

# DLP<sup>®</sup> 投影機







安全	4
重要的安全指示	4
3D 安全資訊	5
版權	6
免責聲明	6
商標辨識	6
FCC	7
歐盟國家符合性聲明	7
WEEE	7
產品簡介	8
包裝內容物	8
標準配件	8
選購配件	8
產品概觀	9
連線	10
面板	11
遙控器	12
設定及安裝1	13
安裝投影機	13
連接來源至投影機	16
調整投影的影像	17
遙控設定	18
使用投影機2	20
開啟/關閉投影機電源	20
選擇輸入訊源	22
功能表導覽及功能	23
OSD 功能表樹狀結構	24
影像功能表	31
影像進階功能表	<i>32</i>
影像進階訊號 (RGB) 功能表	34
影像進階訊號(影像)功能表	35
顯示功能表	35
顯示 3D 功能表	40
設定功能表	41
設定安全功能表	43
設定音訊設定功能表	44
設定進階功能表	45

設定網路 LAN 設定功能表	46
設定網路控制設定功能表	<b>48</b>
設定網路控制設定功能表	<b>49</b>
選項功能表	54
選項功能表(續)	55
選項遙控器設定功能表	56
選項進階功能表	57
選項燈泡設定功能表	<b>59</b>
選項功能表	<b>59</b>
選項選購濾網設定功能表	<i>60</i>
3D 設定	61
維護	62
	-
更換燈泡	62
更換燈泡(續)	63
清理灰塵濾網	64
甘仙咨訊	66
	00
相容解析度	66
们告,异仍及	68
刘斷畚頭偏移中心位置	73
投影機尺寸與固定於天花板的安裝	76
RS232 通訊協定功能清單	77
紅外線遙控器代碼	 85
使用資訊按鈕	88
<i>疑難排解</i>	89
警告指示燈	90
か兀り音 ,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,	<i>92</i>
风侣 Optoma 全球據點	92 94



請遵守本使用指南所建議的所有警告、注意事項和維護須知。

### 重要的安全指示

- 請勿阻塞任何通風口。為了確保本投影機的正常操作並防止設備過熱,建議安裝位置不得影響投影機的 正常通風。例如:請勿將本投影機放置在擁擠的咖啡桌、沙發或床上,亦不可將本投機放置在書架或阻 礙氣流流通的置物櫃等密閉空間。
- 為了避免火災或觸電的危險,請勿將本投影機暴露於雨水或濕氣中。請勿在靠近任何熱源的位置進行安裝,例如散熱器、暖氣機、火爐或任何其他會產生熱度的設備,例如放大器。
- 請避免物品或液體進入本投影機。若碰觸到危險電壓點和短路零件,可能導致火災或人員觸電。
- 請勿在下列情況下使用:
  - 在非常炎熱、寒冷或潮溼的環境中。
    - (i) 確定室溫在 5°C-40°C 內
    - (ii) 相對濕度為 10% ~ 85%
  - 在灰塵和汙垢過多的區域中。
  - 靠近任何會產生強力磁場的家電。
  - 在陽光直射地點。

**∢-**⊁→⋛∎ RG2 IEC

• 請勿直視光線,RG2。

使用任何光源時,請勿直視任何直射光線,RG2 IEC 62471-5:2015。



小心:本產品會散發可能有害的光輻射。請勿直視光束。可能會對眼睛造成傷害。

- 請勿在空氣中瀰漫可燃氣體或爆炸性氣體處使用投影機。在運轉期間,投影機內部燈泡會變得極熱,且 內部的氣體可能會引燃並導致起火。
- 在投影機運作時,請勿使用鏡頭蓋。
- 若本裝置受到物理性損壞或濫用,請勿再使用。物理損壞係指(但不限於):
  - 裝置掉落。
  - 電源線或插頭損壞。

- 投影機受到液體潑濺。
- 投影機曾置於雨水或濕氣的環境中。
- 物品掉入投影機中或投影機內部零件鬆脫。
- 請勿將投影機放置在不穩定的表面上。投影機可能會翻覆導致人員受傷或投影機受損。
- 投影機運轉時請勿阻礙光線從投影機鏡頭散出。光線會加熱物體並融化、造成燙傷或起火燃燒。
- 請勿自行打開或拆卸本投影機,以免造成觸電。
- 請勿自行維修本裝置。打開機殼或取下背蓋可能使您暴露於危險電壓或其他危險中。將本裝置送修之前,請先致電 Optoma。
- 相關之安全符號,請參見「投影機機殼」。
- 本裝置僅可交由合適的服務人員維修。
- 僅限使用製造商規定之附件/配件。
- 在投影機運轉期間請勿直視投影機鏡頭。以免強光傷害眼睛。
- 更換燈泡時,請先讓裝置冷卻。並遵照第 62-63 頁的指示。
- 本投影機能偵測出燈泡的使用壽命。若顯示警告訊息時,請務必更換燈泡。
- 更換燈泡模組後請由螢幕顯示「選項 > 燈泡設定」功能表重設「重設燈泡時數」功能(請參閱第 59 頁)。
- 投影機關閉時,在中斷電源之前請先確定投影機已完成冷卻循環。讓投影機至少散熱 90 秒。
- 接近燈泡使用期限時,畫面將顯示「超出燈泡壽命。」的訊息。請聯絡當地經銷商或服務中心,儘速更 換燈泡。
- 清潔本產品之前,請關閉電源並將插頭從 AC 插座中拔出。
- 使用柔軟的乾布沾上溫和清潔劑擦拭機殼。請勿使用磨蝕性的清潔劑、蠟或溶劑清潔本裝置。
- 如投影機長時間閒置不用,請將電源插頭從插座中拔出。
- 附註: 接近燈泡使用期限時,在更換燈泡組件前,投影機將不會開啟。若要更換燈泡,請依第 62-63 頁「更換 燈泡」一節列出的程序執行。
  - 請勿將投影機安置在會遭受振動或撞擊的位置。
  - 請勿赤手觸碰鏡頭
  - 存放投影機之前請取出遙控器的電池。若長時間將電池留在遙控器中,電池可能會漏液。
  - 請勿在產生油煙或二手煙處使用或存放投影機,因為這會對投影機的效能品質造成負面影響。
  - 請依照正確的投影機方向安裝,因為非標準安裝方式會影響投影機效能。

### 3D 安全資訊

在您或您的小孩使用 3D 功能前,請依照建議的所有警告和注意事項執行。

警告

在觀看 3D 影像時,孩童及青少年比較容易出現健康方面的問題,應有人在旁陪同觀賞。

- 在某些畫面或電玩遊戲包含閃爍的圖像或強光,可能導致某些觀賞者發生癲癇或中風症狀。若您本身患 有癲癇或中風病症,或您的家族有癲癇或中風的病史,請在使用 3D 功能前向專業醫療人員諮詢。
- 即使自己或親人無任何癲癇或中風疾病,也可能出現因未確診而導致光敏性癲癇症發作的情形。
- 孕婦、年長者、嚴重疾病患者、失眠症患者或有飲酒者,皆應避免使用本裝置的 3D 功能。
- 如果您出現下列任何症狀,請立即停止觀賞 3D 影片並尋求專業醫療協助:(1) 視覺改變;(2) 頭暈;(3) 暈眩;(4) 不自主運動(例如眼球或肌肉抽動);(5) 混亂;(6) 噁心;(7) 失去意識;(8) 抽搐;(9) 腹部 絞痛;(10) 失去方向感。孩童及青少年可能比成年人更容易出現上述症狀,家長應在旁作陪並探問孩童 是否有出現這些症狀。
- 觀賞 3D 投影時,也可能引起動量症、後知覺效應、失去方向感、眼睛疲勞及姿勢不穩。建議在使用過程中應經常休息,以降低潛在的影響。如果您的眼睛出現疲勞、乾澀等現象,或您有上述任何症狀,請立即停止使用本裝置,待症狀消失至少三十分鐘後,再繼續使用。
- 使用 3D 投影時,若過於靠近螢幕長時間觀看影片,可能導致視力受損。理想的觀賞距離應至少為螢幕 高度的三倍。觀看時,建議將眼睛與螢幕保持在水平位置。
- 欣賞 3D 投影時,若長時間戴著 3D 眼鏡,可能導致頭痛或疲勞。如果您出現頭痛、疲勞或量眩的症狀,請立即停止觀看 3D 投影,並稍作休息。
- 切勿將 3D 眼鏡用於觀賞 3D 投影以外的用途。
- 將 3D 眼鏡用於其他用途(如作為一般眼鏡、太陽眼鏡、護目鏡等使用),可能對您身體造成傷害,並 造成視力減退。
- 對於某些觀賞者,觀賞 3D 投影可能導致失去方向感。因此,切勿將 3D 投影機放在靠近開放式樓梯間、電線聚集處、陽台或其他容易讓人絆倒、撞到、撞落、撞壞或摔落的地方。

### 版權

本刊物包含所有相片、圖例及軟體在內,均受國際版權法保護,並保留所有權利。未經作者書面同意,禁止重製本手冊內含之任何素材內容。

© Copyright 2017

### 免責聲明

本文件中的資訊如有變更恕不另行通知。製造商不陳述亦不擔保有關內容,且明確拒絕承擔任何適售性或任何特定目的之適用性默示擔保。製造商保留修訂本刊物及不時變更有關內容之權利,且製造商無義務事先通知任何人此類修訂或變更之資訊。

### 商標辨識

Kensington 是 ACCO Brand Corporation 在美國含有註冊證明之註冊商標,在全球其他國家則正在申請專利中。

HDMI、HDMI 標誌及 High-Definition Multimedia Interface 為 HDMI Licensing LLC 在美國及其他國家的商標或註冊 商標。

IBM 是 International Business Machines, Inc 的商標或註冊商標。Microsoft、PowerPoint 及 Windows 皆為 Microsoft Corporation 的商標或註冊商標。

Adobe 及 Acrobat 皆為 Adobe Systems Incorporated 的商標或註冊商標。

DLP<sup>®、</sup>DLP Link 及 DLP 標誌皆為 Texas Instruments 的註冊商標<sup>,</sup>而 BrilliantColor<sup>™</sup> 則是 Texas Instruments 的商 標。

所有其他在本手冊中使用的產品名稱皆為其個別所有人擁有之財產並經確認。

### FCC

本裝置已依照美國聯邦通訊委員會的第 15 條規定進行測試,且證明符合 B 級 數位裝置之限制條件。相關限制的訂定在於提供適當的保護,防止住宅安裝時所造成的不良干擾。本裝置會產生、使用並釋放射頻電能,且如未依照說明手冊進行安裝與使用,將對無線電通訊產生不良干擾。

但不保證本裝置之安裝將不會產生干擾。如本裝置確有對無線電或電視接收造成不良干擾的情況,可經由交替開關本設備判定;使用者可透過以下一種或多種方法試著解除干擾:

- 調整接收天線的方向或位置。
- 拉開裝置與接收器的間距。
- 將裝置接到與接收器不同電路的插座上。
- 請洽經銷商或有經驗的無線電/電視技術人員提供協助。

#### 注意:屏蔽纜線

應使用屏蔽纜線連接其他電腦裝置,使其符合 FCC 規範。

小心

凡未經製造商明確同意之任何變更或修改(經美國聯邦通訊委員會同意),將會令使用者喪失操作本裝置的權益。

#### 操作條件

本裝置完全符合美國聯邦通訊委員會規定第 15 條之要求。操作應遵守以下兩項條件:

1. 本裝置不致產生不良干擾, 且

2. 本裝置必須能承受所接收之任何干擾,包括可能造成非預期的操作干擾。

#### 注意:加拿大使用者

本 B 級數位裝置符合加拿大 ICES-003 法規的要求。

Remarque à l'intention des utilisateurs canadiens

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

### 歐盟國家符合性聲明

- EMC 指令 2014/30/EC(包括修訂條款)
- 低電壓指令 2014/35/EC
- R & TTE 指令 1999/5/EC(若產品有 RF 功能)

### WEEE



### 棄置說明

丟棄時請勿將本電子裝置與垃圾一同丟棄。為了降低汙染並有效保護全球環境,請回收此裝置。

產品簡介

### 包裝內容物

小心拆封並確認內含下列標準配件項目。部分選購配件項目視機型、規格及您購買區域而定。請確認您的購買地點。部分配件可能因地區而異。

保固卡僅限某些特定區域提供。如需詳細資訊,請向您的經銷商洽詢。

### 標準配件



附註: (\*)如需歐洲保固資訊,請造訪 www.optomaeurope.com。

### 選購配件



附註: 選購配件因機型、規格及地區不同而異。



### 產品概觀



### 附註: 請勿阻塞投影機進氣孔/排氣孔。

(\*) 選用配件視機型、規格及地區而異。

編號	項目	編號	項目
1.	鏡頭蓋 (*)	9.	燈泡蓋
2.	紅外線接收器	10.	通風口(出口)
3.	鏡頭	11.	紅外線接收器
4.	對焦環	12.	揚聲器
5.	鏡頭調整(垂直)	13.	輸入/輸出連線
6.	縮放控制圈	14.	面板
7.	鏡頭調整(水平)	15.	電源插孔
8.	調整腳座	16.	通風口(入口)
5. 6. 7. 8.	<ul> <li>鏡頭調整(垂直)</li> <li>縮放控制圈</li> <li>鏡頭調整(水平)</li> <li>調整腳座</li> </ul>	13. 14. 15. 16.	輸入/輸出連線 面板 電源插孔 通風口(入口)

# 產品簡介

連線



編號	項目	編號	
1.	RJ-45 接頭	12.	3D 同
2.	USB-B 微型接頭 (韌體升級)	13.	12V 糸
3.	1x HDMI 及 1x HDMI/MHL 接頭	14.	USB '
4.	DisplayPort 接頭	15.	麥克區
5.	VGA2 In/YPbPr / ণা) 接頭	16.	有線邊
6.	VGA1 In / YPbPr 接頭	17.	音訊2
7.	VGA 輸出接頭	18.	影像掛
8.	S-Video 接頭	19.	<b>RS23</b>
9.	音訊3 輸入 (Video/S-Video) 接頭	20.	電源攝
10.	音訊1 輸入 (VGA1) 接頭	21.	Kensi
11.	音訊輸出接頭	22.	HDBa

編號	項目
12.	3D 同步輸出 (5V) 接頭
13.	12V 繼電器接頭
14.	USB 電源輸出 (1.5A) 接頭
15.	麥克風接頭
16.	有線遙控器接頭
17.	音訊2 輸入 (VGA2) 接頭
18.	影像接頭
19.	RS232C 接頭
20.	電源插孔
21.	Kensington <sup>™</sup> 鎖孔
22.	HDBaseT 接頭(*)

### 附註:

- 需使用特別的遙控器才能使用遙控滑鼠。
- (\*)僅限配備 HDBaseT 的機型。

# 產品簡介

## 面板



編號	項目	編號	項目
1.	Enter	7.	Source
2.	梯型修正	8.	四向選擇鍵
3.	消耗功率	9.	溫度 LED
4.	資訊	10.	燈泡 LED
5.	Menu	11.	開機/待機 LED
6.	Re-Sync		

# 產品簡介

遙控器



編號	項目	編號	項目
1.	開機	17.	關機
2.	幾何校正	18.	PIP/PBP
3.	功能按鈕 (F1)(可指定)	19.	功能按鈕 (F2)(可指定)
4.	Mode	20.	AV 靜音
5.	四向選擇鍵	21.	Enter
6.	資訊	22.	Laser
7.	Source	23.	Re-sync
8.	Menu	24.	D Zoom (數位縮放)
9.	Volume - / +	25.	遙控 ID / 遙控全部
10.	靜止	26.	HDMI2
11.	格式 (縱橫比)	27.	HDMI1
12.	VGA	28.	DVI
13.	S-Video	29.	3D
14.	HDBaseT	30.	DisplayPort
15.	BNC	31.	數字鍵 (0-9)
16.	YPbPr	32.	影像

附註: 不支援此類功能的機型, 部分按鍵將無作用。

## 設定及安裝

### 安裝投影機

您的投影機設計可安裝在以下四種可能的位置之一。

您的房間配置或個人喜好將決定您選擇的安裝位置。請考量您畫面的尺寸和位置,適當的電源插座位置,以及投影機 和您剩餘設備間的位置及距離。



投影機應平放於表面上,並與畫面呈 90 度/直角。

- 如何判斷指定螢幕尺寸的投影機位置,請參閱第 68-72 頁的距離表。
- 若要判定指定距離下的投影幕尺寸,請參閱第 68-72 頁的距離表。
- 附註: 如投影機距離畫面更遠,即可增加投影的影像尺寸,且垂直偏移亦可按比例增加。





附註: 投影機的通風孔側必須朝上以利垂直安裝。

水平:在±10° 範圍內

垂直:在±10° 範圍內

若您安裝人像模式用途的投影機,可利用下列角度傾斜:



水平:在±10° 範圍內

2. 向上投影 (90°) 3. 懸掛安裝 (180°) 4. 向下投影 (270°)

. 垂直:在±10° 範圍內可安裝四個投影角度 1. 桌上 (0°)

若您安裝標準燈泡用途的投影機,可利用下列角度傾斜:

投影機安裝注意事項

• 在排氣孔周圍預留至少 50 cm 的空隙。



- 確保進氣孔不會循環排氣孔的熱氣。
- 在密閉空間中操作投影機時,確保機箱內的周圍氣溫在投影機運作時不超過操作溫度,且進氣孔和排氣 孔皆未阻塞。
- 所有機箱應通過散熱認證評估,確保投影機不會循環到排氣,因為即使機箱溫度在可接受的操作溫度範 圍內也會造成裝置關閉。

連接來源至投影機



編號	項目	編號	項目
1.	RJ-45 連接線	10.	USB 硬體鎖/USB 充電器
2.	RJ-45 連接線(Cat5 連接線)	11.	麥克風連接線
3.	HDMI / MHL 連接線	12.	有線遙控器連接線
4.	DisplayPort 連接線	13.	音訊輸入連接線
5.	VGA 連接線	14.	影像連接線
6.	音訊輸入連接線	15.	S-Video 連接線
7.	音訊輸出連接線	16.	RS232 連接線
8.	3D 發射器連接線	17.	VGA 輸出連接線
9.	12V DC插孔	18.	電源線

設定及安裝

### 調整投影的影像

### 影像高度

投影機配有升降腳座,可調整影像高度。

- 在投影機底部尋找您要調整的可調式腳座。 1.
- 2. 順時鐘或逆時鐘轉動調整腳墊以增加或降低投影機高度。



縮放比例及對焦

- 若要調整影像尺寸,請順時鐘或逆時鐘轉動縮放控制圈,以增加或減少投影影像尺寸。 •
- 若要調整對焦,請順時鐘或逆時鐘轉動對焦環直到影像變為銳利且清楚為止。



附註: 投影機的焦距如下:

- XGA: 51.2" ~ 307.1" (1.3 ~ 7.8 公尺) WXGA: 26.6" ~ 302.1" (0.6 ~ 7.6 公尺)
- 1080P: 51.2" ~ 315.0" (1.3 ~ 8.0 公尺)
- WUXGA: 51.2"~307.1" (1.3~7.8 公尺)

## 設定及安裝

遙控設定

#### 安裝/更換電池 遙控器需使用兩顆 AAA 尺寸電池。

- 1. 取下背面或遙控器上的電池蓋。
- 2. 如圖所示裝入 AAA 電池。
- 3. 裝回遙控器的背蓋。



附註: 僅限更換相同或同等類型的電池。

小心

若不當使用電池,可能會導致化學液體洩漏或爆炸。請務必遵照下列指示。

- 請勿混用不同類型的電池。不同類型電池的特性有異。
- 請勿混用新舊電池。混用新舊電池會縮短新電池的壽命,並導致舊電池的化學液體洩漏。
- 電池電力耗盡後請立即取出。電池中的化學液體若洩漏並接觸人體皮膚,會導致紅腫。若發現有化學液 體洩漏,請以乾布擦拭。
- 本產品隨附之電池的壽命可能因儲藏條件影響而縮短。
- 若長時間不使用遙控器,請將電池取出。
- 棄置電池時,請遵照所在地區或國家的相關法規。

#### 有效遙控範圍

紅外線 (IR) 遙控器感應器位於投影機後側。確保遙控器的角度維持在 30 度以內並與投影機的投影機的紅外線遙控感 應器垂直以發揮正確作用。遙控器與感應器間的距離不得長於 7 公尺(~23 英尺)。

- 請確定遙控器與投影機 IR 感應器之間沒有任何障礙物,否則會阻礙紅外線光束傳遞。
- 請確定遙控器的 IR 發射器未直接被陽光或日光燈燈泡照射。
- 請確保遙控器遠離日光燈燈泡至少2公尺以上,否則遙控器可能會故障。
- 若遙控器太接近變頻器類型的日光燈燈泡,可能會不時失效。
- 若遙控器和投影機的距離非常近,遙控器可能會失效。
- 當您對準螢幕時,遙控器與螢幕間的有效距離低於 5 公尺,並反射 IR 光束回投影機。不過,有效距離 會依螢幕而變化。



開啟/關閉投影機電源



### 開機

- 1. 取下鏡頭蓋 (\*)。
- 2. 安全牢固地連接電源線與訊號線/來源連接線。連接後,開機/待機LED將亮起棕色。
- 3. 按下投影機鍵盤或遙控器上的「**山**」可開啟投影機電源。
- 4. 啟動畫面將顯示約 10 秒,且開機/待機 LED 將恆亮紅色。

附註: 初次開啟投影機時,將要求您選擇偏好語言、投影方向及一些其他設定。

#### 關機

- 1. 按下投影機鍵盤或遙控器上的「**也**」可關閉投影機電源。
- 2. 將顯示下列訊息:



- 3. 再按一次「**山**」鍵確認,或訊息會在 15 秒後消失。若再次按下「**山**」鍵,投影機將關機。
- 4. 冷卻風扇將持續運轉約 10 秒進行冷卻循環,且開啟/待機 LED 將閃爍藍色。若開機/待機 LED 持續亮 起紅色,代表投影機已經進入待機模式。若您要重新啟動投影機,必須等到投影機完成冷卻循環並進入 待機模式。當投影機進入待機模式時,只需再次按下「∪」按鈕就能開啟投影機。
- 5. 將電源線從插座和投影機中拔出。
- 附註: (\*) 選用配件視機型、規格及地區而異。 不建議在關閉電源程序後立即開啟投影機電源。

### 選擇輸入訊源

打開要在畫面顯示的連接訊號來源(電腦、筆記型電腦、錄放影機等)。投影機能自動偵測訊號來源。若連接多組來 源,請按下投影機鍵盤或遙控器上的來源按鈕以選擇所需的輸入來源。



### 功能表導覽及功能

投影機擁有多語言的 OSD 功能表,能讓您調整影像並變更各種設定。投影機能自動偵測訊號來源。

- 1. 若要開啟 OSD 功能表,請按下遙控器或鍵盤上的「Menu」。
- 2. 顯示 OSD 時,使用 ◀▶ 鍵選擇主功能表上的任何項目。在特定頁面上選擇時,請按下 ▼ 或 「Enter」鍵進入子功能表。
- 3. 使用 ▲ ▼ 鍵在子功能表中選擇所需項目,然後按下 ▶ 或「Enter」鍵檢視進一步設定。使用 ◀ ▶ 鍵 可調整設定。
- 4. 在子功能表中選擇下一個要調整的項目,並依上述方式調整。
- 5. 按下「Enter」或「Menu」確認,畫面將返回主功能表。
- 6. 若要離開,請再按一下「功能表」。OSD 功能表將關閉,而投影機亦會自動儲存新設定。



### OSD 功能表樹狀結構

主功能表	子功能表	進階選項功能表	單一項目功能表	數值
			簡報	
			電影	
			sRGB	"拽段 [間報]
	顯示模式		黑板	PS. 各模式皆可調整並儲存在各
			DICOM SIM.	模式中
			使用者	
			3D	
				-50~50
	對比			-50~50
				1~15
	色彩			-50~50
	色相			-50~50
		BrilliantColor™		1~10
			電影	
			1.8	
			2.0	
		Gamma	2.2	
影像			2.6	
			黑板	
			DICOM	
		色溫	暖色調	
			標準	
	進階選項		涼爽	
			冷色調	
			非 HDMI 輸入:	
			自動 / RGB / YUV	
		色彩空間	HDMI 輸入:	
			自動 / RGB(0~255) /	
			RGB(10~235)/10V	50.50
			R唱 <u>品</u>	-50~50
				-50~50
			B B B G G 关	-50~50
		RGB進階調整	「「「「「「」」」	
			D)偏差   佐復原疎訊点	-ວ∪~ວ∪
			1次後尿廠設定	
			退出	

主功能表	子功能表	進階選項功能表	單一項目功能表	數值
			紅	色調/飽和度/增益 [-50~50]
			緑	色調/飽和度/增益 [-50~50]
			藍	色調/飽和度/增益 [-50~50]
			青色	色調/飽和度/增益 [-50~50]
		色彩調校	洋紅	色調/飽和度/增益 [-50~50]
			黃	色調/飽和度/增益 [-50~50]
			白	紅/綠/藍
			恢復原廠設定	
			退出	
			<b>占</b> 毛	開
8/14	進階選項		目 190	孱罰
京/1家 			相位	0~31
		訊號 (RGB)	頻率	-10~10
			水平位置	-5~5
			垂直位置	-5~5
			退出	
			白階	0~31
		1 - 11 - 15 (見)(色)	黑階	-5~5
		計15號(京21家) 	IRE	0/7.5(限 NTSC)
			退出	
		退出		
	恢復原廠設定			
	影像比例		<b>XGA</b> : 4:3 \ 16:9 \	
			Native、自動	
			<b>1080p</b> :4:3、16:9、	
			16:10、Native、自動	
	Zoom			-5~25
	邊緣遮罩			0~10
顯示設定	影佈位我調軟	影像水平位置	右/左 ( 圖示位於中央 )	-100~100
	影像位移調整	影像垂直位置	上/下 (圖示位於中央)	-100~100
		水平梯形修正		-30~30
		垂直梯型修正		-30~30
		     白動垂古梯形板正	開	⋧百言心 [艮图]
	幾何校正	日 <u>期</u> 亚且饰形修止 	關	」、「只有又【勝剤】
			左上	
		邊角調整	右上	
			左下	

主功能表	子功能表	進階選項功能表	單一項目功能表	數值
	幾何校正	邊角調整	右下 (ICONS)	
		恢復原廠設定		
			DLP-Link	
		3D 模式	VESA 3D	
			閼	
			3D	
		3D->2D	L	
顯示設定			R	
	3D		自動	
			Side By Side	
		3D京/1家恰式	Top and Bottom	
			Frame Sequential	
		20 日华反輔	開	
		3D 问少汉畤	閼	
		退出		
			English	
			Deutsch	
			Français	
			Italiano	
			Español	
			Português	
			Svenska	
			Nederlands	
			Norsk/Dansk	
			Polski	
			Русский	
			Suomi	
			Ελληνικά	
			Magyar	
設定	語言		Čeština	
			- تلا يي	
			繁體中文	
			簡体中文	
			日本語	
			한국어	
			ไทย	
			Türkçe	
			Farsi	
			Ti ng Việt	
			Română	
			Bahasa Indonesia	
			Slovakian	

主功能表	子功能表	進階選項功能表	單一項目功能表	數值
	投影方式		前方 🚛	
			後方	
			正面縣掛投影	
			育 山 愁 街 投 彰 🕢 🦰	
			16:10	
	畫面類型			
			WUXGA	
			左上 •	
			右上	
	功能表位置		置中 •	
			左下 🔳	
			右下	
		安全設定	開	
			閟	
			月	
	安全設定	安全設定計時器 	天	
		総市向進	小時	
		愛史省临   退山		
	 投影機ID			00~99
	聲音設定	內建揚聲器	開	
設定			關	
			開	
			閼	
		Volume	音頻	0~10
		聲音輸入	│	0~10
				- Audio 3-> L/R
			AUDIO2	- Audio 1, 2->微型插孔
				預設值:
			AUDIO3	-VGA1->Audio 1
				-VGA2->Audio 2
				-Video   S-video ->Audio 3
		聲音輸出(待機模式下)	  開  關	預設值 [關]
		退出		
			預設值	
		開機畫面	中性	
			(2)(1)(1)(1)(1)(1)(1)(1)(1)(1)(1)(1)(1)(1)	
		重 旧 頒 収	國	
	進階選項	  隱藏字幕	CC1	
		יעדדי ב אאוויאט די	CC2	
		细始	開	僅支援透過 VGA2 連接的非
		無旅	關	HDBaseT 機型
		退出		

主功能表	子功能表	進階選項功能表	單一項目功能表		
配備 HDBaseT 的機型	HDBaseT 控制		開		
		乙	關	] 7只〒又1旦 [時約]	
		<b>D</b> 0000	開		
		R5232	關	7 7月〒〒1旦 [勝]	
			網路狀態	連接/中斷連線(唯讀)	
				開	
			DHCP	關 [預設值關]	
			IP 位址	預設值 [192.168.0.100]	
		有線網路設定	子網路遮罩	預設值 [255.255.255.0]	
			通訊閘	預設值 [192.168.0.254]	
			DNS	預設值 [192.168.0.1]	
			MAC位址	唯讀	
設定	網路		退出		
			Crestron	開/關(連接埠:41794)	
			Extron	開/關(連接埠:2023)	
			PJ Link	開/關(連接埠:4352)	
		控制設定	AMX Device Discovery	開/關(連接埠:9131)	
			Telnet	開/關(連接埠:23)	
			HTTP	開/關(連接埠:80)	
			退出		
		恢復原廠設定			
			VGA1		
	輸入訊源		VGA2		
			影像		
			S-Video		
			HDMI1	PS. HDBase1 選項僅限配備	
			HDMI2	TIDBaseT 的版型使用。	
			Displayport		
			HDBaseT		
			退出		
	訊號來源鎖定		開	[預設開啟] HDMI1 / HDMI2/	
			關	VGA1 / VGA2 / Video / S-Video/ DisplayPort/ HDBaseT	
選項	高海拔模式		開		
			閉	[預設1直關] 	
	搜尋訊息隱藏		開	[預設值關]	
			關	PS. 警告訊息與電源關閉訊息未 呼亞	
			 	ドは、「「「」」では、「」」、」」では、「」」では、「」」では、「」」では、「」」、」」では、「」」」、」、」、」、」、」、」、」、」、」、」、」、」、」、」、」、」、」	
	按鍵鎖	 	刑	[預設值關]	
	鎖定顯示模式		1990   1990		
		 	刑	[預設值關]	
			時約  4m.		
	Test Detto		売		
			刀怕 		
			日		

主功能表	子功能表	進階選項功能表	單一項目功能表	數值	
	背景顏色		黑		
			紅		
			藍		
			綠		
			白		
			關		
			淺黃		
			淺綠		
	満壁顔色		淺藍		
			粉紅		
			灰色		
			HDMI2		
			DP		
			VGA2		
			S-Video	[預設值 <sup> </sup> Test Pattern 」]	
		F1	Test Pattern	如為配備 HDBaseT 的機型,	
			Zoom	預設值為「HDBaseT」。	
			之 oom 容評		
			<u>具</u> 前(   影像比例		
			חס חס		
	遙控設定	F2		-	
鑺佰			S Video	[預設值「Zoom」]	
			Jost Pattorn	如為配備 HDBaseT 的機型,	
			Zoom	預設值為「HDBaseT」。	
			200m 咨卸	-	
			影佈比例	-	
		F3		-	
				-	
			S Video	[預設「資訊」]	
			Jost Dattorn	如為配備 HDBaseT 的機型,	
			Zoom	預設值為「HDBaseT」。	
				-	
				-	
			同		
			一日		
		紅外線功能			
			取工層		
			商		
		進岱對應隔   追山	00~99	[]/ɡā文1且 UU]	
		巡山	88		
	12V 繼電器		明	[預設開啟]	
			時約		
	開機提醒音			[預設開啟]	
			陽割	<b>-</b>	

主功能表	子功能表	進階選項功能表	單一項目功能表	數值
		電源偵測自動開機	開	[3百言少/古艮]]
			關	
		訊源偵測自動開機	開	「貊≡呉/百楬1
			關	
		自動關機(分)		0-180(單一步驟:5 分鐘)
	進階選項	自動睡眠關機(分)		0-990(單一步驟:10 分鐘)
				永遠開啟 [核取方塊樣式,預設 為未勾選。]
		■ 〒 店 井 ナ ( 注 幽 )	使用中	
		电/尔保环(1守成)	節能	
		退出		
		燈泡使用時數		
			開	[3百言心/古艮图]
		湿心使用壽叩症小	關	
			明亮	
		燈泡模式	節能	
			消耗功率	
			100%	
	燈泡設定		95%	
		消耗功率	90%	
			85%	
			80%	
		重設燈泡時數	是	
			否	
		退出		
		中計調理等例		是
		女袋選購濾網 		否
		濾網使用時數		唯讀 [範圍 0~9999]
				孱罰
				300 hr
	濾網設定(選配)	濾網使用壽命提示		500 hr [預設值]
				800 hr
				1000 hr
				是
		濾網時數重直		否
		退出		
	資訊			
			是	
	恢復原厰設定		否	
	<u> </u>			

附註: 選用功能視機型與地區而定。

### 影像功能表



### <u>顯示模式</u>

有許多針對各種不同影像最佳化的原廠預設值。

- 簡報:將本裝置連接電腦並於公共場合投影時,適合使用此模式。
- 明亮: 從電腦輸入最大亮度。
- 電影: 觀賞影片時,適合使用此模式。
- sRGB: 標準化的精準色彩。
- 黑板:投影至黑板(綠色)時,應選擇本模式取得最佳色彩設定。
- DICOM SIM.: 在此模式下可投影黑白醫療影像,如 X 光放射圖、MRI 等。
- 使用者:記憶使用者的設定。
- 3D: 欲體驗 3D 效果,必須備有 3D 眼鏡,並確認電腦/行動裝置搭載 120 Hz 訊號輸出四重緩衝繪圖 卡,並已安裝 3D 播放器。

#### <u>亮度</u>

調整影像的亮度。

- 按下 ◀ 可將影像變暗。
- 按下 ▶ 可將影像變亮。

#### <u>對比</u>

對比控制影像最亮與最暗的區域之間的差異程度。

- 按下 ◀ 可降低對比。
- 按下 ▶ 可增加對比。

#### <u> 銳利度</u>

#### 調整影像的銳利度。

- 按下 ◀ 可降低銳利度。
- 按下 ▶ 可增加銳利度。

### <u>色彩</u>

將影像從黑白調整為色彩完全飽和。

- 按下 ◀ 可減少影像的飽和度。
- 按下 ▶ 可增加影像的飽和度。

#### <u>色相</u>

#### 調整紅綠的色彩平衡。

- 按下 ◀ 可增加影像中的綠色量。
- 按下 ▶ 可增加影像中的紅色量。

#### <u>恢復原廠設定</u>

選擇「是」還原「影像」的原廠預設設定。

### 影像進階功能表

	x # # x	×				
BrilliantColor™	М		10	•		
Gamma 電影						
色溫	色溫暖色調					
色彩空間			自動	•		
RGB進階調整				•		
色彩調校				•		
訊號						
			◆退出			

#### <u>BrilliantColor</u>™

此可調式項目採用新的色彩處理演算法與增強功能,能夠提供更高的亮度,同時保有影像的全真生動色彩。

- 按下 ◀ 可將加強強化影像。
- 按下 ▶ 可將減弱強化影像。

#### <u>Gamma</u>

此可讓您設定標準化設定的 Gamma 曲線類型。完成初始化設定和微調後,利用 Gamma 調整的步驟最佳化影像輸出。

- 電影:針對家庭劇院。
- 圖像:針對電腦/相片訊號來源。
- 1.8 / 2.0 / 2.2 / 2.6:針對特定電腦/相片訊號來源。
- 黑板:投影至黑板(綠色)時,應選擇本模式取得最佳色彩設定。
- DICOM:在此模式下可投影黑白醫療影像,如X光放射圖、MRI等。
- 按下 ◀ 或 ▶ 可選擇模式。

<u> 色溫</u>

按下 ◀ 或 ▶ , 在暖色調、標準、涼爽及冷色調中選擇色溫。

### <u>色彩空間</u>

按下 ◀ 或▶ , 在下列項目中選擇適當的色採矩陣類型:

- 非 HDMI 輸入:自動、RGB 或 YUV
- HDMI 輸入:自動、RGB(0-255)、RGB(16-235) 或 YUV

#### <u>RGB進階調整</u>

此設定允許設定影像的亮度(增益)及對比(偏差)。

- 按下 ◀ 可減少所選色彩的增益與偏差。
- 按下 ▶ 可增加所選色彩的增益與偏差。

RGB進階調整	Ø	
R增益	<b>5</b> 0	
G增益	<b>5</b> 0	
B增益	50	
R偏差	<b></b> 50	
G偏差	<b></b> 50	
B偏差	<b>5</b> 0	
恢復原廠設定	◆ 退出	

<u>色彩調校</u>

按下 ▶ 可進入下一個功能表,使用 ▲、▼、 ◀ 或 ▶ 可選擇項目。

色彩調校	Ø
紅	青色
綠	洋紅
藍	黃
白	使复原廠設定
	◆ 退出

• 紅/綠/藍/青色/洋紅/黃:使用 ◀ 或 ▶ 可選擇色調、飽和度及增益色彩。

紅	Q
色調	<b>5</b> 0
飽和度	<b>5</b> 0
增益	<b>5</b> 0
	◆ 退出

• 白:使用 ◀ 或 ▶ 選擇紅色、綠色及藍色。

白	9
紅	<b>5</b> 0
綠	<b>5</b> 0
藍	50
	← 退出

恢復原廠設定:選擇「⇔恢復原廠設定」恢復色彩調整的原廠預設值。

### <u>退出</u>

選擇「退出」即可退出功能表。

### 影像進階訊號 (RGB) 功能表



### 附註:

- 「訊號」只有在類比 VGA (RGB) 訊號中才支援「訊號」。
- 若「訊號」為自動,相位、頻率項目將變為灰色無法選擇。若「訊號」非自動,相位、頻率項目將出現 供使用者手動調整,並在下次投影機關閉並重新開啟後儲存於設定中。

### <u>自動</u>

自動選擇訊號。使用此功能時,相位及頻率項目將無法選取,且若「訊號」並非自動,相位及頻率項目則會顯示,供使用者手動微調並儲存於設定中,供下次重新啟動投影機時再次使用。

相位

同步化訊號時間點與圖像卡。若影像不穩定或閃爍,請使用此功能進行修正。

<u>頻率</u>

變更顯示資料頻率,使其符合您電腦圖像卡的頻率。只能在影像出現垂直閃動時使用此功能。

#### <u>水平位置</u>

- 按下 ◀ 可向左移動影像。
- 按下 ▶ 可向右移動影像。

#### <u>垂直位置</u>

٠

- 按下 ◀ 可向下移動影像。
  - 按下 ▶ 可向上移動影像。

### <u>退出</u>

選擇「退出」即可退出功能表。

影像進階訊號(影像)功能表



<u>白階</u>

輸入影像訊號時,允許使用者調整白階。

<u> 黑階</u>

輸入影像訊號時,允許使用者調整黑階。

<u>IRE</u>

輸入影像訊號時,允許使用者調整 IRE 值。 附註: IRE 只能用於 NTSC 影像格式。

- 按下 ◀ 可減少影像中的色彩量。
- 按下 ▶ 可增加影像中的色彩量。

### 顯示功能表



### 影像比例

按下 ◀ 或 ▶ , 在下列選項中選擇您所需的縱橫比:

- XGA: 4:3, 16:9, Native, 自動
- 1080p: 4:3, 16:9, LBX, Native, 自動
- WUXGA: 4:3、16:9 或 16:10、LBX、Native、 自動

關於格式:

- 4:3: 此影像比例可用於 4:3 輸入訊號源。
- 16:9: 此格式可用於16:9 輸入訊號源,如 HDTV 及 DVD 等寬螢幕電視專屬增強功能。
- 16:10: 此格式適用於 16:10 輸入訊號源,像是寬螢幕筆記型電腦。
- LBX: 此格式專為非 16x9、Letterbox 訊號源及外接 16x9 鏡頭的使用者,使用全畫面顯示 2.35:1 影像 比例。
- Native: 此格式顯示無縮放的原始影像。
- 自動: 自動選擇適當的顯示設定影像比例。

附註: LBX 模式的詳細資訊:

- 某些 Letter-Box DVD 未針對 16x9 的電視螢幕進行功能增強, 在此情況下,於16:9 的模式下觀賞時, 影像可能無法正常顯示。如果發生此情況,請使用 4:3 模式觀賞 DVD。但若其內容不是 4:3,則在 16:9 顯示格式中,影像周圍會出現黑色條。對於此類型的內容,您可以使用 LBX 模式,使影像填滿整個 16:9 顯示畫面。
- 如果您外接橫向壓縮鏡頭,此LBX 模式亦可讓您觀看2.35:1 內容(包括 Anamorphic DVD 及 HDTV 影 片訊號源),支援為在寬螢幕2.35:1影像中顯示16x9 強化的Anamorphic 寬螢幕。在此情況下,便不會 出現黑色條,並且能完整利用燈泡電源及垂直解析度。

#### WUXGA 縮放比例表 (螢幕類型 16x10):

- 支援螢幕類型 16:10 (1920 x 1200)、16:9 (1920 x 1080)。
- 螢幕類型為 16:9 時,在此環境中沒有 16 x 10 格式。
- 螢幕類型為 16:10 時,在此環境中沒有 16 x 9 格式。
- 若使用者變更為自動,將同時自動變更顯示模式。

16 : 10 畫面	480i/p	576i/p	1080i/p	720p	電腦	
4x3	縮放至 1600x1200	0				
16x9	縮放至 1920x1080	0				
16x10	縮放至 1920x1200	0				
LBX	縮放至1920x1440	,然後置中顯示 192	20x1200 影像。			
Native 模式	1:1 對應置中。					
	不縮放;投影解析度視輸入來源而定。					
自動	若選擇此格式,螢幕類型將自動變為 16:10 (1920x1200)。					
	-若來源為 4:3 <sup>,</sup> 畫面類型將自動調整為 1600x1200。					
	-若來源為 16:9,畫面類型將自動調整為 1920x1080。					
	-若來源為 16:10,	畫面類型將自動調響	整為 1920x1200。			
## WUXGA 自動對應規則(畫面類型 16x10):

亡卦	輸入角	<b>解析度</b>	自動/縮放	
日期	水平解析度	垂直解析度	1920	1200
	640	480	1600	1200
	800	600	1600	1200
4.2	1024	768	1600	1200
4.3	1280	1024	1600	1200
	1400	1050	1600	1200
	1600	1200	1600	1200
	1280	720	1920	1080
夏	1280	768	1920	1152
电加强	1280	800	1920	1200
edtv	720	576	1350	1080
5010	720	480	1620	1080
	1280	720	1920	1080
	1920	1080	1920	1080

## WUXGA 縮放比例表 (螢幕類型 16x9):

16 : 9 畫面	480i/p	576i/p	1080i/p	720p	電腦
4x3	縮放至 1440x1080	0			
16x9	縮放至 1920x1080	0			
LBX	縮放至 1920x1440	,然後置中顯示 19	20x1080 影像。		
Native 模式	1:1 對應置中。 不縮放;投影解析度視輸入來源而定。				
自動	若選擇此格式,螢幕類型將自動變為 16:9 (1920x1080)。 -若來源為 4:3,畫面類型將自動調整為 1440x1080。				
	-若來源為 16:9,畫面類型將自動調整為 1920x1080。				
	-若來源為 16:10,	畫面類型將自動調響	隆為 1920x1200 並と	辺除 1920x1080 區域	<b>述</b> 進行顯示。

#### WUXGA 自動對應規則(畫面類型 16x9):

亡卦	輸入解析度		自動/縮放	
日期	水平解析度	垂直解析度	1920	1080
	640	480	1440	1080
	800	600	1440	1080
4.2	1024	768	1440	1080
4:5	1280	1024	1440	1080
	1400	1050	1440	1080
	1600	1200	1440	1080
	1280	720	1920	1080
莧蛍 <b>帯</b> 聿記型 雷脳	1280	768	1800	1080
FE /JA	1280	800	1728	1080
edtv	720	576	1350	1080
5010	720	480	1620	1080
	1280	720	1920	1080
	1920	1080	1920	1080

#### 1080P 縮放比例表 (螢幕類型 16:9)

16 : 9 畫面	480i/p	576i/p	1080i/p	720p	電腦
4x3	縮放至 1440x1080	0			
16x9	縮放至 1920x1080	0			
LBX	縮放至 1920x1440	,然後置中顯示 19	20x1080 影像。		
Native 模式	1:1 對應置中。				
	不縮放;投影解析度視輸入來源而定。				
自動	若選擇此格式,螢幕類型將自動變為 16:9 (1920x1080)。				
	-若來源為 4:3,畫面類型將自動調整為 1440x1080。				
	-若來源為 16:9,畫面類型將自動調整為 1920x1080。				
	-若來源為 16:10,	畫面類型將自動調響	隆為 1920x1200 並년	辺除 1920x1080 區域	進行顯示。

#### 1080P 自動對應規則 (螢幕類型 16x9):

수태	輸入角	輸入解析度		自動/縮放	
日凱	水平解析度	垂直解析度	1920	1080	
	640	480	1440	1080	
	800	600	1440	1080	
4.2	1024	768	1440	1080	
4:5	1280	1024	1440	1080	
	1400	1050	1440	1080	
	1600	1200	1440	1080	
	1280	720	1920	1080	
莧蛍 <b>帯</b> 聿記型 雪脳	1280	768	1800	1080	
FE /JA	1280	800	1728	1080	
edtv.	720	576	1350	1080	
5010	720	480	1620	1080	
цоту	1280	720	1920	1080	
	1920	1080	1920	1080	

#### XGA 縮放比例表 (螢幕類型 16x9)

16 : 9 畫面	480i/p	576i/p	1080i/p	720p	
4x3	縮放至 1024x768。				
16x9	縮放至 1024x576。				
Native 模式	不縮放;投影解析	度視輸入來源而定。			
自動	-若來源為 4:3 <sup>,</sup> 畫面類型將自動調整為 1024x768。				
	-若來源為 16:9 <sup>,</sup> 畫面類型將自動調整為 1024x576 。				
	-若來源為 15:9 <sup>,</sup> 畫面類型將自動調整為 1024x614 。				
	-若來源為 16:10 <sup>,</sup>	畫面類型將自動調響	整為 1024x640 ∘		

#### XGA 自動對應規則 (螢幕類型 16x9):

白新	輸入角	<b>释析度</b>	自動/縮放	
日則	水平解析度	垂直解析度	1280	768
	640	480	1024	768
4.2	800	600	1024	768
4:5	1024	768	1024	768
	1600	1200	1024	768
	1280	720	1024	576
莧蛍 <b>帯</b> 聿記型   雪脳	1280	768	1024	614
FE /JA	1280	800	1024	640
SDTV	720	576	1024	576
3010	720	480	1024	576
цоту	1280	720	1024	576
	1920	1080	1024	576

#### <u>Zoom</u>

- 按下 ◀ 可縮小影像的大小。
- 按下 ▶ 可放大投影畫面的影像。

#### <u> 邊緣遮罩</u>

修正影像邊緣遮罩,可去除影像來源邊緣上的影像編碼雜訊。

#### 附註:

- 每一 I/O 的「邊緣遮罩」設定都不同。
- 「邊緣遮罩」和「Zoom」無法同時作用。

#### <u>影像位移調整</u>

按下 ▶ 可進入下一個功能表(如下所示),再使用 ▲、▼、 ◀ 或 ▶ 可以選擇項目。



- 影像水平位置:按下 ◀▶ 可水平移動投影影像的位置。
- 影像垂直位置:按下▲▼ 可垂直移動投影影像的位置。

#### 幾何校正

- 水平梯形修正(水平梯形校正):按下 ◀▶ 可修正水平梯形失真。
- 垂直梯型修正(垂直梯形校正):按下▲▼ 可修正垂直梯形失真。
- 自動垂直梯形修正:自動修正垂直梯形錯誤。
- 邊角調整:藉由一次調整一個角落,補償影像失真。



#### 恢復原廠設定恢復原廠設定

選擇「是」恢復「影像」的原廠預設值。

## 顯示 3D 功能表



#### <u>3D 模式</u>

- DLP-Link: 選擇「DLP-Link」可使 DLP Link 3D 眼鏡發揮最佳效果。
- VESA 3D: 選擇「VESA 3D」可使 VESA 3D 眼鏡發揮最佳效果。
- 關:選擇「關」以關閉 3D 模式。

#### <u>3D->2D</u>

- 3D: 顯示 3D 訊號。
- L(左):顯示 3D 內容的左側畫面。
- R(右):顯示 3D 內容的右側畫面。

#### <u>3D 影像格式</u>

- 自動: 偵測到 3D 識別訊號時,將自動選擇 3D 影像格式。
- Side By Side: 以「Side By Side」影像格式顯示 3D 訊號。
- Top and Bottom: 以「Top and Bottom」影像格式顯示 3D 訊號。
- Frame Sequential: 以「Frame Sequential」影像格式顯示 3D 訊號。

#### 附註:

- 「3D 影像格式」僅支援第 68 頁的 3D 時序。
- 「3D 影像格式」僅支援非 HDMI 1.4a 3D 時序。

#### <u>3D 同步反轉</u>

- 按下「開」可反轉左側和右側的畫面內容。
- 按下「關」則為預設畫面內容。

#### <u>退出</u>

選擇「退出」即可退出功能表。



## 設定功能表

#### 語言

選擇多語的 OSD 功能表。按下 ▶ 進入子選單,然後使用 ▲、▼、 ◀ 或 ▶ 鍵選擇偏好的語言。按下「Enter」完 成選擇。

· (1) 語言			
English	Nederlands	Čeština	Türkçe
Deutsch	Norsk/Dansk	عربي	فارسى
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	← 退出

#### <u>投影方式</u>

- ▲ ▲ 前方
   此為預設選項。影像會直接投影在畫面上。
- 《 》 後方 選取時,影像會以左右反轉方式投影。
- **亚**面懸掛投影 選取時,影像會以上下反轉方式投影。
- **《** \* 背面懸掛投影 選取時,影像會以上下和左右反轉方式投影。

附註: 背面投影和背面懸掛投影必須使用在半透明的螢幕上。

#### <u> 畫面類型</u>

選擇螢幕類型,範圍為 16:10 或 16:9 (WXGA/WUXGA)。

附註:「畫面類型」僅適用於 WXGA/WUXGA。

#### 功能表位置

在顯示畫面上選擇功能表位置。

#### <u>投影機ID</u>

透過功能表可設定 ID 識別(範圍為 0-99),讓使用者透過 RS232 控制個別投影機。

#### <u>HDBaseT 控制</u>

本投影機可自動偵測隨附 HDBaseT 發射器的乙太網路或 RS232 訊號。如使用自動偵測,請確定啟用個別訊號。

#### <u>退出</u>

選擇「退出」即可退出功能表。

設定安全功能表



<u>安全設定</u>

- 開:選擇「開」,在開啟投影機時使用安全設定驗證功能。
- 關:選擇「關」時,無須密碼驗證即可打開投影機。

#### 安全設定計時器

可選擇時間(月/天/小時)功能設定投影機可使用的時數。一旦此設定時間過後,投影機將會提示您重新輸入密碼。



#### <u> 變更密碼</u>

- <u>首次:</u>
- 1. 按下「Enter」鍵可設定密碼。
- 密碼必須為4位數。
- 3. 使用遙控器上的數字按鈕或螢幕數字鍵輸入您的新密碼,然後按下「Enter」鍵確認密碼。
- <u>變更密碼</u>: (若遙控器沒有數字鍵盤,請使用向上/向下鍵變更密碼的各個數字,然後按下 enter 確認)
- 1. 按下「Enter」輸入舊密碼。
- 2. 使用數字按鈕或螢幕數字鍵盤輸入目前密碼,然後按下「Enter」確認。
- 3. 使用遙控器上的數字鍵輸入新密碼(長度 4 位數),然後按下「Enter」確認。
- 4. 再次輸入密碼,然後按下「Enter」確認。

如果密碼輸入錯誤 3 次,投影機將會自動關機。

若您忘記密碼,請聯絡當地營業處尋求支援。

附註: 密碼預設值為「1234」(首次輸入)。



#### <u>退出</u>

選擇「退出」即可退出功能表。

## 設定音訊設定功能表



#### <u>內建揚聲器</u>

選擇「開」或「關」可開啟或關閉內建揚聲器。 靜音

- 選擇「開」開啟靜音。
- 選擇「關」關閉靜音。
- **附註:**「靜音」功能同時影響內部和外部喇叭的音量。

#### <u>Volume</u>

- 按下 ◀ 可降低音訊或麥克風音量。
- 按下 ▶ 可提高音訊或麥克風音量。

#### <u>聲音輸入</u>

預設的音訊設定位於投影機背面面板。您可以使用此選項重新將音訊輸入(1、2或3)指定為目前的影像來源。每個音訊輸入皆可指定至一個以上的影像來源。

- 預設值: VGA 1 -> 音訊 1; VGA 2 -> 音訊 2
- • 音訊 1 / 2:迷你插孔連線。
- 音訊 3: 左/右。

#### 聲音輸出(待機模式下)

選擇「開」或「關」可開啟或關閉音訊輸出。

<u>退出</u>

選擇「退出」即可退出功能表。

設定進階功能表



#### 開機畫面

使用此功能可設定想要的開機畫面。變更後,下次開啟投影機時就會套用新設定。

- 預設值:預設的開機畫面。
- 中性:不顯示開機畫面。
- 使用者:使用「畫面擷取」功能儲存的圖片

#### 畫面擷取

使用可擷取目前畫面上所顯示的圖片影像。

#### 附註:

- 若要成功擷取畫面,請確認螢幕上的影像沒有超過投影機的原生解析度。
   若擷取標誌仍不成功,請試著使用較不清晰的影像。
  - 此功能專門用於擷取標誌,不適用於擷取大型縮放影像。

#### <u>隱藏字幕</u>

•

隱藏字幕為節目聲音或其他畫面上資訊的文字版本。若輸入訊號源包含隱藏字幕,您可以在觀賞頻道時開啟此功能。 按下 ◀ 或 ▶ 選擇關、CCI 或 CC2。

#### <u>無線</u>

選擇「開」或「關」可開啟或關閉無線功能。

#### <u>退出</u>

選擇「退出」即可退出功能表。

## 設定網路 LAN 設定功能表



#### <u>網路狀態</u>

顯示網路連線狀態(唯讀)。

#### <u>MAC位址</u>

顯示 MAC 位址(唯讀)。

#### **DHCP**

- 關:如要指定 IP , 請手動設定子網路遮罩、通訊閘及DNS。

附註: 退出 OSD 將自動套用已輸入的數值。

#### <u>IP 位址</u>

顯示 IP 位址。

#### <u>子網路遮罩</u>

顯示子網路遮罩號碼。

#### <u>通訊閘</u>

顯示連接投影機的網路預設通訊閘。

#### <u>DNS</u>

顯示 DNS 號碼。

#### <u>退出</u>

選擇「退出」即可退出功能表。

#### 恢復原廠設定

選擇「是」恢復「網路」的原廠預設值。

#### 如何使用網路瀏覽器控制投影機

- 1. 開啟「開」:投影機上的 DHCP 選項可讓 DHCP 伺服器自動指派 IP 位址。
- 開啟您 PC 中的網路瀏覽器,並鍵入投影機的 IP 位址 (「網路:有線網路設定 > IP 位址").
   輸入使用者名稱與密碼,然後按一下「登入」。
- 输入使用有石桶映留码,然復按一下重入」 此時投影機的設定網路介面會開啟。

#### 附註:

- 預設的使用者名稱與密碼為「admin」。
- 此節所列之步驟以 Windows 7 作業系統為準。

#### 將電腦直接連至投影機\*

- 1. 投影時在 DHCP 選項中選擇「關」。
- 2. 在投影機上設定 IP 位址、子網路遮罩、通訊閘及 DNS(「網路:有線網路設定」)。

IP 位址	192.168.0.100
子網路遮罩	255.255.255.0
通訊閘	192.168.0.254 🕨
DNS	192.168.0.51

3. 開啟電腦的網路和共用中心,再將投影機上相同的網路參數指派至電腦。按一下「確定」即可儲存參數。

Local Area Connection 2 Properties	
Networking	
Connect using:	Internet Protocol Version 4 (TCP/IPv4) Properties
Atheros AR8151 PCI-E Gigabit Ethernet Controller (NDIS €	General
This connection uses the following items:	You can get IP settings assigned automatically if your network supports this capability. Otherwise, you need to ask your network administrator for the appropriate IP settings.
Client for Microsoft Networks	C Obtain an IP address automatically
QoS Packet Scheduler	□ Use the following IP address:
✓ Internet Protocol Version 6 (TCP/IPv6)	IP address: 192 . 168 . 0 . 100
Internet Protocol Version 4 (TCP/IPv4)	Subnet mask: 255 . 255 . 255 . 0
Link-Layer Topology Discovery Mapper I/O Driver	Default gateway: 192 . 168 . 0 . 251
	Obtain DN5 server address automatically
Install Uninstall Properties	Use the following DNS server addresses:
	Preferred DNS server: 192 , 168 . 0 , 251
Transmission Control Protocol/Internet Protocol. The default wide area network protocol that provides communication	Alternate DNS server: 1 . 0 . 0 . 0
across diverse interconnected networks.	Validate settings upon exit
OK Cancel	OK Cancel

4. 開啟電腦上的網路瀏覽器,再將步驟3指派的IP 位址輸入至 URL 欄位。接著按下「Enter」鍵。

## 設定網路控制設定功能表



#### **Crestron**

使用此功能以選擇網路功能(連接埠:41794)

如需更多資訊,請至 http://www.crestron.com 及 www.crestron.com/getroomview。

#### **Extron**

使用此功能以選擇網路功能(連接埠:2023)

#### PJ Link

使用此功能以選擇網路功能(連接埠:4352)

#### **AMX Device Discovery**

使用此功能以選擇網路功能(連接埠:9131)

#### <u>Telnet</u>

使用此功能以選擇網路功能(連接埠:23)

#### <u>HTTP</u>

使用此功能以選擇網路功能(連接埠:80)

#### <u>退出</u>

選擇「退出」即可退出功能表。

## 設定網路控制設定功能表

#### LAN\_RJ45 功能

為簡化及方便操作,W320UST 投影機提供不同的網路連線及遠端管理功能。投影機連接網路的 LAN/RJ45 功能,如在遠端管理:電源開啟/關閉、亮度及對比設定。此外還有投影機狀態資訊,如:影像來源、聲音靜音等。



#### <u>有線 LAN 端子功能</u>

此投影機可透過使用電腦(筆記型電腦)或其他外部裝置經 LAN/RJ45 連接埠及相容 Crestron / Extron / AMX(裝置 探索)/PJLink 控制。

- Crestron 是美國 Crestron Electronics, Inc. 的註冊商標。
- Extron 是美國 Extron Electronics, Inc. 的註冊商標。
- AMX 是美國 AMX LLC 的註冊商標。
- PJLink 已由 JBMIA 在日本、美國及其他國家申請商標及標誌註冊。

此投影機支援 Crestron Electronics 控制器及相關軟體的指定命令,例如 RoomView®。

http://www.crestron.com/

此投影機符合支援 Extron 裝置參考標準。

http://www.extron.com/

此投影機支援 AMX(裝置探索)。

http://www.amx.com/

此投影機支援所有 PJLink Class1(版本 1.00)的命令。

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

如需有關可連接 LAN/RJ45 連接埠與遙控投影的各類外部裝置,以及這些外部裝置的支援命令的詳細資訊,請直接 聯絡支援服務。

#### LAN RJ45

1. 將 RJ45 連接線接至投影機和電腦(筆記型電腦)上的 RJ45 連接埠。



2. 在電腦(筆記型電腦)上選擇 Start(開始) > Control Panel(控制台) > Network Connections(網路 連線)。

Administrator	
Internet Internet Explorer	🔗 My Documents
E-mail	My Recent Documents 🔸
Utlook Express	🖄 My Pictures
Windows Media Player	赺 My Music
3 Windows Messenger	👽 My Computer
Tour Windows XP	Control Panel
Windows Movie Maker	Connect To
Files and Settings Transfer Wizard	Printers and Faxes
	🕜 Help and Support
	🔎 Search
All Programs 🕨	707 Run
	Log Off 🚺 Turn Off Computer
💐 Start 🥭 🔀 🞯	

3. 在 Local Area Connection(區域網路連線)上按一下右鍵,然後選擇 Property(內容)。



4. 在 Properties (內容) 視窗中,選擇 General (一般) 標籤,然後選擇 Internet Protocol (TCP/IP) (網際網路通訊協定 (TCP/IP))。

SNetwork Connections			<u>_ 🗆 ×</u>
File Edit View Favorites Tools Adv	vanced Help		A.
🕒 Back 👻 🏐 🛩 🤔 🔎 Search 🜔 Fo	iders 🛛 🕼 🎯 🗙 🛓	9 🖽 -	
Address 🔕 Network Connections			💌 🄁 Go
LAN or High-Speed Internet			
Local Area Connection Connected, Firewalled Broadcom NetXtreme 57xx Gig	Disable Status Repair	n swalled ter	Wireless Network Connection Not connected, Frewaled Intel(R) Wireless WFI Link 496
Wizard	Bridge Connections		
New Connection Wizard	Create Shortcut Delete Rename	Wizard	
	Properties		
🧕 View or change settings for this connection,	such as adapter, protoc	ol, or modem cor	figuration settings.



5. 按一下「Properties(內容)」。



6. 鍵入 IP 位址及子網路遮罩,然後按下「OK(確定)」。

ou can get IP settings assigned is capability. Otherwise, you ner e appropriate IP settings.	l automatically if your network supports ed to ask your network administrator for
C Obtain an IP address autom	natically
Use the following IP address	\$8.
IP address:	10 . 10 . 10 . 99
Sybnet mask:	255 . 255 . 255 . 0
Default gateway:	1 1 L
C Distain DNS server address	
<ul> <li>Use the following DNS serv</li> </ul>	ver addresses:
Preferred DNS server:	
Alternate DNS server:	1 1 1 1
	Advanced

- 7. 按下投影機上的「Menu」按鈕。
- 8. 使用 ◀▶ 鍵選擇 設定 > 網路 > 有線網路設定。
- 9. 進入 LAN 設定後,輸入下列連線參數:
  - DHCP: 關
  - IP 位址: 10.10.10.10
  - 子網路遮罩: 255.255.255.255
  - 通訊閘: 0.0.0.0
  - DNS: 0.0.0.0
- 10. 按下「Enter」確認設定。
- 11. 開啟網頁瀏覽器,例如安裝 Adobe Flash Player 9.0 以上的 Microsoft Internet Explorer。
- 12. 在位址列中輸入投影機的 IP 位址: 10.10.10.10.

0	0	• 🧭	nttp:// <b>10.10</b> .	10.10/	
File	Edit	View	Favorites	Tools	Help

13. 按下「Enter」。

設定投影機用於遠端管理。LAN/RJ45 功能顯示如下:

# Projector Information Projector Status Projector Information Projector Status On Projector Name B02 2011-08-21 Projector Position Front Table Wac Address 00 50-41-77:31:24 Resolution Front Table Intervent Table Assigned To Bit Error Status Error Status Exit

主頁面

	ma			Tools	Info	Help	
Power	Vol -	M	ute	Vol +	_	_	-
SourceList				_		Interface :	2.7.4.2
VGA1				1 _			
VGA2				Mei	nu 🔺	Auto	
					ОК		
				AVIN	1ute 🔍	Source	
	Freeze			is Col	or		

工具頁面

Model: Opto	oma		Logout	Tools	Info	Help
0						
	Jptoma					
	Crestron Control		Projector		User Pas	sword
IP Address	192.168.0.2	Projector Name	EX610STi		Enabled	
IP ID	5	Location	Room	New Password	1	
Port	41794	Name	Sir.	Confirm	1	
	Send		Send	1		Send
		DHCP	DHCP Enabled			
	Default Language	IP Address	192.168.0.100		Admin Pa	ssword
Automatic	•	Subnet Mask	255.255.255.0		Enabled	
	Send	Default Gateway	192.168.0.254	New Password	1	
		DNS Server	192.168.0.51	Confirm	1	
		Host Name				Send
			Send			
			exit			

#### 聯絡 IT 服務台



#### RS232 by Telnet 功能

另一種投影機中的 RS232 命令控制方式稱做「RS232 by TELNET」,可適用於 LAN/RJ45 介面。

#### <u>「RS232 by Telnet」快速入門指南</u>

- 檢查並取得投影機 OSD 的 IP 位址。
- 請確定電腦/筆記型電腦可存取投影機的網頁。
- 請確定「Windows 防火牆」設定已設為停用,以免遭電腦/筆記型電腦濾除「TELNET」功能。



 Start(開始) > All Programs(所有程式) > Accessories(附屬應用程式) > Command Prompt(命 令提示字元)。

•	Set Program Access and Defaults			
12	Windows Catalog			
*	Windows Update			
10	New Office Document			
1	Open Office Document			
5	Program Updates			
<b>G</b>	Accessories	Þ	6	Accessibility
6	Games	÷		Entertainment
1	Startup	•		System Tools
۲	Internet Explorer		0	Address Book
1	MSN Explorer			Calculator
3	Outlook Express			Command Prompt
3	Remote Assistance			Notepad
Θ	Windows Media Player		W	Paint
-			0	

- 2. 輸入命令格式如下:
  - telnet ttt.xxx.yyy.zzz 23 (按下「Enter」鍵)
  - (ttt.xxx.yyy.zzz:投影機的 IP 位址)
- 3. 若 Telnet 連線已就緒,使用者可輸入 RS232 命令,然後按下 「Enter」鍵,即可執行 RS232 命令。

#### <u>「RS232 by TELNET」規格</u>:

- 1. Telnet : TCP •
- 2. Telnet 連接埠:23(如需詳細資訊,請與服務專員或團隊聯絡)。
- 3. Telnet 公用程式:Windows「TELNET.exe」(主控台模式)。
- 4. 正常中斷 RS232-by-Telnet 控制的連接:關閉
- 5. TELNET 連線就緒後即可使用 Windows Telnet 公用程式。
  - Telnet 控制的限制 1: Telnet 控制應用程式的連續網路裝載量小於 50 位元組。
  - Telnet 控制的限制 2: Telnet 控制的一個完整 RS232 命令小於 26 位元組。
  - Telnet 控制的限制 3:下一個 RS232 命令的最小延遲必須超過 200 (ms)。

## 選項功能表



#### <u>輸入訊源</u>

使用此選項啟用/停用輸入訊源。按下 ▶ 可進入子功能表並選擇所需的訊號源。按下「Enter」結束選擇。投影機 只會搜尋啟用的輸入。

#### <u>訊號來源鎖定</u>

- 開:投影機將僅會搜尋目前的輸入連接。
- 關:如果失去目前的輸入訊號,投影機會搜尋其他訊號。

#### <u>高海拔模式</u>

選擇「開」時,風扇會加速轉動。此功能在空氣稀薄的高海拔模式有所助益。

#### 搜尋訊息隱藏

- 開:選擇「開」隱藏資訊訊息。
- 關:選擇「關」顯示「搜尋中」訊息。

#### <u>按鍵鎖</u>

鍵盤鎖功能選為「開」時,雖然鍵盤會被鎖定,但仍可使用遙控器操作投影機。選擇「關」就可再次使用鍵盤。 <u>鎖定顯示模式</u>

- 開:鎖定調整顯示模式設定
- 關:解除調整顯示模式設定鎖定

#### Test Pattern

顯示測試圖案。共有方格、白、黑及無。

選項功能表(續)



#### <u>背景顏色</u>

使用此功能可在無訊號可用時顯示「黑」、「紅」、「藍」、「綠」或「白」畫面。

#### <u>牆壁顏色</u>

配合牆壁色彩使用此功能,以獲取最佳螢幕影像。可用的選項:「淺黃」、「淺綠」、「淺藍」、「粉紅」及 「灰色」。選擇「關」可關閉此功能。



#### <u>12V 繼電器</u>



• 關:選擇「關」以停用觸發器。

• 開:選擇「開」啟用繼電器。

#### <u>開機提醒音</u>

- 關:按下按鍵或遭遇錯誤事件時不會響起嗶聲。
- 開:按下按鍵或遭遇錯誤事件時會響起嗶聲。

## 選項遙控器設定功能表



#### <u>F1</u>

預設值為「Test Pattern」。

F1			
	∢	Test Pattern	•

- 按下 ▶ 進入下一個功能表<sup>,</sup>然後使用 ◀ 或 ▶ 選擇「HDMI2」、「DP」、「VGA2」、 「S-Video」、「Test Pattern」、「Zoom」、「資訊」或「影像比例」項目。
- 附註: 如為配備 HDBaseT 的機型,「F1」預設值為「HDBaseT」。

#### **F2**

預設值為「Zoom」。

F2		
•	Zoom	•

按下 ▶ 進入下一個功能表,然後使用 ◀ 或 ▶ 選擇「HDMI2」、「DP」、「VGA2」、「S-Video」、「Test Pattern」、「Zoom」、「資訊」或「影像比例」項目。

附註: 如為配備 HDBaseT 的機型,「F2」預設值為「HDBaseT」。

#### <u>F3</u>

預設值為「資訊」。

F3		
•	資訊	•

• 按下 ▶ 進入下一個功能表<sup>,</sup>然後使用 ◀ 或 ▶ 選擇「HDMI2」、「DP」、「VGA2」、 「S-Video」、「Test Pattern」、「Zoom」、「資訊」或「影像比例」項目。

附註: 如為配備 HDBaseT 的機型,「F1」預設值為「HDBaseT」。

#### <u>紅外線功能</u>

- 開:選擇「開」,即可透過遙控器前方或頂端的紅外線接收器操作投影機。
- 前方:選擇「前方」,即可用遙控器前方的紅外線接收器操作投影機。
- 最上層:選擇「最上層」,即可用遙控器頂端的紅外線接收器操作投影機。
- 關:選擇「關」,就無法用遙控器前方或頂端的紅外線接收器操作投影機。選擇「關」就可再次使用鍵盤按鍵。

#### 附註:

• 在待機模式中無法選取「前方」和「最上層」。

• 與 NVIDIA 整合並通過認證後,便能將紅外線模式切換為「NVIDIA 3D Vision」。

#### <u>遙控對應碼</u>

• 按下 ▶ 可設定遙控自訂碼,按下「Enter」可變更為該設定。

<u>退出</u>

選擇「退出」即可退出功能表。

## 選項進階功能表



<u>電源偵測自動開機</u>

選擇「開」啟動自動開機模式。本投影機會在供給 AC 電源時自動開啟電源,無需按下投影機控制面板或遙控器上的「**少**」鍵。

#### <u>訊源偵測自動開機</u>

選擇「開」啟動訊號電源模式。本投影機會在偵測到訊號時自動開啟電源,無需按下投影機控制面板或遙控器上的 「**也**」鍵。

#### <u>自動關機(分)</u>

設定倒數計時間隔。投影機未收到任何訊號時,倒數計時隨即啟動。倒數結束時(分鐘),投影機將自動關機。

- 按下 ◀ 可減少計時間隔。
- 按下 ▶ 可增加計時間隔。

附註:

- 投影機關閉電源後,自動睡眠關機的值將會重設為零。
- 時間倒數結束後,投影機將會自動關機。

#### <u>自動睡眠關機(分)</u>

設定倒數計時間隔。投影機收到或未收到任何訊號時,倒數計時隨即啟動。倒數結束時(分鐘),投影機將自動關 機。

- 按下 ◀ 可減少計時間隔。
- 按下 ▶ 可增加計時間隔。

#### 附註:

• 勾選「永遠開啟」選項以停用自動關機。

<u> 電源模式(待機)</u>

- 使用中:選擇「使用中」即返回正常待機模式。
- 節能:選擇「節能」可更省電 (< 0.5W)。

<u>退出</u>

選擇「退出」即可退出功能表。

附註: 視機型和地區而定,「訊源偵測自動開機」及「電源模式(待機)」選項皆為選用功能。

## 選項燈泡設定功能表



#### 燈泡使用時數

顯示已投影時數。

#### 燈泡使用壽命提示

顯示更换燈泡訊息時,選擇此功能可顯示或隱藏警告訊息。 建議更换燈泡前,該訊息會出現 30 個小時。

#### <u>燈泡模式</u>

- 明亮:選擇「明亮」增加亮度。
- 節能:選擇「節能」降低投影機燈泡的亮度,可節省耗電量並延長燈泡壽命。
- 消耗功率:若您要手動設定投影機電源設定,請選擇此選項。

#### 附註:

- 若運作中的環境溫度超過 40°C,投影機將自動切換至節能模式。
  - 「燈泡模式」您可針對 2D 和 3D 個別設定「燈泡模式」。

#### <u>消耗功率</u>

手動設定投影機電源。可用選項有 100%、95%、90%、85% 及 80%。

#### 重設燈泡時數

.

在更换燈泡之後,將重設燈泡使用時數。

#### <u>退出</u>

選擇「退出」即可退出功能表。

## 選項功能表



#### 資訊

顯示投影機資訊。

	資	翻	
序號		****	
韌體版本	主要	C01	
	MCU	C01	
	LAN	C01	
目前輸入訊源		VGA 1	
解析度		1280×800	
更新頻率		60.00 Hz	
燈泡使用時數			
	明亮	0 H	
	節能	0 H	
	消耗功率	0 H	
濾網時數		0 H	
投影機ID		0	
遙控對應碼		0	
遙控對應碼 (使	用中)	0	
IP 位址		192.168.1.1	
網路狀態		連線	
		▲ 退出	

<u>退出</u>

選擇「退出」即可退出功能表。

#### 恢復原廠設定

選擇「是」恢復「選用濾網」的原廠預設值。

## 選項選購濾網設定功能表



安裝選購濾網

• 是:在使用 500 小時後顯示警告訊息。

• 否:關閉警告訊息。

**附註:**「安裝選購濾網」為「是」時,才會出現「濾網使用時數/濾網使用壽命提示/濾網時數重置」。 **濾網使用時數** 

顯示濾網時數。

濾網使用壽命提示

顯示更換濾網訊息時,選擇此功能可顯示或隱藏警告訊息。(原廠預設值:500小時)。

#### <u>濾網時數重置</u>

更換或清潔灰塵濾網時,請重置濾網。

<u>退出</u>

選擇「退出」可離開功能表。

## 3D 設定

- 1. 開啟投影機電源。
- 2. 連接您的 3D 來源。例如, 3D 藍光、遊戲主機、電腦、機上盒等。
- 3. 確保您已放入 3D 內容或選擇 3D 頻道。
- 4. 開啟 3D 眼鏡的電源。有關操作 3D 眼鏡的方式,請參閱 3D 眼鏡使用手冊。
- 5. 您的投影機將自動顯示 3D 藍光的 3D 內容。如為機上盒或電腦的 3D 內容,您需在 3D 功能表中調整設定。

如為藍光 3D 內容

將自動顯示 3D 內容。視您配戴的 3D 眼鏡而定,您將需要在功能表中選擇 DLP Link 或 VESA。配備發射器的 VESA 眼鏡必須連接至投影機的 3D 同步連接埠。請參閱第 41 頁。

- 功能表 >「顯示設定」>「3D」>「3D 模式」>「DLP-Link
- 功能表 >「顯示設定」>「3D」>「3D 模式」>「VESA 3D」

#### 如為電腦或機上盒的 3D 內容

將不會自動顯示 3D 內容。視 3D 內容而定,影像將並列或由上至下顯示。請參閱下表。



**Top and Bottom** 

## **Top and Bottom**

 如為 Side by side 影像,請在功能表中選擇「Side By Side」。功能表 >「顯示設定」>「3D」> 「3D 影像格式」>「Side By Side」。

如為 Top and bottom 影像<sup>,</sup>請在功能表中選擇「Top and bottom」<sup>。</sup>功能表 >「顯示設定」>「3D」> 「3D 影像格式」>「Top and Bottom」<sup>。</sup>

若 3D 影像看起來不正確,您也需要調整 3D 同步反轉。若影像看似異常,請開啟此功能。功能表 > 「顯示設定」>「3D」>「3D 同步反轉」>「開」。

附註: 如果輸入的影像是普通 2D 影像,請按「3D 影像格式」,並切換為「自動」。若「SBS」模式為使用 中,2D 視訊內容將不會正確顯示。若電腦的 3D 內容只能搭配特定解析度時,請變更回「自動」。請檢查第 68 頁的相容性。

維護

## 更換燈泡

投影機可自動偵測燈泡壽命。接近燈泡壽命時,您將收到警告訊息。



出現此訊息時,請聯絡您當地經銷商或服務中心,儘速更換燈泡。更換燈泡之前,請確定投影機已散熱至少 30 分鐘。



警告:如果懸掛在天花板上,請小心打開燈泡面板。若懸掛於天花板上,建議您戴上安全護目鏡更換燈 泡。「請小心打開,以免投影機內鬆脫的零件掉落。」

警告:燈泡隔間很燙! 更换燈泡前,請先使其冷卻!

警告:為避免人員受傷,請勿讓燈泡組件摔落地面或碰觸燈泡。如果燈泡摔落地面,可能碎裂並導致受 。。

## 更換燈泡(續)



程序:

- 1. 按下遙控器或投影機鍵盤的「**山**」按鈕關閉投影機電源。
- 2. 讓投影機至少散熱 30 分鐘。
- 3. 拔掉電源線。
- 4. 鬆開外蓋的一顆螺絲。1
- 5. 打開外蓋。2
- 6. 向上提起燈泡把手。**3**
- 按下兩側再向上提起,即可取出燈泡電線。4
- 8. 鬆開燈泡組件的一顆螺絲。5
- 9. 向上提起燈泡把手6,並緩慢小心地取出燈泡組件。7
- 10. 如欲更换燈泡組件,請反向操作先前的步驟。
- 11. 啟動投影機再重設燈泡計時器。
- 12. 重設燈泡時數: (i) 按下「Menu」→ (ii) 選擇「選項」→ (iii) 選擇「燈泡設定」→ (iv) 選擇 「重設燈泡時數」→ (v) 選擇「是」。

#### 附註:

- 無法取下燈泡蓋的螺絲及燈泡。
- 若未蓋上投影機的燈泡蓋,則無法啟動投影機。
- 請勿觸碰燈泡的玻璃表面。手上的油汙可能導致燈泡破裂。若不慎觸碰到燈泡組件,請用乾布擦拭。

維護

## 清理灰塵濾網

#### 取下防塵濾網蓋

程序:

- 小心:為避免受損,您在取下時需用雙手支撐防塵濾網蓋。
  - 1. 將您的食指指尖置於防塵濾網蓋底部邊緣下方。
  - 2. 利用雙手的食指與拇指緊握防塵濾網蓋。
  - 3. 稍微向左右移動防塵濾網蓋以解除鎖定。然後取下。



#### 安裝灰塵濾網

程序:

- 1. 將防塵濾網上的導孔安裝在防塵濾網蓋的導銷上。
- 2. 將防塵濾網蓋總成安裝至機箱中。



附註: 僅限灰塵過多的指定地區才需要/提供防塵濾網。

維護

#### 清理灰塵濾網

我們建議每三個月清理一次灰塵濾網;若在灰塵瀰漫之處使用,請縮短清理週期。 程序:

- 1. 按下遙控器或投影機鍵盤上的「**也**」按鈕關閉投影機電源。
- 2. 拔掉電源線。
- 3. 緩慢且謹慎地取下灰塵濾網。
- 4. 清理或更换灰塵濾網。
- 5. 如欲安裝灰塵濾網,請反向操作先前的步驟。



## 相容解析度

#### HDMI 相容性

B0/已建立時序	B0/標準時序	B0/詳細時序	B1/影像模式	B1/詳細時序
720x400@70Hz	XGA:	原生時序:	640x480p@60Hz	1366x768@60Hz
640x480@60Hz	1440x900@60Hz	XGA: 1024x768@60Hz	720x480p@60Hz	1920x1080@60Hz
640x480@67Hz	1024x768@120Hz	1080P: 1920x1080@60Hz	1280x720p@60Hz	1920x1200@60Hz (RB)
640x480@72Hz	1280x800@60Hz	WUXGA: 1920x1200@60Hz (RB)	1920x1080i@60Hz	
640x480@75Hz	1280x1024@60Hz		720(1440)x480i@60Hz	
800x600@56Hz	1680x1050@60Hz		1920x1080p@60Hz	
800x600@60Hz	1280x720@60Hz		720x576p@50Hz	
800x600@72Hz	1280x720@120Hz		1280x720p@50Hz	
800x600@75Hz	1600x1200@60Hz		1920x1080i@50Hz	
832x624@75Hz	1080P/WUXGA:		720(1440)x576i@50Hz	
1024x768@60Hz	1280x720@60Hz		1920x1080p@50Hz	
1024x768@70Hz	1280x800@60Hz		1920x1080p@24Hz	
1024x768@75Hz	1280 x1024@60Hz		1920x1080p@30Hz	
1280x1024@75Hz	1400x1050@60Hz			
1152x870@75Hz	1600x1200@60Hz			
	1440x900@60Hz			
	1280x720@120Hz			
	1024x768@120Hz			

#### VGA 類比相容性

B0/已建立時序	B0/標準時序	B0/詳細時序	B1/影像模式	B1/詳細時序
720x400@70Hz	XGA:	原生時序:		1366x768@60Hz
640x480@60Hz	1440x900@60Hz	XGA: 1024x768@60Hz		1920x1080@60Hz
640x480@67Hz	1024x768@120Hz	1080P: 1920x1080@60Hz		1920x1200@60Hz (RB)
640x480@72Hz	1280x800@60Hz	WUXGA: 1920x1200@60Hz (RB)		
640x480@75Hz	1280x1024@60Hz			
800x600@56Hz	1680x1050@60Hz			
800x600@60Hz	1280x720@60Hz			
800x600@72Hz	1280x720@120Hz			
800x600@75Hz	1600x1200@60Hz			
832x624@75Hz	1080P/WUXGA:			
1024x768@60Hz	1280x720@60Hz			
1024x768@70Hz	1280x800@60Hz			
1024x768@75Hz	1280x1024@60Hz			
1280x1024@75Hz	1400x1050@60Hz			
1152x870@75Hz	1600x1200@60Hz			
	1440x900@60Hz			
	1280x720@120Hz			
	1024x768@120Hz			

#### 顯示器連接埠數位相容性

B0/已建立時序	B0/標準時序	B0/詳細時序	B1/影像模式	B1/詳細時序
720x400@70Hz	XGA:	原生時序:	640x480p@60Hz	1366x768@60Hz
640x480@60Hz	1440x900@60Hz	XGA: 1024x768@60Hz	720x480p@60Hz	1920x1080@60Hz
640x480@67Hz	1024x768@120Hz	1080P: 1920x1080@60Hz	1280x720p@60Hz	1920x1200@60Hz
640x480@72Hz	1280x800@60Hz	WUXGA: 1920x1200@60Hz (RB)	1920x1080i@60Hz	
640x480@75Hz	1280x1024@60Hz		720(1440)x480i@60Hz	
800x600@56Hz	1680x1050@60Hz		1920x1080p@60Hz	
800x600@60Hz	1280x720@60Hz		720x576p@50Hz	
800x600@72Hz	1280x720@120Hz		1280x720p@50Hz	
800x600@75Hz	1600x1200@60Hz		1920x1080i@50Hz	
832x624@75Hz	1080P/WUXGA:		720(1440)x576i@50Hz	
1024x768@60Hz	1280x720@60Hz		1920x1080p@50Hz	
1024x768@70Hz	1280x800@60Hz		1920x1080p@24Hz	
1024x768@75Hz	1280x1024@60Hz		1920x1080p@30Hz	
1280x1024@75Hz	1400x1050@60Hz			
1152x870@75Hz	1600x1200@60Hz			
	1440x900@60Hz			
	1280x720@120Hz			
	1024x768@120Hz			



#### 真實 3D 影像相容性

		輸入時序					
		1280x720P@50Hz	由上至下				
		1280x720P@60Hz	由上至下				
		1280x720P@50Hz	訊框封裝				
	hDivii 1.4a 5D 輸入	1280x720P@60Hz	訊框封裝				
		1920x1080i@50 Hz	並列顯示(半)				
		1920x1080i@60 Hz	並列顯示(半)				
		1920x1080P@24 Hz	由上至下				
<sub>輸</sub> λ 解析度		1920x1080P@24 Hz	訊框封裝				
刊707111支		1920x1080i@50Hz					
		1920x1080i@60Hz	光 <b>初</b> 题 <del>、</del> (半)	SDS 描式問助			
		1280x720P@50Hz	亚列額小(十)	303 侯式用成			
		1280x720P@60Hz					
	HDMI 1.3	1920x1080i@50Hz					
		1920x1080i@60Hz	中上云下	エムロ 描 学問的			
		1280x720P@50Hz	田工王上	IAD 候 IAD 限 IAD			
		1280x720P@60Hz					
		480i	HQFS	3D 影像格式為 Frame sequential			

## 影像尺寸及投影距離

(WUXGA)

所需影像尺寸							投影距	ē離 (C)	
對角線		角線				j	Гитр)	電	視
公尺	英寸	公尺	英寸	公尺	英寸	公尺	英尺	公尺	英尺
0.76	30	0.65	25.44	0.4	15.9	١	١	1.4	4.59
0.91	36	0.78	30.53	0.48	19.08	١	١	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

	PJ 鏡頭中心								
垂直 +	垂直 -	水平偏移中心的垂	1% 水平位置的垂	水平 +	水平 -				
(最大)(A)	(最小)(B)	旦毗国 (D) = (A) - (B)	直範圍	(右)	(左)				
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				

#### 附註:

• 垂直鏡頭偏移值永遠是從投影鏡頭中心開始計算。因此需新增從基座至投影鏡頭中心的距離 5.2 公分 (2.05 英寸) 到各個垂直鏡頭偏移值。

*縮放比例為 1.8x。* 

#### (1080P)

所需影像尺寸							投影距	ē離 (C)	
對角	角線	寬	度	高	度	寬		電視	
公尺	英寸	公尺	英寸	公尺	英寸	公尺	英尺	公尺	英尺
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

鏡頭偏移範圍									
	PJ 鏡頭中心								
垂直 +	垂直 -	水平偏移中心的	1% 水平位置的	水平 +	水平 -				
(最大)(A)	(最小)(B)	—	垂直範圍	(右)	(左)				
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				

#### 附註:

• 垂直鏡頭偏移值永遠是從投影鏡頭中心開始計算。因此需新增從基座至投影鏡頭中心的距離 5.2 公分 (2.05 英寸) 到各個垂直鏡頭偏移值。

*縮放比例為 1.8x。* 

#### (WXGA)

所需影像尺寸							投影跟	ē離 (C)	
對角	角線	寬	度	高	度	寬		電視	
公尺	英寸	公尺	英寸	公尺	英寸	公尺	英尺	公尺	英尺
0.76	30	0.65	25.44	0.4	15.9	1	1	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

鏡頭偏移範圍									
	PJ 鏡頭中心	影像偏移範圍							
垂直 +	垂直 -	水平偏移中心的		水平 +	水平 -				
(最大)(A)	(最小)(B)		垂直範圍	(右)	(左)				
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				

#### 附註:

• 垂直鏡頭偏移值永遠是從投影鏡頭中心開始計算。因此需新增從基座至投影鏡頭中心的距離 5.2 公分 (2.05 英寸)到各個垂直鏡頭偏移值。

· 縮放比例為 1.8x。

#### (XGA)

所需影像尺寸						投影距離 (C)				
對角	<b></b> 月線	寬	度	高	度	寬		電	電視	
公尺	英寸	公尺	英寸	公尺	英寸	公尺	英尺	公尺	英尺	
0.76	30	0.61	24	0.46	18	١	/	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	

鏡頭偏移範圍									
	PJ 鏡頭中心	影像偏	移範圍						
垂直 +	垂直 -	水平偏移中心的垂 百節圍	1% 水平位置的垂	水平 +	水平 -				
(最大)(A)	(最小)(B)	(D) = (A) - (B)	した。 「三郎」 「二」	(右)	(左)				
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				

#### 附註:

- *垂直鏡頭偏移值永遠是從投影鏡頭中心開始計算。因此需新增從基座至投影鏡頭中心的距離 5.2 公分* (2.05 英寸) 到各個垂直鏡頭偏移值。
- 縮放比例為 1.8x。



3. 水平偏移範圍:10% H。

4. 垂直偏移範圍:20% V。
### 判斷鏡頭偏移中心位置

### 水平鏡頭偏移中心

1. 調整垂直偏移,直到影像達到最底部的最大範圍。



2. 調整水平偏移,直到影像達到左側的最大偏移範圍。



3. 調整水平偏移,直到影像達到右側的最大偏移範圍。



4. 測量標記 A 與標記 B 之間的距離,然後除以 2,再將影像位置返回左側的標記 A/B。影像將位於水平 偏移的中心。



垂直鏡頭偏移中心

1. 在調整影像至垂直偏移中心前,影像必須位於水平偏移中心。



2. 調整垂直偏移,直到影像達到底部的最大偏移範圍。



3. 調整垂直偏移,直到影像達到最上方的最大偏移範圍。



4. 測量標記 A 與標記 B 之間的距離,然後除以 2,再將影像位置返回底部的標記 A/B。影像將位於垂直 偏移的中心。



其他資訊

### 投影機尺寸與固定於天花板的安裝

- 1. 若要避免投影機損壞,請使用 Optoma 天花板組裝套件。
- 2. 若您想使用協力廠商的天花板組裝套件,請確定組裝懸掛投影機的螺絲符合以下規格:
- 螺絲類型:M4\*3
- 最小螺絲長度:10mm



附註: 請注意,因不正確的安裝而導致損壞將使保固失效。



- 若您購買其他廠牌的天花板組裝套件,請確保使用正確尺寸的螺絲。螺絲尺寸會因支架盤的厚度而有不同。
- 天花板與投影機底部至少需保持 10 公分的間隙。
- 避免將投影機安裝在熱源附近。

其他資訊

### RS232 通訊協定功能清單

傳輸速率:9600 資料位元:8 ASCII碼 同位元:無 停止位元:1 流量控制:無 UART16550 FIFO:停用 投影機恢復播放(通過):P 投影機恢復播放(失敗):F

XX=01-99,投影機的 ID,XX=00 代表所有投影機

附註: 所有 ASCII 指令 0D 後的 <CR> 即為 <CR> 在 ASCII 碼中的 HEX 代碼。

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

222 AGC CodeFunctionDescription-XX3647E 30 30 33 36 20 34 00Color Temp.Narm-XX3657E 30 30 33 36 20 31 00Color Temp.Color-XX3677E 30 30 33 36 20 31 00Color SpaceAuto-XX3717E 30 30 33 37 20 31 00Color SpaceAuto-XX3737E 30 30 33 37 20 31 00Color SpaceRed Gainn = 50 (a=2D 35 30) - 50 (a=35 30)-XX3747E 30 30 33 37 20 30 0RGB Gain/BiasRed Gainn = 50 (a=2D 35 30) - 50 (a=35 30)-XX477E 30 30 32 32 20 a0 0RGB Gain/BiasRed Gainn = 50 (a=2D 35 30) - 50 (a=35 30)-XX277E 30 30 32 37 20 30 0RGB Gain/BiasRed Gainn = 50 (a=2D 35 30) - 50 (a=35 30)-XX287E 30 30 32 32 32 0 a 00RGB Gain/Bias ResetRed Gainn = 50 (a=2D 35 30) - 50 (a=35 30)-XX297E 30 30 32 37 20 310RGB Gain/Bias ResetResetXX3007E 30 30 33 32 20 a0Color MathingRestXX3017E 30 30 33 33 20 a0 0Color MathingRef Huen = 50 (a=2D 35 30) - 50 (a=35 30)-XX3307E 30 30 33 33 20 a0 0Color MathingRef Huen = 50 (a=2D 35 30) - 50 (a=35 30)-XX3417E 30 30 33 33 20 a0 0Color MathingRef Huen = 50 (a=2D 35 30) - 50 (a=35 30)-XX3407E 30 30 33 33 20 a0 0Color MathingRef Huen = 50 (a=2D 35 30) - 50 (a=35 30)-XX3407E 30 30 33 33 20 a0 0Color MathingRef Huen = 50 (a=2D 35 30) - 50 (a=35 30)-XX3407E 30 30 33 33	SEND to pr	ojector			
Code         View         Warm           -XX364         7E 30 30 33 62 03 10 D         Color Temp.         Standard           -XX364         7E 30 30 33 62 03 10 D         Color Space         Auto           -XX371         7E 50 30 33 33 20 31 DD         Color Space         Auto           -XX373         7E 30 30 33 32 03 10 D         Color Space         Auto           -XX374         7E 30 30 33 72 03 10 D         Color Space         Auto           -XX374         7E 30 30 33 72 03 40 D         Color Space         Auto           -XX374         7E 30 30 33 72 03 40 D         RGB (Gain/Bias         Red Gain         n =-50 (a=2D 35 30) - 50 (a=35 30)           -XX26 n         7E 30 30 32 32 04 0D         RGB Gain/Bias         Red Gain         n =-50 (a=2D 35 30) - 50 (a=35 30)           -XX26 n         7E 30 30 32 32 02 0 D         Red Bias         n =-50 (a=2D 35 30) - 50 (a=35 30)           -XX27 n         7E 30 30 32 32 02 0 D         Red Bias         n = -50 (a=2D 35 30) - 50 (a=35 30)           -XX27 n         7E 30 30 33 33 20 a D         Red Files         n = -50 (a=2D 35 30) - 50 (a=35 30)           -XX28 n         7E 30 30 33 33 20 a D         Red Files         n = -50 (a=2D 35 30) - 50 (a=35 30)           -XX28 n         7E 30 30 33 33 20 a D         Red Gain         n = -5	232 ASCII	HEX Code	Function	Description	
×XX36         7E         03 <td< th=""><th>Code</th><th></th><th></th><th></th><th></th></td<>	Code				
-XX361         7E 30 30 33 36 20 31 0D         Cold           -XX362         7E 30 30 33 36 20 30 0D         Cold           -XX371         7E 30 30 33 37 20 32 0D         Color Space         Auto           -XX373         7E 30 30 33 37 20 32 0D         RGENRGB(0-25)           -XX374         7E 30 30 33 72 03 30 D         Color Space         RGENRGB(0-25)           -XX373         7E 30 30 33 72 03 40 D         RGE Gain/Bias         Red Gain         n = 50 (a=20 35 30) - 50 (a=35 30)           -XX26 n         7E 30 30 32 37 20 a 0 D         RGE Gain/Bias         Red Bias         n = 50 (a=20 35 30) - 50 (a=35 30)           -XX27 n         7E 30 30 32 32 32 0 a 0 D         Green Gain         n = 50 (a=20 35 30) - 50 (a=35 30)           -XX27 n         7E 30 30 33 33 20 a 0 D         Green Gain         n = 50 (a=20 35 30) - 50 (a=35 30)           -XX28 n         7E 30 30 33 33 32 0 a 0 D         Mage Settings Reset         Reset         -           -XX33 n         7E 30 30 33 33 32 0 a 0 D         Red Gain         n = 50 (a=20 35 30) - 50 (a=35 30)           -XX33 n         7E 30 30 33 33 32 0 a 0 D         Red Gain         n = 50 (a=20 35 30) - 50 (a=35 30)           -XX34 n         7E 30 30 33 33 32 0 a 0 D         Red Gain         n = 50 (a=20 35 30) - 50 (a=35 30)           -XX34 n         7E 30 30 33 3	~XX36 4	7E 30 30 33 36 20 34 0D	Color Temp.	Warm	
-XX36         7E 30 30 33 36 20 32 0D         Cool           -XX36         7E 30 30 33 37 20 33 0D         Color Space         Auto           -XX37         7E 30 30 33 37 20 33 0D         Color Space         RGB/RGB(0-25)           -XX37         7E 30 30 33 37 20 33 0D         Color Space         RGB/RGB(0-25)           -XX37         7E 30 30 33 37 20 34 0D         RGB (an n = 50 (a=20 35 30) - 50 (a=35 30)           -XX24 n         7E 30 30 32 23 20 a 0D         RGB Gain/Bias         Red Gain         n = 50 (a=20 35 30) - 50 (a=35 30)           -XX26 n         7E 30 30 32 23 720 a 0D         RGB Gain/Bias         Red Bias         n = 50 (a=20 35 30) - 50 (a=35 30)           -XX27 n         7E 30 30 32 23 720 a 0D         RGB Gain/Bias Reset         Reset         Reset           -XX33 n         7E 30 30 32 33 20 a 0D         RGB Gain/Bias Reset         Reset         Reset           -XX33 n         7E 30 30 33 33 20 a 0D         Red Gain         n = 50 (a=20 35 30) - 50 (a=35 30)           -XX34 n         7E 30 30 33 33 20 a 0D         Red Gain         n = 50 (a=20 35 30) - 50 (a=35 30)           -XX33 n         7E 30 30 33 33 20 a 0D         Red Gain         n = 50 (a=20 35 30) - 50 (a=35 30)           -XX33 n         7E 30 30 33 33 20 a 0D         Red Gain         n = 50 (a=20 35 30) - 50 (a=35 30)      <	~XX36 1	7E 30 30 33 36 20 31 0D		Standard	
-XX340         7E 30 30 33 32 03 30 D         Color Space         Color Space           -XX371         7E 30 30 33 37 20 30 10D         Color Space         RGB1 RGB(0-255)           -XX373         7E 30 30 33 37 20 30 40D         RGB Calor Space         RGB1 RGB(0-255)           -XX374         7E 30 30 33 37 20 30 40D         RGB Calor Space         Red Calon         n = 50 (a=20 35 30) - 50 (a=35 30)           -XX24         7E 30 30 32 23 20 a 0D         RGB Calor Space         Red Blas         n = 50 (a=20 35 30) - 50 (a=35 30)           -XX24 n         7E 30 30 32 23 20 a 0D         RGB Calor Space         Red Blas         n = 50 (a=20 35 30) - 50 (a=35 30)           -XX24 n         7E 30 30 32 33 20 a 0D         RGB Calor Blas n = 50 (a=20 35 30) - 50 (a=35 30)         Red Space           -XX25 n         7E 30 30 33 33 20 a 0D         RGB Calor Blas n = 50 (a=20 35 30) - 50 (a=35 30)           -XX25 n         7E 30 30 33 33 20 a 0D         Red Calor n = 50 (a=20 35 30) - 50 (a=35 30)           -XX35 n         7E 30 30 33 33 20 a 0D         Red Calor n = 50 (a=20 35 30) - 50 (a=35 30)           -XX35 n         7E 30 30 33 33 20 a 0D         Red Calor n = 50 (a=20 35 30) - 50 (a=35 30)           -XX35 n         7E 30 30 33 33 32 0 a 0D         Red Calor n = 50 (a=20 35 30) - 50 (a=35 30)           -XX35 n         7E 30 30 33 33 32 0 a 0D         Red Calor n = 50	~XX36 2	7E 30 30 33 36 20 32 0D		Cool	
-XX371       7E 30 30 33 37 20 33 00       Color Space       RGB: RGB(0-25)         -XX373       7E 30 30 33 72 03 30 0       YUV         -XX374       7E 30 30 33 72 03 30 0       RGB: GB(0-25)         -XX24n       7E 30 30 32 32 02 00       RGB: GB(0-25)         -XX24n       7E 30 30 32 32 02 00       RGB: GB(0-25)         -XX26n       7E 30 30 23 28 20 a 0D       RGB: GB(0-25)         -XX27n       7E 30 30 23 28 20 a 0D       RGB GB(0-25)         -XX27n       7E 30 30 32 37 20 3 0       RGB GB(0-25)         -XX27n       7E 30 30 32 37 20 a 0D       RGB GB(0-25)         -XX28n       7E 30 30 32 37 20 a 0D       RGB GB(0-25)         -XX29n       7E 30 30 35 31 37 20 3 10       RGB GB(0-15)       Red Blas       n = -50 (a=2D 35 30) - 50 (a=35 30)         -XX307       7E 30 30 33 33 32 0 a 0D       Image Settings Reset       Reset	~XX36 3	7E 30 30 33 36 20 33 0D		Cold	
-XX37 2       7E 30 30 33 37 20 32 00       RGB RGB(0c.25)         -XX37 4       7E 30 30 33 72 03 40 0       RGB (16 - 235)         -XX27 4       7E 30 30 23 24 20 a 00       RGB Gain/Bias       Red Gain       n = -50 (a=2D 35 30) - 50 (a=35 30)         -XX26 n       7E 30 30 23 23 20 a 00       RGB Gain/Bias       Red Gain       n = -50 (a=2D 35 30) - 50 (a=35 30)         -XX27 n       7E 30 30 23 23 20 a 00       Red Bias       n = -50 (a=2D 35 30) - 50 (a=35 30)         -XX27 n       7E 30 30 23 20 20 a 00       Red Bias       n = -50 (a=2D 35 30) - 50 (a=35 30)         -XX27 n       7E 30 30 32 30 20 a 00       Image Settings Reset       Reset         -XX33 n       7E 30 30 33 20 32 0 20 0       Image Settings Reset       Reset         -XX33 n       7E 30 30 33 23 20 a 00       Color Matching       Red Hue       n = -50 (a=2D 35 30) - 50 (a=35 30)         -XX33 n       7E 30 30 33 20 32 0 a 00       Red Gain       n = -50 (a=2D 35 30) - 50 (a=35 30)         -XX33 n       7E 30 30 33 23 20 a 00       Red Gain       n = -50 (a=2D 35 30) - 50 (a=35 30)         -XX34 n       7E 30 30 33 23 20 a 00       Red Gain       n = -50 (a=2D 35 30) - 50 (a=35 30)         -XX33 n       7E 30 30 33 33 20 a 00       Green Hue       n = -50 (a=2D 35 30) - 50 (a=35 30)         -XX34 n       7E 30 30 3	~XX37 1	7E 30 30 33 37 20 31 0D	Color Space	Auto	
-XX374         7E         7E         30         33         37         20         VIV           -XX374         7E         30         33         37         20         ND         RGB (16 - 235)           -XX24         7E         30         30         23         20         ND         Red Gain         n = -50 (a=2D         35         0)         50 (a=35         30)           -XX26         7E         30         30         23         20         ND         Red Bias         n = -50 (a=2D         35         0)         50 (a=35         30)           -XX27         7E         30         30         23         20         ND         Red Bias         n = -50 (a=2D         35         0)         50 (a=35         30)           -XX27         7E         30         33         33         20         ND         Red Hue         n = -50 (a=2D         50)         -50 (a=35         30)           -XX37         7E         30         33         33         20         ND         Red Hue         n = -50 (a=2D         50         -50 (a=35         30)           -XX340         7E         30         33         32         20         ND         Red Sluta	~XX37 2	7E 30 30 33 37 20 32 0D		RGB\ RGB(0-25	i5)
-xx324         7E 30 30 33 37 20 34 00         RGB (an)         RGB (16 - 235)           -xx225 n         7E 30 30 32 35 20 a 0D         GGB (an)         Red Gain         n = -50 (a=20 35 30) - 50 (a=35 30)           -xx226 n         7E 30 30 23 26 20 a 0D         Red Bias         n = -50 (a=20 35 30) - 50 (a=35 30)           -xx22 n         7E 30 30 23 37 20 a 0D         Red Bias         n = -50 (a=20 35 30) - 50 (a=35 30)           -xx28 n         7E 30 30 32 37 20 a 0D         Red Bias         n = -50 (a=20 35 30) - 50 (a=35 30)           -xx28 n         7E 30 30 33 27 20 a 0D         RGB (an)/Bias Reset         Rese           -xx337 n         7E 30 30 33 27 20 a 0D         RGB (an)/Bias Reset         Rese           -xx339 n         7E 30 30 33 33 20 a 0D         Color Matching         Red fatue         n = -50 (a=20 3 5 30) - 50 (a=35 30)           -xx339 n         7E 30 30 33 33 20 a 0D         Color Matching         Red Gain         n = -50 (a=20 3 5 30) - 50 (a=35 30)           -xx339 n         7E 30 30 33 33 20 a 0D         Green Alue         n = -50 (a=20 3 5 30) - 50 (a=35 30)           -xx340 n         7E 30 30 33 33 20 a 0D         Green Alue         n = -50 (a=20 3 5 30) - 50 (a=35 30)           -xx340 n         7E 30 30 33 33 20 a 0D         Green Cain         n = -50 (a=20 3 5 30) - 50 (a=35 30)           -xx340 n	~XX37 3	7E 30 30 33 37 20 33 0D		YUV	
	~XX37 4	7E 30 30 33 37 20 34 0D		RGB(16 - 235)	
-XX26 n         7E 30 30 32 36 20 a OD         Green Gain         n = -50 (a=20 35 30) - 50 (a=35 30)           -XX27 n         7E 30 30 32 37 20 a DD         Green Gain         n = -50 (a=20 35 30) - 50 (a=35 30)           -XX27 n         7E 30 30 23 72 0 a DD         Green Bias         n = -50 (a=20 35 30) - 50 (a=35 30)           -XX28 n         7E 30 30 32 38 20 a OD         RGB Gain/Bias Reset         Rese           -XX37 n         7E 30 30 33 23 72 0 a OD         Green Reset         -           -XX33 n         7E 30 30 33 33 27 20 a OD         Color Matching         Red Hue         n = -50 (a=20 35 30) - 50 (a=35 30)           -XX33 n         7E 30 30 33 33 27 20 a OD         Color Matching         Red Hue         n = -50 (a=20 35 30) - 50 (a=35 30)           -XX33 n         7E 30 30 33 33 32 02 a OD         Green Hue         n = -50 (a=20 35 30) - 50 (a=35 30)           -XX34 n         7E 30 30 33 33 40 20 a OD         Green Hue         n = -50 (a=20 35 30) - 50 (a=35 30)           -XX34 n         7E 30 30 33 33 40 20 a OD         Green Alue         n = -50 (a=20 35 30) - 50 (a=35 30)           -XX34 n         7E 30 30 33 33 32 02 a OD         Green Alue         n = -50 (a=20 35 30) - 50 (a=35 30)           -XX34 n         7E 30 30 33 33 32 02 a OD         Green Alue         n = -50 (a=20 35 30) - 50 (a=35 30)           -XX34 n	~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)
-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 32 0 a 0D       Rd Blas       n = -50 (a=2D 35 30) - 50 (a=35 30)         -XX29 n       7E 30 30 32 32 92 0 a 0D       Blue Blas       n = -50 (a=2D 35 30) - 50 (a=35 30)         -XX59 n       7E 30 30 32 30 92 0 0D       Rd Blas       n = -50 (a=2D 35 30) - 50 (a=35 30)         -XX597 n       7E 30 30 33 30 32 07 0 a 0D       Rd Blas       Reset         -XX331 n       7E 30 30 33 33 32 0 a 0D       Red Hue       n = -50 (a=2D 35 30) - 50 (a=35 30)         -XX332 n       7E 30 30 33 33 32 0 a 0D       Red Starration       n = -50 (a=2D 35 30) - 50 (a=35 30)         -XX334 n       7E 30 30 33 33 32 0 a 0D       Green Hue       n = -50 (a=2D 35 30) - 50 (a=35 30)         -XX340 n       7E 30 30 33 33 42 0 a 0D       Green Gain       n = -50 (a=2D 35 30) - 50 (a=35 30)         -XX340 n       7E 30 30 33 33 42 0 a 0D       Green Gain       n = -50 (a=2D 35 30) - 50 (a=35 30)         -XX340 n       7E 30 30 33 33 32 0 a 0D       Green Gain       n = -50 (a=2D 35 30) - 50 (a=35 30)         -XX340 n       7E 30 30 33 33 32 0 a 0D       Green Gain       n = -50 (a=2D 35 30) - 50 (a=35 30)         -XX340 n       7E 30 30 33 33 32 0 a 0D       Green 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)
-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 82 0 a 0D       Green Bias       n = -50 (a=2D 35 30) - 50 (a=35 30)         -XX517 1       7E 30 30 32 37 20 a 0D       RGB Gain/Bias Reset       Rese         -XX337 n       7E 30 30 33 72 0 3 0D       RGB Gain/Bias Reset       Reset         -XX337 n       7E 30 30 33 72 0 a 0D       Color Matching       Red Hue       n = -50 (a=2D 35 30) - 50 (a=35 30)         -XX339 n       7E 30 30 33 33 32 0 a 0D       Color Matching       Red Gain       n = -50 (a=2D 35 30) - 50 (a=35 30)         -XX339 n       7E 30 30 33 33 32 0 a 0D       Red Gain       n = -50 (a=2D 35 30) - 50 (a=35 30)         -XX340 n       7E 30 30 33 33 42 0 2 a 0D       Green Rias       n = -50 (a=2D 35 30) - 50 (a=35 30)         -XX340 n       7E 30 30 33 33 42 0 2 a 0D       Green Rias       n = -50 (a=2D 35 30) - 50 (a=35 30)         -XX340 n       7E 30 30 33 33 20 a 0D       Blue Baturation       n = -50 (a=2D 35 30) - 50 (a=35 30)         -XX340 n       7E 30 30 33 33 30 20 a 0D       Cyan N       n = -50 (a=2D 35 30) - 50 (a=35 30)         -XX340 n       7E 30 30 33 33 32 0 a 0D       Cyan N       n = -50 (a=2D 35 30) - 50 (a=35 30)         -XX341 n       7E 30 30 33 33 32 0 a 0D       Cyan N       n = -50 (a=2D 35	~XX26 n	7E 30 30 32 36 20 a 0D		Blue Gain	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)         -XX517 n       7E 30 30 53 13 72 03 10D       RGB Gain/Bias Reset       Reset         -XX337 n       7E 30 30 53 33 32 02 00D       Image Settings Reset       Reset         -XX338 n       7E 30 30 33 33 32 02 00D       Red Alture       n = -50 (a=2D 35 30) - 50 (a=35 30)         -XX337 n       7E 30 30 33 33 32 02 00D       Red Saturation       n = -50 (a=2D 35 30) - 50 (a=35 30)         -XX338 n       7E 30 30 33 33 32 02 00D       Red Gain       n = -50 (a=2D 35 30) - 50 (a=35 30)         -XX338 n       7E 30 30 33 33 42 02 00D       Green Hue       n = -50 (a=2D 35 30) - 50 (a=35 30)         -XX335 n       7E 30 30 33 33 42 02 0D       Green Alture       n = -50 (a=2D 35 30) - 50 (a=35 30)         -XX336 n       7E 30 30 33 33 42 02 0D       Green Alture       n = -50 (a=2D 35 30) - 50 (a=35 30)         -XX336 n       7E 30 30 33 33 30 20 a 0D       Green Alture       n = -50 (a=2D 35 30) - 50 (a=35 30)         -XX337 n       7E 30 30 33 33 30 20 a 0D       Cyan Calture       n = -50 (a=2D 35 30) - 50 (a=35 30)         -XX337 n       7E 30 30 33 33 32 0 a 0D       Cyan Calture       n = -50 (a=2D 35 30) - 50 (a=35 30)         -XX334 n       7E 30 30 33 33 32 0 a 0D       Cyan Calture       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)
-XX29 n       7E 30 30 32 39 20 a 0D       Blue Bias       n = -50 (=2D 35 30) - 50 (=35 30)         -XX509       7E 30 30 35 31 37 20 31 0D       RGB Gain/Bias Reset       Rese         -XX371       7E 30 30 35 31 37 20 a 1D       Color Matching       Red       n = -50 (=2D 35 30) - 50 (=35 30)         -XX337 n       7E 30 30 33 33 32 02 0 D       Color Matching       Red Hue       n = -50 (=2D 35 30) - 50 (=35 30)         -XX337 n       7E 30 30 33 33 32 02 0 D       Color Matching       Red Gain       n = -50 (=2D 35 30) - 50 (=35 30)         -XX334 n       7E 30 30 33 33 32 02 0 D       Green Hue       n = -50 (=2D 35 30) - 50 (=35 30)         -XX340 n       7E 30 30 33 33 420 a 0D       Green Gain       n = -50 (=2D 35 30) - 50 (=35 30)         -XX337 n       7E 30 30 33 33 420 a 0D       Green n = -50 (=2D 35 30) - 50 (=35 30)         -XX340 n       7E 30 30 33 33 520 a 0D       Blue Hue       n = -50 (=2D 35 30) - 50 (=35 30)         -XX340 n       7E 30 30 33 33 520 a 0D       Blue Gain       n = -50 (=2D 35 30) - 50 (=35 30)         -XX340 n       7E 30 30 33 33 20 20 a D       Cyan Hue       n = -50 (=2D 35 30) - 50 (=35 30)         -XX340 n       7E 30 30 33 33 120 a 0 D       Cyan Hue       n = -50 (=2D 35 30) - 50 (=35 30)         -XX341 n       7E 30 30 33 33 120 a 0 D       Yellow Hue       n = -50	~XX28 n	7E 30 30 32 38 20 a 0D		Green Bias	n = $-50$ (a=2D 35 30) ~ 50 (a=35 30)
-XX5171       7E 30 30 35 31 37 20 31 0D       RGB Gain/Bias Reset       Reset         -XX5071       7E 30 30 35 30 37 20 a 0D       Color Matching       Reset         -XX337       7E 30 30 33 33 32 0 a 0D       Color Matching       Reset         -XX339       7E 30 30 33 33 32 0 a 0D       Red Hue       n = -50 (a=2D 35 30) - 50 (a=35 30)         -XX339       7E 30 30 33 33 34 20 a 0D       Red Gain       n = -50 (a=2D 35 30) - 50 (a=35 30)         -XX328       7E 30 30 33 33 42 0 a 0D       Green Hue       n = -50 (a=2D 35 30) - 50 (a=35 30)         -XX340       7E 30 30 33 34 40 a 0D       Green Gain       n = -50 (a=2D 35 30) - 50 (a=35 30)         -XX341       7E 30 30 33 34 30 20 a 0D       Green Gain       n = -50 (a=2D 35 30) - 50 (a=35 30)         -XX340       7E 30 30 33 34 30 20 a 0D       Blue Hue       n = -50 (a=2D 35 30) - 50 (a=35 30)         -XX341       7E 30 30 33 33 30 20 a 0D       Cyan Hue       n = -50 (a=2D 35 30) - 50 (a=35 30)         -XX341       7E 30 30 33 34 32 20 a 0D       Cyan Hue       n = -50 (a=2D 35 30) - 50 (a=35 30)         -XX342       7E 30 30 33 34 32 20 a 0D       Cyan Hue       n = -50 (a=2D 35 30) - 50 (a=35 30)         -XX341       7E 30 30 33 34 32 20 a 0D       Cyan Gain       n = -50 (a=2D 35 30) - 50 (a=35 30)         -XX342       7E 30 30 33 34 32	~XX29 n	7E 30 30 32 39 20 a 0D		Blue Bias	n = -50 (a=2D 35 30) ~ 50 (a=35 30)
-XX509       TE 30 30 33 30 39 20 0D       Image Settings Reset       Reset         -XX327 n       TE 30 30 33 23 32 02 0 0D       Color Matching       Red Hue       n = -50 (a=2D 35 30) ~ 50 (a=35 30)         -XX339 n       TE 30 30 33 33 39 20 a 0D       Red Saturation       n = -50 (a=2D 35 30) ~ 50 (a=35 30)         -XX328 n       TE 30 30 33 33 39 20 a 0D       Red Gain       n = -50 (a=2D 35 30) ~ 50 (a=35 30)         -XX328 n       TE 30 30 33 34 20 a 0D       Green Hue       n = -50 (a=2D 35 30) ~ 50 (a=35 30)         -XX340 n       TE 30 30 33 34 30 20 a 0D       Green Gain       n = -50 (a=2D 35 30) ~ 50 (a=35 30)         -XX340 n       TE 30 30 33 34 30 20 a 0D       Blue Saturation       n = -50 (a=2D 35 30) ~ 50 (a=35 30)         -XX330 n       TE 30 30 33 34 31 20 a 0D       Blue Saturation       n = -50 (a=2D 35 30) ~ 50 (a=35 30)         -XX340 n       TE 30 30 33 34 32 20 a 0D       Cyan Hue       n = -50 (a=2D 35 30) ~ 50 (a=35 30)         -XX340 n       TE 30 30 33 33 32 02 a 0D       Cyan Hue       n = -50 (a=2D 35 30) ~ 50 (a=35 30)         -XX341 n       TE 30 30 33 33 32 02 a 0D       Cyan Gain       n = -50 (a=2D 35 30) ~ 50 (a=35 30)         -XX341 n       TE 30 30 33 33 32 02 a 0D       Cyan Gain       n = -50 (a=2D 35 30) ~ 50 (a=35 30)         -XX342 n       TE 30 30 33 33 32 02 a 0D       Yellow	~XX517 1	7E 30 30 35 31 37 20 31 0D	RGB Gain/Bias Reset	Rese	
-XX327 n       7E 30 30 33 23 72 02 0D       Color Matching       Red Hue       n = -50 (a=2D 35 30) ~ 50 (a=35 30)         -XX333 n       7E 30 30 33 33 32 02 0D       Red Saturation       n = -50 (a=2D 35 30) ~ 50 (a=35 30)         -XX339 n       7E 30 30 33 33 32 02 0D       Red Gain       n = -50 (a=2D 35 30) ~ 50 (a=35 30)         -XX334 n       7E 30 30 33 33 42 02 0D       Green       n = -50 (a=2D 35 30) ~ 50 (a=35 30)         -XX340 n       7E 30 30 33 34 20 20 D       Green n = -50 (a=2D 35 30) ~ 50 (a=35 30)         -XX335 n       7E 30 30 33 34 30 20 a 0D       Green n = -50 (a=2D 35 30) ~ 50 (a=35 30)         -XX335 n       7E 30 30 33 34 30 20 a 0D       Blue Saturation n = -50 (a=2D 35 30) ~ 50 (a=35 30)         -XX336 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 34 20 a 0D       Cyan hue       n = -50 (a=2D 35 30) ~ 50 (a=35 30)         -XX337 n       7E 30 30 33 34 32 20 a 0D       Cyan fain n = -50 (a=2D 35 30) ~ 50 (a=35 30)         -XX337 n       7E 30 30 33 34 32 0 a 0D       Yellow Hue       n = -50 (a=2D 35 30) ~ 50 (a=35 30)         -XX337 n       7E 30 30 33 34 32 0 a 0D       Yellow Hue       n = -50 (a=2D 35 30) ~ 50 (a=35 30)         -XX337 n       7E 30 30 33 34 32 0 a 0D       Yellow Hue       n = -50 (a=2D 35 30) ~ 50 (a=35 30)	~XX509	7E 30 30 35 30 39 20 0D	Image Settings Reset	Reset	
-XX333 n       7E 50 30 33 33 33 20 a 0D       Red Saturation       n = -50 (a=20 35 30) - 50 (a=35 30)         -XX338 n       7E 30 30 33 33 32 0a 0D       Red Gain       n = -50 (a=20 35 30) - 50 (a=35 30)         -XX338 n       7E 30 30 33 33 32 0a 0D       Green Hue       n = -50 (a=20 35 30) - 50 (a=35 30)         -XX334 n       7E 30 30 33 33 42 0a 0D       Green Hue       n = -50 (a=20 35 30) - 50 (a=35 30)         -XX340 n       7E 30 30 33 34 20 a 0D       Green Gain       n = -50 (a=20 35 30) - 50 (a=35 30)         -XX340 n       7E 30 30 33 34 30 20 a 0D       Green Gain       n = -50 (a=20 35 30) - 50 (a=35 30)         -XX341 n       7E 30 30 33 33 52 0a 0D       Blue Saturation       n = -50 (a=20 35 30) - 50 (a=35 30)         -XX336 n       7E 30 30 33 33 32 02 a 0D       Blue Saturation       n = -50 (a=20 35 30) - 50 (a=35 30)         -XX336 n       7E 30 30 33 33 32 02 a 0D       Cyan Hue       n = -50 (a=20 35 30) - 50 (a=35 30)         -XX336 n       7E 30 30 33 33 32 02 a 0D       Cyan Hue       n = -50 (a=20 35 30) - 50 (a=35 30)         -XX342 n       7E 30 30 33 33 32 02 a 0D       Cyan Gain       n = -50 (a=20 35 30) - 50 (a=35 30)         -XX342 n       7E 30 30 33 34 32 02 a 0D       Yellow       n = -50 (a=20 35 30) - 50 (a=35 30)         -XX342 n       7E 30 30 33 34 32 02 a 0D       Yellow Hue       n	~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)
-XX339 n       7E 30 30 33 33 39 20 a 0D       Red Gain       n = -50 (a=20 35 30) - 50 (a=35 30)         -XX334 n       7E 30 30 33 33 42 0 a 0D       Green Hue       n = -50 (a=20 35 30) - 50 (a=35 30)         -XX34 n       7E 30 30 33 34 20 a 0D       Green n       n = -50 (a=20 35 30) - 50 (a=35 30)         -XX34 n       7E 30 30 33 34 30 20 a 0D       Green n       n = -50 (a=20 35 30) - 50 (a=35 30)         -XX340 n       7E 30 30 33 34 30 20 a 0D       Green Gain       n = -50 (a=20 35 30) - 50 (a=35 30)         -XX335 n       7E 30 30 33 34 30 20 a 0D       Blue Gain       n = -50 (a=20 35 30) - 50 (a=35 30)         -XX336 n       7E 30 30 33 33 30 20 a 0D       Blue Gain       n = -50 (a=20 35 30) - 50 (a=35 30)         -XX336 n       7E 30 30 33 33 30 20 a 0D       Cyan Hue       n = -50 (a=20 35 30) - 50 (a=35 30)         -XX331 n       7E 30 30 33 33 42 20 a 0D       Cyan Gain       n = -50 (a=20 35 30) - 50 (a=35 30)         -XX341 n       7E 30 30 33 34 32 20 a 0D       Yellow       n = -50 (a=20 35 30) - 50 (a=35 30)         -XX332 n       7E 30 30 33 34 32 20 a 0D       Yellow       n = -50 (a=20 35 30) - 50 (a=35 30)         -XX342 n       7E 30 30 33 34 32 20 a 0D       Yellow       n = -50 (a=20 35 30) - 50 (a=35 30)         -XX332 n       7E 30 30 33 34 32 20 a 0D       Yellow       n = -50 (a=20 35 30) - 50 (a	~XX333 n	7E 30 30 33 33 33 20 a 0D	e el el materinity	Red Saturation	n = -50 (a=2D 35 30) ~ 50 (a=35 30)
XX328 n       7E 30 30 33 22 8 20 a D       Green Hue       n = -50 (a=2D 35 30) - 50 (a=35 30)         XX324 n       7E 30 30 33 33 4 30 20 a OD       Green Hue       n = -50 (a=2D 35 30) - 50 (a=35 30)         XX324 n       7E 30 30 33 32 39 20 a OD       Blue Hue       n = -50 (a=2D 35 30) - 50 (a=35 30)         XX325 n       7E 30 30 33 32 39 20 a OD       Blue Hue       n = -50 (a=2D 35 30) - 50 (a=35 30)         XX325 n       7E 30 30 33 33 43 12 0 a OD       Blue Gain       n = -50 (a=2D 35 30) - 50 (a=35 30)         XX336 n       7E 30 30 33 33 36 20 a OD       Blue Gain       n = -50 (a=2D 35 30) - 50 (a=35 30)         XX336 n       7E 30 30 33 33 36 20 a OD       Cyan Hue       n = -50 (a=2D 35 30) - 50 (a=35 30)         XX337 n       7E 30 30 33 34 32 20 a OD       Cyan Mue       n = -50 (a=2D 35 30) - 50 (a=35 30)         XX337 n       7E 30 30 33 33 20 a OD       Cyan Mue       n = -50 (a=2D 35 30) - 50 (a=35 30)         XX337 n       7E 30 30 33 33 20 a OD       Yellow Hue       n = -50 (a=2D 35 30) - 50 (a=35 30)         XX337 n       7E 30 30 33 33 20 a OD       Yellow Gain       n = -50 (a=2D 35 30) - 50 (a=35 30)         XX337 n       7E 30 30 33 33 20 a OD       Yellow Gain       n = -50 (a=2D 35 30) - 50 (a=35 30)         XX338 n       7E 30 30 33 34 32 0 a OD       Magenta fhue       n = -50 (a=2D 35 30) - 50	~XX330 n	7E 30 30 33 33 39 20 2 0D		Red Gain	$n = -50 (a = 2D 35 30) \sim 50 (a = 35 30)$
XX320 n       7E 30 30 33 33 42 0 a 0D       Green n       n = -50 (a=2D 35 30) ~ 50 (a=35 30)         XX334 n       7E 30 30 33 34 20 a 0D       Green cain       n = -50 (a=2D 35 30) ~ 50 (a=35 30)         -XX320 n       7E 30 30 33 32 39 20 a 0D       Blue Hue       n = -50 (a=2D 35 30) ~ 50 (a=35 30)         -XX326 n       7E 30 30 33 32 39 20 a 0D       Blue Hue       n = -50 (a=2D 35 30) ~ 50 (a=35 30)         -XX337 n       7E 30 30 33 33 20 a 0D       Blue Gain       n = -50 (a=2D 35 30) ~ 50 (a=35 30)         -XX338 n       7E 30 30 33 33 20 a 0D       Cyan Hue       n = -50 (a=2D 35 30) ~ 50 (a=35 30)         -XX338 n       7E 30 30 33 33 20 a 0D       Cyan Hue       n = -50 (a=2D 35 30) ~ 50 (a=35 30)         -XX337 n       7E 30 30 33 34 32 0 a 0D       Cyan Gain       n = -50 (a=2D 35 30) ~ 50 (a=35 30)         -XX337 n       7E 30 30 33 34 32 0 a 0D       Cyan Gain       n = -50 (a=2D 35 30) ~ 50 (a=35 30)         -XX337 n       7E 30 30 33 34 32 0 a 0D       Yellow Hue       n = -50 (a=2D 35 30) ~ 50 (a=35 30)         -XX338 n       7E 30 30 33 34 32 0 a 0D       Yellow Gain       n = -50 (a=2D 35 30) ~ 50 (a=35 30)         -XX338 n       7E 30 30 33 34 32 0 a 0D       Yellow Gain       n = -50 (a=2D 35 30) ~ 50 (a=35 30)         -XX344 n       7E 30 30 33 34 32 0 a 0D       Magenta Gain       n = -50 (a=2D 35 30) ~	~XX339 II	7E 30 30 33 32 38 20 a 0D		Green Hue	$n = -50 (a = 2D 35 30) \approx 50 (a = 35 30)$
-XX304 n       TE 30 30 33 34 30 20 a 0D       Green Gain       n = -50 (a=2D 35 30) * 50 (a=35 30)         -XX320 n       TE 30 30 33 32 20 a 0D       Blue Hue       n = -50 (a=2D 35 30) ~ 50 (a=35 30)         -XX321 n       TE 30 30 33 33 35 20 a 0D       Blue Auturation       n = -50 (a=2D 35 30) ~ 50 (a=35 30)         -XX331 n       TE 30 30 33 33 30 20 a 0D       Cyan Hue       n = -50 (a=2D 35 30) ~ 50 (a=35 30)         -XX331 n       TE 30 30 33 33 32 20 a 0D       Cyan Hue       n = -50 (a=2D 35 30) ~ 50 (a=35 30)         -XX342 n       TE 30 30 33 34 32 20 a 0D       Cyan Hue       n = -50 (a=2D 35 30) ~ 50 (a=35 30)         -XX342 n       TE 30 30 33 34 32 20 a 0D       Cyan Gain       n = -50 (a=2D 35 30) ~ 50 (a=35 30)         -XX341 n       TE 30 30 33 34 32 20 a 0D       Cyan Gain       n = -50 (a=2D 35 30) ~ 50 (a=35 30)         -XX341 n       TE 30 30 33 34 32 20 a 0D       Yellow Hue       n = -50 (a=2D 35 30) ~ 50 (a=35 30)         -XX341 n       TE 30 30 33 34 32 20 a 0D       Yellow Gain       n = -50 (a=2D 35 30) ~ 50 (a=35 30)         -XX342 n       TE 30 30 33 34 32 20 a 0D       Yellow Gain       n = -50 (a=2D 35 30) ~ 50 (a=35 30)         -XX342 n       TE 30 30 33 34 32 20 a 0D       Yellow Gain       n = -50 (a=2D 35 30) ~ 50 (a=35 30)         -XX343 n       TE 30 30 33 34 32 20 a 0D       Magenta	~XX334 n	7E 30 30 33 33 34 20 a 0D		Green	$n = -50 (a = 2D 35 30) \sim 50 (a = 35 30)$
-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)         -XX331 n       7E 30 30 33 34 31 20 a 0D       Blue Saturation       n = -50 (a=2D 35 30) ~ 50 (a=35 30)         -XX330 n       7E 30 30 33 34 31 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 Hue       n = -50 (a=2D 35 30) ~ 50 (a=35 30)         -XX341 n       7E 30 30 33 34 31 20 a 0D       Cyan Hue       n = -50 (a=2D 35 30) ~ 50 (a=35 30)         -XX341 n       7E 30 30 33 34 32 20 a 0D       Cyan Gain       n = -50 (a=2D 35 30) ~ 50 (a=35 30)         -XX341 n       7E 30 30 33 34 32 20 a 0D       Yellow Hue       n = -50 (a=2D 35 30) ~ 50 (a=35 30)         -XX341 n       7E 30 30 33 34 32 0 a 0D       Yellow Hue       n = -50 (a=2D 35 30) ~ 50 (a=35 30)         -XX331 n       7E 30 30 33 34 32 0 a 0D       Yellow Hue       n = -50 (a=2D 35 30) ~ 50 (a=35 30)         -XX331 n       7E 30 30 33 34 32 0 a 0D       Magenta Hue       n = -50 (a=2D 35 30) ~ 50 (a=35 30)         -XX331 n       7E 30 30 33 34 32 0 a 0D       Magenta Hue       n = -50 (a=2D 35 30) ~ 50 (a=35 30)         -XX341 n       7E 30 30 33 34 32 0 a 0D       Magenta Gain       <	~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~	7 E 30 30 33 33 34 20 a 0D		Saturation	$n = -50 (a - 2D - 55 - 50)^{-2} - 50 (a - 55 - 50)^{-2}$
-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)         -XX331 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 30 20 a 0D       Cyan Hue       n = -50 (a=2D 35 30) ~ 50 (a=35 30)         -XX336 n       7E 30 30 33 34 32 20 a 0D       Cyan Gain       n = -50 (a=2D 35 30) ~ 50 (a=35 30)         -XX337 n       7E 30 30 33 34 32 20 a 0D       Cyan Gain       n = -50 (a=2D 35 30) ~ 50 (a=35 30)         -XX337 n       7E 30 30 33 34 32 20 a 0D       Yellow Hue       n = -50 (a=2D 35 30) ~ 50 (a=35 30)         -XX337 n       7E 30 30 33 34 32 20 a 0D       Yellow Hue       n = -50 (a=2D 35 30) ~ 50 (a=35 30)         -XX338 n       7E 30 30 33 34 32 20 a 0D       Yellow Hue       n = -50 (a=2D 35 30) ~ 50 (a=35 30)         -XX338 n       7E 30 30 33 34 32 20 a 0D       Yellow Gain       n = -50 (a=2D 35 30) ~ 50 (a=35 30)         -XX338 n       7E 30 30 33 34 32 20 a 0D       Magenta       n = -50 (a=2D 35 30) ~ 50 (a=35 30)         -XX344 n       7E 30 30 33 34 32 20 a 0D       Magenta       n = -50 (a=2D 35 30) ~ 50 (a=35 30)         -XX344 n       7E 30 30 33 34 32 20 a 0D       White       Red </td <td>~XX340 n</td> <td>7E 30 30 33 34 30 20 a 0D</td> <td></td> <td>Green Gain</td> <td>n = -50 (a=2D 35 30) ~ 50 (a=35 30)</td>	~XX340 n	7E 30 30 33 34 30 20 a 0D		Green Gain	n = -50 (a=2D 35 30) ~ 50 (a=35 30)
$\begin{array}{cccccccccccccccccccccccccccccccccccc$	~XX329 n	7E 30 30 33 32 39 20 a 0D		Blue Hue	n = -50 (a=2D 35 30) ~ 50 (a=35 30)
$\begin{array}{cccccccccccccccccccccccccccccccccccc$	~XX335 n	7E 30 30 33 33 35 20 a 0D		Blue Saturation	n = -50 (a=2D 35 30) ~ 50 (a=35 30)
~XX330 n       7E 30 30 33 33 02 0 a 0D       Cyan Hue       n = -50 (a=2D 35 30) ~ 50 (a=35 30)         ~XX336 n       7E 30 30 33 33 4 22 0 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       Yellow Hue       n = -50 (a=2D 35 30) ~ 50 (a=35 30)         ~XX337 n       7E 30 30 33 33 1 20 a 0D       Yellow Hue       n = -50 (a=2D 35 30) ~ 50 (a=35 30)         ~XX337 n       7E 30 30 33 34 32 20 a 0D       Yellow n = -50 (a=2D 35 30) ~ 50 (a=35 30)         ~XX343 n       7E 30 30 33 34 32 0 a 0D       Yellow Gain n = -50 (a=2D 35 30) ~ 50 (a=35 30)         ~XX343 n       7E 30 30 33 34 32 0 a 0D       Yellow Gain n = -50 (a=2D 35 30) ~ 50 (a=35 30)         ~XX338 n       7E 30 30 33 34 32 0 a 0D       Magenta Hue n = -50 (a=2D 35 30) ~ 50 (a=35 30)         ~XX344 n       7E 30 30 33 43 42 0 a 0D       Magenta Gain n = -50 (a=2D 35 30) ~ 50 (a=35 30)         ~XX345 n       7E 30 30 33 43 42 0 a 0D       Magenta Gain n = -50 (a=2D 35 30) ~ 50 (a=35 30)         ~XX344 n       7E 30 30 33 43 42 0 a 0D       Magenta Gain n = -50 (a=2D 35 30) ~ 50 (a=35 30)         ~XX345 n       7E 30 30 33 43 42 0 a 0D       White       Red n = -50 (a=2D 35 30) ~ 50 (a=35 30)         ~XX347 n       7E 30 30 33 43 32 0 a 0D       Signal (RGB)       Frequency n = -50 (a=2D 35 30) ~ 50 (a=35 30)         ~XX347 n	~XX341 n	7E 30 30 33 34 31 20 a 0D		Blue Gain	n = -50 (a=2D 35 30) ~ 50 (a=35 30)
$\begin{array}{cccc} \mbox{XX336 n} & 7E 30 30 33 33 62 0 a 0D & Cyan & n = -50 (a=2D 35 30) \sim 50 (a=35 30) \\ \mbox{Saturation} & n = -50 (a=2D 35 30) \sim 50 (a=35 30) \\ \mbox{XX331 n} & 7E 30 30 33 33 12 0 a 0D & Yellow Hue & n = -50 (a=2D 35 30) \sim 50 (a=35 30) \\ \mbox{XX337 n} & 7E 30 30 33 33 37 20 a 0D & Yellow & n = -50 (a=2D 35 30) \sim 50 (a=35 30) \\ \mbox{XX337 n} & 7E 30 30 33 33 37 20 a 0D & Yellow & n = -50 (a=2D 35 30) \sim 50 (a=35 30) \\ \mbox{XX332 n} & 7E 30 30 33 33 32 20 a 0D & Yellow & n = -50 (a=2D 35 30) \sim 50 (a=35 30) \\ \mbox{XX338 n} & 7E 30 30 33 33 32 20 a 0D & Magenta Hue & n = -50 (a=2D 35 30) \sim 50 (a=35 30) \\ \mbox{XX347 n} & 7E 30 30 33 34 32 0 a 0D & Magenta & n = -50 (a=2D 35 30) \sim 50 (a=35 30) \\ \mbox{XX345 n} & 7E 30 30 33 34 32 0 a 0D & Mhite & Red & n = -50 (a=2D 35 30) \sim 50 (a=35 30) \\ \mbox{XX345 n} & 7E 30 30 33 34 35 20 a 0D & White & Red & n = -50 (a=2D 35 30) \sim 50 (a=35 30) \\ \mbox{XX346 n} & 7E 30 30 33 34 35 20 a 0D & White & Red & n = -50 (a=2D 35 30) \sim 50 (a=35 30) \\ \mbox{XX347 n} & 7E 30 30 33 34 37 20 a 0D & White & Red & n = -50 (a=2D 35 30) \sim 50 (a=35 30) \\ \mbox{XX347 n} & 7E 30 30 33 34 37 20 a 0D & Magenta & n = -50 (a=2D 35 30) \sim 50 (a=35 30) \\ \mbox{XX347 n} & 7E 30 30 33 34 37 20 a 0D & Reset & T \\ \mbox{XX151 1} & 7E 30 30 33 34 37 20 a 0D & Signal (RGB) & Frequency & n = -5 (a=2D 35) \sim 5 (a=35) By signal \\ \mbox{XX151 1} & 7E 30 30 33 34 20 a 0D & Signal (RGB) & n = 0 (a=30) \sim 31 (a=33 31) By signal \\ \mbox{XX17 n} & 7E 30 30 37 34 20 a 0D & H. Position & n = -5 (a=2D 35) \sim 5 (a=35) By timino \\ \mbox{XX17 n} & 7E 30 30 37 35 20 a 0D & H. Position & n = -5 (a=2D 35) \sim 5 (a=35) By timino \\ \mbox{XX17 n} & 7E 30 30 37 35 20 a 0D & H. Position & n = -5 (a=2D 35) \sim 5 (a=35) By timino \\ \mbox{XX17 n} & 7E 30 30 37 35 20 a 0D & H. Position & n = -5 (a=2D 35) \sim 5 (a=35) By timino \\ \mbox{XX17 n} & 7E 30 30 37 35 20 a 0D & H. Position & n = -5 (a=2D 35) \sim 5 (a=35) By timino \\ \mbox{XX17 n} & 7E 30 30 37 35 20 a 0D & H. Position & n = -5 (a=2D 35) \sim 5 (a=35) By timino \\ \mbox{XX17 n}$	~XX330 n	7E 30 30 33 33 30 20 a 0D		Cyan Hue	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       n = -50 (a=2D 35 30) ~ 50 (a=35 30)         ~XX333 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 34 32 0 a 0D       Magenta Gain       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 35 20 a 0D       White       Red       n = -50 (a=2D 35 30) ~ 50 (a=35 30)         ~XX347 n       7E 30 30 33 34 35 20 a 0D       White       Red       n = -50 (a=2D 35 30) ~ 50 (a=35 30)         ~XX347 n       7E 30 30 33 34 35 20 a 0D       White       Red       n = -50 (a=2D 35 30) ~ 50 (a=35 30)         ~XX347 n       7E 30 30 32 31 35 20 31 0D       Reset       N       N       N         ~XX73 n       7E 30 30	~XX336 n	7E 30 30 33 33 36 20 a 0D		Cyan Saturation	n = -50 (a=2D 35 30) ~ 50 (a=35 30)
$\begin{array}{cccccccccccccccccccccccccccccccccccc$	~XX342 n	7E 30 30 33 34 32 20 a 0D		Cyan Gain	n = -50 (a=2D 35 30) ~ 50 (a=35 30)
$\begin{array}{cccccccccccccccccccccccccccccccccccc$	~XX331 n	7E 30 30 33 33 31 20 a 0D		Yellow Hue	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 Gain       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)         ~XX345 n       7E 30 30 33 34 35 20 a 0D       White       Red       n = -50 (a=2D 35 30) ~ 50 (a=35 30)         ~XX347 n       7E 30 30 33 34 37 20 a 0D       White       Red       n = -50 (a=2D 35 30) ~ 50 (a=35 30)         ~XX347 n       7E 30 30 32 31 35 20 31 0D       Reset       n = -50 (a=2D 35 30) ~ 50 (a=35 30)         ~XX73 n       7E 30 30 37 33 20 a 0D       Signal (RGB)       Frequency       n = -5 (a=2D 35) ~ 5 (a=35) By signal         ~XX91 1       7E 30 30 39 31 20 31 0D       Signal (RGB)       On       On         ~XX74 n       7E 30 30 37 34 20 a 0D       On       Off (0/2 for backward compatible)         ~XX74 n       7E 30 30 37 34 20 a 0D       Phase       n = 0 (a=30) ~ 31 (a=33 31) By signal         ~XX75 n       7E 30 30 37 35 20 a 0D	~XX337 n	7E 30 30 33 33 37 20 a 0D		Yellow Saturation	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 35 20 a 0D       White       Red       n = -50 (a=2D 35 30) ~ 50 (a=35 30)         ~XX347 n       7E 30 30 33 34 37 20 a 0D       Signal (RGB)       Green       n = -50 (a=2D 35 30) ~ 50 (a=35 30)         ~XX73 n       7E 30 30 37 33 20 a 0D       Signal (RGB)       Frequency       n = -5 (a=2D 35) ~ 5 (a=35) By signal         ~XX91 1       7E 30 30 39 31 20 31 0D       Signal (RGB)       Frequency       n = -5 (a=2D 35) ~ 5 (a=35) By signal         ~XX91 0       7E 30 30 37 34 20 a 0D       Signal (RGB)       On       On         ~XX91 0       7E 30 30 37 34 20 a 0D       Off (0/2 for backward compatible)       Off (0/2 for backward compatible)         ~XX74 n       7E 30 30 37 34 20 a 0D       Phase       n = 0 (a=30) ~ 31 (a=33 31) By signal         ~XX75 n       7E 30 30 37 35 20 a 0D       H. Position       n = -5 (a=2D 35) ~ 5 (a=35) By timing <td>~XX343 n</td> <td>7E 30 30 33 34 33 20 a 0D</td> <td></td> <td>Yellow Gain</td> <td>n = -50 (a=2D 35 30) ~ 50 (a=35 30)</td>	~XX343 n	7E 30 30 33 34 33 20 a 0D		Yellow Gain	n = -50 (a=2D 35 30) ~ 50 (a=35 30)
$\sim XX338 n$ $7E 30 30 33 33 38 20 a 0D$ Magenta Saturation $n = -50 (a=2D 35 30) \sim 50 (a=35 30)$ $\sim XX344 n$ $7E 30 30 33 34 34 20 a 0D$ Magenta Gain $n = -50 (a=2D 35 30) \sim 50 (a=35 30)$ $\sim XX345 n$ $7E 30 30 33 34 35 20 a 0D$ WhiteRed $n = -50 (a=2D 35 30) \sim 50 (a=35 30)$ $\sim XX346 n$ $7E 30 30 33 34 36 20 a 0D$ Green $n = -50 (a=2D 35 30) \sim 50 (a=35 30)$ $\sim XX347 n$ $7E 30 30 33 34 37 20 a 0D$ Blue $n = -50 (a=2D 35 30) \sim 50 (a=35 30)$ $\sim XX347 n$ $7E 30 30 32 31 35 20 31 0D$ Reset $n = -50 (a=2D 35 30) \sim 50 (a=35 30)$ $\sim XX73 n$ $7E 30 30 37 33 20 a 0D$ Signal (RGB)Frequency $n = -5 (a=2D 35) \sim 5 (a=35)$ By signal $\sim XX91 1$ $7E 30 30 39 31 20 31 0D$ AutomaticOn $\sim XX74 n$ $7E 30 30 37 34 20 a 0D$ OnOff (0/2 for backward compatible) $\sim XX74 n$ $7E 30 30 37 35 20 a 0D$ Phase $n = 0 (a=30) \sim 31 (a=33 31)$ By signal $\sim XX75 n$ $7E 30 30 37 35 20 a 0D$ H. Position $n = -5 (a=2D 35) \sim 5 (a=35)$ By timing	~XX332 n	7E 30 30 33 33 32 20 a 0D		Magenta Hue	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)         ~XX347 n       7E 30 30 32 31 35 20 31 0D       Reset       n = -50 (a=2D 35 30) ~ 50 (a=35 30)         ~XX73 n       7E 30 30 37 33 20 a 0D       Signal (RGB)       Frequency       n = -5 (a=2D 35) ~ 5 (a=35) By signal         ~XX91 1       7E 30 30 39 31 20 31 0D       Automatic       On       On         ~XX91 0       7E 30 30 37 34 20 a 0D       Magenta Gain       n = 0 (a=30) ~ 31 (a=33 31) By signal         ~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	~XX338 n	7E 30 30 33 33 38 20 a 0D		Magenta Saturation	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)         ~XX347 n       7E 30 30 32 31 35 20 31 0D       Reset       n = -50 (a=2D 35 30) ~ 50 (a=35) By signal         ~XX73 n       7E 30 30 37 33 20 a 0D       Signal (RGB)       Frequency       n = -5 (a=2D 35) ~ 5 (a=35) By signal         ~XX91 1       7E 30 30 39 31 20 31 0D       Automatic       On       On         ~XX91 0       7E 30 30 37 34 20 a 0D       Mathematic       On       Off (0/2 for backward compatible)         ~XX74 n       7E 30 30 37 34 20 a 0D       Phase       n = 0 (a=30) ~ 31 (a=33 31) By signal         ~XX75 n       7E 30 30 37 35 20 a 0D       H. Position       n = -5 (a=2D 35) ~ 5 (a=35) By timing	~XX344 n	7E 30 30 33 34 34 20 a 0D		Magenta Gain	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         ~XX31 n       7E 30 30 37 33 20 a 0D       Signal (RGB)       Frequency       n = -5 (a=2D 35) ~ 5 (a=35) By signal         ~XX91 1       7E 30 30 39 31 20 31 0D       Automatic       On         ~XX91 0       7E 30 30 37 34 20 a 0D       Mathematic       On         ~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	~XX345 n	7E 30 30 33 34 35 20 a 0D	White	Red	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       requency       n = -5 (a=2D 35) ~ 5 (a=35) By signal         ~XX73 n       7E 30 30 37 33 20 a 0D       Signal (RGB)       Frequency       n = -5 (a=2D 35) ~ 5 (a=35) By signal         ~XX91 1       7E 30 30 39 31 20 31 0D       Automatic       On         ~XX91 0       7E 30 30 37 34 20 a 0D       On       Off (0/2 for backward compatible)         ~XX74 n       7E 30 30 37 34 20 a 0D       Phase       n = 0 (a=30) ~ 31 (a=33 31) By signal         ~XX75 n       7E 30 30 37 35 20 a 0D       H. Position       n = -5 (a=2D 35) ~ 5 (a=35) By timing	~XX346 n	7E 30 30 33 34 36 20 a 0D		Green	n = -50 (a=2D 35 30) ~ 50 (a=35 30)
~XX215 1       7E 30 30 32 31 35 20 31 0D       Reset         ~XX73 n       7E 30 30 37 33 20 a 0D       Signal (RGB)       Frequency       n = -5 (a=2D 35) ~ 5 (a=35) By signal         ~XX91 1       7E 30 30 39 31 20 31 0D       Automatic       On         ~XX91 0       7E 30 30 39 31 20 30 0D       Off (0/2 for backward compatible)         ~XX74 n       7E 30 30 37 34 20 a 0D       Phase       n = 0 (a=30) ~ 31 (a=33 31) By signal         ~XX75 n       7E 30 30 37 35 20 a 0D       H. Position       n = -5 (a=2D 35) ~ 5 (a=35) By timing	~XX347 n	7E 30 30 33 34 37 20 a 0D		Blue	n = -50 (a=2D 35 30) ~ 50 (a=35 30)
~XX73 n       7E 30 30 37 33 20 a 0D       Signal (RGB)       Frequency       n = -5 (a=2D 35) ~ 5 (a=35) By signal         ~XX91 1       7E 30 30 39 31 20 31 0D       Automatic       On         ~XX91 0       7E 30 30 39 31 20 30 0D       Off (0/2 for backward compatible)         ~XX74 n       7E 30 30 37 34 20 a 0D       Phase       n = 0 (a=30) ~ 31 (a=33 31) By signal         ~XX75 n       7E 30 30 37 35 20 a 0D       H. Position       n = -5 (a=2D 35) ~ 5 (a=35) By timing	~XX215 1	7E 30 30 32 31 35 20 31 0D	Reset		
~XX91 1       7E 30 30 39 31 20 31 0D       Automatic       On         ~XX91 0       7E 30 30 39 31 20 30 0D       Off (0/2 for backward compatible)         ~XX74 n       7E 30 30 37 34 20 a 0D       Phase       n = 0 (a=30) ~ 31 (a=33 31) By signal         ~XX75 n       7E 30 30 37 35 20 a 0D       H. Position       n = -5 (a=2D 35) ~ 5 (a=35) By timing	~XX73 n	7E 30 30 37 33 20 a 0D	Signal (RGB)	Frequency	n = -5 (a=2D 35) ~ 5 (a=35) By signal
~XX91 0       7E 30 30 39 31 20 30 0D       Off (0/2 for backward compatible)         ~XX74 n       7E 30 30 37 34 20 a 0D       Phase       n = 0 (a=30) ~ 31 (a=33 31) By signal         ~XX75 n       7E 30 30 37 35 20 a 0D       H. Position       n = -5 (a=2D 35) ~ 5 (a=35) By timing	~XX91 1	7E 30 30 39 31 20 31 0D		Automatic	On
~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	~XX91 0	7E 30 30 39 31 20 30 0D			Off (0/2 for backward compatible)
~XX75 n 7E 30 30 37 35 20 a 0D H. Position n = -5 (a=2D 35) ~ 5 (a=35) By timing	~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	~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)	~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)	~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 0 IRE	~XX204 1	7E 30 30 32 30 30 24 20 31 0D		0 IRE	
~XX204 0 7E 30 30 32 30 30 24 20 7.5 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 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 2	7E 30 30 36 30 20 32 0D		16:9	
~XX60 3 7E 30 30 36 30 20 33 0D 16:10(WUXGA)	~XX60 3	7E 30 30 36 30 20 33 0D		16:10(WUXGA)	

SEND to pr	ojector			
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
~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~	7E 30 30 35 30 36 20 34 0D			
-XX500 4	7E 20 20 25 20 26 20 25 0D			
~~~~	7E 30 30 35 30 36 20 35 0D			PIIIK
~XX5066	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			
~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			Iop and Bottom
~XX405 3	7E 30 30 34 30 35 20 33 0D			Frame sequential
~XX2310	7E 30 30 32 33 31 20 30 0D	3D Sync Invert		On Off
~XX2311	7E 30 30 32 33 31 20 31 0D	3D Sync Invert		
~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~		Language		Corman
~XX70 2	7E 30 30 37 30 20 32 0D			French
~XX70 3	7E 30 30 37 30 20 33 0D			Italian
~XX70 5	7E 30 30 37 30 20 34 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	7F 30 30 37 30 20 38 0D			Dutch
~XX70.9	7E 30 30 37 30 20 39 0D			Swedish
70000	30 00 01 00 20 00 0D			

SEND to pr	ojector			
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	
~XX714	7E 30 30 37 31 20 34 0D		Rear-Ceiling	
~XX90 1	7E 30 30 39 30 20 31 0D	Screen Type (WXGA/WUXGA)	16:10	
~XX90 0	7E 30 30 39 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	Security	Security Timer	Month/Day/Hour n = mm/dd/hh
	0D	2	2	mm= 00 (aa=30 30) ~ 12 (aa=31 32)
				$dd = 00 (bb=30 30) \sim 30 (bb=33 30)$
				hh= 00 (cc=30 30) $\sim$ 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 back	ward compatible)
~nnnn	a 0D		~nnnn = ~0000 (	(a=7E 30 30 30 30)
			~9999 (a=7E 39	39 39 39)
~XX79 n	7E 30 30 37 39 20 a 0D	Projector ID	n = 00 (a=30 30)	) ~ 99 (a=39 39)
~XX310 0	7E 30 30 33 31 30 20 30 0D	Internal Speaker	Off	
~XX310 1	7E 30 30 33 31 30 20 31 0D	·	On	
~XX80 1	7E 30 30 38 30 20 31 0D	Mute	On	
~XX80 0	7E 30 30 38 30 20 30 0D		Off (0/2 for back	ward 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 back	ward compatible)
~XX521 1	7E 30 30 35 32 31 20 31 0D	Wireless	On	
~XX454 0	7E 30 30 34 35 34 20 300D	Crestron	Off	

SEND to pro	ojector			
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 back	ward 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 back	ward 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 back	ward 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 back	ward 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 back	ward 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		Тор	
~XX350 n	7E 30 30 33 35 30 20 a 0D	Remote Code	n = 00 (a=30 30)	)~99 (a=39 39)
~XX192 0	7E 30 30 31 39 32 20 30 0D	12V Trigger	Off	
~XX192 1	7E 30 30 31 39 32 20 31 0D		On	
~XX105 1	7E 30 30 31 30 35 20 31 0D	Advanced	Direct Power On	On
~XX105 0	7E 30 30 31 30 35 20 30 0D			Off (0/2 for backward compatible)
~XX113 0	7E 30 30 31 31 33 20 30 0D		Signal Power On	Off
~XX113 1	7E 30 30 31 31 33 20 31 0D			On
~XX106 n	7E 30 30 31 30 36 20 a 0D		Auto Power Off	n = 0 (a=30) ~ 180 (a=31 38 30)
			(min)	(5 minutes for each step)
~XX107 n	7E 30 30 31 30 37 20 a 0D		Sleep Timer	n = 0 (a=30) ~ 990 (a=39.39.30)
,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,			(min	(10 minutes for each stern)
				(10 minutes for each step).
~7720/ 1	r = 30 30 35 30 37 20 31 0D		Sieep Timer Repeat	UII
~XX507 0	7E 30 30 35 30 37 20 30 0D		. lopoul	Off
~XX114 1	7E 30 30 31 31 34 20 31 0D		Power	Eco.(<=0.5W)
			Mode(Standby)	
~XX114 0	7E 30 30 31 31 34 20 30 0D			Active (0/2 for backward compatible)

SEND to pr	ojector			
232 ASCII	HEX Code	Function	Description	
Code				
~XX109 1	7E 30 30 31 30 39 20 31 0D	Lamp Reminder	Or	n
~XX109 0	7E 30 30 31 30 39 20 30 0D		Off (0/2 for backwar	rd 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 backwar	rd 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	d 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 en	nulate 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	n 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	HEX Code	Function	Projector Return De	escription
Code				
when Stand	by/Warming/Cooling/Out of		INFOn n=	=0 Standby
Range/Lam	o fail/Fan Lock/Over		n=	=1 Warming
Temperature	e/ Lamp Hours Running Out/		n=	=2 Cooling
Cover Open			n=	=3 Out of Range
			n=	=4 Lamp fail
			n=	=6 Fan Lock/
			n=	=7 Over Temperature
			n=	=8 Lamp Hours Running Out

<b>READ</b> 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 = 8 HDMI2
				n = 15 Displayport
				n = 2 VGA1
				n = 3 VGA2
				n = 5 Video
				n = 4  S-Video
XX/400.4	75 00 00 04 00 00 00 04 05		0141111	n = 16 HDbasel
~XX1221	7E 30 30 31 32 32 20 31 0D		Okadaa	dada: Fvv version
~XX357 1	7E 30 30 33 35 34 20 31 0D	LAN FW Version	Okeeeee	
~XX1231	7E 30 30 31 32 33 20 31 0D	Display Mode	Okn	
				n = 1 Presentation
				n = 3 Movie
				n = 4 sRGB
				n = 5 User
				n= / 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
*40.0 40				n = 7 Auto
^16:9 or 16:	10 depend on Screen Type se	tting		
~XX128 1	7E 30 30 31 32 38 20 31 0D	Color Temperature	Okn	
				n = 2 Cold
XX/400.4	75 00 00 04 00 00 00 04 05			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	Okabbbbbccd	a = 0 Off
			dude	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

232 ASCII       HEX Code       Function       Projector Return       Description         Code       = Display mode       ee = 00 None       ee = 00 None       ee = 00 None       ee = 02 Bright       ee = 02 Bright       ee = 02 Bright       ee = 03 Movie       ee = 04 SRGB       ee = 04 SRGB       ee = 05 User       ee = 05 User       ee = 05 User       ee = 05 User       ee = 02 DICOM SIM.       n = 4 MORD       ee = 02 DICOM SIM.       n = 4 MORD       ee = 10 Bickboard       ee = 03 Movie       ee = 10 DICOM SIM.       n = 4 MORD       n = 5 WUXGA       n = 4 MORD       n = 5 WUXGA       n = 4 MORD       n = 5 WUXGA       n = 4 MORD       n	READ from projector						
-xXx161         7E 30 30 31 35 31 20 31 0D         Model name         OKn         e= 01 Presentation           -xXx1511         7E 30 30 31 35 31 20 31 0D         Model name         OKn         n= 2 XGA           -xXx1511         7E 30 30 31 35 31 20 31 0D         Model name         OKn         n= 2 XGA           -xXx1511         7E 30 30 31 30 38 20 31 0D         Lamp Hours         OKN         n= 3 WXGA           -xXx1081         7E 30 30 31 30 38 20 31 0D         Cumulative Lamp Hours         OKbbbb         bbbb: Lamp Hour           -xXx1081         7E 30 30 33 32 31 20 31 0D         Cumulative Lamp Hours         OKbbbb         bbbb: Total Lamp Hours           -xX1081         7E 30 30 38 37 20 31 0D         Patterse         OKabbb         bbbb: Total Lamp Hours           -xXx87 1         7E 30 30 38 37 20 31 0D         Patterse         OKabbb         bbbb: Total Lamp Hours           -xX87 31         7E 30 30 38 37 20 31 0D         Patterse         Okaaa_ abbb_ccc_dd           -xX3521         7E 30 30 33 35 31 20 31 0D         Farit speed(blower)         Okaaaa         a=0000-9999           -xX3531         7E 30 30 33 35 32 03 10D         Serial number         Okaaaaaaaa         a=0000-9999           -xX3551         7E 30 30 33 35 35 20 31 0D         Serial number         Okaaa         a=00ft	232 ASCII Code	HEX Code	Function	Projector Return	Description		
~XX151 1       7E 30 30 31 35 31 20 31 0D       Model name       OKbbbb       ee 00 None         ~XX151 1       7E 30 30 31 35 31 20 31 0D       Model name       OK       n = 2 XGA         ~XX151 1       7E 30 30 31 35 31 20 31 0D       Lamp Hours       OKbbbb       bbbb: CampHour         ~XX108 1       7E 30 30 31 30 38 20 31 0D       Lamp Hours       OKbbbb       bbbb: CampHour         ~XX108 1       7E 30 30 31 30 38 20 31 0D       Camuative Lamp Hours       OKbbbb       bbbb: CampHour         ~XX108 1       7E 30 30 31 30 38 20 31 0D       Camuative Lamp Hours       OKbbbb       bbbb: CampHour         ~XX108 1       7E 30 30 33 32 31 20 31 0D       Camuative Lamp Hours       OKbbbb       bbbb: CampHour         ~XX87 11       7E 30 30 38 37 20 31 0D       Network Status       Ok       n = 1 Connected         ~XX87 3       7E 30 30 33 35 31 20 31 0D       Padress       Okaaa_bbb_ccc_ddd       -         ~XX87 1       7E 30 30 33 35 32 0 31 0D       System temperature       Okaaaaaaaaa       ===0000-9999         ~XX351 1       7E 30 30 33 35 32 0 31 0D       Secial number       Okaaaaaaaaa       ===000-999         ~XX351 1       7E 30 30 33 35 32 0 31 0D       Secial number       Okaaaaaaaaaa       ===000-999         ~XX351 1       7E 30 30 3					e = Display mode		
**X151 1       7E 30 30 31 35 31 20 31 00       Model name       OKn       e = 03 Movie ee = 04 sRGB ee = 05 User ee = 07 Blackboard ee = 09 3D ee = 12 DICOM SIM.         **X151 1       7E 30 30 31 35 31 20 31 00       Model name       OKn       n = 2 XGA n = 3 WXGA n = 4 1080p n = 5 WUXGA         **X108 1       7E 30 30 31 30 38 20 31 00       Lamp Hours       OKbbb       bbbb: LampHour         *XX108 1       7E 30 30 31 30 38 20 31 00       Lamp Hours       OKbbb       bbbb: LampHour         *XX108 1       7E 30 30 31 30 38 20 31 00       Pilter Usage Hours       OKbbb       bbbb: Filter Usage Hours         *XX108 1       7E 30 30 31 30 38 20 31 00       Pilter Usage Hours       OKbbbb       bbbb: Filter Usage Hours         *XX87 11       7E 30 30 33 32 31 20 31 00       Pilter Usage Hours       OKaa       a = 0000-9999         *XX351 1       7E 30 30 33 35 31 20 31 00       Pinter Usage Hours       Okaaaa       a=000-999         *XX87 31       7E 30 30 33 35 31 20 31 00       Serien temperature       Okaaaa       a=000-999         *XX351 1       7E 30 30 33 35 31 20 31 00       Serien temperature       Okaaaaaaaaa       a=000-999         *XX351 1       7E 30 30 33 35 32 20 31 00       Serien temperature       Okaaaaaaaaa       a=000-999         *XX351 1       7E 30 30 33 35 32 20 31 00 <td< td=""><td></td><td></td><td></td><td></td><td>ee = 00 None</td></td<>					ee = 00 None		
-XX151 1       7E 30 30 31 35 31 20 31 00       Model name       Model name       0Kn       = 0.2 Bright e= 0.3 Movie e= 0.9 User e= 0.9 User e= 0.9 User         -XX151 1       7E 30 30 31 35 31 20 31 00       Model name       0Kn       n = 2 XGA n = 3 WXGA n = 3 WXGA n = 3 WXGA n = 4 M080p n = 5 WUXGA         -XX108 1       7E 30 30 31 30 38 20 31 00       Lamp Hours       OKbbb       bbbb: LampHour         -XX108 2       7E 30 30 31 30 38 20 31 00       Cumulative Lamp Hours       OKbbb       bbbb: StampHour         -XX108 1       7E 30 30 31 30 38 20 31 00       Cumulative Lamp Hours       OKbbbb       bbbb: IchampHours         -XX87 10       7E 30 30 31 30 38 20 31 00       Filter Usage Hours       OKbbbb       bbbb: IchampHours         -XX87 11       7E 30 30 38 37 20 31 00       Filter Usage Hours       OKbbbb       bbbb: IchampHours         -XX87 11       7E 30 30 33 35 31 20 31 00       Filter Usage Hours       Network Status       Na       n = 0 Disconnected n = 1 Connected         -XX87 11       7E 30 30 33 35 31 20 31 00       Filter Usage Hours       Okaaa       a=0000-9999         -XX87 11       7E 30 30 33 35 31 20 31 00       System temperature       Okaaaa       a=000-9999         -XX87 11       7E 30 30 33 35 31 20 31 00       System temperature       Okaaaaaaaaba       a=0 off a = 1 con a = 1 con a = 1					ee = 01 Presentation		
~XX1511       7E 30 30 31 35 31 20 31 00       Model name       OKn       a = 0 OK SOB         ~XX1511       7E 30 30 31 35 31 20 31 00       Model name       OKn       n = 4 LOICOM SIM.         ~XX1081       7E 30 30 31 30 38 20 31 00       Lamp Hours       OKbbbb       bbbb: LampHour         ~XX1082       7E 30 30 31 30 38 20 31 00       Cumulative Lamp Hours       OKbbbb       bbbb: Cid digts) Total Lamp Hours         ~XX1081       7E 30 30 31 30 38 20 31 00       Cumulative Lamp Hours       OKbbbb       bbbb: Cid digts) Total Lamp Hours         ~XX1081       7E 30 30 31 30 38 20 31 00       Network Status       ON       n = 0 Disconnected         ~XX371       7E 30 30 33 35 31 20 31 00       Network Status       OKaa       a=000-9999         ~XX351       7E 30 30 33 35 31 20 31 00       Network Status       OKaaa       a=000-9999         ~XX351       7E 30 30 33 35 31 20 31 00       System temperature       Okaaa       a=000-9999         ~XX3521       7E 30 30 33 35 31 20 31 00       System temperature       Okaaa       a=000-9999         ~XX3521       7E 30 30 33 35 31 20 31 00       System temperature       Okaaa       a=000-9999         ~XX3521       7E 30 30 33 35 31 20 31 00       System temperature       Okaaaaaaaaaa       a=000-9999 <td< td=""><td></td><td></td><td></td><td></td><td>ee = 02 Bright</td></td<>					ee = 02 Bright		
~XX1511       7E 30 30 31 35 31 20 31 0D       Model name       OKn       = 0 30 = 0 2 0 3D = 12 DICOM SIM. = 1 2 DICOM SIM. = 1 2 DICOM SIM. = 1 2 NCGA n = 3 WXGA n = 3 WXGA n = 3 WXGA n = 3 WXGA         ~XX108 1       7E 30 30 31 30 38 20 31 0D       Lamp Hours       OKn       n = 4 1080p n = 5 WUKGA         ~XX108 2       7E 30 30 31 30 38 20 31 0D       Lamp Hours       OKbbbb       bbbb: LampHour         ~XX108 1       7E 30 30 31 30 38 20 31 0D       Lamp Hours       OKbbbb       bbbb: (5 digits) Total Lamp Hours         ~XX108 1       7E 30 30 33 32 31 20 31 0D       Filter Usage Hours       OKbbbb       bbbb: Filter Usage Hours         ~XX371 1       7E 30 30 38 37 20 31 0D       Petwork Status       OKn       n = 0 Disconnected n = 1 Connected         ~XX87 3       7E 30 30 33 35 31 20 31 0D       Fan1 speed(blower)       Okaaa       a=000-999         ~XX351 1       7E 30 30 33 35 31 20 31 0D       System temperature       Okaaa       a=000-999         ~XX352 1       7E 30 30 33 35 31 20 31 0D       System temperature       Okaaaaaaaaa       a=000-999         ~XX355 1       7E 30 30 33 35 31 20 31 0D       System temperature       Okaaaaaaaaa       a=000-999         ~XX355 1       7E 30 30 33 35 34 20 31 0D       Outrett watt       Okaa       a = 0 off a = 1 cn         ~XX355 1       7E 30 30 3					ee = 03 Movie		
-XX1511       7E 30 30 31 35 31 20 31 0D       Model name       OKn       e = 05 User e = 07 Blackboard e = 09 3D e = 12 DICOM SIM. n = 2 XGA n = 3 WXGA n = 4 1080p n = 4 1080p n = 5 WUXGA         -XX108 1       7E 30 30 31 30 38 20 31 0D       Lamp Hours       OKbbb       bbbb: LampHour         -XX108 2       7E 30 30 31 30 38 20 31 0D       Lamp Hours       OKbbbb       bbbb: LampHour         -XX108 1       7E 30 30 31 30 38 20 31 0D       Lamp Hours       OKbbbb       bbbb: LampHour         -XX108 2       7E 30 30 33 32 31 20 31 0D       Cumulative Lamp Hours       OKbbbb       bbbb: Filter Usage Hours         -XX371       7E 30 30 38 37 20 31 0D       Network Status       OKhbbb       bbbb: Connected n = 1 Connected         -XX375 1       7E 30 30 33 35 31 20 31 0D       Fan1 speed(blower)       Okaaaa       a=000-9999         -XX352 1       7E 30 30 33 35 31 20 31 0D       Strial number       Okaaaaaaa       a=000-9999         -XX355 1       7E 30 30 33 35 32 02 31 0D       Strial number       Okaaa       a=000-9999         -XX355 1       7E 30 30 33 35 32 02 31 0D       Okute       Okaaaaaaaa       a=000-9999         -XX355 1       7E 30 30 33 35 35 20 31 0D       AV Mute       Oka       a=0 off a=1 0n         -XX355 1       7E 30 30 33 35 35 20 31 0D       AV Mute       Okaaaaaa					ee = 04 sRGB		
~XX1511       7E 30 30 31 35 31 20 31 0D       Model name       OKn       a = 2 OG D(a) = a = b = 0 = 0 = 0 = 0 = 0 = 0 = 0 = 0 = 0					ee = 05 User		
~XX1511       7E 30 30 31 35 31 20 3100       Model name       OKn       a 2 XGA n = 2 XGA n = 3 WXGA n = 3 WXGA n = 4 1080p n = 5 WUXGA         ~X108 1       7E 30 30 31 30 38 20 3100       Lamp Hours       OKbbb       bbbb: LampHour         ~XX108 2       7E 30 30 31 30 38 20 3100       Cumulative Lamp Hours       OKbbb       bbbb: (5 digits) Total Lamp Hours         ~XX108 1       7E 30 30 33 22 31 20 3100       Cumulative Lamp Hours       OKbbbb       bbbb: (5 digits) Total Lamp Hours         ~XX311       7E 30 30 38 37 20 31 00       Filter Usage Hours       OKbbbb       bbbb: (5 digits) Total Lamp Hours         ~XX87 3       7E 30 30 38 37 20 30 0D       Filter Usage Hours       OKaaa_bbb_ccc       dd         ~XX87 3       7E 30 30 38 37 20 30 0D       IP Address       Okaaaaaaaaa       a=0000~9999         ~XX351 1       7E 30 30 33 53 20 31 0D       System temperature       Okaaaaaaaaaa       a=000-9999         ~XX351 1       7E 30 30 33 35 34 20 31 0D       System temperature       Okaaa       a=0 off         ~XX351 1       7E 30 30 33 35 34 20 31 0D       System temperature       Okaa       a=0 off         ~XX3551 1       7E 30 30 33 35 35 20 31 0D       AV Mute       Okaa       a=0 Off         ~XX3551 1       7E 30 30 33 35 35 20 31 0D       AV Mute       Okaa					ee = 07 Blackboard		
~XX1511       7E 30 30 31 35 31 20 31 00       Model name       OKn       n = 2 XGA         ~XX1611       7E 30 30 31 30 38 20 31 00       Lamp Hours       OKbbb       hab00p         ~XX1081       7E 30 30 31 30 38 20 31 00       Lamp Hours       OKbbb       bbbb: LampHour         ~XX1081       7E 30 30 31 30 38 20 31 00       Cumulative Lamp Hours       OKbbb       bbbb: Filter Usage Hours         ~XX311       7E 30 30 33 23 21 20 31 00       Filter Usage Hours       OKn       n = 0 Disconnected         ~XX3211       7E 30 30 38 37 20 31 00       Filter Usage Hours       OKn       n = 0 Disconnected         ~XX371       7E 30 30 38 37 20 30 00       IP Address       Okaaa_bbb_ccc_dd       -         ~XX3511       7E 30 30 33 35 31 20 31 00       Fan1 speed(blower)       Okaaaa       a=0000~9999         ~XX3511       7E 30 30 33 35 32 02 31 00       System temperature       Okaaaaaaaaaa       a=serial number string aaaaaaa         ~XX3511       7E 30 30 33 35 34 20 31 00       System temperature       Okaa       a=0 off         ~XX3511       7E 30 30 33 35 35 20 31 00       System temperature       Okaa       a=0 off         ~XX3511       7E 30 30 33 35 35 20 31 00       AV Mute       Okaa       a=0 Off         ~XX3551       7E 30 30 33 35 35					ee = 09 3D		
~XX151 1       7E 30 30 31 35 31 20 31 0D       Model name       OKn       n = 2 XGA         n = 3 WXGA       n = 4 1080p       n = 4 1080p         n = 5 WUXGA       n = 5 WUXGA         ~XX108 1       7E 30 30 31 30 38 20 31 0D       Lamp Hours       OKbbbb       bbbbb: LampHour         ~XX108 2       7E 30 30 31 30 38 20 31 0D       Cumulative Lamp Hours       OKbbbb       bbbbb: (5 digits) Total Lamp Hours         ~XX31 1       7E 30 30 33 32 31 20 31 0D       Filter Usage Hours       OKn       n = 0 Disconnected         ~XX87 3       7E 30 30 38 37 20 33 0D       IP Address       Okaaa       a=0000~9999         ~XX351 1       7E 30 30 33 35 31 20 31 0D       Fan1 speed(blower)       Okaaaa       a=0000~9999         ~XX351 7       7E 30 30 33 35 32 03 10D       System temperature       Okaaa       a=0000~999         ~XX351 7       7E 30 30 33 35 32 03 10D       System temperature       Okaaa       a=0000~999         ~XX351 7       7E 30 30 33 35 32 03 10D       System temperature       Okaaa       a=0000~999         ~XX351 7       7E 30 30 33 35 32 03 10D       Sostem temperature       Okaa       a=0000~999         ~XX355 1       7E 30 30 33 35 35 20 31 0D       AV Mute       Oka       a=00f       a=1 cc1         a= 2 cc2 </td <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>ee = 12 DICOM SIM.</td>					ee = 12 DICOM SIM.		
*XX108 1       7E 30 30 31 30 38 20 31 00       Lamp Hours       OKbbbb       bbbb: LampHour         *XX108 1       7E 30 30 31 30 38 20 31 00       Cumulative Lamp Hours       OKbbbb       bbbb: Claigits) Total Lamp Hours         *XX108 1       7E 30 30 31 30 38 20 31 00       Cumulative Lamp Hours       OKbbbb       bbbb: (5 digits) Total Lamp Hours         *XX108 1       7E 30 30 33 32 31 20 31 00       Filter Usage Hours       OKbbbb       bbbb: Filter Usage Hours         *XX87 1       7E 30 30 38 37 20 31 00       Network Status       Ok       n = 0 Disconnected         *XX87 3       7E 30 30 38 37 20 33 00       IP Address       Okaaa_bbb_cccdd         *XX351 1       7E 30 30 33 35 32 20 31 00       System temperature       Okaaa       a=0000~9999         *XX351 3       7E 30 30 33 35 32 20 31 00       System temperature       Okaaa       a=0007~999         *XX351 7       7E 30 30 33 35 32 20 31 00       System temperature       Okaa       a = 0 off         *XX351 7       7E 30 30 33 35 32 20 31 00       Closed Captioning       Oka       a = 0 off         *XX351 7       7E 30 30 33 35 32 20 31 00       AV Mute       Oka       a = 0 off         *XX351 7       7E 30 30 33 35 32 20 31 00       Mute       Oka       a = 0 off         *XX355 1 <td< td=""><td>~XX151 1</td><td>7E 30 30 31 35 31 20 31 0D</td><td>Model name</td><td>OKn</td><td>n = 2 XGA</td></td<>	~XX151 1	7E 30 30 31 35 31 20 31 0D	Model name	OKn	n = 2 XGA		
<ul> <li></li></ul>					n = 3 WXGA		
-XX108 1       7E 30 30 31 30 38 20 31 00       Lamp Hours       OKbbbb       bbbb: LampHour         -XX108 2       7E 30 30 31 30 38 20 31 00       Cumulative Lamp Hours       OKbbbb       bbbb: (5 digits) Total Lamp Hours         -XX321 1       7E 30 30 33 32 31 20 31 00       Filter Usage Hours       OKbbbb       bbbb: Filter Usage Hours         -XX371 7       7E 30 30 38 37 20 31 00       Filter Usage Hours       OKn       n = 0 Disconnected         -XX87 1       7E 30 30 38 37 20 33 0D       IP Address       Okaaa_a bbc_ccc_dd         -XX87 1       7E 30 30 38 37 20 30 0D       Fan1 speed(blower)       Okaaaa       a=0000~9999         -XX351 1       7E 30 30 33 35 31 20 31 0D       System temperature       Okaaaa       a=0000~9999         -XX352 1       7E 30 30 33 35 32 20 31 0D       System temperature       Okaaa       a=000-9999         -XX353 1       7E 30 30 33 35 34 20 31 0D       Serial number       Okaa       a=000-999         -XX355 1       7E 30 30 33 35 34 20 31 0D       Closed Captioning       Oka       a = 0 off         -XX355 1       7E 30 30 33 35 35 20 31 0D       AV Mute       Oka       a = 0 Off         -XX355 1       7E 30 30 33 35 36 20 31 0D       Mute       Oka       a = 0 Off         -XX356 1       7E 30 30 33 35 36 20 31					n = 4 1080p		
~XX108 1       7E 30 30 31 30 38 20 31 0D       Lamp Hours       OKbbbb       bbbb: LampHour         ~XX108 2       7E 30 30 31 30 38 20 31 0D       Cumulative Lamp Hours       OKbbbb       bbbb: (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         ~XX351 1       7E 30 30 38 37 20 33 0D       IP Address       Okaaa       a=0000~9999         ~XX352 1       7E 30 30 33 35 32 20 31 0D       System temperature       Okaaa       a=0000~9999         ~XX353 1       7E 30 30 33 35 32 20 31 0D       System temperature       Okaaa       a=000~999         ~XX353 1       7E 30 30 33 35 32 00 31 0D       Serial number       Okaaa       a=000~999         ~XX353 1       7E 30 30 33 35 32 00 31 0D       Serial number       Okaa       a=00f         ~XX355 1       7E 30 30 33 35 35 20 31 0D       Closed Captioning       Oka       a = 0 off         ~XX355 1       7E 30 30 33 35 35 20 31 0D       Mute       Oka       a = 0 off         ~XX355 1       7E 30 30 33 35 35 20 31 0D       Mute       Oka       a = 0 off         ~XX355 1       7E 30 30 33					n = 5 WUXGA		
~XX108 2       7E 30 30 31 30 38 20 31 00       Cumulative Lamp Hours       OKbbbb       bbbbb: (5 digits) Total Lamp Hours         ~XX321 1       7E 30 30 33 32 31 20 31 00       Filter Usage Hours       OKbbbb       bbbbb: Filter Usage Hours         ~XX87 1       7E 30 30 38 37 20 31 00       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)       Okaaa       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 32 20 31 0D       Serial number       Okaaa       a=eoron         ~XX354 1       7E 30 30 33 35 34 20 31 0D       Serial number       Oka       a = 0 off         ~XX355 1       7E 30 30 33 35 35 20 31 0D       Closed Captioning       Oka       a = 0 off         ~XX355 1       7E 30 30 33 35 35 20 31 0D       AV Mute       Oka       a = 0 off         ~XX355 1       7E 30 30 33 35 35 20 31 0D       Mute       Oka       a = 0 Off         ~XX355 1       7E 30 30 33 35 35 20 31 0D       Mute       Oka       a = 0 Off         ~XX355 1       7E 30 30 33 35 35 20 31 0D	~XX108 1	7E 30 30 31 30 38 20 31 0D	Lamp Hours	OKbbbb	bbbb: LampHour		
~XX321 1       7E 30 30 33 22 31 20 31 0D       Filter Usage Hours       OKbbb       bbbb: Filter Usage Hours         ~XX87 1       7E 30 30 38 37 20 31 0D       Network Status       Okn       n = 0 Disconnected         ~XX87 3       7E 30 30 38 37 20 33 0D       IP Address       Okaaa_bbb_ccc_ddd         ~XX351 1       7E 30 30 33 53 12 03 10D       Fan1 speed(blower)       Okaaa       a=0000~9999         ~XX352 1       7E 30 30 33 35 32 20 31 0D       System temperature       Okaaa       a=000~9999         ~XX353 1       7E 30 30 33 35 32 03 10D       Serial number       Okaaaaaaaaaa       a=serial number string         ~XX354 1       7E 30 30 33 35 34 20 31 0D       Closed Captioning       Oka       a = 0 off         ~XX355 1       7E 30 30 33 35 35 20 31 0D       AV Mute       Oka       a = 0 off         ~XX355 1       7E 30 30 33 35 35 20 31 0D       AV Mute       Oka       a = 0 Off         ~XX356 1       7E 30 30 33 35 36 20 31 0D       Mute       Oka       a = 0 Off         ~XX356 1       7E 30 30 33 35 38 20 31 0D       Current watt       Okaaaaaaa       a = 0 Off         ~XX358 1       7E 30 30 33 35 38 20 31 0D       Current watt       Okaaaa       a = 0 Off	~XX108 2	7E 30 30 31 30 38 20 31 0D	Cumulative Lamp Hours	OKbbbbb	bbbbb: (5 digits) Total Lamp 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       Okaa_bbb_ccc_ddd         ~XX351 1       7E 30 30 33 35 31 20 31 0D       Fan1 speed(blower)       Okaaa       a=0000~9999         ~XX352 1       7E 30 30 33 35 32 20 31 0D       System temperature       Okaaa       a=000~9999         ~XX353 1       7E 30 30 33 35 32 20 31 0D       Serial number       Okaaaaaaaaa       a=serial number string aaaaaaa         ~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 35 20 31 0D       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       Okaaaaaaa       a = 0 Off a = 1 On	~XX321 1	7E 30 30 33 32 31 20 31 0D	Filter Usage Hours	OKbbbb	bbbb: Filter Usage Hours		
~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)       Okaaa       a=0000~9999         ~XX352 1       7E 30 30 33 35 32 20 31 0D       System temperature       Okaaa       a=serial number string aaaaaaa         ~XX354 1       7E 30 30 33 35 34 20 31 0D       Serial number       Okaa       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 a	~XX87 1	7E 30 30 38 37 20 31 0D	Network Status	Okn	n = 0 Disconnected		
~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)       Okaaa       a=0000~9999         ~XX352 1       7E 30 30 33 35 32 20 31 0D       System temperature       Okaaa       a=serial number string aaaaaaa         ~XX354 1       7E 30 30 33 35 34 20 31 0D       Serial number       Okaa       a= 0 off a= 1 cc1 a= 2 cc2         ~XX355 1       7E 30 30 33 35 35 20 31 0D       AV Mute       Okaa       a= 0 Off a= 1 On a= 1 On         ~XX356 1       7E 30 30 33 35 36 20 31 0D       Mute       Okaa       a= 0 Off a= 1 On         ~XX356 1       7E 30 30 33 35 36 20 31 0D       Mute       Okaa       a= 0 Off a= 1 On         ~XX356 1       7E 30 30 33 35 36 20 31 0D       Current watt       Okaaaaaaa       a= 0 Off a= 1 On					n = 1 Connected		
-XX351 1 7E 30 30 33 35 31 20 31 0D Fan1 speed(blower) Okaaa a=0000~9999 -XX352 1 7E 30 30 33 35 32 20 31 0D System temperature Okaaa a=serial number string aaaaaaa a -XX354 1 7E 30 30 33 35 34 20 31 0D Closed Captioning Oka a = 0 off -XX355 1 7E 30 30 33 35 35 20 31 0D AV Mute 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 = 0 Off a = 1 On	~XX87 3	7E 30 30 38 37 20 33 0D	IP Address	Okaaa_bbb_ccc	_ddd		
-XX352 1 7E 30 30 33 35 32 20 31 0D System temperature Okaa a=000~999 -XX353 1 7E 30 30 33 35 33 20 31 0D Serial number Okaa a=serial number string aaaaaaa -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 Okaa a= 0 Off a = 1 On -XX358 1 7E 30 30 33 35 38 20 31 0D Current watt Okaa a= 0 Off a = 1 On	~XX351 1	7E 30 30 33 35 31 20 31 0D	Fan1 speed(blower)	Okaaaa	a=0000~9999		
-XX353 1 7E 30 30 33 35 33 20 31 0D Serial number Okaaaaaaaaa a=serial number string aaaaaaa Okaaaaaaaaa a=serial number string aaaaaaa 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 = 0 000~9999	~XX352 1	7E 30 30 33 35 32 20 31 0D	System temperature	Okaaa	a=000~999		
~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 ~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	~XX353 1	7E 30 30 33 35 33 20 31 0D	Serial number	Okaaaaaaaaaa aaaaaaa	a=serial number string		
~XX355 1       7E 30 30 33 35 35 20 31 0D       AV Mute       Oka       a = 0 Off         ~XX356 1       7E 30 30 33 35 36 20 31 0D       Mute       Oka       a = 0 Off         ~XX356 1       7E 30 30 33 35 36 20 31 0D       Mute       Oka       a = 0 Off         ~XX358 1       7E 30 30 33 35 38 20 31 0D       Current watt       Okaaaa       a = 0000~99999	~XX354 1	7E 30 30 33 35 34 20 31 0D	Closed Captioning	Oka	a = 0 off		
-XX355 1 7E 30 30 33 35 35 20 31 0D AV Mute Oka a = 0 Off -XX356 1 7E 30 30 33 35 36 20 31 0D Mute Oka a = 0 Off -XX358 1 7E 30 30 33 35 38 20 31 0D Current watt Okaaaa a = 0000~9999					a = 1 cc1		
~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 = 0 Off a = 1 On ~XX358 1 7E 30 30 33 35 38 20 31 0D Current watt Okaaaa a = 0000~9999					a = 2 cc2		
~XX356 1       7E 30 30 33 35 36 20 31 0D       Mute       Oka       a = 0 Off         ~XX358 1       7E 30 30 33 35 38 20 31 0D       Current watt       Okaaaa       a = 0000~9999	~XX355 1	7E 30 30 33 35 35 20 31 0D	AV Mute	Oka	a = 0 Off		
~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					a = 1 On		
~XX358 1       7E 30 30 33 35 38 20 31 0D       Current watt       Okaaaa       a = 0000~9999	~XX356 1	7E 30 30 33 35 36 20 31 0D	Mute	Oka	a = 0 Off		
~XX358 1 7E 30 30 33 35 38 20 31 0D Current watt Okaaaa a = 0000~9999					a = 1 On		
	~XX358 1	7E 30 30 33 35 38 20 31 0D	Current watt	Okaaaa	a = 0000~9999		

紅外線遙控器代碼



按鍵		自訂代碼		資料代碼	利尔纳中美	∋ann	
		位元組 <b>1</b>	位元組 <b>2</b>	位元組 3	刘印雄正我	高充明	
關機		32	CD	2E	國	按下即可關閉投影機。	
開機	Ċ	32	CD	02	開	按下即可開啟投影機。	
PIP/PBP	PIP/PBP	32	CD	78	PIP/PBP	按下可使用 PIP/PBP 功能。	
幾何校正	修正	32	CD	96	幾何校正	幾何校正。	
F2	F2	32	CD	27	F2	透過預設縮放。	
F1	F1	32	CD	26	F1	透過預設測試圖案。	
Mode	Mode	32	CD	95	Mode	顯示模式開啟/關閉。	
向上箭頭	(†)	32	CD	C6	向上箭頭		
向下箭頭	$(\mathbf{I})$	32	CD	C7	向下箭頭	用▲↓ ← → 選擇項日或調整您的選	
向左箭頭	$\bigcirc$	32	CD	C8	向左箭頭	擇。	
向右箭頭	$\bigcirc$	32	CD	C9	向右箭頭		
AV 靜音		32	CD	03	AV 靜音	按下可關閉/開啟投影機內建喇叭。	
Enter	確定	32	CD	C5	確定	確認所選的項目。	

		自訂代碼		資料代碼	別印鍵宁恙	☆田
1久 收迁		位元組 <b>1</b>	位元組 <b>2</b>	位元組 <b>3</b>	列中班在我	DT-175
資訊		32	CD	25	資訊	顯示投影機資訊。
Laser	*	N/A	N/A	N/A		當作雷射筆使用。
Source		32	CD	18	Source	按下「訊號來源」選擇輸入訊號。
Re-Sync	Re-Sync	32	CD	04	Re-Sync	自動將投影機與輸入訊源同步。
Menu	Menu	32	CD	88	Menu	按下「Menu」啟動 OSD 選單。要退出 OSD,再按一次「Menu」。
Volumo	+	32	CD	09	Volume +	按下即可提高音量。
volume	-	32	CD	0C	Volume -	按下即可降低音量。
	+	32	CD	08	D 縮放 +	使用 ▲ 可放大投影影像。
しが自力又	-	32	CD	0B	D 縮放 -	使用 ▼ 可縮小投影影像。
影像比例	影像比例	32	CD	15	影像比例	按下可選擇投影機格式。
靜止	靜止	32	CD	06	靜止	按下可靜止投影機影像。
遙控器	ID	32	CD	3201 ~ 3299		設定或重設自訂代碼。請參閱第 87 百。
全部		32	CD	32CD		
1/VGA		32	CD	8E	1/VGA	<ul> <li>按下即可選擇 VGA 訊號來源。</li> <li>當作鍵盤數字鍵「1」使用。</li> </ul>
2/S-Video		32	CD	1D	2/S-Video	<ul> <li>按下以選擇 S-video 訊號來源。</li> <li>當作鍵盤數字鍵「2」使用。</li> </ul>
3/HDMI1		32	CD	16	3/HDMI	<ul> <li>按下即可選擇 HDMI 訊號來源。</li> <li>當作鍵盤數字鍵「3」使用。</li> </ul>
HDMI2		32	CD	9B	HDMI2	按下即可選擇 HDMI 訊號來源。
4/HDBaseT		32	CD	70	4/HDBaseT	<ul> <li>按下即可選擇 HDBaseT 訊號來 源。</li> <li>常作鍵盤數字鍵「4」使用。</li> </ul>
5/Video		32	CD	1C	5/Video	<ul> <li>按下即可選擇複合影像訊號來源。</li> <li>當作鍵盤數字鍵「5」使用。</li> </ul>
6		32	CD	19	6	當作鍵盤數字鍵「6」使用。
7		32	CD	1A	7	當作鍵盤數字鍵「7」使用。
8/YPbPr		32	CD	17	8/YPbPr	<ul> <li>按下以選擇色差影像訊號來源。</li> <li>當作鍵盤數字鍵「8」使用。</li> </ul>
9/DisplayPort		32	CD	9F	9/DisplayPort	<ul> <li>按下可選擇 DisplayPort。</li> <li>當作鍵盤數字鍵「9」使用。</li> </ul>

+	自訂代碼		資料代碼	可心神中美	30 □□	
按鍵	位元組 <b>1</b>	位元組 <b>2</b>	位元組 <b>3</b>	列印姆正我	說明	
0/2D	22		00	0/2D	• 按下即可選擇 3D 訊號來源。	
0/3D	32	32 CD	89	0/3D	• 當作鍵盤數字鍵「0」使用。	

#### 附註:

若投影機支援 Dynamic Eco / Image Care 功能並按下 AV Mute,燈泡的耗電量將變為 30%。

#### 設定及重設自訂代碼

•

若要設定自訂代碼,請進行下列動作:

- 1. 按下 ID 鍵超過 3 秒。同時紅色 LED 將緩慢閃爍。
- 放開 ID 鍵並在 10 秒內按下兩個數字鍵即可切換自訂代碼。
   例如,按下 ID 鍵超過 3 秒。然後放開 ID 鍵並按下 0 鍵及 1 鍵。最後,自訂代碼變為 3201。
  - 附註: 若您在經過 10 秒時間間隔後按下兩個數字鍵, 自訂代碼會維持不變。

若要重設自訂代碼,請按下 ALL 鍵 3 秒以上。同時,紅色 LED 將快速閃爍且重設自訂代碼。例如,若自訂代碼為 3201,則會變為預設 32 CD。

### 使用資訊按鈕

資訊功能方便您簡易設定並操作。按下鍵盤的「?」按鈕開啟資訊功能表。



資訊按鈕僅可在未偵測到任何輸入訊號來源時發揮作用。

	資	ŧĦ	
序號		*****	:
韌體版本	主要	C01	
	MCU	C01	
	LAN	C01	
目前輸入訊源		VGA 1	
解析度		1280×800	
更新頻率		60.00 Hz	
燈泡使用時數			
	明亮	0 H	
	節能	0 H	
	消耗功率	0 H	
濾網時數		0 H	
投影機ID		0	
遙控對應碼		0	
遙控對應碼 (使	遙控對應碼 (使用中)		
IP 位址	IP 位址		
網路狀態		連線	
			▲ 退出

### 疑難排解

如果您遭遇到投影機的問題,請參閱以下的資訊。如果問題仍然存在,請聯絡當地的經銷商或服務中心。

影像問題

### ? 螢幕上無影像

- 請確定所有的連接線和電源連接,如「安裝」一節所述,皆已正確且牢固地連接。
- 請確定接頭的接腳沒有彎曲或損壞。
- 請檢查投影機燈泡是否安裝牢固。請參閱「更換燈泡」一節。
- 請確定您已取下鏡頭蓋並開啟投影機。
- ? 影像失焦
  - 請確定取下鏡頭蓋。
  - 調整投影機鏡頭上的對焦環。
  - 確定投影螢幕與投影機保持規定的距離。(請參閱第 68-72 頁)。
- 顯示 16:9 的 DVD 標題時,影像將被拉長
  - 播放 Anamorphic DVD 或 16:9 DVD 時,投影機將在投影機側以 16:9 的影像比例顯示最佳影像。
  - 播放 LBX 格式的 DVD 標題時,請在投影機 OSD 上將格式變更為 LBX。
  - 播放 4:3 格式的 DVD 標題時,請在投影機 OSD 上將格式變更為 4:3。
  - 如果影像仍被拉長,您可能也需要參考下列事項調整影像比例:
  - 將 DVD 播放機的顯示設定影像比例設定為 16:9(寬螢幕)的影像比例。
- 影像太小或太大。
  - 調整投影機上方的縮放比例控制圈。
  - 移動投影機,使其更靠近或是更遠離螢幕。
  - 按下投影機面板上的「Menu」,前往「顯示設定-->影像比例」。嘗試不同的設定。
- ? 影像左右歪斜:
  - 若有可能,變更投影機位置,使其位於螢幕中央並低於螢幕底部。
  - 用 OSD 的「顯示設定 --> 幾何校正-->垂直梯形修正」進行調整。
- ? 影像反轉
  - 從 OSD 選擇「初始設定 --> 投影方式」,調整投影方向。

- ? 模糊的疊影
  - 按下「3D 影像格式」按鈕並切換為「關閉」,可避免一般 2D 影像產生模糊的疊影。

### ⑦ 兩個並列的影像

• 輸入訊號為 HDMI 1.3 2D 1080i 並列顯示時,按下「3D 格式」鍵並切換為「SBS」。

#### 

- 請檢查 3D 眼鏡的電池是否耗盡。
- 請檢查 3D 眼鏡的電源是否開啟。
- 輸入訊號為 HDMI 1.3 2D(1080i 半並列顯示)時,按下「3D 影像格式」鍵並切換為「Side By Side」。

#### 其他問題

- 2 投影機停止回應所有控制
  - 若有可能,先關掉投影機,再拔掉電源線並等待至少 20 秒,再重新接上電源。
- 2 燈泡燒掉或發出爆裂聲
  - 燈泡使用壽命結束時,燈絲可能燒毀並發出明顯的爆裂聲。如果發生這種情況,在更換燈泡組件前,請 勿啟動投影機。請依照第 62-63 頁「更換燈泡」的程序更換燈泡。

#### 遙控器問題

#### 若遙控器無法作用

- 檢查遙控器的操作角度是否與投影機紅外線接收器之間保持在 ±15° 的水平和垂直範圍內。
- 請確認遙控器與投影機之間沒有障礙物, 並使遙控器與投影機距離小於 5 公尺(16 英尺 )。
- 請確定電池均正確裝入。
- 若電池電力耗盡,請更換電池。

### 警告指示燈

警告指示燈亮起時(參見下方),投影機將自動關機:

- 「燈泡」LED指示燈亮起紅色,且「開機/待機」指示燈閃爍紅色。
- 「溫度」LED指示燈亮起紅色,且「開機/待機」指示燈閃爍紅色。代表投影機過熱。在一般情況下, 投影機可稍後啟動。
- 「 温度」LED 指示燈閃爍紅色,且「 開機/待機 」指示燈閃爍紅色。

請拔下投影機的電源線,等待30秒後再嘗試。若警告指示燈再次亮起,請聯絡最近的服務中心尋求協助。

#### LED 亮燈訊息

訊息	し 電源 LED	し 電源 LED	よ 温度-LED	₩ 〇 燈泡-LED
	(紅色)	(藍燈)	(紅色)	(紅色)
待機狀態 (輸入電源線)	恆亮			
開機(暖機中)		閃爍(0.5 秒熄滅/ 0.5 秒亮起 )		
電源開啟與燈泡亮起		恆亮		
關機(冷卻中)		閃爍(0.5 秒熄滅/ 0.5 秒亮起)。 冷卻風扇關閉後, 將回到紅燈恆亮狀態。		
快速恢復(100 秒)		閃爍(0.25 秒熄滅/ 0.25 秒亮起)		
錯誤(燈泡故障)	閃爍			恆亮
錯誤(風扇故障)	閃爍		閃爍	
錯誤(過熱)	閃爍		恆亮	
待機狀態 (防烙印模式)		閃爍		
預燒(暖機中)		閃爍		
預燒(冷卻中)		閃爍		

#### 電源關閉:

.

•

•



#### 燈泡警告:



#### 溫度警告:





٠

•

風扇故障:



### 超出顯示範圍:



### 規格

光學	
是十級拆在	- DP:1920x1200@60Hz
取八阱们反	- HDMI:1920x1200@60Hz (RB)
	手動縮放及手動對焦
谷市	- XGA:15.9~25.5 公釐
<u> </u>	- 1080P:20.8~31.1 公釐
	- WUXGA:N/A
修治	- 節能模式 < = 0.5 W @ 110/220VAC
2012	- 使用中模式(>0.5W;<3W)@ 110/220VAC
	- XGA:28.6"~308.8"
影像尺寸(對角線)	- 1080P:27.2"~301.1"
	- WUXGA:27.9"~301.8"
	- XGA:1.3~7.8 公尺
投影距離	- 1080p:1.3~8.0 公尺
	- WUXGA:1.3~7.8 公尺

電力	說明		
輸入	HDMI、HDMI+MHL(2.0)、USB-B 微型接頭 (韌體升級)、S-Video 連接埠、 DisplayPort、VGA2 In/YPbPr 接頭、VGA2 In/YPbPr 接頭、		
*^.11	Audio3-In (Video/S-Video) 建按项、Audio1-In(VGA1)、Audio2-In(VGA2) 建按项		
	VGA 輸出接與、首計輸出連接項、USB 電源輸出 (1.5A)		
有線 LAN 連接埠	1 x RJ-45 (10/100 BASE-1/100 BASE-1X)		
維修連接埠	RS232C 接頭、3D 同步 VESA、有線遙控		
色彩再現	1073.4 百萬色		
<b>培</b> 描索	- 水平掃描率:15.375~91.146 KHz		
101日十	- 垂直掃描率:24~85 Hz(3D 功能為 120Hz)		
同步相容性	獨立同步		
內建喇叭	是,10W		
電源需求	100 - 240V AC 50/60Hz		
輸入電流	2.5-1.0 A		
耗電量(一般值)			
公共进一步周围	- 一般為 445W MAX 490W @ 110VAC		
即形保环腳闭	- 一般為 425W MAX 470W @ 220VAC		
谷化井十	- 一般為 355W MAX 390W @ 110VAC		
即把假环	- 一般為 340W MAX 375W @ 220VAC		
4-1 331	=2, =0		
税械			
安裝万问	止面、背面、止面懸掛、背面懸掛投影		
尺寸	- 424公厘(寬)x 344公厘(深)x 120公厘(高)(不含腳座)		
, , , ,	- 424公厘(寬)x 344公厘(深)x 160公厘(高)(含腳座)		
重量	6.4 kg		
<b></b>	運作中:明亮模式(一般模式)中 5 ~ 40°C,濕度 10% 至 85%(不凝結)		
	運作中:節能模式中 5 ~ 45° C,濕度 10% 至 85%(不凝結)		

附註: 所有規格如有變更恕不另行通知。

### Optoma 全球據點

#### 如需服務或支援,請聯繫當地服務據點。

### 美國

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

加拿大 3178 Laurelview Ct.

Fremont, CA 94538, USA www.optomausa.com

### 拉丁美洲

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

### 歐洲

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

### 比荷盧三國

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

### 法國

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

#### 西班牙

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

#### 德國

Wiesenstrasse 21 W D40549 Düsseldorf, Germany

#### 斯堪地那維亞半島

Lerpeveien 25 3040 Drammen Norway

PO.BOX 9515 3038 Drammen Norway

### 韓國

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

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

6888-289-6786 510-897-8601 services@optoma.com M

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

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

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

【 +33 1 41 46 12 20 F +33 1 41 46 94 35

【 +34 91 499 06 06 <u>|</u> +34 91 670 08 32

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

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

+82+2+34430004

+82+2+34430005

### 日本

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

### 台灣

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

### 香港

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

#### 中國

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

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

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



(	+86-21-62947376
6	+86-21-62947375
wν	w.optoma.com.cn





### www.optoma.com