

# Systemes de tableau interactif SMART Board® 800ix3

**GUIDE DE CONFIGURATION ET D'UTILISATION**

POUR LES MODÈLES 800ix3 ET 885ix3

**SMART®**

**Avertissement de la 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 GoWire, SMART Meeting Pro, DViT, 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. Texas Instruments, BrilliantColor, DLP et DLP Link sont des marques de commerce de Texas Instruments. Microsoft, 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. Blu-ray est une marque de commerce de la Blu-ray Disc Association. Tous les autres produits et noms de sociétés tiers peuvent être des marques de commerce de leurs détenteurs respectifs.

**Avis de droit d'auteur**

© aaaa 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 :

[smarttech.com/patents](http://smarttech.com/patents)

MM/aaaa

# Informations importantes

Avant d'installer et d'utiliser le système de tableau interactif SMART Board®, vous devez lire et comprendre les avertissements de sécurité et les précautions de ce guide d'utilisation et du document des informations importantes inclus. Ces avertissements de sécurité et ces précautions expliquent comment utiliser correctement et en toute sécurité le 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 le système de tableau interactif.

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

- Tableau interactif SMART Board série 800
- Projecteur SMART U100 ou SMART U100w
- Accessoires et équipements optionnels

Le projecteur fourni avec le système est conçu pour fonctionner uniquement avec certains modèles de tableaux interactifs SMART Board. Contactez votre revendeur SMART agréé ([smarttech.com/where](http://smarttech.com/where)) pour plus d'informations.

## Avertissements de sécurité, précautions et informations importantes

### Installation



#### **AVERTISSEMENT**

- Si vous ne respectez pas les instructions d'installation fournies avec le système de tableau interactif, vous risquez de vous blesser et d'endommager le produit, accidents pouvant ne pas être couverts par la garantie.
- Pour réduire le risque d'incendie ou d'électrocution, évitez d'exposer le système de tableau interactif à la pluie ou à l'humidité.
- Il faut deux personnes pour fixer le système de tableau interactif, car il est trop lourd pour qu'une personne seule le manipule en toute sécurité.

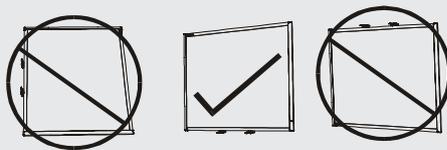
Lorsque vous soulevez le tableau interactif, vous et votre assistant devez vous tenir de part et d'autre de l'écran, en le soulevant d'une main par le bas tout en le maintenant en équilibre par le haut avec votre autre main.

## 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 la 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.

### ATTENTION

- N'utilisez pas le système de tableau interactif immédiatement après l'avoir fait passer d'une pièce froide à une pièce chaude. Lorsque le système de tableau interactif est exposé à une telle différence de température, l'humidité peut se condenser sur l'objectif et des pièces internes vitales. Laissez le système atteindre la température de la pièce avant de l'utiliser afin d'éviter de l'endommager.
- N'entrez pas le système de tableau interactif 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 système de tableau interactif dans un endroit extrêmement poussiéreux, humide ou enfumé.
- N'exposez pas le système de tableau interactif 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 brancher le câble USB fourni avec le système de tableau interactif 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. Cela garantira un fonctionnement en toute sécurité et permettra d'éviter d'endommager le système de tableau interactif.



### IMPORTANT

- Utilisez le *guide d'installation du système de tableau interactif SMART Board 800ix3* ([smarttech.com/kb/170885](http://smarttech.com/kb/170885)) pour installer le tableau interactif et le projecteur.
- Veillez à ce qu'une prise électrique se trouve à côté du système de tableau interactif et qu'elle reste d'accès facile durant l'utilisation.
- Le fait d'utiliser le système de tableau interactif à proximité d'une télévision ou d'une radio peut provoquer des interférences au niveau de l'image ou du son. Si cela arrive, éloignez la télévision ou la radio du projecteur.

## Fonctionnement



### AVERTISSEMENT

- 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 du projecteur, vous risquez de vous blesser ou d'endommager le produit.



- Consultez les précautions et les avertissements de sécurité publiés par le fabricant du projecteur. Ne regardez pas directement (et ne laissez pas les enfants regarder directement) dans le faisceau lumineux du projecteur.
- Ne touchez pas le projecteur et ne laissez pas les enfants le toucher, car il peut devenir extrêmement chaud durant son fonctionnement.
- Ne montez pas (ou n'autorisez pas les enfants à monter) sur une chaise pour toucher la surface du produit SMART Board. Mieux vaut fixer le produit au mur à la hauteur appropriée ou utiliser un pied SMART réglable en hauteur.
- Pour éviter de vous blesser ou d'endommager le produit ou le mobilier, utilisez uniquement le matériel de fixation fourni avec le tableau interactif SMART Board série 800 lorsque vous installez le produit sur une cloison sèche. Il se peut que le matériel de fixation fourni avec d'autres tableaux interactifs ne soit pas assez résistant pour supporter le poids des tableaux interactifs SMART Board série 800.

 **ATTENTION**

- 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.

 **IMPORTANT**

- Conservez la télécommande en lieu sûr, car il n'y a aucun autre moyen d'accéder aux options de menu.
- 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 utilisez un produit SMART autre qu'un système de tableau interactif SMART Board, consultez le manuel d'installation du produit pour les instructions d'entretien et les avertissements associés.

## Conditions environnementales

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

Condition environnementale	Paramètre
Température de fonctionnement	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 5°C à 35°C (41°F à 95°F) de 0 m à 1800 m (0' à 6000')</li> <li>• 5°C à 30°C (41°F à 86°F) de 1800 m à 3000 m (6000' à 9800')</li> </ul>
Température de fonctionnement (projecteur)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Vitesse standard : 5 °C à 35 °C de 0 m à 1800 m</li> <li>• Vitesse élevée : 5 °C à 30 °C de 1800 m à 2100 m</li> </ul>
Température de stockage	-20°C à 50°C (-4°F à 122°F)
Humidité	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Jusqu'à 85 % d'humidité relative en stockage, sans condensation</li> <li>• Jusqu'à 85 % d'humidité relative en fonctionnement, sans condensation</li> </ul>
Résistance à l'eau et aux liquides	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conçu pour une utilisation en intérieur uniquement. Ne supporte pas les projections d'eau ou les brouillards salins.</li> <li>• Ne versez et ne vaporisez pas de liquide directement sur votre tableau interactif, sur le projecteur ou sur l'un de ses composants.</li> </ul>

## INFORMATIONS IMPORTANTES

<b>Condition environnementale</b>	<b>Paramètre</b>
Poussière	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 32 pour plus d'informations sur le nettoyage du projecteur.
Décharge électrostatique (DES)	<ul style="list-style-type: none"><li>• Norme EN61000-4-2 niveau de sévérité 4 pour les DES directes et indirectes</li><li>• Aucun dysfonctionnement ni dommage jusqu'à 8kV (les deux polarités) avec une sonde 330 ohm, 150 pF (évacuation d'air)</li><li>• Les connecteurs non couplés ne subissent aucun dysfonctionnement ni dommage jusqu'à 4kV (les deux polarités) pour les décharges directes (contact)</li></ul>
Câbles	Tous les câbles du système de tableau interactif SMART Board doivent être blindés afin d'éviter des accidents et une dégradation de la qualité audio et vidéo.
Émissions par conduction et radiation	EN55022/CISPR 22, classe A



# Sommaire

<b>Informations importantes</b> .....	<b>i</b>
Avertissements de sécurité, précautions et informations importantes .....	i
Conditions environnementales .....	iv
<b>Chapitre 1 : À propos du système de tableau interactif</b> .....	<b>1</b>
Fonctionnalités du système de tableau interactif SMART Board .....	2
Accessoires inclus .....	4
Accessoires optionnels .....	5
<b>Chapitre 2 : Installer le système de tableau interactif</b> .....	<b>7</b>
Choisir un emplacement .....	7
Choisir une hauteur .....	8
Fixer le système de tableau interactif .....	8
Installer les câbles .....	9
Installer les logiciels SMART .....	10
<b>Chapitre 3 : Utiliser le système de tableau interactif</b> .....	<b>11</b>
Utiliser le projecteur .....	11
Utiliser le tableau interactif .....	27
Utiliser le panneau de commande étendu (PCE) .....	27
Utiliser le dispositif de connexion RCA optionnel .....	29
<b>Chapitre 4 : Entretenir le système de tableau interactif</b> .....	<b>31</b>
Entretenir le tableau interactif .....	31
Nettoyer le projecteur .....	32
Régler la netteté et ajuster l'image du projecteur .....	33
Remplacer la lampe du projecteur .....	33
<b>Chapitre 5 : Résoudre les problèmes du système de tableau interactif</b> .....	<b>41</b>
Avant de commencer .....	42
Déterminer l'état du système de tableau interactif .....	45
Résoudre les problèmes de tableau interactif .....	47
Résoudre les erreurs du projecteur .....	49
Résoudre les problèmes d'image .....	50
Résoudre les problèmes de son .....	54
Résoudre les problèmes du PCE .....	55
Résoudre les problèmes de communication réseau .....	55
Accéder au menu d'entretien .....	56
Transporter le système de tableau interactif .....	57
<b>Annexe A : Gérer à distance le système par le biais d'une interface réseau</b> .....	<b>59</b>
Gestion des pages Web .....	59
SNMP (Simple Network Management Protocol) .....	68

## SOMMAIRE

<b>Annexe B : Gérer à distance le système par le biais d'une interface série RS-232</b> .....	<b>69</b>
Brancher un système de contrôle local au PCE .....	70
Commandes de programmation du projecteur .....	71
<b>Annexe C : Intégrer d'autres périphériques</b> .....	<b>99</b>
Format vidéo .....	99
Brancher des sources et des sorties périphériques .....	104
<b>Annexe D : Définitions des codes de la télécommande</b> .....	<b>107</b>
<b>Annexe E : Normes environnementales matérielles</b> .....	<b>109</b>
Règlements pour les déchets d'équipements électriques et électroniques et sur les batteries (directives DEEE et sur les batteries) .....	109
Piles .....	109
Mercure .....	109
Plus d'informations .....	109
<b>Index</b> .....	<b>111</b>

## Chapitre 1

# À propos du système de tableau interactif

Fonctionnalités du système de tableau interactif SMART Board .....	2
Tableau interactif SMART Board série 800 .....	2
Projecteur SMART U100 ou SMART U100w .....	3
Panneau de commande étendu (PCE) .....	4
Accessoires inclus .....	4
Télécommande .....	4
Crayons .....	4
Effaceur .....	5
Accessoires optionnels .....	5
Kit de connexion VGA .....	5
Dispositif de connexion RCA .....	5

---

Le système de tableau interactif SMART Board combine les éléments suivants :

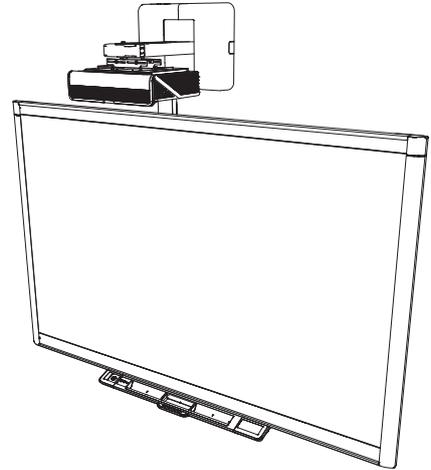
- Tableau interactif SMART Board série 800
- Projecteur SMART U100 ou SMART U100w mural à courte focale
- Accessoires et équipements optionnels

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

## Fonctionnalités du système de tableau interactif SMART Board

Le système de tableau interactif SMART Board utilise le projecteur à courte focale et forte compensation SMART U100 ou SMART U100w.

Lorsque le projecteur affiche une image de votre ordinateur sur le tableau interactif tactile, vous pouvez faire tout ce que vous faites sur votre ordinateur : ouvrir et fermer des applications, faire défiler des fichiers, organiser des conférences, créer de nouveaux documents ou modifier des documents existants, explorer des sites Web, lire des vidéos et bien plus encore, tout cela en touchant l'écran. Deux utilisateurs peuvent dessiner en même temps sur la surface interactive et une palette de commandes tactiles est à votre disposition dans les applications.



Ce projecteur prend en charge les connexions audio et vidéo de nombreux appareils (notamment les lecteurs de DVD/Blu-ray™, les magnétoscopes, les caméscopes, les caméras de documents et les caméras numériques), 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, vous pouvez écrire ou dessiner à l'encre numérique sur l'image projetée de l'ordinateur à l'aide d'un crayon du plumier ou de votre doigt, puis enregistrer ces notes dans un fichier .notebook ou directement dans une application à reconnaissance de l'encre.

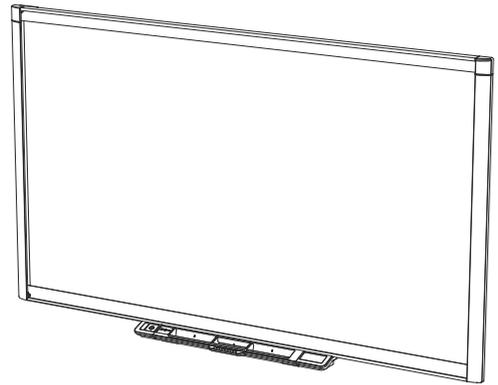
### Tableau interactif SMART Board série 800

Le tableau interactif SMART Board série 800, équipé de la technologie DViT® (Digital Vision Touch) propriétaire de SMART, est le tableau interactif à projection frontale tactile le plus intuitif au monde.

Le tableau interactif SMART Board série 800 fonctionne de manière optimale avec le projecteur SMART U100 ou U100w en raison de son traitement exceptionnel des couleurs, de son format, de sa réponse aux entrées et de la distance courte focale de l'image.

Voici certaines des autres fonctionnalités du tableau interactif :

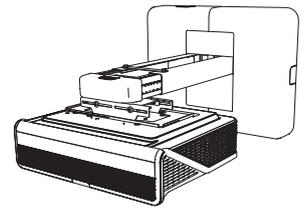
- Un plumier modulaire qui détecte automatiquement lorsque vous prenez un crayon ou l'effaceur
- Des boutons du plumier qui activent les couleurs des crayons et les fonctions de clavier à l'écran, de clic droit, d'orientation et d'aide
- Une surface dure et résistante, optimisée pour les projections et qui se nettoie facilement
- Un verrou pour câble de sécurité qui vous permet de verrouiller le tableau interactif afin de le protéger contre le vol



Pour plus d'informations sur le tableau interactif SMART Board, consultez le *guide d'utilisation du tableau interactif SMART Board série 800* ([smarttech.com/kb/144817](http://smarttech.com/kb/144817)).

## Projecteur SMART U100 ou SMART U100w

Le système de projecteur SMART U100 ou SMART U100w comprend un projecteur courte focale utilisable avec les tableaux interactifs SMART Board, ainsi qu'un système de fixation robuste adapté à de nombreux environnements.



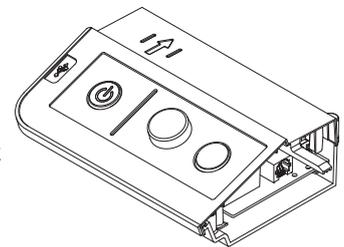
Voici certaines des autres fonctionnalités du système de projecteur :

- Un moteur de projecteur décentré mural qui utilise la technologie DLP® de Texas Instruments™, fournissant une qualité BrilliantColor™ et une correction Gamma 2.2 avec les modes Présentation, Salle claire, Salle sombre, sRVB et Utilisateur de SMART
  - La technologie de contrôle de la lampe Philips® ImageCare™ prolonge la durée de vie de la lampe
  - Compatibilité avec les systèmes vidéo PAL, PAL-N, PAL-M, SECAM, NTSC et NTSC 4.43
  - Entrées vidéo HDMI, Composite et VESA® RVB
  - Compatibilité avec les formats vidéo UXGA, SXGA+, SXGA, WXGA, XGA, SVGA, VGA
  - Résolution 1024 × 768 native (projecteur SMART U100)
- OU
- Résolution 1280 × 800 native (projecteur SMART U100w au format 16:10)
  - Gestion à distance par le biais d'une interface série RS-232, d'une page Web ou du protocole SNMP

- Une fonctionnalité de diffusion d'alerte qui permet aux administrateurs d'envoyer des notifications aux systèmes de projecteur en réseau pour un affichage immédiat à l'écran
- Câble protégé passant par un cache-fils pour éviter toute manipulation et tout enchevêtrement
- Un système de fixation et d'installation sécurisé qui inclut :
  - Un anneau cadenassé optionnel pour empêcher que le projecteur soit retiré de la perche
  - Un kit matériel de fixation pour les installations sur mur en maçonnerie ou sur un mur double (référence 1007416)
  - Des gabarits et des instructions pour positionner le système en toute sécurité

## Panneau de commande étendu (PCE)

Le PCE du système de projecteur se fixe au plumier du tableau interactif. Le PCE dispose de commandes pour l'alimentation, la sélection des sources et le réglage du volume, ainsi que d'un port USB A pour les clés USB.

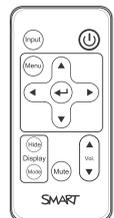


## Accessoires inclus

Les accessoires suivants sont inclus avec le 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

Deux crayons sont inclus avec le tableau interactif.

Choisissez un crayon et appuyez sur l'un des quatre boutons de couleur du plumier (noir, rouge, vert ou bleu) afin de sélectionner la couleur de l'encre numérique avec laquelle vous voulez écrire sur le tableau interactif.

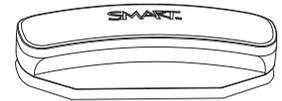


**IMPORTANT**

Ne remplacez pas les crayons par d'autres éléments, comme des marqueurs effaçables à sec, si la reconnaissance tactile est activée. (La reconnaissance tactile vous permet de prendre un crayon dans le plumier, puis d'écrire, de sélectionner ou d'effacer sans devoir reposer le crayon.)

## 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.



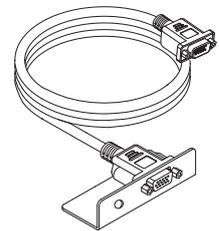
## Accessoires optionnels

Vous pouvez ajouter divers accessoires à votre tableau interactif en fonction de vos besoins. Achetez ces éléments auprès de votre revendeur SMART agréé ([smartechn.com/where](http://smartechn.com/where)).

Pour plus d'informations sur les accessoires, rendez-vous à l'adresse [smartechn.com/accessories](http://smartechn.com/accessories).

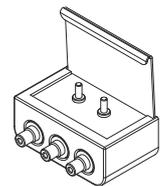
### Kit de connexion VGA

Le kit de connexion VGA vous permet de connecter un ordinateur portable au système de tableau interactif à l'aide d'un câble VGA. L'embout du kit de connexion VGA peut être branché d'un côté ou de l'autre du tableau interactif ou à un mur à un endroit qui vous convient.



### Dispositif de connexion RCA

Le dispositif de connexion RCA en option inclut deux prises RCA pour l'entrée audio double canal et une pour l'entrée vidéo composite. Vous pouvez utiliser le dispositif de connexion RCA pour brancher des lecteurs de DVD/Blu-ray et des appareils similaires (voir *Utiliser le dispositif de connexion RCA optionnel* à la page 29).



Achetez cet élément auprès de votre revendeur SMART agréé.



## Chapitre 2

# Installer le système de tableau interactif

Choisir un emplacement .....	7
Choisir une hauteur .....	8
Fixer le système de tableau interactif .....	8
Verrouiller le plumier au tableau interactif .....	8
Fixer le projecteur à la perche .....	9
Installer les câbles .....	9
Installer les logiciels SMART .....	10

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



### IMPORTANT

Utilisez le *guide d'installation du système de tableau interactif SMART Board 800ix3* ([smartechnology.com/kb/170885](https://smartechnology.com/kb/170885)) pour installer le tableau interactif et le projecteur.

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

## Choisir un emplacement

Choisissez un emplacement pour le système de tableau interactif qui soit loin de sources lumineuses vives, comme une fenêtre ou un plafonnier puissant. Les éclairages IR peuvent entraîner des problèmes de performances avec les caméras et provoquer des touches accidentels ou manqués.

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

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

 **AVERTISSEMENT**

- Consultez les spécifications du système de tableau interactif (disponibles à l'adresse [smarttech.com/support](https://smarttech.com/support)) pour connaître son poids. Vérifiez les codes de construction locaux pour savoir si le mur peut supporter ce poids, et utilisez le matériel de fixation adapté à votre type de mur.
- Si vous accrochez le système de tableau interactif sur une cloison sèche, utilisez tous les boulons à ailettes fournis. Si l'un des trous de fixation se trouve sur un poteau de cloison, choisissez la visserie adaptée à ce trou au lieu d'un boulon à ailettes.

 **ATTENTION**

Si vous remplacez un tableau interactif SMART Board série 500 ou 600 par le tableau interactif SMART Board série 800 sur une cloison sèche, vous devez retirer le support pour fixation murale ainsi que le matériel de fixation et installer à la place la totalité du matériel et des supports de fixation fournis avec le tableau interactif SMART Board série 800.

Pour vous assurer que le tableau interactif est correctement fixé, veillez à ce que l'attache de la fixation murale qui se trouve au dos du tableau interactif soit de la même couleur que le support de la fixation murale.

## Choisir une hauteur

SMART fournit un gabarit de fixation avec chaque système de tableau interactif. Si vous perdez ce gabarit, contactez votre revendeur SMART agréé. 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.
- Positionnez le projecteur à la bonne hauteur au-dessus du 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 compte la taille moyenne de votre communauté d'utilisateurs lorsque vous choisissez un emplacement pour le tableau interactif.

## Fixer le système de tableau interactif

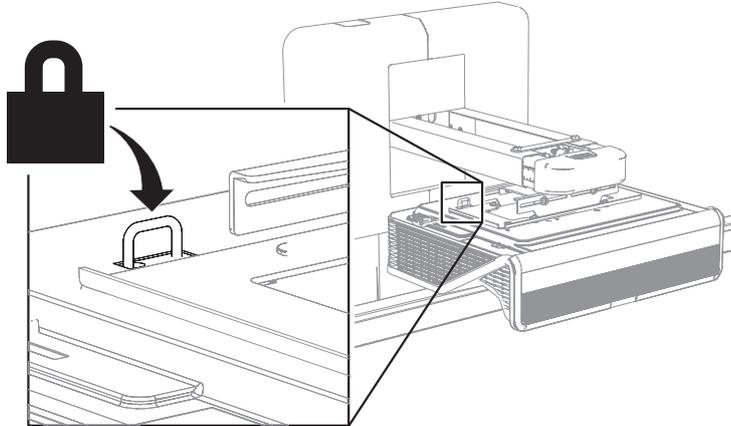
Cette section explique comment fixer les différents composants du système de tableau interactif.

### Verrouiller le plumier au tableau interactif

Pour savoir comment verrouiller le plumier au tableau interactif, consultez le *guide d'utilisation du tableau interactif SMART Board série 800* ([smarttech.com/kb/144817](https://smarttech.com/kb/144817)).

## Fixer le projecteur à la perche

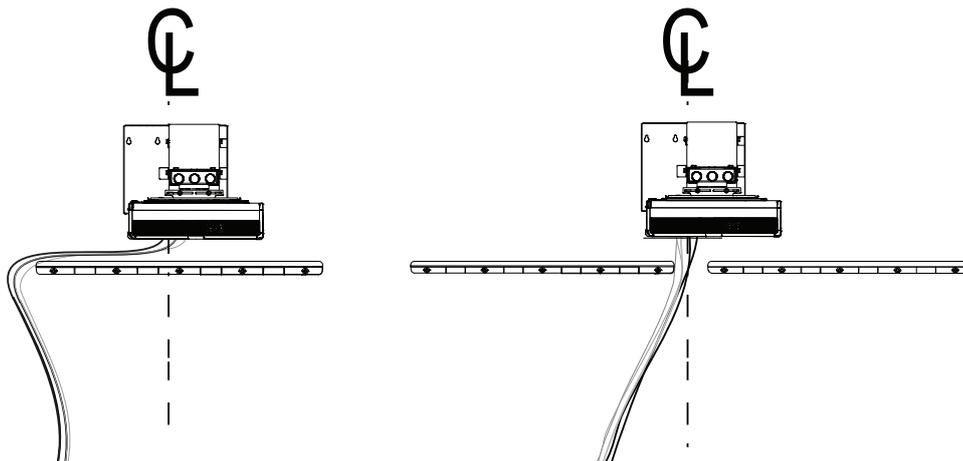
La surface supérieure du projecteur dispose d'une boucle en métal sécurisée pouvant accueillir un câble que vous avez fixé à la perche du projecteur.



## Installer les câbles

Si le tableau interactif utilise un seul support de fixation, assurez-vous que tous les câbles du projecteur passent le long de la partie supérieure du support puis le long de la partie latérale du tableau interactif.

Si le tableau interactif utilise deux supports de fixation, assurez-vous que tous les câbles du projecteur passent entre les supports. Espacez les supports de la fixation murale de 10,2 cm afin de soutenir entièrement le poids du tableau interactif.



### IMPORTANT

Ne branchez pas le câble d'alimentation à une prise électrique avant d'avoir branché tous les câbles du projecteur et du PCE.

## Installer les logiciels SMART

Pour accéder à toutes les fonctionnalités du système de tableau interactif, installez des logiciels SMART, comme le logiciel SMART Meeting Pro® ou le logiciel d'apprentissage collaboratif SMART Notebook®, sur l'ordinateur connecté.

Téléchargez les logiciels SMART à partir de [smarttech.com/software](https://smarttech.com/software). Ces pages Web répertorient la configuration système minimale pour chaque version logicielle. Si un logiciel SMART est déjà installé sur votre ordinateur, profitez-en pour mettre à niveau le logiciel afin d'en garantir la compatibilité.

### Chapitre 3

# Utiliser le système de tableau interactif

Utiliser le projecteur .....	11
Utiliser la télécommande .....	11
Remplacer la pile de la télécommande .....	12
Utiliser les boutons de la télécommande .....	13
Ajuster les paramètres du projecteur .....	14
Régler la netteté de l'image .....	24
Ajuster l'image .....	25
Diagramme des branchements du projecteur .....	25
Utiliser le tableau interactif .....	27
Utiliser le panneau de commande étendu (PCE) .....	27
Utiliser le dispositif de connexion RCA optionnel .....	29

---

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

## Utiliser le projecteur

### Utiliser la télécommande

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

### Remplacer la pile de la télécommande

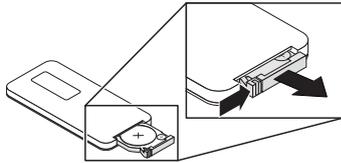
Suivez cette procédure pour remplacer la pile de la télécommande.

#### **AVERTISSEMENT**

- 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.

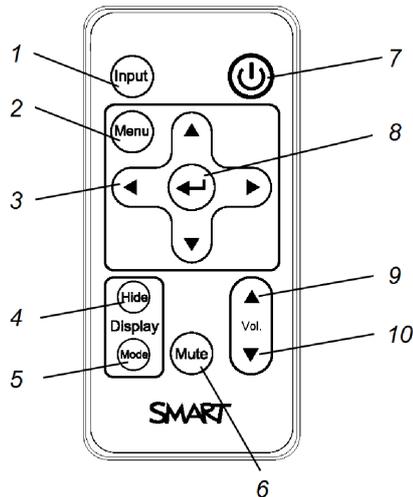
#### **IMPORTANT**

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.

### 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**  de la télécommande ou du PCE 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.



Nombre	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, le cas échéant.
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"> <li>• Appuyez une fois pour figer l'image. Par exemple, vous pouvez afficher une question à l'écran pendant que vous vérifiez votre messagerie.</li> <li>• Appuyez à nouveau pour masquer l'image, c'est à dire pour afficher un écran noir.</li> <li>• Appuyez à nouveau pour retourner à l'image en direct.</li> </ul>
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.
8	◀(Entrée)	Acceptez le mode ou l'option sélectionné(e).
9	▲(Augmenter le volume)	Augmentez le volume de l'amplification audio.
10	▼(Réduire le volume)	Diminuez le volume de l'amplification audio.

 **REMARQUE**

Les boutons **Silence**, **Augmenter le volume** et **Réduire le volume** fonctionnent seulement si une source audio est connectée au projecteur pour la source d'entrée vidéo sélectionnée.

**Ajuster les paramètres du projecteur**

Utilisez le bouton Menu de la télécommande pour accéder à l'affichage à l'écran afin d'ajuster les paramètres du projecteur.

 **IMPORTANT**

Conservez la télécommande en lieu sûr, car il n'y a aucun autre moyen d'accéder aux options de menu.

Paramètre	Utilisation	Remarques
 <b>Menu de réglage de l'image</b> (entrée VGA1)		
Mode affichage	Indique la sortie d'affichage du projecteur ( <b>Présentation INTELLIGENTE (Présentation SMART)</b> , <b>Classe brill. (Salle claire)</b> , <b>Classe sombre (Salle sombre)</b> , <b>sRVB</b> et <b>Utilisateur</b> ).	Le paramètre par défaut est <b>Présentation INTELLIGENTE (Présentation SMART)</b> .
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 entre 0 et 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.
Suivi	Synchronise la temporisation d'affichage de votre projecteur avec la carte vidéo de votre ordinateur de 0 à 63.	

Paramètre	Utilisation	Remarques
Pos H (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 peut s'avérer utile quand la vidéo source est coupée.
Pos V (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 peut s'avérer 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	Ouvre un sous-menu pour ajuster les couleurs rouge, verte, bleue, cyan, magenta et jaune sur le projecteur de 0 à 100, cela afin de personnaliser la sortie de couleur et de luminance.	Chaque couleur a une valeur par défaut de 100. Les ajustements effectués dans les paramètres colorimétriques s'enregistrent dans le mode Utilisateur.
 <b>Menu de réglage de l'image</b> (entrées HDMI1 et HDMI2)		
Mode affichage	Indique la sortie d'affichage du projecteur ( <b>Présentation INTELLIGENTE (Présentation SMART), Classe brill. (Salle claire), Classe sombre (Salle sombre), sRVB et Utilisateur</b> ).	Le paramètre par défaut est <b>Présentation INTELLIGENTE (Présentation SMART)</b> .
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.

Paramètre	Utilisation	Remarques
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	Ouvre un sous-menu pour ajuster les couleurs rouge, verte, bleue, cyan, magenta et jaune sur le projecteur de 0 à 100, cela afin de personnaliser la sortie de couleur et de luminance.	Chaque couleur a une valeur par défaut de 100. Les ajustements effectués dans les paramètres colorimétriques s'enregistrent dans le mode Utilisateur.
 <b>Menu de réglage de l'image</b> (entrée Composite)		
Mode affichage	Indique la sortie d'affichage du projecteur ( <b>Présentation INTELLIGENTE (Présentation SMART), Classe brill. (Salle claire), Classe sombre (Salle sombre), sRVB et Utilisateur</b> ).	Le paramètre par défaut est <b>Présentation INTELLIGENTE (Présentation SMART)</b> .
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 entre 0 et 100.	La valeur par défaut est de 50.
Saturation	Ajuste l'intensité de la couleur du signal vidéo de 0 à 100.	La valeur par défaut est de 50.
Netteté	Ajuste la netteté du signal vidéo de 0 à 32, 0 correspondant à la netteté maximale et 32 la douceur maximale. Le paramètre par défaut, 16, ne modifie pas la netteté de la vidéo.	La valeur par défaut est de 16.

Paramètre	Utilisation	Remarques
Teinte	Ajuste la teinte du signal vidéo de 0 à 100. Plus ce paramètre est proche de 0, plus l'image est verte. Plus ce paramètre est proche de 100, plus l'image est magenta.	La valeur par défaut est de 50.
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	Ouvre un sous-menu pour ajuster les couleurs rouge, verte, bleue, cyan, magenta et jaune sur le projecteur de 0 à 100, cela afin de personnaliser la sortie de couleur et de luminance.	Chaque couleur a une valeur par défaut de 100. Les ajustements effectués dans les paramètres colorimétriques s'enregistrent dans le mode Utilisateur.
 <b>Menu audio</b>		
Sortie ligne	Active ou désactive la sortie ligne.	Le paramètre par défaut est ES (activé).
Microphone	Active ou désactive le microphone.	Le paramètre par défaut est ES (activé).
Haut-parleur	Active ou désactive l'enceinte.	Le paramètre par défaut est ES (activé).
Volume	Ajuste l'amplification du volume du projecteur de 0 à 40.	La valeur par défaut est de 20.
Volume micro	Ajuste le volume du microphone (amplification) de 0 à 40.	La valeur par défaut est de 20.
Cmde réglage volume (Désactiver le contrôle du volume principal)	Le fait de désactiver le contrôle du volume principal préserve le paramètre de volume actuel même si un utilisateur tente de modifier le volume avec la télécommande ou les boutons de volume d'un autre appareil.	Le paramètre par défaut est HS (désactivé).

<b>Paramètre</b>	<b>Utilisation</b>	<b>Remarques</b>
Silence	Coupe le son de la sortie audio du projecteur.	Le paramètre par défaut est HS (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.
Sous-titr codé (Sous-titrage)	Active ou désactive l'affichage des sous-titres.	Le paramètre par défaut est HS (désactivé).
Lang sous-titrage (Langue du sous-titrage)	Détermine la langue des sous-titres.	L'utilisateur peut choisir CC1 (ST1) ou CC2 (ST2). Le paramètre par défaut est CC1 (ST1).
Avancé	Ouvre le sous-menu Audio avancé.	
<b>Sous-menu Audio avancé</b>		
Micro VGA1	Active ou désactive l'entrée microphone lorsque vous utilisez l'entrée VGA1.	Le paramètre par défaut est ES (activé).
Enceinte VGA1	Active ou désactive la sortie enceinte lorsque vous utilisez l'entrée VGA1.	Le paramètre par défaut est ES (activé).
Micro HDMI1	Active ou désactive l'entrée microphone lorsque vous utilisez l'entrée HDMI1.	Le paramètre par défaut est ES (activé).
Enceinte HDMI1	Active ou désactive la sortie enceinte lorsque vous utilisez l'entrée HDMI1.	Le paramètre par défaut est ES (activé).
Micro HDMI2	Active ou désactive l'entrée microphone lorsque vous utilisez l'entrée HDMI2.	Le paramètre par défaut est ES (activé).
Enceinte HDMI2	Active ou désactive la sortie enceinte lorsque vous utilisez l'entrée HDMI2.	Le paramètre par défaut est ES (activé).
Micro composite	Active ou désactive l'entrée microphone lorsque vous utilisez l'entrée Composite.	Le paramètre par défaut est ES (activé).
Enceinte composite	Active ou désactive la sortie enceinte lorsque vous utilisez l'entrée Composite.	Le paramètre par défaut est ES (activé).
Optimisation micro	Augmente l'amplification du microphone de 20 dB.	Le paramètre par défaut est HS (désactivé).
Quit (Quitter)	Ferme le sous-menu Audio avancé.	

Paramètre	Utilisation	Remarques
 <b>Menu des paramètres de fonctionnement</b>		
Dét sign auto (Détection du signal)	Active ou désactive la détection automatique d'une source de signal active.	Le paramètre par défaut est HS (désactivé). Lorsque le paramètre est <b>ES (Activé)</b> , le projecteur change continuellement d'entrée jusqu'à ce qu'il trouve une source vidéo active. Lorsque le paramètre est <b>HS (Désactivé)</b> , le projecteur maintient la détection de signal sur une seule 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 <b>Standard</b> ou <b>Économie</b> .	<b>Standard</b> affiche une image vive de grande qualité. <b>Économie</b> augmente la durée de vie de la lampe en diminuant la luminosité de l'image.
ImageCare	Active ou désactive ImageCare.	Le paramètre par défaut est HS (désactivé).
Trapèze (Distorsion)	Ajuste la taille du bord supérieur et inférieur avec une fourchette de -15 à 15.	La valeur par défaut est de 0. 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 au tableau interactif.
Sélect source (Sélection de la source) USB 1	Fait correspondre le port USB à l'entrée vidéo.	Le paramètre par défaut est <b>HDMI1</b> .
Sélect source (Sélection de la source) USB 2	Fait correspondre le port USB à l'entrée vidéo.	Le paramètre par défaut est <b>VGA1</b> .
M h.tension auto (Mise hors tension automatique)	Définit la durée du compte à rebours de l'extinction automatique entre 1 et 240 minutes.	La valeur par défaut est de 15 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 <b>0</b> pour désactiver le compte à rebours. Sélectionnez <b>120</b> pour permettre le fonctionnement optimal d'ImageCare.
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.

Paramètre	Utilisation	Remarques
ID project. (ID du projecteur)	Affiche l'ID unique du projecteur (de 000 à 999) sur le réseau de votre entreprise.	Vous pouvez vous reporter à ce numéro ou le modifier quand vous utilisez la fonctionnalité de gestion à distance du réseau (voir <i>Annexe A : Gérer à distance le système par le biais d'une interface réseau</i> à la page 59).
Rapport haut/larg (Format)	Paramètre la sortie de l'image sur <b>Rempl écr (Remplir l'écran)</b> , <b>Corres entr (Identique à l'entrée)</b> ou <b>16:9</b> .	<p>Le paramètre par défaut est <b>Rempl écr (Remplir l'écran)</b>.</p> <p><b>Rempl écr (Remplir l'écran)</b> 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.</p> <p><b>Corres entr (Identique à l'entrée)</b> 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).</p> <p><b>16:9</b> affiche la vidéo source au format 16:9. Par conséquent, des espaces inutilisés apparaissent le long des bords supérieur et inférieur de l'écran. Ce format est recommandé pour la télévision HD, ainsi que pour les DVD et les disques Blu-ray compatibles avec les écrans larges.</p> <p>Voir <i>Format vidéo</i> à la page 99 pour une description de chaque mode.</p>

Paramètre	Utilisation	Remarques
Écr Dém (Écran de démarrage)	Ouvre le sous-menu Écran de démarrage, dans lequel l'utilisateur peut sélectionner le type d'écran de démarrage ( <b>SMART, Ecran Dém capt utlstr (Capturer l'écran de démarrage utilisateur), Ecran Dém aperçu (Aperçu de l'écran de démarrage)</b> ) ou <b>Écran d'alignement de l'image</b> .	Cet écran s'affiche lorsque la lampe du projecteur démarre et qu'aucun signal de source vidéo n'est affiché. <b>SMART</b> affiche le logo SMART par défaut sur un arrière-plan bleu. <b>Ecran Dém capt utlstr (Capturer l'écran de démarrage utilisateur)</b> 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.) <b>Ecran Dém aperçu (Aperçu de l'écran de démarrage)</b> vous permet d'afficher un aperçu de l'écran de démarrage par défaut ou capturé. <b>Écran d'alignement de l'image</b> vous permet de régler la taille, la forme et l'emplacement de l'image projetée.
Par défaut	Ouvre l'écran Rétablir les paramètres par défaut, sur lequel l'utilisateur peut réinitialiser les paramètres du projecteur à leurs valeurs par défaut.	Si vous sélectionnez <b>Oui</b> , tous les paramètres du projecteur sont réinitialisés à leurs valeurs par défaut, annulant toutes les modifications que vous avez faites dans le 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.
 <b>Menu réseau</b>		
Réseau et VGA out (Réseau et sortie VGA)	Active le connecteur RJ45 (8P8C) du projecteur et les fonctionnalités réseau.	
Statut (État)	Affiche l'état réseau actuel ( <b>Connecté</b> ou <b>Déconnecté</b> ).	Le paramètre par défaut est <b>Déconnecté</b> .
DHCP	Affiche l'état du DHCP (Dynamic Host Configuration Protocol) du réseau comme <b>ES (Activé)</b> ou <b>HS (Désactivé)</b> .	Le paramètre par défaut est HS (désactivé). <b>ES (Activé)</b> permet à un serveur DHCP du réseau d'attribuer automatiquement une adresse IP au projecteur. <b>HS (Désactivé)</b> permet à un administrateur d'attribuer une adresse IP manuellement.
Rappel de mot de passe	Envoie par e-mail le mot de passe réseau à l'adresse électronique sélectionnée à l'avance.	Voir <i>Gestion des pages Web</i> à la page 59 afin de paramétrer une adresse électronique de destination.

Paramètre	Utilisation	Remarques
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 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>Annexe A : Gérer à distance le système par le biais d'une interface réseau</i> à la page 59).
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 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 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 tel que défini par un administrateur (16 caractères maximum).	Vous pouvez paramétrer le nom du groupe de travail du projecteur à l'aide des fonctionnalités de gestion à distance (voir <i>Annexe A : Gérer à distance le système par le biais d'une interface réseau</i> à la page 59 et <i>Annexe B : Gérer à distance le système par le biais d'une interface série RS-232</i> à la page 69).
Nom du projecteur	Affiche le nom du projecteur tel que défini par un administrateur (16 caractères maximum).	Vous pouvez paramétrer le nom du projecteur à l'aide des fonctionnalités de gestion à distance (voir <i>Annexe A : Gérer à distance le système par le biais d'une interface réseau</i> à la page 59 et <i>Annexe B : Gérer à distance le système par le biais d'une interface série RS-232</i> à la page 69).
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>Annexe A : Gérer à distance le système par le biais d'une interface réseau</i> à la page 59 et <i>Annexe B : Gérer à distance le système par le biais d'une interface série RS-232</i> à la page 69).

Paramètre	Utilisation	Remarques
Contact	Affiche l'adresse électronique du contact pour l'assistance du projecteur, telle que définie 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>Annexe A : Gérer à distance le système par le biais d'une interface réseau</i> à la page 59 et <i>Annexe B : Gérer à distance le système par le biais d'une interface série RS-232</i> à la page 69).
 <b>Menu de la langue</b>		
Langue	Sélectionne la langue utilisée dans les menus du projecteur.	Les menus du projecteur sont disponibles en anglais (États-Unis), anglais (Royaume-Uni), français, allemand, néerlandais, danois, finnois, italien, norvégien, russe, espagnol, suédois, portugais, chinois (simplifié), chinois (traditionnel), tchèque, hongrois, japonais, malais, polonais, roumain, arabe, turc, grec, slovaque, coréen et hébreu. (L'anglais États-Unis est le paramètre par défaut.)
 <b>Menu des informations</b>		
Heures lampe	Affiche le nombre actuel d'heures d'utilisation de la lampe, soit entre 0 et 9999 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 39 pour plus de détails sur la procédure de réinitialisation des heures de la lampe.
Entrée	Affiche la source d'entrée vidéo actuellement active ( <b>VGA1, Composite, HDMI1</b> ou <b>HDMI2</b> ).	Le paramètre par défaut est <b>VGA1</b> .
Résolution	Affiche la résolution et la fréquence d'actualisation du signal de source vidéo le plus récemment détecté.	Si aucune source vidéo n'est actuellement active, ce paramètre affiche les dernières résolution et fréquence d'actualisation connues du signal source.
DDP	Affiche la version du micrologiciel du processeur d'affichage numérique (DDP) du projecteur au format x.x.x.x.	
MPU	Affiche la version du micrologiciel de l'unité du microprocesseur (MPU) du projecteur au format x.x.x.x.	

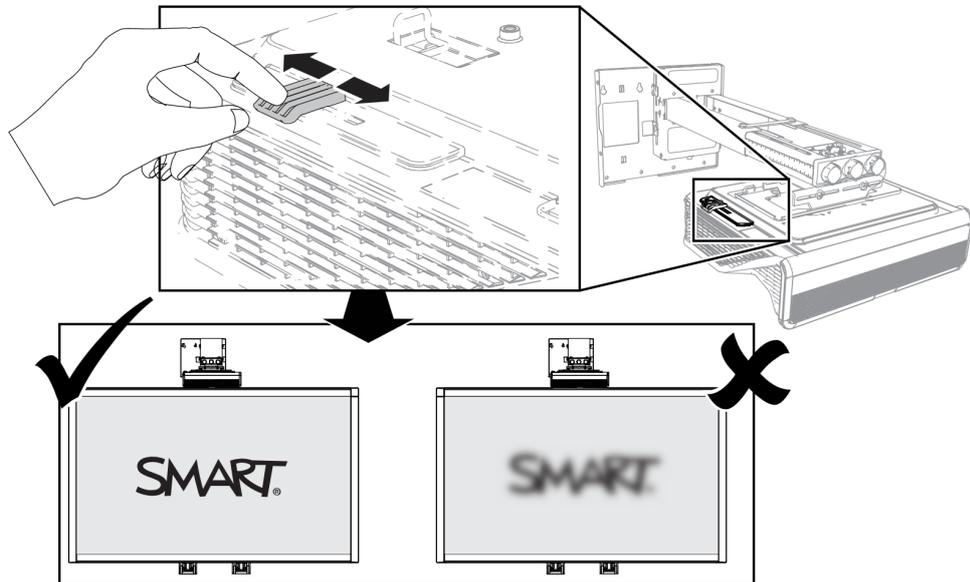
Paramètre	Utilisation	Remarques
Version réseau	Quand le paramètre <b>Réseau et VGA out (Réseau et sortie VGA)</b> est activé, affiche la version du micrologiciel du processeur des communications réseau du projecteur au format x.x.x.x.	Si le paramètre <b>Réseau et VGA out (Réseau et sortie VGA)</b> n'est pas activé, 0.0.0.0 apparaît.
No modèle (Numéro de modèle)	Affiche le numéro de modèle du projecteur ( <b>SMART U100</b> ou <b>SMART U100w</b> ).	
Numéro de série	Affiche le numéro de série du projecteur.	

## Régler la netteté de l'image

Utilisez le curseur de mise au point du projecteur pour ajuster la netteté de l'image projetée.

### Pour régler la netteté de l'image

Faites glisser le curseur de mise au point jusqu'à ce que l'image soit nette.



## Ajuster l'image

Consultez ces notes lorsque vous ajustez l'image projetée, comme expliqué dans le *guide d'installation du système de tableau interactif SMART Board 800ix3* ([smarttech.com/kb/170885](http://smarttech.com/kb/170885)) inclus.

- Lorsque vous ajustez la taille, la forme et l'emplacement de l'image projetée, utilisez l'arrière-plan par défaut du projecteur de manière à voir clairement la totalité de l'image projetée. 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 trompeurs.
- Servez-vous des réglages mécaniques décrits dans le document d'installation pour effectuer tous les ajustements d'image physiques. N'utilisez pas les options du menu à l'écran du projecteur durant le processus d'alignement du projecteur.
- Gardez à l'esprit que lorsque vous inclinez le projecteur vers le haut ou que vous abaissez sa perche de fixation pour relever l'image, toute l'image projetée augmente ou diminue en taille, surtout en bas de l'image projetée.
- 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 au tableau interactif.
- Lorsque vous avancez ou reculez le projecteur sur la perche pour agrandir ou réduire l'image, il se peut que vous deviez incliner ou tourner légèrement le projecteur afin de garder l'image carrée. Desserrez légèrement le levier pour faciliter ce réglage.
- Pour affiner l'image, il se peut que vous deviez répéter toutes les étapes décrites dans le document d'installation par plus petits incréments.

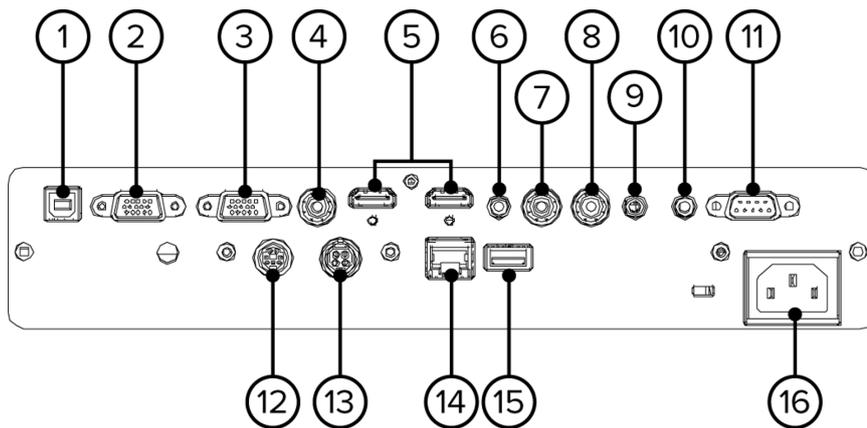
## Diagramme des branchements du projecteur

Vous pouvez connecter un grand nombre de périphériques au projecteur, notamment des lecteurs de DVD/Blu-ray, des magnétoscopes, des appareils de lecture HDMI, des caméras de documents, des caméras numériques et des sources en haute définition, ainsi que des sorties auxiliaires, comme un deuxième projecteur ou un écran plat et des enceintes alimentées.



### REMARQUE

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



Non.	Connecteur	Connexion à :
1	USB B	Ordinateur (uniquement pour l'accès à l'entretien)
2	Sortie vidéo RVB DB15F (DE-15F) (VGA Out)	Affichage secondaire (non fourni)
3	Entrée vidéo RVB DB15F (DE-15F) (VGA1)	Ordinateur principal (non fourni)
4	Entrée vidéo composite RCA	Source vidéo (non fournie)
5	entrées HDMI1 et HDMI2	Sources vidéo et audio haute définition (non fournies)
6	Entrée audio VGA1 de la prise téléphone 3,5 mm	Les sources audio associées aux ordinateurs principal et secondaire
7	Entrée audio RCA de droite	Source audio pour vidéo composite (non fournie)
8	Entrée audio RCA de gauche	Source audio pour vidéo composite (non fournie)
9	Microphone à prise téléphone 3,5 mm	Microphone (non fourni)
10	Sortie audio de la prise téléphone 3,5 mm	Enceintes (non fournies)
11	DB9F (DE-9F) RS-232	Système de contrôle local ou autre périphérique terminal (non fourni)
12	Mini-DIN 7 broches	Contrôle du PCE
13	Sortie mini-DIN 5V/2A d'alimentation 4 broches	Alimentation du PCE (5V/2A)
14	RJ45 (8P8C)	Réseau (pour la gestion des pages Web et l'accès SNMP)
15	Port USB A, alimentation uniquement +5 V CC	Appareil de lecture HDMI (non fourni)
16	Marche	Alimentation principale



#### REMARQUES

- Pour brancher le tableau interactif, consultez le *guide d'installation du système de tableau interactif SMART Board 800ix3* ([smarttech.com/kb/170885](http://smarttech.com/kb/170885)).
- Pour connecter des accessoires au tableau interactif, référez-vous aux documents fournis avec les accessoires et consultez le site Internet de l'assistance SMART ([smarttech.com/support](http://smarttech.com/support)) pour plus d'informations.

## Utiliser le tableau interactif

Consultez le *guide d'utilisation du tableau interactif SMART Board série 800* ([smarttech.com/kb/144817](http://smarttech.com/kb/144817)) pour des informations détaillées sur l'utilisation du tableau interactif et ses fonctionnalités.

Lorsque vous connectez le tableau interactif SMART Board à un ordinateur équipé de logiciels SMART, vous pouvez accéder à toutes les fonctionnalités du 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 à l'adresse [smarttech.com/support](http://smarttech.com/support), où vous trouverez des informations récentes sur les produits, notamment des instructions de paramétrage et des spécifications.

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

## Utiliser le panneau de commande étendu (PCE)

Le PCE vous permet de contrôler les opérations de base du système de tableau interactif. 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.



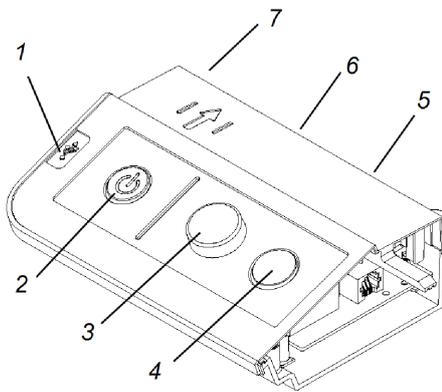
#### IMPORTANT

- Conservez la télécommande en lieu sûr, car il n'y a aucun autre moyen d'accéder aux options de menu.
- Ne débranchez pas les câbles du PCE pour brancher des périphériques, car vous risquez de déconnecter des commandes pour votre tableau interactif.

 **REMARQUES**

- Pour plus de détails sur l'état du système de tableau interactif, allez à *Déterminer l'état du système de tableau interactif* à la page 45.
- Le mode basse consommation réduit la consommation d'énergie du système de tableau interactif lorsqu'il est en mode Veille. Pour paramétrer le système de projecteur afin qu'il passe automatiquement en mode basse consommation chaque fois qu'il passe en mode Veille, maintenez enfoncés les boutons **Marche**  et **Entrée**  en même temps pendant cinq secondes. Au bout de cinq secondes, le bouton **Marche**  clignote en orange pendant deux secondes pour indiquer que le mode basse consommation est activé.

Le diagramme et le tableau suivants décrivent les composants du panneau de commande étendu.



Nombre	Fonction
--------	----------

**Côté gauche**

1	Port USB A (pour les clés USB)
---	--------------------------------

 **REMARQUE**

Les clés USB que vous branchez à ce port sont uniquement accessibles à partir de l'ordinateur de la salle (l'ordinateur branché au port USB1).

**Avant**

2	Bouton Marche  et indicateur d'état
---	--

3	Contrôle du volume
---	--------------------

4	Sélection de l'entrée
---	-----------------------

**Arrière**

5	Deux ports mini USB B (pour brancher l'ordinateur de la salle et l'ordinateur portable)
---	---

6	Connecteur 11 broches (pour brancher le faisceau de câbles du PCE)
---	--

7	Connecteur 4 broches (pour le contrôle local optionnel)
---	---

 **REMARQUE**

Utilisez un câble de contrôle série 800 (référence SBX8-CTRL) pour convertir le connecteur 4 broches en connecteur DB9F RS-232 à utiliser avec un système de contrôle local tiers. Vous pouvez acheter un câble de contrôle série SBX8 auprès de votre revendeur SMART agréé.

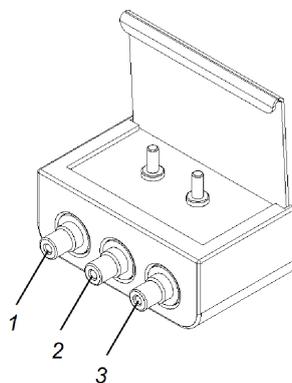
 **CONSEIL**

Si votre ordinateur est équipé d'une sortie HDMI, vous pouvez brancher un câble USB entre votre ordinateur et l'un des ports USB B du PCE, et un câble HDMI entre votre ordinateur et le connecteur HDMI du projecteur. Associez la source HDMI au port USB approprié (voir *Ajuster les paramètres du projecteur* à la page 14). Appuyez sur le bouton **Entrée** > du PCE pour basculer vers l'entrée HDMI.

## Utiliser le dispositif de connexion RCA optionnel

Utilisez le dispositif de connexion RCA optionnel pour brancher des lecteurs de DVD/Blu-ray et des périphériques similaires.

Le diagramme et le tableau suivants décrivent les composants du dispositif de connexion RCA.



Nombre	Fonction
1	Prise de l'entrée vidéo composite RCA (pour les périphériques comme les lecteurs de DVD/Blu-ray)
2	Prise audio RCA (entrée droite)
3	Prise audio RCA (entrée gauche)



## Chapitre 4

# Entretien le système de tableau interactif

Entretien le tableau interactif .....	31
Éviter d'endommager le tableau interactif .....	31
Propreté de la surface d'écriture .....	32
Nettoyer le plumier .....	32
Nettoyer le projecteur .....	32
Régler la netteté et ajuster l'image du projecteur .....	33
Remplacer la lampe du projecteur .....	33
Retirer et remplacer le module de la lampe du projecteur .....	33
Réinitialiser les heures de la lampe .....	39

---

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

## Entretien le tableau interactif

Pour plus d'informations sur l'entretien du tableau interactif, consultez le *guide d'utilisation du tableau interactif SMART Board série 800* ([smarttech.com/kb/144817](http://smarttech.com/kb/144817)).

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

### Éviter d'endommager le tableau interactif

Même si la surface du 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.

- N'utilisez pas d'effaceurs abrasifs ou de produits chimiques agressifs pour nettoyer le produit.
- N'utilisez pas d'air comprimé pour nettoyer les caméras du tableau interactif, car la pression de l'air pourrait les endommager.

## 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.
- Veillez à ce que le nettoyant utilisé ne coule pas sur les surfaces réfléchissantes du cadre ou dans les rangements du plumier.



### IMPORTANT

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 essuyant la surface interactive.



### CONSEIL

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

## Nettoyer le plumier

Si les capteurs infrarouges, situés sur les côtés des fentes des outils crayons, 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



### AVERTISSEMENT

Lorsque vous nettoyez un projecteur mural, vous risquez de tomber ou de vous blesser. Faites très attention lorsque vous montez sur une échelle, et n'hésitez pas à retirer le projecteur du support mural pour le nettoyer.



### ATTENTION

- Ne frottez jamais le couvercle du miroir avec un chiffon et ne touchez jamais le couvercle du miroir avec vos mains ou une brosse. Mieux vaut nettoyer le couvercle du miroir comme un objectif, à l'aide d'un tissu de nettoyage pour objectif, et sans solvant.

N'appuyez pas sur le couvercle du miroir, et n'utilisez pas de produits nettoyants conçus pour les écrans tactiles ou les moniteurs.

- Avant de nettoyer le projecteur, appuyez deux fois sur le bouton **Marche**  du PCE ou de la télécommande afin de mettre le système en mode Veille, puis laissez refroidir la lampe pendant au moins 30 minutes.
- Ne vaporisez pas de nettoyant, de solvant ni d'air comprimé directement sur le projecteur. Ne vaporisez pas de nettoyant ou de solvant à proximité du projecteur, car ils peuvent endommager ou tacher l'unité. Si vous vaporisez un produit sur le système, vous risquez de créer un brouillard chimique sur certains composants et sur la lampe du projecteur, ce qui peut les endommager ou amoindrir la qualité de l'image.
- Ne faites pas couler de liquides ou de solvants du commerce dans la tête ou la base du projecteur.
- Si vous ne pouvez pas faire autrement qu'essuyer le couvercle du miroir, mettez des gants de protection et formez une boule avec le chiffon. Passez doucement le chiffon sur le miroir de l'objectif en partant du bord, en utilisant le chiffon à la façon d'un plumeau. N'appuyez pas sur le couvercle du miroir.



#### IMPORTANT

- Lorsque vous nettoyez le système de tableau interactif :
  - Essayez l'extérieur du projecteur à l'aide d'un chiffon non pelucheux.
  - Si nécessaire, utilisez un chiffon doux imbibé d'un détergent doux afin de nettoyer le boîtier du projecteur.
- N'utilisez pas de nettoyants, de cires ou de solvants abrasifs.

## Régler la netteté et ajuster l'image du projecteur

Pour plus d'informations sur la mise au point et le réglage de l'image du projecteur, voir *Régler la netteté de l'image* à la page 24 et *Ajuster l'image* à la page 25.

## Remplacer la lampe du projecteur

Cette section donne des instructions pour remplacer le module de la lampe du projecteur.

### Retirer et remplacer le module de la lampe du projecteur

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 rechange avant d'effectuer les opérations suivantes.

**AVERTISSEMENT**

- Voir [smarttech.com/compliance](https://smarttech.com/compliance) pour consulter la fiche des données de sécurité du projecteur.
- Remplacez le module de 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 le module de la lampe d'un projecteur mural, vous risquez de tomber ou de vous blesser. Faites très attention lorsque vous montez sur une échelle ou retirez le projecteur du support de fixation murale pour remplacer le module de la lampe.
  - Si vous exposez la lampe à l'air libre pendant que le projecteur est fixé au support mural, vous risquez d'endommager le produit ou de vous blesser avec des éclats de verre au cas où la lampe est cassée.

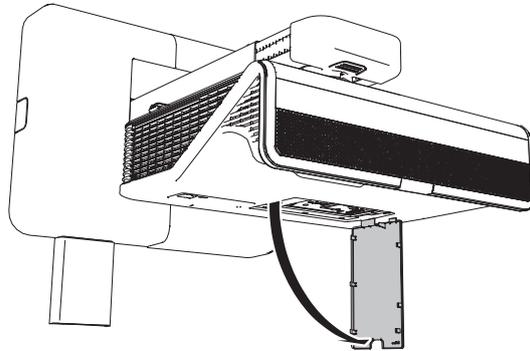
- Lorsque vous remplacez le module de la lampe du projecteur :
  - Mettez le projecteur en mode Veille et attendez 30 minutes pour que la lampe refroidisse complètement.
  - Ne desserrez et ne retirez aucune vis autre que celles indiquées dans les instructions de remplacement de la lampe.
  - Équipez-vous de lunettes de protection lorsque vous changez le module de la lampe. Dans le cas contraire, vous risquez de vous blesser, notamment de perdre la vue si la lampe explose.
  - N'utilisez que des modules de lampe de remplacement approuvés 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 mécanisme de la lampe avec précaution afin d'éviter d'endommager prématurément la lampe et afin d'éviter toute exposition au mercure. Ne touchez le module de 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.

Vous aurez besoin d'un tournevis cruciforme n°2 pour effectuer ces opérations.

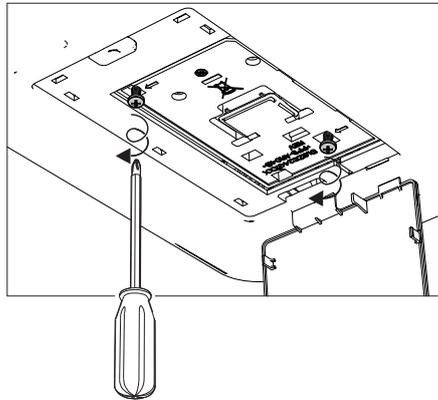
#### Pour retirer l'ancien module de la lampe

1. Éteignez le projecteur en appuyant sur le bouton **Marche**  de la télécommande.
2. Laissez le projecteur refroidir pendant au moins 30 minutes.
3. Débranchez le câble d'alimentation du projecteur.

4. Ouvrez le couvercle de la lampe.



5. Utilisez un tournevis cruciforme pour desserrer les deux vis captives sous le module de la lampe.

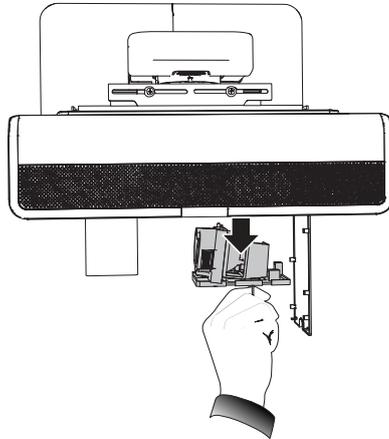


**REMARQUE**

N'essayez pas de retirer ces vis. Les vis captives ne peuvent pas être retirées, mais seulement desserrées.

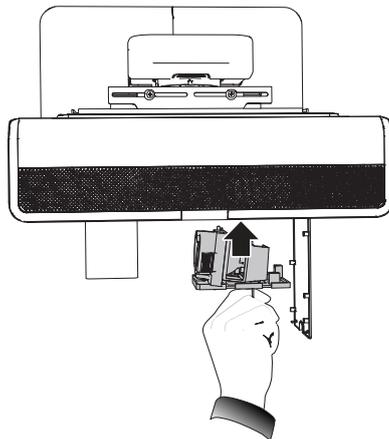
6. Tirez délicatement sur la poignée de la lampe.

7. Retirez le module de la lampe



**Pour mettre le nouveau module de lampe dans le projecteur**

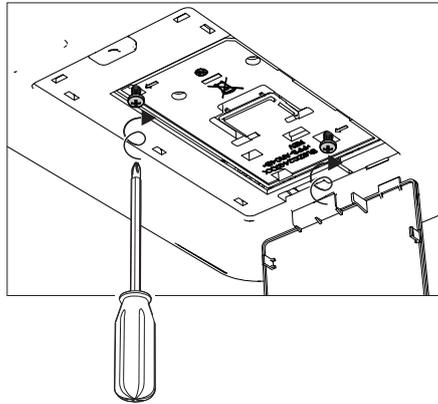
1. Sortez de son emballage le nouveau module de la lampe.
2. Placez délicatement le module de la lampe dans le projecteur, puis appuyez doucement l'extrémité alimentée du module de la lampe contre le projecteur pour vous assurer que le contact se fait bien avec le port d'alimentation du projecteur.



**REMARQUE**

Vous devez pouvoir insérer facilement le module de la lampe dans le projecteur, sans forcer.

3. Utilisez le tournevis cruciforme pour serrer les vis captives.

**IMPORTANT**

Ne serrez pas trop les vis.

4. Fermez le couvercle de la lampe.
5. Branchez le câble d'alimentation à la prise électrique.
6. Appuyez une fois sur le bouton **Marche**  de la télécommande pour vous assurer que le projecteur est en cours de fonctionnement et que le module de la lampe est bien installé.
7. Mettez l'ancien module de la lampe dans un conteneur sécurisé et manipulez-le avec soin jusqu'à ce que vous le recycliez.

**Pour terminer l'installation du module de la lampe du projecteur**

1. Allumez le projecteur.
2. Si nécessaire, ajustez l'image du projecteur (voir *Ajuster l'image* à la page 25).
3. Accédez au menu d'entretien afin de réinitialiser les heures de la lampe (voir *Réinitialiser les heures de la lampe* à la page ci-contre).
4. Activez les e-mails d'alerte du projecteur et les avertissements de la lampe s'ils ont été désactivés (voir *Alertes par e-mail* à la page 66 et *Panneau cmde (Panneau de commande)* à la page 60).

## Réinitialiser les heures de la lampe

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

### REMARQUE

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**.

### ATTENTION

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 le projecteur ou de perturber son fonctionnement, et la garantie pourrait se voir annulée.

2. Faites défiler l'écran jusqu'à *Lamp Hour Reset (Réinitialisation des heures de la lampe)*, puis appuyez sur **OK**.

### ATTENTION

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.

### REMARQUE

La valeur *Hr affichage (Heures d'affichage)* ne peut pas être réinitialisée, car il s'agit du nombre total d'heures pendant lesquelles le projecteur a fonctionné.

3. Appuyez sur le bouton **Menu** de la télécommande.  
Le menu *SMART U100 Settings (Paramètres SMART U100)* apparaît.
4. Sélectionnez  pour confirmer que les *Heures lampe (Heures de la lampe)* sont remises à zéro.



## Chapitre 5

# Résoudre les problèmes du système de tableau interactif

Avant de commencer .....	42
Emplacement des indicateurs d'état .....	42
Emplacement des numéros de série .....	43
Déterminer l'état du système de tableau interactif .....	45
Indicateurs d'état des projecteurs SMART U100 et SMART U100w .....	46
Résoudre les problèmes de tableau interactif .....	47
Résoudre les problèmes de fonctionnement .....	48
Résoudre les problèmes de connexion .....	48
Résoudre les problèmes du module du contrôleur .....	48
Résoudre les erreurs du projecteur .....	49
Le projecteur cesse de répondre .....	49
Le message "Panne de lampe" apparaît .....	49
Les indicateurs d'alimentation et d'entretien du projecteur sont éteints .....	49
Résoudre les problèmes d'image .....	50
Perte de signal .....	50
Image partielle, qui défile ou qui s'affiche mal .....	51
Image instable ou qui tremblote .....	52
Image figée .....	53
L'image n'est pas adaptée au tableau interactif .....	53
L'image d'un ordinateur portable connecté n'est pas projetée .....	53
Image projetée non alignée .....	54
Résoudre les problèmes de son .....	54
Résoudre les problèmes du PCE .....	55
Résoudre les problèmes de communication réseau .....	55
Accéder au menu d'entretien .....	56
Récupérer votre mot de passe .....	56
Réinitialiser le projecteur .....	57
Transporter le système de tableau interactif .....	57

---

Ce chapitre donne des informations de dépannage de base pour le 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](https://smarttech.com/support)) ou contactez votre revendeur SMART agréé ([smarttech.com/where](https://smarttech.com/where)).

## Avant de commencer

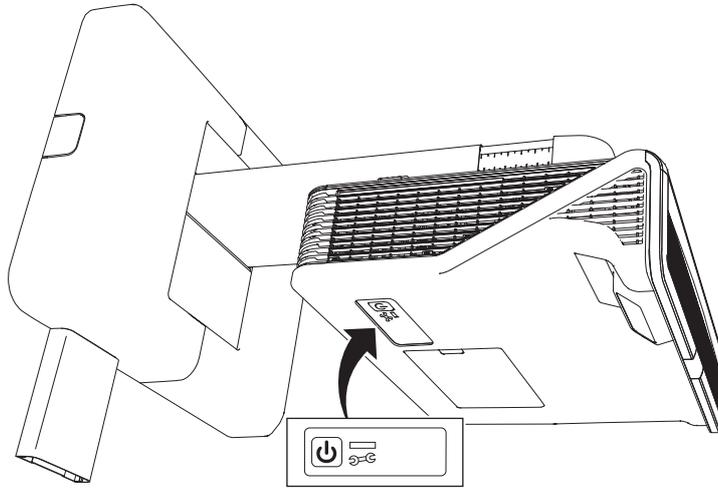
Avant de résoudre les problèmes du système de tableau interactif ou de contacter l'assistance SMART ou votre revendeur SMART agréé pour obtenir de l'aide, vous devez effectuer les opérations suivantes :

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

## Emplacement des indicateurs d'état

Le système de tableau interactif se compose de plusieurs éléments, chacun ayant son propre indicateur d'état :

- L'indicateur d'état du tableau interactif est situé sur le plumier.
- Les indicateurs d'alimentation , d'entretien  et de diagnostic du projecteur se trouvent en dessous du projecteur.

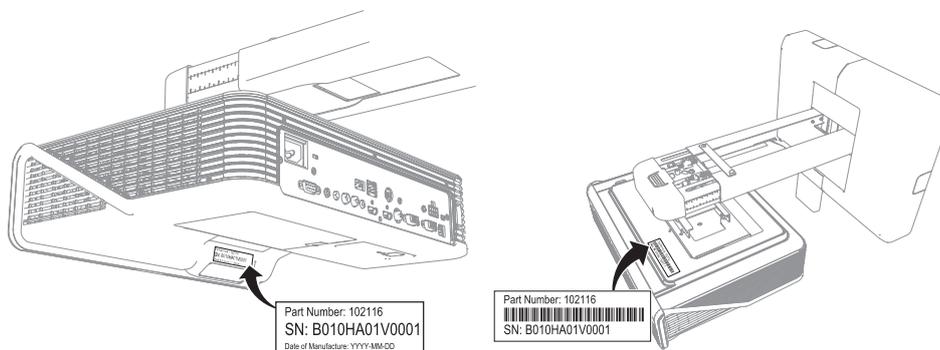


- Le bouton **Marche**  du PCE fonctionne également comme un indicateur d'état.

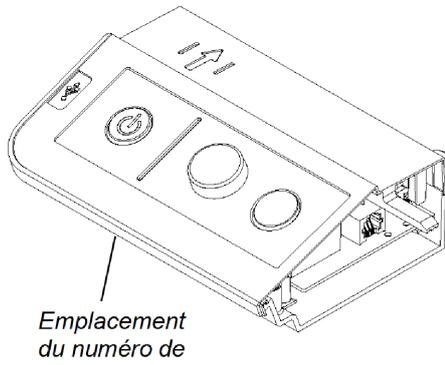
#### Emplacement des numéros de série

Le numéro de série du tableau interactif SMART Board série 800 est situé sur le bord inférieur droit du cadre du tableau interactif. Pour plus d'informations, consultez le *guide d'utilisation du tableau interactif SMART Board série 800* ([smarttech.com/kb/144817](http://smarttech.com/kb/144817)).

Le numéro de série des projecteurs SMART U100 et U100w se trouve à deux endroits : le premier à côté du couvercle du miroir et l'autre au-dessus du projecteur.



Le PCE a son propre numéro de série, qui diffère du numéro de série du tableau interactif. Le numéro de série du PCE se trouve sous le PCE.



Pour connaître l'emplacement des numéros de série sur les autres composants et accessoires, voir [smarttech.com/support](http://smarttech.com/support).

## Déterminer l'état du système de tableau interactif

Utilisez le tableau suivant pour déterminer l'état du 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
<b>États de fonctionnement normaux</b>						
Vert continu	Arrêt	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	Arrêt	Vert clignotant	Arrêt	Aucun	Aucun	Le système démarre.
Orange continu	Arrêt	Orange continu	Arrêt	Aucun	Aucun	Le système est en mode Veille.
Orange clignotant	Arrêt	Orange clignotant	Arrêt	Aucun	Aucun	Le système passe en mode Veille.
Vert continu	Arrêt	Vert continu	Orange continu	N/D	Aucun	Le module du contrôleur du tableau interactif démarre. Si ce processus prend plus de 10 secondes, voir <i>Résoudre les problèmes du module du contrôleur</i> à la page 48.
Vert continu	Arrêt	Vert continu	Orange clignotant	N/D	N/D	Le contrôleur du tableau interactif est prêt à recevoir une mise à jour micrologicielle ou applique une mise à jour micrologicielle. Si l'indicateur d'état clignote en orange mais qu'aucune mise à jour du micrologiciel n'apparaît sur l'écran, voir <i>Résoudre les problèmes du module du contrôleur</i> à la page 48.
<b>États d'erreur</b>						
Vert continu	Arrêt	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 50.
Vert continu	Arrêt	Vert continu	Vert continu	Correct	Aucun	Il y a un problème avec le tableau interactif. Voir <i>Résoudre les problèmes de fonctionnement</i> à la page 48.
Vert continu	Arrêt	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.
Vert continu	Arrêt	Vert continu	Arrêt OU Rouge continu	N/D	Aucun	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 48.

 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	Arrêt	Arrêt	Arrêt OU Rouge continu	N/D	N/D	Le PCE ne reçoit pas d'alimentation. Voir <i>Résoudre les problèmes du PCE</i> à la page 55.
Orange continu	Rouge clignotant	N/D	N/D	Aucun	N/D	Il y a un problème avec la lampe du projecteur. Voir <i>Résoudre les erreurs du projecteur</i> à la page 49.
Arrêt	Rouge clignotant	N/D	Arrêt	Aucun	Aucun	La température de fonctionnement du projecteur a été dépassée. Voir <i>Résoudre les erreurs du projecteur</i> à la page 49.
Arrêt	Rouge continu	N/D	N/D	Aucun	N/D	Il y a un problème avec le ventilateur ou le cercle chromatique du projecteur. Voir <i>Résoudre les erreurs du projecteur</i> à la page 49.
Arrêt	Arrêt	Arrêt	Arrêt	Aucun	Aucun	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).

## Indicateurs d'état des projecteurs SMART U100 et SMART U100w

Un code apparaît sur l'indicateur de diagnostic du projecteur si le projecteur rencontre une erreur. Utilisez le tableau suivant pour interpréter les codes.

État de la lampe	Indicateur d'alimentation 	Indicateur d'entretien du projecteur 	Indicateur de diagnostic	Description	Solution
Allumé	Vert continu	Rouge continu	Lh	Lh = Rappel des heures de la lampe Quand le projecteur démarre, un message apparaît à l'écran pour dire à l'utilisateur de ne pas tarder à remplacer la lampe. Ce message disparaît après un moment. Le code Lh demeure.	Commandez rapidement une nouvelle lampe.
Arrêt	Rouge clignotant	Orange clignotant	LH	LH = La tension de la lampe est trop élevée Le projecteur a détecté que la tension de la lampe était trop élevée pour un fonctionnement en toute sécurité.	Remplacez la lampe.
Éteinte après échec de l'allumage	Orange clignotant	Orange clignotant	LF	LF = Panne de la lampe La lampe ne réussit pas à s'allumer malgré plusieurs tentatives.	Attendez 20 minutes, puis réessayez d'allumer le projecteur. Si le problème persiste, remplacez la lampe.

État de la lampe	Indicateur d'alimentation 	Indicateur d'entretien du projecteur 	Indicateur de diagnostic	Description	Solution
Arrêt	Rouge clignotant	Rouge clignotant	OH	OH = Surchauffe du capteur thermique Le projecteur a surchauffé et s'est éteint automatiquement. Le système peut être redémarré pour reprendre une utilisation normale.	Il se peut que le projecteur doive être nettoyé, ou que l'environnement de fonctionnement soit trop chaud. Il peut être possible de reprendre une utilisation normale si la lampe a été éteinte pendant au moins 30 minutes et que l'environnement de fonctionnement s'est refroidi.
Arrêt	Rouge clignotant	Rouge clignotant	dH	dH = Surchauffe de l'amplificateur de lampe Le projecteur a surchauffé et s'est éteint automatiquement. Le système peut être redémarré pour reprendre une utilisation normale.	Il se peut que le projecteur doive être nettoyé, ou que l'environnement de fonctionnement soit trop chaud. Il peut être possible de reprendre une utilisation normale si la lampe a été éteinte pendant au moins 30 minutes et que l'environnement de fonctionnement s'est refroidi.
Arrêt	Rouge continu	Rouge continu	LF	LF = Panne de la lampe	Si le problème persiste, remplacez la lampe.
			LH	LH = La tension de la lampe est trop élevée	Remplacez la lampe.
			F1	F1 = Panne du ventilateur système 1	Contactez l'assistance SMART.
			F2	F2 = Panne du ventilateur système 2	
			F3	F3 = Panne du ventilateur système 3	
			F4	F4 = Panne du ventilateur de soufflage	
			FC	FC = Panne du cercle chromatique	
			PS	PS = Panne 12 V CC	
			FP	FP = Panne du processeur DDP	
			Fd	Fd = Panne de la matrice à micromiroirs	
Fb	Fb = Panne de l'amplificateur de lampe (ballast)				

## Résoudre les problèmes de tableau interactif

Cette section comprend des informations sur la résolution de problèmes concernant le tableau interactif.

Si vous avez besoin d'informations non abordées dans cette section, consultez le *guide d'utilisation du tableau interactif SMART Board série 800* ([smarttech.com/kb/144817](http://smarttech.com/kb/144817)).

## Résoudre les problèmes de fonctionnement

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

- Vérifiez que le câble du système de la caméra soit connecté à l'arrière du plumier.
- Effectuez la procédure de calibrage expliquée dans le *guide d'utilisation du tableau interactif SMART Board série 800* ([smarttech.com/kb/144817](http://smarttech.com/kb/144817)).
- Si besoin, effectuez un dépannage supplémentaire sous la supervision de l'assistance SMART à l'aide de Diagnostic SMART Board.
- Vérifiez que le câble du système de la caméra soit connecté à l'arrière du plumier.
- Réinitialisez le système de tableau interactif. Si besoin, effectuez un dépannage supplémentaire sous la supervision de l'assistance SMART à l'aide du Diagnostic SMART Board.

## Résoudre les problèmes de connexion

- Vérifiez que le connecteur min-DIN 4 broches du faisceau de câbles du PCE soit bien branché au connecteur **CC 5V 2A** sur le projecteur.
- Vérifiez que le connecteur RS-232 DB9M du faisceau de câbles du PCE soit bien branché au connecteur de **Contrôle** sur le projecteur.
- Vérifiez que le câble USB, qui est situé sous le plumier, est bien connecté du tableau interactif au PCE.
- 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.



### REMARQUES

- Si vous utilisez la rallonge USB CAT 5, consultez les *Conseils de dépannage pour la rallonge USB CAT 5 pour les tableaux interactifs SMART Board série 800* ([smarttech.com/kb/147499](http://smarttech.com/kb/147499)).
- Les ordinateurs branchés au PCE prennent le pas sur les ordinateurs branchés à la rallonge USB Cat 5. Si vous branchez deux ordinateurs au PCE, l'ordinateur branché à la rallonge USB CAT 5 n'aura pas de connexion de partage de données avec le tableau interactif.

## Résoudre les problèmes du module du contrôleur

Si le module du contrôleur met plus de 10 secondes pour démarrer, débranchez le câble d'alimentation du tableau interactif, attendez 10 secondes, puis rebranchez-le.

Si le problème persiste, mettez le micrologiciel à jour comme expliqué dans le *guide d'utilisation du tableau interactif SMART Board série 800* ([smarttech.com/kb/144817](http://smarttech.com/kb/144817)).

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 d'alimentation du tableau interactif, attendez 10 secondes, puis rebranchez-le.

## 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 le projecteur réduit le temps passé à appeler l'assistance.

### Le projecteur cesse de répondre

Si le projecteur cesse de répondre, effectuez l'opération 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 "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. Remplacez le module de la lampe comme expliqué dans *Retirer et remplacer le module de la lampe du projecteur* à la page 33.
2. 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 suivants 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 *Format vidéo* à la page 99).
- 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 pris en charge par le 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 nécessitent plus de temps pour se synchroniser. Le fait de passer par toutes les entrées peut aussi aider à synchroniser l'image.
2. Si l'image ne se synchronise pas, vérifiez les branchements des câbles au projecteur et au PCE.
3. Assurez-vous que le signal de l'image est compatible avec le projecteur (voir *Format vidéo* à la page 99).
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 le projecteur n'affiche toujours pas de signal source, contactez votre revendeur SMART agréé.

## Image partielle, qui défile ou qui s'affiche mal



### REMARQUE

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

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

1. Sélectionnez **Démarrer > Panneau de configuration**.
2. Cliquez sur **Affichage**, puis sélectionnez **Ajuster la résolution**.
3. Assurez-vous que la résolution d'affichage est paramétrée sur 1024 × 768 (projecteur SMART U100) ou sur 1280 × 800 (projecteur SMART U100w au format 16:10).
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 un ordinateur Mac.**

1. Sélectionnez **menu Pomme > Préférences système**.  
La boîte de dialogue *Préférences système* apparaît.
2. Cliquez sur **Moniteurs**.
3. Assurez-vous que la résolution d'affichage est paramétrée sur 1024 × 768 (SMART U100) ou sur 1280 × 800 (SMART U100w au format 16:10).
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 les paramètres de fréquence ou de suivi de la source d'entrée soient différents des paramètres du projecteur.



### IMPORTANT

Notez les paramètres actuels avant d'ajuster leurs valeurs 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 *Format vidéo* à la page 99). Consultez le manuel de votre ordinateur pour plus d'informations.
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 14.

- Vous pouvez aussi réinitialiser le projecteur comme expliqué dans *Réinitialiser le projecteur* à la page 57 afin de rétablir la fréquence et le suivi à leurs valeurs d'origine.

**IMPORTANT**

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

## Image figée

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

### Pour résoudre un problème d'image figée

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

## L'image n'est pas adaptée au tableau interactif

Si vous utilisez un projecteur SMART U100w avec un tableau interactif grand écran, assurez-vous que vous utilisez le bon format pour le tableau interactif :

Tableau interactif	Format
Tableau interactif SMART Board 885	16:10

Vous pouvez paramétrer le format à l'aide du paramètre de résolution DLP native dans le menu des fonctions du projecteur (voir *Ajuster les paramètres du projecteur* à la page 14).

## L'image d'un 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 écran secondaire. 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. Les erreurs d'alignement peuvent se produire si le système de tableau interactif est fixé sur une surface inégale ou un mur avec des objets saillants, ou si vous inclinez trop le projecteur par rapport au centre vertical du tableau interactif.

Ajustez l'image projetée à l'aide des instructions du *guide d'installation du système de tableau interactif SMART Board 800ix3* ([smarttech.com/kb/170885](http://smarttech.com/kb/170885)) inclus et *Ajuster l'image* à la page 25.

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.
- Ajustez l'image projetée. Consultez le *guide d'installation du système de tableau interactif SMART Board 800ix3* ([smarttech.com/kb/170885](http://smarttech.com/kb/170885)) inclus et *Ajuster l'image* à la page 25.

## Résoudre les problèmes de son

Le projecteur comprend une enceinte intégrée. Vous pouvez aussi brancher un système audio externe au connecteur de sortie audio sur le panneau de connexion du projecteur. Si aucun son n'est émis par l'enceinte interne ou le système audio externe, effectuez les opérations suivantes.



### REMARQUE

Il 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 de son

1. 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.
2. Appuyez sur le bouton **Silence** sur la télécommande du projecteur. Si le silence audio est activé, désactivez-le.
3. Vérifiez le bouton du volume du PCE ou utilisez la télécommande du projecteur pour vous assurer que le volume n'est pas trop bas.

4. Assurez-vous que l'enceinte ou le système audio est allumé et que le volume est suffisamment élevé.
5. Assurez-vous que l'entrée source, 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.

**REMARQUE**

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

6. Si les étapes précédentes ne règlent pas 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 11 broches 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 est bien connecté au connecteur du PCE sur le projecteur.

## Résoudre les problèmes de communication réseau

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

### Pour résoudre les problèmes de communication réseau

1. Assurez-vous que le câble réseau est bien branché à la connexion RJ45 sur le panneau de connexion du projecteur.
2. Assurez-vous que l'indicateur d'avertissement LAN du projecteur est vert. Pour activer les fonctionnalités réseau du projecteur, utilisez la commande RS-232 "vgaoutnetenable=on" (voir *Commandes de programmation du projecteur* à la page 71) ou activez le paramètre **Réseau et sortie VGA** (voir *Ajuster les paramètres du projecteur* à la page 14). Les fonctionnalités réseau du projecteur ne fonctionneront pas tant que vous n'aurez pas effectué l'une de ces tâches.
3. 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 14 pour une description du champ de l'adresse IP. Saisissez cette adresse IP dans votre navigateur ou l'agent SNMP.

4. 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.

## Accéder au menu d'entretien



### ATTENTION

- 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 du 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 le projecteur ou de perturber son fonctionnement, et la 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 67).

### Pour récupérer le 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**.
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 la page 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.



### IMPORTANT

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 la page jusqu'à *Quitter*, puis appuyez sur **Entrée** sur la télécommande pour quitter le menu d'entretien du projecteur.

## Transporter le système de tableau interactif

Conservez l'emballage d'origine du système de tableau interactif de manière à pouvoir le réutiliser si vous devez transporter le système de tableau interactif. Si nécessaire, remballlez-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 l'emballage d'origine, achetez le même directement auprès de votre revendeur SMART agréé.



## Annexe A

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

Gestion des pages Web .....	59
Accéder à la gestion des pages Web .....	60
Accueil .....	60
Panneau cmde (Panneau de commande) .....	60
Panneau de commande II .....	64
Paramètres réseau .....	64
Alertes par e-mail .....	66
Paramètres de mot de passe .....	67
SNMP (Simple Network Management Protocol) .....	68

---

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

## Gestion des pages Web

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



### REMARQUE

Pour accéder à la page Web, utilisez un navigateur prenant en charge JavaScript. Les navigateurs les plus connus, comme Internet Explorer®, Chrome™ et Firefox®, prennent en charge JavaScript.

## Accéder à la gestion des pages Web

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

### Pour utiliser la gestion des pages Web

1. Ouvrez votre navigateur Internet.
2. Saisissez l'adresse IP du projecteur dans la barre d'adresse, puis appuyez sur ENTRÉE.  
La fenêtre *Paramètres du projecteur SMART U100* (ou *Paramètres du projecteur SMART U100w*) 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.



### REMARQUE

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 cmde (Panneau de commande)

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

Paramètre de sous-menu	Description
État de l'alimentation	Affiche l'état d'alimentation actuel du projecteur : <b>Inactif (Veille)</b> , <b>Alim. en cours (Allumage)</b> , <b>Refroid (Refroidissement)</b> ou <b>HS (ÉTEINT)</b> .

Paramètre de sous-menu	Description
Rétablir défauts project. (Rétablir toutes les valeurs par défaut du projecteur)	<p>Restaure les paramètres du projecteur à leurs valeurs par défaut ou actualise les paramètres actuels. Sélectionnez <b>Soum. (Envoyer)</b> ou <b>Actualiser</b>.</p> <div style="background-color: #f0f0f0; padding: 5px;"> <p> <b>IMPORTANT</b> L'option <b>Soum. (Envoyer)</b> est irréversible et réinitialise toutes les valeurs.</p> </div>
Volume	Ajuste le volume du projecteur de 0 à 40.
Silence	Active ou désactive les paramètres de silence. Sélectionnez <b>ES (Activé)</b> pour couper le son du projecteur et <b>HS (Désactivé)</b> pour désactiver le silence.
Ctrl volume (Contrôle du volume)	Active ou désactive la sortie ligne audio.
Bouton sortie système (Commutateur de la sortie système)	Sélectionne la sortie pour l'entrée ligne : <b>Sortie ligne + h/p (Sortie ligne+enceinte)</b> , <b>Sortie ligne uniquement</b> , <b>Haut-parleur uniquement</b> ou <b>Aucun</b> .
Mode affichage	<p>Paramètre la sortie d'affichage sur les modes <b>Présentation INTELLIGENTE (Présentation SMART)</b>, <b>Classe brill. (Salle claire)</b>, <b>Classe sombre (Salle sombre)</b>, <b>sRVB</b> et <b>Déf/utilisateur (Utilisateur)</b> :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Présentation INTELLIGENTE (Présentation SMART)</b> est recommandé pour la fidélité des couleurs.</li> <li>• <b>Classe brill. (Salle claire)</b> et <b>Classe sombre (Salle sombre)</b> sont recommandés pour les pièces correspondant à ces conditions.</li> <li>• <b>sRVB</b> fournit une couleur exacte standardisée.</li> <li>• <b>Déf/utilisateur (Utilisateur)</b> vous permet d'appliquer vos propres paramètres.</li> </ul>
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 entre 0 et 100.
Fréquence	Ajuste la fréquence des données d'affichage 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 63.
Crête blanc	Ajuste la luminosité des couleurs de l'image de 0 à 100 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 31.

Paramètre de sous-menu	Description
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.
Dét sign auto (Détection automatique du signal)	Active ou désactive la recherche de signal des connecteurs d'entrée. <ul style="list-style-type: none"> <li>Lorsque le paramètre est <b>ES (Activé)</b>, le projecteur change continuellement d'entrée jusqu'à ce qu'il trouve une source vidéo active.</li> <li>Lorsque le paramètre est <b>HS (Désactivé)</b>, le projecteur maintient la détection de signal sur une seule entrée.</li> </ul>
Rappel lampe	Sélectionnez <b>ES (Activé)</b> pour afficher ou <b>HS (Désactivé)</b> 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 <b>Normal</b> ou <b>ÉCO</b> . <b>ÉCO</b> augmente la durée de vie de la lampe en diminuant la luminosité de l'image.
ImageCare	Active ou désactive ImageCare.
M h.tension auto (Mise hors tension automatique)	Paramètre la durée du compte à rebours de l'extinction automatique entre 0 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 <b>0</b> pour désactiver le compte à rebours. Sélectionnez <b>120</b> pour permettre le fonctionnement optimal d'ImageCare.
Zoom	Ajuste le zoom avant ou arrière sur le centre de l'image de 0 à 30.
Pos H (entrée RVB) (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 style="background-color: #e0e0e0; padding: 5px; margin-top: 10px;">  <b>REMARQUE</b> Cela peut s'avérer utile quand la vidéo source est coupée. </div>
Pos V (entrée RVB) (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 style="background-color: #e0e0e0; padding: 5px; margin-top: 10px;">  <b>REMARQUE</b> Cela peut s'avérer utile quand la vidéo source est coupée. </div>

Paramètre de sous-menu	Description
Rapport haut/larg (Format)	<p>Paramètre la sortie de l'image sur <b>Rempl écr (Remplir l'écran)</b>, <b>Corres entr (Identique à l'entrée)</b> ou <b>16:9</b>.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Rempl écr (Remplir l'écran)</b> produit une image qui remplit tout l'écran en l'étirant et en la mettant à l'échelle.</li><li>• <b>Corres entr (Identique à l'entrée)</b> 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).</li><li>• <b>16:9</b> 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.</li></ul>
	<p> <b>REMARQUE</b></p> <p>Voir <i>Format vidéo</i> à la page 99 pour une description de chaque mode.</p>
Écran de démarrage	<p>Paramètre le type d'écran de démarrage sur <b>SMART</b> ou <b>Utilisateur</b>. L'écran <b>SMART</b> présente le logo SMART par défaut sur un arrière-plan bleu. L'écran <b>Utilisateur</b> utilise l'image enregistrée à partir de la fonction Capturer l'écran de démarrage utilisateur.</p>
VidéoMuet (Silence vidéo)	<p>Active ou désactive le paramètre de silence vidéo. Sélectionnez <b>ES (Activé)</b> pour masquer l'affichage et <b>HS (Désactivé)</b> pour l'afficher à nouveau.</p>
Vent vit élevée (Ventilateur vitesse élevée)	<p>Ajuste la vitesse du ventilateur du projecteur. Sélectionnez <b>Élevé</b> ou <b>Normal</b>.</p>
	<p> <b>REMARQUE</b></p> <p>Utilisez le paramètre élevé lorsque la température du projecteur est élevée ou que l'altitude est supérieure à 1800 m (6000').</p>
Mode projecteur	<p>Paramètre le mode de projection sur <b>Avant</b>, <b>Plafond</b>, <b>Arrière</b> ou <b>Plafond arr (Plafond arrière)</b>.</p>
	<p> <b>IMPORTANT</b></p> <p>SMART recommande de ne jamais modifier ce paramètre et de le laisser en mode de projection <b>Plafond</b>.</p>
Source	<p>Paramètre la source d'entrée sur <b>VGA1</b>, <b>HDMI1</b>, <b>HDMI2</b> ou <b>Composite</b>.</p>
HDMI1	<p>Attribue un autre nom (jusqu'à 15 caractères) à l'entrée HDMI1, qui apparaît lorsque vous sélectionnez l'entrée HDMI1.</p>
HDMI2	<p>Attribue un autre nom (jusqu'à 15 caractères) à l'entrée HDMI2, qui apparaît lorsque vous sélectionnez l'entrée HDMI2.</p>

Paramètre de sous-menu	Description
VGA1	Attribue un autre nom (jusqu'à 15 caractères) à l'entrée VGA1, qui apparaît lorsque vous sélectionnez l'entrée VGA1.
Composite	Attribue un autre nom (jusqu'à 15 caractères) à l'entrée vidéo Composite, qui apparaît lorsque vous sélectionnez l'entrée vidéo Composite.
Alerte d'urgence	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.
Message d'alarme	Affiche un message de notification d'urgence à l'écran (60 caractères maximum).

## Panneau de commande II

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

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

## 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"> <li>• <b>Activé</b> permet au serveur DHCP du réseau d'attribuer une adresse IP dynamique au projecteur.</li> <li>• <b>Désactivé</b> vous permet de paramétrer manuellement l'adresse IP du projecteur et d'autres paramètres réseau.</li> </ul>
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.

Paramètre de sous-menu	Description
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, le numéro ou l'adresse électronique de l'assistance pour le projecteur (16 caractères maximum).
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. <div data-bbox="670 1093 1434 1234" style="background-color: #f0f0f0; padding: 5px;">  <b>REMARQUE</b>            Le paramètre par défaut pour Communauté en lecture seule est public.         </div>
Communauté en lecture/écriture	Paramètre un mot de passe nécessaire pour chaque demande de paramétrage SNMP afin d'accéder au périphérique. <div data-bbox="670 1317 1434 1458" style="background-color: #f0f0f0; padding: 5px;">  <b>REMARQUE</b>            Le paramètre par défaut pour Communauté en lecture/écriture est privé.         </div>
Adresse de la destination d'interruption	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.

## Alertes par e-mail

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	Sélectionnez <b>Activer</b> pour activer ou <b>Désactiver</b> pour désactiver la fonction d'alerte par e-mail.
Pour	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.
Matière	Affiche ou vous permet de paramétrer l'objet de 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	<p>Envoie des alertes par e-mail quand les conditions suivantes surviennent. Sélectionnez les paramètres voulus, puis cliquez sur <b>Envoyer</b>.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Rappel des heures de la lampe Lh</li> <li>• Panne du ventilateur système 1 F1</li> <li>• Panne du ventilateur système 2 F2</li> <li>• Panne du ventilateur système 3 F3</li> <li>• Panne du ventilateur de soufflage F4</li> <li>• Panne de l'amplificateur de lampe (ballast) Fb</li> <li>• Surchauffe du système OH</li> <li>• La lampe ne s'est pas amorcée LF</li> <li>• La tension de la lampe est trop élevée LH</li> <li>• Panne du cercle chromatique FC</li> <li>• DDP (panne du processeur) FP</li> <li>• Panne 12 V CC PS</li> <li>• Panne de la matrice à micromiroirs Fd</li> <li>• Surchauffe de l'amplificateur de lampe dH</li> </ul>
	<p> <b>REMARQUE</b></p> <p>Le projecteur envoie une alerte par e-mail (alerte SMART) à votre adresse électronique. Cliquez sur <b>Test d'alerte par e-mail</b> afin de vérifier que votre adresse électronique et les paramètres de votre serveur SMTP soient corrects en envoyant un message test (message test d'alerte SMART).</p> <p>Si les paramètres ne sont pas corrects, les messages d'alerte par e-mail ne sont pas bien envoyés ou reçus et aucun message d'avertissement ou de notification n'est disponible pour en informer les utilisateurs.</p>

## 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 <b>Désactiver</b> afin d'autoriser la gestion Internet à distance du projecteur sans exiger de mot de passe.
Nouveau mot de passe	Saisissez un nouveau mot de passe
Confirmer le mot de passe	Confirmez le mot de passe

**REMARQUES**

- 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.
- La longueur maximale autorisée pour le mot de passe est de quatre chiffres ou lettres.
- Si vous oubliez le mot de passe du projecteur, consultez *Accéder au menu d'entretien* à la page 56 afin de rétablir les paramètres par défaut du projecteur.

## SNMP (Simple Network Management Protocol)

Le 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 vous rendant à l'adresse [smartechnology.com/software](http://smartechnology.com/software) et en cliquant sur le lien du fichier BIG dans la section *Matériel* du projecteur.

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

## Annexe B

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

Brancher un système de contrôle local au PCE .....	70
Paramètres de l'interface série .....	70
Commandes de programmation du projecteur .....	71
Commandes de l'état d'alimentation du projecteur .....	71
Définitions des commandes/réponses .....	71
Définitions des champs .....	72
Sélection de l'application source .....	72
Définitions des commandes/réponses .....	72
Définitions des champs .....	73
Contrôle vidéo .....	74
Définitions des commandes/réponses .....	74
Définitions des champs .....	76
Contrôle audio .....	80
Définitions des commandes/réponses .....	80
Définitions des champs .....	81
Informations réseau .....	83
Définitions des commandes/réponses .....	83
Définitions des champs .....	83
Informations du système .....	84
Définitions des commandes/réponses .....	85
Définitions des champs .....	87
Informations d'entretien .....	93
Définitions des commandes/réponses .....	93
Définitions des champs .....	93
Commandes d'ingénierie .....	97
Définitions des commandes/réponses .....	97
Définitions des champs .....	97
Commandes supplémentaires .....	98
Définitions des commandes/réponses .....	98
Commande inconnue .....	98

---

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

## Brancher un système de contrôle local au PCE

En branchant un ordinateur ou un système de contrôle local au connecteur 4 broches du PCE, vous pouvez sélectionner des entrées vidéo, démarrer ou éteindre le système de tableau interactif et demander des informations comme l'utilisation de la lampe du projecteur, les paramètres actuels et les adresses réseau.



### REMARQUE

Sur les projecteurs dotés d'un connecteur RS-232 étiqueté **Contrôle 9v** (au lieu de **Contrôle**), la broche 1 fonctionne comme une source d'alimentation +9V CC à n'utiliser qu'avec les anciens modèles de PCE, comme ceux inclus avec les projecteurs SMART UF55.

## Paramètres de l'interface série

L'interface série du projecteur agit comme un équipement de transmission de circuit de données et ses paramètres ne peuvent pas être configurés. Vous devez configurer le programme de communication série de votre ordinateur ou les paramètres de communication série du système de contrôle local en leur donnant les valeurs suivantes :

Paramètre	Valeur
Débit binaire	19,2 kbps
Bits de données	8
Parité	Aucun
Bits d'arrêt	1
Contrôle du flux	Aucun



### REMARQUES

- 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 que vous avez précédemment branché au panneau de commande.
3. Configurez les paramètres de l'interface série à l'aide des valeurs du tableau ci-dessus, puis appuyez sur ENTRÉE.

Le message "invalid cmd= ? for help" s'affiche, et le caractère ">" apparaît pour signaler l'invite de commande à la ligne suivante.



#### IMPORTANT

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

4. Saisissez des commandes pour configurer les paramètres.



#### REMARQUES

- 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 et les réponses du projecteur.

### Commandes de l'état d'alimentation du projecteur

Utilisez ces commandes pour déterminer l'état d'alimentation du projecteur et les contrôles associés.

#### Définitions des commandes/réponses

Commande	Réponse	Répond lorsque l'appareil est éteint
on	powerstate=[état d'alimentation]	oui
off [option d'arrêt]	powerstate=[état d'alimentation]	oui
get powerstate	powerstate=[état d'alimentation]	oui

**Définitions des champs**

Champ	Valeurs possibles	Description
off option	now	Il s'agit d'un champ facultatif. Il oblige le projecteur à s'éteindre. Une fois ce processus enclenché, il ne peut pas être annulé. Si "now" n'est pas spécifié, la commande "off" entraîne l'apparition d'un compte à rebours. Pour éteindre le projecteur, envoyez une deuxième commande "off" avant la fin du compte à rebours ; autrement, le projecteur restera allumé à la fin du compte à rebours.
<div style="background-color: #e0e0e0; padding: 5px;">  <b>REMARQUE</b>            Considérez cela comme un autre état du projecteur. Lorsque le compte à rebours est terminé, une réponse asynchrone indique que le projecteur est retournée à l'état "on".             Cette commande est acceptée quand le projecteur est éteint, mais elle ne fait rien d'autre que renvoyer l'état d'alimentation.         </div>		
powerstate	<ul style="list-style-type: none"> <li>• powering</li> <li>• on</li> <li>• cooling</li> <li>• confirm off</li> <li>• idle</li> </ul>	L'état d'alimentation actuel du projecteur. Les différents projecteurs ont différents états d'alimentation potentiels. Ces états d'alimentation sont identiques aux états d'alimentation des projecteurs SMART U100 et SMART U100w.

**Sélection de l'application source**

Utilisez ces commandes pour basculer entre les sources d'entrée et les applications intégrées. Ces commandes contrôlent également le commutateur USB de ces sources.

**Définitions des commandes/réponses**

Commande	Réponse	Répond lorsque l'appareil est éteint
set input [cible]	input=[valeur actuelle]	non
get input	input=[valeur actuelle]	oui
get videoinputs	videoinputs=[valeur actuelle]	oui
set usb1source [cible]	usb1source=[valeur actuelle]	oui
get usb1source	usb1source=[valeur actuelle]	oui

Commande	Réponse	Répond lorsque l'appareil est éteint
set usb2source [cible]	usb2source=[valeur actuelle]	oui
get usb2source	usb2source=[valeur actuelle]	oui

#### Définitions des champs

Champ	Valeurs possibles	Description
current input	<ul style="list-style-type: none"> <li>• VGA1</li> <li>• Composite</li> <li>• HDMI1</li> <li>• HDMI2</li> <li>• Aucun</li> </ul>	Une liste des entrées des sources vidéo disponibles. <b>Aucun</b> est une entrée non sélectionnable qui est renvoyée en réponse à une commande "get input" lorsque le projecteur est éteint.
target input	<ul style="list-style-type: none"> <li>• = VGA1</li> <li>• = Composite</li> <li>• = HDMI1</li> <li>• = HDMI2</li> <li>• = None</li> <li>• = Next</li> </ul>	Une liste des entrées possibles. Le fait de sélectionner <b>Suivant</b> oblige le projecteur à passer à l'élément suivant de la liste et renvoie une réponse équivalente à une entrée spécifiée par l'utilisateur.
current videoinputs	VGA1, Composite, HDMI1, HDMI2	Une liste séparée par des virgules des entrées de projecteur disponibles. Les chaînes retournées dans cette commande doivent être identiques aux chaînes utilisées pour la sélection de l'entrée dans l'affichage à l'écran (OSD).
current usb1source	<ul style="list-style-type: none"> <li>• VGA1</li> <li>• HDMI1</li> <li>• HDMI2</li> <li>• Désactivé</li> </ul>	Valeur actuelle pour laquelle est activé le commutateur USB1
target usb1source	<ul style="list-style-type: none"> <li>• = VGA1</li> <li>• = HDMI1</li> <li>• = HDMI2</li> <li>• = Désactivé</li> </ul>	Valeur sur laquelle est paramétrée la source activée du commutateur USB1. Si cette valeur est identique à la source USB2, la source USB1 est utilisée et la source USB2 est ignorée.
current usb2source	<ul style="list-style-type: none"> <li>• VGA1</li> <li>• HDMI1</li> <li>• HDMI2</li> <li>• Désactivé</li> </ul>	Valeur actuelle du commutateur USB2

Champ	Valeurs possibles	Description
target usb2source	<ul style="list-style-type: none"> <li>• = VGA1</li> <li>• = HDMI1</li> <li>• = HDMI2</li> <li>• = Désactivé</li> </ul>	Valeur sur laquelle est paramétrée la source activée du commutateur USB2. Si cette valeur est identique à la source USB2, la source USB1 est utilisée et la source USB2 est ignorée.

**EXEMPLE**

```

> set input=vga1
input = vga1
> set input=next
input = composite
> get videoinputs
videoinputs = vga1, composite, hdmi1
> get usb1source
usb1source = vga1
> get usb2source
usb2source = hdmi1
> set usb2source=hdmi1
usb2source = hdmi1
>

```

## Contrôle vidéo

Utilisez ces commandes pour modifier les contrôles de la sortie vidéo du projecteur. La fourchette des valeurs utilisée pour ces commandes doit être identique à la fourchette de l'affichage à l'écran (OSD). Le micrologiciel doit gérer correctement les états videofreeze et videomute. Il convient d'effectuer un changement pour veiller à ce que videofreeze et videomute s'excluent mutuellement.

### Définitions des commandes/réponses

Commande	Réponse	Répond lorsque l'appareil est éteint
set displaymode [cible]	displaymode=[valeur actuelle]	non
get displaymode	displaymode=[valeur actuelle]	non
set brightness [cible]	brightness=[valeur actuelle]	non
get brightness	brightness=[valeur actuelle]	non
set contrast [cible]	contrast=[valeur actuelle]	non

get contrast	contrast=[valeur actuelle]	non
set frequency [cible]	frequency=[valeur actuelle]	non
get frequency	frequency=[valeur actuelle]	non
set tracking [cible]	tracking=[valeur actuelle]	non
get tracking	tracking=[valeur actuelle]	non
set saturation [cible]	saturation=[valeur actuelle]	non
get saturation	saturation=[valeur actuelle]	non
set tint [cible]	tint=[valeur actuelle]	non
get tint	tint=[valeur actuelle]	non
set sharpness [cible]	sharpness=[valeur actuelle]	non
get sharpness	sharpness=[valeur actuelle]	non
set hposition [cible]	hposition=[valeur actuelle]	non
get hposition	hposition=[valeur actuelle]	non
set vposition [cible]	vposition=[valeur actuelle]	non
get vposition	vposition=[valeur actuelle]	non
set whitepeaking [cible]	whitepeaking=[valeur actuelle]	non
get whitepeaking	whitepeaking=[valeur actuelle]	non
set degamma [cible]	degamma=[valeur actuelle]	non
get degamma	degamma=[valeur actuelle]	non
set red [cible]	red=[valeur actuelle]	non
get red	red=[valeur actuelle]	non

set green [cible]	green=[valeur actuelle]	non
get green	green=[valeur actuelle]	non
set blue [cible]	blue=[valeur actuelle]	non
get blue	blue=[valeur actuelle]	non
set cyan [cible]	cyan=[valeur actuelle]	non
get cyan	cyan=[valeur actuelle]	non
set magenta [cible]	magenta=[valeur actuelle]	non
get magenta	magenta=[valeur actuelle]	non
set yellow [cible]	yellow=[valeur actuelle]	non
get yellow	yellow=[valeur actuelle]	non
set videofreeze [cible]	videofreeze=[valeur actuelle]	non
get videofreeze	videofreeze=[valeur actuelle]	non
set displayhide	displayhide= [cible]	non
get displayhide	displayhide= [cible]	non

#### Définitions des champs

Champ	Valeurs possibles	Description
target displaymode	<ul style="list-style-type: none"> <li>• = Présentation SMART</li> <li>• = Salle claire</li> <li>• = Salle sombre</li> <li>• = sRVB</li> <li>• = Utilisateur</li> </ul>	Les fourchettes doivent être identiques aux fourchettes de l'OSD.
current displaymode	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Présentation SMART</li> <li>• Salle claire</li> <li>• Salle sombre</li> <li>• sRGB</li> <li>• Utilisateur</li> </ul>	Les fourchettes doivent être identiques aux fourchettes de l'OSD.

Champ	Valeurs possibles	Description
target brightness	<ul style="list-style-type: none"> <li>• + val</li> <li>• – val</li> <li>• = 0 à 100</li> </ul>	Utilisez + ou – pour modifier la luminosité de manière incrémentielle. Saisissez un nombre au sein de la fourchette pour régler la luminosité à un niveau spécifique.
current brightness	Fourchette : 0 à 100	La luminosité actuelle de l'appareil
target contrast	<ul style="list-style-type: none"> <li>• + val</li> <li>• – val</li> <li>• = 0 à 100</li> </ul>	Utilisez + ou – pour modifier le contraste de manière incrémentielle. Saisissez un nombre au sein de la fourchette pour régler le contraste à un niveau spécifique.
current contrast	Fourchette : 0 à 100	Le contraste actuel de l'appareil
target frequency	<ul style="list-style-type: none"> <li>• + val</li> <li>• – val</li> <li>• = -5 à +5</li> </ul>	Les fourchettes doivent être identiques aux fourchettes de l'OSD.
current frequency	Fourchette : -5 à +5	Les fourchettes doivent être identiques aux fourchettes de l'OSD.
target tracking	<ul style="list-style-type: none"> <li>• + val</li> <li>• – val</li> <li>• = 0 à 31</li> </ul>	Les fourchettes doivent être identiques aux fourchettes de l'OSD.
current tracking	Fourchette : 0 à 31	Les fourchettes doivent être identiques aux fourchettes de l'OSD.
target saturation	<ul style="list-style-type: none"> <li>• + val</li> <li>• – val</li> <li>• = 0 à 100</li> </ul>	Les fourchettes doivent être identiques aux fourchettes de l'OSD.
current saturation	Fourchette : 0 à 100	Les fourchettes doivent être identiques aux fourchettes de l'OSD.
target tint	<ul style="list-style-type: none"> <li>• + val</li> <li>• – val</li> <li>• = 0 à 100</li> </ul>	Les fourchettes doivent être identiques aux fourchettes de l'OSD.
current tint	Fourchette : 0 à 100	Les fourchettes doivent être identiques aux fourchettes de l'OSD.
target sharpness	<ul style="list-style-type: none"> <li>• + val</li> <li>• – val</li> <li>• = 0 à 31</li> </ul>	Les fourchettes doivent être identiques aux fourchettes de l'OSD.
current sharpness	Fourchette : 0 à 31	Les fourchettes doivent être identiques aux fourchettes de l'OSD.

Champ	Valeurs possibles	Description
target hposition	<ul style="list-style-type: none"> <li>• + val</li> <li>• - val</li> <li>• = 0 à 100</li> </ul>	Les fourchettes doivent être identiques aux fourchettes de l'OSD.
current hposition	Fourchette : 0 à 100	Les fourchettes doivent être identiques aux fourchettes de l'OSD.
target vposition	<ul style="list-style-type: none"> <li>• + val</li> <li>• - val</li> <li>• = -5 à +5</li> </ul>	Les fourchettes doivent être identiques aux fourchettes de l'OSD. Les valeurs dépendent de la source.
current vposition	Fourchette : -5 à +5	Les fourchettes doivent être identiques aux fourchettes de l'OSD.
target whitepeaking	<ul style="list-style-type: none"> <li>• + val</li> <li>• - val</li> <li>• = 0 à 10</li> </ul>	Les fourchettes doivent être identiques aux fourchettes de l'OSD.
current whitepeaking	Fourchette : 0 à 10	Les fourchettes doivent être identiques aux fourchettes de l'OSD.
target degamma	<ul style="list-style-type: none"> <li>• + val</li> <li>• - val</li> <li>• = 0 à 3</li> </ul>	Les fourchettes doivent être identiques aux fourchettes de l'OSD.
current degamma	Fourchette : 0 à 3	Les fourchettes doivent être identiques aux fourchettes de l'OSD.
target red	<ul style="list-style-type: none"> <li>• + val</li> <li>• - val</li> <li>• = 0 à 100</li> </ul>	Les fourchettes doivent être identiques aux fourchettes de l'OSD.
current red	Fourchette : 0 à 100	Les fourchettes doivent être identiques aux fourchettes de l'OSD.
target green	<ul style="list-style-type: none"> <li>• + val</li> <li>• - val</li> <li>• = 0 à 100</li> </ul>	Les fourchettes doivent être identiques aux fourchettes de l'OSD.
current green	Fourchette : 0 à 100	Les fourchettes doivent être identiques aux fourchettes de l'OSD.
target blue	<ul style="list-style-type: none"> <li>• + val</li> <li>• - val</li> <li>• = 0 à 100</li> </ul>	Les fourchettes doivent être identiques aux fourchettes de l'OSD.
current blue	Fourchette : 0 à 100	Les fourchettes doivent être identiques aux fourchettes de l'OSD.

Champ	Valeurs possibles	Description
target cyan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• + val</li> <li>• – val</li> <li>• = 0 à 100</li> </ul>	Les fourchettes doivent être identiques aux fourchettes de l'OSD.
current cyan	Fourchette : 0 à 100	Les fourchettes doivent être identiques aux fourchettes de l'OSD.
target magenta	<ul style="list-style-type: none"> <li>• + val</li> <li>• – val</li> <li>• = 0 à 100</li> </ul>	Les fourchettes doivent être identiques aux fourchettes de l'OSD.
current magenta	Fourchette : 0 à 100	Les fourchettes doivent être identiques aux fourchettes de l'OSD.
target yellow	<ul style="list-style-type: none"> <li>• + val</li> <li>• – val</li> <li>• = 0 à 100</li> </ul>	Les fourchettes doivent être identiques aux fourchettes de l'OSD.
current yellow	Fourchette : 0 à 100	Les fourchettes doivent être identiques aux fourchettes de l'OSD.
target videofreeze	<ul style="list-style-type: none"> <li>• = on</li> <li>• = off</li> </ul>	Activer/désactiver le gel vidéo
current videofreeze	<ul style="list-style-type: none"> <li>• = on</li> <li>• = off</li> </ul>	Activer/désactiver le gel vidéo
current displayhide	<ul style="list-style-type: none"> <li>• normal</li> <li>• frozen</li> <li>• muted</li> </ul>	Correspond aux trois états du bouton Masquer de la télécommande.
target displayhide	<ul style="list-style-type: none"> <li>• normal</li> <li>• frozen</li> <li>• muted</li> <li>• next</li> </ul>	Paramétrer le mode directement ou passer successivement d'un état à l'autre.

Utilisez les commandes ci-dessus pour paramétrer la propriété sur une valeur absolue ou pour modifier la valeur actuelle.

**EXEMPLE**

```
>get brightness
brightness=55
>set brightness = 65
brightness=65
>set brightness +5
brightness=70
>set brightness -15
brightness=55
>
```

Toutes les commandes vidéo ont également une indication de source facultative. Par exemple, pour paramétrer la luminosité d'une source en particulier, utilisez la commande suivante.

**EXEMPLE**

```
>set brightness = 65
brightness=65
>set brightness vga1 = 65
brightness vga1 = 65
```

Cela paramètre la luminosité de la source VGA1, que le projecteur soit sur cette source ou pas.

## Contrôle audio

Utilisez ces commandes pour paramétrer les contrôles de sortie audio. La fourchette des valeurs utilisée pour ces commandes doit être identique à la fourchette de l'affichage à l'écran (OSD).

### Définitions des commandes/réponses

Commande	Réponse	Arrêté
set volume [cible]	volume=[valeur actuelle]	non
get volume	volume=[valeur actuelle]	non
set micvolume [cible]	micvolume=[valeur actuelle]	non
get micvolume	micvolume=[valeur actuelle]	non

Commande	Réponse	Arrêté
set mute [cible]	mute=[valeur actuelle]	non
get mute	mute=[valeur actuelle]	non
set volumecontrol [cible]	volumecontrol=[valeur actuelle]	non
get volumecontrol	volumecontrol=[valeur actuelle]	non
set cc [cible]	cc=[valeur actuelle]	non
get cc	cc=[valeur actuelle]	non
set sysoutputsw [cible]	sysoutputsw=[valeur actuelle]	non
get sysoutputsw	sysoutputsw=[valeur actuelle]	non

#### Définitions des champs

Champ	Valeurs possibles	Description
target volume	<ul style="list-style-type: none"> <li>• + val</li> <li>• – val</li> <li>• = -20 à 20</li> </ul>	Utilisez + ou – pour modifier le volume de manière incrémentielle. Saisissez un nombre au sein de la fourchette pour régler le volume à un niveau spécifique. Lorsque vous modifiez le volume à l'aide du RS-232, le curseur du volume de l'OSD est identique au curseur qui s'affiche quand vous utilisez une autre commande. Notez que -20 doit correspondre à 0 et que 20 doit correspondre à 40.
current volume	Fourchette : -20 à 20	Le volume actuel de l'appareil. Notez que -20 doit correspondre à 0 et que 20 doit correspondre à 40.
target micvolume	<ul style="list-style-type: none"> <li>• + val</li> <li>• – val</li> <li>• = -20 à 20</li> </ul>	Utilisez + ou – pour modifier micvolume de manière incrémentielle. Saisissez un nombre au sein de la fourchette pour régler le volume à un niveau spécifique. Lorsque vous modifiez le volume à l'aide du RS-232, le curseur du volume de l'OSD est identique au curseur qui s'affiche quand vous utilisez une autre commande. Notez que -20 doit correspondre à 0 et que 20 doit correspondre à 40.
current micvolume	Fourchette : -20 à 20	Le volume actuel de l'appareil.

Champ	Valeurs possibles	Description
target mute	<ul style="list-style-type: none"> <li>• = on</li> <li>• = off</li> </ul>	Indique si le silence est activé ou désactivé.
current mute	<ul style="list-style-type: none"> <li>• = on</li> <li>• = off</li> </ul>	État actuel de la fonction de silence
current volumecontrol	<ul style="list-style-type: none"> <li>• = on</li> <li>• = off</li> </ul>	État actuel du contrôle du volume
target volumecontrol	<ul style="list-style-type: none"> <li>• = on</li> <li>• = off</li> </ul>	Indique si le contrôle du volume est activé ou désactivé.
target cc	<ul style="list-style-type: none"> <li>• = cc1</li> <li>• = cc2</li> <li>• = off</li> </ul>	États du sous-titrage
current cc	<ul style="list-style-type: none"> <li>• = cc1</li> <li>• = cc2</li> <li>• = off</li> </ul>	États du sous-titrage
target sysoutputsw	<ul style="list-style-type: none"> <li>• = line+spkr</li> <li>• = line</li> <li>• = spkr</li> <li>• = none</li> </ul>	Indique le commutateur de la sortie système
current sysoutputsw	<ul style="list-style-type: none"> <li>• = line+spkr</li> <li>• = line</li> <li>• = spkr</li> <li>• = none</li> </ul>	État actuel du commutateur de la sortie système

Utilisez les commandes ci-dessus pour paramétrer la propriété sur une valeur absolue ou pour modifier la valeur actuelle.

#### EXEMPLE

```
>get volume
volume=0
>set volume=-10
volume=-10
>set volume +5
volume=-5
>set volume -15
volume=-20
```

## Informations réseau

Utilisez ces commandes pour paramétrer vos informations réseau.

### Définitions des commandes/réponses

Commande	Réponse	Arrêté
get netstatus	netstatus=[valeur actuelle]	oui
set network	network=[valeur actuelle]	oui
get network	network=[valeur actuelle]	oui
set dhcp [cible]	dhcp=[actuel]	oui
get dhcp	dhcp=[actuel]	oui
set ipaddr [cible]	ipaddr=[actuel]	oui
get ipaddr	ipaddr=[actuel]	oui
set subnetmask [cible]	subnetmask=[actuel]	oui
get subnetmask	subnetmask=[actuel]	oui
set gateway [cible]	gateway=[actuel]	oui
get gateway	gateway=[actuel]	oui
set primarydns [cible]	primarydns=[actuel]	oui
get primarydns	primarydns=[actuel]	oui
get macaddr	macaddr=[adresse MAC]	oui

### Définitions des champs

Champ	Valeurs possibles	Description
current netstatus	<ul style="list-style-type: none"> <li>• connecté</li> <li>• déconnecté</li> </ul>	État actuel de l'interface réseau
current network	<ul style="list-style-type: none"> <li>• on</li> <li>• off</li> </ul>	État actuel du module réseau et de la sortie VGA
target network	<ul style="list-style-type: none"> <li>• on</li> <li>• off</li> </ul>	Activer/désactiver le module réseau et la sortie VGA
current dhcp	<ul style="list-style-type: none"> <li>• = on</li> <li>• = off</li> </ul>	Activer/désactiver pour la mise en réseau DHCP

Champ	Valeurs possibles	Description
target dhcp	<ul style="list-style-type: none"> <li>• on</li> <li>• off</li> </ul>	Activer/désactiver pour la mise en réseau DHCP
current ipaddr	Fourchette : 0.0.0.0 à 255.255.255.255	Adresse IP actuelle (statique ou attribuée par un dhcp)
target ipaddr	= Fourchette : 0.0.0.0 à 255.255.255.255	Paramétrer sur une adresse IP statique
current subnetmask	Fourchette : 0.0.0.0 à 255.255.255.255	Masque de sous-réseau actuel
target subnetmask	= Fourchette : 0.0.0.0 à 255.255.255.255	Masque de sous-réseau cible
current gateway	Fourchette : 0.0.0.0 à 255.255.255.255	Passerelle actuelle
target gateway	= Fourchette : 0.0.0.0 à 255.255.255.255	Passerelle cible
current primarydns	Fourchette : 0.0.0.0 à 255.255.255.255	DNS principal actuel
target primarydns	= Fourchette : 0.0.0.0 à 255.255.255.255	DNS principal cible
Adresse MAC	xx-xx-xx-xx-xx-xx	L'adresse MAC de l'appareil.

## Informations du système

Utilisez ces commandes pour paramétrer les informations système.

**Définitions des commandes/réponses**

<b>Commande</b>	<b>Réponse</b>	<b>Arrêté</b>
set autosignal [cible]	autosignal=[valeur actuelle]	non
get autosignal	autosignal=[valeur actuelle]	non
set lampreminder [cible]	lampreminder=[valeur actuelle]	non
get lampreminder	lampreminder=[valeur actuelle]	non
set lampmode [cible]	lampmode=[valeur actuelle]	non
get lampmode	lampmode=[valeur actuelle]	non
set ImageCare [cible]	ImageCare=[valeur actuelle]	non
get ImageCare	ImageCare=[valeur actuelle]	non
set autopoweroff [cible]	autopoweroff=[valeur actuelle]	non
get autopoweroff set zoom [cible]	autopoweroff=[valeur actuelle]	non
set zoom [cible]	zoom=[valeur actuelle]	non
get zoom	zoom=[valeur actuelle]	non
set projectorid [cible]	projectorid=[valeur actuelle]	non
get projectorid	projectorid=[valeur actuelle]	non
set aspectratio [cible]	aspectratio=[valeur actuelle]	non
get aspectratio	aspectratio=[valeur actuelle]	non
set projectionmode [cible]	projectionmode= [valeur actuelle]	non
get projectionmode	projectionmode= [valeur actuelle]	non
set startupscreen [cible]	startupscreen=[valeur actuelle]	non

<b>Commande</b>	<b>Réponse</b>	<b>Arrêté</b>
get startupscreen	startupscreen=[valeur actuelle]	non
set restoredefaults	restoredefaults= [valeur actuelle]	oui
get lamphrs	lamphrs=[valeur actuelle]	oui
set lamphrs [cible]	lamphrs=0	oui
get syshrs	syshrs=[valeur actuelle]	oui
get resolution	resolution=[valeur actuelle]	non
get nativeaspectratio	nativeaspect=[valeur native]	non
get fwverddp	fwverddp=[valeur actuelle]	oui
get fwvernet	fwvernet=[valeur actuelle]	oui
get fwvermpu	fwvermpu=[valeur actuelle]	oui
get serialnum	serialnum=[valeur actuelle]	oui
get fwverecp	fwverecp=[valeur actuelle]	oui
set language [cible]	language=[valeur actuelle]	non
get language	language=[valeur actuelle]	non
set groupname [cible]	groupname=[valeur actuelle]	non
get groupname	groupname=[valeur actuelle]	non
set projectornome [cible]	projectornome= [valeur actuelle]	non
get projectornome	projectornome= [valeur actuelle]	non
set locationinfo [cible]	locationinfo=[valeur actuelle]	non
get locationinfo	locationinfo=[valeur actuelle]	non

Commande	Réponse	Arrêté
set contactinfo [cible]	contactinfo=[valeur actuelle]	non
get contactinfo	contactinfo=[valeur actuelle]	non
get modelnum	modelnum=U100, ou modelnum=U100w	non Retourne le modèle du projecteur
set videomute [cible]	videomute=[valeur actuelle]	non
get videomute	videomute=[valeur actuelle]	non
set vgaoutnetenable [cible]	vgaoutnetenable=[actuel]	oui
get vgaoutnetenable	vgaoutnetenable=[actuel]	oui
set emergencyalertmsg [cible]	emergencyalertmsg=[valeur actuelle]	non
get emergencyalertmsg	emergencyalertmsg=[valeur actuelle]	non
set emergencyalert [cible]	emergencyalert=[valeur actuelle]	non
get emergencyalert	emergencyalert=[valeur actuelle]	non
get signaldetected	signaldetected=[valeur actuelle]	oui La réponse dépend du mode d'alimentation.

#### Définitions des champs

Champ	Valeurs possibles	Description
target autosignal	<ul style="list-style-type: none"> <li>• = on</li> <li>• = off</li> </ul>	Les fourchettes doivent être identiques aux paramètres de l'OSD.
current autosignal	<ul style="list-style-type: none"> <li>• on</li> <li>• off</li> </ul>	Les fourchettes doivent être identiques aux paramètres de l'OSD.
target lampreminder	<ul style="list-style-type: none"> <li>• = on</li> <li>• = off</li> </ul>	Les fourchettes doivent être identiques aux paramètres de l'OSD.
current lampreminder	<ul style="list-style-type: none"> <li>• on</li> <li>• off</li> </ul>	Les fourchettes doivent être identiques aux paramètres de l'OSD.

Champ	Valeurs possibles	Description
target lampmode	<ul style="list-style-type: none"> <li>• = standard</li> <li>• = ÉCO</li> </ul>	Les fourchettes doivent être identiques aux paramètres de l'OSD.
current lampmode	<ul style="list-style-type: none"> <li>• standard</li> <li>• ÉCO</li> </ul>	Les fourchettes doivent être identiques aux paramètres de l'OSD.
target ImageCare	<ul style="list-style-type: none"> <li>• = on</li> <li>• = off</li> </ul>	Les fourchettes doivent être identiques aux paramètres de l'OSD.
current ImageCare	<ul style="list-style-type: none"> <li>• on</li> <li>• off</li> </ul>	Les fourchettes doivent être identiques aux paramètres de l'OSD.
target autopoweroff	<ul style="list-style-type: none"> <li>• + val</li> <li>• – val</li> <li>• = 0 à 240</li> </ul>	Les fourchettes doivent être identiques aux fourchettes de l'OSD.
current autopoweroff	<ul style="list-style-type: none"> <li>• + val</li> <li>• – val</li> <li>• = 0 à 240</li> </ul>	Les fourchettes doivent être identiques aux fourchettes de l'OSD.
target zoom	<ul style="list-style-type: none"> <li>• + val</li> <li>• – val</li> <li>• = 0 à 30</li> </ul>	Les fourchettes doivent être identiques aux fourchettes de l'OSD.
current zoom	= 0 à 30	Les fourchettes doivent être identiques aux fourchettes de l'OSD.
target projectorid	<ul style="list-style-type: none"> <li>• + val</li> <li>• – val</li> <li>• = 0 à 999</li> </ul>	Les fourchettes doivent être identiques aux fourchettes de l'OSD.
current projectorid	= 0 à 999	Les fourchettes doivent être identiques aux fourchettes de l'OSD.

Champ	Valeurs possibles	Description
target aspectratio	<ul style="list-style-type: none"> <li>• = fill</li> <li>• = match</li> <li>• = 16:9</li> </ul>	<p>Les fourchettes doivent être identiques aux fourchettes de l'OSD.</p> <p><b>Fill :</b>            Quelle que soit l'entrée, l'image est étirée pour correspondre à la matrice à micromiroirs. Par exemple, une image 16:9 apparaît comme une image 4:3 sur un projecteur XGA et comme une image 16:10 sur un projecteur WXGA.</p> <p><b>Match :</b>            Le signal est mis à l'échelle de manière à ce que le format de l'entrée soit conservé. Par exemple, une image 4:3 apparaît comme une image 4:3 sur l'écran.</p> <p><b>16:9</b>            Le signal est mis à l'échelle et étiré afin de produire une image 16:9.</p>
current aspectratio	<ul style="list-style-type: none"> <li>• fill</li> <li>• match</li> <li>• 16:9</li> </ul>	Les fourchettes doivent être identiques aux paramètres de l'OSD.
target projectionmode	<ul style="list-style-type: none"> <li>• = front</li> <li>• = ceiling</li> <li>• = rear</li> <li>• = rear ceiling</li> </ul>	Les fourchettes doivent être identiques aux paramètres de l'OSD.
current projectionmode	<ul style="list-style-type: none"> <li>• = front</li> <li>• = ceiling</li> <li>• = rear</li> <li>• = rear ceiling</li> </ul>	Les fourchettes doivent être identiques aux paramètres de l'OSD.
target startupscreen	<ul style="list-style-type: none"> <li>• = smart</li> <li>• = usercapture</li> <li>• = preview</li> </ul>	Les fourchettes doivent être identiques aux paramètres de l'OSD.
current startupscreen	<ul style="list-style-type: none"> <li>• = smart</li> <li>• = usercapture</li> <li>• = preview</li> </ul>	Les fourchettes doivent être identiques aux paramètres de l'OSD.
current reset	<ul style="list-style-type: none"> <li>• terminé</li> </ul>	Envoyé une fois que vous avez réinitialisé le projecteur.

Champ	Valeurs possibles	Description
current lamphrs	• 0 à 5000	Utilisation actuelle des heures de la lampe
target lamphrs	0	Effacer l'utilisation actuelle des heures de la lampe. La seule valeur valide est 0.
current resolution	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 800x600</li> <li>• 1024x768</li> <li>• ...</li> <li>• no signal</li> </ul>	Résolution actuelle de l'entrée. Si aucun signal n'est détecté, "resolution=no signal" apparaît.
native aspect ratio	4:3 pour le SMART U100, 16:10 pour le SMART U100w	Format natif. Résolution DLP du projecteur. Retourne le format natif du projecteur.
current fwverddp	x.x.x.x	Version du micrologiciel
current fwvernet	x.x.x.x	Version du processeur réseau
current fwvermpu	x.x.x.x	Version MPU
current prjserialnum	xxxxxxxxxxxx	Numéro de série du projecteur
current fwverecp	x.x.x.x	Version du PCE, le cas échéant

Champ	Valeurs possibles	Description
current language	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anglais (États-Unis)</li> <li>• Anglais (Royaume-Uni)</li> <li>• Français (France)</li> <li>• Allemand</li> <li>• Néerlandais</li> <li>• Danois</li> <li>• Finnois</li> <li>• Italien</li> <li>• Norvégien</li> <li>• Russe</li> <li>• Espagnol</li> <li>• Suédois</li> <li>• Portugais</li> <li>• Chinois (simplifié)</li> <li>• Chinois (traditionnel)</li> <li>• Tchèque</li> <li>• Hongrois</li> <li>• Japonais</li> <li>• Malais</li> <li>• Polonais</li> <li>• Roumain</li> <li>• Arabe</li> <li>• Turc</li> <li>• Grec</li> <li>• Slovaque</li> <li>• Coréen</li> <li>• Hébreu</li> </ul>	Doit être identique au paramètre de l'OSD
target language	= voir ci-dessus	Doit être identique au paramètre de l'OSD.
target groupname	= user string	
current groupname	user string	
target projectname	= user string	
current projectname	user string	

Champ	Valeurs possibles	Description
target locationinfo	= user string	
current locationinfo	user string	
target contactinfo	= user string	
current contactinfo	user string	
current modelnum	user string	Doit être identique au paramètre de l'OSD
current videomute	<ul style="list-style-type: none"> <li>• on</li> <li>• off</li> </ul>	Doit être identique au paramètre de l'OSD.
target videomute	<ul style="list-style-type: none"> <li>• = on</li> <li>• = off</li> </ul>	Doit être identique au paramètre de l'OSD.
current vgaoutnetenable	<ul style="list-style-type: none"> <li>• on</li> <li>• off</li> </ul>	État de Activer la sortie VGA et Activer le réseau
target vgaoutnetenable	<ul style="list-style-type: none"> <li>• = on</li> <li>• = off</li> </ul>	Valeur de Sortie VGA et Activer le réseau
current emergencyalertmsg	Chaîne de l'utilisateur	Message d'alerte urgente
target emergencyalertmsg	= Chaîne de l'utilisateur	Paramétrer le message d'alerte urgente
current emergencyalert	<ul style="list-style-type: none"> <li>• on</li> <li>• off</li> </ul>	Pour afficher le message d'alerte, paramétrez cette valeur sur "on".
target emergencyalertmsg	<ul style="list-style-type: none"> <li>• = on</li> <li>• = off</li> </ul>	Si le message est affiché, "on" est renvoyé.
current signaldetected	<ul style="list-style-type: none"> <li>• true</li> <li>• false</li> </ul>	Si un signal est détecté, "true" est renvoyé.
Liste de commandes	...	Une liste de commandes apparaît. Cette liste n'inclut pas les commandes des informations d'entretien.

## Informations d'entretien

Ces commandes sont utilisées lors de l'entretien et de la fabrication du projecteur. Elles sont cachées de l'utilisateur lors du fonctionnement normal.

### Définitions des commandes/réponses

Commande	Réponse	Arrêté
get displayhour	displayhour=[valeur actuelle]	non
set testpattern [cible]	testpattern=[valeur actuelle]	non
set colorwheelidx [cible]	colorwheelidx=[valeur actuelle]	non
get colorwheelidx	colorwheelidx=[valeur actuelle]	non
get failurelog	failurelog=[valeur actuelle]	oui
get error#	error#=[valeur actuelle]	oui
set factoryreset [cible]	factoryreset=[valeur actuelle]	oui
set highspeedfan [cible]	highspeedfan=[valeur actuelle]	non
get highspeedfan	highspeedfan=[valeur actuelle]	non
set statereporting [cible]	statereporting=[valeur actuelle]	oui
get statereporting	statereporting=[valeur actuelle]	oui
get poweroverride	poweroverride=[valeur actuelle]	non
set poweroverride [cible]	poweroverride=[valeur actuelle]	non

### Définitions des champs

Champ	Valeurs possibles	Description
current displayhour	0 à 20000	Heures d'affichage actuelles.
target testpattern	= 1 à 4	Paramétrez la mire sur le numéro de mire (1 à 4). S'il n'y a qu'une mire, appelez-la mire 1.

Champ	Valeurs possibles	Description
current testpattern	<ul style="list-style-type: none"><li>• 1 : Grille 19 × 25</li><li>• 2 : Rouge</li><li>• 3 : Vert</li><li>• 4 : Bleu</li><li>• 5 : Gris</li><li>• 6 : Blanc</li><li>• 7 : Noir</li></ul>	La mire actuellement affichée. La mire intégrée peut être modifiée.
target colorwheelidx	= ???	Les fourchettes doivent être identiques aux fourchettes de l'OSD.
current colorwheelidx	???	Les fourchettes doivent être identiques aux fourchettes de l'OSD.

Champ	Valeurs possibles	Description
current failurelog	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Normal (NO)</li> <li>• La lampe ne s'est pas amorcée (LS)</li> <li>• Panne de la lampe (LF)</li> <li>• Rappel des heures de la lampe (Lh)</li> <li>• La tension de la lampe est trop élevée (LH)</li> <li>• Panne du ventilateur système 1 (F1)</li> <li>• Panne du ventilateur système 2 (F2)</li> <li>• Panne du ventilateur système 3 (F3)</li> <li>• Panne du ventilateur de soufflage arrière (F4)</li> <li>• Panne du ventilateur de soufflage avant (F5)</li> <li>• Panne du cercle chromatique (FC)</li> <li>• Panne 12 V CC (PS)</li> <li>• Panne du processeur DDP (FP)</li> <li>• Panne de la matrice à micromiroirs (Fd)</li> <li>• Panne de l'amplificateur de lampe (Fb)</li> <li>• Surchauffe de l'amplificateur de lampe (dH)</li> <li>• Surchauffe du système (OH)</li> </ul>	<p>État d'erreur du projecteur. Les modes dépendent du projecteur.</p> <p>Lorsque <b>get failurelog</b> est utilisé, la version abrégée de l'état d'erreur (entre parenthèses) est récupérée.</p> <p>Lorsque <b>get error#</b> est utilisé, le nom complet de l'erreur est récupéré.</p>

Champ	Valeurs possibles	Description
Current error#	Fournit les détails de l'erreur en question. "#" est le chiffre enregistré dans le journal. Il va de 1 à 5. 1 indique l'erreur la plus récente et 5 la plus ancienne.	Les détails incluent la raison de la défaillance, les heures du système, les heures de la lampe, la température du capteur et le voltage de la lampe. Exemple : error1=Panne du ventilateur de soufflage F4, syshrs:1000, lamphrs=1000, temp=60,volt=120. error2= Surchauffe du système OH, syshrs:3000, lamphrs=2900, temp=150,volt=120.
target factoryreset	<ul style="list-style-type: none"> <li>• = true</li> <li>• = false</li> </ul>	S'il est paramétré sur "true", effectuez une réinitialisation d'usine. Sinon, ne faites rien.
current factoryreset	<ul style="list-style-type: none"> <li>• = true</li> <li>• = false</li> </ul>	Paramétrez sur "true" uniquement si une réinitialisation d'usine est sur le point de se produire.
target highspeedfan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• = high</li> <li>• = normal</li> </ul>	Doit être identique aux paramètres de l'OSD.
current highspeedfan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• high</li> <li>• normal</li> </ul>	Doit être identique aux paramètres de l'OSD.
current statereporting	<ul style="list-style-type: none"> <li>• on</li> <li>• off</li> </ul>	Valeur signalée pour l'état actuel
target statereporting	<ul style="list-style-type: none"> <li>• = on</li> <li>• = off</li> </ul>	Valeur signalée pour l'état cible
current poweroverride	<ul style="list-style-type: none"> <li>• on</li> <li>• off</li> </ul>	Une interruption de l'alimentation force le projecteur à rester allumé lorsque la commande est reçue. Cette commande ne persiste pas et n'est pas stockée en mémoire non volatile (effacée lors du redémarrage). Lorsque ce mode est activé, le bouton d'alimentation de la télécommande et du PCE, le cas échéant, ne doit pas éteindre le projecteur. Cette commande doit aussi être ajoutée au menu d'entretien afin que l'utilisateur puisse la désactiver à partir de l'OSD.
target poweroverride	<ul style="list-style-type: none"> <li>• = on</li> <li>• = off</li> </ul>	Paramètre l'interruption de l'alimentation

## Commandes d'ingénierie

Ces commandes doivent faire partie de la liste RS232 mais ne sont pas visibles par la commande "?"

### Définitions des commandes/réponses

Commande	Réponse	Arrêté
set dbmsgon [cible]	dbmsgon =[valeur actuelle]	non
get vgacalibration	vgacalibration = [valeur actuelle]	non
get waveformid	waveformid=[valeur actuelle]	non
get lampvoltage	lampvoltage =[valeur actuelle]	non
get temperature	temperature =[valeur actuelle]	non
set temperaturereport [cible]	temperaturereport= [valeur actuelle]	non
set downloadlampdriver [cible]	downloadlampdriver= [valeur actuelle]	non
clearfailurelog		non
set burnin		non
dwscaler#7537		non

### Définitions des champs

Champ	Valeurs possibles	Description
target dbmsg	<ul style="list-style-type: none"> <li>• on</li> <li>• off</li> </ul>	Activer/désactiver le message de débogage.
current vgacalibration	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ???</li> </ul>	Pour obtenir l'état du calibrage ADC lorsque l'appareil est allumé.
current waveformid	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ???</li> </ul>	Pour obtenir l'ID de la forme d'onde lorsque l'appareil est allumé.
current lampvoltage	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ???</li> </ul>	Pour obtenir le voltage de la lampe lorsque l'appareil est allumé.
current temperature	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ???</li> </ul>	Pour obtenir la température du système lorsque l'appareil est allumé.

Champ	Valeurs possibles	Description
target temperaturereport	<ul style="list-style-type: none"> <li>on</li> <li>off</li> </ul>	Quand ce paramètre est activé, la température du système est envoyée toutes les cinq secondes (nécessite l'activation du mode ventilateur vitesse élevée)
target downloadlampdriver	<ul style="list-style-type: none"> <li>terminé</li> </ul>	Programmer automatiquement la forme d'onde en mode veille
clearfailurelog	<ul style="list-style-type: none"> <li>terminé</li> </ul>	Effacer tout le journal des pannes pour l'opération de déverminage en préparation.
dwscale#7537		Passer en mode de téléchargement du DDP

## Commandes supplémentaires

Ces commandes et ces comportements fournissent une rétro-compatibilité pour les anciennes interfaces de contrôle.

### Définitions des commandes/réponses

Commande	Commande d'exécution :	Comportement
set input=VGA1	set input=VGA1	basculer vers le port VGA1
set input=Composite	set input=NEXT	basculer vers le port physique suivant
set input=HDMI1	set input=NEXT	basculer vers le port physique suivant
set input=HDMI2	set input=NEXT	basculer vers le port physique suivant

## Commande inconnue

Si une commande inconnue est reçue, le projecteur envoie la réponse suivante à l'utilisateur (il y a un espace entre "invalid" et "cmd").

```
>mauvaisecommande 2134
invalid cmd=mauvaisecommande 2134
```

## Annexe C

# Intégrer d'autres périphériques

Format vidéo .....	99
Format vidéo natif .....	99
Compatibilité des formats vidéo .....	99
Projecteur SMART U100 .....	100
Projecteur SMART U100w .....	101
Compatibilité du format des signaux HD et SD .....	102
Projecteur SMART U100 .....	102
Projecteur SMART U100w .....	102
Compatibilité des signaux du système vidéo .....	103
Projecteur SMART U100 .....	103
Projecteur SMART U100w .....	103
Brancher des sources et des sorties périphériques .....	104

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

## Format vidéo

Le 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 les formats vidéo RVB VESA natifs pour le projecteur.

Projecteur	Résolution	Mode	Format	Fréquence d'actualisation (Hz)	Fréquence horizontale (kHz)	Horloge pixel (MHz)
SMART U100	1024 × 768	XGA	4:3	60	48	65
SMART U100w	1280 × 800	WXGA	16:10	60	48	65

### Compatibilité des formats vidéo

Les tableaux suivants répertorient par résolution les formats vidéo VESA RVB compatibles des projecteurs, que le projecteur ajuste automatiquement lorsque vous utilisez les commandes de format décrites dans *Ajuster les paramètres du projecteur* à la page 14.

**Projecteur SMART U100**

<b>Résolution</b>	<b>Mode</b>	<b>Format</b>	<b>Fréquence d'actualisation (Hz)</b>	<b>Apparence identique à l'entrée</b>
720 × 400	720×400_85	1,8:1	85,039	Panoramique
640 × 480	VGA 60	4:3	59,94	Plein écran
640 × 480	VGA 72	4:3	72,809	Plein écran
640 × 480	VGA 75	4:3	75	Plein écran
640 × 480	VGA 85	4:3	85,008	Plein écran
800 × 600	SVGA 56	4:3	56,25	Plein écran
800 × 600	SVGA 60	4:3	60,317	Plein écran
800 × 600	SVGA 72	4:3	72,188	Plein écran
800 × 600	SVGA 75	4:3	75	Plein écran
800 × 600	SVGA 85	4:3	85,061	Plein écran
832 × 624	MAC 16"	4:3	74,55	Plein écran
1024 × 768	XGA 60	4:3	60,004	Plein écran
1024 × 768	XGA 70	4:3	70,069	Plein écran
1024 × 768	XGA 75	4:3	75,029	Plein écran
1024 × 768	XGA 85	4:3	84,997	Plein écran
1024 × 768	MAC 19"	4:3	74,7	Plein écran
1152 × 864	SXGA1 75	4:3	75	Plein écran
1280 × 720	HD 720	16:9	60	Panoramique
1280 × 768	SXGA1 75	1,67:1	60	Panoramique
1280 × 800	WXGA	16:10	60	Panoramique
1280 × 960	Quad VGA 60	4:3	60	Plein écran
1280 × 960	Quad VGA 85	4:3	85,002	Plein écran
1280 × 1024	SXGA3 60	5:4	60,02	Panoramique
1280 × 1024	SXGA3 75	5:4	75,025	Panoramique
1280 × 1024	SXGA3 85	5:4	85,024	Panoramique
1360 × 765	1.04M9	16:9	59,799	Panoramique
1600 × 900	1.44M9	16:9	59,946	Panoramique
1600 × 1200	UXGA	4:3	60	Plein écran
1680 × 1050	1680x1050 50	16:10	49,974	Panoramique
1680 × 1050	1680x1050 50	16:10	59,954	Panoramique
1920 × 1080	HD 1080	16:9	60	Panoramique

ANNEXE C  
**INTÉGRER D'AUTRES PÉRIPHÉRIQUES**

**Projecteur SMART U100w**

<b>Résolution</b>	<b>Mode</b>	<b>Format</b>	<b>Fréquence d'actualisation (Hz)</b>	<b>Apparence identique à l'entrée (format 16:10)</b>	<b>Apparence identique à l'entrée (format 16:9)</b>
720 × 400	720×400_85	9:5	85,039	Panoramique	Panoramique
640 × 480	VGA 60	4:3	59,94	Colonne	Colonne
800 × 600	VGA 72	4:3	72,809	Colonne	Colonne
800 × 600	VGA 75	4:3	75	Colonne	Colonne
800 × 600	VGA 85	4:3	85,008	Colonne	Colonne
800 × 600	SVGA 56	4:3	56,25	Colonne	Colonne
800 × 600	SVGA 60	4:3	60,317	Colonne	Colonne
800 × 600	SVGA 72	4:3	72,188	Colonne	Colonne
800 × 600	SVGA 75	4:3	75	Colonne	Colonne
800 × 600	SVGA 85	4:3	85,061	Colonne	Colonne
832 × 624	MAC 16"	4:3	74,55	Colonne	Colonne
1024 × 768	XGA 60	4:3	60,004	Colonne	Colonne
1024 × 768	XGA 70	4:3	70,069	Colonne	Colonne
1024 × 768	XGA 75	4:3	75,029	Colonne	Colonne
1024 × 768	XGA 85	4:3	84,997	Colonne	Colonne
1024 × 768	MAC 19"	4:3	74,7	Colonne	Colonne
1152 × 864	SXGA 75	4:3	75	Colonne	Colonne
1280 × 768	WXGA 60	1,67:1	60	Panoramique	Colonne
1280 × 960	Quad VGA 60	4:3	60	Colonne	Colonne
1280 × 960	Quad VGA 85	4:3	85,002	Colonne	Colonne
1280 × 960	SXGA3 60	5:4	60,02	Colonne	Colonne
1280 × 1024	SXGA3 75	5:4	75,025	Colonne	Colonne
1600 × 1200	SXGA+	4:3	59,978	Colonne	Colonne
1600 × 1200	UXGA_60	4:3	60	Colonne	Colonne

## Compatibilité du format des signaux HD et SD

Les tableaux suivants répertorient la compatibilité des signaux au format haute définition (HD) et définition standard (SD) des projecteurs, que le projecteur ajuste automatiquement lorsque vous utilisez les commandes de format décrites dans *Ajuster les paramètres du projecteur* à la page 14.

### Projecteur SMART U100

Format du signal	Format	Fréquence horizontale (kHz)	Fréquence verticale (Hz)	Apparence identique à l'entrée
480i (lecteur de DVD) (640 × 480)	4:3	15,73	59,94	Plein écran
567i (lecteur de DVD) (720 × 576)	5:4	15,63	50	Panoramique
720p	16:9	44,96	59,94	Panoramique
720p	16:9	35	50	Panoramique
1080i	16:9	33,7	59,94	Panoramique
1080i	16:9	28,1	50	Panoramique

### Projecteur SMART U100w

Format du signal	Format	Fréquence horizontale (kHz)	Fréquence verticale (Hz)	Apparence identique à l'entrée (format 16:10)	Apparence identique à l'entrée (format 16:9)
480i (525i)	4:3	15,73	59,94	Colonne	Colonne
480p (525p)	4:3	31,47	59,94	Colonne	Colonne
576i (625i)	5:4	15,63	50	Colonne	Colonne
576p (625p)	5:4	31,25	50	Colonne	Colonne
720p (750p)	16:9	45	59,94	Panoramique	Plein écran
720p (750p)	16:9	37,5	50	Panoramique	Plein écran
1080i (1125i)	16:9	33,75	59,94	Panoramique	Plein écran
1080i (1125i)	16:9	28,13	50	Panoramique	Plein écran
1080p (1125p)	16:9	67,5	59,94	Panoramique	Plein écran
1080p (1125p)	16:9	56,25	50	Panoramique	Plein écran

 **REMARQUE**

Le projecteur est compatible HD. 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 des projecteurs, en particulier pour les signaux transmis par les connecteurs vidéo Composite, que le projecteur ajuste automatiquement lorsque vous utilisez les commandes de format décrites dans *Ajuster les paramètres du projecteur* à la page 14.

 **REMARQUE**

La commande 16:9 transmet tous les modes vidéo avec des bandes noires le long des bords supérieur et inférieur de l'écran. La commande Identique à l'entrée peut transmettre les modes vidéo avec des bandes noires le long des bords supérieur et inférieur de l'écran, en fonction de la résolution de l'entrée.

### Projecteur SMART U100

Mode vidéo	Format	Fréquence horizontale (kHz)	Fréquence verticale (Hz)	Signal couleur (MHz)
NTSC	4:3	15,73	29,96	3,58
PAL	4:3	15,62	25	4,43
SECAM	4:3	15,62	25	4,25 (f <sub>ob</sub> ) 4,06 (f <sub>or</sub> )

### Projecteur SMART U100w

Mode vidéo	Format	Fréquence horizontale (kHz)	Fréquence verticale (Hz)	Signal couleur (MHz)
NTSC	4:3	15,73	59,94	3,58
PAL	4:3	15,63	50	4,43
SECAM	4:3	15,63	50	4.25 et 4.41
PAL-M	4:3	15,73	59,94	3,58
PAL-N	4:3	15,63	50	3,58
PAL-60	4:3	15,73	59,94	4,43
NTSC 4.43	4:3	15,73	59,94	4,43

## Brancher des sources et des sorties périphériques

Suivez ces instructions si vous avez un périphérique à brancher au système de tableau interactif.



### REMARQUES

- Mesurez la distance entre le projecteur et le périphérique que vous voulez connecter. Veillez à ce que chaque câble ait assez de mou pour être placé en toute sécurité dans votre salle sans risquer de faire trébucher qui que ce soit.
- Ne débranchez pas les câbles du PCE pour brancher des périphériques, car vous risquez de déconnecter des commandes pour votre tableau interactif.
- Ne branchez pas les enceintes du système audio de projection SBA-L au dispositif de connexion RCA. Branchez ces enceintes au panneau de connexion du projecteur à l'aide d'une prise RCA double canal (gauche et droite) à connecteur téléphone 3,5 mm (incluse avec les enceintes).
- Le connecteur vidéo composite et les entrées audio double canal associées du projecteur et du dispositif de connexion RCA optionnel ne servent qu'aux entrées. Ces prises RCA ne fournissent pas de signal de sortie.

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

1. Branchez un câble USB entre l'ordinateur portable et le PCE.
2. Branchez un câble VGA entre l'ordinateur portable et le kit de connexion VGA.

OU

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



### CONSEIL

Vous pouvez sinon utiliser un câble DVI-D à HDMI.

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

1. Si des enceintes sont installées, 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.



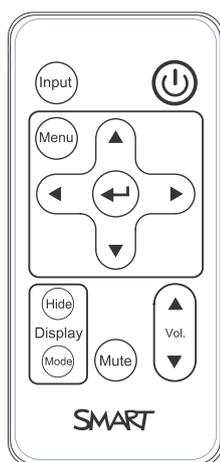
**REMARQUE**

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



## Annexe D

# Définitions des codes de la télécommande



Format du signal IR : NEC1

Touche	Format de répétition	Code du fournisseur		Code de la touche	
		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
Augmenter le volume (▲)	F1	8B	CA	44	BB
Mode	F1	8B	CA	45	BA
Silence	F1	8B	CA	11	EE
Réduire le volume (▼)	F1	8B	CA	46	B9



## Annexe 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.



## Piles

La télécommande contient une pile CR2025. Recyclez ou mettez au rebut les piles de manière appropriée.

## Matériau perchloraté

Contient des matériaux perchloratés. Des précautions de manipulation peuvent être nécessaires. Voir [dtsc.ca.gov/hazardouswaste/perchlorate](https://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](https://smarttech.com/compliance) pour plus d'informations.



# Index

## A

- accessoires
  - inclus, 4
  - optionnels, 5
- adaptateur du contrôle local SBX8-CTRL, 29
- adresse de la destination d'interruption, 65
- Adresse IP, 22, 60, 64
- alarmes, 64
- alertes d'urgence, 64
- alertes par e-mail, 66
- alimentation, 26, 28, 60, 71
- allonger, 99-100, 102
- aplatir, 99-100, 102
- audio
  - connexions pour, 26
  - contrôler le volume de, 28, 61
  - couper le son, 13
  - résoudre les problèmes avec, 54
- avertissements, iii

## B

- batteries, 109
- bouton Aide, 27

## C

- caméras de documents, 104
- clés USB, 28
- cloison sèche, 8
- commande de silence, 18, 61
- communication réseau, 26, 55, 64
- compatibilité du signal HD, 102
- compatibilité du signal SD, 102
- conditions environnementales, iv
- connecteur RJ45, 26
- connecteurs audio 3,5 mm, 26
- connexions HDMI, 26, 63
- connexions VGA, 5, 26, 64

- connexions vidéo composite, 64
- contact, 65
- contrôle du silence, 13
- contrôle du volume, 28
- contrôle local, 28, 59, 69
- couvercle du miroir, 33
- crayons, 4

## D

- décharge électrostatique, v
- dépannage, 41
- DHCP, 21, 64
- diagrammes des branchements
  - PCE, 28
  - projecteur, 25
- directives DEEE et sur les batteries, 109
- dispositif de connexion RCA, 5
- DNS, 65

## É

- écran de démarrage, 63

## E

- effaceur, 5
- emballage d'origine, 57
- émissions, v
- emplacement, 7, 65
- espace au-dessus, 8

## F

- formats, 20, 63, 99-100, 102
- fréquences d'actualisation, 99-100

## G

- gabarit de fixation, 8

gestion des pages Web, 59

## H

hauteur, 8  
humidité, iv

## I

image  
    ajuster, 25  
    régler la netteté, 24  
    résoudre les problèmes avec, 50  
ImageCare, 19  
indicateur de diagnostic, projecteur, 46  
indicateurs d'état du projecteur, 46  
indicateurs d'état, projecteur, 46  
installation  
    choisir un emplacement, 7  
    choisir une hauteur, 8  
    fixer, 8  
interface série, *Voir*: interface série RS-232  
interface série RS-232, 26, 70

## L

lecteurs Blu-ray, 105  
lecteurs de DVD, 105

## M

masque de sous-réseau, 22, 64  
matériau perchloraté, 109  
Menu audio, 17  
Menu de la langue, 23  
Menu du réseau, 21  
mercure, 109  
mode basse consommation, 28  
modes d'affichage, 13-16, 61  
module de la lampe  
    nettoyer, 32  
    remplacer, 33  
    résoudre les problèmes avec, 49  
mots de passe, 21, 56, 66-67

## N

netteté, 24  
numéro de série, 43

## O

options, 5  
ordinateurs portables  
    connecter, 104  
    résoudre les problèmes avec, 53

## P

PCE  
    à propos de, 4  
    indicateurs et état de, 55  
    utiliser, 27  
perte de signal, 50  
piles, 12  
plumier  
    à propos de, 3  
    verrouiller au tableau interactif, 8  
ports USB, 26, 28  
poussière, v  
prise en charge MAC, 99-100  
prise en charge quad VGA, 99-100  
prise en charge SVGA, 99-100  
prise en charge SXGA, 99-100  
prise en charge UXGA, 99-100  
prise en charge VGA, 99-100  
prise en charge XGA, 99-100  
prises RCA, 26, 29  
projecteur  
    à propos de, 3  
    afficher le nom de, 65  
    ajuster l'image de, 25  
    ajuster les paramètres pour, 14  
    codes d'erreur, 46  
    compatibilité des formats vidéo pour, 99  
    dépannage, 49  
    diagramme des branchements pour, 25  
    emplacement du numéro de série sur, 43  
    faire passer des câbles de, 9  
    fixer à la perche, 9  
    gérer à distance, 59, 69

## INDEX

- indicateur de diagnostic, 46
- indicateurs et états de, 42
- installer, 7
- nettoyer, 32
- régler la netteté de l'image de, 24
- remplacer la lampe, 33
- utiliser votre télécommande avec, 11

projecteur SMART U100 ou U100w,  
*Voir:* projecteur

projecteur U100 ou U100w, *Voir:* projecteur

## R

Réglage de l'image, 15

résistance à l'eau et aux liquides, iv

## S

sélection de l'entrée, 28, 63

SMTP, 66

SNMP, 68

son, *Voir:* audio

sources d'éclairage, 7

sources périphériques, 104

## T

tableau interactif

- à propos de, 2
- entretenir, 31
- indicateurs et commandes de, 47
- remplacer un ancien modèle, 8
- utiliser, 27

télécommande

- à propos de, 4
- définition des codes pour, 107
- installer la pile, 12
- utiliser les boutons, 13

températures, fonctionnement et

- stockage, iv

transport, 57

trembloter, 52

## V

ventilateurs, 63

vidéo

- compatibilité des formats pour, 99
- connexions pour, 26

## Z

zoom, 62





**SMART TECHNOLOGIES**

[smarttech.com/support](https://smarttech.com/support)

[smarttech.com/contactsupport](https://smarttech.com/contactsupport)