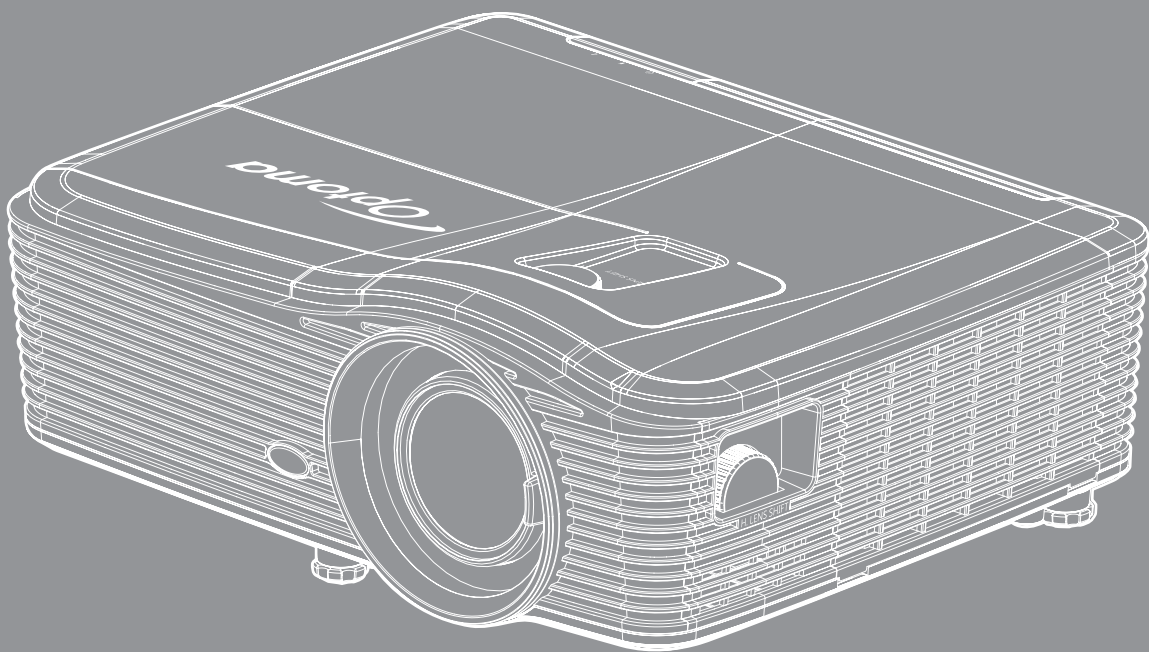




Proiector DLP®



Manual de utilizare

HDMI™
HIGH DEFINITION MULTIMEDIA INTERFACE

PICTURE BY
DLP®
TEXAS INSTRUMENTS

CUPRINS

INFORMAȚII PRIVIND SIGURANȚA.....	4
<i>Instrucțiuni importante de siguranță</i>	<i>4</i>
<i>Informații privind siguranța pentru conținutul 3D</i>	<i>5</i>
<i>Drepturi de autor.....</i>	<i>6</i>
<i>Declinarea răspunderii.....</i>	<i>6</i>
<i>Recunoașterea mărcilor comerciale</i>	<i>6</i>
<i>FCC</i>	<i>7</i>
<i>Declarație de conformitate pentru țările din UE.....</i>	<i>7</i>
<i>WEEE</i>	<i>7</i>
INTRODUCERE	8
<i>Prezentare generală a pachetului.....</i>	<i>8</i>
<i>Accesorii standard</i>	<i>8</i>
<i>Accesorii opționale</i>	<i>8</i>
<i>Prezentare generală a produsului</i>	<i>9</i>
<i>Conexiuni.....</i>	<i>10</i>
<i>Tastatură.....</i>	<i>11</i>
<i>Telecomandă</i>	<i>12</i>
CONFIGURAREA ȘI INSTALAREA	13
<i>Instalarea proiectorului</i>	<i>13</i>
<i>Conectarea surselor la proiector</i>	<i>15</i>
<i>Ajustarea imaginii proiectate</i>	<i>16</i>
<i>Instalarea telecomenzii.....</i>	<i>17</i>
UTILIZAREA PROIECTORULUI.....	19
<i>Pornirea/oprirea proiectorului</i>	<i>19</i>
<i>Selectarea unei surse de intrare.....</i>	<i>21</i>
<i>Caracteristici și navigarea în meniu.....</i>	<i>22</i>
<i>Arborele meniului OSD.....</i>	<i>23</i>
<i>Meniul Imagine</i>	<i>30</i>
<i>Meniul Imagine, Avansat</i>	<i>31</i>
<i>Meniul Semnal avansat de imagine (RGB)</i>	<i>33</i>
<i>Meniul Semnal avansat de imagine (video).....</i>	<i>34</i>
<i>Meniu Afișare.....</i>	<i>34</i>
<i>Meniul Afișare 3D</i>	<i>42</i>
<i>Meniul Setări.....</i>	<i>43</i>
<i>Meniul Configurare securitate.....</i>	<i>44</i>
<i>Meniul Configurare setări audio.....</i>	<i>45</i>
<i>Meniul de configurare complexă.....</i>	<i>46</i>

<i>Meniul de configurare a setărilor de rețea LAN</i>	47
<i>Meniul de configurare a setărilor de control al rețelei</i>	49
<i>Meniul de configurare a setărilor de control al rețelei</i>	50
<i>Meniul Opțiuni</i>	55
<i>Meniul Opțiuni (continuare)</i>	56
<i>Meniul Opțiuni, Setări telecomandă</i>	57
<i>Meniul Opțiuni, Avansat</i>	58
<i>Meniul Opțiuni, Setări lampă</i>	60
<i>Meniul Opțiuni</i>	60
<i>Meniul Opțiuni, Setări filtru opțional</i>	61
<i>Setari 3D</i>	62



ÎNTREȚINERE..... 63

<i>Înlocuirea lămpii</i>	63
<i>Înlocuirea lămpii (continuare)</i>	64
<i>Curățarea filtrului de praf</i>	65

INFORMAȚII SUPLIMENTARE 67

<i>Rezoluții compatibile</i>	67
<i>Dimensiune imagine și distanță de proiecție</i>	69
<i>Determinarea poziției centrale de deplasare a lentilei</i>	74
<i>Dimensiunile proiecteurului și instalarea cu montare pe tavan</i>	77
<i>Lista funcțiilor de protocol RS232</i>	78
<i>Coduri telecomandă IR</i>	86
<i>Utilizarea butonului Informații</i>	88
<i>Depanare</i>	89
<i>Indicator de atenționare</i>	90
<i>Specificații</i>	93
<i>Oficiile globale Optoma</i>	94

INFORMAȚII PRIVIND SIGURANȚA

	Fulgerul cu cap de săgeată într-un triunghi echilateral este destinat să alerteze utilizatorul despre prezența „tensiunii periculoase” neizolate în interiorul produsului, care ar putea avea putere suficientă pentru a constitui un risc de electrocutare a persoanelor.
	Semnul de exclamare într-un triunghi echilateral este destinat să alerteze utilizatorul despre prezența instrucțiunilor importante de operare și întreținere (service) în literatura care însoțește aparatul.

Vă rugăm să respectați toate atenționările, măsurile de precauție și de întreținere conform recomandărilor din acest ghid al utilizatorului.

Instrucțiuni importante de siguranță

- Nu blocați orificiile de ventilație. Pentru a asigura funcționarea fiabilă a proiecteurului și pentru a-l proteja de supraîncălzire, se recomandă să instalați proiectorul într-o locație care nu blochează ventilarea. De exemplu, nu plasați proiectorul pe o măsuță de cafea aglomerată, canapea, pat etc. Nu puneți proiectorul într-un spațiu închis, cum ar fi un dulap pentru cărți sau cutie care restricționează fluxul de aer.
- Pentru a reduce riscul de incendiu și/sau șoc electric, nu expuneți proiectorul la ploaie sau umezeală. Nu instalați lângă surse de căldură, cum ar fi calorifere, radiatoare, sobe sau orice alte aparate, cum ar fi amplificatoare care emit căldură.
- Nu lăsați obiecte sau lichide să pătrundă în proiector. Acestea pot atinge puncte periculoase de tensiune și provoca scurt circuit la anumite piese, fapt ce ar putea duce la incendii sau șoc electric.
- Nu utilizați în următoarele condiții:
 - În medii extrem de calde, reci sau umede.
 - (i) Asigurați-vă că temperatura camerei este în limitele 5°C ~ 40°C
 - (ii) Umiditatea relativă este de 10 % ~ 85 %
 - În zonele susceptibile la praf și murdărie excesivă.
 - Aproape de orice aparat care generează un câmp magnetic puternic.
 - În lumina directă a soarelui.
- Nu utilizați proiectorul în locuri în care pot fi prezente în atmosferă gaze inflamabile sau gaze explozive. Lampa din interiorul proiecteurului devine foarte fierbinte în timpul funcționării, iar gazele se pot aprinde, având drept rezultat un incendiu.
- Nu utilizați protecția obiectivului atunci când proiectorul este în funcțiune.
- Nu folosiți aparatul dacă acesta a fost deteriorat sau abuzat fizic. Exemple de daună/abuz fizic (nu se limitează la acestea):
 - Unitatea a fost scăpată pe jos.
 - Cablul de alimentare a fost deteriorat sau priza a fost deteriorată.
 - A fost vărsat lichid pe proiector.
 - Proiectorul a fost expus la ploaie sau umezeală.
 - Ceva a căzut în proiector sau ceva este slăbit în interiorul lui.
- Nu așezați proiectorul pe o suprafață instabilă. Este posibil ca proiectorul să se răstoarne, provocând vătămări sau deteriorarea sa.
- Nu blocați lumina emisă de lentila proiecteurului atunci când este în funcțiune. Lumina va încălzi obiectul, care poate să se topească și să cauzeze arsuri sau să provoace un incendiu.
- Vă rugăm să nu deschideți sau dezasamblați proiectorul, deoarece acest lucru poate provoca șoc electric.
- Nu încercați să reparați singuri aparatul. Deschiderea sau îndepărtarea carcasei vă poate expune la tensiuni periculoase sau alte pericole. Vă rugăm să sunați la Optoma înainte de a trimite aparatul la reparație.

- Verificați cabina proiectorului pentru a găsi marcajele legate de siguranță.
- Aparatul trebuie să fie reparat doar de către personalul de întreținere corespunzător.
- Folosiți doar atașamente/accesorii specificate de producător.
- Nu priviți direct în lentila proiectorului în timpul utilizării. Lumina intensă vă poate afecta ochii.
- Atunci când înlocuiți lampa, lăsați aparatul să se răcească. Urmați instrucțiunile descrise la paginile 63-64.
- Proiectorul detectează singur durata de exploatare a lămpii. Înlocuiți obligatoriu lampa atunci când se afișează un mesaj de atenționare.
- Resetați funcția „Reset lampa” din meniul „OPTIUNI > Setari lampa” afișat pe ecran după înlocuirea modulului lămpii (consultați pagina 60).
- La oprirea proiectorului, asigurați-vă că ciclul de răcire a fost finalizat înainte de deconectarea energiei. Permiteți proiectorului să se răcească 90 secunde.
- Atunci când lampa se apropie de finalul perioadei de folosință, mesajul „Durata de viața a lămpii e depășită.” va fi afișat pe ecran. Vă rugăm să contactați distribuitorul local sau centrul de service pentru a schimba lampa cât mai curând posibil.
- Să opriți și să scoateți ștecherul din priza de curent înainte de a curăța produsul.
- Să folosiți o cârpă moale, uscată, cu detergent slab pentru a curăța carcasa afișajului; Nu utilizați produse de curățare abrazive, ceară sau solvenți pentru a curăța unitatea.
- Să deconectați ștecherul de la priza de curent, dacă produsul nu este folosit pentru o perioadă lungă de timp.

Notă: *Atunci când lampa ajunge la sfârșitul duratei de viață, proiectorul nu va porni din nou până când modulul lămpii nu este înlocuit. Pentru a înlocui lampa, urmați procedurile din secțiunea „Înlocuirea lămpii” de la paginile 63-64.*

- *Nu instalați proiectorul în locuri în care acesta poate fi expus vibrațiilor sau șocului.*
- *Nu atingeți lentila cu mâna.*
- *Scoateți bateria/bateriile din telecomandă înainte de depozitare. Dacă bateria/bateriile rămân în telecomandă pentru perioade îndelungate, acestea pot produce scurgeri.*
- *Nu utilizați și nu depozitați proiectorul în locuri în care poate fi prezent fum emis de ulei sau țigări, deoarece acesta poate afecta calitatea performanțelor proiectorului.*
- *Respectați orientarea corectă la instalarea proiectorului, deoarece instalarea nestandard poate afecta performanțele proiectorului.*

Informații privind siguranța pentru conținutul 3D

Respectați toate avertismentele și măsurile de prevedere conform recomandărilor înainte ca dvs. sau copilul dvs. să utilizeze funcția 3D.

Atentie

Copiii și adolescenții pot fi mai susceptibili la probleme de sănătate asociate cu vizionarea în 3D și trebuie supravegheați cu atenție atunci când vizionează aceste imagini.

Atenționare privind crizele epileptice fotosensibile și alte riscuri pentru sănătate

- Unii privitori pot suferi o criză de epilepsie sau un atac cerebral, atunci când sunt expuși la anumite imagini sau lumini sacadate care apar în unele filme sau jocuri video proiectate. Dacă suferiți sau aveți antecedente în familie de epilepsie sau atac cerebral, consultați medicul înainte de a utiliza funcția 3D.
- Chiar și cei fără antecedente personale sau familiale de epilepsie sau atac cerebral pot avea o afecțiune nediagnosticată care poate cauza crize epileptice fotosensibile.
- Gravidele, bătrânii, persoanele grav bolnave, care sunt foarte obosite sau sub influența alcoolului trebuie să evite utilizarea funcției 3D a unității.
- Dacă prezentați oricare dintre simptomele următoare, întrerupeți imediat vizionarea imaginilor 3D și consultați medicul: (1) tulburări de vedere; (2) stare de confuzie; (3) amețeli; (4) mișcări involuntare, precum spasme oculare sau musculare; (5) confuzie; (6) greață; (7) pierderea cunoștinței; (8) convulsii; (9) crampe; și/sau (10) dezorientare. Copiii și adolescenții sunt mai expuși decât adulții la apariția acestor simptome. Părinții trebuie să-i supravegheze pe copii și să-i întrebe dacă prezintă aceste simptome.

- Urmărirea proiecției 3D poate cauza, de asemenea, rău de mișcare, efecte ulterioare de percepție, dezorientare, obosirea ochilor și scăderea stabilității posturii. Este recomandat ca utilizatorii să facă pauze frecvente pentru a reduce potențialul acestor efecte. Dacă ochii dvs. dau semne de oboseală sau uscăciune sau dacă prezentați oricare dintre simptomele de mai sus, întrerupeți imediat utilizarea acestui dispozitiv și nu reluați utilizarea acestuia pentru cel puțin 30 de minute după ce simptomele dispar.
- Dacă urmăriți proiecția 3D în timp ce stați prea aproape de ecran pentru o perioadă îndelungată, riscați să vă deteriorați vederea. Distanța de vizualizare ideală trebuie să fie de cel puțin trei ori înălțimea ecranului. Este recomandat ca ochii privitorului să se afle la același nivel cu ecranul.
- Urmărirea proiecției 3D și purtarea ochelarilor 3D pentru o perioadă extinsă de timp poate cauza dureri de cap sau oboseală. Dacă simțiți durere de cap, oboseală sau amețală, întrerupeți vizionarea proiecției 3D și odihniți-vă.
- Nu utilizați ochelarii 3D decât în scopul urmăririi proiecției 3D.
- Purtarea ochelarilor 3D pentru orice alt scop (ca ochelari de vedere, de soare, de protecție etc.) vă poate dăuna și vă poate slăbi vederea.
- Vizionarea proiecției 3D poate cauza dezorientarea pentru unii privitori. Prin urmare, NU puneți PROIECTORUL 3D lângă casa scării, cabluri, balcoane sau alte obiecte care prezintă pericol de împiedicare, lovire, răsturnare, spargere sau peste care se poate cădea.

Drepturi de autor

Această publicație, inclusiv toate fotografiile, ilustrațiile și software-ul, este protejată în temeiul legilor internaționale privind protecția drepturilor de autor, cu toate drepturile rezervate. Nici acest manual, nici materialele conținute în acesta nu pot fi reproduse fără consimțământul scris al autorului.

© Drept de autor 2017

Declinarea răspunderii

Informațiile din acest document pot fi modificate fără înștiințare prealabilă. Producătorul nu face nicio declarație și nu oferă nicio garanție cu privire la conținutul acestui document și nu își asumă garanțiile implicite de vandabilitate sau de adecvare pentru un anumit scop. Producătorul își rezervă dreptul de a revizui acest document și de a face modificări periodice ale conținutului, fără obligația de a notifica vreo persoană privind o astfel de revizie sau de modificări.

Recunoașterea mărcilor comerciale

Kensington este o marcă comercială înregistrată în SUA a ACCO Brand Corporation, cu înregistrări emise și cu cereri depuse în alte țări ale lumii.

HDMI, sigla HDMI și High-Definition Multimedia Interface sunt mărci comerciale sau mărci comerciale înregistrate ale HDMI Licensing LLC în Statele Unite și în alte țări.

IBM este o marcă comercială sau o marcă comercială înregistrată a International Business Machines, Inc. Microsoft, PowerPoint și Windows sunt mărci comerciale sau mărci comerciale înregistrate ale Microsoft Corporation.

Adobe și Acrobat sunt mărci comerciale sau mărci comerciale înregistrate ale Adobe Systems Incorporated.

DLP®, DLP Link și sigla DLP sunt mărci comerciale înregistrate ale Texas Instruments, iar BrilliantColor™ este o marcă comercială a Texas Instruments.

Toate celelalte denumiri de produse utilizate în acest manual sunt proprietatea deținătorilor respectivi și sunt recunoscute ca atare.

FCC

Acest aparat a fost testat și s-a constatat că respectă limitele pentru un dispozitiv digital de clasa B, în conformitate cu Partea 15 a regulilor FCC. Aceste limite sunt concepute pentru a oferi o protecție rezonabilă împotriva interferențelor dăunătoare în cazul unei instalări rezidențiale. Acest aparat generează, utilizează și poate radia energie de frecvență și dacă nu este instalat și utilizat conform instrucțiunilor, poate cauza interferențe dăunătoare comunicațiilor radio.

Cu toate acestea, nu există nicio garanție că nu vor apărea interferențe la o anumită instalare. Dacă acest aparat cauzează interferențe dăunătoare pentru recepția radio sau de televiziune, care pot fi determinate prin pornirea sau oprirea aparatului, utilizatorul este încurajat să încerce să corecteze interferența prin una sau mai multe dintre următoarele măsuri:

- Reorientarea sau re poziționarea antenei de recepție.
- Creșterea distanței dintre aparat și receptor.
- Conectați aparatul la o priză pe un circuit diferit de cel la care este conectat receptorul.
- Consultați distribuitorul sau un tehnician radio/TV cu experiență pentru ajutor.

Notă: Cabluri ecranate

Toate conexiunile cu alte dispozitive de calcul trebuie să fie efectuate utilizând cabluri ecranate pentru a menține conformitatea cu reglementările FCC.

Atenție

Schimbările sau modificările care nu sunt aprobate expres de către producător ar putea anula autoritatea utilizatorului, care se acordă de către Comisia Federală de Comunicații, pentru a opera acest proiector.

Condiții de funcționare

Acest aparat respectă Partea 15 a Regulilor FCC. Funcționarea este supusă următoarelor două condiții:

1. Acest aparat nu poate provoca interferențe dăunătoare și
2. Acest aparat trebuie să accepte orice interferență primită, inclusiv interferențe care pot provoca funcționare defectuoasă.

Notă: Utilizatori din Canada

Acest aparat digital de clasa B respectă normele canadiene ICES-003.

Remarque à l'intention des utilisateurs canadiens

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

Declarație de conformitate pentru țările din UE

- Directiva CEM 2014/30/CE (inclusiv modificările)
- Directiva privind tensiunea joasă 2014/35/CE
- Directiva R & TTE 1999/5/CE (dacă produsul are funcția FR)

WEEE



Instrucțiuni de eliminare

Nu aruncați acest aparat electronic în coșul de gunoi când renunțați la el. Pentru a reduce poluarea și a asigura protecția maximă a mediului la nivel global, vă rugăm să-l reciclați.

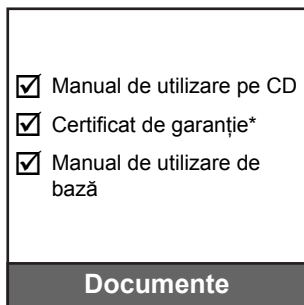
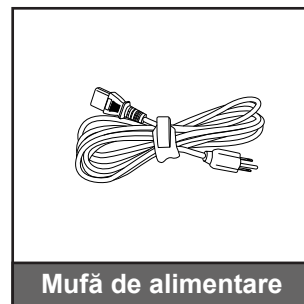
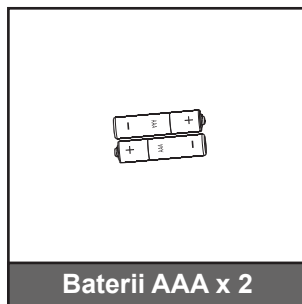
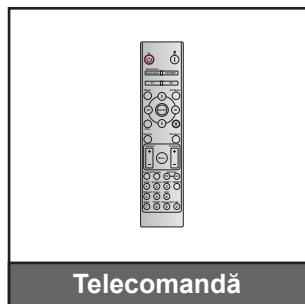
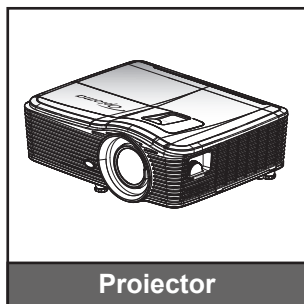
INTRODUCERE

Prezentare generală a pachetului

Dezambalați cu atenție și verificați dacă aveți toate articolele prezentate mai jos drept accesorii standard. Este posibil ca unele dintre articolele menționate drept accesorii opționale să nu fie disponibile în funcție de model, de specificații și de regiunea de achiziție. Verificați locul de achiziție. Este posibil ca anumite accesorii să difere în funcție de regiune.

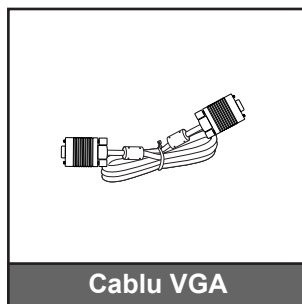
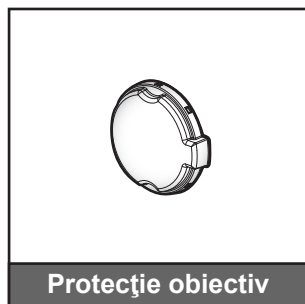
Certificatul de garanție este oferit doar în anumite regiuni specifice. Consultați distribuitorul pentru informații detaliate.

Accesorii standard



Notă: * Pentru informații referitoare la garanția europeană, vizitați adresa www.optomaeurope.com.

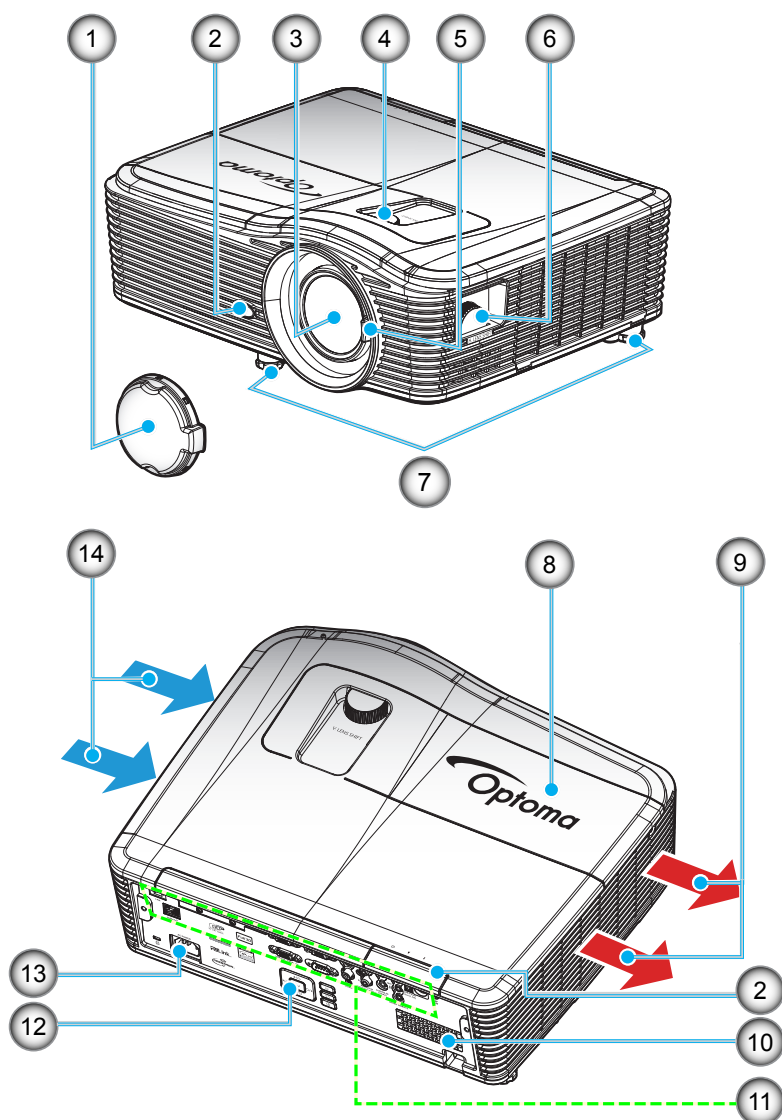
Accesorii opționale



Notă: Accesoriile opționale diferă în funcție de model, specificații și regiune.

INTRODUCERE

Prezentare generală a produsului



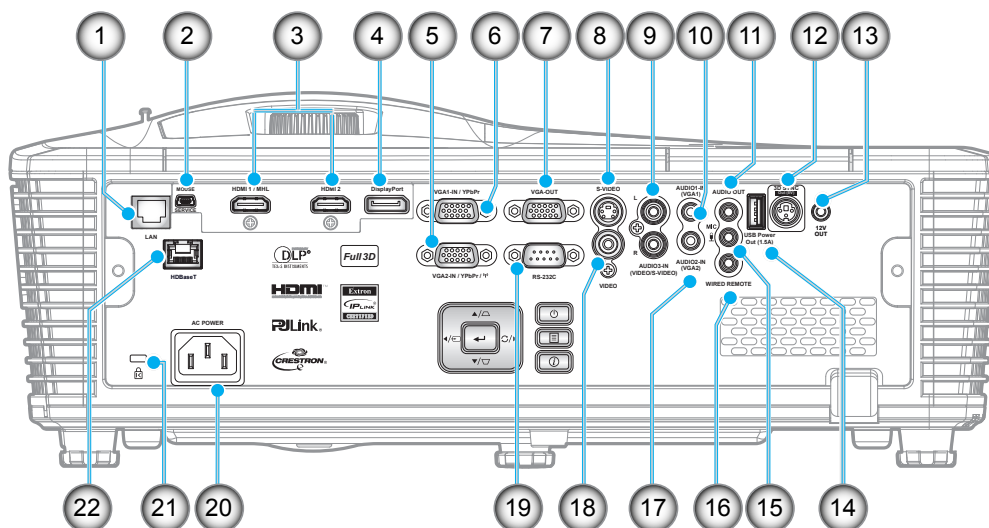
Notă: Nu blocați orificiile de intrare/ieșire pentru ventilație ale proiecteurului.

(*) Accesoriile opționale diferă în funcție de model, specificații și regiune.

Nr.	Element	Nr.	Element
1.	Protecție obiectiv (*)	8.	Capac lampă
2.	Receptor IR	9.	Ventilare (ieșire)
3.	Obiectiv	10.	Difuzor
4.	Deplasare lentilă (pe verticală)	11.	Conexiuni de intrare/ieșire
5.	Manetă focalizare	12.	Tastatură
6.	Deplasare lentilă (pe orizontală)	13.	Priză
7.	Picioare de înclinare-ajustare	14.	Ventilare (intrare)

INTRODUCERE

Conexiuni



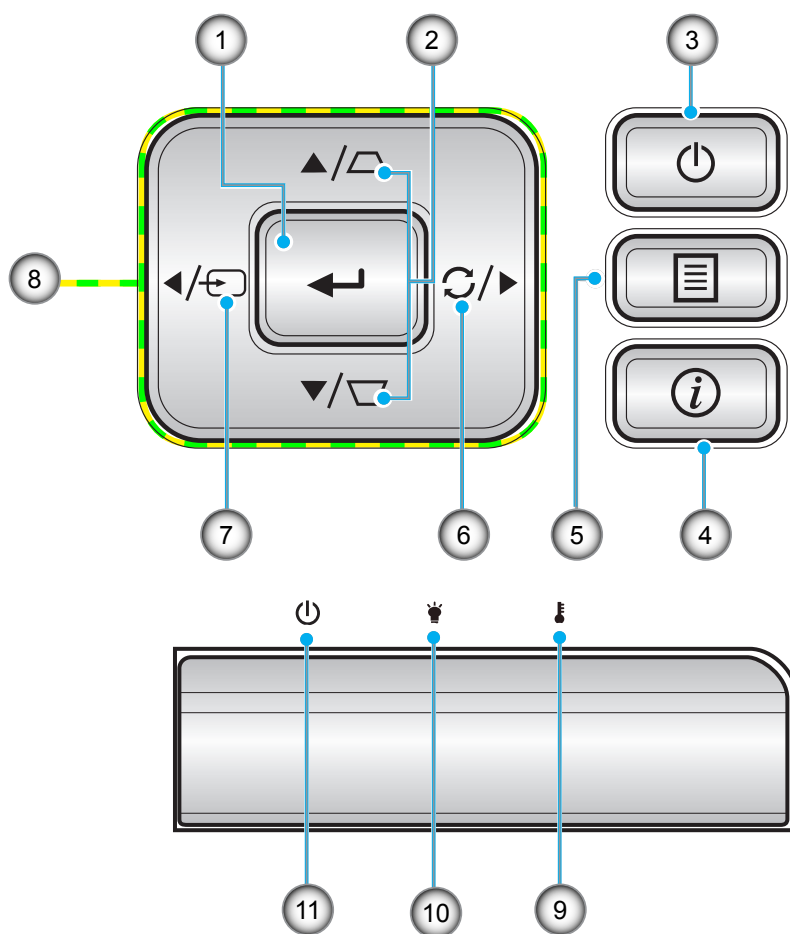
Nr.	Element	Nr.	Element
1.	Conector RJ-45	12.	Conector ieșire sincronizare 3D (5 V)
2.	Conector mini USB-B (upgrade de firmware)	13.	Conector ieșire 12 V
3.	1 conector HDMI și 1 conector HDMI/MHL	14.	Conector USB pentru oprirea alimentării (1,5 A)
4.	Conector DisplayPort	15.	Conector microfon
5.	Conector intrare VGA2/YPbPr/(r)	16.	Conector TELECOMANDĂ CU FIR
6.	Conector intrare VGA1/YPbPr	17.	Conector intrare AUDIO 2 (VGA2)
7.	Conector ieșire VGA	18.	Conector VIDEO
8.	Conector S-VIDEO	19.	Conector RS-232C
9.	Conector intrare AUDIO 3 (Video/S-Video)	20.	Priză
10.	Conector intrare AUDIO 1 (VGA1)	21.	Port de blocare Kensington™
11.	Conector IEȘIRE AUDIO	22.	Conector HDBaseT(*)

Notă:

- Pentru funcția de controlare cu mouse de la distanță este necesară o telecomandă specială.
- (*) Numai la modelele cu HDBaseT.

INTRODUCERE

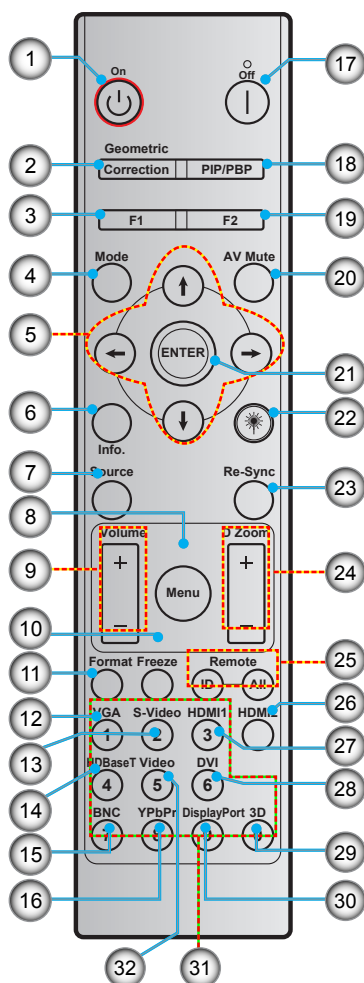
Tastatură



Nr.	Element	Nr.	Element
1.	Introd.	7.	Sursa
2.	Corectarea imaginii trapezoidale	8.	Patru taste direcționale de selectare
3.	Pornirea	9.	LED Temperatură
4.	Informatii	10.	LED Lampă
5.	Meniu	11.	LED Pornit/Standby
6.	Re-Sync		

INTRODUCERE

Telecomandă



Nr.	Element	Nr.	Element
1.	Pornire	17.	Oprire
2.	Corectie Geometrica	18.	PIP/PBP
3.	Buton funcțional (F1) (posibilitate de atribuire)	19.	Buton funcțional (F2) (posibilitate de atribuire)
4.	Mod	20.	Mut AV
5.	Patru taste direcționale de selectare	21.	Introd.
6.	Informatii	22.	Laser
7.	Sursa	23.	Resincronizare
8.	Meniu	24.	D Zoom (zoom digital)
9.	Volum - / +	25.	ID telecomandă/Control total prin telecomandă
10.	Stop Cadru	26.	HDMI2
11.	Format (raport de aspect)	27.	HDMI1
12.	VGA	28.	DVI
13.	S-Video	29.	3D
14.	HDBaseT	30.	DisplayPort
15.	BNC	31.	Tastatură numerică (0-9)
16.	YPbPr	32.	Video

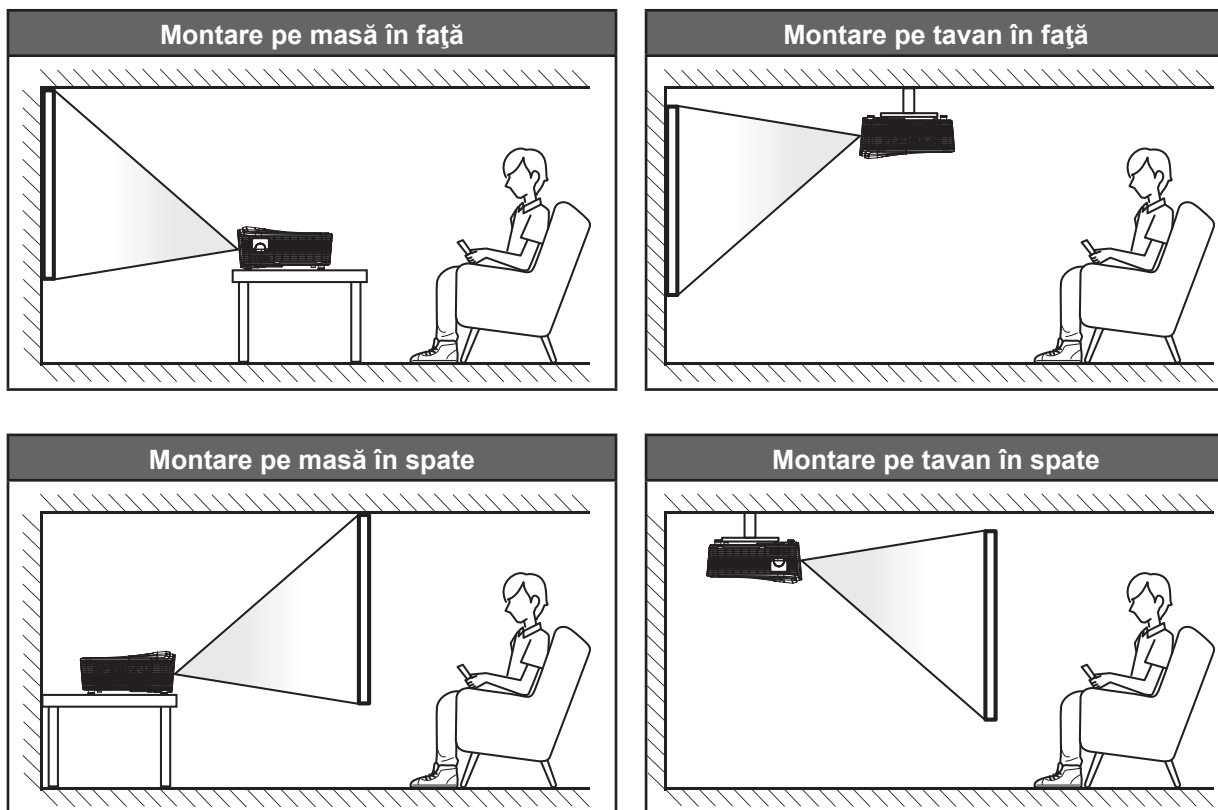
Notă: Este posibil ca unele taste să nu aibă nicio funcție, în cazul modelelor care nu acceptă funcțiile respective.

CONFIGURAREA ȘI INSTALAREA

Instalarea proiecteurului

Proiectorul dvs. este proiectat pentru a fi instalat într-una din cele patru poziții posibile.

Disponerea camerei sau preferințele personale vor dicta alegerea locației de instalare. Luați în considerare dimensiunea și poziția ecranului, locația unei prize adecvate, precum și locația și distanța dintre proiector și restul echipamentului.



Proiectorul trebuie așezat pe o suprafață plană și la 90 de grade/perpendicular față de ecran.

- Pentru a determina locația proiecteurului pentru o dimensiune dată a ecranului, consultați tabelul cu distanțe de la pagina 69-73.
- Pentru a determina dimensiunea ecranului pentru o distanță dată, consultați tabelul distanțelor de la paginile 69-73.

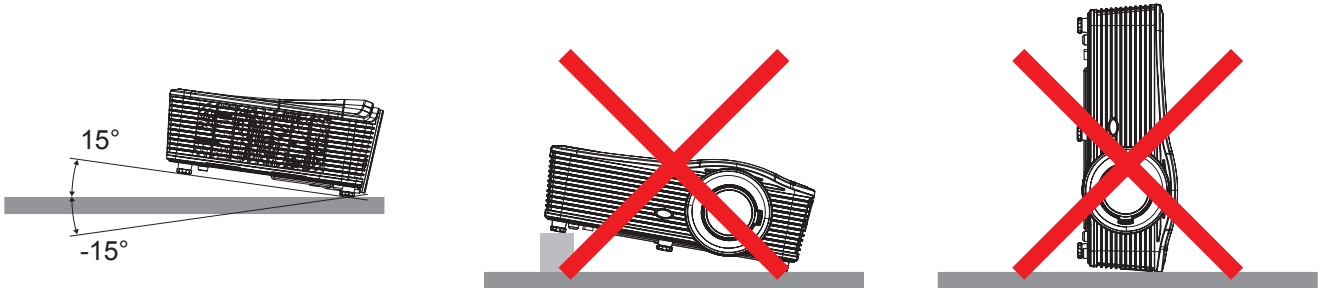
Notă: *Cu cât proiectorul este amplasat mai departe de ecran, cu atât crește dimensiunea imaginii proiectate și, de asemenea, crește decalajul vertical în mod proporțional.*

CONFIGURAREA ȘI INSTALAREA

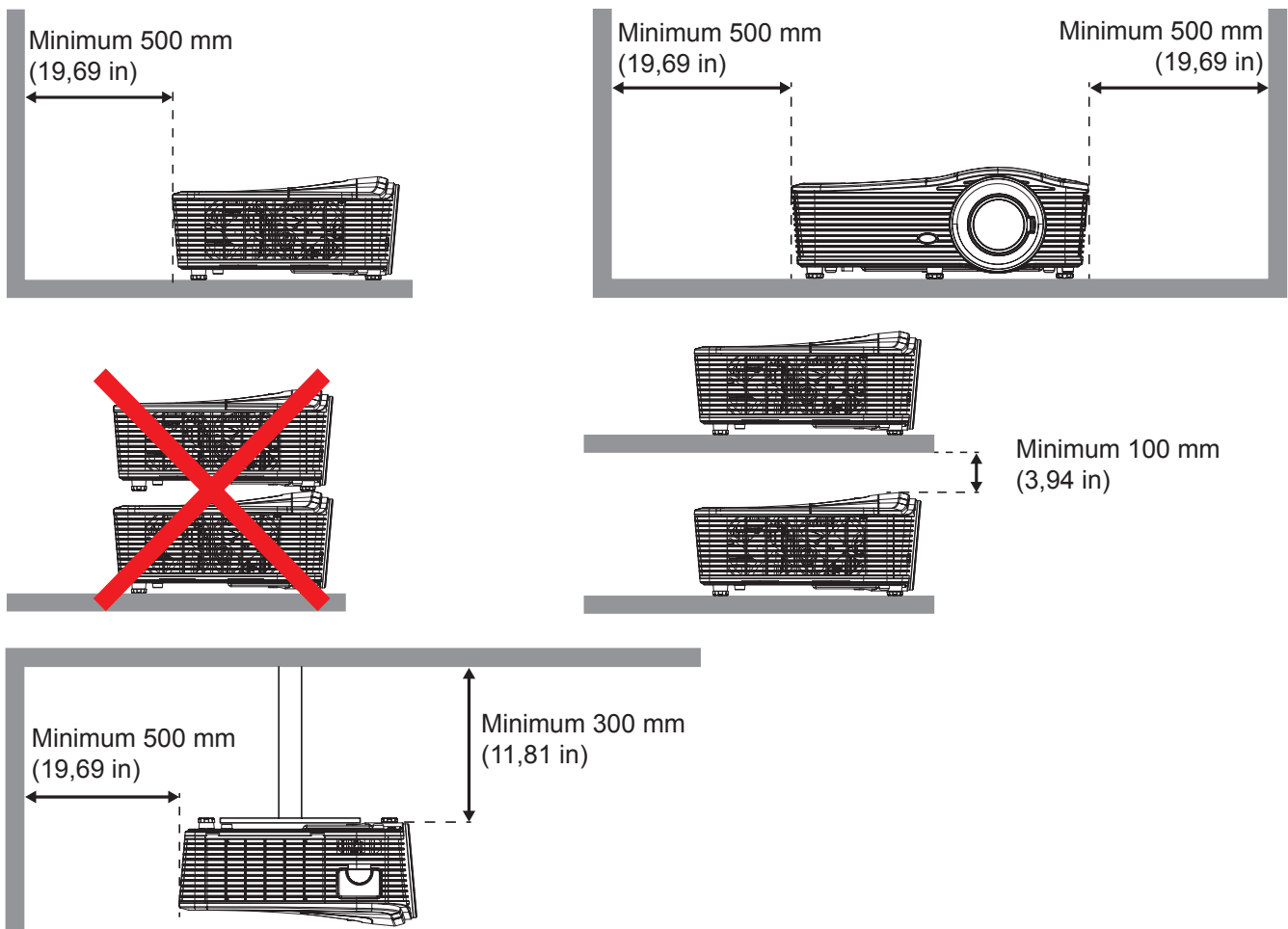
Notă referitoare la instalarea proiectorului

- Amplasați proiectorul în poziție orizontală.

Unghiul la care este înclinat proiectorul nu trebuie să depășească 15 grade, iar proiectorul nu trebuie instalat decât prin utilizarea suportului de montare pe birou sau pe plafon; în caz contrar, durata de viață a lămpii se poate reduce considerabil și pot apărea alte **deteriorări imprevizibile**.



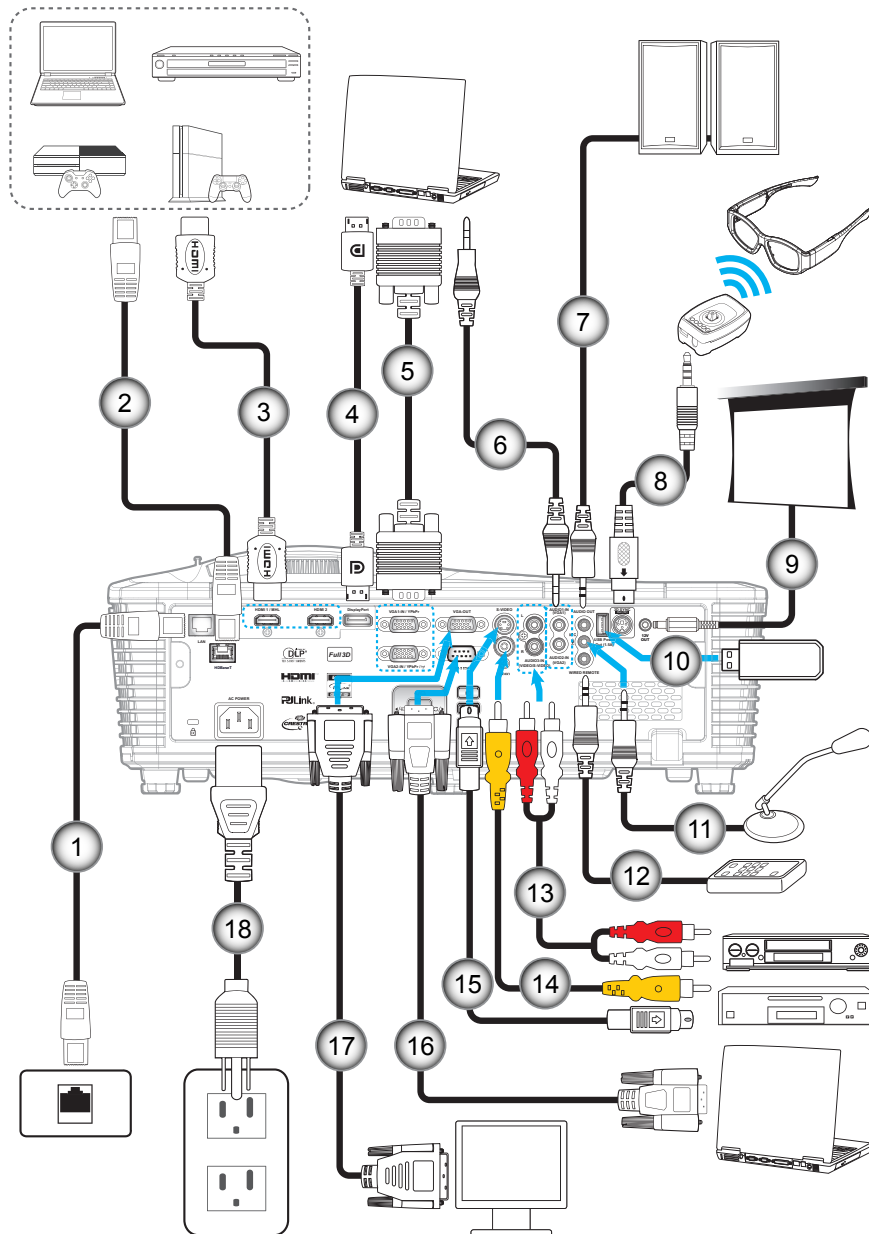
- Lăsați un spațiu de cel puțin 50 cm în jurul gurii de evacuare.



- Asigurați-vă că gurile de admisie nu reciclează aerul încălzit emis pe la gura de evacuare.
- Atunci când utilizați proiectorul într-un spațiu închis, asigurați-vă că temperatura aerului din incintă nu depășește temperatura de funcționare cât timp proiectorul este în funcțiune, și că gurile de admisie și evacuare a aerului sunt neobstrucționate.
- Toate incintele trebuie să treacă printr-o evaluare termică certificată pentru a se asigura că proiectorul nu reciclează aerul evacuat, deoarece acest lucru poate duce la oprirea dispozitivului, chiar dacă temperatura camerei este în intervalul de temperatură acceptabil.

CONFIGURAREA ȘI INSTALAREA

Conectarea surselor la proiector



Nr.	Element	Nr.	Element
1.	Cablu RJ-45	10.	Cheie hardware USB/încărcător de alimentare prin USB
2.	Cablu RJ-45 (cablu Cat5)	11.	Cablu microfon
3.	Cablu HDMI/MHL	12.	Cablu telecomandă cu fir
4.	Cablu DisplayPort	13.	Cablu de intrare audio
5.	Cablu VGA	14.	Cablu video
6.	Cablu de intrare audio	15.	Cablu S-Video
7.	Cablu ieșire audio	16.	Cablu RS232
8.	Cablu emițător 3D	17.	Cablu ieșire VGA
9.	Jack 12 V CC	18.	Cablu de alimentare

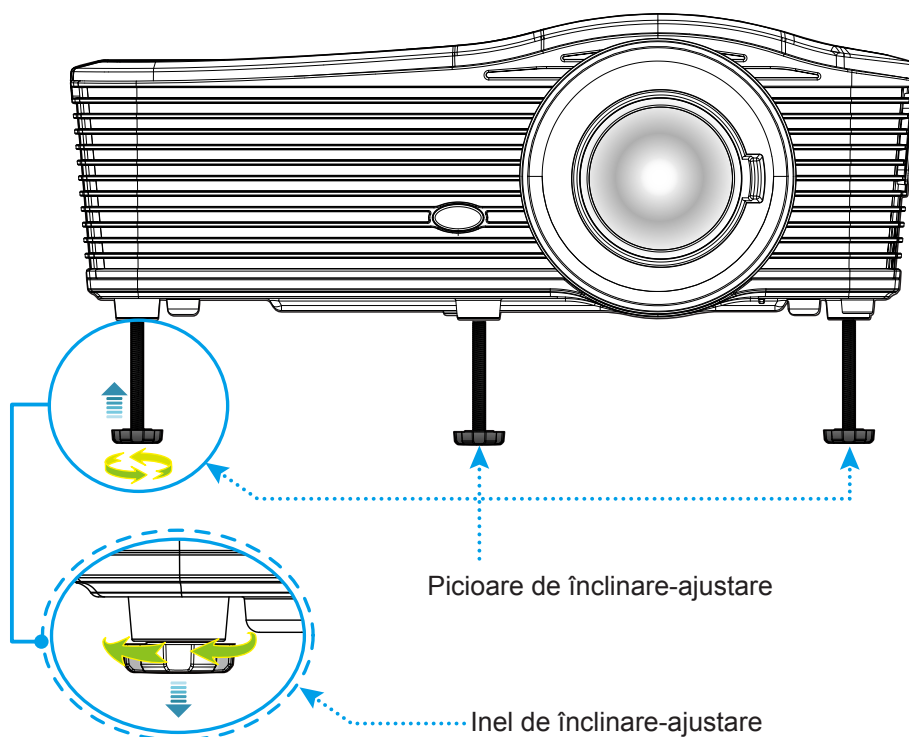
CONFIGURAREA ȘI INSTALAREA

Ajustarea imaginii proiectate

Înălțime imagine

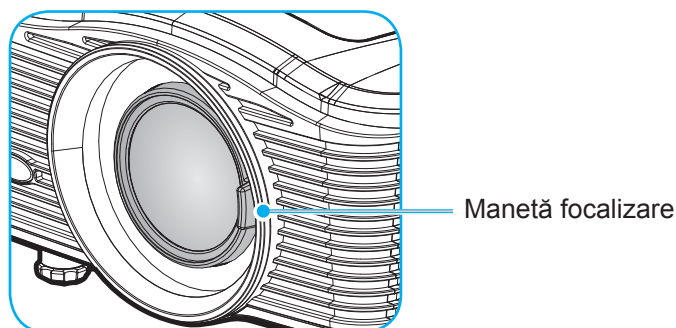
Proiectorul este echipat cu picioare ascensoare pentru ajustarea înălțimii imaginii.

1. Găsiți piciorul ajustabil pe care doriți să-l modificați pe partea inferioară a proiectorului.
2. Rotiți piciorul reglabil în sensul acelor de ceasornic sau în sens contrar pentru a ridica ori a coborî proiectorul.



Focalizare

Pentru a ajusta focalizarea, rotiți inelul de focalizare în sensul acelor de ceasornic sau în sens contrar până când imaginea este clară și lizibilă.



Notă: Proiectorul va focaliza la o distanță după cum urmează:

- XGA: 19,7" ~ 196,9" (0,5 ~ 5,0m)
- WXGA: 19,7" ~ 212,6" (0,5 ~ 5,4m)
- 1080P: 19,7" ~ 208,7" (0,5 ~ 5,3m)
- WUXGA: 19,7" ~ 204,7" (0,5 ~ 5,2m)

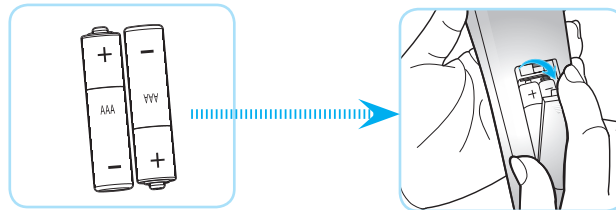
CONFIGURAREA ȘI INSTALAREA

Instalarea telecomenzii

Instalarea/înlocuirea bateriilor

Telecomanda este livrată împreună cu două baterii de tip AAA.

1. Scoateți capacul bateriilor de pe partea din spate a telecomenzii.
2. Introduceți bateriile AAA conform ilustrației.
3. Remontați capacul din spate pe telecomandă.



Notă: Înlocuiți doar cu baterii de același tip sau de tip echivalent.

ATENȚIE

Utilizarea necorespunzătoare a bateriilor poate avea drept rezultat scurgerea de substanțe chimice sau explozia bateriilor. Este obligatoriu să respectați instrucțiunile de mai jos.

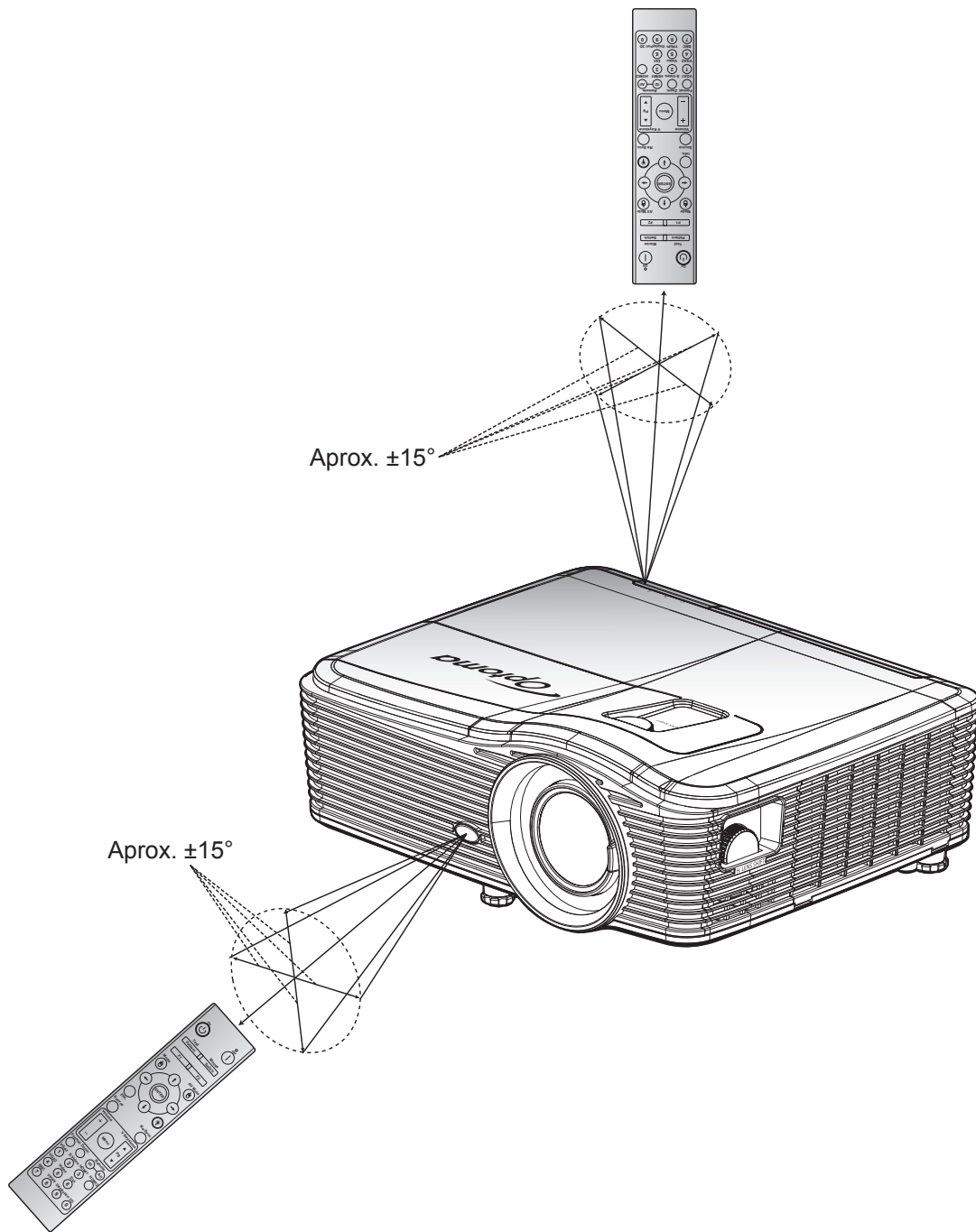
- Nu folosiți împreună baterii de tipuri diferite. Bateriile de tipuri diferite au și caracteristici diferite.
- Nu folosiți împreună baterii vechi și noi. Folosirea împreună a bateriilor vechi și noi poate avea drept rezultat scurtarea duratei de viață a bateriilor noi sau poate cauza scurgeri de substanțe chimice din bateriile vechi.
- Scoateți bateriile imediat ce acestea sunt descărcate. Substanțele chimice care curg din baterii pot intra în contact cu pielea și pot cauza iritații. Dacă depistați orice fel de scurgere de substanțe chimice, ștergeți substanțele respective cu o cârpă.
- Bateriile livrate împreună cu acest produs pot avea o durată de viață mai mică, urmare a condițiilor de depozitare.
- Dacă nu veți utiliza telecomanda pentru o perioadă mai lungă de timp, scoateți bateriile.
- Atunci când aruncați bateriile, trebuie să faceți acest lucru în conformitate cu legile aplicabile din regiunea sau țara dvs.

Raza efectivă de acțiune

Senzorul de telecomandă în infraroșu (IR) este localizat pe partea din spate a proiecteurului. Asigurați-vă că țineți telecomanda la un unghi de 30 grade perpendicular pe senzorii în IR ai telecomenzii proiecteurului pentru ca aceștia să funcționeze corect. Distanța dintre telecomandă și senzor nu trebuie să depășească 7 metri (~ 23 de picioare).

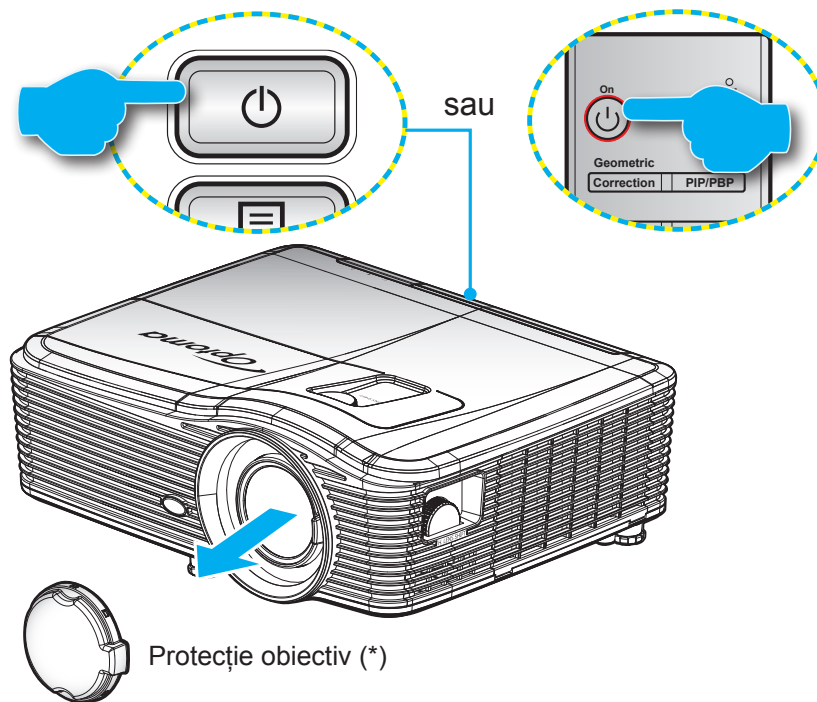
- Asigurați-vă că nu sunt obstacole între telecomandă și senzorul IR de pe proiector, care ar putea obstrucționa fasciculul în infraroșu.
- Asigurați-vă că transmițătorul IR de pe telecomandă nu este iluminat direct de razele soarelui sau de lămpi fluorescente.
- Mențineți o distanță de peste 2 m între telecomandă și lămpile fluorescente, deoarece, în caz contrar, telecomanda poate funcționa defectuos.
- Dacă telecomanda se află în apropierea unor lămpi fluorescente cu invertor, este posibil ca aceasta să nu funcționeze uneori.
- Dacă telecomanda și proiectorul se află la o distanță foarte mică, este posibil ca telecomanda să fie inefficientă.
- Atunci când o îndreptați spre ecran, distanța efectivă de acțiune este de mai puțin de 5 m de la telecomandă la ecran, reflectând fasciculele IR înapoi la proiector. Totuși, raza efectivă de acțiune se poate modifica în funcție de ecran.

CONFIGURAREA ȘI INSTALAREA



UTILIZAREA PROIECTORULUI

Pornirea/oprirea proiecteurului



Pornire

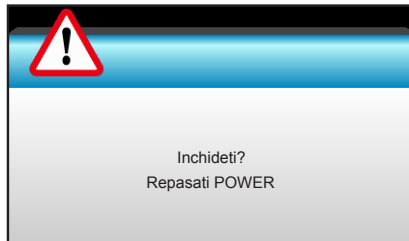
1. Îndepărtați capacul obiectivului (*).
2. Conectați în siguranță cablul de alimentare și cablul de semnal/sursă. Când este conectat, LED-ul Pornit/Standby va deveni galben.
3. Porniți proiectorul apăsând pe „**⏻**” pe tastatura proiecteurului sau pe telecomandă.
4. Se va afișa un ecran de pornire după aproximativ 10 secunde, iar LED-ul de pornire/standby va fi roșu constant.

Notă: La prima pornire a proiecteurului, vi se va solicita să selectați limba preferată, orientarea proiecției și alte câteva setări.

UTILIZAREA PROIECTORULUI

Inchideti

1. Opriți proiectorul apăsând pe „⏻” pe tastatura proiectorului sau pe telecomandă.
2. Se va afișa următorul mesaj:



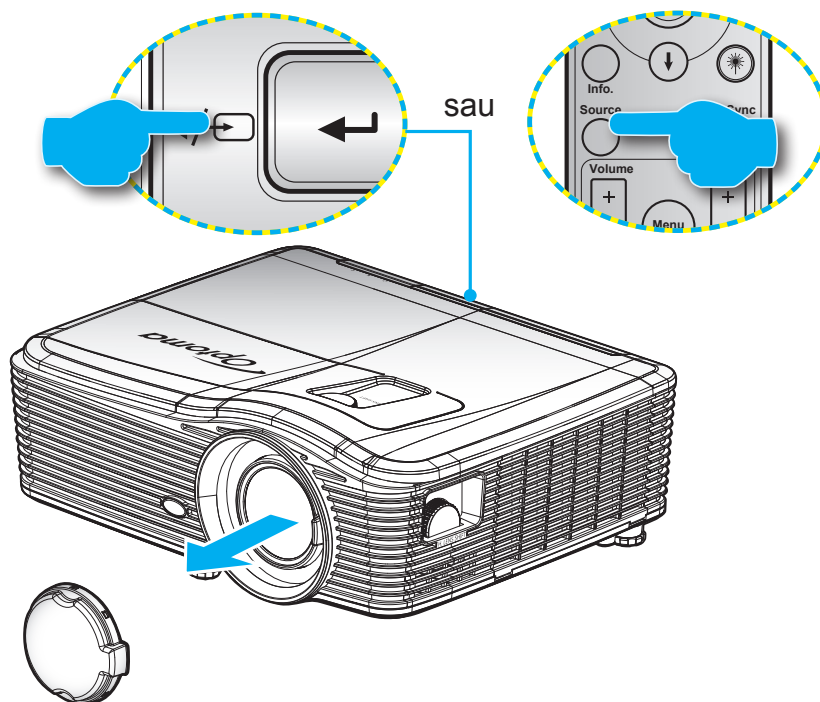
3. Apăsați butonul „⏻” din nou pentru a confirma, în caz contrar mesajul vor dispărea după 15 secunde. Când apăsați butonul „⏻” a doua oară, proiectorul se va închide.
4. Ventilatoarele de răcire continuă să funcționeze timp de aproximativ 10 secunde pentru ciclul de răcire și LED-ul Pornit/Standby va clipi albastru. Când LED-ul Pornit/Standby luminează continuu roșu, proiectorul a intrat în modul standby. Dacă doriți să reporniți proiectorul, trebuie să așteptați până când se finalizează ciclul de răcire și proiectorul intră în modul standby. Atunci când proiectorul este în modul standby, nu trebuie decât să apăsați pe butonul „⏻” din nou pentru a porni proiectorul.
5. Deconectați cablul de alimentare de la priza electrică și de la proiector.

Notă: (*) *Accesoriile opționale diferă în funcție de model, specificații și regiune.
Nu se recomandă pornirea proiectorului imediat după o procedură de oprire.*

UTILIZAREA PROIECTORULUI

Selectarea unei surse de intrare

Porniți sursa conectată care doriți să se afișeze pe ecran (computer, notebook, player video etc.). Proiectorul va detecta automat sursa. Dacă sunt conectate mai multe surse, apăsați pe butonul de sursă de pe tastatura proiectorului sau de pe telecomandă pentru a selecta intrarea dorită.

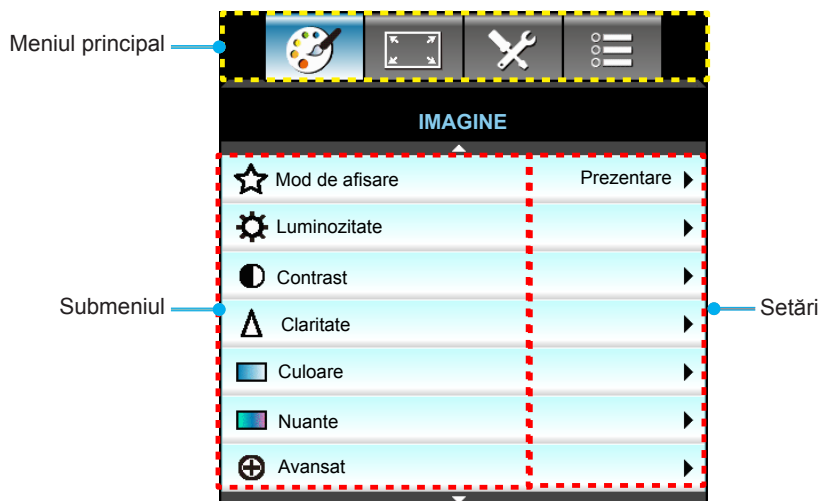


UTILIZAREA PROIECTORULUI

Caracteristici și navigarea în meniu

Proiectorul are meniuri multilingve de afișaj pe ecran care vă permit să faceți ajustări de imagine și să schimbați o varietate de setări. Proiectorul va detecta automat sursa.

1. Pentru a deschide meniul OSD, apăsați „Menu” de pe telecomandă sau de pe tastatură.
2. Atunci când este afișat OSD-ul, utilizați tastele ◀▶ pentru a selecta orice element din meniul principal. În timpul efectuării unei selecții pe o anumită pagină, apăsați tasta ▼ sau „Enter” pentru a intra în submeniu.
3. Utilizați tastele ▲▼ pentru a selecta elementul dorit din submeniu, apoi apăsați tasta ▶ sau „Enter” pentru a vizualiza alte setări. Ajustați setările cu tasta ◀▶.
4. Selectare elementul următor ce urmează să fie ajustat în sub meniu și ajustați după cum este descris mai sus.
5. Apăsați „Enter” sau „Menu” pentru a confirma și ecranul va reveni la meniul principal.
6. Pentru a ieși, apăsați din nou pe butonul „Menu”. Meniul OSD se va închide și proiectorul va salva automat setările noi.



UTILIZAREA PROIECTORULUI

Arborele meniului OSD

Meniul principal	Meniu secundar	Meniu avansat	Meniu cu un singur element	Valoare	
IMAGINE	Mod de afisare		Prezentare	Implicit [Prezentare] PS. Fiecare mod se poate ajusta și salva în fiecare mod	
			Luminozitate		
			Film		
			sRGB		
			Tabla neagra		
			DICOM SIM.		
			Utilizator		
			3D		
	Luminozitate			-50~50	
	Contrast			-50~50	
	Claritate			1~15	
	Culoare			-50~50	
	Nuante			-50~50	
	Avansat		BrilliantColor™		1~10
			Gamma	Film	
				Grafic	
				1.8	
				2.0	
				2.2	
				2.6	
				Tabla neagra	
				DICOM	
			Temperatura de culoare	Cald	
				Standard	
				Rece	
				Rece	
			Spatiu de culoare	Fără intrare HDMI: Auto / RGB / YUV	
				Cu intrare HDMI: Auto / RGB(0~255) / RGB(16~235) / YUV	
			RGB Bias/Castig	Castig Rosu	-50~50
				Castig Verde	-50~50
				Castig Albastru	-50~50
				Bias Rosu	-50~50
Bias Verde				-50~50	
Bias Albastru	-50~50				
Reset					
Iesire					










UTILIZAREA PROIECTORULUI

Meniul principal	Meniu secundar	Meniu avansat	Meniu cu un singur element	Valoare
IMAGINE	Avansat	Potrivirea culorilor	Rosu	Nuante/Saturatie/Castig [-50~50]
			Verde	Nuante/Saturatie/Castig [-50~50]
			Albastru	Nuante/Saturatie/Castig [-50~50]
			Cyan	Nuante/Saturatie/Castig [-50~50]
			Magenta	Nuante/Saturatie/Castig [-50~50]
			Galben	Nuante/Saturatie/Castig [-50~50]
			Alb	Rosu/Verde/Albastru
			Reset	
			Iesire	
		Semnal (RGB)	Automatic	Pornit Oprit
			Faza	0~31
			Frecventa	-10~10
			Pozitie orizontala	-5~5
			Pozitie verticala	-5~5
			Iesire	
		Semnal (Video)	Nivel de alb	0~31
			Nivel de negru	-5~5
			IRE	0/7,5 (doar NTSC)
			Iesire	
	Iesire			
Reset				
AFISARE	Format		XGA: 4:3, 16:9 Nativa, Auto	
			1080p: 4:3, 16:9, LBX, Nativa, Auto	
			WUXGA: 4:3, 16:9 sau 16:10, Nativa, Auto	
	Zoom			-5~25
	Masca de margine			0~10
	Image Shift	H	Dreapta/Stânga (pictograma în centru)	-100~100
		V	Sus/Jos (pictograma în centru)	-100 ~ 100
	Corectie Geometrica	Cor.Trapez.H		-30 ~ 30
		Cor.Trapez.V		-30 ~ 30
		Corecție automată verticală trapez	Pornit	Implicit [Oprit]
			Oprit	
		Patru colturi	Stânga sus	
			Dreapta sus	
Stânga jos				

UTILIZAREA PROIECTORULUI

Meniul principal	Meniu secundar	Meniu avansat	Meniu cu un singur element	Valoare	
AFISARE	Corectie Geometrica	Patru colturi	Dreapta jos (PICTOGRAME)		
		Reset			
	3D	Mod 3D		DLP-Link	
				VESA 3D	
				Oprit	
		3D -> 2D		3D	
				L	
				R	
		Format 3D		Auto	
				SBS	
				Top and Bottom	
				Frame Sequential	
	Invers.Sincr.3D		Pornit		
			Oprit		
		iesire			
	SETARI	Limba		English	
				Deutsch	
			Français		
			Italiano		
			Español		
			Português		
			Svenska		
			Nederlands		
			Norsk/Dansk		
			Polski		
			Русский		
			Suomi		
			Ελληνικά		
			Magyar		
			Čeština		
			عربي		
			繁體中文		
			简体中文		
			日本語		
			한국어		
	ไทย				
	Türkçe				
	Farsi				
	Tiếng Việt				
	Română				
	Bahasa Indonesia				
	Slovakian				

UTILIZAREA PROIECTORULUI

Meniul principal	Meniu secundar	Meniu avansat	Meniu cu un singur element	Valoare	
SETARI	Proiectie		Față 		
			Spate 		
			Frontal-Tavan 		
			Din spate-Tavan 		
	Tip de ecran			16:10	
				16:9	
				WXGA	
				WUXGA	
	Pozitia meniului			Stânga sus 	
				Dreapta sus 	
				Centrală 	
				Stânga jos 	
				Dreapta jos 	
	Securitate	Securitate		Pornit	
				Oprit	
		Cronometru securitate		Luna	
				Zi	
				Ora	
	Schimbare parola				
	lesire				
	ID Proiector				00~99
	Setari audio	Difuzor Intern		Pornit	
				Oprit	
		Mut		Pornit	
				Oprit	
		Volum		Audio	0~10
				Microfon	0~10
		Intrare audio		Predefinit	- Audio 3-> S/D
				Audio 1	- Audio 1, 2->mufă mini
				Audio 2	Predefinit:
				Audio 3	-VGA1->Audio 1 -VGA2->Audio 2 -Video, S-video ->Audio 3
	lesire Audio(Standby)		Pornit	Implicit [Oprit]	
			Oprit		
	lesire				
	Avansat	Logo		Predefinit	
				Neutru	
				Utilizator	
		Captura logo			
		Subtitrari		Oprit	
				CC1	
				CC2	
		Wireless		Pornit	Acceptă numai modelul non-HDBaseT prin VGA2
	Oprit				
lesire					

UTILIZAREA PROIECTORULUI

Meniul principal	Meniu secundar	Meniu avansat	Meniu cu un singur element	Valoare
Modele cu HDBaseT	HDBaseT Control Comunicatie	Ethernet	Pornit	Implicit [Oprit]
			Oprit	
		RS232	Pornit	Implicit [Oprit]
			Oprit	
SETARI	Retea	LAN Settings	Status retea	Conectare / Deconectare (numai pentru citire)
			DHCP	Pornit
				Oprit [Implicit Oprit]
			Adresa IP	Predefinit [192.168.0.100]
			Subnet Mask	Predefinit [255.255.255.0]
			Gateway	Predefinit [192.168.0.254]
			DNS	Predefinit [192.168.0.1]
			MAC Adresa	Numai pentru citire
		Iesire		
		Control Settings	Crestron	Pornit / Oprit (port:41794)
			Extron	Pornit / Oprit (port: 2023)
			PJ Link	Pornit / Oprit (port: 4352)
			AMX Device Discovery	Pornit / Oprit (port: 9131)
			Telnet	Pornit / Oprit (port: 23)
			HTTP	Pornit / Oprit (port: 80)
			Iesire	
		Reset		
OPTIUNI	Sursa intrare		VGA1	PS. HDBaseT există doar la modelele cu HDBaseT.
			VGA2	
			Video	
			S-Video	
			HDMI1	
			HDMI2	
			DisplayPort	
			HDBaseT	
			Iesire	
	Blocare sursa		Pornit	[Implicit Pornit] HDMI1 / HDMI2 / VGA1 / VGA2 / Video / S-Video / DisplayPort / HDBaseT
			Oprit	
	Inalta altitudine		Pornit	[Implicit Oprit]
			Oprit	
	Ascunde informatia		Pornit	[Implicit Oprit]
			Oprit	
	Blocare tastatura		Pornit	[Implicit Oprit]
			Oprit	
	Display Mode Lock		Pornit	[Implicit Oprit]
			Oprit	
	Mira de test		Fara	
		Raster		
		Mira alba		

UTILIZAREA PROIECTORULUI

Meniul principal	Meniu secundar	Meniu avansat	Meniu cu un singur element	Valoare	
OPTIUNI	Culoare fundal		Negru	[Implicit Albastru]	
			Rosu		
			Albastru		
			Verde		
			Alb		
	Culoarea peretelui			Oprit	
				Galben deschis	
				Verde deschis	
				Albastru deschis	
				Roz	
				Gri	
	Setari Telecomanda	F1		HDMI2	[Implicit „Mira de test”] Pentru modelele cu HDBaseT, valoarea implicită este „HDBaseT”.
				DP	
				VGA2	
				S-Video	
				Mira de test	
				Zoom	
				Inf.	
				Format	
		F2		HDMI2	[Implicit „Zoom”] Pentru modelele cu HDBaseT, valoarea implicită este „HDBaseT”.
				DP	
				VGA2	
				S-Video	
				Mira de test	
				Zoom	
				Inf.	
				Format	
		F3		HDMI2	[Implicit „Inf.”] Pentru modelele cu HDBaseT, valoarea implicită este „HDBaseT”.
				DP	
				VGA2	
				S-Video	
				Mira de test	
			Zoom		
			Inf.		
			Format		
Functie IR				Pornit	
				Front	
				Sus	
			Oprit		
Cod Telecomanda			00~99	[Implicit 00]	
			lesire		
12V Trigger			Pornit	[Implicit Pornit]	
			Oprit		
Bip			Pornit	[Implicit Pornit]	
			Oprit		

UTILIZAREA PROIECTORULUI

Meniul principal	Meniu secundar	Meniu avansat	Meniu cu un singur element	Valoare
OPTIUNI	Avansat	Pornire directa	Pornit	[Implicit Oprit]
			Oprit	
		Pornire la detectia semnalului*	Pornit	[Implicit Oprit]
			Oprit	
		Inchidere automata (min)		0-180 (un pas: 5 min.)
		Cronometru oprire (min)		0-990 (un pas: 10 min.)
				Functionare continua [stil caseta de selectare, valoarea implicita este nebifata.]
	Mod operare-Stby	Activ		
		Economic		
	Iesire			
	Setari lampa	Ore lampa		
		Memento lampa	Pornit	[Implicit Oprit]
			Oprit	
		Mod lampa	Luminozitate	
			Economic	
			Power	
		Power	100%	
			95%	
			90%	
			85%	
	Reset lampa	Da		
		Nu		
	Iesire			
	Optional Filter Settings	Filtru optional instalat		Da
				Nu
		Filter Usage Hours		Numai pentru citire [interval cuprins între 0 și 9999]
		Filter Reminder		Oprit
				300 hr
				500 hr [Implicit]
				800 hr
		Filter Reset		1000 hr
			Da	
		Nu		
Iesire				
Informatii				
Reset		Da		
		Nu		

Notă: (*) Caracteristică opțională în funcție de model și regiune.

UTILIZAREA PROIECTORULUI

Meniul Imagine



Mod de afisare

Există mai multe presetări din fabrică optimizate pentru diferite tipuri de imagini.

- **Prezentare:** Acest mod este adecvat pentru realizarea de prezentări în fața publicului printr-o conexiune la PC.
- **Luminozitate:** Luminozitate maximă de la intrare PC.
- **Film:** Acest mod este adecvat pentru vizionarea materialelor video.
- **sRGB:** Culoare exactă standardizată.
- **Tabla neagra:** Acest mod trebuie să fie selectat pentru a obține setările optime de culoare când se proiectează pe o tablă (verde).
- **DICOM SIM.:** Prin acest mod puteți proiecta o imagine medicală monocromă, cum ar sunt cele pentru radiografii, rezoluții magnetice etc.
- **Utilizator:** Memorați setările de utilizator.
- **3D:** Pentru a vă bucura de efectul 3D, aveți nevoie de ochelari 3D. Asigurați-vă că PC-ul/dispozitivul portabil are o placă grafică cu 4 memorii tampon și emite semnal în frecvența de 120 Hz și că aveți instalat un player video.

Luminozitate

Ajustați luminozitatea imaginii.

- Apăsați pe ◀ pentru a reduce luminozitatea imaginii.
- Apăsați pe ▶ pentru a crește luminozitatea imaginii.

Contrast

Contrastul controlează gradul de diferență dintre părțile cele mai luminoase și mai întunecate ale imaginii.

- Apăsați pe ◀ pentru a micșora contrastul.
- Apăsați pe ▶ pentru a mări contrastul.

Claritate

Ajustați claritatea imaginii.

- Apăsați pe ◀ pentru a micșora claritatea.
- Apăsați pe ▶ pentru a crește claritatea.

UTILIZAREA PROIECTORULUI

Culoare

Ajustați o imagine video de la negru și alb la culoare complet saturată.

- Apăsați pe ◀ pentru a reduce saturația de culoare din imagine.
- Apăsați pe ▶ pentru a crește saturația de culoare din imagine.

Nuante

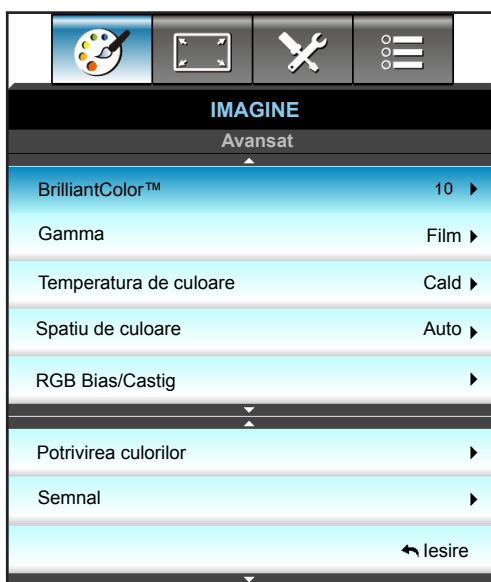
Ajustați echilibrul de culoare de roșu și verde.

- Apăsați pe ◀ pentru a crește cantitatea de verde din imagine.
- Apăsați pe ▶ pentru a crește cantitatea de roșu din imagine.

Reset

Alegeți „Da” pentru a reveni la setările implicite din fabrică pentru „IMAGINE”.

Meniul Imagine, Avansat



BrilliantColor™

Acest element ajustabil utilizează un nou algoritm de procesare a culorilor și îmbunătățiri, pentru a face posibilă o luminozitate mai mare care conferă imaginii culori mai adevărate și mai vibrante.

- Apăsați pe ◀ pentru a accentua imaginea.
- Apăsați pe ▶ pentru a estompa imaginea.

Gamma

Aceasta vă permite să configurați tipul curbei gamma. După ce configurarea inițială și reglajul fin este terminat, utilizați pașii Ajustării gamma pentru a optimiza imaginea transmisă.

- Film: pentru home theater.
- Grafic: pentru sursă PC / Foto.
- 1.8 / 2.0 / 2.2 / 2.6: pentru sursă PC/foto specifică.
- Tabla neagra: Acest mod trebuie să fie selectat pentru a obține setările optime de culoare când se proiectează pe o tablă (verde).
- DICOM: Prin acest mod puteți proiecta o imagine medicală monocromă, cum ar sunt cele pentru radiografii, rezoluții magnetice etc.
- Apăsați pe ◀ sau pe ▶ pentru a selecta modul.

UTILIZAREA PROIECTORULUI

Temperatura de culoare

Apăsați pe ◀ sau pe ▶ pentru a selecta o temperatură de culoare dintre Cald, Standard, Rece și Rece.

Spatiu de culoare

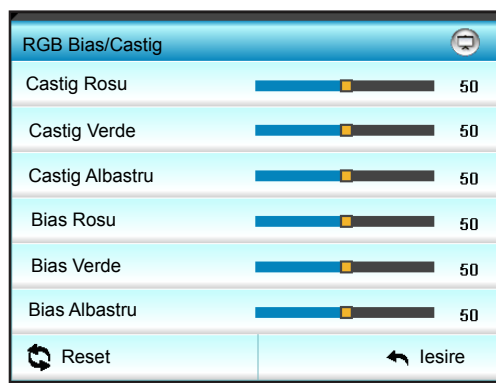
Apăsați pe ◀ sau ▶ pentru a selecta o matrice de culoare corespunzătoare dintre următoarele:

- Fără intrare HDMI: Auto, RGB sau YUV
- Cu intrare HDMI: Auto, RGB(0-255), RGB(16-235), sau YUV.

RGB Bias/Castig

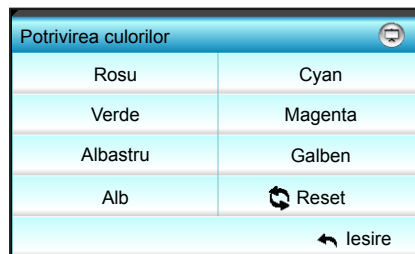
Această setare vă permite să configurați luminozitatea (amplificarea) și contrastul (compensarea) unei imagini.

- Apăsați pe ◀ pentru a reduce amplificarea și compensarea unei culori selectate.
- Apăsați pe ▶ pentru a crește amplificarea și compensarea unei culori selectate.

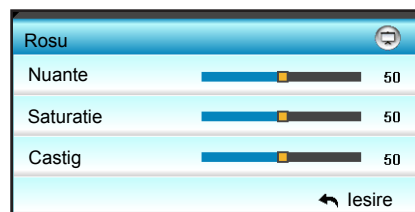


Potrivirea culorilor

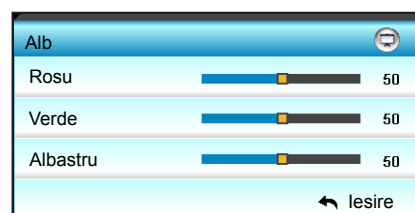
Apăsați ▶ în meniul următor și apoi utilizați ▲ sau ▼ sau ◀ sau ▶ pentru a selecta un element.



- Rosu/Verde/Albastru/Cyan/Magenta/Galben: Utilizați ◀ sau ▶ pentru a selecta Nuante, Saturatie și Castig culori.



- Alb: Utilizați ◀ sau ▶ pentru a selecta culorile Roșu, Verde și Albastru.



- Reset: Alegeți „Reset” pentru a reveni la setările implicite din fabrică pentru ajustări de culoare.

UTILIZAREA PROIECTORULUI

lesire

Alegeți opțiunea „lesire” pentru a ieși din meniu.

Meniul Semnal avansat de imagine (RGB)



Notă:

- „Semnal” este acceptat numai în semnal analogic VGA (RGB).
- Dacă opțiunea „Semnal” este automată, elementele de fază și de frecvență sunt estompate. Dacă opțiunea „Semnal” nu este automată, elementele de fază și de frecvență apar pentru ca utilizatorul să le regleze manual și sunt salvate în setări după aceea pentru următorul ciclu de oprire și pornire a proiectorului.

Automatic

Selectează în mod automat semnalul. Dacă utilizați această funcție, elementele Fază și Frecvență sunt inactive, iar dacă opțiunea Semnal nu este setată automat, elementele Fază și Frecvență vor putea fi reglate în mod manual de către utilizator, iar valorile acestora pot fi salvate pentru data viitoare când este pornit proiectorul.

Faza

Sincronizați momentul de semnal al afișajului cu cardul grafic. Dacă imaginea pare să fie instabilă sau tremură, utilizați această funcție pentru a o corecta.

Frecventa

Schimbați frecvența datelor de afișare pentru a corespunde frecvenței cardului grafic al computerului dvs. Utilizați această funcție numai dacă imaginea pare să tremure vertical.

Pozitie orizontala

- Apăsăți pe ◀ pentru a deplasa imaginea spre stânga.
- Apăsăți pe ▶ pentru a deplasa imaginea spre dreapta.

Pozitie verticala

- Apăsăți pe ◀ pentru a deplasa imaginea în jos.
- Apăsăți pe ▶ pentru a deplasa imaginea în sus.

lesire

Alegeți opțiunea „lesire” pentru a ieși din meniu.

UTILIZAREA PROIECTORULUI

Meniul Semnal avansat de imagine (video)



Nivel de alb

Permite utilizatorului să regleze Nivel de alb la intrarea semnalelor video.

Nivel de negru

Permite utilizatorului să regleze Nivel de negru la intrarea semnalelor video.

IRE

Permite utilizatorului să regleze valoarea IRE la intrarea semnalelor video.

Notă: Opțiunea IRE este disponibilă doar pentru formatul video NTSC.

- Apăsați pe ◀ pentru a reduce cantitatea de culoare din imagine.
- Apăsați pe ▶ pentru a crește cantitatea de culoare din imagine.

Meniu Afișare



Format

Apăsați pe ◀ sau ▶ pentru a alege raportul de aspect dorit dintre următoarele opțiuni:

- XGA: 4:3, 16:9, Nativa, Auto
- 1080p: 4:3, 16:9, LBX, Nativa, Auto
- WXGA: 4:3, 16:9 sau 16:10, LBX, Nativa, Auto
- WUXGA: 4:3, 16:9 sau 16:10, LBX, Nativa, Auto

UTILIZAREA PROIECTORULUI

Despre formate:

- 4:3: Acest format este pentru surse de intrare 4:3.
- 16:9: Acest format este pentru surse de intrare 16:9, precum HDTV și DVD îmbunătățite pentru televizor cu ecran widescreen.
- 16:10: Acest format este pentru surse de intrare 16:10, cum ar fi laptopuri cu ecran lat.
- LBX: Acest format este pentru alte dimensiuni decât 16x9, sursă letterbox, și pentru utilizatorii care folosesc obiective anamorfice externe 16x9 pentru a afișa raportul de aspect 2,35:1 utilizând rezoluție completă.
- Nativa: Acest format afișează imaginea originală, fără scalare.
- Auto: Selectează automat formatul de afișare corespunzător.

Notă: Informații detaliate despre modul LBX:

- Unele DVD-uri în format Letter-Box nu sunt îmbunătățite pentru televizoarele 16x9. În această situație, imaginea nu va arăta bine atunci când este afișată în modul 16:9. În această situație, încercați să utilizați modul 4:3 pentru a vizualiza DVD-ul. În cazul în care conținutul nu este 4:3, vor apărea dungi negre în jurul imaginii din afișajul 16:9. Pentru acest tip de conținut, puteți să utilizați modul LBX pentru a umple imaginea de pe afișajul 16:9.
- Dacă utilizați un obiectiv anamorfic extern, acest mod LBX vă permite, de asemenea, să urmăriți conținut 2,35:1 (inclusiv DVD anamorfic și sursă film HDTV) care permite lățire anamorfică și este îmbunătățit pentru Afișare 16x9 într-o imagine 2,35:1 lată. În acest caz, nu apar dungi negre. Puterea lămpii și rezoluția verticală sunt utilizate la maxim.

Tabel de scalare WUXGA (tip de ecran: 16x10):

- Tip de ecran acceptat: 16:10 (1920x1200), 16:9 (1920x1080).
- Atunci când tipul de ecran este 16:9, nu există formatul 16x10.
- Atunci când tipul de ecran este 16:10, nu există formatul 16x9.
- Dacă utilizatorul comută la modul Automat, se va schimba automat și modul de afișare.

Ecran 16:10	480i/p	576i/p	1080i/p	720p	PC
4x3	Scalați la 1600 x 1200.				
16x9	Scalați la 1920 x 1080.				
16x10	Scalați la 1920 x 1200.				
LBX	Scalați la 1920 x 1440, apoi afișați imaginea centrală de 1920 x 1200.				
Mod Nativa	1:1 cartografiere centrată. Nu se va efectua scalare; rezoluția proiecției depinde de sursa de intrare.				
Auto	Dacă este selectat acest format, tipul de ecran va deveni automat 16:10 (1920 x 1200). - Dacă sursa este 4:3, tipul ecranului va fi redimensionat automat la 1600 x 1200. - Dacă sursa este 16:9, tipul ecranului va fi redimensionat automat la 1920 x 1080. - Dacă sursa este 16:10, tipul ecranului va fi redimensionat automat la 1920 x 1200.				

UTILIZAREA PROIECTORULUI

Regulă de mapare automată pentru WUXGA (tip ecran 16 x 10):

Auto	Rezoluție de intrare		Auto/Scalare	
	Rezoluție oriz.	Rezoluție vert.	1920	1200
4:3	640	480	1600	1200
	800	600	1600	1200
	1024	768	1600	1200
	1280	1024	1600	1200
	1400	1050	1600	1200
	1600	1200	1600	1200
Lat Laptop	1280	720	1920	1080
	1280	768	1920	1152
	1280	800	1920	1200
SDTV	720	576	1350	1080
	720	480	1620	1080
HDTV	1280	720	1920	1080
	1920	1080	1920	1080

Tabel de scalare WUXGA (tip de ecran: 16 x 9):

Ecran 16:9	480i/p	576i/p	1080i/p	720p	PC
4x3	Scalați la 1440 x 1080.				
16x9	Scalați la 1920 x 1080.				
LBX	Scalați la 1920 x 1440, apoi afișați imaginea centrală de 1920 x 1080.				
Mod Nativa	1:1 cartografiere centrată. Nu se va efectua scalare; rezoluția proiecției depinde de sursa de intrare.				
Auto	Dacă este selectat acest format, tipul de ecran va deveni automat 16:9 (1920 x 1080). - Dacă sursa este 4:3, tipul ecranului va fi redimensionat automat la 1440 x 1080. - Dacă sursa este 16:9, tipul ecranului va fi redimensionat automat la 1920 x 1080. - Dacă sursa este 16:10, tipul ecranului va fi redimensionat automat la 1920 x 1200 și se va decupa zona de 1920 x 1080 pentru afișare.				

UTILIZAREA PROIECTORULUI

Regulă de mapare automată pentru WUXGA (tip ecran 16 x 9):

Auto	Rezoluție de intrare		Auto/Scalare	
	Rezoluție oriz.	Rezoluție vert.	1920	1080
4:3	640	480	1440	1080
	800	600	1440	1080
	1024	768	1440	1080
	1280	1024	1440	1080
	1400	1050	1440	1080
	1600	1200	1440	1080
Lat Laptop	1280	720	1920	1080
	1280	768	1800	1080
	1280	800	1728	1080
SDTV	720	576	1350	1080
	720	480	1620	1080
HDTV	1280	720	1920	1080
	1920	1080	1920	1080

Tabel de scalare WXGA (tip ecran 16 x 10):

- Sunt acceptate ecrane tip 16:9 (1280 x 720), 16:10 (1280 x 800).
- Atunci când tipul de ecran este 16:9, nu există formatul 16x10.
- Atunci când tipul de ecran este 16:10, nu există formatul 16x9.
- Dacă utilizatorul comută la modul Automat, se va schimba automat și modul de afișare.

Ecran 16:10	480i/p	576i/p	1080i/p	720p	PC
4x3	Scalați la 1066 x 800.				
16x10	Scalați la 1280 x 800.				
LBX	Scalați la 1280 x 960, apoi afișați imaginea centrală de 1280 x 800.				
Mod Nativa	1:1 cartografiere centrată		Afișare cu cartografiere 1:1 1280 x 800	1280 x 720 centrat	1:1 cartografiere centrată
Auto	Sursa de intrare va fi încadrată în zona de afișare cu rezoluția de 1280 x 800 și va fi păstrat raportul de dimensiuni original. - Dacă sursa este 4:3, redimensionare automată la 1066 x 800. - Dacă sursa este 16:9, redimensionare automată la 1280 x 720. - Dacă sursa este 15:9, redimensionare automată la 1280 x 768. - Dacă sursa este 16:10, redimensionare automată la 1280 x 800.				

UTILIZAREA PROIECTORULUI

Regulă de mapare automată pentru WXGA (tip ecran 16 x 10):

Auto	Rezoluție de intrare		Auto/Scalare	
	Rezoluție oriz.	Rezoluție vert.	1280	800
4:3	640	480	1066	800
	800	600	1066	800
	1024	768	1066	800
	1280	1024	1066	800
	1400	1050	1066	800
	1600	1200	1066	800
Lat Laptop	1280	720	1280	720
	1280	768	1280	768
	1280	800	1280	800
SDTV	720	576	1280	720
	720	480	1280	720
HDTV	1280	720	1280	720
	1920	1080	1280	720

Tabel de scalare WXGA (tip ecran 16 x 9):

Ecran 16:9	480i/p	576i/p	1080i/p	720p	PC
4x3	Scalați la 960 x 720.				
16x9	Scalați la 1280 x 720.				
LBX	Scalați la 1280 x 960, apoi afișați imaginea centrală de 1280 x 720				
Mod Nativa	1:1 cartografiere centrată		Afișare cu cartografiere 1:1 1280 x 720	1280 x 720 centrat	1:1 cartografiere centrată
Auto	Dacă este selectat acest format, Tip de ecran va deveni automat 16:9 (1280 x 720). - Dacă sursa este 4:3, redimensionare automată la 960 x 720. - Dacă sursa este 16:9, redimensionare automată la 1280 x 720. - Dacă sursa este 15:9, redimensionare automată la 1200 x 720. - Dacă sursa este 16:10, redimensionare automată la 1152 x 720.				

UTILIZAREA PROIECTORULUI

Regulă de mapare automată pentru WUXGA (tip ecran 16 x 9):

Auto	Rezoluție de intrare		Auto/Scalare	
	Rezoluție oriz.	Rezoluție vert.	1280	720
4:3	640	480	960	720
	800	600	960	720
	1024	768	960	720
	1280	1024	960	720
	1400	1050	960	720
	1600	1200	960	720
Lat Laptop	1280	720	1280	720
	1280	768	1200	720
	1280	800	1152	720
SDTV	720	576	1280	720
	720	480	1280	720
HDTV	1280	720	1280	720
	1920	1080	1280	720

Tabel de scalare 1080P (tip de ecran 16:9)

Ecran 16:9	480i/p	576i/p	1080i/p	720p	PC
4x3	Scalați la 1440 x 1080.				
16x9	Scalați la 1920 x 1080.				
LBX	Scalați la 1920 x 1440, apoi afișați imaginea centrală de 1920 x 1080.				
Mod Nativa	1:1 cartografiere centrată. Nu se va efectua scalare; rezoluția proiecției depinde de sursa de intrare.				
Auto	Dacă este selectat acest format, tipul de ecran va deveni automat 16:9 (1920 x 1080). - Dacă sursa este 4:3, tipul ecranului va fi redimensionat automat la 1440 x 1080. - Dacă sursa este 16:9, tipul ecranului va fi redimensionat automat la 1920 x 1080. - Dacă sursa este 16:10, tipul ecranului va fi redimensionat automat la 1920 x 1200 și se va decupa zona de 1920x1080 pentru afișare.				

UTILIZAREA PROIECTORULUI

Regulă de mapare automată pentru 1080P (tip de ecran 16x9):

Auto	Rezoluție de intrare		Auto/Scalare	
	Rezoluție oriz.	Rezoluție vert.	1920	1080
4:3	640	480	1440	1080
	800	600	1440	1080
	1024	768	1440	1080
	1280	1024	1440	1080
	1400	1050	1440	1080
	1600	1200	1440	1080
Lat Laptop	1280	720	1920	1080
	1280	768	1800	1080
	1280	800	1728	1080
SDTV	720	576	1350	1080
	720	480	1620	1080
HDTV	1280	720	1920	1080
	1920	1080	1920	1080

Tabel de scalare XGA (tip de ecran 16x9)

Ecran 16:9	480i/p	576i/p	1080i/p	720p
4x3	Scalează la 1024 x 768.			
16x9	Scalează la 1024 x 576.			
Mod Nativa	Nu se va efectua scalare; rezoluția proiecției depinde de sursa de intrare.			
Auto	<ul style="list-style-type: none"> - Dacă sursa este 4:3, tipul ecranului va fi redimensionat automat la 1024 x 768. - Dacă sursa este 16:9, tipul ecranului va fi redimensionat automat la 1024 x 576. - Dacă sursa este 15:9, tipul ecranului va fi redimensionat automat la 1024 x 614. - Dacă sursa este 16:10, tipul ecranului va fi redimensionat automat la 1024 x 640. 			

Regulă de mapare automată pentru XGA (tip de ecran 16x9):

Auto	Rezoluție de intrare		Auto/Scalare	
	Rezoluție oriz.	Rezoluție vert.	1280	768
4:3	640	480	1024	768
	800	600	1024	768
	1024	768	1024	768
	1600	1200	1024	768
Lat Laptop	1280	720	1024	576
	1280	768	1024	614
	1280	800	1024	640
SDTV	720	576	1024	576
	720	480	1024	576
HDTV	1280	720	1024	576
	1920	1080	1024	576

UTILIZAREA PROIECTORULUI

Zoom

- Apăsați pe ◀ pentru a reduce dimensiunea unei imagini.
- Apăsați pe ▶ pentru a mări o imagine pe ecranul de proiecție.

Masca de margine

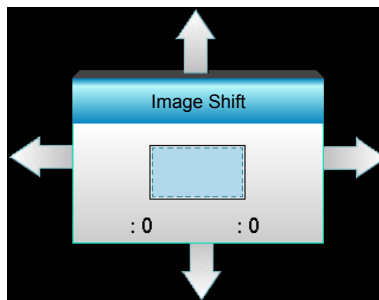
Mască de margine pe imagine pentru a elimina zgomotul de codificare video de pe marginea sursei video.

Notă:

- Fiecare I/O are altă setare pentru „Masca de margine”.
- „Masca de margine” și „Zoom” nu pot funcționa simultan.

Image Shift

Press ▶ în meniul următor și apoi utilizați ▲ sau ▼ sau ◀ sau ▶ pentru a selecta un element.



- H: Apăsați ◀▶ pentru a deplasa poziția imaginii proiectate pe orizontală.
- V: Apăsați ▲▼ pentru a deplasa poziția imaginii proiectate pe verticală.

Corectie Geometrica

- Cor.Trapez.H (Corecție trapez pe orizontală): Apăsați pe ◀▶ pentru a corecta distorsiunile în trapez pe orizontală.
- Cor.Trapez.V (Corecție trapez pe verticală): Apăsați pe ▲▼ pentru a corecta distorsiunile în trapez pe verticală.
- Corecție automată verticală trapez: Corectează automat eroarea de distorsiune în trapez pe verticală.
- Patru colturi: Compensați distorsiunea imaginii ajustând câte un colț o dată.

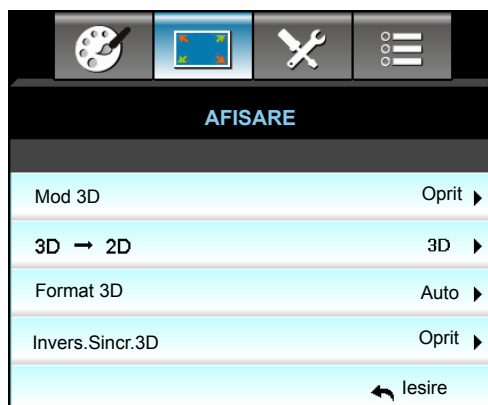
1. Utilizați „Meniu” pentru a porni.
2. Utilizați meniul „Patru colturi” pentru a alege un colț și apăsați pe „Enter” pentru a confirma.
3. Utilizați ▲▼◀▶ pentru a deplasa unghiul și apăsați pe „Enter” pentru confirmare.

Reset

Alegeți „Da” pentru a reveni la setările implicite din fabrică pentru „IMAGINE”.

UTILIZAREA PROIECTORULUI

Meniul Afișare 3D



Mod 3D

- DLP-Link: Selectați „DLP-Link” pentru a utiliza setări optimizate pentru ochelarii 3D DLP Link.
- VESA 3D: Selectați „VESA 3D” pentru a utiliza setarea optimizată pentru ochelarii VESA 3D.
- Oprit: Selectare „Oprit” pentru a dezactiva mod 3D.

3D -> 2D

- 3D: Afișare semnal 3D.
- L (Stânga): Afișează cadrul din stânga al conținutului 3D.
- R (Dreapta): Afișează cadrul din dreapta al conținutului 3D.

Format 3D

- Auto: Când este detectat un semnal de identificare 3D, format 3D va fi selectat în mod automat.
- SBS: Afișează semnalul 3D în format „Afișare alăturată”.
- Top and Bottom: Afișează semnalul 3D în format „Top and Bottom”.
- Frame Sequential: Afișează semnalul 3D în format „Frame Sequential”.

Notă:

- „Format 3D” este acceptat doar pentru Sincronizare 3D, consultați pagina 68.
- „Format 3D” este acceptat doar pentru sincronizare non-HDMI 1.4a 3D.

Invers.Sincr.3D

- Apăsăți „Oprit” pentru a inversa conținutul cadrului din stânga și dreapta.
- Apăsăți „Oprit” pentru un conținut predefinit al cadrului.

iesire

Alegeți opțiunea „iesire” pentru a ieși din meniu.

UTILIZAREA PROIECTORULUI

Meniul Setări







Limba

Pentru alegerea meniului multilingvistic OSD. Apăsați pe ► în submeniu apoi utilizați tasta ▲ sau ▼ sau ◀ sau ▶ pentru a selecta limba preferată. Apăsați „Enter” pentru a finaliza selecția.

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

Proiectie

-  Față
Aceasta este selecția predefinită. Imaginea este proiectată direct pe ecran.
-  Spate
Când este selectată, imaginea va apărea inversată.
-  Frontal-Tavan
Când este selectată, imaginea se va întoarce cu susul în jos.
-  Din spate-Tavan
Când este selectată, imaginea va apărea inversată în poziția cu susul în jos.

UTILIZAREA PROIECTORULUI

Notă: Din spate-Desktop și Din spate-Tavan trebuie să fie utilizate cu un ecran translucid.

Tip de ecran

Alegeți tipul de ecran dintre 16:10 și 16:9 (WXGA/WUXGA).

Notă: „Tip de ecran” este doar pentru WXGA/WUXGA.

Pozitia meniului

Alegeți poziția meniului pe ecranul de afișare.

ID Proiector

Definiția ID poate fi setată de la meniu (intervalul 0-99) și permite utilizatorilor să controleze un proiector individual prin RS232.

HDBaseT Control Comunicatie

Proiectorul poate detecta automat semnalul Ethernet sau RS232 de la transmițătorul HDBaseT furnizat. Pentru detecție automată, asigurați-vă că este selectat semnalul respectiv.

lesire

Alegeți opțiunea „lesire” pentru a ieși din meniu.

Meniul Configurare securitate

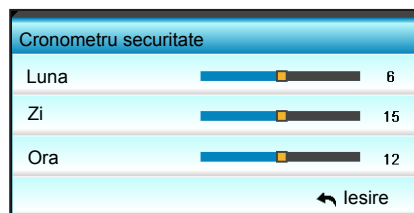


Securitate

- Pornit: Alegeți „Pornit” pentru a utiliza verificarea securității atunci când porniți proiectorul.
- Oprit: Alegeți „Oprit” pentru a putea porni proiectorul fără verificarea parolei.

Cronometru securitate

Poate fi selectată funcția timp (Luna/Zi/Ora) pentru a seta numărul de ore în care poate fi utilizat proiectorul. După trecerea acestui timp, vi se va solicita să introduceți parola din nou.



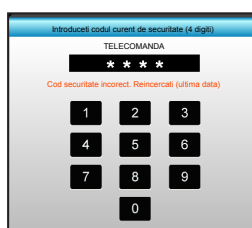
Schimbare parola

- **Prima dată:**
 1. Apăsăți tasta „Enter” pentru a seta parola.
 2. Parola trebuie să conțină 4 caractere.
 3. Utilizați butoanele numerotate de pe telecomandă sau de pe tastatura numerică afișată pe ecran pentru a introduce parola nouă și apoi apăsați tasta „Enter” pentru a confirma parola.

UTILIZAREA PROIECTORULUI

- **Schimbare parola:**
(Dacă telecomanda nu are taste numerice, utilizați săgețile sus/jos pentru a schimba fiecare cifră a parolei, apoi apăsați Enter pentru a confirma)
 1. Apăsați „Enter” pentru a introduce vechea parolă.
 2. Utilizați butoanele numerice sau tastatura numerică afișată pe ecran pentru a introduce parola curentă și apoi apăsați pe „Enter” pentru a confirma.
 3. Introduceți parola nouă (4 caractere în lungime), folosind butoanele numerice de pe telecomandă, apoi apăsați „Enter”, pentru a confirma.
 4. Introduceți din nou parola nouă și apăsați pe „Enter” pentru confirmare.
Dacă parola incorectă este introdusă de 3 ori, proiectorul se va opri automat.
Dacă ați uitat parola, vă rugăm să contactați oficiul local pentru asistență.

Notă: Parola implicită a este „1234” (prima introducere).



lesire

Alegeți opțiunea „lesire” pentru a ieși din meniu.

Meniul Configurare setări audio



Difuzor Intern

Alegeți „Pornit” sau „Oprit” pentru a porni sau opri difuzorul intern.

Mut

- Alegeți „Pornit” pentru a activa opțiunea mut.
- Alegeți „Oprit” pentru a dezactiva opțiunea mut.

Notă: „Mut” afectează volumul difuzoarelor interne și externe.

Volum

- Apăsați pe ◀ pentru a reduce volumul audio sau pentru microfon.
- Apăsați pe ▶ pentru a crește volumul audio sau pentru microfon.

UTILIZAREA PROIECTORULUI

Intrare audio

Intrările audio implicite se află pe panoul din spate al proiecteurului. Utilizați această opțiune pentru a realoca oricare dintre intrările audio (1, 2 sau 3) la sursa de imagine curentă. Fiecare intrare audio poate fi alocată mai multor surse video.

- Predefinit: VGA 1 -> Audio 1; VGA 2 -> Audio 2
- Audio 1 / 2: Conexiune prin mufă mini.
- Audio 3: S/D.

Iesire Audio(Standby)

Alegeți „Pornit” sau „Oprit” pentru a activa sau a dezactiva ieșirea audio.

Iesire

Alegeți opțiunea „Iesire” pentru a ieși din meniu.

Meniul de configurare complexă



Logo

Utilizați această funcție pentru a seta ecranul de pornire dorit. Dacă sunt efectuate modificări, acestea vor intra în vigoare la următoarea pornire a proiecteurului.

- Predefinit: Ecranul de pornire predefinit.
- Neutru: Logo-ul nu este afișat pe ecranul de pornire.
- Utilizator: Utilizați imaginea stocată din funcția „Captura logo”.

Captura logo

Utilizați pentru a captura o imagine a filmului redat în prezent pe ecran.

Notă:

- *Pentru o captură logo reușită, asigurați-vă că imaginea de pe ecran nu depășește rezoluția nativă a proiecteurului.
În cazul în care captura logo nu este reușită, încercați să utilizați o imagine mai puțin detaliată.*
- *Această caracteristică este exclusiv pentru captura logo-urilor și nu pentru capturarea imaginilor pe scală largă.*

Subtitrari

Subtitrările reprezintă versiunea sub formă de text a sunetului unui program sau a altor informații afișate pe ecran. Dacă semnalul de intrare conține subtitrări, puteți să activați această caracteristică în cadrul canalelor. Apăsăți pe ◀ sau pe ▶ pentru a selecta Oprit, CCI sau CC2.

UTILIZAREA PROIECTORULUI

Wireless

Alegeți „Pornit” sau „Oprit” pentru a activa sau dezactiva funcția wireless.

Iesire

Alegeți opțiunea „Iesire” pentru a ieși din meniu.

Meniul de configurare a setărilor de rețea LAN



Status rețea

Afișați starea conexiunii la rețea (numai pentru citire).

MAC Adresa

Afișați adresa MAC (numai pentru citire).

DHCP

- Pornit: Proiectorul va obține adresa IP în mod automat, de la rețea.
- Oprit: Pentru a configura manual adresa IP, Subnet Mask, gateway-ul și serverele DNS.

Notă: Ieșirea din OSD va determina aplicarea automată a valorilor introduse.

Adresa IP

Afișați adresa IP.

Subnet Mask

Afișați valoarea măștii de subrețea.

Gateway

Afișați gateway-ul implicit pentru proiectorul conectat la rețea.

DNS

Afișați numărul DNS.

Iesire

Alegeți opțiunea „Iesire” pentru a ieși din meniu.

Reset

Alegeți „Da” pentru a reveni la setările implicite din fabrică pentru „Rețea”.

UTILIZAREA PROIECTORULUI

Modul de utilizare a browserului web pentru a controla proiectorul

1. Comutați opțiunea DHCP la „Pornit” pe proiector pentru a permite unui server DHCP să aloce în mod automat o adresă IP.
2. Deschideți browserul web pe PC și tastați adresa IP a proiectorului („Rețea: LAN Settings > Adresa IP”).
3. Introduceți numele de utilizator și parola, apoi faceți clic pe „Conectare”.
Se deschide interfața web de configurare a proiectorului.

Notă:

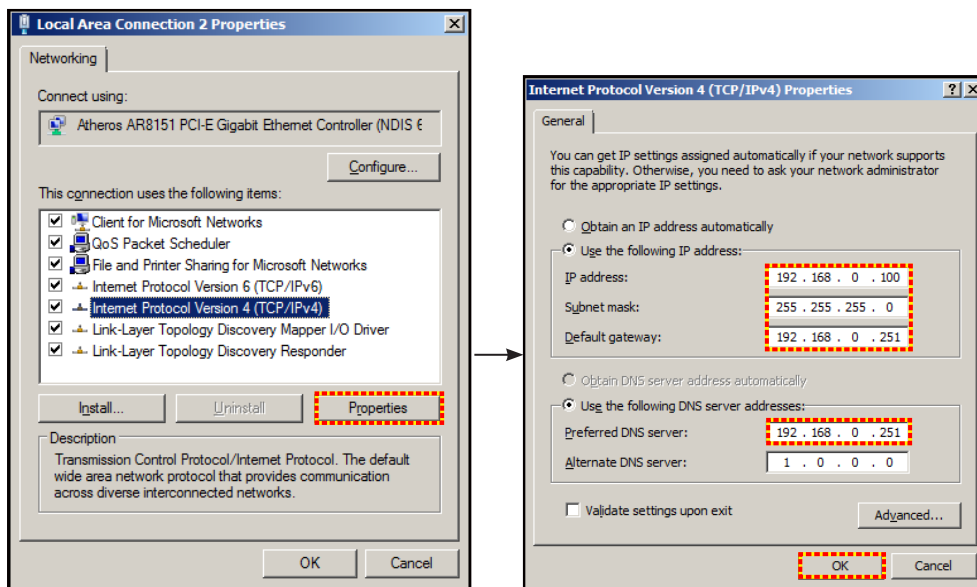
- Numele de utilizator și parola implicite sunt „admin”.
- Pașii din această secțiune sunt valabili pentru sistemul de operare. Windows 7.

Atunci când se efectuează o conexiune directă de la computer la proiector*

1. Comutați opțiunea DHCP la „Oprit” pe proiector.
2. Configurați Adresa IP, Subnet Mask, Gateway și serverele DNS pe proiector („Rețea: LAN Settings”).

Adresa IP	192.168.0.100 ▶
Subnet Mask	255.255.255.0 ▶
Gateway	192.168.0.254 ▶
DNS	192.168.0.51 ▶

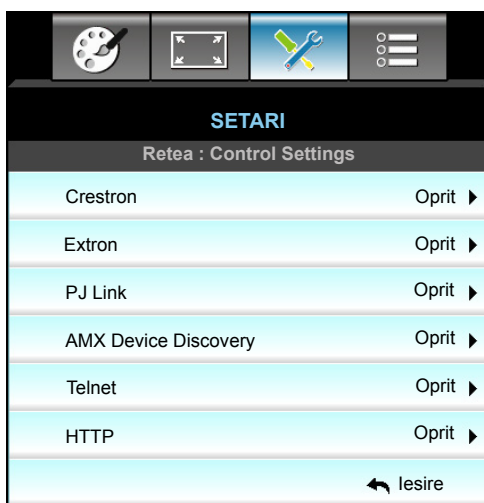
3. Deschideți pagina Centru rețea și partajare pe PC și alocați aceași parametri de rețea pe care i-ați setat pe proiector. Faceți clic pe „OK” pentru a salva parametrii.



4. Deschideți browserul web pe PC și tastați în câmpul pentru URL adresa IP alocată la pasul 3. Apoi apăsați pe tasta „Enter”.

UTILIZAREA PROIECTORULUI

Meniul de configurare a setărilor de control al rețelei



Crestron

Utilizați această funcție pentru a selecta funcția de rețea (port: 41794).

Pentru mai multe informații, vizitați <http://www.crestron.com> și www.crestron.com/getroomview.

Extron

Utilizați această funcție pentru a selecta funcția de rețea (port: 2023).

PJ Link

Utilizați această funcție pentru a selecta funcția de rețea (port: 4352).

AMX Device Discovery

Utilizați această funcție pentru a selecta funcția de rețea (port: 9131).

Telnet

Utilizați această funcție pentru a selecta funcția de rețea (port: 23).

HTTP

Utilizați această funcție pentru a selecta funcția de rețea (port: 80).

iesire

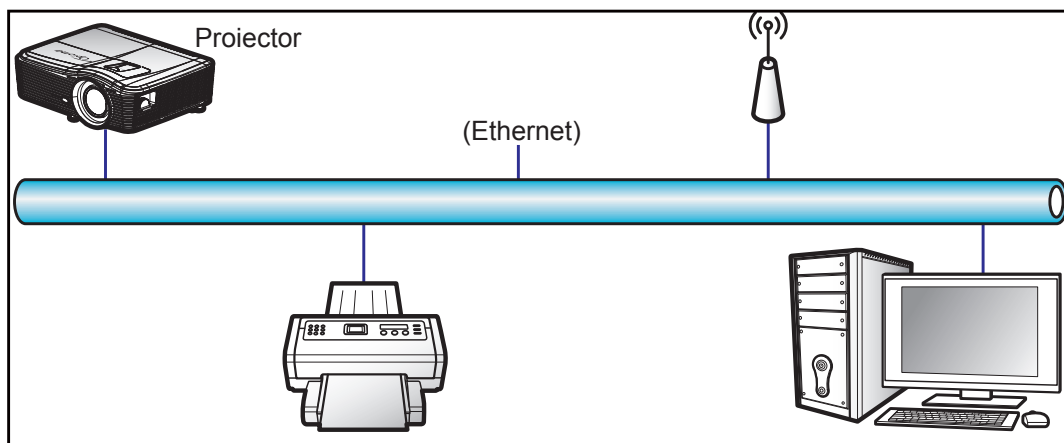
Alegeți opțiunea „iesire” pentru a ieși din meniu.

UTILIZAREA PROIECTORULUI

Meniul de configurare a setărilor de control al rețelei

Funcția LAN RJ45

Pentru simplitate și ușurință în exploatare, proiectorul W320UST oferă diverse caracteristici de lucru în rețea și de gestionare la distanță. Funcția LAN/RJ45 a proiectorului printr-o rețea, cum ar fi gestionare la distanță: Pornire/Oprire, setări pentru Luminositate și Contrast. De asemenea, informații de stare a proiectorului, cum ar fi: Sursă video, Amuțire sunet etc.



Funcții ale terminalului LAN cu fir

Acest proiector poate fi controlat utilizând un PC (laptop) sau un alt dispozitiv extern prin portul LAN/RJ45 și este compatibil cu Crestron/Extron/AMX (Device Discovery)/PJLink.

- Crestron este o marcă comercială înregistrată a Crestron Electronics, Inc. din Statele Unite.
- Extron este o marcă comercială înregistrată a Extron Electronics, Inc. din Statele Unite.
- AMX este o marcă comercială înregistrată a AMX LLC din Statele Unite.
- PJLink a depus o cerere pentru înregistrarea mărcii comerciale și a siglei în Japonia, în Statele Unite ale Americii și în alte țări prin intermediul JBMIA.

Proiectorul este acceptat de comenzile specifice ale controlerului Crestron Electronics și de software-ul asociat, de exemplu, RoomView®.

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

Acest proiector este compatibil pentru a accepta dispozitive Extron pentru referință.

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

Acest proiector este acceptat de aplicația AMX (Device Discovery).

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

Acest proiector acceptă toate comenzile aplicației PJLink Clasa 1 (Versiunea 1.00).

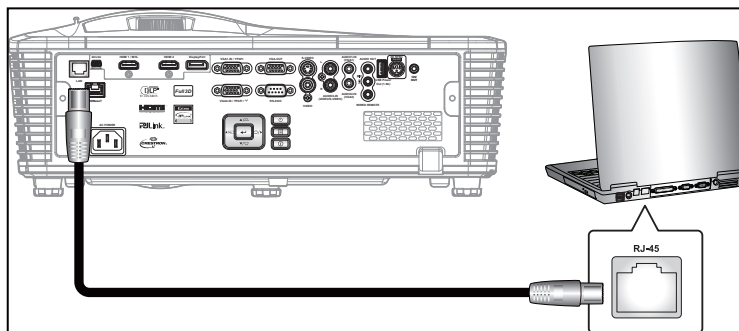
<http://pjlink.jbmia.or.jp/english/>

Pentru informații mai detaliate privind diversele tipuri de dispozitive externe care pot fi conectate la portul LAN/RJ45 pentru controlul la distanță al proiectorului, precum și comenzile acceptate pentru aceste dispozitive externe, contactați direct serviciul de asistență.

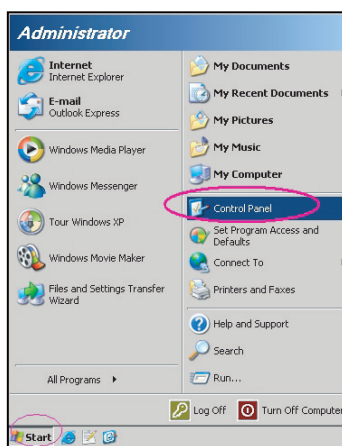
UTILIZAREA PROIECTORULUI

LAN RJ45

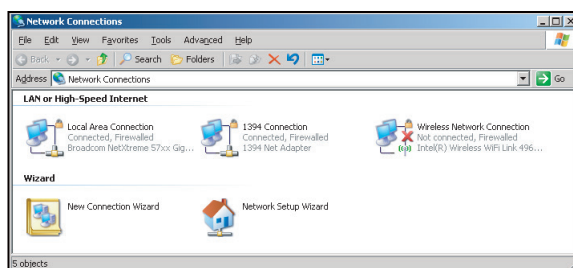
1. Conectați un cablu RJ45 la porturile RJ45 de pe proiector și de pe PC (laptop).



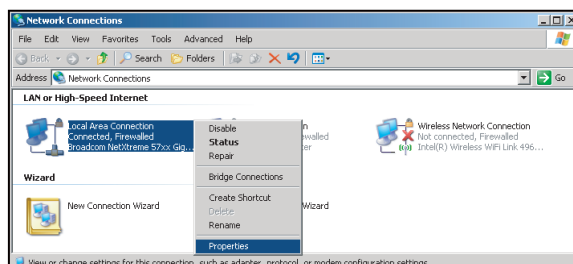
2. Pe PC (laptop), selectați Start > Panou de control (Panou de control) > Network Connections (Conexiuni în rețea).



3. Faceți clic dreapta pe Local Area Connection (Conexiune de rețea locală) și selectați Property (Proprietăți).

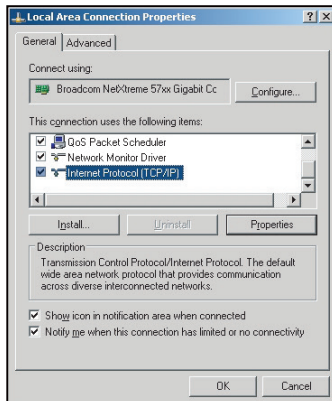


4. În fereastra Properties (Proprietăți), selectați fila General și selectați Internet Protocol (TCP/IP) (Protocol internet (TCP/IP)).

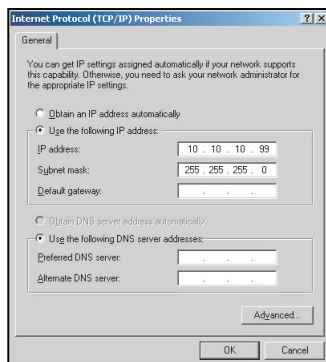


UTILIZAREA PROIECTORULUI

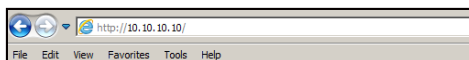
5. Faceți clic pe „Properties (Proprietăți)”.



6. Introduceți adresa IP și masca subrețea, apoi apăsați pe „OK”.



7. Apăsați pe butonul „Menu” de pe proiector.
8. Utilizați tastele ◀▶ pentru a selecta SETARI > Rețea > LAN Settings.
9. După ce accesați LAN Settings, introduceți următorii parametri de conectare:
 - DHCP: Oprit
 - Adresa IP: 10.10.10.10
 - Subnet Mask: 255.255.255.255
 - Gateway: 0.0.0.0
 - DNS: 0.0.0.0
10. Apăsați pe „Enter” pentru a confirma setările.
11. Deschideți un browser web, de exemplu, Microsoft Internet Explorer cu Adobe Flash Player 9.0 sau o versiune superioară instalată.
12. În bara de adrese, introduceți adresa IP a proiectorului: 10.10.10.10.



13. Apăsați pe „Enter”.
Proiectorul este configurat pentru gestionare la distanță. Funcția LAN/RJ45 afișează următoarele:

UTILIZAREA PROIECTORULUI

Pagina Informații

Model: Optoma Logout Tools Info Help

Optoma

Projector Information

Projector Name: EX10ST1
Location: Room
Firmware: B02 2011-09-21
Mac Address: 00:50:41:77:31:24
Resolution: 0 x 0 0Hz
Lamp Hours: 10
Assigned To: Sir

Projector Status

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

exit

Pagina principală

Model: Optoma Tools Info Help

Optoma

Power Vol - Mute Vol +

SourceList

VGA1
VGA2
Video
HDMI
Flash Drive

Menu ▲ Auto
◀ OK ▶
AV Mute ▼ Source

Freeze Contrast Brightness Color

Pagina Instrumente

Model: Optoma Logout Tools Info Help

Optoma

Crestron Control

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

Projector

Projector Name: EX10ST1
Location: Room
Name: Sir
Send

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

User Password

Enabled
New Password:
Confirm:
Send

Admin Password

Enabled
New Password:
Confirm:
Send

Default Language: Automatic Send

exit

Contactați biroul de asistență IT

HELP DESK X

Send

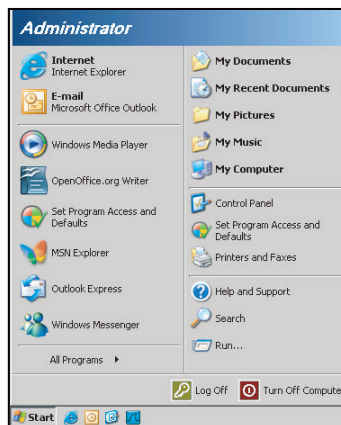
UTILIZAREA PROIECTORULUI

Funcția RS232 by Telnet

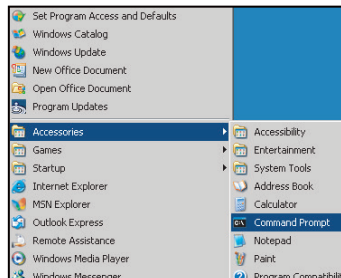
Există o modalitate alternativă de control cu comandă RS232 în proiector, denumită „RS232 by TELNET” pentru interfața LAN/RJ45.

Ghid de pornire rapidă pentru „RS232 by Telnet”

- Verificați și obțineți adresa IP în meniul OSD al proiectorului.
- Asigurați-vă că PC-ul/laptopul poate accesa pagina web a proiectorului.
- Asigurați-vă că setarea „Paravan de protecție Windows” este dezactivată în cazul filtrării funcției „TELNET” cu ajutorul PC-ului/laptopului.



1. Start > All Programs (Toate programele) > Accessories (Accesorii) > Command Prompt (Linie de comandă).



2. Introduceți formatul comenzii după cum urmează:
 - telnet ttt.xxx.yyy.zzz 23 (tasta „Enter” apăsată)
 - (ttt.xxx.yyy.zzz: Adresa IP a proiectorului)
3. Dacă funcția Conexiune Telnet este pregătită și utilizatorul poate introduce comanda RS232, atunci, la apăsarea pe tasta „Enter”, comanda RS232 va fi funcțională.

Specificații pentru „RS232 by TELNET”:

1. Telnet: TCP.
2. Port Telnet: 23 (pentru mai multe detalii, contactați agentul sau echipa de servicii).
3. Utilitar Telnet: Windows „TELNET.exe” (mod consolă).
4. Deconectarea normală a controlului RS232-by-Telnet: Închidere
5. Utilitar Windows Telnet direct după ce conexiunea TELNET este pregătită.
 - Limitare 1 pentru Telnet-Control: există mai puțin de 50 de baiți pentru o sarcină de rețea succesivă pentru aplicația Telnet-Control.
 - Limitare 2 pentru Telnet-Control: există mai puțin de 26 de baiți pentru o comandă RS232 completă pentru Telnet-Control.
 - Limitare 3 pentru Telnet-Control: Întârzierea minimă pentru următoarea comandă RS232 trebuie să fie de peste 200 (ms).

UTILIZAREA PROIECTORULUI

Meniul Opțiuni



Sursa intrare

Utilizați această opțiune pentru a activa/dezactiva sursele de intrare. Apăsăți pe ► pentru a intra în submeniu și a selecta sursele de care aveți nevoie. Apăsăți „Enter” pentru a finaliza selecția. Proiectorul va căuta doar intrările care sunt activate.

Blocare sursa

- Pornit: Proiectorul va căuta doar o conexiune de intrare curentă.
- Oprit: Proiectorul va căuta alte semnale dacă semnalul de intrare curent este pierdut.

Inalta altitudine

Când este selectat „Pornit”, ventilatoarele vor crește turația. Această caracteristică este utilă la altitudini mai mari, unde aerul este rarefiat.

Ascunde informatia

- Pornit: Alegeți „Pornit” pentru a ascunde mesajul informativ.
- Oprit: Alegeți „Oprit” pentru a afișa mesajul „Se cauta”.

Blocare tastatura

Atunci când funcția de blocare a tastaturii este „Pornit”, tastatura va fi blocată. Totuși, proiectorul poate fi controlat cu telecomanda. Prin selectarea „Oprit”, veți putea să reutilizați tastatura.

Display Mode Lock

- Pornit: Blocați setările de ajustare a modului de afișare.
- Oprit: Deblocați setările de ajustare a modului de afișare.

Mira de test

Afișați un model de test. Aveți la dispoziție opțiunile Raster, Mira alba și Fara.

UTILIZAREA PROIECTORULUI

Meniul Opțiuni (continuare)

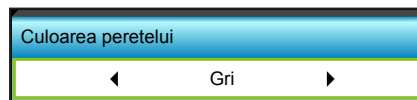


Culoare fundal

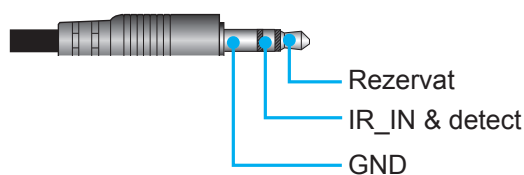
Utilizați această caracteristică pentru a afișa un ecran „Negru”, „Rosu”, „Albastru”, „Verde” sau „Alb”, când niciun semnal nu este disponibil.

Culoarea peretelui

Utilizați această funcție pentru a obține o imagine optimizată de ecran în funcție de culoarea peretelui. Opțiunile disponibile: „Galben deschis”, „Verde deschis”, „Albastru deschis”, „Roz” și „Gri”. Selectați „Oprit” pentru a dezactiva această funcție.



12V Trigger



- Oprit: Selectați „Oprit” pentru a dezactiva declanșatorul.
- Pornit: Selectați „Pornit” pentru a activa declanșatorul.

Bip

- Oprit: Nu se aude niciun semnal sonor atunci când se apasă pe o tastă sau în cazul unui eveniment de eroare.
- Pornit: Se aude un semnal sonor atunci când se apasă pe o tastă sau în cazul unui eveniment de eroare.

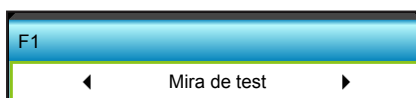
UTILIZAREA PROIECTORULUI

Meniul Opțiuni, Setări telecomandă



F1

Valoarea implicită este „Mira de test”.

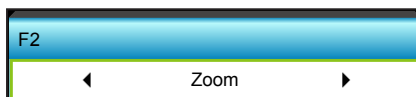


- Apăsați pe ▶ în meniul următor și apoi utilizați ◀ sau ▶ pentru a selecta elementul „HDMI2”, „DP”, „VGA2”, „S-Video”, „Mira de test”, „Zoom”, „Inf.” sau „Format”.

Notă: Pentru modelele cu HDBaseT, valoarea implicită pentru „F1” este „HDBaseT”.

F2

Valoarea implicită este „Zoom”.



- Apăsați pe ▶ în meniul următor și apoi utilizați ◀ sau ▶ pentru a selecta elementul „HDMI2”, „DP”, „VGA2”, „S-Video”, „Mira de test”, „Zoom”, „Inf.” sau „Format”.

Notă: Pentru modelele cu HDBaseT, valoarea implicită pentru „F2” este „HDBaseT”.

F3

Valoarea implicită este „Inf.”.



- Apăsați pe ▶ în meniul următor și apoi utilizați ◀ sau ▶ pentru a selecta elementul „HDMI2”, „DP”, „VGA2”, „S-Video”, „Mira de test”, „Zoom”, „Inf.” sau „Format”.

Notă: Pentru modelele cu HDBaseT, valoarea implicită pentru „F3” este „HDBaseT”.

Functie IR

- Pornit: Alegeți „Pornit”, proiectorul poate fi acționat de telecomandă de la receptorul IR frontal sau de sus.
- Front: Alegeți „Front”, proiectorul poate fi acționat de telecomandă de la receptorul IR frontal.
- Sus: Alegeți „Sus”, proiectorul poate fi acționat de telecomandă de la receptorul IR superior.
- Oprit: Alegeți „Oprit”, proiectorul poate fi acționat de telecomandă de la receptorul IR frontal sau superior. Prin selectarea „Oprit”, veți putea să reutilizați tastele de la tastatură.

UTILIZAREA PROIECTORULUI

Notă:

- „Front” și „Sus” nu se pot selecta în modul Standby.
- Modul IR poate fi comutat la „NVIDIA 3D Vision” după implementarea și verificarea de către NVIDIA.

Cod Telecomanda

- Apăsăți pe ► pentru a seta codul particularizat al telecomenzii și apăsați pe „Enter” pentru a modifica setarea.

lesire

Alegeți opțiunea „lesire” pentru a ieși din meniu.

Meniul Opțiuni, Avansat



Pornire directa

Alegeți „Pornit” pentru a activa modul Pornire directă. Proiectorul va porni automat atunci când este alimentat la curent alternativ, fără a apăsa pe tasta „⏻” de pe panoul de control al proiectorului sau de pe telecomandă.

Pornire la detectia semnalului

Alegeți „Pornit” pentru a activa modul Pornire la detectia semnalului. Proiectorul va porni automat atunci când este detectat un semnal, fără a apăsa pe tasta „⏻” de pe panoul de control al proiectorului sau de pe telecomandă.

Inchidere automata (min)

Setează intervalul cronometrului pentru numărătoarea inversă. Cronometrul pentru numărătoarea inversă va începe atunci când nu este transmis niciun semnal la proiector. Proiectorul se va opri automat când s-a terminat numărătoarea inversă (în minute).

- Apăsăți pe ◀ pentru a reduce intervalul cronometrului.
- Apăsăți pe ▶ pentru a crește intervalul cronometrului.

Notă:

- Valoarea cronometrului de oprire va fi resetată la zero după oprirea proiectorului.
- Proiectorul se va opri automat atunci când se termină numărătoarea inversă.

Cronometru oprire (min)

Setează intervalul cronometrului pentru numărătoarea inversă. Cronometrul pentru numărătoarea inversă va începe atunci când este sau nu este transmis un semnal la proiector. Proiectorul se va opri automat când s-a terminat numărătoarea inversă (în minute).

- Apăsăți pe ◀ pentru a reduce intervalul cronometrului.
- Apăsăți pe ▶ pentru a crește intervalul cronometrului.

Notă:

- Bifați opțiunea „Functionare continua” pentru a dezactiva oprirea automată.

UTILIZAREA PROIECTORULUI

Mod operare-Stby

- Activ: Alegeți „Activ” pentru a reveni la starea de veghe normală.
- Economic: Alegeți „Economic” pentru a economisi disiparea energiei cu încă $< 0,5$ W.

lesire

Alegeți opțiunea „lesire” pentru a ieși din meniu.

Notă: Opțiunile „Pornire la detectia semnalului” și „Mod operare-Stby” sunt caracteristici opționale care depind de model și regiune.

UTILIZAREA PROIECTORULUI

Meniul Opțiuni, Setări lampă



Ore lampă

Afișați timpul de filtrare.

Memento lampa

Selectare această funcție pentru a afișa sau a ascunde mesajul de atenționare atunci când mesajul de schimbare a lămpii este afișat.

Mesajul va apărea 30 de ore înainte de înlocuirea sugerată a lămpii.

Mod lampa

- Luminozitate: Alegeți „Luminozitate” pentru a crește strălucirea.
- Economic: Alegeți „Economic” pentru a reduce intensitatea luminoasă a lămpii proiecteurului, ceea ce va reduce consumul de energie și va extinde durata de viață a lămpii.
- Power: Alegeți această opțiune dacă doriți să stabiliți manual setările de alimentare a proiecteurului.

Notă:

- *Atunci când temperatura mediului ambiant este de peste 40°C în timpul funcționării, proiectorul va trece automat la modul econom.*
- *„Mod lampa” poate fi setat independent pentru 2D și 3D.*

Power

Setați manual alimentarea proiecteurului. Opțiunile disponibile includ 100%, 95%, 90%, 85% și 80%.

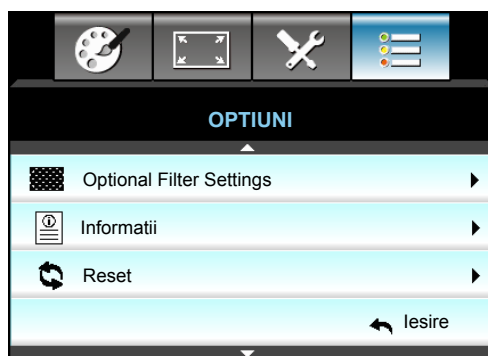
Reset lampa

Resetează contorul lămpii după înlocuirea acesteia.

iesire

Alegeți opțiunea „iesire” pentru a ieși din meniu.

Meniul Opțiuni



UTILIZAREA PROIECTORULUI

Informatii

Afișați informațiile proiecteurului.

Informatii		
Număr de serie		xxxxxxxxxxx
Versiune F/W	Principal	C01
	MCU	C01
	LAN	C01
Sursa de intrare curenta		VGA 1
Rezoluție		1280x800
Refresh		60.00 Hz
Ore lampă		
	Luminozitate	0 H
	Economic	0 H
	Power	0 H
Ore filtru		0 H
ID Proiector		0
Cod Telecomanda		0
Cod Telecomanda (Activ)		0
Adresa IP		192.168.1.1
Status retea		Conectare
↩ lesire		

lesire

Alegeți opțiunea „lesire” pentru a ieși din meniu.

Reset

Alegeți „Da” pentru a reveni la setările implicite din fabrică pentru „Optional Filter Settings”.

Meniul Opțiuni, Setări filtru opțional

OPTIUNI	
Optional Filter Settings	
Filter Usage Hours	500
Filtru optional instalat	Da ▶
Filter Reminder	1000 hr ▶
Filter Reset	▶
↩ lesire	

Filtru opțional instalat

- Da: Afișați mesajul de avertizare după 500 de ore de funcționare.
- Nu: Dezactivați mesajul de avertizare.

Notă: „Filter Usage Hours/Filter Reminder/Filter Reset” va apărea numai atunci când opțiunea „Filtru opțional instalat” este setată la „Da”.

Filter Usage Hours

Afișați timpul de proiecție.

Filter Reminder

Selectare această funcție pentru a afișa sau a ascunde mesajul de atenționare atunci când mesajul de schimbare a filtrului este afișat. (Setarea implicită din fabrică: 500 de ore).

Filter Reset

Resetați contorul filtrului de praf după înlocuirea sau curățarea acestuia.

lesire

Alegeți opțiunea „lesire” pentru a ieși din meniu.

UTILIZAREA PROIECTORULUI

Setari 3D

1. Porniți proiectorul.
2. Conectați sursa 3D. De exemplu, Blu-ray, consolă de jocuri, PC, dispozitiv de decodare 3D etc.
3. Asigurați-vă că ați introdus conținut 3D sau ați selectat canalul 3D.
4. Pentru a porni ochelarii 3D. Consultați manualul de utilizare al ochelarilor 3D pentru modul de utilizare a ochelarilor 3D.
5. Proiectorul va afișa automat conținut 3D de pe un disc Blu-ray 3D. Pentru conținut 3D printr-un dispozitiv de decodare sau un PC, va trebui să ajustați setările în meniul 3D.

Pentru conținut 3D de pe un disc Blu-ray

Conținutul 3D se va afișa automat. În funcție de ochelarii 3D de care dispuneți, va trebui să selectați DLP Link sau VESA în meniu. Ochelarii VESA sunt echipați cu un emițător care trebuie conectat la portul Sincronizare 3D de pe proiector. Consultați pagina 42.

- Meniu > „AFISARE” > „3D” > „Mod 3D” > „DLP-Link”
- Meniu > „AFISARE” > „3D” > „Mod 3D” > „VESA 3D”

Pentru conținut 3D printr-un PC sau un dispozitiv de decodare

Conținutul 3D nu se va afișa automat. În funcție de conținutul 3D, imaginea va fi afișată fie alăturat, fie sus și jos. Consultați tabelul următor.

SBS	SBS	Top and Bottom
		Top and Bottom

- Pentru imagini alăturate, selectați „SBS” în meniu. Meniu > „AFISARE” > „3D” > „Format 3D” > „SBS”.
- Pentru imagini de tip sus și jos, selectați „sus și jos” în meniu. Meniu > „AFISARE” > „3D” > „Format 3D” > „Top and Bottom”.

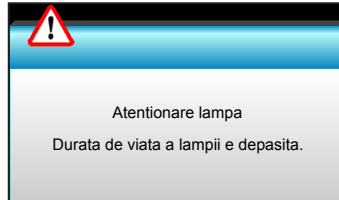
Dacă imaginea 3D nu se afișează corect, este posibil să fie necesar să ajustați funcția de inversare a sincronizării 3D. Activați-o dacă imaginea arată ciudat. Meniu > „AFISARE” > „3D” > „Invers.Sincr.3D” > „Pornit”.

Notă: Dacă intrarea video este 2D normal, apăsați pe „Format 3D” și comutați la „Auto”. Dacă este activ modul „SBS”, conținutul video 2D nu va fi afișat corect. Modificați înapoi la „Auto” atunci când conținutul 3D printr-un PC funcționează doar cu anumite rezoluții. Verificați compatibilitatea la pagina 69.

ÎNTREȚINERE

Înlocuirea lămpii

Proiectorul detectează automat viața lămpii. Când durata de viață a lămpii se apropie de sfârșitul utilizării, veți primi un mesaj de atenționare.



Când vedeți acest mesaj, vă rugăm să contactați distribuitorul local sau centrul de service pentru a schimba lampa cât mai curând posibil. Asigurați-vă că proiectorul a fost răcit timp de cel puțin 30 de minute înainte de a schimba lampa.



Atentie: Dacă este montat pe tavan, vă rugăm să fiți prudenți atunci când deschideți panoul de acces al lămpii. Este recomandat să purtați ochelari de protecție dacă schimbați becul atunci când este montat pe tavan. „Trebuie să fiți atenți pentru a împiedica orice bucăți să cadă din proiector.”



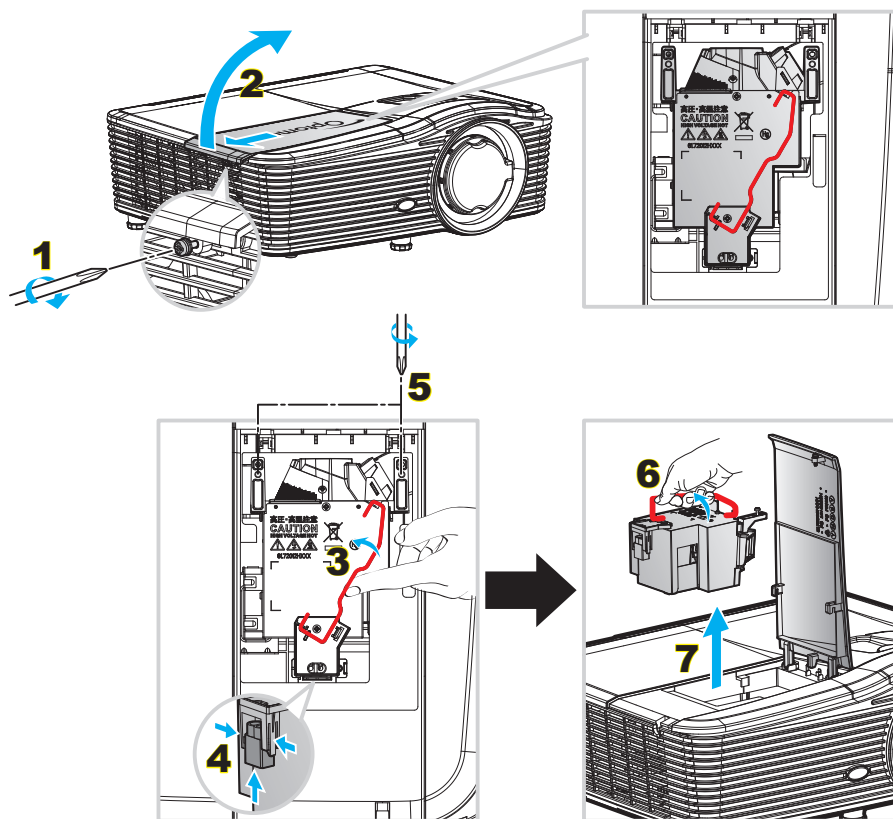
Atentie: Compartimentul lămpii este fierbinte! Permiteți să se răcească înainte de a schimba lampa!



Atentie: Pentru a reduce riscul de rănire, nu scăpați modulul lămpii sau atingeți becul acesteia. Dacă este scăpat, becul se poate sparge și poate cauza vătămări corporale.

ÎNTREȚINERE

Înlocuirea lămpii (continuare)



Procedură:

1. Oprii alimentarea proiecteurului apăsând pe butonul „**⏻**” de pe telecomandă sau de pe tastatura proiecteurului.
2. Permiteți proiecteurului să se răcească timp de cel puțin 30 de minute.
3. Deconectați cablul de alimentare.
4. Deșurubați șurubul de pe capac. **1**
5. Deschideți capacul. **2**
6. Ridicați de mânerul lămpii. **3**
7. Apăsați pe ambele părți și apoi ridicați și scoateți cablul lămpii. **4**
8. Deșurubați șurubul de pe modulul lămpii. **5**
9. Ridicați mânerul lămpii **6** și scoateți modulul lămpii încet și atent. **7**
10. Pentru a înlocui modulul lămpii, inversați pașii anteriori.
11. Porniți proiectorul și resetați contorul orelor de funcționare a lămpii.
12. Reset lampa: (i) Apăsați pe „Meniu” → (ii) Selectare „OPTIUNI” → (iii) Selectare „Setari lampa” → (iv) Selectare „Reset lampa” → (v) Selectare „Da”.

Notă:

- Șuruburile de pe capacul lămpii și lampa nu pot fi îndepărtate.
- Proiectorul nu poate fi pornit dacă capacul lămpii nu a fost pus din nou pe proiector.
- Nu atingeți suprafața de sticlă a lămpii. Grăsimea de pe mână poate cauza spargerea lămpii. Utilizați o cârpă uscată pentru a curăța modulul lămpii, dacă acesta a fost atins accidental.

ÎNTREȚINERE

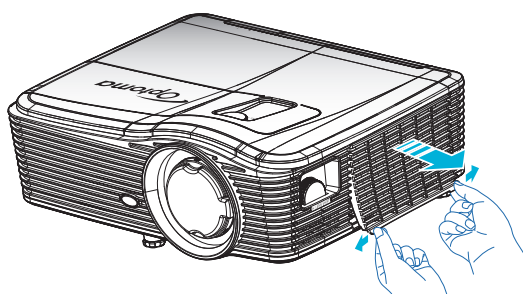
Curățarea filtrului de praf

Scoaterea capacului filtrului de praf

Procedură:

ATENȚIE! Pentru a evita deteriorarea, trebuie să sprijiniți capacul filtrului de praf cu ambele mâini atunci când îl scoateți.

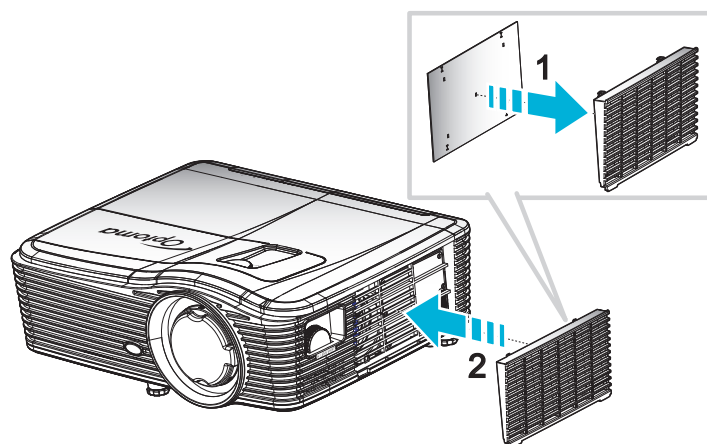
1. Plasați vârful degetelor arătătoare sub marginea inferioară a capacului filtrului de praf.
2. Folosind degetele arătătoare și degetele mari ale ambelor mâini, țineți ferm capacul filtrului de praf.
3. Mișcați ușor capacul filtrului de praf spre stânga și spre dreapta pentru a-l elibera din zăvoarele de pe carcasă. Apoi scoateți-l.



Instalarea filtrului de praf

Procedură:

1. Plasați orificiile de ghidare ale filtrului de praf pe pinii de ghidare de pe capacul filtrului de praf.
2. Montați ansamblul capacului filtrului de praf în carcasă.



Notă: Filtrele de praf sunt necesare/incluse numai în anumite regiuni unde cantitatea de praf este excesivă.

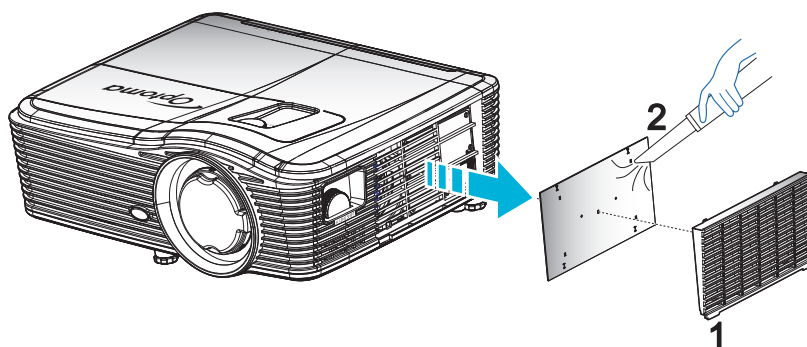
ÎNTREȚINERE

Curățarea filtrului de praf

Vă recomandăm să curățați filtrul de praf o dată la trei luni. Puteți curăța filtrul și mai des, dacă utilizați proiectorul într-un mediu cu praf excesiv.

Procedură:

1. Opriți alimentarea proiectorului apăsând pe butonul „⏻” de pe telecomandă sau tastatura proiectorului.
2. Deconectați cablul de alimentare.
3. Scoateți filtrul de praf încet și cu atenție.
4. Curățați sau înlocuiți filtrul de praf.
5. Pentru a instala filtrul de praf, inversați pașii anteriori.



INFORMAȚII SUPLIMENTARE

Rezoluții compatibile

Compatibilitate HDMI

B0/Sincronizare finalizată	B0/Sincronizare standard	B0/Sincronizare detaliată	B1/Mod video	B1/Sincronizare detaliată
720x400 la 70 Hz	XGA/WXGA:	Sincronizare nativă:	640x480p la 60 Hz	1366x768 la 60 Hz
640x480 la 60 Hz	1440x900 la 60 Hz	XGA: 1024x768 la 60 Hz	720x480p la 60 Hz	1920x1080 la 60 Hz
640x480 la 67 Hz	1024x768 la 120 Hz	WXGA: 1280x800 la 60 Hz	1280x720p la 60 Hz	1920x1200 la 60Hz (RB)
640x480 la 72 Hz	1280x800 la 60 Hz	1080P: 1920x1080 la 60 Hz	1920x1080i la 60 Hz	
640x480 la 75 Hz	1280x1024 la 60 Hz	WUXGA: 1920x1200 la 60 Hz (RB)	720 (1440) x 480i la 60 Hz	
800x600 la 56 Hz	1680x1050 la 60 Hz		1920x1080p la 60 Hz	
800x600 la 60 Hz	1280x720 la 60 Hz		720x576p la 50 Hz	
800x600 la 72 Hz	1280x720 la 120 Hz		1280x720p la 50 Hz	
800x600 la 75 Hz	1600x1200 la 60 Hz		1920x1080i la 50 Hz	
832x624 la 75 Hz	1080P/WUXGA:		720 (1440) x 576i la 50 Hz	
1024x768 la 60 Hz	1280x720 la 60 Hz		1920x1080p la 50 Hz	
1024x768 la 70 Hz	1280x800 la 60 Hz		1920x1080p la 24 Hz	
1024x768 la 75 Hz	1280x1024 la 60 Hz		1920x1080p la 30 Hz	
1280x1024 la 75 Hz	1400x1050 la 60 Hz			
1152x870 la 75 Hz	1600x1200 la 60 Hz			
	1440x900 la 60 Hz			
	1280x720 la 120 Hz			
	1024x768 la 120 Hz			

INFORMAȚII SUPLIMENTARE

Compatibilitate VGA analogic

B0/Sincronizare finalizată	B0/Sincronizare standard	B0/Sincronizare detaliată	B1/Mod video	B1/Sincronizare detaliată
720x400 la 70 Hz	XGA/WXGA:	Sincronizare nativă:		1366x768 la 60 Hz
640x480 la 60 Hz	1440x900 la 60 Hz	XGA: 1024x768 la 60 Hz		1920x1080 la 60 Hz
640x480 la 67 Hz	1024x768 la 120 Hz	WXGA: 1280x800 la 60 Hz		1920x1200 la 60 Hz (RB)
640x480 la 72 Hz	1280x800 la 60 Hz	1080P: 1920x1080 la 60 Hz		
640x480 la 75 Hz	1280x1024 la 60 Hz	WUXGA: 1920x1200 la 60 Hz (RB)		
800x600 la 56 Hz	1680x1050 la 60 Hz			
800x600 la 60 Hz	1280x720 la 60 Hz			
800x600 la 72 Hz	1280x720 la 120 Hz			
800x600 la 75 Hz	1600x1200 la 60 Hz			
832x624 la 75 Hz	1080P/WUXGA:			
1024x768 la 60 Hz	1280x720 la 60 Hz			
1024x768 la 70 Hz	1280x800 la 60 Hz			
1024x768 la 75 Hz	1280x1024 la 60 Hz			
1280x1024 la 75 Hz	1400x1050 la 60 Hz			
1152x870 la 75 Hz	1600x1200 la 60 Hz			
	1440x900 la 60 Hz			
	1280x720 la 120 Hz			
	1024x768 la 120 Hz			

Compatibilitate DisplayPort digital

B0/Sincronizare finalizată	B0/Sincronizare standard	B0/Sincronizare detaliată	B1/Mod video	B1/Sincronizare detaliată
720x400 la 70 Hz	XGA/WXGA:	Sincronizare nativă:	640x480p la 60 Hz	1366x768 la 60 Hz
640x480 la 60 Hz	1440x900 la 60 Hz	XGA: 1024x768 la 60 Hz	720x480p la 60 Hz	1920x1080 la 60 Hz
640x480 la 67 Hz	1024x768 la 120 Hz	WXGA: 1280x800 la 60 Hz	1280x720p la 60 Hz	1920x1200 la 60 Hz
640x480 la 72 Hz	1280x800 la 60 Hz	1080P: 1920x1080 la 60 Hz	1920x1080i la 60 Hz	
640x480 la 75 Hz	1280x1024 la 60 Hz	WUXGA: 1920x1200 la 60 Hz (RB)	720 (1440) x 480i la 60 Hz	
800x600 la 56 Hz	1680x1050 la 60 Hz		1920x1080p la 60 Hz	
800x600 la 60 Hz	1280x720 la 60 Hz		720x576p la 50 Hz	
800x600 la 72 Hz	1280x720 la 120 Hz		1280x720p la 50 Hz	
800x600 la 75 Hz	1600x1200 la 60 Hz		1920x1080i la 50 Hz	
832x624 la 75 Hz	1080P/WUXGA:		720 (1440) x 576i la 50 Hz	
1024x768 la 60 Hz	1280x720 la 60 Hz		1920x1080p la 50 Hz	
1024x768 la 70 Hz	1280x800 la 60 Hz		1920x1080p la 24 Hz	
1024x768 la 75 Hz	1280x1024 la 60 Hz		1920x1080p la 30 Hz	
1280x1024 la 75 Hz	1400x1050 la 60 Hz			
1152x870 la 75 Hz	1600x1200 la 60 Hz			
	1440x900 la 60 Hz			
	1280x720 la 120 Hz			
	1024x768 la 120 Hz			

INFORMAȚII SUPLIMENTARE

Compatibilitate True 3D video

Rezoluție de intrare	Intrare HDMI 1.4a 3D	Sincronizare intrare		
		1280x720P la 50 Hz	Top-and-Bottom	
		1280x720P la 60 Hz	Top-and-Bottom	
		1280x720P la 50 Hz	Ambalare cadre	
		1280x720P la 60 Hz	Ambalare cadre	
		1920x1080i la 50 Hz	Afișare alăturată (Jumătate)	
		1920x1080i la 60 Hz	Afișare alăturată (Jumătate)	
		1920x1080P la 24 Hz	Top-and-Bottom	
		1920x1080P la 24 Hz	Ambalare cadre	
	HDMI 1.3	1920 x 1080i la 50 Hz	Afișare alăturată (Jumătate)	Modul SBS este activat
		1920x1080i la 60 Hz		
		1280x720P la 50 Hz		
		1280x720P la 60 Hz		
		1920x1080i la 50 Hz	Top-and-Bottom	Modul TAB este activat
		1920x1080i la 60 Hz		
		1280x720P la 50 Hz		
		1280x720P la 60 Hz		
480i	HQFS	Format 3D este Frame Sequential		

Dimensiune imagine și distanță de proiecție

(WUXGA)

Dimensiune dorită a imaginii						Distanță de proiecție (C)			
Diagonală		Lățime		Înălțime		Lat		Tele	
m	inchi	m	inchi	m	inchi	m	picioare	m	picioare
0,76	30	0,65	25,44	0,4	15,9	\	\	1,4	4,59
0,91	36	0,78	30,53	0,48	19,08	\	\	1,7	5,58
1,02	40	0,86	33,92	0,54	21,2	1,0	3,28	1,8	5,91
1,27	50	1,08	42,4	0,67	26,5	1,3	4,27	2,3	7,55
1,52	60	1,29	50,88	0,81	31,8	1,5	4,92	2,8	9,19
1,78	70	1,51	59,36	0,94	37,1	1,8	5,91	3,2	10,50
2,03	80	1,72	67,84	1,08	42,4	2,1	6,89	3,7	12,14
2,29	90	1,94	76,32	1,21	47,7	2,3	7,55	4,1	13,45
2,54	100	2,15	84,8	1,35	53	2,6	8,53	4,6	15,09
3,05	120	2,58	101,76	1,62	63,6	3,1	10,17	5,5	18,04
3,81	150	3,23	127,2	2,02	79,5	3,9	12,80	6,9	22,64
4,57	180	3,88	152,64	2,42	95,4	4,6	15,09	8,3	27,23
5,08	200	4,31	169,6	2,69	106	5,2	17,06	9,2	30,18
6,35	250	5,38	212	3,37	132,5	6,4	21,00	11,5	37,73
7,62	300	6,46	254,4	4,04	159	7,7	25,26	13,8	45,28

INFORMAȚII SUPLIMENTARE

Interval deplasare lentilă					
Lentilă PJ în centru spre partea de sus a imaginii				Interval deplasare imagine	
Vertical + (max.) (A)	Vertical - (min.) (B)	Interval pe verticală în centrul deplasării pe orizontală (D) = (A) - (B)	Interval pe verticală la poziție orizontală 1 %	Orizontal + (Dreapta)	Orizontal - (Stânga)
48,5	40,4	8,1	7,2	6,5	6,5
58,2	48,5	9,7	8,6	7,8	7,8
64,6	53,9	10,8	9,7	8,6	8,6
80,8	67,3	13,5	12,1	10,8	10,8
96,9	80,8	16,2	14,6	12,9	12,9
113,1	94,2	18,9	16,9	15,1	15,1
129,2	107,7	21,5	19,4	17,2	17,2
145,4	121,2	24,2	21,8	19,4	19,4
161,5	134,6	26,9	24,3	21,5	21,5
193,9	161,5	32,3	29,2	25,9	25,9
242,3	201,9	40,4	36,4	32,3	32,3
290,8	242,3	48,5	43,6	38,8	38,8
323,1	269,2	53,9	48,4	43,1	43,1
403,9	336,6	67,3	60,7	53,9	53,9
484,6	403,9	80,8	72,7	64,6	64,6

Notă:

- Valorile deplasării lentilei pe verticală sunt calculate întotdeauna de la centrul lentilei de proiecție. Prin urmare, distanța de 5,2 cm (2,05 inchi) de la bază la centrul lentilei de proiecție trebuie adăugată la fiecare valoare a deplasării lentilei pe verticală.
- Raportul de zoom este de 1,8x.

(1080P)

Dimensiune dorită a imaginii						Distanță de proiecție (C)			
Diagonală		Lățime		Înălțime		Lat		Tele	
m	inchi	m	inchi	m	inchi	m	picioare	m	picioare
0,76	30	0,66	26,15	0,37	14,71	\	\	1,4	4,59
0,91	36	0,80	31,38	0,45	17,65	1,0	3,28	1,7	5,58
1,02	40	0,89	34,86	0,5	19,6	1,1	3,61	1,9	6,23
1,27	50	1,11	43,58	0,62	24,5	1,3	4,27	2,4	7,87
1,52	60	1,33	52,29	0,75	29,4	1,6	5,25	2,8	9,19
1,78	70	1,55	61,01	0,87	34,3	1,9	6,23	3,3	10,83
2,03	80	1,77	69,73	1	39,2	2,1	6,89	3,8	12,47
2,29	90	1,99	78,44	1,12	44,1	2,4	7,87	4,2	13,78
2,54	100	2,21	87,16	1,25	49	2,6	8,53	4,7	15,42
3,05	120	2,66	104,59	1,49	58,8	3,2	10,50	5,7	18,70
3,81	150	3,32	130,74	1,87	73,5	4,0	13,12	7,1	23,29
4,57	180	3,98	156,88	2,24	88,2	4,8	15,75	8,5	27,89
5,08	200	4,43	174,32	2,49	98,1	5,3	17,39	9,4	30,84
6,35	250	5,53	217,89	3,11	122,6	6,6	21,65	11,8	38,71
7,62	300	6,64	261,47	3,74	147,1	7,9	25,92	14,1	46,26

INFORMAȚII SUPLIMENTARE

Interval deplasare lentilă					
Lentilă PJ în centru spre partea de sus a imaginii				Interval deplasare imagine	
Vertical + (max.) (A)	Vertical - (min.) (B)	Interval pe verticală în centrul deplasării pe orizontală (D) = (A) - (B)	Interval pe verticală la poziție orizontală 1 %	Orizontal + (Dreapta)	Orizontal - (Stânga)
48,6	39,2	9,3	8,3	6,6	6,6
58,3	47,1	11,2	10,1	8,0	8,0
64,8	52,3	12,5	11,3	8,9	8,9
80,9	65,4	15,6	14,0	11,1	11,1
97,1	78,5	18,7	16,9	13,3	13,3
113,3	91,5	21,8	19,6	15,5	15,5
129,5	104,6	24,9	22,5	17,7	17,7
145,7	117,7	28,0	25,2	19,9	19,9
161,9	130,8	31,1	28,1	22,1	22,1
194,3	156,9	37,4	33,5	26,6	26,6
242,8	196,1	46,7	42,1	33,2	33,2
291,4	235,4	56,0	50,4	39,9	39,9
323,8	261,5	62,3	56,0	44,3	44,3
404,7	326,9	77,8	70,0	55,4	55,4
485,7	392,3	93,4	84,2	66,4	66,4

Notă:

- Valorile deplasării lentilei pe verticală sunt calculate întotdeauna de la centrul lentilei de proiecție. Prin urmare, distanța de 5,2 cm (2,05 inchi) de la bază la centrul lentilei de proiecție trebuie adăugată la fiecare valoare a deplasării lentilei pe verticală.
- Raportul de zoom este de 1,8x.

(WXGA)

Dimensiune dorită a imaginii						Distanță de proiecție (C)			
Diagonală		Lățime		Înălțime		Lat		Tele	
m	inchi	m	inchi	m	inchi	m	picioare	m	picioare
0,76	30	0,65	25,44	0,4	15,9	/	/	1,4	4,59
0,91	36	0,78	30,53	0,48	19,08	1,0	3,28	1,7	5,58
1,02	40	0,86	33,92	0,54	21,2	1,1	3,61	1,9	6,23
1,27	50	1,08	42,4	0,67	26,5	1,4	4,59	2,4	7,87
1,52	60	1,29	50,88	0,81	31,8	1,6	5,25	2,9	9,51
1,78	70	1,51	59,36	0,94	37,1	1,9	6,23	3,4	11,15
2,03	80	1,72	67,84	1,08	42,4	2,2	7,22	3,9	12,80
2,29	90	1,94	76,32	1,21	47,7	2,4	7,87	4,3	14,11
2,54	100	2,15	84,8	1,35	53	2,7	8,86	4,8	15,75
3,05	120	2,58	101,76	1,62	63,6	3,2	10,50	5,8	19,03
3,81	150	3,23	127,2	2,02	79,5	4,1	13,45	7,2	23,62
4,57	180	3,88	152,64	2,42	95,4	4,9	16,08	8,7	28,54
5,08	200	4,31	169,6	2,69	106	5,4	17,72	9,6	31,50
6,35	250	5,38	212	3,37	132,5	6,8	22,31	12,0	39,37
7,62	300	6,46	254,4	4,04	159	8,1	26,57	14,4	47,24

INFORMAȚII SUPLIMENTARE

Interval deplasare lentilă					
Lentilă PJ în centru spre partea de sus a imaginii				Interval deplasare imagine	
Vertical + (max.) (A)	Vertical - (min.) (B)	Interval pe verticală în centrul deplasării pe orizontală (D) = (A) - (B)	Interval pe verticală la poziție orizontală 1 %	Orizontal + (Dreapta)	Orizontal - (Stânga)
50,5	42,4	8,1	7,2	6,5	6,5
60,6	50,9	9,7	8,6	7,8	7,8
67,3	56,5	10,8	9,7	8,6	8,6
84,1	70,7	13,5	12,1	10,8	10,8
101,0	84,8	16,2	14,6	12,9	12,9
117,8	99,0	18,8	16,9	15,1	15,1
134,6	113,1	21,5	19,4	17,2	17,2
151,5	127,2	24,2	21,8	19,4	19,4
168,3	141,4	26,9	24,3	21,5	21,5
201,9	169,6	32,3	29,2	25,9	25,9
252,4	212,0	40,4	36,4	32,3	32,3
302,9	254,4	48,5	43,6	38,8	38,8
336,6	282,7	53,9	48,4	43,1	43,1
420,7	353,4	67,3	60,7	53,9	53,9
504,8	424,1	80,8	72,7	64,6	64,6

Notă:

- Valorile deplasării lentilei pe verticală sunt calculate întotdeauna de la centrul lentilei de proiecție. Prin urmare, distanța de 5,2 cm (2,05 inchi) de la bază la centrul lentilei de proiecție trebuie adăugată la fiecare valoare a deplasării lentilei pe verticală.
- Raportul de zoom este de 1,8x.

(XGA)

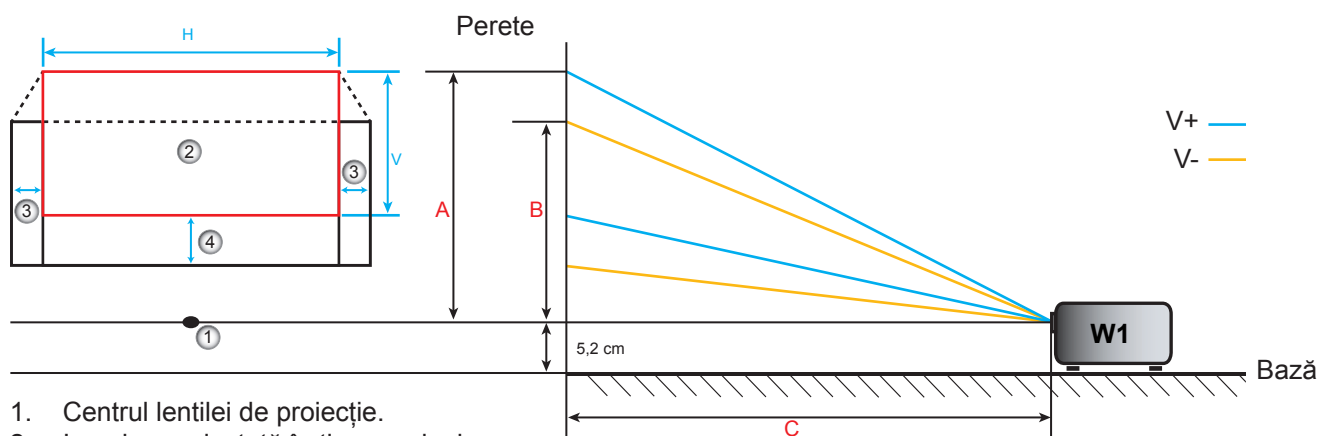
Dimensiune dorită a imaginii						Distanță de proiecție (C)			
Diagonală		Lățime		Înălțime		Lat		Tele	
m	inchi	m	inchi	m	inchi	m	picioare	m	picioare
0,76	30	0,61	24	0,46	18	\	\	1,3	4,27
1,02	40	0,81	32	0,61	24	1,0	3,28	1,8	5,91
1,27	50	1,02	40	0,76	30	1,3	4,27	2,2	7,22
1,52	60	1,22	48	0,91	36	1,5	4,92	2,7	8,86
1,78	70	1,42	56	1,07	42	1,8	5,91	3,1	10,17
2,03	80	1,63	64	1,22	48	2,0	6,56	3,6	11,81
2,29	90	1,83	72	1,37	54	2,3	7,55	4,0	13,12
2,54	100	2,03	80	1,52	60	2,5	8,20	4,5	14,76
3,05	120	2,44	96	1,83	72	3,0	9,84	5,4	17,72
3,81	150	3,05	120	2,29	90	3,8	12,47	6,7	21,98
4,57	180	3,66	144	2,74	108	4,5	14,76	8,1	26,57
5,08	200	4,06	160	3,05	120	5,0	16,40	9,0	29,53
6,35	250	5,08	200	3,81	150	6,3	20,67	11,2	36,75
7,62	300	6,10	240	4,57	180	7,6	24,93	13,5	44,29

INFORMAȚII SUPLIMENTARE

Interval deplasare lentilă					
Lentilă PJ în centru spre partea de sus a imaginii				Interval deplasare imagine	
Vertical + (max.) (A)	Vertical - (min.) (B)	Interval pe verticală în centrul deplasării pe orizontală (D) = (A) - (B)	Interval pe verticală la poziție orizontală 1 %	Orizontal + (Dreapta)	Orizontal - (Stânga)
48,0	43,4	4,6	4,1	6,1	6,1
64,0	57,9	6,1	5,5	8,1	8,1
80,0	72,4	7,6	6,8	10,2	10,2
96,0	86,9	9,1	8,2	12,2	12,2
112,0	101,4	10,7	9,6	14,2	14,2
128,0	115,8	12,2	11,0	16,3	16,3
144,0	130,3	13,7	12,3	18,3	18,3
160,0	144,8	15,2	13,7	20,3	20,3
192,0	173,7	18,3	16,5	24,4	24,4
240,0	217,2	22,9	20,6	30,5	30,5
288,0	260,6	27,4	24,7	36,6	36,6
320,0	289,6	30,5	27,5	40,6	40,6
400,1	362,0	38,1	34,3	50,8	50,8
480,1	434,3	45,7	41,1	61,0	61,0

Notă:

- Valorile deplasării lentilei pe verticală sunt calculate întotdeauna de la centrul lentilei de proiecție. Prin urmare, distanța de 5,2 cm (2,05 inchi) de la bază la centrul lentilei de proiecție trebuie adăugată la fiecare valoare a deplasării lentilei pe verticală.
- Raportul de zoom este de 1,8x.



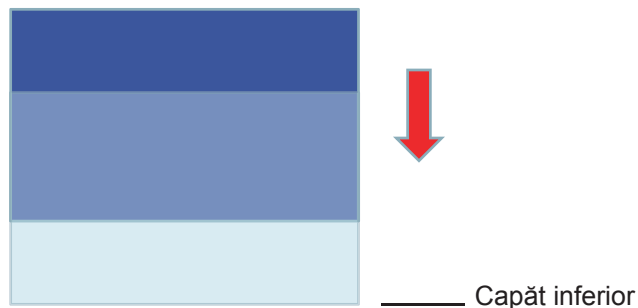
1. Centrul lentilei de proiecție.
2. Imagine proiectată în timp ce deplasarea lentilei este în poziție maximă.
3. Interval deplasare pe orizontală: 10 % oriz.
4. Interval deplasare pe verticală: 20% V.

INFORMAȚII SUPLIMENTARE

Determinarea poziției centrale de deplasare a lentilei

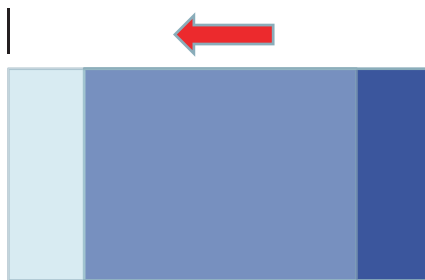
Poziție centrală de deplasare a lentilei pe orizontală

1. Ajustați deplasarea pe vert. până când imaginea atinge intervalul maxim la capătul inferior.



2. Ajustați deplasarea pe oriz. până când imaginea atinge intervalul maxim de deplasare spre stânga.

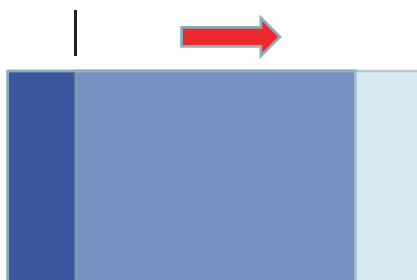
Deplasare maximă spre stânga



Marcaj **A** aici

3. Ajustați deplasarea pe oriz. până când imaginea atinge intervalul maxim de deplasare spre dreapta.

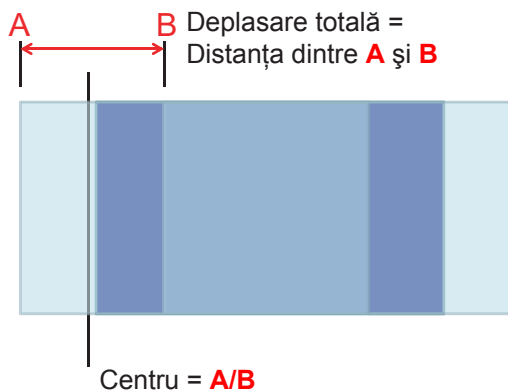
Deplasare maximă spre dreapta



Marcaj **B** aici

INFORMAȚII SUPLIMENTARE

- Măsurați distanța dintre marcajul **A** și marcajul **B**, apoi împărțiți-o la 2 și poziționați imaginea înapoi la marcajul **A/B** spre stânga. Imaginea se va afla în centrul deplasării pe orizontală.

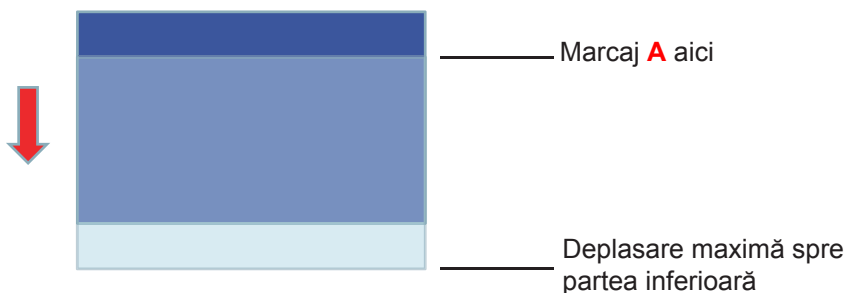


Poziție centrală de deplasare a lentilei pe verticală

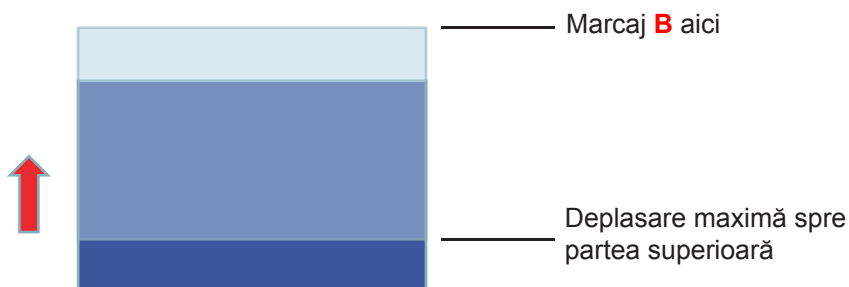
- Imaginea trebuie să se găsească în centrul deplasării pe orizontală înainte de a ajusta imaginea la poziția centrală a deplasării pe verticală.



- Ajustați deplasarea pe vert. până când imaginea atinge intervalul maxim de deplasare spre partea inferioară.

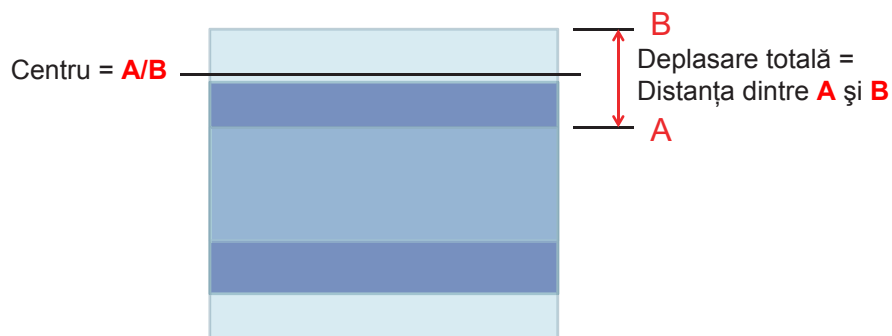


- Ajustați deplasarea pe vert. până când imaginea atinge intervalul maxim de deplasare spre partea superioară.



INFORMAȚII SUPLIMENTARE

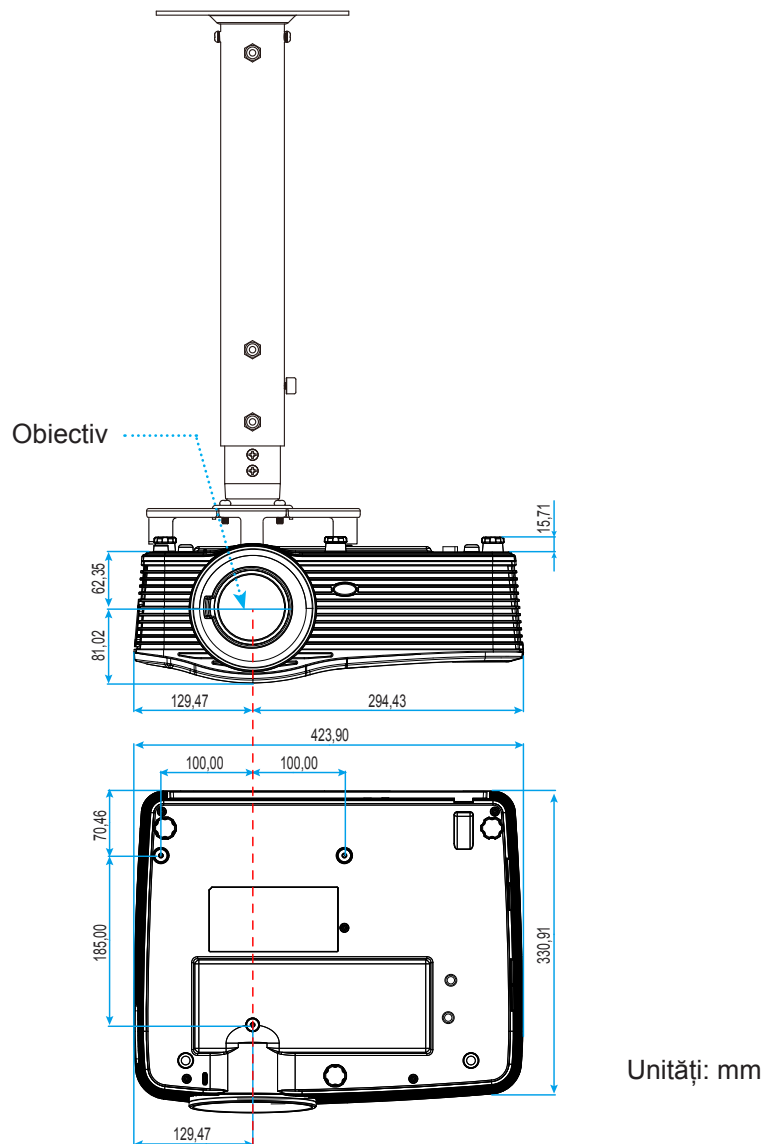
4. Măsurați distanța dintre marcajul **A** și marcajul **B**, apoi împărțiți-o la 2 și poziționați imaginea înapoi la marcajul **A/B** spre partea inferioară. Imaginea se va afla în centrul deplasării pe verticală.



INFORMAȚII SUPLIMENTARE

Dimensiunile proiecteurului și instalarea cu montare pe tavan

1. Pentru a preveni deteriorarea proiecteurului, vă rugăm să utilizați o placă de montare pe tavan Optoma.
2. Dacă doriți să utilizați un kit de montare pe tavan de la o parte terță, vă rugăm să vă asigurați că șuruburile utilizate la atașarea unei plăci de montare la proiector corespund următoarelor specificații:
 - Tipul șurubului: M4*3
 - Lungimea minimă a șurubului: 10 mm



Notă: Vă rugăm să rețineți că daunele rezultate din instalarea incorectă vor duce la anularea garanției.



Atentie:

- Dacă achiziționați o placă de montare pe tavan de la altă companie, asigurați-vă că utilizați dimensiunea corectă a șurubului. Dimensiunea șurubului va varia în funcție de grosimea plăcii de montare.
- Asigurați-vă că mențineți un spațiu de cel puțin 10 cm dintre tavan și partea de jos a proiecteurului.
- Evitați instalarea proiecteurului lângă o sursă de căldură.

INFORMAȚII SUPLIMENTARE

Lista funcțiilor de protocol RS232

Rata de transmisie: 9600

Biți de date: 8

Paritate: Fara

Biți stop: 1

Control flux: Fara

UART16550 FIFO: Dezactivare

Întoarcere proiector (Reușit): P

Întoarcere proiector (Eșuat): F

XX=01-99, ID-ul proiectorului, XX=00 este pentru toate proiectoarele

Notă: Există un <CR> după toate comenzile ASCII, 0D fiind codul HEX pentru <CR> în codul ASCII.

SEND to projector			
232 ASCII Code	HEX Code	Function	Description
~XX00 1	7E 30 30 30 30 20 31 0D	Power ON	
~XX00 0	7E 30 30 30 30 20 30 0D	Power OFF	(0/2 for backward compatible)
~XX00 1	7E 30 30 30 30 20 31 20	Power ON with Password	~nnnn = ~0000 (a=7E 30 30 30 30)
~nnnn	a 0D		~9999 (a=7E 39 39 39 39)
~XX01 1	7E 30 30 30 31 20 31 0D	Resync	
~XX02 1	7E 30 30 30 32 20 31 0D	AV Mute	On
~XX02 0	7E 30 30 30 32 20 30 0D		Off (0/2 for backward compatible)
~XX03 1	7E 30 30 30 33 20 31 0D	Mute	On
~XX03 0	7E 30 30 30 33 20 30 0D		Off (0/2 for backward compatible)
~XX04 1	7E 30 30 30 34 20 31 0D	Freeze	
~XX04 0	7E 30 30 30 34 20 30 0D	Unfreeze	(0/2 for backward compatible)
~XX05 1	7E 30 30 30 35 20 31 0D	Zoom Plus	
~XX06 1	7E 30 30 30 36 20 31 0D	Zoom Minus	
~XX12 1	7E 30 30 31 32 20 31 0D	Direct Source Commands	HDMI1
~XX12 15	7E 30 30 31 32 20 31 35 0D		HDMI2
~XX12 20	7E 30 30 31 32 20 32 30 0D		Displayport
~XX12 5	7E 30 30 31 32 20 35 0D		VGA1
~XX12 8	7E 30 30 31 32 20 38 0D		VGA1 Component
~XX12 6	7E 30 30 31 32 20 36 0D		VGA 2
~XX12 13	7E 30 30 31 32 20 31 33 0D		VGA2 Component
~XX12 9	7E 30 30 31 32 20 39 0D		S-Video
~XX12 10	7E 30 30 31 32 20 31 30 0D		Video
~XX12 21	7E 30 30 31 32 20 32 31 0D		HDBaseT (only exists in "T" SKU)
~XX20 1	7E 30 30 32 30 20 31 0D	Display Mode	Presentation
~XX20 2	7E 30 30 32 30 20 32 0D		Bright
~XX20 3	7E 30 30 32 30 20 33 0D		Movie
~XX20 4	7E 30 30 32 30 20 34 0D		sRGB
~XX20 5	7E 30 30 32 30 20 35 0D		User
~XX20 7	7E 30 30 32 30 20 37 0D		Blackboard
~XX20 13	7E 30 30 32 30 21 33 0D		DICOM SIM.
~XX20 9	7E 30 30 32 30 20 39 0D		3D
~XX21 n	7E 30 30 32 31 20 a 0D	Brightness	n = -50 (a=2D 35 30) ~ 50 (a=35 30)
~XX22 n	7E 30 30 32 32 20 a 0D	Contrast	n = -50 (a=2D 35 30) ~ 50 (a=35 30)
~XX23 n	7E 30 30 32 33 20 a 0D	Sharpness	n = 1 (a=31) ~ 15 (a=31 35)
~XX45 n	7E 30 30 34 34 20 a 0D	Color (Saturation)	n = -50 (a=2D 35 30) ~ 50 (a=35 30)
~XX44 n	7E 30 30 34 35 20 a 0D	Tint	n = -50 (a=2D 35 30) ~ 50 (a=35 30)
~XX34 n	7E 30 30 33 34 20 a 0D	BrilliantColor™	n = 1 (a=31) ~ 10 (a=31 30)
~XX191 1	7E 30 30 31 39 31 20 31 0D	DynamicBlack	On
~XX191 0	7E 30 30 31 39 31 20 30 0D		Off(0/2 backward compatible)
~XX35 1	7E 30 30 33 35 20 31 0D	Gamma	Film
~XX35 3	7E 30 30 33 35 20 33 0D		Graphics
~XX35 7	7E 30 30 33 35 20 37 0D		2.2
~XX35 5	7E 30 30 33 35 20 35 0D		1.8
~XX35 6	7E 30 30 33 35 20 36 0D		2.0
~XX35 8	7E 30 30 33 35 20 38 0D		2.6
~XX35 10	7E 30 30 33 35 20 31 30 0D		Blackboard
~XX35 11	7E 30 30 33 35 20 31 31 0D		DICOM

INFORMAȚII SUPLIMENTARE

SEND to projector				
232 ASCII Code	HEX Code	Function	Description	
~XX36 4	7E 30 30 33 36 20 34 0D	Color Temp.	Warm	
~XX36 1	7E 30 30 33 36 20 31 0D		Standard	
~XX36 2	7E 30 30 33 36 20 32 0D		Cool	
~XX36 3	7E 30 30 33 36 20 33 0D		Cold	
~XX37 1	7E 30 30 33 37 20 31 0D	Color Space	Auto	
~XX37 2	7E 30 30 33 37 20 32 0D		RGB\ RGB(0-255)	
~XX37 3	7E 30 30 33 37 20 33 0D		YUV	
~XX37 4	7E 30 30 33 37 20 34 0D		RGB(16 - 235)	
~XX24 n	7E 30 30 32 34 20 a 0D	RGB Gain/Bias	Red Gain	n = -50 (a=2D 35 30) ~ 50 (a=35 30)
~XX25 n	7E 30 30 32 35 20 a 0D		Green Gain	n = -50 (a=2D 35 30) ~ 50 (a=35 30)
~XX26 n	7E 30 30 32 36 20 a 0D		Blue Gain	n = -50 (a=2D 35 30) ~ 50 (a=35 30)
~XX27 n	7E 30 30 32 37 20 a 0D		Red Bias	n = -50 (a=2D 35 30) ~ 50 (a=35 30)
~XX28 n	7E 30 30 32 38 20 a 0D		Green Bias	n = -50 (a=2D 35 30) ~ 50 (a=35 30)
~XX29 n	7E 30 30 32 39 20 a 0D		Blue Bias	n = -50 (a=2D 35 30) ~ 50 (a=35 30)
~XX517 1	7E 30 30 35 31 37 20 31 0D	RGB Gain/Bias Reset	Reset	
~XX509	7E 30 30 35 30 39 20 0D	Image Settings Reset	Reset	
~XX327 n	7E 30 30 33 32 37 20 a 0D	Color Matching	Red Hue	n = -50 (a=2D 35 30) ~ 50 (a=35 30)
~XX333 n	7E 30 30 33 33 33 20 a 0D		Red Saturation	n = -50 (a=2D 35 30) ~ 50 (a=35 30)
~XX339 n	7E 30 30 33 33 39 20 a 0D		Red Gain	n = -50 (a=2D 35 30) ~ 50 (a=35 30)
~XX328 n	7E 30 30 33 32 38 20 a 0D		Green Hue	n = -50 (a=2D 35 30) ~ 50 (a=35 30)
~XX334 n	7E 30 30 33 33 34 20 a 0D		Green Saturation	n = -50 (a=2D 35 30) ~ 50 (a=35 30)
~XX340 n	7E 30 30 33 34 30 20 a 0D		Green Gain	n = -50 (a=2D 35 30) ~ 50 (a=35 30)
~XX329 n	7E 30 30 33 32 39 20 a 0D		Blue Hue	n = -50 (a=2D 35 30) ~ 50 (a=35 30)
~XX335 n	7E 30 30 33 33 35 20 a 0D		Blue Saturation	n = -50 (a=2D 35 30) ~ 50 (a=35 30)
~XX341 n	7E 30 30 33 34 31 20 a 0D		Blue Gain	n = -50 (a=2D 35 30) ~ 50 (a=35 30)
~XX330 n	7E 30 30 33 33 30 20 a 0D		Cyan Hue	n = -50 (a=2D 35 30) ~ 50 (a=35 30)
~XX336 n	7E 30 30 33 33 36 20 a 0D		Cyan Saturation	n = -50 (a=2D 35 30) ~ 50 (a=35 30)
~XX342 n	7E 30 30 33 34 32 20 a 0D		Cyan Gain	n = -50 (a=2D 35 30) ~ 50 (a=35 30)
~XX331 n	7E 30 30 33 33 31 20 a 0D		Yellow Hue	n = -50 (a=2D 35 30) ~ 50 (a=35 30)
~XX337 n	7E 30 30 33 33 37 20 a 0D		Yellow Saturation	n = -50 (a=2D 35 30) ~ 50 (a=35 30)
~XX343 n	7E 30 30 33 34 33 20 a 0D		Yellow Gain	n = -50 (a=2D 35 30) ~ 50 (a=35 30)
~XX332 n	7E 30 30 33 33 32 20 a 0D		Magenta Hue	n = -50 (a=2D 35 30) ~ 50 (a=35 30)
~XX338 n	7E 30 30 33 33 38 20 a 0D		Magenta Saturation	n = -50 (a=2D 35 30) ~ 50 (a=35 30)
~XX344 n	7E 30 30 33 34 34 20 a 0D		Magenta Gain	n = -50 (a=2D 35 30) ~ 50 (a=35 30)
~XX345 n	7E 30 30 33 34 35 20 a 0D	White	Red	n = -50 (a=2D 35 30) ~ 50 (a=35 30)
~XX346 n	7E 30 30 33 34 36 20 a 0D		Green	n = -50 (a=2D 35 30) ~ 50 (a=35 30)
~XX347 n	7E 30 30 33 34 37 20 a 0D		Blue	n = -50 (a=2D 35 30) ~ 50 (a=35 30)
~XX215 1	7E 30 30 32 31 35 20 31 0D	Reset		
~XX73 n	7E 30 30 37 33 20 a 0D	Signal (RGB)	Frequency	n = -10 (a=2D 35) ~ 10 (a=35) By signal
~XX91 1	7E 30 30 39 31 20 31 0D		Automatic	On
~XX91 0	7E 30 30 39 31 20 30 0D			Off
~XX74 n	7E 30 30 37 34 20 a 0D		Phase	n = 0 (a=30) ~ 31 (a=33 31) By signal
~XX75 n	7E 30 30 37 35 20 a 0D		H. Position	n = -5 (a=2D 35) ~ 5 (a=35) By timing
~XX76 n	7E 30 30 37 36 20 a 0D		V. Position	n = -5 (a=2D 35) ~ 5 (a=35) By timing
~XX200 n	7E 30 30 32 30 30 20 a 0D	Signal(Video)	White Level	n = 0 (a=30) ~ 31 (a=33 31)
~XX201 n	7E 30 30 32 30 31 20 a 0D		Black Level	n = -5 (a=2D 35) ~ 5 (a=35)
~XX204 1	7E 30 30 32 30 30 24 20 31 0D		0 IRE	
~XX204 0	7E 30 30 32 30 30 24 20 30 0D		7.5 IRE	
~XX60 1	7E 30 30 36 30 20 31 0D	Format	4:3	
~XX60 2	7E 30 30 36 30 20 32 0D		16:9	
~XX60 3	7E 30 30 36 30 20 33 0D		16:10(WXGA, WUXGA)	

INFORMAȚII SUPLIMENTARE

SEND to projector			
232 ASCII Code	HEX Code	Function	Description
~XX60 5	7E 30 30 36 30 20 35 0D		LBX
~XX60 6	7E 30 30 36 30 20 36 0D		Native
~XX60 7	7E 30 30 36 30 20 37 0D		Auto
~XX61 n	7E 30 30 36 31 20 a 0D	Edge mask	n = 0 (a=30) ~ 10 (a=31 30)
~XX62 n	7E 30 30 36 32 20 a 0D	Zoom	n = -5 (a=2D 35) ~ 25 (a=32 35)
~XX63 n	7E 30 30 36 33 20 a 0D	H Image Shift	n = -100 (a=2D 31 30 30) ~ 100 (a=31 30 30)
~XX64 n	7E 30 30 36 34 20 a 0D	V Image Shift	n = -100 (a=2D 31 30 30) ~ 100 (a=31 30 30)
~XX65 n	7E 30 30 36 35 20 a 0D	H Keystone	n = -30 (a=2D 33 30) ~ 30 (a=33 30)
~XX66 n	7E 30 30 36 36 20 a 0D	V Keystone	n = -30 (a=2D 33 30) ~ 30 (a=33 30)
~XX69 1	7E 30 30 36 39 20 31 0D	Auto V.Keystone	On
~XX69 0	7E 30 30 36 39 20 30 0D	Auto V. Keystone	Off
~XX59 1	7E 30 30 35 39 20 31 0D	Four corners (Top-Left)	Right+
~XX59 2	7E 30 30 35 39 20 32 0D		Left+
~XX59 3	7E 30 30 35 39 20 33 0D		Up+
~XX59 4	7E 30 30 35 39 20 34 0D		Down+
~XX59 5	7E 30 30 35 39 20 35 0D	(Top-Right)	Right+
~XX59 6	7E 30 30 35 39 20 36 0D		Left+
~XX59 7	7E 30 30 35 39 20 37 0D		Up+
~XX59 8	7E 30 30 35 39 20 38 0D		Down+
~XX59 9	7E 30 30 35 39 20 39 0D	(Bottom-Left)	Right+
~XX59 10	7E 30 30 35 39 20 31 30 0D		Left+
~XX59 11	7E 30 30 35 39 20 31 31 0D		Up+
~XX59 12	7E 30 30 35 39 20 31 32 0D		Down+
~XX59 13	7E 30 30 35 39 20 31 33 0D	(Bottom-Right)	Right+
~XX59 14	7E 30 30 35 39 20 31 34 0D		Left+
~XX59 15	7E 30 30 35 39 20 31 35 0D		Up+
~XX59 16	7E 30 30 35 39 20 31 36 0D		Down+
~XX516	7E 30 30 35 31 36 20 0D	Four corners reset	Reset
~XX506 0	7E 30 30 35 30 36 20 30 0D	Wall Color	Off
~XX506 2	7E 30 30 35 30 36 20 32 0D		Light Yellow
~XX506 3	7E 30 30 35 30 36 20 33 0D		Light Green
~XX506 4	7E 30 30 35 30 36 20 34 0D		Light Blue
~XX506 5	7E 30 30 35 30 36 20 35 0D		Pink
~XX506 6	7E 30 30 35 30 36 20 36 0D		Gray
~XX230 1	7E 30 30 32 33 30 20 31 0D	3D Mode	DLP-Link
~XX230 3	7E 30 30 32 33 30 20 31 0D		VESA 3D
~XX230 0	7E 30 30 32 33 30 20 30 0D		Off (0/2 for backward compatible)
~XX400 0	7E 30 30 34 30 30 20 30 0D	3D->2D	3D
~XX400 1	7E 30 30 34 30 30 20 31 0D		L
~XX400 2	7E 30 30 34 30 30 20 32 0D		R
~XX405 0	7E 30 30 34 30 35 20 30 0D	3D Format	Auto
~XX405 1	7E 30 30 34 30 35 20 31 0D		SBS
~XX405 2	7E 30 30 34 30 35 20 32 0D		Top and Bottom
~XX405 3	7E 30 30 34 30 35 20 33 0D		Frame sequential
~XX231 0	7E 30 30 32 33 31 20 30 0D	3D Sync Invert	On
~XX231 1	7E 30 30 32 33 31 20 31 0D	3D Sync Invert	Off
~XX70 1	7E 30 30 37 30 20 31 0D	Language	English
~XX70 2	7E 30 30 37 30 20 32 0D		German
~XX70 3	7E 30 30 37 30 20 33 0D		French
~XX70 4	7E 30 30 37 30 20 34 0D		Italian
~XX70 5	7E 30 30 37 30 20 35 0D		Spanish
~XX70 6	7E 30 30 37 30 20 36 0D		Portuguese
~XX70 7	7E 30 30 37 30 20 37 0D		Polish
~XX70 8	7E 30 30 37 30 20 38 0D		Dutch
~XX70 9	7E 30 30 37 30 20 39 0D		Swedish

INFORMAȚII SUPLIMENTARE

SEND to projector			
232 ASCII Code	HEX Code	Function	Description
~XX70 10	7E 30 30 37 30 20 31 30 0D		Norwegian/Danish
~XX70 11	7E 30 30 37 30 20 31 31 0D		Finnish
~XX70 12	7E 30 30 37 30 20 31 32 0D		Greek
~XX70 13	7E 30 30 37 30 20 31 33 0D		Traditional Chinese
~XX70 14	7E 30 30 37 30 20 31 34 0D		Simplified Chinese
~XX70 15	7E 30 30 37 30 20 31 35 0D		Japanese
~XX70 16	7E 30 30 37 30 20 31 36 0D		Korean
~XX70 17	7E 30 30 37 30 20 31 37 0D		Russian
~XX70 18	7E 30 30 37 30 20 31 38 0D		Hungarian
~XX70 19	7E 30 30 37 30 20 31 39 0D		Czechoslovak
~XX70 20	7E 30 30 37 30 20 32 30 0D		Arabic
~XX70 21	7E 30 30 37 30 20 32 31 0D		Thai
~XX70 22	7E 30 30 37 30 20 32 32 0D		Turkish
~XX70 23	7E 30 30 37 30 20 32 33 0D		Farsi
~XX70 25	7E 30 30 37 30 20 32 33 0D		Vietnamese
~XX70 26	7E 30 30 37 30 20 32 33 0D		Indonesian
~XX70 27	7E 30 30 37 30 20 32 33 0D		Romanian
~XX71 1	7E 30 30 37 31 20 31 0D	Projection	Front-Desktop
~XX71 2	7E 30 30 37 31 20 32 0D		Rear-Desktop
~XX71 3	7E 30 30 37 31 20 33 0D		Front-Ceiling
~XX71 4	7E 30 30 37 31 20 34 0D		Rear-Ceiling
~XX90 1	7E 30 30 39 31 20 31 0D	Screen Type (WXGA/WUXGA)	16:10
~XX90 0	7E 30 30 39 31 20 30 0D		16:9
~XX72 1	7E 30 30 37 32 20 31 0D	Menu Location	Top Left
~XX72 2	7E 30 30 37 32 20 32 0D		Top Right
~XX72 3	7E 30 30 37 32 20 33 0D		Centre
~XX72 4	7E 30 30 37 32 20 34 0D		Bottom Left
~XX72 5	7E 30 30 37 32 20 35 0D		Bottom Right
~XX77 n	7E 30 30 37 37 20 aabbcc 0D	Security	Security Timer Month/Day/Hour n = mm/dd/hh mm= 00 (aa=30 30) ~ 12 (aa=31 32) dd = 00 (bb=30 30) ~ 30 (bb=33 30) hh= 00 (cc=30 30) ~ 24 (cc=32 34)
~XX78 1	7E 30 30 37 38 20 31 0D	Security	On
~XX78 0	7E 30 30 37 38 20 30 20		Off (0/2 for backward compatible)
~nnnn	a 0D		~nnnn = ~0000 (a=7E 30 30 30 30) ~9999 (a=7E 39 39 39 39)
~XX79 n	7E 30 30 37 39 20 a 0D	Projector ID	n = 00 (a=30 30) ~ 99 (a=39 39)
~XX310 0	7E 30 33 31 30 20 30 0D	Internal Speaker	Off
~XX310 1	7E 30 33 31 30 20 31 0D		On
~XX80 1	7E 30 30 38 30 20 31 0D	Mute	On
~XX80 0	7E 30 30 38 30 20 30 0D		Off (0/2 for backward compatible)
~XX81 n	7E 30 30 38 31 20 a 0D	Volume(Audio)	n = 0 (a=30) ~ 10 (a=31 30)
~XX93 n	7E 30 30 39 33 20 a 0D	Volume(Mic)	n = 0 (a=30) ~ 10 (a=31 30)
~XX89 0	7E 30 30 38 39 20 30 0D	Audio Input	Default
~XX89 1	7E 30 30 38 39 20 31 0D		Audio1
~XX89 3	7E 30 30 38 39 20 33 0D		Audio2
~XX89 4	7E 30 30 38 39 20 34 0D		Audio3
~XX82 1	7E 30 30 38 32 20 31 0D	Logo	Default
~XX82 2	7E 30 30 38 32 20 32 0D		User
~XX82 3	7E 30 30 38 32 20 33 0D		Neutral
~XX83 1	7E 30 30 38 33 20 31 0D	Logo Capture	
~XX88 0	7E 30 30 38 38 20 30 0D	Closed Captioning	Off
~XX88 1	7E 30 30 38 38 20 31 0D		cc1
~XX88 2	7E 30 30 38 38 20 32 0D		cc2
~XX521 0	7E 30 30 35 32 31 20 30 0D	Wireless	Off (0/2 for backward compatible)
~XX521 1	7E 30 30 35 32 31 20 31 0D	Wireless	On
~XX454 0	7E 30 30 34 35 34 20 30 0D	Crestron	Off

INFORMAȚII SUPLIMENTARE

SEND to projector			
232 ASCII Code	HEX Code	Function	Description
~XX454 1	7E 30 30 34 35 34 20 31 0D		On
~XX455 0	7E 30 30 34 35 35 20 30 0D	Extron	Off
~XX455 1	7E 30 30 34 35 35 20 31 0D		On
~XX456 0	7E 30 30 34 35 36 20 30 0D	PJLink	Off
~XX456 1	7E 30 30 34 35 36 20 31 0D		On
~XX457 0	7E 30 30 34 35 37 20 30 0D	AMX Device Discovery	Off
~XX457 1	7E 30 30 34 35 37 20 31 0D		On
~XX458 0	7E 30 30 34 35 38 20 30 0D	Telnet	Off
~XX458 1	7E 30 30 34 35 38 20 31 0D		On
~XX459 0	7E 30 30 34 35 38 20 30 0D	HTTP	Off
~XX459 1	7E 30 30 34 35 38 20 31 0D		On
~XX39 1	7E 30 30 33 39 20 31 0D	Input Source	HDMI1
~XX39 7	7E 30 30 33 39 20 37 0D		HDMI2
~XX39 15	7E 30 30 33 39 20 31 35 0D		Displayport
~XX39 5	7E 30 30 33 39 20 35 0D		VGA1
~XX39 6	7E 30 30 33 39 20 36 0D		VGA2
~XX39 9	7E 30 30 33 39 20 39 0D		S-Video
~XX39 10	7E 30 30 33 39 20 31 30 0D		Video
~XX100 1	7E 30 30 31 30 30 20 31 0D	Source Lock	On
~XX100 0	7E 30 30 31 30 30 20 30 0D		Off (0/2 for backward compatible)
~XX101 1	7E 30 30 31 30 31 20 31 0D	High Altitude	On
~XX101 0	7E 30 30 31 30 31 20 30 0D		Off (0/2 for backward compatible)
~XX102 1	7E 30 30 31 30 32 20 31 0D	Information Hide	On
~XX102 0	7E 30 30 31 30 32 20 30 0D		Off (0/2 for backward compatible)
~XX103 1	7E 30 30 31 30 33 20 31 0D	Keypad Lock	On
~XX103 0	7E 30 30 31 30 33 20 30 0D		Off (0/2 for backward compatible)
~XX348 1	7E 30 30 33 34 38 20 31 0D	Display Mode Lock	On
~XX348 0	7E 30 30 33 34 38 20 30 0D		Off (0/2 for backward compatible)
~XX195 0	7E 30 30 31 39 35 20 30 0D	Test Pattern	None
~XX195 1	7E 30 30 31 39 35 20 31 0D		Grid
~XX195 2	7E 30 30 31 39 35 20 32 0D		White Pattern
~XX104 1	7E 30 30 31 30 34 20 31 0D	Background Color	Blue
~XX104 2	7E 30 30 31 30 34 20 32 0D		Black
~XX104 3	7E 30 30 31 30 34 20 33 0D		Red
~XX104 4	7E 30 30 31 30 34 20 34 0D		Green
~XX104 5	7E 30 30 31 30 34 20 35 0D		White
~XX11 0	7E 30 30 31 31 20 30 0D	IR Function	Off
~XX11 1	7E 30 30 31 31 20 31 0D		On
~XX11 2	7E 30 30 31 31 20 32 0D		Front
~XX11 3	7E 30 30 31 31 20 33 0D		Top
~XX350 n	7E 30 30 33 35 30 20 a 0D	Remote Code	n = 00 (a=30 30) ~ 99 (a=39 39)
~XX192 0	7E 30 30 31 39 32 20 30 0D	12V Trigger	Off
~XX192 1	7E 30 30 31 39 32 20 31 0D		On
~XX105 1	7E 30 30 31 30 35 20 31 0D	Advanced	Direct Power On On
~XX105 0	7E 30 30 31 30 35 20 30 0D		Off (0/2 for backward compatible)
~XX113 0	7E 30 30 31 31 33 20 30 0D		Signal Power On Off
~XX113 1	7E 30 30 31 31 33 20 31 0D		On
~XX106 n	7E 30 30 31 30 36 20 a 0D		Auto Power Off n = 0 (a=30) ~ 180 (a=31 38 30) (min) (5 minutes for each step).
~XX107 n	7E 30 30 31 30 37 20 a 0D		Sleep Timer (min) n = 0 (a=30) ~ 990 (a=39 39 30) (10 minutes for each step).
~XX507 1	7E 30 30 35 30 37 20 31 0D	Sleep Timer Repeat	On
~XX507 0	7E 30 30 35 30 37 20 30 0D		Off
~XX115 1	7E 30 30 31 31 35 20 31 0D	Quick Resume	On
~XX115 0	7E 30 30 31 31 35 20 30 0D		Off (0/2 for backward compatible)
~XX114 1	7E 30 30 31 31 34 20 31 0D	Power Mode(Standby)	Eco.(≤0.5W)
~XX114 0	7E 30 30 31 31 34 20 30 0D		Active (0/2 for backward compatible)

INFORMAȚII SUPLIMENTARE

SEND to projector				
232 ASCII Code	HEX Code	Function	Description	
~XX109 1	7E 30 30 31 30 39 20 31 0D	Lamp Reminder	On	
~XX109 0	7E 30 30 31 30 39 20 30 0D		Off (0/2 for backward compatible)	
~XX110 1	7E 30 30 31 31 30 20 31 0D	Lamp Mode	Bright	
~XX110 2	7E 30 30 31 31 30 20 32 0D		Eco	
~XX110 5	7E 30 30 31 31 30 20 35 0D		Power	
~XX326 0	7E 30 30 33 32 36 20 30 0D	Power /100%		
~XX326 1	7E 30 30 33 32 36 20 31 0D	Power /95%		
~XX326 2	7E 30 30 33 32 36 20 32 0D	Power /90%		
~XX326 3	7E 30 30 33 32 36 20 33 0D	Power /85%		
~XX326 4	7E 30 30 33 32 36 20 34 0D	Power /80%		
~XX111 1	7E 30 30 31 31 31 20 31 0D	Lamp Reset	Yes	
~XX320 1	7E 30 30 33 32 30 20 31 0D	Optional Filter Installed	Yes	
~XX320 0	7E 30 30 33 32 30 20 30 0D		No (0/2 for backward compatible)	
~XX322 0	7E 30 30 33 32 32 20 30 0D	Filter Reminder	Off	
~XX322 1	7E 30 30 33 32 32 20 31 0D		300 hrs	
~XX322 2	7E 30 30 33 32 32 20 32 0D		500 hrs	
~XX322 3	7E 30 30 33 32 32 20 33 0D		800 hrs	
~XX322 4	7E 30 30 33 32 32 20 34 0D		1000 hrs	
~XX323 1	7E 30 30 33 32 33 20 31 0D	Filter Reset	Yes	
~XX313 1	7E 30 30 33 31 33 20 31 0D	Information menu	On	
~XX313 0	7E 30 30 33 31 33 20 30 0D		Off(0/2 for backward compatible)	
~XX112 1	7E 30 30 31 31 32 20 31 0D	Reset	Yes	
~XX210 n	7E 30 30 32 30 30 20 n 0D	Display message on the OSD	n: 1-30 characters	
SEND to emulate Remote				
~XX140 10	7E 30 30 31 34 30 20 31 30 0D		Up	
~XX140 11	7E 30 30 31 34 30 20 31 31 0D		Left	
~XX140 12	7E 30 30 31 34 30 20 31 32 0D		Enter (for projection MENU)	
~XX140 13	7E 30 30 31 34 30 20 31 33 0D		Right	
~XX140 14	7E 30 30 31 34 30 20 31 34 0D		Down	
~XX140 15	7E 30 30 31 34 30 20 31 35 0D		V Keystone +	
~XX140 16	7E 30 30 31 34 30 20 31 36 0D		V Keystone -	
~XX140 17	7E 30 30 31 34 30 20 31 37 0D		Volume -	
~XX140 18	7E 30 30 31 34 30 20 31 38 0D		Volume +	
~XX140 20	7E 30 30 31 34 30 20 32 30 0D		Menu	
~XX140 47	7E 30 30 31 34 30 20 34 37 0D		Source	
SEND from projector automatically				
232 ASCII Code	HEX Code	Function	Projector Return	Description
when Standby/Warming/Cooling/Out of Range/Lamp fail/Fan Lock/Over Temperature/ Lamp Hours Running Out/ Cover Open			INFOn	n=0 Standby n=1 Warming n=2 Cooling n=3 Out of Range n=4 Lamp fail n=6 Fan Lock/ n=7 Over Temperature n=8 Lamp Hours Running Out
READ from projector				
232 ASCII Code	HEX Code	Function	Projector Return	Description
~XX121 1	7E 30 30 31 32 31 20 31 0D	Input Source Commands	Okn	n = 0 None n = 7 HDMI1 n = 8 HDMI2 n = 15 Displayport n = 2 VGA1 n = 3 VGA2 n = 5 Video n = 4 S-Video n = 16 HDbaseT

INFORMAȚII SUPLIMENTARE

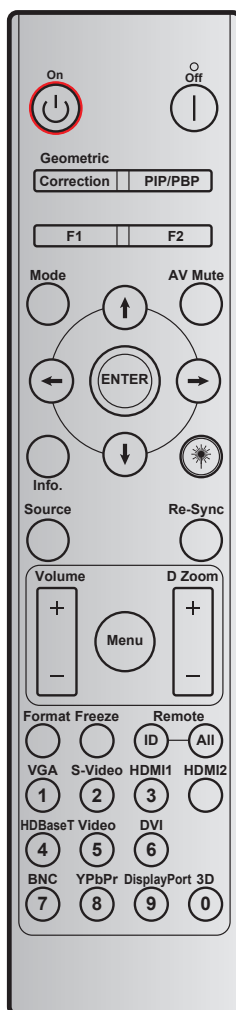
READ from projector				
232 ASCII Code	HEX Code	Function	Projector Return	Description
~XX122 1	7E 30 30 31 32 32 20 31 0D	Software Version	OKdddd	dddd: FW version
~XX357 1	7E 30 30 33 35 34 20 31 0D	LAN FW version	Okeeeee	eeee: LAN FW version
~XX123 1	7E 30 30 31 32 33 20 31 0D	Display Mode	Okn	n = 0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

INFORMAȚII SUPLIMENTARE

READ from projector				
232 ASCII Code	HEX Code	Function	Projector Return	Description
				e = Display mode
				ee = 00 None
				ee = 01 Presentation
				ee = 02 Bright
				ee = 03 Movie
				ee = 04 sRGB
				ee = 05 User
				ee = 07 Blackboard
				ee = 09 3D
				ee = 12 DICOM SIM.
~XX151 1	7E 30 30 31 35 31 20 31 0D	Model name	OKn	n = 2 XGA
				n = 3 WXGA
				n = 4 1080p
				n = 5 WUXGA
~XX108 1	7E 30 30 31 30 38 20 31 0D	Lamp Hours	OKbbbb	bbbb: LampHour
~XX108 2	7E 30 30 31 30 38 20 31 0D	Cumulative Lamp Hours	OKbbbbbb	bbbbbb: (5 digits) Total Lamp Hours
~XX321 1	7E 30 30 33 32 31 20 31 0D	Filter Usage Hours	OKbbbb	bbbb: Filter Usage Hours
~XX87 1	7E 30 30 38 37 20 31 0D	Network Status	Okn	n = 0 Disconnected
				n = 1 Connected
~XX87 3	7E 30 30 38 37 20 33 0D	IP Address	Okaaa_bbb_ccc_ddd	
~XX351 1	7E 30 30 33 35 31 20 31 0D	Fan1 speed(blower)	Okaaaa	a=0000~9999
~XX352 1	7E 30 30 33 35 32 20 31 0D	System temperature	Okaaa	a=000~999
~XX353 1	7E 30 30 33 35 33 20 31 0D	Serial number	Okaaaaaaaaa aaaaaaa	a=serial number string
~XX354 1	7E 30 30 33 35 34 20 31 0D	Closed Captioning	Oka	a = 0 off
				a = 1 cc1
				a = 2 cc2
~XX355 1	7E 30 30 33 35 35 20 31 0D	AV Mute	Oka	a = 0 Off
				a = 1 On
~XX356 1	7E 30 30 33 35 36 20 31 0D	Mute	Oka	a = 0 Off
				a = 1 On
~XX358 1	7E 30 30 33 35 38 20 31 0D	Current watt	Okaaaa	a = 0000~9999


INFORMAȚII SUPLIMENTARE

Coduri telecomandă IR



Tastă		Cod particularizat		Cod de date	Definiție tastă de imprimare	Descriere
		Byte 1	Byte 2	Byte 3		
Oprire		32	CD	2E	Oprit	Apăsați pentru a opri proiectorul.
Pornire	⏻	32	CD	02	Pornit	Apăsați pentru a porni proiectorul.
PIP/PBP	PIP/PBP	32	CD	78	PIP/PBP	Apăsați pentru a utiliza funcția PIP/PBP.
Corectie Geometrica	Corecție	32	CD	96	Corectie Geometrica	Corecție geometrică.
F2	F2	32	CD	27	F2	În funcție de zoomul implicit.
F1	F1	32	CD	26	F1	În funcție de șablonul de test.
Mod	Mod	32	CD	95	Mod	Se activează/se dezactivează afișarea meniului modului.
Săgeată în sus	⬆	32	CD	C6	Săgeată în sus	Utilizați ⬆⬇⬅➡ pentru a selecta elemente sau a face ajustări în selecția dumneavoastră.
Săgeată în jos	⬆	32	CD	C7	Săgeată în jos	
Săgeată la stânga	⬅	32	CD	C8	Săgeată la stânga	
Săgeată la dreapta	➡	32	CD	C9	Săgeată la dreapta	

INFORMAȚII SUPLIMENTARE

Tastă		Cod particularizat		Cod de date	Definiție tastă de imprimare	Descriere
		Byte 1	Byte 2	Byte 3		
Mut AV		32	CD	03	Mut AV	Apăsați pentru a activa/a dezactiva difuzorul încorporat al proiecteurului.
Introd.	ENTER	32	CD	C5	ENTER	Confirmați selecția elementului.
Inf.		32	CD	25	Inf.	Afișați informațiile proiecteurului.
Laser		N/D	N/D	N/D		Utilizați pe post de indicator cu laser.
Sursa		32	CD	18	Sursa	Apăsați pe butonul „Source” pentru a selecta un semnal de intrare.
Re-Sync	Re-Sync	32	CD	04	Re-Sync	Sincronizează automat proiectorul la sursa de intrare.
Meniu	Meniu	32	CD	88	Meniu	Apăsați butonul „Menu” pentru a lansa meniul afișaj pe ecran (OSD). Pentru a ieși din OSD, apăsați „Menu” din nou.
Volum	+	32	CD	09	Volum +	Apăsați pentru a mări volumul.
	-	32	CD	0C	Volum -	Apăsați pentru a micșora volumul.
D Zoom	+	32	CD	08	D Zoom +	Utilizați ▲ pentru a mări imaginea proiectată.
	-	32	CD	0B	D Zoom -	Utilizați ▼ pentru a micșora imaginea proiectată.
Format	Format	32	CD	15	Format	Apăsați pentru a alege formatul proiecteurului.
Stop Cadru	Stop Cadru	32	CD	06	Stop Cadru	Apăsați pentru a îngheța imaginea proiectată.
Telecomandă	ID	32	CD	3201 ~ 3299		Apăsați până când LED-ul de alimentare luminează intermitent, apoi apăsați pe 01~99 pentru a seta codul particular al telecomenzii.
	TOATE	32	CD	32CD		
1/VGA		32	CD	8E	1/VGA	<ul style="list-style-type: none"> Apăsați pentru a alege sursa VGA. Utilizați ca cifra „1” de pe tastatura numerică.
2/S-Video		32	CD	1D	2/S-Video	<ul style="list-style-type: none"> Apăsați pentru a alege sursa S-Video. Utilizați ca cifra „2” de pe tastatura numerică.
3/HDMI1		32	CD	16	3/HDMI	<ul style="list-style-type: none"> Apăsați pentru a alege sursa HDMI. Utilizați ca cifra „3” de pe tastatura numerică.
HDMI2		32	CD	9B	HDMI2	Apăsați pentru a alege sursa HDMI.
4/HDBaseT		32	CD	70	4/HDBaseT	<ul style="list-style-type: none"> Apăsați pentru a alege sursa HDBaseT. Utilizați ca cifra „4” de pe tastatura numerică.
5/Video		32	CD	1C	5/Video	<ul style="list-style-type: none"> Apăsați pentru a alege sursa video compozit. Utilizați ca cifra „5” de pe tastatura numerică.
6		32	CD	19	6	Utilizați ca cifra „6” de pe tastatura numerică.
7		32	CD	1A	7	Utilizați ca cifra „7” de pe tastatura numerică.
8/YPbPr		32	CD	17	8/YPbPr	<ul style="list-style-type: none"> Apăsați pentru a alege sursa video pe componente. Utilizați ca cifra „8” de pe tastatura numerică.
9/DisplayPort		32	CD	9F	9/DisplayPort	<ul style="list-style-type: none"> Apăsați pentru a alege DisplayPort. Utilizați ca cifra „9” de pe tastatura numerică.

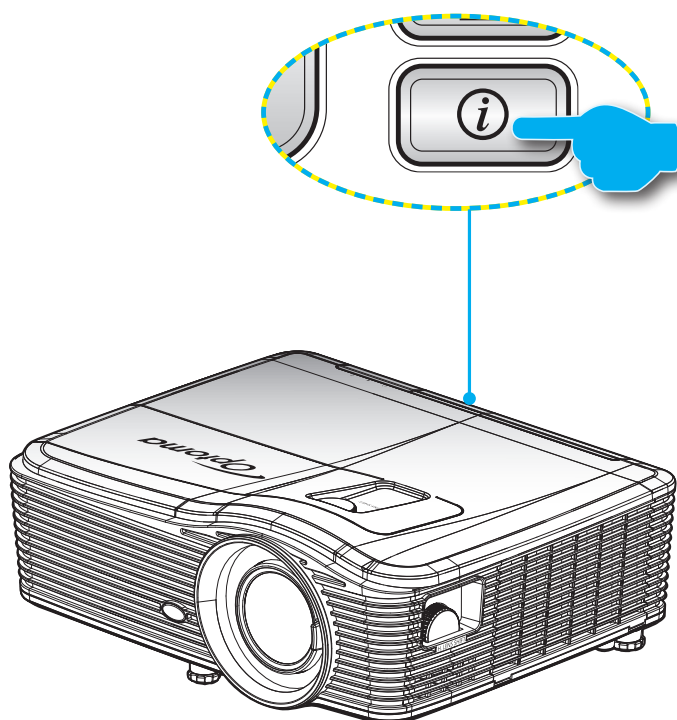
INFORMAȚII SUPLIMENTARE

Tastă	Cod particularizat		Cod de date	Definiție tastă de imprimare	Descriere
	Byte 1	Byte 2	Byte 3		
0/3D	32	CD	89	0/3D	<ul style="list-style-type: none"> Apăsați pentru a alege sursa 3D. Utilizați ca cifra „0” de pe tastatura numerică.

Notă: Dacă proiectorul acceptă caracteristicile Economic dinamic/Servicii imagine și se apasă pe Mut AV, consumul de energie al lămpii devine 30 %.

Utilizarea butonului Informații

Funcția Informații asigură configurare și funcționare ușoară. Apăsați pe butonul „?” de pe tastatură pentru a se deschide meniul Informații.



- Butonul **Informatii** funcționează doar atunci când nu este detectată nicio sursă de intrare.







Informatii		
Număr de serie		xxxxxxxxxx
Versiune F/W	Principal	C01
	MCU	C01
	LAN	C01
Sursa de intrare curenta		VGA 1
Rezoluție		1280x800
Refresh		60.00 Hz
Ore lampă		
	Luminozitate	0 H
	Economic	0 H
	Power	0 H
Ore filtru		0 H
ID Proiector		0
Cod Telecomanda		0
Cod Telecomanda (Activ)		0
Adresa IP		192.168.1.1
Status retea		Conectare
↩ Iesire		

INFORMAȚII SUPLIMENTARE

Depanare

Dacă aveți o problemă cu proiectorul, vă rugăm să consultați următoarele informații. Dacă o problemă persistă, vă rugăm să contactați distribuitorul local sau centrul de service.

Probleme de imagine

-  *Nu se afiseaza nimic.*
- Asigurați-vă că toate cablurile și conexiunile electrice sunt corect conectate după cum este descris în secțiunea „Instalare”.
 - Asigurați-vă că pini conectorilor nu sunt îndoiți sau ruți.
 - Verificați dacă lampa a fost instalată corect. Consultați secțiunea „Înlocuirea lămpii”.
 - Asigurați-vă că a fost îndepărtată protecția obiectivului și proiectorul este pornit.
-  *Imaginea este înafara focalizării*
- Asigurați-vă că protecția obiectivului este scoasă.
 - Ajustați maneta de focalizare de pe obiectivul proiectorului.
 - Asigurați-vă că ecranul de proiecție este la distanța necesară față de proiector. (Consultați paginile 69-73).
-  *Imaginea este întinsă atunci când se afișează titlul DVD 16:9*
- Când redați DVD anamorfic sau DVD 16:9, proiectorul va afișa cea mai bună imagine în format 16:9 pe partea proiectorului.
 - Dacă redați titlul DVD în format LBX, vă rugăm să modificați formatul la LBX în OSD-ul proiectorului.
 - Dacă redați titlul DVD în format 4:3, vă rugăm să modificați formatul la 4:3 în OSD-ul proiectorului.
 - Dacă imaginea este în continuare întinsă, va trebui, de asemenea, să ajustați raportul de aspect referindu-vă la următoarele:
 - Vă rugăm să setați formatul de afișare ca tip raport de aspect 16:9 (lat) în player-ul DVD.
-  *Imaginea este prea mica sau prea mare*
- Mutati proiectorul mai aproape sau mai departe de ecran.
 - Apăsati butonul „Meniu” de pe panoul proiectorului, mergeți la „Afișare-->Format”. Încercați diferite setări. Încercați diferite setări.
-  *Imaginea are marginile înclinate:*
- Dacă este posibil, re poziționați proiectorul astfel încât să fie centrat pe ecran și sub limita de jos a acestuia.
 - Utilizați „Afișare-->Cor.Trapez.V” din OSD pentru a face o ajustare.
-  *Imaginea este inversată*
- Selectați „Setări-->Proiecție” din OSD și ajustați direcția de proiecție.

INFORMAȚII SUPLIMENTARE

- ? *Imagine dublă neclară*
 - Apăsați butonul „Format 3D” și comutați la „Oprit” pentru a evita ca imaginea 2D normală să fie o imagine dublă neclară.

- ? *Două imagini, format de afișare alăturată*
 - Apăsați butonul „Format 3D” și comutați la „SBS” pentru semnal de intrare HDMI 1.3 2D 1080i cu afișare alăturată.

- ? *Imaginea nu este afișat în 3D*
 - Verificați dacă bateria ochelarilor 3D este descărcată.
 - Verificați dacă ochelarii 3D sunt porniți.
 - Atunci când semnalul de intrare este HDMI 1.3 2D (afișare 1080i alăturată jumătate), apăsați butonul „Format 3D” și comutați la „SBS”.

Alte probleme

- ? *Proiectorul nu mai răspunde la niciun control*
 - Dacă este posibil, opriți proiectorul, apoi deconectați cablul de alimentare și așteptați cel puțin 20 de secunde înainte de a reconecta alimentarea.

- ? *Lampa se arde sau pocnește*
 - Când lampa ajunge la sfârșitul duratei sale de viață, se va arde și poate pocni puternic. Dacă se întâmplă acest lucru, proiectorul nu va porni până când modulul lămpii nu este înlocuit. Pentru a înlocui lampa, urmați procedurile din secțiunea „Înlocuirea lămpii” de la paginile 63-64.

Probleme cu telecomanda

- ? *Dacă telecomanda nu funcționează*
 - Verificați ca unghiul de operare al telecomenzii să se încadreze în limitele de $\pm 15^\circ$, atât pe orizontală, cât și pe verticală față de receptoarele IR de pe proiector.
 - Asigurați-vă că nu există obstrucții între telecomandă și proiector. Apropiati-vă la 5 m (16 ft) de proiector.
 - Asigurați-vă că bateriile sunt introduse corect.
 - Înlocuiți bateriile dacă sunt descărcate.

Indicator de atenționare





Atunci când indicatorii de atenționare (vezi mai jos) vor apărea, proiectorul se va închide automat:

- Indicatorul LED „LAMPĂ” este aprins (roșu) și, dacă este „Pornit/Standby”, indicatorul clipește (roșu).
- Indicatorul LED „TEMPERATURĂ” este aprins (roșu) și, dacă este „Pornit/Standby”, indicatorul clipește (roșu). Aceasta indică faptul că proiectorul s-a supraîncălzit. În condiții normale, proiectorul poate fi pornit din nou.
- Indicatorul LED „TEMPERATURĂ” clipește (roșu) și dacă este „Pornire/Standby”, indicatorul clipește (roșu).

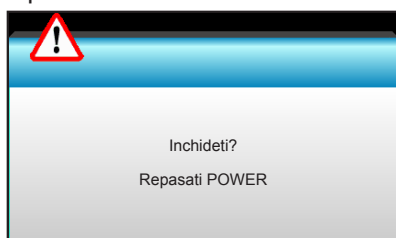
Deconectați cablul de alimentare de la proiector, așteptați 30 de secunde și încercați din nou. Dacă indicatorul de atenționare luminează din nou, vă rugăm să contactați cel mai apropiat centru de servicii pentru asistență.

INFORMAȚII SUPLIMENTARE

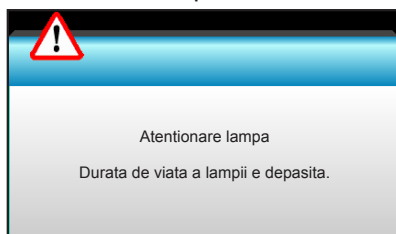
Mesaje transmise prin indicatorii LED

Mesaj	 LED-ul Power	 LED-ul Power	 LED Temperatură	 LED Lampă
	(Rosu)	(Albastru)	(Rosu)	(Rosu)
Stare Standby (Cablul de alimentare de intrare)	Lumină continuă			
Pornire (încălzire)		Strălucire (oprit 0,5 sec/ aprins 0,5 sec.)		
Pornire și iluminare lampă		Lumină continuă		
Oprire (răcire)		Strălucire (oprit 0,5 sec/ iluminare 0,5 sec.). Revine la lumina roșie constantă atunci când se oprește ventilatorul de răcire.		
Quick Resume (100 sec)		Strălucire (oprit 0,25 sec/ iluminare 0,25 sec)		
Eroare (defect lampă)	Strălucire			Lumină continuă
Eroare (Eroare vent.)	Strălucire		Strălucire	
Eroare (temperatură excesivă)	Strălucire		Lumină continuă	
Stare Standby (Burn in mode)		Strălucire		
Burnin (Warming)		Strălucire		
Burnin (Cooling)		Strălucire		

- Oprire:



- Atentionare lampa:

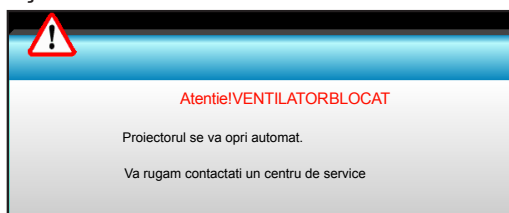


INFORMAȚII SUPLIMENTARE

- Atentionare temperatura:



- Eșuare ventilator:



- Domeniu de afișare depășit:



INFORMAȚII SUPLIMENTARE

Specificații

Optică	Descriere
Rezoluție maximă	- DP: 1920x1200 la 60 Hz - HDMI: 1920x1200 la 60 Hz (RB)
Obiectiv	- Obiectiv fix și focalizare manuală - WXGA/1080P/WUXGA/XGA: 11,66mm
Lampă	- Mod ECO <= 0,5 W la 110/220 V c.a. - Mod Activ (>0,5 W; <3 W) la 110/220 V c.a.
Dimensiune imagine (diagonală)	- XGA: 30" ~ 300" - WXGA: 27,97" ~ 302" - 1080P: 28,59" ~ 303" - WUXGA: 29,38" ~ 305,6"
Distanță de proiecție	- XGA: 0,5 ~ 5m - WXGA: 0,5 ~ 5,4m - 1080p: 0,5 ~ 5,3m - WUXGA: 0,5 ~ 5,2m

Partea electrică	Descriere
Intrări	HDMI, HDMI+MHL(2.0), conector USB-B (upgrade pentru firmware), port S-Video, DisplayPort, conector VGA2 In/YPbPr, conector VGA2 In/YPbPr, port Audio3-In (Video/S-Video), Audio1-In (VGA1), port Audio2-In (VGA2)
Ieșiri	Conector de ieșire VGA, port de ieșire audio, ieșire de alimentare USB (1,5 A)
Port LAN cu fir	1 x RJ-45 (10/100 BASE-T/100 BASE-TX)
Port servicii	Conector RS232C, sincronizare 3D VESA, telecomandă cu fir
Reproducere culori	1073,4 milioane de culori
Frecvență scanare	- Frecvență de scanare orizontală: 15,375~91,146 KHz - Frecvență de scanare verticală: 24~ 85 Hz (120 Hz pentru caracteristica 3D)
Compatibilitate sincronizare	Sincronizare separată
Difuzoare integrate	Da, 10 W
Cerințe de alimentare	100 - 240 V c.a., 50/60 Hz
Curent de intrare	2,5-1,0 A
Consum de energie (valoare tipică)	
Mod ECO dezactivat	365 W±3%
Mod ECO	292 W±3%

Partea mecanică	Descriere
Orientarea instalării	Față-Birou, Spate-Birou, Față-Plafon, Spate-Plafon
Dimensiuni	- 424 mm (L) x 344 mm (A) x 120 mm (Î) (fără picioare) - 424 mm (L) x 344 mm (A) x 160 mm (Î) (cu picioare)
Greutate	5,2 kg
Condiții de mediu	În stare de funcționare: 5 ~ 40 °C în modul Luminozitate (mod normal), umiditate între 10 și 85 % (fără condensare) În stare de funcționare: 5 ~ 45 °C în modul ECO, umiditate între 10 și 85 % (fără condensare)

Notă: Toate specificațiile pot fi modificate fără o notificare prealabilă.




INFORMAȚII SUPLIMENTARE

Oficiile globale Optoma

Pentru servicii sau asistență vă rugăm să contactați oficiul local.



SUA

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

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




Coreea

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

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

Canada

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

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




Japonia

東京都足立区綾瀬3-25-18
株式会社オーエス
コンタクトセンター:0120-380-495

 info@os-worldwide.com
www.os-worldwide.com




America Latină

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

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

Taiwan

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

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



Europa

Unit 1, Network 41, Bourne End Mills
Hemel Hempstead, Herts,
HP1 2UJ, United Kingdom
www.optoma.eu
Tel service: +44 (0)1923 691865

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



Hong Kong

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

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



Benelux BV

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

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




China

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

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



Franța

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

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




Spania

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

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




Germania

Wiesenstrasse 21 W
D40549 Düsseldorf,
Germany

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

Scandinavia

Lerpeveien 25
3040 Drammen
Norway

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

PO.BOX 9515
3038 Drammen
Norway

