

SMART Board® 685ix2

Systemes de tableau interactif

Guide de configuration et d'utilisation

Pour le modèle SB685ix2

SMART®

Avertissement FCC

Cet équipement a été testé et déclaré conforme aux limitations définies dans la partie 15 de la réglementation de la FCC pour les périphériques numériques de classe A. Ces limites sont conçues pour fournir une protection raisonnable contre les interférences nuisibles lorsque l'équipement fonctionne dans un environnement commercial. Cet équipement produit, utilise et peut émettre des ondes radioélectriques. S'il n'est pas installé et utilisé conformément aux instructions du fabricant, il peut provoquer des interférences nuisibles avec les communications radio. Si ces interférences surviennent en zone résidentielle, l'utilisateur pourra se voir forcé de corriger le problème à ses frais.

Avis relatif aux marques de commerce

SMART Board, SMART Notebook, SMART Meeting Pro, smarttech, le logo SMART et tous les slogans SMART sont des marques de commerce ou des marques déposées de SMART Technologies ULC aux États-Unis et/ou dans d'autres pays. Windows et Internet Explorer sont soit des marques déposées soit des marques de commerce de Microsoft Corporation aux États-Unis et/ou dans d'autres pays. Apple, iMac, Macintosh, Mac, Mac OS et Mac OS X sont des marques de commerce d'Apple Inc., déposées aux États-Unis et dans d'autres pays. Blu-ray est une marque de commerce de la Blu-ray Disc Association. Crestron, RoomView et RoomView Connected sont des marques de commerce ou des marques déposées de Crestron Electronics, Inc. aux États-Unis et/ou dans d'autres pays. Tous les autres noms de produits et de sociétés tiers peuvent être des marques de commerce de leurs propriétaires respectifs.

Avis de droit d'auteur

© 2014 SMART Technologies ULC. Tous droits réservés. Aucune partie de cette publication ne peut être reproduite, transmise, transcrite ou stockée dans un système de récupération de données ou traduite dans quelque langue, à quelque fin ou par quelque moyen que ce soit, sans l'accord écrit préalable de SMART Technologies ULC. Les informations de ce manuel peuvent être modifiées sans préavis et ne représentent aucun engagement de la part de SMART.

Ce produit et/ou l'utilisation de celui-ci sont couverts par un ou plusieurs des brevets américains suivants.

www.smarttech.com/patents

05/2014

Informations importantes

Avant d'installer et d'utiliser votre système de tableau interactif SMART Board® 685ix2, vous devez lire et comprendre les avertissements de sécurité et les précautions de ce guide d'utilisation et du document d'avertissement inclus. Ces avertissements de sécurité et ces précautions expliquent comment utiliser correctement et en toute sécurité votre système de tableau interactif et ses accessoires, vous permettant ainsi d'éviter de vous blesser et d'endommager l'équipement. Assurez-vous de toujours utiliser correctement votre système de tableau interactif.

Dans ce document, le "système de tableau interactif" désigne les éléments suivants :

- Tableau interactif SMART Board série 600
- Projecteur SMART UX80
- Accessoires et équipements optionnels

Le projecteur fourni avec votre système est conçu pour fonctionner uniquement avec certains modèles de tableau interactif SMART Board. Contactez votre revendeur SMART agréé (smarttech.com/where) pour plus d'informations.

Avertissements de sécurité, précautions et informations importantes

Installation



VAROITUS

- Si vous ne respectez pas les instructions d'installation fournies avec votre produit SMART, vous risquez de vous blesser ou d'endommager le produit.
- Pour réduire le risque d'incendie ou de choc électrique, évitez d'exposer le produit SMART à la pluie ou à l'humidité.
- Il faut deux personnes pour fixer votre produit SMART, car il est trop lourd pour qu'une personne seule le manipule en toute sécurité.

Lorsque vous soulevez votre tableau interactif, vous et votre assistant devez vous tenir de part et d'autre de l'écran, en le soulevant d'une main par le bas tout en le maintenant en équilibre par le haut avec votre autre main.

INFORMATIONS IMPORTANTES

- Lorsque vous fixez la perche du projecteur sur un mur double ou creux, vous devez fixer le support de fixation à un poteau pour que celui-ci puisse supporter le poids du projecteur. Si vous utilisez uniquement des ancrages pour cloison sèche, la cloison sèche peut céder et blesser des personnes ou causer des dégâts au produit qui ne seront peut-être pas couverts par votre garantie.
- Ne laissez pas traîner de câbles par terre afin d'éviter les risques de chute. Si vous devez faire courir un câble sur le sol, placez-le en ligne droite, aplatissez-le et fixez-le au sol à l'aide de ruban adhésif ou d'un protège-câble d'une couleur contrastante. Manipulez les câbles avec précaution et ne les pliez pas trop.

HUOMIO

- N'utilisez pas cette unité immédiatement après l'avoir fait passer d'une pièce froide à une pièce chaude. Lorsque l'unité est exposée à une telle différence de température, l'humidité peut se condenser sur l'objectif et des pièces internes vitales. Laissez le système se stabiliser à la température de la pièce avant de l'utiliser afin d'éviter d'endommager l'unité.
- N'entrez pas l'unité dans des lieux chauds, par exemple à côté d'un appareil de chauffage. Vous risqueriez ainsi de provoquer un dysfonctionnement et de réduire la durée de vie du projecteur.
- Évitez d'installer et d'utiliser le produit SMART dans un endroit extrêmement poussiéreux, humide ou enfumé.
- N'exposez pas votre produit SMART à la lumière directe du soleil ou à proximité d'un dispositif générant un champ magnétique puissant.
- Si vous devez appuyer le tableau interactif contre un mur avant de le fixer, veillez à ce qu'il reste en position verticale et qu'il repose sur les supports du plumier, qui peuvent résister au poids du tableau interactif.



Ne posez pas le tableau interactif sur le flanc ou sur la partie supérieure du cadre.

- Vous devez connecter le câble USB fourni avec votre tableau interactif SMART Board à un ordinateur disposant d'une interface compatible USB et affichant le logo USB. De plus, l'ordinateur source USB doit être conforme aux normes CSA/UL/EN 60950 et porter la marque CE et la/les marque(s) CSA et/ou UL pour CSA/UL 60950. Ceci garantira un fonctionnement en toute sécurité et permettra d'éviter d'endommager le tableau interactif SMART Board.

TÄRKEÄÄ

- Le guide d'installation sans texte du système de tableau interactif SMART Board 685x2 est également disponible en ligne (smarttech.com/kb/170472).

INFORMATIONS IMPORTANTES

- Veillez à ce qu'une prise électrique se trouve à côté de votre produit SMART et qu'elle reste d'accès facile durant l'utilisation.
- Le fait d'utiliser votre produit SMART à proximité d'une télévision ou d'une radio peut provoquer des interférences au niveau de l'image ou du son. Si cela se produit, éloignez la télévision ou la radio du projecteur.

Fonctionnement

VAROITUS

- Si vous utilisez un système audio externe, n'utilisez que l'alimentation fournie avec le produit en question. Le fait d'utiliser une mauvaise alimentation peut mettre en jeu votre sécurité ou endommager l'équipement. En cas de doute, consultez la notice technique de votre produit pour vérifier le type d'alimentation.
- Ne grimpez pas (et n'autorisez pas des enfants à grimper) sur un tableau interactif SMART Board fixé au mur ou sur un pied.

Ne grimpez pas à la perche du projecteur, ne vous y suspendez pas et n'y accrochez aucun objet.

Si vous grimpez sur le tableau interactif ou à la perche pour projecteur, vous risquez de vous blesser ou d'endommager le produit.



HUOMIO

- N'obstruez pas les fentes d'aération et les ouvertures du projecteur.
- Si de la poussière ou de petits éléments empêchent d'appuyer sur les boutons ou provoquent un contact permanent des boutons, retirez les obstacles avec précaution.

TÄRKEÄÄ

- Si vos périphériques n'utilisent pas d'entrée/sortie audio de prise téléphone 3,5 mm, de connecteur d'entrée vidéo DB15 VGA ou de connecteur vidéo HDMI™, ou qu'ils ne requièrent pas de connecteur de sortie mini-DIN 4 broches pour alimenter d'autres produits SMART, il se peut que vous deviez acheter des adaptateurs tiers.
- Il n'y a aucune option de menu de projecteur sur le PCE. Conservez votre télécommande en lieu sûr, car le PCE ne peut pas remplacer la télécommande.
- Ne débranchez pas les câbles du PCE pour brancher des périphériques, car vous risquez de déconnecter des commandes pour votre tableau interactif.
- Débranchez le produit de sa source d'alimentation lorsqu'il n'est pas utilisé pendant une période prolongée.

Autres précautions

Si vous possédez un produit SMART autre qu'un système de tableau interactif SMART Board série 685ix2, consultez le manuel d'installation fourni avec celui-ci pour les instructions d'entretien et les avertissements associés.

Conditions environnementales

Avant d'installer votre système de tableau interactif SMART Board 685ix2, vérifiez les conditions environnementales suivantes.

Condition environnementale	Paramètre
Température de fonctionnement	<ul style="list-style-type: none"> De 5°C à 35°C (41°F à 95°F) de 0 m à 1800 m (de 0' à 6000') De 5°C à 30°C (41°F à 86°F) de 1800 m à 3000 m (de 6000' à 9800')
Température de stockage	<ul style="list-style-type: none"> De -20°C à 50°C (-4°F à 122°F)
Humidité	<ul style="list-style-type: none"> 5% à 95% d'humidité relative en stockage, sans condensation 5% à 85% d'humidité relative en fonctionnement, sans condensation Une humidité supérieure à 80% peut provoquer de légères rides sur la feuille à la surface de l'écran. Ces rides disparaissent lorsque l'humidité diminue.
Résistance à l'eau et aux liquides	<ul style="list-style-type: none"> Conçu pour une utilisation en intérieur uniquement. Ne supporte pas les projections d'eau ou les brouillards salins. Ne versez et ne vaporisez pas de liquide directement sur votre tableau interactif, sur le projecteur ou sur l'un de ses composants.
Poussière	<ul style="list-style-type: none"> Conçu pour une utilisation dans des bureaux ou des salles de classe. Non conçu pour une utilisation industrielle où des niveaux importants de poussière et de polluants peuvent entraîner des dysfonctionnements. Un nettoyage régulier est nécessaire dans les endroits très poussiéreux. Voir <i>Nettoyer le projecteur</i> à la page 27 pour des informations sur le nettoyage du projecteur SMART UX80.
Décharge électrostatique (DES)	<ul style="list-style-type: none"> Norme EN61000-4-2 niveau de sévérité 4 pour les DES directes et indirectes Aucun dysfonctionnement ni dommage jusqu'à 8kV (les deux polarités) avec une sonde 330 ohm, 150 pF (évacuation d'air) Les connecteurs non couplés ne subissent aucun dysfonctionnement ni dommage jusqu'à 4kV (les deux polarités) pour les décharges directes (contact)
Câbles	<ul style="list-style-type: none"> Tous les câbles du système de tableau interactif SMART Board 685ix2 doivent être blindés afin d'éviter des accidents et une dégradation de la qualité audio et vidéo.
Émissions par conduction et radiation	<ul style="list-style-type: none"> EN55022/CISPR 22, classe A

Sisällys

Informations importantes	i
Avertissements de sécurité, précautions et informations importantes	i
Conditions environnementales	iv
Luku 1: À propos de votre système de tableau interactif	1
Fonctionnalités du système de tableau interactif SMART Board 685ix2	2
Accessoires inclus	5
Accessoires optionnels	5
Luku 2: Installer votre système de tableau interactif	7
Choisir un emplacement	8
Choisir une hauteur	8
Installer les câbles	9
Installer des logiciels SMART	9
Régler l'image du projecteur	9
Intégrer votre système à des périphériques	12
Verrouiller le plumier au tableau interactif	12
Luku 3: Utiliser votre système de tableau interactif	13
Utiliser votre projecteur	13
Utiliser votre tableau interactif	22
Utiliser le panneau de commande étendu (PCE)	22
Luku 4: Entretenir votre système de tableau interactif	25
Entretenir votre tableau interactif	25
Nettoyer le projecteur	27
Régler la netteté et ajuster l'image du projecteur	27
Retirer et remplacer le module de la lampe du projecteur	27
Réinitialiser les heures de la lampe	29
Remplacer la pile de la télécommande	30
Luku 5: Résoudre les problèmes de votre système de tableau interactif	31
Avant de commencer	32
Déterminer l'état de votre système de tableau interactif	34
Résoudre les problèmes de tableau interactif	35
Résoudre les problèmes du projecteur	37
Résoudre les problèmes de son	42
Résoudre les problèmes de communication réseau	43
Résoudre les problèmes du PCE	44
Accéder au menu d'entretien	44
Transporter votre système de tableau interactif	45

Liite A: Gérer à distance votre système par le biais d'une interface réseau	47
Gestion des pages Web	47
Protocole SNMP (Simple Network Management Protocol)	56
Crestron® RoomView®	56
Liite B: Gérer à distance votre système par le biais d'une interface série RS-232	57
Brancher votre système de contrôle local au projecteur SMART UX60	58
Commandes de programmation du projecteur	59
Liite B: Ajuster les paramètres du projecteur	73
Liite C: Intégrer d'autres périphériques	81
Compatibilité des formats vidéo	81
Brancher des sources et des sorties périphériques	84
Liite D: Définitions des codes de la télécommande	87
Liite E: Normes environnementales matérielles	89
Règlements pour les déchets d'équipements électriques et électroniques et sur les batteries (directives DEEE et sur les batteries)	89
Batteries	89
Mercure	89
Plus d'informations	89
Hakemisto	91

Luku 1

À propos de votre système de tableau interactif

Fonctionnalités du système de tableau interactif SMART Board 685ix2	2
Tableau interactif SMART Board série 600	2
Projecteur SMART UX80	3
Panneau de commande étendu (PCE)	4
Accessoires inclus	5
Télécommande	5
Crayons	5
Effaceur	5
Accessoires optionnels	5
Kit de fixation matériel	6

Votre système de tableau interactif SMART Board 685ix2 associe les éléments suivants :

Votre système de tableau interactif SMART Board 685ix2 à boîtier de communication associe les éléments suivants :

- Tableau interactif SMART Board série 600
- Projecteur SMART UX80
- Accessoires et équipements optionnels

Ce chapitre décrit les fonctionnalités de votre tableau interactif et donne des informations sur les pièces et les accessoires du produit.

Fonctionnalités du système de tableau interactif SMART Board 685ix2

Votre système de tableau interactif SMART Board 685ix2 utilise le projecteur décentré à ultra courte focale WXGA (16:10) SMART UX80. Il permet une interactivité haute définition très performante qui élimine quasiment toutes les ombres et les reflets.

L'architecture matérielle et logicielle modulaire et extensible de votre système de tableau interactif vous permet de faire tout ce que vous pouvez faire sur ordinateur : ouvrir et fermer des applications, communiquer avec d'autres personnes, créer de nouveaux documents ou modifier des documents existants, naviguer vers des sites Web, lire et manipuler des vidéos et bien plus encore—tout cela en touchant simplement la surface interactive.

Le projecteur prend aussi en charge les connexions audio et vidéo de nombreux appareils, notamment les lecteurs de DVD et de Blu-ray™, les caméras de documents et d'autres sources haute définition, et il peut projeter des fichiers multimédias de ces sources sur l'écran interactif.

Lorsque vous utilisez le logiciel SMART avec votre système de tableau interactif SMART Board 685ix2, vous pouvez écrire à l'encre numérique par-dessus n'importe quelle application à l'aide d'un stylet ou de votre doigt, puis enregistrer ces notes afin de vous y référer ultérieurement et de les distribuer.

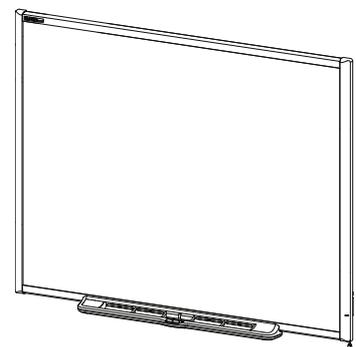
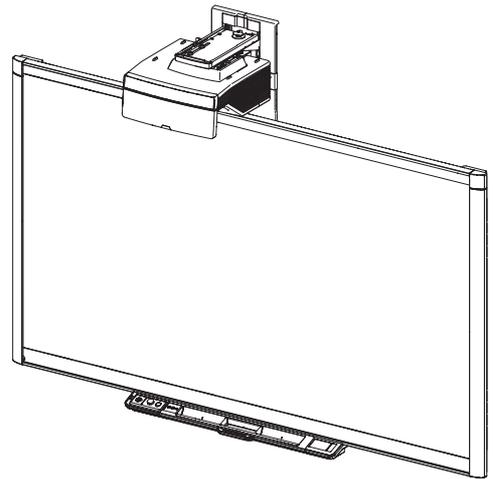
Tableau interactif SMART Board série 600

Votre tableau interactif SMART Board série 600 dispose de nombreuses fonctionnalités, notamment un écran tactile résistif et un plumier.

Le tableau interactif SMART Board série 600 fonctionne parfaitement avec le projecteur SMART UX60 en raison du traitement exceptionnel des couleurs par le projecteur, de son format, de sa réponse aux entrées et de la distance courte focale de l'image.

Vous trouverez, parmi les autres fonctionnalités de votre tableau interactif :

- Un plumier qui détecte automatiquement lorsque vous prenez un crayon ou l'effaceur
- Des boutons du plumier qui activent les fonctions de clavier à l'écran, de clic droit, d'orientation et d'aide



LUKU 1

À propos de votre système de tableau interactif

- Une surface dure résistant aux déchirures, optimisée pour les projections et qui se nettoie facilement avec un produit pour tableau blanc
- Un verrou pour câble de sécurité qui vous permet de verrouiller votre tableau interactif pour le protéger contre le vol

Pour plus d'informations sur votre tableau interactif SMART Board, consultez le *guide d'installation et d'utilisation du tableau interactif SMART Board série 600 et D600* (smarttech.com/kb/001414).

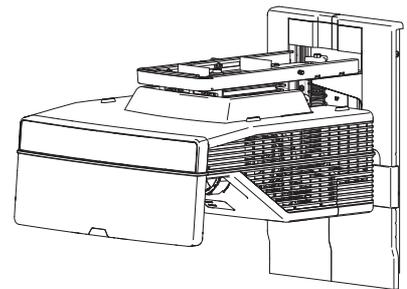


HUOMAUTUS

En raison de son format grand écran, le projecteur SMART UX80 est uniquement compatible avec les tableaux interactifs SMART Board 685, et non avec les tableaux interactifs SMART Board 640, 660, 680, 690, D680 ou D690.

Projecteur SMART UX80

Le système de projecteur SMART UX80 comprend un projecteur courte focale utilisable avec les tableaux interactifs SMART Board 685x2, ainsi qu'un système de fixation robuste adapté aux bureaux et aux salles de classe.



Voici quelques-unes des fonctionnalités du système de projecteur :

- Un moteur de projecteur SMART UX80 décentré mural qui utilise la technologie DLP® à une puce de Texas Instruments™, fournissant une qualité BrilliantColor™, un contraste élevé et une correction Gamma 2,1 avec les modes Salle claire, Salle sombre, sRVB, Utilisateur et Présentation SMART
- Format 16:10
- 3600 ANSI lumens (typique)
- Compatibilité du système vidéo PAL, PAL-N, PAL-M, NTSC, NTSC 4.43, SDTV (480i/p et 576i/p), HDTV (1080p)
- Résolution 1280 × 800 native
- Compatibilité du format standard vidéo Apple Macintosh, iMac et VESA® RVB
- Gestion à distance sur réseau par le biais d'un câble RJ45
OU
Gestion à distance par le biais d'une interface série RS-232
- Connectivité pour un deuxième projecteur SMART UX80 dans un système de tableau interactif double.
- Compteur de protection automatique pour un rallumage à chaud de la lampe du projecteur

LUKU 1

À propos de votre système de tableau interactif

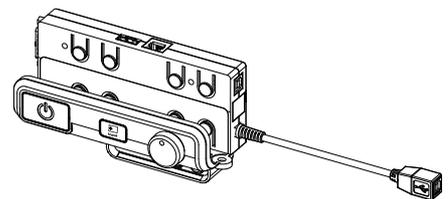
- Câble protégé passant par le boîtier du projecteur et un cache-fils pour éviter toute manipulation et tout enchevêtrement
- Système de fixation et d'installation sécurisé qui inclut une boucle de cadenas du projecteur
- une enceinte interne
- Des gabarits et des instructions pour positionner le système en toute sécurité

Le panneau de connexion de votre projecteur SMART UX80 dispose des connexions suivantes :

- Connecteur d'entrée audio de la prise téléphone 3,5 mm
- Connecteur de sortie audio de la prise téléphone 3,5 mm
- Connecteur d'entrée vidéo VGA RVB DB15F
- Connecteur DB9F RS-232
- Connecteur d'entrée HDMI 1 In
- Connecteur d'entrée HDMI 2 In
- Alimentation
- Connecteur USB B pour l'accès d'entretien
- Connecteur RJ45 pour les connexions à un réseau local
- Connecteur RJ45 pour les systèmes de tableau interactif doubles
- Connecteur mini-DIN 7 broches
- Connecteur de sortie mini-DIN 5V/2A 4 broches

Panneau de commande étendu (PCE)

Le PCE de votre système de projecteur se fixe sous le cadre inférieur de votre tableau interactif. Le PCE dispose de commandes pour l'alimentation, la sélection des sources et le réglage du volume, ainsi que d'un hub USB intégré qui vous permet de basculer aisément entre deux ordinateurs connectés.



Les ports de connexion pour vos sources d'entrée comportent :

- Un port USB A à l'avant du PCE pour les clés USB
- Deux ports USB A à l'arrière du tableau interactif
- Un port USB B captif pour votre ordinateur principal
- Un port DB15M à l'arrière du tableau interactif pour le branchement au projecteur
- Un port USB B à l'arrière du tableau interactif pour brancher un deuxième ordinateur
- Trois prises RCA à l'avant du PCE (non branchées au projecteur et non utilisées dans le système SB685x2)

LUKU 1

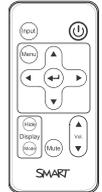
À propos de votre système de tableau interactif

Accessoires inclus

Les accessoires suivants sont inclus avec votre système de tableau interactif.

Télécommande

La télécommande vous permet de contrôler le système et de paramétrer votre projecteur. Utilisez la télécommande pour accéder aux options du menu, aux informations du système et aux options de sélection des entrées.



Crayons

Les crayons disposent d'une poignée en caoutchouc et sont de la même couleur que les quatre encres numériques : noire, rouge, verte et bleue.



Vous pouvez utiliser des marqueurs effaçables à sec au lieu des crayons fournis, tant qu'ils sont de forme identique, ne rayent pas et ne marquent pas la surface de votre tableau interactif et qu'ils réfléchissent la lumière infrarouge. Si le crayon de remplacement ne réfléchit pas la lumière infrarouge, il se peut que les capteurs du plumier ne détectent pas la présence du crayon.

HUOMAUTUS

Certains anciens crayons SMART ne sont pas conçus pour réfléchir la lumière infrarouge, aussi se peut-il que les capteurs du plumier ne les détectent pas bien.

VIHJE

Collez un ruban adhésif de couleur claire autour du crayon de remplacement afin d'améliorer la réflexion de la lumière infrarouge et faciliter la détection de l'outil.

Effaceur

L'effaceur ressemble à un effaceur de tableau noir rectangulaire. Vous pouvez utiliser un objet de remplacement, tant qu'il a une forme identique, qu'il réfléchit la lumière infrarouge et ne raye pas ou ne marque pas la surface du tableau interactif.



Accessoires optionnels

Vous pouvez ajouter divers accessoires à votre tableau interactif en fonction de vos besoins. Achetez ces éléments auprès de votre revendeur SMART agréé.

Pour plus d'informations sur les accessoires, rendez-vous à l'adresse smarttech.com/businessAccessories.

LUKU 1

À propos de votre système de tableau interactif

Kit de fixation matériel

Vous pouvez commander un kit de fixation matériel auprès de votre revendeur SMART agréé (smarttech.com/where). Il contient un assortiment de vis et d'ancrages muraux convenant à plusieurs types de murs différents smarttech.com/kb/160505.

Luku 2

Installer votre système de tableau interactif

Choisir un emplacement	8
Choisir une hauteur	8
Installer les câbles	9
Installer des logiciels SMART	9
Régler l'image du projecteur	9
Régler la netteté de l'image	10
Aligner l'image	10
Diagramme des branchements du projecteur	11
Intégrer votre système à des périphériques	12
Verrouiller le plumier au tableau interactif	12

Consultez le document d'installation du système de tableau interactif SMART Board 685ix2 fourni avec votre produit pour savoir comment installer et fixer votre système.

Consultez les document inclus pour savoir comment brancher votre tableau interactif SMART Board 685ix2, installer votre produit et utiliser le gabarit de fixation.

TÄRKEÄÄ

Le *guide d'installation et de branchement du système de tableau interactif SMART Board 685ix2* est également disponible en ligne (smarttech.com/kb/170472).

Ce chapitre aborde des points et détails supplémentaires concernant l'installation de votre système de tableau interactif.

Choisir un emplacement

Choisissez un emplacement pour votre système de tableau interactif qui soit loin de sources lumineuses vives, comme une fenêtre ou un plafonnier puissant. Les sources lumineuses vives peuvent créer des ombres gênantes sur votre tableau interactif et réduire le contraste de l'image projetée.

Sélectionnez un mur à la surface plane et régulière, et disposant de suffisamment d'espace pour accueillir votre système de tableau interactif. Installez le projecteur et votre tableau interactif sur la même surface plane. Pour un alignement optimal des présentations, fixez votre système de tableau interactif en position centrale, face à votre auditoire.

Pour connaître les solutions d'installation mobiles ou réglables, contactez votre revendeur agréé SMART.

Choisir une hauteur

SMART fournit un gabarit de fixation avec chaque système de tableau interactif. Si vous perdez ce gabarit, contactez votre revendeur agréé SMART. Grâce à ce gabarit vous pourrez :

- Fixer le projecteur à une hauteur suffisante pour qu'on ne s'y cogne pas la tête, tout en laissant assez d'espace pour l'aération et l'accès aux installations au-dessus de l'unité.
- Positionner le projecteur à la bonne hauteur au-dessus de votre tableau interactif afin d'aligner l'image projetée sur l'écran tactile.

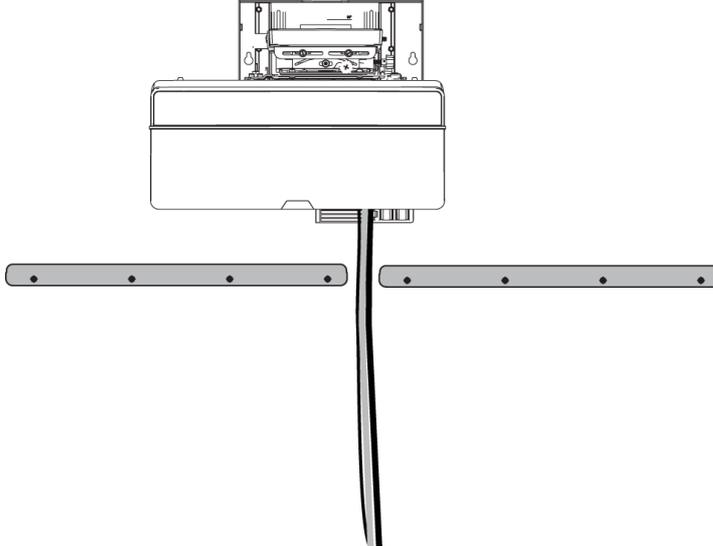
Les dimensions du gabarit recommandent une distance au sol qui puisse convenir à des adultes de taille moyenne. Prenez en considération la hauteur moyenne de votre communauté d'utilisateurs lorsque vous choisissez un emplacement pour votre tableau interactif.

LUKU 2

Installer votre système de tableau interactif

Installer les câbles

Lorsque vous branchez des câbles entre le projecteur SMART UX80 et votre tableau interactif, assurez-vous que tous les câbles passent entre les deux supports de la fixation murale du tableau interactif et que les câbles ne reposent pas sur les supports de la fixation murale.



Installer des logiciels SMART

Vous devez installer des logiciels SMART, comme le logiciel SMART Meeting Pro™ ou le logiciel d'apprentissage collaboratif SMART Notebook™, sur l'ordinateur connecté à votre système de tableau interactif afin d'accéder à toutes ses fonctionnalités.

Téléchargez les logiciels SMART depuis smarttech.com/software. Ces pages Web répertorient la configuration système minimale pour chaque version du logiciel. Si des logiciels SMART sont déjà installés sur votre ordinateur, profitez-en pour mettre à niveau vos logiciels afin d'en garantir la compatibilité.

Régler l'image du projecteur

Vous devez régler la netteté de l'image projetée, puis aligner l'image projetée.

LUKU 2

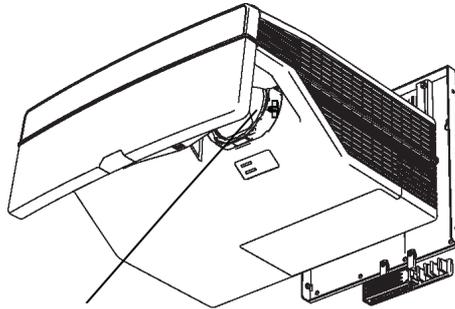
Installer votre système de tableau interactif

Régler la netteté de l'image

Pour régler la netteté de l'image projetée, utilisez le levier de mise au point situé en bas du projecteur SMART UX80.

Pour régler la netteté de l'image et l'ajuster

Tournez le levier de mise au point vers la droite ou la gauche jusqu'à ce que l'image soit nette.



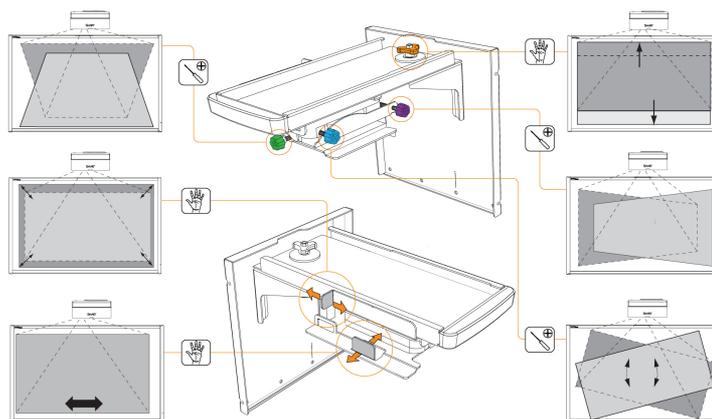
Aligner l'image

Consultez ces notes lorsque vous alignez l'image projetée comme expliqué dans le *guide d'installation et de branchement du système de tableau interactif SMART Board 685ix2* inclus (smarttech.com/kb/170472).

HUOMIO

Ne touchez jamais l'objectif ni le miroir avec les mains nues ou une brosse. Cela peut perturber la mise au point ou la qualité de l'image qu'affiche votre projecteur.

L'écran de l'alignement de l'image du projecteur apparaît lorsque vous démarrez votre projecteur la première fois, ou vous pouvez y accéder à tout moment depuis le menu de l'écran de démarrage.



LUKU 2

Installer votre système de tableau interactif

Utilisez les réglages mécaniques décrits dans le document d'installation et l'écran d'alignement de l'image pour régler la taille, la forme et l'emplacement de l'image projetée afin de bien voir l'image projetée dans son intégralité. N'utilisez pas d'autres images, qui pourraient être recadrées ou mises à l'échelle par le projecteur et ainsi afficher une taille, une forme et un emplacement d'image projetée trompeuses.

Lorsque vous ajustez la distorsion (inclinaison), assurez-vous que les bords supérieur et inférieur de l'image sont horizontaux avant de positionner les bords gauche et droit de l'image par rapport à votre tableau interactif.

Pour affiner l'image, il se peut que vous deviez répéter toutes les étapes décrites dans le document d'installation par plus petits incréments.

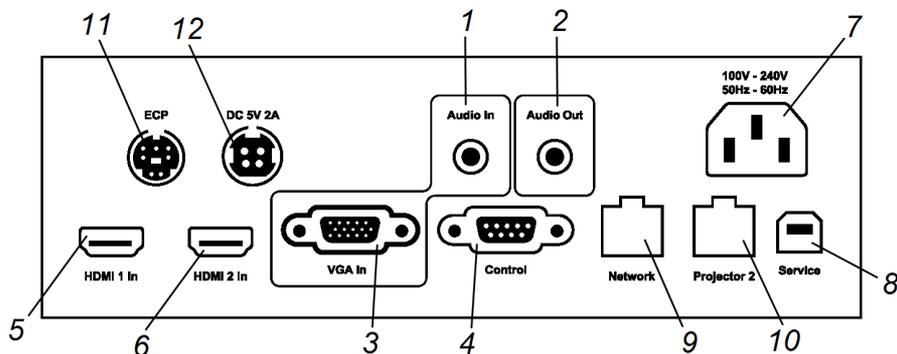
Diagramme des branchements du projecteur

Vous pouvez connecter un grand nombre de périphériques à votre projecteur, notamment des lecteurs de DVD/Blu-ray, des caméras de documents et d'autres sources en haute définition, ainsi que des sorties auxiliaires, comme un deuxième projecteur ou d'autres écrans et des enceintes alimentées.



HUOMAUTUS

Il se peut que vous deviez acheter des adaptateurs tiers pour connecter certains périphériques.



N°	Connecteur	Connexion à :
1	Entrée audio de la prise téléphone 3,5 mm	Sources audio associées à l'ordinateur connecté à la source d'entrée vidéo VGA.
2	Sortie audio de la prise téléphone 3,5 mm	Enceintes externes (optionnelles, non incluses)
3	Entrée vidéo VGA RVB DB15F	Ordinateur secondaire (optionnel, non fourni)
4	DB9F RS-232	Faisceau de câbles du PCE
5	Entrée HDMI 1	Source multimédia (audio et vidéo) haute définition de l'ordinateur principal (non fournie)

LUKU 2

Installer votre système de tableau interactif

N°	Connecteur	Connexion à :
6	Entrée HDMI 2	Source multimédia (audio et vidéo) haute définition supplémentaire (non fournie)
7	Alimentation	Alimentation principale
8	USB B	Ne pas utiliser (uniquement pour l'accès à l'entretien)
9	RJ45 (Cat 5)	Réseau (pour la gestion des pages Web et l'accès SNMP) uniquement connexion au réseau
10	RJ45 (câble croisé Cat 5)	Projecteur 2 (pour les systèmes de tableau interactif doubles) branchement par câble croisé uniquement
11	Mini-DIN 7 broches	Faisceau de câbles du PCE
12	Sortie mini-DIN 5V/2A 4 broches	Faisceau de câbles du PCE



TÄRKEÄÄ

La sortie mini-DIN 5V/2A 4 broches alimente uniquement les produits SMART.



HUOMAUTUKSET

- Pour brancher votre tableau interactif SMART Board 685, consultez le *guide d'installation et de branchement du système de tableau interactif SMART Board 685x2* (smarttech.com/kb/170472).
- Pour connecter des accessoires à votre tableau interactif, référez-vous aux documents fournis avec les accessoires et consultez le site Internet de l'assistance SMART (smarttech.com/support) pour plus d'informations.

Intégrer votre système à des périphériques

Pour plus d'informations sur l'intégration de votre système de tableau interactif SMART Board 685x2 à des périphériques, voir *Brancher des sources et des sorties périphériques* à la page 84.

Verrouiller le plumier au tableau interactif

Pour savoir comment verrouiller le plumier à votre tableau interactif, consultez le *guide d'installation et d'utilisation du tableau interactif SMART Board série 600 et D600* (smarttech.com/kb/001414).

Luku 3

Utiliser votre système de tableau interactif

Utiliser votre projecteur	13
Utiliser votre télécommande	13
Utiliser les boutons de la télécommande	14
Ajuster les paramètres du projecteur	15
Utiliser votre tableau interactif	22
Utiliser le panneau de commande étendu (PCE)	22

Ce chapitre explique le fonctionnement de base de votre système de tableau interactif et comment paramétrer votre télécommande, récupérer les informations système, accéder aux options de réglage de l'image du projecteur et intégrer votre système de tableau interactif à des périphériques.

Utiliser votre projecteur

Cette section vous explique comment utiliser la télécommande de votre projecteur pour accéder aux menus à l'écran et changer les paramètres du projecteur.

Utiliser votre télécommande

La télécommande du projecteur vous permet d'accéder à des menus du projecteur à l'écran et de modifier les paramètres du projecteur.

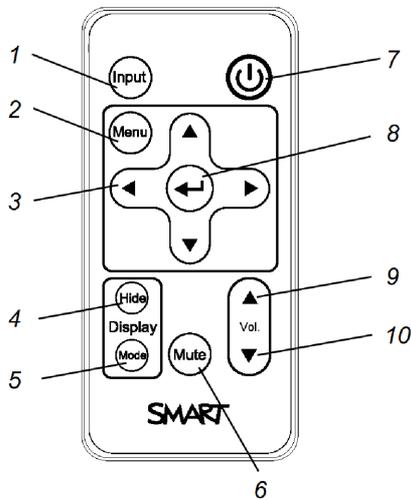
LUKU 3

Utiliser votre système de tableau interactif

Utiliser les boutons de la télécommande

La télécommande du projecteur vous permet d'accéder à des menus à l'écran et de modifier les paramètres du projecteur. Utilisez le bouton **Marche**  du PCE ou de la télécommande pour mettre le projecteur en mode Veille ou pour l'allumer. Vous pouvez aussi utiliser le bouton **Entrée** de la télécommande ou du PCE pour basculer d'une source à l'autre sur le projecteur.

La télécommande du projecteur vous permet d'accéder à des menus à l'écran et de modifier les paramètres du projecteur. Utilisez le bouton **Marche**  de la télécommande pour mettre le projecteur en mode Veille ou pour l'allumer. Vous pouvez aussi utiliser le bouton **Entrée** de la télécommande pour basculer d'une source à l'autre sur le projecteur.



Numéro	Fonction	Description
1	Entrée	Sélectionnez une source d'entrée vidéo et audio sur le projecteur et la source d'entrée USB associée sur le PCE.
2	Menu	Affichez ou masquez les menus du projecteur.
3	Flèches ◀ (Gauche), ▶ (Droite), ▲ (Haut) et ▼ (Bas)	Modifiez les sélections de menu et les réglages.
4	Masquer	Figez, masquez ou affichez l'image : <ul style="list-style-type: none">• Appuyez une fois pour figer l'image. Par exemple, vous pouvez afficher une question à l'écran pendant que vous vérifiez votre messagerie.• Appuyez à nouveau pour masquer l'image, c'est à dire pour afficher un écran noir.• Appuyez à nouveau pour retourner à l'image en direct.
5	Mode	Sélectionnez un mode d'affichage.
6	Silence	Rendez silencieuse l'amplification audio.
7	 (Marche)	Allumez le projecteur ou mettez-le en mode Veille.

LUKU 3

Utiliser votre système de tableau interactif

Numéro	Fonction	Description
8	← (Entrée)	Acceptez le mode ou l'option sélectionné(e).
9	▲ (Augmentation du volume)	Augmentez le volume de l'amplification audio.
10	▼ (Diminution du volume)	Diminuez le volume de l'amplification audio.

HUOMAUTUS

Les boutons **Silence**, **Augmentation du volume** et **Diminution du volume** fonctionnent seulement si une source audio est branchée au projecteur pour la source d'entrée vidéo actuellement sélectionnée.

Pour plus d'informations sur l'utilisation du bouton Menu de la télécommande afin de régler les paramètres du projecteur, consultez *Ajuster les paramètres du projecteur* à la page 73.

Ajuster les paramètres du projecteur

Le bouton Menu de la télécommande vous permet d'accéder à l'affichage à l'écran afin d'ajuster les paramètres du projecteur.

TÄRKEÄÄ

Il n'y a aucune option de menu de projecteur sur le PCE. Conservez votre télécommande en lieu sûr, car le PCE ne peut pas remplacer la télécommande.

Paramètre	Utilisation	Remarques
 Menu de réglage de l'image		
Mode d'affichage	Indique la sortie d'affichage du projecteur (Présentation SMART , Salle claire , Salle sombre , sRVB et Utilisateur).	Le paramètre par défaut est Présentation SMART .
Luminosité	Ajuste la luminosité du projecteur de 0 à 100.	La valeur par défaut est de 50.
Contraste	Ajuste la différence entre les parties les plus claires et les plus sombres de l'image de 0 à 100.	La valeur par défaut est de 50.
Fréquence	Ajuste la fréquence d'affichage des données de l'image projetée de -5 à 5 pour correspondre à la fréquence de la carte vidéo de votre ordinateur.	La valeur par défaut est de 0. Ce paramètre s'applique uniquement aux entrées VGA.

LUKU 3

Utiliser votre système de tableau interactif

Paramètre	Utilisation	Remarques
Suivi	Synchronise la temporisation d'affichage de votre projecteur avec la carte vidéo de votre ordinateur de 0 à 63.	Ce paramètre s'applique uniquement aux entrées VGA.
Position H	Déplace la position horizontale de la vidéo source vers la gauche ou la droite de 0 à 100 (par rapport à l'image projetée).	N'ajustez pas ce paramètre à moins que l'assistance SMART vous le conseille. Appliquez uniquement ce paramètre une fois que tous les réglages de la perche ont été effectués. Ce paramètre s'applique uniquement aux entrées VGA et s'avère utile quand la vidéo source est coupée.
Position V	Déplace la position verticale de la vidéo source vers le haut ou le bas de -5 à 5 (par rapport à l'image projetée).	N'ajustez pas ce paramètre à moins que l'assistance SMART vous le conseille. Appliquez uniquement ce paramètre une fois que tous les réglages de la perche ont été effectués. Ce paramètre s'applique uniquement aux entrées VGA et s'avère utile quand la vidéo source est coupée.
Crête blanc	Ajuste la luminosité des couleurs de l'image de 0 à 10 tout en fournissant des teintes blanches plus vives.	Une valeur proche de 0 crée une image naturelle tandis qu'une valeur proche de 10 augmente la luminosité. La valeur par défaut est de 10.
Degamma	Ajuste les performances colorimétriques de l'affichage de 1 à 3.	La valeur par défaut est de 2.
Couleur	Ajuste les couleurs rouge, verte, bleue, cyan, magenta et jaune sur le projecteur de 0 à 100 pour fournir une sortie de couleur et de luminance personnalisée.	Chaque couleur a une valeur par défaut de 100. Les ajustements effectués dans les paramètres colorimétriques s'enregistrent dans le mode Utilisateur.
 Menu audio		
Volume	Ajuste l'amplification du volume du projecteur de -20 à 20.	La valeur par défaut est de 0.
Silence	Coupe le son de la sortie audio du projecteur.	Le paramètre par défaut est désactivé. Si vous coupez le son de la sortie audio du projecteur puis que vous augmentez ou diminuez le volume, le volume sera automatiquement rétabli. Vous pouvez empêcher cela en désactivant le contrôle du volume.

LUKU 3

Utiliser votre système de tableau interactif

Paramètre	Utilisation	Remarques
Désactiver le contrôle du volume	Désactive le contrôle du volume du projecteur et le bouton de contrôle du volume du PCE. Désactive le contrôle du volume du projecteur	
Sortie système	Sélectionnez une ou plusieurs enceintes ou un autre périphérique audio.	Sélectionnez Sortie ligne+Enceinte , Sortie ligne uniquement ou Enceinte uniquement .
 Menu des fonctions du projecteur		
Détection automatique du signal	Active ou désactive la recherche de signal des connecteurs d'entrée.	Le paramètre par défaut est désactivé. Sélectionnez Activé pour que le projecteur change continuellement d'entrée jusqu'à ce qu'il trouve une source vidéo active. Sélectionnez Désactivé pour conserver la détection de signal sur une entrée.
Rappel lampe	Active ou désactive le rappel de remplacement de la lampe.	Ce rappel apparaît 100 heures avant le remplacement recommandé pour la lampe.
Mode lampe	Paramètre la luminosité de la lampe sur Standard ou Économie .	Standard affiche une image claire de grande qualité. Économie augmente la durée de vie de la lampe en diminuant la luminosité de l'image.
Mise hors tension automatique (minutes)	Définit la durée du compte à rebours de l'extinction automatique entre 1 et 240 minutes.	La valeur par défaut est de 120 minutes. Le compte à rebours commence à décompter lorsque le projecteur ne reçoit plus de signal vidéo. Le compte à rebours se termine lorsque le projecteur passe en mode Veille. Sélectionnez 0 pour désactiver le compte à rebours.
Zoom	Ajuste le zoom avant ou arrière sur le centre de l'image de 0 à 30.	La valeur par défaut est de 0. Le fait d'effectuer un zoom avant coupe les bords extérieurs de la vidéo source.
ID du projecteur	Affiche l'ID unique du projecteur (de 0 à 99) sur le réseau de votre organisation.	Vous pouvez vous reporter à ce numéro ou le modifier quand vous utilisez la fonctionnalité de gestion à distance du réseau (voir <i>Gérer à distance votre système par le biais d'une interface réseau</i> à la page 47).

LUKU 3

Utiliser votre système de tableau interactif

Paramètre	Utilisation	Remarques
Format	Paramètre la sortie de l'image sur Remplir l'écran , Identique à l'entrée ou 16:9 .	Le paramètre par défaut est Remplir l'écran . Remplir l'écran produit une image qui remplit tout l'écran en étirant et en mettant à l'échelle la vidéo source pour qu'elle corresponde à la résolution et au format natifs du projecteur. Identique à l'entrée affiche la vidéo source dans sa résolution et son format natifs. Il est donc possible que des espaces inutilisés apparaissent le long des bords supérieur et inférieur de l'écran (format panoramique), ou le long des bords gauche et droit de l'écran (format colonne). Voir <i>Compatibilité des formats vidéo</i> à la page 81 pour avoir des descriptions de chaque mode.
Écran de démarrage	Sélectionne le type d'écran de démarrage (SMART , Capturer l'écran de démarrage utilisateur , Aperçu de l'écran de démarrage), ou Écran d'alignement de l'image.	Cet écran s'affiche lorsque la lampe du projecteur démarre et qu'aucun signal de source vidéo n'est affiché. SMART affiche le logo SMART par défaut sur un arrière-plan bleu. Capturer l'écran de démarrage utilisateur ferme le menu de l'affichage à l'écran et capture toute l'image projetée. L'image capturée s'affichera la prochaine fois que s'ouvrira l'affichage à l'écran. (La capture peut prendre jusqu'à une minute, en fonction de la complexité du graphisme de l'arrière-plan.) Aperçu de l'écran de démarrage vous permet d'afficher un aperçu de l'écran de démarrage par défaut ou capturé. Écran d'alignement de l'image vous permet de régler la taille, la forme et l'emplacement de l'image projetée.
Écran d'alignement de l'image	Vous permet de régler la taille, la forme et l'emplacement de l'image projetée.	L'écran d'alignement de l'image apparaît lorsque vous démarrez la première fois votre projecteur. Néanmoins, vous pouvez y accéder à tout moment à partir du menu de l'écran de démarrage. Appuyez sur MENU ou ENTRÉE pour le fermer.

LUKU 3

Utiliser votre système de tableau interactif

Paramètre	Utilisation	Remarques
Valeur par défaut ?	Rétablit les paramètres du projecteur à leurs valeurs par défaut.	Si vous sélectionnez Oui , tous les paramètres du projecteur se réinitialiseront à leurs paramètres par défaut, affectant toutes les modifications que vous avez apportées au menu. Cette action est irréversible. N'ajustez pas ce paramètre sauf si vous voulez réinitialiser tous les paramètres appliqués, ou à moins qu'un spécialiste de l'assistance SMART vous le conseille.
Sélection de la source USB	Ouvre un sous-menu qui vous permet de sélectionner l'entrée vidéo de votre projecteur et le port USB du PCE.	Les paramètres par défaut sont : <ul style="list-style-type: none"> • HDMI - 1, USB 1 • HDMI - 2, désactivé (aucune entrée USB associée) • VGA - 1, USB 2
 Menu du réseau		
Réseau	Active le connecteur RJ45 du projecteur et les fonctionnalités réseau.	
État	Affiche l'état actuel du réseau (Connecté , Déconnecté ou Désactivé).	Le paramètre par défaut est désactivé.
DHCP	Affiche l'état du protocole DHCP (Dynamic Host Configuration Protocol) du réseau, c'est à dire Activé ou Désactivé .	Le paramètre par défaut est activé. Activé permet à un serveur DHCP du réseau d'attribuer automatiquement une adresse IP au projecteur. Désactivé permet à un administrateur d'attribuer une adresse IP manuellement.
Rappel de mot de passe	Envoie par e-mail le mot de passe réseau au destinataire prédéfini.	Voir <i>Gestion des pages Web</i> à la page 47 pour configurer une adresse électronique de destination.
Adresse IP	Affiche l'adresse IP actuelle du projecteur sous forme d'une valeur comprise entre 0.0.0.0 et 255.255.255.255.	Pour modifier l'adresse IP du projecteur, utilisez le connecteur RS-232 (voir <i>Commandes réseau</i> à la page 69) ou utilisez un serveur DHCP pour attribuer une adresse IP dynamique, puis paramétrez une adresse IP statique à l'aide de la fonctionnalité de gestion à distance du réseau (voir <i>Gérer à distance votre système par le biais d'une interface réseau</i> à la page 47).
Masque de sous-réseau	Affiche le numéro du masque de sous-réseau du projecteur sous forme d'une valeur comprise entre 0.0.0.0 et 255.255.255.255.	

LUKU 3

Utiliser votre système de tableau interactif

Paramètre	Utilisation	Remarques
Passerelle	Affiche la passerelle réseau par défaut du projecteur sous forme d'une valeur comprise entre 0.0.0.0 et 255.255.255.255.	
DNS	Affiche l'adresse IP du serveur du nom de domaine (DNS) principal du projecteur sous forme d'une valeur comprise entre 0.0.0.0 et 255.255.255.255.	
Adresse MAC	Affiche l'adresse MAC du projecteur sous la forme xx-xx-xx-xx-xx.	
Nom du groupe	Affiche le nom du groupe de travail du projecteur défini par un administrateur (12 caractères maximum).	Vous pouvez paramétrer le nom du groupe de travail du projecteur à l'aide des fonctionnalités de gestion à distance (voir <i>Gérer à distance votre système par le biais d'une interface réseau</i> à la page 47 et <i>Gérer à distance votre système par le biais d'une interface série RS-232</i> à la page 57).
Nom du projecteur	Affiche le nom du projecteur défini par un administrateur (12 caractères maximum).	Vous pouvez paramétrer le nom du projecteur à l'aide des fonctionnalités de gestion à distance (voir <i>Gérer à distance votre système par le biais d'une interface réseau</i> à la page 47 et <i>Gérer à distance votre système par le biais d'une interface série RS-232</i> à la page 57).
Emplacement	Affiche l'emplacement du projecteur défini par un administrateur (16 caractères maximum).	Vous pouvez paramétrer l'emplacement du projecteur à l'aide des fonctionnalités de gestion à distance (voir <i>Gérer à distance votre système par le biais d'une interface réseau</i> à la page 47 et <i>Gérer à distance votre système par le biais d'une interface série RS-232</i> à la page 57).
Contact	Affiche le nom du contact ou le numéro de l'assistance pour le projecteur défini par un administrateur (16 caractères maximum).	Vous pouvez paramétrer le nom ou le numéro de contact à l'aide des fonctionnalités de gestion à distance (voir <i>Gérer à distance votre système par le biais d'une interface réseau</i> à la page 47 et <i>Gérer à distance votre système par le biais d'une interface série RS-232</i> à la page 57).

LUKU 3

Utiliser votre système de tableau interactif

Paramètre	Utilisation	Remarques
 Menu de la langue		
Langue	Sélectionne la préférence de langue.	L'assistance du menu du projecteur est disponible en anglais (par défaut), chinois (simplifié), chinois (traditionnel), tchèque, danois, néerlandais, finnois, français, allemand, grec, italien, japonais, coréen, norvégien, polonais, portugais (Brésil), portugais (Portugal), russe, espagnol et suédois.
 Menu des informations		
Heures de la lampe	Affiche le nombre actuel d'heures d'utilisation de la lampe, soit entre 0 et 4000 heures depuis sa dernière réinitialisation.	Réinitialisez toujours les heures de la lampe après avoir remplacé une lampe, car les rappels d'entretien de la lampe se basent sur le nombre actuel d'heures d'utilisation. Voir <i>Réinitialiser les heures de la lampe</i> à la page 29 pour plus de détails sur la procédure de réinitialisation des heures de la lampe.
Entrée	Affiche la source d'entrée vidéo actuellement affichée (VGA, HDMI1, HDMI2 ou Aucune).	
Résolution	Affiche la résolution et la fréquence d'actualisation du signal de source vidéo le plus récemment détecté.	S'il n'y a aucun signal de source d'entrée vidéo actuel, ce paramètre affiche les dernières résolution et fréquence d'actualisation connues de l'image du signal source.
Version du micrologiciel	Affiche la version du micrologiciel du processeur d'affichage numérique (DDP) du projecteur au format x.x.x.x.	
Version MPU	Affiche la version du micrologiciel de l'unité du microprocesseur (MPU) du projecteur au format x.x.x.x.	
Version réseau	Affiche la version du micrologiciel du processeur des communications réseau du projecteur au format x.x.x.x.	Si vous n'avez pas activé le paramètre Réseau et sortie VGA , ce paramètre ne peut pas afficher la version du micrologiciel du processeur des communications réseau du projecteur, et au lieu de cela affiche 0.0.0.0.
Numéro de modèle	Affiche le numéro de modèle du projecteur.	
Numéro de série	Affiche le numéro de série du projecteur.	
Ports PCU 1 / 2	Réservé à une application future.	

Utiliser votre tableau interactif

Consultez le *guide d'utilisation et d'installation du tableau interactif SMART Board série 600 et D600* (smarttech.com/kb/001414) pour plus d'informations sur l'utilisation de votre tableau interactif.

Lorsque vous connectez votre tableau interactif à un ordinateur avec le logiciel SMART, vous pouvez accéder à toutes les fonctionnalités de votre tableau interactif.

Pour plus d'informations sur ce logiciel, appuyez sur le bouton **Aide** du plumier de votre tableau interactif.

Pour des ressources supplémentaires, rendez-vous sur smarttech.com, cliquez sur l'icône en forme de drapeau à droite du logo, puis sélectionnez votre pays et votre langue. Dans la section Assistance de ce site Web, vous trouverez des informations produit sans cesse réactualisées, notamment des instructions de paramétrage et des spécifications.

Le site Web de formation SMART (smarttech.com/training) comprend une bibliothèque exhaustive de ressources de formation que vous pouvez consulter lorsque vous apprenez à paramétrer ou utiliser votre système de tableau interactif.

Utiliser le panneau de commande étendu (PCE)

Le PCE vous permet de contrôler les opérations de base de votre système de tableau interactif. De plus, vous pouvez connecter directement des périphériques au PCE, comme indiqué dans *Brancher des sources et des sorties périphériques* à la page 84. Appuyez sur le bouton **Marche**  du PCE ou de la télécommande pour mettre le système de projecteur en mode Veille ou pour l'allumer. Appuyez sur le bouton **Entrée** du PCE ou de la télécommande pour basculer d'une source à l'autre sur le projecteur.



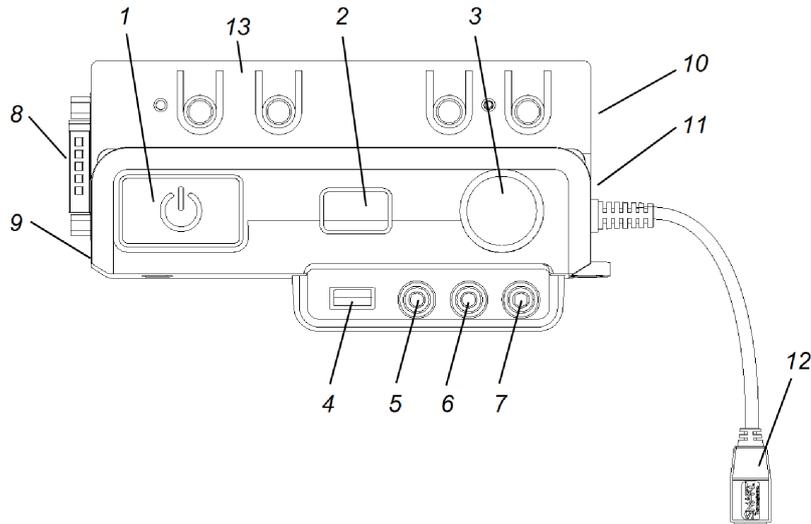
TÄRKEÄÄ

- Il n'y a aucune option de menu de projecteur sur le PCE. Conservez votre télécommande en lieu sûr, car le PCE ne peut pas remplacer la télécommande.
- Ne débranchez pas les câbles du PCE pour brancher des périphériques, car vous risquez de déconnecter des commandes pour votre tableau interactif.

LUKU 3

Utiliser votre système de tableau interactif

Le diagramme et le tableau suivants décrivent les composants du PCE :



Numéro	Fonction
Avant	
1	Marche  et indicateur d'état du PCE
2	Sélection de l'entrée
3	Contrôle du volume
4	Port USB A (pour les clés USB)
5	Entrée vidéo composite de la prise RCA (non utilisée dans cette configuration)
6	Entrée droite de la prise audio RCA (non utilisée dans cette configuration)
7	Entrée gauche de la prise audio RCA (non utilisée dans cette configuration)
Côté gauche	
8	Prise DB15 (faisceau de câbles du PCE uniquement)
9	Port USB A (pour tout périphérique USB, jusqu'à 500 mA)
Côté droit	
10	Port USB B (pour un ordinateur supplémentaire, par exemple un ordinateur portable) 
HUOMAUTUS Utilisez le menu USB du projecteur afin de veiller à ce que la source d'entrée vidéo appropriée du projecteur soit mappée pour utiliser ce port USB 2 sur le PCE. Par défaut, ce port est uniquement activé lorsque l'entrée vidéo HDMI-1 du projecteur est active.	
11	Port USB A (pour tableau interactif SMART Board uniquement)

LUKU 3

Utiliser votre système de tableau interactif

Numéro	Fonction
12	Port USB B (pour votre ordinateur principal)  HUOMAUTUS Utilisez le menu USB du projecteur afin de veiller à ce que la source d'entrée vidéo appropriée du projecteur soit mappée pour utiliser ce port USB 1 sur le PCE.
Haut	
13	Non utilisé

Luku 4

Entretenir votre système de tableau interactif

Entretenir votre tableau interactif	25
Précautions pour éviter d'endommager le tableau interactif	25
Propreté de la surface d'écriture	26
Nettoyer le plumier	26
Nettoyer le projecteur	27
Régler la netteté et ajuster l'image du projecteur	27
Retirer et remplacer le module de la lampe du projecteur	27
Réinitialiser les heures de la lampe	29
Remplacer la pile de la télécommande	30

Ce chapitre inclut des méthodes pour éviter d'endommager et nettoyer correctement votre système de tableau interactif SMART Board 685ix2.

Entretenir votre tableau interactif

Pour plus d'informations sur l'entretien de votre tableau interactif, consultez le *guide d'installation et d'utilisation du tableau interactif SMART Board série 600 et D600* (smarttech.com/kb/001414).

Si vous prenez soin de votre tableau interactif SMART Board, il fonctionnera pendant des années sans problème.

Précautions pour éviter d'endommager le tableau interactif

Même si la surface de votre tableau interactif est très résistante, prenez les précautions qui suivent afin d'éviter de l'endommager.

- Pour écrire, n'utilisez pas d'outils aigus ou pointus, comme des stylos à bille ou des baguettes.
- Remplacez la pointe du crayon lorsqu'elle est usée.
- N'utilisez pas de marqueurs effaçables à sec à faible odeur car ils peuvent s'avérer très difficiles à effacer. Utilisez des marqueurs effaçables à sec standard (à forte odeur) qui avertissent de ne pas les utiliser dans les lieux mal aérés.
- N'utilisez pas de ruban adhésif sur la surface interactive.

LUKU 4

Entretien de votre système de tableau interactif

- N'utilisez pas d'effaceurs abrasifs ou de produits chimiques agressifs pour nettoyer le tableau interactif.

Propreté de la surface d'écriture

Suivez ces conseils pour garder propre la surface du tableau interactif.

- Nettoyez le tableau interactif au moins une fois tous les six mois.
- Ne vaporisez pas de produit nettoyant directement sur la surface du tableau interactif. Mettez plutôt un peu de nettoyant sur un chiffon, puis essuyez délicatement la surface interactive.
- Ne laissez pas le produit nettoyant couler entre la partie inférieure du cadre et la surface d'écriture ou dans les emplacements du plumier.



TÄRKEÄÄ

Éteignez le système de tableau interactif avant de le nettoyer afin d'éviter de déplacer accidentellement les icônes du bureau ou d'activer par inadvertance des applications en frottant la surface interactive.



VIHJE

Pour voir plus facilement la poussière ou les traînées, mettez votre projecteur en mode Veille (lampe éteinte).

Nettoyer le plumier

Si les capteurs infrarouges, situés sur les côtés des fentes du plumier, sont encrassés, vaporisez un nettoyant pour vitre domestique sans alcool sur un coton-tige, puis nettoyez avec précaution l'émetteur et le récepteur infrarouges.

Nettoyer le projecteur

VAROITUS

Lorsque vous nettoyez un projecteur mural, vous risquez de tomber ou de vous blesser. Faites attention lorsque vous grimpez sur une échelle.

HUOMIO

- Avant de nettoyer le projecteur, appuyez deux fois sur le bouton **Marche**  de la télécommande afin de mettre le système en mode Veille, puis laissez refroidir la lampe pendant au moins 30 minutes.
- Ne touchez jamais l'objectif ni le miroir avec les mains nues ou une brosse.
- Ne faites pas couler de liquides ou de solvants du commerce dans la tête ou la base du projecteur.

Ne vaporisez pas de nettoyant ou de solvant à proximité du projecteur, car vous risquez de créer un brouillard chimique sur certains composants et sur la lampe du projecteur, ce qui peut les endommager, les tacher ou amoindrir la qualité de l'image.

- N'utilisez pas d'air comprimé pour nettoyer le projecteur.

Lorsque vous nettoyez l'objectif ou le miroir du projecteur :

- Utilisez une poire à soufflet (que l'on trouve facilement dans les boutiques de matériel audiovisuel) pour chasser la poussière.
- Si vous ne pouvez pas faire autrement qu'essuyer l'objectif ou le miroir, mettez des gants de protection et formez une boule avec le chiffon. À l'aide du chiffon, effleurez délicatement l'objectif ou le miroir, à la façon d'un plumeau. N'appuyez pas sur l'objectif ou le miroir.

Régler la netteté et ajuster l'image du projecteur

Pour plus d'informations sur la mise au point et le réglage de l'image projetée, voir *Régler l'image du projecteur* à la page 9.

Retirer et remplacer le module de la lampe du projecteur

Le module de la lampe va finir par faiblir, et un message s'affichera pour vous rappeler de remplacer la lampe. Assurez-vous de disposer d'un module de lampe de projecteur de rechange avant de continuer.

Pour plus d'instructions sur la manière de remplacer le module de la lampe du projecteur, rendez-vous à l'adresse smarttech.com/kb/170389.



VAROITUS

- Remplacez la lampe lorsque le projecteur affiche ce message d'avertissement concernant la durée de vie de la lampe. Si vous continuez à utiliser le projecteur après l'apparition de ce message, la lampe peut éclater ou exploser en envoyant du verre dans tout le projecteur.
- Si la lampe éclate, sortez de la pièce et aérez-la.

Ensuite, effectuez les opérations suivantes :

- Évitez de toucher aux éclats de verre car ils peuvent vous blesser.
- Lavez-vous soigneusement les mains si vous avez touché des fragments de la lampe.
- Nettoyez soigneusement la zone autour du projecteur et jetez tous les produits comestibles se trouvant dans cette zone, car ils ont pu être contaminés.
- Appelez votre revendeur SMART agréé pour qu'il vous dise quoi faire. N'essayez pas de remplacer la lampe.
- Lorsque vous remplacez la lampe du projecteur :
 - Mettez le projecteur en mode Veille et attendez 30 minutes pour que la lampe refroidisse complètement.
 - Ne retirez aucune vis autre que celles indiquées dans les instructions de remplacement de la lampe.
 - Équipez-vous de lunettes de protection lorsque vous changez la lampe. Dans le cas contraire, vous risquez de vous blesser, notamment de perdre la vue si la lampe explose.
 - N'utilisez que des lampes de remplacement approuvées par SMART Technologies. Contactez votre revendeur SMART agréé pour obtenir des pièces de remplacement.
 - Ne remplacez jamais le module de la lampe par un module de lampe déjà utilisé.
 - Manipulez toujours le module de la lampe avec précaution afin d'éviter d'endommager prématurément la lampe et afin d'éviter toute exposition au mercure. Ne touchez la lampe qu'avec des gants. Ne touchez pas la lampe avec les doigts.
 - Recyclez ou jetez le module de la lampe avec les déchets dangereux, conformément à vos règlements locaux.
- Voir smarttech.com/compliance pour consulter la fiche des données de sécurité du projecteur.

Réinitialiser les heures de la lampe

Après avoir remplacé le module de la lampe, vous devrez accéder au menu d'entretien du projecteur et réinitialiser les heures de la lampe. Afin d'éviter toute erreur accidentelle, seul un administrateur système doit effectuer cette opération.



HUOMAUTUS

Réinitialisez toujours les heures de la lampe après avoir remplacé la lampe, car les rappels d'entretien de la lampe se basent sur le nombre actuel d'heures d'utilisation.

Pour réinitialiser les heures de la lampe

1. À l'aide de la télécommande, appuyez rapidement sur les boutons suivants pour accéder au menu d'entretien : **Bas, Haut, Haut, Gauche, Haut.**



HUOMIO

N'ajustez aucun paramètre du menu d'entretien autre que ceux répertoriés dans ce guide. Si vous modifiez d'autres paramètres, vous risquez d'endommager votre projecteur ou de perturber son fonctionnement, et votre garantie pourrait se voir annulée.

2. Faites défiler l'écran jusqu'à *Réinitialisation des heures de la lampe*, puis appuyez sur **Entrée**.



HUOMIO

Ne réinitialisez pas les heures de la lampe à moins que vous veniez de remplacer le module de la lampe. Le fait de réinitialiser les heures de la lampe sur une vieille lampe peut endommager votre projecteur à cause d'une panne de lampe.

3. Faites défiler l'écran jusqu'à *Quitter*, puis appuyez sur **Entrée** pour quitter le menu d'entretien du projecteur.

Remplacer la pile de la télécommande

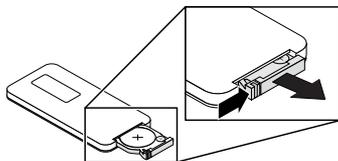
Suivez cette procédure pour remplacer la pile de la télécommande.

VAROITUS

- Vous réduirez les risques liés aux fuites de la pile de la télécommande de votre projecteur en respectant ces consignes :
 - Utilisez uniquement la pile bouton CR2025 spécifiée.
 - Retirez la pile lorsque vous n'utilisez pas la télécommande pendant une période prolongée.
 - Évitez de chauffer, de démonter, de court-circuiter, de recharger la pile et ne l'exposez pas au feu ou à de hautes températures.
 - Évitez tout contact avec les yeux et la peau si la pile fuit.
- Mettez au rebut la pile et les pièces usagées conformément aux règlements en vigueur.

Pour remplacer la pile de la télécommande

1. Appuyez sur l'ouverture latérale située à gauche du compartiment de la pile et retirez complètement ce compartiment de la télécommande.



2. Retirez l'ancienne pile du compartiment et remplacez-la par une pile bouton CR2025.

TÄRKEÄÄ

Alignez les signes positif (+) et négatif (–) des bornes de la pile sur les signes appropriés du compartiment.

3. Insérez le compartiment de la pile dans la télécommande.

Luku 5

Résoudre les problèmes de votre système de tableau interactif

Avant de commencer	32
Emplacement des indicateurs d'état	32
Emplacement des numéros de série	33
Déterminer l'état de votre système de tableau interactif	34
Résoudre les problèmes de tableau interactif	35
Résoudre les problèmes de fonctionnement	36
Résoudre les problèmes de connexion	36
Résoudre les problèmes du module du contrôleur	36
Résoudre les problèmes du projecteur	37
Résoudre les erreurs du projecteur	37
Votre projecteur cesse de répondre	37
Le message "Surchauffe du projecteur", "Panne du ventilateur", "Panne de lampe" ou "Panne du cercle chromatique" apparaît	37
Le message "Panne de lampe" apparaît	38
Les indicateurs d'alimentation et d'entretien du projecteur sont éteints	38
Résoudre les problèmes d'image	39
Perte de signal	39
Image partielle, qui défile ou qui s'affiche mal	40
Image instable ou qui tremblote	40
Image figée	41
L'image de votre ordinateur portable connecté n'est pas projetée	41
Image projetée non alignée	41
Résoudre les problèmes de son	42
Résoudre les problèmes de communication réseau	43
Résoudre les problèmes du PCE	44
Accéder au menu d'entretien	44
Récupérer votre mot de passe	44
Réinitialiser le projecteur	45
Transporter votre système de tableau interactif	45

LUKU 5

Résoudre les problèmes de votre système de tableau interactif

Ce chapitre vous donne des informations de dépannage de base pour votre système de tableau interactif.

Pour les problèmes qui ne sont pas abordés dans ce chapitre, consultez le site Internet de l'assistance SMART (smarttech.com/support) ou contactez votre revendeur SMART agréé (smarttech.com/where).

Avant de commencer

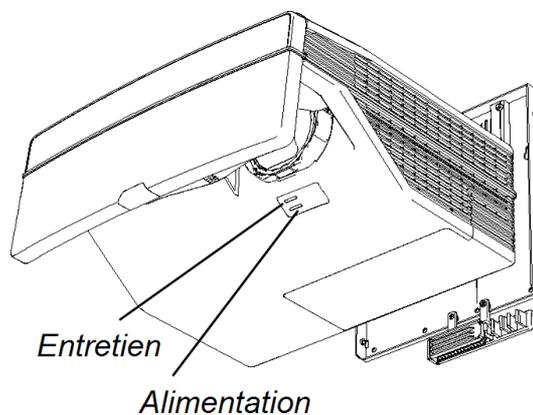
Avant de résoudre les problèmes de votre système de tableau interactif ou de contacter l'assistance SMART ou votre revendeur SMART agréé pour obtenir de l'aide, vous devez effectuer les opérations suivantes :

- Localisez les indicateurs d'état de votre système de tableau interactif
- Localisez les numéros de série de votre système de tableau interactif

Emplacement des indicateurs d'état

Votre système de tableau interactif se compose de plusieurs éléments, ayant chacun leurs propres indicateurs d'état :

- L'indicateur d'état de votre tableau interactif est situé dans le coin inférieur droit du cadre.
- Les indicateurs d'alimentation  et d'entretien  de votre projecteur se trouvent en dessous de ce dernier.



- Le bouton **Marche**  du PCE (voir *Utiliser le panneau de commande étendu (PCE)* à la page 22) fonctionne aussi comme un indicateur d'état.

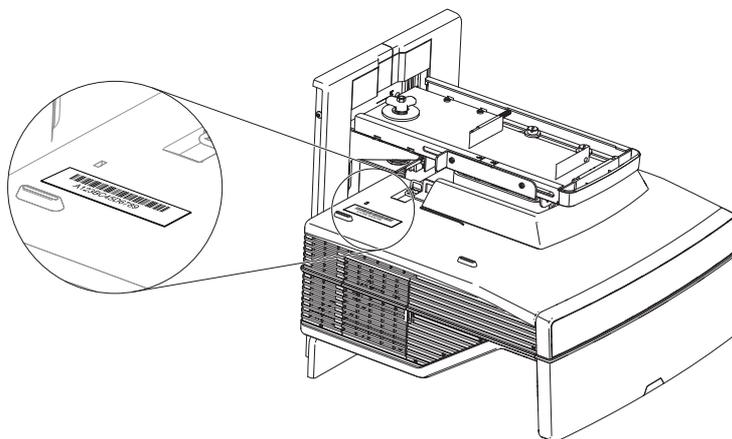
LUKU 5

Résoudre les problèmes de votre système de tableau interactif

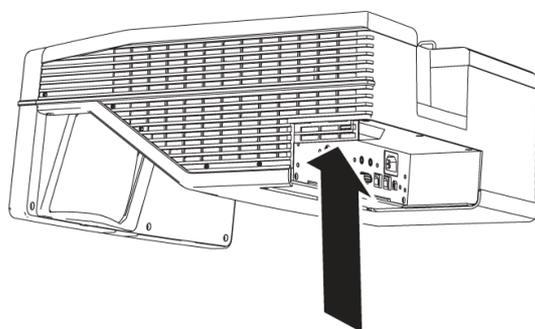
Emplacement des numéros de série

Le numéro de série de votre tableau interactif SMART Board série 600 est situé sur le bord inférieur droit du cadre du tableau interactif. Pour plus d'informations, consultez le *guide d'installation et d'utilisation du tableau interactif SMART Board série 600 et D600* (smarttech.com/kb/001414).

Le numéro de série du projecteur SMART UX60 se trouve sur le dessus du projecteur.



Le numéro de série est également situé en bas du projecteur, et il est visible lorsque vous vous tenez debout et que vous regardez en direction du projecteur. Si vous ouvrez le cache-fils en bas du projecteur, vous trouverez le numéro de série à côté des connecteurs de câble.



VIHJE

Vous pouvez également accéder au numéro de série du projecteur par le biais du menu à l'écran. Pour plus d'informations, voir *Ajuster les paramètres du projecteur* à la page 73.

Pour l'emplacement des numéros de série sur les autres composants et accessoires, voir smarttech.com/support.

LUKU 5

Résoudre les problèmes de votre système de tableau interactif

Déterminer l'état de votre système de tableau interactif

Utilisez le tableau suivant pour déterminer l'état de votre système de tableau interactif :

 Indicateur d'alimentation du projecteur	 Indicateur d'entretien du projecteur	 Indicateur du PCE	 Indicateur d'état du tableau interactif	Image projetée	Commande tactile et crayon	État et dépannage connexe
États de fonctionnement normaux						
Vert continu	Éteint	Vert continu	Vert continu	Correct	Contrôle complet	Le système fonctionne normalement. Si des problèmes d'image ou de son surviennent, consultez les sections restantes de ce chapitre pour les informations de dépannage.
Vert clignotant	Éteint	Vert clignotant	Éteint	Aucune	Aucune	Le système démarre.
Orange continu	Éteint	Orange continu	Éteint	Aucune	Aucune	Le système est en mode Veille.
Orange clignotant	Éteint	Orange clignotant	Éteint	Aucune	Aucune	Le système passe en mode Veille.
Vert continu	Éteint	Vert continu	Orange continu	N/A	Aucune	Le module du contrôleur du tableau interactif démarre. Si ce processus prend plus de 10 secondes, consultez <i>Résoudre les problèmes du module du contrôleur</i> à la page 36.
Vert continu	Éteint	Vert continu	Orange clignotant	N/A	N/A	Le contrôleur du tableau interactif est prêt à recevoir une mise à jour micrologicielle ou applique une mise à jour micrologicielle. Si l'indicateur lumineux clignote en orange mais qu'aucune mise à jour micrologicielle n'apparaît à l'écran, consultez <i>Résoudre les problèmes du module du contrôleur</i> à la page 36.
États d'erreur						
Vert continu	Éteint	Vert continu	Vert continu	Incorrect	Contrôle complet	Il y a un problème avec l'image projetée. Voir <i>Résoudre les problèmes d'image</i> à la page 39.
Vert continu	Éteint	Vert continu	Vert continu	Correct	Aucune	Il y a un problème avec le tableau interactif. Voir <i>Résoudre les problèmes de fonctionnement</i> à la page 36.
Vert continu	Éteint	Vert continu	Vert clignotant	Correct	Tactile uniquement	Les pilotes de produit SMART ne sont pas installés ou ne fonctionnent pas correctement sur l'ordinateur connecté.

LUKU 5

Résoudre les problèmes de votre système de tableau interactif

 Indicateur d'alimentation du projecteur	 Indicateur d'entretien du projecteur	 Indicateur du PCE	 Indicateur d'état du tableau interactif	Image projetée	Commande tactile et crayon	État et dépannage connexe
Vert continu	Éteint	Vert continu	Éteint OU Rouge continu	N/A	Aucune	Il y a un problème avec les connexions entre le tableau interactif et les autres composants du système. Voir <i>Résoudre les problèmes de connexion</i> à la page suivante.
Vert continu	Éteint	Éteint	Éteint OU Rouge continu	N/A	N/A	Le PCE ne reçoit pas d'alimentation. Voir <i>Résoudre les problèmes du PCE</i> à la page 44.
Orange continu	Rouge clignotant	N/A	N/A	Aucune	N/A	Il y a un problème avec la lampe du projecteur. Consultez <i>Le message "Panne de lampe" apparaît</i> à la page 38.
Éteint	Rouge clignotant	N/A	Éteint	Aucune	Aucune	La température de fonctionnement du projecteur a été dépassée. Consultez <i>Le message "Surchauffe du projecteur", "Panne du ventilateur", "Panne de lampe" ou "Panne du cercle chromatique" apparaît</i> à la page 37.
Éteint	Rouge continu	N/A	N/A	Aucune	N/A	Il y a un problème avec le ventilateur ou le cercle chromatique du projecteur. Consultez <i>Le message "Surchauffe du projecteur", "Panne du ventilateur", "Panne de lampe" ou "Panne du cercle chromatique" apparaît</i> à la page 37.
Orange continu	Rouge continu	N/A	N/A	Aucun	N/A	Contactez l'assistance SMART.
Éteint	Éteint	Éteint	Éteint	Aucune	Aucune	Le câble d'alimentation du projecteur n'est pas bien connecté. OU Il y a un problème avec l'alimentation électrique principale (par exemple, le disjoncteur est éteint).

Résoudre les problèmes de tableau interactif

Cette section comprend des informations sur la résolution de problèmes avec votre tableau interactif.

Pour les informations non abordées dans cette section, consultez le *guide d'installation et d'utilisation du tableau interactif SMART Board série 600 et D600* (smartechnology.com/kb/001414).

Résoudre les problèmes de fonctionnement

Pour résoudre les problèmes de fonctionnement, effectuez les tâches suivantes :

- Vérifiez que le câble 4 broches (et le câble 2 broches, le cas échéant) soit branché entre le tableau interactif et le module du contrôleur du tableau interactif.
- Assurez-vous que le câble USB du tableau interactif est bien branché entre l'ordinateur et le port USB approprié du PCE.
- Réinitialisez le système de tableau interactif. Si besoin, effectuez un dépannage supplémentaire sous la supervision de l'assistance SMART à l'aide de Diagnostic SMART Board.

Résoudre les problèmes de connexion

Pour résoudre les problèmes de connexion, effectuez les tâches suivantes :

- Vérifiez que le connecteur min-DIN 4 broches du faisceau de câbles du PCE soit bien branché au connecteur **DC 5V 2A** sur le projecteur.
- Vérifiez que le câble USB soit bien branché entre le tableau interactif et le port USB approprié du PCE.
- Vérifiez que le câble USB soit bien branché entre un port USB entièrement fonctionnel de l'ordinateur et le bon port USB du PCE.
- Assurez-vous que l'option du menu à l'écran du projecteur pour la source USB est paramétrée de manière à associer le port USB du PCE à la source vidéo appropriée sur le projecteur.
- Si besoin, effectuez un dépannage supplémentaire sur tous les périphériques entre la connexion USB de l'ordinateur et le système de tableau interactif, notamment tous les hubs USB et les rallonges USB.

Résoudre les problèmes du module du contrôleur

Si le module du contrôleur met plus de 10 secondes pour démarrer, déconnectez le câble USB du tableau interactif, attendez 10 secondes, puis rebranchez-le.

Si le problème persiste, exécutez l'utilitaire de mise à niveau du micrologiciel, qui se trouve dans le même dossier que vos pilotes de produit SMART (par exemple, **C:\Program Files\SMART Technologies\Pilotes SMART Board\SMARTFirmwareUpdater.exe** [systèmes d'exploitation Windows®] ou **\Applications\Pilotes SMART Board\SMARTFirmwareUpdater.app** [ordinateurs Mac]). Pour plus d'informations sur la manière d'effectuer une mise à niveau du micrologiciel, consultez smarttech.com/kb/123545 ou contactez l'assistance SMART.

Si l'indicateur d'état indique qu'une mise à jour micrologicielle est en cours mais qu'aucune mise à jour ne se produit, débranchez le câble USB du tableau interactif, attendez quelques secondes, puis rebranchez-le.

Résoudre les problèmes du projecteur

Résoudre les erreurs du projecteur

Les administrateurs système peuvent résoudre les erreurs de projecteur suivantes de leur côté avant de contacter l'assistance SMART. Le fait de procéder à un dépannage préliminaire sur votre projecteur réduira le temps passé à appeler l'assistance.

Votre projecteur cesse de répondre

Si votre projecteur cesse de répondre, suivez la procédure suivante.

Pour redémarrer un projecteur qui ne répond plus

1. Mettez le projecteur en mode Veille et attendez 30 minutes qu'il refroidisse.
2. Débranchez le câble d'alimentation de la prise électrique, puis attendez au moins 60 secondes.
3. Branchez le câble d'alimentation, puis allumez le projecteur.

Le message "Surchauffe du projecteur", "Panne du ventilateur", "Panne de lampe" ou "Panne du cercle chromatique" apparaît

Si le message "Surchauffe du projecteur", "Panne du ventilateur" ou "Panne du cercle chromatique" apparaît et que le projecteur cesse de projeter une image, l'un des problèmes suivants est en cause :

- Le projecteur surchauffe, mais le message "Surchauffe du projecteur" ne s'affiche pas.
- La température à l'extérieur du projecteur est trop élevée.
- L'un des ventilateurs est en panne.
- Le projecteur a un problème de cercle chromatique.

Pour résoudre l'erreur "Surchauffe du projecteur", "Panne du ventilateur", "Panne de lampe" ou "Panne du cercle chromatique"

1. Mettez le projecteur en mode Veille et attendez 30 minutes qu'il refroidisse.
2. Si votre pièce est chaude, essayez d'en abaisser la température.
3. Assurez-vous que rien ne bouche les entrées et les sorties d'air du projecteur.
4. Débranchez le câble d'alimentation de la prise électrique, puis attendez au moins 60 secondes.
5. Branchez le câble d'alimentation, puis allumez le projecteur.
6. Réglez la vitesse du ventilateur à l'aide du menu d'entretien.
7. Si les étapes précédentes ne règlent pas le problème, mettez le projecteur en mode Veille, débranchez le câble d'alimentation, puis contactez votre revendeur SMART agréé.

LUKU 5

Résoudre les problèmes de votre système de tableau interactif

Le message "Panne de lampe" apparaît

Si le message "Panne de lampe" apparaît, l'un des problèmes suivants est en cause :

- La lampe surchauffe, probablement à cause d'aérations bouchées.
- La lampe a atteint la fin de sa durée de vie.
- Le projecteur a un problème interne.

Pour résoudre l'erreur "Panne de lampe"

1. Redémarrez le projecteur (voir *Votre projecteur cesse de répondre* à la page précédente).
2. Vérifiez les heures de la lampe qui restent à l'aide du menu à l'écran (voir *Ajuster les paramètres du projecteur* à la page 73).

Si la lampe a plus de 2500 heures d'utilisation en mode Standard ou 3000 heures en mode Économie, elle approche la fin de sa durée de vie.
3. Remplacez votre lampe comme expliqué dans *Retirer et remplacer le module de la lampe du projecteur* à la page 27.
4. Si le remplacement du module de la lampe ne règle pas le problème, mettez le projecteur en mode Veille, débranchez le câble d'alimentation, puis contactez votre revendeur SMART agréé.

Les indicateurs d'alimentation et d'entretien du projecteur sont éteints

Si les indicateurs d'alimentation et d'entretien du projecteur ne s'allument pas, cela signifie que l'un des problèmes suivant est en cause :

- Il y a eu une panne d'électricité ou une surtension.
- Un disjoncteur ou un interrupteur de sécurité s'est déclenché.
- Le projecteur n'est pas branché à une source d'alimentation.
- Le projecteur a un problème interne.

Pour résoudre un problème d'indicateur d'alimentation et d'entretien du projecteur qui ne s'allume pas

1. Vérifiez la source d'alimentation, puis assurez-vous que tous les câbles sont branchés.
2. Vérifiez que le projecteur soit branché à une prise électrique active.
3. Assurez-vous que les broches des connecteurs ne sont pas cassées ou pliées.
4. Branchez le câble d'alimentation, puis allumez le projecteur.
5. Si les opérations précédentes ne règlent pas le problème, débranchez le câble d'alimentation, puis contactez votre revendeur SMART agréé.

Résoudre les problèmes d'image

Pour résoudre les problèmes d'image les plus courants, effectuez les tâches suivantes :

- Vérifiez que l'ordinateur, ou toute autre source vidéo, soit bien allumé et réglé pour afficher une résolution et une fréquence d'actualisation prises en charge par le projecteur (voir *Compatibilité des formats vidéo* à la page 81).
- Veillez à ce que la source vidéo soit bien branchée au projecteur.
- Appuyez sur le bouton Sélection d'entrée de la télécommande ou du PCE pour basculer sur la bonne source vidéo.

Si ces opérations ne résolvent pas le problème, consultez les sections suivantes pour obtenir plus d'informations sur le dépannage.

Perte de signal

Si un signal de source vidéo n'est pas détecté, s'il est hors de portée des modes vidéo d'assistance du projecteur ou si le signal bascule vers un autre périphérique ou une autre entrée, le projecteur n'affiche pas le signal de la source et au lieu de cela affiche le logo SMART sur un écran bleu.



Pour résoudre les problèmes de perte de signal

1. Attendez environ 45 secondes pour que l'image se synchronise. Certains signaux vidéo nécessitant une période de synchronisation plus longue, le fait d'aller et venir entre les entrées jusqu'à celle que vous voulez contribuer à synchroniser l'image.
2. Si l'image ne se synchronise pas, vérifiez les branchements des câbles au projecteur et au PCE.

Si l'image ne se synchronise pas, vérifiez les branchements de vos câbles au projecteur.
3. Assurez-vous que le signal de l'image est compatible avec le projecteur (voir *Compatibilité des formats vidéo* à la page 81).
4. S'il y a des rallonges, des boîtiers de commutation, des appliques de connexion ou d'autres périphériques dans la connexion vidéo de l'ordinateur au projecteur, retirez-les provisoirement pour vous assurer qu'ils n'occasionnent pas de perte de signal vidéo.
5. Si votre projecteur n'affiche toujours pas de signal source, contactez votre revendeur SMART agréé.

Image partielle, qui défile ou qui s'affiche mal**HUOMAUTUS**

Cette procédure peut varier en fonction de la version de votre système d'exploitation Windows ou de votre système d'exploitation Mac OS X et de vos préférences système. Les procédures suivantes s'appliquent aux systèmes d'exploitation Windows 7 et au système d'exploitation Mac OS X 10.8.

Pour résoudre un problème d'image partielle, qui défile ou qui s'affiche mal sur votre ordinateur Windows.

1. Sélectionnez **Démarrer > Panneau de configuration**.
2. Cliquez sur **Affichage**, puis sélectionnez **Ajuster la résolution**.
3. Vérifiez que le paramètre de votre résolution d'affichage soit 1280 x 800 (WXGA).
4. Cliquez sur **Paramètres avancés**, puis cliquez sur l'onglet **Écran**.
5. Vérifiez que l'écran ait une fréquence d'actualisation de 60 Hz.

Pour résoudre un problème d'image partielle, qui défile ou qui s'affiche mal sur votre ordinateur Mac

1. Sélectionnez le menu **Apple > Préférences système**.
La boîte de dialogue *Préférences système* apparaît.
2. Cliquez sur **Moniteurs**.
3. Vérifiez que le paramètre de votre résolution d'affichage soit 1280 x 800 (WXGA).
4. Vérifiez que l'écran ait une fréquence d'actualisation de 60 Hz.

Image instable ou qui tremblote

Si l'image du projecteur est instable ou si elle tremblote, il se peut que vous ayez défini des paramètres de fréquence ou de suivi différents sur votre source d'entrée et sur votre projecteur.

**TÄRKEÄÄ**

Notez les valeurs de vos paramètres avant d'ajuster les paramètres lors de la procédure suivante.

Pour résoudre un problème d'image instable ou qui tremblote

1. Vérifiez le mode d'affichage de la carte vidéo de votre ordinateur. Assurez-vous qu'il est identique à l'un des formats de signal compatibles du projecteur (voir *Compatibilité des formats vidéo* à la page 81). Consultez le manuel de votre ordinateur pour plus d'informations.

LUKU 5

Résoudre les problèmes de votre système de tableau interactif

2. Configurez le mode d'affichage de la carte vidéo de votre ordinateur pour le rendre compatible avec le projecteur. Consultez le manuel de votre ordinateur pour plus d'informations.
3. Ajustez les paramètres **Fréquence**, **Suivi**, **Position H** et **Position V** du menu de l'affichage à l'écran. Voir *Ajuster les paramètres du projecteur* à la page 73.
4. Vous pouvez aussi réinitialiser le projecteur comme expliqué dans *Réinitialiser le projecteur* à la page 45 pour rétablir la fréquence et le suivi à leur valeur d'origine.



TÄRKEÄÄ

Cette action réinitialise toutes les valeurs à leurs paramètres par défaut.

Image figée

Si l'image de votre projecteur est figée, effectuez l'opération suivante.

Pour résoudre un problème d'image figée

1. Assurez-vous que la fonctionnalité Masquer l'affichage est désactivée.
2. Appuyez sur le bouton **Masquer** de la télécommande du projecteur pour masquer ou afficher l'affichage.
3. Assurez-vous que votre périphérique source, comme votre lecteur de DVD ou votre ordinateur, fonctionne bien.
4. Mettez le projecteur en mode Veille et attendez 30 minutes qu'il refroidisse.
5. Débranchez le câble d'alimentation de la prise électrique, puis attendez au moins 60 secondes.
6. Branchez le câble d'alimentation, puis allumez le projecteur.
7. Si les opérations précédentes ne règlent pas le problème, contactez votre revendeur SMART agréé.

L'image de votre ordinateur portable connecté n'est pas projetée

Les paramètres des ordinateurs portables peuvent interférer avec le fonctionnement du projecteur.

Certains ordinateurs portables désactivent leur écran lorsque vous y branchez un deuxième périphérique d'affichage. Consultez le manuel de votre ordinateur pour savoir comment réactiver l'écran de l'ordinateur.

Image projetée non alignée

Il se produit des erreurs d'alignement lorsque l'image projetée n'est pas perpendiculaire à l'écran. Des erreurs d'alignement peuvent survenir lorsque vous fixez votre système de tableau interactif sur une surface inégale ou un mur qui comporte des irrégularités, ou si vous orientez le projecteur trop loin du centre vertical de votre tableau interactif.

LUKU 5

Résoudre les problèmes de votre système de tableau interactif

Utilisez les *instructions d'installation des systèmes de tableau interactif SMART Board 685ix2* inclus (smarttech.com/kb/170472) afin de résoudre la plupart des problèmes d'alignement de l'image.

L'image du projecteur peut glisser si le projecteur est souvent déplacé ou installé dans une pièce sujette aux vibrations, par exemple à côté d'une lourde porte. Respectez ces précautions pour éviter que l'image perde son alignement :

- Assurez-vous que le mur de l'installation est d'aplomb, droit et ne bouge ou ne vibre pas trop.
- Assurez-vous qu'il n'y a aucune irrégularité derrière le support de la fixation murale du projecteur, et que le support est bien fixé au mur conformément aux instructions d'installation.
- Vérifiez que tous les câbles soient bien maintenus en place avec la pince de gestion appropriée.
- Ajustez l'image projetée. Consultez le *guide d'installation sans texte du système de tableau interactif SMART Board 685ix2* inclus (smarttech.com/kb/170472) et *Aligner l'image* à la page 10.

Résoudre les problèmes de son

Le projecteur comprend une enceinte interne. Vous pouvez aussi brancher un système audio externe au connecteur de sortie audio sur le panneau de connexion du projecteur. Si le son ne provient pas de votre enceinte interne ou de votre système audio externe, effectuez la procédure suivante.



HUOMAUTUS

Il est peut être nécessaire de configurer votre ordinateur pour faire passer le son par le biais du port HDMI s'il n'est pas automatiquement configuré.

Pour résoudre les problèmes audio, effectuez les tâches suivantes :

- Si vous vous servez d'enceintes externes optionnelles ou d'un système audio externe, assurez-vous que les câbles des enceintes ou du système audio sont bien branchés à la prise de sortie audio du panneau de connexion du projecteur.
- En cas de dépannage, activez les enceintes externes et internes en veillant à ce que le commutateur de la sortie système du menu audio soit réglé sur **Sortie ligne + Enceinte**.
- Assurez-vous que le câble vidéo de votre ordinateur est branché au connecteur vidéo approprié de votre projecteur.
- Si vous utilisez un câble VGA, vérifiez que le câble audio analogique de la sortie audio de votre ordinateur soit branché au connecteur de l'entrée audio VGA du projecteur.

LUKU 5

Résoudre les problèmes de votre système de tableau interactif

- Appuyez sur le bouton **Silence** de la télécommande du projecteur et, si le silence audio est activé, désactivez-le.
- Vérifiez le bouton du volume du PCE ou utilisez la télécommande du projecteur pour vous assurer que le volume n'est pas trop bas.

Utilisez la télécommande du projecteur pour vérifier que le volume ne soit pas trop bas.

- Si vous utilisez un système audio externe, vérifiez que votre enceinte ou système audio soit allumé et que le volume soit bien activé.
- Vérifiez que votre entrée source vidéo, comme votre ordinateur ou votre appareil vidéo, fonctionne bien. Vérifiez que la sortie audio soit allumée et que le volume ne soit pas trop bas.



HUOMAUTUS

Vous devez afficher la vidéo de l'entrée source pour lire son audio par le biais des enceintes ou du système audio connectés.

- Veillez à ce que le bon périphérique de sortie audio soit sélectionné dans les paramètres de son de votre ordinateur.
- Si le signal vidéo de votre ordinateur est branché à l'aide d'un câble HDMI, vérifiez que la sortie audio de votre ordinateur soit également configurée pour transmettre l'audio à l'aide du même câble HDMI. Si le signal vidéo de votre ordinateur est branché à l'aide d'un câble VGA, vérifiez que la sortie audio de votre ordinateur soit configurée pour utiliser son câble audio analogique branché entre l'ordinateur et le projecteur.



HUOMAUTUS

Si vous vous servez d'une entrée vidéo HDMI sur le projecteur, n'utilisez pas d'adaptateur DVI à HDMI, car il ne transfèrera pas l'audio de la source DVI jusqu'à l'entrée HDMI du projecteur.

- Si les opérations précédentes ne règlent pas le problème, contactez votre revendeur SMART agréé.

Résoudre les problèmes de communication réseau

Si vous n'avez pas d'accès réseau, effectuez l'opération suivante afin de résoudre les problèmes de votre système.

Pour résoudre les problèmes de communication réseau

1. Assurez-vous que votre câble réseau est bien branché à la connexion RJ45 sur le panneau de connexion du projecteur. Il y a deux ports RJ45 : le premier est destiné au réseau et le deuxième au projecteur 2. Veillez à brancher le câble réseau au bon port.

LUKU 5

Résoudre les problèmes de votre système de tableau interactif

2. Pour veiller à ce que la fonctionnalité réseau soit activée, appuyez sur le bouton **Menu**, puis sélectionnez le menu **Paramètres réseau** pour vérifier l'adresse IP. Voir *Ajuster les paramètres du projecteur* à la page 73 pour une description du champ de l'adresse IP. Saisissez cette adresse IP dans votre navigateur ou l'agent SNMP.
3. Si vous n'avez toujours pas d'accès réseau, contactez votre administrateur réseau. Si votre administrateur ne parvient pas à résoudre le problème, contactez votre revendeur SMART agréé.

Résoudre les problèmes du PCE

Si le PCE n'est pas alimenté, suivez les étapes suivantes :

- Vérifiez que le connecteur du PCE du faisceau de câbles du PCE est bien connecté au PCE.
- Vérifiez que le connecteur min-DIN 7 broches du faisceau de câbles du PCE et les connecteurs min-Din 4 broches soient bien branchés au connecteur du PCE sur le projecteur.

Accéder au menu d'entretien

HUOMIO

- Afin d'empêcher toute manipulation ou modification accidentelle, seuls les administrateurs système doivent accéder au menu d'entretien. Ne partagez pas le code d'accès au menu d'entretien avec des utilisateurs occasionnels de votre système de tableau interactif.
- N'ajustez aucun paramètre du menu d'entretien autre que ceux répertoriés dans ce guide. Si vous modifiez d'autres paramètres, vous risquez d'endommager votre projecteur ou de perturber son fonctionnement, et votre garantie pourrait se voir annulée.

Récupérer votre mot de passe

Si vous oubliez le mot de passe du projecteur, vous pouvez le récupérer en accédant au menu d'entretien du projecteur, directement à partir du projecteur ou à partir du menu des paramètres de mot de passe sur la page Web de votre projecteur (voir *Paramètres de mot de passe* à la page 55).

Pour récupérer votre mot de passe à partir du menu d'entretien

1. À l'aide de la télécommande, appuyez rapidement sur les boutons suivants pour accéder au menu d'entretien : **Bas, Haut, Haut, Gauche, Haut**.

LUKU 5

Résoudre les problèmes de votre système de tableau interactif

2. Faites défiler la page jusqu'à *Obtention du mot de passe*, puis appuyez sur **Entrée** sur la télécommande.

Le mot de passe apparaît à l'écran.

3. Écrivez le mot de passe.
4. Faites défiler l'écran jusqu'à *Quitter*, puis appuyez sur **Entrée** sur la télécommande pour quitter le menu d'entretien du projecteur.

Réinitialiser le projecteur

Il se peut qu'à un moment donné du dépannage vous deviez réinitialiser tous les paramètres du projecteur.



TÄRKEÄÄ

Cette action est irréversible.

Pour réinitialiser tous les paramètres du projecteur

1. À l'aide de la télécommande, appuyez rapidement sur les boutons suivants pour accéder au menu d'entretien : **Bas, Haut, Haut, Gauche, Haut**.
2. Faites défiler la page jusqu'à *Réinitialisation d'usine*, puis appuyez sur **Entrée** sur la télécommande.
3. Faites défiler l'écran jusqu'à *Quitter*, puis appuyez sur **Entrée** sur la télécommande pour quitter le menu d'entretien du projecteur.

Transporter votre système de tableau interactif

Conservez l'emballage d'origine de votre tableau interactif SMART Board de manière à pouvoir le réutiliser si vous devez transporter votre système de tableau interactif. Si nécessaire, remballage-le avec la totalité de l'emballage d'origine. Cet emballage a été conçu pour protéger au maximum l'unité contre les chocs et les vibrations. Si vous n'avez plus votre emballage d'origine, achetez le même directement auprès de votre revendeur SMART agréé.

Si vous préférez utiliser votre propre emballage, veillez à bien protéger votre unité. Vérifiez que l'objectif et le miroir du projecteur soient protégés de tout contact ou pression physique qui pourrait endommager l'optique du projecteur. Expédiez votre tableau interactif en position verticale afin de dissuader les transporteurs de poser des objets lourds dessus.

Liite A

Gérer à distance votre système par le biais d'une interface réseau

Gestion des pages Web	47
Accéder à la gestion des pages Web	48
Accueil	48
Panneau de commande	48
Panneau de commande II	52
Journal des pannes	52
Paramètres de contrôle USB	52
Paramètres réseau	53
Alertes électroniques	54
Paramètres de mot de passe	55
Protocole SNMP (Simple Network Management Protocol)	56
Crestron® RoomView®	56

Ce chapitre inclut des instructions détaillées sur la gestion à distance des paramètres du système de tableau interactif SMART Board 685ix2 par le biais d'une interface réseau.

Gestion des pages Web

Vous pouvez accéder à des fonctionnalités de paramétrage avancées par le biais de la page Web du projecteur. Cette page Web vous permet de gérer le projecteur à distance à l'aide d'un ordinateur connecté à votre intranet.



HUOMAUTUS

- Pour accéder à la page Web, votre navigateur doit prendre en charge Javascript. Les navigateurs les plus connus, comme Internet Explorer® et Firefox®, prennent en charge JavaScript.
- Le projecteur SMART UX80 utilise les spécifications HTTP/1.1, HTML 4.01 et CSS 2.1.

LIITE A

Gérer à distance votre système par le biais d'une interface réseau

Accéder à la gestion des pages Web

Avant de pouvoir accéder à la page Web, branchez votre projecteur au réseau, puis activez les fonctions réseau du projecteur à l'aide du menu du projecteur. Une adresse IP apparaît sur l'affichage à l'écran.



HUOMAUTUS

Vous pouvez voir l'adresse IP du projecteur en accédant à la page du menu Paramètres réseau du projecteur (voir *Paramètres réseau* à la page 53).

Pour utiliser la gestion des pages Web

1. Ouvrez votre navigateur Internet.
2. Saisissez l'adresse IP dans la barre d'adresse, puis appuyez sur ENTRÉE.
La fenêtre *Paramètres du projecteur SMART UX60* apparaît.
3. Sélectionnez les options de menu du volet de gauche pour accéder aux paramètres de chaque page.
4. Modifiez les paramètres à l'aide de la souris et du clavier de votre ordinateur, puis cliquez sur **Envoyer** ou un autre bouton d'action à côté de chaque paramètre que vous modifiez.

Accueil

La page du menu d'accueil affiche des informations de base sur le projecteur et vous permet de sélectionner la langue de l'affichage à l'écran.



HUOMAUTUS

Vous pouvez afficher les informations de base du projecteur mais vous ne pouvez pas les changer (sauf pour la langue de l'affichage à l'écran) à partir de la page du menu Accueil.

Paramètre de sous-menu	Description
Langue	Affiche les options de langue
Informations sur le projecteur	Affiche des informations sur le projecteur actuel

Panneau de commande

Ce menu vous permet de gérer l'état audio et vidéo, les alertes et les apparences du projecteur à l'aide d'un navigateur Internet.



HUOMAUTUS

Paramètres d'ajustement de l'image affiche uniquement les paramètres applicables à la source vidéo actuellement active.

Paramètre de sous-menu	Description
Alimentation	Allume le projecteur ou le met en mode Veille. Sélectionnez le bouton Marche ou Arrêt .
Rétablir toutes les valeurs par défaut du projecteur	Restaure les paramètres du projecteur à leurs valeurs par défaut ou actualise les paramètres actuels. Sélectionnez Envoyer ou Actualiser . <div style="border: 1px solid black; background-color: #f0f0f0; padding: 5px;">  TÄRKEÄÄ L'option Envoyer est irréversible et réinitialise toutes les valeurs. </div>
Volume	Ajuste le volume du projecteur de -20 à 20.
Silence	Active ou désactive les paramètres de silence. Sélectionnez Activé pour activer le silence sur le projecteur et Désactivé pour désactiver le silence.
Contrôle du volume	Active le contrôle du volume sur l'affichage à l'écran. Sélectionnez Activé afin de permettre le réglage du volume du projecteur et sélectionnez Désactivé pour désactiver le réglage du volume du projecteur. Active le contrôle du volume. Sélectionnez Activé afin de permettre le réglage du volume et sélectionnez Désactivé pour désactiver le réglage du volume si vous préférez utiliser les commandes de votre système audio ou de vos enceintes (non fournies).
Sous-titrage	Active ou désactive la fonctionnalité des sous-titres.
Mode d'affichage	Paramètre la sortie d'affichage sur les modes Présentation SMART , Salle claire , Salle sombre , sRVB et Utilisateur de manière à ce que vous puissiez projeter des images à partir de diverses sources avec des performances couleur régulières : <ul style="list-style-type: none"> • Présentation SMART est recommandé pour la fidélité des couleurs. • Salle claire et Salle sombre sont recommandés pour les pièces correspondant à ces conditions. • sRVB fournit une couleur exacte standardisée. • Utilisateur vous permet d'appliquer vos propres paramètres.
Luminosité	Ajuste la luminosité du projecteur de 0 à 100.
Contraste	Ajuste la différence entre les parties les plus claires et les plus sombres de l'image de 0 à 100.
Fréquence	Ajuste la fréquence d'affichage des données de l'image projetée de -5 à 5 pour correspondre à la fréquence de la carte vidéo de votre ordinateur.
Suivi	Synchronise la temporisation d'affichage de votre projecteur avec la carte vidéo de votre ordinateur de 0 à 31.
Netteté	Ajuste la netteté de l'image projetée de 0 à 31.

LIITE A

Gérer à distance votre système par le biais d'une interface réseau

Paramètre de sous-menu	Description
Crête blanc	Ajuste la luminosité des couleurs de l'image de 0 à 10 tout en fournissant des teintes blanches plus vives. Une valeur proche de 0 crée une image naturelle tandis qu'une valeur proche de 10 augmente la luminosité.
Degamma	Ajuste les performances colorimétriques de l'affichage de 0 à 3.
Couleur	Ajuste les couleurs rouge, verte, bleue, cyan, magenta et jaune sur le projecteur de 0 à 100 pour fournir une sortie de couleur et de luminance personnalisée. Chaque couleur a une valeur par défaut de 100. Les ajustements effectués dans les paramètres colorimétriques s'enregistrent dans le mode Utilisateur.
Détection automatique du signal	Active ou désactive la recherche de signal des connecteurs d'entrée. <ul style="list-style-type: none">● Sélectionnez Activé pour que le projecteur change continuellement d'entrée jusqu'à ce qu'il trouve une source vidéo active.● Sélectionnez Désactivé pour conserver la détection de signal sur une entrée.
Rappel lampe	Sélectionnez Activé pour afficher ou Désactivé pour masquer le rappel de remplacement de la lampe lorsqu'il apparaît. Ce rappel apparaît 100 heures avant le remplacement recommandé pour la lampe.
Mode lampe	Paramètre la luminosité de la lampe sur Standard ou Économie . Standard affiche une image claire de grande qualité. Économie augmente la durée de vie de la lampe en diminuant la luminosité de l'image.
Mise hors tension automatique	Définit la durée du compte à rebours de l'extinction automatique entre 1 et 240 minutes. Le compte à rebours commence à décompter lorsque le projecteur ne reçoit plus de signal vidéo. Le compte à rebours se termine lorsque le projecteur passe en mode Veille. Sélectionnez 0 pour désactiver le compte à rebours.
Zoom	Ajuste le zoom avant ou arrière sur le centre de l'image de 0 à 30.
Position H (entrée RVB)	Déplace la position horizontale de la vidéo source vers la gauche ou la droite de 0 à 100 (par rapport à l'image projetée). <div data-bbox="670 1556 1433 1668"> HUOMAUTUS Cela peut s'avérer utile quand la vidéo source est coupée.</div>
Position V (entrée RVB)	Déplace la position verticale de la vidéo source vers le haut ou le bas de -5 à 5 (par rapport à l'image projetée). <div data-bbox="670 1758 1433 1870"> HUOMAUTUS Cela peut s'avérer utile quand la vidéo source est coupée.</div>

Paramètre de sous-menu	Description
Format	<p>Paramètre la sortie de l'image sur Remplir l'écran, Identique à l'entrée ou 16:9.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Remplir l'écran produit une image qui remplit tout l'écran en l'étirant et en la mettant à l'échelle. • Identique à l'entrée fait correspondre le format du projecteur au format de l'entrée. Il est donc possible que des bandes noires apparaissent le long des bords supérieur et inférieur de l'écran (format panoramique), ou le long des bords gauche et droit de l'écran (format colonne). • 16:9 transforme la sortie en 16:9 en aplatissant l'image, ce qui est recommandé pour la télévision HD et les DVD compatibles avec les écrans larges. <div style="background-color: #f0f0f0; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p> HUOMAUTUS</p> <p>Voir <i>Compatibilité des formats vidéo</i> à la page 81 pour des descriptions de l'apparence de chaque mode.</p> </div>
Écran de démarrage	<p>Paramètre le type d'écran de démarrage sur SMART ou Utilisateur. L'écran SMART est le logo SMART par défaut sur un arrière-plan bleu. L'écran Utilisateur utilise l'image enregistrée à partir de la fonction Capturer l'écran de démarrage utilisateur.</p>
Ventilateur vitesse élevée	<p>Ajuste la vitesse du ventilateur du projecteur. Sélectionnez Élevé ou Normal.</p> <div style="background-color: #f0f0f0; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p> HUOMAUTUS</p> <p>Utilisez le paramètre élevé lorsque la température du projecteur est élevée ou que l'altitude est supérieure à 1800 m (6000').</p> </div>
Mode du projecteur	<p>Paramètre le mode du projecteur sur Avant, Plafond, Arrière ou Plafond arrière.</p> <div style="background-color: #f0f0f0; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p> TÄRKEÄÄ</p> <p>SMART vous recommande de ne jamais modifier ce paramètre et de le laisser en mode de projection Plafond.</p> </div>
Source	<p>Paramètre la source d'entrée sur VGA, HDMI1 ou HDMI2.</p>
Installation fixe SMART / mode bureau SMART	<p>Étiquette définie par l'utilisateur qui n'est pas utilisée actuellement, réservée à des applications futures.</p>
HDMI1	<p>Attribue un autre nom à votre entrée HDMI1, qui apparaît lorsque vous sélectionnez l'entrée HDMI1.</p>
HDMI2	<p>Attribue un autre nom à votre entrée HDMI2, qui apparaît lorsque vous sélectionnez l'entrée HDMI2.</p>
VGA1	<p>Attribue un autre nom à votre entrée VGA 1, qui apparaît lorsque vous sélectionnez l'entrée VGA 1.</p>
Alerte urgente	<p>Active ou désactive le message de diffusion d'alerte à l'écran. Lorsqu'il est activé, ce message s'affiche par-dessus l'image projetée en cours.</p>

LIITE A

Gérer à distance votre système par le biais d'une interface réseau

Paramètre de sous-menu	Description
Message d'alarme / message d'alerte	Affiche un message de notification d'urgence à l'écran (60 caractères maximum).

Panneau de commande II

Associe la source d'entrée sur VGA, HDMI1 ou HDMI2.

Paramètre de sous-menu	Description
Source USB1	Associe la source d'entrée sur VGA , HDMI1 ou HDMI2 .
Source USB2	Associe la source d'entrée sur VGA , HDMI1 ou HDMI2 .

Journal des pannes

Ce menu vous permet d'afficher les détails d'entretien du projecteur, comme les heures de la lampe, les heures d'affichage, la température et le voltage de la lampe en cas de panne du type erreur de la lampe et surchauffe du système.

Failurelog	Type	Lamp hours (hr.)	Display hours(hr.)	Temperature (°C)	Lamp voltage (V)
1	Lamp Error	159	178	47	0
2	System Overtemp	3046	153	57	93
3	System Overtemp	3046	152	60	91
4	System Overtemp	146	152	57	100
5	Lamp Error	146	152	55	0

Paramètres de contrôle USB

Ce menu vous permet d'associer une source vidéo à un port USB sur le PCE.

Paramètre de sous-menu	Description
Source USB1	Active le toucher pour la source vidéo sélectionnée (VGA , HDMI1 , HDMI2 ou Désactivé) en associant la source vidéo au port USB de l'ordinateur de la salle (USB1) du PCE.
Source USB2	Active le toucher pour la source vidéo sélectionnée (VGA , HDMI1 , HDMI2 ou Désactivé) en associant la source vidéo au port USB de l'ordinateur portable (USB2) du PCE.

Paramètres réseau

Ce menu vous permet d'utiliser ou de ne pas utiliser le protocole DHCP (Dynamic Host Control Protocol) et de paramétrer les adresses et les noms réseau associés lorsque le DHCP n'est pas utilisé.

Paramètre de sous-menu	Description
DHCP	Détermine si l'adresse IP du projecteur et les autres paramètres réseau sont attribués dynamiquement par un serveur DHCP ou paramétrés manuellement. <ul style="list-style-type: none"> • Activé permet au serveur DHCP du réseau d'attribuer une adresse IP dynamique au projecteur. • Désactivé vous permet de paramétrer manuellement l'adresse IP du projecteur et d'autres paramètres réseau.
Adresse IP	Affiche ou vous permet de paramétrer l'adresse IP du projecteur sous forme d'une valeur comprise entre 0.0.0.0 et 255.255.255.255.
Masque de sous-réseau	Affiche ou vous permet de paramétrer le numéro du masque de sous-réseau du projecteur sous forme d'une valeur comprise entre 0.0.0.0 et 255.255.255.255.
Passerelle	Affiche ou vous permet de paramétrer la passerelle réseau par défaut du projecteur sous forme d'une valeur comprise entre 0.0.0.0 et 255.255.255.255.
DNS	Affiche ou vous permet de paramétrer l'adresse IP du projecteur pour le serveur du nom de domaine principal de votre réseau sous forme d'une valeur comprise entre 0.0.0.0 et 255.255.255.255.
Nom du groupe	Affiche ou vous permet de paramétrer le nom du groupe de travail du projecteur (12 caractères maximum).
Nom du projecteur	Affiche ou vous permet de paramétrer le nom du projecteur (12 caractères maximum).
Emplacement	Affiche ou vous permet de paramétrer l'emplacement du projecteur (16 caractères maximum).
Contact	Affiche ou vous permet de paramétrer le nom du contact ou le numéro de l'assistance pour le projecteur (16 caractères maximum).
Activer SNMP	Active ou désactive l'agent SNMP (Simple Network Management Protocol).
Communauté en lecture seule	Paramètre un mot de passe nécessaire pour chaque demande d'obtention SNMP afin d'accéder au périphérique.

 **HUOMAUTUS**
 Le paramètre par défaut pour Communauté en lecture seule est public.

LIITE A

Gérer à distance votre système par le biais d'une interface réseau

Paramètre de sous-menu	Description
Communauté en lecture/écriture	<p>Paramètre un mot de passe nécessaire pour chaque demande de paramétrage SNMP afin d'accéder au périphérique.</p> <div style="border: 1px solid gray; background-color: #f0f0f0; padding: 5px;"><p> HUOMAUTUS</p><p>Le paramètre par défaut pour Communauté en lecture/écriture est privé.</p></div>
Adresse de la destination d'interruption	<p>Affiche ou vous permet de paramétrer l'adresse IP du gestionnaire d'interruption SNMP sous forme d'une valeur comprise entre 0.0.0.0 et 255.255.255.255. L'adresse de la destination d'interruption correspond à l'adresse IP de l'ordinateur à laquelle a été attribuée la gestion des données non sollicitées générées par les événements d'interruption SNMP, eux-mêmes générés par le projecteur, comme des changements de l'état d'alimentation, des modes de panne du projecteur, une lampe devant être remplacée ou d'autres problèmes.</p>

Alertes électroniques

Ce menu vous permet de saisir l'adresse à laquelle vous préférez recevoir des alertes électroniques et d'ajuster les paramètres associés.

Paramètre de sous-menu	Description
Alerte par e-mail	Sélectionne Activer pour activer ou Désactiver pour désactiver la fonction d'alerte électronique.
À	Affiche ou vous permet de paramétrer l'adresse électronique du destinataire de l'alerte par e-mail.
CC	Affiche ou vous permet de paramétrer l'adresse électronique du destinataire en "copie carbone" de l'alerte par e-mail.
De	Affiche ou vous permet de paramétrer l'adresse électronique de l'utilisateur qui envoie l'alerte par e-mail.
Serveur SMTP sortant	Affiche ou vous permet de paramétrer le serveur SMTP (Simple Mail Transfer Protocol) que vous utilisez sur votre réseau.
Nom d'utilisateur	Affiche ou vous permet de paramétrer le nom d'utilisateur du serveur SMTP.
Mot de passe	Affiche ou vous permet de paramétrer le mot de passe du serveur SMTP.

Paramètre de sous-menu **Description**

Condition d'alerte Envoie des alertes par e-mail quand les conditions suivantes surviennent. Sélectionnez les paramètres voulus, puis cliquez sur **Envoyer**.

- Surchauffe
- Panne du ventilateur : DMD
- Panne du ventilateur : Système
- Panne du ventilateur : Machine soufflante
- Erreur de la lampe
- Arrêt du cercle chromatique
- Erreur de contact de la lampe
- Panne de pilote de la lampe
- Dépassement des heures de la lampe

**HUOMAUTUS**

Le projecteur envoie une alerte par e-mail (alerte SMART) à votre adresse électronique. Cliquez sur **Test d'alerte par e-mail** afin de vérifier que votre adresse électronique et les paramètres de votre serveur SMTP sont corrects en envoyant un message test (message test d'alerte SMART).

Si les paramètres ne sont pas corrects, les alertes par e-mail ne sont pas bien envoyées ou reçues et aucun message d'avertissement ou de notification n'est disponible pour en informer les utilisateurs.

Paramètres de mot de passe

Ce menu fournit une fonction de sécurité permettant à un administrateur de gérer l'utilisation du projecteur et d'activer la fonction de mot de passe de l'administrateur.

Paramètre de sous-menu **Description**

Mot de passe Une fois la fonction de mot de passe activée, le mot de passe de l'administrateur devient obligatoire pour accéder à la gestion Web. Sélectionnez **Désactiver** pour permettre la gestion Web à distance du projecteur sans mot de passe.

**HUOMAUTUKSET**

- La première fois que vous activez les paramètres de mot de passe, la valeur du mot de passe par défaut est constituée de quatre chiffres, par exemple 1234.
- Si vous oubliez le mot de passe du projecteur, consultez *Accéder au menu d'entretien* à la page 44 pour rétablir les paramètres du projecteur à leurs paramètres d'usine.

Protocole SNMP (Simple Network Management Protocol)

Votre projecteur prend en charge une liste de commandes SNMP, comme indiqué dans le fichier de la base d'information de gestion (BIG). Vous pouvez télécharger ce fichier en naviguant jusqu'à smarttech.com/software et en cliquant sur le lien des fichiers BIG de la section *Matériel* pour le projecteur SMART UX60.

L'agent SNMP de votre projecteur prend en charge la version SNMP 1 ou 2. Téléchargez le fichier BIG sur votre application de système de gestion SNMP, puis utilisez-le comme indiqué dans le guide d'utilisation de votre application.

Crestron® RoomView®

Le logiciel de gestion Crestron RoomView Express est intégré à l'UX80 pour fournir une connectivité et un contrôle directs par le biais du réseau informatique. Aucun processeur de contrôle ni aucune programmation personnalisée ne sont nécessaires ; il vous suffit de connecter l'UX80 à votre réseau pour que Crestron RoomView reconnaisse immédiatement l'appareil et permette une communication et un contrôle faciles.

Les appareils RoomView Connected® disposent également de fonctions intégrées de messagerie d'aide instantanée et de diffusion d'alerte, ceci afin de procurer aux enseignants un environnement totalement sécurisé en salle de classe de manière à ce qu'ils puissent se concentrer en toute confiance sur l'enseignement.

Liite B

Gérer à distance votre système par le biais d'une interface série RS-232

Brancher votre système de contrôle local au projecteur SMART UX60	58
Configuration des broches sur le connecteur RS-232 du projecteur	58
Paramètres de l'interface série	58
Commandes de programmation du projecteur	59
Commandes de l'état d'alimentation du projecteur	59
Commandes de l'état de l'alimentation	61
Commandes d'affichage	62
Commandes audio	63
Commandes système	64
Commandes d'entretien et d'assistance	66
Commandes réseau	69
Commandes d'affichage avancées	71

Cette annexe inclut des instructions détaillées sur la manière de paramétrer votre ordinateur ou votre système de contrôle local afin de gérer à distance les paramètres de votre système de tableau interactif SMART Board 685ix2 par le biais d'une interface série RS-232.

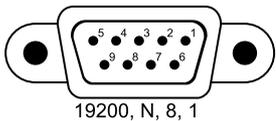
Brancher votre système de contrôle local au projecteur SMART UX60

En branchant un ordinateur ou un système de contrôle local à l'interface série RS-232 du projecteur SMART UX60, vous pouvez sélectionner des entrées vidéo, démarrer ou éteindre votre système de tableau interactif et demander des informations comme l'utilisation de la lampe du projecteur, les paramètres actuels et les adresses réseau.

Configuration des broches sur le connecteur RS-232 du projecteur

Le tableau suivant indique la configuration des broches du projecteur SMART UX60. Cette configuration des broches correspond à une connexion à trois câbles, de manière à ce qu'un câble série RS-232 droit mâle à femelle se branche à l'interface série du projecteur comme suit :

Numéro de la broche	Connecteur RS-232 femelle du projecteur
2	Réception des données (Rx)
3	Transmission des données (Tx)
5	Retour commun du signal (GND)



Paramètres de l'interface série

Pour que vous puissiez utiliser le port de "contrôle" du projecteur, votre équipement informatique ou votre système de contrôle local doit être configuré pour correspondre à ces paramètres de communication de données série.



HUOMAUTUKSET

- Le mode asynchrone est désactivé par défaut dans le projecteur.
- Toutes les commandes doivent être au format ASCII. Terminez toutes les commandes par un retour chariot.
- Toutes les réponses du projecteur se terminent par une invite de commande. Attendez de recevoir l'invite de commande, qui indique que le système est prêt pour une autre commande, avant de poursuivre.
- La fonctionnalité de contrôle local du projecteur est toujours activée.

Pour configurer l'interface série de votre ordinateur

1. Allumez votre ordinateur, puis lancez votre programme des communications série ou votre programme d'émulation de terminal.
2. Branchez votre ordinateur au câble de connexion série branché au projecteur.

LIITE B

Gérer à distance votre système par le biais d'une interface série RS-232

3. Configurez les paramètres de votre interface série à l'aide des valeurs du tableau précédent, puis appuyez sur ENTRÉE.

Le caractère > apparaît pour signaler une invite de commande.

HUOMAUTUS

Si aucun message ne s'affiche ou si un message d'erreur apparaît, cela signifie que la configuration de votre interface série est incorrecte. Répétez l'étape 3.

4. Saisissez des commandes pour configurer vos paramètres.

HUOMAUTUKSET

- Pour voir une liste des commandes disponibles dans le mode de fonctionnement actuel, saisissez ? puis appuyez sur ENTRÉE.
- Si vous utilisez un programme d'émulation de terminal, activez le paramètre d'écho local de votre programme pour voir les caractères au fur et à mesure que vous les saisissez.

Commandes de programmation du projecteur

Cette section décrit les commandes de programmation du projecteur.

Commandes de l'état d'alimentation du projecteur

Votre projecteur ne répond aux commandes qu'à certains états d'alimentation et à certains moments.

Il y a six états d'alimentation du projecteur :

Commande	Principes de base de la commande
?	Commande au projecteur de sortir une liste des commandes disponibles dans le mode de fonctionnement actuel du projecteur. Notez que certaines commandes pourtant disponibles peuvent ne pas apparaître dans la liste des résultats.
on	Commande au projecteur de quitter la veille, d'allumer la lampe et de commencer à projeter une image.
off	Commande au projecteur d'arrêter la projection d'une image, de refroidir la lampe du projecteur, d'entrer en état d'alimentation de veille / inactif. Le projecteur n'exécutera pas immédiatement la commande et vous demandera de la confirmer, demande qui devra être suivie, dans un délai de 10 secondes, d'une deuxième commande 'off'.

Commande	Principes de base de la commande
off now	Commande au projecteur d'arrêter immédiatement la projection d'une image, de refroidir la lampe du projecteur et d'entrer en état d'alimentation de veille / inactif sans demander de confirmation.
get [paramètre]	Commande au projecteur de vous autoriser à récupérer des informations sur le projecteur, concernant l'état actuel de l'un des paramètres de fonctionnement du projecteur.
set [paramètre] = [valeur]	<p>Commande au projecteur de vous autoriser à modifier l'état actuel de l'un des paramètres de fonctionnement du projecteur. Pour les valeurs numériques, la commande 'set' peut également utiliser un opérateur plus "+" ou moins "-", en plus d'un opérateur égal "=".</p> <div style="background-color: #f0f0f0; padding: 5px;"> <p> HUOMAUTUKSET</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Les tentatives de définir un paramètre sur une valeur non valide entraîneront une réponse 'invalid command'. 2. Pour les paramètres utilisant des valeurs numériques, toute tentative de définir la valeur en dehors de sa plage de fonctionnement réglerait simplement le paramètre à sa valeur maximale ou minimale. </div>

Les paramètres de fonctionnement du projecteur qui sont accessibles par le biais des commandes 'set' ou 'get' sont répertoriés dans les tableaux de référence des sections suivantes.

 **HUOMAUTUS**

L'envoi d'une commande non valide au projecteur entraînera un message "invalidcmd=[la commande envoyée]" du projecteur.

Commandes de l'état de l'alimentation

Ces commandes mettent le projecteur en veille ou le sortent de ce mode et demandent l'état d'alimentation actuel du projecteur. L'état d'alimentation du projecteur détermine si certaines commandes sont disponibles à ce moment. Ces paramètres sont disponibles même lorsque le projecteur est en mode Veille.

Commande utilisable en fonction de l'état de l'alimentation		Propriété	Valeurs valides	Remarques
Veille / Inactif	Activé			
get	get	powerstate	<ul style="list-style-type: none"> • on • off • confirm off • powering • cooling • idle 	Ces états peuvent être signalés comme asynchrones, précédés d'un caractère "#", si la fonction "statereporting" du projecteur est activée.
set ou get	set ou get	statereporting	<ul style="list-style-type: none"> • on • off (par défaut) 	Entraîne le signalement de l'état d'alimentation du projecteur comme asynchrone, sans qu'il soit nécessaire de le demander.

Commandes d'affichage

Ces commandes contrôlent l'affichage vidéo du projecteur.

Commande utilisable en fonction de l'état de l'alimentation		Propriété	Valeurs valides	Remarques
Veille / Inactif	Activé			
get	get	videoinputs	Renvoie une liste des entrées de source vidéo disponibles, telles que VGA#, HDMI#, Composite, etc.	Le projecteur SMART UX80 par défaut sans accessoires renverra une liste de VGA1, HDMI1, HDMI2
get	set ou get	input	<ul style="list-style-type: none"> • VGA# [# plage de 1 ~ 5] • HDMI# [# plage de 1 ~ 5] • Composite • Aucune • Next [uniquement utilisable avec set, et non get] 	Un projecteur SMART UX80 par défaut sans accessoire supplémentaire est uniquement pourvu de VGA1, HDMI1 et HDMI2
	set ou get	autosignal	<ul style="list-style-type: none"> • on • off (par défaut) 	Oblige le projecteur à tester automatiquement à tour de rôle toutes les entrées vidéo disponibles jusqu'à ce qu'il détecte un signal de source vidéo valide
	set ou get	signaldetected	<ul style="list-style-type: none"> • true • false 	Indique si le projecteur détecte actuellement un signal de source vidéo actif.
	set ou get	displayhide	<ul style="list-style-type: none"> • normal (par défaut) • frozen • muted 	
	set ou get	videomute	<ul style="list-style-type: none"> • on • off (par défaut) 	
	set ou get	videofreeze	<ul style="list-style-type: none"> • on • off (par défaut) 	
	set ou get	autopoweroff	<ul style="list-style-type: none"> • on • off (par défaut) 	

Commandes audio

Ces commandes contrôlent l'audio du projecteur.

Commande utilisable en fonction de l'état de l'alimentation		Propriété	Valeurs valides	Remarques
Veille / Inactif	Activé			
	set ou get	volumecontrol	<ul style="list-style-type: none"> • on • off (par défaut) 	Désactivée, elle empêche les utilisateurs de changer le volume de l'amplificateur du projecteur par le biais de la télécommande ou d'un panneau de commande étendu connecté.
	set ou get	volume	Valeur numérique. Plage : -20 ~ 20 (paramètre par défaut = 0)	Il se peut que l'utilisateur la voie sous forme d'une plage de 0~40 dans l'affichage à l'écran du projecteur.
	set ou get	mute	<ul style="list-style-type: none"> • on • off (par défaut) 	
	set ou get	sysoutputsw	<ul style="list-style-type: none"> • line • spkr • line+spkr (par défaut) 	Choisit par où transmettre le signal de sortie audio : par l'enceinte interne, le système audio externe (par le biais du connecteur de sortie de ligne), ou les deux.

Commandes système

Ces commandes contrôlent les propriétés d'intégration du projecteur.

Commande utilisable en fonction de l'état de l'alimentation		Propriété	Valeurs valides	Remarques
Veille / Inactif	Activé			
set ou get	set ou get	usb1source	<ul style="list-style-type: none"> • VGA# [# plage de 1 ~ 5] • HDMI# [# plage de 1 ~ 5] (paramètre par défaut = vga1) 	Un projecteur SMART UX80 par défaut sans accessoire supplémentaire est uniquement pourvu de VGA1, HDMI1 et HDMI2.
set ou get	set ou get	usb2source	<ul style="list-style-type: none"> • VGA# [# plage de 1 ~ 5] • HDMI# [# plage de 1 ~ 5] (paramètre par défaut = hdmi1) 	Un projecteur SMART UX80 par défaut sans accessoire supplémentaire est uniquement pourvu de VGA1, HDMI1 et HDMI2.
	set ou get	emergencyalertmsg	[chaîne texte] [41 caractères maximum]	Contient du texte à afficher lorsque la fonction 'emergencyalert' est activée.
	set ou get	emergencyalert	<ul style="list-style-type: none"> • on • off (par défaut) 	Le message 'emergencyalertmessage' s'affiche sur le projecteur plutôt que sur l'image normale.
	set ou get	langue	Arabe, tchèque, allemand, danois, grec, anglais (par défaut), espagnol, finnois, français, coréen, norvégien, suédois, italien, japonais, chinois simplifié, polonais, chinois traditionnel, néerlandais, ibérique, portugais, russe	<ul style="list-style-type: none"> • Correspond aux langues répertoriées dans le menu "langue" de l'affichage à l'écran du projecteur. • Les langues comportant des espaces dans leur nom doivent être saisies sans les espaces.

LIITE B

Gérer à distance votre système par le biais d'une interface série RS-232

Commande utilisable en fonction de l'état de l'alimentation		Propriété	Valeurs valides	Remarques
Veille / Inactif	Activé			
	set ou get	lampreminder	<ul style="list-style-type: none">• on• off (par défaut)	Fournit un rappel quand il est temps de changer la lampe du projecteur.
	set ou get	startupscreen	<ul style="list-style-type: none">• smart (par défaut)• usercapture• preview	Choisit quel écran de bienvenue afficher au démarrage du projecteur, ou quand il n'y a pas de signal de source vidéo actif.

Commandes d'entretien et d'assistance

Ces commandes contrôlent les propriétés d'intégration du projecteur.

Commande utilisable en fonction de l'état de l'alimentation		Propriété	Valeurs valides	Remarques
Veille / Inactif	Activé			
	get	modelnum	[chaîne texte du nom du modèle]	Le modèle du projecteur.
	get	prjserialnum	B01#??#?#### (13 chiffres, # est un nombre, ? est une lettre)	Le numéro de série du projecteur.
get	get	fwverddp	###.#	Version micrologicielle pour le processeur de l'affichage numérique du projecteur.
get	get	fwvermpu	###.#	Version micrologicielle pour l'unité du microprocesseur du projecteur.
get	get	fwvernet	###.#	Version micrologicielle pour le module du réseau du projecteur. Si le module du réseau est désactivé, il sera indiqué 0.0.0.0
get	get	fwverecp	###.#	Version micrologicielle pour le PCE (panneau de commande étendu) connecté. Si aucun PCE n'est connecté au projecteur, il sera indiqué 0.0.0.0 .
set ou get	set ou get	lamphrs	0 ~ 5000	Enregistrement actuel de l'âge de la lampe du projecteur, en heures d'utilisation.
get	get	syshrs	0 ~ 20000	Enregistrement actuel de l'âge du projecteur, en heures d'utilisation.

LIITE B

Gérer à distance votre système par le biais d'une interface série RS-232

Commande utilisable en fonction de l'état de l'alimentation		Propriété	Valeurs valides	Remarques
Veille / Inactif	Activé			
	get	displayhour	0 ~ 20000	Enregistrement actuel de l'âge du projecteur, en heures d'utilisation.
	get	resolution	dernière résolution d'entrée vidéo connue au format ###x###@##Hz ou ###i/p	
	set ou get	highspeedfan	<ul style="list-style-type: none"> • high • normal (par défaut) 	Activez le ventilateur à grande vitesse dans les environnements chauds, afin d'éviter la surchauffe.
get	get	failurelog	Renvoie une liste des pannes détectées par le projecteur et inscrites dans le journal des pannes du projecteur (ou l'indication 'normal'). La liste se présentera sous le format failure1, failure2, failure3, etc.	Voici certaines des pannes que le projecteur peut détecter : •overtemp • fanlock • fanDMD • fanblower • fansystem • lamperror • colorwheelbreak • lampignite • lampoverheat • lampdriver • lampoverhours
get	get	error#	Renvoie des informations sur le numéro d'erreur spécifié dans le journal des erreurs du projecteur.	Données signalées : Type d'erreur, heures de la lampe, heures du système, température du système et voltage de la lampe lorsque l'erreur a été détectée.

LIITE B

Gérer à distance votre système par le biais d'une interface série RS-232

Commande utilisable en fonction de l'état de l'alimentation		Propriété	Valeurs valides	Remarques
Veille / Inactif	Activé			
set	set	restoredefaults	<pas de valeurs – action immédiate>	Cette commande réinitialisera les paramètres de fonctionnement du projecteur à leurs paramètres d'usine par défaut. Il pourra être nécessaire d'effectuer une mise hors tension et un redémarrage.
set	set	factoryreset	<ul style="list-style-type: none"> • true • false 	En paramétrant sur 'true', vous réinitialiserez les paramètres de fonctionnement du projecteur à leurs paramètres d'usine par défaut. Il pourra être nécessaire d'effectuer une mise hors tension et un redémarrage.

Commandes réseau

Ces commandes contrôlent les propriétés d'intégration du projecteur.

Commande utilisable en fonction de l'état de l'alimentation		Propriété	Valeurs valides	Remarques
Veille / Inactif	Activé			
	set ou get	network	<ul style="list-style-type: none"> • on • off (par défaut) 	Active ou désactive le module du réseau,
set ou get	set ou get	vgaoutnetenable	<ul style="list-style-type: none"> • on • off (par défaut) 	Même fonction que la propriété 'network'.
get	get	netstatus	<ul style="list-style-type: none"> • connected • disconnected • disabled 	Signale si le port réseau du projecteur est connecté ou pas à un réseau.
set ou get	set ou get	dhcp	<ul style="list-style-type: none"> • on • off (par défaut) 	Si le paramètre est désactivé, l'adresse IP du réseau du projecteur, le masque de sous-réseau, la passerelle et les valeurs DNS principales doivent être paramétrés manuellement.
set ou get	set ou get	ipaddr	[0~255].[0~255].[0~255].[0~255] [une adresse IPv4 valide]	Une adresse IPv4.
set ou get	set ou get	subnetmask	[0~255].[0~255].[0~255].[0~255] [une adresse IPv4 valide]	Une adresse IPv4.
set ou get	set ou get	gateway	[0~255].[0~255].[0~255].[0~255] [une adresse IPv4 valide]	Une adresse IPv4.
set ou get	set ou get	primarydns	[0~255].[0~255].[0~255].[0~255] [une adresse IPv4 valide]	Une adresse IPv4.

LIITE B

Gérer à distance votre système par le biais d'une interface série RS-232

Commande utilisable en fonction de l'état de l'alimentation		Propriété	Valeurs valides	Remarques
Veille / Inactif	Activé			
get	set ou get	macaddr	[00~FF]-[00~FF]-[00~FF]-[00~FF]-[00~FF]-[00~FF]	L'identifiant MAC du module du réseau du projecteur.
	set ou get	groupname	[chaîne texte]	Ces propriétés ne sont utilisées par aucune des fonctions du projecteur. Elles existent uniquement à des fins de référence, en cas de besoin.
	set ou get	projectorname	[chaîne texte]	
	set ou get	locationinfo	[chaîne texte]	
	set ou get	contactinfo	[chaîne texte]	
	set ou get	projectorid	Valeur numérique. Plage : 0 ~ 99	

Commandes d'affichage avancées

Ces commandes contrôlent les propriétés d'intégration du projecteur.

Commande utilisable en fonction de l'état de l'alimentation		Propriété	Valeurs valides	Remarques
Veille / Inactif	Activé			
	set ou get	projectionmode	<ul style="list-style-type: none"> • front • ceiling (par défaut) • rear • rear ceiling 	
	set ou get	displaymode	<ul style="list-style-type: none"> • SMARTPresentation (par défaut) • Brightroom • Darkroom • sRGB • User 	
	set ou get	highbrightness	<ul style="list-style-type: none"> • on (par défaut) • off 	
	get	nativeaspectratio	<ul style="list-style-type: none"> • 16:9 • 16:10 	<ul style="list-style-type: none"> • UX80 indiquera 16:10 • UX80HD indiquera 16:9
	set ou get	aspectratio	<ul style="list-style-type: none"> • fill (par défaut) • match • 16:9 	
	set ou get	brightness	Valeur numérique. Plage : 0 ~ 100	Paramètre par défaut=50
	set ou get	contrast	Valeur numérique. Plage : 0 ~ 100	Paramètre par défaut=50
	set ou get	frequency	Valeur numérique. Plage : -5 ~ 5	Détection automatique depuis la source vidéo en cours.
	set ou get	tracking	Valeur numérique. Plage : 0 ~ 31	Détection automatique depuis la source vidéo en cours.

LIITE B

Gérer à distance votre système par le biais d'une interface série RS-232

Commande utilisable en fonction de l'état de l'alimentation		Propriété	Valeurs valides	Remarques
Veille / Inactif	Activé			
	set ou get	hposition	Valeur numérique. Plage : 0 ~ 100	Déecté automatiquement depuis la source vidéo en cours.
	set ou get	vposition	Valeur numérique. Plage : -5 ~ 5	Déecté automatiquement depuis la source vidéo en cours.
	set ou get	whitepeaking	Valeur numérique. Plage : 0 ~ 10	Paramètre par défaut=10
	set ou get	degamma	Valeur numérique. Plage : 0 ~ 3	Paramètre par défaut=2
	set ou get	red	Valeur numérique. Plage : 0 ~ 100	Paramètre par défaut=100
	set ou get	green	Valeur numérique. Plage : 0 ~ 100	Paramètre par défaut=100
	set ou get	blue	Valeur numérique. Plage : 0 ~ 100	Paramètre par défaut=100
	set ou get	cyan	Valeur numérique. Plage : 0 ~ 100	Paramètre par défaut=100
	set ou get	magenta	Valeur numérique. Plage : 0 ~ 100	Paramètre par défaut=100
	set ou get	yellow	Valeur numérique. Plage : 0 ~ 100	Paramètre par défaut=100
	set ou get	zoom	Valeur numérique. Plage : 0 ~ 30	Paramètre par défaut=0

Ajuster les paramètres du projecteur

Le bouton Menu de la télécommande vous permet d'accéder à l'affichage à l'écran afin d'ajuster les paramètres du projecteur.

TÄRKEÄÄ

Il n'y a aucune option de menu de projecteur sur le PCE. Conservez votre télécommande en lieu sûr, car le PCE ne peut pas remplacer la télécommande.

Paramètre	Utilisation	Remarques
 Menu de réglage de l'image		
Mode d'affichage	Indique la sortie d'affichage du projecteur (Présentation SMART, Salle claire, Salle sombre, sRVB et Utilisateur).	Le paramètre par défaut est Présentation SMART .
Luminosité	Ajuste la luminosité du projecteur de 0 à 100.	La valeur par défaut est de 50.
Contraste	Ajuste la différence entre les parties les plus claires et les plus sombres de l'image de 0 à 100.	La valeur par défaut est de 50.
Fréquence	Ajuste la fréquence d'affichage des données de l'image projetée de -5 à 5 pour correspondre à la fréquence de la carte vidéo de votre ordinateur.	La valeur par défaut est de 0. Ce paramètre s'applique uniquement aux entrées VGA.
Suivi	Synchronise la temporisation d'affichage de votre projecteur avec la carte vidéo de votre ordinateur de 0 à 63.	Ce paramètre s'applique uniquement aux entrées VGA.
Position H	Déplace la position horizontale de la vidéo source vers la gauche ou la droite de 0 à 100 (par rapport à l'image projetée).	N'ajustez pas ce paramètre à moins que l'assistance SMART vous le conseille. Appliquez uniquement ce paramètre une fois que tous les réglages de la perche ont été effectués. Ce paramètre s'applique uniquement aux entrées VGA et s'avère utile quand la vidéo source est coupée.

LIITE B

Gérer à distance votre système par le biais d'une interface série RS-232

Paramètre	Utilisation	Remarques
Position V	Déplace la position verticale de la vidéo source vers le haut ou le bas de -5 à 5 (par rapport à l'image projetée).	N'ajustez pas ce paramètre à moins que l'assistance SMART vous le conseille. Appliquez uniquement ce paramètre une fois que tous les réglages de la perche ont été effectués. Ce paramètre s'applique uniquement aux entrées VGA et s'avère utile quand la vidéo source est coupée.
Crête blanc	Ajuste la luminosité des couleurs de l'image de 0 à 10 tout en fournissant des teintes blanches plus vives.	Une valeur proche de 0 crée une image naturelle tandis qu'une valeur proche de 10 augmente la luminosité. La valeur par défaut est de 10.
Degamma	Ajuste les performances colorimétriques de l'affichage de 1 à 3.	La valeur par défaut est de 2.
Couleur	Ajuste les couleurs rouge, verte, bleue, cyan, magenta et jaune sur le projecteur de 0 à 100 pour fournir une sortie de couleur et de luminance personnalisée.	Chaque couleur a une valeur par défaut de 100. Les ajustements effectués dans les paramètres colorimétriques s'enregistrent dans le mode Utilisateur.
 Menu audio		
Volume	Ajuste l'amplification du volume du projecteur de -20 à 20.	La valeur par défaut est de 0.
Silence	Coupe le son de la sortie audio du projecteur.	Le paramètre par défaut est désactivé. Si vous coupez le son de la sortie audio du projecteur puis que vous augmentez ou diminuez le volume, le volume sera automatiquement rétabli. Vous pouvez empêcher cela en désactivant le contrôle du volume.
Désactiver le contrôle du volume	Désactive le contrôle du volume du projecteur et le bouton de contrôle du volume du PCE. Désactive le contrôle du volume du projecteur	
Sortie système	Sélectionnez une ou plusieurs enceintes ou un autre périphérique audio.	Sélectionnez Sortie ligne+Enceinte , Sortie ligne uniquement ou Enceinte uniquement .

Paramètre	Utilisation	Remarques
 Menu des fonctions du projecteur		
Détection automatique du signal	Active ou désactive la recherche de signal des connecteurs d'entrée.	Le paramètre par défaut est désactivé. Sélectionnez Activé pour que le projecteur change continuellement d'entrée jusqu'à ce qu'il trouve une source vidéo active. Sélectionnez Désactivé pour conserver la détection de signal sur une entrée.
Rappel lampe	Active ou désactive le rappel de remplacement de la lampe.	Ce rappel apparaît 100 heures avant le remplacement recommandé pour la lampe.
Mode lampe	Paramètre la luminosité de la lampe sur Standard ou Économie .	Standard affiche une image claire de grande qualité. Économie augmente la durée de vie de la lampe en diminuant la luminosité de l'image.
Mise hors tension automatique (minutes)	Définit la durée du compte à rebours de l'extinction automatique entre 1 et 240 minutes.	La valeur par défaut est de 120 minutes. Le compte à rebours commence à décompter lorsque le projecteur ne reçoit plus de signal vidéo. Le compte à rebours se termine lorsque le projecteur passe en mode Veille. Sélectionnez 0 pour désactiver le compte à rebours.
Zoom	Ajuste le zoom avant ou arrière sur le centre de l'image de 0 à 30.	La valeur par défaut est de 0. Le fait d'effectuer un zoom avant coupe les bords extérieurs de la vidéo source.
ID du projecteur	Affiche l'ID unique du projecteur (de 0 à 99) sur le réseau de votre organisation.	Vous pouvez vous reporter à ce numéro ou le modifier quand vous utilisez la fonctionnalité de gestion à distance du réseau (voir <i>Gérer à distance votre système par le biais d'une interface réseau</i> à la page 47).
Format	Paramètre la sortie de l'image sur Remplir l'écran , Identique à l'entrée ou 16:9 .	Le paramètre par défaut est Remplir l'écran . Remplir l'écran produit une image qui remplit tout l'écran en étirant et en mettant à l'échelle la vidéo source pour qu'elle corresponde à la résolution et au format natifs du projecteur. Identique à l'entrée affiche la vidéo source dans sa résolution et son format natifs. Il est donc possible que des espaces inutilisés apparaissent le long des bords supérieur et inférieur de l'écran (format panoramique), ou le long des bords gauche et droit de l'écran (format colonne). Voir <i>Compatibilité des formats vidéo</i> à la page 81 pour avoir des descriptions de chaque mode.

Paramètre	Utilisation	Remarques
Écran de démarrage	Sélectionne le type d'écran de démarrage (SMART , Capturer l'écran de démarrage utilisateur , Aperçu de l'écran de démarrage), ou Écran d'alignement de l'image.	Cet écran s'affiche lorsque la lampe du projecteur démarre et qu'aucun signal de source vidéo n'est affiché. SMART affiche le logo SMART par défaut sur un arrière-plan bleu. Capturer l'écran de démarrage utilisateur ferme le menu de l'affichage à l'écran et capture toute l'image projetée. L'image capturée s'affichera la prochaine fois que s'ouvrira l'affichage à l'écran. (La capture peut prendre jusqu'à une minute, en fonction de la complexité du graphisme de l'arrière-plan.) Aperçu de l'écran de démarrage vous permet d'afficher un aperçu de l'écran de démarrage par défaut ou capturé. Écran d'alignement de l'image vous permet de régler la taille, la forme et l'emplacement de l'image projetée.
Écran d'alignement de l'image	Vous permet de régler la taille, la forme et l'emplacement de l'image projetée.	L'écran d'alignement de l'image apparaît lorsque vous démarrez la première fois votre projecteur. Néanmoins, vous pouvez y accéder à tout moment à partir du menu de l'écran de démarrage. Appuyez sur MENU ou ENTRÉE pour le fermer.
Valeur par défaut ?	Rétablit les paramètres du projecteur à leurs valeurs par défaut.	Si vous sélectionnez Oui , tous les paramètres du projecteur se réinitialiseront à leurs paramètres par défaut, affectant toutes les modifications que vous avez apportées au menu. Cette action est irréversible. N'ajustez pas ce paramètre sauf si vous voulez réinitialiser tous les paramètres appliqués, ou à moins qu'un spécialiste de l'assistance SMART vous le conseille.
Sélection de la source USB	Ouvre un sous-menu qui vous permet de sélectionner l'entrée vidéo de votre projecteur et le port USB du PCE.	Les paramètres par défaut sont : <ul style="list-style-type: none"> • HDMI - 1, USB 1 • HDMI - 2, désactivé (aucune entrée USB associée) • VGA - 1, USB 2
 Menu du réseau		
Réseau	Active le connecteur RJ45 du projecteur et les fonctionnalités réseau.	

LIITE B

Gérer à distance votre système par le biais d'une interface série RS-232

Paramètre	Utilisation	Remarques
État	Affiche l'état actuel du réseau (Connecté , Déconnecté ou Désactivé).	Le paramètre par défaut est désactivé.
DHCP	Affiche l'état du protocole DHCP (Dynamic Host Configuration Protocol) du réseau, c'est à dire Activé ou Désactivé .	Le paramètre par défaut est activé. Activé permet à un serveur DHCP du réseau d'attribuer automatiquement une adresse IP au projecteur. Désactivé permet à un administrateur d'attribuer une adresse IP manuellement.
Rappel de mot de passe	Envoie par e-mail le mot de passe réseau au destinataire prédéfini.	Voir <i>Gestion des pages Web</i> à la page 47 pour configurer une adresse électronique de destination.
Adresse IP	Affiche l'adresse IP actuelle du projecteur sous forme d'une valeur comprise entre 0.0.0.0 et 255.255.255.255.	Pour modifier l'adresse IP du projecteur, utilisez le connecteur RS-232 (voir <i>Commandes réseau</i> à la page 69) ou utilisez un serveur DHCP pour attribuer une adresse IP dynamique, puis paramétrez une adresse IP statique à l'aide de la fonctionnalité de gestion à distance du réseau (voir <i>Gérer à distance votre système par le biais d'une interface réseau</i> à la page 47).
Masque de sous-réseau	Affiche le numéro du masque de sous-réseau du projecteur sous forme d'une valeur comprise entre 0.0.0.0 et 255.255.255.255.	
Passerelle	Affiche la passerelle réseau par défaut du projecteur sous forme d'une valeur comprise entre 0.0.0.0 et 255.255.255.255.	
DNS	Affiche l'adresse IP du serveur du nom de domaine (DNS) principal du projecteur sous forme d'une valeur comprise entre 0.0.0.0 et 255.255.255.255.	
Adresse MAC	Affiche l'adresse MAC du projecteur sous la forme xx-xx-xx-xx-xx.	

LIITE B

Gérer à distance votre système par le biais d'une interface série RS-232

Paramètre	Utilisation	Remarques
Nom du groupe	Affiche le nom du groupe de travail du projecteur défini par un administrateur (12 caractères maximum).	Vous pouvez paramétrer le nom du groupe de travail du projecteur à l'aide des fonctionnalités de gestion à distance (voir <i>Gérer à distance votre système par le biais d'une interface réseau</i> à la page 47 et <i>Gérer à distance votre système par le biais d'une interface série RS-232</i> à la page 57).
Nom du projecteur	Affiche le nom du projecteur défini par un administrateur (12 caractères maximum).	Vous pouvez paramétrer le nom du projecteur à l'aide des fonctionnalités de gestion à distance (voir <i>Gérer à distance votre système par le biais d'une interface réseau</i> à la page 47 et <i>Gérer à distance votre système par le biais d'une interface série RS-232</i> à la page 57).
Emplacement	Affiche l'emplacement du projecteur défini par un administrateur (16 caractères maximum).	Vous pouvez paramétrer l'emplacement du projecteur à l'aide des fonctionnalités de gestion à distance (voir <i>Gérer à distance votre système par le biais d'une interface réseau</i> à la page 47 et <i>Gérer à distance votre système par le biais d'une interface série RS-232</i> à la page 57).
Contact	Affiche le nom du contact ou le numéro de l'assistance pour le projecteur défini par un administrateur (16 caractères maximum).	Vous pouvez paramétrer le nom ou le numéro de contact à l'aide des fonctionnalités de gestion à distance (voir <i>Gérer à distance votre système par le biais d'une interface réseau</i> à la page 47 et <i>Gérer à distance votre système par le biais d'une interface série RS-232</i> à la page 57).
 Menu de la langue		
Langue	Sélectionne la préférence de langue.	L'assistance du menu du projecteur est disponible en anglais (par défaut), chinois (simplifié), chinois (traditionnel), tchèque, danois, néerlandais, finnois, français, allemand, grec, italien, japonais, coréen, norvégien, polonais, portugais (Brésil), portugais (Portugal), russe, espagnol et suédois.
 Menu des informations		
Heures de la lampe	Affiche le nombre actuel d'heures d'utilisation de la lampe, soit entre 0 et 4000 heures depuis sa dernière réinitialisation.	Réinitialisez toujours les heures de la lampe après avoir remplacé une lampe, car les rappels d'entretien de la lampe se basent sur le nombre actuel d'heures d'utilisation. Voir <i>Réinitialiser les heures de la lampe</i> à la page 29 pour plus de détails sur la procédure de réinitialisation des heures de la lampe.

LIITE B

Gérer à distance votre système par le biais d'une interface série RS-232

Paramètre	Utilisation	Remarques
Entrée	Affiche la source d'entrée vidéo actuellement affichée (VGA, HDMI1, HDMI2 ou Aucune).	
Résolution	Affiche la résolution et la fréquence d'actualisation du signal de source vidéo le plus récemment détecté.	S'il n'y a aucun signal de source d'entrée vidéo actuel, ce paramètre affiche les dernières résolution et fréquence d'actualisation connues de l'image du signal source.
Version du micrologiciel	Affiche la version du micrologiciel du processeur d'affichage numérique (DDP) du projecteur au format x.x.x.x.	
Version MPU	Affiche la version du micrologiciel de l'unité du microprocesseur (MPU) du projecteur au format x.x.x.x.	
Version réseau	Affiche la version du micrologiciel du processeur des communications réseau du projecteur au format x.x.x.x.	Si vous n'avez pas activé le paramètre Réseau et sortie VGA , ce paramètre ne peut pas afficher la version du micrologiciel du processeur des communications réseau du projecteur, et au lieu de cela affiche 0.0.0.0.
Numéro de modèle	Affiche le numéro de modèle du projecteur.	
Numéro de série	Affiche le numéro de série du projecteur.	
Ports PCU 1 / 2	Réservé à une application future.	

Liite C

Intégrer d'autres périphériques

Compatibilité des formats vidéo	81
Format vidéo natif	81
Compatibilité des formats vidéo	82
Compatibilité du format des signaux HD et SD	83
Compatibilité des signaux du système vidéo	84
Brancher des sources et des sorties périphériques	84

Cette annexe vous indique comment intégrer votre système de tableau interactif SMART Board 685ix2 à des périphériques.

Compatibilité des formats vidéo

Votre projecteur a un format vidéo natif et différents modes de compatibilité de format vidéo. Vous pouvez changer l'apparence de l'image pour certains formats et compatibilités.

Format vidéo natif

Le tableau suivant répertorie le format vidéo RVB VESA natif et le format vidéo numérique HDMI pour le projecteur.

Résolution	Mode	Format	Fréquence d'actualisation (Hz)	Fréquence horizontale (kHz)	Horloge pixel (MHz)
1280 × 800	WXGA	16:10	60	48	83.5

LIITE C

Intégrer d'autres périphériques

Compatibilité des formats vidéo

Les tableaux suivants répertorient par résolution les formats vidéo RVB VESA compatibles du projecteur, que vous pouvez ajuster à l'aide des commandes de format décrites dans *Ajuster les paramètres du projecteur* à la page 73.

Résolution	Mode	Format	Fréquence d'actualisation (Hz)	Apparence "Identique à l'entrée"
720 × 400	720×400_85	1.8:1	85.039	Colonne
640 × 480	VGA 60	4:3	59.94	Colonne
640 × 480	VGA 72	4:3	72.809	Colonne
640 × 480	VGA 75	4:3	75	Colonne
640 × 480	VGA 85	4:3	85.008	Colonne
800 × 600	SVGA 56	4:3	56.25	Colonne
800 × 600	SVGA 60	4:3	60.317	Colonne
800 × 600	SVGA 72	4:3	72.188	Colonne
800 × 600	SVGA75	4:3	75	Colonne
800 × 600	SVGA 85	4:3	85.061	Colonne
832 × 624	MAC 16"	4:3	74.55	Colonne
1024 × 768	XGA 60	4:3	60.004	Colonne
1024 × 768	XGA 70	4:3	70.069	Colonne
1024 × 768	XGA 75	4:3	75.029	Colonne
1024 × 768	XGA 85	4:3	84.997	Colonne
1024 × 768	MAC 19"	4:3	74.7	Colonne
1152 × 864	SXGA175	4:3	75	Colonne
1280 × 768	SXGA175	1.67:1	60	Panoramique
1280 × 800	WXGA	16:10	60	Panoramique
1280 × 800	WXGA	16:10	60	Natif
1280 × 960	Quad VGA 60	4:3	60	Colonne
1280 × 960	Quad VGA 85	4:3	85.002	Colonne
1280 × 1024	SXGA3 60	5:4	60.02	Colonne
1280 × 1024	SXGA3 75	5:4	75.025	Colonne
1280 × 1024	SXGA3 85	5:4	85.024	Colonne

LIITE C

Intégrer d'autres périphériques

Résolution	Mode	Format	Fréquence d'actualisation (Hz)	Apparence "Identique à l'entrée"
1400 × 1050	SXGA+	4:3	59.978	Colonne
1600 × 1200	UXGA	4:3	60	Colonne
1680 × 1050	WSXGA+	16:10	60	Panoramique
1680 × 1050	WSXGA+	16:10	60	Natif
1920 × 1080	HD 1080	16:9	60	Panoramique

Compatibilité du format des signaux HD et SD

Les tableaux suivants répertorient la compatibilité des signaux au format haute définition et définition standard du projecteur, que vous pouvez ajuster à l'aide des commandes de format décrites dans *Ajuster les paramètres du projecteur* à la page 73.

Format du signal	Format	Fréquence horizontale (kHz)	Fréquence verticale (Hz)	Apparence "Identique à l'entrée"
480i (525i)	4:3	15.73	59.94	Plein écran
480p (525p)	4:3	31.47	59.94	Plein écran
576i (625i)	5:4	15.63	50	Colonne
576p (625p)	5:4	31.25	50	Colonne
720p (750p)	16:9	45	59.94	Panoramique
720p (750p)	16:9	37.5	50	Panoramique
1080i (1125i)	16:9	33.75	59.94	Panoramique
1080i (1125i)	16:9	28.13	50	Panoramique
1080p (1125p)	16:9	67.5	59.94	Panoramique
1080p (1125p)	16:9	56.25	50	Panoramique



HUOMAUTUS

Votre projecteur est HD Ready. Sa résolution native prend en charge un affichage au pixel près de contenu source 720p. Néanmoins, étant donné que le projecteur compresse un contenu source 1080p pour l'adapter à sa résolution native, il ne prend pas en charge un affichage au pixel près de contenu source 1080p.

Compatibilité des signaux du système vidéo

Les tableaux suivants répertorient la compatibilité des signaux du système vidéo du projecteur transmis par des connecteurs vidéo HDMI, que vous pouvez ajuster à l'aide des commandes de format décrites dans *Ajuster les paramètres du projecteur* à la page 73.

Mode vidéo	Format	Fréquence verticale (Hz)
720p	16:9	59.94
720p	16:9	50
1080i	16:9	50.94
1080i	16:9	50
1080p	16:9	50.94
1080p	16:9	50
576i	5:4	50
480i	4:3	50.94

Brancher des sources et des sorties périphériques

Suivez ces instructions si vous avez un périphérique à brancher à votre système de tableau interactif, comme un lecteur de DVD/Blu-ray ou un périphérique USB.



HUOMAUTUKSET

- Mesurez la distance entre le projecteur et le périphérique que vous voulez connecter. Assurez-vous que le câble est assez long, que vous pouvez laisser du mou et qu'il peut être disposé de telle façon qu'il ne risque pas de faire trébucher quiconque.
- Ne débranchez pas les câbles du PCE pour brancher des périphériques, car vous risquez de déconnecter des commandes pour votre tableau interactif.
- Les prises RCA du PCE ne sont pas utilisées dans cette configuration et ne sont pas activées.

Pour brancher un ordinateur portable à un système de tableau interactif SMART Board 685ix2

1. Branchez un câble USB entre l'ordinateur portable et le port USB approprié du PCE.
2. Branchez un câble VGA entre l'ordinateur portable et le projecteur.

OU

Branchez un câble HDMI entre l'ordinateur portable et le projecteur.

LIITE C

Intégrer d'autres périphériques

3. Appuyez sur le bouton **Entrée** du PCE ou de la télécommande pour faire basculer les sources d'entrée vers l'ordinateur portable.

Pour brancher un lecteur de DVD/Blu-ray ou un appareil similaire

1. Si vous avez installé des enceintes, tournez à fond vers le bas le bouton de volume du PCE afin d'éviter les bourdonnements ou les crépitements.
2. Appuyez sur le bouton **Entrée** du PCE ou de la télécommande pour faire basculer les sources d'entrée vers le périphérique.
3. Restaurez le volume sur le bouton de volume du PCE.



HUOMAUTUS

Les entrées HDMI sont compatibles HDCP (High Definition Content Protection).

Pour brancher un second projecteur

Le projecteur SMART UX80 permet la synchronisation entre deux systèmes adjacents. Les deux projecteurs peuvent être connectés avec un câble croisé Cat 5 afin de permettre le contrôle des états d'alimentation grâce à un seul PCE, à la télécommande ou au système de contrôle local.

1. Branchez un câble croisé Cat 5 au port Projecteur 2 du projecteur SMART UX80 principal et au port Projecteur 2 du projecteur SMART UX80 secondaire.

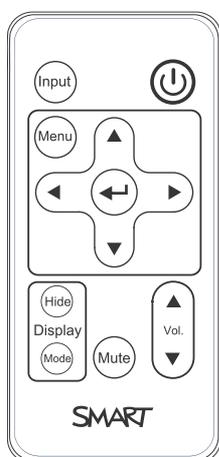


HUOMAUTUS

Les ports Projecteur 2 synchronisent uniquement les états d'alimentation et ne prennent pas en charge l'audio ou la vidéo.

Liite D

Définitions des codes de la télécommande



Format du signal IR : NEC1

Touche	Répéter le format	Code du fournisseur		Code clé	
		Octet 1	Octet 2	Octet 3	Octet 4
Entrée	F1	8B	CA	14	EB
Marche (⏻)	F1	8B	CA	12	ED
Menu	F1	8B	CA	1B	E4
Haut (▲)	F1	8B	CA	40	BF
Gauche (◀)	F1	8B	CA	42	BD
Entrée (↵)	F1	8B	CA	13	EC
Droite (▶)	F1	8B	CA	43	BC
Bas (▼)	F1	8B	CA	41	BE
Masquer	F1	8B	CA	15	EA
Augmentation du volume (▲)	F1	8B	CA	44	BB
Mode	F1	8B	CA	45	BA
Silence	F1	8B	CA	11	EE
Diminution du volume (▼)	F1	8B	CA	46	B9

Liite E

Normes environnementales matérielles

SMART Technologies participe aux efforts internationaux visant à s'assurer que les appareils électroniques sont fabriqués, vendus et mis au rebut de façon à respecter l'environnement.

Règlements pour les déchets d'équipements électriques et électroniques et sur les batteries (directives DEEE et sur les batteries)

Les équipements électriques, électroniques et les batteries contiennent des substances pouvant s'avérer dangereuses pour l'environnement et la santé humaine. Le symbole en forme de poubelle barrée indique que les produits doivent être mis au rebut dans la filière de recyclage appropriée, et non en tant que déchets ordinaires.



Batteries

La télécommande contient une batterie CR2025. Recyclez ou mettez au rebut les batteries de manière appropriée.

Matériau perchloraté

Contient des matériaux perchloratés. Des précautions de manipulation peuvent être nécessaires. Voir dtsc.ca.gov/hazardouswaste/perchlorate.

Mercure

La lampe de ce produit contient du mercure et doit être recyclée ou mise au rebut conformément à la législation locale, nationale, provinciale et fédérale.



Plus d'informations

Voir smarttech.com/compliance pour plus d'informations.

Hakemisto

A

- accessoires
 - inclus 5
 - optionnel 5
- adresse de la destination d'interruption 54
- adresse IP 19, 48, 53, 77
- alarmes 51
- alertes d'urgence 51
- alertes électroniques 54
- alimentation 12, 23, 49, 59, 61-64, 66, 69, 71
- allonger 82-83
- aplatir 82-83
- audio
 - contrôler le volume de 23, 49
 - résoudre les problèmes avec 42
 - silence 14
- avertissements iii

B

- batteries 30, 89
- Blu-ray 85
- bouton Aide 22

C

- caméras de documents 84
- clés USB 23
- commande de silence 14, 49
- commande de volume 23
- commande Silence 16, 74
- communication réseau 12, 43, 53
- compatibilité des signaux HD 83
- compatibilité des signaux SD 83
- conditions environnementales iv
- connecteur RJ45 12
- connecteurs audio 3,5 mm 11
- connexions HDMI 12, 51
- connexions VGA 51

- contact 53
- contrôle local 47, 57
- crayons 5

D

- décharge électrostatique iv
- dépannage 31
- DHCP 19, 53, 77
- diagrammes des connexions
 - PCE 23
 - projecteur 11
- directives DEEE et sur les batteries 89
- DNS 53
- DVD 85

É

- écran d'alignement de l'image 10
- écran de démarrage 51

E

- effaceur 5
- emballage d'origine 45
- émissions iv
- emplacement 8, 53
- espace au-dessus 8

F

- formats 3, 51, 81-84
- Formats 18, 75
- formats vidéo natifs 81
- fréquences d'actualisation 81-82

G

- gabarit de fixation 8
- gestion des pages Web 47

H

hauteur 8
humidité iv

I

image
 régler 10
 régler la netteté 10
 résoudre les problèmes avec 39
installation
 choisir un emplacement 8
 choisir une hauteur 8
interface série Voir: interface série RS-232
interface série RS-232 11, 58

M

masque de sous-réseau 19, 53, 77
matériau perchloraté 89
mercure 89
modes d'affichage 14-15, 49, 73
module de la lampe
 nettoyer 27
 résoudre les problèmes avec 38
mots de passe 44, 54-55
Mots de passe 19, 77

N

netteté 10
numéro de série 33

O

options 5
ordinateurs portables
 connecter 84
 résoudre les problèmes avec 41

P

PCE
 à propos de 4

 indicateurs et états de 44
 utiliser 22
perte de signal 39
plumier
 à propos de 2
 verrouiller au tableau interactif 12
ports USB 12, 23, 52
poussière iv
prise en charge MAC 82
prise en charge quad VGA 82
prise en charge SVGA 82
prise en charge SXGA 82
prise en charge UXGA 82
prise en charge VGA 82
prise en charge XGA 82
prises RCA 23
projecteur
 à propos de 3
 afficher le nom de 53
 ajuster l'image de 10
 ajuster les paramètres pour 15, 73
 compatibilité des formats vidéo pour 81
 dépannage 37
 diagramme de connexion pour 11
 emplacement du numéro de série sur 33
 faire passer des câbles de 9, 12
 gérer à distance 47, 57
 indicateurs et états de 32
 installer 7
 nettoyer 27
 régler la netteté de l'image de 10
 utiliser votre télécommande avec 13
projecteur SMART UX80 Voir: projecteur
projecteur UX80 Voir: projecteur

R

résistance à l'eau et aux liquides iv

S

sélection de l'entrée 23, 51
SMTP 54
SNMP 53, 56
son Voir: audio
sources de lumière 8
sources périphériques 84

sous-titrage 49

T

tableau blanc Voir: tableau interactif

tableau interactif

à propos de 2

entretenir 25

indicateurs et commandes de 35

utiliser 22

tableau interactif SMART

Board Voir: tableau interactif

télécommande

à propos de 5

définitions des codes pour 87

installer la pile 30

utiliser les boutons 14

températures, fonctionnement et stockage iv

transport 45

trembloter 40

V

ventilateurs 37, 51

vidéo

compatibilité des formats pour 81

Z

zoom 50

SMART Technologies

smarttech.com/support

smarttech.com/contactsupport