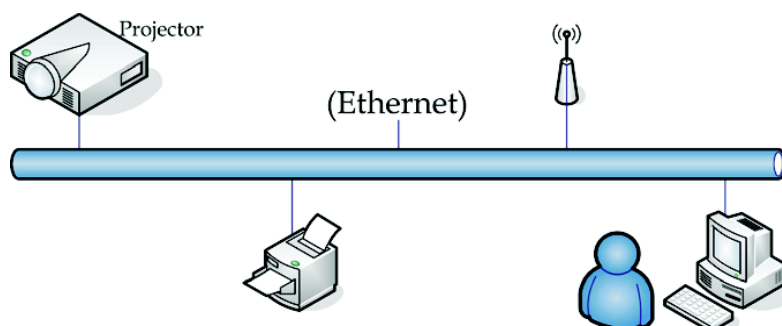
Appuyez sur la touche **ENTRER** pour entrer le sous-menu **Réseau CABLE**.

RÉSEAU CÂBLÉ	
État	Connecter
DHCP	Activé
Adresse IP	192.168.2.1
Masque s.-réseau	255.255.255.0
Passerelle par défaut	192.168.0.254
Serveur DNS	192.168.0.1
Appliquer	

ÉLÉMENT	DESCRIPTION
État	Affiche l'état de la connexion réseau.
DHCP	Appuyez sur les boutons curseurs ◀ / ▶ pour activer ou désactiver le DHCP. Remarque : Si vous sélectionnez DHCP Arrêt, remplissez les champs Adresse IP, Masque s.-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 par défaut	Affiche l'adresse de la passerelle par défaut sur le réseau.
Serveur DNS	Entrez un nom DNS valide si DHCP a été éteint.
Appliquer	Appuyez sur ENTRER pour confirmer les réglages.

Pour des raisons de simplicité et de convivialité, le projecteur fournit plusieurs fonctions de réseau et de gestion à distance.

La fonction LAN/RJ45 du projecteur à travers un réseau, telles que gérer à distance : Paramètres de Eteindre/allumer, luminosité et contraste. Aussi, informations de statut du projecteur telles que : Source Vidéo, Son-Muet, etc.



Fonction de terminal LAN câblé

Le contrôle et la surveillance à distance d'un projecteur, à partir d'un ordinateur via LAN câblé, est possible. La compatibilité avec les boîtiers de commande Crestron / AMX (Découverte d'appareil) / Extron permet la gestion du projecteur au travers d'un réseau, ainsi que depuis le navigateur d'un ordinateur distant.

* 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.

Périphériques externes supportés

Ce projecteur prend en charge les entrées de commandes à partir d'un contrôleur Crestron Electronics et des logiciels associés (RoomView®). Pour plus d'informations : <http://www.crestron.com/>

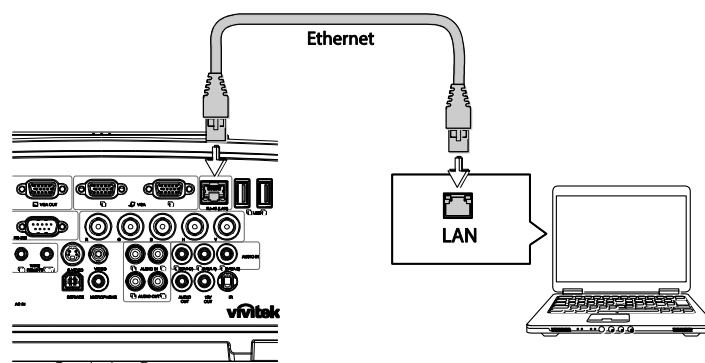
Ce projecteur prend en charge l'AMX (Découverte d'appareil). Pour plus d'informations : <http://www.amx.com/>

Ce projecteur est conforme et prend en charge les appareil(s) Extron. Pour plus d'informations : <http://www.extron.com/>

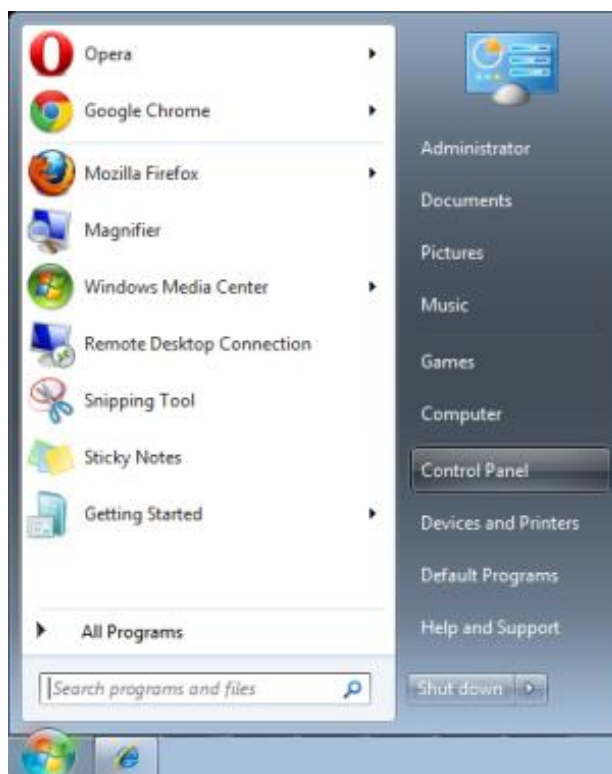
Pour plus d'informations sur les périphériques externes et leurs commandes de contrôle associées prises en charge via le port LAN/RJ45 et sur la fonction de contrôle à distance du projecteur, contactez directement l'équipe d'assistance.

Prise RJ45 LAN

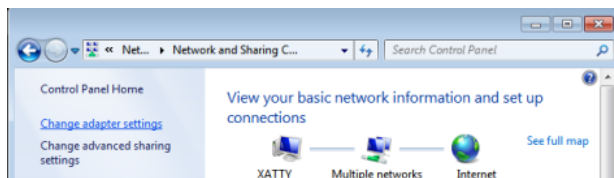
1. Branchez un câble RJ45 sur le port RJ45 du projecteur et de l'ordinateur.



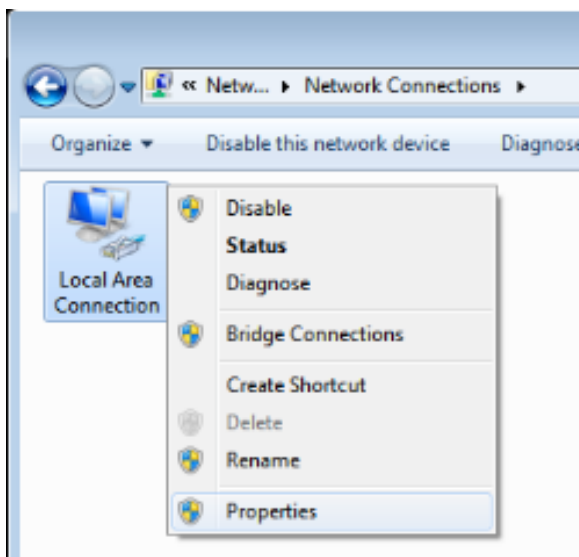
2. Sur l'ordinateur, sélectionnez **Démarrer>>Panneau de configuration >> Réseau et Internet**.



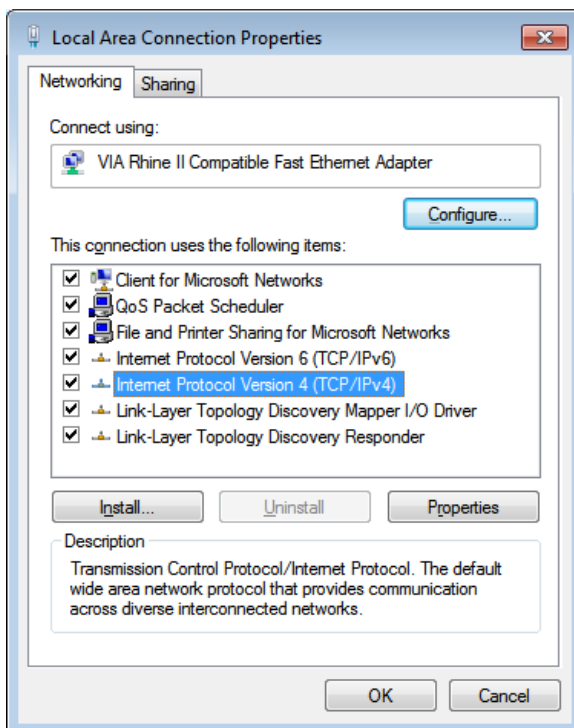
L'écran réseau et Internet s'affiche.



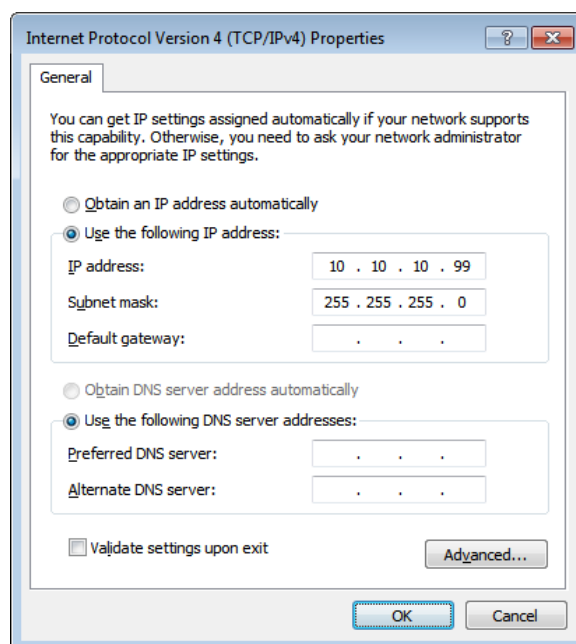
3. Cliquez sur **Changer réglages de l'adaptateur** pour continuer.
4. Faites un clic droit sur **Connexion réseau local**, et sélectionnez **Propriétés**.



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



7. Cliquez sur **Utiliser l'adresse IP suivante** et entrez l'adresse IP puis le Masque s.-réseau.
Pour cet exemple, l'adresse IP utilisée est la suivante :
Adresse IP : 10.10.10.99
Masque s.-réseau : 255.255.255.0
8. Cliquez sur **OK** pour enregistrer les réglages.



9. Sur le projecteur (télécommande) appuyez sur le bouton **MENU**.
10. Sélectionnez **CONFIG. SYSTÈME : avancée >> Paramètres réseau >> Réseau câblé**. L'écran Réseau câblé s'affiche.
11. Modifiez l'adresse IP et le Masque s.-réseau. Assurez-vous que les paramètres réseau sont compatibles avec ceux de l'ordinateur. Le projecteur et l'ordinateur doivent être configurés pour utiliser le même sous-réseau, voir l'exemple suivant.

Exemple :

Paramètres IP du projecteur : 10.10.10. X (où X est un nombre entre 1 et 254).

Masque s.-réseau : 255.255.255.0

RÉSEAU CÂBLÉ	
État	Connecter
DHCP	Activé
Adresse IP	192.168.2.1
Masque s.-réseau	255.255.255.0
Passerelle par défaut	192.168.0.254
Serveur DNS	192.168.0.1
Appliquer	

Réglages réseau sans fil

1. Branchez le dongle sans fil Vivitek (en option) sur la prise USB TYPE-A du projecteur.
2. Sélectionnez le menu **CONFIG. SYSTÈME : avancée >> Paramètres réseau >> Réseau sans fil**.
3. En mode de Connexion AP, vous devez d'abord obtenir les informations du SSID cible. Dans pwPresenter, recherchez l'hôte SSID sans fil.

Pour une connexion en mode infrastructure, sélectionnez le SSID du projecteur à connecter.

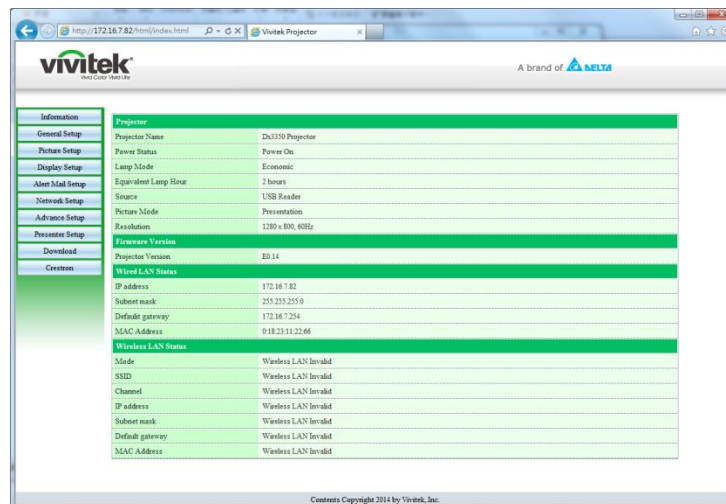
Réseau sans fil	
État	Déconnecter
SSID	
Affichage SSID	Désactivé
Adresse IP	192.168.2.3
Mode de Connexion	AP
Appliquer	

4. Sur l'ordinateur, utilisez la fonction de réseau sans fil pour vous connecter à un réseau sans fil.
5. Si le réseau sans fil nécessite un mot de passe, l'utilisateur doit saisir manuellement le mot de passe.

Gestion basée sur navigateur

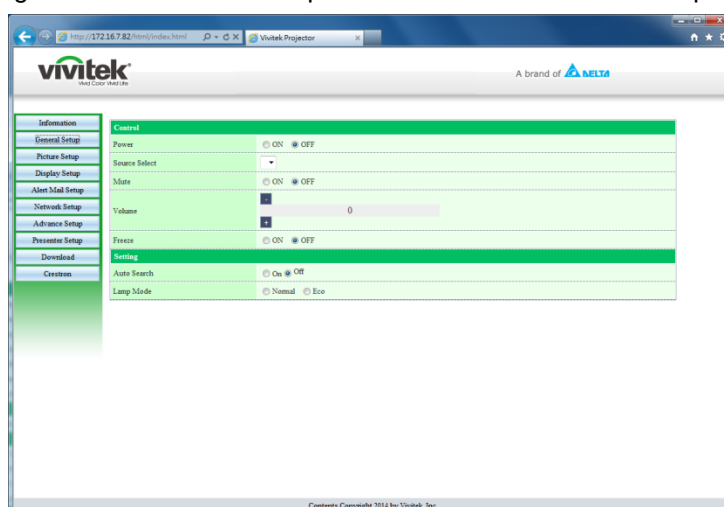
1. Ouvrez un navigateur tel que Microsoft Internet Explorer*.
2. Dans la barre d'adresse, tapez l'adresse IP du projecteur telle que définie dans Fonction de terminal LAN câblé. Le projecteur est configuré pour la page de contrôle Web. La fonction LAN/RJ45 s'affiche comme suit.

La page Information affiche les informations et l'état de ce projecteur.

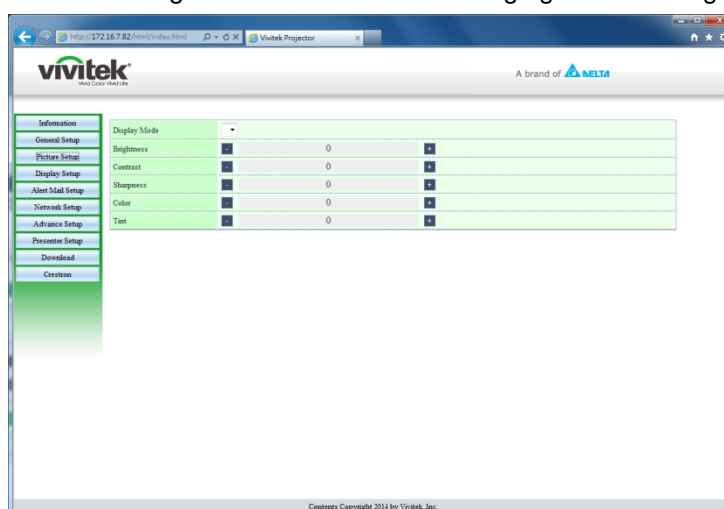


* Adobe Flash Player 9.0 ou supérieur est nécessaire pour visualiser l'interface via le navigateur.

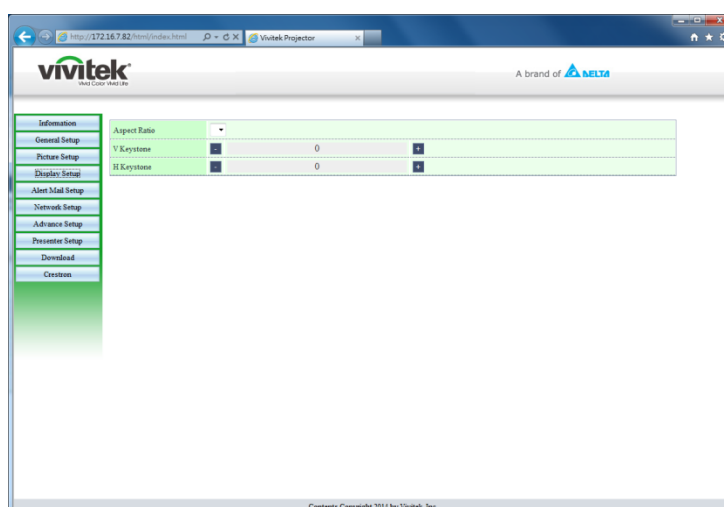
La page Configuration générale fournit les fonctions normales de l'OSD, telles que : Alimentation / Source / Volume / Figer Recherche automatique / Contrôle du Mode de la lampe.



La page Configuration de l'affichage fournit les fonctions de réglage fin de l'image.



La page Configuration de l'affichage fournit des fonctionnalités de réglage du Trapèze et du Format de l'image.

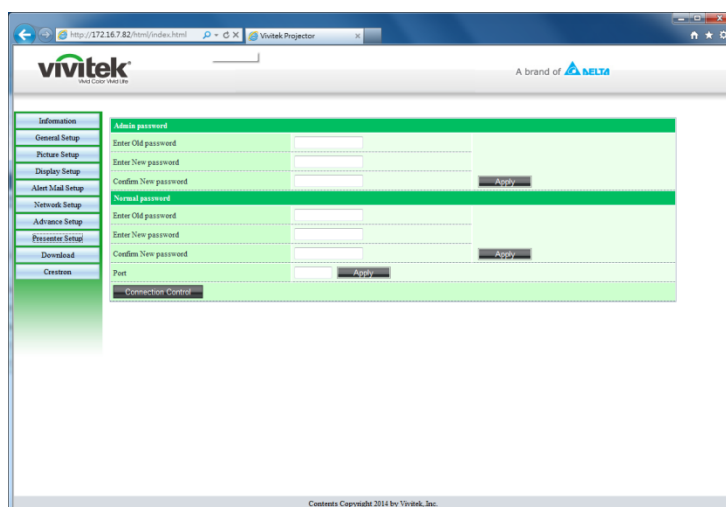


Les pages de réglages d'alerte et de messagerie fournissent l'état et la notification par mail.

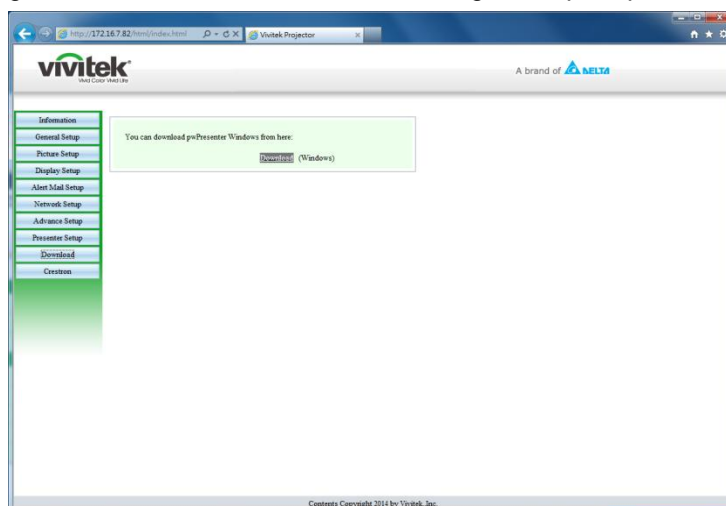
La page Configuration réseau fournit des fonctionnalités de configuration du réseau filaire ou sans fil.

La page Configuration avancée fournit les fonctions de diffusion et de modification du nom du projecteur.

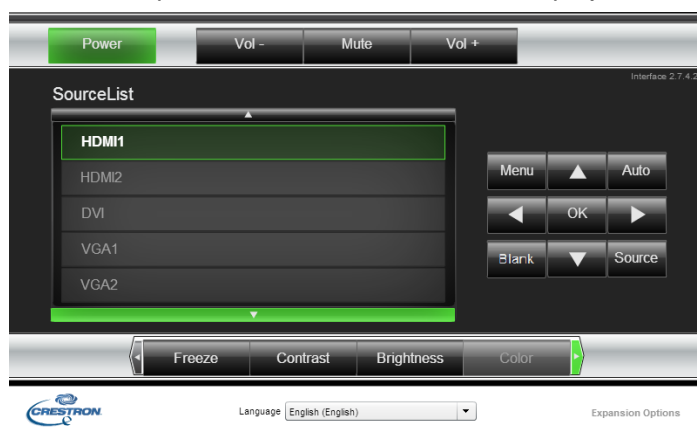
La page Configuration Presenter permet la configuration du mot de passe admin et utilisateur normal de pwPresenter.



La page de téléchargement fournit une fonction de téléchargement pour pwPresenter.



La page Crestron, prenant en charge la version 6.2.2.9 de RoomView, n'est disponible que sur une configuration de réseau câblé. Cela permet un contrôle à distance du projecteur.



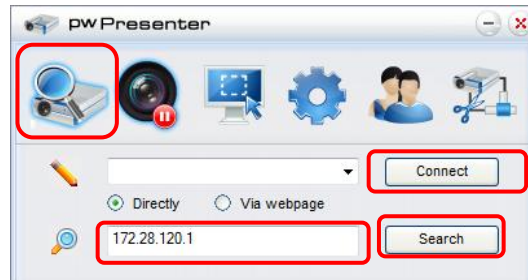
Pour plus d'information, veuillez visiter <http://www.crestron.com>.

pwPresenter

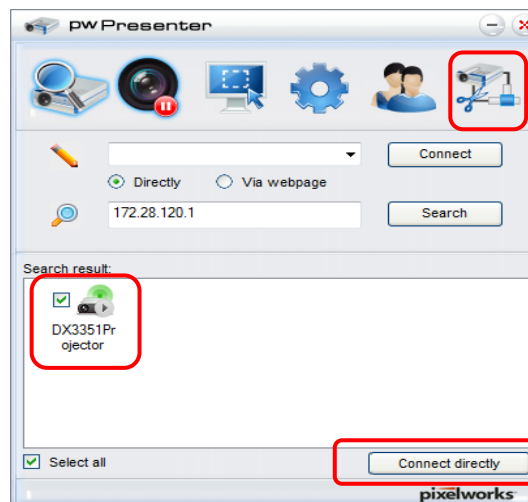
Le pwPresenter est une application informatique permettant l'affichage à distance du bureau de l'ordinateur sur le projecteur. pwPresenter fonctionne via une connexion réseau sans fil ou câblé correctement configurée.

Assurez-vous que tous les autres programmes de contrôle des réseaux virtuels sont désactivés avant d'utiliser pwPresenter.

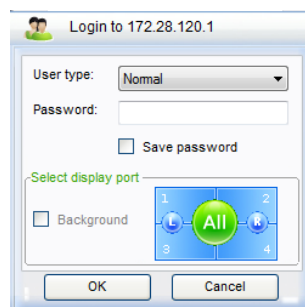
1. Connectez un câble RJ45 sur les ports RJ45 du projecteur et de l'ordinateur.
2. Saisissez l'adresse IP du projecteur dans la barre d'adresse d'un navigateur ouvert.
3. Téléchargez pwPresenter (fichier zippé) à partir de la page de contrôle Web. Décompressez-le et installez le pwPresenter sur l'ordinateur.
4. Une fois installé, double-cliquez sur l'icône de pwPresenter. La page pwPresenter apparaît.
5. Cliquez sur l'icône Rechercher pour rechercher et vous connecter à un affichage en réseau.




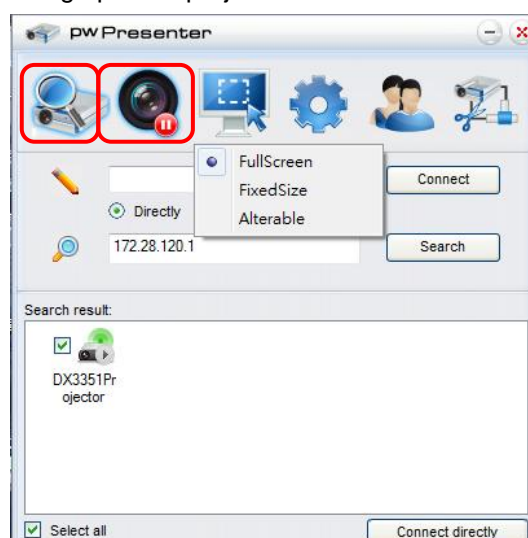
- a. Saisissez l'adresse IP (voir [Gestion basée sur navigateur](#) à la page 44 pour plus de détails.) et cliquez sur Rechercher.
- b. Le projecteur en réseau s'affiche. Sélectionnez-le pour continuer.
- c. Cliquez sur Connecter et l'image du bureau de l'ordinateur s'affiche via le projecteur.



- d. Après s'être connecté au projecteur, pwPresenter demande un mot de passe, tel que défini dans l'écran de configuration de Presenter.



- e. Cliquez sur le bouton de déconnexion pour déconnecter tous les projecteurs disponibles.
6. Contrôle de l'affichage à distance
- Cliquez sur **Lecture/Pause**  pour afficher le bureau sur l'affichage réseau connecté.
 - Affichez jusqu'à quatre ordinateurs sur un seul projecteur en une seule fois. Cliquez sur un emplacement pour afficher l'image. Quatre emplacements peuvent être sélectionnés (1-4) ou deux en mode continu (gauche et droite) pour les deux ordinateurs.
 - Une fois que l'affichage sélectionné, l'image s'affiche via le projecteur. Sélectionnez n'importe quel emplacement ou revenez en plein écran ou en mode écran vide.
 - Le mode Capture permet la gestion des fonctions avancées.
 - Définir la zone d'affichage du projecteur
 - Plein écran : affiche la totalité de l'écran via le projecteur.
 - TailleFixe : affiche un écran fixe, placez l'écran sur une zone souhaitée pour identifier la zone d'affichage pour le projecteur.
 - Altérable : affiche un écran réglable, qui est utilisé pour identifier la zone d'affichage pour le projecteur.

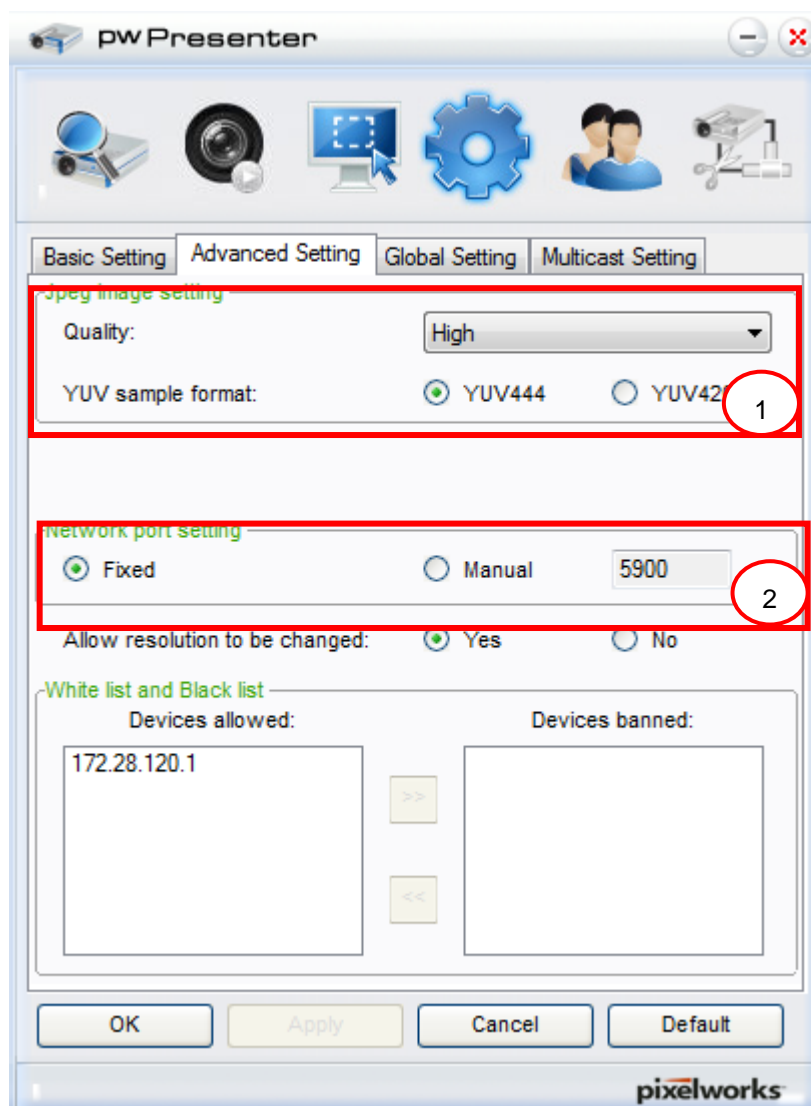


7. Cliquez sur l'onglet Réglage **de base** pour configurer les réglages de base de pwPresenter.



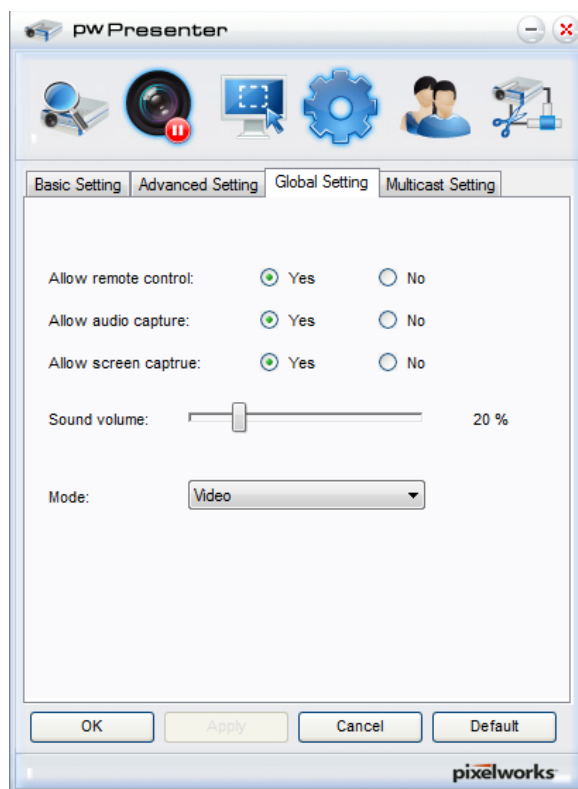
- Sélectionnez la langue de l'interface : cliquez sur le menu déroulant et sélectionnez la langue souhaitée. Cliquez sur **Appliquer**.
- Modifiez la taille du cadre TailleFixe en mode capture. Entrez la taille en pixels. Cliquez sur **Appliquer** pour enregistrer les réglages.
- Activer le pilote du miroir au démarrage (le pilote doit être préalablement installé).
- Autoriser la notification par message. Cliquez sur **Oui**, puis sur **Appliquer** pour enregistrer les réglages.
- Affiche les informations sur le logiciel.

8. Cliquez sur l'onglet Réglage **avancé** pour configurer les réglages avancés de pwPresenter.

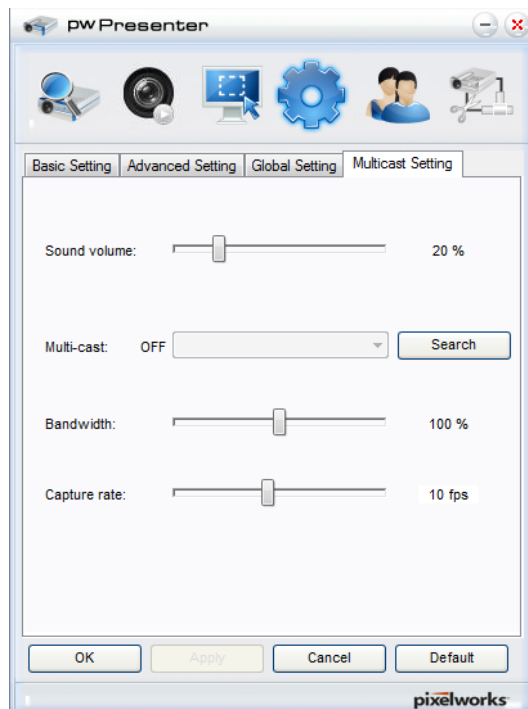


- a. Réglez le paramètre de qualité d'image. Cliquez sur le menu déroulant pour sélectionner la qualité d'image souhaitée. Cliquez sur **Appliquer** pour enregistrer le réglage.
- b. Définissez le port réseau, fixe ou manuel. Si Manuel est sélectionné, entrez le numéro de port. Cliquez sur **Appliquer** pour enregistrer le réglage.

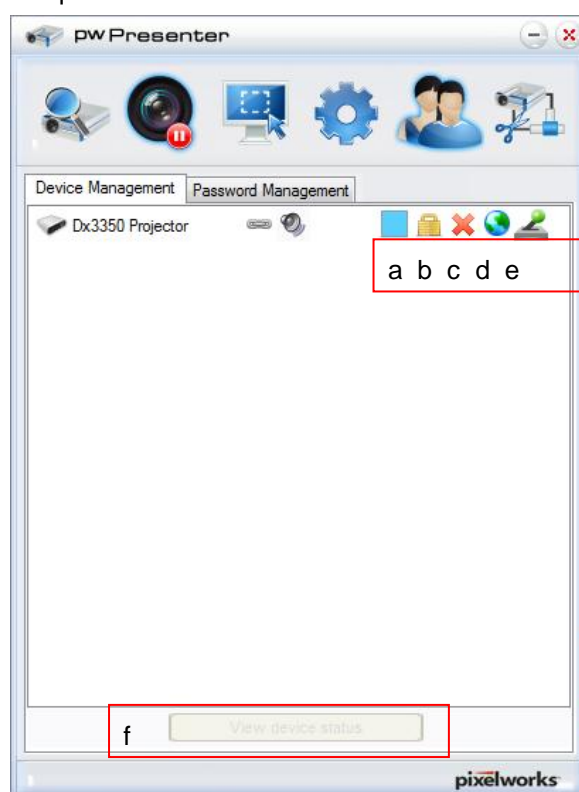
9. Cliquez sur l'onglet **Réglage global** pour configurer les paramètres globaux de pwPresenter, ce qui permet un contrôle à distance de l'ordinateur via le projecteur.



10. Cliquez sur l'onglet **Réglage Multicast** pour configurer les réglages de diffusion de pwPresenter.



11. Gestion des périphériques.



- a. Cliquez sur l'icône **Emplacement Display Port** pour régler l'emplacement de la zone affichée.
- b. Cliquez sur l'icône **Mot de passe** pour changer le mot de passe utilisateur.
- c. Cliquez sur l'icône **Déconnecter** pour déconnecter le projecteur du réseau.
- d. Cliquez sur l'icône **Page Web** pour permettre l'accès à l'interface de commande de la page Web Vivitek.
- e. Cliquez sur l'icône **Bureau distant** pour activer la fonction d'accès à distance.
- f. Affiche l'état de l'appareil et les informations de réglages. Fournit également un accès au mode de contrôle de conférence.

Utilisation de la fonction de diffusion

L'affichage réseau 1:N est disponible de deux façons.

- TCP/IP -- prenant en charge jusqu'à 8 projecteurs (par défaut)
- Multicast - prenant en charge jusqu'à 255 projecteurs (nouveau design)

Sélectionnez le canal pour l'adresse IP correspondante (grisée) : de 1 à 25.

Vingt-cinq canaux (25 IP) sont disponibles au choix, par exemple : 239.192.19.21 ~ 45.

Les canaux prédéfinis, comme la configuration d'un canal pour la diffusion d'urgence, sont automatiquement détectés par le projecteur et la source s'affiche. La sélection manuelle de la source n'est pas nécessaire.

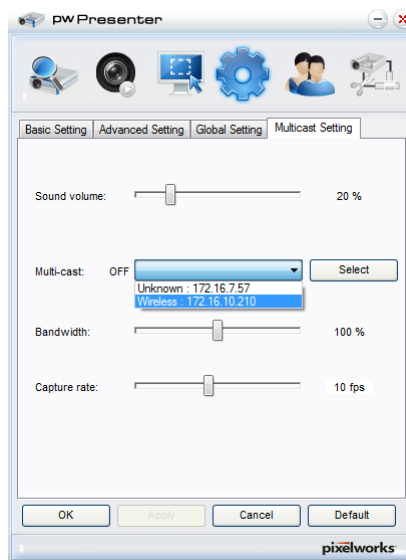
Pour activer cette fonction :

1. Allez au menu **CONFIG. SYSTÈME : avancée >> Paramètres réseau** après l'ouverture du menu OSD.
2. Appuyez sur **ENTRER**.

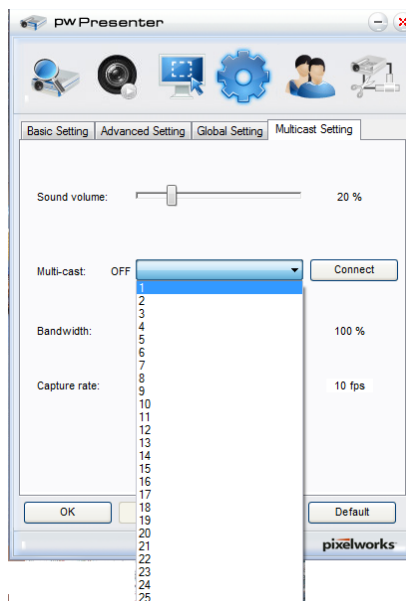
3. Appuyez sur ▼ pour sélectionner **DIFFUSION** et appuyez sur ◀ / ▶ pour sélectionner **Activé**.

DIFFUSION	
DIFFUSION	Désactivé
Canal	1
Adresse IP	000.000.000.000

4. Ouvrez pwPresenter et sélectionnez l'onglet Configuration Multicast.
5. Cliquez sur **Rechercher** et cliquez sur **Appliquer**.
6. Dans le menu déroulant Multicast sélectionnez le dispositif de diffusion (adresse IP).



7. Sélectionnez le canal comme il est configuré dans le menu **DIFFUSION** du projecteur.



8. Appuyez sur **Connecter** pour diffuser l'écran capturé depuis l'ordinateur.

Remarque :

La fonction nécessite le logiciel de pwPresenter, disponible sur le CD fourni.

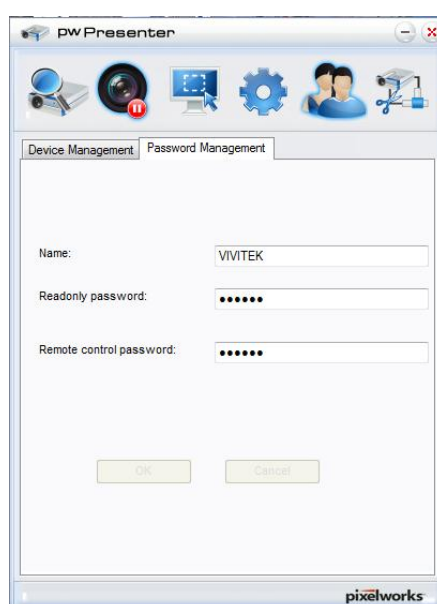
Cette fonction est uniquement disponible lorsque la source Affichage réseau est sélectionnée.

Configuration système minimale requise : CPU Intel® Core 2 Duo, 2,4 GHz, 2G DDR.

Contrôle du Bureau distant via pwPresenter

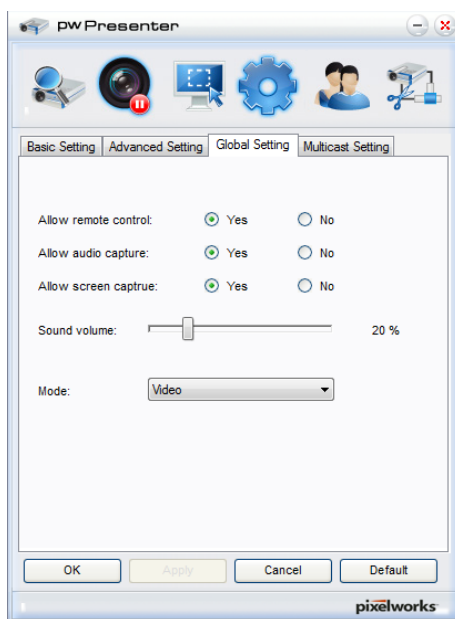
pwPresenter offre une fonction de contrôle du bureau distant pour le projecteur.

1. Configurez un compte de connexion (nom d'utilisateur et mot de passe) dans pwPresenter. Entrez le nom d'utilisateur dans le champ Nom.
2. Désignez un mot de passe pour l'accès en lecture seule dans le champ Mot de passe en lecture seule.
3. Désignez un mot de passe pour l'accès au contrôle distant dans le champ Mot de passe contrôle distant.



- Nom : doit faire huit caractères ou plus, lettres majuscules (A à Z) et / ou chiffres (0 ~ 9).
 - Mot de passe : doit être une combinaison numérique (1 ~ 4), un minimum de six chiffres.
 - Le mot de passe à l'écran est visible sous forme de symboles Gauche, Bas, Droite.
 - Si des noms pwPresenter identiques sont utilisés, une erreur **doublon** s'affiche.
4. Cliquez sur l'onglet **pwPresenter** >> **Réglage des paramètres** >> **Paramètres globaux** pour ouvrir l'écran du Bureau distant.

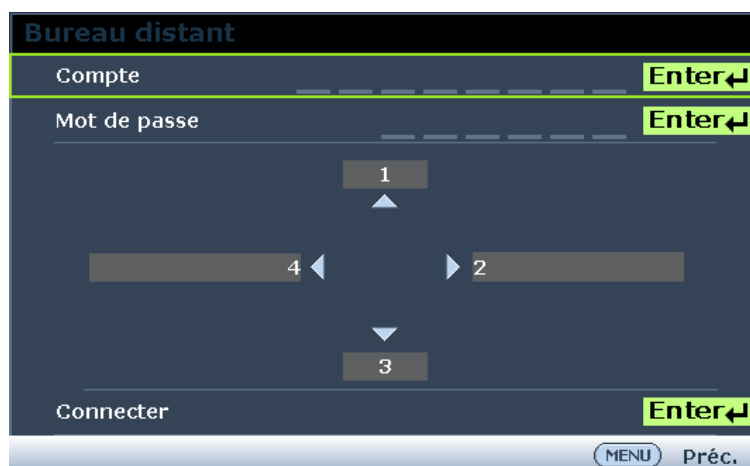
5. Sélectionnez le bouton radio et cliquez sur **Oui** pour activer la fonction de contrôle distant / capture audio / capture d'écran.



Lorsque vous installez le pwPresenter, la langue par défaut du système d'exploitation est sélectionnée pour pwPresenter. Si aucune langue n'est disponible, l'anglais est sélectionné.

- a. Vous pouvez choisir d'autoriser ou non l'affichage de messages de notification.
 - b. Une fois que vous avez défini d'activer Affichage 1:N, 1 PC fixe ou portable peut afficher jusqu'à 8 projecteurs en même temps.
 - c. Une fois réglé, appuyez sur **Appliquer** pour enregistrer les modifications.
 - d. Vous pouvez sélectionner le mode d'affichage vidéo ou graphique.
Mode Graphique : une moins bonne qualité d'image mais une vitesse de transmission plus rapide.
Mode Vidéo : une meilleure qualité d'image mais une vitesse de transmission plus faible.
La performance réelle de transmission est déterminée par la bande passante du réseau en cours.
 - e. Vous pouvez choisir d'ouvrir automatiquement l'application pwPresenter lorsque l'ordinateur est sous tension.
 - f. Une fois réglé, appuyez sur **Appliquer** pour enregistrer les modifications.
6. Ouvrez le menu OSD et allez dans **CONFIG. SYSTÈME : avancée > Paramètres réseau > Bureau distant**.

7. Entrez les mêmes **Compte** et **Mot de passe** que définis dans Contrôle du Bureau distant via pwPresenter.



8. Sélectionnez **Connecter** et appuyez sur **ENTRER** pour vous connecter au PC sélectionné.
9. Connectez le clavier et la souris USB pour contrôler le bureau de l'ordinateur hôte via le projecteur.
 - Le Contrôle du Bureau distant ne prend pas en charge le mode veille du PC.
 - Le Contrôle du Bureau distant ne prend en charge qu'une source LAN, donc la source du projecteur est fixe sur le réseau local.

Présentation à partir d'un lecteur USB

Cette fonction affiche un diaporama des images stockées sur un lecteur flash USB connecté au projecteur. Il n'y a plus besoin d'ordinateur comme source.

Types de fichiers images

Le lecteur USB affiche les fichiers images aux formats JPEG, GIF, TIFF, PNG et BMP.

- Une boîte carrée sur le nom de fichier identifie les caractères inconnus.
- Le nommage des fichiers en Thai n'est pas pris en charge.
- Les fichiers formatés GIF, TIFF, PNG et BMP peuvent être affichés si le fichier est en-dessous de WXGA (1280 x 800).
- Si un dossier contient plus de 200 photos, seules les 200 premières photos sont affichées.

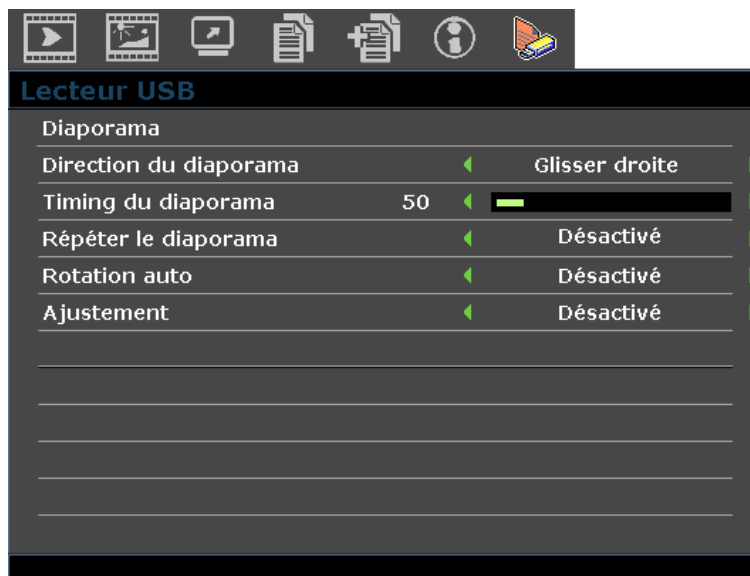
Préparation

Pour afficher vos images sous forme de diaporama, procédez comme suit :

1. Branchez un lecteur flash USB sur votre ordinateur et copiez les fichiers depuis votre ordinateur vers le lecteur flash USB.
2. Allumez votre projecteur.
3. Retirez le lecteur flash USB de votre ordinateur et branchez-le sur la prise USB du projecteur.
4. Sélectionnez **Lecteur USB** dans la barre de sélection de la source.

Menu du Lecteur USB

Le menu du Lecteur USB ne s'affiche que si une source de périphérique USB est sélectionnée. Ce menu inclut une fonctionnalité de diaporama pour sélectionner les paramètres.



ÉLÉMENT	DESCRIPTION
Diaporama	Appuyez sur le bouton ENTRER pour démarrer le diaporama.
Direction du diaporama	Appuyez sur les boutons curseurs ◀ / ▶ pour sélection une direction de diaporama.
Timing du diaporama	Appuyez sur les boutons curseurs ◀ / ▶ pour sélectionner la fréquence d'affichage des images.
Répéter le diaporama	Appuyez sur les boutons curseurs ◀ / ▶ pour activer ou désactiver la fonction de répétition du diaporama.
Rotation auto	Appuyez sur les boutons curseurs ◀ / ▶ pour activer ou désactiver la rotation automatique.
Ajustement	Appuyez sur les boutons curseurs ◀ / ▶ pour activer ou désactiver la fonction Ajustement, qui ajuste l'image pour s'adapter au mieux à l'écran.

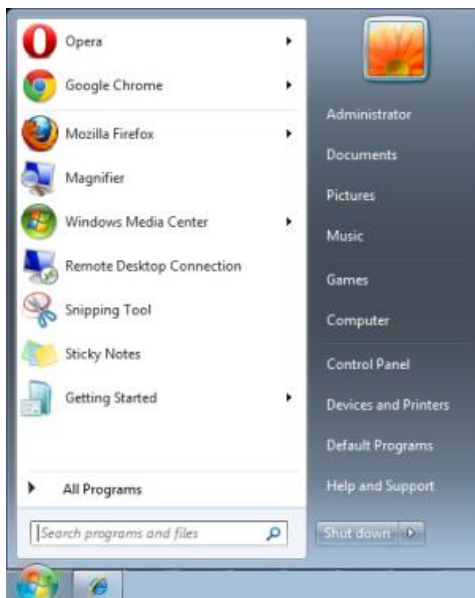
RS232 avec fonction Telnet

Le projecteur prend en charge la fonctionnalité de contrôle RS232 via Telnet en utilisant une connexion RJ45.

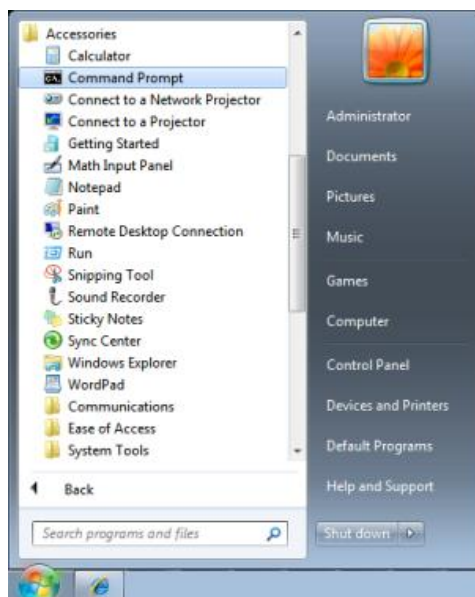
Guide de mise en route pour TELNET

Obtenez adresse IP du projecteur. Assurez-vous que le projecteur est correctement configuré pour fonctionner sur le réseau local.

1. Désactivez tous les paramètres de Windows Firewall pour permettre l'accès Telnet.



2. Naviguez jusqu'à **Démarrer > Tous les programmes > Accessoires** et sélectionnez **Invite de commandes**. La fenêtre de commande s'affiche.



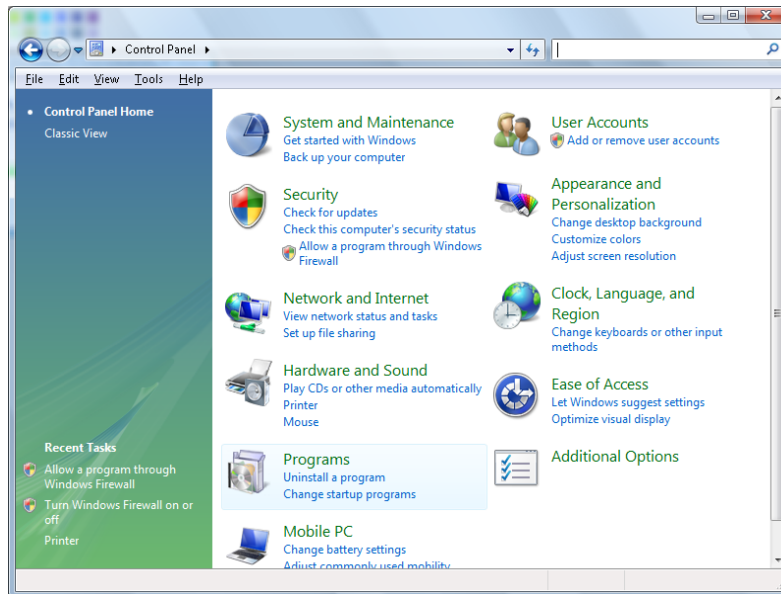
3. Dans la fenêtre de commande, saisissez l'adresse IP du projecteur dans le format suivant.
telnet ttt.xxx.yyy.zzz 23 (où **ttt.xxx.yyy.zzz** est l'adresse IP du projecteur).
4. Appuyez sur **Entrer** pour continuer.

Une fois la connexion Telnet établie, entrez les commandes pour contrôler à distance le projecteur.

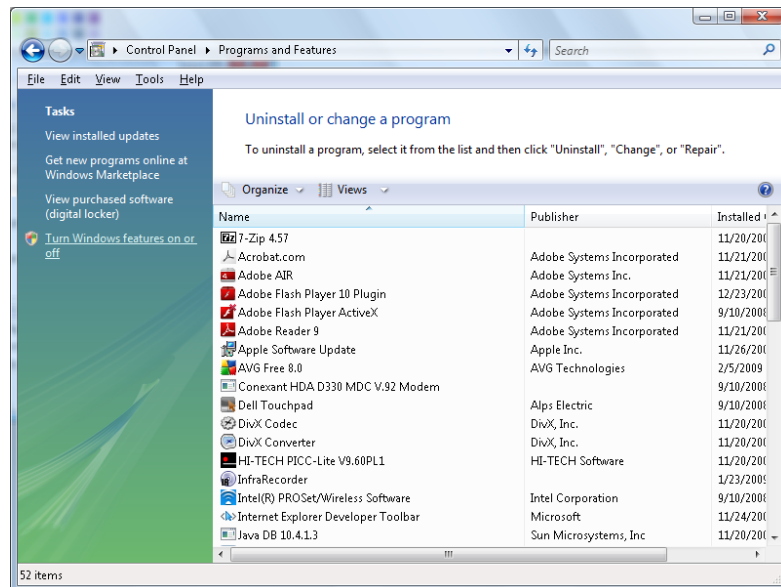
Activation de TELNET sous Windows Vista et Windows 7

Avec l'installation par défaut de Windows VISTA, la fonction Telnet n'est pas activée. Elle s'active en configurant les fonctionnalités Windows.

1. Naviguez jusqu'à **Démarrer > Panneau de configuration** dans Windows Vista.

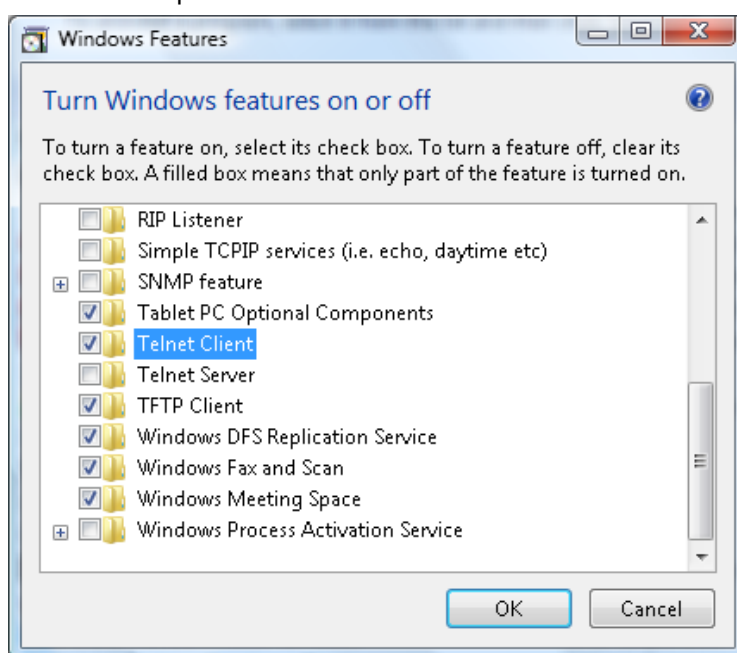


2. Sélectionnez **Programmes** pour continuer.

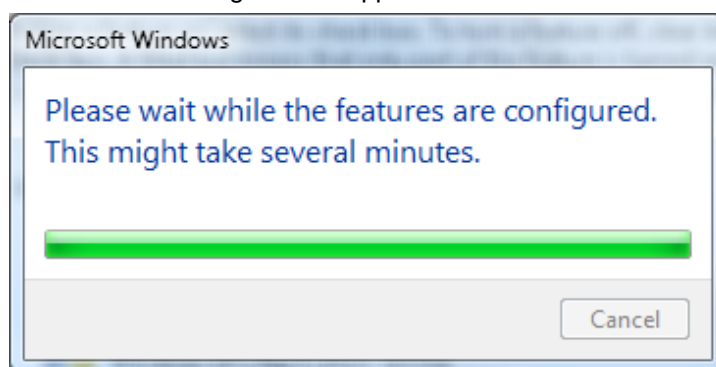


3. Sélectionnez **Activer ou désactiver des fonctions de Windows** pour ouvrir la fenêtre des fonctions de Windows.
4. Faites défiler vers le bas jusqu'à ce que la fonction Client Telnet s'affiche.

5. Cliquez sur la boîte radio pour activer la fonctionnalité de Client Telnet.



6. Cliquez sur **OK** pour continuer.
La fonction nécessite une configuration supplémentaire de Windows.

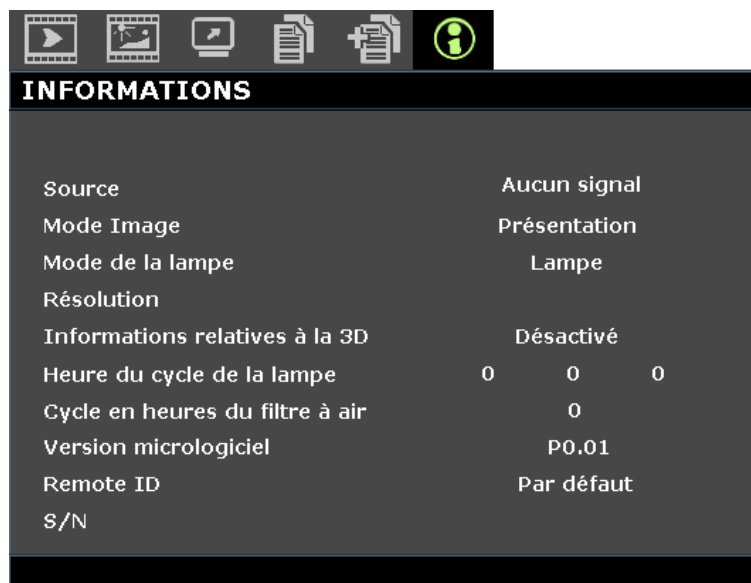


Fiche de spéc RS232 pour Telnet

1. Telnet : TCP.
2. Port Telnet : 23 (pour plus d'informations, contactez l'administrateur système).
3. En mode console, tapez Telnet.exe pour ouvrir l'utilitaire de console Windows.
4. Déconnectez de RS232-par-Telnet normalement :
Fermez l'utilitaire Telnet de Windows une fois la connexion Telnet établie.
5. Limitation 1 pour contrôle Telnet : il y a une seule connexion pour le contrôle Telnet par projecteur.
Limitation 2 pour contrôle Telnet : il y a moins de 50 octets pour les charges réseau successives pour l'application de contrôle Telnet.
Limitation 3 pour contrôle Telnet : il y a moins de 26 octets pour une commande RS232 complète pour l'application de contrôle Telnet.
Limitation 4 pour contrôle Telnet : Le délai minimum entre les commandes RS232 doit être de plus de 200 (ms).
(*Dans l'utilitaire **TELNET.exe** intégré à Windows, la touche **Entrer** va envoyer un code Retour charriot et une valeur de code Nouvelle ligne.)

Menu INFORMATIONS

Appuyez sur le bouton **MENU** pour afficher le menu **OSD**. Appuyez sur les boutons curseurs ◀ / ▶ pour aller au **menu INFORMATIONS**.



ÉLÉMENT	DESCRIPTION
Source	Permet d'afficher la source de l'entrée activée.
Mode image	Affiche le Mode Image pour la projection.
Mode de la lampe	Affiche le Mode de la lampe pour la projection.
Résolution	Permet d'afficher la résolution native de la source d'entrée.
Informations relatives à la 3D	Affiche les informations d'image 3D pour la projection.
Heure du cycle de la lampe (Normal, ECO, Total)	Affiche le nombre d'heures pendant lesquelles la lampe a été utilisée.
Cycle en heures du filtre à air	Affiche le nombre d'heures pendant lesquelles le filtre à air a été utilisé.
Version micrologiciel	Affiche la version micrologiciel du projecteur.
Remote ID	Affiche l'ID de projecteur pour la visualisation à distance.
S/N	Affiche la numéro de série du projecteur.

Remarque :

Les **INFORMATIONS** affichées dans ce menu sont indiquées à titre informatif. Elles ne sont pas modifiables.

MAINTENANCE ET SECURITE

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.



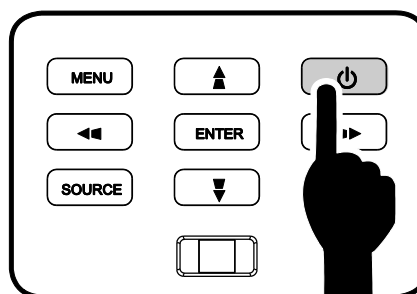
SI LA LAMPE A EXPLOSÉE

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.

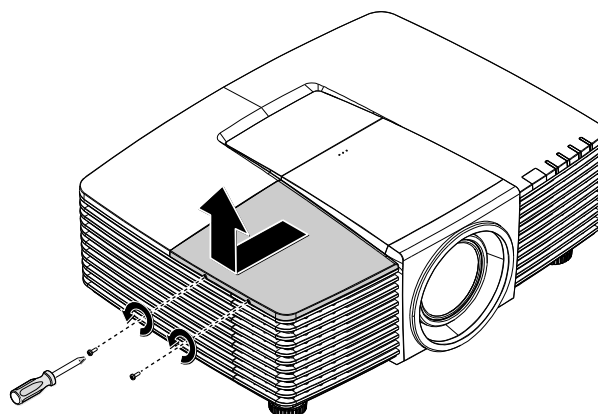
Si vous inhalez le gaz ou les morceaux de verre de la lampe explosée entre dans vos yeux ou votre bouche, consultez immédiatement un médecin.

- 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.



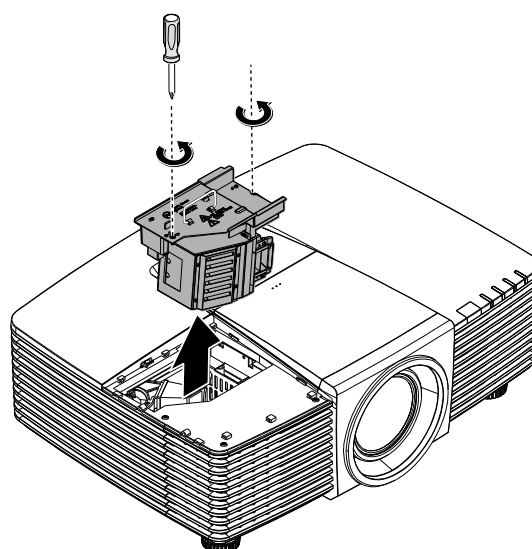
4. Déverrouillez le capot de la lampe.

5. Soulevez et enlevez le capot.



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

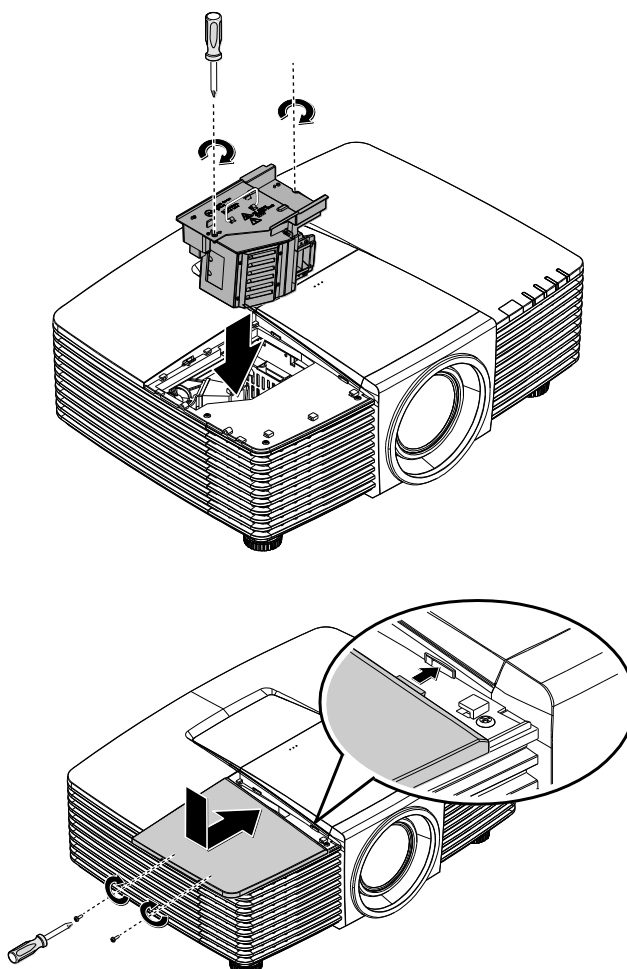
7. Sortez le module de lampe.



- 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.



- 9.** Allumez le projecteur et réinitialisez la lampe une fois le module de lampe remplacé.
Réinitialisation de la lampe :
Appuyez sur **Menu** > Sélectionnez **CONFIG. SYSTÈME : avancée** > Sélectionnez **Param. lampe** > Sélectionnez **Réinit. compteur lampe** > Appuyez sur les boutons ◀ / ▶ pour ajuster les réglages.

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.



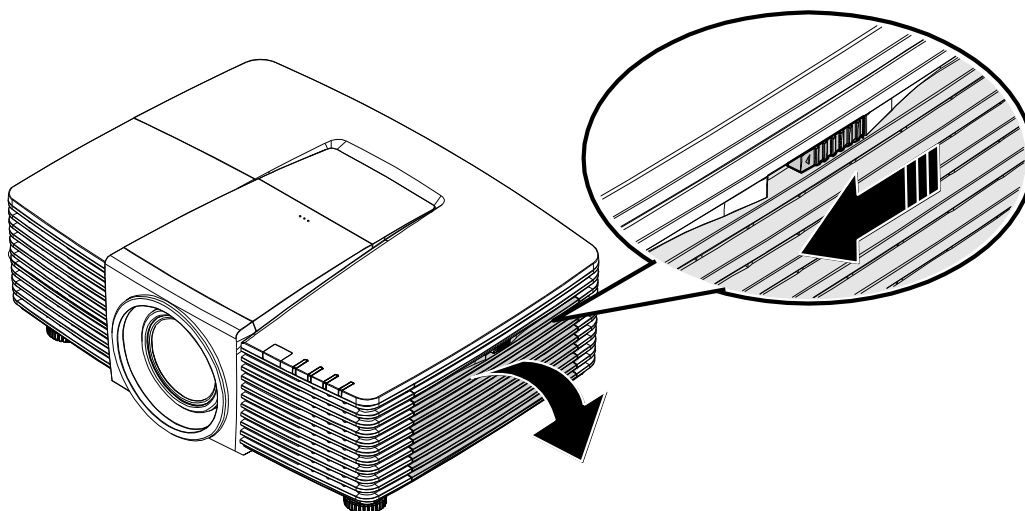
Attention :

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

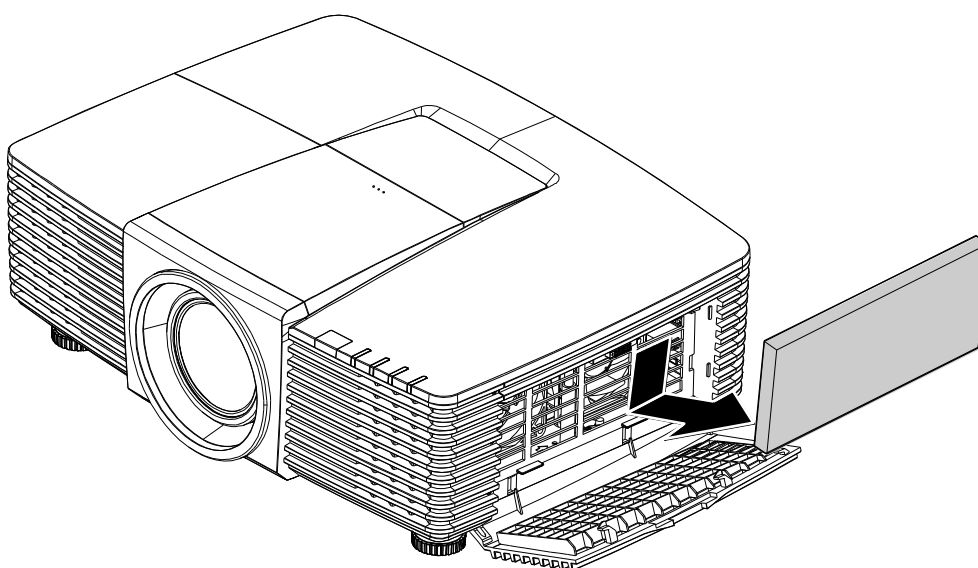
Nettoyage du filtre à air

Consultez les informations ci-dessous pour le nettoyage approprié du filtre à air.

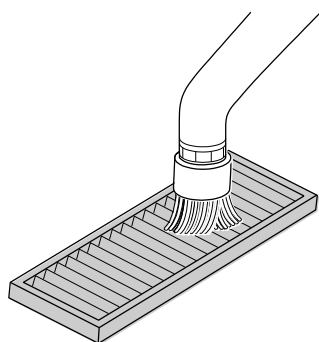
1. Ouvrez le loquet pour ouvrir la trappe du filtre.



2. Enlevez le filtre.



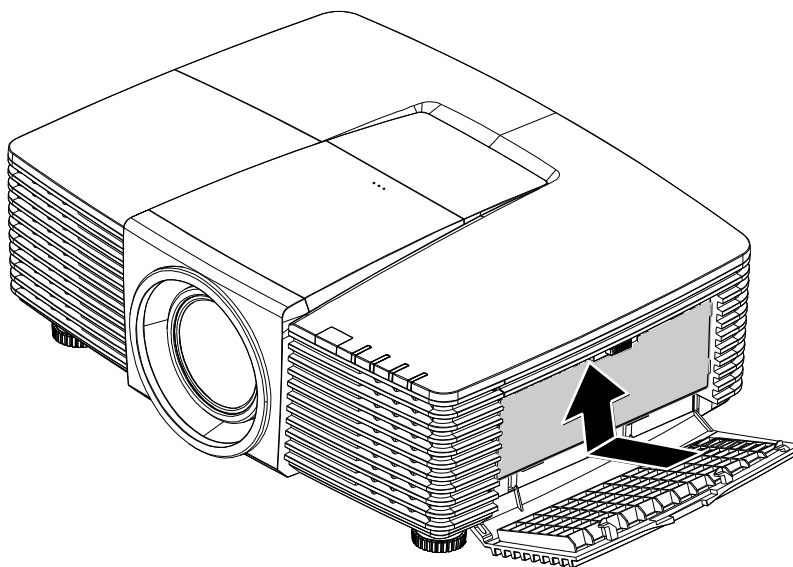
3. Utilisez un aspirateur pour aspirer la poussière à l'intérieur.



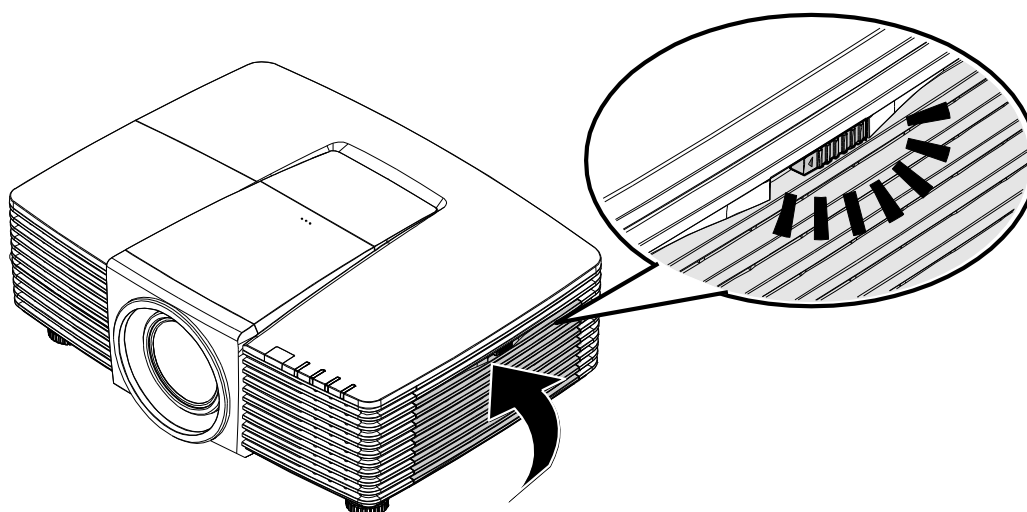
Remarque :

1. Utilisez l'accessoire brosse douce lorsque vous passez l'aspirateur sur le filtre pour éviter de l'endommager.
2. Ne lavez pas le filtre avec de l'eau. Cela peut entraîner un colmatage du filtre.

4. Remettez le filtre.



5. Refermez la trappe du filtre et verrouillez le loquet.



6. Allumez le projecteur et réinitialisez la lampe une fois le module de lampe remplacé.
Réinitialisation de la lampe :
Appuyez sur **MENU** > Sélectionnez **CONFIG. SYSTÈME : avancée** et sélectionnez **Réinitialiser le minuteur du filtre à air**.
Appuyez sur **ENTRER** pour réinitialiser le minuteur.



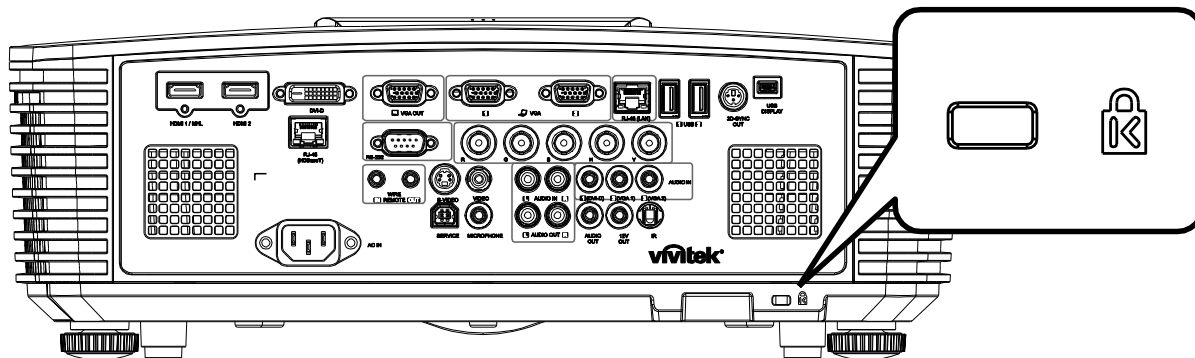
Important :

*La DEL du filtre s'allume lorsque le temps de service du filtre est activé (1000 heures).
Si le filtre est cassé, veuillez en utiliser un nouveau.*

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 :

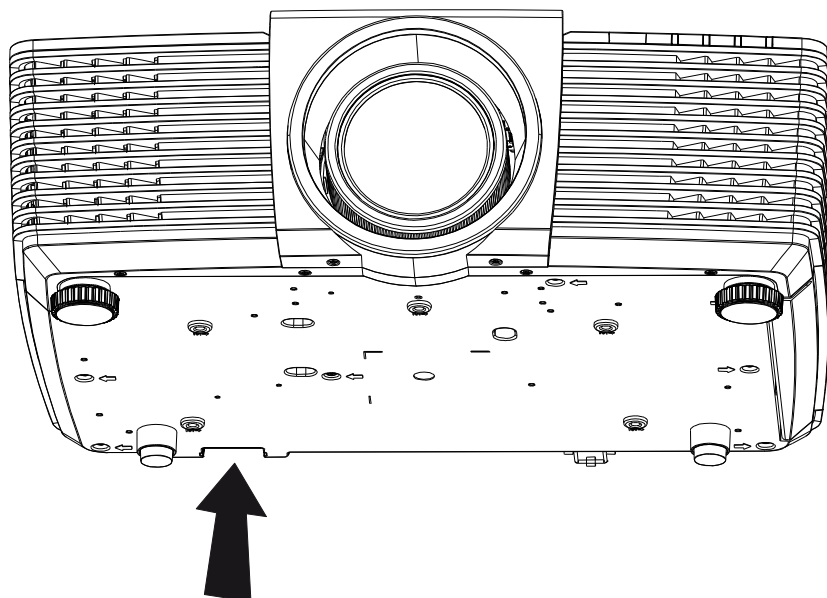
Contactez votre fournisseur pour plus d'informations sur l'achat d'un câble de sécurité Kensington convenable.

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 ALIMENTATION	DEL LAMPE	DEL TEMP	DEL FILTRE
Lampe prête	MARCHE	—	—	—
Démarrer	Clignotante	—	—	—
Refroidissement	Clignotante	—	—	—
Surchauffe	—	—	MARCHE	—
Erreur de capteur de rupture thermique	clignote 4 fois	—	—	—
Échec de rallumage de la lampe à 6 reprises	clignote 5 fois	—	—	—
Arrêt Température de la lampe (Temp Ballast)	clignote 5 fois	clignote 1 fois	—	—
Court-circuit de la lampe détecté dans la sortie (Court-circuit ballast)	clignote 5 fois	clignote 2 fois	—	—
Fin de la vie utile de la lampe détectée	clignote 5 fois	clignote 3 fois	—	—
La lampe ne s'est pas mise en marche	clignote 5 fois	clignote 4 fois	—	—
La lampe s'est éteinte pendant le fonctionnement normal	clignote 5 fois	clignote 5 fois	—	—
La lampe s'est éteinte pendant une phase de mise en marche	clignote 5 fois	clignote 6 fois	—	—
Tension de la lampe trop basse	clignote 5 fois	clignote 7 fois	—	—
Échec de ballast de la lampe	clignote 5 fois	clignote 8 fois	—	—
Échec de COMM de ballast de la lampe	clignote 5 fois	clignote 10 fois	—	—
Surtempérature ballast de la lampe	clignote 5 fois	clignote 11 fois	—	—
Tension de la lampe trop basse	clignote 5 fois	clignote 12 fois	—	—
Erreur FAN1 (Souffleur FAN1)	clignote 6 fois	clignote 1 fois	—	—
Erreur FAN2 (Souffleur FAN2)	clignote 6 fois	clignote 2 fois	—	—
Erreur FAN3 (Lampe FAN3)	clignote 6 fois	clignote 3 fois	—	—
Erreur FAN4 (DMD FAN)	clignote 6 fois	clignote 4 fois	—	—
Erreur FAN5 (Ventilateur d'alimentation)	clignote 6 fois	clignote 5 fois	—	—
1W MCU détecte que la mise à l'échelle cesse de fonctionner	clignote 2 fois	—	—	—
Capot ouvert	clignote 7 fois	—	—	—
Erreur DMD	clignote 8 fois	—	—	—
DDP442x pas prêt	clignote 8 fois	clignote 1 fois	—	—
Erreur de la roue des couleurs	clignote 9 fois	—	—	—
Avertissement de remplacement du filtre à air	MARCHE	—	—	MARCHE

En cas d'erreur, débranchez le cordon d'alimentation CA et attendez une (1) minute avant de remettre le projecteur en marche. Si l'alimentation ou la lampe LED clignotent encore ou le voyant sur Temp est allumé, contactez votre centre de support.

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 la touche **Auto** de la télécommande ou du projecteur
3. Assurez-vous que la distance entre le projecteur et l'écran est dans la plage de 10 m 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 **Trapèze** sur la télécommande ou le projecteur pour corriger le problème.

Problème : L'image est inversée

Vérifiez le réglage de la **Projection** du menu **CONFIG. SYSTÈME : de base > Projection** de l'OSD.

Problème : L'image est striée

1. Restaurez les valeurs par défaut des paramètres de **Fréquence** et de **Phase** dans le menu **Réglage fin du PC** de l'OSD.
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

Ajustez le réglage du **Contraste** du menu **IMAGE** de l'OSD.

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

Ajustez les réglages **Température couleur** et **Gamma** dans le menu **IMAGE >> Avancée** de l'OSD.

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 Power (Alimentation) est allumée, 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 les piles.
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 avec 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 accrus 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>

Spécifications

Nom du modèle		DX3351	DW3321
Type d'affichage		0,7" XGA	0,65" WXGA
Résolution		1024x768 Natif	1280x800 Natif
Distance de projection		1 mètre ~ 10 mètres	
Taille de l'écran de projection		22,3"~378,6" pouces	20,7"~351,7" pouces
Objectif de projection		Mise au point manuelle / Zoom manuel	
Taux de zoom		1,7x	
Correction du trapèze	Vertical	$\pm 30^\circ$ en ± 30 pas	
	Horizontal	$\pm 25^\circ$ 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, 480p, 720p, 1080i, 1080p	
Compatibilité vidéo		NTSC/NTSC 4.43, PAL (B/G/H/I/M/N/60), SECAM	
Sync. H		15,31 – 91,4kHz	
Sync. V		24 - 30Hz, 47 – 120 Hz	
Certification de sécurité		FCC-B, cUL, UL, CE, C-tick, CCC, KC, CB, CU, ICES-003, NOM, SASO, China CECP	
Température de fonctionnement		5° ~ 35°C	
Dimensions		444,6mm (L) x 330,2mm (P) x 161,5mm (H)	
Entrée CA		AC Universel 100 – 240, Typique @ 110VAC (100 – 240)/+/-10%	
Consommation électrique		Typiquement 530W (Normal) / Typiquement 430W (Eco)	
Veille		<0,5 Watt	
Lampe		370W (Normal) / 280W (Eco)	
Haut-parleur		7W RMS x 2	
Prises d'entrée		VGA x 2	
		DVI-D x 1	
		S-Vidéo x 1	
		5 BNC (RGBHV) x 1	
		Mini prise stéréo x 3	
		Vidéo composite x 1	
		HDMI (MHL) x 1, HDMI x 1	
		Audio RCA (G/D) x 1	
		Mini prise Microphone x 1	
		USB type A x 2	
		-	RJ45 (HDBaseT)

Prises de sortie	VGA x 1
	Audio RCA (G/D) x 1
	PC audio x 1
	Sync 3D x 1
Prises de contrôle	RS-232C x 1
	RJ45 x 1
	SORTIE 12V : Prise PC x 1 (fonction de sortie 200mA 12VCC)
	Télécommande filaire x 1
	Sortie télécommande filaire x 1
	USB (Type B) (pour maintenance uniquement)
	Affichage USB (Mini B) x 1
Sécurité	Fente de sécurité Kensington
	Barre de sécurité

Remarque : Pour toute question concernant les caractéristiques du produit, veuillez contacter votre distributeur local.

Distance de projection par rapport à la taille de projection

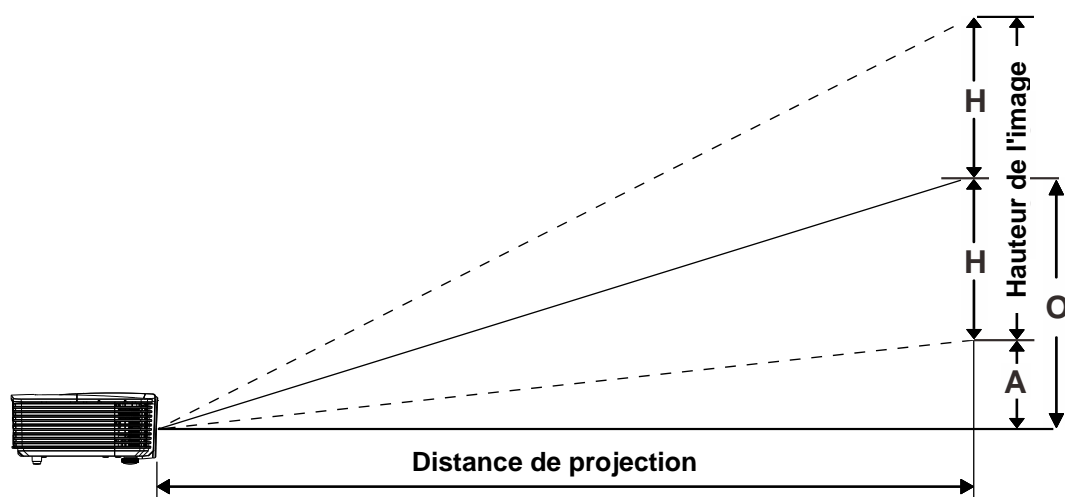


Tableau de distance de projection et de taille

DW3321 0,65" WXGA

	TELE					LARGE				
Distance (m)	1,93	3,86	4,82	9,65	10	1,42	2,84	5,69	8,53	10
Diagonale (")	40	80	100	200	207	50	100	200	300	352
Largeur de l'image (cm)	86,2	172,3	215,4	430,8	446,4	107,7	215,4	430,8	646,2	757,6
Hauteur de l'image (cm)	53,8	107,7	134,6	269,2	279	67,3	134,6	269,2	403,9	473,5
H (cm)	27	54	67	135	140	34	67	135	202	237
O (cm)	36	72	90	181	187	45	90	181	271	318
A (cm)	9,2	18,5	23,1	46,2	47,8	11,5	23,1	46,2	69,3	81,2

DX3351 XGA 0,7" XGA

	TELE					LARGE				
Distance (m)	1,8	3,59	4,49	8,98	10	1,32	2,64	5,28	7,92	10
Diagonale (")	40	80	100	200	223	50	100	200	300	378,56
Largeur de l'image (cm)	81,3	162,6	203,2	406,4	452,5	101,6	203,2	406,4	609,6	769,2
Hauteur de l'image (cm)	61	121,9	152,4	304,8	339,4	76,2	152,4	304,8	457,2	579,2
H (cm)	31	61	76	152	170	38	76	152	229	290
O (cm)	38	76	95	190	212	48	95	190	285	361
A (cm)	7,5	15,1	18,8	37,6	41,9	9,4	18,8	37,6	56,5	71,3

Tableau de mode de synchronisation

SIGNAL	RESOLUTION	H-SYNC (kHz)	V-SYNC (Hz)	COMPOSITE / S-VIDÉO	COMPO SANTE	VGA/BNC (ANALOGIQUE)	HDMI (NUMERIQUE)
NTSC	—	15,734	60,0	○ (3D:S)	—	—	—
PAL/ SECAM	—	15,625	50,0	○	—	—	—
VESA	720 x 400	31,5	70,1	—	—	○	○
	640 x 480	31,5	60,0	—	—	○ (3D:FS, TB, SBS)	○ (3D:FS, TB, SBS)
	640 x 480	35,0	66,667	—	—	MAC13	MAC13
	640 x 480	37,86	72,8	—	—	—	○
	640 x 480	37,5	75,0	—	—	○	○
	640 x 480	43,3	85,0	—	—	○	○
	640 x 480	61,9	119,5	—	—	○(3D:FS)	○
	800 x 600	37,9	60,3	—	—	○ (3D:FS, TB, SBS)	○ (3D:FS, TB, SBS)
	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	—	—	○(3D:FS)	○(3D:FS)
	832 x 624	49,722	74,546	—	—	MAC16	MAC16
	1024 x 576	35,82	60,0	—	—	○	—
	1024 x 600	37,5	60,0	—	—	○	—
	1024 x 600	41,47	60,0	—	—	○	—
	1024 x 768	48,4	60,0	—	—	○ (3D:FS, TB, SBS)	○ (3D:FS, TB, SBS)
	1024 x 768	56,5	70,1	—	—	○	○
	1024 x 768	60,241	75,02	—	—	MAC19	MAC19
	1024 x 768	60,0	75,0	—	—	○	○
	1024 x 768	68,7	85,0	—	—	○	○
	1024 x 768	97,6	120,0	—	—	○ (3D:FS)	○ (3D:FS)
	1152 x 870	68,68	75,06	—	—	MAC21	MAC21
	1280 x 720	45,0	60,0	—	—	○ (3D:FS, TB, SBS)	○ (3D:FS, TB, SBS)
	1280 x 720	90,0	120,0	—	—	○ (3D:FS)	○ (3D:FS)

SIGNAL	RESOLUTION	H-SYNC (kHz)	V-SYNC (Hz)	COMPOSITE / S-VIDÉO	COMPO SANTÉ	VGA/BNC (ANALOGIQUE)	HDMI (NUMÉRIQUE)
VESA	1280 x 768 (suppression réduite)	47,4	60	—	—	○ (3D:FS, TB, SBS)	○ (3D:FS, TB, SBS)
	1280 x 768	47,8	59,9	—	—	○○ (3D:FS, TB, SBS)	○ (3D:FS, TB, SBS)
	1280 x 800	49,7	59,8	—	—	○○ (3D:FS, TB, SBS)	○ (3D:FS, TB, SBS)
	1280 x 800	62,8	74,9	—	—	○	○
	1280 x 800	71,6	84,9	—	—	○	○
	1280 x 800	101,6	119,9	—	—	○ (3D:FS)	○ (3D:FS)
	1280 x 1024	64,0	60,0	—	—	○ (3D:TB, SBS)	○ (3D:TB, SBS)
	1280 x 1024	80,0	75,0	—	—	○	○
	1280 x 1024	91,1	85,0	—	—	○	○
	1280 x 960	60,0	60,0	—	—	○ (3D:TB, SBS)	○ (3D:TB, SBS)
	1280 x 960	85,9	85,0	—	—	○	○
	1400 x 1050	65,3	60,0	—	—	○ (3D:TB, SBS)	○ (3D:TB, SBS)
	1440 x 900	55,9	59,9	—	—	○ (3D:TB, SBS)	○ (3D:TB, SBS)
	1600 x 1200	75,0	60	—	—	○ (3D:TB, SBS)	○ (3D:TB, SBS)
	1680 x 1050 (suppression réduite)	64,67	59,88	—	—	○ (3D:TB, SBS)	○ (3D:TB, SBS)
	1920 x 1080	67,5	60,0	—	—	○	○
	1920 x 1200 (suppression réduite)	74,038	59,95	—	—	○ (3D:TB, SBS)	○ (3D:TB, SBS)
SDTV	480i	15,734	60,0	—	○	—	(3D:FS)
	576i	15,625	50,0	—	○	—	—

SIGNAL	RESOLUTION	H-SYNC (kHz)	V-SYNC (Hz)	COMPOSITE / S-VIDÉO	COMPO SANTÉ	VGA/BNC (ANALOGIQUE)	HDMI (NUMÉRIQUE)
EDTV	576p	31,3	50,0	—	○	—	—
	480p	31,5	60,0	—	○	—	—
HDTV	720p	37,5	50,0	—	○	—	(3D:FP, TB)
	720p	45,0	60,0	—	○	—	(3D:FP, TB)
	1080i	33,8	60,0	—	○	—	(3D:SBS)
	1080i	28,1	50,0	—	○	—	(3D:SBS)
	1080p	27	24,0	—	○	—	(3D:FP, TB)
	1080p	28	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

(*) VGA prend en charge les composants EDTV/SDTV/HDTV avec un adaptateur.

3D :

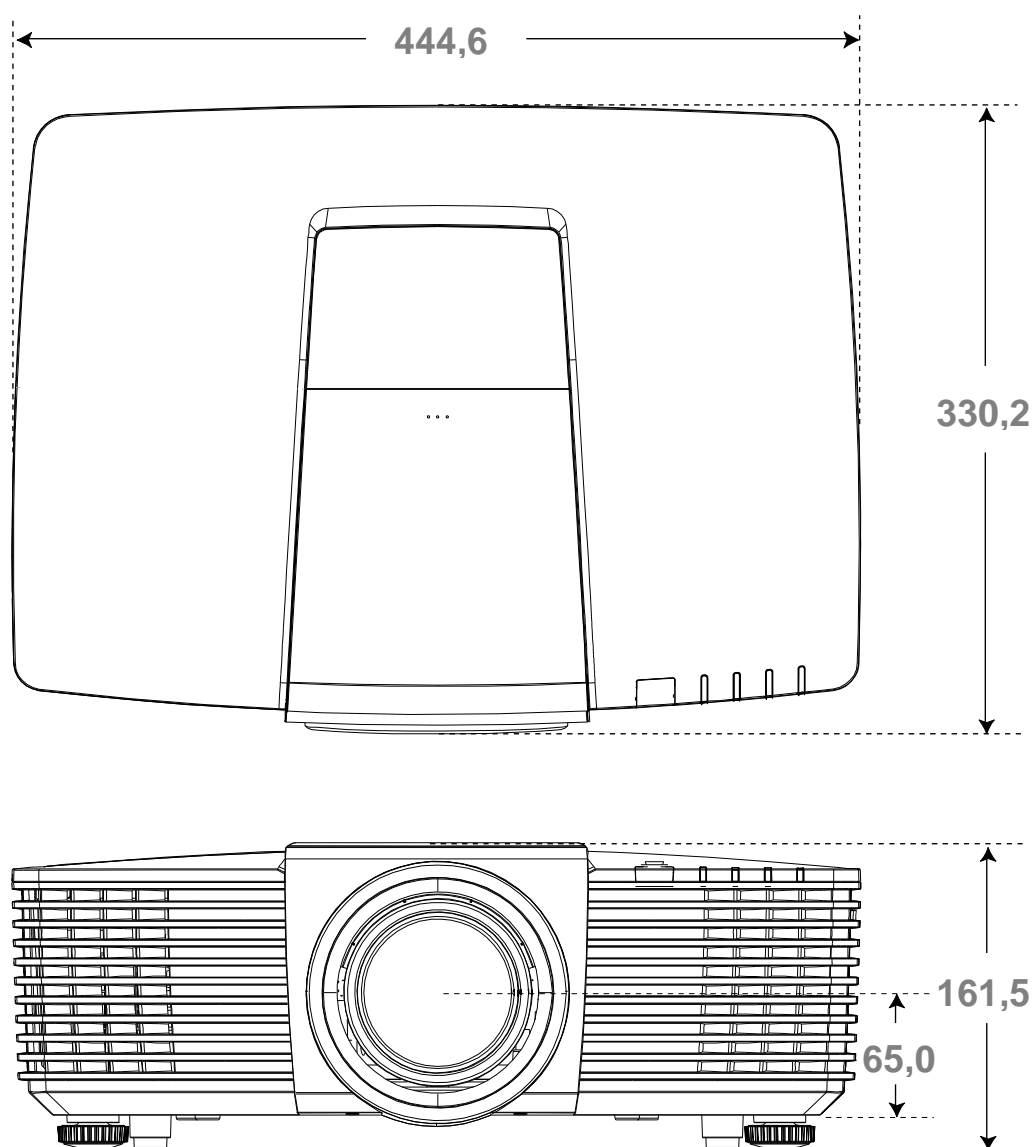
FS : Champ séquentiel

TB : Haut/Bas

SBS : Juxtaposition

FP : Enrobage de trame

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.

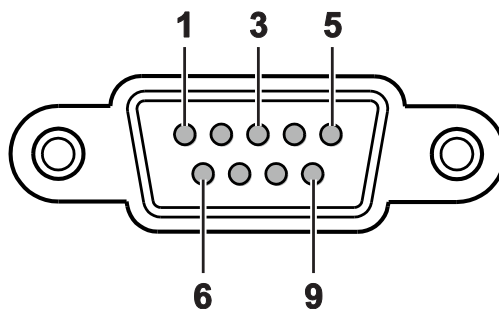
Des changements ou modifications non expressément approuvées apportées par les parties responsables de s'y conformer risque d'annuler le droit de l'utilisateur à faire fonctionner l'équipement.

Canada

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

Certifications de sécurité

FCC-B, UL, cUL, CB, CE, CCC, KC, PCT, PSB, ICES-003, NOM, et C-tick.

Brochage RS232 (côté projecteur)

N° BROCHE	NOM	E/S (DU COTE PROJECTEUR)
1	NC	—
2	RXD	EN
3	TXD	SORTIE
4	NC	—
5	MASSE	—
6	NC	—
7	NC	—
8	NC	—
9	NC	—

Protocole RS-232C*Paramétrage RS232*

Taux de baud :	9600
Vérification parité :	Aucun
Bit données :	8
Bit arrêt :	1
Contrôle flux	Aucun
FIFO UART16550	Désactiver

Structure de commande de contrôle

Les commandes sont structurées par code d'en-tête, code de commande, code de données et code de fin. La plupart des commandes sont structurées, sauf certaines pour cause d'incompatibilité avec d'autres projecteurs.

	CODE D'EN-TETE	CODE COMMANDE	CODE DONNEES	CODE FIN
HEX		Commande	Données	0Dh
ASCII	'V'	Commande	Données	CR

Commande de fonctionnement

Remarque :

« CR » signifie retour chariot

XX=00-98, ID du projecteur, XX=99 est pour tous les projecteurs

Résultat retour S= Succès / E= Echec

n: 0:Désactive/1: Activer/Valeur (0~9999)

GROUPE COMMANDE 00			
ASCII	HEX	FONCTION	DESCRIPTION
VXXS0001	56H 39H 39H 53H 30H 30H 30H 31H 0DH	Power On	
VXXS0002	56H 39H 39H 53H 30H 30H 30H 32H 0DH	Power Off	
VXXS0003	56H 39H 39H 53H 30H 30H 30H 33H 0DH	Resync	
VXXG0004	56H 39H 39H 47H 30H 30H 30H 34H 0DH	Get Lamp Hours	
VXXS0005n	56H 39H 39H 53H 30H 30H 30H 35H n 0DH	Set Air filter timer	n= 0~60000
VXXG0005	56H 39H 39H 47H 30H 30H 30H 35H 0DH	Get Air filter timer	n= 0~60000
VXXS0006	56H 39H 39H 53H 30H 30H 30H 36H 0DH	System Reset	
VXXG0007	56H 39H 39H 47H 30H 30H 30H 37H 0DH	Get System Status	1: Standby 2: Operation 3: Cooling
VXXG0008	56H 39H 39H 47H 30H 30H 30H 38H 0DH	Get F/W Version	

GROUPE COMMANDE 01			
ASCII	HEX	FONCTION	DESCRIPTION
VXXG0101	56H 39H 39H 47H 30H 31H 30H 31H 0DH	Get Brightness	n= 0~100
VXXS0101n	56H 39H 39H 53H 30H 31H 30H 31H n 0DH	Set Brightness	n= 0~100
VXXG0102	6H 39H 39H 47H 30H 31H 30H 32H 0DH	Get Contrast	n= -50~50
VXXS0102n	56H 39H 39H 53H 30H 31H 30H 32H n 0DH	Set Contrast	n= -50~50
VXXG0103	56H 39H 39H 47H 30H 31H 30H 33H 0DH	Get Color	n= -50~50
VXXS0103n	56H 39H 39H 53H 30H 31H 30H 33H n 0DH	Set Color	n= -50~50
VXXG0104	56H 39H 39H 47H 30H 31H 30H 34H 0DH	Get Tint	n= -50~50
VXXS0104n	56H 39H 39H 53H 30H 31H 30H 34H n 0DH	Set Tint	n= -50~50
VXXG0105	56H 39H 39H 47H 30H 31H 30H 35H 0DH	Get Sharpness	0~15
VXXS0105n	56H 39H 39H 53H 30H 31H 30H 35H n 0DH	Set Sharpness	0~15
VXXG0106	56H 39H 39H 47H 30H 31H 30H 36H 0DH	Get Color Temperature	0: D65 (Warm) 1: D75 (Normal) 2: D83 (Cold)
VXXS0106n	56H 39H 39H 53H 30H 31H 30H 36H n 0DH	Set Color Temperature	0: D65 (Warm) 1: D75 (Normal) 2: D83 (Cold)

GROUPE COMMANDE 01			
ASCII	HEX	FONCTION	DESCRIPTION
VXXG0107	56H 39H 39H 47H 30H 31H 30H 37H 0DH	Get Gamma	0: 1.8 1: 2.0 2: 2.2 3: 2.4 4: S Curve 5: B&W 6: Linear
VXXS0107n	56H 39H 39H 53H 30H 31H 30H 37H n 0DH	Set Gamma	0: 1.8 1: 2.0 2: 2.2 3: 2.4 4: S Curve 5: B&W 6: Linear
XXG0108	56H 39H 39H 47H 30H 31H 30H 38H 0DH	Get Display Mode	0: Presentation 1: Bright 2: Game 3: Movie 4: Vivi 5: TV 6: sRGB 7: Blackboard 8: DICOM SIM 10: User1 11: User2
VXXS0108n	56H 39H 39H 53H 30H 31H 30H 38H n 0DH	Set Display Mode	0: Presentation 1: Bright 2: Game 3: Movie 4: Vivi 5: TV 6: sRGB 7: Blackboard 8: DICOM SIM 10: User1 11: User2

GROUPE COMMANDE 02			
ASCII	HEX	FONCTION	DESCRIPTION
VXXS0201	56H 39H 39H 53H 30H 32H 30H 31H 0DH	Select VGA1	
VXXS0202	56H 39H 39H 53H 30H 32H 30H 32H 0DH	Select VGA2	
VXXS0203	56H 39H 39H 53H 30H 32H 30H 33H 0DH	Select DVI	
VXXS0204	56H 39H 39H 53H 30H 32H 30H 34H 0DH	Select Video	
VXXS0205	56H 39H 39H 53H 30H 32H 30H 35H 0DH	Select S-Video	
VXXS0206	56H 39H 39H 53H 30H 32H 30H 36H 0DH	Select HDMI 1	
VXXS0207	56H 39H 39H 53H 30H 32H 30H 37H 0DH	Select BNC	
VXXS0209	56H 39H 39H 53H 30H 32H 30H 39H 0DH	Select HDMI 2	

GROUPE COMMANDE 02			
ASCII	HEX	FONCTION	DESCRIPTION
VXXS0212	56H 39H 39H 53H 30H 32H 32H 31H 0DH	Select Network Display	
VXXS0213	56H 39H 39H 53H 30H 32H 33H 31H 0DH	Select USB Reader	
VXXS0214	56H 39H 39H 53H 30H 32H 34H 31H 0DH	Select USB Display	
VXXS0215	56H 39H 39H 53H 30H 32H 35H 31H 0DH	Select HD BasT	
VXXG0220	56H 39H 39H 47H 30H 32H 32H 30H 0DH	Get Current Source	Return 1: VGA 1 2: VGA 2 3: DVI 4: Video 5: S-Video 6: HDMI 1 / MHL 7: BNC 9: HDMI 2 12: Network Display 13: USB Reader 14: USB Display 15: HDBaseT

GROUPE COMMANDE 03			
ASCII	HEX	FONCTION	DESCRIPTION
VXXG0301	56H 39H 39H 47H 30H 33H 30H 31H 0DH	Get Scaling	0: Fill 1: 4:3 2: 16:9 3: 16:10 4: Letter Box (Not support in 3D) 5: Native 6: 2.35:1
VXXS0301n	56H 39H 39H 53H 30H 33H 30H 31H n 0DH	Set Scaling	0: Fill 1: 4:3 2: 16:9 3: 16:10 4: Letter Box (Not support in 3D) 5: Native 6: 2.35:1
VXXG0302	56H 39H 39H 47H 30H 33H 30H 32H 0DH	Get Blank	
VXXS0302n	56H 39H 39H 53H 30H 33H 30H 32H n 0DH	Set Blank	n= 0 UnBlank, n= 1 Blank
VXXG0304	56H 39H 39H 47H 30H 33H 30H 34H 0DH	Get Freeze	
VXXS0304n	56H 39H 39H 53H 30H 33H 30H 34H n 0DH	Set Freeze	n= 0 UnFreeze, n= 1 Freeze
VXXG0305	56H 39H 39H 47H 30H 33H 30H 35H 0DH	Volume	n= 0~10
VXXS0305n	56H 39H 39H 53H 30H 33H 30H 35H n 0DH	Volume	n= 0~10

GROUPE COMMANDE 03			
ASCII	HEX	FONCTION	DESCRIPTION
VXXG0308	56H 39H 39H 47H 30H 33H 30H 38H 0DH	Projection Mode	0: Front 1: Rear 2: Ceiling 3: Rear+Ceiling
VXXS0308n	56H 39H 39H 53H 30H 33H 30H 38H n 0DH	Projection Mode	0: Front 1: Rear 2: Ceiling 3: Rear+Ceiling
VXXG0309	56H 39H 39H 47H 30H 33H 30H 39H 0DH	Set vertical keystone value	n= -30~30
VXXS0309n	56H 39H 39H 53H 30H 33H 30H 39H n 0DH	Set vertical keystone value	n= -30~30
VXXG0310	56H 39H 39H 47H 30H 33H 31H 30H 0DH	Set horizontal keystone value	n= -25~+25
VXXS0310n	56H 39H 39H 53H 30H 33H 31H 30H n 0DH	Set horizontal keystone value	n= -25~+25
VXXG0315	56H 39H 39H 47H 30H 33H 31H 35H 0DH	Get 3D	0:Off(When Set 3D Format is Off, this 3D sync returns Off.) 1:DLP-Link 2:IR
VXXS0315n	56H 39H 39H 53H 30H 33H 31H 35H n 0DH	Set 3D	0:Off(Not support item "Off", Use Set 3D Format to turn 3D sync Off.) 1:DLP-Link 2:IR
VXXG0316	56H 39H 39H 47H 30H 33H 31H 36H 0DH	Get 3D Sync Invert	0: Off 1: On
VXXS0316n	56H 39H 39H 53H 30H 33H 31H 36H n 0DH	Set 3D Sync Invert	0: Off 1: On
VXXG0317	56H 39H 39H 47H 30H 33H 31H 37H 0DH	Get 3D Format	0: Off 2: Top/Bottom 3: Frame Sequential 4: Frame Packing 5: Side-By-Side 7: Auto
VXXS0317n	56H 39H 39H 53H 30H 33H 31H 37H n 0DH	Set 3D Format	0: Off 2: Top/Bottom 3: Frame Sequential 4: Frame Packing 5: Side-By-Side 7: Auto
VXXG0319	56H 39H 39H 47H 30H 33H 31H 38H 39H 0DH	Get Lamp Mode	0: Eco 1: Normal 2: Dynamic ECO

GROUPE COMMANDE 03			
ASCII	HEX	FONCTION	DESCRIPTION
VXXS0319n	56H 39H 39H 53H 30H 33H 31H 38 39H n 0DH	Get Lamp Mode	0: Eco 1: Normal 2: Dynamic ECO
VXXG0321	56H 39H 39H 47H 30H 33H 32H 31H 0DH	Get Splash Logo	0: STD (Vivitek) 1: Black 2: Blue
VXXS0321n	56H 39H 39H 53H 30H 33H 32H 31H n 0DH	Set Splash Logo	0: STD (Vivitek) 1: Black 2: Blue
VXXG0330	56H 39H 39H 47H 30H 33H 33H 30H 0DH	Get Sleep Timer	0: Disable 1: 30min 2: 60min 3: 120min 4: 180min 5: 240min 6: 480min 7: 720min
VXXS0330n	56H 39H 39H 53H 30H 33H 33H 30H n 0DH	Set Sleep Timer	0: Disable 1: 30min 2: 60min 3: 120min 4: 180min 5: 240min 6: 480min 7: 720min
VXXG0331	56H 39H 39H 47H 30H 33H 33H 31H 0DH	Get R Gain	n= 0~100
VXXS0331n	56H 39H 39H 53H 30H 33H 33H 31H n 0DH	Set R Gain	n= 0~100
VXXG0332	56H 39H 39H 47H 30H 33H 33H 32H 0DH	Get G Gain	n= 0~100
VXXS0332n	56H 39H 39H 53H 30H 33H 33H 32H n 0DH	Set G Gain	n= 0~100
VXXG0333	56H 39H 39H 47H 30H 33H 33H 33H 0DH	Get B Gain	n= 0~100
VXXS0333n	56H 39H 39H 53H 30H 33H 33H 33H n 0DH	Set B Gain	n= 0~100
VXXG0334	56H 39H 39H 47H 30H 33H 33H 34H 0DH	Get R Offset	n= -50~50
VXXS0334n	56H 39H 39H 53H 30H 33H 33H 34H n 0DH	Set R Offset	n= -50~50
VXXG0335	56H 39H 39H 47H 30H 33H 33H 35H 0DH	Get G Offset	n= -50~50
VXXS0335n	56H 39H 39H 53H 30H 33H 33H 35H n 0DH	Set G Offset	n= -50~50
VXXG0336	56H 39H 39H 47H 30H 33H 33H 36H 0DH	Get B Offset	n= -50~50
VXXS0336n	56H 39H 39H 53H 30H 33H 33H 36H n 0DH	Set B Offset	n= -50~50
VXXG0337	56H 39H 39H 47H 30H 33H 33H 37H 0DH	Get White R Gain	n= 0~100
VXXS0337n	56H 39H 39H 53H 30H 33H 33H 37H n 0DH	Set White R Gain	n= 0~100
VXXG0338	56H 39H 39H 47H 30H 33H 33H 38H 0DH	Get White G Gain	n= 0~100
VXXS0338n	56H 39H 39H 53H 30H 33H 33H 38H n 0DH	Set White G Gain	n= 0~100
VXXG0339	56H 39H 39H 47H 30H 33H 33H 39H 0DH	Get White B Gain	n= 0~100
VXXS0339n	56H 39H 39H 53H 30H 33H 33H 39H n 0DH	Set White B Gain	n= 0~100
VXXG0340	56H 39H 39H 47H 30H 33H 34H 30H 0DH	Get R_Hue	n= -99~99

GROUPE COMMANDE 03			
ASCII	HEX	FONCTION	DESCRIPTION
VXXS0340n	56H 39H 39H 53H 30H 33H 34H 30H n 0DH	Set R_Hue	n= -99~99
VXXG0341	56H 39H 39H 47H 30H 33H 34H 31H 0DH	Get R_Saturation	n= 0~199
VXXS0341n	56H 39H 39H 53H 30H 33H 34H 31H n 0DH	Set R_Saturation	n= 0~199
VXXG0342	56H 39H 39H 47H 30H 33H 34H 32H 0DH	Get R_Gain	n= 5~195
VXXS0342n	56H 39H 39H 53H 30H 33H 34H 32H n 0DH	Set R_Gain	n= 5~195
VXXG0343	56H 39H 39H 47H 30H 33H 34H 33H 0DH	Get G_Hue	n= -99~99
VXXS0343n	56H 39H 39H 53H 30H 33H 34H 33H n 0DH	Set G_Hue	n= -99~99
VXXG0344	56H 39H 39H 47H 30H 33H 34H 34H 0DH	Get G_Saturation	n= 0~199
VXXS0344n	56H 39H 39H 53H 30H 33H 34H 34H n 0DH	Set G_Saturation	n= 0~199
VXXG0345	56H 39H 39H 47H 30H 33H 34H 35H 0DH	Get G_Gain	n= 5~195
VXXS0345n	56H 39H 39H 53H 30H 33H 34H 35H n 0DH	Set G_Gain	n= 5~195
VXXG0346	56H 39H 39H 47H 30H 33H 34H 36H 0DH	Get B_Hue	n= -99~99
VXXS0346n	56H 39H 39H 53H 30H 33H 34H 36H n 0DH	Set B_Hue	n= -99~99
VXXG0347	56H 39H 39H 47H 30H 33H 34H 37H 0DH	Get B_Saturation	n= 0~199
VXXS0347n	56H 39H 39H 53H 30H 33H 34H 37H n 0DH	Set B_Saturation	n= 0~199
VXXG0348	56H 39H 39H 47H 30H 33H 34H 38H 0DH	Get B_Gain	n= 5~195
VXXS0348n	56H 39H 39H 53H 30H 33H 34H 38H n 0DH	Set B_Gain	n= 5~195
VXXG0349	56H 39H 39H 47H 30H 33H 34H 39H 0DH	Get C_Hue	n= -99~99
VXXS0349n	56H 39H 39H 53H 30H 33H 34H 39H n 0DH	Set C_Hue	n= -99~99
VXXG0350	56H 39H 39H 47H 30H 33H 35H 30H 0DH	Get C_Saturation	n= 0~199
VXXS0350n	56H 39H 39H 53H 30H 33H 35H 30H n 0DH	Set C_Saturation	n= 0~199
VXXG0351	56H 39H 39H 47H 30H 33H 35H 31H 0DH	Get C_Gain	n= 5~195
VXXS0351n	56H 39H 39H 53H 30H 33H 35H 31H n 0DH	Set C_Gain	n= 5~195
VXXG0352	56H 39H 39H 47H 30H 33H 35H 32H 0DH	Get M_Hue	n= -99~99
VXXS0352n	56H 39H 39H 53H 30H 33H 35H 32H n 0DH	Set M_Hue	n= -99~99
VXXG0353	56H 39H 39H 47H 30H 33H 35H 33H 0DH	Get M_Saturation	n= 0~199
VXXS0353n	56H 39H 39H 53H 30H 33H 35H 33H n 0DH	Set M_Saturation	n= 0~199
VXXG0354	56H 39H 39H 47H 30H 33H 35H 34H 0DH	Get M_Gain	n= 5~195
VXXS0354n	56H 39H 39H 53H 30H 33H 35H 34H n 0DH	Set M_Gain	n= 5~195
VXXG0355	56H 39H 39H 47H 30H 33H 35H 35H 0DH	Get Y_Hue	n= -99~99
VXXS0355n	56H 39H 39H 53H 30H 33H 35H 35H n 0DH	Set Y_Hue	n= -99~99
VXXG0356	56H 39H 39H 47H 30H 33H 35H 36H 0DH	Get Y_Saturation	n= 0~199
VXXS0356n	56H 39H 39H 53H 30H 33H 35H 36H n 0DH	Set Y_Saturation	n= 0~199
VXXG0357	56H 39H 39H 47H 30H 33H 35H 37H 0DH	Get Y_Gain	n= 5~195
VXXS0357n	56H 39H 39H 53H 30H 33H 35H 37H n 0DH	Set Y_Gain	n= 5~195