



Projecteur numérique

Manuel d'utilisation

Informations relatives à la garantie et au copyright

Garantie limitée

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

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

Important : La garantie susmentionnée est invalide 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 entre 0°C et 35°C, l'altitude doit être inférieure à 4920 pieds et il faut éviter d'utiliser 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 © 2019 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 quelle que forme ou par quelque moyen que ce soit (électronique, mécanique, magnétique, optique, chimique, manuel ou autre), sans l'autorisation écrite préalable de BenQ Corporation.

Clause de non-responsabilité

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

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

Brevets

Veuillez visiter <http://patmarking.benq.com/> pour des informations détaillées sur la couverture par brevets du projecteur BenQ.

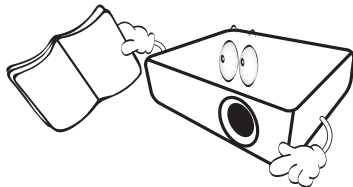
Table des matières

Informations relatives à la garantie et au copyright	2
Consignes de sécurité importantes	4
Introduction	7
Contenu de l'emballage	7
Vue extérieure du projecteur	8
Commandes et fonctions.....	9
Positionnement du projecteur	11
Choix de l'emplacement	11
Obtention d'une taille d'image de projection préférée	12
Décalage de l'objectif de projection	13
Montage du projecteur	13
Ajustement de l'image projetée	15
Connexion	16
Fonctionnement	17
Mise en marche du projecteur	17
Utilisation des menus	19
Mise à niveau du micrologiciel	19
Sécurisation du projecteur	20
Changement de signal d'entrée	21
Présentation à partir d'un lecteur multimédia	22
Arrêt du projecteur	22
Arrêt direct	22
Utilisation des menus	23
IMAGE Menu	23
AFFICHAGE Menu.....	27
INSTALLATION Menu	28
CONFIG. SYSTÈME: DE BASE Menu.....	29
CONFIG. SYSTÈME: AVANCÉ Menu.....	30
INFORMATION Menu	31
Entretien	32
Entretien du projecteur	32
Informations relatives à la lampe	32
Dépannage	38
Caractéristiques	39
Caractéristiques du projecteur	39
Dimensions	40
Chronogramme.....	41

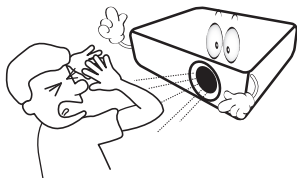
Consignes de sécurité importantes

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.

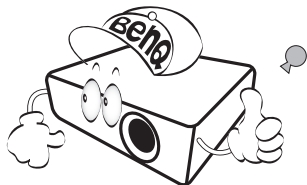
1. **Veillez lire le présent manuel avant d'utiliser l'appareil pour la première fois.** Conservez-le pour toute consultation ultérieure.



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

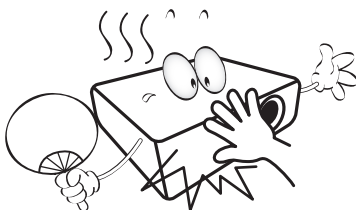


3. **Confiez les opérations d'entretien et de réparation à un technicien qualifié.**

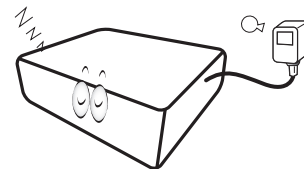


4. **N'oubliez pas d'ouvrir l'obturateur (le cas échéant) ni de retirer le couvercle de l'objectif (le cas échéant) lorsque la lampe du projecteur est allumée.**

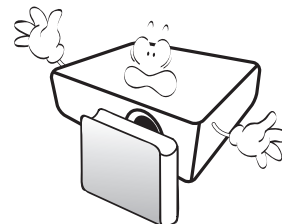
5. La lampe atteint une température très élevée lorsque l'appareil est en cours d'utilisation. Attendez que le projecteur se soit refroidi (environ 45 minutes) avant de retirer la lampe pour la remplacer.



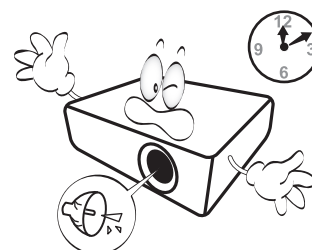
6. Dans certains pays, la tension d'alimentation n'est PAS stable. Ce projecteur est conçu pour fonctionner en toute sécurité à une tension située entre 100 et 240 volts CA. Cependant, une panne n'est pas exclue en cas de hausse ou de baisse de tension de l'ordre de ± 10 volts. **Dans les zones où l'alimentation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



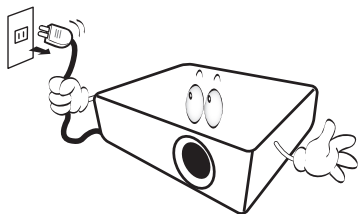
7. Évitez de placer des objets devant l'objectif de projection lorsque le projecteur est en cours d'utilisation car ils risqueraient de se déformer en raison de la chaleur ou de provoquer un incendie. Pour éteindre temporairement la lumineuse, utilisez la fonction Vide.



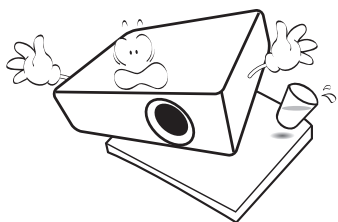
8. N'utilisez pas la lampe au-delà de sa durée de vie nominale. Une utilisation excessive des lampes au-delà de la durée recommandée pourrait entraîner leur éclatement.



9. Ne remplacez jamais la lampe ni aucun composant électronique tant que le projecteur n'est pas débranché.

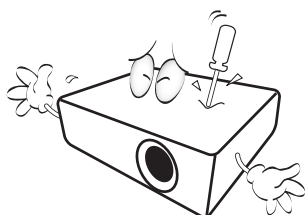


10. Ne posez pas cet appareil sur un chariot, un support ou une table instable. Il risquerait de tomber et d'être sérieusement endommagé.



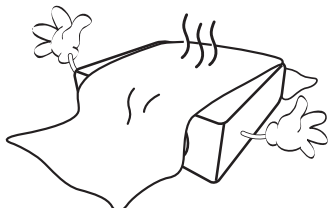
11. N'essayez en aucun cas de démonter l'appareil. Un courant de haute tension circule à l'intérieur de votre appareil. Tout contact avec certaines pièces peut présenter un danger de mort. La seule pièce susceptible d'être manipulée par l'utilisateur est la lampe, elle-même protégée par un couvercle amovible.

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



12. N'obstruez pas les orifices de ventilation.

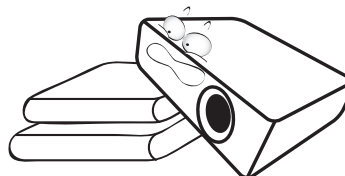
- Ne placez pas le projecteur sur une couverture, de la literie ou toute autre surface souple.
- Ne recouvrez pas le projecteur avec un chiffon ni aucun autre élément.
- Ne placez pas de produits inflammables à proximité du projecteur.



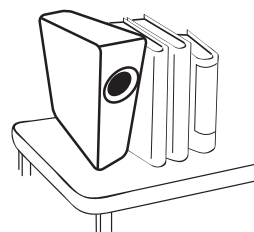
Une importante obstruction des orifices de ventilation peut entraîner une surchauffe du projecteur qui risque alors de prendre feu.

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

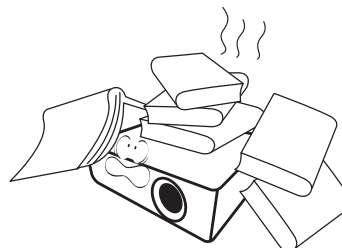
- Ne mettez pas l'appareil sous tension lorsqu'il est placé sur une surface inclinée à plus de 10 degrés sur la gauche ou la droite ou à plus de 15 degrés vers l'avant ou l'arrière. Une inclinaison trop importante du projecteur peut être à l'origine de dysfonctionnements, voire d'une détérioration de la lampe.



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

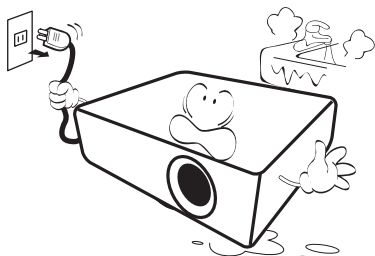


15. Ne vous appuyez pas sur le projecteur et n'y placez aucun objet. Une charge trop élevée risque non seulement d'endommager le projecteur, mais également d'être à l'origine d'accidents et de blessures corporelles.

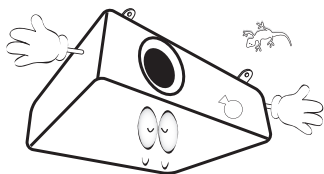


16. De l'air chaud et une odeur particulière peuvent s'échapper de la grille de ventilation lorsque le projecteur est sous tension. Il s'agit d'un phénomène normal et non d'une défaillance.

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



18. Cet appareil peut afficher des images renversées pour des configurations de montage mural/au plafond.



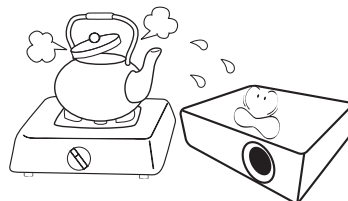
19. Cet appareil doit être raccordé à la terre.



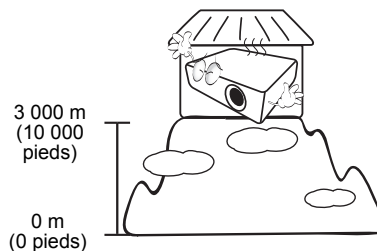
- Hg - Cette lampe contient du mercure. Manipulez-la dans le respect des lois locales concernant les déchets. Voir www.lamprecycle.org.
- Pour éviter d'endommager les puces DLP, ne dirigez jamais un faisceau laser à haute puissance dans la lentille de projection.

20. Évitez de placer le projecteur dans l'un des environnements ci-dessous.

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



- Emplacements situés à proximité d'une alarme incendie.
- Emplacements dont la température ambiante dépasse 40°C / 104°F.
- Lieux où l'altitude excède 3 000 mètres (10 000 pieds).

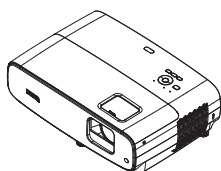


Introduction

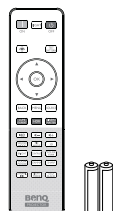
Contenu de l'emballage

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

Accessoires fournis



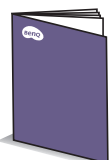
Projecteur



Télécommande avec piles



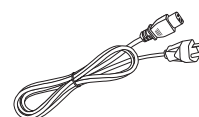
CD du manuel d'utilisation



Guide de démarrage rapide



Carte de garantie*



Cordon d'alimentation



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

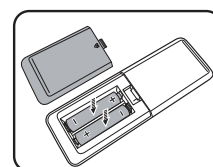
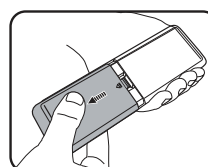
Accessoires disponibles en option

1. Lampe supplémentaire

2. Lunettes 3D

Remplacement des piles de la télécommande

1. Appuyez et ouvrez le couvercle des piles, comme illustré.
2. Enlevez les piles usagées (le cas échéant) et installez deux piles AAA. Assurez-vous que les polarités positives et négatives sont positionnées correctement, comme illustré.

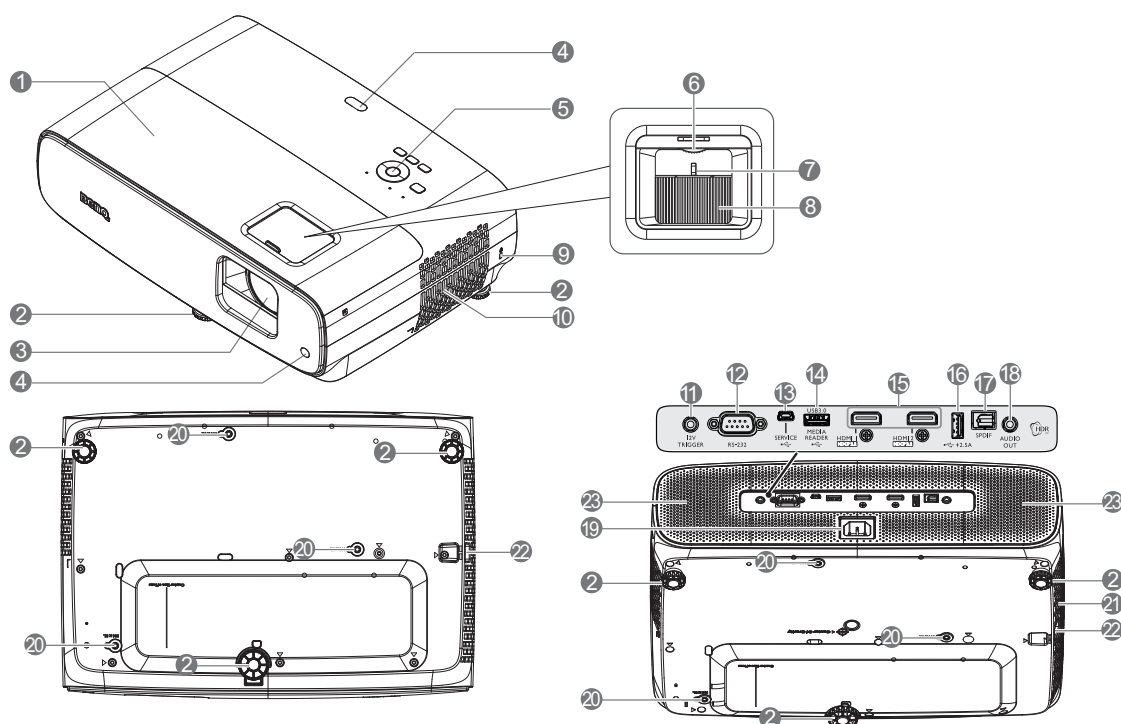


3. Remettez le couvercle des piles jusqu'à ce qu'il s'enclenche en place.



- Évitez de laisser la télécommande et les piles dans un environnement excessivement chaud ou humide tel qu'une cuisine, une salle de bains, un sauna, une véranda ou dans une voiture fermée.
- Remplacez toujours la pile par une pile du même type ou de type équivalent recommandé par le fabricant.
- Jetez les piles usagées conformément aux instructions du fabricant et aux réglementations environnementales locales pour votre région.
- Ne jetez jamais les piles dans le feu. Risque d'explosion.
- Si les piles sont déchargées ou si vous n'allez pas utiliser la télécommande pendant une durée prolongée, retirez les piles afin d'éviter toute dégradation de la télécommande due à une fuite des piles.

Vue extérieure du projecteur



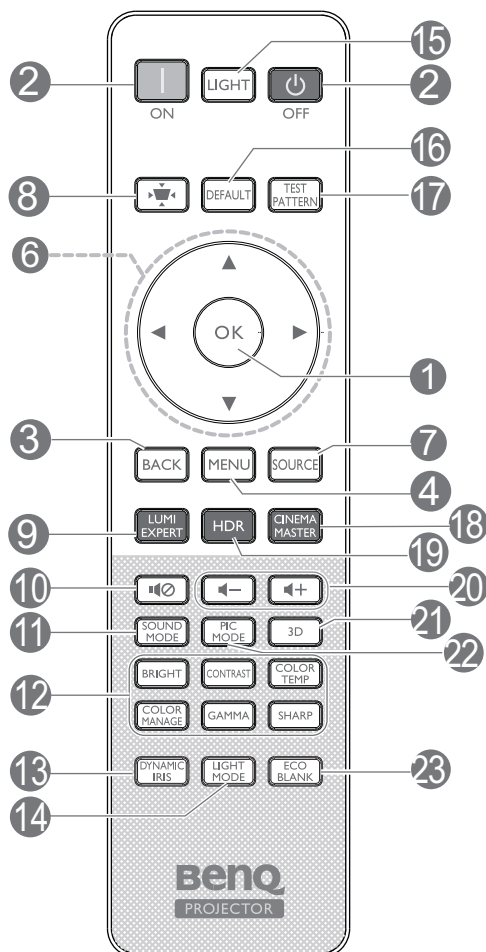
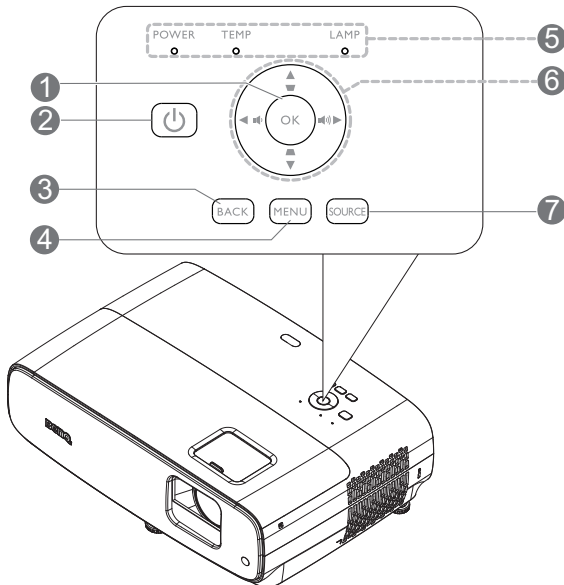
1. Couvercle de la lampe
2. Pieds de réglage
3. Lentille de projection
4. Capteur IR de télécommande
5. Panneau de contrôle externe
(Voir [Commandes et fonctions à la page 9.](#))
6. Molette de décalage de l'objectif
7. Molette de zoom
8. Bague de mise au point
9. Prise pour verrou de sûreté Kensington
10. Orifice d'aération (entrée d'air)
11. Borne de sortie 12 V CC
Déclenche des dispositifs externes tels qu'un
contrôle électrique d'écran ou d'éclairage, etc.
12. Port de contrôle RS-232
13. Port USB Mini-B (pour les mises à niveau du
firmware)
14. Port USB Type-A (USB 3,0 : lecteur/disque
multimédia 5 V 1,5 A, téléchargement de
firmware)
15. Port d'entrée HDMI 1/HDMI 2 (Version 2.0b)
16. Port USB Type-A (USB 2.0 : alimentation
électrique 2,5 A)
17. Port de sortie SPDIF
18. Prise de sortie audio
19. Prise d'alimentation CA
20. Trous de montage mural
21. Orifice d'aération (sortie d'air)
22. Barre de sécurité
23. Haut-parleur

Commandes et fonctions

Projecteur et télécommande



Toutes les pressions de touches décrites dans ce document sont disponibles sur la télécommande ou le projecteur.



1. OK

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

Lorsque le menu OSD Trapèze apparaît, appuyez longuement pendant 2 secondes pour réinitialiser le trapèze.

2. POWER

Permet de faire basculer le projecteur entre les modes veille et activé.

MARCHE / **Arrêt**

Permet de faire basculer le projecteur entre les modes veille et activé.

3. BACK

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

4. MENU

Permet d'activer l'affichage des menus à l'écran.

5. Indicateur lumineux ALIMENTATION/Indicateur d'avertissement TEMPérature/Indicateur lumineux LAMPE (Voir [Voyants à la page 37.](#))

6. Touches fléchées (▲, ▼, ◀, ▶)

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

Touches Trapèze (▲, ▼)

Affiche la page de correction du trapèze.

Volume /

Diminue ou augmente le volume du projecteur.

7. SOURCE

Affiche la barre de sélection de la source.

8. Touche de correction du trapèze

Affiche le menu de correction du trapèze.

9. LUMI EXPERT

Non opérationnel sur ce projecteur.

10.

Permet d'activer ou de désactiver l'audio du projecteur.

11. MODE SON

Affiche les menu **MODE SON**.

12. Touches de réglage de la qualité d'image (**BRIGHT, CONTRAST, COLOR TEMP, COLOR MANAGE, GAMMA, SHARP**)

Affiche les barres de réglage pour les ajustements des valeurs appropriées de la qualité d'image.

13. DYNAMIC IRIS

Sélectionne un IRIS DYNAMIQUE approprié parmi les modes proposés.

14. LIGHT MODE

Sélectionne une puissance de lampe adaptée parmi les modes proposés.

15. LIGHT

Active le rétroéclairage de la télécommande pendant quelques secondes. Pour maintenir le rétroéclairage activé, appuyez sur une autre touche pendant que le rétroéclairage est activé. Appuyez à nouveau sur la touche pour désactiver le rétroéclairage.

16. DEFAULT

Réinitialise à la valeur par défaut pour l'ensemble du menu des barres de réglage lors du réglage.

17. TEST PATTERN

Affiche le **TEST PATTERN**.

18. CINEMA MASTER

Affiche le menu CinemaMaster. Voir [CinemaMaster à la page 26](#).

19. HDR

Affiche les menu **HDR**.

20. Touches de volume ◀-/▶+

Diminue ou augmente le volume du projecteur.

21. 3D

Affiche les menu **3D**.

22. PIC MODE

Affiche les menu **Mode Image**.

Lorsque le menu OSD Trapèze apparaît, appuyez longuement pendant 2 secondes pour activer le trapèze automatique.

23. ECO BLANK

Permet de masquer l'image à l'écran.



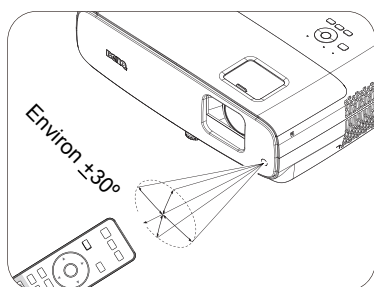
Évitez de placer des objets devant l'objectif de projection lorsque le projecteur est en cours d'utilisation car ils risqueraient de se déformer en raison de la chaleur ou de provoquer un incendie.

Portée efficace de la télécommande

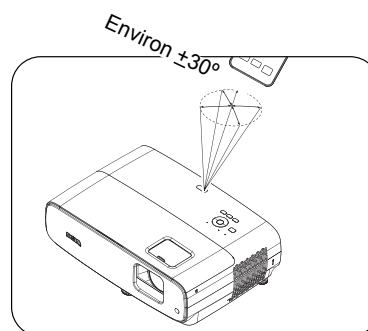
La télécommande doit être maintenue à un angle perpendiculaire de 30 degrés par rapport au(x) capteur(s) infrarouge du projecteur pour un fonctionnement correct. La distance entre la télécommande et le(s) capteur(s) ne doit pas dépasser 8 mètres (environ 26 pieds).

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

• Utilisation du projecteur à partir de l'avant



• Utilisation du projecteur à partir du dessus



Positionnement du projecteur

Choix de l'emplacement

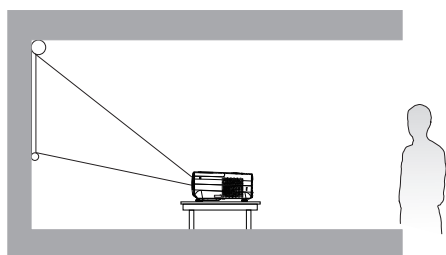
Avant de choisir un emplacement d'installation pour votre projecteur, tenez compte des facteurs suivants :

- Taille et position de votre écran
- Emplacement de la prise électrique
- Emplacement et distance entre le projecteur et le reste de vos équipements

Vous pouvez installer votre projecteur des façons suivantes.

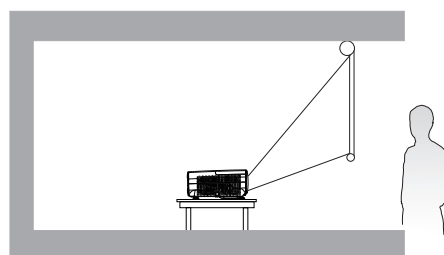
1. Sol avant

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



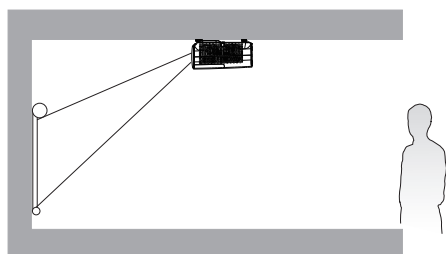
2. Sol arrière

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



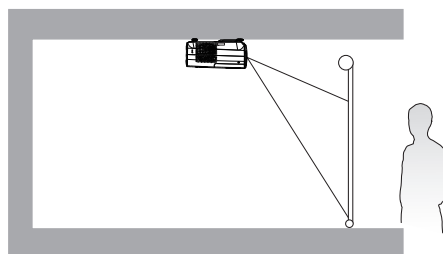
3. Plafond avant

Sélectionnez ce positionnement lorsque le projecteur est suspendu à l'envers devant l'écran. Achetez le kit de montage mural/au plafond pour projecteur BenQ auprès de votre revendeur afin de monter votre projecteur.



4. Plafond arr.

Sélectionnez ce positionnement lorsque le projecteur est suspendu à l'envers depuis l'arrière de l'écran. Veuillez noter que cette configuration nécessite un écran de rétroprojection spécial ainsi que le kit de montage mural/au plafond pour projecteur BenQ.

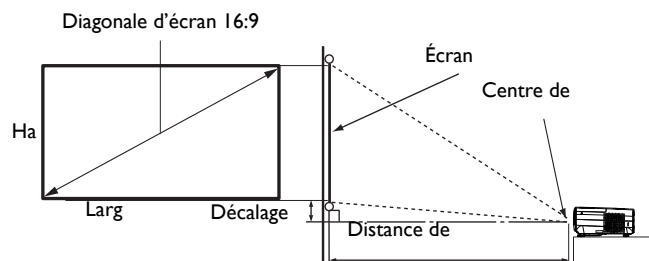


Après avoir allumé le projecteur, accédez au menu **INSTALLATION** > **Position du projecteur** et appuyez sur ◀/▶ pour sélectionner un réglage.

Obtention d'une taille d'image de projection préférée

La distance entre la lentille du projecteur et l'écran, le réglage du zoom (si disponible) et le format vidéo ont tous une incidence sur la taille de l'image projetée.

Dimensions de projection



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

Taille d'écran				Distance de l'écran (en mm)		
Diagonale		H (mm)	L (mm)	Longueur minimum	Moyenne	Longueur maximum
Pouces	mm			(zoom maxi.)		(zoom mini.)
30	762	374	664	750	863	976
40	1016	498	886	1001	1151	1302
50	1270	623	1107	1251	1439	1627
60	1524	747	1328	1501	1727	1953
70	1778	872	1550	1751	2015	2278
80	2032	996	1771	2001	2302	2603
90	2286	1121	1992	2251	2590	2929
100	2540	1245	2214	2502	2878	3254
110	2794	1370	2435	2752	3166	3580
120	3048	1494	2657	3002	3454	3905
130	3302	1619	2878	3252	3741	4231
140	3556	1743	3099	3502	4029	4556
150	3810	1868	3321	3752	4317	4881
160	4064	1992	3542	4003	4605	5207
170	4318	2117	3763	4253	4893	5532
180	4572	2241	3985	4503	5180	5858
190	4826	2366	4206	4753	5468	6183
200	5080	2491	4428	5003	5756	6509
210	5334	2615	4649	5253	6044	6834
220	5588	2740	4870	5504	6331	7159
230	5842	2864	5092	5754	6619	7485
240	6096	2989	5313	6004	6907	7810
250	6350	3113	5535	6254	7195	8136
260	6604	3238	5756	6504	7483	8461
270	6858	3362	5977	6754	7770	8787
280	7112	3487	6199	7004	8058	9112
290	7366	3611	6420	7255	8346	9437
300	7620	3736	6641	7505	8634	9763

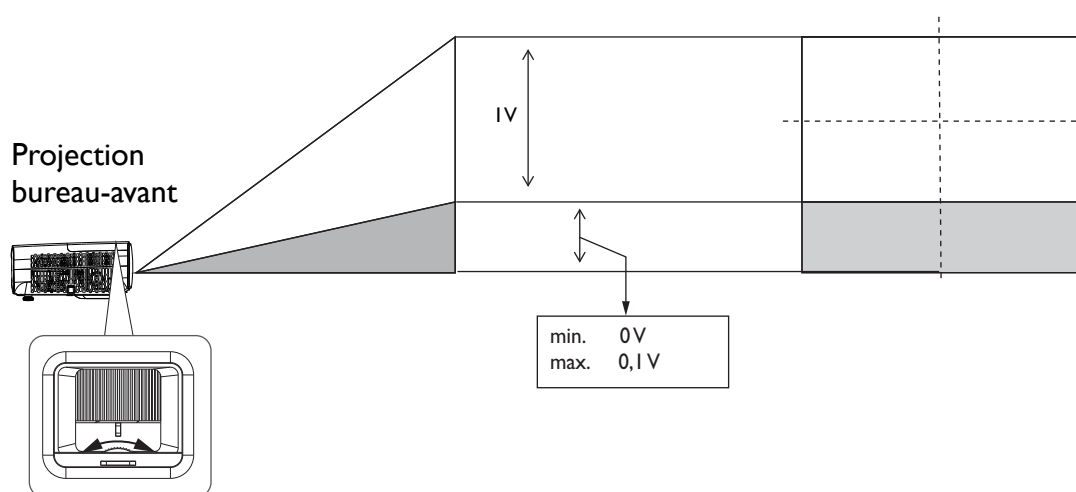
Par exemple, si vous utilisez un écran de 120 pouces, la distance de projection recommandée est de 3454 mm.

Si la distance de projection que vous mesurez est de 5000 mm, la valeur la plus proche dans la colonne "Distance de l'écran (en mm)" est 4893 mm. Si vous regardez au bout de la ligne, vous verrez qu'il faut un écran de 170 pouces (environ 4,3 m).



- Toutes les mesures sont des approximations et peuvent varier des valeurs réelles. Si vous avez l'intention d'installer le projecteur de façon permanente, BenQ vous recommande de tester physiquement la taille et la distance de projection à l'emplacement précis d'installation du projecteur avant de l'installer de façon permanente, afin de prendre en compte les caractéristiques optiques de ce projecteur. Cela vous aidera à déterminer la position de montage exacte la mieux adaptée à l'emplacement de votre installation.
- Pour optimiser la qualité de votre projection, nous conseillons de réaliser la projection en suivant les valeurs apparaissant dans les cellules non grises.
- Les valeurs apparaissant dans les cellules grises sont indiquées à titre de référence uniquement.

Décalage de l'objectif de projection



- Veuillez arrêter de tourner le bouton de réglage lorsque vous entendez un déclic indiquant que le bouton a atteint sa limite. Trop tourner le bouton peut causer des dommages.

Montage du projecteur

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

Si vous utilisez un kit de montage de projecteur 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 inadaptes.

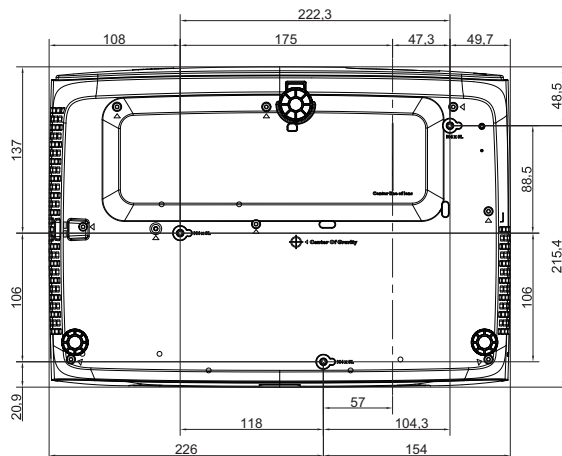
Avant de monter le projecteur

- Achetez un kit de montage pour projecteur BenQ à l'endroit où vous avez acheté votre projecteur BenQ.
- BenQ recommande d'acheter également un câble de sécurité compatible avec un verrou Kensington et de l'attacher à la fois à la fente de verrouillage Kensington du projecteur et à la base du support de fixation. Il contribuerait à retenir le projecteur au cas où son attachement au support de fixation au plafond venait à se desserrer.
- Demandez à votre revendeur d'installer le projecteur pour vous. Installer vous-même le projecteur peut causer sa chute et entraîner des blessures.

- Prenez les mesures nécessaires pour empêcher le projecteur de tomber, notamment pendant un tremblement de terre.
- La garantie ne couvre pas les dommages au produit causés par le montage du projecteur avec un kit de montage de projecteur qui n'est pas de la marque BenQ.
- Prenez en compte la température de l'environnement où le projecteur est monté au plafond/mur. Si un radiateur est utilisé, la température près du plafond/mur peut être plus élevée que prévu.
- Lisez le manuel d'utilisation du kit de montage pour connaître la plage de couple. Serrer avec un couple dépassant la plage recommandée peut causer des dommages au projecteur qui peut ensuite tomber.
- Assurez-vous que la prise électrique est à une hauteur accessible pour vous permettre d'éteindre facilement le projecteur.

Diagramme d'installation du montage mural/au plafond

Vis de montage mural/au plafond : M4
(Max L = 25 mm ; Min L = 20 mm)



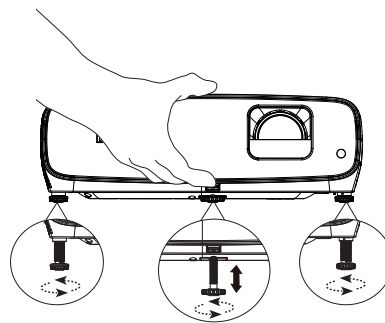
Unité : mm

Ajustement de l'image projetée

Ajustement de l'angle de projection

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

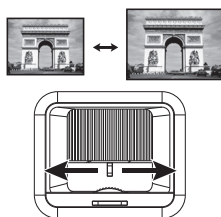
Pour rétracter les pieds, vissez les pieds de réglage dans le sens inverse.



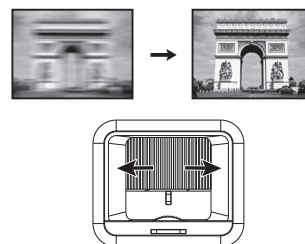
Ne regardez pas directement l'objectif du projecteur lorsque la lampe est allumée. La lumière de la lampe peut provoquer des dommages oculaires.

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

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



Réglez la netteté de l'image en tournant la bague de focus.



Correction de la déformation 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.

Pour corriger ce problème, indépendamment du réglage de la hauteur du projecteur, vous pouvez utiliser **Trapèze auto** ou **Trapèze** pour effectuer une correction manuelle en suivant l'une de ces étapes.

- Utilisation de la télécommande ou du projecteur

Appuyez sur  sur la télécommande ou  /  sur le projecteur pour afficher la page de correction du trapèze.

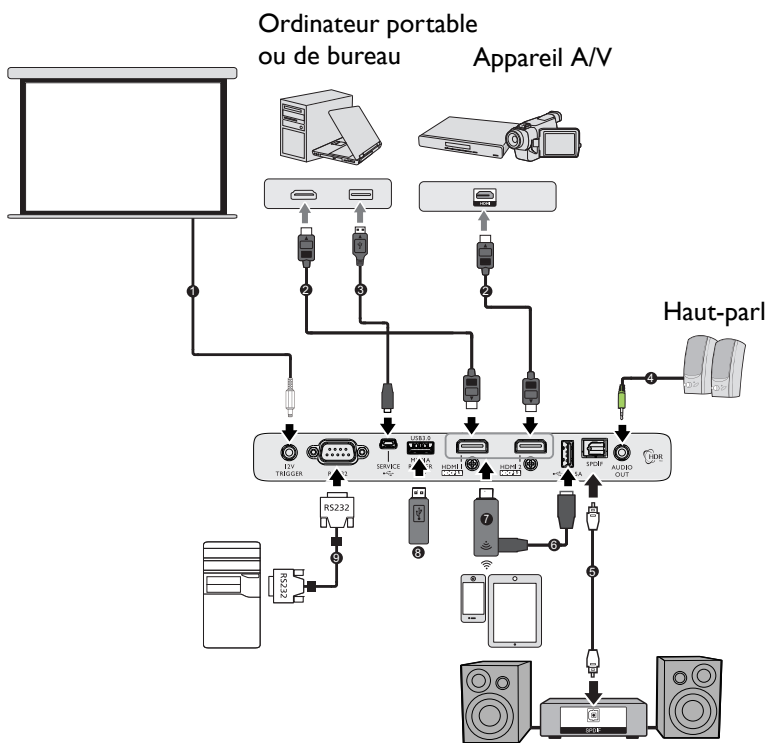
Appuyez sur  pour corriger la distorsion trapézoïdale en haut de l'image. Appuyez sur  pour corriger la distorsion trapézoïdale en bas de l'image. Lorsque le menu OSD Trapèze apparaît, appuyez longuement sur **OK** pendant 2 secondes pour réinitialiser le trapèze. Lorsque le menu OSD Trapèze apparaît, appuyez longuement sur **PIC MODE** pendant 2 secondes pour activer le trapèze automatique.



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. Branchez les câbles correctement.



1	Déclencheur 12V pour le contrôle de l'écran
2	Câble HDMI
3	Câble USB (Mini-B vers type A)
4	Câble audio
5	Câble SPDIF
6	Le câble USB (type A vers Micro B) se connecte à la prise d'alimentation du dongle HDMI sans fil.
7	Dongle sans fil HDMI
8	Dispositif de stockage USB pour lecteur multimédia, mise à niveau du firmware
9	Câble RS232



- Pour les raccordements ci-dessus, certains câbles ne sont pas fournis avec le projecteur (voir [Contenu de l'emballage à la page 7](#)). Vous pouvez vous procurer ces câbles dans les magasins spécialisés en électronique.
- Les illustrations relatives à la connexion sont fournies à titre indicatif uniquement. Les prises de connexion arrière disponibles sur le projecteur varient selon chaque modèle de projecteur.
- De nombreux ordinateurs portables n'activent pas automatiquement leur port vidéo externe lorsqu'ils sont connectés à un projecteur. Pour activer ou désactiver l'affichage externe, vous pouvez généralement utiliser une combinaison de touches telle que FN + touche de fonction avec 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.
- Si l'image vidéo sélectionnée ne s'affiche pas lors de la mise sous tension du projecteur et que la source vidéo sélectionnée est correcte, vérifiez que le périphérique vidéo source est bien sous tension et fonctionne correctement. Vérifiez également que les câbles de signal sont bien connectés.
- Le(s) haut-parleur(s) intégré(s) est/sont désactivé(s) lorsque la prise SORTIE AUDIO est raccordée.
- Veuillez vérifier que la vitesse de transmission de votre ordinateur est réglée sur 9600 bauds afin de pouvoir connecter le projecteur avec un câble RS-232 approprié.

Fonctionnement

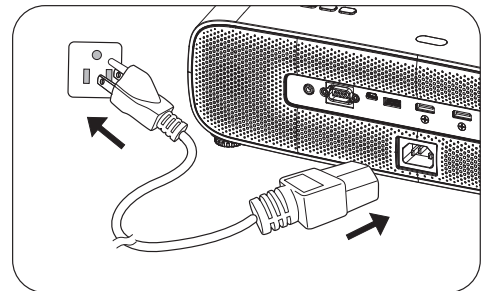
Mise en marche du projecteur

1. Branchez le cordon d'alimentation. Mettez la prise électrique sous tension (si nécessaire). Le voyant d'alimentation du projecteur s'allume en orange une fois l'appareil mis sous tension.
2. Appuyez sur le bouton  du projecteur ou sur le bouton  de la télécommande pour démarrer le projecteur. Le voyant d'alimentation clignote en vert puis reste vert une fois le projecteur en marche.

La procédure de démarrage dure environ 30 secondes. Peu après, un logo le démarrage est projeté.

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

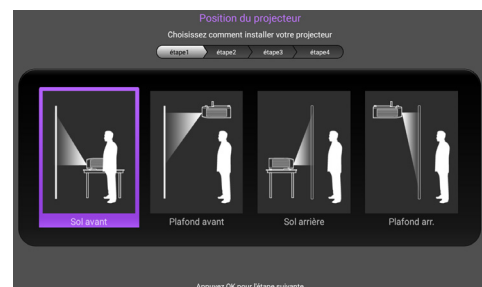
3. Si vous allumez le projecteur pour la première fois, l'assistant de configuration apparaît pour vous guider dans la configuration du projecteur. Si vous l'avez déjà effectuée, ignorez cet étape et passez à l'étape suivante.
 - Utilisez les touches fléchées (, , , ) du projecteur ou de la télécommande pour vous déplacer dans les éléments du menu.
 - Utilisez **OK** pour confirmer l'élément de menu sélectionné.



Étape 1 :

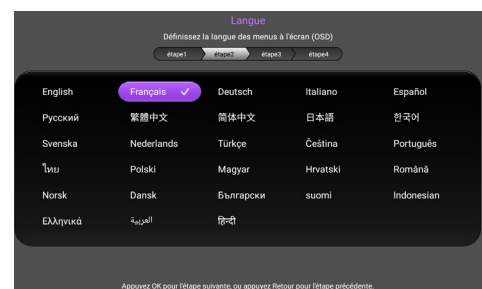
Spécifiez **Position du projecteur**.

Pour plus d'informations sur la position du projecteur, voir [Choix de l'emplacement](#).



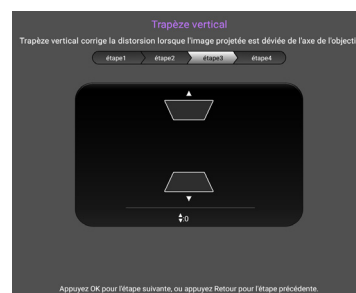
Étape 2 :

Spécifiez le menu OSD **Langue**.



Étape 3 :

Spécifiez **Trapèze vertical**.

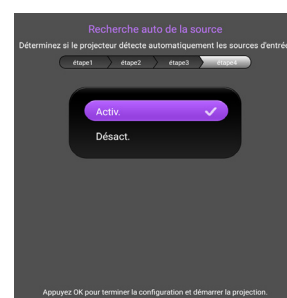


Étape 4 :

Spécifiez **Source auto**.

Sélectionnez **Activ.** si vous souhaitez que le projecteur recherche toujours les signaux disponibles automatiquement lorsque le projecteur est allumé.

Vous avez à présent terminé la configuration initiale.



4. Si vous êtes invité à entrer un mot de passe, utilisez les touches fléchées pour saisir un mot de passe à 6 chiffres. Voir [Utilisation de la fonction de mot de passe à la page 20](#).
5. Mettez tous les appareils connectés sous tension.
6. Le projecteur recherche des signaux d'entrée. Le signal d'entrée actuel en cours de numérisation apparaît. Si le projecteur ne détecte pas de signal valide, le message "Aucun signal" reste affiché jusqu'à ce qu'un signal d'entrée soit détecté.

Vous pouvez également appuyer sur **SOURCE** pour sélectionner le signal d'entrée de votre choix. Voir [Changement de signal d'entrée à la page 21](#).



- Veuillez utiliser les accessoires d'origine (p.ex. le cordon d'alimentation) afin d'éviter des risques tels qu'une décharge électrique et un incendie.
- Si le projecteur est encore chaud en raison d'une activité précédente, le ventilateur fonctionnera pendant 90 secondes environ avant que la lampe ne s'allume.



- Les captures d'écran de l'assistant de configuration sont fournies à titre indicatif uniquement et peuvent différer de la conception réelle.
- Si la fréquence ou la résolution du signal d'entrée se situe en dehors de la plage de fonctionnement du projecteur, le message "Hors gamme" s'affiche sur l'écran d'arrière-plan. Sélectionnez un signal d'entrée compatible avec la résolution du projecteur ou sélectionnez une valeur inférieure pour le signal d'entrée. Voir [Chronogramme à la page 41](#).
- En cas d'absence de signal pendant 3 minutes, le projecteur se met automatiquement en mode économie.

Utilisation des menus

Le projecteur offre une fonction d'affichage des menus à l'écran permettant d'effectuer différents réglages et paramétrages.



Les captures d'écran du menu OSD ci-dessous sont fournies à titre indicatif uniquement et peuvent différer de la conception réelle.

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

	1 Icône de menu principal	4 Signal d'entrée actuel
	2 Menu principal	5 Etat
	3 Sous-menu	6 Appuyez sur BACK pour retourner à la page précédente ou quitter.

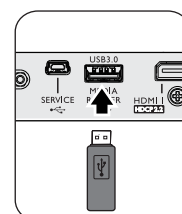
Pour accéder au menu OSD, appuyez sur **MENU** sur le projecteur ou la télécommande.

- Utilisez les touches fléchées (◀/▶) du projecteur ou de la télécommande pour vous déplacer dans les éléments du menu principal.
- Utilisez les touches fléchées (▲/▼) du projecteur ou de la télécommande pour vous déplacer dans les éléments du sous-menu.
- Utilisez les touches fléchées (◀/▶) du projecteur ou de la télécommande pour régler les paramètres ou appuyez sur **OK** sur le projecteur ou la télécommande pour accéder au sous-menu.
- Appuyez deux fois* sur **MENU** sur le projecteur ou la télécommande pour quitter et enregistrer les réglages.

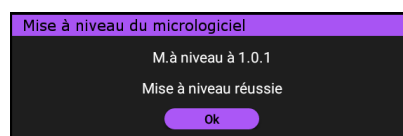
*Après avoir appuyé une première fois, vous retrouvez le menu principal et le menu à l'écran se ferme lorsque vous appuyez une seconde fois.

Mise à niveau du micrologiciel

1. Rendez-vous sur le site Web BenQ et accédez à la **page Produits > Support > Logiciel** pour télécharger le dernier fichier du micrologiciel.
2. Décompressez le fichier téléchargé, recherchez et enregistrez le fichier nommé «update_signed.zip» sur la clé USB.
(Il est recommandé d'utiliser une clé USB au format FAT32)
3. Insérez une clé USB dans le port USB 3.0.
4. Accédez au menu **CONFIGURATION SYSTÈME : AVANCÉ > Mise à niveau du micrologiciel** et appuyez sur **OK**.
5. Sélectionnez **Oui** pour mettre à niveau la version du micrologiciel. Pendant le processus de mise à niveau, veuillez maintenir la mise sous tension jusqu'à la fin de la mise à niveau.



6. Lorsque vous voyez ce message, la mise à niveau du micrologiciel est terminée.



Sécurisation du projecteur

À l'aide d'un verrou avec câble de protection anti-vol

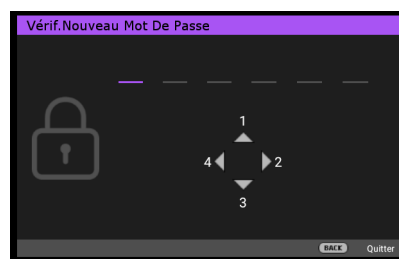
Le projecteur doit être installé dans un lieu sûr de façon à éviter le vol. Sinon, faites l'acquisition d'un verrou, comme par exemple un verrou Kensington, pour sécuriser le projecteur. L'arrière du projecteur comporte un orifice pour verrou Kensington. Voir l'élément 9 en [page 8](#).

Un verrou avec câble de protection anti-vol Kensington comporte habituellement une ou des clés et le verrou. Pour savoir comment utiliser le dispositif, veuillez vous reporter à la documentation du verrou.

Utilisation de la fonction de mot de passe

Définition d'un mot de passe

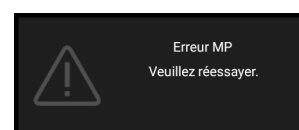
1. Accédez au menu **CONFIG. SYSTÈME: AVANCÉ** > **Mot de passe**. Appuyez sur **OK**. La page de définition du mot de passe apparaît.
2. Sélectionnez **Modifier MP** et appuyez sur **OK**.
3. Les quatre touches fléchées (▲, ►, ▼, ◀) représentent respectivement 4 chiffres (1, 2, 3, 4). En fonction du mot de passe que vous souhaitez définir, appuyez sur les touches fléchées pour entrer les six chiffres du mot de passe.
4. Confirmez le nouveau mot de passe en entrant à nouveau le nouveau mot de passe.
Une fois le mot de passe défini, le menu OSD revient à la page **Mot de passe**.
5. Pour activer la fonction **Verrou alimentation**, appuyez sur ▲/▼ pour mettre en surbrillance **Verrou alimentation** et appuyez sur ◀/► pour sélectionner **Activ..** Saisissez à nouveau le mot de passe.



- Les chiffres saisis s'affichent à l'écran sous forme d'astérisques. Notez le mot de passe que vous avez sélectionné et conservez-le en lieu sûr à l'avance ou juste après avoir saisi le mot de passe de manière à pouvoir le retrouver si vous l'oubliez.
- Une fois le mot de passe défini et le verrou d'alimentation activé, vous ne pourrez utiliser le projecteur que si vous entrez le mot de passe correct à chaque démarrage.

Oubli du mot de passe

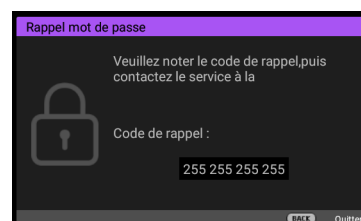
Si vous saisissez un mot de passe erroné, le message d'erreur de mot de passe apparaît, suivi du message **Saisie Mot De Passe Actuel**. Si vous ne vous souvenez absolument pas du mot de passe, vous pouvez utiliser la procédure de rappel du mot de passe. Voir [Procédure de rappel de mot de passe à la page 20](#).



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

Procédure de rappel de mot de passe

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



Modification du mot de passe

1. Accédez au menu **CONFIG. SYSTÈME: AVANCÉ > Mot de passe > Modifier MP.**
2. Appuyez sur **OK** . Le message "**Saisie Mot De Passe Actuel**" apparaît.
3. Entrez l'ancien mot de passe.
 - Si le mot de passe est correct, un autre message "**Saisie Nouveau Mot De Passe**" apparaît.
 - Si le mot de passe n'est pas correct, le message d'erreur de mot de passe s'affiche, suivi du message "**Saisie Mot De Passe Actuel**" pour vous permettre de réessayer. Vous pouvez appuyer sur **BACK** pour annuler la modification, ou essayer un autre mot de passe.
4. Entrez un nouveau mot de passe.
5. Confirmez le nouveau mot de passe en entrant à nouveau le nouveau mot de passe.

Désactivation de la fonction de mot de passe

Pour désactiver la protection par mot de passe, accédez au menu **CONFIG. SYSTÈME: AVANCÉ > Mot de passe > Verrou alimentation** et appuyez sur **◀/▶** pour sélectionner **Désact..** Le message "**Saisie Mot De Passe Actuel**" apparaît. Entrez le mot de passe actuel.

- Si le mot de passe est correct, le menu OSD retourne à la page de définition du mot de passe. Vous n'aurez pas besoin de saisir le mot de passe la prochaine fois que vous allumerez le projecteur.
- Si le mot de passe n'est pas correct, le message d'erreur de mot de passe s'affiche, suivi du message "**Saisie Mot De Passe Actuel**" pour vous permettre de réessayer. Vous pouvez appuyer sur **BACK** pour annuler la modification, ou essayer un autre mot de passe.



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

Changement de signal d'entrée

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

Assurez-vous que le menu **CONFIG. SYSTÈME: DE BASE > Source auto** est **Activ.** si vous voulez que le projecteur recherche automatiquement les signaux.

Pour sélectionner la source :

1. Appuyez sur **SOURCE**. Une barre de sélection de la source apparaît.
2. Appuyez sur **▲/▼** jusqu'au signal souhaité et appuyez sur **OK** .

Une fois détectées, les informations sur la source sélectionnée apparaissent dans le coin de l'écran pendant quelques secondes. Si plusieurs appareils sont connectés au projecteur, répétez les étapes 1-2 pour rechercher un autre signal.



- Le niveau de luminosité de l'image projetée change en fonction des différents signaux d'entrée.
- Pour les meilleurs résultats d'affichage de l'image, sélectionnez et utilisez un signal d'entrée avec la résolution native du projecteur. Toute autre résolution sera adaptée par le projecteur en fonction du réglage du "rapport H/L", ce qui peut causer des distorsions de l'image ou une perte de clarté de l'image. Voir [Rapport H/L à la page 28](#).



Présentation à partir d'un lecteur multimédia

Le port USB du projecteur vous permet de parcourir les fichiers images et documents stockés sur une clé USB connectée au projecteur. Vous n'avez alors pas besoin d'ordinateur source.

Formats de fichiers pris en charge

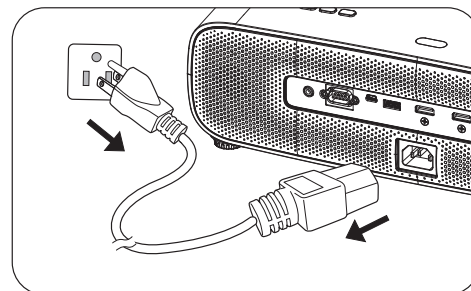
Format vidéo	Format audio	Format photo
• MPEG1 • MPEG4 • H.263 • Motion JPEG	• MPEG1/2 Layer1 • MPEG1/2 Layer2 • FLAC	• JPEG Baseline • JPEG Progressive • PNG non entrelacé • PNG entrelacé • BMP

Visualisation de fichiers

1. Branchez une clé USB dans le port **LECTEUR MULTIMÉDIA** du projecteur.
2. Appuyez sur **SOURCE** et sélectionnez **Lecteur multimédia**. Le projecteur affiche la page principale du lecteur multimédia intégré.
3. Appuyez sur ▲/▶/▼/◀ pour sélectionner et appuyez sur **OK** pour accéder au sous-dossier ou afficher un fichier.
4. Une fois qu'un fichier est affiché, appuyez sur **OK** pour faire apparaître la barre de fonctions. Vous pouvez appuyer sur ▲/▼ pour sélectionner la fonction et appuyer sur **OK** pour valider l'élément sélectionné.

Arrêt du projecteur

1. Appuyez sur  sur le projecteur ou  sur la télécommande et un message de confirmation apparaît pour vous inviter. Si vous n'y répondez pas en quelques secondes, le message disparaît.
2. Appuyez une seconde fois sur  ou . L'indicateur d'alimentation clignote en orange, la lampe de projection s'éteint et les ventilateurs continuent à fonctionner pendant environ 90 secondes pour refroidir le projecteur.
3. Une fois le processus de refroidissement terminé, l'indicateur d'alimentation devient orange fixe et les ventilateurs s'arrêtent. Déconnectez le cordon d'alimentation de la prise électrique.



- Le projecteur ne peut pas être utilisé tant que le cycle de refroidissement n'est pas terminé afin de protéger la lampe.
- Évitez d'allumer le projecteur immédiatement après l'avoir éteint car une chaleur excessive peut réduire la durée de vie de la lampe.
- La durée de vie de la lampe dépendra de l'environnement et de l'utilisation.

Arrêt direct

Le cordon d'alimentation CA peut être débranché lorsque le projecteur est éteint. Pour protéger la lampe, attendez environ 10 minutes avant de rallumer le projecteur après l'avoir éteint. Si vous essayez de rallumer le projecteur, les ventilateurs peuvent prendre quelques minutes pour le refroidissement. Si tel est le cas, appuyez à nouveau sur  ou  pour allumer le projecteur une fois que les ventilateurs s'arrêtent et le voyant d'alimentation devient orange.

Utilisation des menus

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

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

IMAGE Menu

Mode Image	Le projecteur comporte plusieurs modes d'image prédéfinis pour vous permettre de choisir le mode le mieux adapté à votre environnement d'exploitation et au type d'image du signal d'entrée. • 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. • Salon: Avec une couleur bien saturée, une netteté finement réglée et un niveau de luminosité plus élevé, le mode Salon est idéal pour regarder des films dans un salon avec un faible niveau de luminosité ambiante. • Sport : Complète les réglages du mode Sport permettant de regarder des événements sportifs dans une pièce lumineuse avec une lumière ambiante. • Cinéma: Présentant des couleurs précises et le contraste le plus profond à un niveau de luminosité inférieur, le mode Cinéma est adapté à la lecture de films dans un environnement avec une légère lumière ambiante, comme dans un salon. • Utilisateur : rappelle les paramètres personnalisés en fonction des modes d'image actuellement disponibles. Voir Gestion du mode utilisateur à la page 24. • Silence: Masqué par défaut. S'affiche uniquement lorsque Silence est activé dans le menu AFFICHAGE. • 3D: Adapté pour la lecture d'images 3D et de séquences vidéo 3D.  Ce mode n'est disponible que lorsque la fonction 3D est activée. • HLG: Génère des effets HLG (Hybrid Log-Gamma) en ajoutant une courbe logarithmique avec une luminosité supplémentaire au-delà du signal. Ce mode n'est disponible que lorsque : AFFICHAGE > HDR est réglé sur Auto et du contenu HLG est détecté.
-------------------	--

Gestion du mode utilisateur	• Charger param. De Il existe un mode définissable par l'utilisateur si les modes d'image disponibles actuellement ne sont pas adaptés à vos besoins. Vous pouvez utiliser l'un des modes d'image (sauf Utilisateur) comme point de départ et personnaliser les paramètres. 1. Accédez à IMAGE > Mode Image. 2. Appuyez sur ◀/▶ pour sélectionner Utilisateur. 3. Appuyez sur ▼ pour choisir Gestion du mode utilisateur et appuyez sur OK. 4. Appuyez sur ▼ pour choisir Charger param. De et appuyez sur OK. 5. Appuyez sur ▼ pour sélectionner le mode d'image le plus adapté à vos besoins. 6. Appuyez sur ▼ pour sélectionner les éléments du sous-menu que vous souhaitez modifier et ajustez les valeurs avec ◀/▶. Les ajustements définissent le mode utilisateur sélectionné. • Renommer le mode utilisateur Vous pouvez modifier Utilisateur afin d'utiliser des noms faciles à identifier ou à être compris par les autres utilisateurs de ce projecteur. Le nouveau nom peut comporter jusqu'à 9 caractères, y compris les lettres anglaises (A-Z, a-z), les chiffres (0-9) et un espace (). 1. Accédez à IMAGE > Mode Image > Utilisateur. 2. Appuyez sur ▼ pour choisir Gestion du mode utilisateur et appuyez sur OK. 3. Appuyez sur ▼ pour choisir Renommer le mode utilisateur et appuyez sur OK. 4. Utilisez ▲/▼/◀/▶ et OK pour définir les caractères souhaités. 5. Une fois terminé, appuyez sur BACK pour enregistrer les modifications et quitter.
Luminosité	Plus la valeur est élevée, plus l'image est lumineuse. Réglez cette option pour que les zones noires de l'image restent noires et que les détails présents dans les zones sombres restent visibles.
Contraste	Plus la valeur est élevée, plus l'image est contrastée. Utilisez le contraste pour configurer le niveau de blanc après avoir ajusté la Luminosité, afin d'adapter l'image au type de support que vous souhaitez afficher et à votre environnement.
Couleur	Une valeur inférieure donne des couleurs moins saturées. Si le réglage est trop élevé, les couleurs de l'image seront trop vives, ce qui donnera un aspect irréaliste à l'image.
Teinte	Plus la valeur est élevée, plus l'image devient verdâtre. Plus la valeur est faible, plus l'image devient rougeâtre.
Netteté	Plus la valeur est élevée, plus l'image est nette.
Avancé	Sélection gamma Le gamma désigne la relation entre la luminosité de la source d'entrée et de l'image. Choisissez un mode gamma préféré parmi 1,8/2,0/2,1/2,2/2,3/2,4/2,5/2,6/BenQ.
	Luminosité HDR Le projecteur peut ajuster automatiquement les niveaux de luminosité de votre image en fonction de la source d'entrée. Vous pouvez également sélectionner manuellement un niveau de luminosité pour afficher une meilleure qualité d'image. Plus la valeur est élevée, plus l'image est lumineuse ; plus la valeur est basse, plus l'image est foncée.

Température des couleurs

Il y a plusieurs réglages prédéfinis disponibles pour la température des couleurs. Les réglages disponibles peuvent varier selon le type de signal sélectionné.

- **Prédéfini:** Sélectionne une température des couleurs parmi **Normal**, **Froid**, **Lampe d'origine** ou **Chaud**.

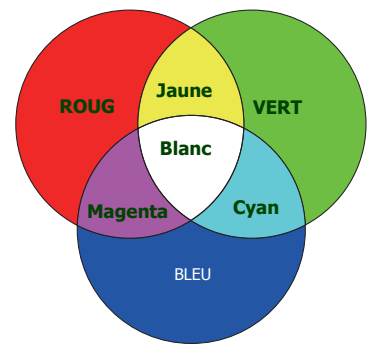
Vous pouvez également définir une température des couleurs préférée en ajustant les options suivantes.

- **Gain rouge/Gain vert/Gain bleu :** réglage des niveaux de contraste du Rouge, Vert et Bleu.
- **Décalage rouge/Décalage vert/Décalage bleu :** réglage des niveaux de luminosité du Rouge, Vert et Bleu.

Gestion des couleurs

Cette fonction fournit six groupes (RVBCMYW) de couleurs que vous pouvez ajuster. Lorsque vous sélectionnez une couleur, vous pouvez ajuster sa plage et sa saturation en fonction de vos préférences.

- **Couleur primaire:** Sélectionne une couleur parmi **R** (Rouge), **G** (Vert), **B** (Bleu), **C** (Cyan), **M** (Magenta), **Y** (Jaune) ou **W** (Blanc).
- **Nuance:** Une augmentation des valeurs donnera des couleurs composées d'une plus grande proportion des deux couleurs adjacentes. Veuillez vous reporter à l'illustration pour connaître l'interrelation des couleurs. Par exemple, si vous sélectionnez Rouge et réglez sa valeur sur 0, seul le rouge pur de l'image projetée sera sélectionné. L'augmentation des valeurs inclura le rouge proche du jaune et le rouge proche du magenta.
- **Saturation:** Ajuste les valeurs selon vos préférences. Chaque ajustement apporté se reflétera immédiatement dans l'image. Par exemple, si vous sélectionnez Rouge et réglez sa valeur sur 0, seule la saturation du rouge pur sera affectée.



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

- **Gain:** Ajuste les valeurs selon vos préférences. Le niveau de contraste de la couleur primaire sélectionnée sera affecté. Chaque ajustement apporté se reflétera immédiatement dans l'image.



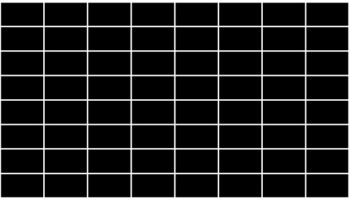
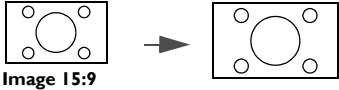
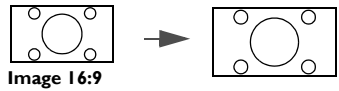
Lorsque «**Blanc**» est sélectionné, «**Nuance/Saturation/Gain**» devient «**Gain rouge/Gain vert/Gain bleu**».

Avancé (Suite)	CinemaMaster • Amélioration des couleurs: Vous permet de régler finement la saturation des couleurs avec une flexibilité plus étendue. Elle module des algorithmes de couleurs complexes pour restituer parfaitement des couleurs saturées, des dégradés fins, des nuances intermédiaires et des pigments subtils. • Ton chair: Procure un ajustement intelligent des nuances uniquement pour étalonner la couleur de la peau des personnes, et non pour les autres couleurs dans l'image. Elle empêche la décoloration des teints de peau due à la lumière du faisceau de projection, représentant tous les teints de peau dans leur plus belle nuance. • Pixel Enhancer 4K: Il s'agit d'une technologie de super-résolution qui améliore considérablement le contenu Full HD en termes de couleurs, de contraste et de textures. Il s'agit également d'une technologie d'amélioration des détails qui affine les détails des surfaces pour des images réalistes qui jaillissent de l'écran. Les utilisateurs peuvent ajuster les niveaux d'amélioration de la netteté et des détails pour une visualisation optimale. • Motion Enhancer 4K: Vous pouvez utiliser cette fonction pour lisser des vidéos avec des mouvements rapides en comparant des trames d'images consécutives et en insérant une trame d'image intermédiaire entre elles.
	Réduction du bruit Réduit le bruit électrique de l'image causé par différents lecteurs multimédia.
	Iris dynamique Modifie le niveau de noir des images projetées pour améliorer l'effet du rapport de contraste.
	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 de 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.
	Mode de lumière Sélectionne une puissance de lampe adaptée parmi les modes proposés. Voir Augmenter la durée de vie de la lampe à la page 33.
Réinitialiser le mode d'image actuel	Repasse tous les réglages que vous avez effectués pour le Mode Image sélectionné aux valeurs préréglées en usine.

AFFICHAGE Menu

Réglage hors balayage	Masque la mauvaise qualité d'image sur les quatre bords. Plus la valeur est grande, plus une portion importante de l'image est masquée, tandis que l'écran reste rempli et précis géométriquement. Le réglage 0 signifie que l'image est affichée à 100 %.
3D	Ce projecteur possède une fonction 3D qui vous permet de profiter des films, vidéos et événements sportifs en 3D de façon plus réaliste, en apportant la profondeur aux images. Pour pouvoir visionner les images en 3D, vous aurez besoin de porter des lunettes 3D. • Mode 3D: Le réglage par défaut est Auto et le projecteur choisit automatiquement le format 3D approprié lorsqu'il détecte un contenu en 3D. Si le projecteur ne peut pas reconnaître le format 3D, choisissez manuellement un mode 3D en fonction de vos préférences. • Inverser sync 3D: Lorsque votre image en 3D est déformée, activez cette fonction afin de passer entre l'image pour l'œil droit et de l'œil gauche pour une expérience de visualisation en 3D plus confortable.
HDR	Le projecteur prend en charge les sources d'images HDR. Il peut détecter automatiquement la plage dynamique de la source pour SDR ou HDR10 ou HLG et optimiser les réglages pour reproduire le contenu avec une plage dynamique plus étendue. Parallèlement, le Mode Image ne peut pas être réglé après être passé sur HDR.
Silence	Réduit le bruit acoustique. Ce mode est adapté lorsque vous avez besoin de regarder des films qui nécessitent un environnement ultra-silencieux afin de ne pas être dérangé par le bruit du projecteur. Lorsque ce mode est utilisé, les fonctions suivantes du menu passent automatiquement aux paramètres désignés et sont grisées. • Désact.: Pour activer XPR (La résolution de l'affichage sera 3840 x 2160.) • Activ.: Pour désactiver XPR (La résolution de l'affichage sera 1920 x 1080.)

INSTALLATION Menu

Position du projecteur	Vous pouvez installer le projecteur au plafond, derrière un écran ou encore l'associer à un ou plusieurs miroirs. Voir Choix de l'emplacement à la page 11.
Trapèze auto	Corrige automatiquement la déformation trapézoïdale de l'image.
Motif de test	Ajuste la taille et la mise au point de l'image et vérifie que l'image projetée n'a pas de déformation. 
Rapport H/L	Il y a plusieurs options pour régler le rapport d'aspect de l'image, en fonction de votre source de signal d'entrée. • Auto: met une image à l'échelle proportionnellement pour qu'elle soit adaptée à la résolution native du projecteur dans sa largeur horizontale ou verticale. • 4:3: Met une image à l'échelle pour l'afficher au centre de l'écran avec un format 4:3. • 16:9: Met une image à l'échelle pour l'afficher au centre de l'écran avec un format 16:9.  Image 15:9 →  Image 4:3 →  Image 16:9 →
Déclencheur 12V	Il existe deux déclencheurs 12 V qui fonctionnent indépendamment en fonction de vos besoins pour les scénarios d'installation. • Activ.: Si cette option est sélectionnée, le projecteur envoie une sortie de signal électronique lorsqu'il est allumé. • Désact.: Si cette option est sélectionnée, le projecteur n'envoie pas une sortie de signal électronique lorsqu'il est allumé.
Mode Haute altitude	Il est recommandé d'utiliser le Mode Haute altitude lorsque votre environnement est entre 1500 m et 3000 m au-dessus du niveau de la mer, et à une température ambiante entre 0°C et 30°C. Si vous sélectionnez le «Mode Haute altitude», le niveau de bruit de fonctionnement peut être plus élevé en raison de la vitesse de ventilation nécessaire pour améliorer le système de refroidissement et les performances du projecteur. Si vous utilisez votre projecteur dans des conditions extrêmes autres que celles mentionnées ci-dessus, il est possible que celui-ci s'éteigne automatiquement afin d'éviter une surchauffe. Dans ce cas, vous pouvez résoudre le problème en sélectionnant le Mode Haute altitude. Cependant, il n'est pas garanti que le projecteur fonctionne correctement dans tous les environnements difficiles ou extrêmes.  • N'utilisez pas le Mode Haute altitude si votre altitude est entre 0 m et 1500 m et la température ambiante est entre 0°C et 35°C. Le projecteur sera trop refroidi si vous activez ce mode dans ces conditions.

CONFIG. SYSTÈME: DE BASE Menu

Langue	Règle la langue des menus à l'écran.
Écran d'accueil	Permet de sélectionner le logo qui sera affiché lors du démarrage du projecteur.
Arrêt auto	Permet au projecteur de s'éteindre automatiquement si aucun signal d'entrée n'est détecté après un certain temps et évite ainsi une consommation inutile de la durée de vie de la lampe.
Mise sous tension directe	Permet au projecteur de s'allumer automatiquement une fois l'alimentation fournie par le cordon d'alimentation.
Réglages des menus	• Position des menus: Définit la position des menus OSD (Affichage à l'écran). • Durée aff. des menus: Détermine le temps d'attente avant la désactivation de l'affichage du menu à l'écran lorsque vous n'actionnez aucune touche. • Message de rappel: Active ou désactive les messages de rappel.
Renommer la source	Renomme la source d'entrée actuelle avec le nom de votre choix. Dans la page Renommer la source, utilisez ▲/▼/◀/▶ et OK pour définir les caractères souhaités pour l'élément source connecté. Une fois terminé, appuyez sur BACK pour enregistrer les modifications et quitter.
Source auto	Permet au projecteur de rechercher automatiquement un signal.
Son	• Mode son: • Mode d'effet: Cette fonction utilise la technologie d'amélioration du son MaxxAudio, qui incorpore des algorithmes d'ondes pour procurer des effets exceptionnels pour les graves et les aigus, vous proposant ainsi une expérience audio cinématographique immersive. Les modes de son prédéfinis suivants sont disponibles : Standard, CinÉma, Musique, Jeu, Sport et Utilisateur. - Le mode Utilisateur vous permet de personnaliser les réglages du son. En sélectionnant le mode Utilisateur, vous pouvez faire des réglages manuels avec la fonction EQ utilisateur. - Si la fonction Muet est activée, régler Mode son désactive la fonction Muet. • EQ utilisateur: Sélectionnez les bandes de fréquence souhaitées (100 Hz, 300 Hz, 1 kHz, 3 kHz et 10 kHz) pour régler les niveaux en fonction de vos préférences. Les réglages effectués ici définissent le mode Utilisateur. • Muet: Coupe temporairement le son. • Volume: Réglage du niveau de son. • S/PDIF: Active ou désactive S/PDIF. • Commutateur G/D: Commute le canal audio gauche/droit. • Bip de mise sous/hors tension: Active ou désactive le bip lorsque le projecteur est dans le processus de démarrage et d'arrêt. La seule méthode pour changer Bip de mise sous/hors tension est le réglage Activ. ou Désact. ici. Le fait de couper le son ou de changer le niveau sonore n'affectera pas Bip de mise sous/hors tension. • Réinitialiser les paramètres audio: Tous les réglages que vous avez effectués pour le menu Son repassent aux valeurs pré réglées en usine.

CONFIG. SYSTÈME: AVANCÉ Menu

Param. lampe	• Réinit. compteur lampe: Voir Réinitialiser le compteur de la lampe à la page 36. • Compteur de la lampe: Voir Familiarisation avec la durée de vie en heures de la lampe à la page 32.
Paramètres HDMI	• Format HDMI Sélectionne un format de couleur adapté pour optimiser la qualité de l'affichage. • Auto : Sélectionne automatiquement un espace colorimétrique et un niveau de gris adaptés pour le signal HDMI entrant. • RVB limité : Utilise la plage RVB limitée 16-235. • RVB complet : Utilise la plage RVB complète 0-255. • YUV limité : Utilise la plage YUV limitée 16-235. • YUV complet : Utilise la plage YUV complète 0-255. • Égaliseur HDMI Ajuste les paramètres de gain de l'égaliseur pour un signal HDMI. Plus le réglage est élevé, plus la valeur du gain est importante. Si le projecteur possède plusieurs ports HDMI, sélectionnez d'abord le port HDMI avant d'ajuster la valeur. • HDMI EDID Passe HDMI EDID à HDMI 1.4 ou HDMI 2.0 afin de résoudre les problèmes de compatibilité avec certains anciens lecteurs. • Amélioré : Le mode amélioré peut passer à HDMI 2.0 EDID. • Standard : Le mode standard peut passer à HDMI 1.4 EDID. • Retour audio (HDMI-I) Active ou désactive la fonction Retour audio qui n'est prise en charge que sur HDMI-I. • Activ. : Activez Retour audio pour renvoyer le son sur le haut-parleur. En cas de raccordement d'un haut-parleur compatible ARC (Audio Return Channel) au projecteur avec des câbles HDMI, le son peut être renvoyé à ce haut-parleur depuis le projecteur. • Désact. : Désactive la fonction Retour audio.
Mot de passe	Voir Utilisation de la fonction de mot de passe à la page 20.
Verrouillage des touches	Avec les touches de contrôle du projecteur et de la télécommande verrouillées, vous pouvez éviter que les paramètres de votre projecteur soient modifiés accidentellement (par des enfants, par exemple). Lorsque Verrouillage des touches est activé, aucune touche du projecteur ne fonctionne à l'exception de  POWER (MARCHE/ARRÊT). Pour désactiver le verrouillage des touches du panneau, appuyez et maintenez ► (la touche droite) sur le projecteur ou la télécommande enfoncée pendant 3 secondes.  Si vous éteignez le projecteur sans désactiver le verrouillage des touches du panneau, le projecteur sera toujours à l'état verrouillé à sa mise sous tension suivante.
Voyants LED	Vous pouvez désactiver les voyants d'avertissement LED. Cela permet d'éviter les perturbations dues à la lumière lors de la visualisation d'images dans une pièce sombre.

Rétablir tous les param.	Rétablit les paramètres par défaut.  Les paramètres suivants sont conservés : Mode Image, Gestion du mode utilisateur, Luminosité, Contraste, Couleur, Teinte, Netteté, Avancé, Position du projecteur, Son, Renommer la source et Mot de passe.
Mise à niveau du micrologiciel	Met à jour la version du firmware.

INFORMATION Menu

INFORMATION	• Source: Indique la source actuelle du signal. • Mode Image: Indique le mode sélectionné dans le menu IMAGE. • Résolution: Indique la résolution native du signal d'entrée. • Système de couleurs: Indique le format du système d'entrée. • Gamme de couleurs: Lorsque HDR10 est activé, l'affichage indique Gamme de couleurs activé. Lorsque HLG est activé, l'affichage indique BT. 2020. • Durée utilisation éclairage: Indique le nombre d'heures d'utilisation de la lampe. • Format 3D: Affiche le mode 3D actuel. • Version micrologiciel: Indique la version du micrologiciel de votre projecteur. • Code de service: Indique le numéro de série de votre projecteur.
--------------------	--

Entretien

Entretien du projecteur

Nettoyage de la lentille

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

- 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 de tampon abrasif, de nettoyant alcalin/acide, de poudre de récurage ou de solvant volatile, tels que : alcool, benzène, diluant ou insecticide, quels qu'ils soient. L'utilisation de ces matériaux ou le contact prolongé de l'appareil avec des matériaux de type caoutchouc ou vinyle risquerait d'endommager la surface du projecteur et le matériau du boîtier.

Nettoyage du boîtier du projecteur

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

- Pour ôter la poussière ou la saleté, utilisez un chiffon doux et sans peluches.
- Pour ôter les tâches tenaces, humidifiez un chiffon doux à l'aide d'eau et d'un détergent au pH neutre. Frottez ensuite le boîtier.



N'utilisez jamais de cire, d'alcool, de benzène, de dissolvant ni aucun autre détergent chimique. Ces produits pourraient endommager le boîtier.

Entreposage du projecteur

Si vous devez entreposer votre projecteur pour une longue durée, veuillez suivre les instructions ci-dessous :

- Assurez-vous que la température et l'humidité de l'emplacement d'entreposage sont conformes aux valeurs recommandées pour l'appareil. Veuillez vous reporter à [Caractéristiques à la page 39](#) ou consulter votre revendeur sur la portée.
- Rentrez les pieds de réglage.
- Retirez la pile de la télécommande.
- Placez le projecteur dans son emballage d'origine ou équivalent.

Transport du projecteur

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

Informations relatives à la lampe

Familiarisation avec la durée de vie en 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. La méthode de calcul de l'équivalent heures lampe est la suivante:

1. Durée utilisation lampe = (x+y+z) heures, si
Durée utilisée en mode Normal = x heures
Durée utilisée en mode Eco = y heures
Durée utilisée en mode SmartEco = z heures

2. Équivalent heure lampe = α heures

$$\alpha = \frac{A'}{X} \times X + \frac{A'}{Y} \times Y + \frac{A'}{Z} \times Z, \text{ si}$$

X = spécification de durée de vie de la lampe en mode Normal

Y = spécification de durée de vie de la lampe en mode Eco

Z = spécification de durée de vie de la lampe en mode SmartEco

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



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

- La durée utilisée est cumulée et arrondie par défaut à un nombre entier en Heures.

- Lorsque la durée utilisée est inférieure à 1 heure, l'affichage indique 0 heure.

Lorsque l'équivalent heure lampe est calculé manuellement, il présente probablement une déviation par rapport à la valeur indiquée dans le menu OSD car le système du projecteur calcule la durée utilisée pour chaque mode de lampe en "Minutes" puis l'arrondit par défaut à un nombre entier en heures affiché dans le menu OSD.

Pour obtenir les informations sur les heures de la lampe :

1. Accédez au menu **CONFIG. SYSTÈME: AVANCÉ > Param. lampe** et appuyez sur **OK**. La page **Param. lampe** apparaît.
2. Appuyez sur **▼/** pour choisir **Compteur de la lampe** et appuyez sur **OK**. Les informations **Compteur de la lampe** s'affichent.

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

Augmenter la durée de vie de la lampe

- Réglage **Mode de lumière**

Accédez au menu **IMAGE Menu > Avancé > Mode de lumière** et sélectionnez une puissance de lampe adaptée parmi les modes proposés.

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

Mode lampe	Description
Normal	Fournit la luminosité maximale de la lampe
Économique	Réduit la luminosité pour prolonger la durée de vie de la lampe et réduire le bruit du ventilateur
SmartEco	Règle la puissance de la lampe automatiquement selon le niveau de luminosité du contenu tout en optimisant la qualité de l'affichage

- Paramètre **Arrêt auto**

Cette fonction permet au projecteur de s'éteindre automatiquement si aucun signal d'entrée n'est détecté après un certain temps et évite ainsi une consommation inutile de la durée de vie de la lampe.

Pour régler **Arrêt auto**, accédez au menu **CONFIG. SYSTÈME: DE BASE > Arrêt auto** et appuyez sur **◀/▶**.

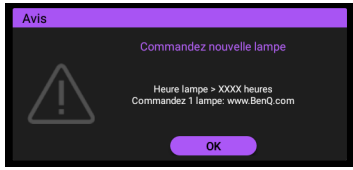
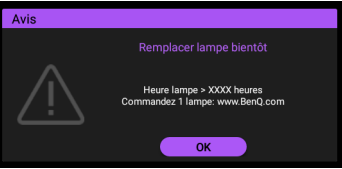
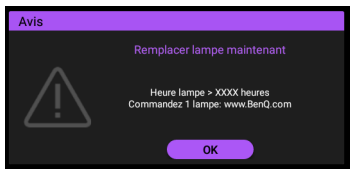
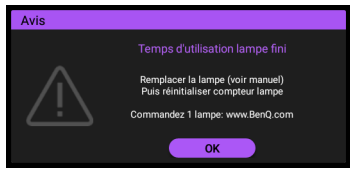
Quand remplacer la lampe

Lorsque le **voyant Lampe** s'allume ou un message apparaît, indiquant qu'il est temps de remplacer la lampe, veuillez consulter votre revendeur ou vous rendre sur le site <http://www.BenQ.com> avant d'installer une nouvelle lampe. L'utilisation d'une lampe usagée pourrait entraîner des dysfonctionnements au niveau du projecteur, voire une explosion.



- La luminosité apparente de l'image projetée varie selon les conditions d'éclairage ambiant et les réglages de contraste/luminosité du signal d'entrée sélectionné. Elle est directement proportionnelle à la distance de projection.
- La luminosité de la lampe décroît avec le temps et varie en fonction des fabricants. Ce phénomène est tout à fait normal et attendu.
- Le **voyant lumineux LAMPe** et le **voyant d'avertissement TEMPérature** s'allument si la lampe devient trop chaude. 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 à la page 37](#).

Les messages d'avertissement suivants s'affichent pour vous rappeler de remplacer la lampe.

	Pour un résultat optimal, installez une nouvelle lampe. Appuyez sur OK pour ignorer le message.
	Il est conseillé de remplacer la lampe lorsqu'elle a atteint cette durée de vie. 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 sur OK pour ignorer le message.
 	La lampe DOIT être remplacée pour que le projecteur puisse fonctionner correctement. Appuyez sur OK pour ignorer le message.



Le symbole "XXXX" affiché dans les messages ci-dessus correspond à des nombres qui varient selon les modèles.

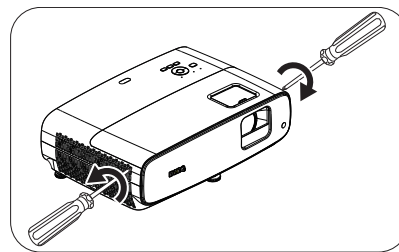
Remplacement de la lampe



- Pour éviter tout risque d'électrocution, mettez toujours le projecteur hors tension et débranchez le cordon 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 garantir les performances optimales du projecteur, il est recommandé d'acheter une lampe de projecteur homologuée pour remplacer la lampe.
- Si le remplacement de la lampe est effectué lorsque le projecteur est fixé à l'envers, assurez-vous que personne ne se trouve en dessous de la douille de la lampe pour éviter tout risque de blessures ou de lésions aux yeux du fait d'une lampe cassée.
- Assurez une bonne ventilation lors de la manipulation de lampes brisées. Nous vous conseillons d'utiliser des respirateurs, lunettes de sécurité/protectrices, masques faciaux et de porter des vêtements de protection, comme des gants.

1. Mettez le projecteur hors tension et débranchez-le de la prise murale. Si la lampe est chaude, laissez-la refroidir pendant 45 minutes pour éviter de vous brûler.

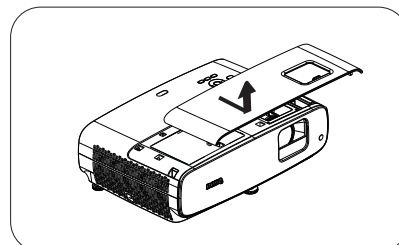
2. Desserrez la/les vis qui fixe(nt) le couvercle de la lampe sur le côté du projecteur jusqu'à ce que le couvercle de la lampe se détache.



3. Retirez le couvercle de la lampe du projecteur.

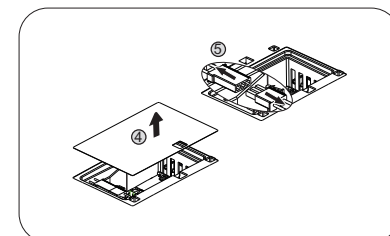


- Ne mettez pas l'appareil sous tension avec le couvercle de la lampe ouvert.
- N'introduisez pas vos doigts entre la lampe et le projecteur. Les bords acérés à l'intérieur du projecteur pourraient vous blesser.



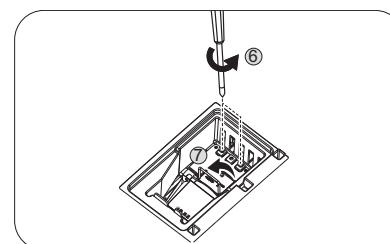
4. Enlevez le mylar de sécurité.

5. Débranchez le connecteur de la lampe.



6. Desserrez la/les vis qui maintien(nen)t la lampe intérieure en place.

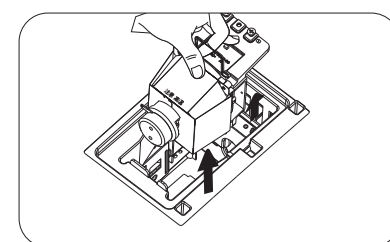
7. Levez la poignée de sorte qu'elle soit placée verticalement.



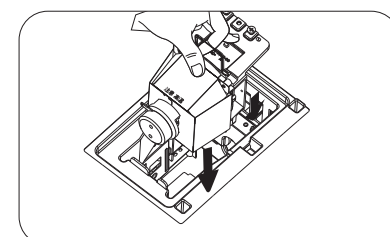
8. Tirez doucement sur la poignée pour retirer la lampe du projecteur.



- 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. Les bords acérés à l'intérieur du projecteur pourraient vous blesser. Vous risqueriez de toucher des composants optiques du boîtier et ainsi provoquer une irrégularité des couleurs ou une distorsion de l'image projetée.



9. Insérez le connecteur de la lampe.



10. Serrez la/les vis qui maintien(nen)t la lampe en place.

11. Assurez-vous que la poignée est correctement remise en place de manière horizontale.

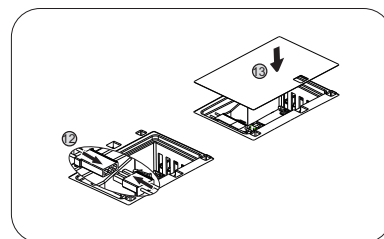
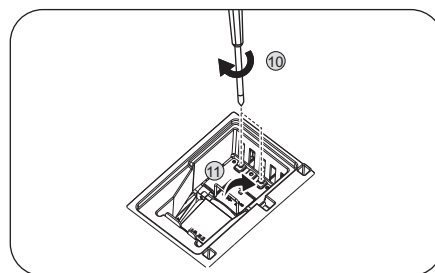


- Une vis mal serrée peut être à l'origine d'une mauvaise connexion, susceptible d'entraîner des dysfonctionnements.

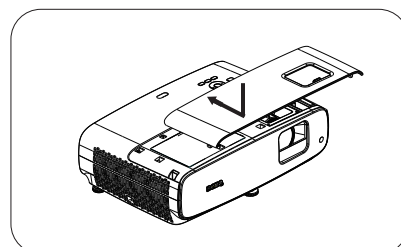
- Ne serrez pas la vis excessivement.

12. Raccordez le connecteur de la lampe.

13. Remettez le mylar de sécurité sur le dessus.



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



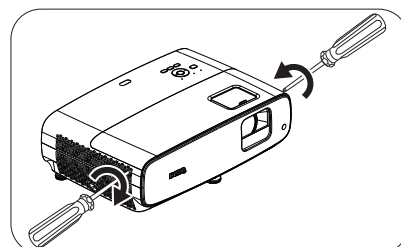
15. Serrez les vis qui fixent le couvercle de la lampe.



- Une vis mal serrée peut être à l'origine d'une mauvaise connexion, susceptible d'entraîner des dysfonctionnements.

- Ne serrez pas la vis excessivement.

16. Branchez l'alimentation et redémarrez le projecteur.



Réinitialiser le compteur de la lampe

17. Après le logo de démarrage, ouvrez le menu à l'écran. Accédez au menu **CONFIG. SYSTÈME:**

AVANCÉ Menu > Param. lampe et appuyez sur **OK**. La page **Param. lampe** apparaît.

Sélectionnez **Réinit. compteur lampe** et appuyez sur **OK**. Un message d'avertissement est affiché pour vous demander si vous souhaitez réinitialiser le compteur de la lampe. Sélectionnez **Réinit.** et appuyez sur **OK**. Le compteur de la lampe sera réinitialisé à "0".



Ne le réinitialisez pas si la lampe n'est pas neuve ou si elle n'a pas été remplacée car cela pourrait causer des dommages.

Voyants

Voyant			Statut et description
POWER ○	TEMP ○	LAMP ○	
Évènements système			
			Le système est en mode veille
			Le système est mis sous tension
			Le système est en fonctionnement normal
			Le système refroidit.
			Téléchargement
			Échec du démarrage de la roue de couleur
			Échec de la réinitialisation du mesureur
			Durée de vie de la lampe épuisée
			La trappe de la lampe n'est pas fermée
Événements de gravure			
			Gravure activée
			Gravure désactivée
Événements - lampe			
			Erreur de la lampe en fonctionnement normal
			La lampe ne s'allume pas
Événements thermiques			
			Erreur ventilateur 1 (la vitesse réelle du ventilateur est différente de la vitesse souhaitée)
			Erreur ventilateur 2 (la vitesse réelle du ventilateur est différente de la vitesse souhaitée)
			Erreur ventilateur 3 (la vitesse réelle du ventilateur est différente de la vitesse souhaitée)
			Erreur ventilateur 4 (la vitesse réelle du ventilateur est différente de la vitesse souhaitée)
			Erreur Température 1 (température supérieure à la limite)

	○: Désact.	: Orange allumé : Clignote orange	: Vert allumé : Clignote vert	: Rouge allumé : Clignote rouge
--	------------	--------------------------------------	----------------------------------	------------------------------------

Dépannage

? Le projecteur ne s'allume pas.

Origine	Solution
Le cordon d'alimentation n'alimente pas l'appareil en électricité.	Insérez le cordon d'alimentation dans la prise électrique CA du projecteur et branchez le cordon d'alimentation 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.

? Pas d'image

Origine	Solution
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 au signal d'entrée.	Vérifiez son raccordement.
Le signal d'entrée n'a pas été sélectionné correctement.	Sélectionnez le signal d'entrée correct avec la touche SOURCE .
Le couvercle de l'objectif est toujours fermé.	Ouvrez le couvercle de l'objectif.

? Image brouillée

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

? La télécommande ne fonctionne pas.

Origine	Solution
Les piles sont épuisées.	Remplacez les deux 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 mot de passe est incorrect.

Origine	Solution
Vous ne vous souvenez pas du mot de passe.	Voir Procédure de rappel de mot de passe à la page 20 .

Caractéristiques

Caractéristiques du projecteur



Toutes les spécifications peuvent être modifiées sans préavis.

Caractéristiques optiques

Résolution

3840 x 2160 avec XPR
1920 x 1080 sans XPR

Système d'affichage

1-CHIP DMD

Objectif

F=1,9 ~ 2,47, f= 12 ~ 15,6 mm

Plage de mise au point claire

1,2 m ~ 5,1 m @ Large,
1,3 m ~ 4,9 m @ Télé

Lampe

Lampe 245 W

Zoom

1,3X

Caractéristiques électriques

Alimentation

100 à 240 V CA, 3,4 A, 50 à 60 Hz (Automatique)

Consommation

350 W (Max) ; 0,5 W (Veille)

Caractéristiques mécaniques

Poids

4,2 Kg $\pm$ 200 g (9,3 lb $\pm$ 0,44 lb)

Terminaux de sortie

Haut-parleur

5 watts x 2

Sortie signal audio

Prise audio PC x 1
SPDIF vers optique x 1

Contrôle

USB

Type-A (USB 3.0) x 1 : Lecteur/disque multimédia,
téléchargement de firmware (5 V 1,5 A)

Type-A (USB 2.0) x 1 : Alimentation électrique
(5 V, 2,5 A)

USB mini-B x 1

12 V CC x 1 : Déclencheur pour le contrôle de l'écran

Contrôle série RS-232

9 broches x 1

Récepteur IR x 2

Terminaux d'entrée

Entrée signal vidéo

HDMI (2.0b, HDCP 2.2) x 2

Caractéristiques environnementales

Température de fonctionnement

0°C–40°C au niveau de la mer

Humidité relative en fonctionnement

10%-90% (sans condensation)

Altitude de fonctionnement

De 0 à 1499 m à 0°C à 35°C

De 1500 à 3000 m à 0°C à 30°C (avec
mode Haute altitude activé)

Température de stockage

-20°C–60°C au niveau de la mer

Humidité de stockage

10%-90% HR (sans condensation)

Altitude de stockage

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

Transport

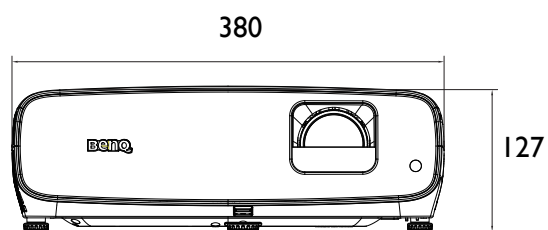
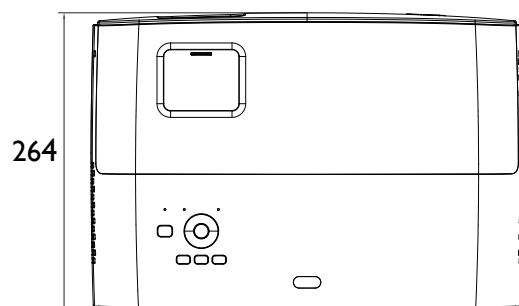
L'emballage original ou équivalent est recommandé

Réparation

Veuillez consulter le site Web ci-dessous et choisir
votre pays pour trouver la fenêtre Contact de service.
<http://www.benq.com/welcome>

Dimensions

380 mm (L) x 127 mm (H) x 264 mm (P)



Unité : mm

Chronogramme

Fréquence de fonctionnement prise en charge pour entrée HDMI (HDCP)

• Synchronisations PC

Résolution	Mode	Fréquence verticale (Hz)	Fréquence horizontale (kHz)	Fréquence de pixel (MHz)	Format 3D pris en charge	
					Haut-bas	Côte à côte
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 (Réduction du masquage)	119,854	77,425	83,000		
1024 x 768	XGA_60	60,004	48,363	65,000	V	V
	XGA_70	70,069	56,476	75,000		
	XGA_75	75,029	60,023	78,750		
	XGA_85	84,997	68,667	94,500		
	XGA_120 (Réduction du masquage)	119,989	97,551	115,5		
1152 x 864	1152 x 864_75	75	67,5	108		
1024 x 576@60Hz	Temporisation notebook BenQ	60,00	35,820	46,996		
1024 x 600@65Hz	Temporisation notebook BenQ	64,995	41,467	51,419		
1280 x 720	1280 x 720_60	60	45,000	74,250	V	V
1280 x 768	1280 x 768_60	59,870	47,776	79,5	V	V
1280 x 800	WXGA_60	59,810	49,702	83,500	V	V
	WXGA_75	74,934	62,795	106,500		
	WXGA_85	84,880	71,554	122,500		
	WXGA_120 (Masquage réduit)	119,909	101,563	146,25		
1280 x 1024	SXGA_60	60,020	63,981	108,000	V	V
	SXGA_75	75,025	79,976	135,000		
	SXGA_85	85,024	91,146	157,500		
1280 x 960	1280 x 960_60	60,000	60,000	108	V	V
	1280 x 960_85	85,002	85,938	148,500		
1360 x 768	1360 x 768_60	60,015	47,712	85,500	V	V
1440 x 900	WXGA+_60	59,887	55,935	106,500	V	V
1400 x 1050	SXGA+_60	59,978	65,317	121,750	V	V
1600 x 1200	UXGA	60,000	75,000	162,000	V	V
1680 x 1050	1680 x 1050_60	59,954	65,290	146,250	V	V
640 x 480@67Hz	MAC13	66,667	35,000	30,240		
832 x 624@75Hz	MAC16	74,546	49,722	57,280		
1024 x 768@75Hz	MAC19	75,020	60,241	80,000		
1152 x 870@75Hz	MAC21	75,06	68,68	100,00		
1920 x 1080@60Hz	1920 x 1080_60	60	67,5	148,5	V	V
1920 x 1200@60Hz	1920 x 1200_60 (Masquage réduit)	59,95	74,038	154	V	V
1920 x 1080@120Hz	1920 x 1080_120 (Prise en charge de HDMI 2.0 uniquement)	120,000	135,000	297		
3840 x 2160	3840 x 2160_30 Pour le modèle 4K2K	30	67,5	297		
3840 x 2160	3840 x 2160_60 Pour le modèle 4K2K (Prise en charge de HDMI 2.0 uniquement)	60	135	594		



Les fréquences précédentes peuvent ne pas être prises en charge en raison des limitations du fichier EDID et des cartes graphiques VGA. Il est possible que vous ne puissiez pas sélectionner certaines fréquences.

• Synchronisations vidéo

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

Tableau des profondeurs de couleurs

Format d'affichage (taux de rafraîchissement)	Sous-échantillonnage chromatique	8 Bit	10 Bit	12 Bit
4K/60p (60 Hz)	04:04:04	Oui	Non	Non
	04:02:02	Oui	Oui	Oui
	04:02:00	Oui	Oui	Oui
4K/24p (24 Hz)	04:04:04	Oui	Oui	Oui
	04:02:02	Oui	Oui	Oui
	04:02:00	Oui	Oui	Oui