



PU9730 / PW9620 / PX9710

Projecteur numérique

Manuel d'utilisation



Table des matières

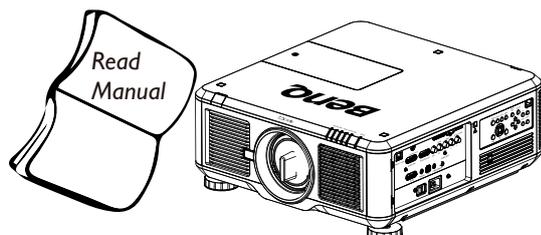
Consignes de sécurité importantes.....	4
Présentation	7
Contenu de l'emballage.....	7
Vue extérieure du projecteur	8
Face avant et supérieure.....	8
Vue face arrière et supérieure	8
Panneau ES	9
Tableau de commande et fonctions	10
Télécommande et fonctions.....	11
Remarques sur l'utilisation de la télécommande.....	12
Utilisation de la télécommande	12
Installation et utilisation.....	13
Installer les piles de la télécommande.....	13
Connexion au projecteur	13
Sélection et installation de l'objectif de projection	14
Installer ou retirer l'objectif optionnel	14
Installer le nouvel objectif	14
Retirer l'objectif existant du projecteur	15
Choix de l'emplacement	16
Distance de projection et taille d'écran.....	17
Plage ajustable du décalage de l'objectif	20
Établir les connexions.....	21
Préparations	21
Connecter au PC	21
Connecter au matériel vidéo	22
Connecter au port de commande	22
Connecter au déclencheur d'écran.....	23
Connecter au transmetteur numérique externe.....	24
Utilisation du projecteur	25
Préparations	25
Allumer ou éteindre le projecteur	26
Sélection d'une source d'entrée	27
Utiliser les menus	28
Ajuster l'image projetée.....	28
Ajuster la position de l'image	28
Réglage fin de la taille et de la netteté de l'image.....	29
Ajustement de l'angle de projection.....	29
Correction de la distorsion de l'image.....	30
Réglage automatique de l'image.....	30
Éteindre le projecteur	31

Utiliser le menu à l'écran	32
Utiliser les menus.....	32
Navigation dans le menu OSD	32
Menus à l'écran (OSD)	33
Menu OSD - AFFICHAGE.....	38
Menu OSD - IMAGE	40
Menu OSD - LAMPES.....	42
Menu OSD - ALIGNEMENT	44
Menu OSD - COMMANDE	47
Menu OSD - DÉPANNAGE.....	51
Informations supplémentaires.....	52
Nettoyage de l'objectif	52
Entretien du projecteur.....	52
Nettoyage du boîtier du projecteur	52
Entreposage du projecteur	53
Transport du projecteur.....	53
Remplacement de la lampe	53
Installation de la roue chromatique optionnelle	56
Remplacement du filtre	57
Caractéristiques.....	58
Dimension.....	59
Fréquences de fonctionnement.....	60
Fréquences PC	60
Fréquences de fonctionnement de la 3D.....	61
Contrôle de commande RS232	63
Contrôle du projecteur via un réseau.....	66
Configurer le projecteur pour le réseau	66
Contrôler le projecteur via un navigateur Web	67
Projector Status (Statut du projecteur)	67
Alert mail setup (Configuration d'alerte mail)	68
Page de contrôle Crestron	69
Dépannage	71
Messages des voyants.....	71
Problèmes communs et solutions	72
Conseils pour le dépannage.....	72
Problèmes d'image	72
Problèmes de la lampe.....	73
Problèmes de la télécommande.....	74
BenQ ecoFACTS.....	75
Copyright.....	75
Clause de non-responsabilité	75
Déclaration relative aux hyperliens et sites Web tiers	76

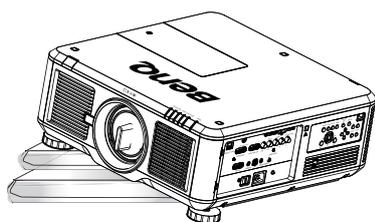
Nous vous remercions pour votre achat de ce projecteur BenQ de qualité. Pour les résultats les meilleurs, veuillez lire ce manuel avec soin car il vous guide dans les menus de commande et l'utilisation.

Consignes de sécurité importantes

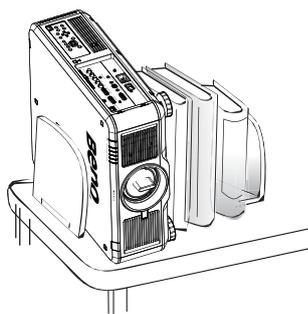
1. Veuillez lire ce manuel d'utilisation avant d'utiliser l'appareil pour la première fois. Gardez ce manuel dans un endroit sûr pour une référence future.



2. Placez toujours le projecteur sur une surface plane et horizontale avant de l'utiliser.
 - Ne posez pas le projecteur sur un chariot, un support ou une table instable, car il pourrait tomber et être endommagé.
 - Ne placez pas de produits inflammables à proximité du projecteur.
 - Ne mettez pas l'appareil sous tension lorsqu'il est placé sur une surface inclinée à plus de 10 degrés sur la gauche ou la droite ou à plus de 15 degrés vers l'avant ou l'arrière.

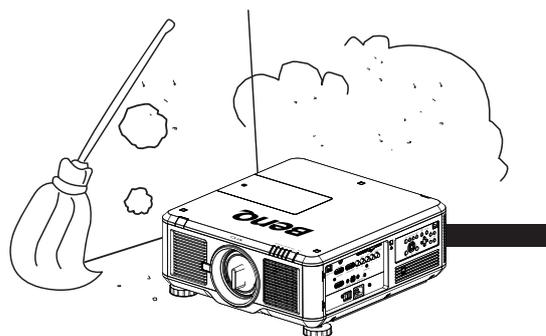


3. Ne stockez pas le projecteur sur le flanc. Il risque de basculer et de blesser quelqu'un ou encore de subir de sérieux dommages.

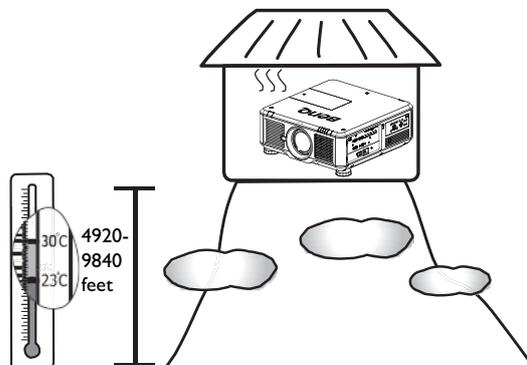


4. Évitez de placer le projecteur dans l'un des environnements suivants :

- Espace réduit ou peu ventilé. L'appareil doit être placé à une distance minimale de 50 cm des murs; l'air doit pouvoir circuler librement autour du projecteur.
- Emplacements soumis à des températures trop élevées, par exemple dans une voiture aux vitres fermées.
- Emplacements très humides, poussiéreux ou enfumés risquant de détériorer les composants optiques, de réduire la durée de vie de l'appareil ou d'assombrir l'écran.

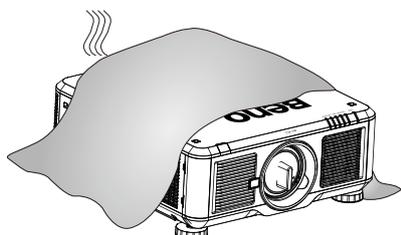


- Emplacements à proximité d'une alarme incendie.
- Emplacements dont la température ambiante dépasse 35°C/95°F.
- Emplacements à une altitude supérieure à 1500 mètres / 4920 pieds au-dessus du niveau de la mer.

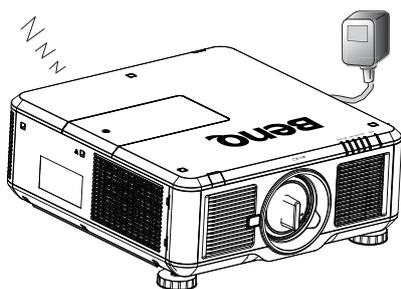


5. N'obstruez pas les orifices de ventilation lorsque le projecteur est allumé (même en mode veille) :

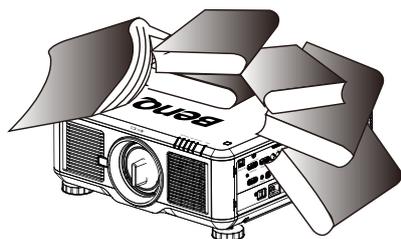
- Ne recouvrez le projecteur avec aucun élément.
- Ne placez pas le projecteur sur une couverture, de la literie ou toute autre surface souple.



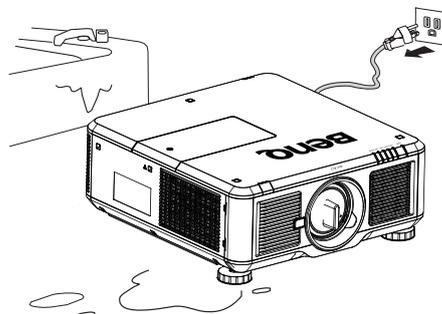
6. Dans les zones où l'alimentation secteur peut fluctuer de ± 10 volts, il est conseillé de relier votre projecteur à un stabilisateur de puissance, un dispositif de protection contre les surtensions ou un onduleur (UPS), selon votre situation.



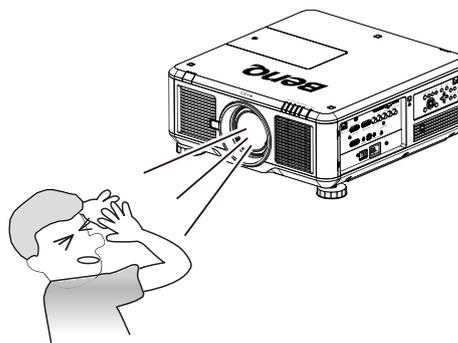
7. Ne vous appuyez pas sur le projecteur et n'y placez aucun objet.



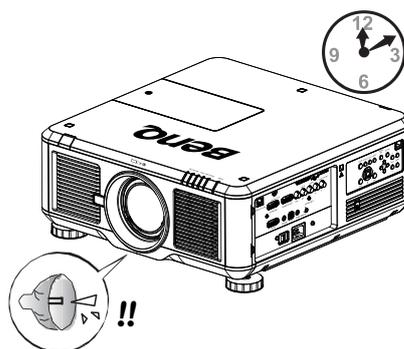
8. Ne placez pas de liquides sur le projecteur, ni à proximité. Des liquides renversés dans le projecteur annuleraient votre garantie. Si le projecteur était mouillé, débranchez-le de la prise secteur et contactez BenQ pour une réparation.



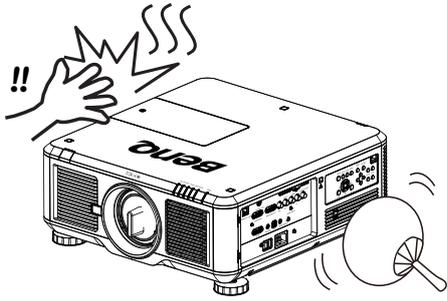
9. Ne regardez pas directement dans l'objectif du projecteur lorsque l'appareil est en cours d'utilisation. Cela pourrait blesser vos yeux.



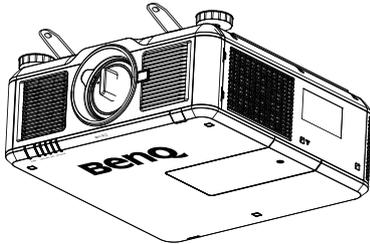
10. N'utilisez pas la lampe du projecteur au-delà de sa durée de vie nominale. Une utilisation excessive des lampes pourrait entraîner leur éclatement dans de rares occasions.



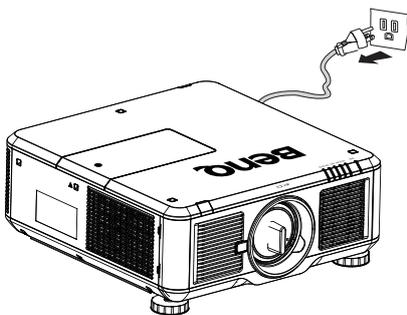
11. La lampe atteint une température très élevée lorsque l'appareil est en cours d'utilisation. Attendez que le projecteur ait refroidi (environ 45 minutes) avant de retirer la lampe pour la remplacer.



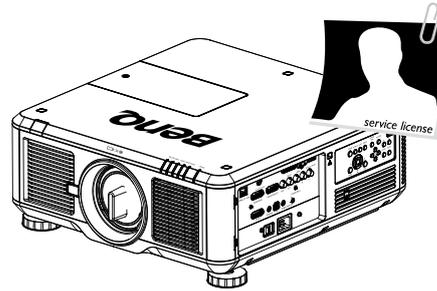
12. Ce projecteur peut afficher des images renversées pour des configurations de montage au plafond. Veuillez n'utiliser que le kit de montage au plafond BenQ.



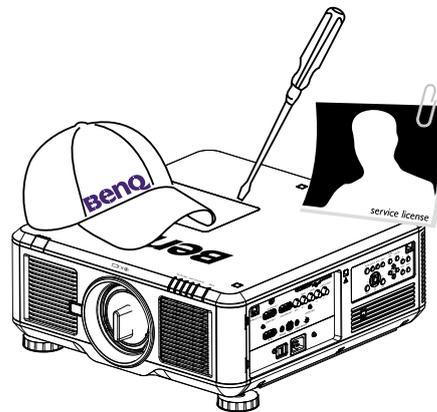
13. N'essayez jamais de remplacer la lampe tant que le projecteur n'a pas refroidi et n'est pas débranché de l'alimentation.



14. Lorsque vous pensez qu'un entretien ou une réparation est nécessaire, ne confiez le projecteur qu'à un technicien qualifié.



15. N'essayez en aucun cas de démonter l'appareil. Un courant de haute tension circule à l'intérieur de votre appareil. Tout contact avec certaines pièces peut présenter un danger de mort. La seule pièce susceptible d'être manipulée par l'utilisateur est la lampe, elle-même protégée par un couvercle amovible. Vous ne devez en aucun cas démonter ou retirer quelque autre protection que ce soit. Ne confiez les opérations d'entretien et de réparation qu'à un technicien qualifié.



Veuillez conserver l'emballage d'origine pour une possible expédition ultérieure.

Présentation

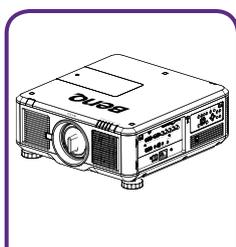
Contenu de l'emballage

Déballer le colis avec précaution et vérifiez que vous avez les éléments ci-dessous. Certains des éléments peuvent ne pas être disponibles selon la région de votre achat. Veuillez confirmer avec votre revendeur.



Certains des accessoires peuvent varier d'une région à une autre.

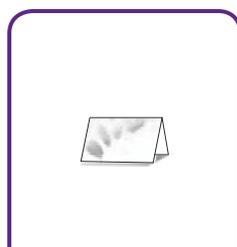
La carte de garantie n'est fournie que dans certaines régions. Veuillez contacter votre revendeur pour des informations détaillées.



Projecteur sans objectif



Télécommande
Sans piles AA/LR06



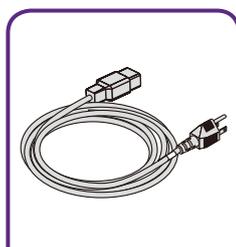
Carte de garantie



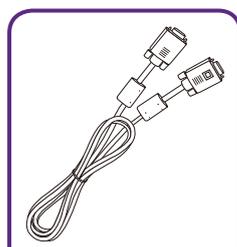
CD du manuel
d'utilisation



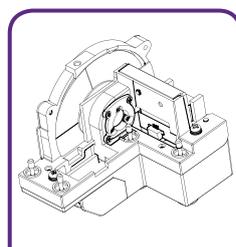
Guide de
démarrage rapide



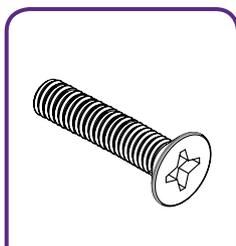
Cordon d'alimentation



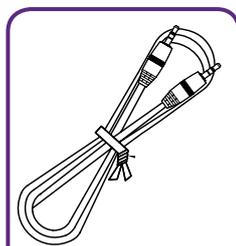
Câble VGA



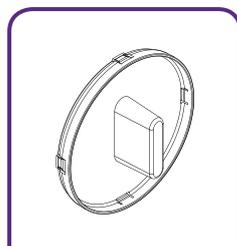
Roue chromatique



Vis antivol



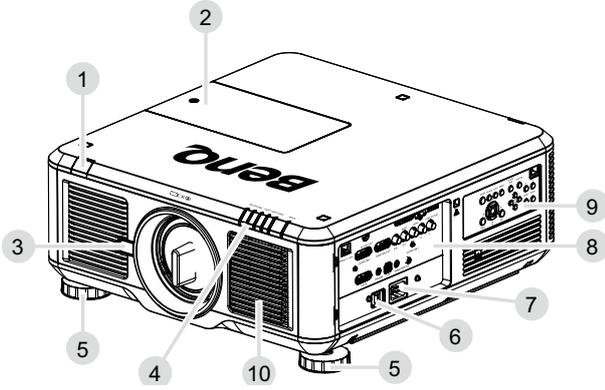
Câble de
télécommande câblée



Couvercle du trou de
l'objectif

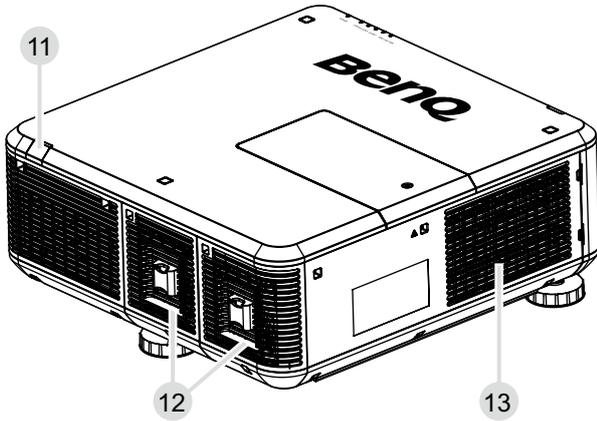
Vue extérieure du projecteur

Face avant et supérieure



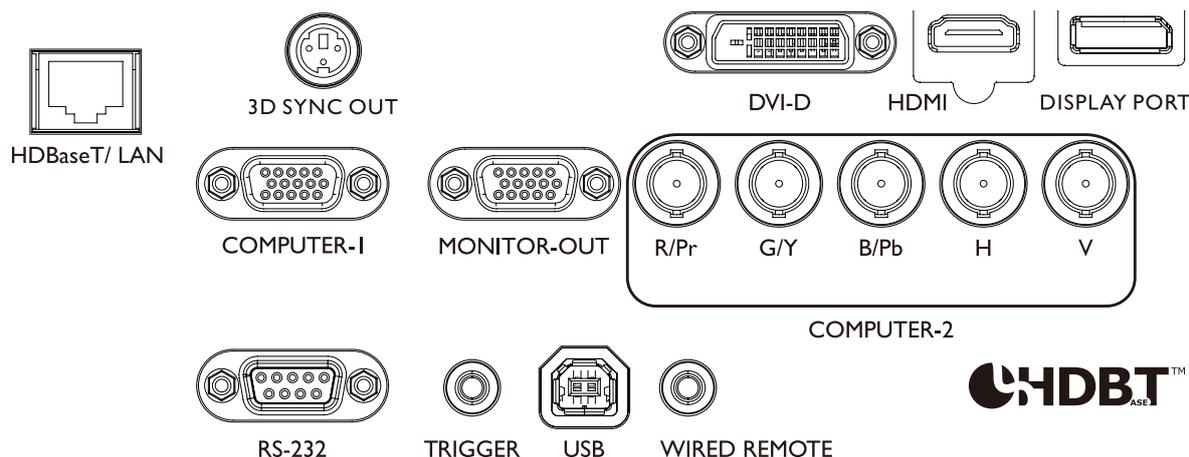
- 1. Capteur à infrarouge avant
- 2. Porte de la roue chromatique
- 3. Bouton de libération de l'objectif
- 4. Indication de la diode
- 5. Pied pour ajuster le niveau du projecteur
- 6. Interrupteur d'alimentation
- 7. Prise secteur
- 8. Panneau ES
- 9. Panneau de commande
- 10. Entrée d'air et filtre

Vue face arrière et supérieure



- 11. Capteur à infrarouge arrière
- 12. Sortie d'air et porte de la lampe
- 13. Entrée d'air et filtre

Panneau ES

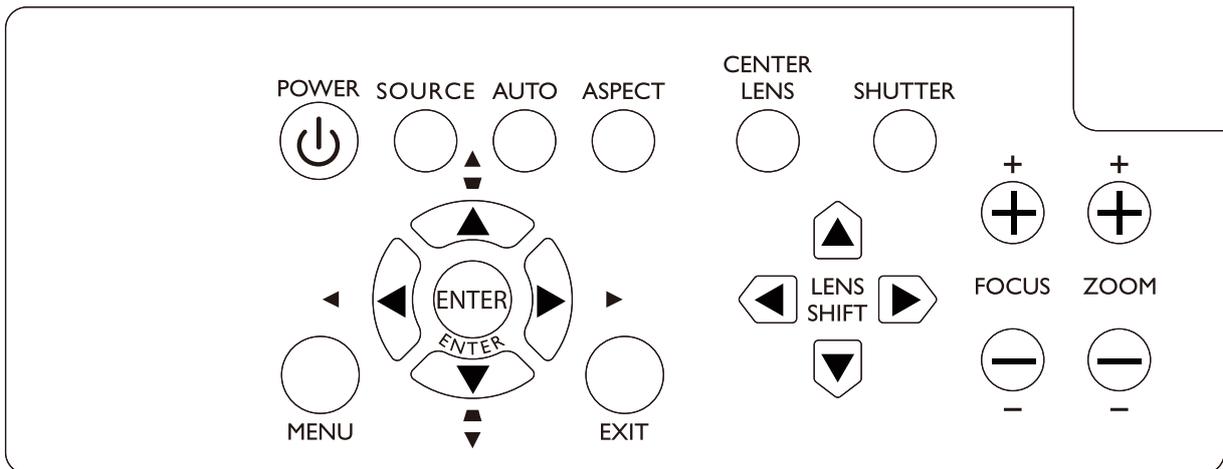


- **HDBaseT/LAN**
Pour la connexion à un câble Ethernet RJ45 Cat5/Cat6 pour entrer des signaux de commande vidéo haute définition (HD) sans compression.
- **3D Sync Out**
Connexion au transmetteur de signal de synchronisation infrarouge 3D.
- **DVI-D**
Connexion à la source DVI.
- **HDMI**
Connexion à la source HDMI.
- **DisplayPort**
Connexion à l'appareil ou au PC avec fonction DisplayPort.
- **Computer-I**
Port VGA à 15 broches pour une connexion composantes RVB ou un PC.
- **Monitor Out**
Connexion à un autre appareil d'affichage pour un affichage simultané.
- **Computer-2 (R/Pr, G/Y, B/Pb, H, V)**
Connexion à un signal de sortie RVB ou YPbPr/YCbCr avec prise d'entrée de type BNC.
- **RS-232**
Interface D-Sub à 9 broches standard pour la connexion au système de contrôle du PC et la maintenance du projecteur.
- **TRIGGER**
Prise casque mini 3,5 mm. Utilise un relais d'affichage 350 mA pour fournir une sortie 12V (+/-1,5V) et une protection de court-circuit.
- **USB**
Port exclusif de maintenance, uniquement pour le personnel de maintenance autorisé.
- **Wired Remote**
Connexion pour l'entrée de système de répétition infrarouge compatible Niles ou Xantech.

Attention :

Assurez-vous que le port est valide avant d'insérer une télécommande filaire. La télécommande peut être endommagée en cas de port non valide, par exemple si une télécommande filaire est connectée à une sortie déclencheur.

Tableau de commande et fonctions



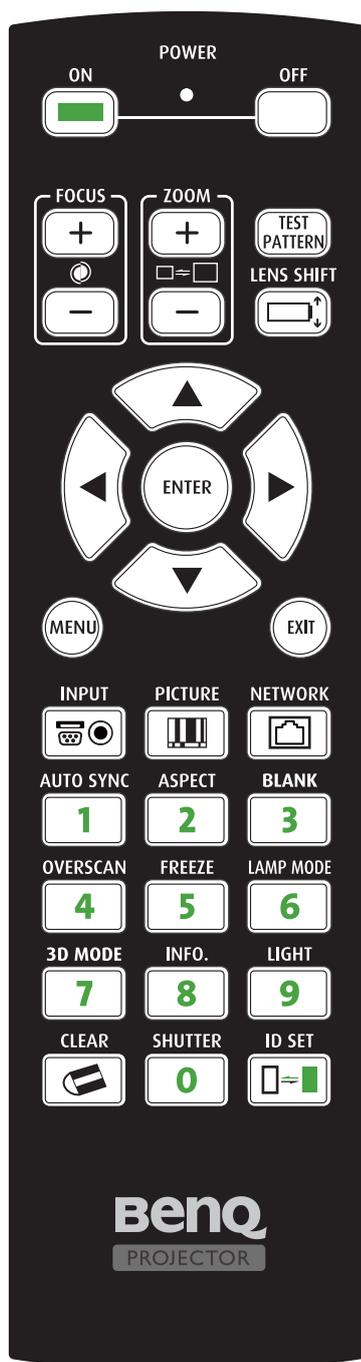
- **POWER**
Appuyez pour allumer/éteindre votre projecteur.
- **SOURCE**
Appuyez sur pour sélectionner la source vidéo, y compris HDMI, DVI-D, Computer 1, Computer 2, DisplayPort ou HDBaseT.
- **AUTO**
Appuyez pour exécuter la synchronisation automatique du signal.
- **ASPECT**
Appuyez et maintenez ce bouton pour changer le format de l'image actuelle.
- **MENU**
Appuyez pour masquer ou afficher le menu OSD.
- **ENTER**
Appuyez pour sélectionner, accepter ou changer les réglages.
- **EXIT**
Appuyez pour retourner au dernier menu ou quitter le menu OSD.
- **CENTER LENS**
Appuyez pour centrer l'objectif et réinitialiser son décalage, sa mise au point et ses réglages du zoom.

Remarque

La mémoire de l'objectif nécessite des ajustements précis des réglages de l'objectif. Veuillez ré-exécuter la fonction Centrer l'objectif lorsque vous installez l'objectif.

- **SHUTTER**
Appuyez sur pour ouvrir/fermer l'obturateur.
- **LENS SHIFT**
Appuyez sur pour déplacer l'objectif en haut, en bas, à gauche et à droite.
- **FOCUS**
Appuyez pour ajuster la mise au point de l'image de projection.
- **ZOOM**
Appuyez pour un zoom avant et arrière sur l'image de projection.

Télécommande et fonctions



- **ON**
Appuyez pour allumer le projecteur.
- **OFF**
Appuyez pour éteindre le projecteur.
- **FOCUS +/-**
Appuyez pour ajuster la mise au point de l'image de projection.
- **ZOOM +/-**
Appuyez pour un zoom avant et arrière sur l'image de projection.
- **TEST PATTERN**
Appuyez pour afficher une image test. Appuyez continuellement pour défiler dans les images disponibles. Appuyez sur la touche MENU pour quitter l'image de projection.
- **LENS SHIFT**
Appuyez sur pour déplacer l'objectif en haut, en bas, à gauche et à droite.
- **ENTER**
Appuyez pour sélectionner ou accepter les réglages.
- **MENU**
Appuyez pour masquer ou afficher le menu OSD.
- **EXIT**
Appuyez pour retourner au dernier menu ou quitter le menu OSD.
- **INPUT**
Appuyez pour sélectionner la source d'entrée.
- **PICTURE**
Appuyez pour afficher le menu Image.
- **NETWORK**
Appuyez pour afficher le menu Réseau.
- **AUTO SYNC**
Appuyez pour exécuter la synchronisation automatique du signal.
- **ASPECT**
Appuyez continuellement pour défiler dans les formats de l'image individuels.
- **BLANK**
Appuyez pour une pause de la projection.
- **OVERSCAN**
Appuyez pour sélectionner le mode de surbalayage.
- **FREEZE**
Appuyez pour basculer entre figer et défiger.
- **LAMP MODE**
Appuyez pour afficher le menu OSD pour sélectionner le mode de lampe désiré.
- **3D MODE**
Appuyez pour afficher le menu de configuration 3D.

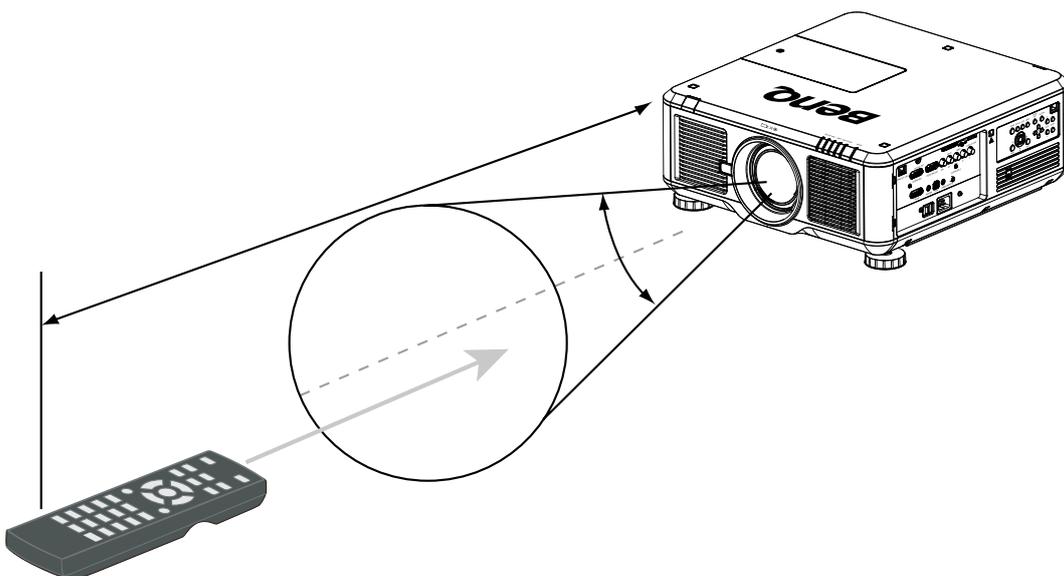
- **INFO.**
Appuyez pour afficher le menu DÉPANNAGE.
- **LIGHT**
Appuyez pour allumer le rétroéclairage de la télécommande.
- **CLEAR : Pas disponible avec ce modèle.**
- **SHUTTER**
Appuyez sur pour ouvrir/fermer l'obturateur.
- **ID SET : Disponible avec ce modèle.**

Remarques sur l'utilisation de la télécommande

- Certains facteurs environnementaux peuvent entraver le fonctionnement de la télécommande. Si cela se produit, pointez la télécommande au projecteur et recommencez.
- Si la distance effective de la télécommande diminue ou si elle ne fonctionne plus, veuillez remplacer la pile.
- Le projecteur passe au mode de commande filaire automatiquement et ne peut pas être contrôlé par le signal infrarouge de la télécommande, une fois que la prise du câble d'une télécommande est insérée dans le port de télécommande filaire du projecteur. Pour contrôler de nouveau le projecteur avec le signal infrarouge de la télécommande, retirez la prise de la télécommande filaire du projecteur.
- Le signal infrarouge peut être interrompu et rendu inutile lorsque la télécommande est exposée à la lumière du soleil ou une lumière fluorescente. Assurez-vous que l'environnement d'installation est approprié pour la télécommande infrarouge.

Utilisation de la télécommande

- Assurez-vous que rien n'est interposé entre la télécommande et les capteurs à infrarouge (IR) du projecteur qui soit susceptible d'empêcher que le rayon infrarouge de la télécommande n'atteigne le projecteur.
- La distance effective de la télécommande va jusqu'à 7 mètres, et à un angle de 30 degrés du faisceau infrarouge. Dirigez toujours vers le projecteur. Cependant, la plupart des écrans réfléchissent également le faisceau infrarouge vers le projecteur.



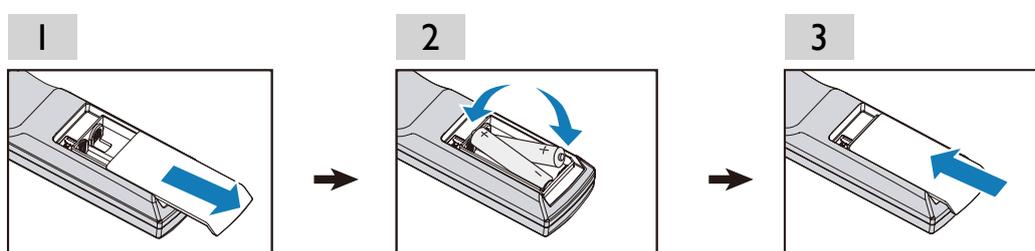
Attention :

N'exposez PAS votre télécommande à des températures élevées ou à l'humidité ou elle pourrait ne pas fonctionner normalement.

Installation et utilisation

Installer les piles de la télécommande

1. Pour accéder aux piles, retournez la télécommande. Appuyez sur le loquet situé sur le couvercle et faites-le glisser vers le haut, en direction de la flèche, comme illustré. Le couvercle se détache.
2. Retirez les piles (si nécessaire) et installez deux piles neuves de type AA/LR06 en respectant la polarité des piles, comme indiqué dans le compartiment. Le pôle positif (+) doit être placé du côté positif et le pôle négatif (-) du côté négatif.
3. Remettez le couvercle en place en l'alignant sur le boîtier et en le faisant glisser vers le haut. Vous entendrez un déclic lorsque le couvercle est en place.

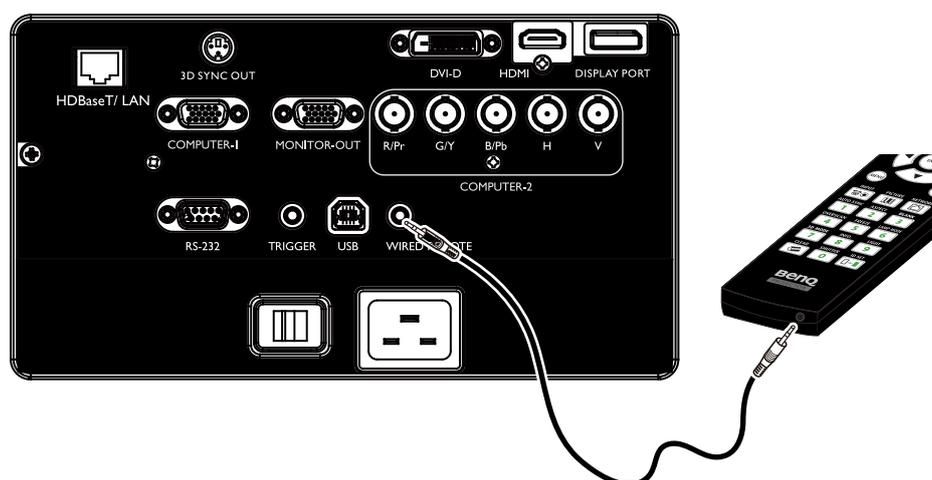


Précautions concernant les piles

- Ne mélangez pas de vieilles piles avec de nouvelles piles et ne mélangez pas différents types de piles.
- N'exposez pas la télécommande à des environnements où les températures sont élevées et où le taux d'humidité est excessif, comme une cuisine, une salle de bain, un sauna, une véranda ou une voiture fermée.
- Mettez au rebut les piles usagées conformément aux instructions du fabricant et aux réglementations environnementales en vigueur dans votre région.
- Si vous n'utilisez pas la télécommande pendant une période prolongée, retirez les piles pour éviter tout risque de dommage dû à une fuite éventuelle.

Connexion au projecteur

Si le chemin entre la télécommande et le projecteur est obstrué ou le fonctionnement de la télécommande est perturbé par certaines lumières fluorescentes à haute fréquence, vous pouvez la connecter au projecteur avec câble mini prise stéréo M3 pour contrôler le projecteur.



Sélection et installation de l'objectif de projection

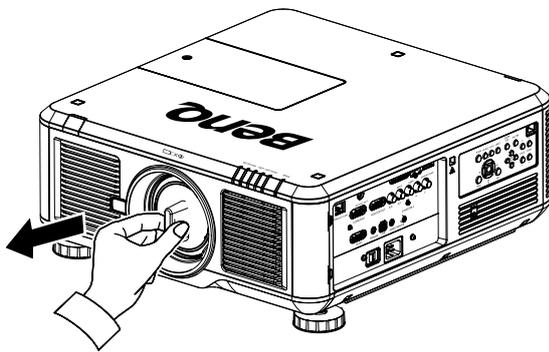
Remarque :

Lors de l'installation de l'objectif dans le projecteur, veillez à retirer le capuchon de l'objectif de l'arrière de l'objectif optionnel avant de l'installer dans le projecteur. Ne pas le faire endommagerait le projecteur.

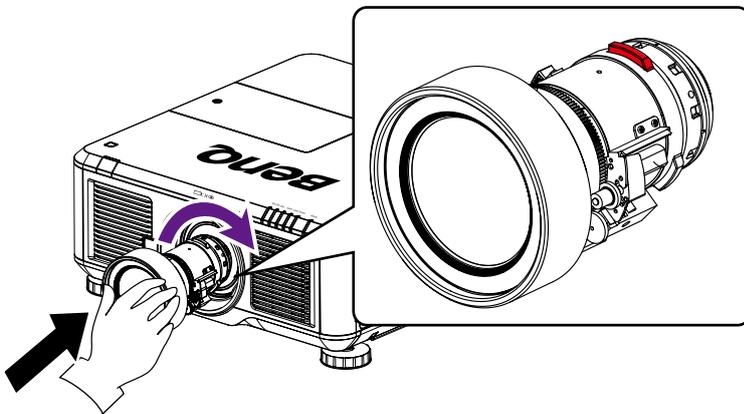
Installer ou retirer l'objectif optionnel

Installer le nouvel objectif

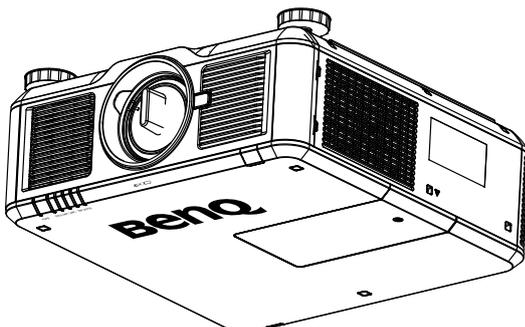
1. Retirez le capuchon de l'objectif.



2. Insérez l'objectif avec la flèche puis faites pivoter l'objectif dans le sens horaire jusqu'à entendre deux clics.

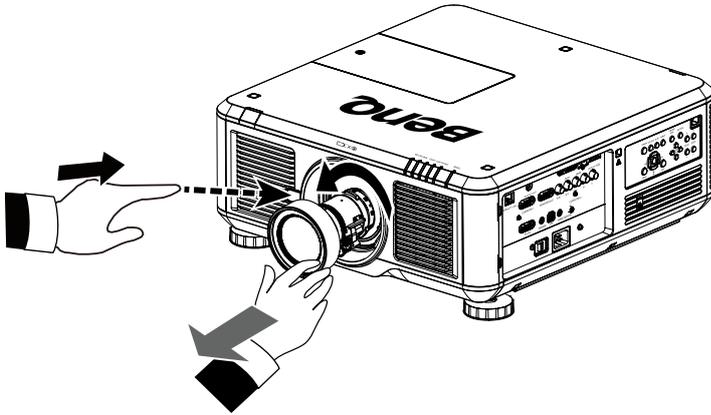


3. Utilisez la vis antivol pour empêcher le vol de l'objectif. Serrez la vis antivol fournie devant en bas.

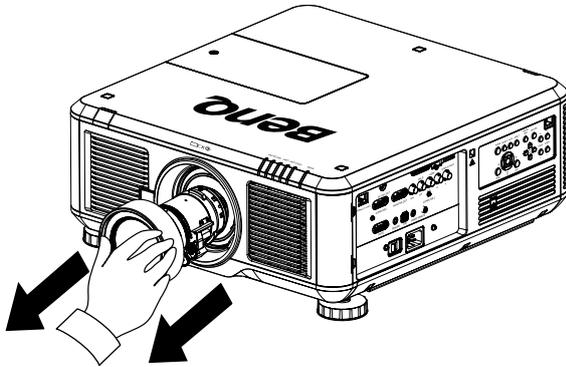


Retirer l'objectif existant du projecteur

1. Appuyez le bouton de libération de l'objectif à fond et faites pivoter l'objectif dans le sens antihoraire. L'objectif existant est débrayé.



2. Tirez l'objectif existant doucement.



Remarque :

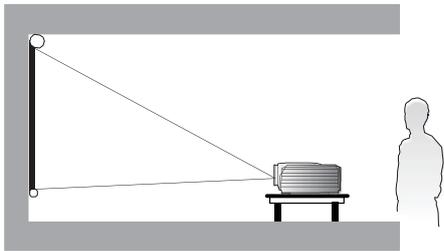
- Ne secouez pas et n'exercez pas une pression excessive sur le projecteur ou les composants de l'objectif car le projecteur et les composants de l'objectif contiennent des pièces de précision.
- Avant de retirer ou d'installer l'objectif, veillez à éteindre le projecteur, attendez que les ventilateurs de refroidissement s'arrêtent, et éteignez l'interrupteur d'alimentation principal.
- Ne touchez pas la surface de l'objectif lorsque vous retirez ou installez l'objectif.
- Évitez les traces de doigts, la poussière ou l'huile sur la surface de l'objectif. Ne rayez pas la surface de l'objectif.
- Si vous retirez et rangez l'objectif, fixez le capuchon de l'objectif au projecteur pour éviter la poussière et la saleté.

Choix de l'emplacement

Votre projecteur a été conçu pour être installé de quatre manières différentes. Vous pouvez choisir l'emplacement du projecteur en fonction de la disposition de la pièce ou de vos préférences. Tenez compte de la taille et de l'emplacement de votre écran, de l'emplacement d'une prise de courant adéquate, ainsi que de la disposition et de la distance entre le projecteur et les autres appareils.

1. Sol avant :

Sélectionnez cet emplacement lorsque le projecteur est placé près du sol devant l'écran. Il s'agit de l'emplacement le plus courant lorsqu'une installation rapide et une bonne portabilité sont souhaitées.

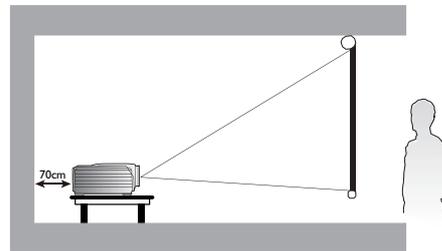


3. Sol arrière :

Sélectionnez cet emplacement lorsque le projecteur est placé près du sol derrière l'écran.

Cette configuration nécessite un écran de rétroprojection spécial.

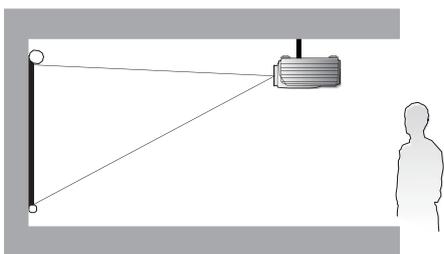
*Sélectionnez Sol arrière après avoir allumé le projecteur.



2. Plafond avant :

Sélectionnez cet emplacement lorsque le projecteur est fixé au plafond, devant l'écran. Procurez-vous le kit de montage au plafond BenQ chez votre revendeur afin de fixer votre projecteur au plafond.

*Sélectionnez Plafond avant après avoir allumé le projecteur.

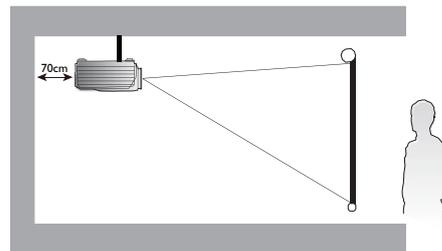


4. Plafond arr. :

Sélectionnez cet emplacement lorsque le projecteur est fixé au plafond, derrière l'écran.

Cette configuration nécessite un écran de rétroprojection spécial ainsi que le kit de montage au plafond BenQ.

*Sélectionnez Plafond arr. après avoir allumé le projecteur.



* Pour régler la position du projecteur :

Appuyez MENU puis appuyez ◀/▶ pour sélectionner le menu ALIGNEMENT.

Appuyez ▲/▼ pour choisir Installation du projecteur et appuyez ◀/▶ jusqu'à la sélection de la position correcte.

Remarque :

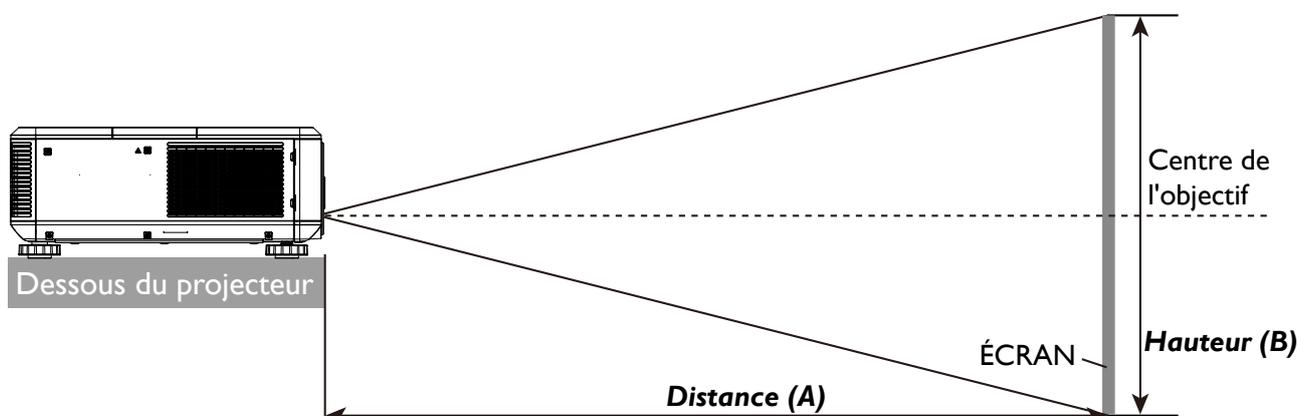
- L'installation au plafond doit être effectuée par un technicien qualifié. Contactez votre revendeur pour plus d'informations. Il n'est pas recommandé d'installer le projecteur soi-même.
- Utilisez uniquement le projecteur sur une surface ferme et plane. Des blessures et des dégâts graves peuvent se produire si le projecteur tombe.

- N'utilisez pas le projecteur dans un environnement avec des températures extrêmes. Le projecteur doit être utilisé à des températures entre 41 degrés Fahrenheit (5 degrés Celsius) et 104 degrés Fahrenheit (40 degrés Celsius).
- Le projecteur sera endommagé s'il est exposé à l'humidité, la poussière ou la fumée.
- Ne couvrez pas les fentes de ventilation du projecteur. Une bonne ventilation est nécessaire pour dissiper la chaleur. Le projecteur sera endommagé si les fentes de ventilation sont couvertes.

Distance de projection et taille d'écran

Exemple du PW9620 utilisant l'objectif standard :

Plus votre projecteur est éloigné de l'écran ou du mur, plus l'image est grande. La taille minimale possible de l'image est d'environ 40 pouces (1 m) mesurée en diagonale lorsque le projecteur est environ à 79,8 pouces (2,03 m) du mur ou de l'écran. La taille la plus grande possible de l'image est de 500 pouces (12,7 m) lorsque le projecteur est à environ 1028 pouces (26,11 m) du mur ou de l'écran.



PU9730

Taille d'écran						5J,JAM37.011		5J,JAM37.021				5J,JAM37.001				5J,JAM37.051							
						Objectif fixe large		Objectif à zoom large				Objectif STD				Zoom 1 semi long							
Diagonale		Largeur		Hauteur (B)		Distance (A)																	
						N/D		Large		Télé		Large		Télé		Large		Télé					
(pouce)	(m)	(pouce)	(m)	(pouce)	(m)	(pouce)	(m)	(pouce)	(m)	(pouce)	(m)	(pouce)	(m)	(pouce)	(m)	(pouce)	(m)	(pouce)	(m)				
40	1,02	34	0,86	21	0,54	25,1	0,64	41,4	1,05	59,9	1,52	57,2	1,45	75,8	1,93	73,6	1,87	124,1	3,15				
50	1,27	42	1,08	26	0,67	31,8	0,81	52,3	1,33	75,4	1,92	72,1	1,83	95,5	2,42	92,9	2,36	155,9	3,96				
60	1,52	51	1,29	32	0,81	38,5	0,98	63,1	1,60	90,9	2,31	87,1	2,21	115,1	2,92	112,1	2,85	187,8	4,77				
80	2,03	68	1,72	42	1,08	52,0	1,32	84,9	2,16	121,8	3,09	117,0	2,97	154,3	3,92	150,5	3,82	251,4	6,39				
100	2,54	85	2,15	53	1,35	65,5	1,66	106,6	2,71	152,7	3,88	147,0	3,73	193,5	4,92	188,9	4,80	315,0	8,00				
120	3,05	102	2,58	64	1,62	78,9	2,01	128,4	3,26	183,6	4,66	176,9	4,49	232,8	5,91	227,6	5,78	378,6	9,62				
150	3,81	127	3,23	79	2,02	99,1	2,52	161,0	4,09	230,0	5,84	221,8	5,63	291,6	7,41	285,0	7,24	474,1	12,04				
180	4,57	153	3,88	95	2,42	119,3	3,03	193,6	4,92	276,4	7,02	266,7	6,77	350,5	8,90	342,6	8,70	569,5	14,47				
200	5,08	170	4,31	106	2,69	132,8	3,37	215,3	5,47	307,3	7,81	296,6	7,53	389,7	9,90	381,0	9,68	633,1	16,08				
300	7,62	254	6,46	159	4,04	200,1	5,08	324,0	8,23	461,9	11,73	446,3	11,34	585,9	14,9	573,2	14,56	951,2	24,16				
400	10,16	339	8,62	212	5,38	267,4	6,79	432,7	10,99	616,6	15,66	595,9	15,14	782,3	19,87	765,3	19,44	1269,7	32,25				
500	12,70	424	10,77	265	6,73	334,8	8,50	541,5	13,75	771,2	19,59	745,6	18,94	978,3	24,85	957,4	24,32	1587,8	40,33				

Taille d'écran						5J,JAM37.031		5J,JAM37.041				5J,JAM37.061							
						Objectif zoom long 1		Objectif zoom long 2				Objectif zoom ultra large							
Diagonale		Largeur (C)		Hauteur (B)		Distance (A)													
						Large		Télé		Large		Télé		Large		Télé			
(pouce)	(m)	(pouce)	(m)	(pouce)	(m)	(pouce)	(m)	(pouce)	(m)	(pouce)	(m)	(pouce)	(m)	(pouce)	(m)	(pouce)	(m)		
40	1,02	34	0,86	21	0,54	118,7	3,01	181,0	4,60	173,9	4,42	277,7	7,05	24,5	0,62	31,1	0,79		
50	1,27	42	1,08	26	0,67	149,7	3,80	227,6	5,78	220,2	5,59	350,0	8,89	31,1	0,79	39,2	1,00		
60	1,52	51	1,29	32	0,81	180,7	4,59	274,1	6,96	266,6	6,77	422,3	10,73	37,6	0,96	47,4	1,20		
80	2,03	68	1,72	42	1,08	242,7	6,16	367,3	9,33	359,4	9,13	567,0	14,40	50,8	1,29	63,8	1,62		
100	2,54	85	2,15	53	1,35	304,3	7,73	460,4	11,70	452,1	11,48	711,6	18,07	63,9	1,62	80,2	2,04		
120	3,05	102	2,58	64	1,62	366,7	9,31	553,6	14,06	544,9	13,84	856,2	21,75	77,1	1,96	96,6	2,45		
150	3,81	127	3,23	79	2,02	459,4	11,67	693,3	17,61	684,0	17,37	1073,1	27,26	96,8	2,46	121,1	3,08		
180	4,57	153	3,88	95	2,42	552,4	14,03	833,0	21,16	823,1	20,91	1290,1	32,77	116,5	2,96	145,7	3,70		
200	5,08	170	4,31	106	2,69	614,7	15,6	926,4	23,53	915,9	23,26	1434,7	36,44	129,7	3,29	162,1	4,12		
300	7,62	254	6,46	159	4,04	924,0	23,47	1392,1	35,36	1379,6	35,04	2157,8	54,81	195,4	4,96	244,0	6,20		
400	10,16	339	8,62	212	5,38	1233,9	31,34	1857,9	47,19	1843,3	46,82	2880,9	73,18	261,2	6,63	325,9	8,28		
500	12,70	424	10,77	265	6,73	1543,7	39,21	2323,6	59,02	2307,1	58,60	3604,0	91,54	326,9	8,30	407,7	10,36		

PW9620

Taille d'écran						5JJAM37.01 I		5JJAM37.02 I				5JJAM37.00 I				5JJAM37.05 I			
						Objectif fixe large		Objectif à zoom large				Objectif STD				Zoom 1 semi long			
Diagonale		Largeur		Hauteur (B)		Distance (A)													
						N/D		Large		Télé		Large		Télé		Large		Télé	
(pouce)	(m)	(pouce)	(m)	(pouce)	(m)	(pouce)	(m)	(pouce)	(m)	(pouce)	(m)	(pouce)	(m)	(pouce)	(m)	(pouce)	(m)	(pouce)	(m)
40	1,02	34	0,86	21	0,54	26,4	0,67	43,6	1,11	63,1	1,60	60,2	1,53	79,8	2,03	77,6	1,97	130,5	3,31
50	1,27	42	1,08	26	0,67	33,5	0,85	55,0	1,40	79,3	2,01	75,9	1,93	100,4	2,55	97,8	2,48	163,9	4,16
60	1,52	51	1,29	32	0,81	40,5	1,03	66,4	1,69	95,5	2,43	91,7	2,33	121,0	3,07	117,9	3,00	197,3	5,01
80	2,03	68	1,72	42	1,08	54,7	1,39	89,3	2,27	128,0	3,25	123,1	3,13	162,3	4,12	158,3	4,02	264,1	6,71
100	2,54	85	2,15	53	1,35	68,8	1,75	112,1	2,85	160,5	4,08	154,5	3,93	203,5	5,17	198,7	5,05	330,9	8,41
120	3,05	102	2,58	64	1,62	82,9	2,11	135,0	3,43	193,0	4,90	186,0	4,72	244,7	6,22	239,0	6,07	397,7	10,10
150	3,81	127	3,23	79	2,02	104,1	2,64	169,2	4,30	241,7	6,14	233,1	5,92	306,5	7,79	299,6	7,61	498,0	12,65
180	4,57	153	3,88	95	2,42	125,3	3,18	203,5	5,17	290,4	7,38	280,3	7,12	368,4	9,36	360,1	9,15	598,2	15,19
200	5,08	170	4,31	106	2,69	139,4	3,54	226,4	5,75	322,9	8,20	311,7	7,92	409,6	10,40	400,5	10,17	665,0	16,89
300	7,62	254	6,46	159	4,04	210,0	5,33	340,6	8,65	485,3	12,33	468,9	11,91	615,7	15,64	602,3	15,30	999,0	25,38
400	10,16	339	8,62	212	5,38	280,6	7,13	454,8	11,55	647,7	16,45	626,1	15,90	821,9	20,88	804,1	20,42	1333,1	33,86
500	12,70	424	10,77	265	6,73	351,2	8,92	569,0	14,45	810,1	20,58	783,3	19,90	1028,0	26,11	1005,9	25,55	1667,1	42,35

Taille d'écran						5JJAM37.03 I				5JJAM37.04 I				5JJAM37.06 I			
						Objectif zoom long 1				Objectif zoom long 2				Objectif zoom ultra large			
Diagonale		Largeur		Hauteur (B)		Distance (A)											
						Large		Télé		Large		Télé		Large		Télé	
(pouce)	(m)	(pouce)	(m)	(pouce)	(m)	(pouce)	(m)	(pouce)	(m)	(pouce)	(m)	(pouce)	(m)	(pouce)	(m)	(pouce)	(m)
40	1,02	34	0,86	21	0,54	124,9	3,17	190,3	4,83	183,3	4,65	292,2	7,42	25,8	0,65	32,8	0,83
50	1,27	42	1,08	26	0,67	157,5	4,00	239,2	6,08	232,0	5,89	368,1	9,35	32,7	0,83	41,4	1,05
60	1,52	51	1,29	32	0,81	190,1	4,83	288,1	7,32	280,7	7,13	444,0	11,28	39,6	1,00	50,0	1,27
80	2,03	68	1,72	42	1,08	255,2	6,48	385,9	9,80	378,1	9,60	595,9	15,13	53,3	1,35	67,3	1,71
100	2,54	85	2,15	53	1,35	320,3	8,14	483,7	12,29	475,6	12,08	747,7	18,99	67,1	1,70	84,5	2,15
120	3,05	102	2,58	64	1,62	385,5	9,79	581,5	14,77	573,0	14,55	899,6	22,85	80,9	2,05	101,8	2,59
150	3,81	127	3,23	79	2,02	483,2	12,27	728,2	18,50	719,1	18,27	1127,3	28,63	101,6	2,58	127,6	3,24
180	4,57	153	3,88	95	2,42	580,9	14,75	874,9	22,22	865,3	21,98	1355,1	34,42	122,2	3,10	153,5	3,90
200	5,08	170	4,31	106	2,69	646,0	16,41	972,7	24,71	962,7	24,45	1506,9	38,28	136,0	3,45	170,8	4,34
300	7,62	254	6,46	159	4,04	971,7	24,68	1461,8	37,13	1449,9	36,83	2266,2	57,56	204,9	5,20	257,0	6,53
400	10,16	339	8,62	212	5,38	1297,3	32,95	1950,8	49,55	1937,1	49,20	3025,4	76,85	273,8	6,95	343,2	8,72
500	12,70	424	10,77	265	6,73	1623,0	41,22	2439,8	61,97	2424,2	61,58	3784,7	96,13	342,7	8,70	429,4	10,91

PX9710

Taille d'écran						5J.JAM37.01 I		5J.JAM37.02 I				5J.JAM37.00 I				5J.JAM37.05 I			
						Objectif fixe large		Objectif à zoom large				Objectif STD				Zoom 1 semi long			
Diagonale		Largeur		Hauteur (B)		Distance (A)													
						N/D		Large		Télé		Large		Télé		Large		Télé	
(pouce)	(m)	(pouce)	(m)	(pouce)	(m)	(pouce)	(m)	(pouce)	(m)	(pouce)	(m)	(pouce)	(m)	(pouce)	(m)	(pouce)	(m)	(pouce)	(m)
40	1,02	32	0,81	24	0,61	24,5	0,62	40,4	1,03	58,5	1,49	55,8	1,42	74,1	1,88	71,9	1,83	121,3	3,08
50	1,27	40	1,02	30	0,76	31,0	0,79	51,0	1,30	73,6	1,87	70,4	1,79	93,2	2,37	90,7	2,30	152,4	3,87
60	1,52	48	1,22	36	0,91	37,6	0,96	61,6	1,57	88,8	2,25	85,1	2,16	112,4	2,86	109,5	2,78	183,5	4,66
80	2,03	64	1,63	48	1,22	50,8	1,29	82,9	2,11	119,0	3,02	114,3	2,90	150,8	3,83	147,0	3,73	245,7	6,24
100	2,54	80	2,03	60	1,52	63,9	1,62	104,1	2,65	149,2	3,79	143,5	3,65	189,1	4,80	184,6	4,69	307,9	7,82
120	3,05	96	2,44	72	1,83	77,1	1,96	125,4	3,18	179,4	4,56	172,8	4,39	227,4	5,78	222,1	5,64	370,1	9,40
150	3,81	120	3,05	90	2,29	96,8	2,46	157,3	3,99	224,8	5,71	216,7	5,50	285,0	7,24	278,4	7,07	463,4	11,77
180	4,57	144	3,66	108	2,74	116,6	2,96	189,1	4,80	270,1	6,86	260,5	6,62	342,5	8,70	334,8	8,50	556,7	14,14
200	5,08	160	4,06	120	3,05	129,7	3,30	210,4	5,34	300,3	7,63	289,8	7,36	380,8	9,67	372,3	9,46	618,9	15,72
300	7,62	240	6,1	180	4,57	195,5	4,97	316,6	8,04	451,5	11,47	436,0	11,07	572,6	14,54	560,0	14,23	930,0	23,62
400	10,16	320	8,13	240	6,1	261,3	6,64	422,9	10,74	602,6	15,31	582,2	14,79	764,3	19,41	747,8	18,99	1241,0	31,52
500	12,70	400	10,16	300	7,62	327,1	8,31	529,1	13,44	753,7	19,14	728,5	18,50	956,1	24,28	935,5	23,76	1552,0	39,42

Taille d'écran						5J.JAM37.03 I				5J.JAM37.04 I				5J.JAM37.06 I			
						Objectif zoom long 1				Objectif zoom long 2				Objectif zoom ultra large			
Diagonale		Largeur		Hauteur (B)		Distance (A)											
						Large		Télé		Large		Télé		Large		Télé	
(pouce)	(m)	(pouce)	(m)	(pouce)	(m)	(pouce)	(m)	(pouce)	(m)	(pouce)	(m)	(pouce)	(m)	(pouce)	(m)	(pouce)	(m)
40	1,02	32	0,81	24	0,61	115,9	2,94	176,8	4,49	169,6	4,31	271,2	6,89	23,9	0,61	30,4	0,77
50	1,27	40	1,02	30	0,76	146,2	3,71	222,3	5,65	215,0	5,46	341,9	8,68	30,3	0,77	38,4	0,98
60	1,52	48	1,22	36	0,91	176,5	4,48	267,9	6,80	260,3	6,61	412,6	10,48	36,7	0,93	46,5	1,18
80	2,03	64	1,63	48	1,22	237,1	6,02	358,9	9,12	350,9	8,91	554,0	14,07	49,5	1,26	62,5	1,59
100	2,54	80	2,03	60	1,52	297,7	7,56	450,0	11,43	441,6	11,22	695,3	17,66	62,4	1,58	78,6	2,00
120	3,05	96	2,44	72	1,83	358,2	9,10	541,0	13,74	532,2	13,52	836,7	21,25	75,2	1,91	94,7	2,40
150	3,81	120	3,05	90	2,29	449,1	11,41	677,6	17,21	668,2	16,97	1048,8	26,64	94,4	2,40	118,8	3,02
180	4,57	144	3,66	108	2,74	540,0	13,72	814,2	20,68	804,1	20,42	1260,9	32,03	113,7	2,89	142,9	3,63
200	5,08	160	4,06	120	3,05	600,6	15,26	905,3	22,99	894,8	22,73	1402,2	35,62	126,5	3,21	158,9	4,04
300	7,62	240	6,1	180	4,57	903,6	22,95	1360,5	34,56	1348,0	34,24	2109,1	53,57	190,7	4,84	239,2	6,08
400	10,16	320	8,13	240	6,1	1206,6	30,65	1815,8	46,12	1801,2	45,75	2816,0	71,53	254,9	6,47	319,5	8,12
500	12,70	400	10,16	300	7,62	1509,5	38,34	2271,1	57,69	2254,3	57,26	3522,9	89,48	319,1	8,10	399,9	10,16

**Remarque :**

- L'installation au plafond doit être effectuée par un technicien qualifié. Contactez votre revendeur pour plus d'informations. Il n'est pas recommandé d'installer le projecteur soi-même.
- Utilisez uniquement le projecteur sur une surface ferme et plane. Des blessures et des dégâts graves peuvent se produire si le projecteur tombe.
- N'utilisez pas le projecteur dans un environnement avec des températures extrêmes. Le projecteur doit être utilisé à des températures entre 41 degrés Fahrenheit (5 degrés Celsius) et 104 degrés Fahrenheit (40 degrés Celsius).
- Le projecteur sera endommagé s'il est exposé à l'humidité, la poussière ou la fumée.
- Ne couvrez pas les fentes de ventilation du projecteur. Une bonne ventilation est nécessaire pour dissiper la chaleur. Le projecteur sera endommagé si les fentes de ventilation sont couvertes.

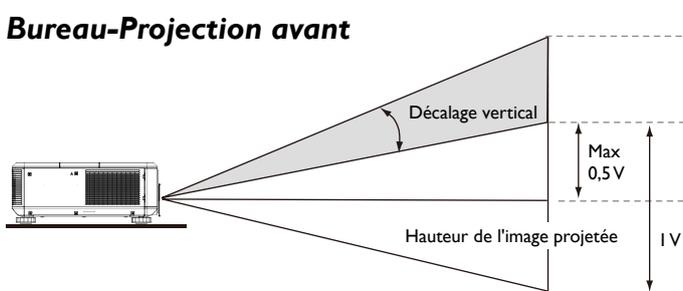
Plage ajustable du décalage de l'objectif

La plage ajustable de décalage de l'objectif est présentée ci-dessous et sous réserve des conditions listées.

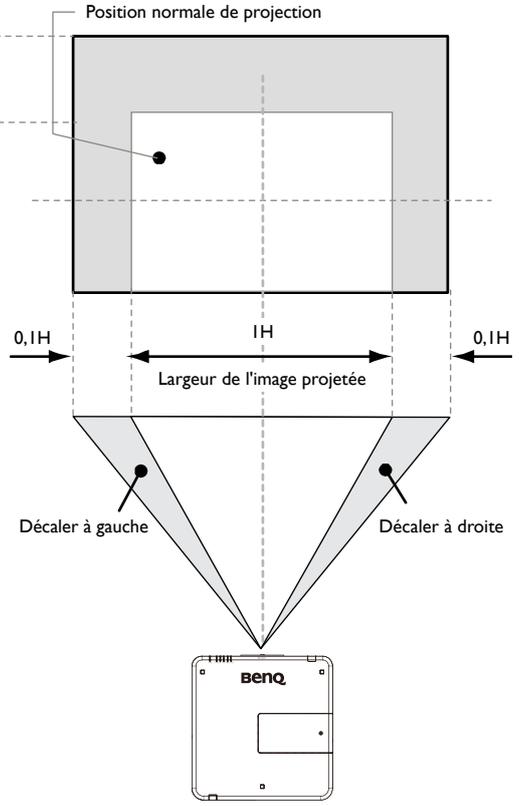
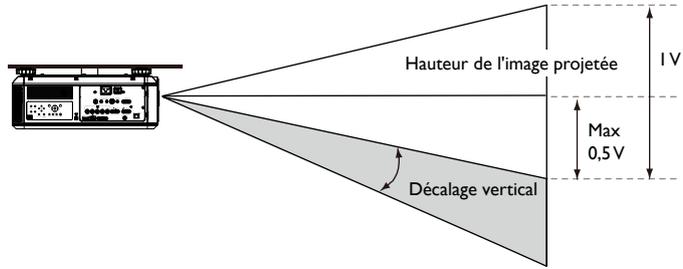
Remarque :

Les dessins ci-dessous s'appliquent à l'objectif standard seulement.

Bureau-Projection avant



Montage au plafond-Projection avant



Établir les connexions

Préparations

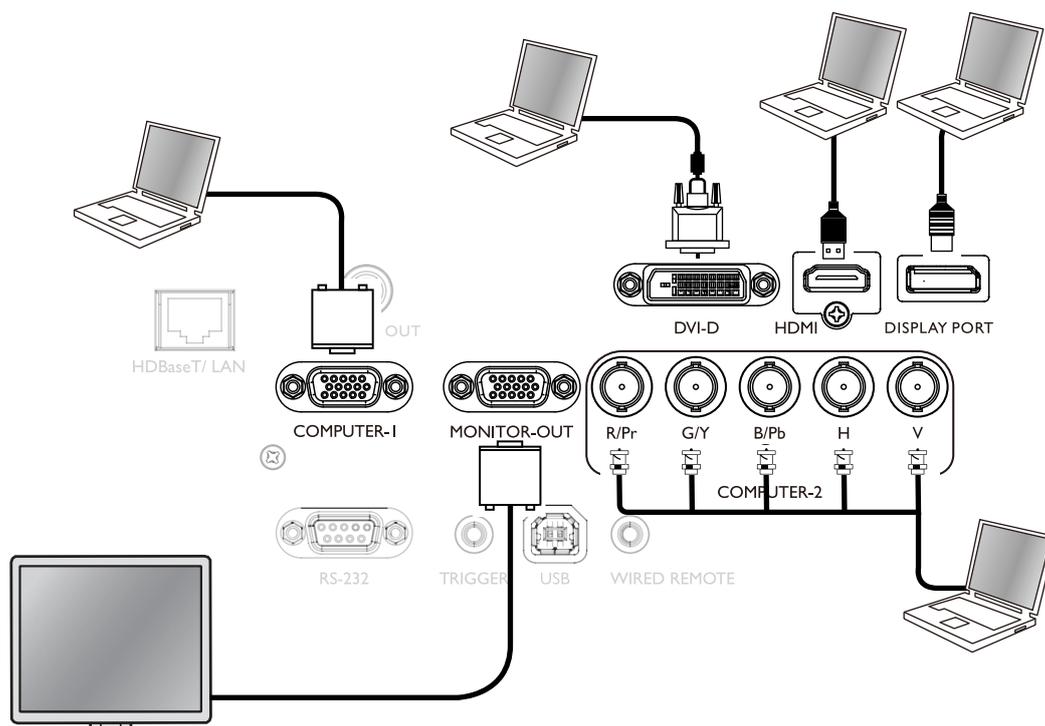
Pour connecter la source d'un signal au projecteur, procédez comme suit :

1. Mettez préalablement tous les appareils hors tension.
2. Utilisez uniquement les câbles adéquats pour chaque source avec les types de prise appropriés.
3. Veillez à ce que les câbles soient branchés correctement dans les prises des appareils.

Notez que tous les câbles illustrés dans les diagrammes de connexion suivants peuvent ne pas être fournis avec le projecteur (Voir « Contenu de l'emballage » page 7 Contenu de l'emballage). Vous pouvez vous procurer la plupart des câbles dans les magasins spécialisés en électronique.

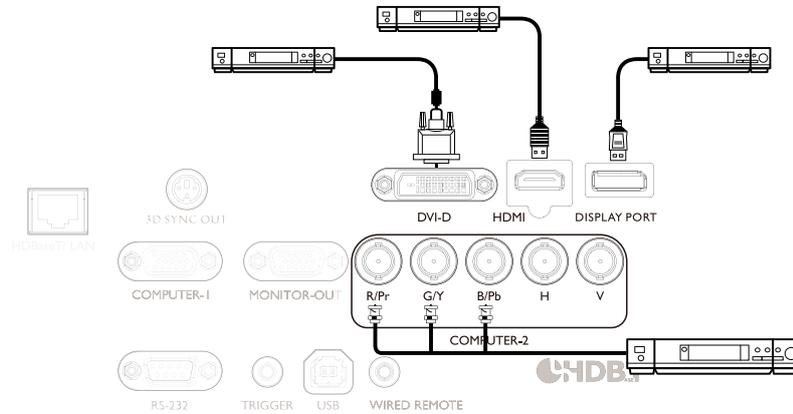
Connecter au PC

Vous pouvez connecter un PC à votre projecteur avec un câble DVI-D, HDMI, RVB ou RVBHV (BNC) pour la projection, et connecter un écran externe à votre projecteur pour un affichage simultané si l'entrée est un signal RVB.



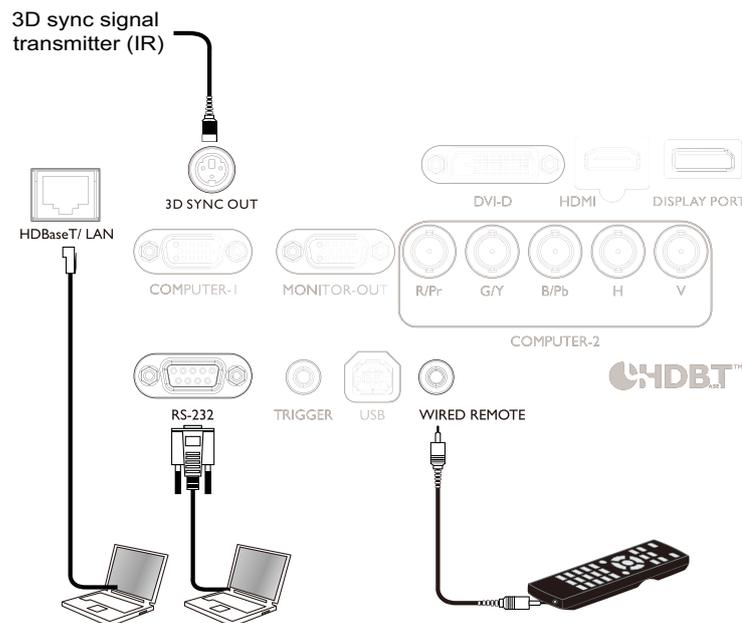
Connecter au matériel vidéo

Vous pouvez connecter tout type de matériel vidéo au port d'entrée de votre projecteur avec un câble DVI-D, HDMI, DisplayPort ou YPBPR.



Connecter au port de commande

Votre projecteur comporte les ports de commande suivants :



- **HDBaseT/LAN**

Votre projecteur prend en charge la commande du réseau avec réseau local (commande du réseau) et HDBaseT partagés.

- **RS-232 (commande RS-232c)**

Votre projecteur prend en charge la commande série RS-232C. Vous pouvez connecter le projecteur à un PC avec un câble série standard à 9 broches (direct via fil) pour la télécommande.

- **Télécommande filaire**

Si le signal infrarouge de la télécommande ne parvient pas à atteindre votre projecteur, car les deux sont trop éloignés ou bloqués par un obstacle, vous pouvez connecter le port d'entrée WIRED de votre projecteur à une télécommande infrarouge ou un répéteur infrarouge (optionnel) pour étendre sa zone de fonctionnement.

- **3D Sync Out**

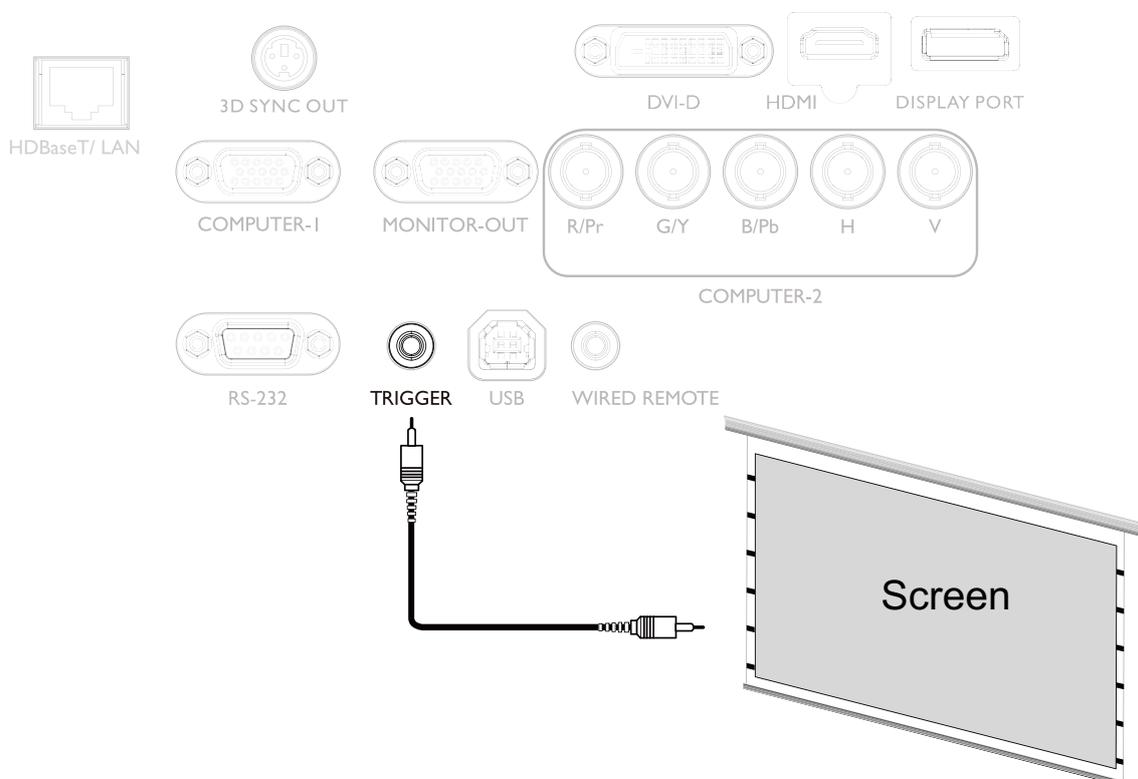
Transmetteur de signal de synchronisation infrarouge 3D.

 **Attention :**

- Le projecteur passe au mode de commande filaire automatiquement et ne peut pas être contrôlé par le signal infrarouge d'une télécommande, une fois que la prise d'une télécommande est insérée dans le port filaire du projecteur. Pour contrôler de nouveau votre projecteur avec le signal infrarouge d'une télécommande, retirez la prise de la télécommande filaire du projecteur.
- Assurez-vous que le port est valide avant d'insérer une télécommande filaire. La télécommande peut être endommagée si un port est non valide, par exemple une télécommande filaire est connectée à une sortie déclencheur.

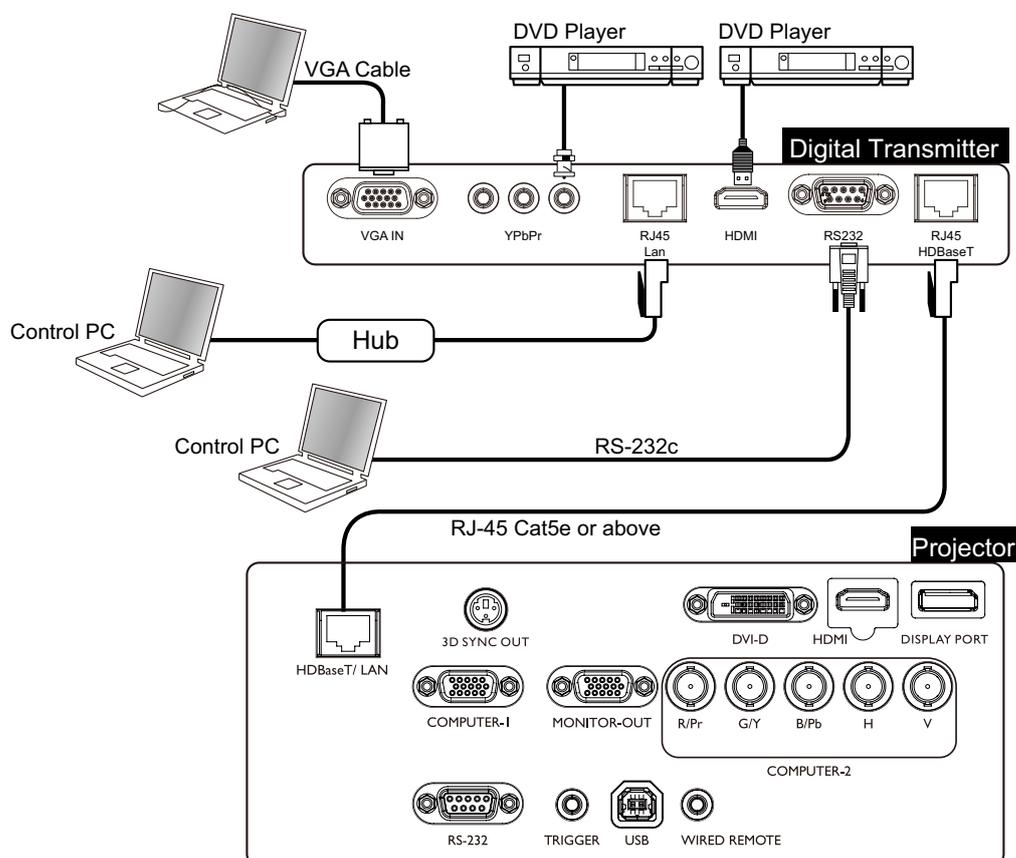
Connecter au déclencheur d'écran

Vous pouvez connecter un écran de projection ou autre appareil à déclenchement 12V au projecteur et activer la sortie du déclencheur dans le menu OSD Commande -> Déclencheur. Le port du déclencheur fournit le signal 12V lorsque le projecteur est allumé. Après que le projecteur est allumé, il sort un signal 12V pour correspondre au format de l'image actuel et aux réglages de contrôle de l'écran pour le contrôle de l'écran du projecteur.



Connecter au transmetteur numérique externe

Le projecteur comporte un port HDBaseT intégré pour travailler avec un transmetteur numérique optionnel pour envoyer un signal vidéo, RS-232, réseau local au projecteur avec un seul câble RJ-45. Si le transmetteur numérique optionnel prend en charge la télécommande infrarouge, vous pouvez également envoyer le signal infrarouge de la télécommande au projecteur PU9730/PW9620/PX9710 en utilisant le même câble RJ-45.



Attention :

- Le port HDBaseT de votre projecteur prend en charge la réception du signal vidéo, RS-232, télécommande et commande du réseau, mais pas la transmission et la réception PoE (Power over Ethernet).
- Pour envoyer des commandes RS232 avec un transmetteur numérique externe via un câble RJ45 à votre projecteur : réglez Commande -> RS232 -> Canal sur HDBaseT dans le menu OSD, la vitesse de transmission est changée à 9600 automatiquement par le système.
- La distance de transmission efficace de votre émetteur numérique est de 100 mètres. La transmission supérieure à 100 mètres peut conduire à une interruption de l'écran de projection, des interférences, ou l'échec du signal de commande.
- Veuillez utiliser un câble RJ-45 Cat.5e ou supérieur pour éviter que le câble ne se torde. Sinon, le câble peut être endommagé ce qui résulterait en une mauvaise qualité de transmission du signal, réduirait la distance de transmission et la qualité de l'image.

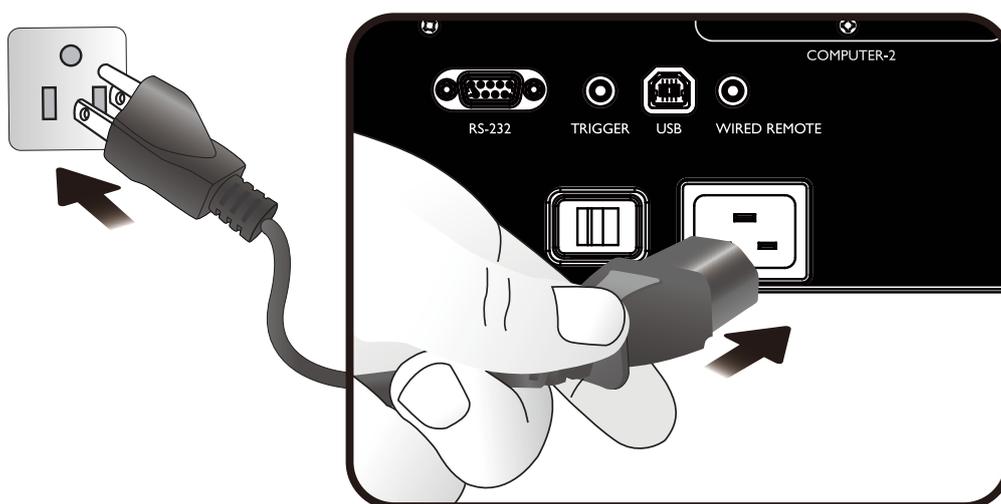
Utilisation du projecteur

Préparations

1. Branchez et allumez tous les appareils connectés.
2. Si ce n'est pas déjà fait, branchez le cordon d'alimentation fourni dans la prise secteur à l'arrière du projecteur.
3. Branchez le cordon d'alimentation fourni dans une prise et activez l'interrupteur mural.

Remarque :

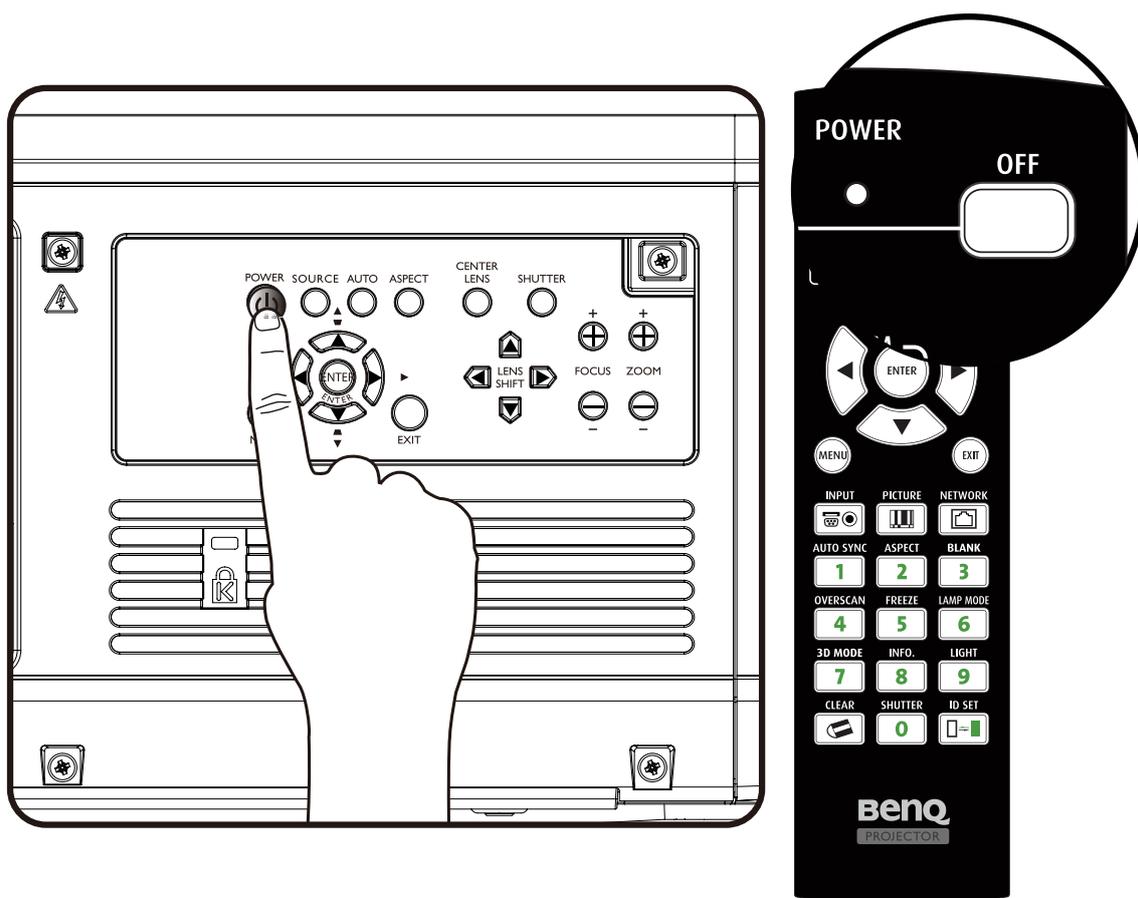
Veillez utiliser uniquement les accessoires d'origine (par exemple, câble d'alimentation), avec l'appareil pour éviter d'éventuels dangers tels que l'électrocution et l'incendie.



Allumer ou éteindre le projecteur

Une fois que le projecteur est bien placé et le câble d'alimentation et autres connexions sont en place, il est important que le projecteur soit connecté et alimenté correctement afin d'éviter des éventuels dangers tels que l'électrocution et l'incendie. Consultez le guide suivant pour allumer le projecteur.

1. Activez l'interrupteur d'alimentation principal sur Allumé. Le voyant d'alimentation est rouge une fois l'appareil allumé.
2. Appuyez le bouton POWER du projecteur ou le bouton ON sur la télécommande pour démarrer le projecteur. La diode d'alimentation et la diode de la lampe clignotent en vert et le ventilateur de refroidissement commence à fonctionner.
3. L'image projetée sera affichée sur l'écran quelques secondes pendant qu'il chauffe.
4. Lorsque la diode d'alimentation est verte continue, le projecteur est prêt pour l'utilisation.
Remarque : Le projecteur ne répondra pas à d'autres commandes pendant qu'il chauffe.
5. Si une des diodes continue à clignoter, il peut y avoir un problème avec le démarrage. Veuillez consulter la section « Dépannage » page 71 Dépannage.



Remarque

Si vous essayez de redémarrer le projecteur brièvement après l'arrêt, les ventilateurs peuvent fonctionner pendant quelques minutes pour refroidir. Appuyez à nouveau Power  pour démarrer le projecteur une fois les ventilateurs arrêtés et le voyant d'alimentation devenu orange.

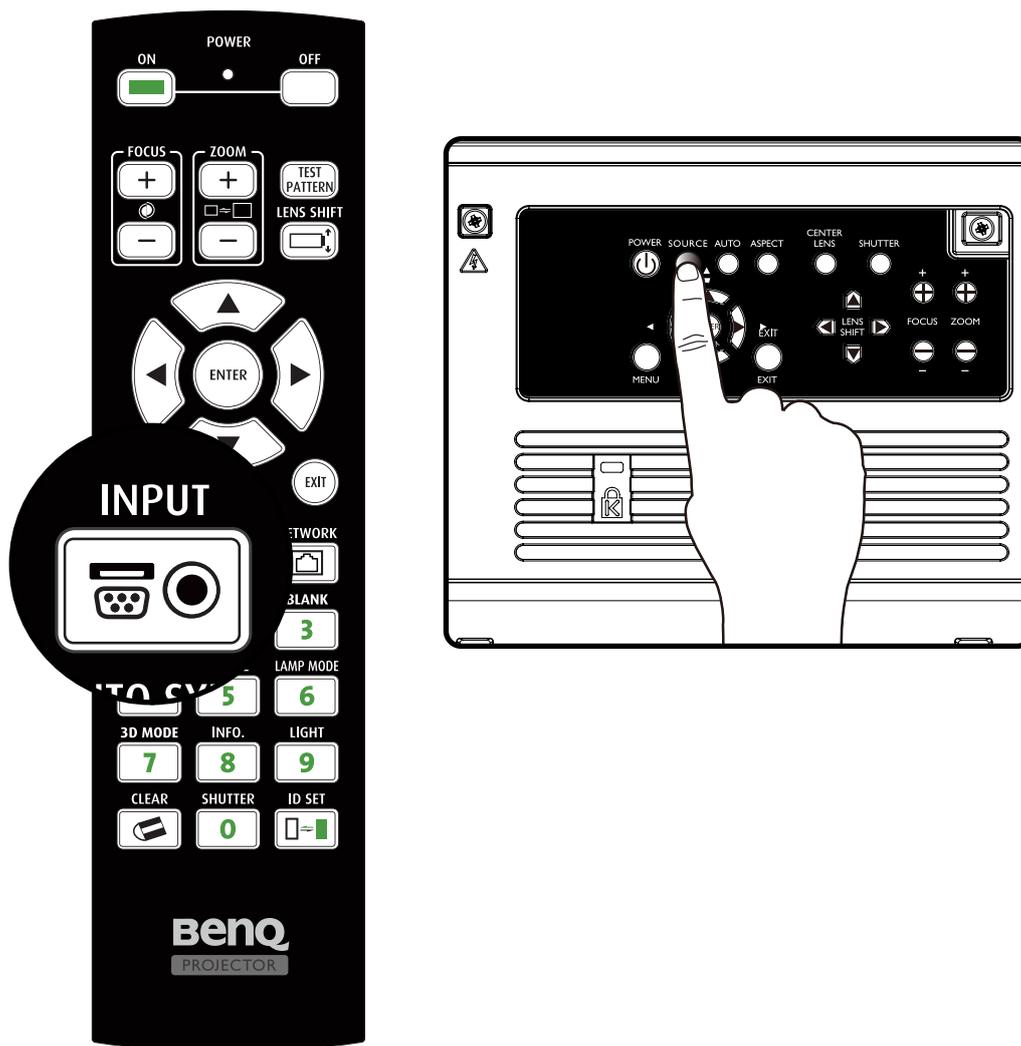
Sélection d'une source d'entrée

Vous pouvez connecter le projecteur à plusieurs appareils en même temps. Lorsque le projecteur est allumé, il essaiera de se connecter à la source d'entrée qui était utilisée lorsque le projecteur a été éteint la dernière fois.

La source d'entrée peut être sélectionnée à partir du panneau de commande du projecteur ou de la télécommande.

Consultez le guide suivant pour sélectionner la source d'entrée souhaitée.

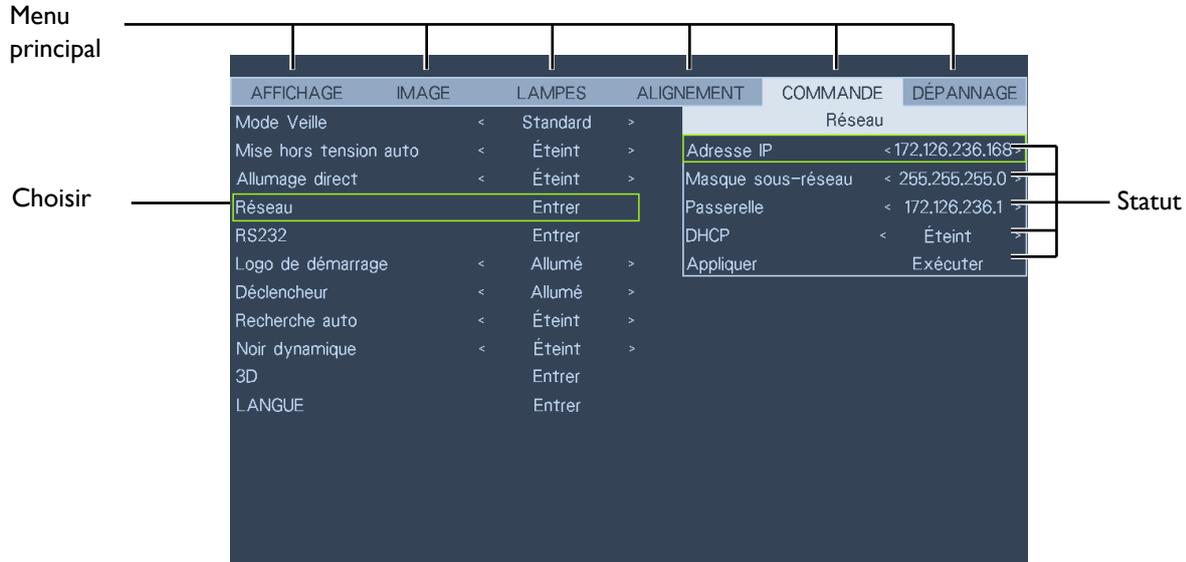
1. Appuyez la touche INPUT de la télécommande ou du panneau de commande pour afficher le menu Source.



2. Sélectionnez votre source d'entrée souhaitée via la touche ▲/▼.
3. Appuyez la touche ENTER pour confirmer la sélection de l'entrée. Quelques secondes seront nécessaires pour détecter le signal de l'entrée souhaitée et afficher l'image projetée. Appuyez la touche EXIT pour retourner à l'image projetée si vous voulez garder la source d'entrée actuelle.

Utiliser les menus

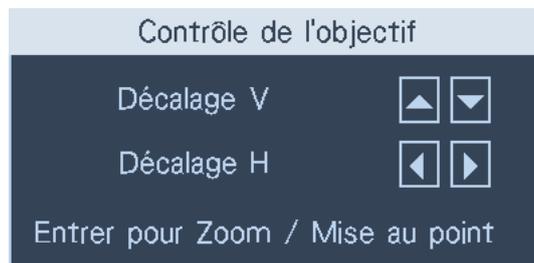
Le projecteur offre une fonction d'affichage du menu à l'écran multilingue permettant d'effectuer différents réglages et paramètres. Vous trouverez ci-dessous une vue d'ensemble du menu OSD. Pour utiliser le menu OSD, veuillez sélectionner votre langue pour le menu OSD.



Ajuster l'image projetée

Ajuster la position de l'image

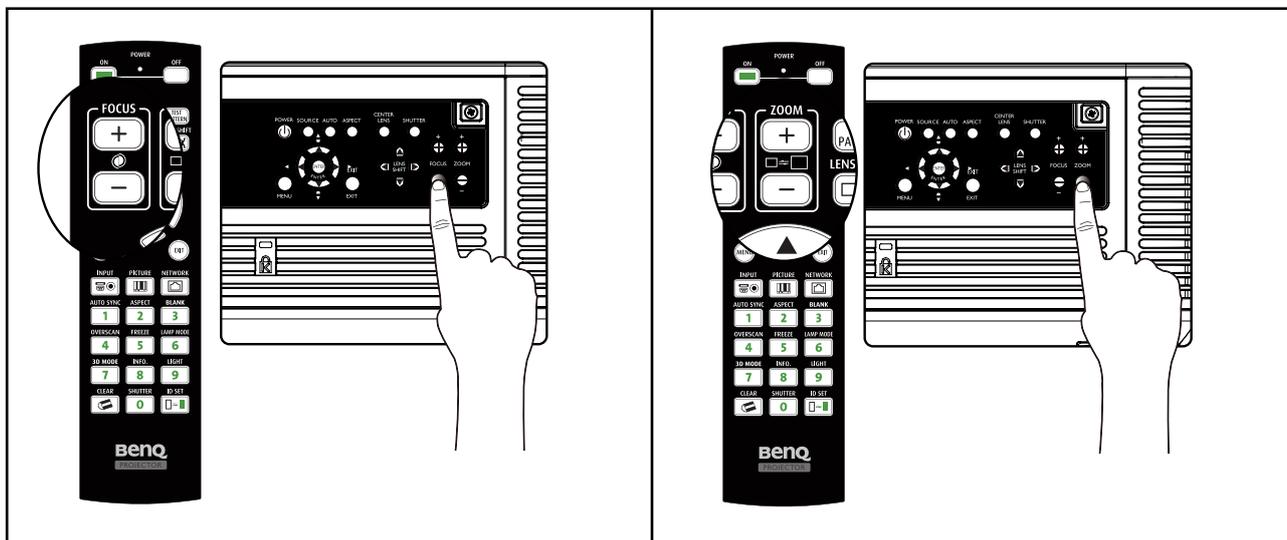
La taille et la position de l'image projetée peuvent être ajustées manuellement à partir du panneau de commande ou de la télécommande. Consultez les guides suivants pour ajuster la position de l'image manuellement.



1. Appuyez la touche LENS SHIFT sur le projecteur dans n'importe quelle direction ou la touche LENS SHIFT sur la télécommande pour faire apparaître la fenêtre Décalage objectif.
2. Appuyez la touche directionnelle comme nécessaire pour déplacer l'image. Relâcher la touche directionnelle recentrera le curseur.

Réglage fin de la taille et de la netteté de l'image

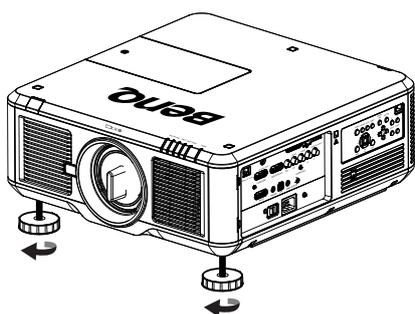
1. Appuyez le bouton ZOOM+ ou ZOOM- sur le tableau de commande ou sur la télécommande pour ajuster l'image projetée comme vous le souhaitez.
2. Réglez la netteté de l'image en appuyant le bouton le bouton FOCUS+ ou FOCUS- sur le tableau de commande ou sur la télécommande.



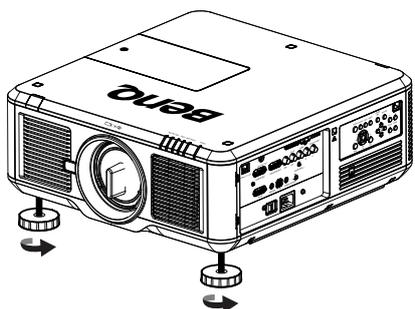
Ajustement de l'angle de projection

Trois pieds de réglage sur la partie inférieure du projecteur peuvent être utilisés, si nécessaire, pour changer l'angle de projection. Vissez ou dévissez les pieds comme nécessaire pour diriger et niveler l'angle de projection.

1. Tournez les pieds de réglage dans le sens horaire pour augmenter le niveau du projecteur.

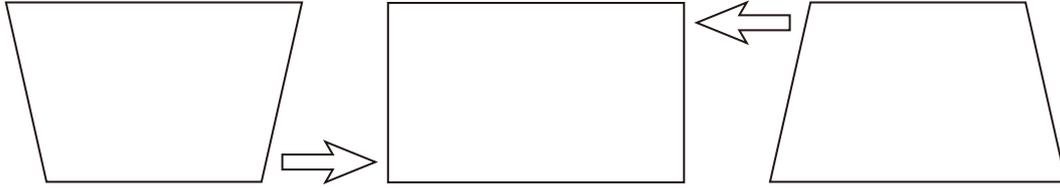


2. Pour abaisser le niveau du projecteur, soulevez le projecteur et tournez les pieds de réglage dans le sens antihoraire.



Correction de la distorsion de l'image

Lorsque l'image est projetée soit par le haut ou par le bas vers l'écran à un angle, l'image est déformée en forme de trapèze. La fonction Distorsion dans ALIGNEMENT > Distorsion peut être utilisée pour corriger la distorsion trapézoïdale, appuyez sur la touche ◀/▶ pour corriger la distorsion trapézoïdale jusqu'à ce que vous soyez satisfait de la forme.



Lorsque les valeurs atteignent leur maximum ou minimum, si vous avez appuyé plusieurs fois une touche, la forme de l'image arrête de changer. Vous ne pourrez plus changer l'image dans cette direction.

Réglage automatique de l'image

Il peut être nécessaire d'optimiser la qualité de l'image RVB. Pour ce faire, appuyez la touche AUTO SYNC de la télécommande ou AUTO du panneau. La fonction de réglage automatique intelligent intégrée règle les valeurs de la fréquence et de l'horloge pour optimiser la qualité d'image.

Remarque :

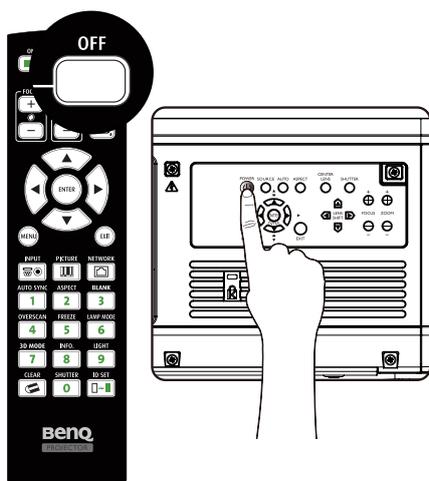
Cette fonction n'est disponible que lorsqu'un signal PC (RVB analogique) est sélectionné.

Éteindre le projecteur

Si le projecteur n'est plus nécessaire, il est important de l'arrêter correctement pour éviter tout dommage ou usure inutile du projecteur. Consultez le guide suivant pour éteindre le projecteur.

- Ne débranchez pas le câble d'alimentation de la prise murale ou du projecteur lorsque le projecteur est allumé, cela peut endommager le connecteur d'entrée secteur du projecteur et/ou la prise du câble d'alimentation.
- Ne coupez pas l'alimentation secteur dans les 10 secondes de changements d'ajustement ou de réglage et de fermeture du menu, cela peut entraîner une perte des ajustements et des réglages et retourner aux valeurs par défaut.

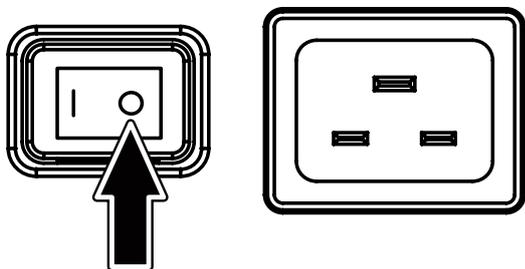
1. Appuyez le bouton POWER du panneau de commande ou le bouton OFF de la télécommande.



2. Appuyez le bouton POWER ou OFF à nouveau pour vérifier la mise hors tension, les ventilateurs continuent de fonctionner (temps de refroidissement) et la diode d'alimentation clignote en orange. Les ventilateurs s'arrêtent.



3. Appuyez l'interrupteur d'alimentation principal à la position (O) pour éteindre le projecteur.



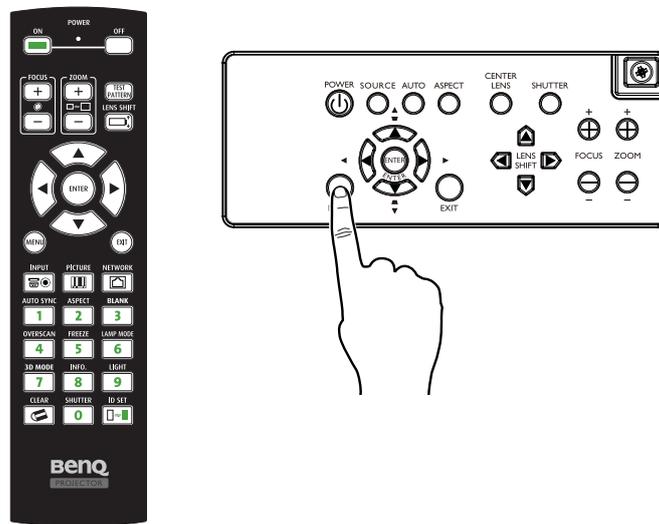
Utiliser le menu à l'écran

Utiliser les menus

Le projecteur a un menu à l'écran (OSD) qui permet de faire des ajustements à l'image et de changer plusieurs réglages.

Navigation dans le menu OSD

Vous pouvez utiliser la télécommande ou les boutons sur le dessus du projecteur pour naviguer et apporter des modifications au menu OSD. L'illustration suivante présente les boutons correspondants.



1. Pour ouvrir le menu à l'écran, appuyez le bouton Menu sur le panneau de commande ou la télécommande. Il y a six dossiers sur le menu. Appuyez les boutons du curseur ◀ ou ▶ pour vous déplacer dans les menus secondaires.
2. Appuyez ▲ ou ▼ pour sélectionner les éléments du menu et ◀ ou ▶ pour changer les valeurs pour les réglages. Appuyez haut ou bas, Enter pour confirmer le nouveau réglage.

AFFICHAGE	IMAGE	LAMPES	ALIGNEMENT	COMMANDE	DÉPANNAGE
Source		Entrer			
Modèles de test		Entrer			
Espace de couleur	<	Auto	>		
Verrouillage de l'entrée	<	Auto	>		
Arrière-plan	<	Logo	>		
Régl Sync Auto	<	Toujours	>		

3. Appuyez EXIT ou MENU pour quitter un sous-menu ou MENU pour fermer le menu.

Menus à l'écran (OSD)

Utilisez les illustrations suivantes pour trouver rapidement un réglage ou déterminer la plage d'un réglage.

Notez que les menus à l'écran (OSD) varient en fonction du type de signal sélectionné.

Menu principal	Sous-menu			
AFFICHAGE	Source	HDMI		
		DVI-D		
		Computer-1		
		Computer-2		
		DisplayPort		
		HDBaseT		
		Modèles de test	Barres de couleurs/Hachuré/En rafale/Rouge/Bleu/Blanc/Noir/Rampe horizontale/Rouge non corrigé/Verte non corrigé/Bleue non corrigé/Blanc non corrigé/Noir non corrigé/Éteint	
			Espace de couleur	Auto
				YCbCr
				YPbPr
RVB-PC				
RVB-Video				
Verrouillage de l'entrée	Auto			
	48 Hz			
	50 Hz			
Arrière-plan	Logo			
	Bleu			
	Noir			
	Blanc			
Régl. Sync Auto	Éteint			
	Auto			
	Toujours			
IMAGE	Mode Image	Dynamique		
		Présentation		
		Cinéma		
	Contraste Luminosité Saturation Teinte Gamma	Film		
		Graphiques		
		Vidéo		
		Linéaire		
		Nature		
	Couleur	Temp. de couleur	Native	
			5400K	
6500K				
9300K				

Menu principal

Sous-menu

IMAGE

Nuancier

Décalage rouge

Décalage vert

Décalage bleu

Gain rouge

Gain vert

Gain bleu

Teinte

Rouge

Verte

Bleu

Cyan

Magenta

Jaune

Saturation

Rouge

Verte

Bleu

Cyan

Magenta

Jaune

Gain

Rouge

Verte

Bleu

Cyan

Magenta

Jaune

Balance des blancs

Rouge

Verte

Bleu

Netteté

Réduction du bruit

Format d'image

5:4

4:3

16:10

16:9

Format d'image

1,88:1

2,35

Boîte à lettres

Auto

Réel

Surbalayage

Éteint

Couper

Zoom

Configuration VGA

Total H

Départ H

Phase H

Départ V

Sync Auto

Menu principal	Sous-menu			
LAMPES	Mode	2 lampes		
		Lampe 1 Lampe 2 1 lampe		
	Alimentation	Normal Économique Personnaliser l'alimentation		
		Mode haute altitude	Allumé Éteint	
	Statut Lampe 1 Statut Lampe 2			
ALIGNEMENT	Installation du projecteur	Sol avant Sol arrière Plafond avant Plafond arr. Haut + Avant Bas + Avant		
		Contrôle de l'objectif	Zoom Mise au point Décalage V Décalage H	
			Mémoire de l'objectif	Charger Mémoire Mémoire définie de 1 à 10 Modifier la mémoire Mémoire définie de 1 à 10
				Centrer l'objectif Alignement numérique
		Alignement H/V	Zoom H Zoom V Décalage H Décalage V Réinitialiser	

Menu principal	Sous-menu	
COMMANDE	Mode Veille	Standard Économique Réseau
	Mise hors tension auto	Allumé Éteint
	Allumage direct	Allumé Éteint
	Réseau	Adresse IP Masque sous-réseau Passerelle DHCP
		Allumé Éteint
	RS232	Appliquer Débit en bauds
		115200/57600/38400/19200/ 14400/9600/4800/2400
		Canal
		Local HDBaseT
	Logo de démarrage	Allumé Éteint
	Déclencheur	Allumé Éteint
	Recherche auto	Allumé Éteint
	Noir dynamique	Allumé Éteint
	3D	Format 3D
		Éteint Auto Côte à côte Haut/Bas Trame séquentielle
		DLP Link
		Allumé Éteint
		Échange 3D
		Normal Inverse
		Affichage 24Hz 3D
		96Hz 144Hz
		Langue
		English, Deutsch, Español, Français, Italiano, Svenska, Português, Русский, 繁體中文, 简体中文, 한국어, 日本語

DÉPANNAGE

Modèle	
Num de série	
Version logicielle	
Source active	
Horloge à pixel	
Format du signal	
Taux de rafraichissement H/V	
Temps d'utilisation lampe 1	
Temps d'utilisation lampe 2	
Seulement bleu	Allumé
	Éteint
Retour configuration	OK
sortie d'usine	Annulation

Menu OSD - AFFICHAGE

AFFICHAGE	IMAGE	LAMPES	ALIGNEMENT	COMMANDE	DÉPANNAGE
Source				Entrer	
Modèles de test				Entrer	
Espace de couleur	<	Auto	>		
Verrouillage de l'entrée	<	Auto	>		
Arrière-plan	<	Logo	>		
Régl Sync Auto	<	Toujours	>		

- **Source**

Cette fonction est la même que la touche sur votre télécommande. Vous pouvez sélectionner la source d'entrée voulue avec la télécommande ou cette fonction.

HDMI

Ceci est la prise pour entrer les signaux HDMI du PC ou appareil multimédia.

DVI-D

Ceci est la prise pour entrer les signaux DVI-D du PC.

Computer-1

Ceci est la prise pour entrer les signaux RVB du PC.

Computer-2

Ceci est la prise pour entrer les signaux YCbCr/YPbPr ou RVB (RVBHV) du PC ou appareil multimédia.

DisplayPort

Ceci est la prise pour entrer le signal DisplayPort du PC ou appareil multimédia.

HDBaseT

Ceci est la prise pour entrer la vidéo haute définition (HD) sans compression via un câble RJ-45.

- **Modèles de test**

Le projecteur dispose d'un ensemble de modèles de test pour l'installation et le réglage. Sélectionnez la fonction de modèle de test dans le menu OSD ou appuyez la touche TEST PATTERN sur votre télécommande pour afficher le premier modèle de test, appuyez à nouveau pour afficher le suivant. Répétez pour faire défiler les modèles de test disponibles ou appuyez le bouton Exit pour quitter.

- **Espace de couleur**

Cette fonction vous permet de modifier l'espace de couleur du signal d'entrée. Dans la plupart des cas, vous pouvez sélectionner Auto pour adopter l'espace de couleur défini automatiquement par le projecteur. Vous pouvez sélectionner une des options suivantes pour utiliser un espace de couleur spécifique à la place :

Auto : Le projecteur passe à l'espace de couleur valide en détectant le signal d'entrée.

YCbCr : Définissez l'espace de couleur sur ITU-R BT.709.

RVB-PC : Définissez l'espace de couleur sur RVB avec le noir défini sur 0, 0, 0 et le blanc sur 255, 255, 255 (pour une image 8 bits).

RVB-Video : Définissez l'espace de couleur sur RVB avec le noir défini sur 16, 16, 16 et le blanc sur 235, 235, 235 (pour une image 8 bits) pour la conformité avec la valeur de brillance définie dans le standard des composants numériques.

- **Verrouillage de l'entrée**

Cette fonction verrouille une source d'entrée au signal de synchronisation interne (Auto, 48 Hz, 50 Hz ou 60 Hz). L'option Auto bloque le signal de synchronisation à la source du signal actuel.

- **Arrière-plan**

Cette fonction peut être utilisée pour sélectionner des images ou des couleurs à afficher sur l'écran vierge. Vous pouvez choisir la couleur d'arrière-plan en bleu, noir ou blanc.

- **Régl Sync Auto**

Configurez les options de synchronisation auto comme suit.

Auto : Le projecteur se souvient des 10 dernières sources de signal. Cette option Auto permet au projecteur de sélectionner la dernière source de signal.

Toujours : Exécute la fonction de synchronisation auto à chaque fois.

Menu OSD - IMAGE

AFFICHAGE	IMAGE	LAMPES	ALIGNEMENT	COMMANDE	DÉPANNAGE
Mode Image	<	Dynamique	>		
Contraste	<	100	>		
Luminosité	<	100	>		
Saturation	<	100	>		
Teinte	<	100	>		
Gamma	<	Vidéo	>		
Couleur		Entrer			
Netteté	<	0	>		
Réduction du bruit	<	0	>		
Format de l'image	<	16:10	>		
Surbalayage	<	Éteint	>		
Configuration VGA		Entrer			
Sync Auto		Exécuter			

- **Mode Image**

Appuyez la touche fléchée ◀▶ pour sélectionner le mode d'affichage.

Dynamique : Sortez à la plus haute luminosité pour une application qui nécessite une plus grande luminosité.

Présentation : Affichez le meilleur effet d'image pour la présentation ou projection d'image statique.

Cinéma : Affichez dans le meilleur effet de couleur pour la lecture de film.

- **Contraste**

Appuyez la touche fléchée ◀▶ pour ajuster le contraste de l'image.



Attention :

La luminosité et le contraste sont deux facteurs interdépendants. Pour obtenir des réglages optimisés il peut être nécessaire d'ajuster les réglages de luminosité après l'ajustement du contraste.

- **Luminosité**

Appuyez la touche fléchée ◀▶ pour ajuster la luminosité de l'image.

- **Saturation**

Appuyez la touche fléchée ◀▶ pour ajuster le niveau de saturation. (Plus le niveau est élevé, plus la couleur est saturée.)

- **Teinte**

Appuyez la touche fléchée ◀▶ pour ajuster le niveau de teinte de la couleur.

- **Gamma**

Les détails des zones sombres d'une image peuvent sembler pires lorsque la lumière ambiante est très lumineuse. Vous pouvez utiliser les options de correction gamma suivantes pour ajuster la différence de couleur de l'image.

Film : Ajustez la correction de la différence de couleur pour approcher Gamma 3.

Graphiques : Appliquez aux situations où la luminosité est requise au détriment de la précision de l'échelle de gris par un document de présentation informatique.

Vidéo : Similaire à la correction de la différence de couleur des films, mais diffère dans les zones de couleur plus foncées d'une image.

Linéaire : Correction de la différence de couleur linéaire.

Nature : Définissez la de la différence de couleur sur 2,6.

- **Couleur**

Appuyez la touche fléchée ◀▶ pour ajuster la température de couleur de l'image.

- **Netteté**

Appuyez la touche fléchée ◀▶ pour ajuster les valeurs des détails de haute fréquence.

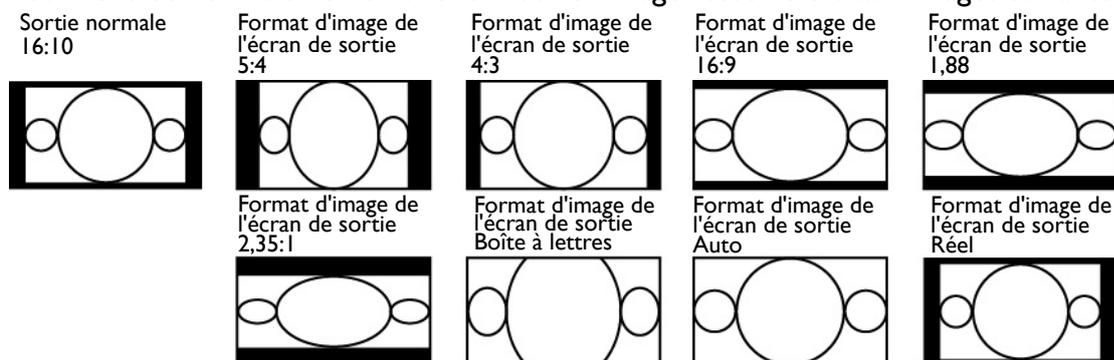
- **Réduction du bruit**

Appuyez la touche fléchée ◀▶ pour ajuster le bruit de l'image de projection. Cette fonction aide à éliminer le bruit de l'image provoqué par l'entrée de balayage entrelacé. En général, la réduction du bruit de l'image diminue la valeur des détails de haute fréquence et rend l'image plus lisse.

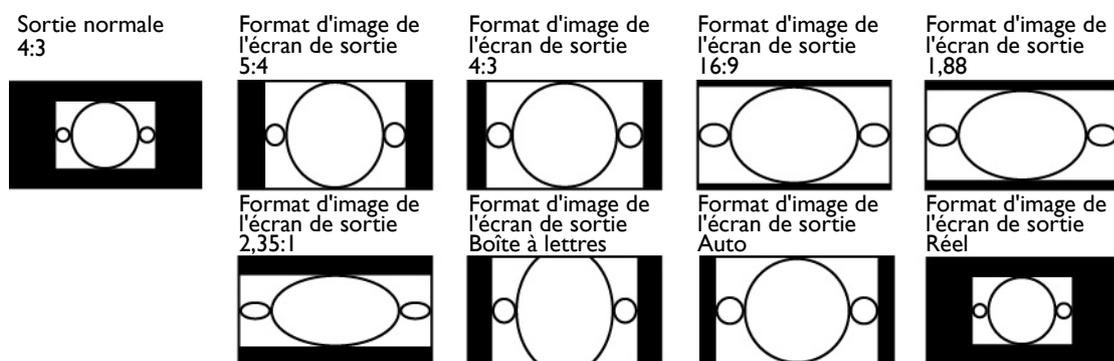
- **Format d'image**

Utilisez cette option pour ajuster le format de l'image.

Pour l'entrée normale de 16:10 le format de l'image ressemblera aux images suivantes :



Pour l'entrée normale au format 4:3 le format de l'image ressemblera aux images suivantes :



- **Surbalayage**

La source d'entrée peut ne pas être une image avec un format 16:10 et il peut y avoir du bruit à la marge de l'image. Sélectionnez une des trois options pour masquer la marge de l'image :

- **Configuration VGA**

Configurez pour le signal VGA Total H, Départ H, Phase H et Départ V.

- **Sync Auto**

Appuyez la touche Enter pour exécuter la fonction Sync Auto.

Menu OSD - LAMPES

AFFICHAGE	IMAGE	LAMPES	ALIGNEMENT	COMMANDE	DÉPANNAGE
Mode		Entrer			
Alimentation	<	Personnaliser l'alimentation	>		
Mode haute altitude	<	Éteint	>		
Personnaliser l'alimentation	<	100.0 %	>		
Statut Lampe 1	Éteint				
Statut Lampe 2	Éteint				

- **Mode**

Appuyez la touche fléchée ◀▶ pour sélectionner le mode à 1 ou 2 lampes.

2 lampes : Activez le mode de projection à 2 lampes.

Lampe 1 : Sélectionnez uniquement la lampe 1 pour la projection. Le projecteur passe à la lampe 2 si la lampe 1 est anormale dans l'activation.

Lampe 2 : Sélectionnez uniquement la lampe 2 pour la projection. Le projecteur passe à la lampe 1 si la lampe 2 est anormale dans l'activation.

1 lampe : Ceci est un mode à une lampe, mais la lampe n'est pas spécifiée. Le projecteur sélectionne la lampe qui a le moins d'heures de fonctionnement automatiquement dès qu'il est allumé.

-  **Attention :**

- En mode lampe 1 ou lampe 2, le projecteur passe à une autre lampe quand il rencontre une anomalie. Le voyant à diode verte de remplacement de la lampe clignote jusqu'à ce que la lampe s'allume.
- Les réglages du mode lampe 1 ne s'appliquent qu'à la prochaine mise sous tension du projecteur.
- Changer rapidement entre les modes de lampe peut raccourcir sa durée de vie. La fonction de mode de la lampe est désactivée (grisée) jusqu'à ce que le mode soit modifié avec succès après chaque changement du mode de lampe.
- L'option du mode de la lampe reste désactivée jusqu'à ce que le mode de la lampe soit modifié avec succès.

- **Alimentation**

Appuyez la touche fléchée ◀▶ pour sélectionner Économique (économie d'énergie), Normal ou Personnaliser l'alimentation.

Normal : Pour projeter à la puissance de la lampe normale pour la plus forte luminosité.

Économique : Pour projeter en mode économique pour une plus longue durée de vie de la lampe.

Personnaliser l'alimentation : Vous pouvez régler la puissance de la lampe entre 75-100% du mode normal pour un réglage fin de la projection de l'image. Cette fonction aide à une installation rapide de plusieurs projecteurs et un entretien régulier.

- **Mode haute altitude**

Vous pouvez utiliser cette fonction pour activer l'option sur Allumé pour basculer le réglage de refroidissement si le projecteur est installé dans un environnement de haute altitude. La valeur par défaut est Éteint.

Normalement, le projecteur peut fonctionner normalement lorsque cette fonction est réglée sur Éteint. Le projecteur détecte la température ambiante par défaut pour réguler la vitesse du ventilateur de refroidissement.

Lorsque la température augmente, le ventilateur accélère (avec un bruit plus élevé) pour expulser l'énergie de la chaleur interne du projecteur et assurer son fonctionnement normal. Cependant, le projecteur peut s'éteindre automatiquement s'il est utilisé dans un environnement à température trop élevée ou dans une zone à une altitude élevée. Dans ce cas, vous pouvez activer cette fonction en réglant sur Allumé pour que le ventilateur de refroidissement fonctionne à une vitesse supérieure pour contrôler la température interne du projecteur.

-  **Remarque :**

Une zone est considérée comme haute altitude quand elle est au-dessus de 1500 mètres.

- **Personnaliser l'alimentation**

Appuyez la touche fléchée ◀▶ pour personnaliser la puissance de la lampe entre 75-100% du mode normal. Cette fonction n'est valable que lorsque l'option Alimentation est réglé en mode Personnaliser l'alimentation. Dans les deux autres modes, Normal et Économique, cette fonction est désactivée (grisée).

- **Statut Lampe 1**

Indique le statut de la lampe 1 maintenant, Allumé ou Éteint.

- **Statut Lampe 2**

Indique le statut de la lampe 2 maintenant, Allumé ou Éteint.

Menu OSD - ALIGNEMENT

AFFICHAGE	IMAGE	LAMPES	ALIGNEMENT	COMMANDE	DÉPANNAGE
Installation du projecteur	<	Sol avant	>		
Contrôle de l'objectif		Entrer			
Mémoire de l'objectif		Entrer			
Centrer l'objectif		Exécuter			
Distorsion	<	0	>		
Alignement numérique		Entrer			
Alignement H/V		Entrer			

- **Installation du projecteur**

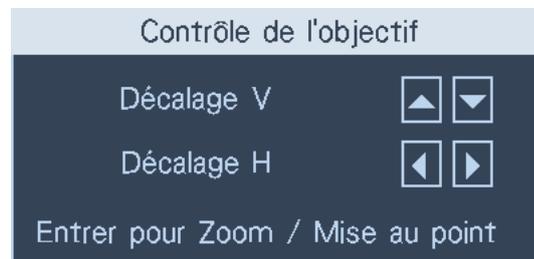
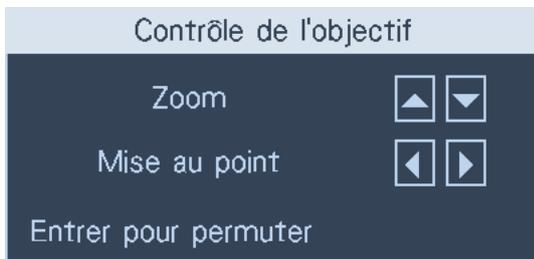
Appuyez la touche fléchée ◀▶ pour sélectionner Installation du projecteur : Sol avant, Sol arrière, Plafond avant, Plafond arr., Haut + Avant et Bas + Avant.

 **Attention :**

La vitesse du ventilateur de refroidissement varie avec le mode de projection pour assurer une bonne dissipation de la chaleur du projecteur. Une projection non valide peut entraîner une surchauffe du projecteur ou une durée de vie de la lampe réduite. Veillez à choisir le mode de projection correcte lors de l'installation du projecteur.

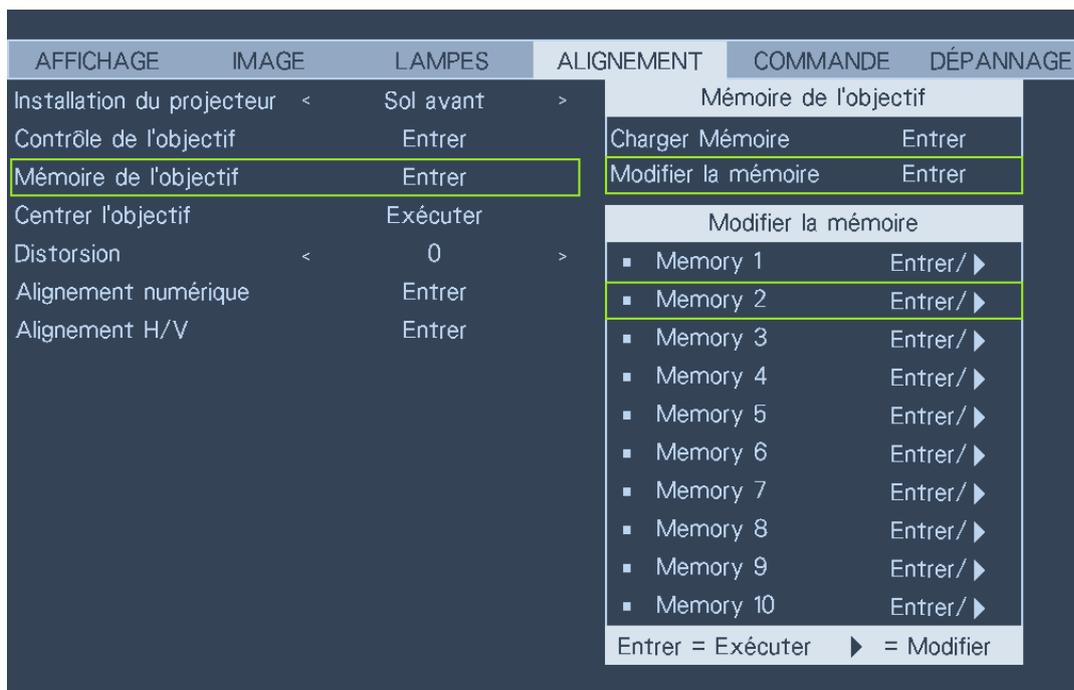
- **Contrôle de l'objectif**

Sélectionnez cette fonction ou appuyez sur le bouton LENS SHIFT sur la télécommande pour ouvrir le menu de contrôle de l'objectif pour le zoom, la mise au point ou le décalage de l'objectif. Appuyez la touche Enter pour permuter zoom/mise au point ou le menu de décalage de l'objectif. Appuyez la touche fléchée ◀▶ pour la mise au point de l'image projetée ou décaler l'objectif horizontalement, et ▲▼ pour le zoom de la taille de projection ou décaler l'objectif verticalement.



- **Mémoire de l'objectif**

Le projecteur peut mémoriser jusqu'à 10 réglages de zoom, mise au point et décalage de l'objectif. Vous pouvez donner à chaque groupe de réglages un nom unique avec le clavier virtuel. Vous pouvez enregistrer la position actuelle de l'objectif (horizontale et verticale), les réglages de zoom et de mise au point ainsi que récupérer et charger la mémoire de l'objectif enregistrée pour que le projecteur applique les réglages nouvellement chargés de décalage de l'objectif, zoom et mise au point.



- **Charger Mémoire** : Pour rappelle les réglages enregistrés de l'objectif : Appuyez la touche Enter pour afficher la liste de mémoire de l'objectif, appuyez la touche fléchée ▲▼ pour sélectionner la mémoire désirée, appuyez la touche Enter à nouveau pour récupérer et charger les réglages enregistrés de l'objectif. Le projecteur peut conserver 10 groupes de réglages de l'objectif. La position de mémoire avec les réglages de l'objectif sera marquée d'une couleur différente et vous pouvez sélectionner seulement ceux avec des réglages réels. Pour ajouter ou modifier la mémoire de l'objectif, veuillez sélectionner l'option Modifier la mémoire ci-dessous.
- **Modifier la mémoire** : Modifiez le nom de la mémoire et enregistrez les réglages de mémoire actuels, y compris décalage de l'objectif, zoom et mise au point. Appuyez la touche Enter pour afficher le clavier virtuel. Appuyez les touches ▲▼◀▶ et Enter pour sélectionner ou accepter les valeurs de configuration.



- **Changer le nom de la mémoire de l'objectif** : La mémoire de votre objectif a un nom par défaut au format « Memory_NN » où NN est un nombre de 00 à 99. Vous pouvez appuyer la touche Backspace pour effacer les caractères affichés dans la boîte de dialogue, appuyez sur touche Caps pour basculer entre les majuscules et les minuscules, la touche ▲▼◀▶ pour sélectionner les lettres, et la touche Enter pour accepter les modifications apportées. Chaque nom de mémoire peut contenir jusqu'à 9 caractères comprenant des lettres, des chiffres, des symboles et des espaces vides.
- **Cancel** : Appuyez pour annuler les modifications apportées aux réglages de l'objectif.
- **Accept** : Appuyez pour accepter les modifications apportées aux réglages de l'objectif.

- **Clear Memory** : Appuyez pour effacer les réglages enregistrés dans la position actuelle de la mémoire. Le bouton de mémoire vous invite à confirmer la suppression. Appuyez Enter pour supprimer les réglages ou la touche ▲ ▼ ◀ ▶ pour décaler le curseur de la position et annuler la suppression.

Attention :

Veillez exécuter la fonction Centrer l'objectif chaque fois qu'un objectif est installé afin d'assurer que le projecteur mémorise les paramètres exacts de l'objectif.

- **Centrer l'objectif**
Cette fonction étalonne l'objectif à la mémoire de l'objectif et le positionne au centre prédéfini.
- **Distorsion**
Sélectionnez cette fonction et appuyez la touche fléchée ◀ ▶ pour corriger la déformation verticale provoquée par l'angle de projection.
- **Alignement numérique**

AFFICHAGE	IMAGE	LAMPES	ALIGNEMENT	COMMANDE	DÉPANNAGE
Installation du projecteur	<	Sol avant	>	Alignement numérique	
Contrôle de l'objectif		Entrer		Zoom numérique	< 100 >
Mémoire de l'objectif		Entrer		Pan numérique	< 100 >
Centrer l'objectif		Exécuter		Balayage numérique	< 100 >
Distorsion	<	0	>	Réinitialiser	Exécuter
Alignement numérique		Entrer			
Alignement H/V		Entrer			

Sélectionnez cette fonction pour un zoom sur l'image de projection.

Zoom numérique : Appuyez la touche fléchée ◀ ▶ pour un zoom dans l'image de projection.

Pan numérique : Appuyez la touche fléchée ◀ ▶ pour un panoramique de l'image de projection. Ceci est valable uniquement lorsque l'image projetée est agrandie.

Balayage numérique : Appuyez la touche fléchée ◀ ▶ pour incliner l'image de projection. Ceci est valable uniquement lorsque l'image projetée est agrandie.

Réinitialiser : Appuyez sur pour réinitialiser les réglages d'Alignement numérique aux valeurs d'usine par défaut.

- **Alignement H/V**

Zoom H : Utilisez ◀ ▶ pour réduire la taille horizontale de l'image projetée.

Zoom V : Utilisez ◀ ▶ pour réduire la taille verticale de l'image projetée.

Décalage H : Utilisez ◀ ▶ pour déplacer l'image projetée réduite horizontalement. Cette fonction n'est disponible que lorsque l'image projetée est réduite.

Décalage V : Utilisez ◀ ▶ pour déplacer l'image projetée réduite verticalement. Cette fonction n'est disponible que lorsque l'image projetée est réduite.

Réinitialiser : Retourner l'Alignement H/V aux réglages par défaut de l'usine.

Menu OSD - COMMANDE

AFFICHAGE	IMAGE	LAMPES	ALIGNEMENT	COMMANDE	DÉPANNAGE
Mode Veille	<	Standard	>		
Mise hors tension auto	<	Éteint	>		
Allumage direct	<	Éteint	>		
Réseau		Entrer			
RS232		Entrer			
Logo de démarrage	<	Allumé	>		
Déclencheur	<	Allumé	>		
Recherche auto	<	Éteint	>		
Noir dynamique	<	Éteint	>		
3D		Entrer			
LANGUE		Entrer			

- **Mode Veille**

Appuyez la touche fléchée ◀▶ pour commuter entre le mode Standard, Économique et Réseau.

Standard : Le projecteur peut être allumé en utilisant la télécommande, la commande RS-232 ou le contrôle du réseau.

Économique : Le projecteur se maintient dans l'état de veille à l'alimentation la plus faible (< 0,5 W). Dans ce mode, le projecteur peut être allumé en utilisant uniquement le bouton d'alimentation de la télécommande ou du projecteur.

Réseau : Le projecteur se maintient dans l'état de veille à la consommation d'alimentation au-dessous de 6W. Le projecteur peut être allumé en utilisant le bouton d'alimentation ou le contrôle de réseau uniquement. La commande RS-232 et le signal de la télécommande filaire via un transmetteur externe par un câble RJ45 ne sont pas disponibles.

-  **Remarque :**

Certains des ports de communication sont désactivés si le projecteur est en mode Économique ou Réseau. Veuillez vous assurer que le mode de veille est défini sur le réglage approprié.

- **Mise hors tension auto**

Le réglage par défaut est Éteint. Le projecteur s'éteint automatiquement après 20 minutes sans signal d'entrée lorsque cette option est réglée sur Allumé.

- **Allumage direct**

Le réglage par défaut est Éteint. Le projecteur s'allume automatiquement une fois qu'il est connecté à une alimentation secteur si le réglage est Allumé.

- **Réseau**

Vous pouvez utiliser la fonction de réseau pour configurer un réseau pour contrôler le projecteur.

AFFICHAGE	IMAGE	LAMPES	ALIGNEMENT	COMMANDE	DÉPANNAGE
Mode Veille	<	Standard	>	Réseau	
Mise hors tension auto	<	Éteint	>	Adresse IP	< 172.126.236.168 >
Allumage direct	<	Éteint	>	Masque sous-réseau	< 255.255.255.0 >
Réseau		Entrer		Passerelle	< 172.126.236.1 >
RS232		Entrer		DHCP	< Éteint >
Logo de démarrage	<	Allumé	>	Appliquer	Exécuter
Déclencheur	<	Allumé	>		
Recherche auto	<	Éteint	>		
Noir dynamique	<	Éteint	>		
3D		Entrer			
LANGUE		Entrer			

Appuyez la touche fléchée ▲ ▼ et la touche Enter pour sélectionner le réseau et ses réglages :

Adresse IP : Pour spécifier une adresse IP, appuyez la touche Enter pour afficher la fenêtre de saisie de l'adresse IP. Utilisez la touche ◀ ▶ pour sélectionner le nombre dans l'adresse à changer. Utilisez la touche ▲ ▼ pour augmenter ou diminuer le nombre dans l'adresse IP.

Réseau	
Adresse IP	< 172.126.236.168 >

Masque sous-réseau : Configurez l'adresse IP d'un sous-réseau.

Passerelle : Configurez l'adresse IP d'une passerelle.

DHCP : Réglez DHCP sur Allumé ou Éteint. Si c'est réglé sur Allumé, le serveur DHCP du domaine de réseau attribue une adresse IP au projecteur. C'est-à-dire l'adresse IP est affichée dans la fenêtre d'adresse au lieu d'être saisie manuellement. Dans le cas contraire, le nom de domaine n'attribue pas ou ne peut pas attribuer une adresse IP, et 0. 0. 0 est affiché dans la fenêtre d'adresse IP.

Appliquer : Sélectionnez ce bouton et appuyez Enter. Il faut plusieurs secondes pour exécuter la modification dans les réglages réseau jusqu'à ce que le message suivant disparaisse.

Configurations Réseau en cours – veuillez patienter.

Pour plus d'informations sur les réglages et les connexions de contrôle du réseau, veuillez consulter le manuel de la télécommande.

- **RS232**

Débit en bauds : Définissez la vitesse de transmission sur : 115200, 57600, 38400, 19200, 14400, 9600, 4800, 2400. La vitesse de transmission varie avec la longueur du câble RS-232 (un câble plus long nécessite une vitesse plus lente). En cas de signal instable ou d'échec de connexion lors du contrôle avec le câble RS-232, essayez de réduire la vitesse de transmission.

Canal : Vous pouvez envoyer des commandes de contrôle RS-232 à votre projecteur via le port RS-232 ou un boîtier de transmission numérique externe connecté à son port HDBaseT/ LAN. Veuillez configurer le canal de communication suivant avant d'envoyer des commandes de contrôle :

Local : Envoyez la commande de contrôle RS-232 via le port RS-232 de votre projecteur. Veuillez configurer la vitesse de transmission appropriée à l'avance.

HDBaseT : Envoyez les commandes de contrôle RS-232 au port HDBaseT/LAN de votre projecteur via un boîtier de transmission numérique externe. La vitesse de transmission est réglée automatiquement sur 9600.

 **Attention :**

- Si le projecteur est défini en veille en mode Économique, la fonction de contrôle à distance RS-232 et réseau est désactivée. Vous pouvez allumer le projecteur uniquement avec la télécommande ou son interrupteur d'alimentation.
- Veuillez changer le mode de veille du projecteur à Standard avant d'utiliser la fonction de contrôle à distance.

- **Logo de démarrage**

Appuyez touche fléchée ◀▶ pour activer/désactiver la fonction du logo de démarrage.

- **Déclencheur**

Le projecteur comporte une sortie de déclencheur. Si le projecteur est livré avec un écran automatique, vous pouvez le connecter au déclencheur pour ouvrir l'écran lorsque le projecteur s'allume. Cette fonction peut avoir un retard de 2-3 secondes avant de s'allumer.

- **Recherche auto**

Appuyez touche fléchée ◀▶ pour activer/désactiver la Recherche auto.

- **Noir dynamique**

Appuyez touche fléchée ◀▶ pour activer/désactiver le mode de noir dynamique.

- **3D**

Configurez le format 3D et la méthode de synchronisation. Le projecteur affiche les options disponibles pour la configuration et estompe celles qui ne sont pas sélectionnables par détection du type de signal d'entrée connecté. Veuillez vous assurer d'avoir connecté au signal d'entrée avant la configuration 3D. Ne procédez PAS à la configuration 3D sans avoir connecté à une source d'entrée.

AFFICHAGE	IMAGE	LAMPES	ALIGNEMENT	COMMANDE	DÉPANNAGE
Mode Veille	<	Standard	>	3D	
Mise hors tension auto	<	Éteint	>	Formats 3D	Entrer
Allumage direct	<	Éteint	>	DLP Link	< Éteint >
Réseau		Entrer		Échange 3D	< inverse >
RS232		Entrer		Affichage 24Hz 3D	< 96Hz >
Logo de démarrage	<	Allumé	>	Formats 3D	
Déclencheur	<	Allumé	>	■ Éteint	Exécuter
Recherche auto	<	Éteint	>	■ Auto	Exécuter
Noir dynamique	<	Éteint	>	■ Côte à côte	Exécuter
3D		Entrer		■ Haut/Bas	Exécuter
LANGUE		Entrer		■ Trame séquentielle	Exécuter
				■ Combinaison de trame	Exécuter

Formats 3D : Pointez à cette option et appuyez la touche Enter pour activer la lecture 3D et configurer les options 3D.

Éteint : Désactivez le mode d'affichage 3D. Le mode 3D est activé lorsque le mode Auto, Trame séquentielle, Haut/Bas ou Côte à côte est sélectionné. Pour désactiver le mode 3D, sélectionnez Éteint puis appuyez Enter.

Auto : Active le mode 3D lorsque le format d'entrée Trame séquentielle, Côte à côte, Haut/Bas ou Combinaison de trame est détecté. Cette fonction s'applique au signal d'entrée suivants uniquement :

- Signal d'entrée 3D HDMI 1.4a
- Signal 3D HDMI 1.4a envoyé au projecteur via un transmetteur numérique
 - Côte à côte** : Définissez le format 3D sur Côte à côte manuellement. Cette option s'applique au signal d'entrée HDMI ou au signal HDMI via un transmetteur numérique.
 - Haut/Bas** : Définissez le format 3D sur Haut/Bas manuellement. Cette option s'applique aux signaux d'entrée HDMI, DVI ou DisplayPort, ou à ces signaux via un transmetteur numérique.
 - Trame séquentielle** : Définissez le signal d'entrée sur Trame séquentielle.
 - DLP Link** : Sélectionnez pour désactiver ou activer la synchronisation DLP Link.
 - Échange 3D** : Définissez Échange 3D sur Inverse si l'inversion de l'image 3D pour l'œil gauche et l'œil droit par les lunettes 3D est nécessaire. Si l'image semble normale, gardez le réglage actuel, Normal, inchangé.
 - Affichage 24Hz 3D** : Définissez la fréquence d'images sur 144 i/s ou 96 i/s quand le signal d'entrée est à 24Hz.

Attention :

Le projecteur prend en charge la synchronisation infrarouge 3D et DLP Link. Après l'activation du mode 3D, vous pouvez synchroniser le signal des lunettes 3D à la fois avec le DLP Link intégré et un transmetteur infrarouge 3D externe ou désactiver le premier et utiliser le dernier pour la synchronisation du signal 3D.

Veillez garder à l'esprit :

- Les personnes avec les conditions suivantes doivent visionner des images 3D avec le plus grand soin :
 - Les enfants de moins de six ans
 - Ceux qui ont une maladie de sensibilité à la lumière, des antécédents de maladie cardiaque et une mauvaise santé
 - Ceux avec de la fatigue physique ou un manque de sommeil
 - Ceux sous l'influence de drogues ou de l'alcool
- Dans des conditions normales, visionner des images 3D est sans danger. Certains pourraient ressentir un inconfort. Veuillez consulter les directives rendues publiques par l'alliance 3D le 10/12/2008. Veuillez vous reposer au moins 5-15 minutes toutes les 30-60 minutes de visionnement.
- **Langue**
Sélectionnez la langue souhaitée affichée dans le menu OSD : anglais, allemand, espagnol, français, italien, suédois, portugais, russe, chinois simplifié, coréen, japonais ou chinois traditionnel.

Menu OSD - DÉPANNAGE

AFFICHAGE	IMAGE	LAMPES	ALIGNEMENT	COMMANDE	DÉPANNAGE
Modèle :		PU9730			
Num de série :		XXXXXXXX			
Version logicielle :		MPxx-0Dxx-LDxx-RPxx-SExx-PDxx-xxxx-xxxx			
Source active :		HD Connect			
Horloge à pixel :		148,5MHz			
Format du signal :		1920x1200@60Hz			
Taux de rafraîchissement H/V :		H:74.038KHz, V:59.950KHz			
Temps d'utilisation lampe 1 :		122 HRS			
Temps d'utilisation lampe 2 :		122 HRS			
Durée d'utilisation du projecteur :		122 HRS			
Seulement bleu	<	Éteint	>		
Retour configuration sortie d'usine		Exécuter			

Affiche des informations de base sur le projecteur.

- **Modèle**
Numéro de modèle du projecteur.
- **Num de série**
Numéro de série du projecteur.
- **Version logicielle**
Version du logiciel installé dans le projecteur.
- **Source active**
Affiche la source du signal utilisée.
- **Horloge à pixel**
Affichez l'horloge à pixel du signal d'entrée actuel.
- **Format du signal**
Affichez le format du signal du signal d'entrée actuel.
- **Taux de rafraîchissement H/V**
Affichez le taux de rafraîchissement horizontal et vertical de l'image actuelle.
- **Temps d'utilisation lampe 1**
Indique les heures d'utilisation de la lampe 1. Après le remplacement d'une lampe neuve le compteur se remet à zéro.
- **Temps d'utilisation lampe 2**
Indique les heures d'utilisation de la lampe 2. Après le remplacement d'une lampe neuve le compteur se remet à zéro.
- **Durée d'utilisation du projecteur**
Affichez les heures de fonctionnement du projecteur.
- **Seulement bleu**
Le projecteur affiche un écran de couleur bleu avec cette option pour aider le personnel de maintenance à inspecter les images. Pour de plus amples informations sur l'utilisation des fonctions, veuillez consulter un technicien de maintenance qualifié.
- **Retour configuration sortie d'usine**
Sélectionnez cette option pour réinitialiser les réglages du menu aux valeurs par défaut d'usine, y compris toutes les valeurs de configuration définie par l'utilisateur.

 Attention :

Les heures d'utilisation de la lampe restent intactes lors de la réinitialisation des réglages aux valeurs par défaut d'usine.

Informations supplémentaires

Nettoyage de l'objectif

Nettoyez l'objectif dès que vous remarquez que sa surface est sale ou poussiéreuse. Avant de nettoyer l'objectif, éteignez le projecteur, débranchez le cordon d'alimentation et laissez le refroidir complètement pendant quelques minutes. Utilisez une bombe d'air comprimé pour ôter la poussière. (Disponible dans les magasins de bricolage ou de photographie.)

En cas de saleté persistante ou de marques grasses, utilisez une brosse photographique appropriée ou humidifiez un chiffon doux de produit nettoyant pour objectif pour frotter légèrement la surface.

N'utilisez jamais d'éponge abrasive, de nettoyant alcalin ou acide, de poudre à récurer ou de solvants volatils, comme alcool, benzène, diluant ou insecticide. L'utilisation de tels produits ou le contact prolongé avec des matériaux en caoutchouc ou vinyle peut endommager la surface du projecteur et la matière du boîtier.

 Remarque :

Ne touchez jamais l'objectif avec vos doigts et n'utilisez jamais de matériaux abrasifs. Même les serviettes en papier peuvent endommager la surface de l'objectif. Utilisez uniquement une brosse photographique appropriée, un chiffon doux et une solution nettoyante.

N'essayez pas de nettoyer l'objectif lorsque le projecteur est allumé ou encore chaud après une utilisation. Assurez-vous d'éteindre le projecteur et laissez-le refroidir complètement avant de nettoyer l'objectif.

Entretien du projecteur

Votre projecteur ne nécessite que peu d'entretien. La seule chose à laquelle vous devez veiller est la propreté de l'objectif. La lampe est la seule pièce de votre projecteur que vous pouvez retirer. Contactez votre revendeur ou le centre de service à la clientèle local si le projecteur ne fonctionne pas comme prévu.

Nettoyage du boîtier du projecteur

Avant de nettoyer le boîtier, éteignez le projecteur, débranchez le cordon d'alimentation et laissez le refroidir complètement pendant quelques minutes.

Pour ôter la poussière ou la saleté, utilisez un chiffon sec et doux, sans peluche.

Pour ôter les tâches tenaces, humidifiez un chiffon doux à l'aide d'eau et d'un détergent neutre.

Ensuite, frottez le boîtier.



À éviter : cire, alcool, benzène, dissolvant ou tout autre détergent chimique. Ces produits pourraient endommager le boîtier.

Entreposage du projecteur

Si vous devez entreposer votre projecteur pour une longue durée, procédez comme suit : Assurez-vous que la température et l'humidité de l'emplacement d'entreposage sont conformes aux valeurs recommandées pour l'appareil. Veuillez vous reporter à la page des Caractéristiques de ce manuel ou consulter votre revendeur sur la plage.

Rentrez les pieds de réglage.

Retirez les piles de la télécommande.

Placez le projecteur dans son emballage d'origine ou équivalent.

Transport du projecteur

Pour le transport du projecteur, il est recommandé d'utiliser l'emballage d'origine ou un emballage équivalent.

Remplacement de la lampe

Les lampes de projection doivent être remplacées quand elles grillent. Elles ne devraient être remplacées que par une pièce de rechange certifiée, contactez votre revendeur local en cas de doute.



- Les lampes sont positionnées différemment. Veillez à ne pas forcer les lampes lors du remplacement.
- L'installation de deux modules de lampe (Lampe 1 et Lampe 2) est nécessaire pour faire fonctionner le projecteur en mode simple ou double lampe. Si seul un module de lampe est installé, la lampe du projecteur ne s'allumera pas et cela apparaîtra comme une défaillance de la lampe.



- La lampe contient une certaine quantité de mercure et doit être éliminée conformément à la réglementation locale.
- Évitez de toucher la surface en verre de la nouvelle lampe, vous risqueriez de réduire sa durée de fonctionnement.



Précautions de manipulation de la lampe

- Ce projecteur utilise une lampe à haute pression qui doit être manipulée soigneusement et correctement. Une mauvaise manipulation peut entraîner des accidents, des blessures ou créer un risque d'incendie.
- La durée de vie peut être différente d'une lampe à une autre et selon l'environnement d'utilisation. Il n'y a pas de garantie de durée de vie identique pour chaque lampe. Certaines lampes peuvent terminer leur durée de vie plus rapidement que d'autres lampes similaires.
- Si le projecteur indique que la lampe doit être remplacée, autrement dit si LAMPE 1 et/ou LAMPE 2 s'allument, remplacez la lampe par une autre IMMÉDIATEMENT après que le projecteur ait refroidi. (Suivez soigneusement les instructions de la section Remplacement de la lampe de ce manuel.) Continuer à utiliser la lampe avec LAMPE 1 et/ou LAMPE 2 allumé peut augmenter le risque d'explosion de la lampe.
- Une lampe peut exploser du fait de vibrations, de chocs ou de dégradations résultant d'heures d'utilisation lorsque sa durée de vie approche de sa fin. Le risque d'explosion peut être différent selon l'environnement ou les conditions dans lesquelles le projecteur et la lampe sont utilisés.

Si une lampe explose, les précautions suivantes doivent être prises :

- Débranchez le cordon d'alimentation du projecteur de la prise secteur immédiatement. Contactez un centre de service autorisé pour un examen de l'appareil et le remplacement de la lampe. En outre, vérifiez soigneusement pour assurer qu'il n'y a pas de tessons ou de morceaux de verre autour du projecteur ou sortant des orifices de circulation d'air de refroidissement. Tous les éclats de verre doivent être nettoyés avec soin. Personne ne doit vérifier l'intérieur du projecteur, sauf les techniciens qualifiés autorisés qui sont familiers avec l'entretien du

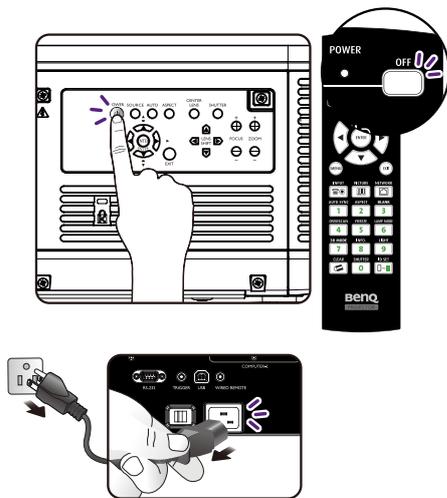
projecteur. Des tentatives inappropriées de réparer l'appareil par quiconque, en particulier ceux qui ne sont pas formés de manière appropriée pour le faire, peuvent provoquer un accident ou des blessures causées par des éclats de verre brisé.

- La lampe de projection doit être remplacée quand elle grille. Elle ne doit être remplacée que par une pièce de rechange certifiée, que vous pouvez commander auprès de votre revendeur local.

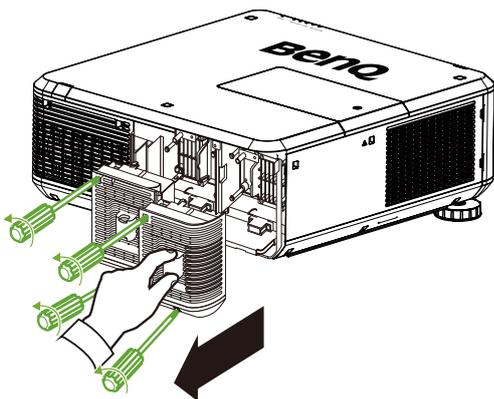


- Assurez-vous d'éteindre et de débrancher le projecteur au moins 30 minutes avant de remplacer la lampe. Ne pas le faire pourrait causer de graves brûlures.
- Des lunettes de sécurité doivent être portées lors du remplacement de la lampe lorsque le projecteur est monté au plafond.

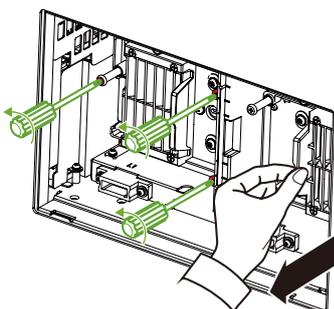
1. Éteignez le projecteur et débranchez son cordon d'alimentation. Retirez le module de la lampe à remplacer après son refroidissement et la baisse de la température des lampes et des composants du projecteur.



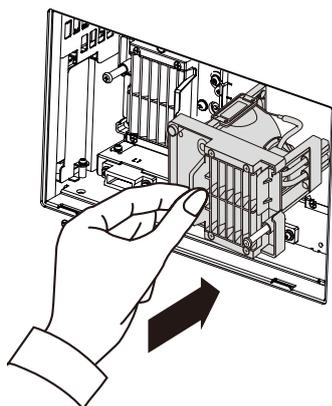
2. Desserrez les vis qui maintiennent le couvercle de la lampe avec un tournevis avant de le retirer.



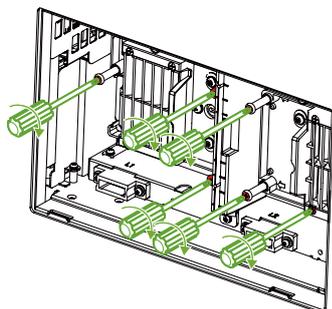
3. Desserrez les vis qui maintiennent la lampe avec un tournevis avant de la retirer.



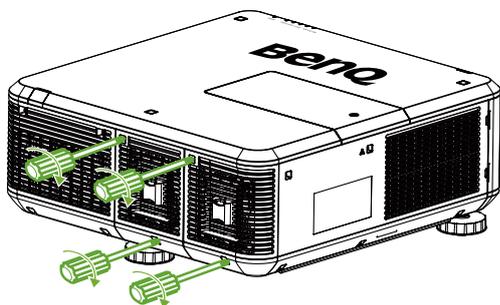
4. Insérez une nouvelle lampe selon l'orientation de l'ancienne.



5. Remettez en place le couvercle du compartiment de la lampe et serrez les vis.



6. Remettez en place le couvercle du compartiment de la lampe et serrez les vis.

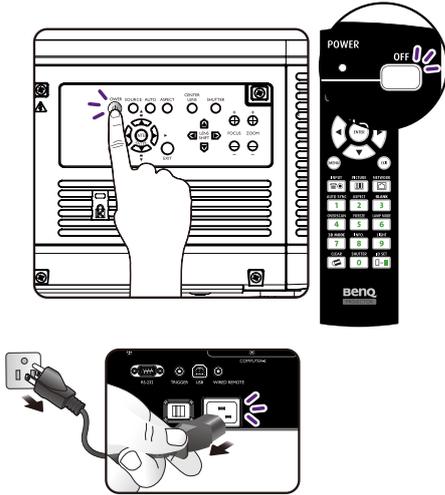


- Si vous tirez trop vite, la lampe pourrait se casser et du verre pourrait tomber dans le projecteur. Pour éviter de vous blesser les doigts et d'endommager les composants internes, procédez avec précaution lors du retrait des débris de verre de la lampe.
- Conservez la lampe hors de portée des enfants et à l'écart de tout risque d'éclaboussure d'eau et de toute source de chaleur ou inflammable.
- N'introduisez pas votre main à l'intérieur du projecteur lors du retrait de la lampe. Vous risqueriez de toucher des composants optiques du boîtier et du même coup de provoquer une distorsion des images.
- Prenez soin de ne pas trop serrer les vis. Des vis mal serrées peuvent être à l'origine d'une mauvaise connexion, susceptible d'entraîner des dysfonctionnements au niveau du projecteur.

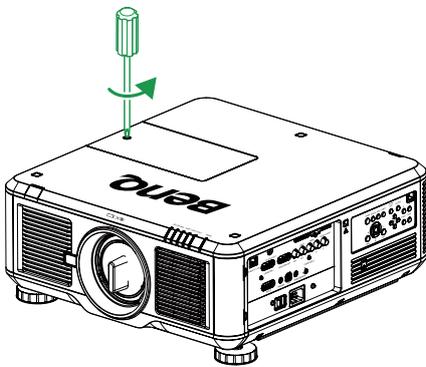
Installation de la roue chromatique optionnelle

Le projecteur est livré avec une roue chromatique de type brillantes installée, une roue chromatique de type couleur supplémentaire est optionnelle. Pour remplacer la roue chromatique (située sous le couvercle de la lampe à côté de la lampe 1) consultez le guide suivant.

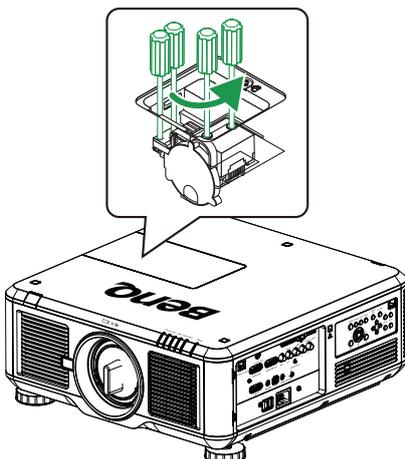
1. Mettez le projecteur hors tension et débranchez-le de la prise secteur. Éteignez tous les appareils connectés et débranchez les autres câbles.



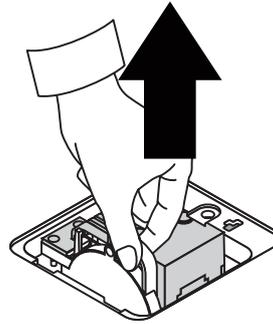
2. Retirez les vis sur le couvercle de la lampe et faites glisser le couvercle comme illustré.



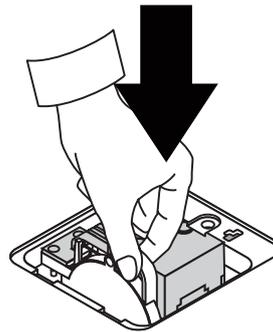
3. Dévissez les vis de maintien (x 4) sur la roue chromatique.



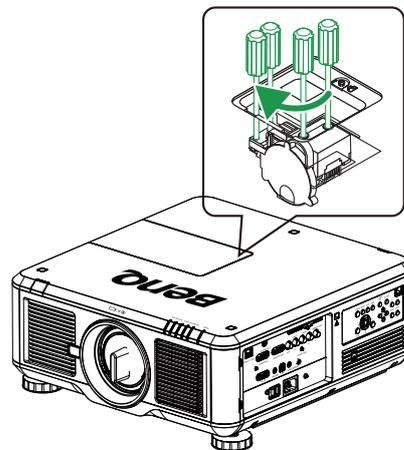
4. Soulevez la roue chromatique dans la direction indiquée.



5. Insérez la nouvelle roue chromatique.



6. Fixez les vis de maintien comme illustré, puis fermez le couvercle de la lampe.



Stockage de roue chromatique inutilisée : Gardez la roue chromatique inutilisée dans le sac à glissière dans lequel la roue chromatique à 6 segments (non fournie) était emballée. Ce sac empêche la poussière de tomber ou de s'accumuler sur la roue chromatique.

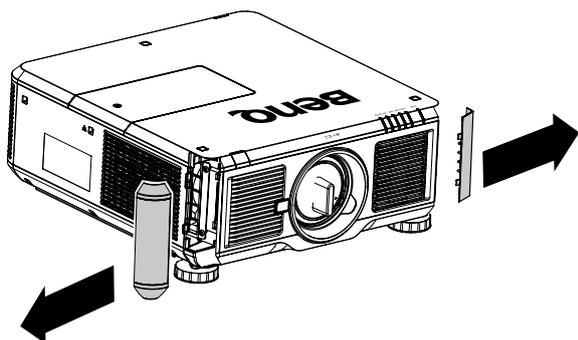
Remplacement du filtre

La saleté et la période de remplacement des filtres varient avec l'environnement. Veuillez vérifier régulièrement le filtre pour obtenir les meilleures performances du projecteur.

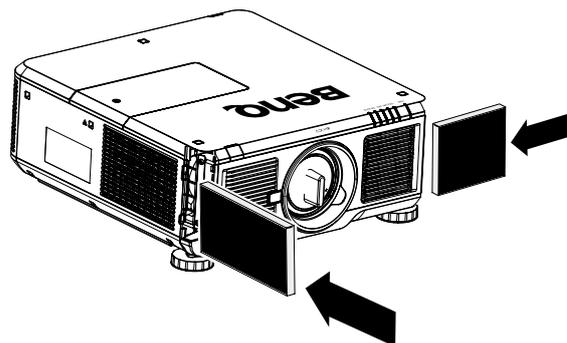
Attention :

Un filtre sale empêche le volume d'air de s'écouler dans le projecteur, ce qui, à son tour, conduit à l'activation de la protection du système ou à des dommages de composant causés par une surchauffe. Veuillez vérifier, enlever la poussière ou remplacer le filtre.

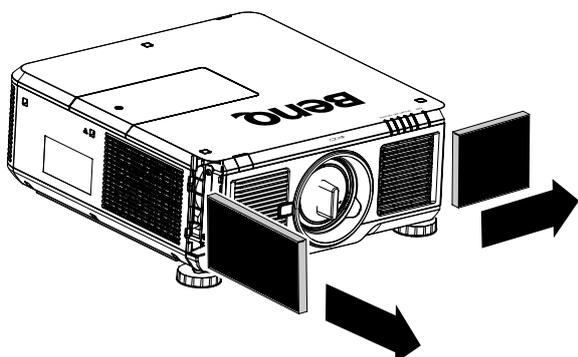
1. Ouvrez le couvercle du filtre avant gauche ou droit.



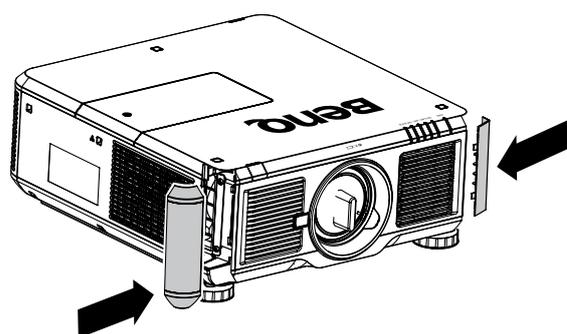
3. Insérez un nouveau filtre.



2. Retirez le filtre usagé.



4. Fermez le couvercle avant et c'est fini.



Caractéristiques

Modèle		PU9730	PW9620	PX9710
Appareil d'affichage		Une puce DLP 0,67"	Une puce DLP 0,65"	Une puce DLP 0,7"
Résolution		WUXGA	WXGA	XGA
Prises d'entrée	HDMI (Compatible avec HDCP)			
	DVI-D (Compatible avec HDCP)			
	DisplayPort (Compatible avec HDCP)			
	Computer-2 (5BNC)			
	Computer-1 (D-sub 15b)			
	HDBaseT (partagé avec RJ-45)			
Prises de sortie	Monitor Out (D-sub 15 b)			
	Trigger (mini prise stéréo \varnothing 3,5 mm)	X1 (Sortie 12V CC)		
	3D IR Sync (VESA mini din)			
Commande et dépannage	Lan (RJ-45)			
	Wired Remote (mini prise stéréo \varnothing 3,5 mm)			
	RS-232			
	USB (Type B) pour le dépannage			
Alimentation		C.A. 110 - 240V, 50/60 Hz		
Courant en entrée		10,00 A		
Consommation (Standard, mode double lampe)		845 W (23,05 W / < 0,5 W) avec C.A. 110V 815 W (21,5 W / < 0,5 W) avec C.A. 240V		
Température de fonctionnement		41°F à 104°F (5°C à 40°C)		
Température de stockage		14°F à 140°F (-10°C à 60°C), 5% à 90% Humidité (sans condensation)		
Dimensions		20,5" (L) x 7,7" (H) x 20,9" (P) 520 mm (L) x 195 mm (H) x 532 mm (P) (sans les parties saillantes ou pieds)		
Poids		20,5 kg		

Fréquences de fonctionnement

Le tableau suivant indique les types de signaux compatibles, leur résolution et taux de rafraîchissement de fréquence.

Horizontal : 15 kHz, 31 kHz à 90 kHz, Vertical : 50 Hz à 85 Hz.

Fréquences PC

Type de signal	Résolution	Nombre d'images par seconde	Computer 2		Computer 1		DVI-D	HDMI/HDBaseT		DisplayPort
			RGBHV	YUV	RGBHV	YUV		RGB	YUV	
PC	640x480	59,94	V		V		V	V		V
	640x480	75	V		V		V	V		V
	640x480	85	V		V		V	V		V
	800x600	75	V		V		V	V		V
	800x600	85,06	V		V		V	V		V
	848x480	47,95	V		V		V	V		V
	848x480	59,94	V		V		V	V		V
	1024x768	60	V		V		V	V		V
	1024x768	75,03	V		V		V	V		V
	1024x768	85,03	V		V		V	V		V
	1280x720	47,95	V		V		V	V		V
	1280x768	59,87	V		V		V	V		V
	1280x800	59,81	V		V		V	V		V
	1280x960	60	V		V		V	V		V
	1280x1024	60,02	V		V		V	V		V
	1280x1024	75,02	V		V		V	V		V
	1280x1024	85,02	V		V		V	V		V
	1366x768	59,79	V		V		V	V		V
	1440x900	59,887	V		V		V	V		V
	1600x1200	60	V		V		V	V		V
1920x1080	47,95	V		V		V	V		V	
1680x1050	59,94	V		V		V	V		V	
1920x1200 (Reduce Blanking)	60	V		V		V	V		V	
1400x1050	60	V		V		V	V		V	
Apple Mac	640x480	66,59	V		V		V	V		V
	832x624	74,54	V		V		V	V		V
SDTV	1440x480i	60						V	V	V
	1440x576i	50						V	V	V

Type de signal	Résolution	Nombre d'images par seconde	Computer 2		Computer 1		DVI-D	HDMI/HDBaseT		DisplayPort
			RGBHV	YUV	RGBHV	YUV		RGB	YUV	
EDTV	480p	59,94	V	V	V	V	V	V	V	V
	576p	50	V	V	V	V	V	V	V	V
	1080i	50	V	V	V	V	V	V	V	V
	1080i	59,94	V	V	V	V	V	V	V	V
	1080i	60	V	V	V	V	V	V	V	V
	720p	50	V	V	V	V	V	V	V	V
	720p	59,94	V	V	V	V	V	V	V	V
	720p	60	V	V	V	V	V	V	V	V
	1080p	23,98	V	V	V	V	V	V	V	V
	1080p	24	V	V	V	V	V	V	V	V
	1080p	25	V	V	V	V	V	V	V	V
	1080p	29,97	V	V	V	V	V	V	V	V
	1080p	30	V	V	V	V	V	V	V	V
	1080p	50	V	V	V	V	V	V	V	V
	1080p	59,94	V	V	V	V	V	V	V	V
	1080p	60	V	V	V	V	V	V	V	V

Fréquences de fonctionnement de la 3D

Type de signal	Résolution	Nombre d'images par seconde	Combinaison de trame	Côte à côte	Haut/Bas	Trame séquentielle
PC	640x480	59,94				V
	848x480	47,95				V
	848x480	59,94				V
	1024x768	60				V
	1280x720	47,95				V
	1280x768	59,87				V
	1280x800	59,81				V
	1280x960	60				V
	1280x1024	60,02				V
	1366x768	59,79				V
	1440x900	59,887				V
	1600x1200	60				V
	1920x1080	47,95				V
	1680x1050	59,94				V
	1920x1200 (Reduce Blanking)	60				V
	1400x1050	60				V

Type de signal	Résolution	Nombre d'images par seconde	Combinaison de trame	Côte à côte	Haut/Bas	Trame séquentielle
EDTV	1080i	59,94		V		
	1080i	60		V		
	720p	50	V		V	V
	720p	59,94	V		V	V
	720p	60	V		V	V
	1080p	23,98	V		V	
	1080p	24	V		V	
	1080p	50				V
	1080p	59,94				V
	1080p	60				V



- Une image avec une résolution supérieure ou inférieure à la résolution native du projecteur sera compressée.
- Certains signaux Sync sur vert peuvent ne pas être affichés correctement.
- Les signaux autres que ceux spécifiés dans le tableau ci-dessus peuvent ne pas être affichés correctement. Si cela se produit, modifiez le taux de rafraîchissement ou la résolution sur votre PC.

Contrôle de commande RS232

Fonction	Type	Description	ASCII
Alimentation	Écriture	Allumer	<CR>*pow=on#<CR>
	Écriture	Éteindre	<CR>*pow=off#<CR>
	Lecture	État de l'alimentation	<CR>*pow=?#<CR>
Sélection de la source	Écriture	COMPUTER/YPbPr	<CR>*sour=RGB#<CR>
	Écriture	COMPUTER 2/YPbPr2	<CR>*sour=RGB2#<CR>
	Écriture	DVI-D	<CR>*sour=dvid#<CR>
	Écriture	HDMI	<CR>*sour=hdm#<CR>
	Écriture	DisplayPort	<CR>*sour=dp#<CR>
	Écriture	HDBaseT	<CR>*sour=hdbaset#<CR>
	Lecture	Source actuelle	<CR>*sour=?#<CR>
Réglage d'image	Écriture	Dynamique	<CR>*appmod=dynamic#<CR>
	Écriture	Présentation	<CR>*appmod=preset#<CR>
	Écriture	Cinéma	<CR>*appmod=cine#<CR>
	Lecture	Mode Image	<CR>*appmod=?#<CR>
	Écriture	Contraste +	<CR>*con=+#<CR>
	Écriture	Contraste -	<CR>*con=-#<CR>
	Lecture	Valeur du contraste	<CR>*con=?#<CR>
	Écriture	Luminosité +	<CR>*bri=+#<CR>
	Écriture	Luminosité -	<CR>*bri=-#<CR>
	Lecture	Valeur de la luminosité	<CR>*bri=?#<CR>
	Écriture	Couleur +	<CR>*color=+#<CR>
	Écriture	Couleur -	<CR>*color=-#<CR>
	Lecture	Valeur de la couleur	<CR>*color=?#<CR>
	Écriture	Netteté +	<CR>*sharp=+#<CR>
	Écriture	Netteté -	<CR>*sharp=-#<CR>
	Lecture	Valeur de la netteté	<CR>*sharp=?#<CR>
	Écriture	Temp. de couleur-Chaud	<CR>*ct=warm#<CR>
	Écriture	Temp. de couleur-Normal	<CR>*ct=normal#<CR>
	Écriture	Temp. de couleur-Froid	<CR>*ct=cool#<CR>
	Écriture	Temp. de couleur-lampe native	<CR>*ct=native#<CR>
	Lecture	Statut de Temp. de couleur	<CR>*ct=?#<CR>
	Écriture	Format 4:3	<CR>*asp=4:3#<CR>
	Écriture	Format 16:9	<CR>*asp=16:9#<CR>
	Écriture	Format 16:10	<CR>*asp=16:10#<CR>
	Écriture	Format auto	<CR>*asp=AUTO#<CR>
	Écriture	Format Réel	<CR>*asp=REAL#<CR>
	Écriture	Format Boîte à lettres	<CR>*asp=LBOX#<CR>
	Écriture	Format 5:4	<CR>*asp=5:4#<CR>
	Écriture	Format 1,88	<CR>*asp=1.88:1#<CR>
	Écriture	Format 2,35	<CR>*asp=2.35:1#<CR>
	Lecture	Statut du format	<CR>*asp=?#<CR>

Réglage d'image	Écriture	Zoom avant numérique	<CR>*zoomI#<CR>
	Écriture	Zoom arrière numérique	<CR>*zoomO#<CR>
	Écriture	Auto	<CR>*auto#<CR>
Paramètres de fonctionnement	Écriture	Position du projecteur-Sol avant	<CR>*pp=FT#<CR>
	Écriture	Position du projecteur-Sol arrière	<CR>*pp=RE#<CR>
	Écriture	Position du projecteur-Plafond arr.	<CR>*pp=RC#<CR>
	Écriture	Position du projecteur-Plafond avant	<CR>*pp=FC#<CR>
	Écriture	Position du projecteur-up Front	<CR>*pp=UF#<CR>
	Écriture	Position du projecteur-down Front	<CR>*pp=DF#<CR>
	Lecture	Statut de la position du projecteur	<CR>*pp=?#<CR>
	Écriture	Recherche auto rapide activée	<CR>*QAS=on#<CR>
	Écriture	Recherche auto rapide désactivée	<CR>*QAS=off#<CR>
	Lecture	Statut de recherche auto rapide	<CR>*QAS=?#<CR>
	Écriture	Allumage direct-allumé	<CR>*directpower=on#<CR>
	Écriture	Allumage direct-éteint	<CR>*directpower=off#<CR>
	Lecture	Allumage direct-Statut	<CR>*directpower=?#<CR>
	Écriture	Réglages de veille-Standard	<CR>*standbynet=standard#<CR>
	Écriture	Réglages de veille-Économique	<CR>*standbynet=eco#<CR>
	Écriture	Réglages de veille-Réseau	<CR>*standbynet=network#<CR>
	Écriture	2400	<CR>*baud=2400#<CR>
	Écriture	4800	<CR>*baud=4800#<CR>
	Écriture	9600	<CR>*baud=9600#<CR>
	Écriture	14400	<CR>*baud=14400#<CR>
	Écriture	19200	<CR>*baud=19200#<CR>
	Écriture	38400	<CR>*baud=38400#<CR>
	Écriture	57600	<CR>*baud=57600#<CR>
	Écriture	115200	<CR>*baud=115200#<CR>
Lecture	Débit en bauds actuel	<CR>*baud=?#<CR>	
Contrôle de la lampe	Lecture	Heure lampe	<CR>*ltim=?#<CR>
	Lecture	Heure lampe 2	<CR>*ltim2=?#<CR>
	Écriture	Réinit. heures lampe	<CR>*ltim=reset#<CR>
	Écriture	Réinit. heures lampe 2	<CR>*ltim2=reset#<CR>
	Écriture	Mode Normal	<CR>*lampm=lnor#<CR>
	Écriture	Mode Économique	<CR>*lampm=eco#<CR>
	Lecture	Statut du mode lampe	<CR>*lampm=?#<CR>
	Écriture	2 lampes	<CR>*lammd=dual#<CR>
	Écriture	lampe numéro 1	<CR>*lammd=num1#<CR>
	Écriture	lampe numéro 2	<CR>*lammd=num2#<CR>
	Écriture	1 lampe (minimum)	<CR>*lammd=single#<CR>
	Lecture	Statut lampe actuelle	<CR>*lammd=?#<CR>

Divers	Lecture	Nom de modèle	<CR>*modelName=?#<CR>
	Écriture	Vierge allumé	<CR>*blank=on#<CR>
	Écriture	Vierge éteint	<CR>*blank=off#<CR>
	Lecture	Statut de vierge	<CR>*blank=?#<CR>
	Écriture	Figer allumé	<CR>*freeze=on#<CR>
	Écriture	Figer éteint	<CR>*freeze=off#<CR>
	Lecture	Statut de figer	<CR>*freeze=?#<CR>
	Écriture	Menu allumé	<CR>*menu=on#<CR>
	Écriture	Menu éteint	<CR>*menu=off#<CR>
	Lecture	Statut de menu	<CR>*menu=?#<CR>
	Écriture	Haut	<CR>*up#<CR>
	Écriture	Bas	<CR>*down#<CR>
	Écriture	Droite	<CR>*right#<CR>
	Écriture	Gauche	<CR>*left#<CR>
	Écriture	Entrée	<CR>*enter#<CR>
	Écriture	Sync 3D éteint	<CR>*3d=off#<CR>
	Écriture	3D Auto	<CR>*3d=auto#<CR>
	Écriture	Sync 3D Haut Bas	<CR>*3d=tb#<CR>
	Écriture	Sync 3D Trame séquentielle	<CR>*3d=fs#<CR>
	Écriture	3D Combinaison de trame	<CR>*3d=fp#<CR>
	Écriture	3D Côte à côte	<CR>*3d=sbs#<CR>
	Écriture	Désactivation inversion 3D	<CR>*3d=da#<CR>
	Écriture	Inversion 3D	<CR>*3d=iv#<CR>
	Lecture	Statut sync 3D	<CR>*3d=?#<CR>
	Écriture	Télécommande	<CR>*rrset=0#<CR>
	Lecture	Statut télécommande	<CR>*rrset=?#<CR>
	Écriture	Déclencheur allumé	<CR>*trigger=on#<CR>
	Écriture	Déclencheur éteint	<CR>*trigger=off#<CR>
	Lecture	Statut déclencheur	<CR>*trigger=?#<CR>
	Écriture	Mode Haute altitude allumé	<CR>*Highaltitude=on#<CR>
	Écriture	Mode Haute altitude éteint	<CR>*Highaltitude=off#<CR>
	Lecture	Statut Mode Haute altitude	<CR>*Highaltitude=?#<CR>
	Lecture	Code d'erreur	<CR>*error=report#<CR>
	Écriture	Décalage de l'objectif haut	<CR>*lst=up#<CR>
	Écriture	Décalage de l'objectif bas	<CR>*lst=down#<CR>
	Écriture	Décalage de l'objectif gauche	<CR>*lst=left#<CR>
	Écriture	Décalage de l'objectif droite	<CR>*lst=right#<CR>
	Écriture	Mise au point plus	<CR>*focus=+#<CR>
	Écriture	Mise au point moins	<CR>*focus=-#<CR>
	Écriture	Zoom plus	<CR>*zoom=+#<CR>
	Écriture	Zoom moins	<CR>*zoom=-#<CR>
	Écriture	Distorsion-diminution verticale	<CR>*keyst=-#<CR>
Écriture	Distorsion-augmentation verticale	<CR>*keyst=+#<CR>	
Lecture	Distorsion-statut vertical	<CR>*keyst=?#<CR>	

Contrôle du projecteur via un réseau

Configurer le projecteur pour le réseau

AFFICHAGE	IMAGE	LAMPES	ALIGNEMENT	COMMANDE	DÉPANNAGE
Mode Veille	<	Standard	>	Réseau	
Mise hors tension auto	<	Éteint	>	Adresse IP	< 172.126.236.168 >
Allumage direct	<	Éteint	>	Masque sous-réseau	< 255.255.255.0 >
Réseau		Entrer		Passerelle	< 172.126.236.1 >
RS232		Entrer		DHCP	< Éteint >
Logo de démarrage	<	Allumé	>	Appliquer	Exécuter
Déclencheur	<	Allumé	>		
Recherche auto	<	Éteint	>		
Noir dynamique	<	Éteint	>		
3D		Entrer			
LANGUE		Entrer			

Attention :

Veillez définir l'option DHCP sur Éteint et sélectionnez Appliquer pour l'activer. Le service DHCP attribue une adresse IP et les réglages. Les options Adresse IP, Masque sous-réseau et Passerelle seront grisées et ne seront pas disponibles pour la sélection. Si le réseau local ne prend pas en charge le service DHCP, veuillez appuyer sur la touche fléchée ▲ ▼ et la touche Enter pour sélectionner le réseau et ses réglages :

Adresse IP : Pour spécifier une adresse IP, appuyez la touche Enter pour afficher la fenêtre de saisie de l'adresse IP. Utilisez la touche ◀ ▶ pour sélectionner le nombre dans l'adresse à changer. Utilisez la touche ▲ ▼ pour augmenter ou diminuer le nombre dans l'adresse IP.

Réseau	
Adresse IP	< 172.126.236.168 >

Masque sous-réseau : Configurez l'adresse du sous-réseau de la même manière que pour la configuration de l'adresse IP.

Passerelle : Configurez l'adresse de la passerelle de la même manière que pour la configuration de l'adresse IP.

DHCP : Réglez DHCP sur Allumé ou Éteint. Si c'est réglé sur Allumé le serveur DHCP du domaine de réseau attribuera une adresse IP au projecteur. C'est-à-dire l'adresse IP s'affichera dans la fenêtre d'adresse au lieu d'avoir à la saisir manuellement. Dans le cas contraire, le nom de domaine n'attribue pas ou ne peut pas attribuer une adresse IP, et 0. 0. 0. 0 est affiché dans la fenêtre d'adresse IP.

Appliquer : Sélectionnez ce bouton et appuyez Enter. Il faut plusieurs secondes au projecteur pour exécuter la modification dans les réglages réseau jusqu'à ce que le message suivant disparaisse.

Configurations Réseau en cours – veuillez patienter.

Veillez contacter votre administrateur réseau si le réseau reste déconnecté.

Contrôler le projecteur via un navigateur Web

Ouvrez un navigateur Web et saisissez l'adresse IP du projecteur. Sa page d'accueil s'affiche avec quatre options :

Projector Status (Statut du projecteur) : Réglages actuels du projecteur.

Alert Mail Setup (Configuration d'alerte mail) : Réglages pour les rappels d'anomalies du projecteur par e-mail. En cas d'anomalie, le projecteur envoie des e-mails aux utilisateurs prédéfinis.

Crestron : Page de contrôle du réseau par navigateur compatible Crestron.

PJLink : Cette page vous permet de configurer un mot de passe de sécurité pour la connexion PJLink.

Projector Status (Statut du projecteur)

L'exemple suivant illustre un projecteur avec l'adresse IP « 192.168.0.100 » :

System	
Model Name	PW9620
Software Version	ME02
System Status	Power On
Display Source	Computer 1
Lamp 1 Hours	19
Lamp 2 Hours	5
Error Status	(No Error)
RJ45 Version	
LAN Version	RE07
IP address	192.168.0.101
Subnet mask	255.255.255.0
Default gateway	0.0.0.0
DNS Server	0.0.0.0
MAC address	00:18:23:00:00:88

System (Système)

Model Name (Nom de modèle)	: Numéro de modèle du projecteur
Software Version (Version programme)	: Version du logiciel système du projecteur
System Status (Statut du système)	: Statut actuel de mise sous tension du projecteur
Display Source (Source d'affichage)	: Signal d'entrée actuel
Lamp 1 Hours (Heures lampe 1)	: Heures d'utilisation de la lampe 1
Lamp 2 Hours (Heures lampe 2)	: Heures d'utilisation de la lampe 2
Error Status (Statut d'erreur)	: Affichez les messages d'erreur du projecteur

Informations de configuration du contrôle réseau (version RJ-45)

Lan Version (Version réseau local)	: Version du logiciel de contrôle réseau
IP address (Adresse IP)	: Adresse IP actuelle
Subnet mask (Masque sous-réseau)	: Réglage actuel du sous-réseau
Default gateway (Passerelle par défaut)	: Réglage actuel de la passerelle
DNS server (Serveur DNS)	: Réglage actuel du serveur DNS
MAC address (Adresse MAC)	: Adresse MAC prédéfinie

Alert mail setup (Configuration d'alerte mail)

Le projecteur peut envoyer des messages d'alerte par e-mail aux utilisateurs prédéfinis. Effectuez les réglages suivants avant d'activer cette fonction :

- | | |
|-------------------------------------|--|
| SMTP Sever (Serveur SMTP) | : Configurez le nom de serveur SMTP pour l'envoi de l'e-mail de rappel par le projecteur. |
| Port | : Configurez le port de transmission. |
| User Name (Nom d'utilisateur) | : Configurez le nom d'utilisateur pour l'envoi de l'e-mail de rappel par le projecteur via le serveur SMTP. |
| Password (Mot de passe) | : Configurez le mot de passe utilisateur. |
| E-mail Alert (E-mail d'alerte) | : Activez ou désactivez la fonction d'e-mail d'alerte. |
| From (De) | : Configurez l'adresse de messagerie de l'expéditeur. |
| To (À) | : Configurez l'adresse de messagerie du destinataire. |
| CC | : Configurez l'adresse de messagerie du destinataire CC. |
| Projector Name (Nom du projecteur) | : Configurez l'ID ou nom du projecteur. |
| Location (Localisation) | : Configurez la localisation d'installation du projecteur. |
| Apply (Appliquer) | : Acceptez les paramètres. Appuyez ce bouton pour enregistrer les modifications apportées. |
| Send Test Mail (Envoi message test) | : Envoyez un e-mail de test pour valider vos paramètres. L'e-mail de rappel est envoyé seulement en cas d'une erreur du projecteur. Appuyez ce bouton pour valider les réglages de la messagerie après la fin de la configuration. |

Page de contrôle Crestron

Cliquez sur l'option Crestron dans la page d'accueil de votre projecteur pour afficher la page de contrôle dans un nouvel onglet.



Power (Alimentation) : Appuyez pour allumer ou éteindre votre projecteur.

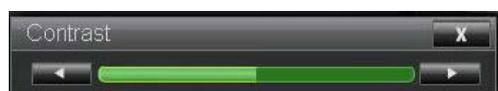
Source List (Liste des sources) : Permutez entre la liste des sources disponibles du signal d'entrée du projecteur. Appuyez la touche fléchée ▲ (en haut de l'écran) ou ▼ (en bas de l'écran) pour défiler dans la liste.

Options d'ajustement de l'image

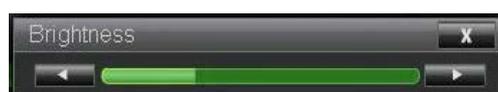
Appuyez la touche fléchée ◀ (à gauche de l'écran) ou ▶ (à droite de l'écran) pour défiler dans les options d'ajustement.

Freeze (Figer) : Figez l'écran de projection actuel. L'écran de projection affiche le message "Freeze" « Figer » lorsque la fonction figer est activée. Appuyez à nouveau le bouton Freeze (Figer) pour défiger l'image.

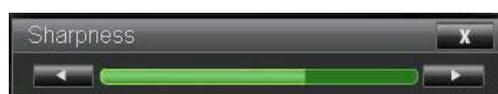
Contrast (Contraste) : Appuyez pour afficher la fenêtre d'ajustement, cliquez sur la touche fléchée ◀▶ pour ajuster le contraste.



Brightness (Luminosité) : Appuyez pour afficher la fenêtre d'ajustement, cliquez sur la touche fléchée ◀▶ avec la souris pour ajuster la luminosité.



Sharpness (Netteté) : Appuyez pour afficher la fenêtre d'ajustement, cliquez sur la touche fléchée ◀▶ avec la souris pour ajuster la netteté.



Zoom : Faites un zoom avant sur l'image de projection. Cliquez sur la touche « + » pour un zoom et « - » pour un zoom arrière. Cliquez sur les quatre touches fléchées dans la fenêtre pour déplacer l'image de projection agrandie.



Control key window (Fenêtre des touches de commande)

Cette fenêtre simule les touches de la télécommande et du panneau de commande.



Enter (Entrée) : Confirmez les modifications et sélectionnez l'option OSD

Menu : Appuyez pour afficher le menu OSD. Appuyez à nouveau le quitter.

Auto : Exécutez la fonction d'ajustement auto de l'image.

Blank (Vide) : Mettez en pause la projection de l'image, c.-à-d. l'image de projection est masquée. Appuyez nouveau pour reprendre la projection.

Source : Affichez la liste des sources de signal.

Tool (Outil) : Configurez les options pour travailler avec les appareils compatibles Crestron. Voir les manuels correspondants pour les étapes détaillées de configuration.

Info : Affichez le statut actuel du projecteur et les réglages Crestron.

Contrôlez votre projecteur avec les commandes PJLink

PJLink est un standard conçue par la JBMIA (Japan Business Machine and Information System Industries Association) pour contrôler les projecteurs avec des commandes authentiques. Un projecteur comportant des fonctions PJLink peut être contrôlé avec les commandes standard indépendamment de qui l'a fabriqué. Ce produit prend en charge les commandes de contrôle PJLink. Veuillez configurer un mot de passe pour la connexion PJLink sur cette page.



PJLink Security (Sécurité PJLink) : Sélectionnez On (Allumé) pour activer le mot de passe de sécurité PJLink ou Off (Éteint) pour le désactiver.

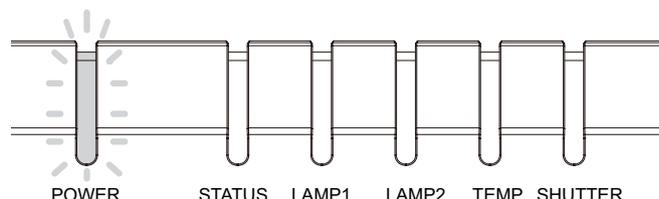
Password (Mot de passe) : Configurez le mot de passe de sécurité avec une longueur maximale de 32 caractères.

Consultez le site Web officiel PJLink pour les commandes standard et les méthodes de connexion.

Dépannage

Messages des voyants

Plusieurs messages des voyants sont utilisés par le projecteur pour alerter les utilisateurs des problèmes avec la configuration ou une erreur système. Les diodes sur le couvercle supérieur du projecteur sont comme dans l'illustration suivantes.



Voyant à diode d'alimentation

Affichage de la diode		Statut du projecteur	Conseils de fonctionnement
Éteinte		Alimentation du projecteur éteinte	Activez l'alimentation CA et allumez le projecteur.
Clignotante	Verte	Prêt pour allumer le projecteur	Attendez que le projecteur commence la projection.
	Orange	Le projecteur est en cours de refroidissement	Attendez environ 120 secondes jusqu'à ce que le projecteur refroidisse.
Allumée	Rouge	Mode Veille	Pour allumer le projecteur, appuyez la touche ON de la télécommande ou la touche d'alimentation sur le panneau de commande.
	Verte	Projecteur allumé	

Voyant à diode de statut

Affichage de la diode		Statut du projecteur	Conseils de fonctionnement
Éteinte		Normal	
Clignotante	Rouge (une fois)	Erreur de couvercle	Veuillez vérifier si la porte de la roue chromatique est bien installée ou non. Si le problème continue, appelez le centre de service local.
	Rouge (quatre fois)	Erreur de ventilateur	Appelez le centre de service local.
Allumée	Rouge	Erreur système	Appelez le centre de service local.

Voyant à diode de Lampe 1/Lampe 2

Affichage de la diode		Statut du projecteur	Conseils de fonctionnement
Éteinte		Lumière éteinte	
Clignotante	Verte	Prête à s'allumer	
	Rouge (6 fois)	La lampe ne s'allume pas	Appelez le centre de service local.
Allumée	Rouge	Vie de la lampe expirée	Appelez le centre de service local.
	Verte	Indique que la lampe du projecteur fonctionne	

Voyant à diode de température

Affichage de la diode		Statut du projecteur	Conseils de fonctionnement
Éteinte		Normal	
Clignotante	Rouge	Erreur de température	Veuillez vérifier si un filtre sale, si une ouverture d'entrée ou de sortie est bloquée et les réglages du ventilateur. Si le problème continue, appelez le centre de service local.

Diode de l'obturateur

Affichage de la diode		Statut du projecteur	Conseils de fonctionnement
Éteinte		Obturateur ouvert	
Clignotante	Verte	Obturateur fermé	

Problèmes communs et solutions

Ces directives donnent des conseils pour faire face aux problèmes que vous pouvez rencontrer lors de l'utilisation du projecteur. Si le problème persiste, contactez votre revendeur pour assistance. Souvent, le problème est aussi simple qu'une connexion lâche. Vérifiez ce qui suit avant de procéder aux solutions spécifiques.

- Utilisez un autre appareil électrique pour confirmer que la prise électrique fonctionne.
- Assurez-vous que le projecteur est allumé.
- Assurez-vous que toutes les connexions sont solidement fixées.
- Assurez-vous que l'appareil connecté est allumé.
- Assurez-vous qu'un PC connecté n'est pas en mode veille.
- Assurez-vous un ordinateur portable connecté est configuré pour un affichage externe. (Cela se fait généralement en appuyant sur une combinaison Fn-touche sur l'ordinateur portable.)

Conseils pour le dépannage

Dans chaque section spécifique à un problème, essayez les étapes dans l'ordre suggéré. Cela peut vous aider à résoudre le problème plus rapidement.

Essayez d'identifier le problème pour éviter de remplacer des composants non défectueux.

Par exemple, si vous remplacez les piles et le problème persiste, remettez les piles d'origine et passez à l'étape suivante.

Gardez une trace des étapes effectuées lors du dépannage : Ces informations peuvent être utiles lors de l'appel pour le support technique ou pour transmettre au personnel de service.

Problèmes d'image

Problème : Aucune image n'apparaît à l'écran

1. Vérifiez les paramètres sur votre ordinateur portable ou PC de bureau.
2. Éteignez tous les équipements et rallumez-les dans l'ordre correct.

Problème : L'image est floue

1. Ajustez la mise au point sur le projecteur.
2. Appuyez le bouton AUTO SYNC sur la télécommande ou le projecteur.
3. Assurez-vous que la distance entre le projecteur et l'écran est dans la plage spécifiée.
4. Vérifiez que l'objectif du projecteur est propre.
5. Retirez le capuchon de l'objectif.

Problème : L'image est plus large en haut ou en bas (effet trapézoïdale)

1. Positionnez le projecteur pour qu'il soit aussi perpendiculaire à l'écran que possible.
2. Utilisez la fonction Distorsion sur le menu OSD pour corriger le problème.

Problème : L'image est inversée ou renversée

1. Vérifiez le réglage Plafond et Arrière dans le menu Réglage du menu OSD.

Problème : L'image est striée

1. Ajustez Phase et Horloge dans le menu Signal du menu OSD aux réglages par défaut.
2. Pour assurer que le problème n'est pas causé par la carte vidéo du PC connecté, connectez-vous à un autre ordinateur.

Problème : L'image est plate, sans contraste

1. Ajustez le réglage Contraste dans le menu Image du menu OSD.
2. Ajustez le réglage Luminosité dans le menu Image du menu OSD.

Problème : La couleur de l'image projetée ne correspond pas à l'image source.

Ajustez les réglages Temp. de couleur et Image.

Problèmes de la lampe

Problème : Aucune lumière ne provient du projecteur

1. Vérifiez que le câble d'alimentation est correctement connecté.
2. Assurez-vous que la source d'alimentation fonctionne en testant avec un autre appareil électrique.
3. Redémarrez le projecteur dans l'ordre correct et vérifiez que le voyant d'alimentation est vert.
4. Si vous avez remplacé la lampe récemment, vérifiez les connexions de la lampe.
5. Remplacez le module de la lampe.
6. Retirez le capuchon de l'objectif.
7. Remettez l'ancienne lampe dans le projecteur et demandez un entretien du projecteur.

Problème : La lampe s'éteint

8. Des surtensions peuvent faire éteindre la lampe. Appuyez deux fois le bouton d'alimentation pour éteindre le projecteur. Lorsque le voyant d'alimentation est orange, appuyez le bouton d'alimentation.
9. Remplacez le module de la lampe.
10. Remettez l'ancienne lampe dans le projecteur et demandez un entretien du projecteur.

Problèmes de la télécommande

Problème : Le projecteur ne répond pas à la télécommande

1. Dirigez la télécommande vers son capteur sur le projecteur.
2. Assurez-vous que le chemin entre la télécommande et le capteur n'est pas obstrué.
3. Éteignez les lumières fluorescentes dans la pièce.
4. Vérifiez la polarité des piles.
5. Remplacez les piles.
6. Éteignez les autres appareils infrarouges à proximité.
7. Faites réparer la télécommande.
8. Assurez-vous que le code de la télécommande est conforme au code du projecteur.
9. Assurez-vous que le bouton de réinitialisation dans le couvercle du compartiment au dos de la télécommande est placé en position utilisation.

BenQ ecoFACTS

BenQ has been dedicated to the design and development of greener product as part of its aspiration to realize the ideal of the "Bringing Enjoyment 'N Quality to Life" corporate vision with the ultimate goal to achieve a low-carbon society. Besides meeting international regulatory requirement and standards pertaining to environmental management, BenQ has spared no efforts in pushing our initiatives further to incorporate life cycle design in the aspects of material selection, manufacturing, packaging, transportation, using and disposal of the products. BenQ ecoFACTS label lists key eco-friendly design highlights of each product, hoping to ensure that consumers make informed green choices at purchase. Check out BenQ's CSR Website at <http://csr.BenQ.com/> for more details on BenQ's environmental commitments and achievements.



- Mercury-free LED-backlit display
- BFR/PVC-free casing plastics
- Eco-friendly ink printing in packaging box
- Affichage rétroéclairé par DEL sans mercure
- Plastiques du boîtier sans BFR/PVC
- Impression à l'encre écologique dans l'emballage

Copyright

Copyright 2015 BenQ Corporation. Tous droits réservés. Aucune partie du présent document ne peut être reproduite, transmise, transcrite, stockée dans un système d'archivage et traduite dans une langue ou dans un langage informatique, sous quelque forme ou par quelque moyen que ce soit (électronique, mécanique, magnétique, optique, chimique, manuel ou autre), sans l'autorisation écrite préalable de BenQ Corporation.

Tous les autres logos, produits ou noms de société mentionnés dans ce manuel peuvent être des marques déposées ou des copyrights de leurs sociétés respectives, et sont utilisés à titre d'information seulement.

Clause de non-responsabilité

BenQ Corporation exclut toute garantie, expresse ou implicite, quant au contenu du présent document, notamment en termes de qualité et d'adéquation à un usage particulier. Par ailleurs BenQ Corporation se réserve le droit de réviser le présent document et d'y apporter des modifications à tout moment sans notification préalable par BenQ Corporation.

Ce manuel d'utilisation vise à fournir les informations les plus à jour et exactes aux clients, et donc tout le contenu peut être modifié de temps à autre sans préavis. Veuillez visiter <http://www.benq.com> pour la dernière version de ce manuel.

Déclaration relative aux hyperliens et sites Web tiers

BenQ n'est pas responsable du contenu des sites Web ou des ressources similaires, qui sont maintenus et contrôlés par des tiers, qui peuvent être liés depuis ce produit. Fournir des liens vers ces sites ou ressources similaires ne signifie pas que BenQ donne une garantie ou représentation de leur contenu par expression ou implicitement.

Tout contenu ou services tiers préinstallés dans ce produit est fourni « tel quel ». BenQ ne donne, par expression ou implicitement, aucune garantie sur le contenu ou les services fournis par des tiers. BenQ ne garantit pas que le contenu ou les services fournis par des tiers soient précis, efficaces, les plus à jour, légaux ou complets. En aucun cas, BenQ peut être tenu responsable du contenu ou de services fournis par des tiers, y compris leur négligence. Les services fournis par des tiers peuvent être interrompus de façon temporaire ou permanente. BenQ ne garantit pas que le contenu ou les services fournis par des tiers soient en bon état à tout moment et n'est pas responsable de l'interruption des dits services et contenu. En outre, BenQ n'est pas impliqué dans les transactions que vous effectuez sur les sites Web ou ressources similaires gérés par des tiers.

Vous devez contacter les fournisseurs de contenu ou de services pour toutes questions, inquiétudes ou litiges.