Projecteur numérique

Manuel d'utilisation

AK700ST

V 1.01

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 © 2024 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.

Les termes HDMI, HDMI High-Definition Multimedia Interface, l'habillage commercial HDMI et les logos HDMI sont des marques commerciales ou des marques déposées de HDMI Licensing Administrator, Inc.

Table des matières

Informations de garantie et de copyright **2**

Consignes de sécurité importantes **4**

Introduction **8**

Contenu de l'emballage 8

Vue extérieure du projecteur 9

Commandes et fonctions 10

Positionnement du projecteur **13**

Choix de l'emplacement 13

Identification de la taille de l'image projetée souhaitée 14

Monter le projecteur 15

Ajustement de l'image projetée 16

Connexion **20**

Fonctionnement **23**

Mise en marche du projecteur 23

Utilisation des menus 24

Sécuriser le projecteur 25

Changement de signal d'entrée 26

Arrêt du projecteur 27

Utilisation des menus **28**

Système de menus 28

Menu **Base** 28

Menu **Avancé** 29

Entretien **48**

Entretien du projecteur 48

Informations de source de lumière 49

Dépannage **52**

Caractéristiques **54**

Caractéristiques du projecteur 54

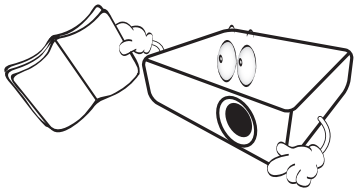
Dimensions 55

Fréquences de fonctionnement 56

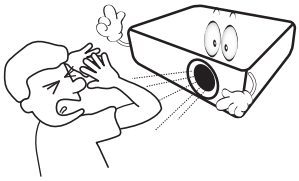
Consignes de sécurité importantes

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.

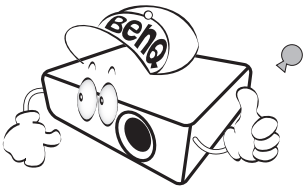
1. **Veuillez lire le présent manuel avant d'utiliser votre projecteur pour la première fois.** Conservez-le pour toute consultation ultérieure.



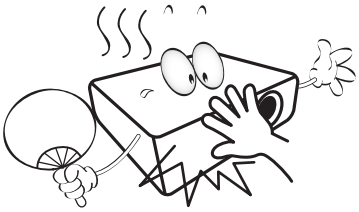
2. **Ne regardez pas directement l'objectif de projection lorsque l'appareil est en cours d'utilisation.** L'intensité du faisceau lumineux pourrait entraîner des lésions oculaires.



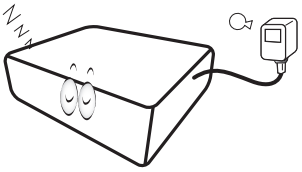
3. **Confiez les opérations d'entretien et de réparation à un technicien qualifié.**



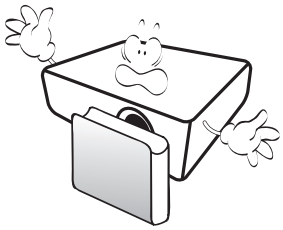
4. **N'oubliez pas d'ouvrir l'obturateur (le cas échéant) ni de retirer le couvercle de l'objectif (le cas échéant) lorsque la source lumineuse du projecteur est allumée.**
5. La source lumineuse atteint une température très élevée lorsque l'appareil est en cours d'utilisation.



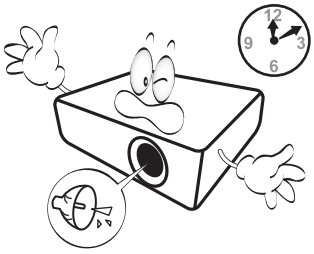
6. Dans certains pays, la tension d'alimentation n'est PAS stable. Ce projecteur est conçu pour fonctionner en toute sécurité à une tension située entre 100 et 240 volts CA. Cependant, une panne n'est pas exclue en cas de hausse ou de baisse de tension de l'ordre de ±10 volts. **Dans les zones où l'alimentation 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).**



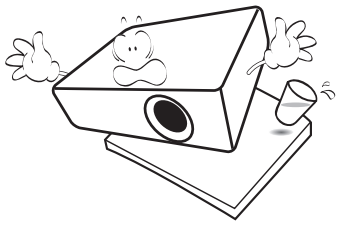
7. Évitez de placer des objets devant l'objectif de projection lorsque le projecteur est en cours d'utilisation car ils risqueraient de se déformer en raison de la chaleur ou de provoquer un incendie. Pour éteindre temporairement la source lumineuse, utilisez la fonction vide.



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

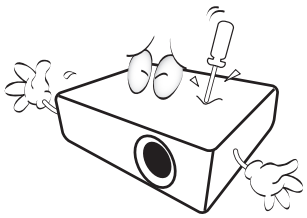


9. Ne posez pas cet appareil sur un chariot, un support ou une table instable. Il risquerait de tomber et d'être sérieusement endommagé.

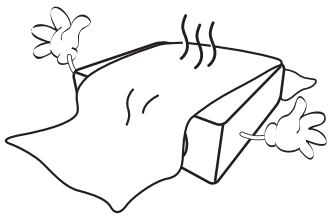


10. N'essayez en aucun cas de démonter ce projecteur. Un courant de haute tension circule à l'intérieur de votre appareil. Tout contact avec certaines pièces peut présenter un danger de mort.

    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.

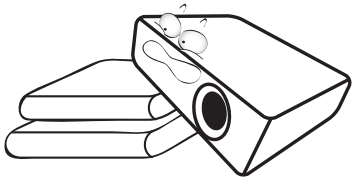


11. N'obstruez pas les orifices de ventilation.
    - Ne placez pas le projecteur sur une couverture, de la literie ou toute autre surface souple.
    - Ne recouvrez pas le projecteur avec un chiffon ni aucun autre élément.
    - Ne placez pas de produits inflammables à proximité du projecteur.

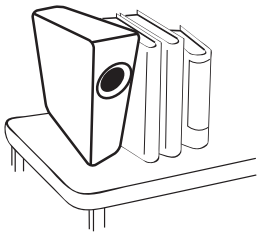


    Une importante obstruction des orifices de ventilation peut entraîner une surchauffe du projecteur qui risque alors de prendre feu.

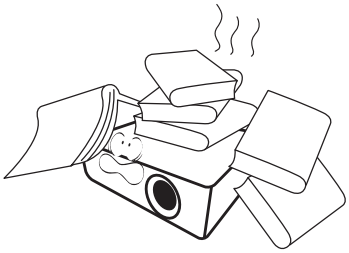
12. Placez toujours le projecteur sur une surface plane et horizontale avant de l'utiliser.
    - N'utilisez pas le projecteur lorsqu'il est placé sur une surface inclinée à plus de 10 degrés sur la gauche ou la droite ou à plus de 15 degrés vers l'avant ou l'arrière. Une inclinaison trop importante du projecteur peut être à l'origine de dysfonctionnements, voire d'une détérioration de la source lumineuse.



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

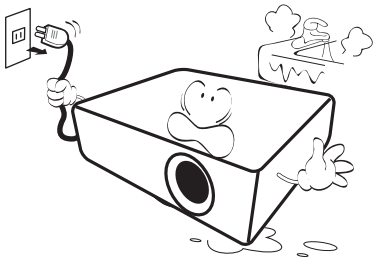


14. Ne vous appuyez pas sur le projecteur et ne placez aucun objet dessus. Une charge trop élevée risque non seulement d'endommager le projecteur, mais également d'être à l'origine d'accidents et de blessures corporelles.

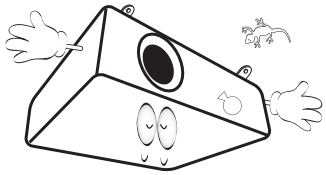


15. De l'air chaud et une odeur particulière peuvent s'échapper de la grille de ventilation lorsque le projecteur est sous tension. Il s'agit d'un phénomène normal et non d'une défaillance.

16. 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.



17. Cet appareil peut afficher des images renversées pour des configurations de montage au plafond/mur.



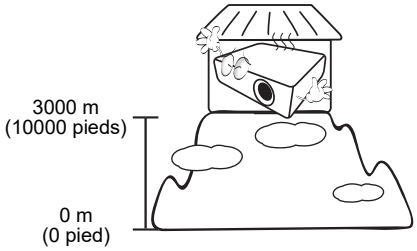
18. Cet appareil doit être mis à la terre.

19. 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).

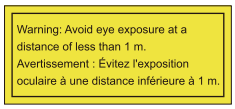


Groupe de risque 2

1. Selon la classification de la sécurité photobiologique des sources lumineuse et systèmes de sources lumineuse, 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.



L'unité de source lumineuse du projecteur utilise un laser.



- Il est avisé de surveiller les enfants et de ne jamais leur permettre de regarder le faisceau du projecteur à n'importe quelle distance du projecteur.
- Il est avisé de faire preuve de prudence lorsque vous utilisez la télécommande pour démarrer le projecteur face à l'objectif de projection.
- L'utilisateur est avisé d'éviter d'utiliser des aides optiques telles que des jumelles ou des télescopes à l'intérieur du faisceau.

Précaution du laser

Ce produit appartient à la CLASSE 1 des produits laser grand public et est conforme aux normes CEI 60825-1:2014, EN 60825-1:2014/A11:2021 et EN 50689:2021.



La mise en garde sur le laser ci-dessus est située sur le fond de cet appareil.

Attention : l'utilisation de contrôles ou d'ajustements ou l'exécution de procédures autres que celles spécifiées dans le présent document peuvent entraîner une exposition dangereuse aux rayonnements.

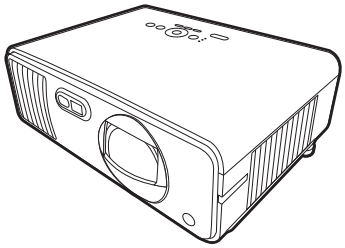
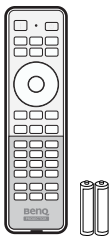
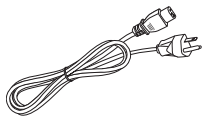
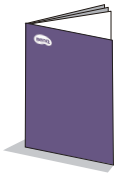
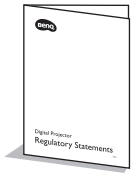
Pour éviter d'endommager les puces DLP, ne dirigez jamais un faisceau laser de forte puissance dans l'objectif de projection.

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

		
Projecteur	Télécommande et piles	Cordon d’alimentation
		
Guide de démarrage rapide	Déclarations réglementaires	Carte de garantie*

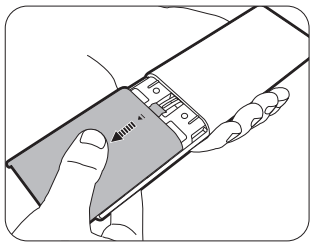
- Les accessoires fournis dépendent de votre région et peuvent présenter des différences par rapport aux accessoires illustrés.
- *La carte de garantie n’est fournie que dans certaines régions. Veuillez contacter votre revendeur pour des informations détaillées.

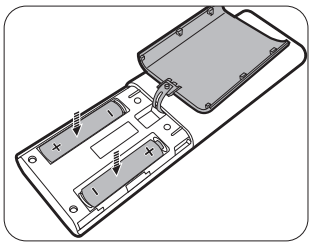
Accessoires disponibles en option

- Dongle sans fil (EZC-5201BS)

Remplacement des piles de la télécommande

1. Appuyez et ouvrez 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.

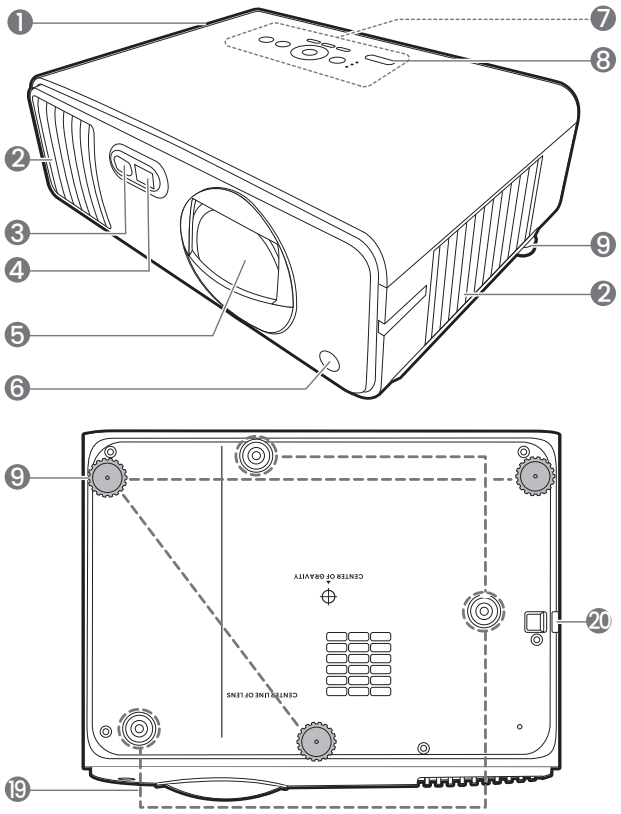


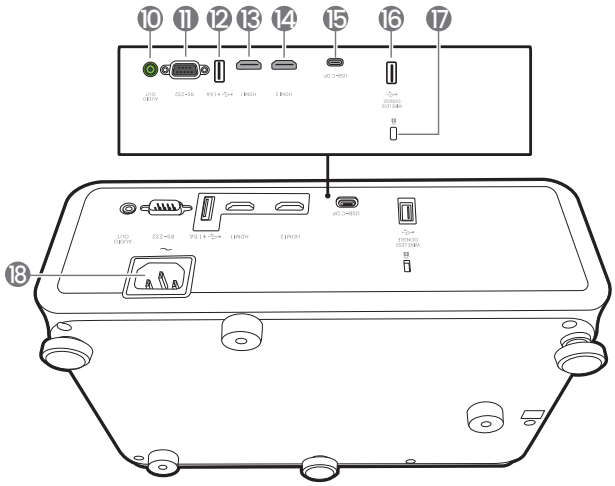


3. Remettez le couvercle des piles en place (vous devez entendre un déclic).

- 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



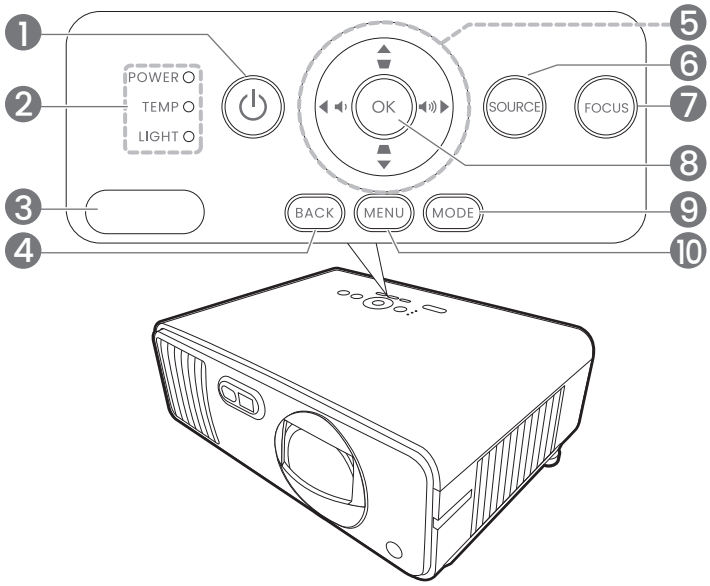


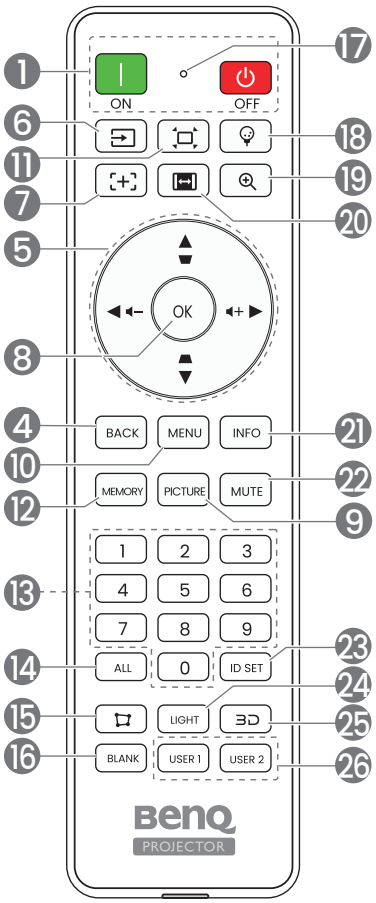
1. Système de ventilation (sortie d’air)
2. Système de ventilation (entrée d’air)
3. Objectif de mise au point
4. Objectif à trapèze auto
5. Objectif de projection
6. Capteur à infrarouge (avant)
7. Tableau de commande externe (Voir Commandes et fonctions à la page 10.)
8. Capteur à infrarouge (haut)
9. Pieds de réglage
10. Prise de sortie audio
11. Port de commande RS-232
12. Port USB de type A avec charge d’alimentation
13. Port d’entrée HDMI 1
14. Port d’entrée HDMI 2
15. Port USB de type C
16. Port USB de type A (pour dongle sans fil)
17. Prise pour verrou de sûreté Kensington
18. Prise d’alimentation secteur
19. Trous de montage au mur
20. Barre de sécurité

Commandes et fonctions

Projecteur et télécommande

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





1. **ALIMENTATION**

   Bascule le projecteur entre les modes veille et activé.

   ON/ OFF

   Bascule le projecteur entre les modes veille et activé.

2. **POWER (Voyant de l'alimentation)/ TEMP (Voyant d'avertissement de surchauffe)/LIGHT (Voyant de la lumière)** (Voir Voyants à la page 51.)
3. Capteur à infrarouge
4. **BACK**

   Retourne au menu OSD précédent, quitte et enregistre les paramètres de menu.

5. 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.

   Touches Trapèze (,)

   Affiche la page de correction trapézoïdale.

   Touches de volume (/)/(/)

   Diminue ou augmente le volume du projecteur.

6. **SOURCE**

   Affiche la barre de sélection de la source.

7. **METTRE AU POINT**

   Appuyez pour mettre au point l'image, puis la page de réglage s'affiche pour l'ajustement manuel.
   *Disponible uniquement sur les projecteurs compatibles.

8. **OK**

   Confirme l'élément sélectionné dans le menu à l'écran (OSD).

9. **MODE/PICTURE**

   Affiche le menu **Mode Image** pour sélectionner un mode d'image.

10. **MENU**

    Active le menu à l'écran (OSD).

11. **AJUSTEMENT AUTO DE L'ÉCRAN**

    Appuyez pour l'ajustement auto de l'écran.

12. **MEMORY**

    Affiche le menu de la mémoire de l'image.

13. **Boutons numériques**

    Entre les nombres dans les paramètres réseau ou lors du réglage de l'ID de la télécommande. Les boutons numériques 1, 2, 3, 4 ne peuvent pas être appuyés lors de la demande d'entrer de mot de passe.

14. **ALL**

    Appuyez et maintenez ID SET jusqu'à ce que l'indicateur de réglage ID s'allume. Appuyez ALL pour effacer le réglage ID actuel de la télécommande. L'ID est effacé lorsque vous voyez que l'indicateur de réglage ID commence à scintiller puis s'éteint.

15. **GÉOMÉTRIE**

    Ouvre le menu de géométrie pour la fonction de correction de l'image.

16. **BLANK**

    Permet de masquer l'image à l'écran.

    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.

17. **Indicateur de réglage ID**

18. **RÉGLAGE GOLF**

    Affiche le menu de réglage du golf.

19. **ZOOM**

    Appuyez pour afficher le menu du zoom motorisé.

20. **REMPLISSAGE DE L'ÉCRAN**

    Affiche la liste de sélection du format.

21. **INFO**

    Affiche les informations du projecteur.

22. **MUTE**

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

23. **ID SET**

    Définit le code pour cette télécommande. Appuyez et maintenez **ID SET** jusqu'à ce que l'indicateur de réglage ID s'allume. Entrez l'ID pour la télécommande (entre 01 et 99). L'ID de la télécommande doit être identique à l'ID du projecteur correspondant. L'ID est enregistré lorsque vous voyez que l'indicateur de réglage ID commence à scintiller puis s'éteint.

24. **LIGHT**

    Sélectionne un **Mode source lumière** disponible.

25. **3D**

    Affiche le menu **3D**.

26. **USER 1/USER 2**

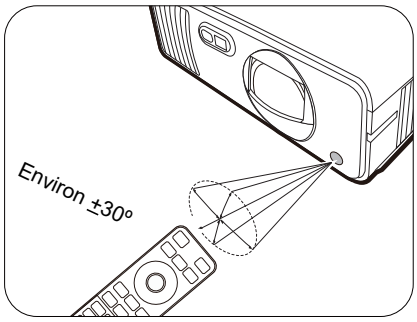
    Passe au mode image défini par l'utilisateur.

Portée efficace de la télécommande

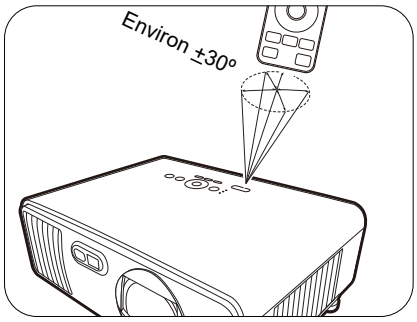
La télécommande doit être maintenue à un angle perpendiculaire de 30 degrés par rapport au(x) capteur(s) infrarouge du projecteur pour un fonctionnement optimal. La distance entre la télécommande et les capteurs ne doit pas dépasser 8 mètres (~ 26 pieds).

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

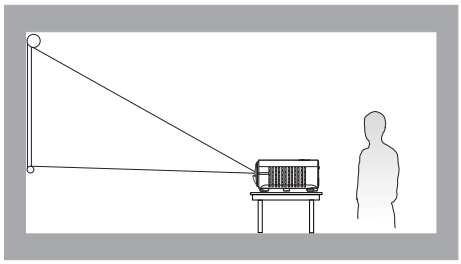
• Emplacement de la prise électrique

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

Vous pouvez installer le projecteur des manières suivantes.

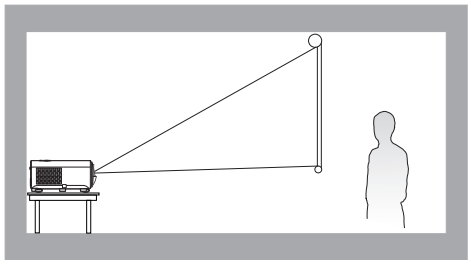
1. **Avant**

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.



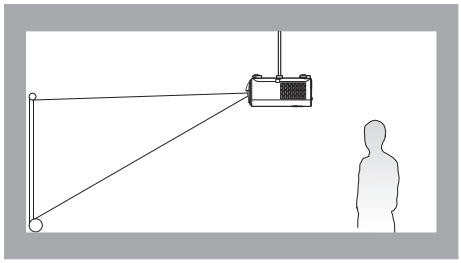
2. **Arrière**

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



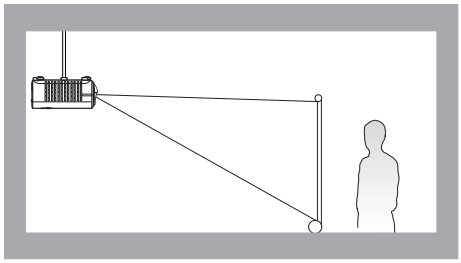
3. **Plafond avant**

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



4. **Plafond arr.**

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



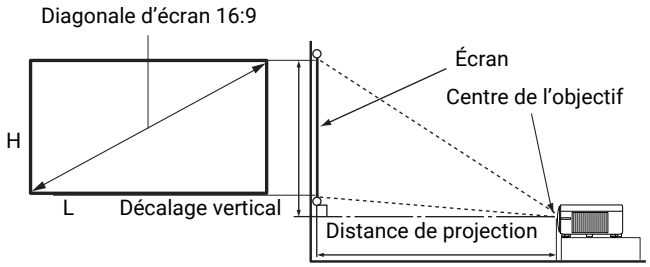
Après avoir allumé le projecteur, allez au **Menu Avancé - Installation** > **Position du projecteur** et appuyez ◀/▶ pour sélectionner un réglage.

Identification de la taille de l’image projetée souhaitée

La distance entre la lentille du projecteur et l’écran, le réglage du zoom (si disponible) 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.
- Les performances de la projection varient en fonction de la taille réelle de la projection et de la lumière ambiante.



Taille d’écran				Distance de projection (mm)			Décalage vertical (mm)
Diagonale		H	L	Min.	Moyenne	Max.	
pouce	mm	(mm)	(mm)	(Large)		(Télé)	
60	1524	747	1328	917	1009	1102	19
70	1778	872	1550	1069	1178	1286	22
80	2032	996	1771	1222	1346	1470	25
90	2286	1121	1992	1375	1514	1654	28
100	2540	1245	2214	1528	1682	1837	31
110	2794	1370	2435	1680	1851	2021	34
115	2921	1432	2546	1757	1935	2113	36
120	3048	1494	2657	1833	2019	2205	37
130	3302	1619	2878	1986	2187	2389	40
140	3556	1743	3099	2139	2355	2572	44
150	3810	1868	3321	2291	2524	2756	47
160	4064	1992	3542	2444	2692	2940	50
170	4318	2117	3763	2597	2860	3124	53
180	4572	2241	3985	2750	3028	3307	56
190	4826	2366	4206	2902	3197	3491	59
200	5080	2491	4428	3055	3365	3675	62
210	5334	2615	4649	3208	3533	3859	65
220	5588	2740	4870	3361	3701	4042	68
230	5842	2864	5092	3513	3870	4226	72
240	6096	2989	5313	3666	4038	4410	75

Par exemple, si vous utilisez un écran de 100 pouces, la distance de projection recommandée est de 1682 mm.

Si la distance mesurée est de 1000 mm, la valeur la plus proche dans la colonne « Distance de projection (mm) » est 1009 mm. Cette ligne indique qu'un écran de 60 pouces (environ 1,5 m) est requis.

- 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.

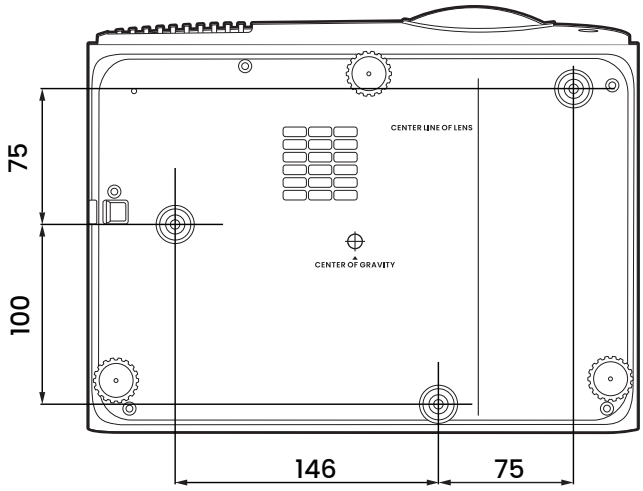
Si vous utilisez un kit de montage d'une autre marque que BenQ, il existe un risque de sécurité lié à l'éventuelle chute du projecteur due à un mauvais attachement, lui-même imputable à des vis de diamètre ou de longueur inadaptés.

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'acheter également un câble de sécurité compatible avec un verrou Kensington et de l'attacher à la fois à la fente de verrouillage Kensington 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/mur. Si un radiateur est utilisé, la température autour du plafond/mur 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/mur

Trou de la vis de montage au plafond/mur : M4 x 8 mm



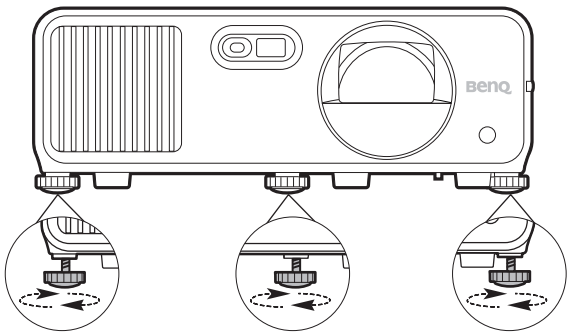
Unité : mm

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

Ajuster la mise au point

Ajustez la mise au point de l’image dans l’une des situations suivantes :

- Pendant la configuration initiale
- Après avoir déplacé le projecteur
- Après avoir ajusté le zoom
- Quand l’image est floue et que vous souhaitez obtenir une image plus claire

Pour ajuster la mise au point :

1. Appuyez le bouton **METTRE AU POINT** de la télécommande.
2. Appuyez et maintenez ◄/► pour ajuster la mise au point.
3. Appuyez **OK** pour enregistrer et quitter.

Utiliser la fonction Ajustement auto de l'écran

La fonction **Ajustement auto de l'écran** ajuste automatiquement la mise au point, le zoom et le format de l'image projetée pour l'adapter à l'écran.

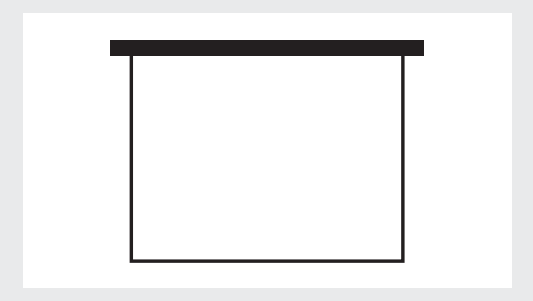
La fonction **Ajustement auto de l'écran** démarre automatiquement lors de la première utilisation du projecteur ou après avoir réinitialisé le projecteur aux paramètres par défaut d'usine. Si le processus **Ajustement auto de l'écran** n'est pas terminé, il réapparaîtra la prochaine fois que l'utilisateur allumera le projecteur.

1. Mesurez la distance de projection. Assurez-vous que la distance entre le projecteur et l'écran est légèrement supérieure à la distance de projection prévue.

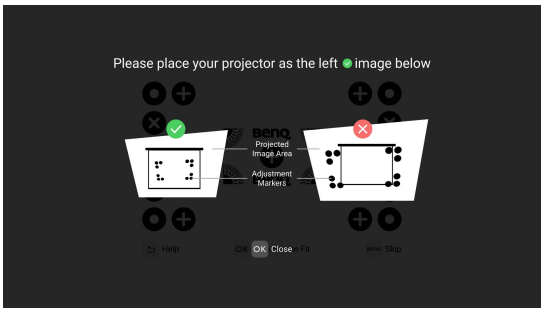
Quand la distance de projection est supérieure à 3 mètres, assurez-vous que le bord de l'écran a une épaisseur d'au moins 6 cm pour que **Ajustement auto de l'écran** fonctionne correctement.

Quand vous utilisez la fonction d'ajustement auto de l'écran sur un écran 16:9 ou 16:10 dans un rayon de 2,2 mètres, veillez à ce que l'angle de projection ne dépasse pas 10 degrés. Pour les écrans 4:3 et 1:1 dans les mêmes circonstances, assurez-vous que l'angle de projection ne dépasse pas 20 degrés.

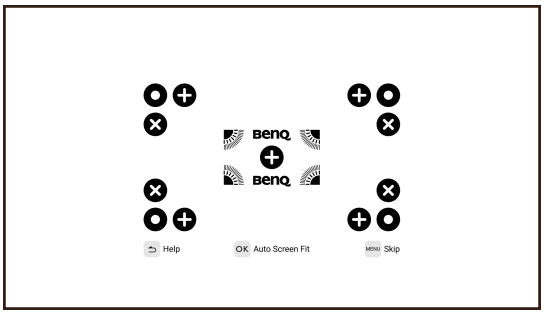
2. Allumez le projecteur, ajustez l'image vide jusqu'à ce qu'elle déborde des quatre bords de l'écran.



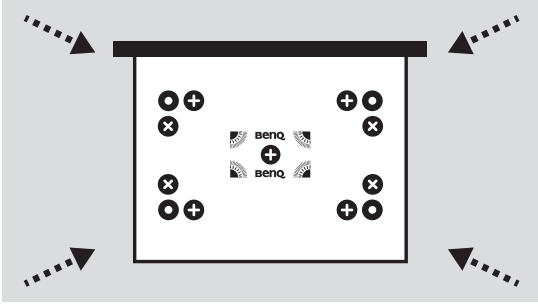
3. La page d'instructions **Ajustement auto de l'écran** s'affiche automatiquement. Appuyez **OK** pour fermer la page d'instructions et accéder à la page des modèles **Ajustement auto de l'écran**.



4. Ajustez la distance de projection, l'angle ou le zoom jusqu'à ce que le modèle d'ajustement se trouve à l'intérieur du bord de l'écran. Appuyez **OK** pour effectuer **Ajustement auto de l'écran**. Vous pouvez également appuyer **BACK** pour revenir à la page d'instructions, ou appuyer **MENU** pour ignorer cette étape et passer à l'assistant de configuration du projecteur.



5. Le projecteur détecte la taille et le format de l'écran et adapte l'image mise au point à l'écran.



Si **Ajustement auto de l'écran** échoue, l'écran revient à la page d'instructions (étape 3).

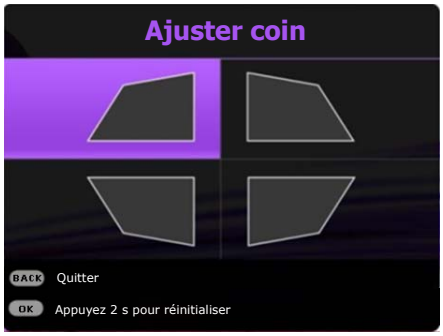
6. Une fois **Ajustement auto de l'écran** terminé, la page d'ajustement **Ajuster coin** s'affiche pour permettre aux utilisateurs d'affiner l'image projetée.

Le modèle d'image présenté ici n'est qu'une illustration. Veuillez consulter votre projecteur pour connaître le modèle d'image réel.

Réglage de Ajuster coin

Vous pouvez régler manuellement les quatre coins de l'image en définissant les valeurs horizontales et verticales.

1. Suivez une des étapes suivantes pour afficher la page de correction **Ajuster coin**.
   - Appuyez la touche **Géométrie** de votre télécommande et sélectionnez **Ajuster coin**.
   - Allez au menu **Avancé** - **Installation** > **Géométrie** > **Ajuster coin** et appuyez **OK**.
2. Appuyez ▲/▼/◀/► pour sélectionner un coin et appuyez **OK**.
3. Appuyez ▲/▼ pour régler les valeurs verticales.
4. Appuyez ◀/► pour régler les valeurs horizontales.



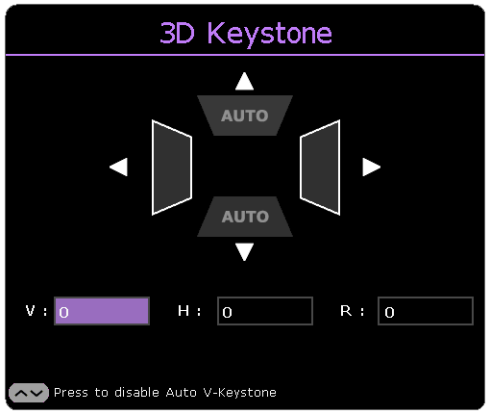
Correction trapézoïdale

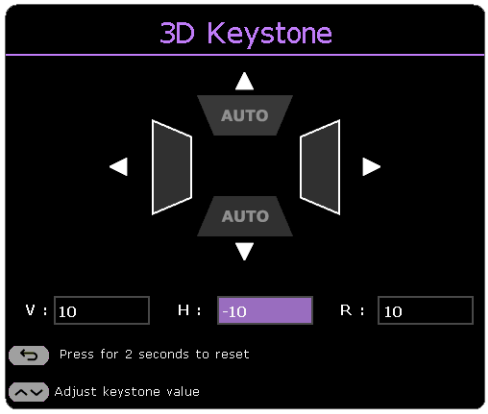
La distorsion trapézoïdale correspond au fait qu'une image projetée devient un trapèze du fait de l'angle de projection.

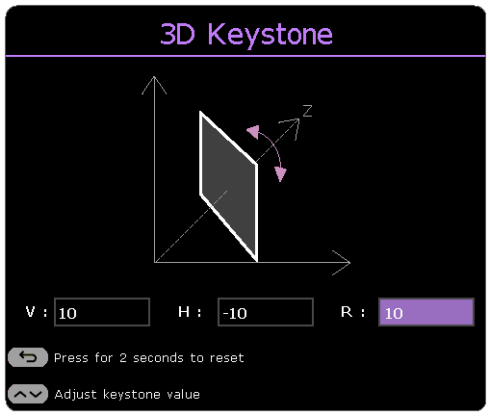
Trapèze 3D

Pour corriger l'image déformée :

1. Affichez la page de correction **Trapèze 3D** depuis les menus suivants.
   - L'assistant de configuration lors de la configuration initiale du projecteur
   - Appuyez le bouton ▲/▼ sur le projecteur/la télécommande.
   - Allez au Menu **Base - Trapèze 3D** ou au Menu **Avancé - Installation** > **Géométrie** > **Trapèze** > **Trapèze 3D** et appuyez **OK**.
2. Après que la page de correction **Trapèze 3D** apparaisse :
   - Appuyez ◄/► pour sélectionner V, H ou R.
     Sélectionner V corrige le trapèze des côtés verticaux.
     Sélectionner H corrige le trapèze des côtés horizontaux.
     Sélectionner R fait tourner l'image projetée dans le sens horaire ou antihoraire.
   - Appuyez ▲/▼ pour ajuster sa valeur.
   - Pour corriger automatiquement les côtés verticaux de l'image déformée, appuyez **OK** pendant 2 secondes.
3. Quand l'ajustement est terminé, appuyez **BACK** pour enregistrer vos modifications et quitter.





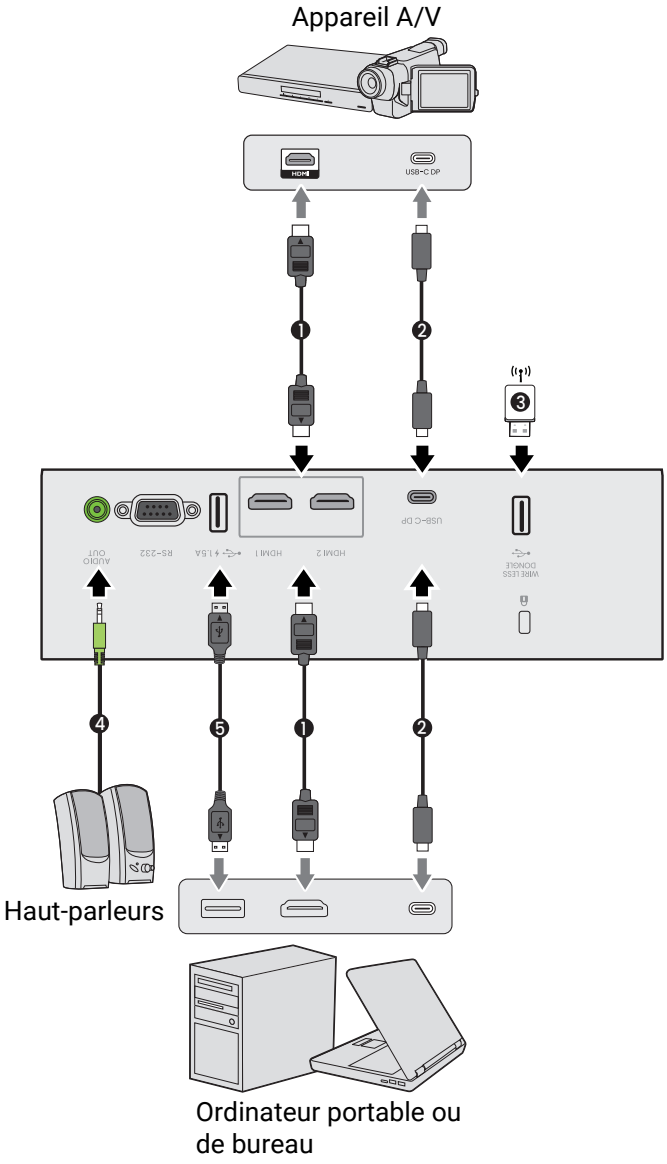


Cette fonction n'est pas disponible quand **Déformation** est activé.

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
2	Câble USB de type C
3	Dongle sans fil
4	Câble audio
5	Câble USB type A

- Pour les connexions ci-dessus, certains câbles ne sont pas fournis avec le projecteur (voir Contenu de l’emballage à la page 8). 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.

Connexion du son

Le projecteur est équipé de haut-parleur(s) mono intégré(s), conçu(s) pour offrir une fonction sonore de base, afin d'accompagner les présentations professionnelles uniquement. Ils ne sont pas conçus ni prévus pour la reproduction sonore stéréo, contrairement à d'autres applications telles que le Home Cinéma. Toute entrée audio stéréo (le cas échéant) est mixée dans une sortie audio mono commune, par l'intermédiaire de(s) haut-parleur(s) du projecteur.

Le(s) haut-parleur(s) intégré(s) sera/seront désactivé(s) quand la prise **AUDIO OUT** est connectée.

• Le projecteur n'est étudié que pour les sons mono mixtes, même si une sortie audio/stéréo est branchée.

Connexion du dongle sans fil

Le projecteur est équipé d'un port **WIRELESS DONGLE** pour le dongle sans fil (EZC-5201BS) qui permet la projection sans fil entre le projecteur et les systèmes suivants : iOS, macOS, Android, Windows.

Après avoir inséré le dongle sans fil dans le port **WIRELESS DONGLE**, sélectionnez **Affichage sans fil** dans la barre de sélection de la source. Vous pouvez suivre les instructions à l'écran pour activer la projection sans fil.



Effectuer une projection sans fil

Pour les différents appareils, suivez les étapes ci-dessous.

• Pour les appareils iOS/macOS

1. Sélectionnez le réseau WiFi que le projecteur a rejoint dans les paramètres WiFi de votre appareil.
2. Après avoir ouvert le centre de contrôle, appuyez sur miroir d'écran et choisissez le projecteur (BenQ_xxxxxxxx) pour commencer la projection.

• Avec les appareils Android

Après avoir ouvert le panneau des paramètres rapides, appuyez sur l'icône Miroir d'écran et choisissez le projecteur (BenQ_xxxxxxxx).

• Pour les appareils Windows

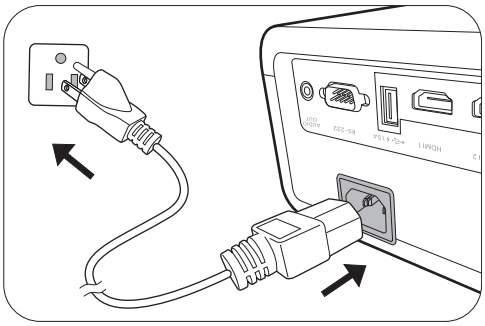
Appuyez la combinaison de touches Windows + P ou Windows + K et choisissez le projecteur (BenQ_xxxxxxxx).

Connexion du projecteur à Internet

1. Sélectionnez le SSID WiFi (BenQ_xxxxxxxx) du projecteur dans les paramètres WiFi de votre appareil.
2. Entrez le mot de passe de l'image projetée.
3. Ouvrez votre navigateur Web et allez à l'adresse du projecteur (192.168.203.1).
4. Sélectionnez un réseau WiFi que vous voulez rejoindre.
5. Entrez le mot de passe s'il vous est demandé.

Fonctionnement

Mise en marche du projecteur



1. Branchez le cordon d'alimentation dans la prise d'alimentation CA du projecteur. 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 le bouton ⏻ sur le projecteur ou ⏻ sur la télécommande 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.

   Appuyez **Mettre au point** pour améliorer la netteté de l'image, si nécessaire.



3. Si le projecteur est activé pour la première fois, le projecteur exécute automatiquement **Ajustement auto de l'écran** en arrière-plan. Une fois **Ajustement auto de l'écran** terminé, sélectionnez la position de votre projecteur et la langue des menus en suivant les instructions à l'écran.
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 25.
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 » reste affiché 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 26.

- 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 90 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 56.
- 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.

- Menu OSD **Base** : fournit les fonctions principales des menus. (Voir Menu Base à la page 28)
- Menu OSD **Avancé** : fournit les fonctions complètes des menus. (Voir Menu Avancé à la page 29)

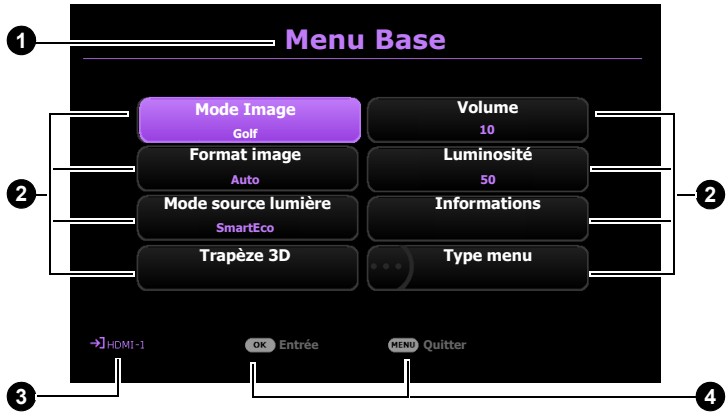
Pour accéder au menu OSD, appuyez le bouton **MENU** sur le projecteur ou la télécommande.

- 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.

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

Vous trouverez ci-dessous une vue d'ensemble du menu OSD **Base**.

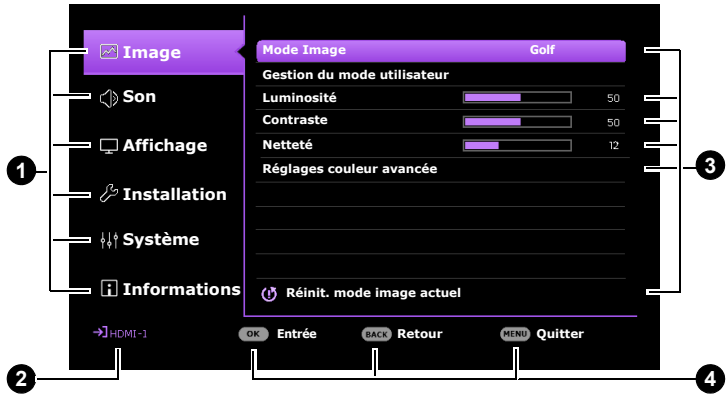


1. Type de menu
2. Sous-menu et statut
3. Signal d'entrée actuel
4. Touches de fonction

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

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

Vous trouverez ci-dessous une vue d'ensemble du menu OSD **Avancé**.



1. Menu principal
2. Signal d'entrée actuel
3. Sous-menu et statut
4. Touches de fonction

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. Appuyez ▲/▼ pour sélectionner **Base**. Votre projecteur basculera au menu OSD **Base**.

Sécuriser le projecteur

Utilisation d'un verrou câble de sécurité

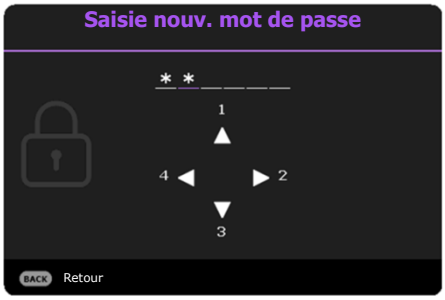
Le projecteur doit être installé dans un lieu sûr pour éviter le vol. Si ce n'est pas le cas, achetez un verrou, compatible Kensington, pour sécuriser le projecteur. Vous trouverez une fente de verrouillage Kensington sur l'arrière du projecteur. Voir l'élément 17 à la page 9.

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

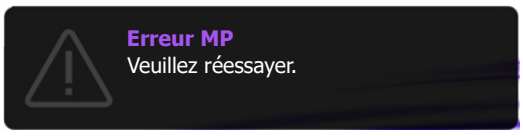
1. Allez au menu **Avancé** - **Système** > **Param. de sécurité** > **Mot de passe**. Appuyez **OK**. La page **Mot de passe** s'affiche.
2. Choisissez **Modifier MP** et appuyez **OK**.
3. Les quatre touches de direction (▲, ►, ▼, ◄) représentent respectivement 4 chiffres (1, 2, 3, 4). En fonction 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**, appuyez ▲/▼ pour choisir **Verrou alimentation** et appuyez ◄/► pour sélectionner **Act**. Saisissez le mot de passe à nouveau.



- Les chiffres saisis s'affichent 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 26.



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** > **Mot de passe**. Appuyez **OK**. La page **Mot de passe** s'affiche.
2. Choisissez **Modifier MP** et appuyez **OK**.
3. Entrez l'ancien mot de passe.
   - S'il est correct, un message **« Saisie nouv. mot de passe »** s'affiche.
   - S'il n'est pas correct, un message d'erreur s'affichera, suivi du message **« Saisie mot de passe »** 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** > **Mot de passe** > **Verrou alimentation** et 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 disparaît. 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 **Entrer le 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.

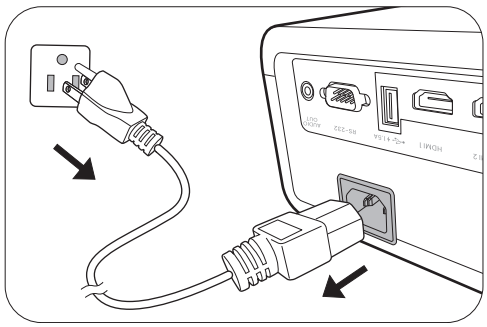
Pour sélectionner la source :

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, les informations concernant la source sélectionnée s'affichent dans le coin de l'écran pendant quelques secondes. 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 « Format image », ce qui peut causer des distorsions de l'image ou une perte de clarté de l'image. Voir Format image à la page 36.

Arrêt du projecteur



1. Appuyez ⏻ sur le projecteur ou [⏻] sur la télécommande et un message de confirmation s'affiche. Si vous n'y répondez pas en quelques secondes, le message disparaît.
2. Appuyez une seconde fois ⏻ ou [⏻]. 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.

Système de menus

Menu **Base**

Menu (Page de réf)	Options
Mode Image (30)	**Bright/Golf/Cinema/Game/sRGB/(3D)/(HDR10)/(HLG)/User1/ User2**
Format image (36)	**Auto/4:3/16:9/16:10**
Mode source lumière (49)	**Normal**
	ÉCO
	SmartEco
	Perso
Trapèze 3D (19)	**H : -30~0~30**
	V : -30~0~30
	R : -30~0~30
Volume (34)	**0 à 20**
Luminosité (31)	**0 à 100**
Informations (47)	**Résolution native**
	Résolution détectée
	Source
	Mode Image
	Mode source lumière
	Format 3D
	Système de couleurs
	Plage dynamique
	Durée d'utilisation source lumière
	ID projecteur
	Version micrologiciel
	Code de service
Type menu (45)	**Base/Avancé**

Menu **Avancé**

1. Menu principal : **Image**

Structure

Menu	Options		
Mode Image			**Bright/Golf/Cinema/Game/sRGB/(3D)/(HDR10)/(HLG)/User1/User2**
Gestion du mode utilisateur	**Charger param. De**		**Golf/Cinema/Game/sRGB**
	Renom.mode util.		
Luminosité			**0 à 100**
Contraste			**0 à 100**
Netteté			**0 à 31**
Réglages couleur avancée	**Sélection gamma**		**1,8/2,0/2,1/2,2/2,3/2,4/2,5/2,6/BenQ**
	Gestion couleur	**R/G/B/C/M/Y**	**Nuance/Saturation/Gain**
		W (Balance des blancs)	**Gain R/Gain V/Gain B**
		Réinitialiser	**Réinitialiser/Annuler**
	Brilliant Color		**Dés/Act**
	Mode source lumière		**Normal/ÉCO/SmartEco/Perso**
	Luminosité perso		**50% à 100%**
	Luminosité HDR		**-2/-1/0/1/2**
	Noise Reduction		**0 à 31**
Réinit. mode image actuel			**Réinitialiser/Annuler**

Descriptions des fonctions

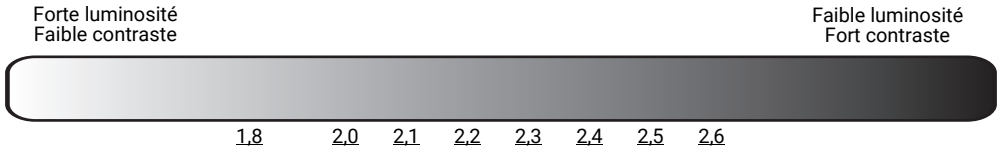
Menu	Descriptions
Mode Image	Le projecteur comporte plusieurs modes d'image prédéfinis pour vous permettre de choisir le mode le mieux adapté à votre environnement d'exploitation et au type d'image du signal d'entrée. • **Bright** : Optimise la luminosité de l'image projetée. Ce mode est adapté aux environnements où une grande luminosité est requise. • **Golf** : Est conçu pour les simulateurs de golf. Ce mode optimise les couleurs du ciel bleu et de l'herbe verte. • **Cinema** : Ce mode est le meilleur pour regarder des films avec des couleurs précises et un contraste plus profond à un niveau de luminosité plus faible dans des pièces avec un peu de lumière ambiante, comme dans un cinéma commercial. • **Game** : Est conçu pour jouer aux jeux. Ce mode améliore les détails des images et les couleurs vives. • **sRGB** : Permet d'optimiser la pureté des couleurs RVB afin d'obtenir des images naturelles, quelle que soit la luminosité sélectionnée. Il est recommandé pour afficher les photos prises avec un appareil photo compatible sRVB et correctement calibré, ainsi que pour afficher des applications informatiques graphiques et de dessin de type AutoCAD. • **3D** : Ce mode est approprié pour la lecture des images 3D et des clips vidéo 3D. Ce mode n'est disponible que quand la fonction 3D est activée et le contenu 3D est détecté. • **HDR10** : Fournit des effets de gamme dynamique élevée avec des contrastes de luminosité et de couleurs plus élevés pour les films Blu-ray HDR. **Mode Image** basculera automatiquement sur **HDR10** lors de la détection des métadonnées ou des informations EOTF à partir du contenu HDR. • **HLG** Offre des effets de plage dynamique élevée avec des contrastes de luminosité et de couleurs plus élevés. **Mode Image** basculera automatiquement sur **HLG** lors de la détection des métadonnées ou des informations EOTF à partir du contenu de diffusion HLG. • **User1**/**User2** : Rappelle les paramètres personnalisés en fonction des modes d'image actuellement disponibles. Voir Gestion du mode utilisateur à la page 31.

Gestion du mode utilisateur	Vous avez le choix entre deux modes définissables 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 le mode **User1**/**User2**) comme point de départ et personnaliser les paramètres. • **Charger param. De** 1. Allez à **Image** > **Mode Image**. 2. Appuyez ◄/► pour sélectionner **User1** ou **User2**. 3. Appuyez ▼ pour choisir **Gestion du mode utilisateur** et appuyez **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 (**User1**/**User2**). 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 **User1** ou **User2**. 3. Appuyez ▼ pour choisir **Gestion du mode utilisateur** et appuyez **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. 5. Utilisez ▲/►/▼/◄ et **OK** pour définir les caractères souhaités. 6. Quand c'est fait, appuyez **BACK** et sélectionnez **Commettre**, puis appuyez **OK**. 7. Appuyez **BACK** pour enregistrer la modification 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.

• **Sélection gamma**

Gamma se rapporte à la relation entre la source d'entrée et la luminosité d'image.

- **1,8/2,0/2,1** : 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.
- **BenQ** : Gamma finement ajusté pour optimiser les détails et augmenter le contraste.

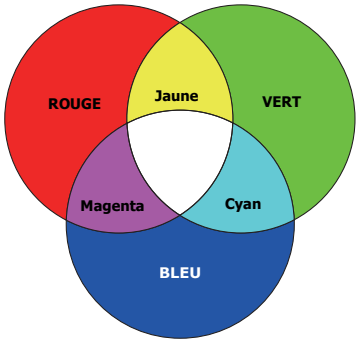


• **Gestion couleur**

Réglages couleur avancée

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 (G), le bleu (B), le cyan (C), le magenta (M), le jaune (Y) ou le blanc (W). Les éléments de menu suivants sont affichés pour votre choix.



- **Nuance** : Une augmentation des valeurs donnera des couleurs composées d'une plus grande proportion des deux couleurs adjacentes. Veuillez consulter 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.

Réglages couleur avancée (Suite)	Si vous sélectionnez **W** (**Balance des blancs**), vous pouvez ajuster les niveaux de contraste du Rouge, du Vert et du Bleu en sélectionnant **Gain R**, **Gain V** et **Gain B**. Pour rétablir tous les réglages aux valeurs par défaut de l'usine, choisissez **Réinitialiser**, et appuyez **OK**. **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. • **Brilliant Color** Cette fonction utilise un nouvel algorithme de traitement des couleurs et des améliorations au niveau du système pour permettre une luminosité plus élevée tout en offrant des couleurs plus vraies et plus éclatantes dans l'image. Elle permet une augmentation de luminosité de plus 50% dans les images en demi-teintes qui sont communes dans les scènes vidéo et naturelles, pour que le projecteur reproduise les images en couleurs réalistes et vraies. Si vous préférez des images avec cette qualité, sélectionnez un niveau désiré. • **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 49. • **Luminosité perso** Vous pouvez régler la luminosité de la source lumineuse. Cette fonction n'est disponible que quand **Mode source lumière** est **Perso**. • **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	Retourne tous les réglages que vous avez apportés au **Mode Image** sélectionné (y compris le mode prédéfini, **User1** et **User2**) 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**, **Charger param. De**.

2. Menu principal : **Son**

Structure

Menu	Options
Sortie audio	**Haut-parleur interne/Prise 3,5mm/Audio Return+**
Muet	**Dés/Act**
Volume	**0 à 20**
Format de sortie audio	**Auto/LPCM/RAW/RAW+**
Bip de mise sous/hors tension	**Dés/Act**
Réinitialiser l'audio	**Réinitialiser/Annuler**

Descriptions des fonctions

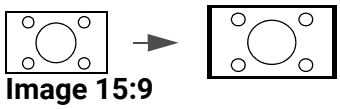
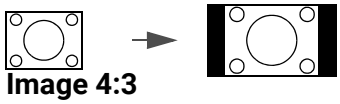
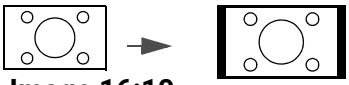
Menu	Descriptions
Sortie audio	Sélectionne la sortie audio des haut-parleurs internes ou externes. Pour profiter de l'effet sonore **Audio Return+**, assurez-vous d'activer également la fonction eARC/ARC de votre barre de son. **Audio Return+** prend en charge les sorties multi-audio, notamment 2,0, 5,1, 7,1 et Dolby Atmos, vers des systèmes audio externes comme des barres de son.  **Audio Return+** est uniquement disponible avec **HDMI-2**.
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**.
Format de sortie audio	Les formats de sortie audio suivants sont fournis pour obtenir les performances audio que vous souhaitez. • **Auto** : sélectionne un format de sortie adapté du système audio. • **LPCM** : prend en charge la sortie audio 2 canaux. • **RAW** (Jusqu'à 7,1) : prend en charge jusqu'à la sortie audio 7,1 canaux. • **RAW+** (Basé objet) : prend en charge la sortie audio Dolby Atmos.
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/4:3/16:9/16:10**
Recherche auto de la source			**Act/Dés**
Renom.source			**HDMI-1/HDMI-2**
3D	**Mode 3D**		**Auto/Haut-bas/Trame séquentielle/ Combi trame/Côte à côte/Dés**
	Inverser sync 3D		**Désactiver/Inverser**
	Enregistrer les réglages 3D		**Réglages 3D 1/Réglages 3D 2/ Réglages 3D 3**
	Appliquer les réglages 3D		**Réglages 3D 1/Réglages 3D 2/ Réglages 3D 3**
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/ Type C**	**Amélioré/Standard**
	Lien Allumer		**Dés/De l'appareil**
	Lien Éteindre		**Dés/Du projecteur**
Upscaling 4K			**Dés/Act**
Remplissage de l'écran	**Standard**		**16:9 (1920 x 1080) 16:10 (1728 x 1080) 4:3 (1440 x 1080) 1:1 (1080 x 1080)**
	Amélioré		**16:9 (3840 x 2160) 16:10 (3456 x 2160) 4:3 (2880 x 2160) 1:1 (2160 x 2160)**
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. • **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** • **16:10** : Met une image à l'échelle afin qu'elle s'affiche au centre de l'écran en respectant un format de 16:10.  **Image 16:10**
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 des lunettes 3D 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.

3D (Suite)

• **Mode 3D**

Le projecteur peut automatiquement activer le mode 3D via le contenu lorsque le type de source est HDMI et prend en charge 1.4a. Si vous voulez que le projecteur sélectionne automatiquement un format 3D approprié lors de la détection de contenu 3D, sélectionnez **Auto**. Si le projecteur ne peut pas reconnaître le format 3D, choisissez un mode 3D entre **Haut-bas**, **Trame séquentielle**, **Combi trame** et **Côte à côte**.

Quand **Mode 3D** est activé :

- Le niveau de luminosité de l’image projetée diminue.
- Le **Mode Image** ne peut pas être ajusté.
- Le **Trapèze 3D** 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.

• **Enregistrer les réglages 3D**

Lorsque vous avez affiché avec succès le contenu 3D après avoir fait les réglages appropriés, vous pouvez activer cette fonction et choisir un ensemble de réglages 3D pour mémoriser les réglages 3D actuels.

• **Appliquer les réglages 3D**

Après que les réglages 3D sont enregistrés, vous pouvez décider si vous souhaitez les appliquer en choisissant un ensemble de réglages 3D que vous avez enregistrés. Une fois appliqués, le projecteur lira automatiquement le contenu 3D entrant s’il correspond aux réglages 3D enregistrés.

Seuls les ensembles de réglages 3D avec les données mémorisées sont disponibles.

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/USB Type-C 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.

• **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.

Activer **Lien Allumer** ou **Lien Éteindre** peut augmenter la consommation d'énergie du projecteur.

Upscaling 4K

Active ou désactive l'option « XPR always ON » qui permet de convertir tous les timings d'entrée en résolution 4K.

Quand **Remplissage de l'écran** est réglé sur 4:3 ou 1:1, et la fréquence d'entrée est réglée sur la fréquence 4K, cette fonction n'est pas disponible pour le réglage.

Remplissage de l'écran

Sélectionnez le format d'image de l'écran. La résolution native change en fonction de la sélection de l'utilisateur.

Quand **Remplissage de l'écran** est réglé sur 16:10, 4:3 ou 1:1, **Format image** est fixé à **Auto**.

Quand **Ajustement auto de l'écran** ou **Déformation** est activé, cette fonction n'est pas disponible pour le réglage.

Réinitialiser affichage

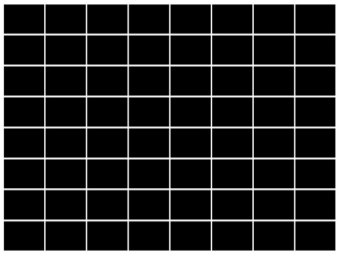
Retourne tous les paramètres du menu principal **Affichage** aux valeurs par défaut de l'usine.

4. Menu principal : **Installation**

Structure

Menu		Options	
Position du projecteur		**Avant/Plafond avant/Arrière/Plafond arr.**	
Mettre au point		**Mettre au point**	
		Mise au point manuelle	
Ajustement auto de l'écran	**Ajustement auto de l'écran**	**Act/Dés**	
	Réinitialiser		
Motif de test		**Dés/Act**	
Géométrie	**Ajuster coin**	**Coin sup. Gauche/ Coin sup. Droit/ Coin inf. gauche/ Coin inf. Droit**	**H : 0~1280 V : 0~720**
	Trapèze	**Trapèze 3D**	**H : -30~0~30**
			V : -30~0~30
			R : -30~0~30
		Trapèze auto	
	Déformation	**Activer**	**Dés/Act**
		Forme de distorsion	**5x3/10x5/15x9/ 24x15**
		Fond de déformation	
		Correction de déformation	
		Réinitialiser	
Redim. image	**Zoom moteur**	**1,0X – 1,2X**	
	Réduc. et décal. numérique	**0,75x~1,00x**	
	Vidage	**Modes d'ajustement**	
		Haut	
		Bas	
		Gauche	
		Droite	
		Rétablir param. suppression	
Mémoire image	**Enr. mémoire image**	**Memory-1/Memory-2/Memory-3/ Memory-4/Memory-5**	
	Appl. mémoire image		
	Renommer		
Couleur du support de projection		**Dés/Jaune clair/Rose/Vert clair/Bleu/ Tableau noir**	
Débit en bauds		**9600/14400/19200/38400/57600/115200**	
Mode Haute altitude		**Dés/Act**	**Oui/Non**
Paramètre ID du projecteur		**Dés/01/02/.../99**	

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 13 pour des détails.
Mettre au point	• **Mettre au point** Ajuste automatiquement la mise au point de l'image. Une fois la mise au point terminée, une page de réglage s'affiche pour permettre à l'utilisateur d'affiner manuellement la mise au point en appuyant ◀/▶ sur la télécommande. Quand **Déformation** est activé, **Mettre au point** n'est pas disponible. Appuyer le bouton **METTRE AU POINT** de la télécommande permet d'afficher la page de mise au point manuelle. • **Mise au point manuelle** Ajustez manuellement la mise au point en appuyant ◀/▶ sur la télécommande.
Ajustement auto de l'écran	Capture et calcule automatiquement la taille de l'écran, puis bascule l'image de projection dans le format correct. Il poursuit ensuite avec la correction optique en utilisant le zoom motorisé et la correction numérique (ajuster coin) pour remplir l'image complète à l'écran. Enfin, il procède à une mise au point rapide pour clarifier l'image.
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. 

Géométrie

- **Ajuster coin**

  Voir Réglage de Ajuster coin à la page 18 pour des détails.

- **Trapèze**

  - **Trapèze 3D**
    Voir Trapèze 3D à la page 19 pour des détails.
    Ce réglage de l'image peut avoir un impact sur la latence. Nous vous suggérons de régler **Trapèze 3D** les valeurs sur 0 pour profiter d'un jeu à faible latence.
  - **Trapèze auto**
    Pour activer ou désactiver Trapèze vertical auto.

- **Déformation**

  Cette fonction vise à corriger la distorsion géométrique des images du projecteur lorsqu'elles sont projetées sur une surface irrégulière telle qu'un cylindre, une forme sphérique, etc.

  Quand **Remplissage de l'écran** est réglé sur 16:10, 4:3 ou 1:1, cette fonction n'est pas disponible pour le réglage.

  - **Activer**
    Quand cette fonction est activée, les fonctions suivantes ne sont pas disponibles : **Trapèze 3D**, **Format image**, **Ajuster coin**, **Réduc. et décal. numérique**, **Vidage**, **Ajustement auto de l'écran** et **Remplissage de l'écran**.
  - **Forme de distorsion**
    Une fois la fonction de déformation activée, sélectionnez un motif.
  - **Fond de déformation**
    Sélectionnez **Oui** si vous voulez définir les données de déformation avec votre image projetée. Sinon, un écran noir sera affiché.
  - **Correction de déformation**
    Si vous n'avez jamais défini les données de déformation sous le motif de déformation sélectionné, un grille est affichée.

    1. Appuyez ▲/▼/◄/► pour déplacer le curseur sur un point de réglage.
    2. Appuyez **OK**.
    3. Appuyez sur ▲/▼/◄/► pour déplacer le point de réglage vers le haut/le bas/la gauche/la droite. Un appui court sur la flèche directionnelle déplace de 1 pixel, tandis qu'un appui long déplace de 30 pixels.
  - **Réinitialiser**
    Si vous voulez définir de nouvelles données de déformation pour le motif sélectionné, réinitialisez d'abord ses données en sélectionnant **Réinitialiser**.

Redim. image	• **Zoom moteur** Agrandissent ou réduisent la taille de l'image projetée. 1. Après l'affichage de la barre de réglage, appuyez ▲/▼ sur le projecteur à plusieurs reprises pour réduire ou agrandir l'image à une taille souhaitée. 2. Appuyez **OK** pour accéder au mode de défilement. 3. Appuyez les touches de direction (▲, ▼, ◄, ►) du projecteur ou de la télécommande pour vous déplacer dans l'image.  Il n'est possible de se déplacer dans l'image qu'après qu'elle soit agrandie. Vous pouvez encore agrandir l'image lors de la recherche de détails. • **Réduc. et décal. numérique** Réduit et/ou décale l'image projetée. 1. Après l'affichage de la barre d'ajustement, appuyez plusieurs fois sur ◄/► pour rétrécir ou agrandir l'image à une taille souhaitée. 2. Appuyez **OK** pour activer la fonction de décalage numérique. 3. Une fois la fonction de décalage numérique activée, appuyez les flèches de direction (▲, ▼, ◄, ►) pour décaler l'image.  Il n'est possible de décaler l'image qu'après qu'elle soit réduite. • **Vidage** Vide certaines parties de l'image projetée. 1. Sélectionnez les **Modes d'ajustement** d'abord en appuyant ◄/►. 2. Appuyez ▲/▼ pour choisir la zone que vous souhaitez ajuster et appuyez ◄/► pour ajuster sa plage.  Activer la fonction **Rétablir param. suppression**, retournera tous les éléments du menu **Vidage** aux valeurs préréglées en usine. Appuyer **OK** efface les valeurs de l'élément sélectionné.
Mémoire image	• **Enr. mémoire image :** Vous permet d'enregistrer et d'appliquer plusieurs jeux de réglages d'image pour des conditions d'utilisation courantes, notamment les paramètres suivants : **Position du projecteur**, **Format image**, **Mode Image**, **Source**, **Résolution**, **Mode source lumière**, **Réduc. et décal. numérique**, **Vidage**, **Ajuster coin**, **Trapèze 3D**, **ZOOM**, **Mettre au point**, **Remplissage de l'écran**. Vous pouvez choisir un jeu de mémoire pour enregistrer les réglages actuels. • **Appl. mémoire image :** Après que les mémoire d'image sont enregistrées, vous pouvez décider si vous souhaitez les appliquer en choisissant un jeu de mémoire que vous avez enregistrés. • **Renommer :** Renomme les mémoire d'image.

Couleur du support de projection	Corrige la couleur de l'image projetée lorsque la surface de projection comme un mur peint qui peut ne pas être blanc, la fonction Couleur du mur peut aider à corriger les couleurs de l'image projetée pour éviter des différences de couleur possibles entre l'image source et l'image projetée. Vous pouvez choisir parmi plusieurs couleurs précalibrées : **Jaune clair**, **Rose**, **Vert clair**, **Bleu** et **Tableau noir**.
Débit en bauds	Sélectionnez un taux en baud qui est identique avec celui de votre ordinateur pour pouvoir connecter le projecteur en utilisant un câble RS-232 approprié. Cette fonction est destinée aux techniciens de service qualifiés.
Mode Haute altitude	Il est recommandé d'utiliser le **Mode Haute altitude** lorsque votre environnement est entre 1501 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 **« 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.
Paramètre ID du projecteur	Définissez un identifiant pour le projecteur afin qu'il corresponde à la télécommande correspondante.

5. Menu principal : **Système**

Structure

Menu			Options
Langue			English/Français/Deutsch/Italiano/Español/ 繁體中文/简体中文/日本語/한국어/ Svenska / Nederlands/Čeština/Português/ไทย/Polski/ Magyar/Norsk/Dansk/Български/ Suomi/Bhs Ind / Ελληνικά/ हिंदी
Réglages du fond	Couleur de fond		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
	Message de rappel		Dés/Act
Informations de source de lumière	Durée d'utilisation source lumière		
	Mode Normal		
	Mode ÉCO		
	Mode SmartECO		
	Mode perso		
	Heure équivalente de lumière		
	Voir le manuel for la formule détaillée		
Gestion de l'énergie	Éco		Dés/Act
	Relais audio		Dés/HDMI-1/HDMI-2
Paramètres de fonctionnement	Voyant diode		Dés/Act
	Réglages mise sous/hors tension	Mise sous tension directe	Dés/Act
		Démarrage sur signal	HDMI-1/HDMI-2/Type C
		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
	Mot de passe	Modifier MP	
		Verrou alimentation	
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	• **Couleur de fond** Définit 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). • **Message de rappel** Active ou désactive les messages de rappel.
Informations de source de lumière	Cette page de menu affiche les informations suivantes : • **Durée d'utilisation source lumière** • Heures de lumière utilisées sous **Mode Normal**, **Mode ÉCO**, **Mode SmartECO** et **Mode perso**. • **Heure équivalente de lumière** • **Voir le manuel for la formule détaillée** Consultez Familiarisation avec les heures de la lumière à la page 49 pour la formule d'utilisation de la source lumineuse.
Gestion de l'énergie	• **Éco** Le projecteur reste en mode veille normal avec une consommation d'énergie inférieure à 0,5 W quand cette fonction est activée. Désactiver cette fonction permet au projecteur de fournir des fonctions de réseau, de sortie moniteur et de relais audio en mode veille.  Sélectionner **Dés** peut augmenter la consommation d'énergie du projecteur. • **Relais audio** Le projecteur peut lire le son quand il est en mode veille et les prises correspondantes sont correctement connectées aux appareils. Appuyez ◀/▶ pour choisir la source que vous souhaitez utiliser. Voir Connexion à la page 20 pour savoir comme établir la connexion.

Paramètres de fonctionnement	• **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. • **Démarrage sur signal** : Définit si le projecteur est allumé directement sans appuyer ⏻ **ALIMENTATION** ou ⏽ **ON** quand le projecteur est en mode de veille et détecte un signal HDMI ou USB Type-C. • **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.  Sélectionner **20 min** ou des incréments plus longs (y compris **Désactiver**) peut augmenter la consommation d'énergie du projecteur.
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. • **Mot de passe/Modifier MP/Verrou alimentation** Voir Utiliser la fonction de mot de passe à la page 25.
Réglages d'usine	Rétablit les paramètres par défaut.  Les réglages suivants sont conservés : **Position du projecteur**, **Trapèze**, **Ajuster coin**, **Réduc. et décal. numérique**, **Débit en bauds**, **Mode Haute altitude**, **Informations de source de lumière**, **Param. de sécurité**.
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
Résolution native
Résolution détectée
Source
Mode Image
Mode source lumière
Format 3D
Système de couleurs
Plage dynamique
Durée d'utilisation source lumière
ID projecteur
Version micrologiciel
Code de service

Descriptions des fonctions

Menu	Descriptions
Résolution native	Indique la résolution native du projecteur.
Résolution détectée	Indique la fréquence du signal d'entrée.
Source	Indique la source actuelle du signal.
Mode Image	Indique le mode sélectionné sur 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 plage dynamique de la source d'entrée.
Durée d'utilisation source lumière	Indique le nombre d'heures d'utilisation de la lumière.
ID projecteur	Indique l'ID du projecteur.
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 27, 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 54 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 + y + z + a) heures si
   Durée utilisée en **Mode Normal** = x heures
   Durée utilisée en **Mode ÉCO** = y heures
   Durée utilisée en **Mode SmartECO** = z heures
   Durée utilisée en **Mode perso** = a heures

2. Heure équivalente de lumière = α heures

$$\alpha = \frac{A'}{X} \times \chi + \frac{A'}{Y} \times y + \frac{A'}{Z} \times z + \frac{A'}{A} \times a \quad \text{, si}$$

   X= durée de vie de la source lumineuse en **Mode Normal**
   Y= durée de vie de la source lumineuse en **Mode ÉCO**
   Z= durée de vie de la source lumineuse en **Mode SmartECO**
   A= durée de vie de la source lumineuse en **Mode perso**

   A' est la plus longue durée de vie de la lumière parmi X, Y, Z, A

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 d'heures de la source lumineuse :

1. Allez au menu **Avancé - Système** > **Informations de source de lumière** et appuyez **OK**.
2. L'information **Durée d'utilisation source lumière** s'affiche.

Vous pouvez également obtenir les informations d'heures de la source lumineuse 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 sélectionnez une alimentation de la source lumineuse approprié parmi les modes fournis.

Régler le projecteur en mode **ÉCO, SmartEco** ou **Perso** étend la durée de vie de la source lumineuse.

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

Mode perso	Active la barre de réglage de la luminosité de la source lumineuse afin que vous puissiez ajuster le réglage à votre convenance.

Certains des modes d'éclairage ci-dessus peuvent ne pas être disponibles dans certaines circonstances.

• 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 ◄/►.

Changer ce paramètre augmentera la consommation d'énergie du projecteur.

Voyants

Lumière			État et description
POWER ○	TEMP ○	LIGHT ○	
Événements - alimentation			
			Mode veille
			Mise en marche
			Fonctionnement normal
			Refroidissement de mise hors tension normale
			Télécharger
			Échec de démarrage/rotation du disque chromatique
			Échec de démarrage/rotation du disque phosphore
Événements de déverminage			
			Déverminage activé
			Déverminage désactivé
Événements de la lumière			
			Vie de la source lumineuse dépassée
			Erreur de lumière en fonctionnement normal
Événements thermiques			
			Erreur de ventilateur 1 (la vitesse effective du ventilateur est en dehors de la vitesse désirée)
			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 ventilateur 4 (la vitesse effective du ventilateur est en dehors de la vitesse désirée)
			Erreur de température 1 (température au-dessus de la limite)

	○ : **Dés**	: Orange allumé : Orange clignotant	: Vert allumé : Vert clignotant	: Rouge allumé : 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.	Ajustez la mise au point.
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.

L’ajustement auto de l’écran ne fonctionne pas correctement

Origine	Solution
Les marqueurs d’ajustement se trouvent à l’extérieur ou sur le bord de l’écran.	Ajustez la distance entre le projecteur et l’écran.
Le format de l’écran est incorrect.	• Ajustez l’angle de projection, en veillant à ce que le projecteur vise directement l’écran. • Utilisez la fonction **Ajuster coin** pour remplir les coins.

Les marqueurs d'ajustement se trouvent à l'intérieur de l'écran, mais le format de l'écran est incorrect.	Ajustez l'angle de projection, en veillant à ce que le projecteur vise directement l'écran.
Le projecteur ne peut pas détecter d'écran.	• Diminuez la lumière ambiante pour assurer la détection de l'écran. • Nettoyez l'objectif de mise au point, assurez-vous qu'il est propre et qu'il n'est pas obstrué. • Assurez-vous que la forme de l'écran est un rectangle droit. • Assurez-vous que le bord de l'écran a une largeur de 6 cm. • Assurez-vous que la couleur du bord de l'écran est noir mat ou gris foncé mat afin de créer un contraste net avec la couleur claire de l'écran.

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 26.

Caractéristiques

Caractéristiques du projecteur

Toutes les caractéristiques peuvent être modifiées sans notification préalable.

Caractéristiques optiques

Résolution
3840 x 2160 4K

Système d'affichage
DMD 1 puce

Objectif
F = 2,53 ~ 2,73, f = 10,2 ~ 12,24 mm

Source lumineuse
Laser et LED

Caractéristiques électriques

Alimentation
100 à 240 V CA, 3,6 A, 50 à 60 Hz (Automatique)

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

Caractéristiques mécaniques

Poids
3,4 kg ± 100 g (7,48 lb ± 0,22 lb)

Prises de sortie

Haut-parleur
10 watts x1

Sortie de signal audio
1 prise audio PC

Commande

Contrôle série RS-232
1 à 9 broches

Récepteur IR x 2

Prises d'entrée

Entrée signal vidéo
Entrée de signal SD/HDTV
Numérique - HDMI x 2

USB
1 alimentation de Type-A 5 V /1,5 A
1 alimentation de Type-A 5 V /1 A pour le dongle sans fil

Entrée USB Type-C
Entrée USB Type-C mode ALT DP (affichage) et sortie CC 5 V/1 A x 1

Caractéristiques environnementales

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

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

Altitude de fonctionnement
0 à 1500 m à 0°C à 35°C
1501 à 3000 m à 0°C à 30°C (avec Mode Haute altitude activé)

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

Humidité de stockage
10% à 90% RH (sans condensation)

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

Transport

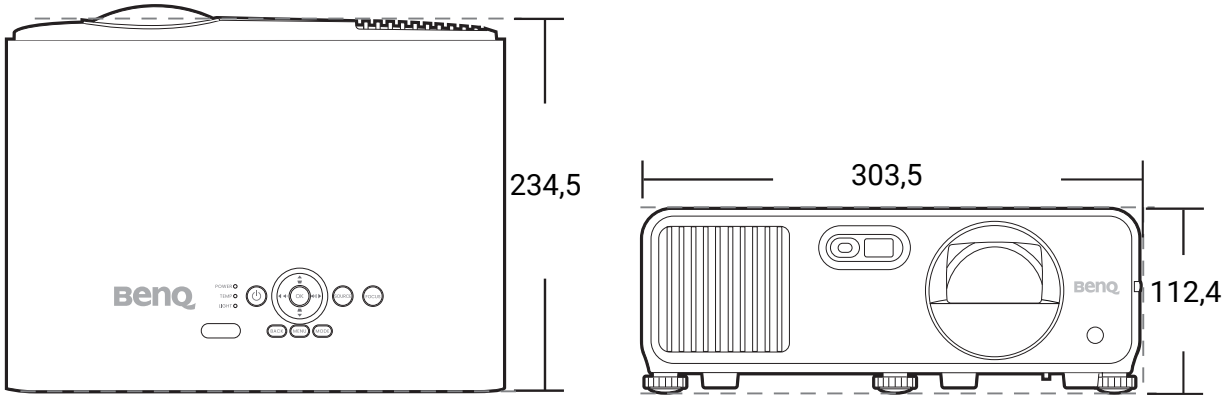
Un emballage original ou équivalent est recommandé

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

Dimensions

303,5 mm (L) x 234,5 mm (P) x 112,4 mm (H)



Unité : mm

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	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	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	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	BenQ Notebook Timing	60,00	35,820	46,996			
1024 x 600	BenQ Notebook Timing	64,995	41,467	51,419			
1280 x 720	1280 x 720_60	60	45,000	74,250	v	▲	▲
1280 x 768	1280 x 768_60	59,870	47,776	79,5	v	v	v
1280 x 800	WXGA_60	59,810	49,702	83,500	v	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			
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 (CEA-861)	60	67,5	148,5	v	▲	▲
1920 x 1200 à 60 Hz	1920 x 1200_60 (Reduce Blanking)	59,95	74,038	154	v		
1920 x 1080 à 120 Hz	1920 x 1080_120	120,000	135,000	297	v		
1920 x 1200 à 120 Hz	1920 x 1200_120 (Reduce Blanking)	119,909	152,404	317,00	v		
2560 x 1440 à 60 Hz	2560X1440_60	59,951	88,787	241,5			
2560 x 1440 à 120 Hz	2560X1440_120 (Reduce Blanking) Pour modèle de jeu	119,998	182,996	497,75			

3840 x 2160	3840 x 2160_30 Pour modèle 4K2K	30	67,5	297			
3840 x 2160	3840 x 2160_60 Pour modèle 4K2K	60	135	594			

- ▲ : Prend en charge la détection automatique et le réglage manuel du format 3D.
- v : Prend en charge le réglage manuel du format 3D.
- 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 horizontale (kHz)	Fréquence verticale (Hz)	Fréquence des pixels (MHz)	Format 3D pris en charge			
					Trame séquentielle	Combi trame	Haut-bas	Côte à côte
480i	720 (1440) x 480	15,73	59,94	27				
480p	720 x 480	31,47	59,94	27	v			
576i	720 (1440) x 576	15,63	50	27				
576p	720 x 576	31,25	50	27				
720/50p	1280 x 720	37,5	50	74,25		▲	▲	▲
720/60p	1280 x 720	45,00	60	74,25	v	▲	▲	▲
1080/24P	1920 x 1080	27	24	74,25		▲	▲	▲
1080/25P	1920 x 1080	28,13	25	74,25				
1080/30P	1920 x 1080	33,75	30	74,25				
1080/50i	1920 x 1080	28,13	50	74,25				▲
1080/60i	1920 x 1080	33,75	60	74,25				▲
1080/50P	1920 x 1080	56,25	50	148,5			▲	▲
1080/60P	1920 x 1080	67,5	60	148,5	v		▲	▲
1080/120P	1920 x 1080	135	120	297	v			
2160/24P	3840 x 2160	54	24	297				
2160/25P	3840 x 2160	56,25	25	297				
2160/30P	3840 x 2160	67,5	30	297				
2160/50P	3840 x 2160	112,5	50	594				
2160/60P	3840 x 2160	135	60	594				

- ▲ : Prend en charge la détection automatique et le réglage manuel du format 3D.
- v : Prend en charge le réglage manuel du format 3D.

• Fréquences détaillées prises en charge pour l'échantillonnage et la profondeur de couleur

Format d'affichage (fréquence de rafraîchissement)	Sous-échantillonnage chromatique	8 bits	10 bits	12 bits
4K/60p (60 Hz)	4:4:4	v		
	4:2:2	v	v	
	4:2:0	v	v	v
4K/60p (50 Hz)	4:4:4	v		
	4:2:2	v	v	
	4:2:0	v	v	v
4K/30p (30 Hz)	4:4:4	v	v	v
	4:2:2	v	v	v
	4:2:0			
4K/24p (24 Hz)	4:4:4	v	v	v
	4:2:2	v	v	v
	4:2:0			
1080P/60P (60 Hz)	4:4:4	v	v	v
	4:2:2	v	v	v
	4:2:0			

1080P/50P (50 Hz)	4:4:4	v	v	v
	4:2:2	v	v	v
	4:2:0			
1080P/30P (30 Hz)	4:4:4	v	v	v
	4:2:2	v	v	v
	4:2:0			
1080P/24P (24 Hz)	4:4:4	v	v	v
	4:2:2	v	v	v
	4:2:0			

Fréquences de fonctionnement pour l'entrée USB-C

• 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	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	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	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			
1280 x 720	1280 x 720_60	60	45,000	74,250	v	v	v
	1280 x 720_120	120	90,000	148,500	v		
1280 x 768	1280 x 768_60 (Reduce Blanking)	60	47,396	68,25	v	v	v
	1280 x 768_60	59,870	47,776	79,5	v	v	v
1280 x 800	WXGA_60	59,810	49,702	83,500	v	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			
1366 x 768	1366 x 768_60	60,015	47,712	85,500		v	v
1440 x 900	WXGA+_60 (Reduce Blanking)	60	55,469	88,75		v	v
	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			
1680 x 1050	1680 x 1050_60 (Reduce Blanking)	59,883	64,674	119,000		v	v
	1680 x 1050_60	59,954	65,290	146,250		v	v
1920 x 1200	1920 x 1200_60 (Reduce Blanking)	59,950	74,038	154,000	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 (VESA)	1920 x 1080_60	60	67,5	148,5	v	v	v

1920 x 1080	1920 x 1080_120	120,000	135,000	297,000	v		
3840 x 2160	3840 x 2160_30	30	67,5	297			
3840 x 2160	3840 x 2160_60	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 horizontale (kHz)	Fréquence verticale (Hz)	Fréquence des pixels (MHz)
480p	720 x 480	31,47	59,94	27
576p	720 x 576	31,25	50	27
720/50p	1280 x 720	37,5	50	74,25
720/60p	1280 x 720	45,00	60	74,25
1080/50i	1920 x 1080	28,13	50	74,25
1080/60i	1920 x 1080	33,75	60	74,25
1080/24P	1920 x 1080	27	24	74,25
1080/50P	1920 x 1080	56,25	50	148,5
1080/60P	1920 x 1080	67,5	60	148,5
2160/24P	3840 x 2160	54	24	297
2160/25P	3840 x 2160	56,25	25	297
2160/30P	3840 x 2160	67,5	30	297
2160/50P	3840 x 2160	112,5	50	594
2160/60P	3840 x 2160	135	60	594