





## Beamer – Fernbedienung und Einstellungen (On Screen Display über Menütaste (11))

Der ACER-Beamer (Ein/Aus = rote Taste 2) kann über zwei Eingangskanäle angesteuert werden (Auswahl mit gelber Source-Taste 4):

1. VGA: Wiedergabe von PC und Laptop (Kabel an linker Wand des DGH-Raumes)
2. HDMI: Wiedergabe von am Mediareceiver angeschlossenen Geräten

#	Symbol	Funktion	Beschreibung
1		Infrarotsender	Sendet Signale an den Projektor.
2		Ein-/Aus	Lesen Sie hierzu den Abschnitt „Ein-/Ausschalten des Projektors“.
3		3D	Drücken Sie zur Auswahl des 3D-Modus „3D“.
4		SOURCE	Hiermit wird eine andere Eingabequelle aktiviert.
5		MODE	Wählen Sie mit der „MODE“-Taste einen Anzeigemodus zwischen Hell, Präsentation, Standard, Video, Spiel, Ausbildung und Benutzer.
6		HIDE	Mit dieser Taste deaktivieren Sie vorübergehend die Videowiedergabe. Drücken Sie auf „HIDE“, um das Bild auszublenden. Drücken Sie erneut auf diese Taste, um das Bild wieder anzuzeigen.
7		MEDIA_SETUP	Keine Funktion.
8		RATIO	Mit dieser Taste wählen Sie das gewünschte Seitenverhältnis.
9		ZOOM	Mit dieser Taste zoomen Sie das projizierte Bild ein oder aus.
10		FREEZE	Mit dieser Taste frieren Sie das Bild ein (Standbild).
11		MENU	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Drücken Sie „MENU“, um das OSD-Menü (On Screen Display) anzuzeigen, zurück zur letzten OSD-Menüfunktion zu gelangen und das OSD-Menü zu schließen.</li> <li>• Mit dieser Taste bestätigen Sie Ihre Auswahl.</li> </ul>
12		Trapezkorrektur	Mit diesen Tasten korrigieren Sie die Bildverzerrung, die durch Kippen des Projektors entsteht.
13		Richtungstasten	Verwenden Sie die Aufwärts-/Abwärts-/Links-/Rechtstasten zum Auswählen von Elementen oder zum Ändern von Einstellungen.
19		VGA	Drücken Sie auf „VGA“, um den VGA-Anschluss als Quelle auszuwählen. Dieser Anschluss unterstützt analoge RGB, YPbPr (480p/576p/720p/1080i), YCbCr (480i/576i) und RGBsync.
23		HDMI/DVI	Mit dieser Taste wechseln Sie zu HDMI/MHL. (keine DVI-Funktion)

