



LU9915
Projecteur numérique
Manuel d'utilisation

Table des matières

Consignes de sécurité importantes.....	5
Avis de sécurité	5
Avertissement pour les résidents de la Californie	5
Avis (Canada).....	5
Avis CE.....	5
Avis FCC.....	6
Module lumineux.....	6
Avertissement et avis de sécurité laser	6
Protection par interrupteurs de sécurité	7
Paramètres laser.....	7
Étiquette du produit.....	8
Symbole d'avertissement de danger et étiquette d'ouverture	8
Avertissement.....	9
Consignes de sécurité importantes.....	10
Présentation	13
Contenu de l'emballage.....	13
Vue extérieure du projecteur	14
Face avant et supérieure.....	14
Vue face arrière et supérieure	14
Panneau ES	15
Panneau de commande et fonctions.....	16
Remarques sur l'utilisation de la télécommande	18
Utilisation de la télécommande	18
Installer les piles de la télécommande.....	18
Connexion au projecteur.....	19
Installation	21
Sélection et installation de l'objectif de projection.....	21
Installer le nouvel objectif.....	21
Retirer l'objectif existant du projecteur	22
Choix de l'emplacement	23
Distance de projection et taille d'écran.....	24
Plage ajustable du décalage de l'objectif	26
Établir les connexions.....	27
Préparations	27
Connecter au PC	27
Connecter au matériel vidéo	28
Connecter au port de commande	28
Connecter au déclencheur d'écran.....	29
Connecter au transmetteur numérique externe.....	30
Fonctionnement	31
Préparations	31
Allumer ou éteindre le projecteur	32






Sélection d'une source d'entrée.....	33
Utiliser les menus	34
Ajuster la position de l'image.....	34
Réglage fin de la taille et de la netteté de l'image.....	35
Ajustement de l'angle de projection.....	35
Correction de la distorsion de l'image	36
Réglage automatique de l'image.....	36
Éteindre le projecteur	37
Utiliser l'affichage à l'écran	38
Utiliser les menus.....	38
Navigation dans le menu OSD	38
Menus d'affichage à l'écran (OSD).....	39
Menu OSD - Image.....	46
Menu OSD - Affichage	47
Menu OSD - Configuration	52
Menu OSD - Avancé.....	56
Menu OSD - Système	58
Menu OSD - Information	60
Informations supplémentaires.....	61
Nettoyage de l'objectif	61
Entretien du projecteur.....	61
Nettoyage du boîtier du projecteur	61
Entreposage du projecteur	62
Caractéristiques.....	63
Dimension.....	65
Fréquences de fonctionnement.....	66
Fréquences de fonctionnement de la 3D.....	67
RS232 command control.....	68
Contrôle du projecteur via réseau	81
Configurer le projecteur pour le réseau	81
Contrôler le projecteur via navigateur Web.....	82
Projector Status (Statut du projecteur).....	82
Projector control (Contrôle du projecteur)	83
Crestron RoomView	83
Network setup (Configuration du réseau)	85
Alert mail setup (Configuration d'alerte mail)	86
Dépannage	87
Messages des voyants.....	87
Problèmes communs et solutions	88
Conseils pour le dépannage.....	88
Problèmes d'image.....	88
Problèmes de la télécommande.....	89
BenQ ecoFACTS	90
Copyright	91

Clause de non-responsabilité	91
Brevets	91
Déclaration relative aux hyperliens et sites Web tiers	91
À propos du Support BenQ	92

Consignes de sécurité importantes

Nous vous remercions pour votre achat de ce produit de haute qualité ! Lisez le manuel avec soin pour obtenir les meilleures performances. Le manuel fournit des instructions pour utiliser le menu et faire fonctionner le produit.

Avis de sécurité

	ATTENTION Pour couper l'alimentation principale, assurez-vous de débrancher de la prise secteur.
	ATTENTION Pour éviter un choc électrique, n'ouvrez pas le boîtier. Il contient des composants à haute tension. Confiez les opérations d'entretien et de réparation à un technicien qualifié.
	ATTENTION Le symbole avertit l'utilisateur de choc électrique provoqué par une tension non isolée. Il est donc dangereux d'établir toute sorte de contact avec les composants internes.
	AVERTISSEMENT ! Ce symbole avertit l'utilisateur des informations importantes qui doivent être lues attentivement pour éviter des problèmes concernant le fonctionnement et la maintenance.
	AVERTISSEMENT ! Pour protéger le projecteur de décharge électrique ou de choc électrique, n'exposez pas le projecteur à la pluie ou à un environnement humide. N'utilisez pas la prise avec une rallonge ou une prise à moins que toutes les broches puissent être complètement insérées.

Avertissement pour les résidents de la Californie

La manipulation des câbles fournis avec cet équipement pourrait exposer l'utilisateur à un peu de plomb, un produit chimique connu dans l'État de Californie comme causant des risques de stérilité. Veuillez vous rappeler de vous laver les mains après manipulation.

Avis (Canada)

Cet appareil numérique de classe A est conforme à la norme canadienne NMB-003 (A).

Avis CE

Ceci est un produit de classe A. Dans un environnement domestique, ce produit peut provoquer des interférences radio, auquel cas il peut être exigé que l'utilisateur prenne des mesures adéquates.

Avis FCC

Cet appareil a été testé et reconnu conforme aux normes applicables au matériel informatique de Classe A, en vertu de l'article 15 des Réglementations de la FCC. Ces limites sont conçues pour fournir une protection raisonnable contre les interférences nuisibles lorsque l'appareil est utilisé dans un environnement commercial. Cet appareil génère, utilise et peut émettre des ondes radioélectriques et, dès lors, provoquer des interférences préjudiciables s'il n'est pas installé et utilisé conformément aux instructions du présent manuel. L'utilisation de cet appareil dans un environnement domestique est susceptible de causer des interférences nuisibles, auquel cas l'utilisateur sera tenu de corriger les interférences à ses propres frais.

L'utilisation est sous réserve des deux conditions suivantes :

- 1) cet appareil ne peut pas causer d'interférences et
- 2) cet appareil doit accepter toute interférence reçue, y compris les interférences qui peuvent causer un mauvais fonctionnement de l'appareil

Avertissement de la FCC : Tout changement ou modification non expressément approuvé par la partie responsable de la conformité pourrait annuler l'autorisation pour l'utilisateur d'utiliser cet équipement.



AVERTISSEMENT !

Les changements ou modifications sans l'approbation de BenQ pourrait annuler l'autorisation pour les utilisateurs d'utiliser le produit.

Module lumineux

- Un module lumineux comportant plusieurs diodes laser agit en tant que source lumineuse dans le produit.
- Ces diodes laser sont scellées dans le module lumineux. Il est recommandé de contacter le revendeur pour les services d'entretien ou de réparation du module lumineux.
- L'utilisateur final n'est pas autorisé à remplacer le module lumineux.
- Contactez le distributeur qui fournit le service qualifié pour le remplacement du module lumineux et des informations complémentaires.

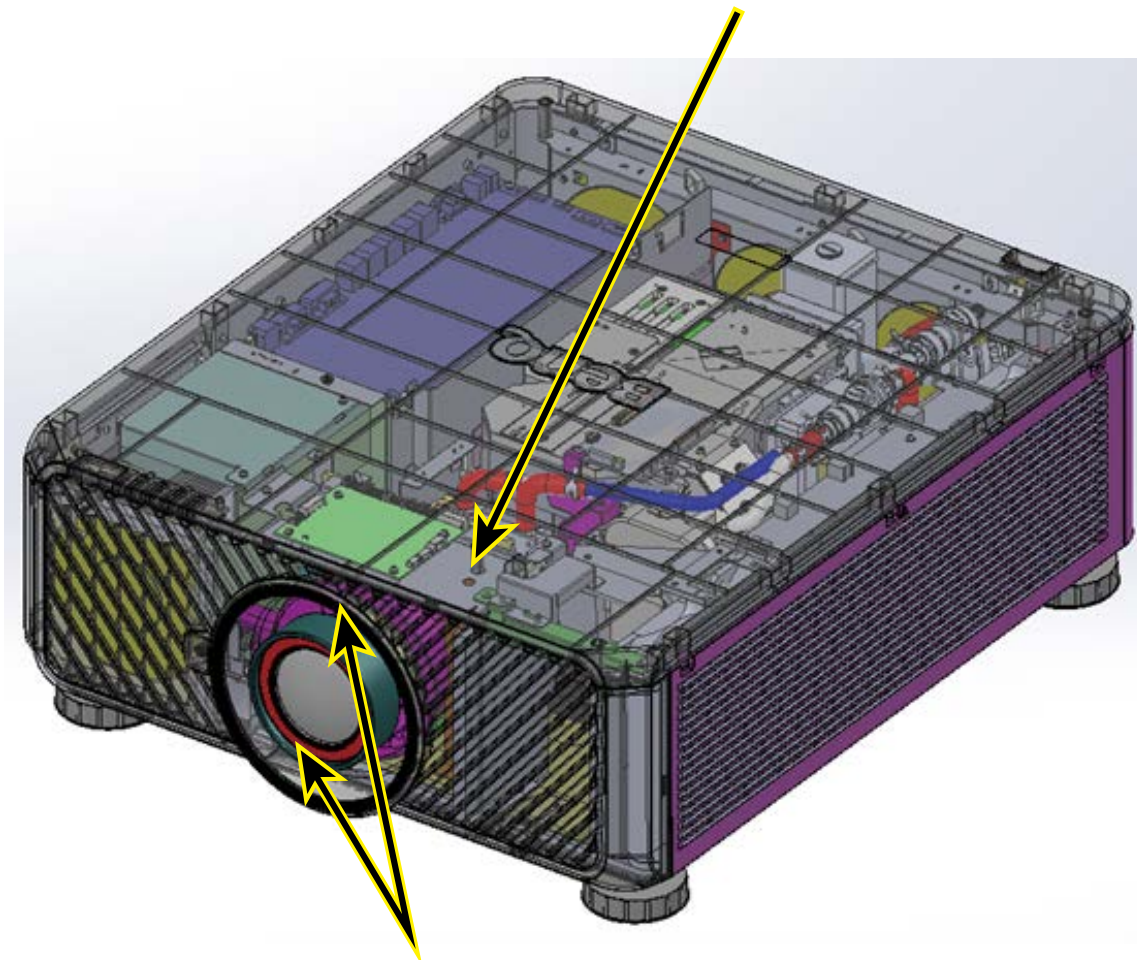
Avertissement et avis de sécurité laser



- **PRODUIT LASER DE CLASSE 3R.**
- Ce laser produit est classé 3R pendant toutes les procédures de fonctionnement.
- **LUMIÈRE LASER - ÉVITER LE CONTACT VISUEL DIRECT.**
- Ne pointez pas le laser et ne permettez pas à la lumière laser d'être réfléchi vers d'autres personnes ou objets réfléchissants.
- La lumière directe ou diffusée peut être dangereuse pour les yeux et la peau.
- Il y a un risque potentiel d'exposition des yeux au rayonnement laser si les instructions fournies ne sont pas suivies.
- Attention - utilisation de commandes, de réglages ou de procédures autres que celles spécifiées ici peut entraîner une exposition à des rayonnements dangereux.

Protection par interrupteurs de sécurité

INTERRUPTEUR A : Sera activé lorsque le couvercle supérieur est retiré. Le projecteur est alors éteint.



INTERRUPTEUR B (x2) : Seront activés lorsque l'objectif de projection est retiré. Le projecteur est alors éteint.

Paramètres laser

Longueur d'onde : 450 nm - 460 nm

Mode de fonctionnement : Pulsé, en raison de la fréquence d'images

Largeur de la pulsation : 0,5 ms

Énergie laser maximum : 0,253 mJ

Puissance interne totale : >100 W

Taille de source apparente : >10 mm, à arrêt objectif

Divergence : >100 mili Radian

Étiquette du produit

Étiquette ID du fabricant, étiquette explicative et étiquette de déclaration de certification.

<p>BenQ BenQ Corporation 16 Jihu Road, Neihu, Taipei 114, Taiwan (Taïwan)</p> <p>委製及進口商: 明基電通 台北市114內湖區基湖路 16號</p> <p>(For EU) IMPORTER: BENQ Europe B.V. Meerensakkerweg 1-17, 5652 AR, Eindhoven, the Netherlands</p>	<p>Product Name / Nama Produk / Nom du produit / Наименование товара / 品名: Digital Projector / Projektor / Projecteur digital / Цифровые проекторы / 數位投影機 Model Name / Nama Model / Nom du modèle / Модель / 型號: LU9915 P/N / 產品料號: 9HJHG77.26E Rev. / 版本: [REDACTED]</p> <p>Power Rating / Nilai Daya / Puissance nominale / Диапазон питающего напряжения / 額定電壓/頻率/電流: 100-130V~, 50/60Hz, 13.40A Power Rating / Nilai Daya / Puissance nominale / Диапазон питающего напряжения / 額定電壓/頻率/電流: 200-240V~, 50/60Hz, 6.20A</p> <p>TUV SUD</p>	<p>Laite on liitettävä suojakoskettimilla varustettuun pistorasiaan Apparaten må tilkoples jordet stikkontakt Apparaten skall anslutas till jordat uttag Apparatus stikprop skal tilsluttes en stikkontakt med jord, som giver forbindelse til stikproppens jord</p> <p>CAN ICES-3(A) /NMB-3(A)</p> <p>警告使用者: 此為甲類資訊技術設備, 於居住環境中使用時, 可能會造成射頻 擾動。在此種情況下, 使用者會被要求採取某些適當的對策。</p> <p>CE EAC UL LISTED R41086 RoHS</p> <p>Made in China / Buatan China / Сделано в Китае / 製造產地: 中國 / 3264645601 WJ XXXX</p>	<p>Complies with FDA performance standards for laser products except for deviations pursuant to Laser Notice No. 50, dated June 24, 2007</p> <p>LASER RADIATION AVOID DIRECT EYE EXPOSURE CLASS 3R LASER PRODUCT Emitted wavelength: 450-460 nm Max. Pulse energy: 0.253 mJ, Pulse duration: 0.5 ms 雷射輻射 避免眼睛直接到直接雷射 3R 雷射光產品 波長: 450-460 nm 最大脈沖能量: 0.253 mJ, 脈沖時間: 0.5 ms</p> <p>RAYONNEMENT LASER EXPOSITION DIRECTE DANGEREUSE POUR LES YEUX APPAREIL A LASER DE CLASSE 3R longueur d'onde: 450-460nm maximum énergie de impulsion: 0.253 mJ, duree de impulsion: 0.5 ms GB 7247.1-2012 / IEC/EN 60825-1:2007</p> <p>CLASS 1 LASER PRODUCT / PRODUIT LASER DE CLASSE 1 IEC/EN 60825-1:2014 / IEC/EN 60825-1:2014</p>
--	---	---	--

<p>BenQ</p> <p>型號: LU9915 品名: 數碼投影機 企業標準號: Q3110105000031C003 產品料號: 9HJHG77.26C 製造產地: 中國 製造商: 明基電通有限公司 地址: 上海市長寧區淞虹路207號D棟1樓 服務熱線: (0512) 68073600 版本: [REDACTED]</p> <p>額定電壓/頻率/電流: 100-130V~, 50/60Hz, 9.50A 額定電壓/頻率/電流: 200-240V~, 50/60Hz, 4.50A</p>	<p>警告: 此為A級產品, 在生活環境中, 該產品可能會造成 無線電干擾。在這種情況下, 可能需要用戶對干擾 採取切實可行的措施。</p> <p>CCC</p> <p>XXXXXXXXXX WJ XXXX</p>	<p>Complies with FDA performance standards for laser products except for deviations pursuant to Laser Notice No. 50, dated June 24, 2007</p> <p>LASER RADIATION AVOID DIRECT EYE EXPOSURE CLASS 3R LASER PRODUCT Emitted wavelength: 450-460 nm Max. Pulse energy: 0.253 mJ, Pulse duration: 0.5 ms 雷射輻射 避免眼睛直接到直接雷射 3R 雷射光產品 波長: 450-460 nm 最大脈沖能量: 0.253 mJ, 脈沖時間: 0.5 ms</p> <p>RAYONNEMENT LASER EXPOSITION DIRECTE DANGEREUSE POUR LES YEUX APPAREIL A LASER DE CLASSE 3R longueur d'onde: 450-460nm maximum énergie de impulsion: 0.253 mJ, duree de impulsion: 0.5 ms GB 7247.1-2012 / IEC/EN 60825-1:2007</p> <p>CLASS 1 LASER PRODUCT / PRODUIT LASER DE CLASSE 1 IEC/EN 60825-1:2014 / IEC/EN 60825-1:2014</p>
---	---	--

Symbole d'avertissement de danger et étiquette d'ouverture

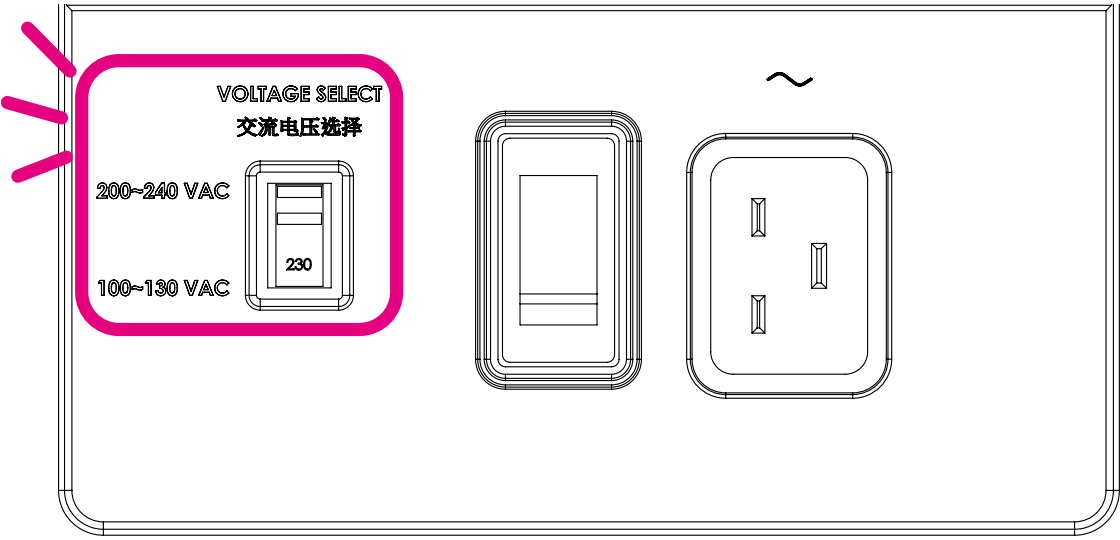
 	<p>LASER APERTURE 雷射輻射之孔徑 激光辐射窗口 OUVERTURE LASER</p>	 <p>RG2</p>
---	--	---

Avertissement

Veillez vous assurer que le commutateur de tension est réglé sur la bonne tension dans la région où le projecteur est utilisé.

Remarque

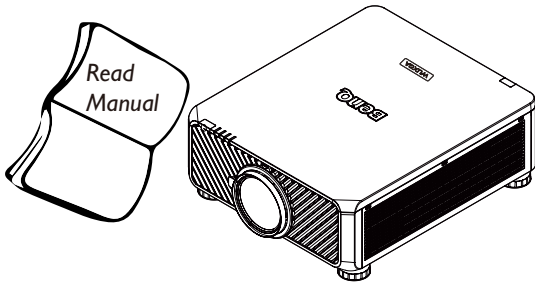
Le réglage par défaut est de 230V.



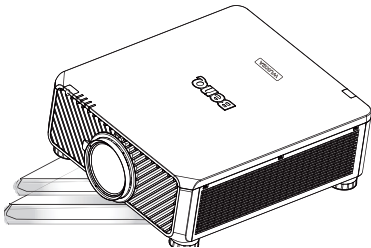
Consignes de sécurité importantes

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.

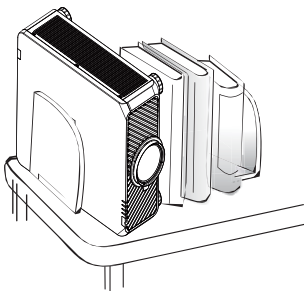
1. Veuillez lire ce manuel d'utilisation avant d'utiliser l'appareil pour la première fois. Gardez ce manuel dans un endroit sûr pour une référence future.



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.
 - N'utilisez pas le projecteur 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.

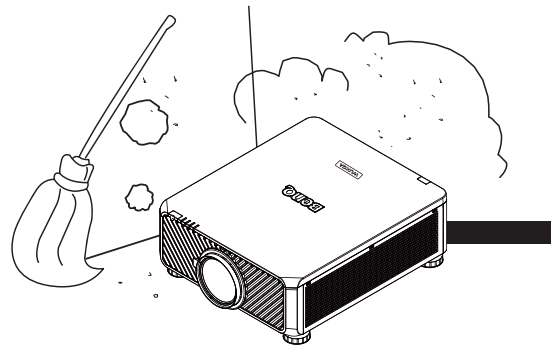


3. Ne stockez pas le projecteur sur le flanc. Il risque de basculer et de blesser quelqu'un ou encore de subir de sérieux dommages.

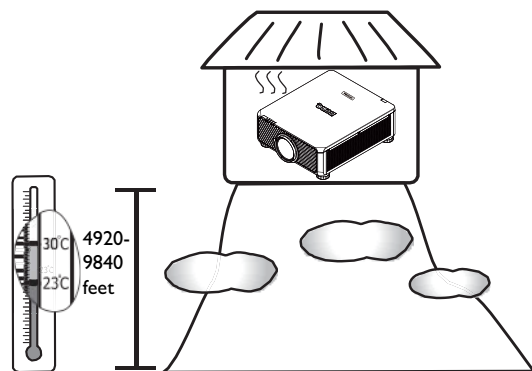


4. Évitez de placer le projecteur dans l'un des environnements suivants :

- Espace réduit ou peu ventilé. L'appareil doit être placé à une distance minimale recommandée 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.

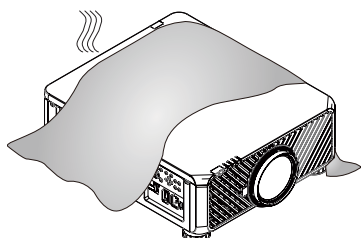


- Emplacements à proximité d'une alarme incendie.
- Emplacements dont la température ambiante dépasse 35°C/95°F.
- Emplacements à une altitude supérieure à 1500 mètres/4920 pieds au-dessus du niveau de la mer.

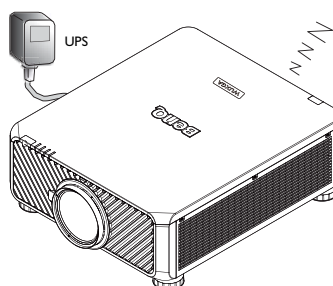


5. N'obstruez pas les orifices de ventilation lorsque le projecteur est allumé (même en mode veille) :

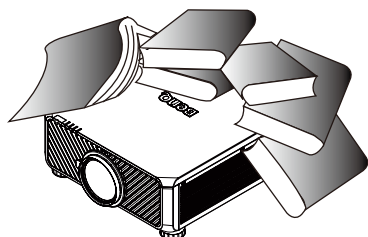
- Ne recouvrez le projecteur avec aucun élément.
- Ne placez pas le projecteur sur une couverture, de la literie ou toute autre surface souple.



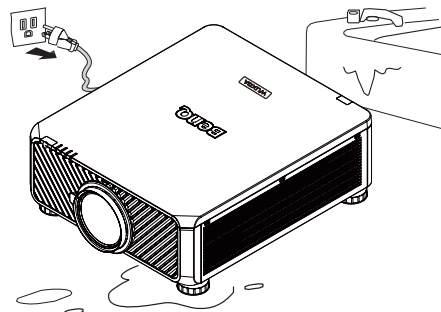
6. Dans les zones où l'alimentation secteur peut fluctuer de ± 10 volts, il est conseillé de relier votre projecteur à un stabilisateur de puissance, un dispositif de protection contre les surtensions ou un onduleur (UPS), selon votre situation.



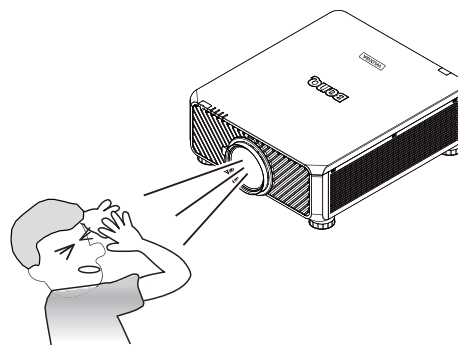
7. Ne vous appuyez pas sur le projecteur et ne placez aucun objet dessus.



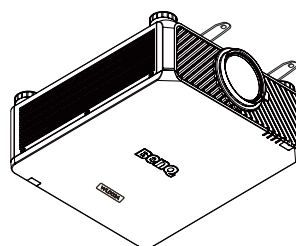
8. Ne placez pas de liquides sur le projecteur, ni à proximité. Des liquides renversés dans le projecteur annuleraient votre garantie. Si le projecteur était mouillé, débranchez-le de la prise secteur et contactez BenQ pour une réparation.



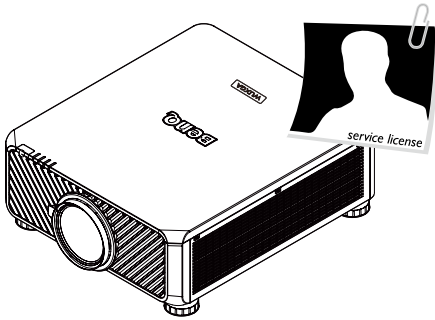
9. Ne regardez pas directement dans l'objectif du projecteur lorsque l'appareil est en cours d'utilisation. Cela pourrait blesser vos yeux.



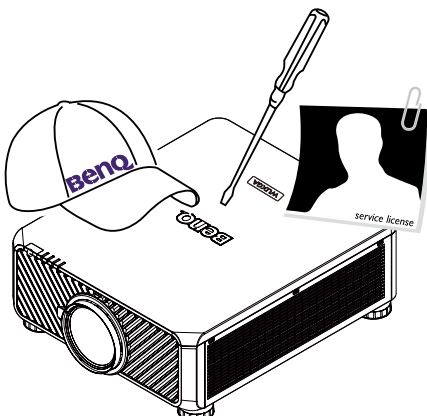
10. Ce projecteur peut afficher des images renversées dans des configurations de montage au plafond. Veuillez n'utiliser que le kit de montage au plafond BenQ.



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



12. N'essayez en aucun cas de démonter ce projecteur. Un courant de haute tension circule à l'intérieur de votre appareil. Tout contact avec certaines pièces peut présenter un danger de mort. 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.



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

Présentation

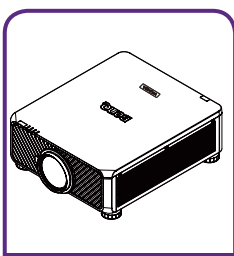
Contenu de l'emballage

Déballez 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.



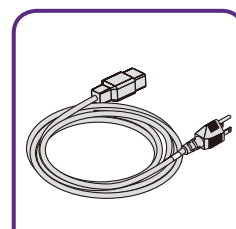
Projecteur sans objectif



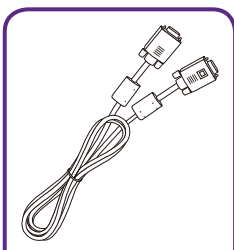
Télécommande
Sans piles AA/LR06



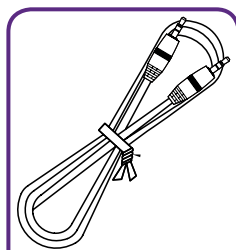
Guide de démarrage
rapide



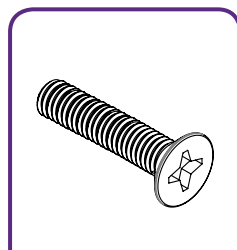
Câble d'alimentation



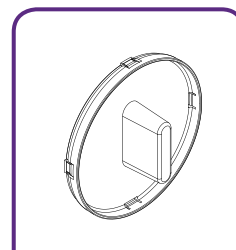
Câble VGA



Câble de télécommande
câblée

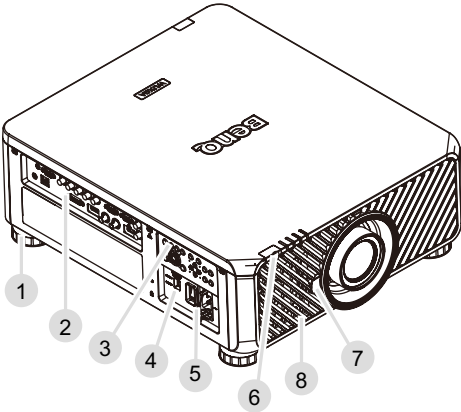


Vis antivib



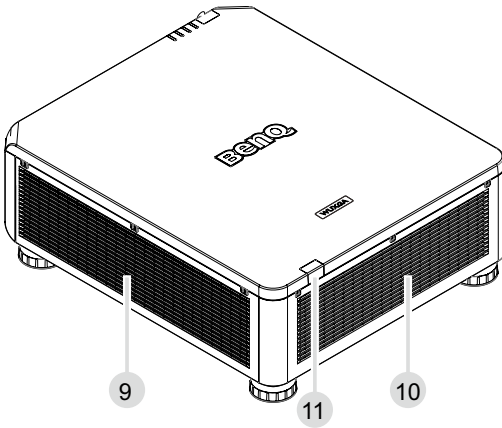
Couvercle du trou de
l'objectif

Vue extérieure du projecteur Face avant et supérieure



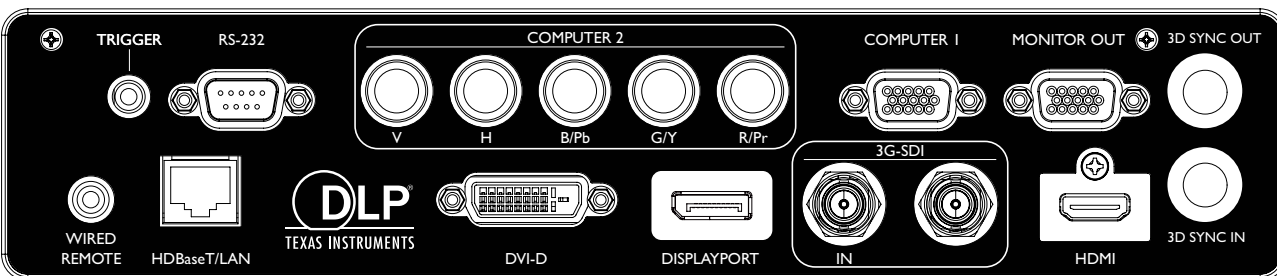
1. Pied pour ajuster le niveau du projecteur
2. Panneau ES
3. Panneau de commande
4. Commutateur coulissant (sélection de la tension)
5. Interrupteur d'alimentation
6. Capteur à infrarouge avant
7. Bouton de libération de l'objectif
8. Entrée d'air

Vue face arrière et supérieure



9. Entrée d'air
10. Sortie d'air
11. Capteur à infrarouge arrière

Panneau ES

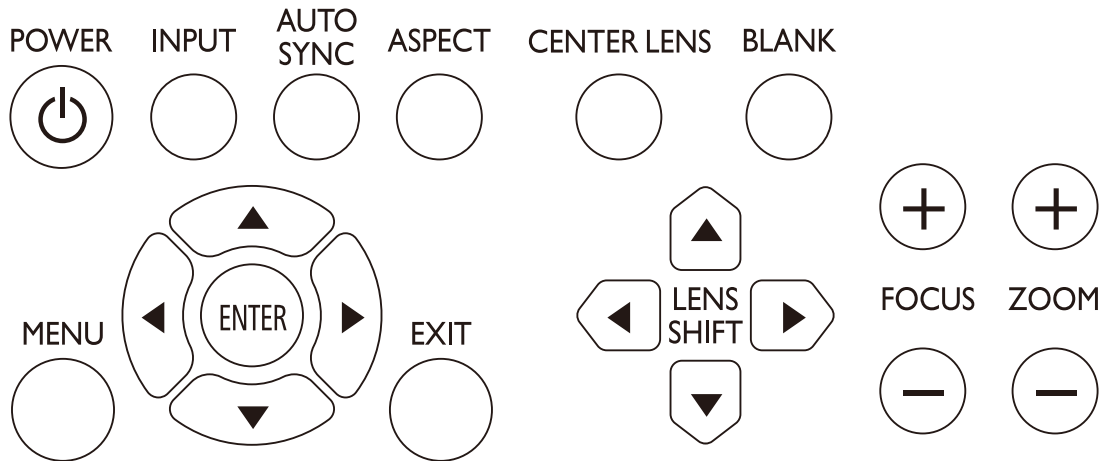


- **HDBaseT/LAN**
Pour la connexion à un câble Ethernet RJ45 Cat5/Cat6 pour entrer des signaux de commande vidéo haute définition (HD) sans compression.
- **3D Sync Out**
Connexion au transmetteur de signal de synchronisation infrarouge 3D.
- **3D Sync In**
Connexion à l'entrée de signal de synchronisation 3D.
- **DVI-D**
Connexion à la source DVI-D.
- **HDMI**
Connexion à la source HDMI.
- **DisplayPort**
Connexion à l'appareil ou au PC avec fonction DisplayPort.
- **3G-SDI**
Connexion à la source 3G-SDI.
- **Computer 1**
Port VGA à 15 broches pour une connexion à RVB, source composantes HD ou PC.
- **Computer 2 (V, H, B/Pb, G/Y, R/Pr)**
Connexion à un signal de sortie RVB ou YPbPr/YCbCr avec prise d'entrée de type BNC.
- **Monitor Out**
Connexion à un autre appareil d'affichage pour un affichage simultané.
- **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 12 V (+/-1,5V) et une protection de court-circuit.
- **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.

Panneau de commande et fonctions

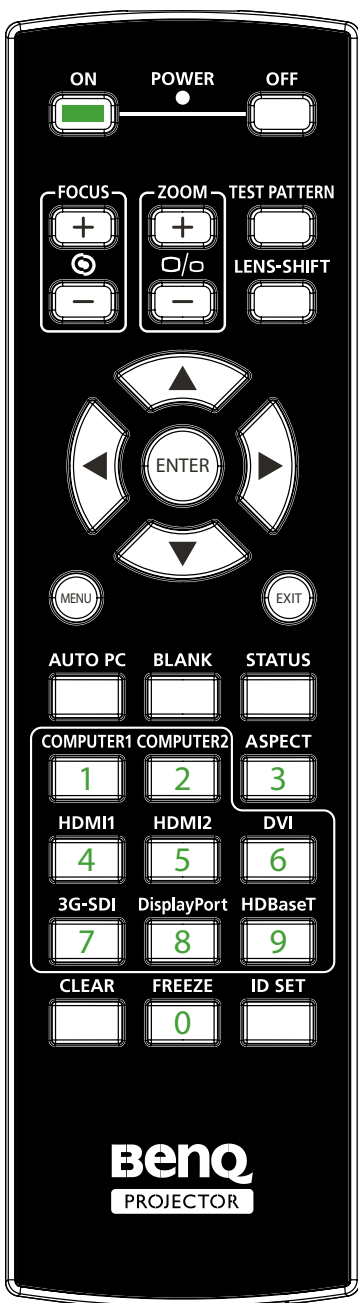


- **POWER**
Appuyez pour allumer/éteindre votre projecteur.
- **INPUT**
Appuyez pour sélectionner les sources vidéo, y compris HDMI, DVI-D, Computer 1, Computer 2, DisplayPort et HDBaseT.
- **AUTO SYNC**
Appuyez pour exécuter la synchronisation automatique du signal.
- **ASPECT**
Appuyez pour changer le format de l'image actuelle.
- **MENU**
Appuyez pour afficher le menu OSD et retourner au niveau supérieur du menu.
- **ENTER**
Appuyez pour sélectionner, accepter ou changer les réglages.
- **EXIT**
Appuyez pour 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.

- **BLANK**
Appuyez le bouton pour interrompre temporairement la projection.
- **LENS SHIFT**
Appuyez 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.



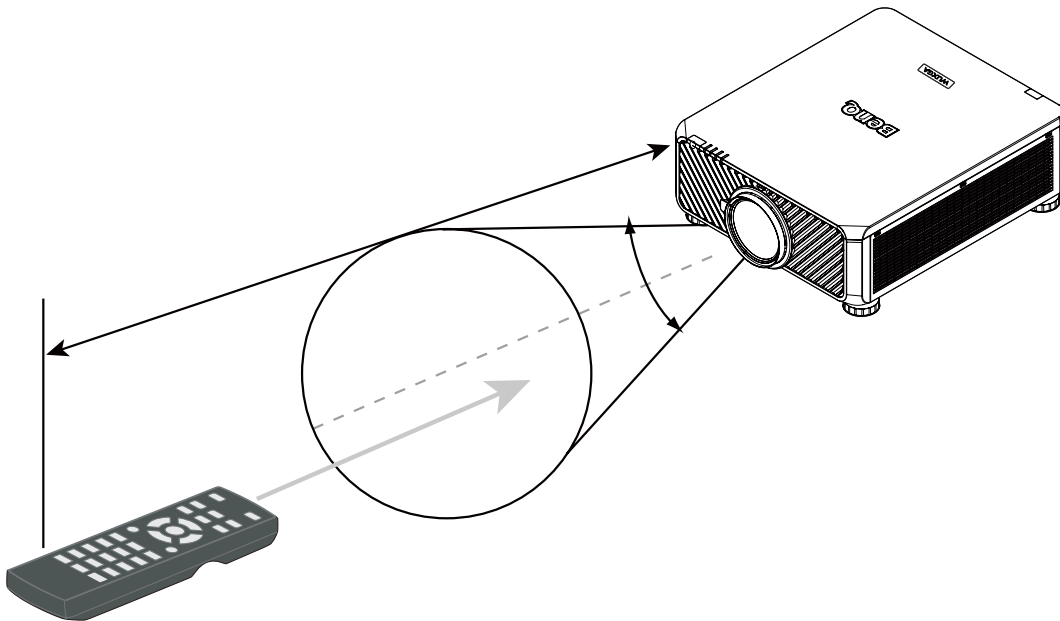
- **ON**
Appuyez pour allumer le projecteur.
- **OFF**
Appuyez pour éteindre le projecteur.
- **FOCUS +/-**
Appuyez pour ajuster la mise au point de l'image de projection.
- **ZOOM +/-**
Appuyez pour un zoom avant et arrière sur l'image de projection.
- **TEST PATTERN**
Appuyez pour afficher le motif de test intégré. Appuyez continuellement pour défiler dans les images disponibles. Appuyez sur la touche MENU pour quitter l'image de projection.
- **LENS SHIFT**
Appuyez pour déplacer l'objectif en haut, en bas, à gauche et à droite.
- **ENTER**
Appuyez pour sélectionner ou accepter les réglages.
- **MENU**
Appuyez pour afficher le menu OSD et retourner au niveau supérieur du menu.
- **EXIT**
Appuyez pour quitter le menu OSD.
- **AUTO PC**
Appuyez pour exécuter la synchronisation automatique du signal.
- **BLANK**
Appuyez le bouton pour interrompre temporairement la projection.
- **STATUS**
Affiche MENU OSD – Information.
- **COMPUTER 1**
Sélectionne la source d'entrée COMPUTER 1.
- **COMPUTER 2**
Sélectionne la source d'entrée COMPUTER 2.
- **ASPECT**
Appuyez continuellement pour défiler dans les formats individuels de l'image.
- **HDMI 1**
Sélectionne la source d'entrée HDMI 1.
- **HDMI 2**
Fonctionne de la même manière que HDMI 1.
- **DVI**
Sélectionne la source d'entrée DVI.
- **3G-SDI**
Sélectionne la source d'entrée 3G-SDI.
- **DisplayPort**
Sélectionne la source d'entrée DisplayPort.
- **HDBaseT**
Sélectionne la source d'entrée HDBaseT.
- **CLEAR**
Pas disponible avec ce modèle.
- **FREEZE**
Appuyez pour basculer entre figer et défiger.
- **ID SET :**
Appuyez pour définir l'ID de la télécommande. Voir « Paramètre d'ID de la télécommande » à la page 19 pour des détails.

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 la télécommande ne fonctionne plus, veuillez remplacer la pile.
- 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.



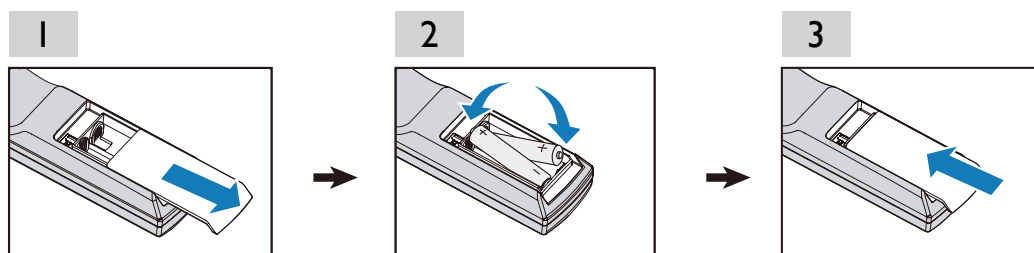
Attention :

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

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.



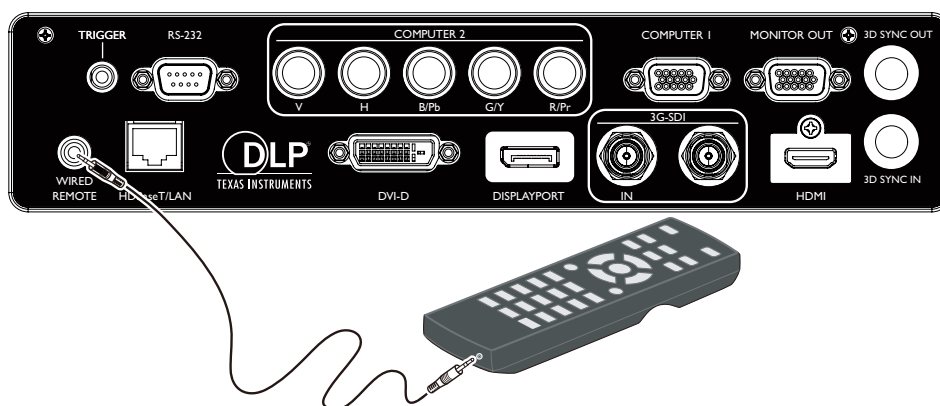
Précautions concernant les piles

- 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

Télécommande filaire

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.



Remarque

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.

Paramètre d'ID de la télécommande

Vous pouvez configurer l'ID de la télécommande pour contrôler le projecteur spécifique.

Veuillez définir l'ID du projecteur (de 01 à 99) en utilisant les menus OSD. Après avoir configuré un ID, la télécommande ne contrôlera que le projecteur correspondant.

Appuyez sur les touches ID SET + MENU pendant 5 secondes, le rétroéclairage de la télécommande clignotera une fois, puis vous passerez en mode Param. ID.

Encore une fois, cliquez sur les touches ID SET + MENU pendant 5 secondes (le rétroéclairage clignotera 1 fois) pour quitter le mode Param. ID.

Après l'accès au mode Param. ID, appuyez la touche ID SET pendant 3 secondes.

Le voyant à diode de la télécommande clignotera et le rétroéclairage s'allumera. En attendant, appuyez sur le numéro pour définir l'ID de la télécommande.

Par exemple, pour définir l'ID de la télécommande sur « 01 », appuyez la touche 0 pendant 1 seconde (le voyant à diode clignotera 3 fois puis le rétroéclairage s'éteindra), puis appuyez la touche 1 pendant 1 seconde (le voyant à diode clignotera 3 fois puis le rétroéclairage s'éteindra).

Pour définir l'ID de la télécommande sur « 19 », appuyez la touche 1 pendant 1 seconde, puis appuyez la touche 9 pendant 1 seconde.

Installation

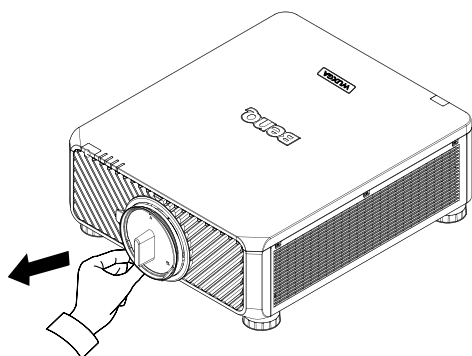
Sélection et installation de l'objectif de projection

Remarque :

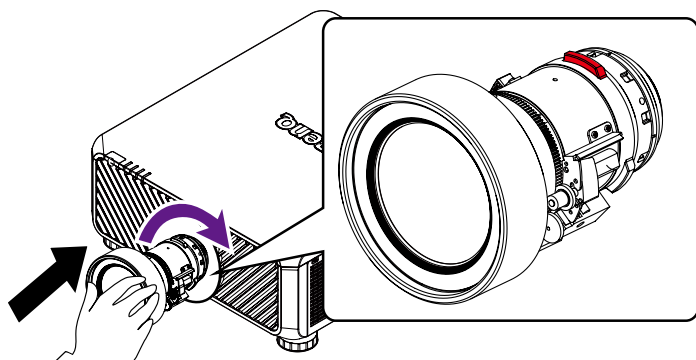
Lors de l'installation de l'objectif dans le projecteur, veillez à retirer le capuchon de l'objectif de l'arrière de l'objectif optionnel avant d'installer l'objectif optionnel dans le projecteur. Ne pas le faire endommagerait le projecteur.

Installer le nouvel objectif

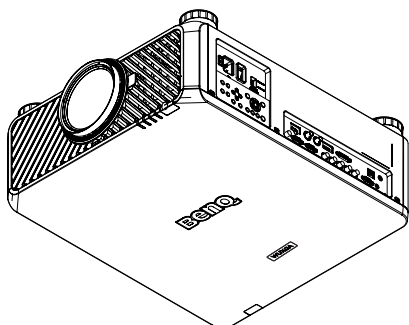
1. Retirez le capuchon de l'objectif.



2. Insérez l'objectif depuis la direction marquée par 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.

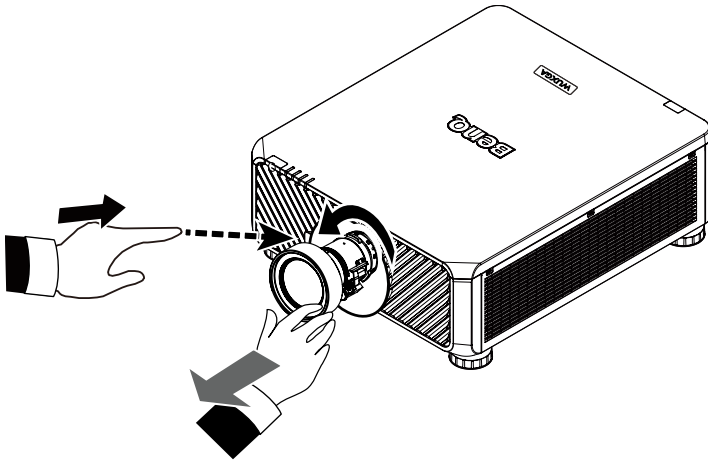


Attention

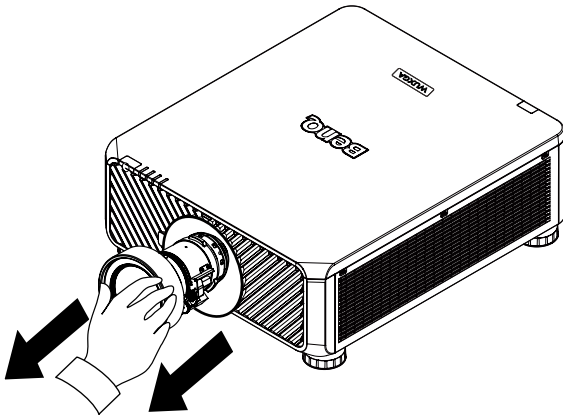
Veillez d'abord installer l'objectif, puis allumez le projecteur.

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.

Attention

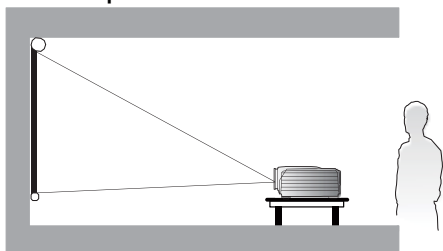
Veillez éteindre le projecteur lorsque vous changez ou retirez l'objectif, ou le projecteur s'éteindra immédiatement, sans procédure normale.

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

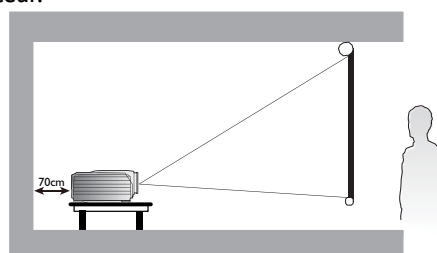


3. Sol arrière :

Sélectionnez ce positionnement lorsque le projecteur est placé près du sol derrière l'écran.

Cette configuration nécessite un écran de rétroprojection spécial.

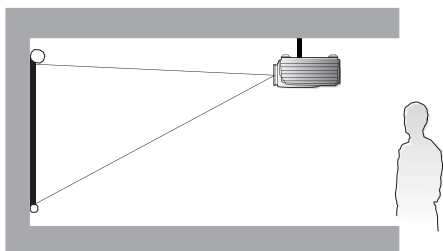
*Sélectionnez Sol arrière après avoir allumé le projecteur.



2. Plafond avant :

Sélectionnez ce positionnement 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.

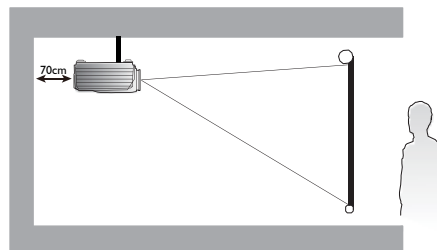


4. Plafond arr. :

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 **Configuration**.

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



Remarque :

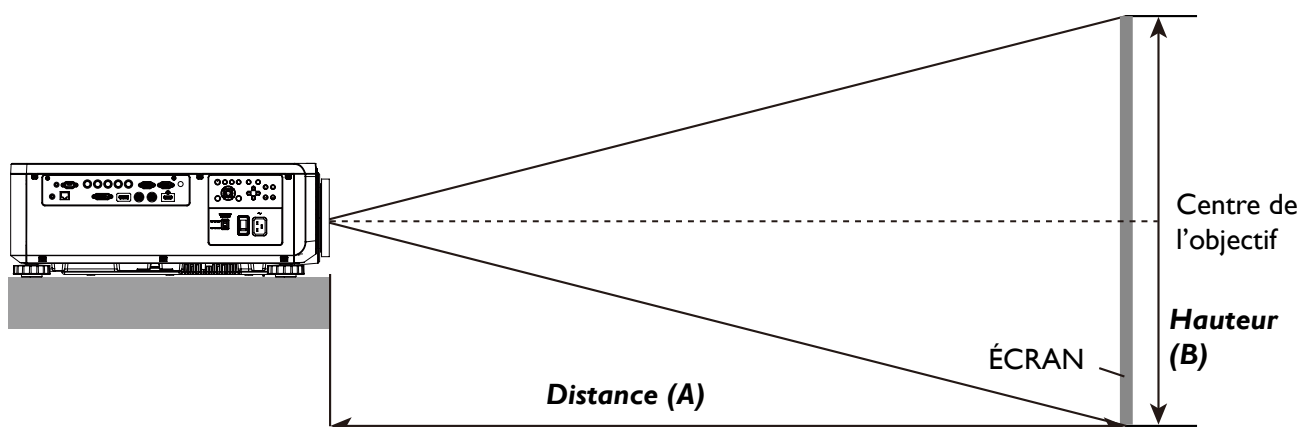
- L'installation au plafond doit être effectuée par un technicien qualifié. Contactez votre revendeur pour plus d'informations. Il n'est pas recommandé d'installer le projecteur soi-même.
- Utilisez uniquement le projecteur sur une surface ferme et plane. Des blessures et des dégâts graves peuvent se 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 LU9915 utilisant l'objectif standard :

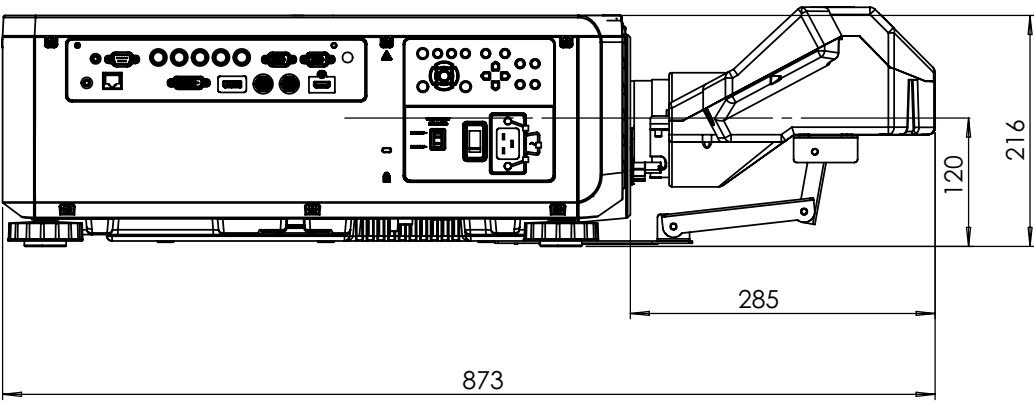
Plus votre projecteur est éloigné de l'écran ou du mur, plus l'image est grande. La taille minimale possible de l'image est d'environ 40 pouces (1 m) mesurée en diagonale lorsque le projecteur est environ à 75,8 pouces (1,93 m) du mur ou de l'écran. La taille la plus grande possible de l'image est de 500 pouces (12,7 m) lorsque le projecteur est à environ 978,3 pouces (24,85 m) du mur ou de l'écran.



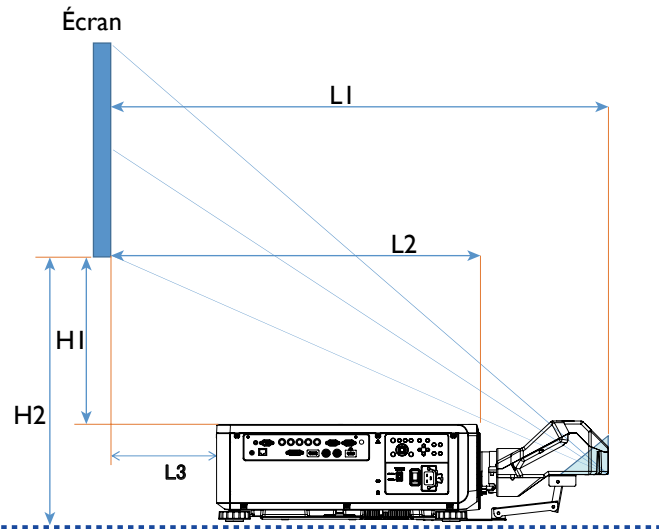
LU9915

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)													
						Fixe		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						5JJAM37.03 I				5JJAM37.04 I				5JJAM37.06 I			
						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



Taille d'écran						5JCY37.001									
						Réflexion ultra courte									
Diagonale		Largeur		Hauteur		H1		H2		L1		L2		L3	
pouce	mm	pouce	mm	pouce	mm	pouce	mm	pouce	mm	pouce	mm	pouce	mm	pouce	mm
100	2540	85	2166	53	1355	19	485	28	701	33	849	22	564	-1	-24
120	3048	102	2599	64	1627	23	596	32	812	39	1000	28	715	5	127
150	3810	128	3247	80	2032	30	763	39	979	48	1227	37	942	14	354
200	5080	170	4330	107	2711	41	1041	49	1257	63	1606	52	1321	29	733
250	6350	213	5415	133	3391	52	1320	60	1536	78	1984	67	1699	44	1111
300	7620	256	6500	160	4071	63	1598	71	1814	93	2362	82	2077	59	1489
350	8890	299	7585	187	4752	74	1877	82	2093	108	2741	97	2456	74	1868



- L1 : Écran au point du miroir
- L2 : Écran à l'avant du projecteur
- L3 : Écran à l'arrière du projecteur
- H1 : Bas de l'écran au dessus du projecteur
- H2 : Bas de l'écran au dessous du projecteur

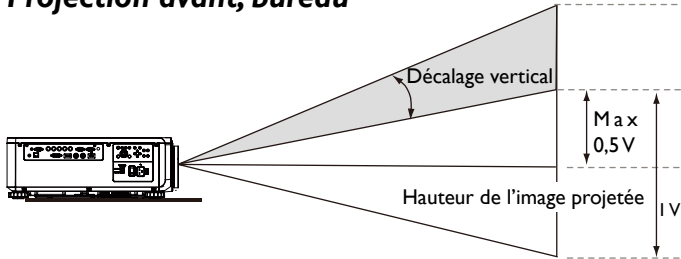
Plage ajustable du décalage de l'objectif

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

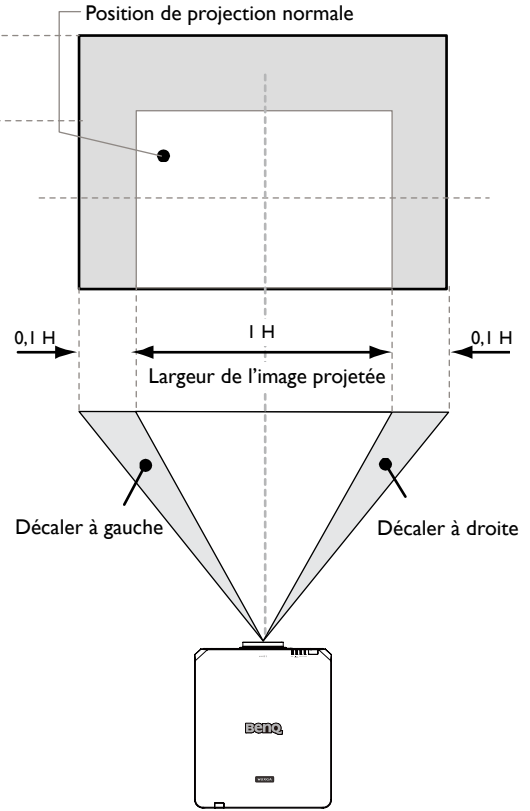
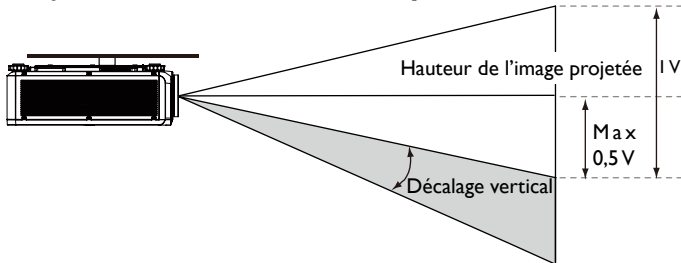
Remarque :

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

Projection avant, bureau



Projection avant, montée au plafond



Établir les connexions

Préparations

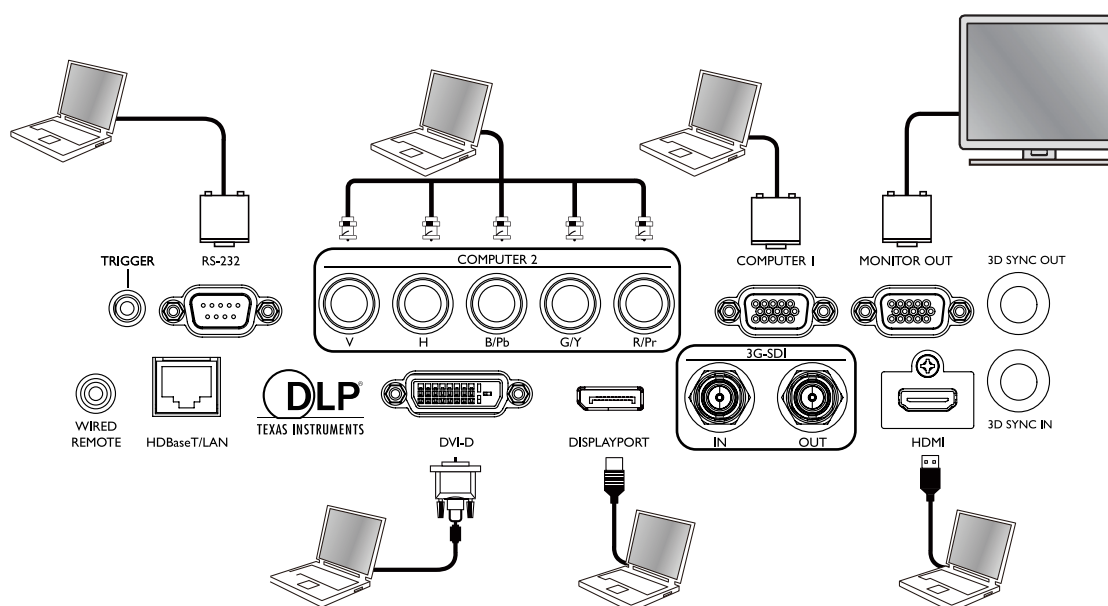
Pour connecter la source d'un signal au projecteur, procédez comme suit :

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 » à la page 13). Vous pouvez vous procurer la plupart des câbles dans les magasins spécialisés en électronique.

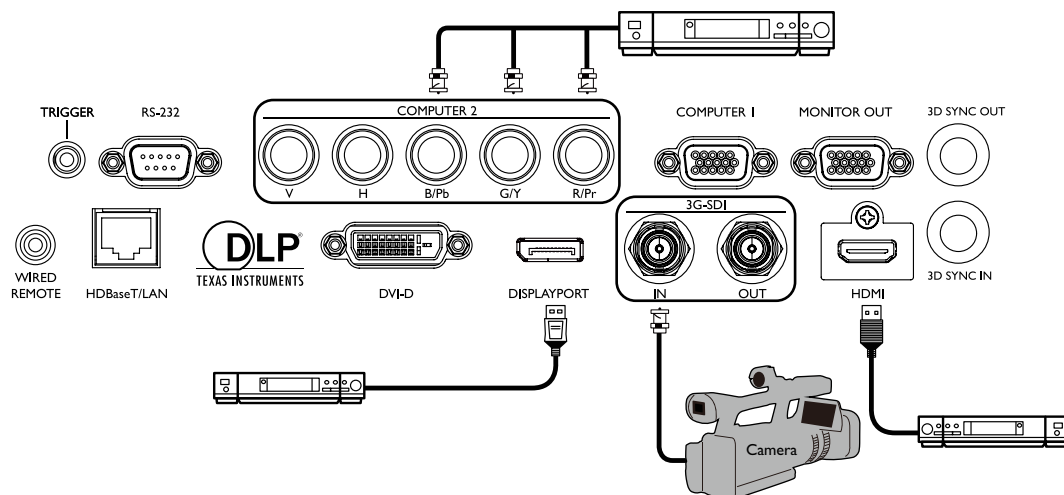
Connecter au PC

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.



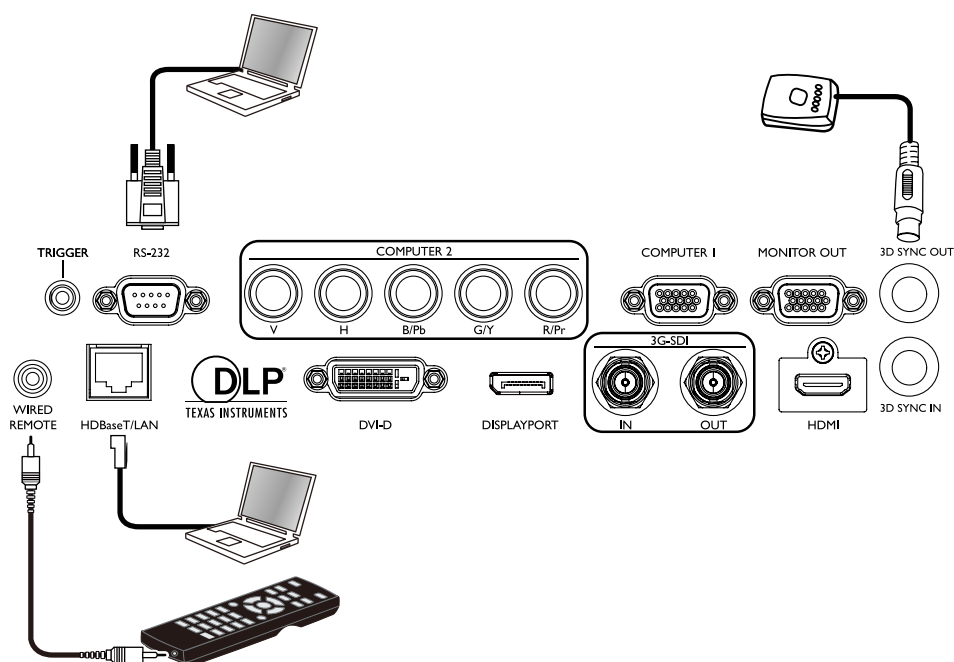
Connecter au matériel vidéo

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.

- **Contrôleur câblé**

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 REMOTE de votre projecteur à une télécommande infrarouge ou un répéteur infrarouge (optionnel) pour étendre sa zone de fonctionnement.

- **3D Sync Out**

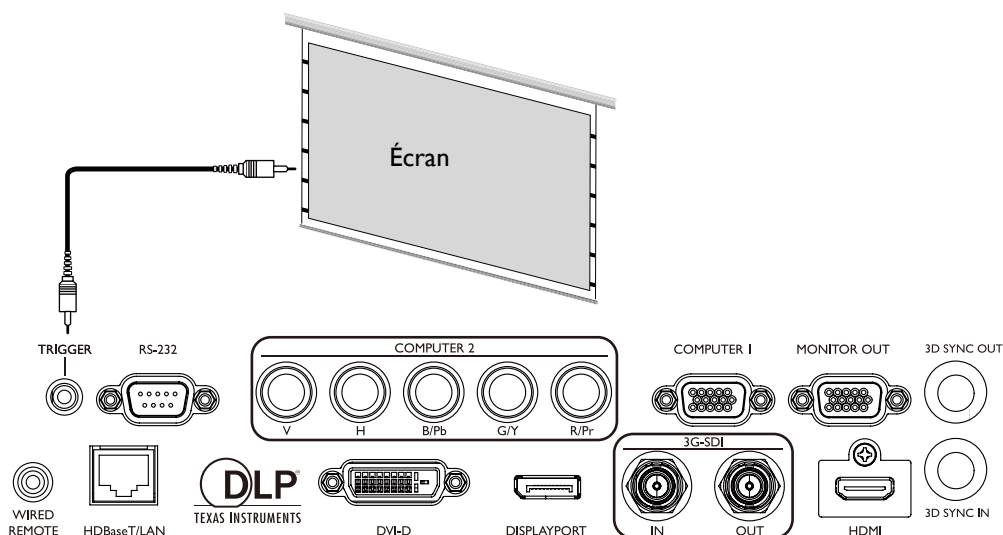
Transmetteur de signal de synchronisation infrarouge 3D.

 **Attention :**

- Le projecteur passe au mode de commande filaire automatiquement et ne peut pas être contrôlé par le signal infrarouge 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 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.

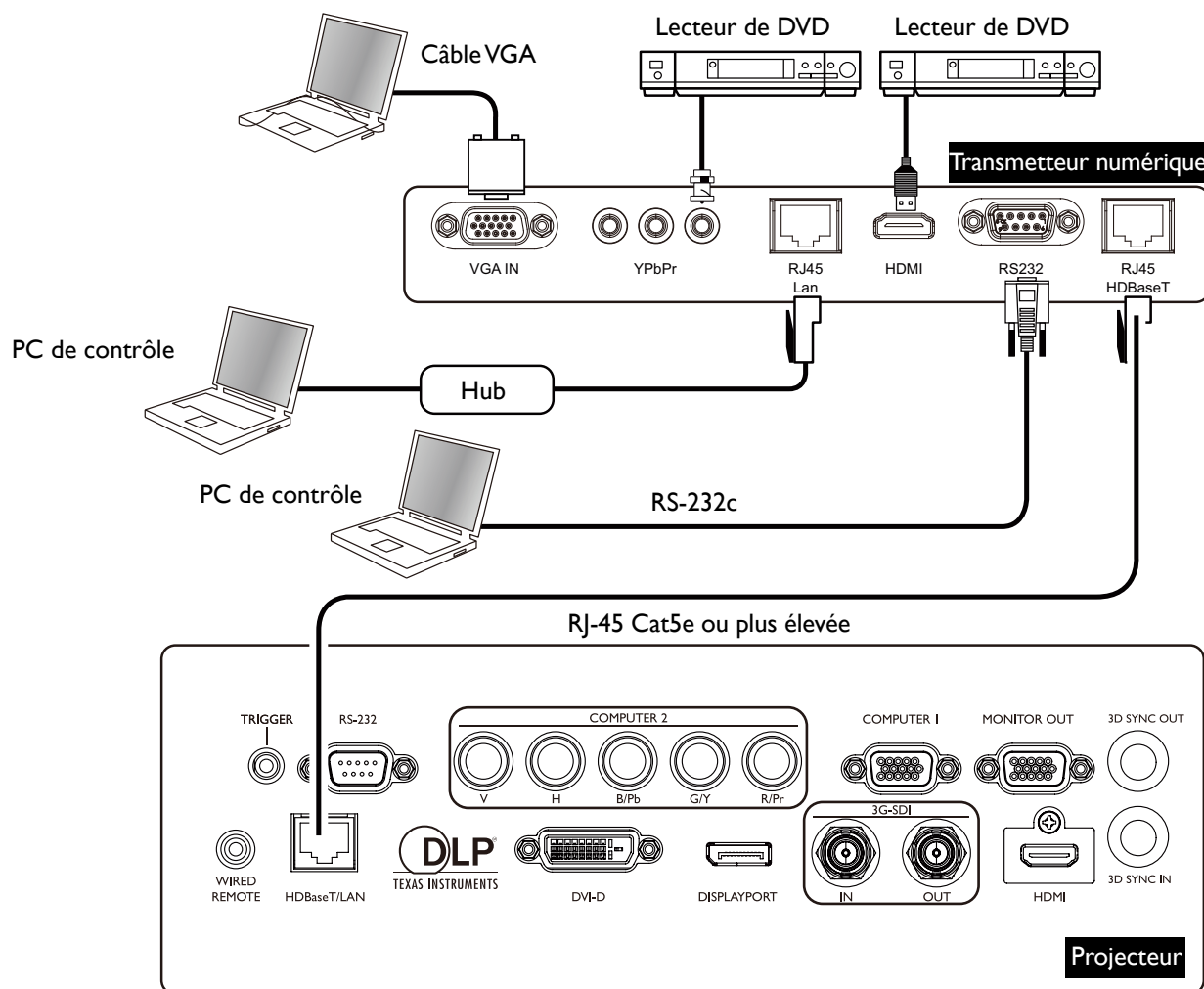
Connecter au déclencheur d'écran

Vous pouvez connecter un écran de projection ou autre appareil à déclenchement 12 V 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 12 V qui correspond 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 LU9915 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).
- 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.

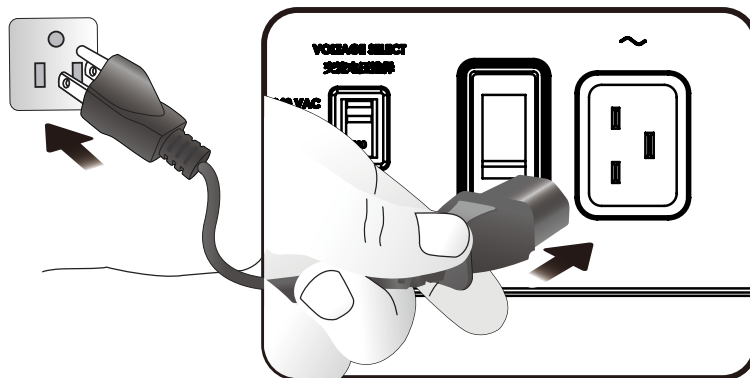
Fonctionnement

Préparations

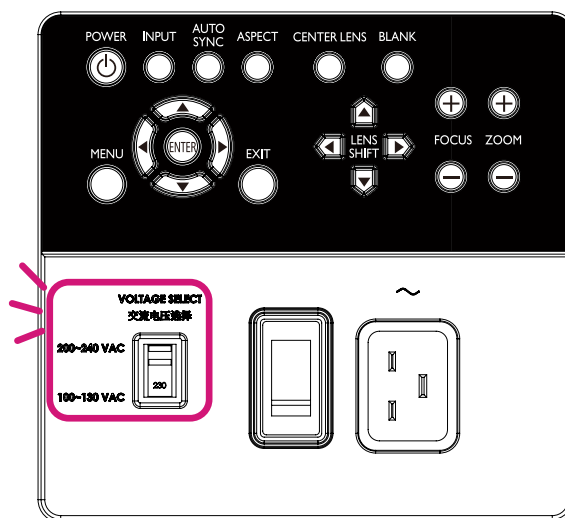
1. Branchez et allumez tous les appareils connectés.
2. Insérez l'objectif de projection.
3. Branchez le câble d'alimentation dans une prise de courant murale, vérifiez que le commutateur de tension est placé à bonne tension dans la région d'utilisation, et activez l'interrupteur d'alimentation.

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.



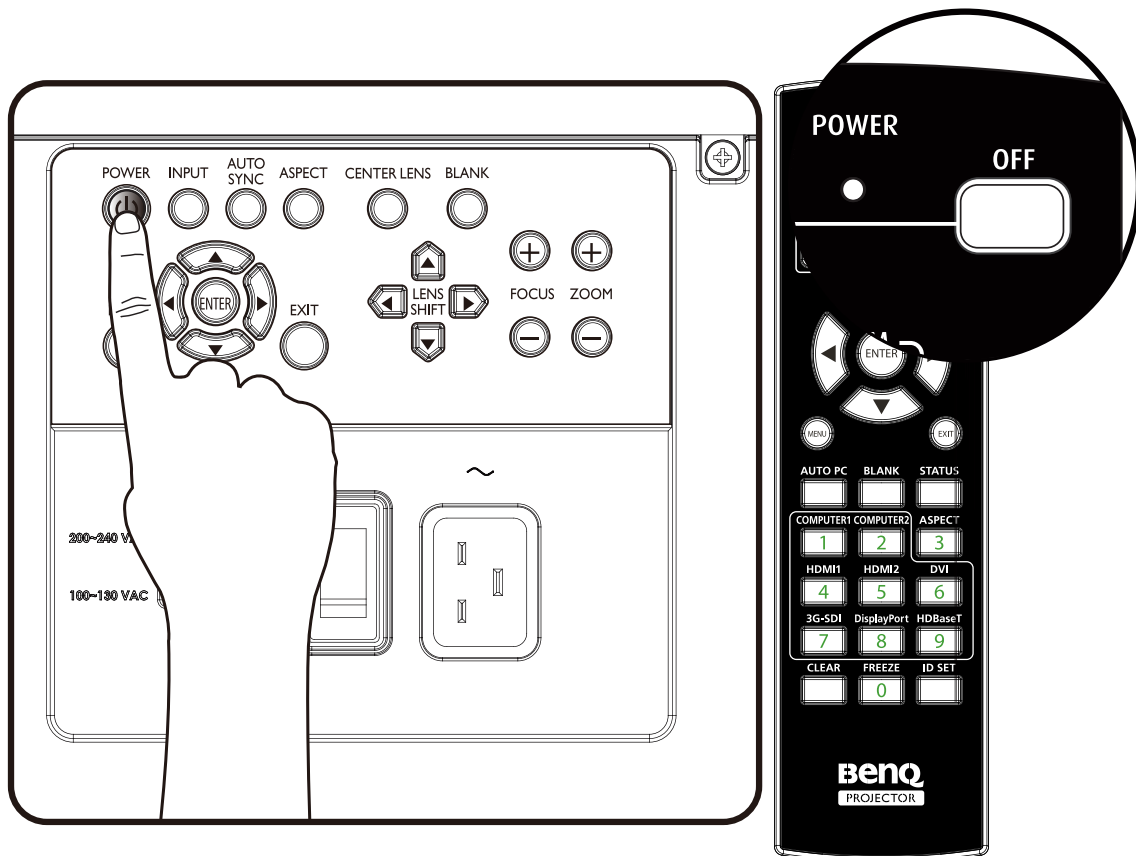
Veillez vous assurer que le commutateur de tension est réglé sur la bonne tension dans la région où le projecteur est utilisé, avant d'activer l'interrupteur d'alimentation.



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. La diode POWER est rouge une fois l'appareil mis sous tension.
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 source lumineuse 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 « Messages des voyants » à la page 87.



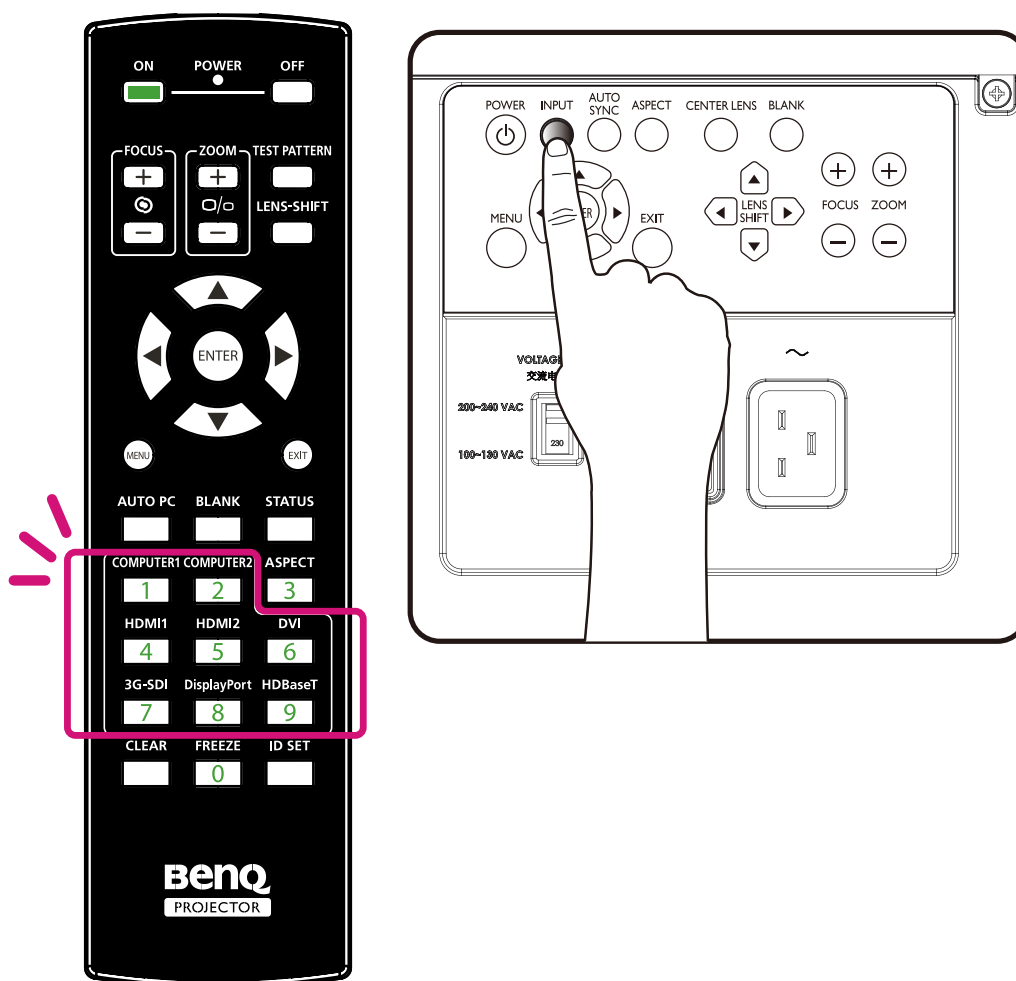
Sélection d'une source d'entrée

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.

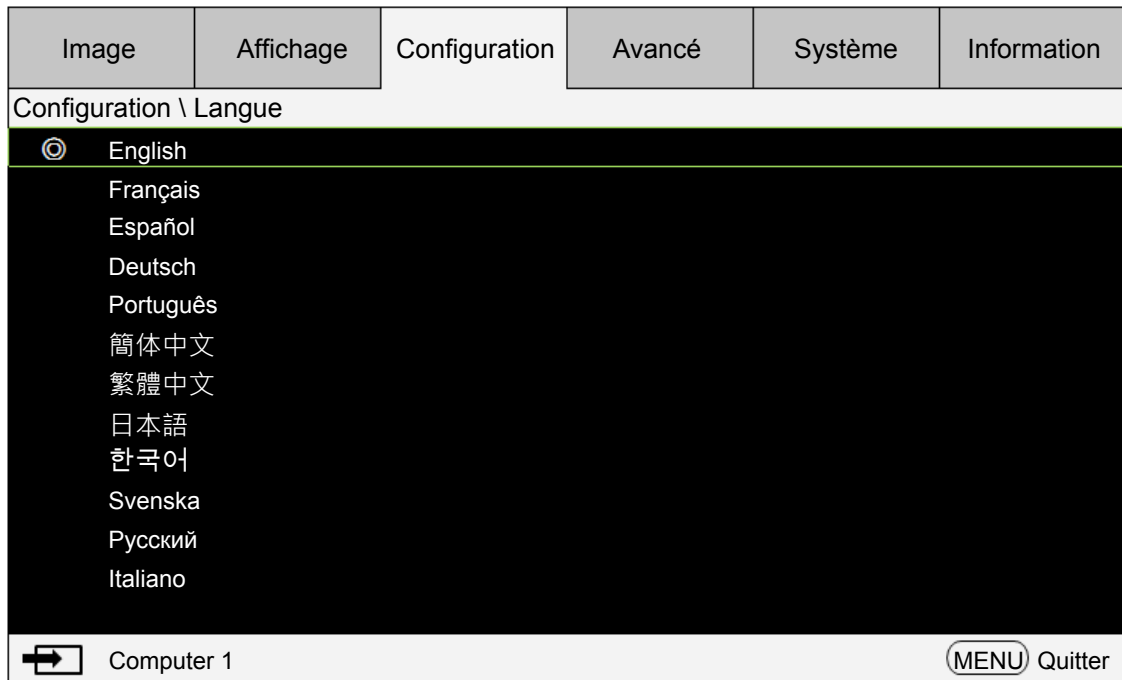
1. Appuyez la touche INPUT sur le panneau de commande ou utilisez la télécommande pour sélectionner la source d'entrée souhaitée.



2. 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 à l'écran (OSD) multilingue permettant d'effectuer différents réglages et paramétrages. L'introduction ci-dessous est une vue d'ensemble du menu. Pour utiliser le menu OSD, veuillez sélectionner votre langue pour le menu OSD.



Ajuster la position de l'image

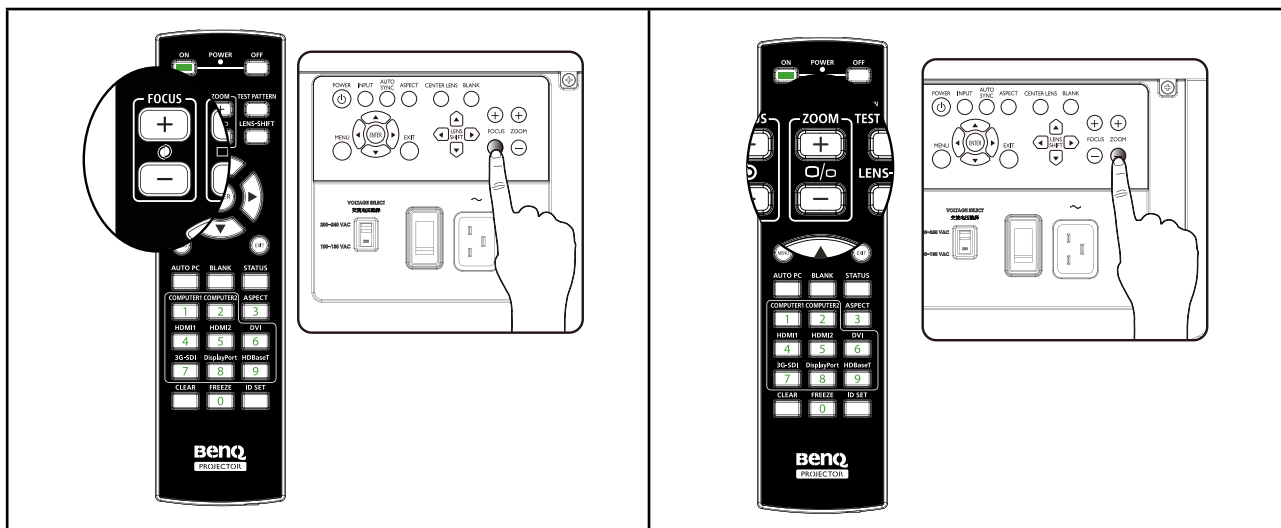
La taille et la position de l'image projetée peuvent être ajustées manuellement à partir du panneau de commande ou de la télécommande. Consultez les guides suivants pour ajuster la position de l'image manuellement.



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.

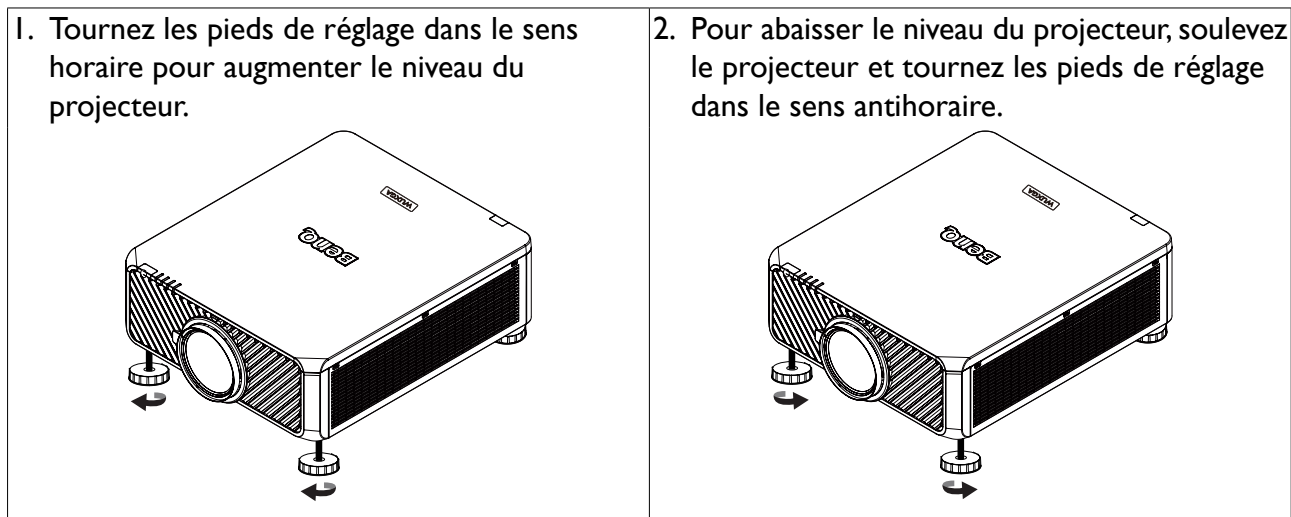
Réglage fin de la taille et de la netteté de l'image

1. Appuyez le bouton ZOOM+ ou ZOOM- sur le panneau 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 panneau de commande ou sur la télécommande.



Ajustement de l'angle de projection

Quatre 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.

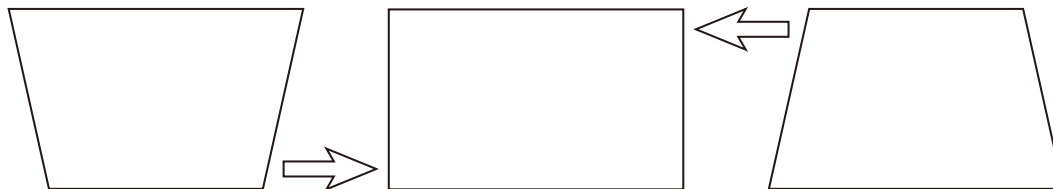


Remarque

Les pieds de réglage sortiront si vous les abaissez de plus de 4 cm.

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 Correction de trapèze dans Affichage > Correction de trapèze peut être utilisée pour corriger la distorsion trapézoïdale ou ◀ ▶ pour corriger la distorsion verticale jusqu'à 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 PC sur la télécommande ou AUTO SYNC sur le panneau. La fonction de réglage automatique intelligent intégrée règle les valeurs de la fréquence et de l'horloge pour optimiser la qualité d'image.



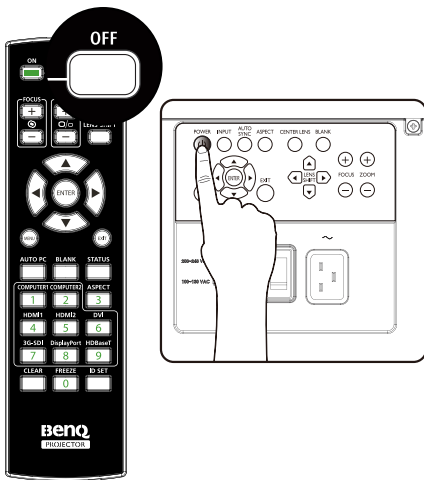
Remarque :

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.

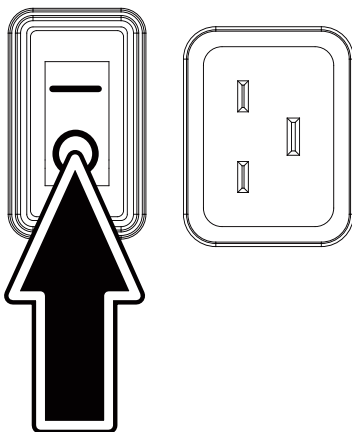
- Ne débranchez pas le câble d'alimentation de la prise murale ou du projecteur lorsque le projecteur est allumé, cela peut endommager le connecteur d'entrée secteur du projecteur et/ou la prise du câble d'alimentation.
 - Ne coupez pas l'alimentation secteur lors de changements d'ajustement ou de réglage 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 confirmer la mise hors tension. La diode d'alimentation clignote en orange pendant la phase de refroidissement ; la diode d'alimentation clignote en rouge continu lorsque le projecteur retourne en mode veille.

 Eteindre la lampe ?
Appuyez à nouveau Alimentation.

3. Appuyez l'interrupteur d'alimentation à la position éteinte (O) pour éteindre l'alimentation principale sans indication de diode.



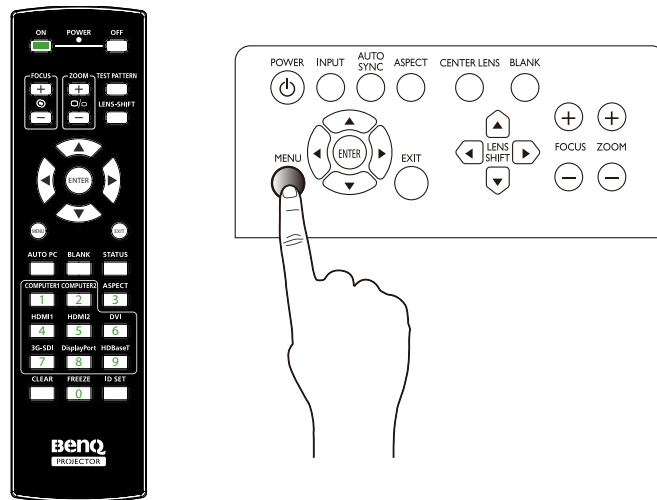
Utiliser l'affichage à l'écran

Utiliser les menus

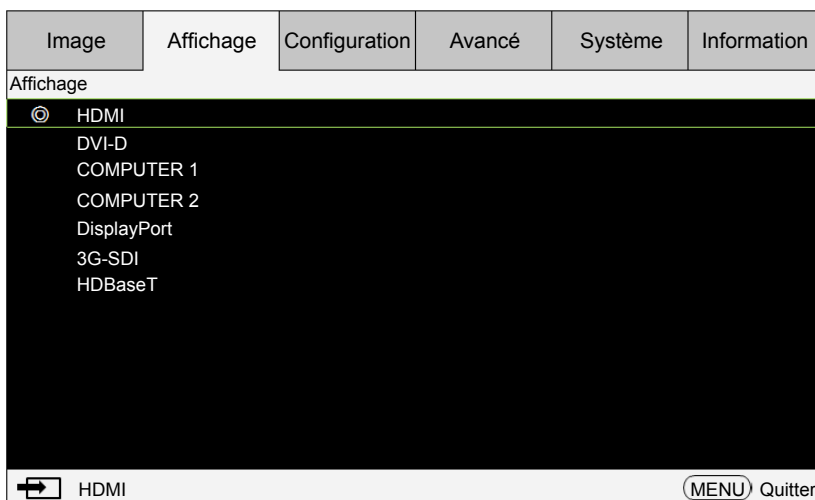
Le projecteur a un affichage à l'écran (OSD) qui permet de faire des ajustements à l'image et de changer plusieurs réglages.

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 OSD, 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, appuyez Enter pour confirmer le nouveau réglage.



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

Menus d'affichage à l'écran (OSD)

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

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

Menu principal	Sous-menu	
Image	Mode Image	Lumineux
		Présentation
Vif		
Cinéma		
DICOM SIM		
Luminosité		0 ~ 200
Contraste		0 ~ 200
Saturation		0 ~ 200
Teinte		0 ~ 200
Gamma		1,0 1,8 2,0 2,2 2,35 2,5
Couleur	BenQ DICOM SIM	Température de couleur Native
		5400K
		6500K
		7500K
		9300K
	Réglages de couleurs	Décalage rouge
		Décalage vert
		Décalage bleu
		Gain rouge
		Gain vert
		Gain bleu
		Réinit. réglage des couleurs
	Teinte	Rouge
		Vert
		Bleu
Cyan		
Magenta		
Saturation	Jaune	
	Réinit. teinte	
	Rouge	
	Vert	
	Bleu	
		Cyan

Menu principal		Sous-menu	
Image	Couleur	Gain	Magenta
			Jaune
		Gain	Réinit. saturation
			Rouge
		Équilibrage du blanc	Vert
			Bleu
			Cyan
			Magenta
			Jaune
			Réinit. gain
Réinit. couleur	Rouge		
	Vert		
Netteté	Réduction du bruit	Bleu	
		Réinit. équilibre des blancs	
		Exécuter	
Surbalayage	Éteint	Couper	Réinitialiser l'image
Réinitialiser l'image	Exécuter		Oui
			Non

Menu principal		Sous-menu			
Affichage	Source	HDMI			
		DVI-D			
		COMPUTER 1			
		COMPUTER 2			
		DisplayPort			
		3G-SDI			
		HDBaseT			
		Rapport de proportions	5:4	4:3	
				16:10	
				16:9	
1,88					
2,35					
Correction de trapèze	Modèles de test	TheaterScope			
		Source			
		Img non recal			
		Trapèze H	Horizontal -600 - 600		
		Trapèze V	Vertical -400 - 400		

Menu principal	Sous-menu	
	Rotation	-10 ~ 10 (0,25 degré / incréméntation)
	Réinitialiser	Exécuter
	Rotation	-100 ~ 100 (0,25 degré / incréméntation)
	Réinitialiser	Exécuter
Affichage	Distorsion concave/convexe	Concave/convexe H Ajustement H et V, -150 (concave) <= (H,V) <= 300 (convexe)
		Concave/convexe V Ajustement H et V, -150 (concave) <= (H,V) <= 300 (convexe)
	Correction de trapèze	Trapèze H Trapèze V Rotation
	Réinitialiser	Exécuter
	Ajuster coin	Modèles de test Coin en haut à gauche -192~192 X Coin en haut à gauche Y -120~120 Coin en haut à droite X -192~192 Coin en haut à droite Y -120~120 Coin en bas à gauche X -192~192 Coin en bas à gauche Y -120~120 Coin en bas à droite X -192~192 Coin en bas à droite Y -120~120
	Ajuster surface	Réinit. les coins Exécuter Haut -150~150 Bas -150~150 Gauche -150~150 Droite -150~150
	PIP	Réinit. Ajuster surface Exécuter PIP Allumé Éteint
	Source	HDMI DVI-D COMPUTER 1 COMPUTER 2 DisplayPort 3G-SDI HDBaseT
	Position	En haut à gauche En haut à droite En bas à gauche En bas à droite PBP
	Position et phase	Position verticale 0 ~ 200 Position horizontale 0 ~ 200 Phase 0 ~ 200 Tracking 0 ~ 200

Menu principal		Sous-menu	
		Niveau de synchronisation	0 ~ 200
	3D	Formats 3D	Éteint Auto Côte à côte (demi) Haut/Bas Trame séquentielle
		DLP Link	Éteint Allumé
		Échange 3D	Normal Inverse
	Espace de couleur	Référence synchro	Externe / Interne
		Auto	
		YPbPr	
		YCbCr	
		RVB-PC	
		RVB-Vidéo	
	Réinitialiser l'affichage	Exécuter	Réinitialiser l'affichage
			Oui Non

Menu principal		Sous-menu	
Configuration	Langue	English Français Español Deutsch Português 簡体中文 繁體中文 日本語 한국어 Svenska Русский Italiano	
	Installation du projecteur	Sol avant Sol arrière Plafond avant Plafond arr.	
	Recherche auto de la source	Allumé Éteint	
	Contrôle de l'objectif	(Zoom & Focalisation) (Déplacement)	
	Mémoire de l'objectif	Charger Mémoire	Mémoire 1 Mémoire 2 Mémoire 3

Menu principal	Sous-menu	
Configuration		Mémoire 4 Mémoire 5 Mémoire 6 Mémoire 7 Mémoire 8 Mémoire 9 Mémoire 10
	Enregistrer la mémoire	Mémoire 1 Mémoire 2 Mémoire 3 Mémoire 4 Mémoire 5 Mémoire 6 Mémoire 7 Mémoire 8 Mémoire 9 Mémoire 10
	Effacer Mémoire	Mémoire 1 Mémoire 2 Mémoire 3 Mémoire 4 Mémoire 5 Mémoire 6 Mémoire 7 Mémoire 8 Mémoire 9 Mémoire 10
Centrer l'objectif	Exécuter	
Zoom numérique	Zoom numérique	-50% ~ 100%
	Pan numérique	0 ~ 100
	Balayage numérique	0 ~ 100
	Réinit. zoom numérique	(OK) pour exécuter
Réglages de lumière	Mode de lumière	Économique Normal Individuel
	L'énergie de lumière	20,0%~100,0%
	Mode haute altitude	Allumé Auto Éteint
Modèles de test	Éteint	
	Blanc	
	Noir	
	Rouge	
	Vert	
	Bleu	
	Damier	
	Hachures	
Étoiles V		

Menu principal		Sous-menu	
		Étoiles H	
		Décalage de l'objectif	
		Barre couleur	
	Modèles de test	Plongée	
	Réinitialiser la configuration	Exécuter	Réinitialiser la configuration
			Oui
			Non

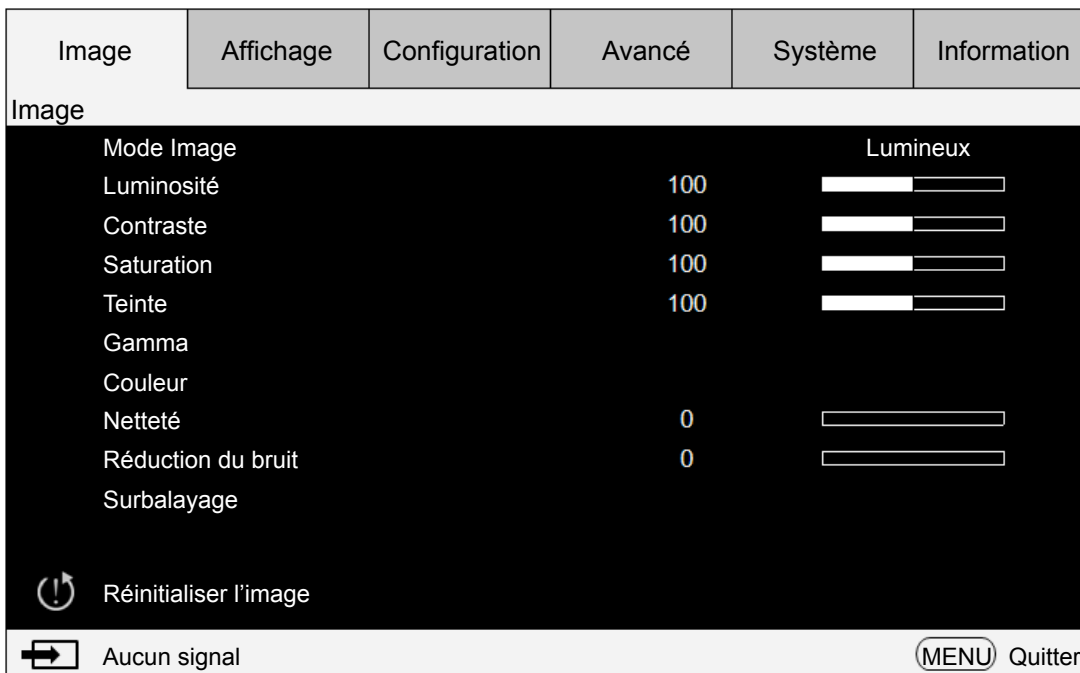
Menu principal		Sous-menu	
Avancé	Suppression	Haut	0 ~ 360
		Bas	0 ~ 360
		Gauche	0 ~ 534
		Droite	0 ~ 534
		Réinitialiser la suppression	Exécuter
	Fusion du bord	Statut	Éteint / Allumé
		Lignes de réglages	Éteint / Allumé
		Niveau de Blanc	Haut 0, 100 ~ 500
			Bas 0, 100 ~ 500
			Gauche 0, 100 ~ 800
			Droite 0, 100 ~ 800
		Niveau de Noir	Haut 0 ~ 32
			Bas 0 ~ 32
			Gauche 0 ~ 32
			Droite 0 ~ 32
			Tout 0 ~ 255
			Rouge 0 ~ 255
			Vert 0 ~ 255
			Bleu 0 ~ 255
		Réinitialiser la fusion du bord	Exécuter Réinitialiser la fusion du bord
			Oui
			Non

Menu principal		Sous-menu	
Système	Mode veille	Réseau	
		Économique	
	Mise hors tension auto	Allumé	
		Éteint	
	Allumage direct	Allumé	
		Éteint	
	Réseau	Adresse IP	192.168.00.100
		Masque sous-réseau	255.255.255.0
		Passerelle	192.168.00.254
		DHCP	Allumé
			Éteint

Menu principal		Sous-menu	
	Appliquer	Exécuter	Appliquer OK Annulation
	Réinitialiser le réseau	Exécuter	Réinitialiser le réseau Oui Non
Arrière-plan	Logo Bleu Noir Blanc		
Logo de démarrage	Allumé		
Déclencheur	Éteint Allumé Éteint		
Noir dynamique	Allumé Éteint		
Param. ID	0 ~ 99		
EDID	1920x1200 à 60 Hz 1080p/60 Hz		
Réinitialiser le système	Exécuter	Réinitialiser le système Oui Non	

Menu principal		Sous-menu		
Information	Modèle	Projecteur BenQ		
	Num de série	W332AFHCY001		
	Version logicielle	MP05-0D06-....		
	BenQ Version micrologiciel	1.00		
	Source active	VGA		
	Horloge à pixel	13,50 MHZ		
	Format du signal	NTSC		
	Taux de rafraîchissement H/V	H : 15,736 KHZ V: 60 HZ		
	Utilisation de la source lumineuse			
	Statut thermique	Inlet Ti1/Ti2 Temp. DMD température Température de laser B2/B3 Température externe Vitesse ventilateur Vitesse de pompe à eau		
	Réinit. à réglage par défaut	Exécuter	Rétablir tous les param. Oui Non	

Menu OSD - Image



- **Mode Image**

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

Lumineux : 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.

Vif : Affichez dans une luminosité de couleur plus élevée.

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

DICOM SIM : Ce mode d'affichage simule les performances en niveaux de gris/gamma de l'équipement utilisé pour « Digital Imaging and Communications in Medicine » (DICOM).

- **Important :**

Ce mode ne doit jamais être utilisé pour le diagnostic médical, il est uniquement pour des fins éducatives/de formation.

- **Luminosité**

Appuyez les touches fléchées ◀▶ pour ajuster la luminosité de l'image.

- **Contraste**

Appuyez les touches fléchées ◀▶ 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.

- **Saturation**

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

- **Teinte**

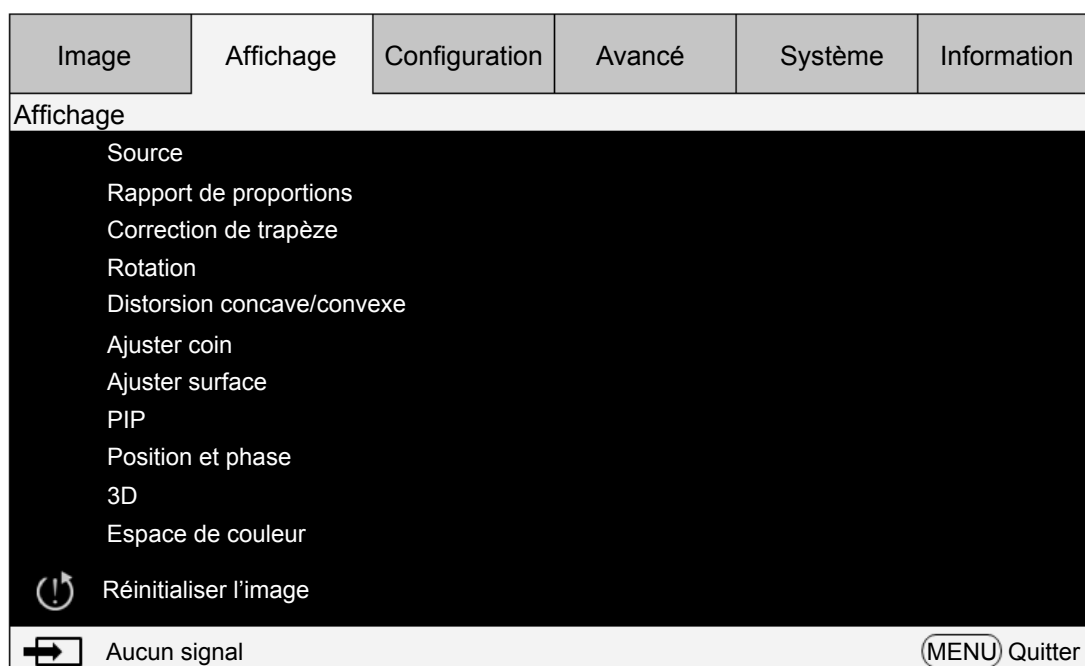
Appuyez les touches fléchées ◀▶ pour ajuster le niveau de teinte de la couleur.

- **Gamma**

Appuyez les touches fléchées ◀▶ pour ajuster le niveau 1,0, 1,8, 2,0, 2,2, 2,35, 2,5, BenQ et DICOM SIM.

- Couleur**
 Appuyez les touches fléchées ◀▶ pour ajuster la température de couleur de l'image.
Température de couleur : Vous pouvez choisir entre 5400K, 6500K, 7500K, 9300K et Native. La température de couleur par défaut du projecteur est réglée sur NATIVE, ce qui est adapté à la plupart des situations.
Réglages de couleurs : Cette fonction permet aux utilisateurs d'ajuster le gain et le décalage pour le rouge, le vert et le bleu de façon indépendante.
Teinte : Appuyez ENTER pour accéder au menu Teinte. Appuyez ◀▶ pour ajuster les réglages de rouge, vert, bleu, cyan, magenta et jaune.
Saturation : Appuyez ENTER pour accéder au menu Saturation. Appuyez ◀▶ pour ajuster les réglages de rouge, vert, bleu, cyan, magenta et jaune.
Gain : Appuyez ENTER pour accéder au menu Gain. Appuyez ◀▶ pour ajuster les réglages de rouge, vert, bleu, cyan, magenta et jaune.
Équilibrage du blancs : Appuyez ENTER pour accéder au menu Équilibre des blancs. Appuyez ◀▶ pour ajuster les réglages de rouge, vert et bleu.
- Netteté**
 Appuyez ENTER et utilisez ◀▶ pour régler la netteté, ce qui modifie les 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.
- 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.

Menu OSD - Affichage



- 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.

3G-SDI

Ceci est la prise pour entrer la vidéo numérique non compressé de l'appareil multimédia.

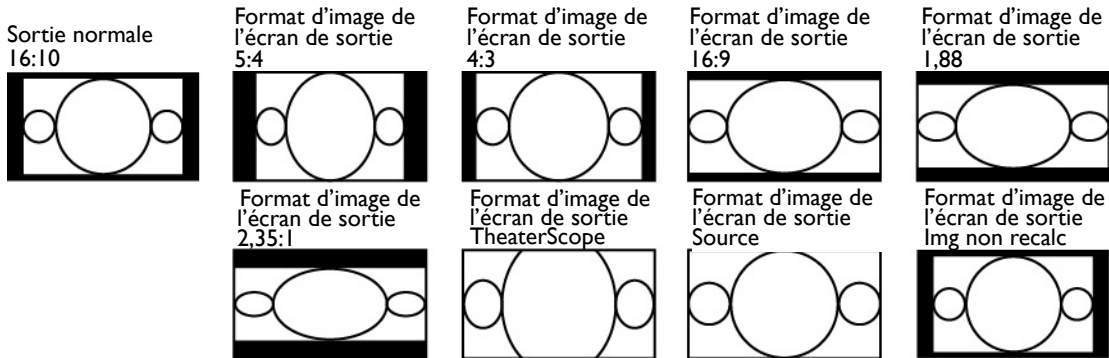
HDBaseT

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

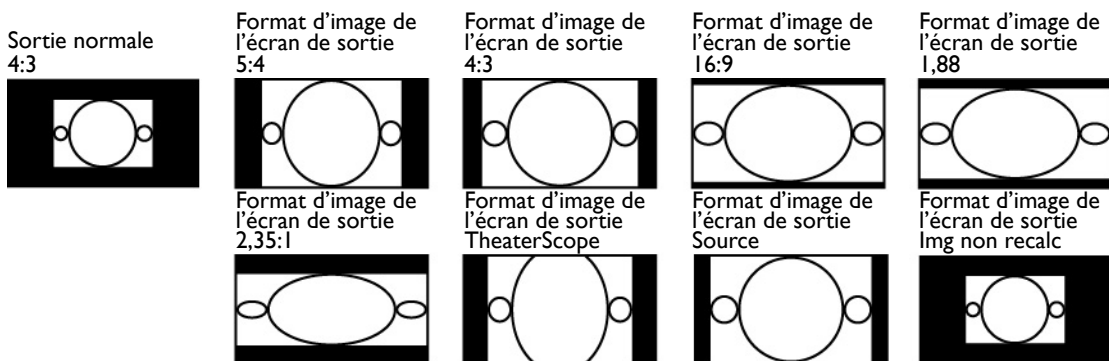
- **Rapport de proportions**

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 :



- **Correction de trapèze**

Sélectionnez cette fonction et appuyez les touches fléchées ◀▶ pour corriger la déformation verticale provoquée par l'angle de projection.

- **Rotation**

Appuyez le bouton ◀▶ pour faire pivoter l'image à la position souhaitable.

- **Distorsion concave/convexe**

Appuyez le bouton ◀▶ pour corriger la distorsion concave/convexe.

- **Ajuster coin**

Sous Ajuster coin, un motif grille de test peut être affichée pour vous assurer de l'ajustement du changement.

- Coin en haut à gauche X : Appuyez les boutons ◀▶ pour corriger la distorsion dans le coin en haut à gauche (ajustez la valeur X).
- Coin en haut à gauche Y : Appuyez les boutons ◀▶ pour corriger la distorsion dans le coin en haut à gauche (ajustez la valeur Y).
- Coin en haut à droite X : Appuyez les boutons ◀▶ pour corriger la distorsion dans le coin en haut à droite (ajustez la valeur X).
- Coin en haut à droite Y : Appuyez les boutons ◀▶ pour corriger la distorsion dans le coin en haut à droite (ajustez la valeur Y).
- Coin en bas à gauche X : Appuyez les boutons ◀▶ pour corriger la distorsion dans le coin en bas à gauche (ajustez la valeur X).
- Coin en bas à gauche Y : Appuyez les boutons ◀▶ pour corriger la distorsion dans le coin en bas à gauche (ajustez la valeur Y).
- Coin en bas à droite X : Appuyez les boutons ◀▶ pour corriger la distorsion dans le coin en bas à droite (ajustez la valeur X).
- Coin en bas à droite Y : Appuyez les boutons ◀▶ pour corriger la distorsion dans le coin en bas à droite (ajustez la valeur Y).

- **Ajuster surface**

- Haut : Appuyez les boutons ◀▶ pour corriger la distorsion géographique en haut.
- Bas : Appuyez les boutons ◀▶ pour corriger la distorsion géographique en bas.
- Gauche : Appuyez les boutons ◀▶ pour corriger la distorsion géographique à gauche.
- Droite : Appuyez les boutons ◀▶ pour corriger la distorsion géographique à droite.

- **PIP**

La fonction PIP permet au projecteur d'afficher deux sources d'entrée différentes en même temps dans le même affichage. Avant d'activer cette fonction, assurez-vous de régler l'option PIP sur « Allumé ».

Source : Appuyez ENTER pour régler PIP sur « Allumé », puis appuyez ENTER pour sélectionner la source secondaire.

Remarque : La source d'entrée disponible des sources principales et secondaires sont présentées comme suit. Certaines matrices ne peuvent pas être prises en charge.

Matrice principale / PIP

Source principale \ Source PIP	COMPUTER 1	COMPUTER 2	HDMI	DisplayPort	HDBaseT	3G-SDI	DVI-D
COMPUTER 1		-	-	Δ	○	-	○
COMPUTER 2	-		-	Δ	○	-	○
HDMI	-	-		Δ	○	-	○
DisplayPort	Δ	Δ	Δ		-	Δ	-
HDBaseT	○	○	○	-		-	-
3G-SDI	-	-	-	Δ	○		○
DVI-D	○	○	○	-	-	○	

○ : Combinaison permise

- : Combinaison interdite

Δ : Combinaison autorisée (taux de pixel < 165 MHz)

Position

En haut à gauche : La sources secondaire sélectionnée s'affiche en position en haut à gauche.

En haut à droite : La sources secondaire sélectionnée s'affiche en position en haut à droite.

En bas à gauche : La sources secondaire sélectionnée s'affiche en position en bas à gauche.

En bas à droite : La sources secondaire sélectionnée s'affiche en position en bas à droite.

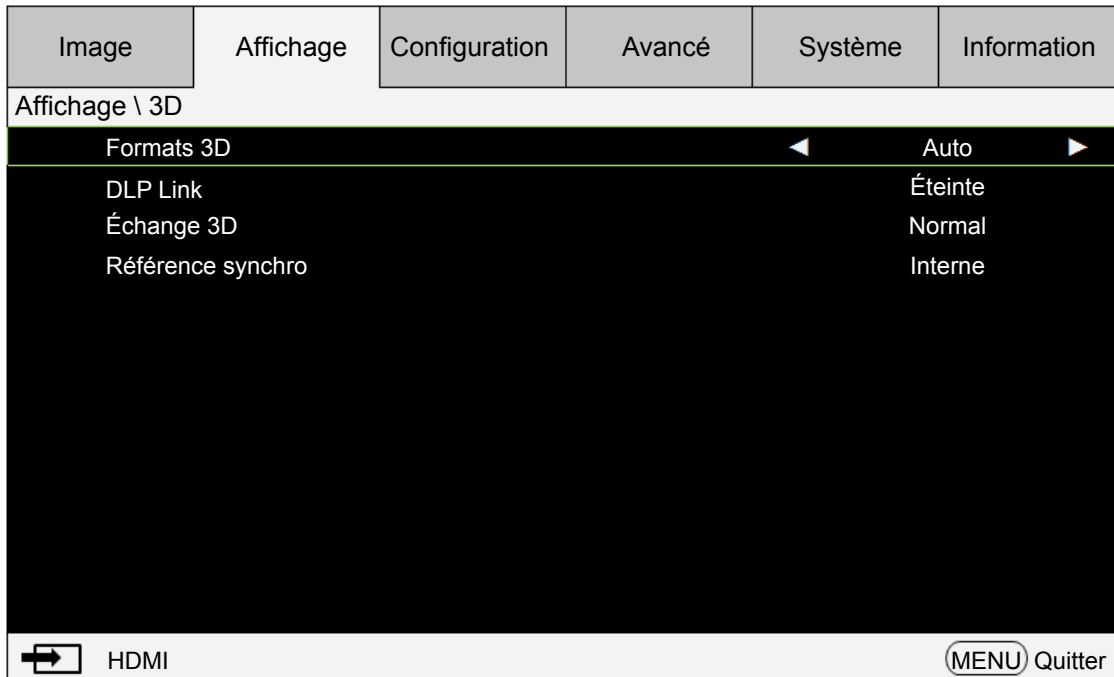
PBP : La sources secondaire sélectionnée s'affiche sur la moitié gauche de l'écran.

- **Position et phase**

Configurez pour le signal VGA Position verticale, Position horizontale, Phase et Tracking.

- **3D**

Configurez le format 3D et la méthode de synchronisation. Les options d'affichage du projecteur pour le format 3D. S'il n'y a pas de signal 3D, cette fonction ne fonctionnera pas. Veuillez vous assurer d'avoir connecté au signal d'entrée avant d'avoir configuré la 3D. Ne procédez PAS à la configuration 3D sans avoir connecté à une source d'entrée.



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, Côte à côte (demi), Haut/Bas ou Trame séquentielle est sélectionné. Pour désactiver le mode 3D, sélectionnez Éteint puis appuyez Enter.

Auto : Active le mode 3D lorsque le format d'entrée Côte à côte (demi), Haut/Bas ou Trame séquentielle 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 (demi) : 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 : Réglez le format 3D sur Haut/Bas. Cette option s'applique aux signaux d'entrée HDMI, DVI ou DisplayPort, ou à ces signaux via un transmetteur numérique.

Trame séquentielle : Réglez le format d'entrée sur Trame séquentielle.

DLP-Link : Sélectionnez pour désactiver ou activer la synchronisation DLP-Link.

Échange 3D : Réglez 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.

Référence synchro : Référence synchro 3D externe / interne.

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. Veuillez 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 ou 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 se sentir mal à l'aise. 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.

- **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.

YPbPr : Réglez l'espace de couleur sur ITU-R BT.601.

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

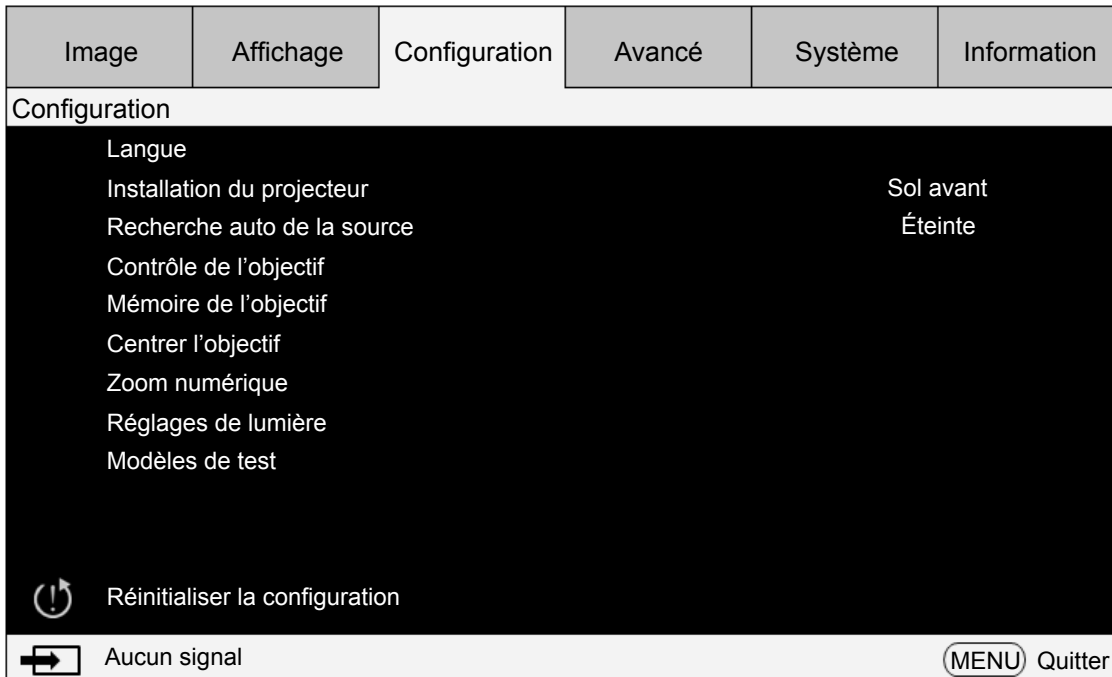
RVB-PC : Réglez l'espace de couleur sur RVB avec le noir défini sur 0, 0, 0 et le blanc sur 255, 255, 255 (pour une image 8 bits).

RVB-Vidéo : Réglez 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 correspondre à la valeur de brillance définie dans le standard des composants numériques.

- **Réinitialiser l'affichage**

Appuyez « Oui » pour réinitialiser tous les réglages aux valeurs par défaut dans l'Affichage OSD.

Menu OSD - Configuration



- **Langue**

Sélectionnez la langue souhaitée affichée dans votre menu OSD : English, Français, Español, Deutsch, Português, 简体中文, 繁體中文, 日本語, 한국어, Svenska, Русский, Italiano.

- **Installation du projecteur**

Appuyez la touche fléchée ◀▶ pour sélectionner Installation du projecteur : Sol avant, Sol arrière, Plafond avant, Plafond arr.

- **Attention :**

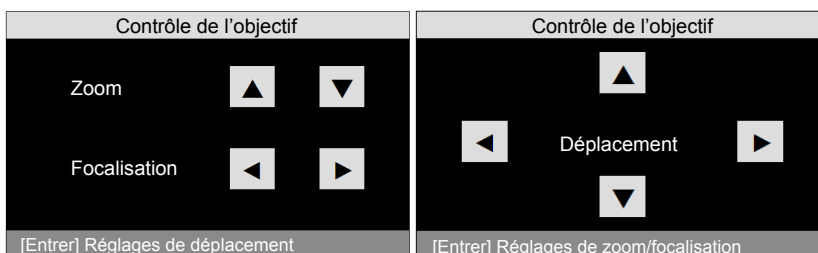
La vitesse du ventilateur de refroidissement varie avec le mode de projection pour assurer que le projecteur dissipe correctement la chaleur. Veillez à choisir le mode du projecteur correct lors de l'installation du projecteur.

- **Recherche auto de la source**

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

- **Contrôle de l'objectif**

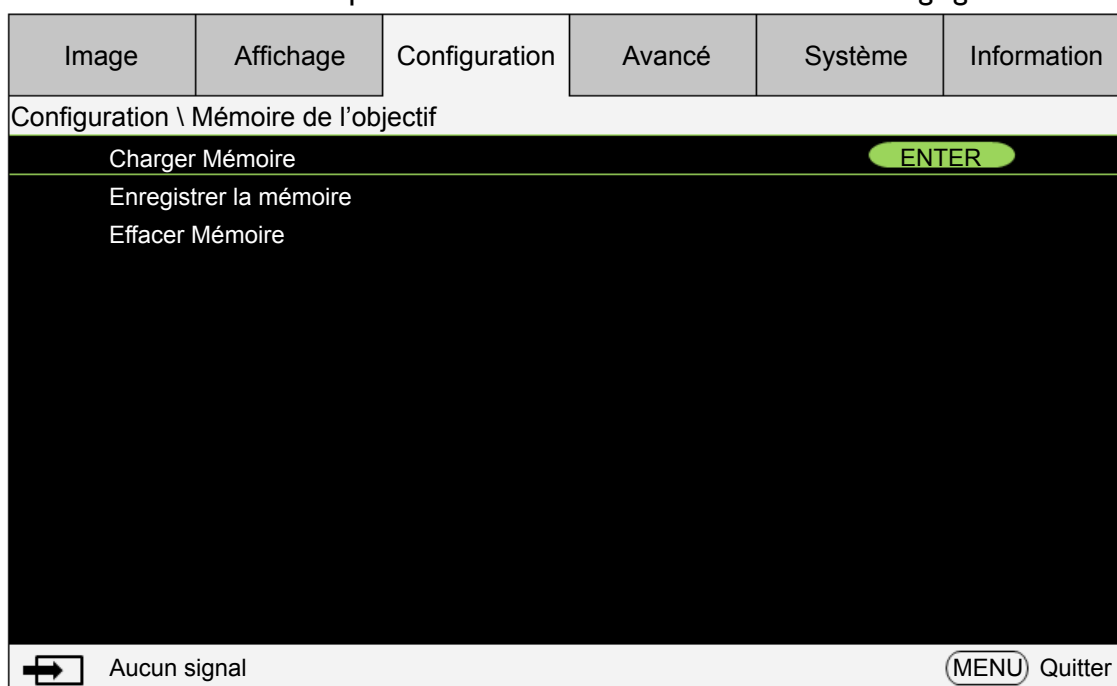
Sélectionnez cette fonction ou appuyez sur le bouton LENS SHIFT sur la télécommande pour ouvrir le menu de contrôle de l'objectif pour le zoom, la focalisation ou le décalage de l'objectif. Appuyez la touche Enter pour permuter zoom/focalisation ou le menu de décalage de l'objectif. Appuyez la touche fléchée ◀▶ pour la focalisation 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**

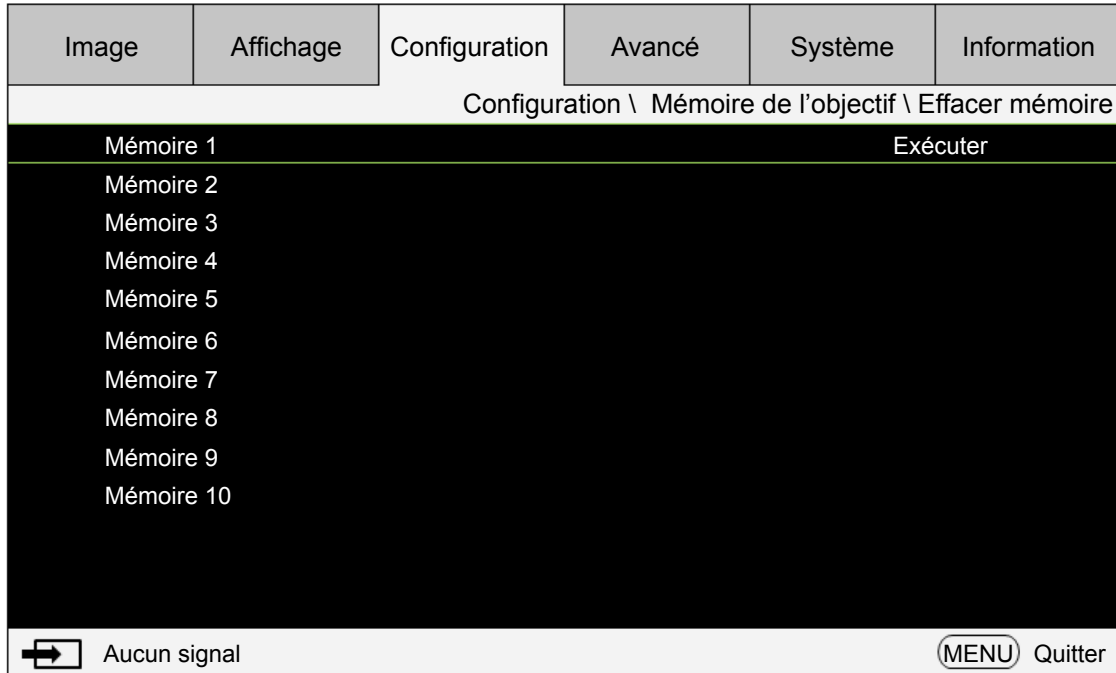
Le projecteur peut mémoriser jusqu'à 10 groupes de zoom, focalisation et décalage de l'objectif. Vous pouvez donner à chaque groupe de réglages un nom unique avec le clavier virtuel. Vous pouvez enregistrer la position actuelle de l'objectif (horizontale et verticale), les réglages de zoom et de focalisation 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 focalisation.

Charger Mémoire : Pour rappelle les réglages enregistrés de l'objectif : appuyez la touche Enter pour afficher la liste de mémoire de l'objectif, appuyez les touche fléchées ▲ ▼ pour sélectionner la mémoire désirée, appuyez la touche Enter à nouveau pour récupérer et pour 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 un de ces réglages.



Enregistrer 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.

Effacer Mémoire : Sélectionnez la mémoire à effacer, puis appuyez la touche ENTER pour confirmer l'effacement de cette mémoire.

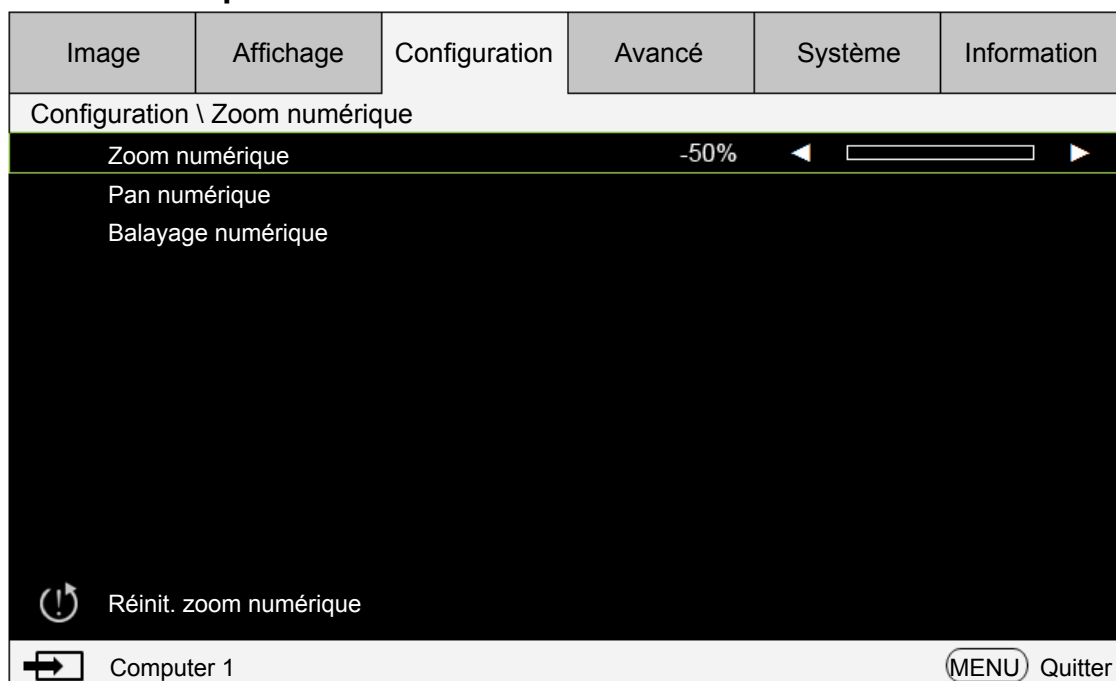


- **Centrer l'objectif** : Ceci est la fonction de calibrage de l'objectif. Le projecteur calibre les paramètres de décalage de l'objectif, zoom et focalisation pour la fonction de mémoire de l'objectif précise. Après l'exécution de cette fonction, l'objectif sera déplacé à la position centrale par défaut de l'usine.

 **Remarque :**

- Il y a deux positions centrales par défaut pour les objectifs UST (projection ultra courte) et les objectifs non-UST. Assurez-vous que le réglage du Type d'objectif est correct avant d'effectuer cette fonction.
- Si un objectif à projection ultra courte est installé, assurez-vous que le kit de support est détaché avant d'effectuer Centrer l'objectif.

- **Zoom numérique**



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.

Réinit. zoom numérique : Appuyez pour réinitialiser les réglages de Zoom numérique aux valeurs d'usine par défaut.

Attention :

Veuillez exécuter la fonction Centrer l'objectif chaque fois qu'un objectif est installé. Cela peut assurer que le projecteur mémorise les paramètres exacts de l'objectif.

• **Réglages de lumière**

Mode de lumière

Appuyez les touches fléchées ◀▶ pour sélectionner Économique (économie d'énergie), Normal ou Personnaliser l'alimentation.

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

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

Personnaliser l'alimentation :

Appuyez les touches fléchées ◀▶ pour personnaliser la puissance de la lampe entre 20-100% du mode normal. Cette fonction n'est valable que lorsque l'option Alimentation est réglée en mode Personnaliser l'alimentation. Dans les deux autres modes, Normal et Économique, cette fonction est désactivée (grisée).

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 AUTO.

AUTO : Lorsque réglée sur Auto, le système calculera automatiquement en fonction de la pression atmosphérique, le calcul peut être biaisé en comparaison de l'altitude réelle.

Lorsque la température augmente, le ventilateur accélère (avec un bruit plus élevé) pour expulser 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 accélère pour contrôler la température interne du projecteur.

Remarque :

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

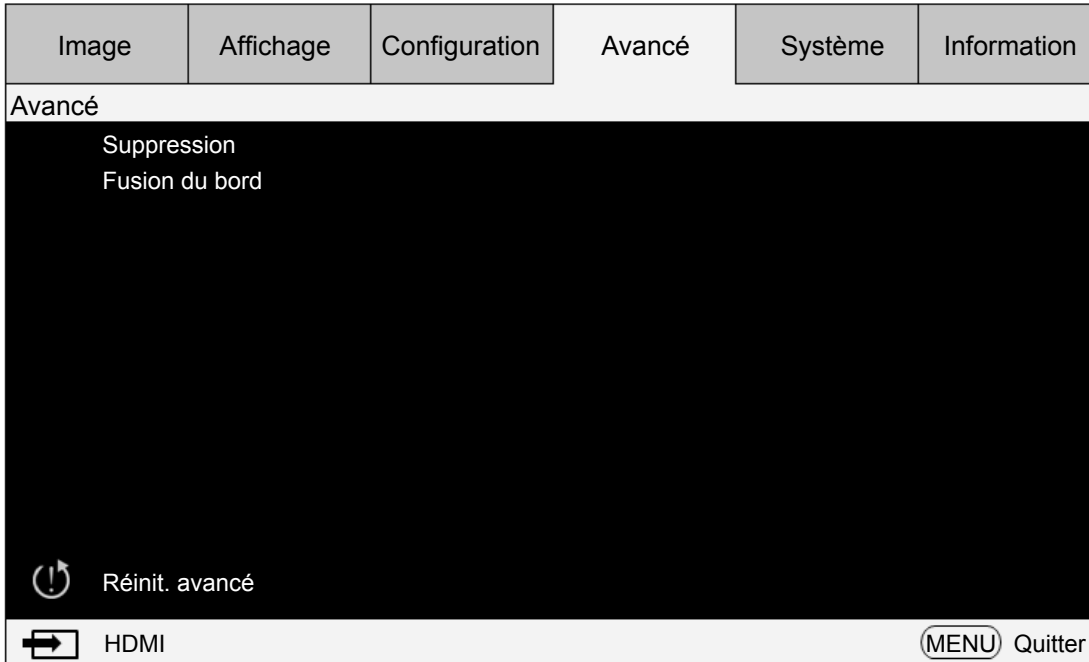
• **Modèles de test**

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.

- **Réinitialiser la configuration**

Appuyez « Oui » pour réinitialiser tous les réglages aux valeurs par défaut dans la Configuration du menu OSD.

Menu OSD - Avancé



- **Suppression**

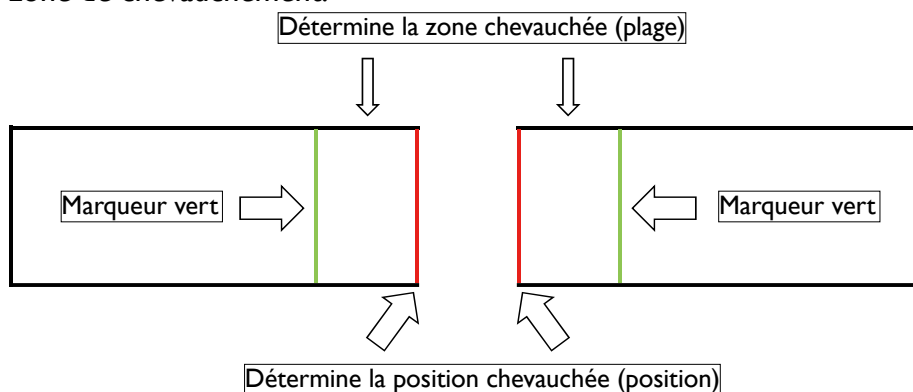
Sélectionnez le bord que vous souhaitez supprimer (Haut, Bas, Gauche et Droite).

- **Fusion du bord**

Cette fonction vous permet d'afficher plusieurs images de projection dans le même écran simultanément, en utilisant la fonction de fusion du bord pour uniformiser les images. Pour activer cette fonction, veuillez régler le statut sur « Allumé ».

Statut : Sélectionnez Allumé pour activer la fusion du bord.

Lignes de réglages : Sélectionnez Allumé pour les lignes de réglages, pour pouvoir ajuster la zone de chevauchement.



Niveau de Blanc : Le niveau de blanc est pour ajuster la zone de chevauchement pour la fusion. En sélectionnant les zones de Haut, Bas, Gauche et Droite, la zone de chevauchement peut être optimisée comme la zone de non-chevauchement pour afficher une image sans défaut. Ajustez la ligne à la ligne de pixel du bord de l'autre projecteur.

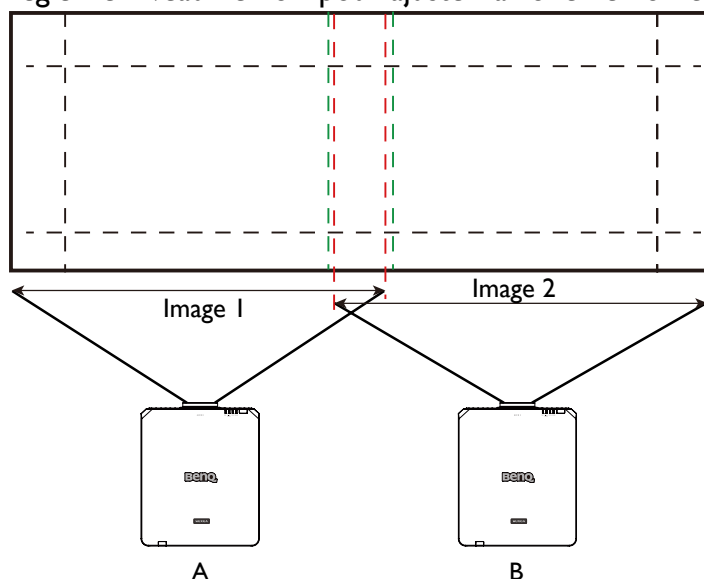
Niveau de Noir : Le niveau de noir est pour compenser la zone de non-chevauchement si la zone fusionnée est plus lumineuse. Le rouge, le vert et le bleu du projecteur peuvent être ajustés à la fois simultanément et indépendamment.

Réinitialiser la fusion du bord : Réinitialisez les réglages de la fusion du bord aux valeurs par défaut.




 **Remarque :**

Étape pour la fusion du bord

1. Exécutez « Réinit. à réglage par défaut », pour retourner toute valeur de réglage à la valeur par défaut.
2. Dans un scénario, les projecteurs étant placés côte à côte, utilisez zoom/focalisation/décalage de l'objectif à la condition la plus similaire. Les réglages Quatre coins/Correction de trapèze peuvent également être appliqués pour ajuster sa forme. Utilisez un motif de grille pour confirmer si la zone de fusion chevauche bien.
3. Utilisez le mode de lumière personnalisé pour régler le niveau de luminosité si les luminosités des projecteurs ne sont pas au même niveau.
4. Réglez le statut de la fusion du bord sur « Allumé ».
5. Réglez les lignes de réglages sur « Allumé » pour pouvoir voir la zone être ajustée.
6. Réglez le niveau de blanc pour chaque projecteur. La zone de fusion est décidée par l'image projetée. Prenons un exemple l'image ci-dessous, ajustez la zone droite du projecteur A, et ajustez la zone gauche du projecteur B.
7. Réglez le niveau de noir pour ajuster la zone de non-chevauchement.



Menu OSD - Système

Image	Affichage	Configuration	Avancé	Système	Information
Système					
	Mode veille			Économique	
	Mise hors tension auto			Éteinte	
	Allumage direct			Éteinte	
	Réseau				
	Arrière-plan			Logo	
	Logo de démarrage			Allumée	
	Déclencheur			Éteinte	
	Noir dynamique			Éteinte	
	 Réinitialiser le système				
	 Aucun signal			 Quitter	

- **Mode veille**

Appuyez la touche fléchée ◀▶ pour permuter entre le mode Réseau et Économique.

Réseau : Le projecteur se maintient dans l'état de veille à la consommation d'alimentation au-dessous de 6 W. 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.

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.

-  **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**

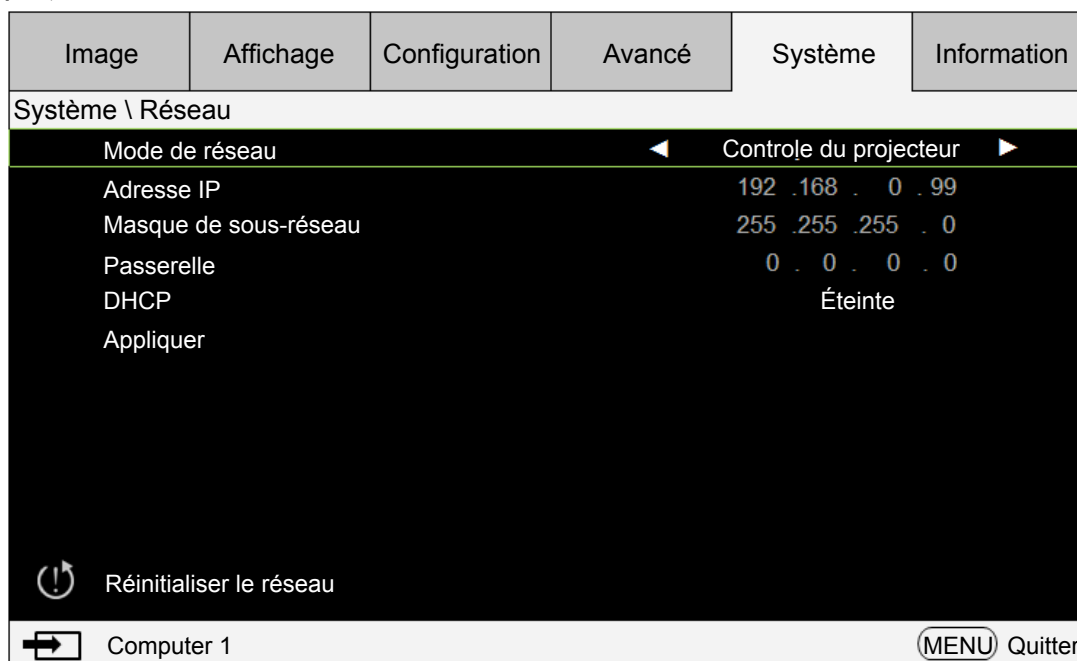
Le réglage par défaut est Éteint. Le projecteur s'éteint automatiquement après 20 minutes sans signal d'entrée lorsque cette option est réglée sur Allumé.

- **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.



Appuyez les touches fléchées ▲ ▼ et la touche Enter pour sélectionner le réseau et ses réglages :

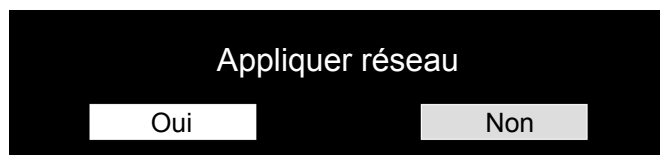
Adresse IP : Pour spécifier une adresse IP, appuyez la touche Enter pour afficher la fenêtre de saisie de l'adresse IP. Utilisez les boutons ◀ ▶ pour sélectionner le nombre dans l'adresse à changer. Utilisez les boutons ▲ ▼ pour augmenter ou diminuer le nombre dans l'adresse IP.

Masque sous-réseau : Configurez l'adresse IP du sous-réseau.

Passerelle : Configurez l'adresse IP de la 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 que 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. 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.



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

- **Arrière-plan**

Cette fonction peut être utilisée pour sélectionner les images ou les couleurs affichées sur l'écran vierge. Les couleurs d'arrière-plan que vous pouvez sélectionner comprennent logo, bleu, noir et blanc.

- **Logo de démarrage**

Appuyez les touches fléchées ◀ ▶ 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.

- **Noir dynamique**




Cette fonction permet au projecteur d'ajuster automatiquement le contraste de l'image pendant la projection.

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

- **Réinitialiser le système**

Appuyez « Oui » pour réinitialiser tous les réglages aux valeurs par défaut dans le système du menu OSD.

Menu OSD - Information

Image	Affichage	Configuration	Avancé	Système	Information
Information					
Modèle		Projecteur BenQ			
Num de série		9876543219876			
Version logicielle		MP01-SD09-FD19-LD08-22-RP01-3092			
BenQ Version micrologiciel		1.00			
Source active		DisplayPort			
Horloge à pixel		74,1B4 MHz			
Format du signal		1080i/60 Hz			
Taux de rafraîchissement H/V		H : 33,750 KHz V : 60,00 Hz			
Utilisation de la source lumineuse		00047 H			
Statut thermique					
		Réinit. à réglage par défaut			
		DisplayPort		 Quitter	

Affiche les informations de base du projecteur.

- **Modèle**

Numéro de modèle du projecteur.

- **Num de série**

Numéro de série du projecteur.

- **Version logicielle**

Version du logiciel installé dans le projecteur.

- **BenQ Version micrologiciel**

Version du micrologiciel 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.

- **Utilisation de la source lumineuse**

Affichez les heures de fonctionnement du projecteur.

- **Statut thermique**
Le projecteur affiche la température de détection thermique, également avec la vitesse du ventilateur.
- **Réinit. à réglage par défaut**
Sélectionnez cette option pour réinitialiser les réglages du menu, y compris chaque valeur définie par l'utilisateur, aux valeurs par défaut d'usine.

 **Attention :**

L'utilisation de la source lumineuse reste intacte 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 câble 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 cabinet.

 **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. Ne retirez aucune des pièces de votre projecteur. 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 câble 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

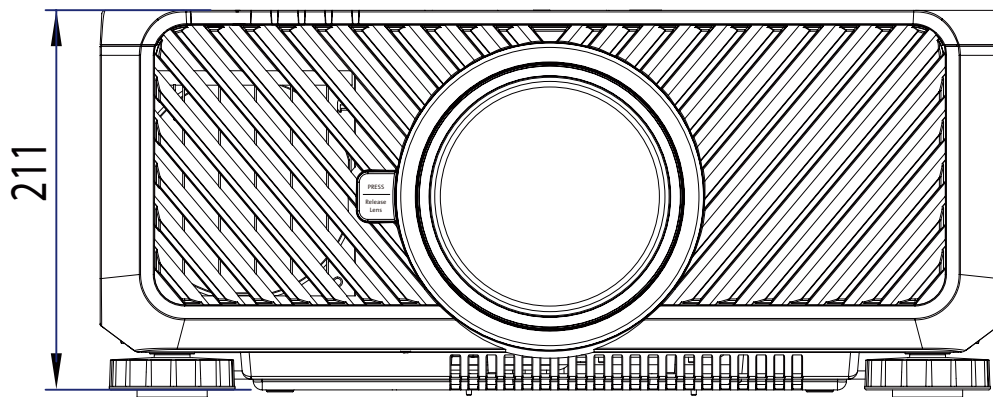
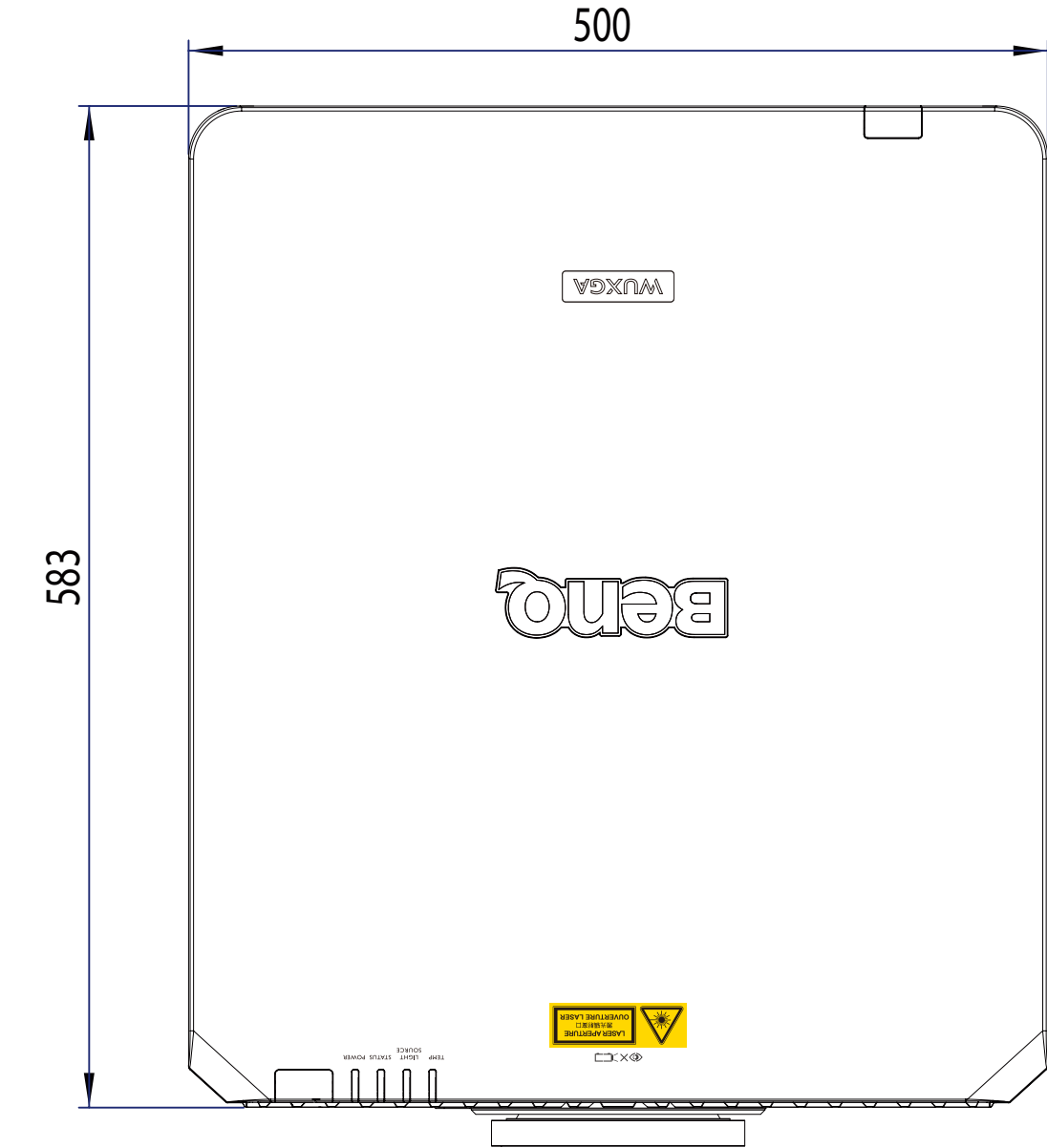
Si vous devez entreposer votre projecteur pour une longue durée, procédez comme suit :
Assurez-vous que la température et l'humidité de l'emplacement d'entreposage sont conformes aux valeurs recommandées pour l'appareil. Veuillez vous reporter à la page des Caractéristiques de ce manuel ou consulter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

Caractéristiques

Modèle		LU9915	
Appareil d'affichage		Technologie DLP à une puce 0,67"	
Résolution		WUXGA	
Prises d'entrée	HDMI (Compatible avec HDCP)		
	DVI-D (Compatible avec HDCP)		
	DisplayPort (Compatible avec HDCP)		
	Entrée 3G-SDI (Compatible avec HDCP)		
	Computer-1 (D-sub 15 b)		
	Computer-2 (5BNC)		
	HDBaseT (Partagé avec RJ-45)		
	3D Sync In (BNC)		
Prises de sortie	Monitor Out (D-sub 15 b)		
	Trigger (Mini-prise stéréo \varnothing 3,5 mm)	XI (sortie 12V CC)	
	3D Sync Out (BNC)		
	Sortie 3G-SDI		
Commande et dépannage	Réseau (RJ-45) (10/100 Mb/s)		
	Wired Remote (Mini-prise stéréo \varnothing 3,5 mm)		
	RS-232		
Alimentation		C.A. 100-130 V	C.A. 200-240 V
Courant en entrée		13,4 A	6,2 A
Consommation (Mode normal)		1290 W à 100V (typique), 1215 W à 240V (typique)	
Température de fonctionnement		32°F à 104°F (0°C à 40°C)	
Température de stockage		14°F à 140°F (-10°C à 60°C), 5% à 95% Humidité (sans condensation)	

Dimensions	22,95" x 19,6" x 8,31" 583 mm (Lo) x 500 mm (La) x 211 mm (H) (sans les parties saillantes ou pieds)
Poids net (projecteur seulement)	28 kg

Dimension



Unité : mm

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.

Format du signal	Résolution	Image /sec. (Hz)	Computer 1, 2 - SOG	Computer 1, 2 - RVBHV		DisplayPort/ DVI-D	HDMI/ HD-BaseT	HD/SDI				
								RVB	YUV			3G
									8 bits	10 bits	12 bits	
PC	640x480	59,94		X	X	X	X					
	640x480	74,99		X	X	X	X					
	640x480	85		X	X	X	X					
	800x600	60,32		X	X	X	X					
	800x600	75		X	X	X	X					
	800x600	85,06		X	X	X	X					
	848x480	47,95		X	X	X	X					
	848x480	59,94		X	X	X	X					
	1024x768	60		X	X	X	X					
	1024x768	75		X	X	X	X					
	1024x768	85		X	X	X	X					
	1152x864	75		X	X	X	X					
	1280x720	47,95		X	X	X	X					
	1280x800	75		X	X	X	X					
	1280x1024	60,02		X	X	X	X					
	1280x1024	75,02		X	X	X	X					
	1280x1024	85,02		X	X	X	X					
	1366x768	60		X	X	X	X					
	1600x1200	60		X	X	X	X					
	1920x1080	47,95		X	X	X	X					
	1680x1050	59,94		X	X	X	X					
	1920x1200 RB	50		X	X	X	X					
	1920x1200 RB	60		X	X	X	X					
	1400x1050	60		X	X	X	X					
	1366x768	60		X	X	X	X					
	1440x900	60		X	X	X	X					
	1280x768	60		X	X	X	X					
1280x800	60		X	X	X	X						
1280x960	60		X	X	X	X						
Apple Mac	640x480	66,59		X	X	X	X					
	832x624	74,54		X	X	X	X					
	1024x768	75		X	X	X	X					
	1152x870	75		X	X	X	X					
SDTV	480i	59,94	X								X	
	1440x480i	60					X	X	X	X		
	1440x576i	50					X	X	X	X		
	576i	50	X								X	
EDTV	480p	59,94	X	X	X	X	X	X	X	X		
	576p	50	X	X	X	X	X	X	X	X		

Format du signal	Résolution	Image /sec. (Hz)	Computer 1, 2 - SOG Computer 1, 2 - RVBHV			DisplayPort/ DVI-D	HDMI/ HD-BaseT	HD/SDI			
								YUV			3G
								8 bits	10 bits	12 bits	
HDTV	1035i	60	X	X	X	X	X	X	X	X	X
	1080i	50	X	X	X	X	X	X	X	X	X
	1080i	59,94	X	X	X	X	X	X	X	X	X
	1080i	60	X	X	X	X	X	X	X	X	X
	720p	50	X	X	X	X	X	X	X	X	X
	720p	59,94	X	X	X	X	X	X	X	X	X
	720p	60	X	X	X	X	X	X	X	X	X
	1080p	23,98	X	X	X	X	X	X	X	X	X
	1080p	24	X	X	X	X	X	X	X	X	X
	1080p	25	X	X	X	X	X	X	X	X	X
	1080p	29,97	X	X	X	X	X	X	X	X	X
HDTV	1080p	50	X	X	X	X	X	X	X	X	X
	1080p	59,94	X	X	X	X	X	X	X	X	X
	1080p	60	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Formats PsF	1080sf	30									X
	1080sf	25									X
X=fréquence prise en charge											

Fréquences de fonctionnement de la 3D

Formats 3D		Résolution	Fréq.V (Hz)	Total V	Fréq. H. (KHz)	HDMI/ HDBaseT	DisplayPort/ DVI-D
720p50	Combinaison de trame	1280x720	50	1470	37,5	V	
720p59	Combinaison de trame	1280x720	59,94	1470	44,96	V	
720p60	Combinaison de trame	1280x720	60	1470	45	V	
720p50	Haut/Bas	1280x720	50	750	37,5	V	V
720p59	Haut/Bas	1280x720	59,94	750	44,96	V	V
720p60	Haut/Bas	1280x720	60	750	45	V	V
1080p23	Combinaison de trame	1920x1080	23,98	2205	26,97	V	
1080p24	Combinaison de trame	1920x1080	24	2205	27	V	
1080i50	Côte à côte (demi)	1920x1080	50	1125	56,25	V	V
1080i59	Côte à côte (demi)	1920x1080	59,94	1125	67,43	V	V
1080i60	Côte à côte (demi)	1920x1080	60	1125	67,5	V	V
1080p50	Côte à côte (demi)	1920x1080	50	1125	56,25	V	V
1080p59	Côte à côte (demi)	1920x1080	59,94	1125	67,43	V	V
1080p60	Côte à côte (demi)	1920x1080	60	1125	67,5	V	V
1080p50	Haut/Bas	1920x1080	50	1125	56,25	V	V
1080p59	Haut/Bas	1920x1080	59,94	1125	67,43	V	V
1080p60	Haut/Bas	1920x1080	60	1125	67,5	V	V
1080p50	Trame séquentielle	1920x1080	50	1125	56,25	V	V
1080p59	Trame séquentielle	1920x1080	59,94	1125	67,43	V	V
1080p60	Trame séquentielle	1920x1080	60	1125	67,5	V	V

Spécifications des lunettes 3D

- Taux de rafraîchissement : 96/100/120 Hz
- Type d'opération de synchro : DLP Link/IR



- 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.

RS232 command control

Function	Type	Description	ASCII
Power	Write	Power On	<CR>*pow=on#<CR>
	Write	Power off	<CR>*pow=off#<CR>
	Read	Power Status	<CR>*pow=?#<CR>
Source Selection	Write	COMPUTER/YPbPr	<CR>*sour=RGB#<CR>
	Write	COMPUTER 2/YPbPr2	<CR>*sour=RGB2#<CR>
	Write	DVI-D	<CR>*sour=dvid#<CR>
	Write	HDMI	<CR>*sour=hdmi#<CR>
	Write	DisplayPort	<CR>*sour=dp#<CR>
	Write	3G-SDI	<CR>*sour=sdi#<CR>
	Write	HDBaseT	<CR>*sour=hdbaset#<CR>
	Read	Current source	<CR>*sour=?#<CR>
Picture Mode	Write	Presentation	<CR>*appmod=preset#<CR>
	Write	Bright	<CR>*appmod=bright#<CR>
	Write	Cinema	<CR>*appmod=cine#<CR>
	Write	DICOM SIM	<CR>*appmod=dicom#<CR>
	Write	Vivid	<CR>*appmod=vivid#<CR>
	Read	Picture Mode	<CR>*appmod=?#<CR>
Picture Settings	Write	Contrast +	<CR>*con=+#<CR>
	Write	Contrast -	<CR>*con=-#<CR>
	Read	Contrast value	<CR>*con=?#<CR>
	Write	Brightness +	<CR>*bri=+#<CR>

Function	Type	Description	ASCII
	Write	Brightness -	<CR>*bri=-#<CR>
	Read	Brightness value	<CR>*bri=?#<CR>
	Write	Color +	<CR>*color=+#<CR>
	Write	Color -	<CR>*color=-#<CR>
	Read	Color value	<CR>*color=?#<CR>
	Write	Hue +	<CR>*hue=+#<CR>
	Write	Hue -	<CR>*hue=-#<CR>
	Read	Hue value	<CR>*hue=?#<CR>
	Write	Sharpness +	<CR>*sharp=+#<CR>
	Write	Sharpness -	<CR>*sharp=-#<CR>
	Read	Sharpness value	<CR>*sharp=?#<CR>
	Write	Gamma 1.0	<CR>*gm=1.0#<CR>
	Write	Gamma 1.8	<CR>*gm=1.8#<CR>
	Write	Gamma 2.0	<CR>*gm=2.0#<CR>
	Write	Gamma 2.2	<CR>*gm=2.2#<CR>
	Write	Gamma 2.35	<CR>*gm=2.35#<CR>
	Write	Gamma 2.5	<CR>*gm=2.5#<CR>
	Write	Gamma BenQ	<CR>*gm=benq#<CR>
	Read	Gamma Status	<CR>*gm=?#<CR>
	Write	Noise Reduction +	<CR>*nr=+#<CR>
	Write	Noise Reduction -	<CR>*nr=-#<CR>
	Read	Noise Reduction value	<CR>*nr=?#<CR>
	Write	Overscan Off	<CR>*ov=off#<CR>
	Write	Overscan Crop	<CR>*ov=crop#<CR>
	Write	Overscan Zoom	<CR>*ov=zoom#<CR>
	Read	Overscan Status	<CR>*ov=?#<CR>
	Write	Reset picture settings	<CR>*picture=reset#<CR>
	Write	Digital Zoom In	<CR>*zoomI#<CR>
	Write	Digital Zoom out	<CR>*zoomO#<CR>
	Write	Digital Pan right	<CR>*zoomP=+#<CR>
	Write	Digital Pan left	<CR>*zoomP=-#<CR>
	Write	Digital Pan value	<CR>*zoomP=?#<CR>
	Write	Digital Scan up	<CR>*zoomS=+#<CR>
	Write	Digital Scan down	<CR>*zoomS=-#<CR>
	Write	Digital Scan value	<CR>*zoomS=?#<CR>
	Write	Digital Zoom Reset	<CR>*zoomD=reset#<CR>
	Write	Auto PC (Resync current source)	<CR>*auto#<CR>
	Write	Color Temperature-Warmer	<CR>*ct=warmer#<CR>
	Write	Color Temperature-Warm	<CR>*ct=warm#<CR>
	Write	Color Temperature-Normal	<CR>*ct=normal#<CR>

Function	Type	Description	ASCII
	Write	Color Temperature-Cool	<CR>*ct=cool#<CR>
	Write	Color Temperature-lamp native	<CR>*ct=ative#<CR>
	Read	Color Temperature Status	<CR>*ct=?#<CR>
Picture Settings : Color Adjustment	Write	Color Red Offset +	<CR>*roffset=+#<CR>
	Write	Color Red Offset -	<CR>*roffset=-#<CR>
	Read	Color Red Offset value	<CR>*roffset=?#<CR>
	Write	Color Green Offset +	<CR>*goffset=+#<CR>
	Write	Color Green Offset -	<CR>*goffset=-#<CR>
	Read	Color Green Offset value	<CR>*goffset=?#<CR>
	Write	Color Blue Offset +	<CR>*boffset=+#<CR>
	Write	Color Blue Offset -	<CR>*boffset=-#<CR>
	Read	Color Blue Offset value	<CR>*boffset=?#<CR>
	Write	Color Red Gain +	<CR>*rgain=+#<CR>
	Write	Color Red Gain -	<CR>*rgain=-#<CR>
	Read	Color Red Gain value	<CR>*rgain=?#<CR>
	Write	Color Green Gain +	<CR>*ggain=+#<CR>
	Write	Color Green Gain -	<CR>*ggain=-#<CR>
	Read	Color Green Gain value	<CR>*ggain=?#<CR>
	Write	Color Blue Gain +	<CR>*bgain=+#<CR>
	Write	Color Blue Gain -	<CR>*bgain=-#<CR>
	Read	Color Blue Gain value	<CR>*bgain=?#<CR>
Picture Settings : Hue	Write	Hue Red +	<CR>*huer=+#<CR>
	Write	Hue Red -	<CR>*huer=-#<CR>
	Read	Hue Red value	<CR>*huer=?#<CR>
	Write	Hue Green +	<CR>*hueg=+#<CR>
	Write	Hue Green -	<CR>*hueg=-#<CR>
	Read	Hue Green value	<CR>*hueg=?#<CR>
	Write	Hue Blue +	<CR>*hueb=+#<CR>
	Write	Hue Blue -	<CR>*hueb=-#<CR>
	Read	Hue Blue value	<CR>*hueb=?#<CR>
	Write	Hue Cyan +	<CR>*huec=+#<CR>
	Write	Hue Cyan -	<CR>*huec=-#<CR>
	Read	Hue Cyan value	<CR>*huec=?#<CR>
	Write	Hue Magenta +	<CR>*huem=+#<CR>
	Write	Hue Magenta -	<CR>*huem=-#<CR>
	Read	Hue Magenta value	<CR>*huem=?#<CR>
	Write	Hue Yellow +	<CR>*huey=+#<CR>
	Write	Hue Yellow -	<CR>*huey=-#<CR>
	Read	Hue Yellow value	<CR>*huey=?#<CR>

Function	Type	Description	ASCII
Picture Settings : Saturation	Write	Saturation Red +	<CR>*satr=+#<CR>
	Write	Saturation Red -	<CR>*satr=-#<CR>
	Read	Saturation Red value	<CR>*satr=?#<CR>
	Write	Saturation Green +	<CR>*satg=+#<CR>
	Write	Saturation Green -	<CR>*satg=-#<CR>
	Read	Saturation Green value	<CR>*satg=?#<CR>
	Write	Saturation Blue +	<CR>*satb=+#<CR>
	Write	Saturation Blue -	<CR>*satb=-#<CR>
	Read	Saturation Blue value	<CR>*satb=?#<CR>
	Write	Saturation Cyan +	<CR>*sac=+#<CR>
	Write	Saturation Cyan -	<CR>*sac=-#<CR>
	Read	Saturation Cyan value	<CR>*sac=?#<CR>
	Write	Saturation Magenta +	<CR>*sacm=+#<CR>
	Write	Saturation Magenta -	<CR>*sacm=-#<CR>
	Read	Saturation Magenta value	<CR>*sacm=?#<CR>
	Write	Saturation Yellow +	<CR>*sacy=+#<CR>
	Write	Saturation Yellow -	<CR>*sacy=-#<CR>
	Read	Saturation Yellow value	<CR>*sacy=?#<CR>
Picture Settings : Gain	Write	Gain Red +	<CR>*gainr=+#<CR>
	Write	Gain Red -	<CR>*gainr=-#<CR>
	Read	Gain Red value	<CR>*gainr=?#<CR>
	Write	Gain Green +	<CR>*gaing=+#<CR>
	Write	Gain Green -	<CR>*gaing=-#<CR>
	Read	Gain Green value	<CR>*gaing=?#<CR>
	Write	Gain Blue +	<CR>*gainb=+#<CR>
	Write	Gain Blue -	<CR>*gainb=-#<CR>
	Read	Gain Blue value	<CR>*gainb=?#<CR>
	Write	Gain Cyan +	<CR>*ganc=+#<CR>
	Write	Gain Cyan -	<CR>*ganc=-#<CR>
	Read	Gain Cyan value	<CR>*ganc=?#<CR>
	Write	Gain Magenta +	<CR>*gainm=+#<CR>
	Write	Gain Magenta -	<CR>*gainm=-#<CR>
	Read	Gain Magenta value	<CR>*gainm=?#<CR>
	Write	Gain Yellow +	<CR>*gainy=+#<CR>
	Write	Gain Yellow -	<CR>*gainy=-#<CR>
	Read	Gain Yellow value	<CR>*gainy=?#<CR>
Picture Settings : White Balance	Write	White balance Red +	<CR>*wbr=+#<CR>
	Write	White balance Red -	<CR>*wbr=-#<CR>
	Read	White balance Red value	<CR>*wbr=?#<CR>
	Write	White balance Green +	<CR>*wbg=+#<CR>

Function	Type	Description	ASCII
	Write	White balance Green -	<CR>*wbg=-#<CR>
	Read	White balance Green value	<CR>*wbg=?#<CR>
	Write	White balance Blue +	<CR>*wbb=+#<CR>
	Write	White balance Blue -	<CR>*wbb=-#<CR>
	Read	White balance Blue value	<CR>*wbb=?#<CR>
Display	Write	Aspect 4:3	<CR>*asp=4:3#<CR>
	Write	Aspect 16:9	<CR>*asp=16:9#<CR>
	Write	Aspect 16:10	<CR>*asp=16:10#<CR>
	Write	Aspect Source	<CR>*asp=AUTO#<CR>
	Write	Aspect Unscaled	<CR>*asp=REAL#<CR>
	Write	Aspect Theaterscope	<CR>*asp=THEA#<CR>
	Write	Aspect 5:4	<CR>*asp=5:4#<CR>
	Write	Aspect 1.88	<CR>*asp=1.88#<CR>
	Write	Aspect 2.35	<CR>*asp=2.35#<CR>
	Read	Aspect Status	<CR>*asp=?#<CR>
	Write	V Position +	<CR>*vpos=+#<CR>
	Write	V Position -	<CR>*vpos=-#<CR>
	Read	Current V Position	<CR>*vpos=?#<CR>
	Write	H Position +	<CR>*hpos=+#<CR>
	Write	H Position -	<CR>*hpos=-#<CR>
	Read	Current H Position	<CR>*hpos=?#<CR>
	Write	Phase +	<CR>*phase=+#<CR>
	Write	Phase -	<CR>*phase=-#<CR>
	Read	Current Phase	<CR>*phase=?#<CR>
	Write	Tracking +	<CR>*tracking=+#<CR>
	Write	Tracking -	<CR>*tracking=-#<CR>
	Read	Current Tracking	<CR>*tracking=?#<CR>
	Write	Sync level +	<CR>*synclevel=+#<CR>
	Write	Sync level -	<CR>*synclevel=-#<CR>
	Read	Current Sync level	<CR>*synclevel=?#<CR>
	Write	Color space Auto	<CR>*cs=auto#<CR>
	Write	Color space YPbPr	<CR>*cs=yp#<CR>
	Write	Color space YCbCr	<CR>*cs=yc#<CR>
	Write	Color space RGB-PC	<CR>*cs=rgbp#<CR>
	Write	Color space RGB-Video	<CR>*cs=rgbv#<CR>
	Read	Current color space	<CR>*cs=?#<CR>
	Write	Reset display	<CR>*display=reset#<CR>
Display : 3D & PIP	Write	3D Sync Off	<CR>*3d=off#<CR>
	Write	3D Auto	<CR>*3d=auto#<CR>
	Write	3D Sync Side by Side	<CR>*3d=sbs#<CR>

Function	Type	Description	ASCII
	Write	3D Sync Top Bottom	<CR>*3d=tb#<CR>
	Write	3D Sync Frame Sequential	<CR>*3d=fs#<CR>
	Write	3D inverter disable	<CR>*3d=da#<CR>
	Write	3D inverter	<CR>*3d=iv#<CR>
	Read	3D Sync Status	<CR>*3d=?#<CR>
	Read	3D DLP Link On	<CR>*dplink=on#<CR>
	Read	3D DLP Link Off	<CR>*dplink=off#<CR>
	Read	3D DLP Link Status	<CR>*dplink=?#<CR>
	Read	3D Sync reference	<CR>*3dsync=?#<CR>
	Write	PIP mode On	<CR>*pip=on#<CR>
	Write	PIP mode Off	<CR>*pip=off#<CR>
	Write	PIP HDMI	<CR>*psour=hdm#<CR>
	Write	PIP DVI-D	<CR>*psour=dvid#<CR>
	Write	PIP COMPUTER/YPbPr	<CR>*psour=RGB#<CR>
	Write	PIP COMPUTER 2/YPbPr2	<CR>*psour=RGB2#<CR>
	Write	PIP DisplayPort	<CR>*psour=dp#<CR>
	Write	PIP 3G-SDI	<CR>*psour=sdi#<CR>
	Write	PIP HDBaseT	<CR>*psour=hdbaset#<CR>
	Read	Current PIP source	<CR>*psour=?#<CR>
	Write	PIP position Top Left	<CR>*pippos=tl#<CR>
	Write	PIP position Top Right	<CR>*pippos=tr#<CR>
	Write	PIP position Bottom Left	<CR>*pippos=bl#<CR>
	Write	PIP position Bottom Right	<CR>*pippos=br#<CR>
	Write	PIP position PBP	<CR>*pippos=pbp#<CR>
Read	Current PIP position	<CR>*pippos=?#<CR>	
Setup	Write	Set language to English	<CR>*lang=EN#<CR>
	Write	Set language to French	<CR>*lang=FR#<CR>
	Write	Set language to Spanish	<CR>*lang=SP#<CR>
	Write	Set language to German	<CR>*lang=GE#<CR>
	Write	Set language to Portuguese	<CR>*lang=PO#<CR>
	Write	Set language to Simplify Chinese	<CR>*lang=SC#<CR>
	Write	Set language to Traditional Chinese	<CR>*lang=TR#<CR>
	Write	Set language to Japanese	<CR>*lang=JA#<CR>
	Write	Set language to Korean	<CR>*lang=KO#<CR>
	Write	Set language to Swedish	<CR>*lang=SW#<CR>
	Write	Set language to Russian	<CR>*lang=RU#<CR>
	Write	Set language to Italian	<CR>*lang=IT#<CR>
	Read	Language status	<CR>*lang=?#<CR>
	Write	Projector Position-Front Table	<CR>*pp=FT#<CR>
Write	Projector Position-Rear Table	<CR>*pp=RE#<CR>	

Function	Type	Description	ASCII
	Write	Projector Position-Rear Ceiling	<CR>*pp=RC#<CR>
	Write	Projector Position-Front Ceiling	<CR>*pp=FC#<CR>
	Write	Projector Position-Freetilt	<CR>*pp=TF#<CR>
	Read	Projector Position Status	<CR>*pp=?#<CR>
	Write	Quick auto search on	<CR>*QAS=on#<CR>
	Write	Quick auto search off	<CR>*QAS=off#<CR>
	Read	Quick auto search status	<CR>*QAS=?#<CR>
	Write	Set test pattern Off	<CR>*tp=off#<CR>
	Write	Set test pattern White	<CR>*tp=white#<CR>
	Write	Set test pattern Black	<CR>*tp=black#<CR>
	Write	Set test pattern Red	<CR>*tp=red#<CR>
	Write	Set test pattern Green	<CR>*tp=green#<CR>
	Write	Set test pattern Blue	<CR>*tp=blue#<CR>
	Write	Set test pattern Checkerboard	<CR>*tp=checker#<CR>
	Write	Set test pattern CrossHatch	<CR>*tp=crosshatch#<CR>
	Write	Set test pattern V Burst	<CR>*tp=vburst#<CR>
	Write	Set test pattern H Burst	<CR>*tp=hbust#<CR>
	Write	Set test pattern ColorBar	<CR>*tp=colorbar#<CR>
	Read	Get test pattern status	<CR>*tp=?#<CR>
	Write	Reset Setup	<CR>*setup=reset#<CR>
Light Settings (laser)	Write	Laser power Normal mode	<CR>*lampm=lnor#<CR>
	Write	Laser power Eco mode	<CR>*lampm=eco#<CR>
	Write	Laser power Custom mode	<CR>*lampm=cust#<CR>
	Read	Get laser power mode	<CR>*lampm=?#<CR>
	Write	Custom power level +	<CR>*lampcpl=+#<CR>
	Write	Custom power level -	<CR>*lampcpl=-#<CR>
	Write	Custom power level	<CR>*lampcustom=value#<CR>
	Read	Custom power level ?	<CR>*lampcpl=?#<CR>
	Write	High Altitude mode on	<CR>*Highaltitude=on#<CR>
	Write	High Altitude mode off	<CR>*Highaltitude=off#<CR>
	Write	High Altitude mode auto	<CR>*Highaltitude=auto#<CR>
	Read	High Altitude mode status	<CR>*Highaltitude=?#<CR>
Warping	Write	Set Active Warp to Keystone	<CR>*warp=keystone#<CR>
	Write	Set Active Warp to 4 Corners	<CR>*warp=4corners#<CR>
	Write	Set Active Warp to Rotation	<CR>*warp=rotation#<CR>
	Write	Set Active Warp to Pin/Barrel	<CR>*warp=pinbarrel#<CR>
	Read	Active Warp Status	<CR>*warp=?#<CR>
	Write	Warp Reset	<CR>*warp=reset#<CR>
	Write	Keystone-Horizontal Decrease	<CR>*hkeyst=-#<CR>
	Write	Keystone-Horizontal Increase	<CR>*hkeyst=+#<CR>

Function	Type	Description	ASCII
	Read	Keystone-Horizontal Status	<CR>*hkeyst=?#<CR>
	Write	Keystone-Vertical Decrease	<CR>*vkeyst=-#<CR>
	Write	Keystone-Vertical Increase	<CR>*vkeyst=+#<CR>
	Read	Keystone-Vertical Status	<CR>*vkeyst=?#<CR>
	Write	Rotation Decrease	<CR>*rot=-#<CR>
	Write	Rotation Increase	<CR>*rot=+#<CR>
	Read	Rotation Status	<CR>*rot=?#<CR>
	Write	Horizontal Pin/Barrel Decrease	<CR>*hpinba=-#<CR>
	Write	Horizontal Pin/Barrel Increase	<CR>*hpinba=+#<CR>
	Read	Horizontal Pin/Barrel Status	<CR>*hpinba=?#<CR>
	Write	Vertical Pin/Barrel Decrease	<CR>*vpinba=-#<CR>
	Write	Vertical Pin/Barrel Increase	<CR>*vpinba=+#<CR>
	Read	Vertical Pin/Barrel Status	<CR>*vpinba=?#<CR>
	Write	4 Corners Top-Left-X Decrease	<CR>*4ctlx=-#<CR>
	Write	4 Corners Top-Left-X Increase	<CR>*4ctlx=+#<CR>
	Read	4 Corners Top-Left-X Status	<CR>*4ctlx=?#<CR>
	Write	4 Corners Top-Left-Y Decrease	<CR>*4ctly=-#<CR>
	Write	4 Corners Top-Left-Y Increase	<CR>*4ctly=+#<CR>
	Read	4 Corners Top-Left-Y Status	<CR>*4ctly=?#<CR>
	Write	4 Corners Top-Right-X Decrease	<CR>*4ctrx=-#<CR>
	Write	4 Corners Top-Right-X Increase	<CR>*4ctrx=+#<CR>
	Read	4 Corners Top-Right-X Status	<CR>*4ctrx=?#<CR>
	Write	4 Corners Top-Right-Y Decrease	<CR>*4ctry=-#<CR>
	Write	4 Corners Top-Right-Y Increase	<CR>*4ctry=+#<CR>
	Read	4 Corners Top-Right-Y Status	<CR>*4ctry=?#<CR>
	Write	4 Corners Bottom-Left-X Decrease	<CR>*4cblx=-#<CR>
	Write	4 Corners Bottom-Left-X Increase	<CR>*4cblx=+#<CR>
	Read	4 Corners Bottom-Left-X Status	<CR>*4cblx=?#<CR>
	Write	4 Corners Bottom-Left-Y Decrease	<CR>*4cbly=-#<CR>
	Write	4 Corners Bottom-Left-Y Increase	<CR>*4cbly=+#<CR>
	Read	4 Corners Bottom-Left-Y Status	<CR>*4cbly=?#<CR>
	Write	4 Corners Bottom-Right-X Decrease	<CR>*4cbrx=-#<CR>
	Write	4 Corners Bottom-Right-X Increase	<CR>*4cbrx=+#<CR>
	Read	4 Corners Bottom-Right-X Status	<CR>*4cbrx=?#<CR>
	Write	4 Corners Bottom-Right-Y Decrease	<CR>*4cbry=-#<CR>
	Write	4 Corners Bottom-Right-Y Increase	<CR>*4cbry=+#<CR>
	Read	4 Corners Bottom-Right-Y Status	<CR>*4cbry=?#<CR>

Function	Type	Description	ASCII
	Write	Surface Fit Left Decrease	<CR>*surfitl=-#<CR>
	Write	Surface Fit Left Increase	<CR>*surfitl=+#<CR>
	Read	Surface Fit Left Status	<CR>*surfitl=?#<CR>
	Write	Surface Fit Right Decrease	<CR>*surfitr=-#<CR>
	Write	Surface Fit Right Increase	<CR>*surfitr=+#<CR>
	Read	Surface Fit Right Status	<CR>*surfitr=?#<CR>
	Write	Surface Fit Top Decrease	<CR>*surfitt=-#<CR>
	Write	Surface Fit Top Increase	<CR>*surfitt=+#<CR>
	Read	Surface Fit Top Status	<CR>*surfitt=?#<CR>
	Write	Surface Fit Bottom Decrease	<CR>*surfitb=-#<CR>
	Write	Surface Fit Bottom Increase	<CR>*surfitb=+#<CR>
	Read	Surface Fit Bottom Status	<CR>*surfitb=?#<CR>
Blanking	Write	Blanking Reset	<CR>*bnk=reset#<CR>
	Write	Blanking Top Decrease	<CR>*bnkt=-#<CR>
	Write	Blanking Top Increase	<CR>*bnkt=+#<CR>
	Read	Blanking Top Status	<CR>*bnkt=?#<CR>
	Write	Blanking Bottom Decrease	<CR>*bnkb=-#<CR>
	Write	Blanking Bottom Increase	<CR>*bnkb=+#<CR>
	Read	Blanking Bottom Status	<CR>*bnkb=?#<CR>
	Write	Blanking Left Decrease	<CR>*bnkl=-#<CR>
	Write	Blanking Left Increase	<CR>*bnkl=+#<CR>
	Read	Blanking Left Status	<CR>*bnkl=?#<CR>
	Write	Blanking Right Decrease	<CR>*bnkr=-#<CR>
	Write	Blanking Right Increase	<CR>*bnkr=+#<CR>
Read	Blanking Right Status	<CR>*bnkr=?#<CR>	
Edge Blending	Write	Edge Blending On	<CR>*eb=on#<CR>
	Write	Edge Blending Off	<CR>*eb=off#<CR>
	Read	Edge Blending Status	<CR>*eb=?#<CR>
	Write	Edge Blending Reset	<CR>*eb=reset#<CR>
	Write	Edge Blending adjust lines On	<CR>*ebadl=on#<CR>
	Write	Edge Blending adjust lines Off	<CR>*ebadl=off#<CR>
	Read	Edge Blending adjust lines Status	<CR>*ebadl=?#<CR>
	Write	Edge Blending White Level Top Decrease	<CR>*ebwt=-#<CR>
	Write	Edge Blending White Level Top Increase	<CR>*ebwt=+#<CR>
	Read	Edge Blending White Level Top Status	<CR>*ebwt=?#<CR>
	Write	Edge Blending White Level Bottom Decrease	<CR>*ebwb=-#<CR>
	Write	Edge Blending White Level Bottom Increase	<CR>*ebwb=+#<CR>

Function	Type	Description	ASCII
	Read	Edge Blending White Level Bottom Status	<CR>*ebwb=?#<CR>
	Write	Edge Blending White Level Left Decrease	<CR>*ebwl=-#<CR>
	Write	Edge Blending White Level Left Increase	<CR>*ebwl=+#<CR>
	Read	Edge Blending White Level Left Status	<CR>*ebwl=?#<CR>
	Write	Edge Blending White Level Right Decrease	<CR>*ebwr=-#<CR>
	Write	Edge Blending White Level Right Increase	<CR>*ebwr=+#<CR>
	Read	Edge Blending White Level Right Status	<CR>*ebwr=?#<CR>
	Write	Edge Blending Black Level Top Decrease	<CR>*ebbt=-#<CR>
	Write	Edge Blending Black Level Top Increase	<CR>*ebbt=+#<CR>
	Read	Edge Blending Black Level Top Status	<CR>*ebbt=?#<CR>
	Write	Edge Blending Black Level Bottom Decrease	<CR>*ebbb=-#<CR>
	Write	Edge Blending Black Level Bottom Increase	<CR>*ebbb=+#<CR>
	Read	Edge Blending Black Level Bottom Status	<CR>*ebbb=?#<CR>
	Write	Edge Blending Black Level Left Decrease	<CR>*ebbl=-#<CR>
	Write	Edge Blending Black Level Left Increase	<CR>*ebbl=+#<CR>
	Read	Edge Blending Black Level Left Status	<CR>*ebbl=?#<CR>
	Write	Edge Blending Black Level Right Decrease	<CR>*ebbr=-#<CR>
	Write	Edge Blending Black Level Right Increase	<CR>*ebbr=+#<CR>
	Read	Edge Blending Black Level Right Status	<CR>*ebbr=?#<CR>
	Write	Edge Blending Black Level All color Decrease	<CR>*ebca=-#<CR>
	Write	Edge Blending Black Level All color Increase	<CR>*ebca=+#<CR>
	Read	Edge Blending Black Level All color Status	<CR>*ebca=?#<CR>
	Write	Edge Blending Black Level Red Decrease	<CR>*ebcr=-#<CR>
	Write	Edge Blending Black Level Red Increase	<CR>*ebcr=+#<CR>
	Read	Edge Blending Black Level Red Status	<CR>*ebcr=?#<CR>
	Write	Edge Blending Black Level Green Decrease	<CR>*ebcg=-#<CR>
	Write	Edge Blending Black Level Green Increase	<CR>*ebcg=+#<CR>
	Read	Edge Blending Black Level Green Status	<CR>*ebcg=?#<CR>

Function	Type	Description	ASCII
	Write	Edge Blending Black Level Blue Decrease	<CR>*ebcb=-#<CR>
	Write	Edge Blending Black Level Blue Increase	<CR>*ebcb=+#<CR>
	Read	Edge Blending Black Level Blue Status	<CR>*ebcb=?#<CR>
System	Write	Standby Settings-Network on	<CR>*standbynet=on#<CR>
	Write	Standby Settings-Network off	<CR>*standbynet=off#<CR>
	Read	Standby Settings-Network Status	<CR>*standbynet=?#<CR>
	Write	Auto Power Off-on	<CR>*autopoweroff=on#<CR>
	Write	Auto Power Off-off	<CR>*autopoweroff=off#<CR>
	Read	Auto Power Off-Status	<CR>*autopoweroff=?#<CR>
	Write	Direct Power On-on	<CR>*directpower=on#<CR>
	Write	Direct Power On-off	<CR>*directpower=off#<CR>
	Read	Direct Power On-Status	<CR>*directpower=?#<CR>
	Write	Set background to Logo	<CR>*bg=logo#<CR>
	Write	Set background to Black	<CR>*bg=black#<CR>
	Write	Set background to Blue	<CR>*bg=blue#<CR>
	Write	Set background to White	<CR>*bg=white#<CR>
	Read	Get background status	<CR>*bg=?#<CR>
	Write	Startup logo off	<CR>*startlogo=off#<CR>
	Write	Startup logo on	<CR>*startlogo=on#<CR>
	Write	Get startup logo status	<CR>*startlogo=?#<CR>
	Write	Select EDID WUXGA	<CR>*edid=wuxga#<CR>
	Write	Select EDID 1080P	<CR>*edid=1080p#<CR>
	Read	Get EDID selection	<CR>*edid=?#<CR>
	Write	Trigger on	<CR>*trigger=on#<CR>
	Write	Trigger off	<CR>*trigger=off#<CR>
	Read	Trigger status	<CR>*trigger=?#<CR>
	Write	Dynamic black on	<CR>*db=on#<CR>
	Write	Dynamic black off	<CR>*db=off#<CR>
	Read	Dynamic black status	<CR>*db=?#<CR>
	Write	Factory reset	<CR>*fact=reset#<CR>
Write	System reset	<CR>*system=reset#<CR>	
Information	Read	Get Model Name	<CR>*modelName=?#<CR>
	Read	Get Serial Number	<CR>*sn=?#<CR>
	Read	Get F/W Version	<CR>*swver=?#<CR>
	Read	Get BQ F/W Version	<CR>*fwver=?#<CR>
	Read	Get Active source	<CR>*activesour=?#<CR>
	Read	Get Pixel clock	<CR>*pixelclock=?#<CR>
	Read	Get Signal format	<CR>*signal=?#<CR>
	Read	Get H refresh rate	<CR>*hfreq=?#<CR>

Function	Type	Description	ASCII
	Read	Get V refresh rate	<CR>*vfreq=?#<CR>
	Read	Laser Hour	<CR>*lsrtim=?#<CR>
Miscellaneous	Write	Blank On	<CR>*blank=on#<CR>
	Write	Blank Off	<CR>*blank=off#<CR>
	Read	Blank Status	<CR>*blank=?#<CR>
	Write	Freeze On	<CR>*freeze=on#<CR>
	Write	Freeze Off	<CR>*freeze=off#<CR>
	Read	Freeze Status	<CR>*freeze=?#<CR>
	Write	Menu On	<CR>*menu=on#<CR>
	Write	Menu Off	<CR>*menu=off#<CR>
	Read	Menu Status	<CR>*menu=?#<CR>
	Write	Up	<CR>*up#<CR>
	Write	Down	<CR>*down#<CR>
	Write	Right	<CR>*right#<CR>
	Write	Left	<CR>*left#<CR>
	Write	Enter	<CR>*enter#<CR>
	Write	Remote Set	<CR>*rrset=0#<CR>
	Read	Remote Set Status	<CR>*rrset=?#<CR>
	Read	Error Code	<CR>*error=report#<CR>
	Write	Serial Number code I	<CR>*SN=XXX#<CR>
	Read	Serial Number Query	<CR>*SN=?#<CR>
	Write	Lens Shift Up	<CR>*lst=up#<CR>
	Write	Lens Shift Down	<CR>*lst=down#<CR>
	Write	Lens Shift Left	<CR>*lst=left#<CR>
	Write	Lens Shift Right	<CR>*lst=right#<CR>
	Write	Lens Focus Plus	<CR>*focus=+#<CR>
	Write	Lens Focus Minus	<CR>*focus=-#<CR>
	Write	Lens Zoom Plus	<CR>*zoom=+#<CR>
	Write	Lens Zoom Minus	<CR>*zoom=-#<CR>
	Write	Lens load memory 1	<CR>*lensload=m1#<CR>
	Write	Lens load memory 2	<CR>*lensload=m2#<CR>
	Write	Lens load memory 3	<CR>*lensload=m3#<CR>
	Write	Lens load memory 4	<CR>*lensload=m4#<CR>
	Write	Lens load memory 5	<CR>*lensload=m5#<CR>
	Write	Lens load memory 6	<CR>*lensload=m6#<CR>
Write	Lens load memory 7	<CR>*lensload=m7#<CR>	
Write	Lens load memory 8	<CR>*lensload=m8#<CR>	
Write	Lens load memory 9	<CR>*lensload=m9#<CR>	
Write	Lens load memory 10	<CR>*lensload=m10#<CR>	
Read	Read Lens memory status	<CR>*lensload=?#<CR>	

Function	Type	Description	ASCII
Miscellaneous	Write	Lens save memory 1	<CR>*lenssave=m1#<CR>
	Write	Lens save memory 2	<CR>*lenssave=m2#<CR>
	Write	Lens save memory 3	<CR>*lenssave=m3#<CR>
	Write	Lens save memory 4	<CR>*lenssave=m4#<CR>
	Write	Lens save memory 5	<CR>*lenssave=m5#<CR>
	Write	Lens save memory 6	<CR>*lenssave=m6#<CR>
	Write	Lens save memory 7	<CR>*lenssave=m7#<CR>
	Write	Lens save memory 8	<CR>*lenssave=m8#<CR>
	Write	Lens save memory 9	<CR>*lenssave=m9#<CR>
	Write	Lens save memory 10	<CR>*lenssave=m10#<CR>
	Write	Reset Lens to center	<CR>*lensreset=center#<CR>
Light Source Control	Read	Lamp Hour	<CR>*ltim=?#<CR>
	Write	Lamp hour reset	<CR>*ltim=reset#<CR>
	Read	Total machine hour (power on time) Query	<CR>*tmhour=?#<CR>



Remarque :

Débit en bauds RS-232 : 9600

Contrôle du projecteur via réseau

Configurer le projecteur pour le réseau

Image	Affichage	Configuration	Avancé	Système	Information
Système \ Réseau					
Mode de réseau			◀ Contrôle du projecteur ▶		
Adresse IP			192 . 168 . 0 . 99		
Masque de sous-réseau			255 . 255 . 255 . 0		
Passerelle			0 . 0 . 0 . 0		
DHCP			Éteinte		
Appliquer					
⏪ Réinitialiser le réseau					
➡ Computer 1			MENU Quitter		

⚠ 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 ▲▼ 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 les boutons ◀▶ pour sélectionner le nombre dans l'adresse à changer. Utilisez les boutons ▲▼ pour augmenter ou diminuer le nombre dans l'adresse IP.

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 que l'adresse IP s'affichera dans la fenêtre d'adresse au lieu d'avoir à 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.

Appliquer réseau

Oui

Non

Veillez contacter votre administrateur réseau si le réseau reste déconnecté.

Contrôler le projecteur via navigateur Web

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

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

Projector Control (Contrôle du projecteur) : Contrôler le projecteur via le Web

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

Network Setup (Configuration du réseau) : Option de réglage pour la connexion réseau.

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.

Projector Status (Statut du projecteur)

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

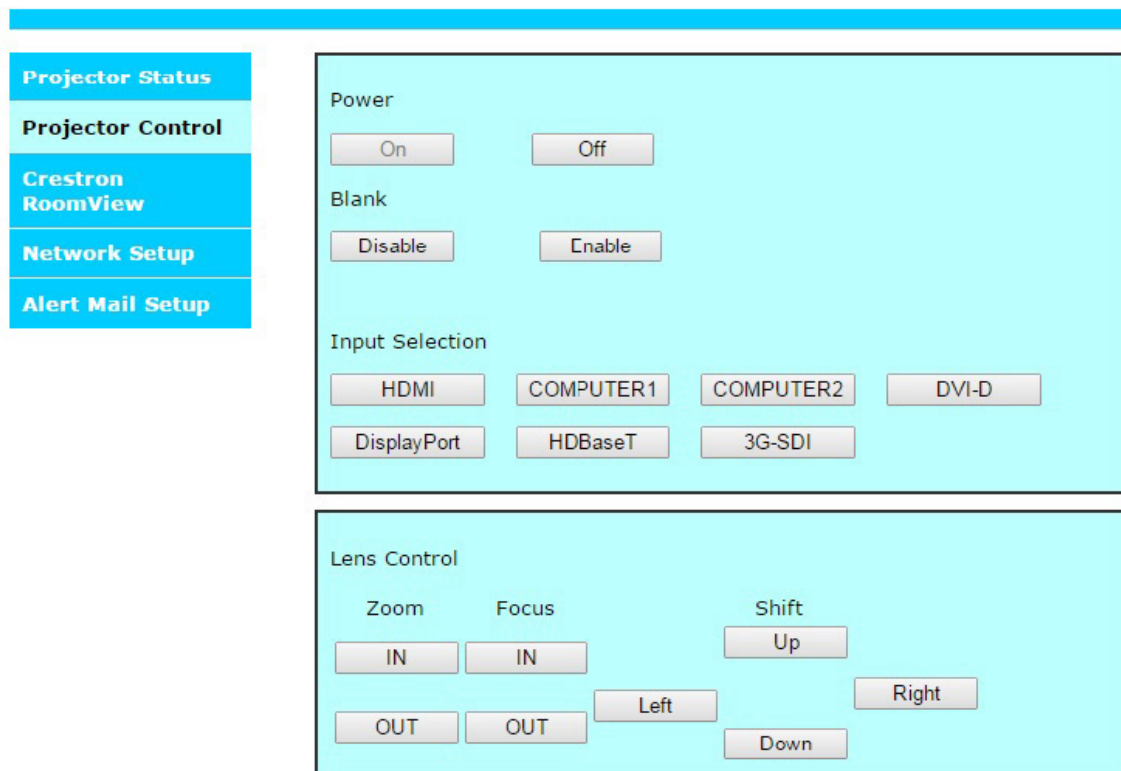
Projector Status	Model	BenQ Projector	
Projector Control	Serial Number	9876543219876	
Crestron RoomView	Software Version	MD07-SD07-FD17-LD03-22-RD02-3092	
Network Setup	Power Status	Power On	
Alert Mail Setup	Input	COMPUTER1	
	Laser Status	Power : On	Runtime : 267 H
	Projection Mode	Front Table	
	High Altitude	Auto	
	Intake Temperature	28 / 30	°C
	DMD Temperature	34	°C
	Laser Temperature	46 / 41	°C
	Diagnostic Status	(No Error)	
	LAN Information		
	LAN Software Ver.	RD02	
	MAC address	00:18:23:00:00:00	

Model (Modèle) : Numéro de modèle du projecteur
 Software Version (Version logicielle) : Version du logiciel système du projecteur
 Power Status (Statut de l'alimentation) : Statut actuel de mise sous tension du projecteur
 Input (Entrée) : Signal d'entrée actuel
 Diagnostic status (Statut de diagnostic) : Affichez les messages d'erreur du projecteur

Informations de configuration du contrôle réseau (RJ-45 Version)
 LAN Software Version (Version logicielle réseau) : Version du logiciel de contrôle réseau
 MAC address (Adresse MAC) : Adresse IP actuelle

Projector control (Contrôle du projecteur)

Choisissez cette fonction pour contrôler le projecteur via le web.



Crestron RoomView

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 le projecteur.

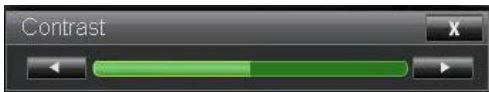
Source List (Liste des sources) : Permutez entre la liste des sources disponibles du signal d'entrée du projecteur. Appuyez la touche fléchée ▲ (en haut de l'écran) ou ▼ (en bas de l'écran) pour défiler dans la liste.

Options d'ajustement de l'image

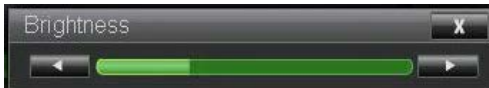
Appuyez la touche fléchée ◀ (à gauche de l'écran) ou ▶ (à droite de l'écran) pour défiler dans les options d'ajustement.

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.

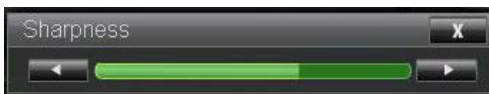
Contrast (Contraste) : Appuyez pour afficher la fenêtre d'ajustement, cliquez sur la touche fléchée ◀▶ pour ajuster le contraste.



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.

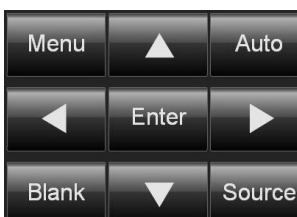


Zoom : Faites un zoom avant sur l'image de projection. Cliquez sur la touche « + » pour un zoom et « - » pour un zoom arrière. Cliquez sur les quatre touches fléchées dans la fenêtre pour déplacer l'image de projection agrandie.



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 du menu 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.

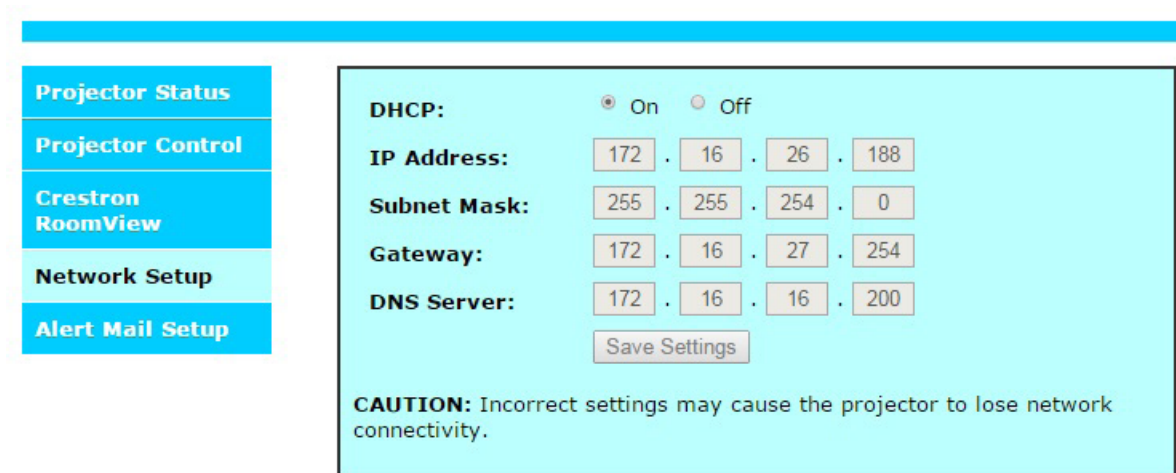
Source : Affichez la liste des sources de signal.

Tools (Outils) : 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.

Network setup (Configuration du réseau)

Contrôler votre projecteur avec la configuration suivante.



Projector Status

Projector Control

Crestron RoomView

Network Setup

Alert Mail Setup

DHCP: On Off

IP Address: 172 . 16 . 26 . 188

Subnet Mask: 255 . 255 . 254 . 0

Gateway: 172 . 16 . 27 . 254

DNS Server: 172 . 16 . 16 . 200

Save Settings

CAUTION: Incorrect settings may cause the projector to lose network connectivity.

Informations de configuration du contrôle réseau

IP Address (Adresse IP) : Adresse IP actuelle

Subnet Mask (Masque de sous-réseau) : Réglage actuel du sous-réseau

Gateway (Passerelle) : Réglage actuel de la passerelle

DNS Server (Serveur DNS) : Réglage actuel du serveur DNS

Alert mail setup (Configuration d'alerte mail)

Le projecteur peut envoyer des messages d'alerte par e-mail aux utilisateurs prédéfinis. Définissez les paramètres suivants.

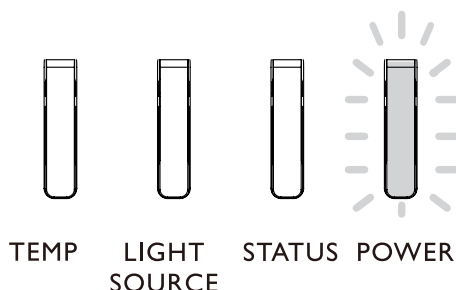
Avant d'activer cette fonction :

- SMTP Server (Serveur SMTP) : Configurez le nom de serveur SMTP pour l'envoi de l'e-mail de rappel par le projecteur.
- E-mail Port (Port d'email) : 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.

Dépannage

Messages des voyants

Plusieurs messages des voyants sont utilisés par le projecteur pour alerter les utilisateurs sur les problèmes avec la configuration ou une erreur système. Les diodes sur le couvercle supérieur du projecteur sont illustrées ci-dessous.



Diode TEMP

Affichage de la diode		Statut du projecteur	Conseils de fonctionnement
Éteinte		Statut normal	
Clignotante	Rouge	Erreur de surchauffe	Contactez votre revendeur agréé le plus proche ou le centre de service.

Diode LIGHT SOURCE (SOURCE LUMINEUSE)

Affichage de la diode		Statut du projecteur	Conseils de fonctionnement
Éteinte		La source lumineuse est éteinte	
Clignotante	Vert	Le projecteur s'allume	
	Rouge (cycles de 6)	La source lumineuse est proche de la fin de vie	Veillez appeler le centre de service local.
Allumée	Rouge	Problème de la source lumineuse	Veillez appeler le centre de service local.
	Vert	La source lumineuse est allumée	

Voyant à diode STATUS (STATUT)

Affichage de la diode		Statut du projecteur	Conseils de fonctionnement
Éteinte		Normal	
Clignotante	Rouge (une fois)	Erreur du commutateur de sécurité	Veillez vérifier si le couvercle supérieur est bien assemblé ou si l'objectif est bien installé 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 POWER (ALIMENTATION)

Affichage de la diode		Statut du projecteur	Conseils de fonctionnement
Éteinte		Alimentation du projecteur éteinte	Vérifiez la source d'alimentation secteur et allumez le projecteur.
Clignotante	Vert	Prêt pour allumer le projecteur	Attendez que le projecteur commence la projection.
	Orange	Le projecteur est en cours de refroidissement	
Allumée	Rouge	Mode Veille	Pour allumer le projecteur, appuyez la touche ON de la télécommande ou la touche Power sur le panneau de commande.
	Vert	Projecteur allumé	

Problèmes communs et solutions

Ces instructions 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 focalisation sur le projecteur.
2. Appuyez le bouton AUTO PC 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 couvercle de l'objectif.

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

6. Positionnez le projecteur pour qu'il soit aussi perpendiculaire à l'écran que possible.
7. Utilisez la fonction Correction de trapèze sur le menu OSD pour corriger le problème.

Problème : L'image est inversée ou renversée

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

Problème : L'image est striée

1. Ajustez Position et Phase dans le menu Affichage 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 Température de couleur et Image.

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 infrarouge 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.



Copyright

Copyright 2018 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.

Brevets

Veuillez aller à <http://patmarking.benq.com/> pour les détails de la couverture des brevets des projecteurs BenQ.

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.

À propos du Support BenQ

BenQ Corporation-Headquarters

16 Jihu Road Neihu, Taipei

114 Taiwan

+886-2-2727-8899

+886-2-2656-2438

BenQ Asia Pacific Corp.

12 Jihu Road Neihu, Taipei

114 Taiwan

+886-2-2727-8899

+886-2-2656-2438

BenQ China

181 Zhuyuan Road, Suzhou New

District, Suzhou, China

+86-512- 68078800

+86-512- 68097010

BenQ America Corp.

3200 Park Center Drive, Suite 150

Costa Mesa, CA 92626 USA

+1-714-559-4900

+1-714-557-0200

BenQ Latin America Corp.

8200 N.W. 33 Street, Suite 301

Miami, FL 33122 USA

+1-305-4211200

+1-305-4211201

BenQ Europe B.V.

Meerenakkerweg 1-17, 5652 AR

Eindhoven, The Netherlands

+31(0)88 888-9200

+31(0)88 888-9299