W1070+/W1080ST+

Projecteur numérique

Gamme Home Cinéma

Manuel d'utilisation

Table des matières

Consignes de sécurité importantes....3

Présentation....6

Caractéristiques du projecteur....6

Contenu de l'emballage....8

Accessoires fournis....8

Vue extérieure du projecteur....9

Commandes et fonctions....11

Tableau de commande....11

Télécommande....12

Installation....14

Choix de l'emplacement....14

Identification de la taille de l'image projetée souhaitée....15

Dimensions de projection....15

Décalage de l'objectif de projection (W1070+ seulement)....16

Connexion....17

Connexion à du matériel vidéo....18

Connecter des appareils HDMI....18

Connexion des appareils intelligents....19

Connexion d'appareils vidéo composantes....20

Connexion des appareils vidéo....20

Connexion à un ordinateur....21

Fonctionnement....22

Mise en marche du projecteur....22

Arrêt du projecteur....23

Sécuriser le projecteur....24

Utilisation d'un verrou câble de sécurité....24

Utilisation de la fonction de mot de passe....24

Sélection d'une source d'entrée....27

Renommer une source d'entrée....27

Ajustement de l'image projetée....28

Ajustement de l'angle de projection....28

Réglage automatique de l'image....28

Réglage fin de la taille et de la netteté de l'image....28

Correction trapézoïdale....29

Fonctions des menus....30

À propos des menus OSD....30

Utilisation du menu OSD **Base**....32

Menu OSD Base - avec signaux d'entrée connectés....32

Menu OSD Base - sans signal d'entrée connecté....35

Utilisation du menu OSD **Avancé**....36

Menu **IMAGE**....37

Menu **Config audio**....41

Menu **Affichage**....42

Menu **CONFIG. SYSTÈME : de base**....44

Menu **CONFIG. SYSTÈME : avancée**....45

Menu **Information**....47

Structure du menus OSD **Avancé**....48

Entretien....50

Entretien du projecteur....50

Informations relatives à la lampe....51

Familiarisation avec les heures de la lampe....51

Augmenter la durée de vie de la lampe....51

Quand remplacer la lampe....52

Remplacement de la lampe....53

Voyants....56

Dépannage....57

Caractéristiques....58

Caractéristiques du projecteur....58

Dimensions....59

Configuration de montage au plafond....59

Fréquences de fonctionnement....60

Informations de garantie et de copyright....66

Garantie....66

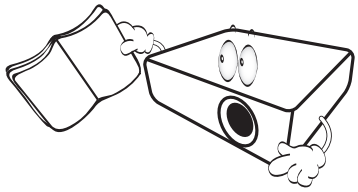
Copyright....66

Clause de non-responsabilité....66

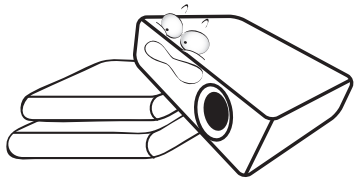
Consignes de sécurité importantes

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.

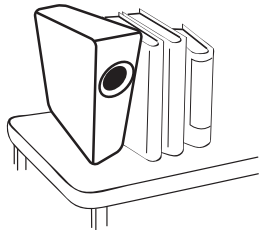
1. Veuillez lire ce manuel d'utilisation avant d'utiliser l'appareil pour la première fois. Gardez ce manuel dans un endroit sûr pour une référence future.



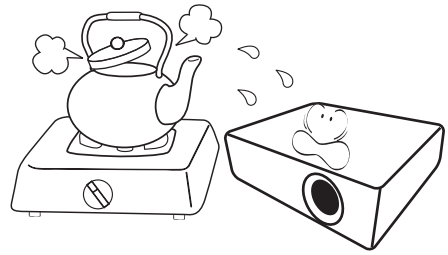
2. Placez toujours le projecteur sur une surface plane et horizontale avant de l'utiliser.
   - Ne posez pas le projecteur sur un chariot, un support ou une table instable, car il pourrait tomber et être endommagé.
   - Ne placez pas de produits inflammables à proximité du projecteur.
   - Ne mettez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



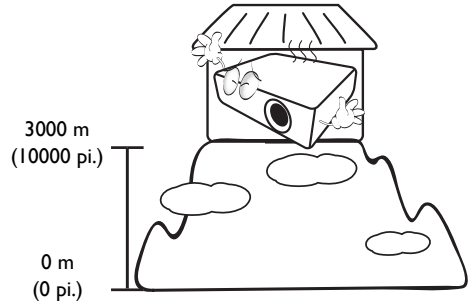
3. Ne stockez pas le projecteur sur le flanc. Il risque de basculer et de blesser quelqu'un ou encore de subir de sérieux dommages.



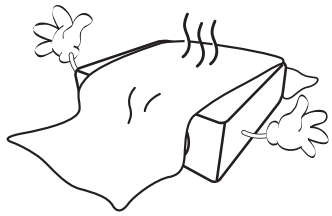
4. Évitez de placer le projecteur dans l'un des environnements suivants :
   - Espace réduit ou peu ventilé. L'appareil doit être placé à une distance minimale de 50 cm des murs; l'air doit pouvoir circuler librement autour du projecteur.
   - Emplacements soumis à des températures trop élevées, par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



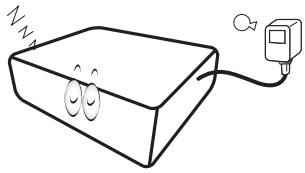
   - Emplacements situés à proximité d'une alarme incendie.
   - Emplacements dont la température ambiante dépasse 35°C/95°F.
   - Lieux où l'altitude excède 3000 mètres (10000 pieds).



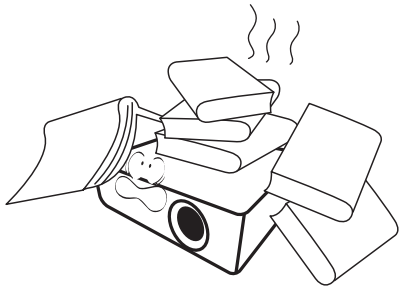
5. N'obstruez pas les orifices de ventilation lorsque le projecteur est allumé (même en mode veille).
   - Ne recouvrez le projecteur avec aucun élément.
   - Ne placez pas le projecteur sur une couverture, de la literie ou toute autre surface souple.



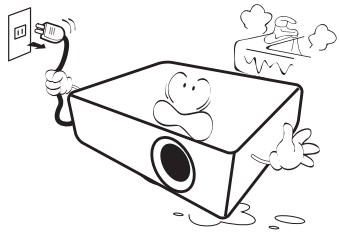
6. Dans les zones où l'alimentation secteur peut fluctuer de ±10 volts, il est conseillé de relier le projecteur à un stabilisateur de puissance, un dispositif de protection contre les surtensions ou un onduleur (UPS), selon votre situation.



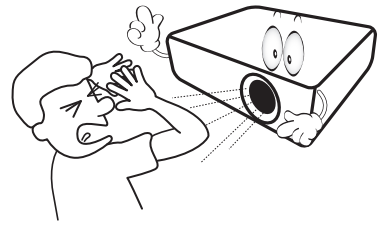
7. Ne vous appuyez pas sur le projecteur et n'y placez aucun objet.



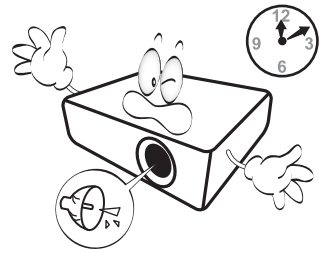
8. Ne placez pas de liquides sur le projecteur, ni à proximité. Des liquides renversés dans le projecteur annuleraient votre garantie. Si le projecteur était mouillé, débranchez-le de la prise secteur et contactez BenQ pour une réparation.



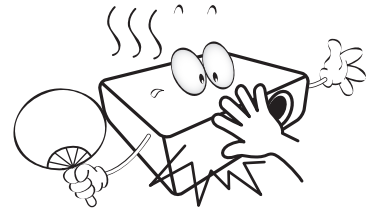
9. Ne regardez pas directement dans la lentille de projection lorsque l'appareil est en cours d'utilisation. Cela pourrait blesser vos yeux.



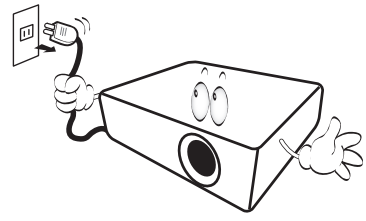
10. N'utilisez pas la lampe du projecteur au-delà de sa durée de vie nominale. Une utilisation excessive des lampes pourrait entraîner leur éclatement dans de rares occasions.



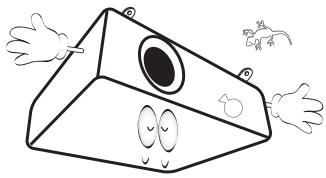
11. La lampe atteint une température très élevée lorsque l'appareil est en cours d'utilisation. Attendez que le projecteur ait refroidi (environ 45 minutes) avant de retirer la lampe pour la remplacer.



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



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



⚠ Montage du projecteur au plafond

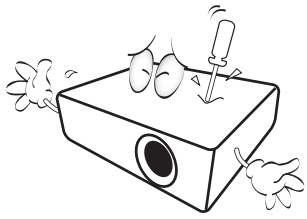
Si vous avez l'intention de fixer votre projecteur au plafond, nous vous recommandons fortement d'utiliser le kit de montage au plafond spécialement conçu pour le projecteur BenQ, et de vous assurer qu'il est correctement installé.

Si vous utilisez un kit de montage au plafond 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.

Vous pouvez acheter un kit de montage au plafond pour votre projecteur BenQ à l'endroit où vous avez acheté ce dernier. 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 au plafond. Il contribuerait à retenir le projecteur au cas où son attachement au support de montage au plafond venait à se desserrer.

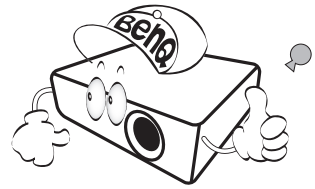
14. N'essayez en aucun cas de démonter l'appareil. Un courant de haute tension circule à l'intérieur de votre appareil. Tout contact avec certaines pièces peut présenter un danger de mort. La seule pièce susceptible d'être manipulée par l'utilisateur est la lampe. Voir la page 53.

    Vous ne devez en aucun cas démonter ou retirer quelque autre protection que ce soit. Ne confiez les opérations d'entretien et de réparation qu'à un technicien qualifié.



⚠ **Veuillez conserver l'emballage d'origine pour une possible expédition ultérieure. Si vous devez emballer le projecteur après utilisation, ajustez l'objectif de projection dans une position appropriée, placez le coussinet de l'objectif autour de celui-ci et ajustez le coussinet de l'objectif et le coussinet du projecteur ensemble pour éviter des dommages pendant le transport.**

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



Condensation de l'humidité

N'utilisez jamais le projecteur immédiatement après l'avoir déplacé d'un emplacement froid à un emplacement chaud. Lorsque le projecteur est exposé à un tel changement de température, l'humidité peut se condenser sur les composants internes importants. Pour éviter des dommages possibles au projecteur, n'utilisez pas le projecteur pendant au moins 2 heures en cas de changement soudain de température.

Évitez les liquides volatiles

N'utilisez pas de liquide volatile, tel qu'un insecticide ou certains types de nettoyants, à proximité du projecteur. Ne laissez pas de produits en caoutchouc ou en plastique toucher le projecteur de manière prolongée. Ils laisseraient des marques sur la finition. Si vous nettoyez avec un chiffon traité chimiquement, assurez-vous de suivre les instructions de sécurité du produit de nettoyage.

Mise au rebut

Ce produit contient les composants suivants qui sont nocifs pour le corps humain et l'environnement.

- Plomb, qui est contenu dans la soudure.
- Mercure, qui est contenu dans la lampe.

Pour mettre au rebut le produit ou les lampes usagées, consultez votre administration environnementale locale pour les réglementations.

Présentation

Caractéristiques du projecteur

- **Entièrement compatible HD**
  Le projecteur est compatible avec les formats SDTV (TV de définition standard) 480i, 576i, EDTV (TV de définition améliorée) 480p, 576p et HDTV (TV de haute définition) 720p, formats 60Hz 1080i/p, le format 1080p fournissant une reproduction d'image réelle 1:1.
- **Haute qualité d'image**
  Le projecteur fournit une qualité d'image excellente du fait de sa résolution élevée, de sa luminosité excellente de home cinéma, de son taux de contraste élevé, de ses couleurs vivantes et de sa reproduction de niveaux de gris riche.
- **Forte luminosité**
  Le projecteur est doté d'une luminosité très élevée pour obtenir une excellente qualité d'image dans des conditions de lumière ambiante, surpassant les projecteurs ordinaires.
- **Reproduction vivante des couleurs**
  Le projecteur a un disque chromatique à 6 segments pour produire une profondeur et une plage des couleurs réalistes qui ne peuvent pas être atteintes avec les disques chromatiques comportant moins de segments.
- **Niveaux de gris riches**
  Lors d'une projection dans un environnement sombre, le contrôle gamma automatique fournit un affichage en niveaux de gris excellent qui révèle les détails dans les ombres et dans les scènes nocturnes ou sombres.
- **Trapèze 2D**
  Le projecteur offre une correction trapézoïdale horizontale (gauche à droite), permettant une large zone d'installation du projecteur. Lorsque le projecteur est excentré, la fonction de correction trapézoïdale 2D vous donne une flexibilité d'installation plus large du projecteur en corrigeant l'effet trapézoïdal à l'aide des ajustements horizontaux et verticaux.
- **Double OSD**
  Deux types de menus OSD sont conçus pour différentes utilisations : le menu OSD **Base** est intuitif et orienté consommateur, alors que le menu OSD **Avancé** offre une utilisation traditionnelle.
- **Grande variété de formats vidéo et d'entrées**
  Le projecteur prend en charge une grande variété d'entrées pour la connexion à votre équipement vidéo, informatique et intelligent, y compris vidéo composantes, vidéo composite, ordinateur (à la fois Mac et PC), source HDMI, appareil intelligent prenant en charge MHL, et un déclencheur en sortie pour la connexion à des systèmes d'éclairage et d'écran automatisé.
- **Contrôle de calibrage certifié ISF**
  Pour atteindre un standard plus élevé de performance, le projecteur intègre des paramètres de mode ISF NIGHT et ISF DAY dans ses menus OSD, ce qui nécessite un service de calibrage professionnel d'installateurs agréés ISF.
- **Fonction 3D**
  Pour apprécier les films, les vidéos et les événements sportifs en 3D, d'une manière plus réaliste en présentant la profondeur des images via HDMI.
- **Haut-parleur(s) intégré(s)**
  Le(s) haut-parleur(s) intégré(s) fournissant un son mono mixte lorsqu'un périphérique audio est connecté.

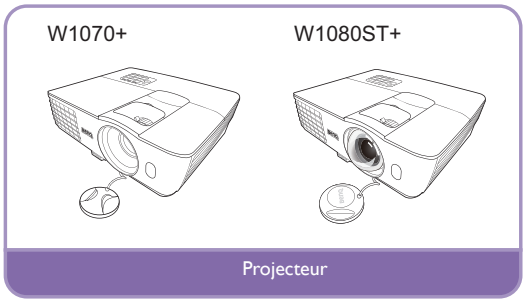
- **Décalage intuitif de l'objectif (W1070+)**
  Le contrôle intuitif du levier de décalage de l'objectif offre la flexibilité dans la configuration de votre projecteur.
- **Rapport de projection court (W1080ST+)**
  La projection à rapport court fournit une qualité d'image 1080p avec une distance de projection plus courte.
- **SmartEco**
  La technologie SmartEco™ réduit la consommation d'énergie de la lampe jusqu'à 70% en fonction du niveau de luminosité du contenu quand le mode **SmartEco** est sélectionné.
- **Kit FHD sans fil pris en charge (accessoire en option)**
  Consultez à la documentation du kit pour savoir comment l'utiliser.

Contenu de l’emballage

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

Accessoires fournis

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



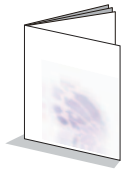
Projecteur

Télécommande

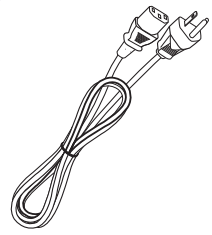
Piles

Carte de garantie*

CD du manuel d’utilisation



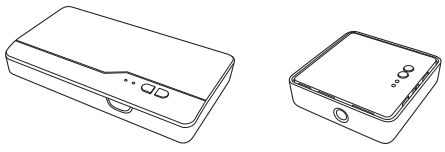
Guide de démarrage rapide



Cordon d’alimentation

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

Accessoires disponibles en option

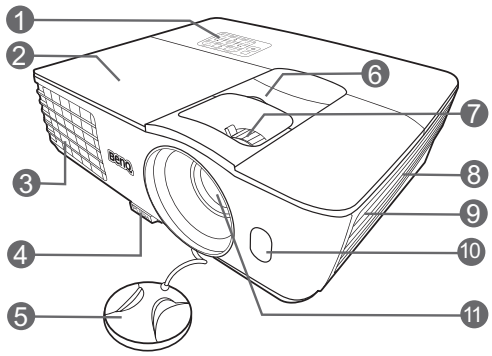


Kit FHD sans fil (WDP01)

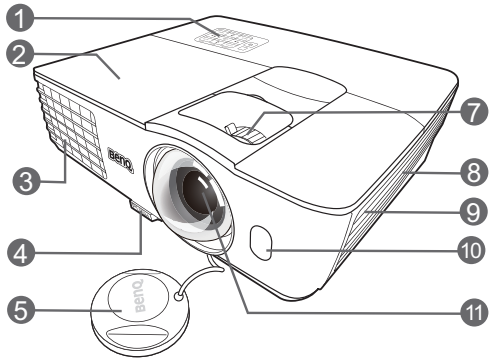
Vue extérieure du projecteur

Face avant et supérieure

W1070+



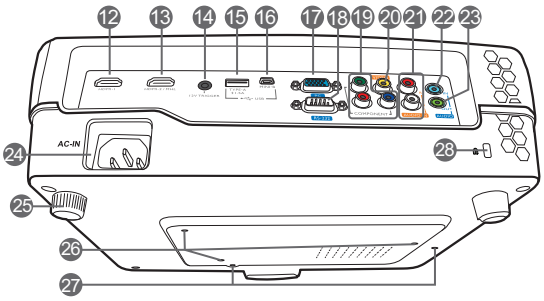
W1080ST+



1. **Tableau de commande (Voir Tableau de commande pour des détails.)**
2. **Couvercle de la lampe**
3. **Système de ventilation (sortie d'air chaud)**
4. **Bouton à dégagement rapide**
5. **Capuchon de l'objectif**
6. **Levier de décalage de l'objectif**
7. **Molette de mise au point et de zoom**
8. **Système de ventilation (admission d'air frais)**
9. **Grille de haut-parleur**
10. **Capteur à infrarouge avant**
11. **Objectif de projection**

Vue face arrière et inférieure

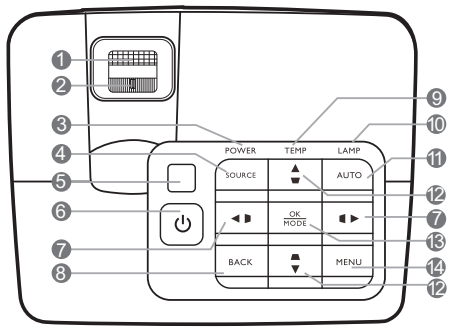
Voir Connexion à du matériel vidéo pour plus d'informations.



12. **Port d'entrée HDMI**
13. **Port de mode double MHL/HDMI**
    Peut également être utilisé pour charger automatiquement l'appareil intelligent compatible MHL connecté tant que le projecteur est alimenté.
14. **Prise de sortie 12 V CC**
    Utilisée pour déclencher les appareils externes tels qu'un écran électrique ou le contrôle de l'éclairage, etc. Consultez votre revendeur pour plus d'informations sur la connexion de ces appareils.
15. **Port USB type A**
    Utilisé pour charger le boîtier de réception du kit FHD sans fil (WDP01) (accessoire en option).
16. **Port mini USB**
    Utilisé pour le service.
17. **Prise d'entrée de signal RVB (PC)/ vidéo composantes (YPbPr/YCbCr)**
18. **Port de commande RS-232**
    Utilisé pour l'interface avec un ordinateur ou un système de contrôle automatisé pour home cinéma.
19. **Entrées vidéo composantes (RCA)**
    Prend en charge le signal vidéo Y/PB/PR ou Y/CB/CR
20. **Prise d'entrée vidéo**
21. **Prises d'entrée audio (G/D)**
22. **Prise d'entrée audio**
23. **Prise de sortie audio**
24. **Prise du cordon d'alimentation secteur**
25. **Pied de réglage arrière**
26. **Trous de montage au plafond**
27. **Trous de montage du kit FHD sans fil**
28. **Fente de verrouillage Kensington**

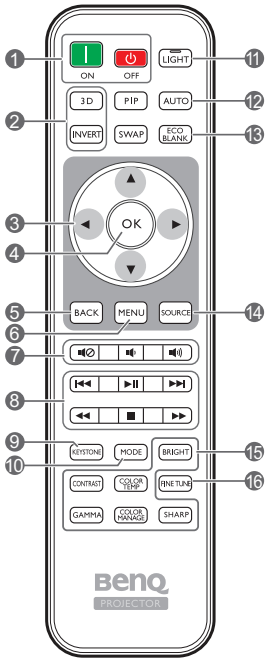
Commandes et fonctions

Tableau de commande



1. **Molette de mise au point**
   Règle la mise au point de l'image projetée.
2. **Molette de zoom**
   Permet de régler la taille de l'image.
3. **POWER (Voyant de l'alimentation)**
   S'allume ou clignote lorsque le projecteur est en cours d'utilisation.
4. **SOURCE**
   Affiche la barre de sélection de la source.
5. **Capteur à infrarouge supérieur**
6. ⏻ **ALIMENTATION**
   Permet de faire basculer le projecteur entre les modes veille et activé.
7. **Touches trapèze/fléchées (◄/▮, ▮/►)**
   Permet de corriger manuellement la déformation des images due à l'angle de projection.
   Lorsque le menu à l'écran (OSD) est activé, les touches #7 et #12 servent de flèches pour sélectionner les différentes options du menu et effectuer les réglages nécessaires.
8. **BACK**
   Retourne au menu OSD précédent, quitte et enregistre les paramètres de menu.
9. **TEMP (Voyant d'avertissement de surchauffe)**
   S'allume en rouge lorsque la température du projecteur est trop élevée.
10. **LAMP (Voyant de la lampe)**
    Indique l'état de la lampe. S'allume ou clignote lorsqu'un problème se produit au niveau de la lampe.
11. **AUTO**
    Détermine automatiquement le meilleur paramétrage pour l'image projetée.
12. **Touches trapèze/fléchées (▲/▀, ▄/▼)**
    Permet de corriger manuellement la déformation des images due à l'angle de projection.
    Lorsque le menu à l'écran (OSD) est activé, les touches #7 et #12 servent de flèches pour sélectionner les différentes options du menu et effectuer les réglages nécessaires.
13. **OK/MODE**
    - Sélectionne un mode d'image disponible.
    - Confirme l'élément sélectionné dans le menu à l'écran (OSD).
14. **MENU**
    - Accède au menu à l'écran (OSD).
    - Retourne au menu OSD précédent, quitte et enregistre les paramètres de menu.

Télécommande



1. **ON**, **OFF**

   Permet de basculer le projecteur entre allumé et éteint.

2. **3D, INVERT**

   Lance le menu **3D** et permet de basculer la fonction d'inversion entre activée et désactivée.

3. **Touches flèches (◄ gauche, ► droite, ▲ haut, ▼ bas)**

   Lorsque le menu à l'écran (OSD) est activé, ces touches servent de flèches pour sélectionner les différentes options et effectuer les réglages nécessaires.

   Lorsque le menu OSD est désactivé et vous êtes en mode de connexion MHL, ces touches flèches sont disponibles pour contrôler votre appareil intelligent.

4. **OK**

   Confirme l'élément du menu OSD sélectionné.

   Lorsque le menu OSD est désactivé et vous êtes en mode de connexion MHL, utilisez la touche pour confirmer la sélection sur le menu OSD de votre appareil intelligent.

5. **BACK**

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

   Lorsque le menu OSD est désactivé et vous êtes en mode de connexion MHL, utilisez la touche pour retourner ou quitter le menu OSD de votre appareil intelligent.

6. **MENU**

   - Accède au menu à l'écran (OSD).
   - Retourne au menu OSD précédent, quitte et enregistre les paramètres de menu.

7. **, , **

   - **Muet :** Permet de basculer le son du projecteur entre désactivé et activé.
   - **Volume -** : Diminue le volume du projecteur.
   - **Volume +** : Augmente le volume du projecteur.

8. **Boutons de commande MHL (⏮ Arrière, ⏯ Lecture/Pause, ⏭ Avant, ◂◂ Rembobiner, ■ Arrêter, ▸▸ Avance rapide)**

   Va à l'image précédente/Lit/Met en pause/Va au prochain fichier/Rembobine/Arrête/Avance rapidement pendant la lecture média.

   Uniquement disponible lors du contrôle de votre appareil intelligent en mode MHL.

   Lorsque vous êtes en mode de connexion et MHL le menu OSD est désactivé, ces boutons sont disponibles pour contrôler votre appareil intelligent : touches flèches, OK, BACK et boutons de commande MHL.

9. **KEYSTONE**

   Lance la fenêtre **Trapèze 2D**. Utilisez les **touches flèches** pour corriger manuellement la déformation des images due à l'angle de projection.

10. **MODE**

    Sélectionne un mode d'image disponible.

11. **LIGHT**

    Le rétroéclairage à diode s'allume et reste allumé pendant environ 30 secondes lorsque vous appuyez n'importe quelle touche de la télécommande. Appuyer sur une autre touche dans les 10 secondes à nouveau éteint le rétroéclairage à diode.

12. **AUTO**

    Détermine automatiquement le meilleur paramétrage pour l'image projetée.

13. ECO BLANK

Permet d'occulter l'image de l'écran.

14. SOURCE

Affiche la barre de sélection de la source.

15. Touches d'ajustement de la qualité d'image

Ces touches de fonction effectuent les mêmes tâches que spécifiées dans le menu OSD.

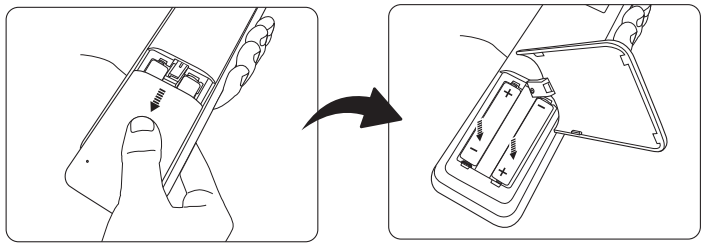
16. FINE TUNE

Affiche la fenêtre **Réglage fin température couleur**. Voir Réglage fin température couleur pour des détails.

Les touches PIP et SWAP ne sont pas disponibles.

Installation/remplacement des piles de la télécommande

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



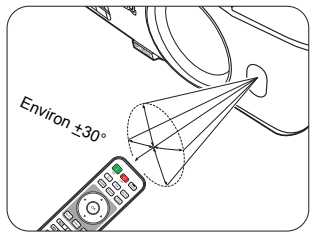
- **N'exposez pas la télécommande et les piles à des environnements où les températures sont élevées et où le taux d'humidité est excessif, comme une cuisine, une salle de bain, un sauna, une véranda ou une voiture fermée.**
- **Remplacez toujours la pile par une pile du même type ou de type équivalent recommandé par le fabricant.**
- **Mettez les piles usagées au rebut 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.**

Portée efficace de la télécommande

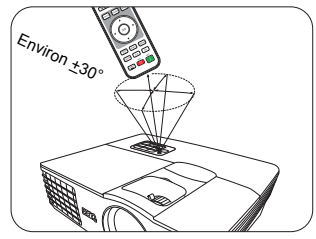
La télécommande doit être maintenue à un angle perpendiculaire de 30 degrés par rapport au capteur infrarouge du projecteur pour un fonctionnement optimal. La distance entre la télécommande et les capteurs ne doit pas dépasser 8 mètres.

Assurez-vous qu'aucun obstacle n'est interposé entre la télécommande et le capteur infrarouge du projecteur.

- **Projection frontale**



- **Projection supérieure**



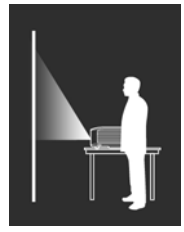
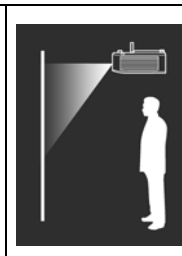
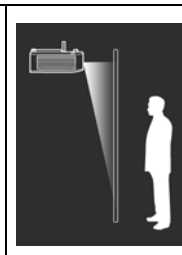
Installation

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.

<table>
<tr>
<td>1. Avant :
Sélectionnez cet emplacement lorsque le projecteur est placé près du sol devant l’écran.
Il s’agit de l’emplacement le plus courant lorsqu’une installation rapide et une bonne portabilité sont souhaitées.
Allumez le projecteur et effectuez les réglages suivants :
MENU > Réglages ou CONFIG. SYSTÈME : de base > Pos. du projecteur > Avant</td>
<td>  </td>
<td>3. Plafond avant :
Sélectionnez cet emplacement lorsque le projecteur est fixé au plafond, devant l’écran.
Allumez le projecteur et effectuez les réglages suivants :
MENU > Réglages ou CONFIG. SYSTÈME : de base > Pos. du projecteur > Plafond avant</td>
<td>  </td>
</tr>
<tr>
<td colspan="3">Procurez-vous le kit de montage au plafond BenQ chez votre revendeur afin de fixer votre projecteur au plafond.</td>
</tr>
<tr>
<td>2. Arrière :
Sélectionnez cet emplacement lorsque le projecteur est placé près du sol derrière l’écran.
Allumez le projecteur et effectuez les réglages suivants :
MENU > Réglages ou CONFIG. SYSTÈME : de base > Pos. du projecteur > Arrière</td>
<td> </td>
<td>4. Plafond arr. :
Sélectionnez cet emplacement lorsque le projecteur est fixé au plafond, derrière l’écran.
Allumez le projecteur et effectuez les réglages suivants :
MENU > Réglages ou CONFIG. SYSTÈME : de base > Pos. du projecteur > Plafond arr.</td>
<td>  </td>
</tr>
<tr>
<td colspan="2">Un écran de rétroprojection spécial est nécessaire.</td>
<td colspan="2">Un écran de rétroprojection spécial est nécessaire ainsi que le kit de montage au plafond BenQ.</td>
</tr>
</table>

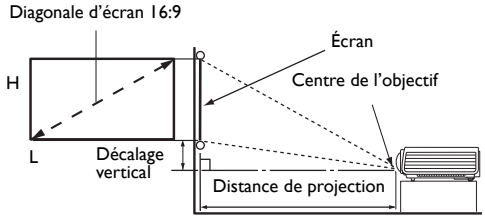
Identification de la taille de l'image projetée souhaitée

La taille de l'image projetée est déterminée par la distance de l'objectif du projecteur à l'écran, le réglage du zoom et le format vidéo.

☞ **W1070+ est pourvu d'un objectif mobile. Voir Décalage de l'objectif de projection (W1070+ seulement) pour des détails.**

Dimensions de projection

Utilisez l'illustration et les tableaux ci-dessous pour vous aider à déterminer la distance de projection.



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

W1070+

Taille d'écran				Distance de projection (mm)			Décalage vertical (mm)
Diagonale		H (mm)	L (mm)	Distance min.	Moyenne	Distance max.	
Pouce	mm			(zoom max.)		(zoom min.)	
40	1016	498	886	1013	1165	1316	25
60	1524	747	1328	1519	1747	1975	37
80	2032	996	1771	2025	2329	2633	50
100	2540	1245	2214	2532	2911	3291	62
120	3048	1494	2657	3038	3494	3949	75
140	3556	1743	3099	3544	4076	4608	87
160	4064	1992	3542	4051	4658	5266	100
180	4572	2241	3985	4557	5241	5924	112
200	5080	2491	4428	5063	5823	6582	125

W1080ST+

Taille d'écran				Distance de projection (mm)			Décalage vertical (mm)
Diagonale		H (mm)	L (mm)	Distance min.	Moyenne	Distance max.	
Pouce	mm			(zoom max.)		(zoom min.)	
40	1016	498	886	609	670	731	12
60	1524	747	1328	913	1005	1096	19
80	2032	996	1771	1218	1339	1461	25
100	2540	1245	2214	1522	1674	1826	31
120	3048	1494	2657	1826	2009	2192	37
140	3556	1743	3099	2131	2344	2557	44
160	4064	1992	3542	2435	2679	2922	50
180	4572	2241	3985	2740	3014	3288	56
200	5080	2491	4428	3044	3349	3653	62

☞ **Toutes les mesures sont approximatives et peuvent varier des tailles réelles. Si vous voulez une installation permanente du projecteur, nous vous recommandons d'utiliser le projecteur pour tester physiquement la taille de projection, la distance et les caractéristiques optiques du projecteur avant l'installation. Cela vous aide à déterminer la position de montage exacte la mieux adaptée à votre installation.**

Décalage de l'objectif de projection (W1070+ seulement)

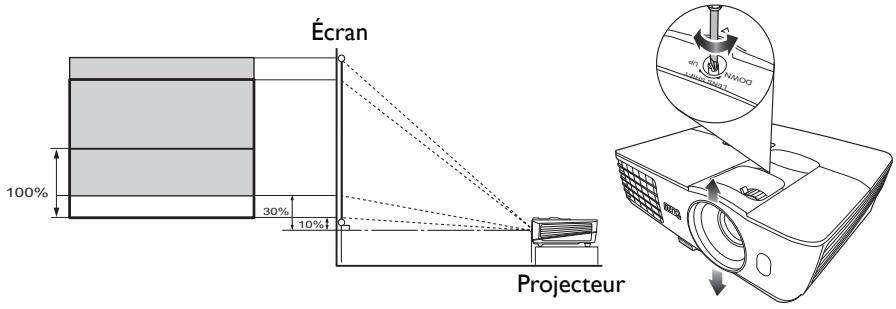
La commande de décalage vertical de l'objectif permet la flexibilité d'installation de votre projecteur. Elle permet au projecteur d'être placé légèrement en dessus ou au dessous du niveau supérieur des images projetées.

Le décalage de l'objectif est exprimé en pourcentage de la hauteur de l'image projetée. Il est mesuré comme écartement du centre vertical de l'image projetée. Utilisez le levier pour déplacer l'objectif de projection vers le haut ou le bas dans la plage permise selon la position désirée de l'image.

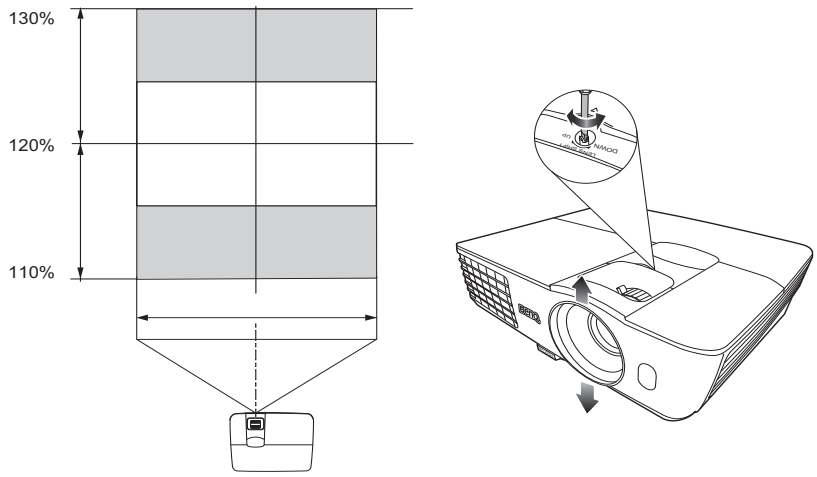
Pour utiliser levier de décalage de l'objectif :

1. Libérez le levier en le tournant dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.
2. Déplacez le levier pour régler la position de l'image projetée.
3. Verrouillez le levier en le tournant dans le sens des aiguilles d'une montre.

- **Quand la position de l'écran est fixée**



- **Quand la position du projecteur est fixée**



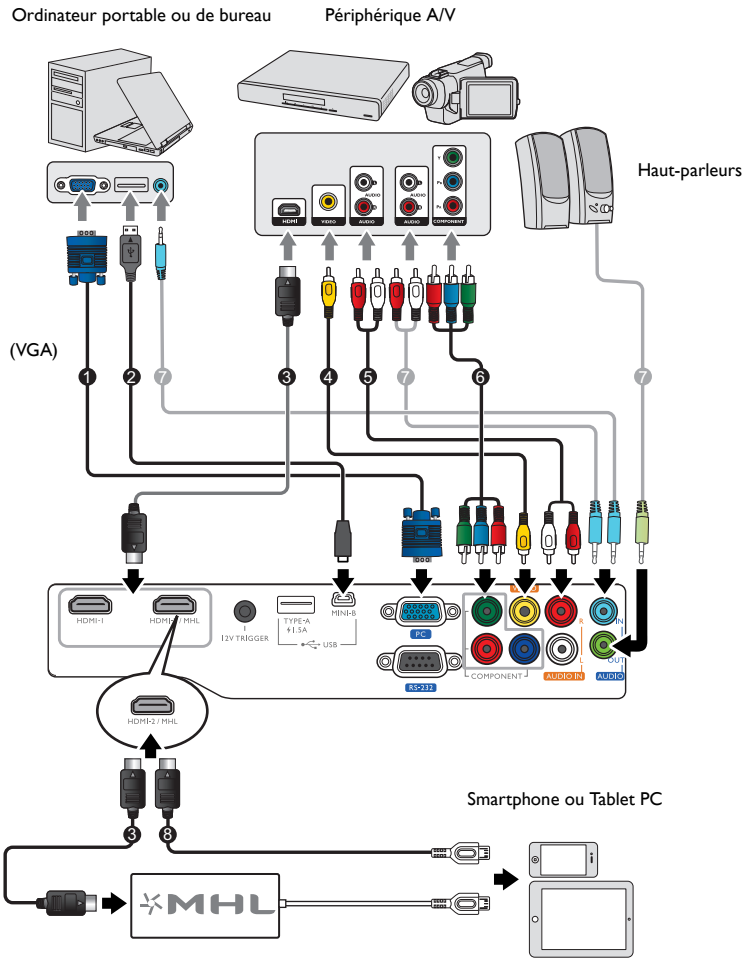
☞
- **Ne serrez pas le levier excessivement.**
- **L'ajustement du décalage de l'objectif n'a pas pour effet une mauvaise qualité d'image. En cas d'une déformation peu probable de l'image, voir Ajustement de l'image projetée pour des détails.**

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 appropriés pour chaque source.
3. Assurez-vous de brancher les câbles correctement.

- **Dans les illustrations de connexion ci-dessous, certains câbles ne sont pas fournis avec le projecteur (voir Contenu de l'emballage). Vous pouvez vous procurer ces câbles dans les magasins spécialisés en électronique.**
- **Les illustrations ci-dessous sont pour référence seulement. Les prises de connexion arrière disponibles sur le projecteur varient selon le modèle de projecteur.**



1. Câble VGA	4. Câble vidéo	7. Câble audio
2. Câble USB*	5. Câble G/D audio	8. Câble HDIM-micro USB
3. Câble HDMI	6. Câble vidéo composantes	

***Pour mettre à jour le micrologiciel.**

Connexion à du matériel vidéo

Il suffit de connecter le projecteur à un appareil source en utilisant l'une des méthodes de connexion. Chaque source vidéo fournit une qualité vidéo différente. Le choix de la méthode dépend surtout de la disponibilité des prises pour le projecteur et l'appareil vidéo, comme décrit ci-dessous :

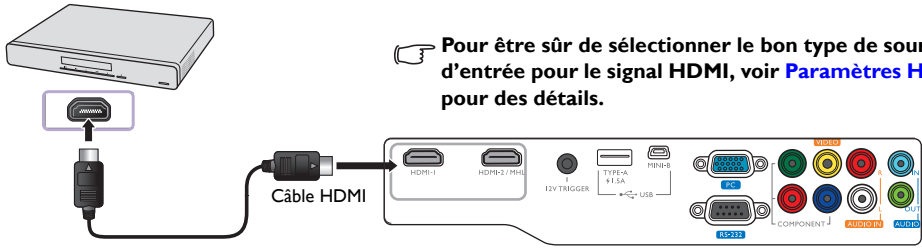
Nom de la prise	Apparence de la prise	Référence	Qualité d'image
HDMI -1 HDMI-2/MHL		• Connecter des appareils HDMI • Connexion des appareils intelligents	La meilleure
COMPONENT		Connexion d'appareils vidéo composantes	Meilleure
VIDEO		Connexion des appareils vidéo	Normal
PC (D-SUB)		Connexion à un ordinateur	Meilleure

Dans les illustrations de connexion ci-dessous, certains câbles ne sont pas fournis avec le projecteur (voir Contenu de l'emballage). Vous pouvez vous procurer ces câbles dans les magasins spécialisés en électronique.

Connecter des appareils HDMI

L'interface HDMI (High-Definition Multimedia Interface) prend en charge la transmission des données vidéo non comprimée entre les appareils compatibles, tels que les tuners TV numérique, les lecteurs de DVD, les lecteurs Blu-ray et les affiche via un seul câble. Utilisez un câble HDMI lors de la connexion entre le projecteur et des appareils HDMI.

Appareil HDMI : Lecteur de DVD, tuner numérique, etc.



Pour être sûr de sélectionner le bon type de source d'entrée pour le signal HDMI, voir Paramètres HDMI pour des détails.

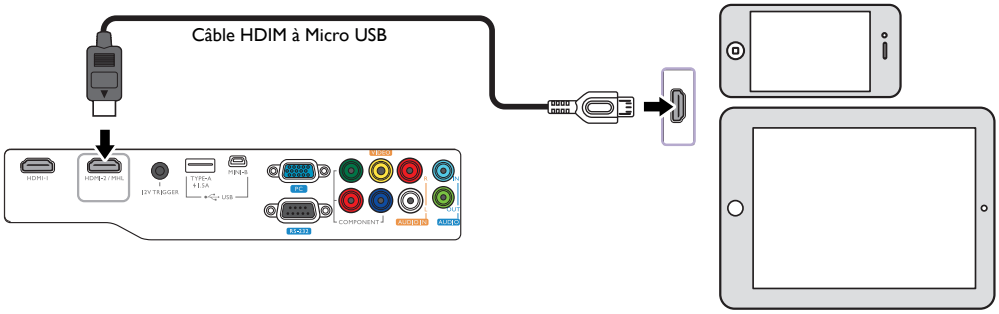
Connexion des appareils intelligents

Le projecteur peut projeter le contenu directement depuis un appareil intelligent compatible MHL. En utilisant un câble HDMI vers Micro USB ou un adaptateur HDMI vers Micro USB, vous pouvez connecter vos appareils intelligents au projecteur et ensuite profiter de votre contenu sur grand écran.

Certains appareils intelligents peuvent ne pas être compatibles avec le câble que vous utilisez. Veuillez contacter le fabricant de votre appareil intelligent pour des informations détaillées.

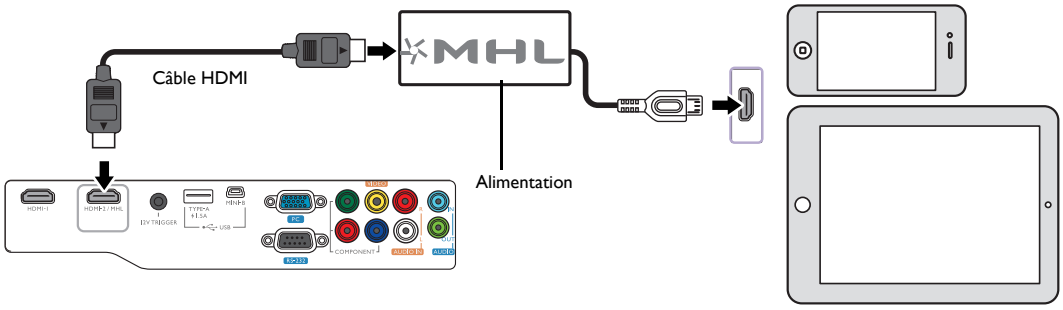
Utiliser un câble HDIM vers Micro USB

1. Connectez une extrémité du câble HDMI à Micro USB au connecteur d'entrée HDMI sur le projecteur.
2. Connectez l'autre extrémité du câble HDMI à Micro USB à la prise de sortie Micro USB sur votre appareil intelligent.
3. Basculez à la source d'entrée HDMI/MHL. Pour basculer le signal d'entrée, voir Sélection d'une source d'entrée pour des détails.



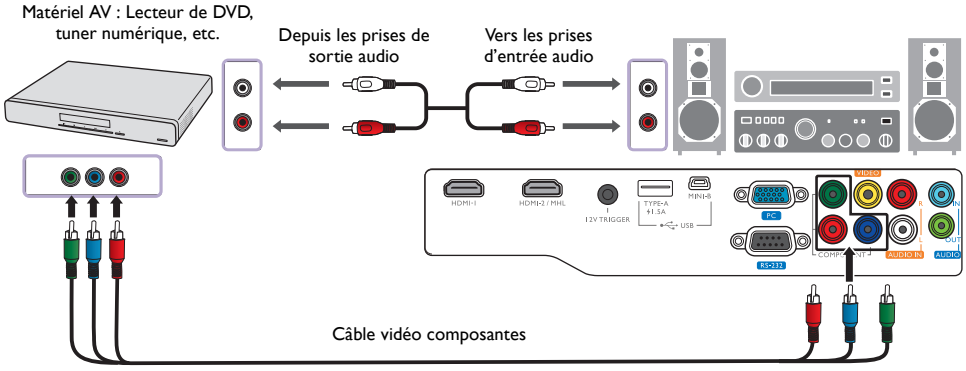
Utiliser un adaptateur HDMI à Micro USB et un câble HDMI

1. Connectez une extrémité du câble HDMI au connecteur d'entrée HDMI sur le projecteur.
2. Connectez l'autre extrémité du câble HDMI à la prise d'entrée HDMI de l'adaptateur.
3. Connectez l'autre extrémité de l'adaptateur à la prise de sortie Micro USB sur votre appareil intelligent.
4. Basculez à la source d'entrée HDMI/MHL. Pour basculer le signal d'entrée, voir Sélection d'une source d'entrée pour des détails.



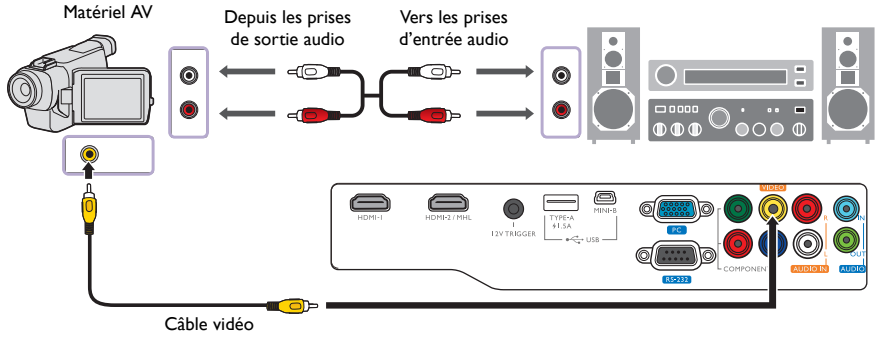
Connexion d’appareils vidéo composantes

Les prises vidéo composantes de type RCA sont fournies pour la connexion aux appareils de sortie vidéo. Connectez également le câble audio sépare à un amplificateur audio approprié.



Connexion des appareils vidéo

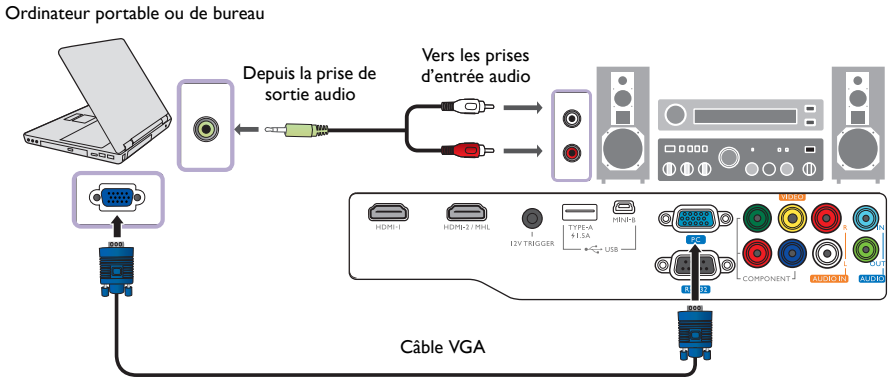
Connectez votre appareil vidéo au projecteur avec un câble vidéo composite. Connectez également le câble audio sépare à un amplificateur audio approprié.



☞ **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 si l’appareil vidéo est sous tension et fonctionne correctement.**

Connexion à un ordinateur

Connectez le projecteur à un ordinateur avec un câble VGA.

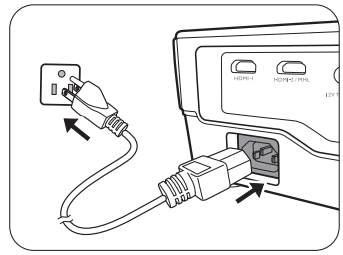


☞ **De nombreux ordinateurs portables n'activent pas automatiquement leur port vidéo externe lorsqu'ils sont connectés à un projecteur. Pour activer ou désactiver l'affichage externe, vous pouvez généralement utiliser la combinaison de touches Fn + F3 ou CRT/LCD. Sur votre ordinateur portable, recherchez la touche de fonction CRT/LCD ou une touche de fonction portant un symbole de moniteur. Appuyez simultanément sur la touche Fn et la touche illustrée. Consultez le manuel de l'utilisateur de votre ordinateur portable pour connaître la combinaison de touches exacte.**

Fonctionnement

Mise en marche du projecteur

1. Branchez le câble d'alimentation au projecteur et à une prise secteur. Allumez l'interrupteur de la prise secteur (le cas échéant). Le **POWER (Voyant de l'alimentation)** sur le projecteur est orange une fois l'appareil mis sous tension.



⚠ **Veuillez utiliser le câble d'alimentation fourni pour éviter des dangers potentiels tels que l'électrocution et l'incendie.**

2. Appuyez le bouton ⏻ sur le projecteur ou | la télécommande pour démarrer le projecteur. Dès que la lampe s'allume, un **Bip de mise sous tension** sera entendu. Le **POWER (Voyant de l'alimentation)** clignote en vert, puis reste allumé une fois le projecteur sous tension.
   Les ventilateurs commencent à tourner et une image de démarrage s'affiche à l'écran pendant que le projecteur chauffe. Le projecteur ne répond pas à d'autres commandes pendant qu'il chauffe.

☞ **Pour désactiver le bip, voir Bip de mise sous/hors tension pour des détails.**

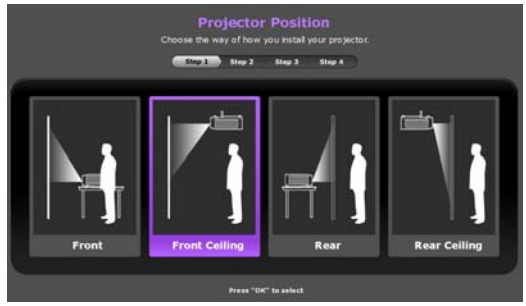
3. Si vous allumez le projecteur pour la première fois que, l'assistant de configuration apparaît pour vous guider dans la configuration du projecteur. Si vous avez déjà fait cela, ignorez cette étape et passez à l'étape 4.
   - Utilisez les touches flèches (◄/►/▲/▼) sur le projecteur ou la télécommande pour vous déplacer dans les éléments du menu.
   - Utilisez **OK** pour confirmer l'élément du menu sélectionné.

☞ **Les captures de l'assistant de configuration ci-dessous sont à titre indicatif uniquement et peuvent différer de l'apparence réelle.**

Étape 1 :

Spécifiez **Pos. du projecteur**.

☞ **Pour plus d'informations sur la position du projecteur, voir Choix de l'emplacement.**

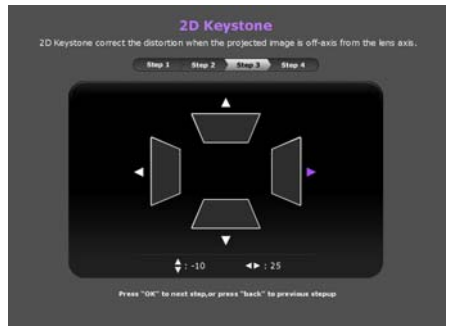


Étape 2 :

Spécifiez la **Langue** de l'OSD.

Étape 3 :

Spécifiez **Trapèze 2D**.



Étape 4 :

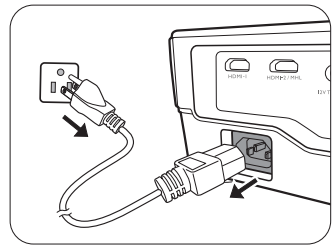
Spécifiez **Source auto**.

Maintenant, vous avez terminé la configuration initiale.

4. Si vous êtes invité à entrer le mot de passe, utilisez les touches flèches sur le projecteur ou la télécommande pour entrer un mot de passe à six chiffres. Voir Utilisation de la fonction de mot de passe pour des détails.
5. Mettez les appareils connectés sous tension.
6. Le projecteur commence à rechercher des signaux d'entrée disponibles. Le signal d'entrée en cours d'analyse s'affiche sur l'écran. Si le projecteur détecte un signal valide, le message « **Aucun signal** » apparaît. Vous pouvez appuyer le bouton **SOURCE** sur le projecteur ou la télécommande pour sélectionner le signal d'entrée à afficher.
7. Si la fréquence horizontale de la source d'entrée dépasse la plage du projecteur, le message « **Aucun signal** » s'affiche à l'écran. Il restera à l'écran jusqu'à ce que vous changiez la source d'entrée à une source appropriée.

Arrêt du projecteur

1. Appuyez ⏻ sur le projecteur ou ⏻ sur la télécommande. Le projecteur affiche un message de confirmation d'arrêt.
2. Appuyez une seconde fois sur ⏻ ou ⏻. Le **POWER (Voyant de l'alimentation)** clignote en orange et les ventilateurs tournent pendant environ deux minutes pour refroidir la lampe. Le projecteur ne répond à aucune commande pendant le processus de refroidissement.
3. Quand le processus de refroidissement se termine, un « **Bip de mise hors tension** » sera entendu et le **POWER (Voyant de l'alimentation)** sera orange continu.



☞ **Pour désactiver le bip, voir Bip de mise sous/hors tension pour des détails.**

Si le projecteur ne doit pas être utilisé pendant une période prolongée, débranchez le câble d'alimentation de la prise secteur.

☞ **Évitez d'allumer le projecteur immédiatement après l'avoir éteint car la chaleur excessive peut raccourcir la durée de vie de la lampe.**

La durée de vie réelle de la lampe peut varier du fait de conditions environnementales différentes et de l'utilisation.

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 le projecteur. Voir l'option 28 à la page 9 pour plus d'informations.

Un verrou câble de sécurité Kensington est habituellement la combinaison d'une ou plusieurs clés et du verrou. Consultez à la documentation du verrou pour savoir comment l'utiliser.

Utilisation de la fonction de mot de passe

Pour des raisons de sécurité et pour empêcher une utilisation non autorisée, vous pouvez configurer la sécurité du mot de passe via le menu à l'écran (OSD). Une fois le mot de passe défini et la fonction activée, le projecteur est protégé par mot de passe. Les utilisateurs qui ne le connaissent pas ne peuvent pas utiliser le projecteur.

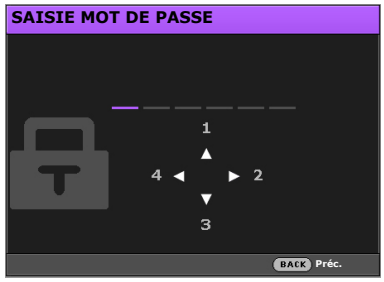
⚠ **Il serait gênant d'activer la fonction de mot de passe et si vous veniez à oublier votre mot de passe. Notez bien votre mot de passe, et gardez la note dans un endroit sûr pour un rappel ultérieur.**

Définition d'un mot de passe

☞ **Une fois le mot de passe défini et que le verrou alimentation est activé, vous ne pourrez utiliser le projecteur que si vous entrez le mot de passe correct à chaque démarrage.**

Pour ce faire, d'abord et avant tout, vous devez accéder au menu OSD **Avancé** (voir 31 pour des détails).

1. Allez à **CONFIG. SYSTÈME : avancée** > **Mot de passe** pour afficher la fenêtre **Mot de passe**.
2. Sélectionnez **Modifier MP** et appuyez **OK** pour afficher la fenêtre **SAISIE MOT DE PASSE**.

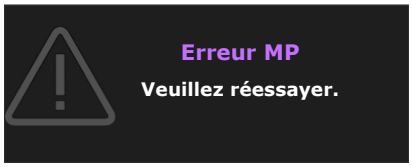


3. Comme illustré dans la fenêtre, les quatre touches flèches (▲/►/▼/◄) représentent respectivement 4 chiffres (1, 2, 3, 4). Utilisez les touches flèches sur le projecteur ou la télécommande pour définir un mot de passe à six chiffres. Les chiffres s'affichent sous forme de ****** lorsque vous les entrez.
4. Entrez à nouveau le même mot de passe pour vérifier et retournez à la fenêtre **Mot de passe**.
5. Sélectionnez **Verrou alimentation** et utilisez ◄/► pour définir **Activ.**
6. Entrez le mot de passe actuel pour activer la fonction.
7. Appuyez **BACK** pour enregistrer vos modifications et quitter.

Oubli du mot de passe

Si vous activez la fonction de mot de passe, vous devrez entrer votre mot de passe chaque fois que vous allumez le projecteur. Une fois entré un mot de passe incorrect, le message d'erreur s'affiche, et la fenêtre **SAISIE MOT DE PASSE** suit.

- **Sous le menu OSD Avancé**



- **Sous le menu OSD Base**

Pour réessayer, entrez un autre mot de passe à six chiffres. Si vous ne vous souvenez absolument plus du mot de passe, utilisez la procédure de rappel de mot de passe. Voir Procédure de rappel de mot de passe pour des détails.

Si vous avez entré 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. Assurez-vous que la fenêtre **Mot de passe** apparaît à l'écran, puis maintenez enfoncé le bouton **AUTO** sur le projecteur ou la télécommande pendant 3 secondes. Le projecteur affichera un code à l'écran.

- **Sous le menu OSD Avancé**

- **Sous le menu OSD Base**

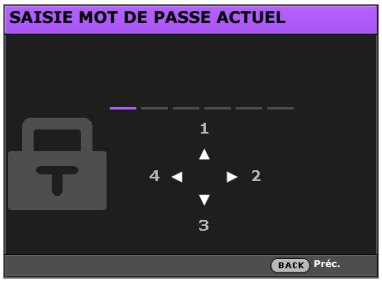
2. Notez le numéro et éteignez le projecteur.
3. Contactez le service d'assistance BenQ local pour le déchiffrer. Vous devrez peut-être fournir une preuve d'achat pour garantir que vous êtes autorisé à utiliser le projecteur.

☞ **« XXX » affichés dans le message ci-dessus sont des chiffres qui varient en fonction des différents modèles.**

Modification du mot de passe

Pour ce faire, d'abord et avant tout, vous devez accéder au menu OSD **Avancé** (voir 31 pour des détails).

1. Allez à **CONFIG. SYSTÈME : avancée** > **Mot de passe** pour afficher la fenêtre **Mot de passe**.
2. Sélectionnez **Modifier MP** et appuyez **OK** pour afficher la fenêtre **SAISIE MOT DE PASSE ACTUEL**.



3. Utilisez les touches flèches sur le projecteur ou la télécommande pour entrer l'ancien mot de passe.
   - Si le mot de passe est correct, la fenêtre **SAISIE NOUVEAU MOT DE PASSE** s'affiche.
   - Si le mot de passe n'est pas correct, un message d'erreur s'affiche, et la fenêtre **SAISIE MOT DE PASSE ACTUEL** s'affiche pour vous permettre de réessayer. Vous pouvez essayer un autre mot de passe ou appuyez **BACK** pour annuler la modification.
4. Entrez un nouveau mot de passe.
5. Entrez à nouveau le même mot de passe pour vérifier.

☞ **Notez bien votre mot de passe, puis gardez la note dans un endroit sûr pour un rappel ultérieur.**

6. Vous avez défini avec succès un nouveau mot de passe. N'oubliez pas d'entrer le nouveau mot de passe la prochaine dois que vous allumez le projecteur.
7. Appuyez **BACK** pour enregistrer vos modifications et quitter.

Désactivation de la fonction de mot de passe

Pour ce faire, d'abord et avant tout, vous devez accéder au menu OSD **Avancé** (voir 31 pour des détails).

1. Allez à **CONFIG. SYSTÈME : avancée** > **Mot de passe** pour afficher la fenêtre **Mot de passe**.
2. Sélectionnez **Verrou alimentation** et utilisez ◀/▶ pour définir **Désact.**
3. Entrez le mot de passe actuel.
   - Si le mot de passe est correct, la fenêtre **Mot de passe** affiche que **Verrou alimentation** est **Désact.** Il ne vous sera pas demandé d'entrer le mot de passe la prochaine fois que vous mettrez le projecteur sous tension.
   - Si le mot de passe n'est pas correct, le message d'erreur du mot de passe s'affiche, puis la fenêtre **SAISIE MOT DE PASSE ACTUEL** s'affiche pour vous permettre de réessayer. Vous pouvez essayer un autre mot de passe ou appuyez **BACK** pour annuler la modification.
4. Appuyez **BACK** pour enregistrer vos modifications et quitter.

☞ **Bien que la fonction de mot de passe soit désactivée, vous devez noter l'ancien mot de passe au cas où vous auriez besoin de réactiver la fonction de mot de passe.**

Sélection d'une source d'entrée

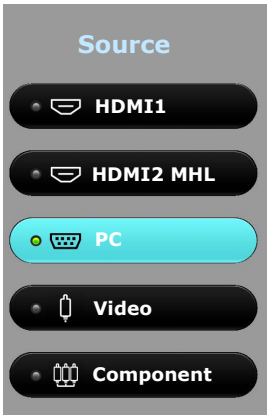
Vous pouvez connecter le projecteur à plusieurs appareils en même temps. Il n'affiche toutefois qu'un plein écran à la fois. Lors de la mise en marche, le projecteur recherche automatiquement les signaux disponibles.

Si vous souhaitez que le projecteur recherche toujours automatiquement les signaux :

- Sous le menu OSD **Avancé**, allez au menu **CONFIG. SYSTÈME : de base**, et activez **Source auto**. (voir « Source auto » à la page 44)
- Sous le menu OSD **Base**, si aucun signal n'est connecté au projecteur, allez à **Source auto** et activez-la. Si des signaux sont connectés, allez au menu **Réglages**, puis activez **Source auto.** (voir « Source auto » à la page 34 et 35)

Pour sélectionner la source vidéo :

1. Appuyez **SOURCE** sur le projecteur ou la télécommande pour afficher la barre de sélection de la source.



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 sur l'écran pendant quelques secondes. Si plusieurs appareils sont connectés au projecteur, répétez les étapes 1-2 pour rechercher un autre signal.

☞ **La résolution native de ce projecteur est dans un format 16:9. Pour les meilleurs résultats d'affichage de l'image, sélectionnez et utilisez un signal d'entrée avec cette résolution. Toute autre résolution sera adaptée par le projecteur en fonction du réglage de Rapport H/L, ce qui peut causer des distorsions de l'image ou une perte de clarté de l'image. Voir « Rapport H/L » pour des détails.**

Renommer une source d'entrée

Vous pouvez renommer la source d'entrée actuelle sur la barre de sélection de la source.

Pour ce faire, d'abord et avant tout, vous devez accéder au menu OSD **Avancé** (voir 31 pour des détails).

1. Appuyez **MENU** puis utilisez ◄/► pour aller à **CONFIG. SYSTÈME : de base**.
2. Appuyez ▼ pour sélectionner **Renom.source** et appuyez **OK** pour afficher la fenêtre **Renom.source**.
3. Appuyez ▲/▼/◄/► jusqu'à la sélection du caractère souhaité.
4. Quand c'est fait, appuyez **BACK** pour enregistrer vos modifications et quitter.

Ajustement de l’image projetée

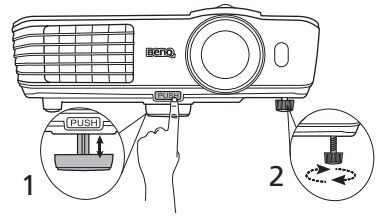
Ajustement de l’angle de projection

Le projecteur est pourvu d’un pied de réglage à dégagement rapide et d’un pied de réglage arrière. Ils permettent de régler la hauteur de l’image et l’angle de projection.

Pour régler le projecteur :

1. Appuyez le bouton à dégagement rapide et soulevez légèrement l’avant du projecteur. Une fois l’image positionnée selon vos besoins, relâchez le bouton à dégagement rapide pour garder le pied dans sa position actuelle.
2. Dévissez le pied de réglage arrière pour ajuster l’angle horizontal.

Pour rentrer le pied de réglage, soulevez le projecteur et appuyez le bouton à dégagement rapide. Ensuite, reposez lentement le projecteur. Dévissez le pied de réglage arrière dans la direction inverse.



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

Soyez vigilant lorsque vous appuyez le bouton à

Si l’écran et le projecteur ne sont pas perpendiculaires l’un par rapport à l’autre, l’image projetée devient trapézoïdale verticalement. Pour corriger ceci, voir Réglage automatique de l’image pour des détails.

Réglage automatique de l’image

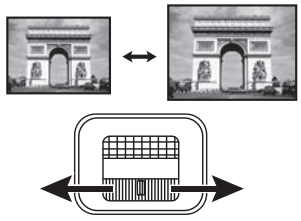
Dans certains cas, vous pouvez souhaitez d’optimiser la qualité de l’image. Pour ce faire, appuyez le bouton **AUTO** sur le projecteur ou la télécommande. En 3 secondes, la fonction de réglage automatique intelligent intégrée règle les valeurs de fréquence et l’horloge pour optimiser la qualité d’image.

Les informations de la source d’entrée actuelle s’affichent dans le coin de l’écran pendant 3 secondes.

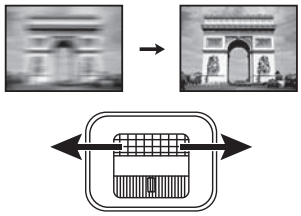
Cette fonction n’est disponible que lorsque le signal PC est sélectionné.

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

Pour ajuster la taille de l’image projetée, tournez la molette de zoom sur le projecteur.



Pour régler la netteté de l’image, faites tourner la molette de mise au point sur le projecteur.



Correction trapézoïdale

La distorsion trapézoïdale correspond au fait qu'une image projetée est sensiblement plus large dans sa partie supérieure ou inférieure. C'est le cas lorsque le projecteur n'est pas perpendiculaire à l'écran.

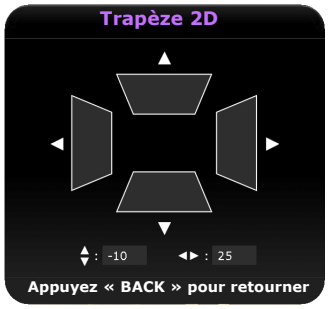
Vous pouvez corriger ceci de l'UNE des manières suivantes.

- **Utilisation de la télécommande**

  Appuyez **KEYSTONE** pour afficher la fenêtre **Trapèze 2D**.

- **Utilisation du projecteur**

  Appuyez ▲/▬, ◄/▮, ▮/► ou ▼/▬ pour afficher la fenêtre **Trapèze 2D**.



- Pour corriger la distorsion trapézoïdale en haut de l'image, utilisez ▼ ou ▬/▼.
- Pour corriger la distorsion trapézoïdale en bas de l'image, utilisez ▲ **ou** ▲/▬.
- Pour corriger la distorsion trapézoïdale sur le côté droit de l'image, utilisez ◄ ou ◄/▮.
- Pour corriger la distorsion trapézoïdale sur le côté gauche de l'image, utilisez ► ou ▮/►.

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

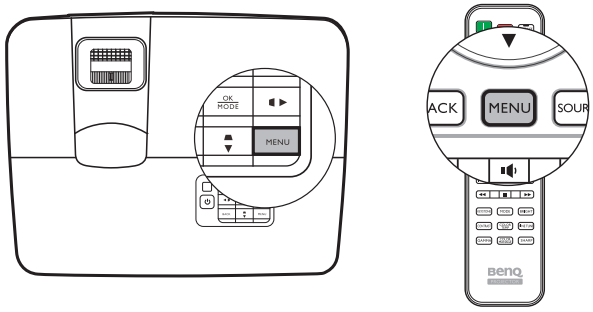
Fonctions des menus

À propos des menus OSD

Pour vous permettre d'effectuer divers ajustements ou réglages sur le projecteur et l'image projetée, le projecteur offre 2 types de menus multilingues à l'écran écran (OSD) :

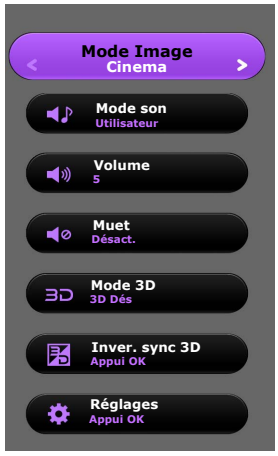
- Menu OSD **Base** : fournit les fonctions principales des menus. (Voir Utilisation du menu OSD Base)
- Menu OSD **Avancé** : fournit les fonctions complètes des menus. (Voir Utilisation du menu OSD Avancé)

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



Lors de votre première utilisation du projecteur (après avoir terminé la configuration initiale), l'une des présentations suivantes du menu OSD **Base** s'affiche, selon qu'un signal vidéo soit connecté ou non.

• Signal d'entrée connecté



• Aucun signal d'entrée connecté

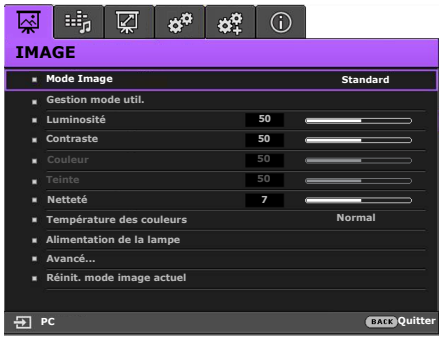
Si vous avez l'intention de basculer du menu OSD **Base** au menu OSD **Avancé**, suivez les instructions ci-dessous :

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

- Quand un signal vidéo est connecté au projecteur
  i. Allez au menu **Réglages** > **Type menu**.
  ii. Utilisez ▲/▼ pour sélectionner **Avancé** et appuyez **OK**.
  iii. Appuyez **MENU** à nouveau pour accéder au menu OSD **Avancé**.
- Quand AUCUN signal vidéo n'est connecté au projecteur
  i. Allez au menu **Type menu**.
  ii. Utilisez ▲/▼ pour sélectionner **Avancé** et appuyez **OK**.
  iii. Appuyez **MENU** à nouveau pour accéder au menu OSD **Avancé**.

La prochaine fois que vous allumez le projecteur, vous pouvez accéder au menu OSD **Avancé** en appuyant **MENU**.

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



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

i. Allez au menu **CONFIG. SYSTÈME : de base** > **Réglages des menus** > **Type menu**.
ii. Utilisez ◄/► pour sélectionner **Base**.
iii. Appuyez **MENU** à nouveau pour accéder au menu OSD **Base**.

La prochaine fois que vous allumez le projecteur, vous pouvez accéder au menu OSD **Base** en appuyant **MENU**.

Utilisation du menu OSD **Base**

Selon qu'un signal vidéo est connecté ou non au projecteur, le menu OSD **Base** offre différentes fonctions disponibles.

Vérifiez les liens suivants pour en savoir plus.

- **Menu OSD Base - avec signaux d'entrée connectés**
- **Menu OSD Base - sans signal d'entrée connecté** (des menus limités sont disponibles)

Menu OSD Base - avec signaux d'entrée connectés

Le menu OSD **Base** fournit les fonctions principales des menus. Les éléments de menu disponibles peuvent varier selon les sources vidéo connectés ou les réglages spécifiés. Les options de menu qui ne sont pas disponibles apparaîtront en grisé.

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

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

☞ **Pour basculer du menu OSD Base au menu OSD Avancé, voir la page 31.**

Menu	Sous-menus et descriptions
Mode Image	Sélectionne un mode d'image prédéfini le mieux adapté à votre environnement d'exploitation et au type d'image du signal d'entrée. Les modes d'image prédéfinis sont décrits ci-dessous : • **Bright (Lumineux)** : Optimise la luminosité de l'image projetée. Ce mode est adapté aux environnements où une grande luminosité est requise, comme les pièces bien éclairées. • **Cinema (Cinéma)** : Avec un équilibre optimal entre la saturation et la luminosité des couleurs et avec un niveau de luminosité faible, c'est le plus approprié pour apprécier les films dans un environnement totalement sombre (comme ce serait le cas dans une salle de cinéma). • **Standard** : Étant légèrement plus lumineux que le mode **Cinema (Cinéma)**, il est approprié pour utilisation dans les salles avec un faible niveau de lumière ambiante. • **3D** : Il est optimisé pour faire ressortir les effets 3D lorsque vous regardez du contenu 3D. ☞ **Ce mode n'est disponible que quand la fonction 3D est activée.** • **Util. 1**/**Util. 2** : Rappelle les paramètres personnalisés. Accédez au menu OSD **Avancé** et voyez Gestion mode util. pour des détails. ☞ **La fonction est accessible avec la télécommande.**
Mode son	Sélectionne un mode d'effet sonore selon vos préférences. Les modes son prédéfinis suivants sont fournis : **Standard**, **Cinéma**, **Musiq**, **Sport** et **Utilisateur**. Pour spécifier les réglages du son du mode **Utilisateur**, accédez au menu OSD **Avancé** et voyez EQ util pour des détails. ☞ **Si la fonction Muet est activée, ajuster Mode son désactivera la fonction Muet.**

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.** ☞ **La fonction est accessible avec la télécommande.**
Muet	Sélectionne **Activ.** pour désactiver temporairement le haut-parleur interne du projecteur ou le volume sorti depuis la prise de sortie audio. Pour restaurer l'audio, sélectionnez **Désact.** ☞ **La fonction est accessible avec la télécommande.**
Mode 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), téléviseurs 3D (avec chaîne 3D), et ainsi de suite. Après avoir connecté les appareils vidéo 3D au projecteur, portez les lunettes 3D BenQ et assurez-vous qu'elles sont allumées pour visionner le contenu 3D. ☞ **Lorsque vous regardez du contenu 3D :** • **l'image peut sembler déplacée, cependant, ce n'est pas un dysfonctionnement du produit.** • **Faite des pauses appropriées lorsque vous regardez du contenu 3D ;** • **arrêtez de regarder le contenu 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 lorsque vous regardez du contenu 3D.** • **Les enfants et les personnes ayant des antécédents d'hypersensibilité à la lumière, des problèmes cardiaques, ou toute autre condition médicale existante devraient s'abstenir de regarder du contenu 3D.** Le réglage par défaut est **Auto** et le projecteur choisit automatiquement un format 3D approprié lors de la détection du contenu 3D. Si le projecteur ne peut pas reconnaître le format 3D, choisissez manuellement un mode 3D selon votre préférence. ☞ **Quand cette fonction est activée :** • **Le niveau de luminosité de l'image projetée diminue.** • **Le Mode Image ne peut pas être ajusté.** • **Le Trapèze 2D ne peut être ajusté qu'avec des degrés limités.** ☞ **La fonction est accessible avec la télécommande.**
Inver. 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. ☞ **La fonction est accessible avec la télécommande.**
Réglages	Appuyez **OK** pour accéder à son sous-menu. Voir ci-dessous pour plus de détails.
• Langue	Définit la langue des menus à l'écran (OSD).
• Pos. 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 pour des détails.
• Motif test	Activez cette fonction pour afficher le motif grille de test qui vous aide à ajuster la taille et la mise au point de l'image pour vérifier que l'image projetée n'a pas de distorsion.

• Source auto	Détermine si le projecteur détecte automatiquement les sources d'entrée. Sélectionnez **Activ.** pour permettre au projecteur de rechercher les sources d'entrée jusqu'à obtention d'un signal. Si cette fonction est définie sur **Désact.**, le projecteur sélectionne la dernière source d'entrée utilisée.
• Type menu	Bascule au menu OSD **Avancé**.
• Format HDMI	Sélectionne un type de source d'entrée pour le signal HDMI. Vous pouvez également sélectionner manuellement le type de source. Les différents types de source transmettent des standards différents pour le niveau de luminosité. ☞ **Format HDMI n'est disponible que lorsque le signal HDMI est sélectionné.**
• Réinit cpt lampe	Active cette fonction seulement après qu'une nouvelle lampe est installée. Quand vous sélectionnez **Réinit.**, un message « **Réinitialisation réussie** » s'affiche pour indiquer que le compteur de la lampe a été réinitialisé à « 0 ».
• Rétablir tous les param.	Rétablit les paramètres par défaut. ☞ **Les paramètres suivants sont conservés : Trapèze, Langue, Pos. du projecteur et Réinit cpt lampe.**
• Information	Affiche les informations suivantes sur votre projecteur. • **Source** : Affiche la source actuelle du signal. • **Mode Image** : Affiche le **Mode Image** actuel. • **Résolution** : Affiche la résolution native de la source d'entrée. • **Système de couleurs** : Affiche le format du système vidéo. • **Équivalent heure lampe** : Affiche le nombre d'heures d'utilisation de la lampe. • **Format 3D** : Affiche le mode 3D actuel. ☞ **Format 3D n'est disponible que quand Mode 3D est activé.** • **Version micrologiciel** : Affiche la version de micrologiciel de votre projecteur. ☞ **Des informations ne sont données que lorsque certaines sources d'entrée sont utilisées.**

Menu OSD Base - sans signal d'entrée connecté

Puisque votre projecteur n'a pas de signal d'entrée, seuls sont disponibles les sous-menus de **Réglages** sous le menu OSD **Base** - sans signal d'entrée connecté. Les options de menu qui ne sont pas disponibles apparaîtront en grisé.

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

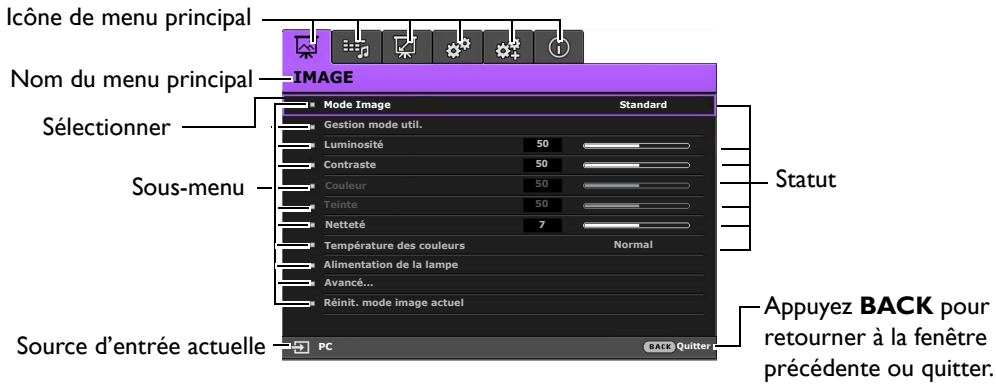
- Utilisez les touches flèches (◄/►/▲/▼) sur le projecteur ou la télécommande pour vous déplacer dans les éléments du menu.
- Utilisez **OK** pour confirmer l'élément du menu sélectionné.

☞ **Pour basculer du menu OSD Base au menu OSD Avancé, voir la page 31.**

Menu	Sous-menus et descriptions
Langue	Définit la langue des menus à l'écran (OSD).
Pos. 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 pour des détails.
Motif test	Activez cette fonction pour afficher le motif grille de test qui vous aide à ajuster la taille et la mise au point de l'image pour vérifier que l'image projetée n'a pas de distorsion.
Source auto	Détermine si le projecteur détecte automatiquement les sources d'entrée. Sélectionnez **Activ.** pour permettre au projecteur de rechercher les sources d'entrée jusqu'à obtention d'un signal. Si cette fonction est définie sur **Désact.**, le projecteur sélectionne la dernière source d'entrée utilisée.
Type menu	Bascule au menu OSD **Avancé**.
Format HDMI	Sélectionne un type de source d'entrée pour le signal HDMI. Vous pouvez également sélectionner manuellement le type de source. Les différents types de source transmettent des standards différents pour le niveau de luminosité. ☞ **Format HDMI n'est disponible que lorsque le signal HDMI est sélectionné.**
Réinit cpt lampe	Active cette fonction seulement après qu'une nouvelle lampe est installée. Quand vous sélectionnez **Réinit.**, un message « **Réinitialisation réussie** » s'affiche pour indiquer que le compteur de la lampe a été réinitialisé à « 0 ».
Rétablir tous les param.	Rétablit les paramètres par défaut. ☞ **Les paramètres suivants sont conservés : Trapèze, Langue, Pos. du projecteur et Réinit cpt lampe.**
Information	Affiche les informations suivantes sur votre projecteur. • **Source** : Affiche la source actuelle du signal. • **Mode Image** : Affiche le **Mode Image** actuel. • **Résolution** : Affiche la résolution native de la source d'entrée. • **Système de couleurs** : Affiche le format du système vidéo. • **Équivalent heure lampe** : Affiche le nombre d'heures d'utilisation de la lampe. • **Format 3D** : Affiche le mode 3D actuel. ☞ **Format 3D n'est disponible que quand Mode 3D est activé.** • **Version micrologiciel** : Affiche la version de micrologiciel de votre projecteur. ☞ **Des informations ne sont données que lorsque certaines sources d'entrée sont utilisées.**

Utilisation du menu OSD **Avancé**

Le menu OSD **Avancé** offre les fonctions complètes des menus.



☞ **La présentation du menu OSD Avancé ci-dessous sont à titre indicatif uniquement et peuvent différer de l'apparence réelle et du modèle de projecteur que vous utilisez.**

Pour accéder au menu OSD, appuyez le bouton **MENU** sur le projecteur ou la télécommande. Il est composé des menus principaux suivants. Consultez les liens après les éléments de menu ci-dessous pour obtenir plus de détails.

1. Menu **IMAGE** (voir page 37)
2. Menu **Config audio** (voir page 41)
3. Menu **Affichage** (voir page 42)
4. Menu **CONFIG. SYSTÈME : de base** (voir page 44)
5. Menu **CONFIG. SYSTÈME : avancée** (voir page 45)
6. Menu **Information** (voir page 47)

Les éléments de menu disponibles peuvent varier selon les sources vidéo connectés ou les réglages spécifiés. Les éléments de menu qui ne sont pas disponibles apparaîtront en grisé.

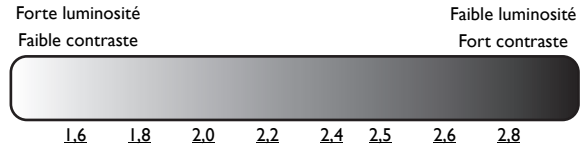
- Utilisez les touches flèches (◄/►/▲/▼) sur le projecteur ou la télécommande pour vous déplacer dans les éléments du menu.
- Utilisez **OK** pour confirmer l'élément du menu sélectionné.

☞ **Pour basculer du menu OSD Avancé au menu OSD Base, voir la page 31.**

Menu **IMAGE**

Sous-menu	Fonctions et descriptions
Mode Image	Sélectionne un mode d'image prédéfini le mieux adapté à votre environnement d'exploitation et au type d'image du signal d'entrée. Les modes d'image prédéfinis sont décrits ci-dessous : • **Bright (Lumineux)** : Optimise la luminosité de l'image projetée. Ce mode est adapté aux environnements où une grande luminosité est requise, comme les pièces bien éclairées. • **Cinema (Cinéma)** : Avec un équilibre optimal entre la saturation et la luminosité des couleurs et avec un niveau de luminosité faible, c'est le plus approprié pour apprécier les films dans un environnement totalement sombre (comme ce serait le cas dans une salle de cinéma). • **Standard** : Étant légèrement plus lumineux que le mode **Cinema (Cinéma)**, il est approprié pour utilisation dans les salles avec un faible niveau de lumière ambiante. • **3D** : Il est optimisé pour faire ressortir les effets 3D lorsque vous regardez du contenu 3D. ☞ **Ce mode n'est disponible que quand la fonction 3D est activée.** • **Util. 1**/**Util. 2** : Rappelle les paramètres personnalisés. Voir Gestion mode util. pour plus de détails. ☞ **La fonction est accessible avec la télécommande.**
Gestion mode util.	☞ **Les fonctions ne sont disponibles que lorsque Mode Image est défini sur Util. 1 ou Util. 2.** • **Charger param. De** Vous permet d'ajuster manuellement un mode d'image prédéfini et en faire une option disponible sur la liste du mode d'image. 1. Allez au menu **IMAGE** > **Mode Image**, sélectionnez **Util. 1** ou **Util. 2**. 2. Appuyez ▼ pour sélectionner **Gestion mode util.** 3. Sur la fenêtre **Gestion mode util.**, sélectionnez **Charger param. De** et appuyez **OK**. 4. Appuyez ▼/ pour sélectionner le mode d'image proche de vos besoins. 5. Quand c'est fait, appuyez **OK** et **BACK** pour retourner au menu **IMAGE**. 6. Appuyez ▼ pour sélectionner les autre sous-menus auxquels vous voulez apporter des modifications et utilisez ◄/► pour ajuster les valeurs. Les ajustements définissent le mode utilisateur sélectionné. • **Renom.mode util.** Sélectionnez pour renommer les modes d'image personnalisés (**Util. 1** ou **Util. 2**). 1. Allez au menu **IMAGE** > **Mode Image**, sélectionnez **Util. 1** ou **Util. 2**. 2. Appuyez ▼ pour sélectionner **Gestion mode util.** 3. Sur la fenêtre **Gestion mode util.**, sélectionnez **Renom.mode util.** et appuyez **OK**. 4. Sur la fenêtre **Renom.mode util.**, utilisez ▲/▼/◄/► pour sélectionner les caractères souhaités pour le mode sélectionné. 5. Quand c'est fait, appuyez **OK** et **BACK** pour quitter.

Luminosité	Ajuste la luminosité de l'image. Quand vous ajustez ce contrôle, les zones noires de l'image restent noires et les détails présents dans les zones sombres restent visibles. Plus la valeur est élevée, plus l'image est lumineuse, alors que plus la valeur est faible, plus l'image est sombre. ☞ **La fonction est accessible avec la télécommande.**
Contraste	Ajuste la gradation entre les zones sombres et claires de l'image. Après avoir ajusté la valeur de **Luminosité**, ajustez **Contraste** pour définir le niveau de blanc. Plus la valeur est élevée, plus l'image est contrastée. ☞ **La fonction est accessible avec la télécommande.**
Couleur	Ajuste le niveau de saturation des couleurs (c'est-à-dire la quantité de chaque couleur dans une image vidéo). Des réglage inférieurs donnent des couleurs moins saturée ; avec un réglage sur la valeur minimale, l'image s'affiche en noir et blanc. Si le réglage est trop élevé, les couleurs de l'image seront trop vives, ce qui donnera un aspect irréaliste à l'image.
Teinte	Ajuste les tons des couleurs rouge et verte de l'image. Plus la valeur est élevée, plus l'image tire vers le rouge. Plus la valeur est faible, plus l'image tire vers le vert.
Netteté	Ajuste pour rendre l'image plus nette ou plus floue. Plus la valeur est élevée, plus l'image est nette. Plus la valeur est faible, plus l'image est floue. ☞ **La fonction est accessible avec la télécommande.**
Température des couleurs*	Les options disponibles pour les paramètres de température de couleurs* varient selon le signal d'entrée connecté. • **Lampe d'origine :** Avec la température des couleurs d'origine de la lampe et une luminosité plus élevée. Ce réglage est adapté aux environnements où une grande luminosité est requise, comme la projection des images dans les pièces bien éclairées. • **Chaud :** Le blanc des images tire vers le rouge. • **Normal :** Préserve la couleur normale des blancs. • **Froid :** Le blanc des images tire vers le bleu. *À propos des températures des couleurs : Beaucoup de teintes sont considérées comme des blancs pour une multitude de raisons. La « température des couleurs » est un moyen courant de représenter la couleur blanche. Une couleur blanche avec une faible température des couleurs semble tirer vers le rouge. Par contre, une couleur blanche dont la température des couleurs est élevée tire davantage vers le bleu. ☞ **La fonction est accessible avec la télécommande.**

Alimentation de la lampe	Sélectionne l'alimentation de la lampe du projecteur parmi les modes suivants. • **Normal** : Fournit la luminosité complète de la lampe. • **Économique** : Réduit le bruit de l'appareil et sa consommation de 30%. • **SmartEco** : Réduit le bruit de l'appareil et la consommation de la lampe de jusqu'à 70%. Lorsque le mode **Économique** ou **SmartEco** est activé, l'émission lumineuse est réduite, ce qui crée des images plus sombres. Voir Réglage de Alimentation de la lampe pour des détails.
Avancé...	• **Niveau noir** Règle le niveau de gris de l'image sur **0 IRE** ou **7,5 IRE**. Le signal vidéo en niveau de gris est mesuré en unités IRE. Dans certaines régions qui utilisent le standard TV NTSC, le niveau de gris est mesuré de 7,5 IRE (noir) à 100 IRE (blanc). Cependant dans d'autres régions qui utilisent des appareils PAL ou le standard NTSC japonais, le niveau de gris est mesuré de 0 IRE (noir) à 100 IRE (blanc). Il est suggéré de vérifier si la source d'entrée est 0 IRE ou 7.5 IRE, puis de sélectionner en fonction. • **Sélection gamma** Gamma se rapporte à la relation entre la source d'entrée et la luminosité d'image. • **1,6/1,8/2,0/BenQ** : Sélectionne ces valeurs en fonction de vos préférences. • **2,2** : 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. • **2,6/2,8** : Le meilleur choix pour afficher les films composés principalement de scènes sombres.  • **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 **Activ.** La sélection de **Désact.** désactive **Brilliant Color**, et **Température des couleurs** devient en même temps inaccessible. • **Réglage fin température couleur** Permet d'ajuster manuellement les modes de température de couleur prédéfinis. 1. Appuyez **OK** pour afficher la fenêtre **Réglage fin température couleur**. 2. Appuyez ▲/▼ pour sélectionner les éléments auxquels vous voulez apporter des modifications et utilisez ◄/► pour ajuster les valeurs. • **Gain rouge**/**Gain vert**/**Gain bleu** : Ajuste le niveau de contraste des rouges, verts et bleus. • **Décalage rouge**/**Décalage vert**/**Décalage bleu** : Ajuste le niveau de luminosité des rouges, verts et bleus. 3. Quand c'est fait, appuyez **OK** et **BACK** pour quitter. ☞ **La fonction est accessible avec la télécommande.**

<table>
<tr><td>Avancé...</td><td>

- **Gestion des couleurs**

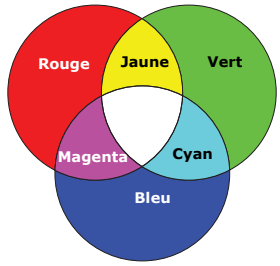
Dans la plupart des installations, la gestion des couleurs n'est pas nécessaire, telles que dans une salle de classe, une salle de réunion ou dans les situations où les lumières restent allumées, ou lorsque les fenêtres laissent rentrer la lumière dans la pièce.

La gestion des couleurs ne devrait être considérée que dans les installations permanentes avec des niveaux d'éclairage contrôlés, telles que les salles de conseil, les amphithéâtres ou les salles de cinéma à la maison. La gestion des couleurs fournit un ajustement précis des couleurs pour permettre une meilleure reproduction des couleurs.

Une gestion des couleurs appropriée peut être obtenue dans des conditions d'affichage contrôlées et reproductibles. Utilisez un colorimètre (appareil de mesure de la coloration) et fournissez un groupe d'images source appropriées pour mesurer la reproduction des couleurs. Ces outils ne sont pas fournis avec le projecteur. Cependant, le vendeur de votre projecteur devrait pouvoir vous guider ou vous envoyer un installateur professionnel expérimenté.

La fonction **Gestion des couleurs** fournit six groupes de couleurs (RVBCMJ) à ajuster. Vous pouvez sélectionner l'un d'eux pour ajuster sa gamme de couleurs et sa saturation.

1. Appuyez **OK** pour afficher la fenêtre **Gestion des couleurs**.
2. Sélectionnez **Couleur primaire** et utilisez ◄/► pour sélectionner une couleur parmi **Rouge**, **Vert**, **Bleu**, **Cyan**, **Magenta** et **Jaune**.
3. Appuyez ▼ pour choisir **Nuance** et appuyez sur ◄/► pour sélectionner sa plage. Une augmentation des valeurs donnera des couleurs composées d'une plus grande proportion des deux couleurs adjacentes.



L'illustration montre l'interrelation des couleurs.

Par exemple, si vous sélectionnez **Rouge** et réglez sa valeur sur 0, seul le rouge pur est sélectionné. Augmenter ses valeurs inclura à la fois le rouge proche du jaune et le rouge proche du magenta.

4. Appuyez ▼ pour sélectionner **Gain** et utilisez ◄/► pour ajuster ses valeurs. Le niveau de contraste de la couleur primaire sélectionnée est affecté. Chaque ajustement apporté se reflète immédiatement dans l'image.
5. Appuyez ▼ pour sélectionner **Saturation*** et utilisez ◄/► pour ajuster ses valeurs. Chaque ajustement apporté se reflète immédiatement dans l'image. Par exemple, si vous sélectionnez **Rouge** et réglez sa valeur sur 0, seule la saturation du rouge pur sera affectée.
6. Répétez les étapes 2 à 5 jusqu'à avoir effectué tous les ajustements souhaités.
7. Quand c'est fait, appuyez **OK** et **BACK** pour quitter.

*À propos de la saturation

C'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.

La fonction est accessible avec la télécommande.

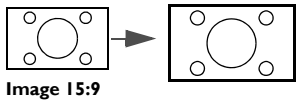
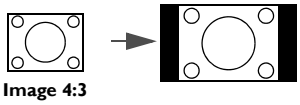
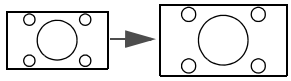
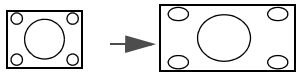
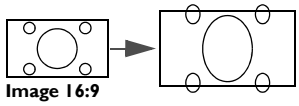
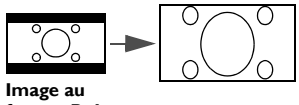
</td></tr>
<tr><td>Réduction du bruit</td><td>Réduit le bruit électrique de l'image causé par différents lecteurs média. Plus la valeur est élevée, plus le bruit est faible.</td></tr>
<tr><td>Mode film</td><td>Améliore la qualité de l'image lors de la projection d'une image composite depuis un film sur DVD ou disque Blu-ray. Le réglage Désact. désactive la fonction.</td></tr>
</table>

Réinit. mode image actuel	Tous les ajustements que vous avez apportés au **Mode Image** sélectionné (y compris les modes prédéfinis, **Util. 1** et **Util. 2**) retournent aux valeurs par défaut. 1. Appuyez **OK**. Le message de confirmation s'affiche. 2. Utilisez ◀/▶ pour sélectionner **Réinit.** et appuyez **OK**. Le mode d'image retourne aux réglages par défaut. 3. Répétez les étapes 1 et 2 si vous souhaitez réinitialiser d'autres modes d'image.

Menu **Config audio**

Sous-menu	Fonctions et descriptions
Mode son	• **Mode effet** Sélectionne un mode d'effet sonore selon vos préférences. Les modes son prédéfinis suivants sont fournis : **Standard**, **Cinéma**, **Musiq**, **Sport** et **Utilisateur**. Lors de la sélection du mode **Utilisateur**, vous pouvez apporter des ajustements avec la fonction **EQ util**. ☞ **Si la fonction Muet est activée, ajuster Mode son désactivera la fonction Muet.** • **EQ util** Sélectionne les bandes de fréquence souhaitées (100 Hz, 300 Hz,1 kHz, 3 kHz et 10 kHz) pour ajuster les niveaux selon votre préférence. Les réglages apportés ici définissent le mode **Utilisateur**.
Muet	Sélectionne **Activ.** pour désactiver temporairement le haut-parleur interne du projecteur ou le volume sorti depuis la prise de sortie audio. Pour restaurer l'audio, sélectionnez **Désact.** ☞ **La fonction est accessible avec la télécommande.**
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 Muet désactivera la fonction Muet.** ☞ **La fonction est accessible avec la télécommande.**
Bip de mise sous/ hors tension	Définit le bip pour le projecteur sur **Activ.** ou **Désact.** ☞ **Le Bip de mise sous/hors tension peut uniquement être ajusté ici. La désactivation du son ou l'ajustement du niveau sonore n'a pas d'effet sur le Bip de mise sous/hors tension.**
Réinit réglage audio	Tous les ajustements que vous avez apportés sous le menu **Config audio** retournent aux valeurs par défaut.

Menu **Affichage**

Sous-menu	Fonctions et descriptions
Rapport H/L	La résolution native de ce projecteur est dans un format 16:9. Cependant, vous pouvez utiliser cette fonction pour afficher l'image projetée de format différent. ☞ **Dans les illustrations suivantes, les parties noires correspondent aux zones inactives et les parties blanches aux zones actives.** • **Auto**  **Image 15:9** Met une image à l'échelle proportionnellement pour qu'elle soit adaptée à la résolution native dans sa largeur horizontale ou verticale. Cela utilise au mieux l'écran et conserve le format d'une image. • **4:3**  **Image 4:3** Met l'image à l'échelle afin qu'elle s'affiche au centre de l'écran en respectant un format de 4:3. • **16:9**  **Image 16:9** Met une image à l'échelle afin qu'elle s'affiche au centre de l'écran en respectant un format de 16:9. • **Large**  **Image 4:3** Étire une image dans une direction horizontale pour l'adapter à la largeur de l'écran. Cela ne modifie pas la hauteur d'une image. • **Boîte aux lettres** :  **Image 16:9**  **Image au format Boîte** Met une image à l'échelle pour qu'elle soit adaptée à la résolution native dans sa largeur horizontale et redimensionne la hauteur de l'image au 3/4 de la largeur de projection. Cela rend une image plus grande que la hauteur de l'écran. Les bords supérieur et inférieur de l'image affichée sont rognés. Cela est approprié pour les films produits au format boîte aux lettres (avec des barres noires en haut et bas).
Position image	Affiche la fenêtre **Position image**. Vous pouvez utiliser les touches flèches de direction sur le projecteur ou la télécommande pour ajuster la position de l'image projetée. Les valeurs indiquées dans la partie inférieure de la fenêtre changent à chaque fois que vous appuyez une touche. ☞ **Cette fonction n'est disponible que lorsque le signal PC est sélectionné.**
Réglage hors balayage	Cache la mauvaise qualité d'image dans les quatre coins. Plus la valeur est importante plus grande est la partie de l'image cachée, l'écran restant rempli et précis géométriquement. Régler sur 0 signifie que l'image est affichée à 100%.

Réglage PC et composantes YPbPr	• **Taille H** Règle la largeur horizontale de l'image. ☞ **Cette fonction n'est disponible que lorsque le signal Component ou PC est sélectionné.** • **Phase** Ajuste la phase de l'horloge pour réduire la distorsion de l'image. ☞ **Cette fonction n'est disponible que lorsque le signal Component ou PC est sélectionné.** • **Auto** Ajuste la phase et la fréquence automatiquement. ☞ **Cette fonction n'est disponible que lorsque le signal PC est sélectionné.**
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), téléviseurs 3D (avec chaîne 3D), et ainsi de suite. Après avoir connecté les appareils vidéo 3D au projecteur, portez les lunettes 3D BenQ et assurez-vous qu'elles sont allumées pour visionner le contenu 3D. ☞ **Lorsque vous regardez du contenu 3D :** **• l'image peut sembler déplacée, cependant, ce n'est pas un dysfonctionnement du produit.** **• Faite des pauses appropriées lorsque vous regardez du contenu 3D ;** **• arrêtez de regarder le contenu 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 lorsque vous regardez du contenu 3D.** **• Les enfants et les personnes ayant des antécédents d'hypersensibilité à la lumière, des problèmes cardiaques, ou toute autre condition médicale existante devraient s'abstenir de regarder du contenu 3D.** Les fonctions suivantes permettent d'améliorer votre expérience 3D. • **Mode 3D** Le réglage par défaut est **Auto** et le projecteur choisit automatiquement un format 3D approprié lors de la détection du contenu 3D. Si le projecteur ne peut pas reconnaître le format 3D, choisissez manuellement un mode 3D selon votre préférence. ☞ **Quand cette fonction est activée :** **• le niveau de luminosité de l'image projetée diminue ;** **• le Mode Image ne peut pas être ajusté ;** **• le Trapèze 2D ne peut être ajusté qu'avec des degrés limités.** • **Inver. 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. ☞ **Ces fonctions sont accessibles avec la télécommande.**

Menu **CONFIG. SYSTÈME : de base**

Sous-menu	Fonctions et descriptions
Langue	Définit la langue des menus à l'écran (OSD).
Couleur de fond	Définit la couleur de fond quand le projecteur ne reçoit pas de signal.
Écran de veille	Permet de sélectionner le logo qui s'affiche lors de la phase de démarrage du projecteur. Vous pouvez choisir entre écran logo **BenQ**, écran **Bleu** ou écran **Noir**.
Pos. 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 pour des détails.
Arrêt auto.	Empêche une projection non nécessaire lorsqu'aucun signal n'est détecté pendant longtemps. Voir Réglage de Arrêt auto. pour des détails.
Mise sous tension directe	Quand la fonction est définie sur **Activ.**, le projecteur s'allumera automatiquement lorsqu'il est alimenté par le câble d'alimentation. Quand la fonction est définie sur **Désact.**, vous devez allumer le projecteur en appuyant ⏻ sur le projecteur ou | sur la télécommande.
Réglages des menus	• **Type menu** Bascule au menu OSD **Base**. • **Durée aff. des menus** Détermine le temps d'attente avant la désactivation du menu OSD lorsque vous n'actionnez aucune touche. • **Message de rappel vide** Définit si le message de rappel est affiché par le projecteur pendant que l'image est masquée.
Renom.source	Renomme la source d'entrée actuelle à votre nom souhaité. Sur la fenêtre **Renom.source**, utilisez ▲/▼/◄/► pour définir les caractères souhaités pour la source sélectionnée. Quand c'est fait, appuyez **OK** pour enregistrer les modifications.
Source auto	Détermine si le projecteur détecte automatiquement les sources d'entrée. Sélectionnez **Activ.** pour permettre au projecteur de rechercher les sources d'entrée jusqu'à obtention d'un signal. Si cette fonction est définie sur **Désact.**, le projecteur sélectionnera la dernière source d'entrée utilisée.

Menu **CONFIG. SYSTÈME : avancée**

Sous-menu	Fonctions et descriptions
Réinit cpt lampe	Active cette fonction seulement après qu'une nouvelle lampe est installée. Quand vous sélectionnez **Réinit.**, un message « **Réinitialisation réussie** » s'affiche pour indiquer que le compteur de la lampe a été réinitialisé à « 0 »
Paramètres HDMI	• **Format HDMI** Sélectionne un type de source d'entrée pour le signal HDMI. Vous pouvez également sélectionner manuellement le type de source. De différents types de source transmettent des standards différents pour le niveau de luminosité. ☞ **Format HDMI n'est disponible que lorsque le signal HDMI est sélectionné.** • **CEC** Lorsque vous vous connectez un appareil compatible HDMI CEC à votre projecteur avec un câble HDMI, allumer l'appareil compatible HDMI CEC allume automatiquement le projecteur, tandis qu'éteindre le projecteur éteint automatiquement l'appareil compatible HDMI CEC.
Débit en bauds	Sélectionnez un taux en baud qui est identique avec celui de votre ordinateur pour pouvoir connecter le projecteur avec un câble RS-232 approprié et mettre à jour ou télécharger le micrologiciel du projecteur. Cette fonction est destinée aux techniciens de service qualifiés.
Motif test	Active cette fonction pour afficher le motif grille de test qui vous aide à ajuster la taille et la mise au point de l'image pour vérifier que l'image projetée n'a pas de distorsion.
Sous-titrage	• **Activer Ss-tit. codé** Active la fonction en sélectionnant **Activ.** lorsque le signal d'entrée sélectionné comporte du sous-titrage*. *À propos du sous-titrage Un affichage à l'écran du dialogue, des commentaires et des effets sonores des émissions de télévision et vidéos qui sont sous-titrées. • **Version Ss-tit.** Sélectionne le mode de sous-titrage préféré. Pour afficher le sous-titrage, sélectionnez **SS-T1**, **SS-T2**, **SS-T3** ou **SS-T4** (**SS-T1** affiche le sous-titrage dans la langue principale de votre région).
Refroidissement rapide	Sélectionne **Activ.** pour raccourcir le temps de refroidissement du projecteur d'une durée normale de 90 secondes à environ 15 secondes.

Mode Haute altitude	C'est un mode qui convient à l'utilisation du projecteur dans des zones de températures élevées ou en altitude. Activez la fonction lorsque votre environnement est entre 1500 m et 3000 m au-dessus du niveau de la mer, et à une température ambiante entre 0°C et 30°C. ⚠ **N'utilisez pas cette fonction si votre altitude est entre 0 m et 1500 m et la température ambiante est entre 0°C et 35°C. Si vous activez ce mode dans cette condition, le projecteur sera trop refroidi.** Si vous sélectionnez le **Mode Haute altitude**, le niveau de bruit de fonctionnement peut être plus élevé en raison de la vitesse de ventilation nécessaire pour améliorer le système de refroidissement et les performances du projecteur. Si vous utilisez votre projecteur dans des conditions extrêmes autres que celles mentionnées ci-dessus, il est possible que celui-ci s'éteigne automatiquement afin d'éviter une surchauffe. Dans ce cas, vous pouvez résoudre le problème en sélectionnant le **Mode Haute altitude**. Cependant, il n'est pas garanti que le projecteur fonctionne correctement dans tous les environnements difficiles ou extrêmes.
Mot de passe	À des fins de sécurité et pour empêcher toute utilisation non autorisée, vous pouvez configurer une sécurité par mot de passe pour le projecteur. Voir Utilisation de la fonction de mot de passe pour des détails. • **Modifier MP** Vous serez invité à entrer le mot de passe avant de pouvoir le modifier. • **Verrou alimentation** Permet de restreindre l'utilisation du projecteur aux personnes connaissant le mot de passe.
Verr. 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). Quand vous sélectionnez **Activ.** pour activer cette fonction, aucune touche de contrôle sur le projecteur ne fonctionnera, à l'exception de ⏻ **ALIMENTATION**. Pour déverrouiller les touches, maintenez enfoncé ▶ sur le projecteur pendant 3 secondes.
Voyant diode	Quand vous sélectionnez **Activ.**, tous les voyants à diode sur le projecteur fonctionnent normalement. Voir Voyants pour plus de détails. Quand vous sélectionnez **Désact.**, les voyants à diode (POWER, TEMP, LAMP) sont éteint après que vous allumez le projecteur et l'écran d'accueil s'affiche. Cependant, si le projecteur ne fonctionne pas correctement, les voyants à diode s'allument ou clignotent pour vous rappeler qu'un problème peut se produire. Voir également Voyants pour plus de détails.
Rétablir tous les param.	Rétablit les paramètres par défaut. Le type de menu OSD retournera au menu OSD **Base**. ☞ **Les réglages suivants sont conservés : Trapèze, Langue, Pos. du projecteur, Réinit cpt lampe, Mode Haute altitude, Mot de passe, Verr. touches panneau et ISF.**

ISF	Le menu ISF calibration est protégé par mot de passe et seulement accessible par des calibreurs ISF agréés. La ISF (Imaging Science Foundation) a développé des standards reconnus par l'industrie, produits avec soin pour une performance vidéo optimale et a mis en place un programme de formation pour les techniciens et les installateurs pour utiliser ces standards pour obtenir une qualité d'image optimale des périphériques d'affichage vidéo BenQ. Nous recommandons donc que la configuration et le calibrage soit effectués par un technicien d'installation certifié ISF. ☞ **Pour plus d'informations, veuillez visiter www.imagingscience.com ou contactez le revendeur chez lequel vous avez acheté le projecteur.**

Menu **Information**

Sous-menu	Fonctions et descriptions
Source	Affiche la source actuelle du signal.
Mode Image	Affiche le mode d'image actuel sous le menu **IMAGE**.
Résolution	Affiche la résolution native de la source d'entrée.
Système de couleurs	Affiche le format du système vidéo.
Équivalent heure lampe	Affiche le nombre d'heures d'utilisation de la lampe.
Format 3D	Affiche le mode 3D actuel. Seulement disponible quand **Mode 3D** est activé.
Version micrologiciel	Affiche la version de micrologiciel de votre projecteur.

☞ **Des informations ne sont données que lorsque certaines sources d'entrée sont utilisées.**

Structure du menus OSD **Avancé**

☞ **Les menus OSD varient selon le type de signal sélectionné.**

Menu principal	Sous-menu		Options
IMAGE	Mode Image		Cinema/Bright/Standard/Util. 1/Util. 2/3D/ISF Night/ISF Day
	Gestion mode util.	Charger param. De	
		Renom.mode util.	
	Luminosité		0–100
	Contraste		0–100
	Couleur		0–100
	Teinte		0–100
	Netteté		0–15
	Température des couleurs		Normal/Froid/Lampe d'origine/Chaud
	Alimentation de la lampe		Normal/Économique/SmartEco
	Avancé...	Niveau noir	0 IRE/7,5 IRE
		Sélection gamma	1,6/1,8/2,0/2,2/2,4/2,5/2,6/2,8/BenQ
		Brilliant Color	Activ./Désact.
		Réglage fin température couleur	Gain rouge/Gain vert/Gain bleu/Décalage rouge/Décalage vert/Décalage bleu
		Gestion des couleurs	Couleur primaire/Nuance/Gain/Saturation
		Réduction du bruit	0–31
		Mode film	Activ./Désact.
	Réinit. mode image actuel		Réinit./Annul.
Config audio	Mode son	Mode effet	Standard/Cinéma/Musiq/Sport/Utilisateur
		EQ util	100 Hz/300 Hz/1k Hz/3k Hz/10k Hz
	Muet		Activ./Désact.
	Volume		0-10
	Bip de mise sous/hors tension		Activ./Désact.
	Réinit réglage audio		Réinit./Annul.
Affichage	Rapport H/L		Auto/4:3/16:9/Large/Boîte aux lettres
	Position image		
	Réglage hors balayage		0/1/2/3
	Réglage PC et composantes YPbPr	Taille H	
		Phase	
		Auto	
	3D	Mode 3D	Auto/3D Dés/Trame séquentiel./Combi trame/Haut-bas/Côte-à-côte
		Inver. sync 3D	Inver.

CONFIG. SYSTÈME : de base	**Langue**		English / Français / Deutsch Italiano / Español / Русский 繁體中文 / 简体中文 / 日本語 / 한국어 / Svenska / Nederlands / Türkçe / Čeština / Português / ไทย / Polski Magyar / Hrvatski / Română / Norsk / Dansk / Български / Suomi / Indonesian / Ελληνικά / العربية / हिन्दी
	Couleur de fond		**Noir/Bleu/Violet**
	Écran de veille		**BenQ/Noir/Bleu**
	Pos. du projecteur		**Avant/Plafond avant/Arrière/Plafond arr.**
	Arrêt auto.		**Désactiver/5 min/10 min/15 min/20 min/ 25 min/30 min**
	Mise sous tension directe		**Activ./Désact.**
	Réglages des menus	**Type menu**	**Base/Avancé**
		Durée aff. des menus	**5 sec/10 sec/15 sec/20 sec/25 sec/30 sec/ Tj allumé**
		Message de rappel vide	**Activ./Désact.**
	Renom.source		
	Source auto		**Activ./Désact.**
CONFIG. SYSTÈME : avancée	**Réinit cpt lampe**		**Réinit./Annul.**
	Paramètres HDMI	**Format HDMI**	**Auto/Signal PC/Signal vidéo**
		CEC	**Activ./Désact.**
	Débit en bauds		**2400/4800/9600/14400/19200/38400/57600/ 115200**
	Motif test		**Activ./Désact.**
	Sous-titrage	**Activer Ss-tit. codé**	**Activ./Désact.**
		Version Ss-tit.	**SS-T1/SS-T2/SS-T3/SS-T4**
	Refroidissement rapide		**Activ./Désact.**
	Mode Haute altitude		**Activ./Désact.**
	Mot de passe	**Modifier MP**	
		Verrou alimentation	**Activ./Désact. (saisie mot de passe actuel)**
	Verr. touches panneau		**Activ./Désact.**
	Voyant diode		**Activ./Désact.**
	Rétablir tous les param.		**Réinit./Annul.**
	ISF		**(saisie mot de passe)**
Information	**Source**		
	Mode Image		
	Résolution		
	Système de couleurs		
	Équivalent heure lampe		
	Format 3D		
	Version micrologiciel		

Entretien

Entretien du projecteur

Votre projecteur ne nécessite que peu d'entretien. La seule chose à laquelle vous devez veiller est la propreté de l'objectif.

La lampe est la seule pièce de votre projecteur que vous pouvez retirer. Contactez votre revendeur ou le centre de service à la clientèle local si le projecteur ne fonctionne pas comme prévu.

Nettoyage de l'objectif

Nettoyez l'objectif dès que vous remarquez que sa surface est sale ou poussiéreuse.

Avant de nettoyer une partie quelconque du projecteur, mettez-le hors tension (voir Arrêt du projecteur), débranchez le câble d'alimentation et laissez-le refroidir complètement.

- Utilisez une bombe d'air comprimé pour ôter la poussière.
- Si la lentille est sale, utilisez du papier lentille ou humidifiez un chiffon doux de produit nettoyant pour lentille 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.

☞ **Ne touchez jamais la lentille avec vos doigts et n'utilisez jamais de matériaux abrasifs. Même les serviettes en papier peuvent endommager la surface de l'objectif. Utilisez uniquement une brosse photographique appropriée, un chiffon doux et une solution nettoyante. N'essayez pas de nettoyer l'objectif lorsque le projecteur est allumé ou encore chaud après une utilisation.**

Nettoyage du boîtier du projecteur

Avant de nettoyer une partie quelconque du projecteur, mettez-le hors tension (voir Arrêt du projecteur), débranchez le câble d'alimentation et laissez-le refroidir complètement.

- Pour ôter la poussière ou la saleté, utilisez un chiffon sec et doux, sans peluche.
- Pour ôter les tâches tenaces, humidifiez un chiffon doux à l'aide d'eau et d'un détergent neutre. Ensuite, frottez le boîtier.

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

Entreposage du projecteur

Pour entreposer votre projecteur pour une longue durée :

- Assurez-vous que la température et l'humidité de l'emplacement d'entreposage sont conformes aux valeurs recommandées pour l'appareil. Reportez-vous à Caractéristiques ou consultez votre revendeur sur la plage.
- Rentrez les pieds de réglage.
- Retirez les piles de la télécommande.
- Placez le projecteur dans son emballage d'origine ou équivalent.

Transport du projecteur

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

Informations relatives à la lampe

Familiarisation avec les heures de la lampe

Lorsque le projecteur fonctionne, la durée d'utilisation de la lampe (en heures) est calculée automatiquement par le compteur horaire intégré.

Pour obtenir les informations d'heures de la lampe :

1. Appuyez **MENU** puis utilisez les touches flèches (◄/►/▲/▼) pour aller à **Information** ou **Réglages** > **Information**.
2. L'information **Équivalent heure lampe** s'affiche.
3. Appuyez **BACK** pour quitter.

Augmenter la durée de vie de la lampe

La lampe de projection est un consommable. Pour avoir une durée de vie de la lampe aussi longue que possible, vous pouvez effectuer les réglages suivants via le menu OSD **Avancé**.

Pour accéder au menu OSD **Avancé**, voir 31 pour des détails.

Réglage de **Alimentation de la lampe**

Régler le projecteur en mode **Économique** ou **SmartEco** étend la durée de vie de la lampe.

Mode lampe	Description
Normal	Luminosité de lampe 100%
Économique	Économise la consommation d'énergie de la lampe de 30%
SmartEco	Économise la consommation d'énergie de la lampe jusqu'à 70% en fonction du niveau de luminosité du contenu

L'utilisation du mode **Économique** réduit le bruit de l'appareil et sa consommation de 30%. L'utilisation du mode **SmartEco** réduit le bruit de l'appareil et la consommation de la lampe de jusqu'à 70%. Si le mode **Économique** ou **SmartEco** est activé, l'émission lumineuse est réduite, ce qui crée des images plus sombres.

1. Allez à **IMAGE** > **Alimentation de la lampe**.
2. Appuyez **OK** pour afficher la fenêtre **Alimentation de la lampe**.
3. Appuyez ◄/► pour aller au mode souhaité et appuyez **OK**.
4. Quand c'est fait, appuyez **BACK** pour enregistrer vos modifications et quitter.

Réglage de **Arrêt auto.**

Cette fonction permet au projecteur de s'éteindre automatiquement si aucune source d'entrée n'est détectée après un certain temps.

1. Allez à **CONFIG. SYSTÈME : de base** > **Arrêt auto.**
2. Appuyez ◄/► pour sélectionner une période. Si les délais prédéfinis ne sont pas adaptés à votre présentation, sélectionnez **Désactiver** et le e projecteur ne s'éteindra pas automatiquement pendant une certaine période.
3. Quand c'est fait, appuyez **BACK** pour enregistrer vos modifications et quitter.

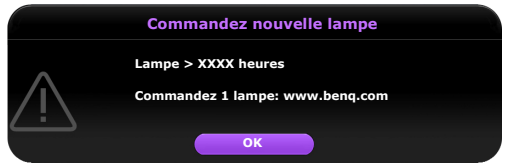
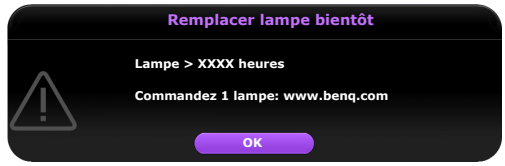
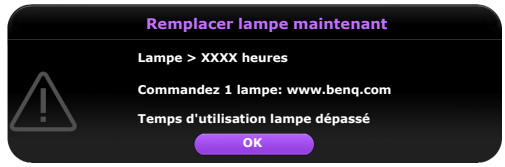
Quand remplacer la lampe

Lorsque le voyant de la lampe est rouge ou qu'un message conseillant de remplacer la lampe s'affiche, installez une nouvelle lampe ou consultez votre revendeur. L'utilisation d'une lampe usagée pourrait entraîner des dysfonctionnements au niveau du projecteur, voire une explosion. Allez sur http:// www.BenQ.com pour une lampe de rechange.

Lorsque la lampe est trop chaude, le voyant de la lampe et le voyant d'avertissement de surchauffe s'allument. Mettez le projecteur hors tension et laissez-le refroidir pendant 45 minutes. Si le voyant de la lampe ou de la température reste allumé à la mise sous tension du projecteur, consultez votre revendeur. Voir Voyants pour des détails.

Remplacez la lampe quand les messages d'avertissement de la lampe suivant apparaissent.

☞ **Les illustrations présentent les exemples de messages que vous verrez sou le menu Base. Ils sont à titre indicatif uniquement et peuvent différer de l'apparence réelle et du type de menu que vous avez sélectionné.**

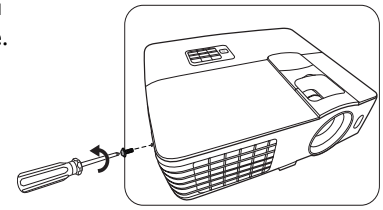
Statut	Message
Pour un résultat optimal, installez une nouvelle lampe. Si le projecteur fonctionne généralement en mode **Économique** (voir Familiarisation avec les heures de la lampe), il peut continuer à fonctionner jusqu'à ce que l'avertissement d'heures de lampe suivant apparaisse. Appuyez **OK** pour ignorer le message.	
Nous conseillons fortement de remplacer la lampe à ce moment. La lampe est un consommable. La luminosité de la lampe diminue sur la durée. Ce phénomène est tout à fait normal. La lampe peut être remplacée dès que vous remarquez une diminution significative de la luminosité. Appuyez **OK** pour ignorer le message.	 
La lampe **DOIT** être remplacée pour que le projecteur puisse fonctionner correctement. Appuyez **OK** pour ignorer le message.	

☞ **« XXXX » affichés dans le message ci-dessus sont des chiffres qui varient en fonction des différents modèles.**

Remplacement de la lampe

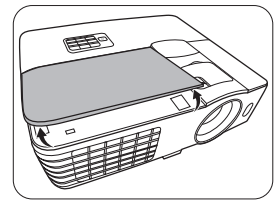
⚠
- **Pour éviter tout risque d'électrocution, mettez toujours le projecteur hors tension et débranchez le câble d'alimentation avant de procéder au remplacement de la lampe.**
- **Pour éviter de vous brûler, laissez le projecteur refroidir pendant 45 minutes au moins avant de procéder au remplacement de la lampe.**
- **Pour éviter de vous blesser les doigts et d'endommager les composants internes, procédez avec précaution lors du retrait des débris de verre de la lampe.**
- **Pour éviter de vous blesser les doigts et/ou de détériorer la qualité de l'image en touchant la lentille, évitez de toucher le compartiment vide une fois la lampe retirée.**
- **Cette lampe contient du mercure. Mettez la lampe au rebut conformément aux réglementations locales relatives à l'élimination des déchets dangereux.**
- **Pour assurer une performance optimale du projecteur, il est recommandé que vous achetiez une lampe de projecteur certifiée pour remplacer la lampe.**
- **Si le remplacement de la lampe est effectué lorsque le projecteur est fixé à l'envers au plafond, assurez-vous que personne n'est au-dessous de la douille de la lampe pour éviter des blessures ou dommages aux yeux du fait d'une lampe cassée.**
- **Assurer une bonne ventilation lorsque vous manipulez les lampes cassées. Nous vous recommandons de porter un masque, des lunettes de protection ou un écran facial et des vêtements de protection tels que des gants.**

1. Mettez le projecteur hors tension et débranchez-le de la prise secteur. Si la lampe est chaude, laissez-la refroidir pendant 45 minutes pour éviter de vous brûler.
2. Desserrez la vis qui fixe le couvercle de la lampe sur le côté du projecteur jusqu'à ce que le couvercle de la lampe se desserre.

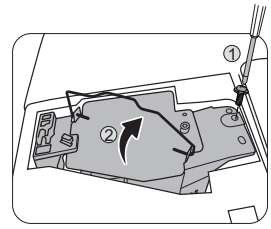


3. Retirez le couvercle de la lampe du projecteur.

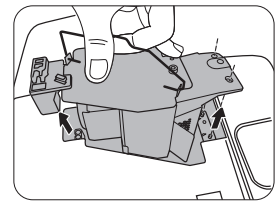
⚠
- **Refermez toujours le couvercle de la lampe avant de mettre l'appareil sous tension.**
- **N'introduisez pas vos doigts entre la lampe et le projecteur car les bords acérés à l'intérieur du projecteur pourraient vous blesser.**



4. Desserrez la vis qui tient la lampe en place.
5. Levez la poignée de sorte qu'elle soit placée verticalement.

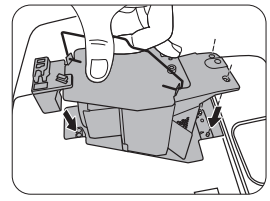


6. Tirez doucement sur la poignée pour retirer la lampe du projecteur.

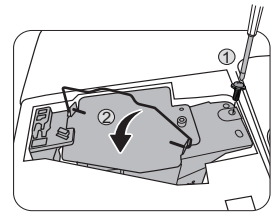


⚠
- **Si vous tirez trop vite, la lampe pourrait se casser et du verre pourrait tomber dans le projecteur.**
- **Conservez la lampe hors de portée des enfants et à l'écart de tout risque d'éclaboussure d'eau et de toute source inflammable.**
- **N'introduisez pas vos mains à l'intérieur du projecteur après avoir retiré la lampe. Vous risqueriez de toucher des composants optiques du boîtier et du même coup de provoquer une irrégularité des couleurs ou une distorsion de l'image projetée.**

7. Comme indiqué sur l'illustration, abaissez la nouvelle lampe.

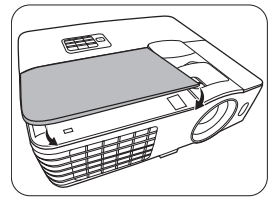


8. Serrez la vis qui tient la lampe en place.
9. Assurez-vous que la poignée est correctement remise en place de manière horizontale.

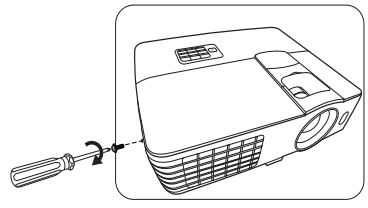


⚠
- **Une vis mal serrée peut être à l'origine d'une mauvaise connexion, susceptible d'entraîner des dysfonctionnements au niveau du projecteur.**
- **Ne serrez pas la vis excessivement.**

10. Replacez le couvercle de la lampe sur le projecteur.

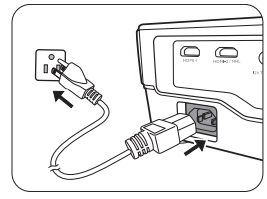


11. Serrez la vis qui tient le couvercle de la lampe.



⚠
- **Une vis mal serrée peut être à l'origine d'une mauvaise connexion, susceptible d'entraîner des dysfonctionnements au niveau du projecteur.**
- **Ne serrez pas la vis excessivement.**

12. Connectez l'alimentation et redémarrez le projecteur.



13. Après l'affichage du logo de démarrage, réinitialisez le compteur de la lampe via le menu OSD.

- Sous le menu OSD **Avancé**, allez au menu **CONFIG. SYSTÈME : avancée** > **Réinit cpt lampe**, et sélectionnez **Réinit.**
- Sous le menu OSD **Base**, si aucun signal n'est connecté au projecteur, allez à **Réinit cpt lampe** et sélectionnez **Réinit.** Si des signaux sont connectés, allez à **Réglages** > **Réinit cpt lampe**, et sélectionnez **Réinit.**

⚠ **Ne le réinitialisez pas si la lampe n'est pas nouvelle ou si elle n'a pas été remplacée; cela présente des risques de dommages.**

Un message « **Réinitialisation réussie** » s'affiche pour indiquer que le compteur de la lampe a été réinitialisé à « 0 ».

Voyants

Trois voyants indiquent l'état du projecteur. Consultez les informations suivantes sur les voyants. En cas de problème, éteignez le projecteur et contactez votre revendeur.

- **Lorsque le projecteur est dans un état normal**

POWER	TEMP	LAMP	État et description
Orange	**Désact.**	**Désact.**	Mode veille.
Vert Clignotant	**Désact.**	**Désact.**	Mise en marche.
Vert	**Désact.**	**Désact.**	Fonctionnement normal.
Orange Clignotant	**Désact.**	**Désact.**	• 90 secondes de refroidissement sont nécessaires au projecteur car il n'a pas été correctement mis hors tension et la phase de refroidissement n'a pas eu lieu. • Le projecteur doit refroidir pendant 90 secondes après sa mise hors tension.

- **Lorsque le projecteur est dans un état anormal**

POWER	TEMP	LAMP	État et description	
Désact.	**Désact.**	**Rouge**	• La lampe a été endommagée. Veuillez contacte le service à la clientèle local de BenQ pour l'achat d'une nouvelle lampe.	
Désact.	**Désact.**	**Rouge Clignotant**	• La lampe est mal fixée. • La lampe a été endommagée. Veuillez contacte le service à la clientèle local de BenQ pour l'achat d'une nouvelle lampe.	
Désact.	**Désact.**	**Orange Clignotant**	La lampe n'est pas allumée.	
Vert	**Désact.**	**Orange**	La vie de la lampe est dépassée. Veuillez contacte le service à la clientèle local de BenQ pour l'achat d'une nouvelle lampe.	
Rouge	**Rouge**	**Désact.**	Mauvais fonctionnement des ventilateurs	Le projecteur s'est éteint automatiquement. Si vous tentez de redémarrer votre projecteur, celui-ci va de nouveau s'éteindre. Veuillez contacter votre revendeur pour assistance.
Rouge	**Rouge Clignotant**	**Désact.**		
Rouge	**Vert**	**Désact.**		
Rouge	**Vert Clignotant**	**Désact.**		
Vert	**Rouge**	**Désact.**	La température interne est trop élevée. • La ventilation en entrée ou la ventilation en sortie est bloquée. • Le projecteur peut être dans un emplacement mal ventilé. • La température ambiante peut être trop élevée.	

Dépannage

Problème	Origine	Solution
Le projecteur ne s'allume pas.	Le cordon d'alimentation n'alimente pas l'appareil en électricité.	Branchez le cordon d'alimentation dans la prise secteur située à l'arrière du projecteur et branchez-le dans 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.
	Le couvercle de la lampe est mal fixé.	Fixez correctement le couvercle de la lampe.
Pas d'image.	La source vidéo n'est pas sous tension ou est mal connectée.	Mettez la source vidéo sous tension et vérifiez si le câble de signal est bien connecté.
	Le projecteur n'est pas connecté correctement à la source d'entrée.	Vérifiez son raccordement.
	La source d'entrée n'a pas été sélectionnée correctement.	Sélectionnez la source correcte avec la touche **SOURCE** sur le projecteur ou la télécommande.
L'image est instable.	Les câbles de connexion de sont pas fermement connectés au projecteur ou à la source de signal.	Connectez correctement les câbles aux prises appropriées.
L'image est brouillée.	L'objectif de projection n'est pas correctement réglé.	Réglez la mise au point de l'objectif à l'aide de la molette correspondante.
	Le projecteur et l'écran ne sont pas alignés correctement.	Ajustez l'angle de projection, l'orientation, et si nécessaire, la hauteur de ce projecteur.
	Le capuchon de l'objectif est toujours fermé.	Retirez le capuchon de l'objectif.
La télécommande ne fonctionne pas correctement.	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 du projecteur.
Le contenu 3D ne s'affiche pas correctement	La pile des lunettes 3D est vide.	Rechargez les lunettes 3D.
	Les réglages dans menu **3D** ne sont pas définis correctement.	Définissez correctement les réglages dans le menu **3D**.
	Votre disque Blu-ray n'est pas au format 3D.	Utilisez un disque Blu-ray 3D et réessayez.
	La source d'entrée n'a pas été sélectionnée correctement.	Sélectionnez la source correcte avec la touche **SOURCE** sur le projecteur ou la télécommande.

Caractéristiques

Caractéristiques du projecteur

☞ **Toutes les caractéristiques peuvent être modifiées sans notification préalable.**

Caractéristiques optiques

Résolution
1920 (H) x 1080 (V)

Système d'affichage
Système à une puce DLP™

Ouverture (nombre F)
F = 2,59 à 2,87, f = 16,88 à 21,88 mm (W1070+)
F = 2,6 à 2,78, f = 10,2 à 12,24 mm (W1080ST+)

Lampe
Lampe de 240 W

Caractéristiques électriques

Alimentation
100 à 240 V CA, 3,5 A, 50 à 60 Hz (Automatique)

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

Caractéristiques mécaniques

Poids
2,75 Kg (6,06 lb) (W1070+)
2,85 Kg (6,28 lb) (W1080ST+)

Prises de sortie

Haut-parleur
1 x 10 watts (stéréo)

Sortie de signal audio
1 prise audio PC

Commande

Contrôle série RS-232
1 à 9 broches

2 récepteurs IR

1 prise 12 V CC (max. 0,5 A)

Prises d'entrée

Entrée ordinateur
Entrée RVB
1 connecteur D-Sub 15 broches (femelle)

Entrée signal vidéo
VIDEO
1 prise RCA
Entrée de signal SD/HDTV
3 prises RCA analogique - composantes (via entrée RVB)
1 numérique HDMI
1 numérique HDMI/MHL

Entrée de signal audio
Entrée audio
2 prises audio RCA (G/D)
1 prise audio PC

Ports USB (1 Type-A ; 1 Mini-B)

Caractéristiques environnementales

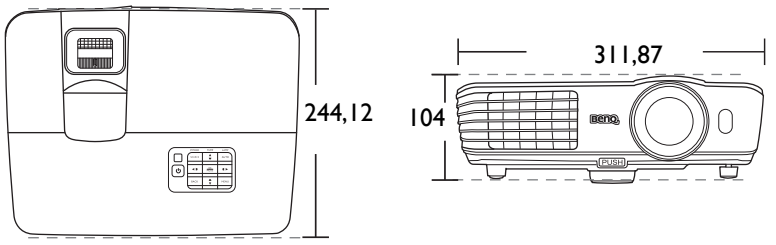
Température de fonctionnement
0°C à 40°C, au niveau de la mer

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

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

Dimensions

311,87 mm x 244,12 mm x 104 mm (L x H x P)

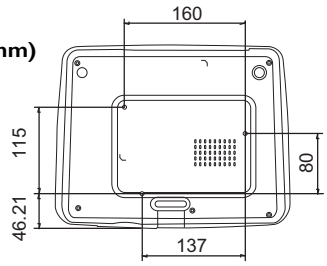


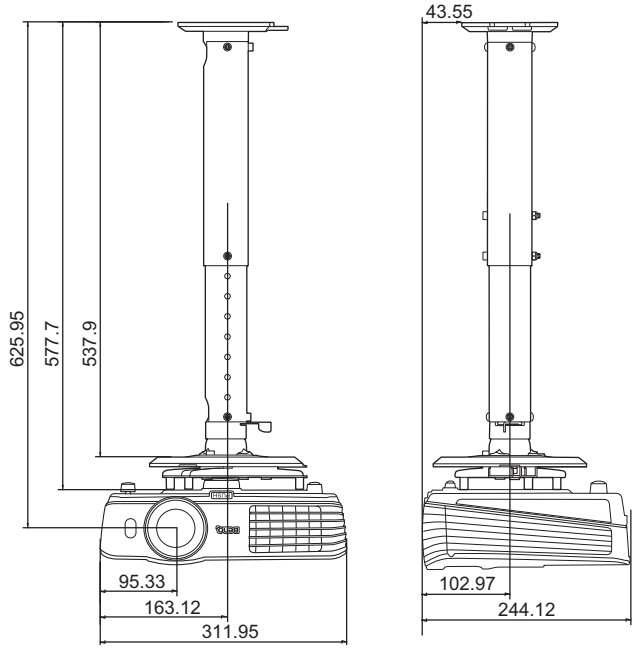
Unité : mm

Configuration de montage au plafond

◎ **Vis de montage au plafond : M4**

(L max. = 25 mm ; L min. = 20 mm)





Unité : mm

Fréquences de fonctionnement

Fréquences de fonctionnement pour l'entrée PC

Format	Résolution	Fréquence de rafraîchissement (Hz)	Fréquence H. (KHz)	Fréquence des pixels (MHz)
720 x 400	720 x 400_70	70,087	31,469	28,3221
640 x 480	VGA_60*	59,940	31,469	25,175
	VGA_72	72,809	37,861	31,500
	VGA_75	75,000	37,500	31,500
	VGA_85	85,008	43,269	36,000
800 x 600	SVGA_60*	60,317	37,879	40,000
	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
1024 x 768	XGA_60*	60,004	48,363	65,000
	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
1152 x 864	1152 x 864_75	75,00	67,500	108,000
1024 x 576	BenQ Notebook Timing	60,0	35,820	46,966
1024 x 600	BenQ Notebook Timing	64,995	41,467	51,419
1280 x 720	1280 x 720_60*	60	45,000	74,250
1280 x 768	1280 x 768_60*	59,870	47,776	79,5
1280 x 800	WXGA_60*	59,810	49,702	83,500
	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

1280 x 1024	SXGA_60***	60,020	63,981	108,000
	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
	1280 x 960_85	85,002	85,938	148,500
1360 x 768	1360 x 768_60***	60,015	47,712	85,500
1440 x 900	WXGA+_60***	59,887	55,935	106,500
1400 x 1050	SXGA+_60***	59,978	65,317	121,750
1600 x 1200	UXGA***	60,000	75,000	162,000
1680 x 1050	1680 x 1050_60***	59,954	65,290	146,250
640 x 480@67Hz	MAC13	66,667	35,000	30,240
832 x 624@75Hz	MAC16	74,546	49,722	57,280
1024 x 768@75Hz	MAC19	74,93	60,241	80,000
1152 x 870@75Hz	MAC21	75,06	68,68	100,00

☞ ***Fréquences de fonctionnement pour le signal 3D avec format Trame séquentiel., Haut-bas et Côte-à-côte.**

****Fréquences de fonctionnement pour le signal 3D avec format Trame séquentiel.**

*****Fréquences de fonctionnement pour le signal 3D avec format Haut-bas et Côte-à-côte.**

☞ **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 certains paramétrages ne puissent pas être choisis.**

Fréquences de fonctionnement pour l'entrée HDMI (HDCP)

Format	Résolution	Fréquence de rafraîchissement (Hz)	Fréquence H. (KHz)	Fréquence des pixels (MHz)
640 x 480	VGA_60*	59,940	31,469	25,175
	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
	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
1024 x 768	XGA_60*	60,004	48,363	65,000
	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
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
1280 x 768	1280 x 768_60*	59,870	47,776	79,5
1280 x 800	WXGA_60*	59,810	49,702	83,500
	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
1280 x 1024	SXGA_60***	60,020	63,981	108,000
	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
	1280 x 960_85	85,002	85,938	148,500
1360 x 768	1360 x 768_60***	60,015	47,712	85,500
1440 x 900	WXGA+_60***	59,887	55,935	106,500
1400 x 1050	SXGA+_60***	59,978	65,317	121,750
1600 x 1200	UXGA***	60,000	75,000	162,000
1680 x 1050	1680 x 1050_60***	59,954	65,290	146,250
640 x 480 à 67Hz	MAC13	66,667	35,000	30,240
832 x 624 à 75Hz	MAC16	74,546	49,722	57,280
1024 x 768 à 75Hz	MAC19	75,020	60,241	80,000
1152 x 870 à 75Hz	MAC21	75,06	68,68	100,00
1920 x 1080 à 60Hz	1920 x 1080_60 (Reduce Blanking)	60	67,5	148,5
1920 x 1200 à 60Hz	1920 x 1200_60 (Reduce Blanking)	59,95	74,038	154

☞ ***Fréquences de fonctionnement pour le signal 3D avec format Trame séquentiel., Haut-bas et Côte-à-côte.**

****Fréquences de fonctionnement pour le signal 3D avec format Trame séquentiel.**

*****Fréquences de fonctionnement pour le signal 3D avec format Haut-bas et Côte-à-côte.**

☞ **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 certains paramétrages ne puissent pas être choisis.**

Fréquence	Résolution	Fréquence verticale (Hz)	Fréquence horizontale (KHz)	Fréquence des pixels (MHz)	Remarque
480i****	720 (1440) x 480	59,94	15,73	27	HDMI seulement
480p****	720 x 480	59,94	31,47	27	HDMI seulement
576i	720 (1440) x 576	50	15,63	27	HDMI/DVI
576p	720 x 576	50	31,25	27	HDMI/DVI
720/50p**	1280 x 720	50	37,5	74,25	HDMI/DVI
720/60p *	1280 x 720	60	45,00	74,25	HDMI/DVI
1080/24P**	1920 x 1080	24	27	74,25	HDMI/DVI
1080/25P	1920 x 1080	25	28,13	74,25	HDMI/DVI
1080/30P	1920 x 1080	30	33,75	74,25	HDMI/DVI
1080/50i*****	1920 x 1080	50	28,13	74,25	HDMI/DVI
1080/60i*****	1920 x 1080	60	33,75	74,25	HDMI/DVI
1080/50P***	1920 x 1080	50	56,25	148,5	HDMI/DVI
1080/60P***	1920 x 1080	60	67,5	148,5	HDMI/DVI

☞ ***Fréquences de fonctionnement pour le signal 3D avec format Combi trame, Haut-bas, format Côte-à-côte et Trame séquentiel.**

****Fréquences de fonctionnement pour le signal 3D avec format Combi trame, Haut-bas et format Côte-à-côte.**

*****Fréquences de fonctionnement pour le signal 3D avec format Haut-bas et Côte-à-côte.**

******Fréquences de fonctionnement pour le signal 3D avec format Trame séquentiel.**

*******Fréquences de fonctionnement pour le signal 3D avec format Côte-à-côte.**

Fréquences de fonctionnement pour l'entrée MHL

Fréquence	Résolution	Fréquence V. (Hz)	Fréquence H. (KHz)	Fréq. pixel (MHz)	Remarque
480i	720 (1440) x 480	59,94	15,73	27	MHL
480p	720 x 480	59,94	31,47	27	MHL
576i	720 (1440) x 576	50	15,63	27	MHL
576p	720 x 576	50	31,25	27	MHL
720/50p	1280 x 720	50	37,5	74,25	MHL
720/60p	1280 x 720	60	45,00	74,25	MHL
1080/50i	1920 x 1080	50	28,13	74,25	MHL
1080/60i	1920 x 1080	60	33,75	74,25	MHL
1080/24P	1920 x 1080	24	27	74,25	MHL
1080/25P	1920 x 1080	25	28,13	74,25	MHL
1080/30P	1920 x 1080	30	33,75	74,25	MHL

Fréquences de fonctionnement pour EDTV et HDTV (via les entrées composantes)

Format	Résolution	Fréquence de rafraîchissement (Hz)	Fréq. H. (KHz)	Fréq. pixel (MHz)
480i*	720 x 480	59,94	15,73	13,5
480p*	720 x 480	59,94	31,47	27
576i	720 x 576	50	15,63	13,5
576p	720 x 576	50	31,25	27
720/50p	1280 x 720	50	37,5	74,25
720/60p *	1280 x 720	60	45,00	74,25
1080/50i	1920 x 1080	50	28,13	74,25
1080/60i	1920 x 1080	60	33,75	74,25
1080/24P	1920 x 1080	24	27	74,25
1080/25P	1920 x 1080	25	28,13	74,25
1080/30P	1920 x 1080	30	33,75	74,25
1080/50P	1920 x 1080	50	56,25	148,5
1080/60P	1920 x 1080	60	67,5	148,5

☞ ***Fréquences de fonctionnement pour le signal 3D avec format Trame séquentiel.**

Fréquences de fonctionnement pour l'entrée Vidéo

Format	Résolution	Fréquence de rafraîchissement (Hz)	Fréq. H. (KHz)	Fréq. pixel (MHz)
NTSC*	-	60	15,73	3,58
PAL	-	50	15,63	4,43
SECAM	-	50	15,63	4,25/4,41
PAL-M	-	60	15,73	3,58
PAL-N	-	50	15,63	3,58
PAL-60	-	60	15,73	4,43
NTSC4,43	-	60	15,73	4,43

☞ ***Fréquences de fonctionnement pour le signal 3D avec format Trame séquentiel.**

Informations de garantie et de copyright

Garantie

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 ci-dessus 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 3000 mètres 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 © 2014 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.

Toutes les marques et marques déposées sont la propriété de leurs compagnies respectives.

Clause de non-responsabilité

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