Projecteur numérique

Manuel d'utilisation

Gamme divertissement domestique I TH690ST/TH690SX

V 1.02

Informations de garantie et de copyright

Garantie limitée

BenQ garantit ce produit contre tout défaut de matériel et de fabrication, dans des conditions normales d'utilisation et de stockage.

Toute réclamation au titre de la garantie nécessite la présentation d'une preuve de la date d'achat. Si le produit devait s'avérer défectueux pendant la période de garantie, l'obligation de BenQ et votre recours se limitent au remplacement des pièces défectueuses, assorti de la main-d'œuvre nécessaire. Pour bénéficier des services de garantie, il convient d'informer immédiatement le revendeur auprès duquel vous avez acheté le produit défectueux.

Important : La garantie susmentionnée est considérée caduque dès lors que l'utilisateur se sert du produit sans se conformer aux instructions écrites fournies par BenQ. L'humidité ambiante doit se situer entre 10% et 90%, la température doit être comprise entre 0°C et 35°C, l'altitude doit être inférieure à 4920 pieds et il faut éviter de faire fonctionner le projecteur dans un environnement poussiéreux. Cette garantie vous confère des droits spécifiques, auxquels peuvent s'ajouter d'autres droits qui varient d'un pays à l'autre.

Pour plus d'informations, visitez le site Web www.BenQ.com.

Copyright

Copyright 2022 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.

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.

*DLP, Digital Micromirror Device et DMD sont des marques commerciales de Texas Instruments. Toutes les autres marques sont la propriété de leurs détenteurs respectifs.

Brevets

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

Table des matières

Informations de garantie et de copyright **2**

Consignes de sécurité importantes **4**

Introduction **7**

Contenu de l'emballage 7

Vue extérieure du projecteur 8

Commandes et fonctions 9

Positionnement du projecteur **11**

Choix de l'emplacement 11

Identification de la taille de l'image projetée souhaitée 12

Monter le projecteur 13

Ajustement de l'image projetée 14

Connexion **16**

Fonctionnement **17**

Mise en marche du projecteur 17

Utilisation des menus 19

Sécuriser le projecteur 20

Changement de signal d'entrée 21

Arrêt du projecteur 22

Utilisation des menus **23**

Menu Base 23

Menu Avancé 24

Entretien **42**

Entretien du projecteur 42

Informations de source de lumière 43

Dépannage **45**

Caractéristiques **47**

Caractéristiques du projecteur 47

Dimensions 48

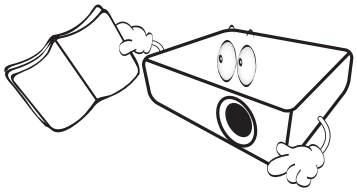
Fréquences de fonctionnement 49

Commande RS232 51

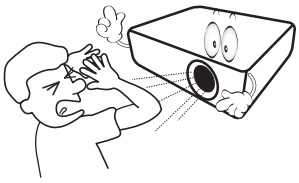
Consignes de sécurité importantes

Votre projecteur a été conçu et testé conformément aux normes de sécurité les plus récentes en matière d'équipements informatiques. Cependant, pour assurer une utilisation sans danger, il est important de suivre les instructions de ce manuel ainsi que celles apposées sur le produit.

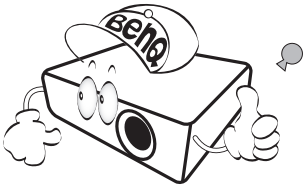
1. **Veuillez lire le présent manuel avant d'utiliser votre projecteur pour la première fois.** Conservez-le pour toute consultation ultérieure.



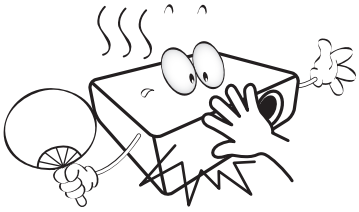
2. **Ne regardez pas directement l'objectif de projection lorsque l'appareil est en cours d'utilisation.** L'intensité du faisceau lumineux pourrait entraîner des lésions oculaires.



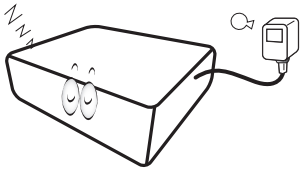
3. **Confiez les opérations d'entretien et de réparation à un technicien qualifié.**



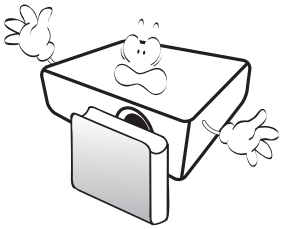
4. La source lumineuse atteint une température très élevée lorsque l'appareil est en cours d'utilisation.



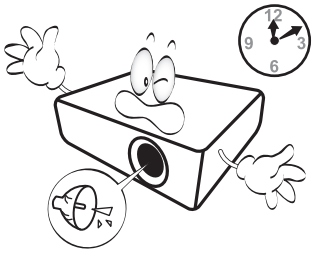
5. Dans certains pays, la tension d'alimentation n'est PAS stable. Ce projecteur est conçu pour fonctionner en toute sécurité à une tension située entre 100 et 240 volts CA. Cependant, une panne n'est pas exclue en cas de hausse ou de baisse de tension de l'ordre de ±10 volts. **Dans les zones où l'alimentation secteur peut fluctuer ou s'interrompre, il est conseillé de relier votre projecteur à un stabilisateur de puissance, un dispositif de protection contre les surtensions ou un onduleur (UPS).**



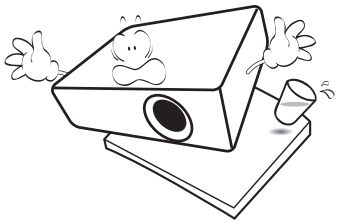
6. Évitez de placer des objets devant l'objectif de projection lorsque le projecteur est en cours d'utilisation car ils risqueraient de se déformer en raison de la chaleur ou de provoquer un incendie. Pour éteindre temporairement la source lumineuse, appuyez le bouton **ECO BLANK**.



7. N'utilisez pas les sources lumineuses au-delà de leur durée de vie nominale.

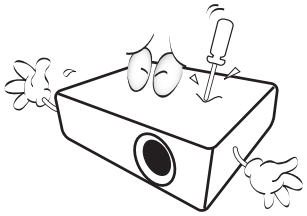


8. Ne posez pas cet appareil sur un chariot, un support ou une table instable. Il risquerait de tomber et d'être sérieusement endommagé.

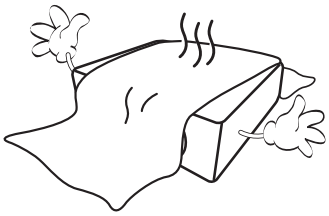


9. N'essayez en aucun cas de démonter ce projecteur. Un courant de haute tension circule à l'intérieur de votre appareil. Tout contact avec certaines pièces peut présenter un danger de mort.

   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.

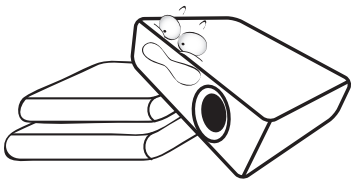


10. N'obstruez pas les orifices de ventilation.
    - Ne placez pas le projecteur sur une couverture, de la literie ou toute autre surface souple.
    - Ne recouvrez pas le projecteur avec un chiffon ni aucun autre élément.
    - Ne placez pas de produits inflammables à proximité du projecteur.

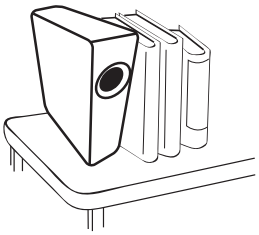


    Une importante obstruction des orifices de ventilation peut entraîner une surchauffe du projecteur qui risque alors de prendre feu.

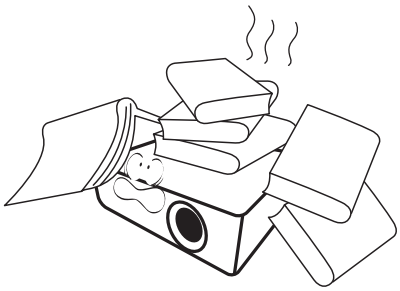
11. Placez toujours le projecteur sur une surface plane et horizontale avant de l'utiliser.



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

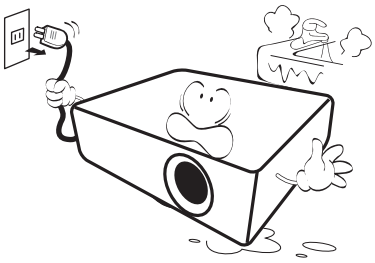


13. Ne vous appuyez pas sur le projecteur et ne placez aucun objet dessus. Une charge trop élevée risque non seulement d'endommager le projecteur, mais également d'être à l'origine d'accidents et de blessures corporelles.

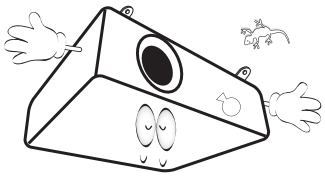


14. De l'air chaud et une odeur particulière peuvent s'échapper de la grille de ventilation lorsque le projecteur est sous tension. Il s'agit d'un phénomène normal et non d'une défaillance.

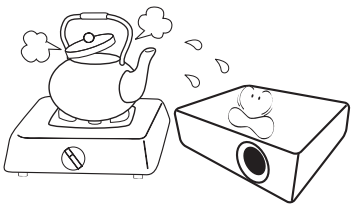
15. Ne placez pas de liquides sur le projecteur, ni à proximité. Tout déversement pourrait être à l'origine d'une panne. Si le projecteur devait être mouillé, débranchez-le de la prise secteur et contactez BenQ pour une réparation.



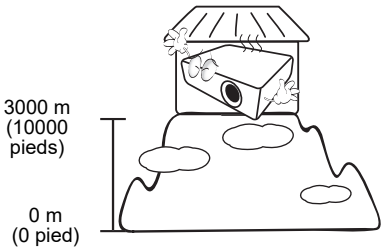
16. Cet appareil peut afficher des images renversées pour des configurations de montage au plafond.



17. Cet appareil doit être mis à la terre.
18. Évitez de placer le projecteur dans l'un des environnements ci-dessous.
    - Espace réduit ou peu ventilé. l'appareil doit être placé à une distance minimale de 50 cm des murs et 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 soumis à un taux d'humidité excessif, poussiéreux ou enfumés risquant de détériorer les composants optiques, de réduire la durée de vie de l'appareil ou d'assombrir l'image.



    - Emplacements situés à proximité d'une alarme incendie.
    - Emplacements dont la température ambiante dépasse 40°C / 104°F.
    - Emplacements où l'altitude excède 3000 mètres (10000 pieds).



Groupe de risque 2

1. Selon la classification de la sécurité photobiologique des sources lumineuses et systèmes de sources lumineuses, ce produit est du Groupe de risque 2, CEI 62471-5:2015.
2. Rayonnement optique éventuellement dangereux émis par ce produit.
3. Ne regardez pas la source lumineuse en fonction. Cela pourrait blesser vos yeux.
4. Comme pour toute source lumineuse, ne regardez pas directement le rayon lumineux.

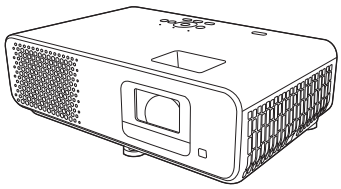
Pour éviter d'endommager les puces DLP, ne dirigez jamais un faisceau laser de forte puissance dans l'objectif de projection.

Introduction

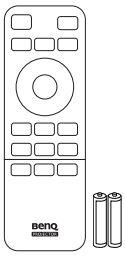
Contenu de l'emballage

Déballez le colis avec précaution et vérifiez qu'il contient tous les éléments mentionnés ci-dessous. Si l'un de ces éléments fait défaut, contactez votre revendeur.

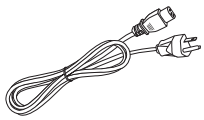
Accessoires fournis



Projector



Télécommande et piles



Cordon d'alimentation

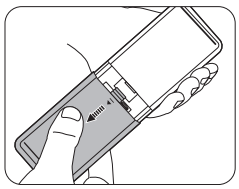
Guide de démarrage rapide

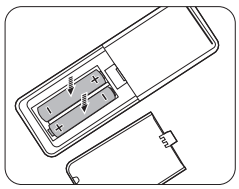
Carte de garantie*

Déclarations réglementaires

- Les accessoires fournis dépendent de votre région et peuvent présenter des différences par rapport aux accessoires illustrés.
- *La carte de garantie n'est fournie que dans certaines régions. Veuillez contacter votre revendeur pour des informations détaillées.

Remplacement des piles de la télécommande

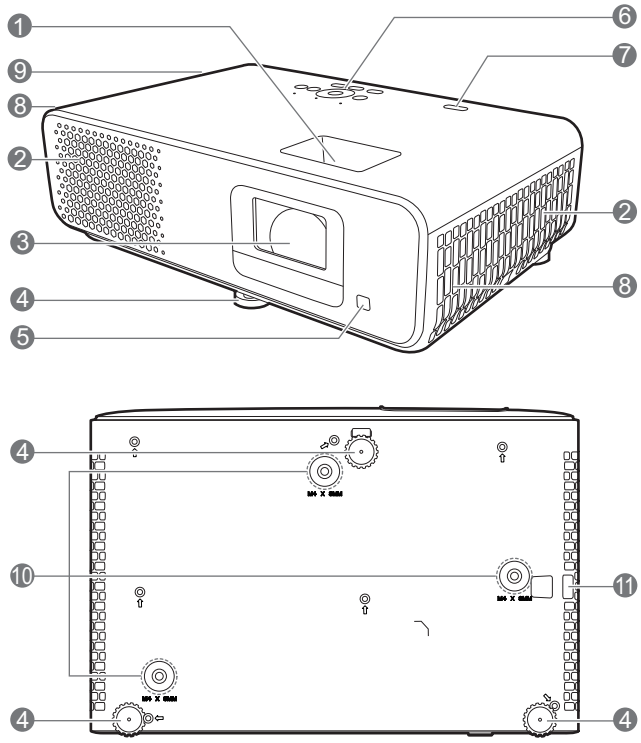


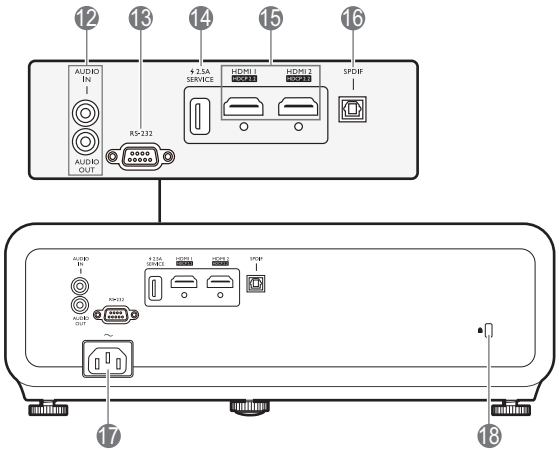


1. Appuyez et faites glisser le couvercle des piles comme illustré.
2. Retirez les anciennes piles (si applicable) et installez deux piles AAA/LR03. Assurez-vous que les extrémités positives et négatives sont correctement positionnées, comme illustré.
3. Faites glisser le couvercle des piles en place (vous devez entendre un déclic).

- N'exposez pas la télécommande et les piles 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.
- Remplacez toujours la pile par une pile du même type ou de type équivalent recommandé par le fabricant.
- Éliminez les piles usagées conformément aux instructions du fabricant et aux réglementations environnementales en vigueur dans votre région.
- Ne jetez jamais de piles dans le feu. Il existe un danger d'explosion.
- Si les piles sont épuisées ou 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.

Vue extérieure du projecteur



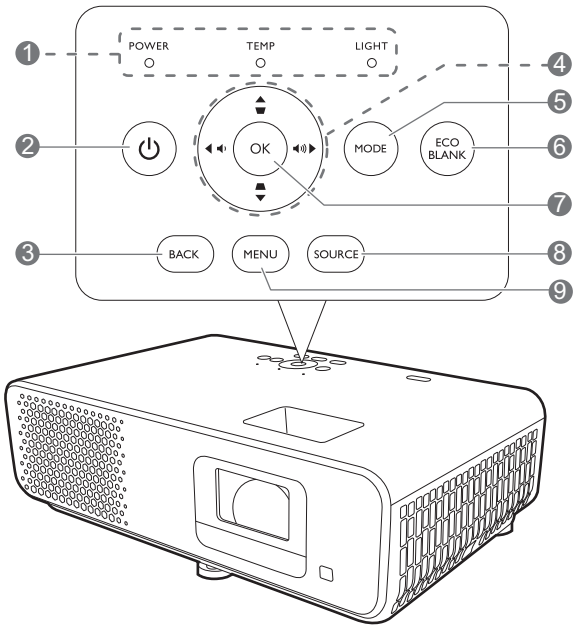


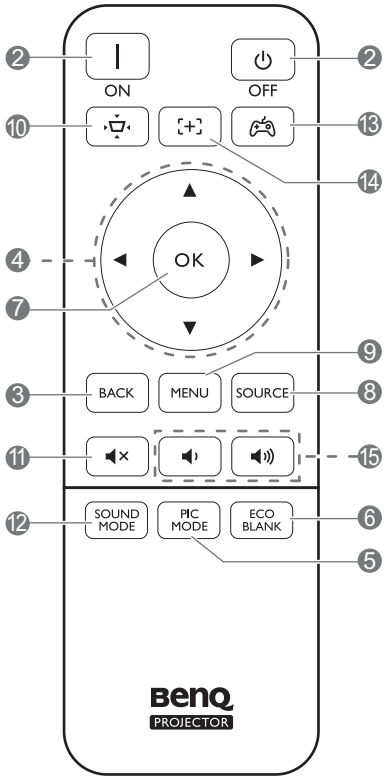
1. Molette de zoom/Molette de mise au point
2. Système de ventilation (entrée d'air)
3. Objectif de projection
4. Pieds de réglage
5. Capteur à infrarouge (avant)
6. Tableau de commande externe
   Voir Commandes et fonctions à la page 9.
7. Capteur à infrarouge (haut)/Capteur de lumière ambiante
8. Haut-parleurs
9. Système de ventilation (sortie d'air)
10. Trous de montage au plafond
11. Barre de sécurité antivol
12. Prise d'entrée audio
    (Ne fonctionne que quand la source d'entrée du projecteur est définie sur HDMI, et qu'il est connecté à un appareil DVI via un câble DVI avec un adaptateur DVI vers HDMI.)
    Prise de sortie audio
13. Port de commande RS-232
14. Port USB 2.0 de type A (alimentation 2,5 A, mise à niveau du micrologiciel)
15. Ports d'entrée HDMI (Version 2.0b)
16. Port de sortie audio SPDIF
17. Prise d'alimentation secteur
18. Prise pour verrou de sûreté Kensington

Commandes et fonctions

Projecteur et télécommande

Tous les appuis de touches décrits dans ce document sont disponibles sur la télécommande ou du projecteur.





1. **POWER/TEMP/LIGHT**
   (Voir Voyants à la page 44.)
2. **ALIMENTATION (I/⏻)**
   Bascule le projecteur entre les modes veille et activé.
3. **BACK**
   Retourne au menu OSD précédent, quitte et enregistre les paramètres de menu.
4. Touches de direction (▲, ▼, ◀, ▶)
   Lorsque le menu à l'écran (OSD) est activé, ces touches servent de flèches pour sélectionner les différentes options et effectuer les réglages nécessaires.
   Quand le menu OSD est inactif, utilisable uniquement sous les sources compatibles CEC.
   Touches Trapèze (▲, ▼) (clavier)
   Affiche la page de correction trapézoïdale.
   Touches de volume (🔈 , 🔊) (clavier)
   Diminue ou augmente le volume du projecteur.
5. **MODE/PIC MODE**
   Affiche le menu du mode image.
6. **ECO BLANK**
   Permet de masquer l'image à l'écran.
7. **OK**
   Confirme l'élément sélectionné dans le menu à l'écran (OSD).
8. **SOURCE**
   Affiche la barre de sélection de la source.
9. **MENU**
   Active/Désactive l'affichage des menus à l'écran (OSD).
10.
   Affiche le menu du trapèze. Voir Correction trapézoïdale à la page 15 pour des détails.

11.

Permet de basculer le son du projecteur entre désactivé et activé.

12. **SOUND MODE**

Affiche le menu du mode son.

13.

Sélectionne un mode image et son prédéfini pour les jeux (**Lumineux/Sombre**).

14.

Appuyez pour ouvrir/fermer la page de mise au point auto.

* Disponible uniquement sur les projecteurs compatibles.

15. /

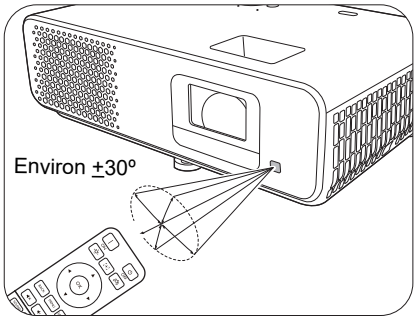
Diminue ou augmente le volume du projecteur.

Portée efficace de la télécommande

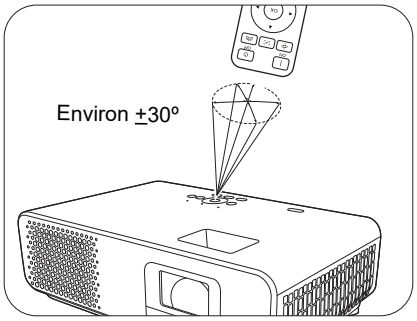
La télécommande doit être maintenue à un angle perpendiculaire de 30 degrés par rapport au(x) capteur(s) infrarouge du projecteur pour un fonctionnement optimal. La distance entre la télécommande et les capteurs ne doit pas dépasser 8 mètres (~ 26 pieds).

Assurez-vous qu'aucun obstacle susceptible de bloquer le rayon infrarouge n'est interposé entre la télécommande et le(s) capteur(s) infrarouge du projecteur.

- Projection frontale



- Projection supérieure



Positionnement du projecteur

Choix de l’emplacement

Avant de choisir un emplacement d'installation de votre projecteur, prenez les facteurs suivants en considération :

• Taille et position de votre écran

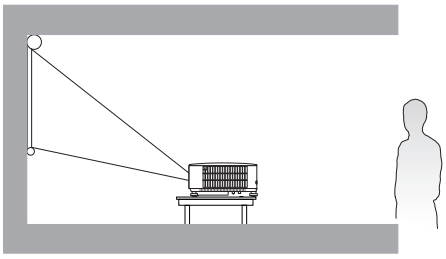
• Emplacement de la prise électrique

• Disposition et la distance entre le projecteur et les autres appareils

Vous pouvez installer le projecteur des manières suivantes.

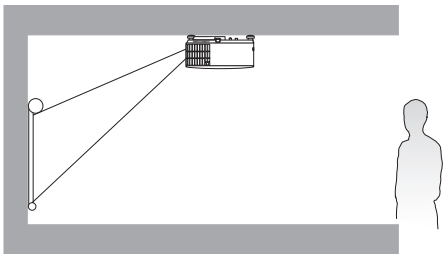
1. **Avant**

Sélectionnez ce positionnement lorsque le projecteur est placé sur la table devant l’écran. Il s’agit du positionnement le plus courant lorsqu’une installation rapide et une bonne portabilité sont souhaitées.



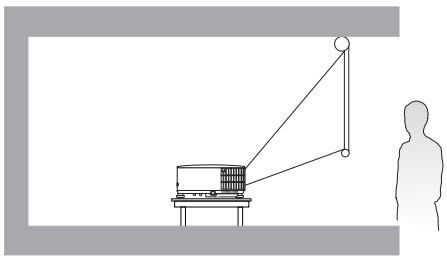
2. **Plafond avant**

Sélectionnez ce positionnement lorsque le projecteur est fixé au plafond, à l’envers devant l’écran. Procurez-vous le kit de montage au plafond BenQ chez votre revendeur afin de fixer votre projecteur au plafond.



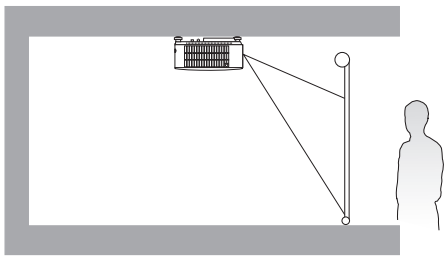
3. **Arrière**

Sélectionnez ce positionnement lorsque le projecteur est placé sur la table derrière l’écran. Cette configuration nécessite un écran de rétroprojection spécial.



4. **Plafond arr.**

Sélectionnez ce positionnement lorsque le projecteur est fixé au plafond, à l’envers derrière l’écran. Cette configuration nécessite un écran de rétroprojection spécial ainsi que le kit de montage au plafond BenQ.



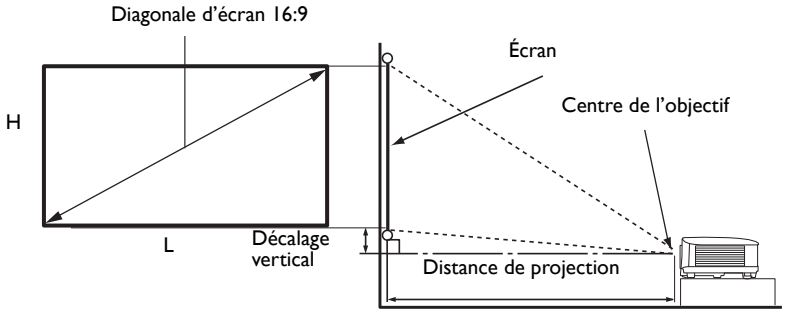
Après avoir allumé le projecteur, allez au menu **Avancé - Installation** > **Position du projecteur**, appuyez **OK** et appuyez ◄/► pour sélectionner un réglage.

Identification de la taille de l'image projetée souhaitée

La distance entre l'objectif du projecteur et l'écran, le réglage du zoom et le format vidéo ont chacune une incidence sur la taille de l'image projetée.

Dimensions de projection

• Le format de l'écran est 16:9 et l'image projetée est au format 16:9



Taille d'écran				Distance de l'écran (mm)			Décalage vertical (position la plus basse/haute de l'objectif) (mm)
Diagonale		H (mm)	L (mm)	Distance min.	Moyenne	Distance max.	
Pouce	mm			(zoom max.)		(zoom min.)	
30	762	374	664	458	505	551	10
40	1016	498	886	611	673	735	13
50	1270	623	1107	764	841	919	16
60	1524	747	1328	917	1009	1102	20
70	1778	872	1550	1069	1178	1286	23
80	2032	996	1771	1222	1346	1470	26
90	2286	1121	1992	1375	1514	1654	30
100	2540	1245	2214	1528	1682	1837	33
110	2794	1370	2435	1680	1851	2021	36
120	3048	1494	2657	1833	2019	2205	40
130	3302	1619	2878	1986	2187	2389	43
140	3556	1743	3099	2139	2355	2572	46
150	3810	1868	3321	2291	2524	2756	49
160	4064	1992	3542	2444	2692	2940	53
170	4318	2117	3763	2597	2860	3124	56
180	4572	2241	3985	2750	3028	3307	59
190	4826	2366	4206	2902	3197	3491	63
200	5080	2491	4428	3055	3365	3675	66

Par exemple, si vous utilisez un écran de 120 pouces, la distance de projection recommandée est de 2019 mm.

Si la distance mesurée est de 150 cm, la valeur la plus proche dans la colonne « Distance de l'écran (mm) » est 1514 mm. Cette ligne indique qu'un écran de 90 pouces (environ 2,3 m) est requis.

Pour optimiser votre qualité de projection, nous suggérons de faire la projection en consultant les valeurs listées dans les lignes non grises.

Toutes les mesures sont approximatives et peuvent varier des tailles réelles.
Si vous avez l'intention d'installer le projecteur de façon permanente, BenQ vous recommande de tester physiquement la taille et la distance de projection à l'emplacement précis d'installation du projecteur avant de l'installer de façon permanente, afin de prendre en compte les caractéristiques optiques de ce projecteur. Cela vous aidera à déterminer la position de montage exacte la mieux adaptée à l'emplacement de votre installation.

Monter le projecteur

Si vous avez l'intention de fixer votre projecteur, nous vous recommandons fortement d'utiliser le kit de montage spécialement conçu pour le projecteur BenQ, et de vous assurer qu'il est correctement installé.

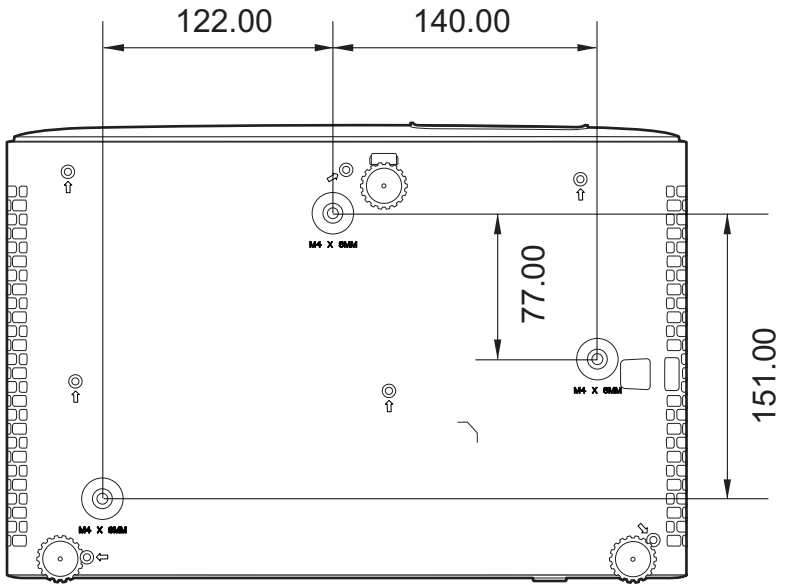
Si vous utilisez un kit de montage d'une autre marque que BenQ, il existe un risque de sécurité lié à l'éventuelle chute du projecteur due à un mauvais attachement, lui-même imputable à des vis de diamètre ou de longueur inadaptés.

Avant de monter le projecteur

- Achetez un kit de montage du projecteur BenQ à l'endroit où vous avez acheté votre projecteur BenQ.
- BenQ recommande d'utiliser également un câble de sécurité pour sécuriser à la fois à la barre de sécurité du projecteur et à la base du support de montage. Cela contribuerait à retenir le projecteur au cas où son attachement au support de montage venait à se desserrer.
- Demandez à votre revendeur d'installer le projecteur pour vous. Installer le projecteur par vous-même peut le faire tomber et causer des blessures.
- Suivez les procédures nécessaires pour empêcher le projecteur de tomber, par exemple lors d'un séisme.
- La garantie ne couvre pas les dommages causés par le montage du projecteur avec un kit de montage de projecteur d'une autre marque que BenQ.
- Prenez en compte la température ambiante où le projecteur est monté au plafond. Si un radiateur est utilisé, la température autour du plafond peut être plus élevée que prévue.
- Lisez le manuel d'utilisation du kit de montage pour la gamme de couple. Serrez avec un couple dépassant les limites recommandées peut causer des dommages au projecteur et ensuite le faire tomber.
- Assurez-vous que la prise secteur est à une hauteur accessible pour que vous puissiez facilement arrêter le projecteur.

Diagramme de configuration de montage au plafond

Vis de montage au plafond : M4 x 8 mm



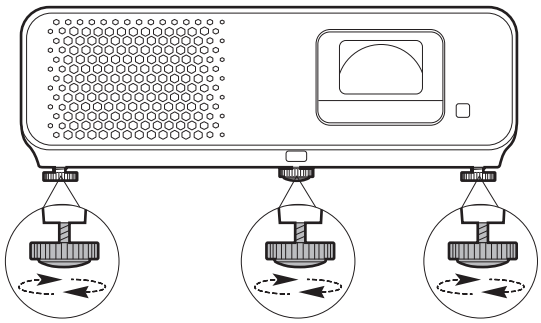
Unité : mm

Ajustement de l'image projetée

Ajustement de l'angle de projection

Si le projecteur ne se trouve pas sur une surface plane ou si l'écran et le projecteur ne sont pas perpendiculaires, l'image projetée présente une distorsion trapézoïdale. Vous pouvez vissez les pieds de réglage pour ajuster l'angle horizontal.

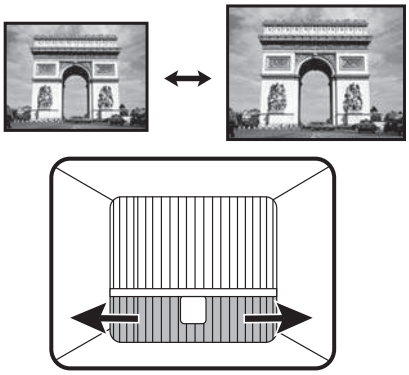
Pour rentrer les pieds de réglage, vissez les pieds de réglage dans la direction inverse.



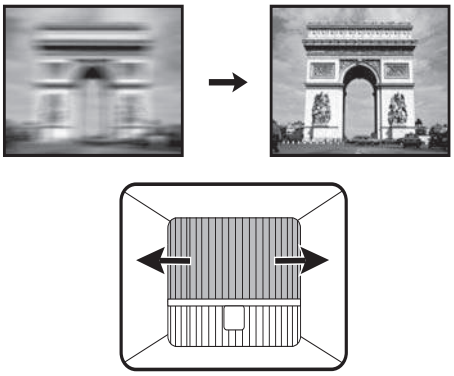
Ne regardez pas directement l'objectif du projecteur lorsque la source lumineuse est allumée. La lumière de la source lumineuse peut provoquer des dommages oculaires.

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

1. Réglez la taille de l'image projetée à l'aide de la molette de zoom.



2. Réglez la netteté de l'image à l'aide de la molette de mise au point.

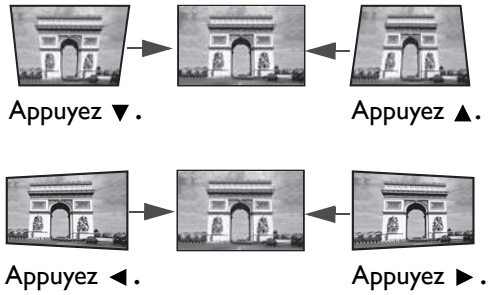


Correction trapézoïdale

La distorsion trapézoïdale correspond au fait qu'une image projetée devient un trapèze du fait de l'angle de projection.

Pour corriger l'image déformée :

1. Affichez la page de correction **Trapèze 2D** depuis les menus suivants.
   - L'assistant de configuration lors de la configuration initiale du projecteur
   - Le système de menus **Base**
   - Le menu **Installation** du système de menus **Avancé**
2. Après que la page de correction **Trapèze 2D** apparaisse :
   - Pour corriger la distorsion trapézoïdale en haut de l'image, utilisez ▼.
   - Pour corriger la distorsion trapézoïdale en bas de l'image, utilisez ▲.
   - Pour corriger la distorsion trapézoïdale sur le côté droit de l'image, utilisez ◄.
   - Pour corriger la distorsion trapézoïdale sur le côté gauche de l'image, utilisez ►.
   - Pour réinitialiser les valeurs du trapèze, appuyez **BACK** pendant 2 secondes.
   - Pour corriger automatiquement les côtés verticaux de l'image déformée, appuyez **OK** sur pendant 2 secondes, ou activez **Trapèze vertical auto** dans le menu **Avancé** - menu **Installation**.

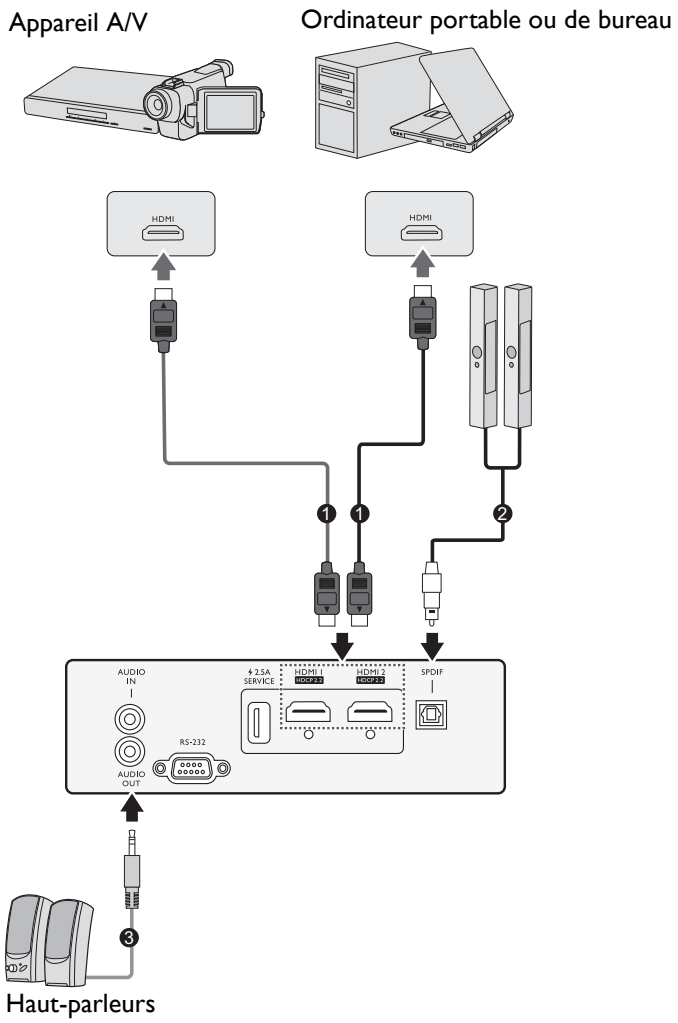


3. Quand c'est fait, appuyez **BACK** pour enregistrer vos modifications et quitter.

Connexion

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

1. Mettez préalablement tous les appareils hors tension.
2. Utilisez les câbles de signal appropriés pour chaque source.
3. Branchez les câbles correctement.



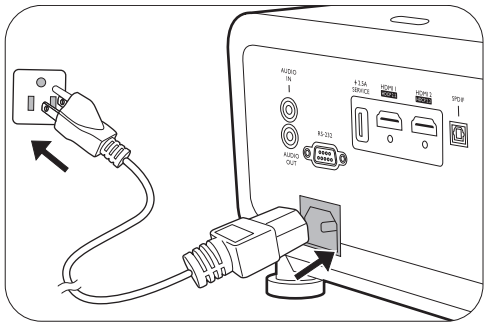
1. Câble HDMI (avec noyaux de ferrite)
2. Câble audio SPDIF
3. Haut-parleur

- Pour les connexions ci-dessus, certains câbles ne sont pas fournis avec le projecteur (voir Contenu de l'emballage à la page 7). Vous pouvez vous procurer ces câbles dans les magasins spécialisés en électronique.
- Les illustrations de connexion sont pour référence seulement. Les prises de connexion arrière disponibles sur le projecteur varient selon le modèle de projecteur.
- De nombreux ordinateurs portables n'activent pas automatiquement leur port vidéo externe lorsqu'ils sont connectés à un projecteur. Pour activer ou désactiver l'affichage externe, vous pouvez généralement utiliser la combinaison de touches FN + touche de fonction avec un symbole de moniteur. Appuyez simultanément la touche FN et la touche illustrée. Consultez le manuel de l'utilisateur de votre ordinateur portable pour connaître la combinaison de touches exacte.
- Si l'image vidéo sélectionnée ne s'affiche pas lors de la mise sous tension du projecteur et que la source vidéo sélectionnée est correcte, vérifiez que le périphérique vidéo est sous tension et fonctionne correctement. Vérifiez également que les câbles de signal sont bien connectés.
- « Entrée audio » ne fonctionne que quand la source d'entrée du projecteur est définie sur HDMI, et qu'il est connecté à un appareil DVI via un câble DVI avec un adaptateur DVI vers HDMI.

Fonctionnement

Mise en marche du projecteur

1. Branchez le cordon d'alimentation. Allumez l'interrupteur de la prise secteur (le cas échéant). Le voyant d'alimentation du projecteur s'allume en orange une fois l'appareil mis sous tension.



2. Appuyez sur le bouton ⏻ du projecteur ou de la télécommande [I] pour démarrer le projecteur. Le voyant d'alimentation clignote en vert, puis reste allumé une fois le projecteur sous tension.

   La procédure de démarrage dure environ 10 secondes. Peu après, un logo le démarrage est projeté.

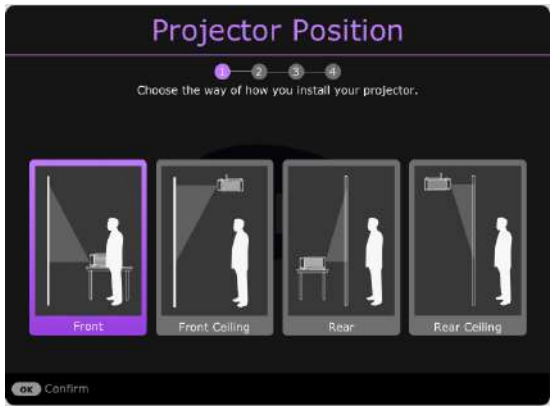
   Tournez la molette de mise au point pour améliorer la netteté de l'image, si nécessaire.

3. Si vous allumez le projecteur pour la première fois que, l'assistant de configuration apparaît pour vous guider dans la configuration du projecteur. Si vous avez déjà fait cela, ignorez cette étape et passez à l'étape suivante.
   - Utilisez les touches de direction (◄/►/▲/▼) sur le projecteur ou la télécommande pour vous déplacer dans les éléments du menu.
   - Utilisez **OK** pour confirmer l'élément du menu sélectionné.

Étape 1 :

Spécifiez **Position du projecteur**.

Pour plus d'informations sur la position du projecteur, voir Choix de l'emplacement à la page 11.



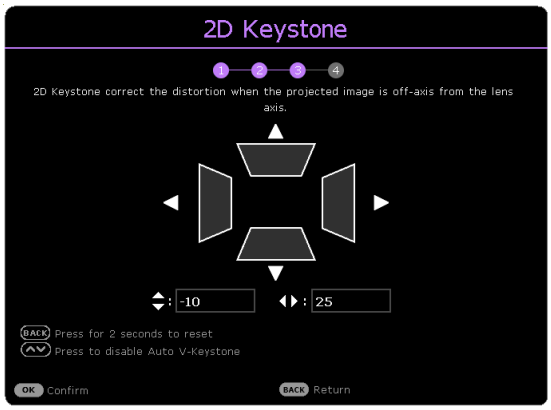
Étape 2 :

Spécifiez la **Langue** de l'OSD.

Étape 3 :

Spécifiez **Trapèze 2D**, et choisissez d'activer **Trapèze vertical auto**.

Pour plus d'informations sur le trapèze, voir Correction trapézoïdale à la page 15.



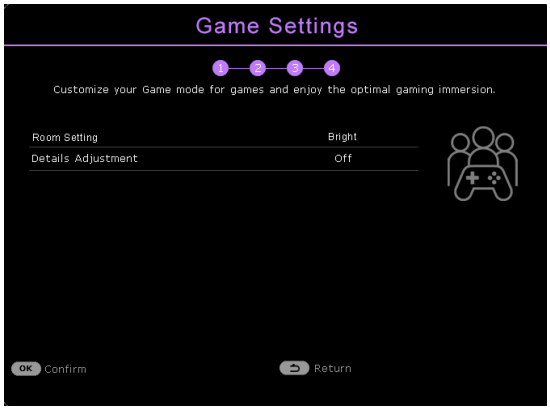
Étape 4 :

Spécifiez **Paramètre de jeu**.

Vous pouvez sélectionner un **Réglage de la pièce** préféré et ajuster d'autres réglages d'image dans ce menu.

Voir Paramètre de jeu à la page 26 pour des détails.

Maintenant, vous avez terminé la configuration initiale.



4. Si vous êtes invité à entrer un mot de passe, utilisez les touches de direction pour saisir les 6 chiffres du mot de passe. Voir Utiliser la fonction de mot de passe à la page 20.
5. Allumez tous les appareils connectés.
6. Le projecteur recherchera des signaux d'entrée. Le signal d'entrée en cours d'analyse apparaît. Lorsque le projecteur ne détecte pas de signal valide, le message « Aucun signal » apparaîtra jusqu'à ce qu'un signal d'entrée soit détecté.

   Vous pouvez également appuyer le bouton **SOURCE** pour sélectionner le signal d'entrée à afficher. Voir Changement de signal d'entrée à la page 21.

- Veuillez utiliser des accessoires d'origine (p.ex. cordon d'alimentation) pour éviter des dangers potentiels tels que l'électrocution et l'incendie.
- Si le projecteur est encore chaud en raison d'une activité précédente, le ventilateur fonctionnera pendant 2 secondes environ avant que la source lumineuse ne s'allume.

- Les captures de l'assistant de configuration sont à titre indicatif uniquement et peuvent différer de l'apparence réelle.
- Si la fréquence ou la résolution du signal se situe en dehors des limites acceptées par le projecteur, le message « Hors gamme » s'affiche sur un écran vierge. Sélectionnez un signal d'entrée compatible avec la résolution du projecteur ou sélectionnez une valeur inférieure pour le signal d'entrée. Voir Fréquences de fonctionnement à la page 49.
- Si aucun signal n'est détecté pendant 3 minutes, le projecteur passe automatiquement en mode économie.

Utilisation des menus

Le projecteur offre deux types de menus à l'écran (OSD) qui permettent d'effectuer différents réglages et paramétrages. Le menu OSD **Base** fournit des fonctions de menu primaires tandis que le menu OSD **Avancé** fournit des fonctions de menu complètes.

Pour accéder au menu OSD, appuyez le bouton **MENU** sur le projecteur ou la télécommande.

- Utilisez les touches de direction (▲/▼/◄/►) sur le projecteur ou la télécommande pour vous déplacer dans les éléments du menu.
- Utilisez **OK** sur le projecteur ou la télécommande pour confirmer l'élément du menu sélectionné.

Lors de votre première utilisation du projecteur (après avoir terminé la configuration initiale), appuyez **MENU** et le menu OSD **Base** s'affiche.

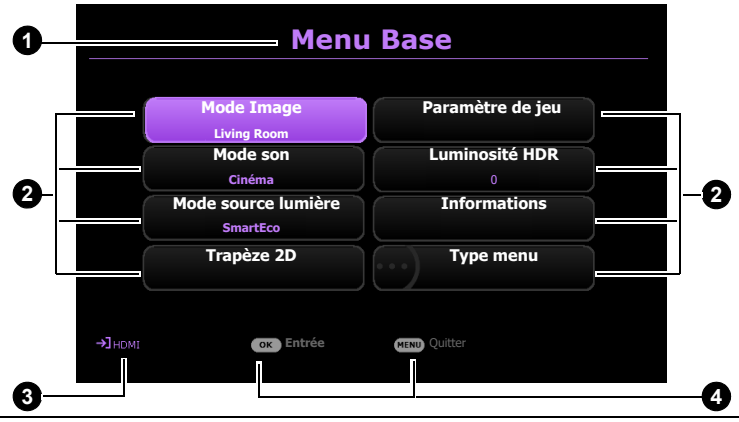
Si vous souhaitez passer du menu OSD **Base** au menu OSD **Avancé** :

1. Allez au menu **Type menu** et appuyez **OK**.
2. Utilisez ▲/▼ pour sélectionner **Avancé** et appuyez **OK**. Votre projecteur basculera au menu OSD **Avancé**.

De même, quand vous avez l'intention de basculer du menu OSD **Avancé** au menu OSD **Base**, suivez les instructions ci-dessous :

1. Allez à **Système** > **Réglages des menus** > **Type menu** et appuyez **OK**.
2. Utilisez ▲/▼ pour sélectionner **Base** et appuyez **OK**. Votre projecteur basculera au menu OSD **Base**.

Vue d'ensemble du menu OSD **Base**.



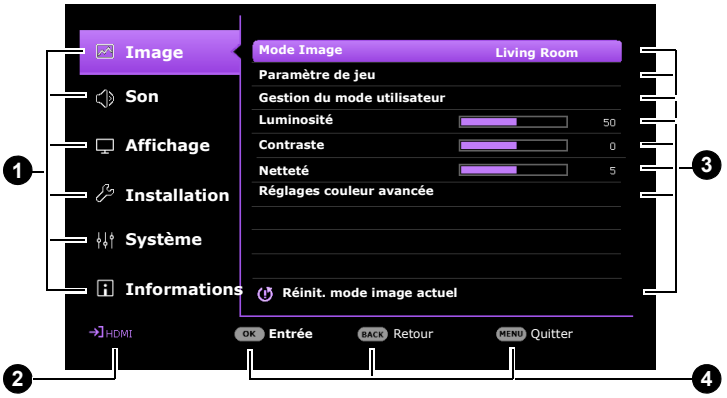
❶ Type de menu

❷ Sous-menu et statut

❸ Signal d'entrée actuel

❹ Touches de fonction

Vue d'ensemble du menu OSD **Avancé**.



❶ Menu principal

❷ Signal d'entrée actuel

❸ Sous-menu et statut

❹ Touches de fonction

Les captures du menu OSD sont à titre indicatif uniquement et peuvent différer de l'apparence réelle.

Sécuriser le projecteur

Utilisation d'un verrou câble de sécurité

Le projecteur doit être installé dans un lieu sûr pour éviter le vol. Si ce n'est pas le cas, achetez un câble de sécurité pour sécuriser le projecteur. Une barre de sécurité est située sur le côté droit du projecteur. Voir l'élément 11 à la page 8. Insérez un câble de sécurité à l'ouverture de la barre de sécurité et fixez-le à une pièce fixe ou des meubles lourds.

Vous pouvez également acheter un verrou, compatible Kensington, pour sécuriser le projecteur. Il y a une fente de verrouillage Kensington sur l'arrière du projecteur. Voir l'élément 18 à la page 8. Un verrou câble de sécurité Kensington est habituellement la combinaison d'une ou plusieurs clés et du verrou. Reportez-vous à la documentation du verrou pour connaître son utilisation.

Utiliser la fonction de mot de passe

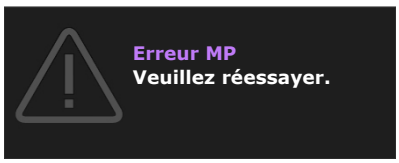
Définir un mot de passe

1. Allez au menu **Avancé - Système** > **Param. de sécurité**. Appuyez **OK**. La page **Param. de sécurité** s'affiche.
2. Choisissez **Modifier MP** et appuyez **OK**.
3. Les quatre touches de direction (▲, ►, ▼, ◄) représentent respectivement 4 chiffres (1, 2, 3, 4). En fonction du mot de passe que vous souhaitez définir, appuyez les touches de direction pour entrer les six chiffres du mot de passe.
4. Confirmez le nouveau mot de passe en entrant à nouveau le nouveau mot de passe.
5. Pour activer la fonction **Verrou alimentation**, allez à **Système** > **Param. de sécurité** > **Verrou alimentation**, appuyez **OK** et ◄/► pour sélectionner **Act**. Saisissez le mot de passe à nouveau.

- Les chiffres saisis seront affichés à l'écran sous la forme d'astérisques. Notez le mot de passe choisi et conservez-le dans un endroit sûr à l'avance ou immédiatement après l'avoir saisi de manière à pouvoir le retrouver facilement si jamais vous veniez à l'oublier.
- Une fois le mot de passe défini et le **Verrou alimentation** activé, vous ne pourrez utiliser le projecteur que si vous entrez le mot de passe correct à chaque démarrage.

Oubli du mot de passe

Si vous entrez un mot de passe incorrect, le message d'erreur du mot de passe s'affichera, suivi du message **Saisie mot de passe**. Si vous ne vous souvenez absolument plus du mot de passe, vous pouvez suivre la procédure de rappel de mot de passe. Voir Procédure de rappel de mot de passe à la page 21.



Si vous entrez un mot de passe incorrect 5 fois de suite, le projecteur s'éteint automatiquement au bout de quelques secondes.

Procédure de rappel de mot de passe

1. Appuyez et maintenez **OK** pendant 3 secondes. Le projecteur affichera un code à l'écran.
2. Notez le numéro et éteignez votre projecteur.
3. Contactez le service d'assistance BenQ local pour le déchiffrer. Vous devrez peut-être fournir une preuve d'achat pour garantir que vous êtes autorisé à utiliser le projecteur.

Modification du mot de passe

1. Allez au menu **Avancé - Système** > **Param. de sécurité**. Appuyez **OK**. La page **Param. de sécurité** s'affiche.
2. Choisissez **Modifier MP** et appuyez **OK**.
3. Entrez l'ancien mot de passe.
   - S'il est correct, un autre message **Saisie nouv. mot de passe** apparaît.
   - S'il n'est pas correct, un message d'erreur s'affichera, suivi du message **SAISIE MOT DE PASSE ACTUEL** pour vous permettre de réessayer. Vous pouvez appuyer **BACK** pour annuler la modification, ou essayer un autre mot de passe.
4. Entrez un nouveau mot de passe.
5. Confirmez le nouveau mot de passe en entrant à nouveau le nouveau mot de passe.

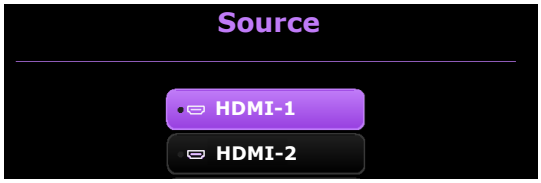
Désactivation de la fonction de mot de passe

Pour désactiver la protection par mot de passe, allez au menu **Avancé - Système** > **Param. de sécurité > Verrou alimentation**, appuyez **OK** et ◄/► pour sélectionner **Dés.** Le message **Saisie mot de passe** apparaît. Entrez le mot de passe actuel.

- Si le mot de passe est correct, le menu OSD revient à la page **Param. de sécurité**. Vous n'aurez pas besoin d'entrer le mot de passe la prochaine fois que vous mettrez le projecteur sous tension.
- S'il n'est pas correct, un message d'erreur s'affichera, suivi du message **SAISIE MOT DE PASSE ACTUEL** pour vous permettre de réessayer. Vous pouvez appuyer **BACK** pour annuler la modification, ou essayer un autre mot de passe.

Bien que la fonction de mot de passe soit désactivée, vous devez conserver le mot de passe à portée de main au cas où vous auriez besoin de réactiver la fonction de mot de passe.

Changement de signal d'entrée



Vous pouvez connecter le projecteur à plusieurs appareils en même temps. Il ne peut toutefois afficher qu'un plein écran à la fois. Lors de la mise en marche, le projecteur recherche automatiquement les signaux disponibles.

Assurez-vous que le menu **Avancé - Affichage** > **Recherche auto de la source** soit **Act** si vous voulez que le projecteur recherche automatiquement les signaux.

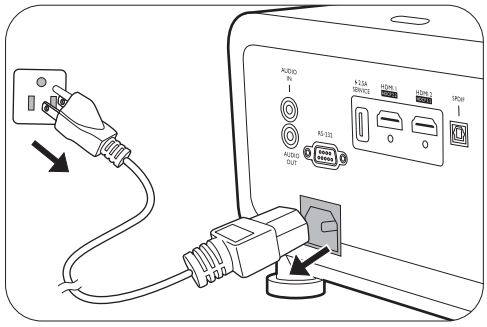
Pour sélectionner manuellement la source :

1. Appuyez **SOURCE**. Une barre de sélection de la source s'affiche.
2. Appuyez ▲/▼ jusqu'à la sélection du signal souhaité et appuyez **OK**.

Une fois le signal détecté, l'image de la source sélectionnée apparaîtra. Si plusieurs appareils sont connectés au projecteur, répétez les étapes 1-2 pour rechercher un autre signal.

- Le niveau de luminosité de l'image projetée change en fonction des différents signaux d'entrée.
- Pour les meilleurs résultats d'affichage de l'image, sélectionnez et utilisez un signal d'entrée avec la résolution native du projecteur. Toute autre résolution sera adaptée par le projecteur en fonction du réglage de « Rapport H/L », ce qui peut causer des distorsions de l'image ou une perte de clarté de l'image. Voir Format image à la page 32.

Arrêt du projecteur



1. Appuyez ⏻ sur le projecteur et ⏻ sur la télécommande et un message de confirmation apparaît. Si vous n'y répondez pas en quelques secondes, le message disparaît.
2. Appuyez ⏻ sur le projecteur et ⏻ sur la télécommande une deuxième fois. Le voyant de l'alimentation clignote en orange, la source lumineuse s'éteint et les ventilateurs continuent à tourner pendant environ 2 secondes pour refroidir le projecteur.
3. Une fois le processus de refroidissement terminé, le voyant de l'alimentation est orange continu et les ventilateurs s'arrêtent. Débranchez le cordon d'alimentation de la prise secteur.

Le projecteur ne peut pas être utilisé tant que le cycle de refroidissement n'est pas terminé, et ce, afin de protéger la source lumineuse.

Utilisation des menus

Notez que les menus à l'écran (OSD) varient en fonction du type de signal sélectionné et le modèle de projecteur que vous utilisez.

Les options des menus sont disponibles que lorsque le projecteur détecte au moins un signal valide. S'il n'y a pas d'équipement connecté au projecteur ou qu'aucun signal n'est détecté, seules certaines options sont accessibles.

Menu Base

Structure

Menu (Page de réf)		Options
Mode Image (25)		Bright/Living Room/Game/Sports/Cinema/(3D)/(HLG)/(HDR10)/(HDR Game)/User
Mode son (30)		Cinéma/Musiq/Jeux/Sports/Util
Mode source lumière (28)		Normal/Éco/SmartEco
Trapèze 2D (15)		H : -30 à +30
		V : -30 à +30
Paramètre de jeu (26)	Réglage de la pièce	Lumineux/Sombre
	Ajustement des détails	Dés/Act
Luminosité HDR (29)		-2/-1/0/1/2
Informations (41)		Résolution détectée
		Source
		Mode Image
		Mode source lumière
		Format 3D
		Système de couleurs
		Plage dynamique
		Durée d'utilisation source lumière
		Version micrologiciel
		Code de service
Type menu (39)		Base/Avancé

Menu Avancé

1. Menu principal : **Image**

Structure

Menu			Options
Mode Image			**Bright/Living Room/Game/Sports/ Cinema/3D/HDR10/HDR Game/ HLG/User**
Paramètre de jeu	**Réglage de la pièce**		**Lumineux/Sombre**
	Ajustement des détails		**Dés/Act**
Gestion du mode utilisateur	**Charger param. De**		**Living Room/Game/Sports/Cinema**
	Renom.mode util.		
Luminosité			**0 à 100**
Contraste			**0 à 100**
Netteté			**0 à 15**
Réglages couleur avancée	**Sélection gamma**		**1,8/2,0/2,1/2,2/2,3/2,4/2,5/2,6/BenQ**
	Réglage température couleur	**Température couleur**	**Natif (pour le mode image Bright)**
			Normal/Froid/Chaud (pour les autres modes image)
		Gain R/ Gain V/ Gain B	**0 à 200**
		Décalage R/ Décalage V/ Décalage B	**0 à 511**
	Gestion couleur	**R/V/B/C/M/J**	**Nuance/Saturation/Gain**
		Balance des blancs	**Gain R/Gain V/Gain B**
	Mode source lumière		**Normal/Éco/SmartEco**
	Luminosité HDR		**-2/-1/0/1/2**
	Noise Reduction		**0 à 31**
Réinit. mode image actuel			**Réinitialiser/Annuler**

Descriptions des fonctions

Menu	Descriptions
Mode Image	Le projecteur comporte plusieurs modes d'image prédéfinis pour vous permettre de choisir le mode le mieux adapté à votre environnement d'exploitation et au type d'image du signal d'entrée. • **Bright** Optimise la luminosité de l'image projetée. Ce mode est adapté aux environnements où une grande luminosité est requise, comme les pièces bien éclairées. • **Living Room** Avec la couleur bien saturée, la netteté affinée et un niveau de luminosité plus élevée, le mode **Living Room** est approprié pour la diffusion de la télévision dans des pièces où il y a une petite quantité de lumière ambiante, par exemple votre salon. • **Game** Avec des paramètres audiovisuels optimaux pour 2 types de jeux : **Jeu Lumineux** et jeu **Sombre** pour offrir une expérience de jeu parfaite à la maison. • **Sports** Avec des couleurs bien saturées et un niveau de luminosité plus élevé, ce mode est idéal pour regarder des événements sportifs dans une pièce lumineuse. • **Cinema** Avec des couleurs précises et un contraste plus profond à un niveau de luminosité plus faible, le mode **Cinema** est adapté pour la lecture de films dans un environnement avec un peu de lumière ambiante, comme dans un cinéma commercial. • **3D** Optimisé pour faire ressortir les effets 3D lorsque vous regardez du contenu 3D. Ce mode n'est disponible que quand la fonction 3D est activée. • **HDR10/HDR Game** Fournit des effets de gamme dynamique élevée avec des contrastes de luminosité et de couleurs plus élevés pour les films Blu-ray HDR ou les jeux HDR. Après avoir détecté automatiquement les métadonnées ou les informations EOTF du contenu HDR, **HDR10** et **HDR Game** sont disponibles pour la sélection. **HDR10** est le meilleur pour afficher les films Blu-ray, tandis que **HDR Game** est utilisé pour activer le menu **Paramètre de jeu** pour le jeu HDR. • **HLG** Offre des effets de gamme dynamique élevée avec des contrastes de luminosité et de couleurs plus élevés. **Mode Image** sera défini sur **HLG** automatiquement lors de la détection de métadonnées ou d'informations EOTF à partir de contenu de diffusion HLG.

Mode Image (Suite)	• **User** Rappelle les paramètres personnalisés en fonction des modes d'image actuellement disponibles. Voir Gestion du mode utilisateur à la page 26.
Paramètre de jeu	Le menu **Paramètre de jeu** n'est disponible que lorsque **Mode Image** est défini sur **Game** ou **HDR Game**. • **Réglage de la pièce** Vous pouvez sélectionner un mode préféré parmi **Lumineux** ou **Sombre**. Quand un des modes est sélectionné, toutes les fonctions du menu **Paramètre de jeu** sont disponibles pour les ajustements. • **Lumineux** : Fournit des couleurs vives et brillantes améliorées, ainsi qu'un son accordé dans les hautes fréquences pour un effet de jeu complet. • **Sombre** : Fournit la fonction CinematicColor et un son de cinéma puissant comme dans un monde de jeu de film. • **Ajustement des détails** Ajuste le niveau de clarté des détails. Quand c'est activé, plus de détails seront affichés, mais avec un noir moins performant.
Gestion du mode utilisateur	Il y a un mode définissable par l'utilisateur si les modes d'image disponibles actuellement ne sont pas adaptés à vos besoins. Vous pouvez utiliser l'un des modes d'image (mis à part **User**) comme point de départ et personnaliser les paramètres. • **Charger param. De** 1. Allez à **Image** > **Mode Image**. 2. Appuyez ◄/► pour sélectionner **User** 3. Appuyez sur ▼ pour sélectionner **Gestion du mode utilisateur** et appuyez sur **OK**. La page **Gestion du mode utilisateur** est affichée. 4. Sélectionnez **Charger param. De** en appuyant **OK**. 5. Appuyez ▼/▲ pour sélectionner le mode d'image qui est proche de vos besoins. 6. Appuyez **OK** et **BACK** pour retourner au menu **Image**. 7. Appuyez ▼ pour sélectionner les options du sous-menu que vous voulez changer et ajustez les valeurs au moyen de ◄/►. Les ajustements définissent le mode utilisateur sélectionné. • **Renom.mode util.** Sélectionnez pour renommer les modes d'image personnalisés (**User**). Le nouveau nom doit avoir au maximum 9 caractères y compris des lettres (A-Z, a-z), des chiffres (0-9), et l'espace (_). 1. Allez à **Image** > **Mode Image**. 2. Appuyez ◄/► pour sélectionner **User** 3. Appuyez sur ▼ pour sélectionner **Gestion du mode utilisateur** et appuyez sur **OK**. La page **Gestion du mode utilisateur** est affichée. 4. Appuyez ▼ pour choisir **Renom.mode util.** et appuyez **OK**. La page **Renom.mode util.** est affichée.

Gestion du mode utilisateur (Suite)	5. Utilisez ▲/►/▼/◄ et **OK** pour définir les caractères souhaités. 6. Quand c'est fait, appuyez **BACK** pour enregistrer les modifications et quitter.
Luminosité	Plus la valeur est élevée, plus l'image est lumineuse. Réglez cette option pour que les zones noires de l'image restent noires et que les détails présents dans les zones sombres restent visibles.
Contraste	Plus la valeur est élevée, plus l'image est contrastée. Utilisez le contraste pour configurer le niveau de blanc après avoir ajusté la luminosité, afin d'adapter l'image au type de support que vous souhaitez afficher et à votre environnement.
Netteté	Plus la valeur est élevée, plus l'image est nette.
Réglages couleur avancée	• **Sélection gamma** Gamma se rapporte à la relation entre la source d'entrée et la luminosité d'image. • **1,8/2,0/2,1/BenQ** : Sélectionnez ces valeurs en fonction de vos préférences. • **2,2/2,3** : Augmente la luminosité moyenne de l'image. Le meilleur choix pour un environnement éclairé, une salle de réunion ou un salon. • **2,4/2,5** : Le meilleur choix pour afficher les films dans un environnement sombre. • **2,6** : Le meilleur choix pour afficher les films composés principalement de scènes sombres. Forte luminosité Faible contraste — Faible luminosité Fort contraste 1,8 2,0 2,1 2,2 2,3 2,4 2,5 2,6 BenQ • **Réglage température couleur** Plusieurs réglages prédéfinis de température des couleurs sont disponibles. Les réglages disponibles peuvent varier selon le type de signal sélectionné. Quand **Bright** est sélectionné pour **Mode Image**, la température des couleurs passe à **Natif**, et ne peut pas être changée. • **Natif** : Avec la température des couleurs d'origine de la source lumineuse et une luminosité plus élevée, ce réglage convient aux environnements où une luminosité élevée est requise, comme la projection d'images dans des pièces bien éclairées. • **Normal** : Préserve la couleur normale des blancs. • **Froid** : Le blanc des images tire vers le bleu. • **Chaud** : Le blanc des images tire vers le rouge.

Vous pouvez également régler une température de couleur préférée en ajustant les options suivantes.

- **Gain R**/**Gain V**/**Gain B** : Ajuste le niveau de contraste des rouges, verts et bleus.
- **Décalage R**/**Décalage V**/**Décalage B** : Ajuste le niveau de luminosité des rouges, verts et bleus.

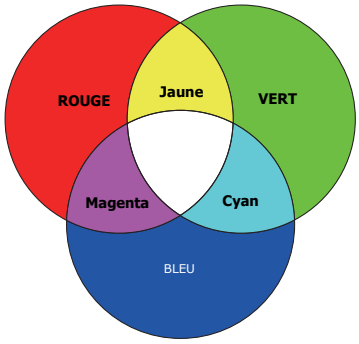
- **Gestion couleur**

La gestion des couleurs fournit six groupes de couleurs (RVBCMJ) à ajuster. Lorsque vous sélectionnez chaque couleur, vous pouvez ajuster sa plage et sa saturation en fonction de vos préférences.

Pour effectuer des ajustements, appuyez sur les flèches ▲/▼ pour choisir une couleur indépendante parmi le rouge (R), le vert (V), le bleu (B), le cyan (C), le magenta (M) ou le jaune (Y), puis appuyez **OK**. Les éléments de menu suivants sont affichés pour votre choix.

Réglages couleur avancée (Suite)

- **Nuance** : Une augmentation des valeurs donnera des couleurs composées d'une plus grande proportion des deux couleurs adjacentes. Veuillez vous reporter à l'illustration pour connaître l'interrelation des couleurs. Par exemple, si vous sélectionnez Rouge et réglez sa valeur sur 0, seul le rouge pur de l'image projetée sera sélectionné. L'augmentation des valeurs inclura le rouge proche du jaune et le rouge proche du magenta.



- **Saturation** : Ajuste les valeurs selon vos préférences. Chaque réglage apporté se reflétera immédiatement dans l'image. Par exemple, si vous sélectionnez Rouge et réglez sa valeur sur 0, seule la saturation du rouge pur sera affectée.
- **Gain** : Ajuste les valeurs selon vos préférences. Le niveau de contraste de la couleur primaire sélectionnée sera affecté. Chaque réglage apporté se reflétera immédiatement dans l'image.

Si vous avez sélectionné **Balance des blancs** (W), vous pouvez ajuster les niveaux de contraste du Rouge, du Vert et du Bleu en sélectionnant **Gain R**, **Gain V** et **Gain B**.

Saturation est la quantité de cette couleur dans une image vidéo. Une valeur inférieure donne des couleurs moins saturées ; une valeur de « 0 » supprime cette couleur complètement de l'image. Si la saturation est trop élevée, cette couleur sera trop vive et irréaliste.

- **Mode source lumière**

Sélectionne une alimentation de source lumineuse appropriée parmi les modes fournis. Voir Augmenter la durée de vie de la source lumineuse à la page 43.

Réglages couleur avancée (Suite)	• **Luminosité HDR** Le projecteur peut ajuster automatiquement les niveaux de luminosité de votre image en fonction de la source d'entrée. Vous pouvez également sélectionner manuellement un niveau de luminosité pour afficher une meilleure qualité d'image. Quand la valeur est supérieure, l'image devient plus brillante. Quand la valeur est inférieure, l'image devient plus sombre. • **Noise Reduction** Réduit le bruit électrique de l'image causé par différents lecteurs média.
Réinit. mode image actuel	Tous les ajustements que vous avez apportés au **Mode Image** sélectionné (y compris le mode prédéfini, **User**) retournent aux valeurs par défaut. 1. Appuyez **OK**. Le message de confirmation est affiché. 2. Utilisez ◄/► pour sélectionner **Réinitialiser** et appuyez **OK**. Le mode d'image actuel retourne aux réglages par défaut. Les réglages suivants sont conservés : **Mode Image**, **Paramètre de jeu**.

2. Menu principal : **Son**

Structure

Menu		Options
Mode son		**Cinéma/Musiq/Jeux/Sports/Util**
EQ sonore utilisateur	**100Hz/300Hz/ 1kHz/3kHz/10kHz**	**-10 à +10**
Sortie audio		**treVolo/S/PDIF/Prise 3,5mm**
Format de sortie audio		**LPCM/RAW**
Muet		**Dés/Act**
Volume		**0 à 20**
Commutateur G/D		**Dés/Act**
Bip de mise sous/hors tension		**Dés/Act**
Réinitialiser l'audio		**Réinitialiser/Annuler**

Descriptions des fonctions

Menu	Descriptions
Mode son	Cette fonction utilise la technologie treVolo et Bongiovi DPS (Digital Power Station), qui intègre ses algorithmes brevetés avec 120 points d'étalonnage qui optimisent tout signal audio en temps réel pour ajouter de la profondeur, de la clarté, de la définition, de la présence et une imagerie de champ stéréo améliorée pour une expérience audio plus immersive. Les sons prédéfinis suivants sont disponibles : **Cinéma**, **Musiq**, **Jeux**, **Sports** et **Util**. Quand **Réglage de la pièce** dans le menu **Avancé - Image** > **Paramètre de jeu** est activé, **Sombre**/**Lumineux** déploie le mode son **Jeux**. Le mode **Util** permet de personnaliser les paramètres de son. Lors de la sélection du mode **Util**, vous pouvez apporter des ajustements avec la fonction **EQ sonore utilisateur**. Si la fonction **Muet** est activée, ajuster **Mode son** désactivera la fonction **Muet**.
EQ sonore utilisateur	Sélectionnez les bandes de fréquence souhaitées (100 Hz, 300 Hz,1k Hz, 3k Hz et 10k Hz) pour ajuster les niveaux selon votre préférence. Les réglages apportés ici définissent le mode **Util**.
Sortie audio	Sélectionne la sortie audio des haut-parleurs internes ou externes. Pour profiter de l'effet sonore numérique **S/PDIF**, assurez-vous que le connecteur **SPDIF** du projecteur est bien relié à un système audio compatible.
Format de sortie audio	Sélectionne le signal **LPCM** ou **RAW** pour les sorties audio **S/PDIF** du projecteur. Pour profiter de la sortie audio de 2,0/5,1/7,1 canaux, veuillez vérifier le format audio de votre lecteur et de vos haut-parleurs externes.
Muet	Sélectionnez **Act** pour désactiver temporairement le haut-parleur interne du projecteur ou le volume sorti depuis la prise de sortie audio. Pour restaurer l'audio, sélectionnez **Dés**.

Volume	Ajuste le volume du haut-parleur interne du projecteur ou le volume sorti depuis la prise de sortie audio. Si la fonction **Muet** est activée, ajuster **Volume** désactivera la fonction **Muet**.
Commutateur G/D	Les canaux audio gauche et droit seront échangés automatiquement lors de la sélection de **Act**.
Bip de mise sous/hors tension	Définit le bip pour le projecteur sur **Act** ou **Dés**. Le **Bip de mise sous/hors tension** ne peut être ajusté qu'ici. La désactivation du son ou l'ajustement du niveau sonore n'a pas d'effet sur le **Bip de mise sous/hors tension**.
Réinitialiser l'audio	Retourne tous les ajustements que vous avez apportés dans le menu **Son** aux valeurs par défaut.

3. Menu principal : **Affichage**

Structure

Menu			Options
Format image			**Auto/4:3/16:9**
Recherche auto de la source			**Dés/Act**
Renom.source			**HDMI-1/HDMI-2**
3D	**Mode 3D**		**Auto/Trame séquentielle/Combi trame/Haut-bas/Côte à côte/Dés**
	Inverser sync 3D		**Désactiver/Inverser**
Paramètres HDMI	**Format HDMI**		**Auto/Limité/Plein**
	Égaliseur HDMI	**HDMI-1/HDMI-2**	**Auto/1/2/3/4/5**
	HDMI EDID	**HDMI-1/HDMI-2**	**Amélioré/Standard**
	Contrôle électronique		**Dés/Act**
	Lien Allumer		**Dés/De l'appareil**
	Lien Éteindre		**Dés/Du projecteur**
Réinitialiser affichage			**Réinitialiser/Annuler**

Descriptions des fonctions

Menu	Descriptions
Format image	Plusieurs options permettent de définir le format de l'image en fonction de votre source de signal d'entrée. Ce réglage de l'image peut avoir un impact sur la latence dans le mode **Game**. Nous vous suggérons de régler **Format image** sur **Auto** pour profiter d'un jeu à faible latence. Si aucune source n'est détectée, cette fonction n'est pas disponible et le **Remplissage de l'écran** est défini sur 4:3 ou 1:1. • **Auto** Met une image à l'échelle proportionnellement pour qu'elle soit adaptée à la résolution native dans sa largeur horizontale ou verticale. Image 15:9 • **4:3** Met une image à l'échelle afin qu'elle s'affiche au centre de l'écran en respectant un format 4:3. Image 4:3 • **16:9** Met une image à l'échelle afin qu'elle s'affiche au centre de l'écran en respectant un format 16:9. Image 16:9

Recherche auto de la source	Permet au projecteur de rechercher automatiquement un signal.
Renom.source	Renomme la source d'entrée actuelle à votre nom souhaité. Sur la page **Renom.source** : 1. Appuyez **OK** pour afficher le clavier à l'écran. 2. Appuyez sur ▲/▼/◄/► pour sélectionner chaque chiffre/lettre souhaité, et appuyez **OK** pour confirmer chaque saisie. 3. Répétez l'étape ci-dessus et lorsque vous avez terminé, appuyez **BACK** et ▼ pour choisir **Commettre**. 4. Appuyez **OK** et le nom de la source change.
3D	Ce projecteur prend en charge la lecture de contenu en trois dimensions (3D) transféré via vos appareils vidéo compatibles 3D, tels que les consoles PlayStation (avec disques de jeu 3D), lecteurs Blu-ray 3D (avec disques Blu-ray 3D), et ainsi de suite. Après avoir connecté les appareils vidéo 3D au projecteur, portez les lunettes 3D BenQ et assurez-vous qu'elles sont allumées pour visionner le contenu 3D. Lorsque vous regardez du contenu 3D : • L'image peut sembler déplacée ; cependant, ce n'est pas un dysfonctionnement du produit. • Faite des pauses appropriées lorsque vous regardez des contenus 3D. • Arrêtez de regarder les contenus 3D si vous ressentez de la fatigue ou un inconfort. • Gardez une distance à l'écran d'environ trois fois la hauteur effective de l'écran. • Les enfants et les personnes ayant des antécédents d'hypersensibilité à la lumière, des problèmes cardiaques, ou toutes autres conditions médicales existantes devraient s'abstenir de regarder du contenu 3D. • L'image peut sembler rougeâtre, verdâtre ou bleuâtre si vous ne portez pas de lunettes 3D. Cependant, vous ne remarquerez aucune déviation de couleur lors de la lecture de contenus 3D avec des lunettes 3D. • La source 4K ne sera pas affichée. • **Mode 3D** Le réglage par défaut est **Auto** et le projecteur choisit automatiquement un format 3D approprié lors de la détection du contenu 3D. Si le projecteur ne peut pas reconnaître le format 3D, choisissez manuellement un mode 3D selon votre préférence. Quand cette fonction est activée : • Le niveau de luminosité de l'image projetée diminue. • Le **Mode Image** ne peut pas être ajusté. • Le **Trapèze 2D** ne peut être ajusté qu'avec des degrés limités. • **Inverser sync 3D** Quand votre image 3D est déformée, activez cette fonction pour permuter l'image pour l'œil gauche et l'œil droit pour une expérience 3D plus confortable.

Paramètres HDMI	• **Format HDMI** Sélectionne une plage de couleurs RVB appropriée pour corriger la précision des couleurs. • **Auto** : Sélectionne automatiquement une plage de couleur appropriée pour le signal HDMI entrant. • **Limité** : Utilise la plage limitée RVB 16-235. • **Plein** : Utilise la plage complète RVB 0-255. • **Égaliseur HDMI** Définit une valeur appropriée pour maintenir la qualité d'image HDMI lors de la transmission de données à longue distance. • **HDMI EDID** Bascule entre **Amélioré** pour HDMI 2.0 EDID et **Standard** pour HDMI 1.4 EDID. La sélection de **Standard** qui prend en charge jusqu'à 1080p 60Hz peut résoudre des problèmes d'affichage anormaux avec certains anciens lecteurs. • **Contrôle électronique** Lorsque vous activez cette fonction et connectez un appareil compatible HDMI CEC à votre projecteur avec un câble HDMI, allumer l'appareil compatible HDMI CEC allume automatiquement le projecteur, tandis qu'éteindre le projecteur éteint automatiquement l'appareil compatible HDMI CEC. • **Lien Allumer/Lien Éteindre** Quand vous connectez un appareil compatible HDMI CEC à votre projecteur avec un câble HDMI, vous pouvez définir le comportement de la mise sous tension/hors tension entre l'appareil et le projecteur. **Lien Allumer > De l'appareil** : Quand l'appareil connecté est allumé, le projecteur sera aussi activé. **Lien Éteindre > Du projecteur** : Quand l'appareil connecté est éteint, le projecteur sera aussi arrêté.
Réinitialiser affichage	Retourne tous les paramètres du menu principal **Affichage** aux valeurs par défaut de l'usine.

4. Menu principal : **Installation**

Structure

Menu		Options
Position du projecteur		**Avant/Plafond avant/Arrière/Plafond arr.**
Trapèze 2D		**H : -30 à +30**
		V : -30 à +30
Trapèze vertical auto		**Dés/Act**
LumiExpert	**LumiExpert**	**Dés/Act**
	Niveau LumiExpert	**-1 à +1**
	Étalonnage manuel	**Statut de l'étalonnage manuel/Étalonner/ Réinitialiser étalonnage manuel**
Motif de test		**Dés/Act**
Mode Haute altitude		**Dés/Act**
Débit en bauds		**9600/14400/19200/38400/57600/115200**
Remplissage de l'écran		**16:9/4:3/1:1**
Décalage obj. num.		

Descriptions des fonctions

Menu	Descriptions
Position du projecteur	Vous pouvez installer le projecteur au plafond, derrière un écran ou encore l'associer à un ou plusieurs miroirs. Voir Choix de l'emplacement à la page 11 pour des détails.
Trapèze 2D	Voir Correction trapézoïdale à la page 15 pour des détails. Ce réglage de l'image peut avoir un impact sur la latence dans le mode **Game**. Nous vous suggérons de régler **Trapèze 2D** les valeurs sur 0 pour profiter d'un jeu à faible latence.
Trapèze vertical auto	Corrige automatiquement la distorsion trapézoïdale verticale de l'image projetée. Ce réglage de l'image peut avoir un impact sur la latence dans le mode **Game**. Nous vous suggérons de désactiver **Trapèze vertical auto** pour profiter d'un jeu à faible latence.

LumiExpert	• **LumiExpert** : Lorsque cette fonction est activée, le projecteur détecte activement les conditions de lumière ambiante et ajuste automatiquement la luminosité visuelle équilibrée pour créer une expérience visuelle optimale.
	
	Cette fonction n'est pas disponible dans Motif de test ou quand le **Mode Image** est **HDR10**, **HDR Game** ou **HLG**. Elle n'est pas non plus disponible quand aucune source n'est détectée.
	• **Niveau LumiExpert** : Ajuste le décalage gamma.
	
	Cette fonction n'est pas disponible quand **LumiExpert** est désactivé.
	• **Étalonnage manuel** : En fonction de la luminosité ambiante, vous pouvez effectuer l'étalonnage manuellement.
	  • **Statut de l'étalonnage manuel** : Affiche l'état de l'étalonnage manuel.
	  • **Étalonner** : Activez cet élément pour démarrer le processus d'étalonnage.
	  • **Réinitialiser étalonnage manuel** : Réinitialise le décalage gamma aux valeurs préréglées en usine.

Motif de test	Ajuste la taille et la mise au point de l'image et vérifier que l'image projetée n'a pas de distorsion.
Mode Haute altitude	Il est recommandé d'utiliser le **Mode Haute altitude** lorsque votre environnement est entre 1500 m et 3000 m au-dessus du niveau de la mer, et à une température ambiante entre 0°C et 30°C. Si vous sélectionnez le « **Mode Haute altitude** », le niveau de bruit de fonctionnement peut être plus élevé en raison de la vitesse de ventilation nécessaire pour améliorer le système de refroidissement et les performances du projecteur. Si vous utilisez votre projecteur dans des conditions extrêmes autres que celles mentionnées ci-dessus, il est possible que celui-ci s'éteigne automatiquement afin d'éviter une surchauffe. Dans ce cas, vous pouvez résoudre le problème en sélectionnant le Mode Haute altitude. Cependant, il n'est pas garanti que le projecteur fonctionne correctement dans tous les environnements difficiles ou extrêmes. N'utilisez pas le **Mode Haute altitude** si votre altitude est entre 0 m et 1500 m et la température ambiante est entre 0°C et 35°C. Le projecteur sera trop refroidi si vous activez ce mode dans cette condition.
Débit en bauds	Sélectionnez un taux en baud qui est identique avec celui de votre ordinateur pour pouvoir connecter le projecteur avec un câble RS-232 approprié et mettre à jour ou télécharger le micrologiciel du projecteur. Cette fonction est destinée aux techniciens de service qualifiés.

Remplissage de l'écran	Sélectionnez le format d'image préféré de l'utilisateur, voir Remplissage de l'écran à la page 35 pour plus de détails. La modification de l'EDID est uniquement disponible sur HDMI.
Décalage obj. num.	Utilisez ◀/▶ pour décaler horizontalement l'image projetée. • Ceci est uniquement disponible avec la source d'entrée HDMI. • Cette fonction n'est pas disponible en **3D** ou quand **Remplissage de l'écran** est défini sur **16:9**. • Quand **Remplissage de l'écran** est ajusté, **Décalage obj. num.** de réinitialise à 0.

5. Menu principal : **Système**

Structure

Menu			Options
Langue			English / Français / Deutsch / Italiano / Español / Русский / 繁體中文 / 简体中文 / 日本語 / 한국어 / Svenska / Nederlands / Türkçe / Čeština / Português / ไทย / Polski / Magyar / Hrvatski / Română / Norsk / Dansk / Български / Suomi / Bhs Ind / Ελληνικά / العربية / हिन्दी
Réglages du fond	**Fond**		**BenQ/Gris/Noir/Bleu/Violet**
	Écran de veille		**BenQ/Noir/Bleu**
Réglages des menus	**Type menu**		**Base/Avancé**
	Durée affichage menu		**5 sec/10 sec/20 sec/30 sec/Toujours**
	Position des menus		**Centre/Coin sup. Gauche/Coin sup. Droit/Coin inf. Droit/Coin inf. gauche**
Informations de source de lumière	**Durée d'utilisation source lumière**		
	Mode Normal		
	Mode ÉCO		
	Modeéco intelligent		
	Heure équivalente de lumière		
	Voir le manuel for la formule détaillée		
	Réinit.compt.lum.		**Réinitialiser/Annuler**
Paramètres de fonctionnement	**Message de rappel**		**Dés/Act**
	Voyant diode		**Dés/Act**
	Réglages mise sous/hors tension	**Mise sous tension directe**	**Dés/Act**
		Hors tension auto	**Désactiver/3 min/10 min/15 min/ 20 min/25 min/30 min**
Param. de sécurité	**Verrou touches panneau**	**Dés/Act**	**Oui/Non**
	Modifier MP		
	Verrou alimentation		**Dés/Act**
Réglages d'usine			**Réinitialiser/Annuler**
Réinitialiser système			**Réinitialiser/Annuler**

Descriptions des fonctions

Menu	Descriptions
Langue	Définit la langue des menus à l'écran (OSD).
Réglages du fond	• **Fond** Permet de sélectionner la couleur de fond pour le projecteur. • **Écran de veille** Permet de sélectionner le logo à afficher lors de la phase de démarrage du projecteur.
Réglages des menus	• **Type menu** Définit le type de menu OSD en fonction de vos besoins. • **Durée affichage menu** Détermine le temps d'attente avant la désactivation du menu OSD lorsque vous n'actionnez aucune touche. • **Position des menus** Définit la position du menu à l'écran (OSD).
Informations de source de lumière	Cette page de menu affiche les informations suivantes : • **Durée d'utilisation source lumière** • Heures de lumière utilisées en **Mode Normal**, **Mode ÉCO** et **Modeéco intelligent**. • **Heure équivalente de lumière** Pour des détails sur la façon de calculer les heures, voir Familiarisation avec les heures de la lumière à la page 43. • **Réinit.compt.lum.** : Réinitialisez la minuterie de la lumière après avoir installé une nouvelle lumière.

Paramètres de fonctionnement	• **Message de rappel**
	Active ou désactive les messages de rappel.
	• **Voyant diode**
	Vous pouvez désactiver les lumières d'avertissement à diode. Ceci afin d'éviter toute perturbation de lumière lors de l'affichage des images dans une pièce sombre.
	• **Réglages mise sous/hors tension** :
	  • **Mise sous tension directe** : Permet au projecteur de s'allumer automatiquement lorsqu'il est alimenté par le cordon d'alimentation.
	  • **Hors tension auto** : Permet au projecteur de s'éteindre automatiquement si aucun signal d'entrée n'est détecté après un certain temps pour éviter une utilisation inutile de la source lumineuse.

Param. de sécurité	• **Verrou touches panneau** : Avec le verrouillage des touches du projecteur, vous pouvez éviter que les réglages de votre projecteur soient modifiés accidentellement (par des enfants, par exemple). Lorsque **Verrou touches panneau** est activé, aucune touche du projecteur ne fonctionnera à l'exception de ⏻ **ALIMENTATION**. Pour déverrouiller les touches du panneau, maintenez enfoncé ► (la touche droite) sur le projecteur ou la télécommande pendant 3 secondes. Si vous éteignez le projecteur sans désactiver le verrouillage des touches du panneau, celui-ci sera toujours activé lors de la prochaine mise sous tension du projecteur. • **Modifier MP/Verrou alimentation** Voir Utiliser la fonction de mot de passe à la page 20.
Réglages d'usine	Rétablit les paramètres par défaut. Les réglages suivants sont conservés : **Position du projecteur**, **Trapèze 2D**, **Trapèze vertical auto**, **Mode Haute altitude**, **Débit en bauds**, **Informations de source de lumière**, **Param. de sécurité**, **Remplissage de l'écran**, **Décalage obj. num.**
Réinitialiser système	Retourne tous les paramètres du menu principal **Système** aux valeurs par défaut de l'usine. Les réglages suivants sont conservés : **Informations de source de lumière**, **Param. de sécurité**.

6. Menu principal : **Informations**

Structure

Menu	Options
Résolution détectée	
Source	
Mode Image	
Mode source lumière	
Format 3D	
Système de couleurs	
Plage dynamique	
Durée d'utilisation source lumière	
Version micrologiciel	
Code de service	

Descriptions des fonctions

Menu	Descriptions
Résolution détectée	Indique la résolution native du signal d'entrée.
Source	Indique la source actuelle du signal.
Mode Image	Indique le mode sélectionné dans le menu **Image**.
Mode source lumière	Indique le mode de la source lumineuse utilisée.
Format 3D	Affiche le mode 3D actuel. **Format 3D** n'est disponible que quand 3D est activé.
Système de couleurs	Indique le format du système d'entrée.
Plage dynamique	Indique la gamme dynamique de l'image, p.ex. SDR, HDR10, HLG, etc.
Durée d'utilisation source lumière	Indique le nombre d'heures d'utilisation de la lumière.
Version micrologiciel	Affiche la version de micrologiciel de votre projecteur.
Code de service	Indique le numéro de série du projecteur.

Entretien

Entretien du projecteur

Nettoyage de l'objectif

Nettoyez l'objectif dès que vous remarquez que sa surface est sale ou poussiéreuse. Veuillez vous assurer d'éteindre le projecteur et laissez le refroidir complètement avant de nettoyer l'objectif.

- Utilisez une bombe d'air comprimé pour ôter la poussière.
- Si l'objectif est sale, utilisez du papier pour objectif ou humidifiez un chiffon doux de produit nettoyant pour objectif et frottez légèrement la surface.
- N'utilisez jamais d'éponge abrasive, de nettoyant alcalin ou acide, de poudre à récurer ou de solvants volatils, comme alcool, benzène, diluant ou insecticide. L'utilisation de tels produits ou le contact prolongé avec des matériaux en caoutchouc ou vinyle peut endommager la surface du projecteur et la matière du boîtier.

Nettoyage du boîtier du projecteur

Avant de nettoyer le boîtier, mettez le projecteur hors tension de la manière indiquée à Arrêt du projecteur à la page 22, puis débranchez le cordon d'alimentation.

- Pour ôter la poussière ou la saleté, utilisez un chiffon doux et sans peluches.
- Pour ôter les tâches tenaces, humidifiez un chiffon doux à l'aide d'eau et d'un détergent au pH 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, veuillez suivre les instructions ci-dessous :

- 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 Caractéristiques à la page 47 ou consulter votre revendeur sur la portée.
- Rentrez les pieds de réglage.
- Retirez la pile de la télécommande.
- Placez le projecteur dans son emballage d'origine ou équivalent.

Transport du projecteur

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

Informations de source de lumière

Familiarisation avec les heures de la lumière

Lorsque le projecteur fonctionne, la durée d'utilisation de la source lumineuse (en heures) est calculée automatiquement par le compteur horaire intégré. La méthode de calcul de l'équivalent heures lumière est la suivante :

1. Durée utilisation lumière = (x+y1+y2+z) heures si
   Durée utilisée en mode **Normal** = x heures
   Durée utilisée en mode **Éco 1** = y1 heures
   Durée utilisée en mode **Éco 2** = y2 heures
   Durée utilisée en mode **SmartEco** = z heures
2. Heure équivalente de lumière = α heures

$$\alpha = \frac{A'}{X} \times \chi + \frac{A'}{Y1} \times y1 + \frac{A'}{Y2} \times y2 + \frac{A'}{Z} \times z \quad \text{, si}$$

X= durée de vie de la source lumineuse en mode **Normal**
Y1 = source lumineuse en mode **Éco 1** (mode **Bright**)
Y2 = source lumineuse en mode **Éco 2** (autres modes)
Z = source lumineuse en mode **SmartEco**

A' est la plus longue durée de vie de la lumière parmi X, Y1, Y2, Z.

Pour la durée utilisée dans chaque mode de source lumineuse indiqué dans le menu OSD :

- La durée utilisée est accumulée et arrondie à un nombre entier en **heures**.
- Lorsque la durée utilisée est inférieure à 1 heure, elle indique 0 heure.

Lorsque vous calculez manuellement **Heure équivalente de lumière**, la valeur affichée dans le menu OSD sera probablement différente car le système du projecteur calcule la durée utilisée pour chaque mode de source lumière en « Minutes » puis arrondit à un nombre entier d'heures indiqué dans l'OSD.

Pour obtenir les informations de la source lumineuse :

Allez au **menu Avancé - Système** > **Informations de source de lumière** et appuyez **OK**. La page **Informations de source de lumière** s'affiche.

Vous pouvez également obtenir les informations d'heures de la lumière sur le menu **Informations**.

Augmenter la durée de vie de la source lumineuse

- Régler le **Mode source lumière**

Allez au **menu Avancé - Image** > **Réglages couleur avancée** > **Mode source lumière** et appuyez ◄/► pour sélectionner une alimentation de la source lumineuse appropriée parmi les modes fournis.

Régler le projecteur en mode **Éco** ou **SmartEco** prolonge la durée de vie de la lumière.

Mode source lumière	Descriptions
Normal	Fournit la pleine luminosité de la lumière
Éco	Réduit la luminosité pour prolonger la durée de vie de la lumière et réduit le bruit du ventilateur
SmartEco	Règle l'alimentation de la lumière automatiquement en fonction du niveau de luminosité du contenu tout en optimisant la qualité de l'affichage.

• Régler **Hors tension auto**

Cette fonction permet au projecteur de s'éteindre automatiquement si aucun signal d'entrée n'est détecté après un certain temps pour éviter une utilisation inutile de la source lumineuse.

Pour définir **Hors tension auto**, allez au **menu Avancé - Système** > **Paramètres de fonctionnement** > **Réglages mise sous/hors tension** > **Hors tension auto**, et appuyez ◄/► pour définir une durée.

Changer la source lumineuse

La lumière à LED peut durer environ 20000 à 30000 heures. Dans la plupart des cas, il ne sera pas nécessaire de changer la source lumineuse pendant la durée de vie du projecteur. Quand c'est nécessaire, le remplacement de la lumière à LED n'est pas possible par l'utilisateur. Veuillez contacter le centre de service pour changer la lumière à LED.

Voyants

Voyant			État et description
POWER ○	TEMP ○	LIGHT ○	
Événements - alimentation			
🟠	○	○	Mode veille
🟢 (clignotant)	○	○	Mise en marche
🟢	○	○	Fonctionnement normal
🟠 (clignotant)	○	○	Refroidissement de mise hors tension normale
🔴 (clignotant)	🔴 (clignotant)	🔴 (clignotant)	Télécharger
🟢	○	🟠	Vie de la source lumineuse dépassée
🟢	○	○	Déverminage ACTIVÉ
🟢	🟢	🟢	Déverminage DÉSACTIVÉ
Événements de la source lumineuse			
○	○	🔴	Erreur de source lumineuse en fonctionnement normal
Événements thermiques			
🔴	🔴	○	Erreur de ventilateur 1 (la vitesse effective du ventilateur est en dehors de la vitesse désirée)
🔴	🔴 (clignotant)	○	Erreur de ventilateur 2 (la vitesse effective du ventilateur est en dehors de la vitesse désirée)
🔴	🟢	○	Erreur de ventilateur 3 (la vitesse effective du ventilateur est en dehors de la vitesse désirée)
🟢	🔴	○	Erreur de température 1 (température au-dessus de la limite)
🟢	🟢 (clignotant)	○	Erreur de connexion IC thermique #1 12C

○ : **Dés**

🟠 : Orange allumé

🟠 (clignotant) : Orange clignotant

🟢 : Vert allumé

🟢 (clignotant) : Vert clignotant

🔴 : Rouge allumé

🔴 (clignotant) : Rouge clignotant

Dépannage

Le projecteur ne s'allume pas.

Origine	Solution
Le cordon d'alimentation n'alimente pas l'appareil en électricité.	Insérez le cordon d'alimentation dans la prise d'alimentation CA située à l'arrière du projecteur et branchez-le sur la prise secteur. Si la prise secteur est dotée d'un interrupteur, assurez-vous que celui-ci est activé.
Nouvelle tentative de mise sous tension du projecteur durant la phase de refroidissement.	Attendez que la phase de refroidissement soit terminée.

Pas d'image

Origine	Solution
La source vidéo n'est pas allumée ou est mal connectée.	Allumez la source vidéo et vérifiez si le câble de signal est bien connecté.
Le projecteur n'est pas connecté correctement à l'appareil de signal d'entrée.	Vérifiez la connexion.
Le signal d'entrée n'a pas été sélectionné correctement.	Sélectionnez le bon signal d'entrée à l'aide de la touche **SOURCE**.

Image brouillée

Origine	Solution
L'objectif de projection n'est pas correctement réglé.	Réglez la mise au point de l'objectif à l'aide de la molette correspondante.
Le projecteur et l'écran ne sont pas alignés correctement.	Ajustez l'angle de projection, l'orientation, et si nécessaire, la hauteur du projecteur.

Image anormale

Origine	Solution
L'image est anormale.	• Assurez-vous que le câble de la source vidéo est correctement connecté et que la source vidéo est allumée. • Assurez-vous que l'entrée ou la sortie d'air n'est pas bloquée.

La télécommande ne fonctionne pas.

Origine	Solution
Les piles sont usées.	Remplacez les deux piles avec de nouvelles piles.
Il y a un obstacle entre la télécommande et l'appareil.	Retirez l'obstacle.
Vous vous tenez trop loin du projecteur.	Tenez-vous à moins de 8 mètres (26 pieds) du projecteur.

Le mot de passe est incorrect.

Origine	Solution
Vous ne vous souvenez pas du mot de passe.	Voir Procédure de rappel de mot de passe à la page 21.

Caractéristiques

Caractéristiques du projecteur

Toutes les caractéristiques peuvent être modifiées sans notification préalable.

Caractéristiques optiques

Résolution
1920 x 1080

Système d'affichage
DMD 1 puce

Objectif
F = 2,6 à 2,78, f = 10,2 à 12,24 mm

Plage de mise au point claire
0,91 – 1,83 m à Large,
1,10 – 2,19 m à Télé

Source lumineuse
Diode

Caractéristiques électriques

Alimentation
100 à 240 V CA, 2,9 A, 50 à 60 Hz (Automatique)

Consommation
240 W (max) ; < 0,5 W (veille)

Caractéristiques mécaniques

Poids
3,6 kg ± 100 g (7,94 ± 0,22 lb)

Prises de sortie

Haut-parleur
5 watts TreVolo x 2

Sortie de signal audio
Prise audio x 1
SPDIF x 1

Commande

Contrôle série RS-232
9 broches x 1

Récepteurs IR x 2

Prises d'entrée

Numérique
HDMI-1/HDMI-2 (2.0b, HDCP 2.2) x 2

USB
2.0 de type A x 1 (alimentation 5V/2,5A)

Entrée de signal audio
Entrée audio x 1
(Ne fonctionne que quand la source d'entrée du projecteur est définie sur HDMI, et qu'il est connecté à un appareil DVI via un câble DVI avec un adaptateur DVI vers HDMI.)

Caractéristiques environnementales

Température de fonctionnement
0°C à 40°C, au niveau de la mer

Température de stockage
-20°C à 60°C, au niveau de la mer

Humidité relative en fonctionnement/stockage
10% à 90% (sans condensation)

Altitude de fonctionnement
0 à 1499 m à 0°C à 35°C
1500 à 3000 m à 0°C à 30°C (avec Mode Haute altitude activé)

Altitude de stockage
30°C à 0 à 12200 m au-dessus du niveau de la mer

Réparation

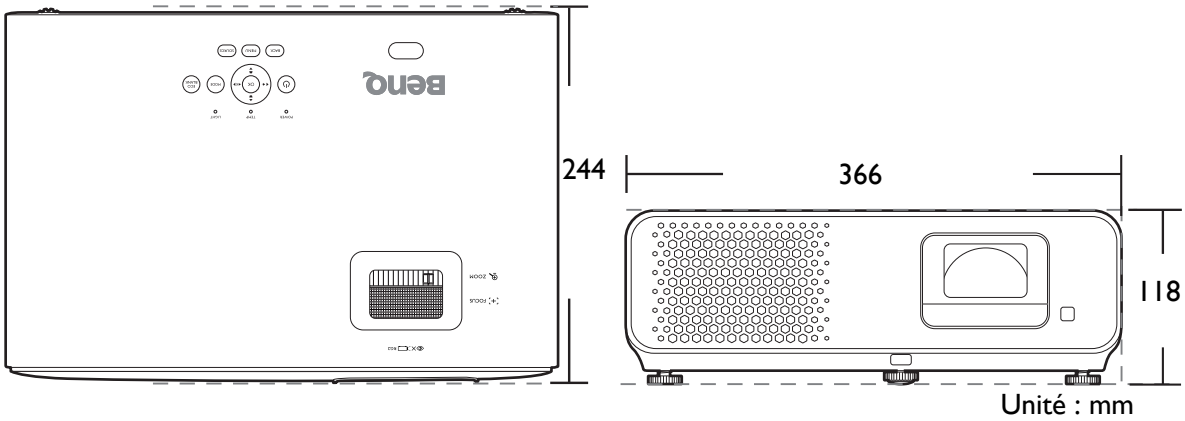
Veuillez visiter le site Web ci-dessous et choisissez votre pays pour trouver votre fenêtre de contact du service.
http://www.benq.com/welcome

Transport

Un emballage original ou équivalent est recommandé.

Dimensions

366 mm (L) x 118 mm (H) x 244 mm (P)



Fréquences de fonctionnement

Fréquences de fonctionnement pour l'entrée HDMI (HDCP)

• Fréquences PC

Résolution	Mode	Fréquence verticale (Hz)	Fréquence horizontale (kHz)	Fréquence des pixels (MHz)	Format 3D pris en charge		
					Trame séquentielle	Haut-bas	Côte à côte
640 x 480	VGA_60	59,940	31,469	25,175		V	V
	VGA_72	72,809	37,861	31,500			
	VGA_75	75,000	37,500	31,500			
	VGA_85	85,008	43,269	36,000			
720 x 400	720 x 400_70	70,087	31,469	28,3221			
800 x 600	SVGA_60	60,317	37,879	40,000		V	V
	SVGA_72	72,188	48,077	50,000			
	SVGA_75	75,000	46,875	49,500			
	SVGA_85	85,061	53,674	56,250			
	SVGA_120 (Reduce Blanking)	119,854	77,425	83,000	V		
1024 x 768	XGA_60	60,004	48,363	65,000		V	V
	XGA_70	70,069	56,476	75,000			
	XGA_75	75,029	60,023	78,750			
	XGA_85	84,997	68,667	94,500			
	XGA_120 (Reduce Blanking)	119,989	97,551	115,500	V		
1152 x 864	1152 x 864_75	75,00	67,500	108,000			
1024 x 576 à 60 Hz	BenQ Notebook Timing	60,00	35,820	46,996			
1024 x 600 à 65 Hz	BenQ Notebook Timing	64,995	41,467	51,419			
1280 x 720	1280 x 720_60	60	45,000	74,250		V	V
1280 x 768	1280 x 768_60	59,870	47,776	79,5		V	V
1280 x 800	WXGA_60	59,810	49,702	83,500		V	V
	WXGA_75	74,934	62,795	106,500			
	WXGA_85	84,880	71,554	122,500			
	WXGA_120 (Reduce Blanking)	119,909	101,563	146,25	V		
1280 x 1024	SXGA_60	60,020	63,981	108,000		V	V
	SXGA_75	75,025	79,976	135,000			
	SXGA_85	85,024	91,146	157,500			
1280 x 960	1280 x 960_60	60,000	60,000	108		V	V
	1280 x 960_85	85,002	85,938	148,500			
1360 x 768	1360 x 768_60	60,015	47,712	85,500		V	V
1440 x 900	WXGA+_60	59,887	55,935	106,500		V	V
1400 x 1050	SXGA+_60	59,978	65,317	121,750		V	V
1600 x 1200	UXGA	60,000	75,000	162,000		V	V
1680 x 1050	1680 x 1050_60	59,954	65,290	146,250		V	V
640 x 480 à 67 Hz	MAC13	66,667	35,000	30,240			
832 x 624 à 75 Hz	MAC16	74,546	49,722	57,280			
1024 x 768 à 75 Hz	MAC19	75,020	60,241	80,000			
1152 x 870 à 75 Hz	MAC21	75,06	68,68	100,00			
1920 x 1080 à 60 Hz	1920 x 1080_60	60	67,5	148,5	V	V	V
1920 x 1200 à 60 Hz	1920 x 1200_60 (Reduce Blanking)	59,95	74,038	154	V	V	V
1920 x 1200 à 120 Hz	1920 x 1200_120 (Reduce Blanking)	119,909	152,404	317,0			
1920 x 1080 à 60 Hz (VESA)	1920 x 1080_60 (pour modèle auditorium)	59,963	67,158	173			
1920 x 1080 à 120 Hz	1920 x 1080_120 (uniquement HDMI 2.0)	120,000	135,000	297			

3840 x 2160	3840 x 2160_30 (pour modèle 4K2K)	30	67,5	297			
3840 x 2160	3840 x 2160_60 (pour modèle 4K2K) (uniquement HDMI 2.0)	60	135	594			

Les paramétrages présentés ci-dessus peuvent ne pas être pris en charge du fait de limites du fichier EDID et de la carte graphique VGA. Il est possible que certaines fréquences ne puissent pas être choisies.

• Fréquences vidéo

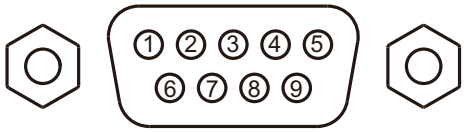
Fréquence	Résolution	Fréquence verticale (Hz)	Fréquence horizontale (kHz)	Fréquence des pixels (MHz)	Format 3D pris en charge			
					Trame séquentielle	Combi trame	Haut-bas	Côte à côte
480i	720(1440) x 480	59,94	15,73	27				
480p	720 x 480	59,94	31,47	27				
576i	720(1440) x 576	50	15,63	27				
576p	720 x 576	50	31,25	27				
720/50p	1280 x 720	50	37,5	74,25		V	V	V
720/60p	1280 x 720	60	45,00	74,25		V	V	V
1080/24P	1920 x 1080	24	27	74,25		V	V	V
1080/25P	1920 x 1080	25	28,13	74,25				
1080/30P	1920 x 1080	30	33,75	74,25				
1080/50i	1920 x 1080	50	28,13	74,25				V
1080/60i	1920 x 1080	60	33,75	74,25				V
1080/50P	1920 x 1080	50	56,25	148,5			V	V
1080/60P	1920 x 1080	60	67,5	148,5			V	V
1080/120P	1920 x 1080	120	135	297				
2160/24P	3840 x 2160 (uniquement HDMI 2.0)	24	54	297				
2160/25P	3840 x 2160 (uniquement HDMI 2.0)	25	56,25	297				
2160/30P	3840 x 2160 (uniquement HDMI 2.0)	30	67,5	297				
2160/50P	3840 x 2160 (uniquement HDMI 2.0)	50	112,5	594				
2160/60P	3840 x 2160 (uniquement HDMI 2.0)	60	135	594				

Commande RS232

Affectation de broches RS232

N°	Série
1	NC
2	RX
3	TX
4	NC
5	GND

N°	Série
6	NC
7	RTSZ
8	CTSZ
9	NC



Fonction	Type	Fonctionnement	ASCII
Alimentation	Écriture	Sous tension	<CR>*pow=on#<CR>
	Écriture	Hors tension	<CR>*pow=off#<CR>
	Lecture	État d'alimentation	<CR>*pow=?#<CR>
Sélection de la source	Écriture	HDMI (MHL)	<CR>*sour=hdmi#<CR>
	Écriture	HDMI 2 (MHL2)	<CR>*sour=hdmi2#<CR>
	Lecture	Source actuelle	<CR>*sour=?#<CR>
Contrôle audio	Écriture	Muet activé	<CR>*mute=on#<CR>
	Écriture	Muet désactivé	<CR>*mute=off#<CR>
	Lecture	État muet	<CR>*mute=?#<CR>
	Écriture	Volume +	<CR>*vol=+#<CR>
	Écriture	Volume -	<CR>*vol=-#<CR>
	Écriture	Niveau de volume pour client	<CR>*vol=value#<CR>
	Lecture	État du volume	<CR>*vol=?#<CR>
Mode Image	Écriture	Lumineux	<CR>*appmod=bright#<CR>
	Écriture	Salon	<CR>*appmod=livingroom#<CR>
	Écriture	Jeux	<CR>*appmod=game#<CR>
	Écriture	Cinéma (Rec.709)	<CR>*appmod=cine#<CR>
	Écriture	Util. 1	<CR>*appmod=user1#<CR>
	Écriture	3D	<CR>*appmod=threed#<CR>
	Écriture	Sport	<CR>*appmod=sport#<CR>
	Écriture	HDR10	<CR>*appmod=hdr#<CR>
	Écriture	HLG	<CR>*appmod=hlg#<CR>
	Lecture	Mode Image	<CR>*appmod=?#<CR>
Paramètre image	Écriture	Définir la valeur du contraste	<CR>*con=value#<CR>
	Lecture	Valeur du contraste	<CR>*con=?#<CR>
	Écriture	Luminosité +	<CR>*bri=+#<CR>
	Écriture	Luminosité -	<CR>*bri=-#<CR>
	Écriture	Définir la valeur de la luminosité	<CR>*bri=value#<CR>
	Lecture	Valeur de la luminosité	<CR>*bri=?#<CR>
	Écriture	Netteté +	<CR>*sharp=+#<CR>
	Écriture	Netteté -	<CR>*sharp=-#<CR>
	Écriture	Définir la valeur de la netteté	<CR>*sharp=value#<CR>
	Lecture	Valeur de la netteté	<CR>*sharp=?#<CR>
	Écriture	Température des couleurs-Chaud	<CR>*ct=warm#<CR>
	Écriture	Température des couleurs-Normal	<CR>*ct=normal#<CR>
	Écriture	Température des couleurs-Froid	<CR>*ct=cool#<CR>
	Écriture	Température des couleurs-lampe d'origine	<CR>*ct=native#<CR>
	Lecture	État de la température des couleurs	<CR>*ct=?#<CR>
	Écriture	Rapport 4:3	<CR>*asp=4:3#<CR>

Paramètre image (Suite)	Écriture	Rapport 16:9	<CR>*asp=16:9#<CR>
	Écriture	Rapport auto	<CR>*asp=AUTO#<CR>
	Lecture	État du rapport	<CR>*asp=?#<CR>
	Écriture	Trapèze vertical +	<CR>*vkeystone=+#<CR>
	Écriture	Trapèze vertical -	<CR>*vkeystone=-#<CR>
	Lecture	Valeur du trapèze vertical	<CR>*vkeystone=?#<CR>
	Écriture	Trapèze horizontal +	<CR>*hkeystone=+#<CR>
	Écriture	Trapèze horizontal -	<CR>*hkeystone=-#<CR>
	Lecture	Valeur du trapèze horizontal	<CR>*hkeystone=?#<CR>
	Écriture	Réinitialiser paramètres image actuels	<CR>*rstcurpicsetting#<CR>
	Écriture	Réinitialiser tous les paramètres image	<CR>*rstallpicsetting#<CR>
Paramètres de fonctionnement	Écriture	Position du projecteur-Sol avant	<CR>*pp=FT#<CR>
	Écriture	Position du projecteur-Sol arrière	<CR>*pp=RE#<CR>
	Écriture	Position du projecteur-Plafond arr.	<CR>*pp=RC#<CR>
	Écriture	Position du projecteur-Plafond avant	<CR>*pp=FC#<CR>
	Lecture	État de la position du projecteur	<CR>*pp=?#<CR>
	Écriture	Recherche auto rapide allumée	<CR>*QAS=on#<CR>
	Écriture	Recherche auto rapide éteinte	<CR>*QAS=off#<CR>
	Lecture	État de recherche auto rapide	<CR>*QAS=?#<CR>
	Écriture	Position des menus - Centre	<CR>*menuposition=center#<CR>
	Écriture	Position des menus - Coin sup. Gauche	<CR>*menuposition=tl#<CR>
	Écriture	Position des menus - Coin sup. Droit	<CR>*menuposition=tr#<CR>
	Écriture	Position des menus - Coin inf. Droit	<CR>*menuposition=br#<CR>
	Écriture	Position des menus - Coin inf. gauche	<CR>*menuposition=bl#<CR>
	Lecture	État de la position des menus	<CR>*menuposition=?#<CR>
	Écriture	Mise sous tension directe-activée	<CR>*directpower=on#<CR>
	Écriture	Mise sous tension directe-désactivée	<CR>*directpower=off#<CR>
	Lecture	Mise sous tension directe-état	<CR>*directpower=?#<CR>
Débit en bauds	Écriture	9600	<CR>*baud=9600#<CR>
	Écriture	14400	<CR>*baud=14400#<CR>
	Écriture	19200	<CR>*baud=19200#<CR>
	Écriture	38400	<CR>*baud=38400#<CR>
	Écriture	57600	<CR>*baud=57600#<CR>
	Écriture	115200	<CR>*baud=115200#<CR>
	Lecture	Débit en bauds actuel	<CR>*baud=?#<CR>
Contrôle de la lampe	Lecture	Lampe	<CR>*ltim=?#<CR>
	Écriture	Mode normal	<CR>*lampm=lnor#<CR>
	Écriture	Mode éco	<CR>*lampm=eco#<CR>
	Écriture	Mode SmartEco	<CR>*lampm=seco#<CR>
	Lecture	État du mode lampe	<CR>*lampm=?#<CR>

Divers	Lecture	Nom de modèle	<CR>*modelname=?#<CR>
	Lecture	Version logicielle système	<CR>*sysfwversion=?#<CR>
	Lecture	Version logicielle interpolateur	<CR>*scalerfwversion=?#<CR>
	Lecture	Version logicielle MCU	<CR>*mcufwversion=?#<CR>
	Écriture	Vide activé	<CR>*blank=on#<CR>
	Écriture	Vide désactivé	<CR>*blank=off#<CR>
	Lecture	État de vide	<CR>*blank=?#<CR>
	Écriture	Menu activé	<CR>*menu=on#<CR>
	Écriture	Menu désactivé	<CR>*menu=off#<CR>
	Lecture	Statut du menu	<CR>*menu=?#<CR>
	Écriture	Haut	<CR>*up#<CR>
	Écriture	Bas	<CR>*down#<CR>
	Écriture	Droite	<CR>*right#<CR>
	Écriture	Gauche	<CR>*left#<CR>
	Écriture	Entrée	<CR>*enter#<CR>
	Écriture	Préc.	<CR>*back#<CR>
	Écriture	Menu source activé	<CR>*sourmenu=on#<CR>
	Écriture	Menu source désactivé	<CR>*sourmenu=off#<CR>
	Lecture	État du menu source	<CR>*sourmenu=?#<CR>
	Écriture	Sync 3D désactivée	<CR>*3d=off#<CR>
	Écriture	Auto 3D	<CR>*3d=auto#<CR>
	Écriture	Sync 3D Haut-bas	<CR>*3d=tb#<CR>
	Écriture	Sync 3D Trame séquentielle	<CR>*3d=fs#<CR>
	Écriture	3D Combinaison de trame	<CR>*3d=fp#<CR>
	Écriture	3D Côte à côte	<CR>*3d=sbs#<CR>
	Écriture	Inversion 3D désactivé	<CR>*3d=da#<CR>
	Écriture	Inversion 3D	<CR>*3d=iv#<CR>
	Lecture	État sync 3D	<CR>*3d=?#<CR>
	Écriture	Mode Haute altitude activé	<CR>*Highaltitude=on#<CR>
	Écriture	Mode Haute altitude désactivé	<CR>*Highaltitude=off#<CR>
	Lecture	État Mode Haute altitude	<CR>*Highaltitude=?#<CR>
Calibrage des couleurs (seulement pour le service)	Écriture	Définir la valeur gamma BenQ	<CR>*gamma=value#<CR>
	Lecture	État de valeur gamma	<CR>*gamma=?#<CR>
	Écriture	Définir la valeur de la luminosité HDR	<CR>*hdrbri=value#<CR>
	Lecture	Obtenir la valeur de la luminosité HDR	<CR>*hdibri=?#<CR>
	Écriture	Définir la valeur de gain rouge	<CR>*RGain=value#<CR>
	Lecture	Obtenir la valeur de gain rouge	<CR>*RGain=?#<CR>
	Écriture	Définir la valeur de gain vert	<CR>*GGain=value#<CR>
	Lecture	Obtenir la valeur de gain vert	<CR>*GGain=?#<CR>
	Écriture	Définir la valeur de gain bleu	<CR>*BGain=value#<CR>
	Lecture	Obtenir la valeur de gain bleu	<CR>*BGain=?#<CR>
	Écriture	Définir la valeur de décalage rouge	<CR>*ROffset=value#<CR>
	Lecture	Obtenir la valeur de décalage rouge	<CR>*ROffset=?#<CR>
	Écriture	Définir la valeur de décalage vert	<CR>*GOffset=value#<CR>
	Lecture	Obtenir la valeur de décalage vert	<CR>*GOffset=?#<CR>

Calibrage des couleurs (seulement pour le service) (Suite)	Écriture	Définir la valeur de décalage bleu	<CR>*BOffset=value#<CR>
	Lecture	Obtenir la valeur de décalage bleu	<CR>*BOffset=?#<CR>
	Écriture	Couleur primaire	<CR>*primcr=value#<CR>
	Lecture	État de la couleur primaire	<CR>*primcr=?#<CR>
	Écriture	Définir la valeur de la nuance	<CR>*hue=value#<CR>
	Lecture	Obtenir la valeur de la nuance	<CR>*hue=?#<CR>
	Écriture	Définir la valeur de la saturation	<CR>*saturation =value#<CR>
	Lecture	Obtenir la valeur de la saturation	<CR>*saturation =?#<CR>
	Écriture	Définir la valeur de gain	<CR>*gain=value#<CR>
	Lecture	Obtenir la valeur de gain	<CR>*gain=?#<CR>
Service (Seulement pour le service)	Écriture	Mode service activé pour le rapport d’erreur	<CR>*error=enable#<CR>
	Lecture	Rapport de code d’erreur	<CR>*error=report#<CR>
	Lecture	Vitesse ventilateur 1	<CR>*fan1=?#<CR>
	Lecture	Vitesse ventilateur 2	<CR>*fan2=?#<CR>
	Lecture	Vitesse ventilateur 3	<CR>*fan3=?#<CR>
	Lecture	Température 1	<CR>*tmp1=?#<CR>
	Lecture	Voyant DEL	<CR>*led=?#<CR>