



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 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 1500 m 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 © 2020 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.



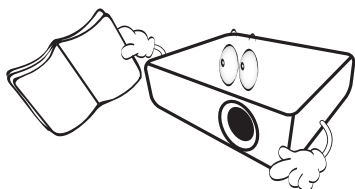
Table des matières

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
Montage du projecteur	16
Ajustement de l'image projetée	17
Connexion	19
Connexion InstaShow (WDC10)	20
Fonctionnement	21
Mise en marche du projecteur	21
Utilisation des menus	22
Sécurisation du projecteur	24
Changement de signal d'entrée	25
Arrêt du projecteur	26
Arrêt direct	26
Utilisation des menus	27
Menu Base	27
Menu Avancé	29
Entretien	37
Entretien du projecteur	37
Informations relatives à la lampe	38
Dépannage	43
Caractéristiques	44
Caractéristiques du projecteur	44
Dimensions	45
Chronogramme.....	46

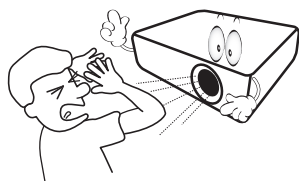
Consignes de sécurité importantes

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.

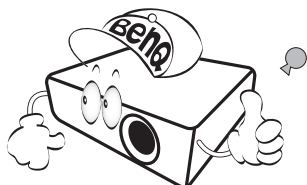
1. **Veillez lire le présent manuel avant d'utiliser l'appareil pour la première fois.** Conservez-le pour toute consultation ultérieure.



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.

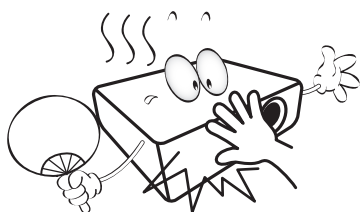


3. **Confiez les opérations d'entretien et de réparation à un technicien qualifié.**

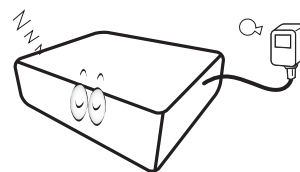


4. **N'oubliez pas d'ouvrir l'obturateur (le cas échéant) ni de retirer le couvercle de l'objectif (le cas échéant) lorsque la lampe du projecteur est allumée.**

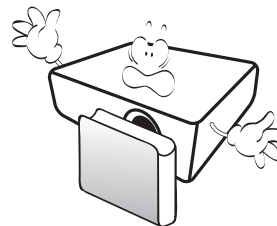
5. La lampe atteint une température très élevée lorsque l'appareil est en cours d'utilisation. Attendez que le projecteur se soit refroidi (environ 45 minutes) avant de retirer la lampe pour la remplacer.



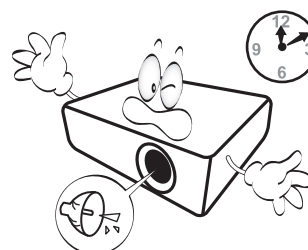
6. Dans certains pays, la tension d'alimentation n'est PAS stable. Ce projecteur est conçu pour fonctionner en toute sécurité à une tension située entre 100 et 240 volts CA. Cependant, une panne n'est pas exclue en cas de hausse ou de baisse de tension de l'ordre de ± 10 volts. **Dans les zones où l'alimentation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



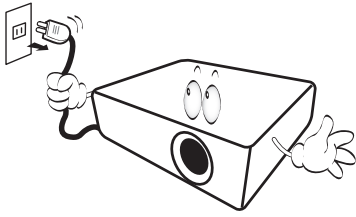
7. Évitez de placer des objets devant l'objectif de projection lorsque le projecteur est en cours d'utilisation car ils risqueraient de se déformer en raison de la chaleur ou de provoquer un incendie. Pour éteindre temporairement la lumineuse, utilisez la fonction Vide.



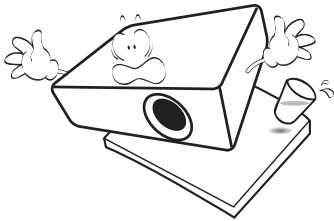
8. N'utilisez pas la lampe au-delà de sa durée de vie nominale. Une utilisation excessive des lampes au-delà de la durée recommandée pourrait entraîner leur éclatement.



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

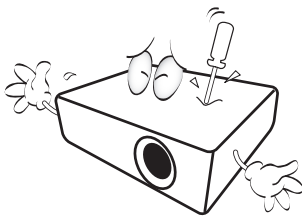


10. Ne posez pas cet appareil sur un chariot, un support ou une table instable. Il risquerait de tomber et d'être sérieusement endommagé.



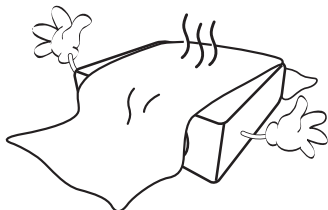
11. N'essayez en aucun cas de démonter l'appareil. Un courant de haute tension circule à l'intérieur de votre appareil. Tout contact avec certaines pièces peut présenter un danger de mort. La seule pièce susceptible d'être manipulée par l'utilisateur est la lampe, elle-même protégée par un couvercle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

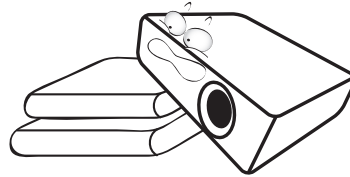
- Ne placez pas le projecteur sur une couverture, de la literie ou toute autre surface souple.
- Ne recouvrez pas le projecteur avec un chiffon ni aucun autre élément.
- Ne placez pas de produits inflammables à proximité du projecteur.



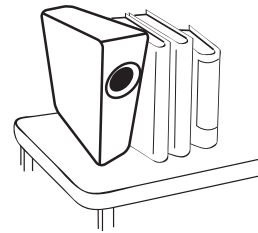
Une importante obstruction des orifices de ventilation peut entraîner une surchauffe du projecteur qui risque alors de prendre feu.

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

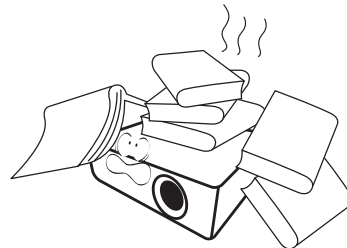
- Ne mettez pas l'appareil sous tension lorsqu'il est placé sur une surface inclinée à plus de 10 degrés sur la gauche ou la droite ou à plus de 15 degrés vers l'avant ou l'arrière. Une inclinaison trop importante du projecteur peut être à l'origine de dysfonctionnements, voire d'une détérioration de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

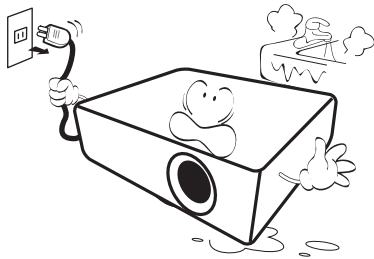


15. Ne vous appuyez pas sur le projecteur et n'y placez aucun objet. Une charge trop élevée risque non seulement d'endommager le projecteur, mais également d'être à l'origine d'accidents et de blessures corporelles.

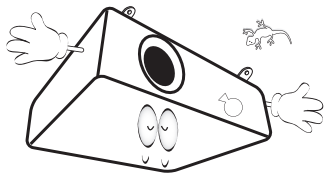


16. De l'air chaud et une odeur particulière peuvent s'échapper de la grille de ventilation lorsque le projecteur est sous tension. Il s'agit d'un phénomène normal et non d'une défaillance.

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.



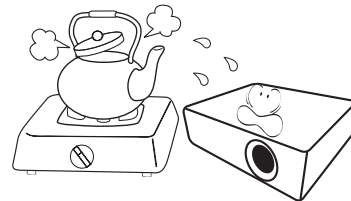
18. Cet appareil peut afficher des images renversées pour des configurations de montage mural/au plafond.



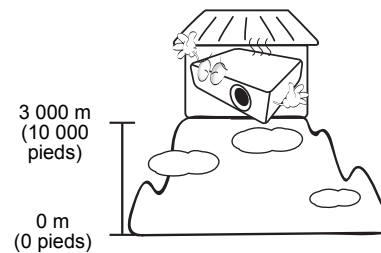
19. Cet appareil doit être raccordé à la terre.

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).

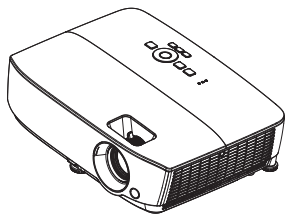


Introduction

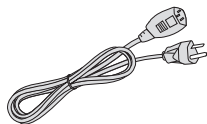
Contenu de l'emballage

Déballer 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.

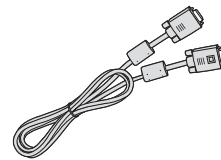
Accessoires fournis



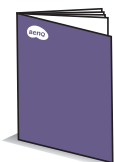
Projecteur



Cordon d'alimentation



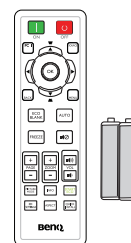
Câble VGA



Guide de démarrage rapide



Carte de garantie*



Télécommande avec piles



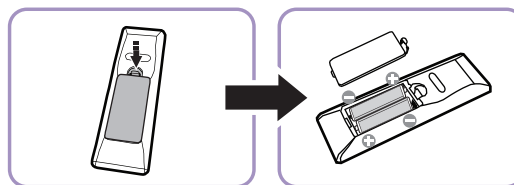
- Les accessoires fournis dépendent de votre région et peuvent présenter des différences par rapport aux accessoires illustrés.
- *La carte de garantie n'est fournie que dans certaines régions. Veuillez contacter votre revendeur pour obtenir des informations détaillées.

Accessoires disponibles en option

1. Lampe supplémentaire
2. Kit de montage au plafond
3. Sacoche de transport
4. Lunettes 3D
5. InstaShow (WDC10)

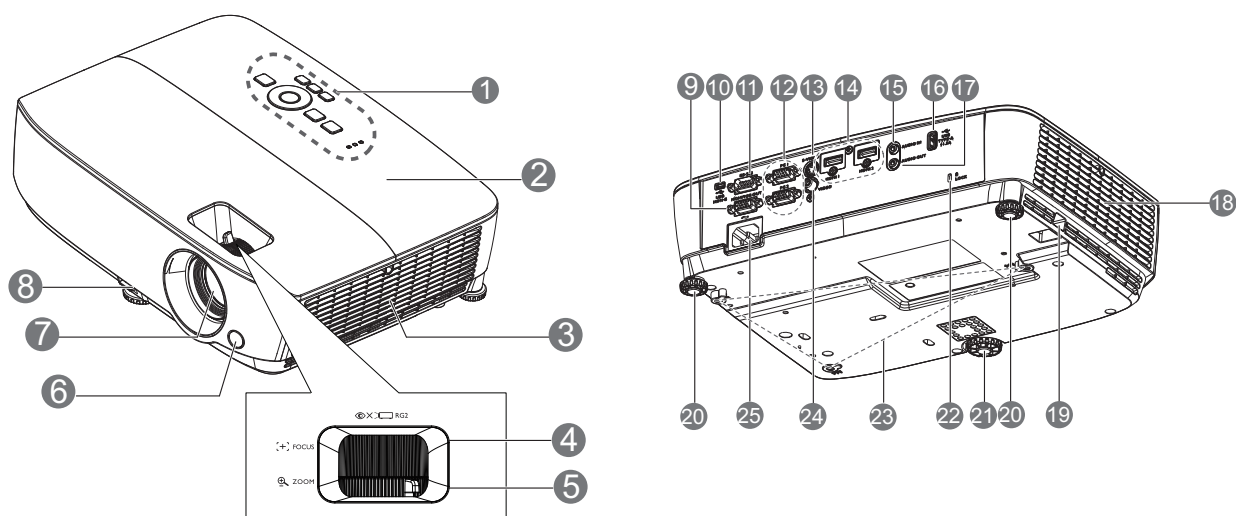
Remplacement des piles de la télécommande

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



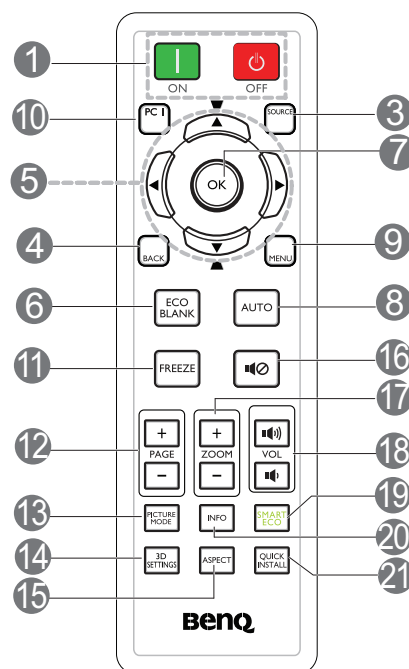
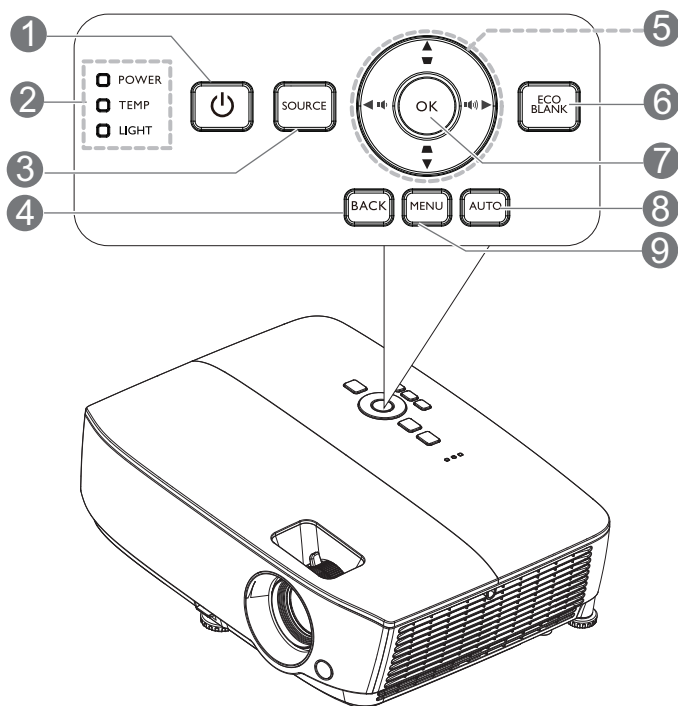
1. Panneau de contrôle externe
(Voir [Projecteur et télécommande à la page 9](#) pour plus d'informations.)
2. Couvercle de la lampe
3. Orifice d'aération (entrée d'air)
4. Bague de mise au point
5. Molette de zoom
6. Capteur à infrarouge avant
7. Lentille de projection
8. Levier à dégagement rapide
9. Prise de sortie de signal RGB
10. Prise d'entrée USB mini-B
11. Port de contrôle RS-232
12. Prise d'entrée de signal RGB (PC)/Vidéo composantes (YPbPr/YCbCr)
13. Prise d'entrée S-Vidéo
14. Prise d'entrée HDMI
15. Prise d'entrée audio
16. Port USB Type A
17. Prise de sortie audio
18. Système de ventilation (sortie d'air chaud)
19. Barre de sécurité
20. Pied de réglage arrière
21. Pied de réglage avant
22. Fente de verrouillage anti-vol Kensington
23. Orifices d'installation au plafond
24. Prise d'entrée vidéo
25. Prise du cordon d'alimentation secteur

Commandes et fonctions

Projecteur et télécommande



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



1. **POWER**

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

 **ON** /  **OFF**

Allume ou éteint le projecteur.

2. **Voyant d'ALIMENTATION/Voyant avertissement TEMPérature/Voyant d'ÉCLAIRAGE**

(Voir [Voyants à la page 42.](#))

3. **SOURCE**

Affiche la barre de sélection de la source.

4. **BACK**

Revient au menu OSD précédent
Quitte et enregistre les paramètres du menu lorsqu'il se trouve au niveau supérieur du menu OSD.

5. 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.

Touches de volume (🔊 / 🔊)

Diminue ou augmente le volume du projecteur.

6. **ECO BLANK**

Appuyez sur ce bouton pour éteindre l'image pendant un certain temps, économisant ainsi 70 % d'énergie de la lampe. Appuyez à nouveau pour restaurer l'image.



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.

7. OK

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

Entre dans le niveau suivant du menu OSD.

8. AUTO

Détermine automatiquement les meilleures synchronisations d'image pour l'image affichée lorsque le signal PC (RGB analogique) est sélectionné.

9. MENU

Affiche ou quitte le menu OSD (Affichage à l'écran).

10. Bouton de sélection de la source : PC I

Sélectionne **PC I** la source d'entrée de l'écran.

11. FREEZE

Met en pause l'image projetée.

12. PAGE+/PAGE-

Flèches haut/bas de page lorsque connecté à un PC via USB mini-B.

Utilisez votre logiciel d'affichage (sur un PC connecté) qui réagit aux commandes page précédente/page suivante (comme Microsoft PowerPoint).

13. MODE IMAGE

Sélectionne le mode d'image.

14. 3D SETTINGS

Active l'élément 3D du menu à l'écran (OSD).

15. ASPECT

Pour sélectionner le format d'affichage.

16.

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

17. ZOOM+/ZOOM-

Agrandissent ou réduisent la taille de l'image projetée.

18. Touches de volume /

Diminue ou augmente le volume du projecteur.

19. SMART ECO

Affiche le menu **Mode lumière** pour sélectionner le mode de fonctionnement de la lampe.

20. INFO

Affiche le menu d'information du projecteur.

21. QUICK INSTALL

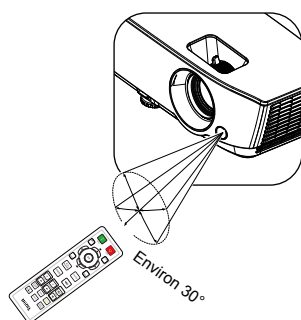
Affiche le menu **QUICK INSTALL** qui contient Installation du projecteur, Motif de test et Trapèze.

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**



Positionnement du projecteur

Choix de l'emplacement

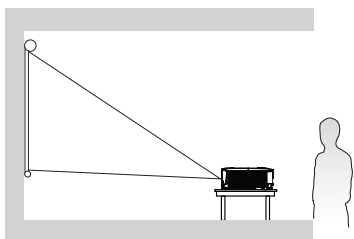
Avant de choisir un emplacement d'installation pour votre projecteur, tenez compte des facteurs suivants :

- 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.

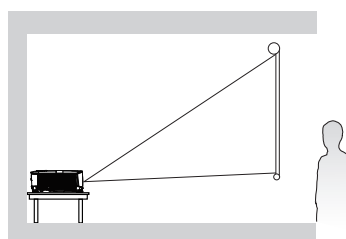
1. Sol avant

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.



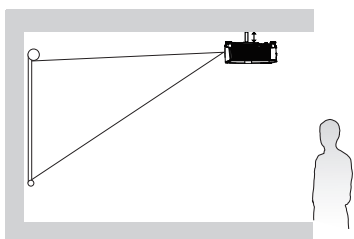
2. Sol arrière

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



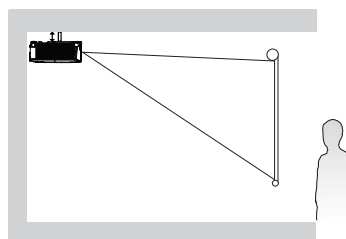
3. Plafond avant

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, allez dans **Menu Avancé - Réglages > Installation du projecteur > Installation du projecteur** et appuyez sur **OK**. Utilisez **◀/▶** pour sélectionner un paramètre.

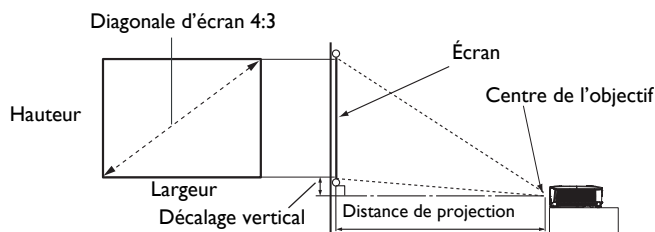
Vous pouvez également utiliser **QUICK INSTALL** sur la télécommande pour accéder à ce menu.

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

SVGA



- Le format de l'écran est 4:3 et l'image projetée est au format 4:3.

Taille d'écran		Distance de projection (mm)			Décalage vertical (mm)		
Diagonale		L (mm)	H (mm)	Distance min		Moyenne	Distance max
Pouces	mm			(zoom maxi.)	(zoom mini.)		
40	1016	813	610	1579	1738	1896	40
50	1270	1016	762	1987	2186	2384	50
60	1524	1219	914	2395	2634	2873	60
70	1778	1422	1067	2804	3083	3362	70
80	2032	1626	1219	3212	3531	3850	80
90	2286	1829	1372	3621	3980	4339	90
100	2540	2032	1524	4029	4429	4828	100
120	3048	2438	1829	4846	5326	5805	120
150	3810	3048	2286	6071	6671	7271	150
200	5080	4064	3048	8113	8914	9715	201
250	6350	5080	3810	10155	11157	12158	251
300	7620	6096	4572	12197	13400	14602	301

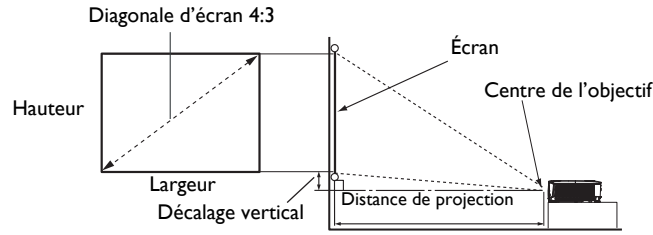
Par exemple, si vous utilisez un écran de 120 pouces, la distance de projection recommandée est de 5326 mm.

- Si la distance de projection que vous mesurez est de 8000 mm, la valeur la plus proche dans la colonne « Distance de projection (mm) » est 8914 mm. Si vous regardez au bout de la ligne, vous verrez qu'il faut un écran de 200 pouces (environ 5,0 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.



- Le format de l'écran est 4:3 et l'image projetée est au format 4:3.

Taille d'écran		Distance de projection (mm)			Décalage vertical (mm)		
Diagonale		L (mm)	H (mm)	Distance min		Moyenne	Distance max
Pouces	mm			(zoom maxi.)			(zoom mini.)
40	1016	813	610	1558	1717	1875	37
50	1270	1016	762	1963	2161	2359	46
60	1524	1219	914	2368	2606	2843	55
70	1778	1422	1067	2772	3049	3326	64
80	2032	1626	1219	3177	3494	3810	73
90	2286	1829	1372	3582	3938	4294	82
100	2540	2032	1524	3987	4382	4777	91
120	3048	2438	1829	4796	5271	5745	110
150	3810	3048	2286	6010	6603	7195	137
200	5080	4064	3048	8034	8824	9614	183
250	6350	5080	3810	10057	11045	12032	229
300	7620	6096	4572	12081	13266	14450	274

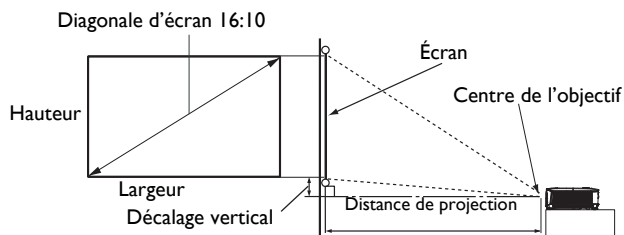
Par exemple, si vous utilisez un écran de 120 pouces, la distance de projection recommandée est de 5271 mm.

- Si la distance de projection que vous mesurez est de 8000 mm, la valeur la plus proche dans la colonne « Distance de projection (mm) » est 8824 mm. Si vous regardez au bout de la ligne, vous verrez qu'il faut un écran de 200 pouces (environ 5,0 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.



- Le format de l'écran est 16:10 et l'image projetée est au format 16:10

Taille d'écran		Distance de projection (mm)			Décalage vertical (mm)		
Diagonale		L (mm)	H (mm)	Distance min		Moyenne	Distance max
Pouces	mm			(zoom maxi.)			(zoom mini.)
40	1016	862	538	1310	1447	1583	20
50	1270	1077	673	1652	1823	1993	25
60	1524	1292	808	1995	2200	2404	30
70	1778	1508	942	2337	2576	2814	36
80	2032	1723	1077	2680	2953	3225	41
90	2286	1939	1212	3022	3329	3636	46
100	2540	2154	1346	3365	3706	4046	51
120	3048	2585	1615	4050	4459	4867	61
150	3810	3231	2019	5077	5588	6099	76
200	5080	4308	2692	6790	7471	8152	102
250	6350	5385	3365	8502	9353	10204	127
300	7620	6462	4039	10215	11236	12257	152

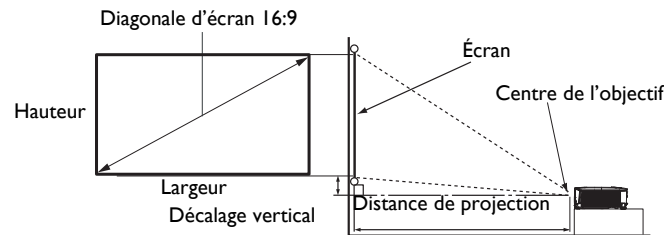
Par exemple, si vous utilisez un écran de 120 pouces, la distance de projection recommandée est de 4459 mm.

- Si la distance de projection que vous mesurez est de 7500 mm, la valeur la plus proche dans la colonne « Distance de projection (mm) » est 7471 mm. Si vous regardez au bout de la ligne, vous verrez qu'il faut un écran de 200 pouces (environ 5,0 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.



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

Taille d'écran		Distance de projection (mm)					Décalage vertical (mm)
Diagonale		L (mm)	H (mm)	Distance min	Moyenne	Distance max	
Pouces	mm			(zoom maxi.)		(zoom mini.)	
40	1016	886	498	1319	1439	1559	35
60	1524	1328	747	1979	2158	2338	52
80	2032	1771	996	2639	2878	3117	70
100	2540	2214	1245	3299	3597	3896	87
120	3048	2657	1494	3958	4317	4676	105
150	3810	3321	1868	4948	5396	5844	131
200	5080	4428	2491	6597	7195	7793	174
220	5588	4870	2740	7257	7914	8572	192
250	6350	5535	3113	8246	8994	9741	218
300	7620	6641	3736	9896	10792	11689	262

Par exemple, si vous utilisez un écran de 120 pouces, la distance de projection recommandée est de 4317 mm.

- Si la distance de projection que vous mesurez est de 5000 mm, la valeur la plus proche dans la colonne « [Distance de projection \(mm\)](#) » est 5396 mm. Si vous regardez au bout de la ligne, vous verrez qu'il faut un écran de 150 pouces (environ 3,8 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.

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.

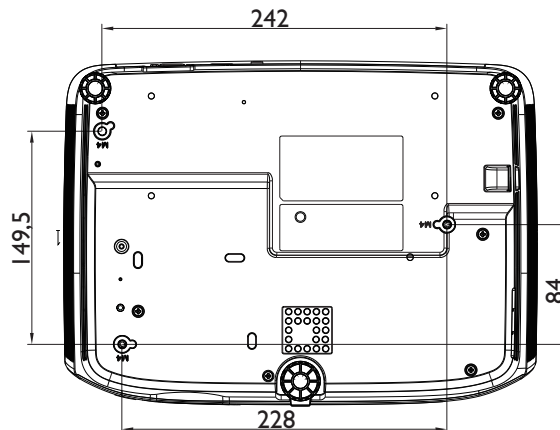
Si vous utilisez un kit de montage de projecteur d'une autre marque que BenQ, il existe un risque de sécurité lié à l'éventuelle chute du projecteur, due à un mauvais attachement, lui-même imputable à des vis de diamètre ou de longueur inadaptés.

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)



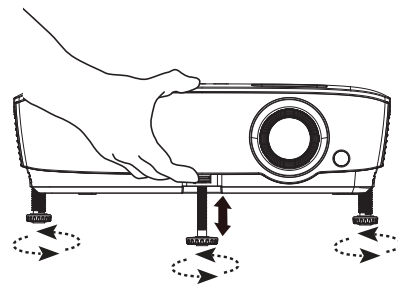
Unité : mm

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 automatique de l'image

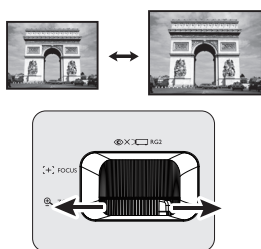
Il peut être nécessaire d'optimiser la qualité de l'image. Pour ce faire, appuyez sur **AUTO**. En 3 secondes, la fonction intégrée de réglage automatique intelligent règle les valeurs de fréquence et l'horloge pour optimiser la qualité d'image.

Les informations concernant la source sélectionnée s'affichent dans le coin de l'écran pendant 3 secondes.

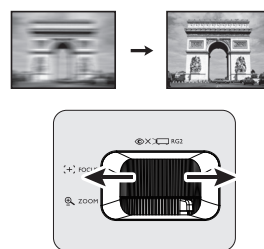
! Cette fonction n'est disponible que lorsqu'un signal PC (RGB analogique) est sélectionné.

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

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



Régalez 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.

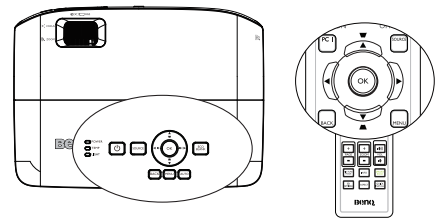
Pour corriger ce problème, vous devez non seulement ajuster la hauteur du projecteur, mais également effectuer une correction manuelle en suivant l'une des étapes ci-dessous.

• Utilisation de la télécommande

Appuyez sur ▼ / ▲ sur le projecteur ou la télécommande pour afficher la page de correction trapézoïdale. Appuyez sur ▲ pour corriger la distorsion trapézoïdale en haut de l'image. Appuyez sur ▼ pour corriger la distorsion trapézoïdale en bas de l'image.

• Utilisation des menus à l'écran

1. Appuyez sur **MENU** puis appuyez sur ▼ jusqu'à ce que le menu **Affichage** soit mis en surbrillance et appuyez sur **OK**.
2. Assurez-vous que **Trapèze vertical auto** est **Désact.**.
3. Appuyez sur ▼ pour sélectionner **Trapèze**, puis sur **OK**. La page de correction du **Trapèze** s'affiche.
4. Appuyez sur ▲ pour corriger la distorsion trapézoïdale en haut de l'image ou appuyez sur ▼ pour corriger la distorsion trapézoïdale en bas de l'image.



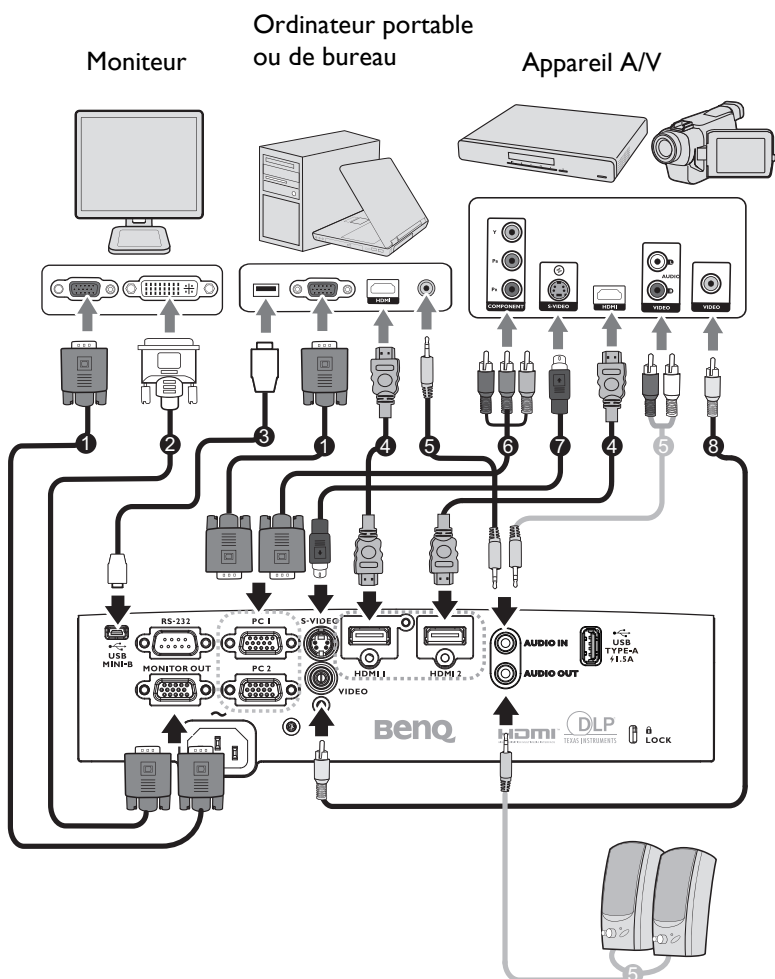
Appuyez sur
▲/▼.

Appuyez sur
▼/▲.

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	Câble VGA
2	Câble VGA vers DVI-A
3	Câble USB
4	Câble HDMI
5	Câble audio (prise PC/RCA)
6	Câble adaptateur Vidéo composite sur VGA (D-Sub)
7	Câble S-Vidéo
8	Câble vidéo



- 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.

Il suffit de connecter le projecteur à un appareil vidéo en utilisant l'une des méthodes de connexion. Cependant, chacune fournit une qualité vidéo différente.

Terminal		Qualité d'image
HDMI		Optimal
Vidéo composante (via entrée RGB)		Meilleur
S-Vidéo		Bon
Video		Normal

Connexion audio

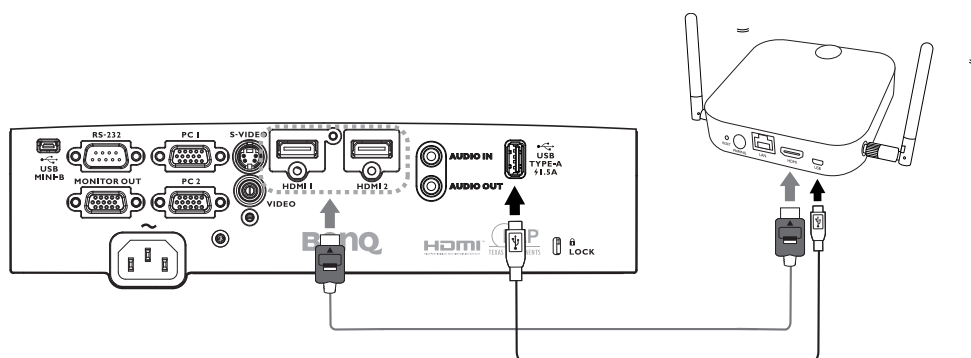
Le projecteur dispose de haut-parleur(s) mono intégré(s), conçu(s) pour apporter les fonctionnalités audio de base en accompagnement des présentations de données pour les besoins professionnels uniquement. Ils ne sont pas conçus ni destinés à une reproduction audio stéréo, qui serait de mise par exemple dans des applications de home cinéma. Si une entrée audio stéréo est fournie, elle est mixée en une sortie audio mono commune et produite par le(s) haut-parleur(s) du projecteur.

Le(s) haut-parleur(s) intégré(s) est/sont désactivé(s) lorsque la prise **AUDIO OUT** est branchée.



- Le projecteur n'est capable que de lire l'audio mono mixée, même si une entrée audio stéréo est connectée.
- 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.



Connexion InstaShow (WDCI0)

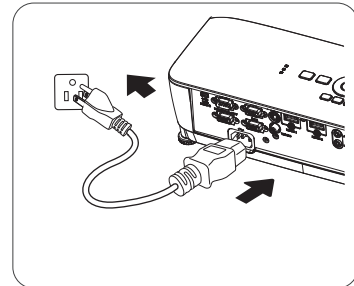


- Raccordez le câble HDMI à la prise de sortie HDMI de l'hôte InstaShow et à la prise d'entrée HDMI du projecteur.
- Raccordez une extrémité du câble USB fourni à la prise mini USB de l'hôte InstaShow et l'autre extrémité à la prise USB type A (1,5 A) du projecteur.

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 c'est la première fois que le projecteur est activé, sélectionnez la langue du menu à l'écran (OSD) en suivant les instructions qui s'affichent à l'écran.
 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 24](#).
 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 25](#).



- 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/résolution du signal d'entrée dépasse 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 46](#).
- En cas d'absence de signal pendant 3 minutes, le projecteur se met automatiquement en mode économie.

Utilisation des menus

Le projecteur dispose de 2 types de menus OSD (Affichage à l'écran) permettant d'effectuer différents réglages et paramétrages.

- Menu OSD **Base** : fournit les principales fonctions du menu. (Voir [Menu Base à la page 27](#))
- Menu OSD **Avancé** : fournit les fonctions complètes du menu. (Voir [Menu Avancé à la page 29](#))

Pour accéder au menu OSD **Base**, 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.
- Appuyez sur le bouton **OK** du projecteur ou de la télécommande pour confirmer les éléments du menu sélectionné.
- Utilisez les touches fléchées (◀/▶) du projecteur ou de la télécommande pour effectuer les réglages.

La première fois que vous utilisez le projecteur (après avoir terminé la configuration initiale), le menu OSD **Base** s'affiche.



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 OSD **Base**.

	1 Type menu	4 Appuyez sur OK pour accéder au menu.
	2 Élément du menu	5 Etat
	3 Signal d'entrée actuel	6 Appuyez sur MENU pour quitter.

Si vous souhaitez passer du menu OSD **Base** au menu OSD **Avancé**, suivez les instructions ci-dessous :

1. Allez dans **Menu Base > Type menu** et appuyez sur **OK**.
2. Appuyez sur **▲/▼** pour sélectionner **Avancé** et appuyez sur **OK**. La prochaine fois que vous allumerez le projecteur, vous pourrez accéder au menu OSD **Avancé** en appuyant sur **MENU**.

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

1	Menu principal et icône du menu principal	5	Appuyez sur BACK pour retourner à la page précédente.
2	Sous-menu	6	Appuyez sur MENU pour quitter.
3	Signal d'entrée actuel	7	Etat
4	Appuyez sur OK pour accéder au menu.		

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

- Utilisez les touches fléchées (**▲/▼**) du projecteur ou de la télécommande pour vous déplacer dans le menu principal.
- Utilisez **OK** ou **▶** sur le projecteur ou la télécommande pour confirmer le menu principal sélectionné et ouvrir le sous-menu.
- Utilisez les touches fléchées (**▲/▼**) du projecteur ou de la télécommande pour vous déplacer dans les éléments du sous-menu.
- Utilisez **OK** sur le projecteur ou la télécommande pour confirmer ou ouvrir l'élément du sous-menu sélectionné.
- Utilisez les touches fléchées (**◀/▶**) du projecteur ou de la télécommande pour effectuer les réglages.
- Utilisez **OK** ou **BACK** pour enregistrer les paramètres.

De même, si vous souhaitez passer du menu OSD **Avancé** au menu OSD **Base**, suivez les instructions ci-dessous :

1. Allez dans **Menu Avancé - Système > Réglages des menus** et appuyez sur **OK**.
2. Sélectionnez **Type menu** et appuyez sur **OK**.
3. Appuyez sur **▲/▼** pour sélectionner **Base** et appuyez sur **OK**. La prochaine fois que vous allumerez le projecteur, vous pourrez accéder au menu OSD **Base** en appuyant sur **MENU**.

Sécurisation du projecteur

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

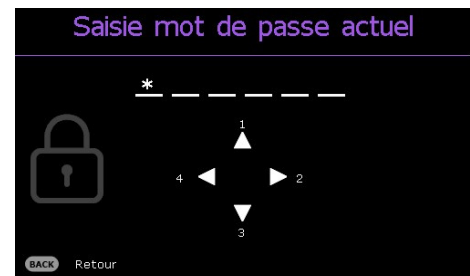
Le projecteur doit être installé dans un lieu sûr de façon à éviter le vol. Sinon, faites l'acquisition d'un verrou, comme par exemple un verrou Kensington, pour sécuriser le projecteur. L'arrière du projecteur comporte un orifice pour verrou Kensington. Voir l'élément 22 en [page 8](#).

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. Allez dans **Menu Avancé - Réglages > Param. de sécurité** et appuyez sur **OK**. La page **Param. de sécurité** 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. Pour activer la fonction **Verrou alimentation**, retournez à **Param. de sécurité** et appuyez sur **OK** pour mettre en surbrillance **Verrou alimentation** et appuyez sur **OK**. 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 24](#).

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 **AUTO** 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. Allez dans **Menu Avancé - Réglages > Param. de sécurité > Modifier MP** et appuyez sur **OK**.
2. Le message « **Saisie mot de passe actuel** » s'affiche.
3. Entrez l'ancien mot de passe.
 - Si le mot de passe est correct, un autre message « **Saisie nouveau mot de passe** » s'affiche.
 - 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, allez dans **Menu Avancé - Réglages > Param. de sécurité > Verrou alimentation** et appuyez sur **OK**. Utilisez **◀/▶** pour sélectionner **Désact.**. Le message « **Saisie mot de passe** » s'affiche. Entrez le mot de passe actuel.

- Si le mot de passe est correct, le menu OSD retourne à **Verrou alimentation**. 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** » 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 **Menu Avancé - Réglages > Recherche auto de la source** 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.

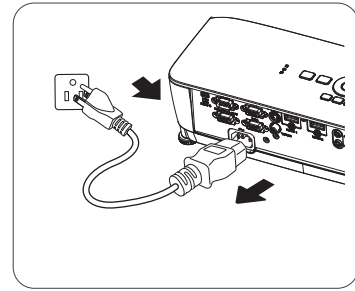


- Le niveau de luminosité de l'image projetée change en fonction des différents signaux d'entrée.
- Pour les meilleurs résultats d'affichage de l'image, sélectionnez et utilisez un signal d'entrée avec la résolution native du projecteur. Toute autre résolution sera adaptée par le projecteur en fonction du réglage du format, ce qui peut causer des distorsions de l'image ou une perte de clarté de l'image. Voir [Format image à la page 27](#).





Arrêt du projecteur

1. Appuyez sur  sur le projecteur, un message de confirmation s'affichera. Si vous n'y répondez pas en quelques secondes, le message disparaît.
 2. Appuyez une seconde fois sur le bouton . Si vous utilisez la télécommande, appuyez sur  **OFF** pour éteindre le projecteur. 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

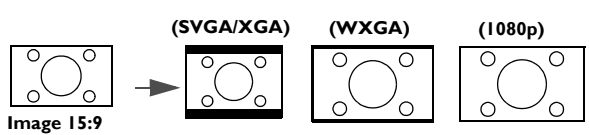
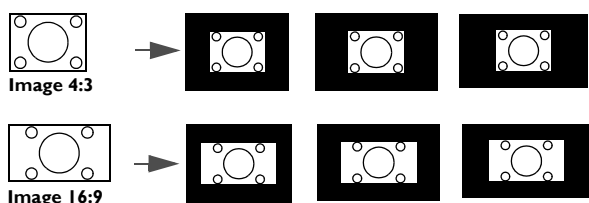
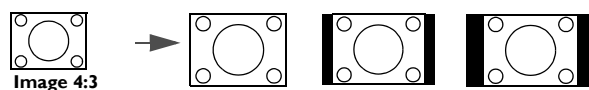
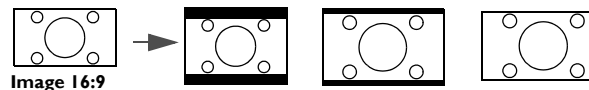
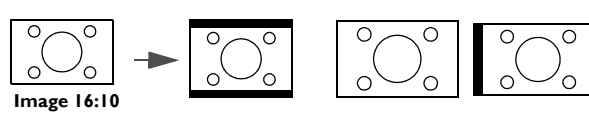
Le cordon d'alimentation CA peut être débranché lorsque le projecteur est éteint. Pour protéger la lampe, attendez environ 10 minutes avant de rallumer le projecteur après l'avoir éteint. Si vous essayez de rallumer le projecteur, les ventilateurs peuvent prendre quelques minutes pour le refroidissement. 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.

Menu Base

<p>Luminosité</p>	<p>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.</p>
<p>Format image</p>	<p>Il y a plusieurs options pour régler le rapport d'aspect de l'image, en fonction de votre source de signal d'entrée.</p> <ul style="list-style-type: none"> <p>• 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.</p>  <p>• Réel : Projette une image selon sa résolution d'origine et la redimensionne pour être adaptée à la zone d'affichage. Pour les signaux d'entrée avec des résolutions inférieures, l'image projetée sera affichée dans sa taille originale.</p>  <p>• 4:3 : Met une image à l'échelle pour l'afficher au centre de l'écran avec un format 4:3.</p>  <p>• 16:9 : Met une image à l'échelle pour l'afficher au centre de l'écran avec un format 16:9.</p>  <p>• 16:10 : Met une image à l'échelle afin qu'elle s'affiche au centre de l'écran en respectant un format de 16:10.</p> 

<p>Mode Image</p>	<p>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.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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. • Présentation : conçu pour les présentations. Dans ce mode, la luminosité est accentuée afin de s'adapter aux couleurs des ordinateurs de bureau et portables. • Infographique : idéal pour des présentations avec une combinaison de texte et de graphismes en raison de la luminosité élevée des couleurs et d'une meilleure gradation des couleurs pour voir clairement les détails. • Vidéo : est approprié pour regarder des films dans un environnement avec de la lumière ambiante. Grâce à la technologie de réglage unique de BenQ, cela présente les détails des couleurs vives dans les images dynamiques. • sRGB : permet d'optimiser la pureté des couleurs RGB afin d'obtenir des images naturelles, quelle que soit la luminosité sélectionnée. Il est recommandé pour afficher les photos prises avec un appareil photo compatible sRGB et correctement calibré, ainsi que pour afficher des applications informatiques graphiques et de dessin de type AutoCAD. • Tableur : est approprié pour l'affichage d'un tableur. • 3D : adapté pour la lecture d'images 3D et de séquences vidéo 3D. • Mode Util. 1/Mode Util. 2 : rappelle les paramètres personnalisés en fonction des modes d'image actuellement disponibles. Voir Mode référence à la page 29.
<p>Volume</p>	<p>Réglage du niveau de son.</p>
<p>Mode lumière</p>	<p>Voir Réglage Mode lumière à la page 38.</p>
<p>Information</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Résolution native : indique la résolution native du projecteur. • Résolution détectée : indique la résolution native du signal d'entrée. • Source : indique la source actuelle du signal. • Mode Image : indique le mode sélectionné dans le menu Image. • Mode lumière : indique le mode sélectionné dans le menu Réglages lumière. • Format 3D : affiche le mode 3D actuel. • Système de couleurs : indique le format du système d'entrée. • Durée utilisation lumière : indique le nombre d'heures d'utilisation de la lampe. • Version micrologiciel : indique la version du micrologiciel de votre projecteur. • Code de service : affiche le code de service de votre projecteur.
<p>Type menu</p>	<p>Passer au menu OSD Avancé. Voir Utilisation des menus à la page 22.</p>

Menu Avancé

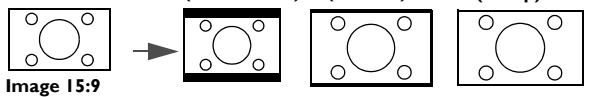
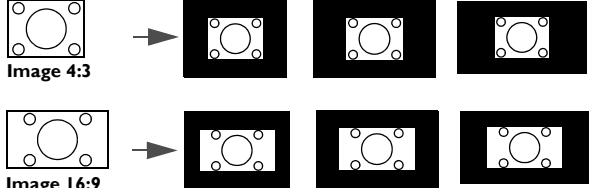
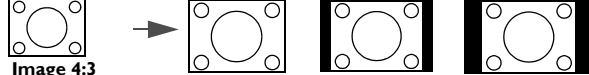
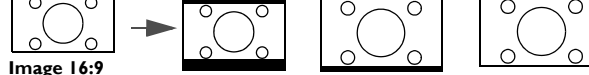
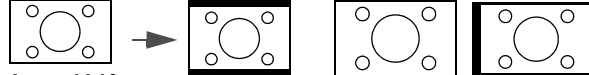

Image

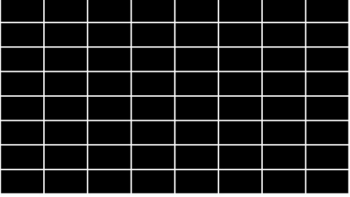



Mode Image	<p>Le projecteur comporte plusieurs modes d'image prédéfinis pour vous permettre de choisir le mode le mieux adapté à votre environnement d'exploitation et au type d'image du signal d'entrée.</p> <ul style="list-style-type: none">• Lumineux : optimise la luminosité de l'image projetée. Ce mode est adapté aux environnements où une grande luminosité est requise, comme les pièces bien éclairées.• Présentation : conçu pour les présentations. Dans ce mode, la luminosité est accentuée afin de s'adapter aux couleurs des ordinateurs de bureau et portables.• Infographique : idéal pour des présentations avec une combinaison de texte et de graphismes en raison de la luminosité élevée des couleurs et d'une meilleure gradation des couleurs pour voir clairement les détails.• Vidéo : est approprié pour regarder des films dans un environnement avec de la lumière ambiante. Grâce à la technologie de réglage unique de BenQ, cela présente les détails des couleurs vives dans les images dynamiques.• sRGB : permet d'optimiser la pureté des couleurs RGB afin d'obtenir des images naturelles, quelle que soit la luminosité sélectionnée. Il est recommandé pour afficher les photos prises avec un appareil photo compatible sRGB et correctement calibré, ainsi que pour afficher des applications informatiques graphiques et de dessin de type AutoCAD.• Tableur : est approprié pour l'affichage d'un tableur.• 3D : adapté pour la lecture d'images 3D et de séquences vidéo 3D.• Mode Util. 1/Mode Util. 2 : rappelle les paramètres personnalisés en fonction des modes d'image actuellement disponibles. Voir Mode référence à la page 29.
Mode référence	<p>Vous avez le choix entre 2 modes définissables par l'utilisateur si les modes d'image disponibles actuellement ne sont pas adaptés à vos besoins. Vous pouvez utiliser l'un des modes d'image (mis à part Mode Util. 1/Mode Util. 2) comme point de départ et personnaliser les paramètres.</p> <ol style="list-style-type: none">1. Accédez à Image > Mode Image.2. Appuyez sur ◀/▶ pour choisir Mode Util. 1 ou Mode Util. 2 et appuyez sur OK.3. Appuyez sur ▼ pour sélectionner Mode référence, puis sur OK. Utilisez ◀/▶ pour sélectionner le mode d'image le plus adapté à vos besoins et appuyez sur OK.
Luminosité	<p>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.</p>
Contraste	<p>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.</p>
Couleur	<p>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.</p>
Teinte	<p>Plus la valeur est élevée, plus l'image devient verdâtre. Plus la valeur est faible, plus l'image devient rougeâtre.</p>
Netteté	<p>Plus la valeur est élevée, plus l'image est nette.</p>


<p>Brilliant Color</p>	<p>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. Si vous préférez des images avec cette qualité, sélectionnez Activ. Lorsque Désact. est sélectionné, la fonction Température des couleurs n'est pas disponible.</p>
<p>Réglages couleur avancée</p>	<p>Température des couleurs</p> <p>Il y a plusieurs réglages prédéfinis disponibles pour la température des couleurs. Les réglages disponibles peuvent varier selon le type de signal sélectionné.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Normal : Préserve la couleur normale des blancs. • Froid : Le blanc des images tire vers le bleu. • Chaud : Le blanc des images tire vers le rouge. <hr/> <p>Réglage température couleur</p> <p>Vous pouvez également définir une température des couleurs préférée en ajustant les options suivantes.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gain R/Gain V/Gain B : réglage des niveaux de contraste du Rouge, Vert et Bleu. • Décalage R/Décalage V/Décalage B : réglage des niveaux de luminosité du Rouge, Vert et Bleu. <hr/> <p>Gestion couleur</p> <p>Cette fonction fournit six groupes (RVBCMJ) de couleurs que vous pouvez ajuster. Lorsque vous sélectionnez une couleur, vous pouvez ajuster sa plage et sa saturation en fonction de vos préférences.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Couleur primaire : Sélectionne une couleur parmi R (Rouge), V (Vert), B (Bleu), C (Cyan), M (Magenta) ou J (Jaune). • 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. <div data-bbox="1107 1236 1461 1572" data-label="Diagram"> </div> <div data-bbox="379 1697 443 1760" data-label="Image"> </div> <p>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.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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.

<p>Réglages couleur avancée</p>	<p>Couleur du support de projection</p> <p>Corrige la couleur de l'image projetée lorsque la surface de projection, telle qu'un mur peint qui peut ne pas être blanc, la fonction Couleur du support de projection peut aider à corriger les couleurs de l'image projetée pour éviter des différences de couleur possibles entre l'image source et l'image projetée. Vous pouvez choisir parmi plusieurs couleurs précalibrées : Jaune clair, Rose, Vert clair, Bleu et Tableau noir.</p>
<p>Réinitialiser image</p>	<p>Repasser tous les ajustements que vous avez effectués pour le menu Image aux valeurs préréglées en usine.</p>

Affichage

<p>Format image</p>	<p>Il y a plusieurs options pour régler le rapport d'aspect de l'image, en fonction de votre source de signal d'entrée.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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.  • Réel : Projette une image selon sa résolution d'origine et la redimensionne pour être adaptée à la zone d'affichage. Pour les signaux d'entrée avec des résolutions inférieures, l'image projetée sera affichée dans sa taille originale.  • 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.  • 16:10 : Met une image à l'échelle afin qu'elle s'affiche au centre de l'écran en respectant un format de 16:10. 
<p>Trapèze</p>	<p>Corrige manuellement la distorsion verticale de l'image. Voir Correction de la déformation trapézoïdale à la page 18.</p>
<p>Trapèze vertical auto</p> 	<p>Activez cette fonction pour permettre au projecteur d'ajuster automatiquement les réglages de la distorsion de trapèze lors de la sélection de Activ.</p> <p>Une fois que Trapèze vertical auto a été activé, Trapèze sera grisé.</p>

<p>Motif de test</p>	<p>Ajuste la taille et la mise au point de l'image et vérifie que l'image projetée n'a pas de déformation.</p> 
<p>Réglage PC et composantes YPbPr</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Phase : Ajuste la phase de l'horloge pour réduire la distorsion de l'image. Cette fonction n'est disponible que lorsqu'un signal PC (RVB analogique) ou YPbPr est sélectionné. • Taille H : Règle la largeur horizontale de l'image. Cette fonction n'est disponible que lorsqu'un signal PC (RVB analogique) est sélectionné. 
<p>Position</p>	<p>Affiche la page de réglage de la position. Pour déplacer l'image projetée, utilisez les touches fléchées. Cette fonction n'est disponible que lorsqu'un signal PC (RVB analogique) est sélectionné.</p>
<p>3D</p>	<p>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.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mode 3D : Le réglage par défaut est Désact.. Si vous souhaitez que le projecteur choisisse automatiquement un format 3D approprié lors de la détection de contenus 3D, sélectionnez Auto. Si le projecteur ne parvient pas à reconnaître le format 3D, appuyez sur ▲/▼ pour choisir un mode 3D parmi Haut-bas, Trame séquentiel., Combi trame et Côte à côte.  <p>Lorsque la fonction 3D est activée :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Le niveau de luminosité de l'image projetée sera baissé. • Les réglages suivants ne peuvent pas être modifiés : Mode Image, Mode référence. • L'ajustement de Trapèze ne peut être réalisé que de quelques degrés. • Inverser sync 3D : Lorsque vous découvrez que la profondeur d'image est inversée, activez cette fonction pour corriger le problème. • Appliquer les réglages 3D : Après avoir enregistré les réglages 3D, vous pouvez décider si vous souhaitez les appliquer en choisissant un ensemble de réglages 3D que vous avez enregistrés. Une fois appliqués, le projecteur lira automatiquement les contenus 3D entrants en cas de correspondance avec les réglages 3D enregistrés.  <p>Seul(s) le(s) ensemble(s) de réglages 3D avec des données mémorisées est/sont disponible(s).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Enregistrer les réglages 3D : Une fois que vous avez affiché avec succès les contenus 3D après avoir effectué les ajustements appropriés, vous pouvez activer cette fonction et choisir un ensemble de réglages 3D pour mémoriser les réglages 3D actuels.

Format HDMI	<p>Sélectionne un format de couleur adapté pour optimiser la qualité de l'affichage.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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.
Zoom numérique	<p>Agrandit ou réduit la taille de l'image projetée. Une fois la page Zoom numérique affichée, appuyez sur ZOOM+/ZOOM- pour agrandir ou réduire l'image à une taille souhaitée. Pour vous déplacer dans l'image, appuyez sur OK pour passer en mode de défilement et appuyez sur les touches fléchées (▲, ▼, ◀, ▶) pour déplacer l'image. Pour restaurer l'image à sa taille d'origine, appuyez sur AUTO.</p>  <p>Il n'est possible de se déplacer dans l'image qu'après l'avoir agrandie. Vous pouvez encore agrandir l'image lors de la recherche de détails.</p>
Réinitialiser affichage	<p>Repasse tous les ajustements que vous avez effectués pour le menu Affichage aux valeurs préréglées en usine.</p>

Réglages

Installation du projecteur	<p>Voir Choix de l'emplacement à la page 11.</p>
Recherche auto de la source	<p>Permet au projecteur de rechercher automatiquement un signal.</p>
Sync auto	<ul style="list-style-type: none"> • Activ. : Permet au projecteur de déterminer automatiquement les meilleures synchronisations d'image pour l'image affichée lorsque le signal PC (RGB analogique) est sélectionné et AUTO est actionné. • Désact. : Le projecteur ne réagira pas lorsque AUTO sera actionné.
Réglages lumière	<ul style="list-style-type: none"> • Mode lumière : voir Réglage Mode lumière à la page 38. • Réinit.compt.lum. : voir Réinitialiser le compteur de la lampe à la page 41. • Durée utilisation lumière : affiche la durée d'utilisation en heures de la lampe.

Paramètres de fonctionnement

Refroidissement rapide

La sélection de **Activ.** active la fonction et raccourcit le temps de refroidissement du projecteur de quelques secondes.



Si vous essayez de redémarrer le projecteur immédiatement après le processus de refroidissement rapide, il est possible qu'il ne puisse pas se rallumer normalement et fasse tourner ses ventilateurs de refroidissement.

Minuteur d'inactivité

Permet de définir la durée d'inactivité de l'affichage lorsqu'aucune action n'est effectuée sur l'écran vide. Une fois la durée écoulée, l'image réapparaît à l'écran. Si les délais prédéfinis ne sont pas adaptés à votre besoin, sélectionnez **Désactiver**. Que le **Minuteur d'inactivité** soit activé ou non, vous pouvez appuyer sur la plupart des touches du projecteur ou de la télécommande pour restaurer l'image.

Message de rappel

Active ou désactive les messages de rappel.

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.

Paramètres mise sous/hors tension

- **Mise sous tension directe** : permet au projecteur de s'allumer automatiquement une fois l'alimentation fournie par le cordon d'alimentation.
- **Démarrage sur signal** : permet de choisir d'allumer directement le projecteur sans appuyer sur  **POWER** ou  **ON** lorsque le projecteur est en mode veille et détecte un signal VGA ou un signal HDMI avec une alimentation 5 V.
- **Alim. auto. désact.** : 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.
- **Minuteur hors tension** : règle le minuteur d'arrêt auto.

Param. de sécurité	Voir Utilisation de la fonction de mot de passe à la page 24.
Débit en bauds	Sélectionnez un débit en bauds identique à celui de votre ordinateur pour pouvoir connecter le projecteur en utilisant un câble RS-232 approprié et mettre à jour ou télécharger le progiciel du projecteur. Cette fonction est destinée aux techniciens de service qualifiés.
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.
Réinitialiser réglages	Repasser tous les ajustements que vous avez effectués pour le menu Réglages aux valeurs préréglées en usine.

Systeme

Langue	Règle la langue des menus à l'écran.
Paramètres de veille	<ul style="list-style-type: none"> • Mode veille : règle le mode de veille du projecteur. • Relais audio : le projecteur peut jouer un son lorsqu'il est en mode veille et que les prises correspondantes sont correctement connectées à des appareils. Choisissez la source que vous souhaitez utiliser. Voir Connexion à la page 19 pour savoir comment établir la connexion.
Réglages du fond	<ul style="list-style-type: none"> • Fond : définit la couleur de fond pour le projecteur. • Écran d'accueil : permet de sélectionner le logo qui sera affiché lors du démarrage du projecteur.
Réglages des menus	<ul style="list-style-type: none"> • Type menu : passe au menu OSD Base. • 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.
Param. audio	<ul style="list-style-type: none"> • Muet : coupe temporairement le son. • Volume : réglage du niveau de son. • Bip de mise sous/hors tension : active ou désactive le bip lorsque le projecteur est dans le processus de démarrage et d'arrêt.  <p>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.</p>
Réglages d'usine	<p>Rétablit les paramètres par défaut.</p>  <p>Les paramètres suivants ne seront pas réinitialisés : Installation du projecteur, Mode Haute altitude, Débit en bauds et Param. de sécurité.</p>
Réinitialiser système	Repasser tous les ajustements que vous avez effectués pour le menu Systeme aux valeurs préréglées en usine.

Information

Information	<ul style="list-style-type: none">• Résolution native : indique la résolution native du projecteur.• Résolution détectée : indique la résolution native du signal d'entrée.• Source : indique la source actuelle du signal.• Mode Image : indique le mode sélectionné dans le menu Image.• Mode lumière : indique le mode sélectionné dans le menu Réglages lumière.• Format 3D : affiche le mode 3D actuel.• Système de couleurs : indique le format du système d'entrée.• Durée utilisation lumière : indique le nombre d'heures d'utilisation de la lampe.• Version micrologiciel : indique la version du micrologiciel de votre projecteur.• Code de service : affiche le code de service 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 26](#), 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 44](#) 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:

Heures de lampe = Heures totales de lampe = X (heures utilisées en mode Normal) + Y (heures utilisées en mode Éco) + Z (heures utilisées en mode SmartÉco) + A (heures utilisées avec le nouveau SmartÉco)

X= spécification de la durée de vie de la lampe pour le nouveau SmartÉco / spécification de la durée de vie de la lampe pour le mode Normal

Y= spécification de la durée de vie de la lampe pour le nouveau SmartÉco / spécification de la durée de vie de la lampe pour le mode Éco

Z= spécification de la durée de vie de la lampe pour le nouveau SmartÉco / spécification de la durée de vie de la lampe pour le mode SmartÉco

A= spécification de la durée de vie de la lampe pour le nouveau SmartÉco / spécification de la durée de vie de la lampe pour le nouveau SmartÉco

Pour obtenir les informations sur les heures de la lampe :

1. Allez dans **Menu Avancé - Réglages > Réglages lumière** et appuyez sur **OK** .
2. Sélectionnez **Durée utilisation lumière** et appuyez sur **OK** . Les informations **Durée utilisation lumière** s'afficheront sur le menu.
3. Pour quitter le menu, appuyez sur **MENU**.
4. Vous pouvez également obtenir les informations d'heures de la lampe sur le menu **INFORMATIONS**.

Augmenter la durée de vie de la lampe

• Réglage **Mode lumière**

Allez dans **Menu Avancé - Réglages > Réglages lumière > Mode lumière** et appuyez sur **OK** . Utilisez **◀/▶** pour sélectionner une puissance de lampe appropriée parmi les modes fournis, et appuyez sur **OK** pour confirmer.

Régler le projecteur en mode **ECO**, **SmartEco**, **LampSave** ou **LongECO** augmente la durée de vie de la lampe.

Mode lumière	Description
Normal	Fournit la luminosité maximale de la lampe
ECO	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
LampSave	Règle la puissance de la lampe automatiquement selon le niveau de luminosité du contenu tout en offrant une durée de vie plus longue pour la lampe
LongECO	Réduit la lumière du projecteur à un niveau très faible, pour augmenter la durée de vie de la lampe jusqu'à 20 000 heures.

• Paramètre **Alim. auto. désact.**

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 **Alim. auto. désact.**, allez dans **Menu Avancé - Réglages > Paramètres de fonctionnement > Paramètres mise sous/hors tension > Alim. auto. désact.** et appuyez sur **OK** . Utilisez **◀/▶** pour sélectionner le réglage souhaité et appuyez sur **OK** pour confirmer.

Quand devez-vous remplacer la lampe

Lorsque le voyant indicateur de la lampe s'allume en rouge ou qu'un message recommandant 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.



- N'essayez pas de remplacer la lampe vous-même. Contactez un personnel d'entretien qualifié pour son remplacement.
- Lorsque la lampe est trop chaude, le voyant indicateur de la lampe et de la température s'allument. Voir [Voyants à la page 42](#) pour plus d'informations.

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



Les messages d'avertissement ci-dessous ne sont donnés qu'à titre indicatif. Pour préparer et remplacer la lampe, veuillez suivre les instructions affichées à l'écran.

	<p>Pour un résultat optimal, installez une nouvelle lampe. Si le projecteur fonctionne normalement lorsque ECO est sélectionné (Réglage Mode lumière à la page 38), vous pouvez continuer à utiliser le projecteur jusqu'à ce que l'avertissement de lampe suivant apparaisse.</p>
	<p>Vous devriez remplacer la lampe pour éviter que le projecteur ne s'éteigne si celle-ci arrive en fin de vie.</p>
	<p>Il est vivement recommandé 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.</p>
	<p>La lampe DOIT être remplacée pour que le projecteur puisse fonctionner correctement.</p>



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

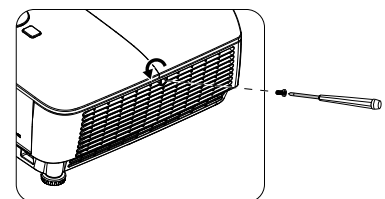
Remplacement de la lampe (POUR PERSONNEL DE SERVICE SEULEMENT)



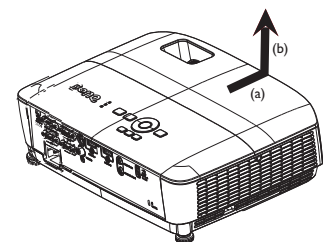
- Hg - Cette lampe contient du mercure. Manipulez-la dans le respect des lois locales concernant les déchets. Voir www.lamprecycle.org.
- Si le remplacement de la lampe est effectué sur un projecteur fixé à l'envers au plafond, assurez-vous que personne ne se trouve au-dessous de la douille de la lampe pour éviter tout risque d'accident ou de dommages aux yeux suite aux débris d'une lampe cassée.
- 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 assurer une performance optimale du projecteur, il est recommandé que vous achetiez une lampe de projecteur BenQ pour remplacer la lampe.
- 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. Dévissez la vis du couvercle de la lampe.



3. Retirez le couvercle de la lampe en (a) faisant glisser le couvercle vers le côté du projecteur et (b) en le soulevant pour le séparer.



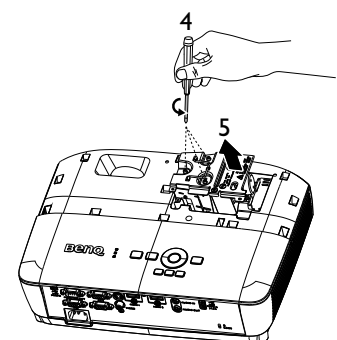
- Ne mettez pas le projecteur sous tension lorsque le couvercle de la lampe est retiré.
- N'introduisez pas vos doigts entre la lampe et le projecteur. Les bords acérés à l'intérieur du projecteur pourraient vous blesser.

4. Dévissez les vis qui fixent la lampe.

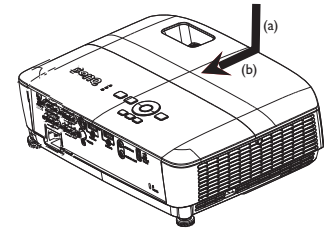
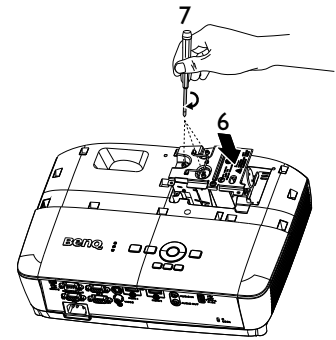
5. Levez la poignée de sorte qu'elle soit placée verticalement. Tirez doucement sur la poignée pour retirer la lampe du projecteur.



- 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 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 ainsi provoquer une irrégularité des couleurs ou une distorsion de l'image projetée.

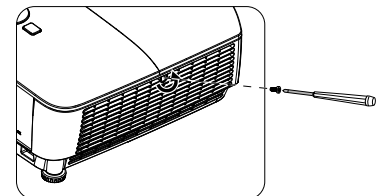


6. Insérez la nouvelle lampe dans son compartiment en vous assurant qu'elle tient bien dans le projecteur.
7. Serrez les vis qui maintiennent la lampe en place.
 - Une vis mal serrée peut être à l'origine d'une mauvaise connexion, susceptible d'entraîner des dysfonctionnements.
 - Ne serrez pas les vis excessivement.
8. Assurez-vous que la poignée est correctement remise en place de manière horizontale.
9. Remettez le couvercle de la lampe en place en le faisant glisser en position.



10. Serrez la vis du 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.



11. Redémarrez le projecteur.

- Ne mettez pas le projecteur sous tension lorsque le couvercle de la lampe est retiré.

















































Réinitialiser le compteur de la lampe


12. Après le logo de démarrage, ouvrez le menu à l'écran. Allez dans **Menu Avancé - Réglages > Réglages lumière** et appuyez sur **OK**. Appuyez sur **▼** pour sélectionner **Réinit.compt.lum.**, puis sur **OK**. Un message d'avertissement s'affiche pour vous demander si vous souhaitez réinitialiser le compteur de la lampe. Sélectionnez **Réinit.** et appuyez sur **OK**. Le compteur de la lampe sera remis 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	LIGHT	
Messages système			
			Mode veille
			Mise en marche
			Fonctionnement normal
			Refroidissement normale alimentation coupée
			Télécharger
			Échec du démarrage CW
Messages gravure			
			Gravure ACTIVÉE
			Gravure DÉSACTIVÉE
Messages d'erreur de la lampe			
			Erreur de la lampe en fonctionnement normal
			La lampe ne s'allume pas
Messages d'erreur thermique			
			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 Température 1 (température supérieure à la limite)
			Erreur ouverture capteur thermique I
			Erreur court-circuit capteur thermique I
			Erreur connexion IC #1 I2C thermique

	○ : 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 .

? Image brouillée

Origine	Solution
L'objectif de projection n'est pas correctement réglé.	Régalez 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.

? 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 24 .

Caractéristiques

Caractéristiques du projecteur



Toutes les spécifications peuvent être modifiées sans préavis.

Caractéristiques optiques

Résolution

MS536 : 800 x 600 SVGA
MX536 : 1024 x 768 XGA
MW536 : 1280 x 800 WXGA
MH536/TH536 : 1920 x 1080 1080p

Système d'affichage

1-CHIP DMD

Objectif

SVGA/XGA/WXGA :
F = 2,42 à 2,62
f = 22 à 25,79 mm
1080p :
F = 2,5 à 2,66
f = 22 à 25,42 mm

Décalage

SVGA : 107% ± 5%
XGA : 106% ± 5%
WXGA : 104% ± 5%
1080p : 107% ± 5%

Zoom

1,2x ± 2%

Lampe

210 W (Maxi) lampe

Caractéristiques électriques

Alimentation

100–240V CA, 2,60 A,
50-60 Hz (Automatique)

Consommation

260 W (Maxi) ; < 0,5 W (Veille)

Caractéristiques mécaniques

Poids

2,6 kg ± 100 g (5,7 lbs ± 0,22 lbs)

Terminaux de sortie

Sortie RGB

D-Sub 15 broches (femelle) x 1

Haut-parleur

2 watts x 1

Sortie signal audio

Prise audio PC x 1

Contrôle

Contrôle série RS-232

9 broches x 1

Récepteur IR x 1

USB

Mini-B x 1; Type-A x 1 : Alimentation électrique (5 V, 1,5A)

Terminaux d'entrée

Entrée ordinateur

Entrée RGB

D-Sub 15 broches (femelle) x 2

Entrée signal vidéo

S-VIDEO

Port mini DIN 4 broches x 1

VIDEO

Prise RCA x 1

Entrée de signal SD/HDTV

Prise RCA analogique - composantes x 3
(via entrée RVB)

Numérique - HDMI x 2

Entrée signal audio

Prise audio PC x 1

Caractéristiques environnementales

Température

Fonctionnement : 0°C-40°C au niveau de la mer
Stockage : -20°C-60°C au niveau de la mer

Humidité relative

Fonctionnement : 10%-90% HR (sans condensation)
Stockage : 10%-90% HR (sans condensation)

Altitude

Fonctionnement : 0-1499 m à 0°C-35°C;
De 1500-3000 m à 0°C-30°C (avec Mode Haute altitude activé)
Stockage : 0-12200 m à 30°C

Transport

L'emballage d'origine ou équivalent est recommandé.

Réparation

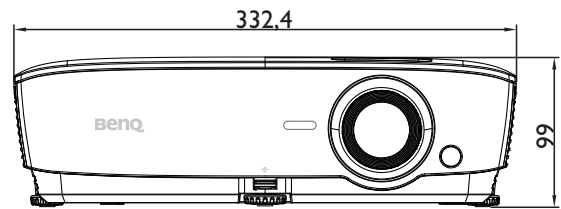
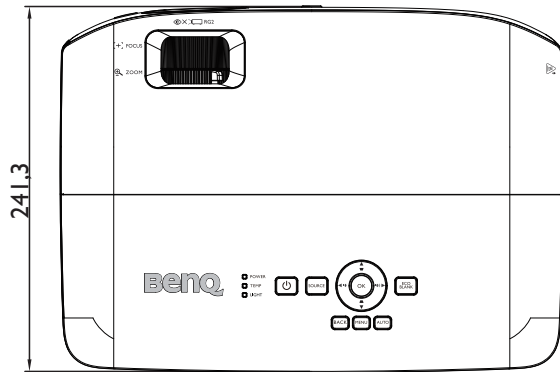
Veillez consulter le site Web ci-dessous et choisir votre pays pour trouver la fenêtre Contact de service.
<http://www.benq.com/welcome>



La durée de vie de la lampe dépendra de l'environnement et de l'utilisation.

Dimensions

332,4 mm (L) x 99 mm (H) x 241,3 mm (P)



Unité : mm

Chronogramme

Fréquences de fonctionnement prises en charge pour l'entrée PC

Résolution	Mode	Fréquence verticale (Hz)	Fréquence horizontale (kHz)	Fréquence de pixel (MHz)	Format 3D pris en charge		
					Trame séquentiel.	Haut-bas	Côte à côte
640 x 480	VGA_60	59,940	31,469	25,175	V	V	V
	VGA_72	72,809	37,861	31,500			
	VGA_75	75,000	37,500	31,500			
	VGA_85	85,008	43,269	36,000			
720 x 400	720 x 400_70	70,087	31,469	28,3221			
800 x 600	SVGA_60	60,317	37,879	40,000	V	V	V
	SVGA_72	72,188	48,077	50,000			
	SVGA_75	75,000	46,875	49,500			
	SVGA_85	85,061	53,674	56,250			
	SVGA_120 (Réduction du masquage)	119,854	77,425	83,000	V		
1024 x 768	XGA_60	60,004	48,363	65,000	V	V	V
	XGA_70	70,069	56,476	75,000			
	XGA_75	75,029	60,023	78,750			
	XGA_85	84,997	68,667	94,500			
	XGA_120 (Réduction du masquage)	119,989	97,551	115,5	V		
1152 x 864	1152 x 864_75	75	67,5	108			
1024 x 576	Synchronisation ordinateur portable BenQ	60,0	35,820	46,966			
1024 x 600	Synchronisation ordinateur portable BenQ	64,995	41,467	51,419			
1280 x 720	1280 x 720_60	60	45,000	74,250	V	V	V
1280 x 768	1280 x 768_60	59,87	47,776	79,5	V	V	V
1280 x 800	WXGA_60	59,810	49,702	83,500	V	V	V
	WXGA_75	74,934	62,795	106,500			
	WXGA_85	84,880	71,554	122,500			
	WXGA_120 (Réduction du masquage)	119,909	101,563	146,25	V		
1280 x 1024	SXGA_60	60,020	63,981	108,000		V	V
	SXGA_75	75,025	79,976	135,000			
	SXGA_85	85,024	91,146	157,500			
1280 x 960	1280 x 960_60	60,000	60,000	108,000		V	V
	1280 x 960_85	85,002	85,938	148,500			
1360 x 768	1360 x 768_60	60,015	47,712	85,5		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	74,93	60,241	80,000			
1152 x 870@75Hz	MAC21	75,060	68,680	100,000			



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.

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		
					Trame séquentiel.	Haut-bas	Côte à côte
640 x 480	VGA_60	59,940	31,469	25,175	V	V	V
	VGA_72	72,809	37,861	31,500			
	VGA_75	75,000	37,500	31,500			
	VGA_85	85,008	43,269	36,000			
720 x 400	720 x 400_70	70,087	31,469	28,3221			
800 x 600	SVGA_60	60,317	37,879	40,000	V	V	V
	SVGA_72	72,188	48,077	50,000			
	SVGA_75	75,000	46,875	49,500			
	SVGA_85	85,061	53,674	56,250			
	SVGA_120 (Réduction du masquage)	119,854	77,425	83,000	V		
1024 x 768	XGA_60	60,004	48,363	65,000	V	V	V
	XGA_70	70,069	56,476	75,000			
	XGA_75	75,029	60,023	78,750			
	XGA_85	84,997	68,667	94,500			
	XGA_120 (Réduction du masquage)	119,989	97,551	115,5	V		
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	V
1280 x 768	1280 x 768_60	59,870	47,776	79,5	V	V	V
1280 x 800	WXGA_60	59,810	49,702	83,500	V	V	V
	WXGA_75	74,934	62,795	106,500			
	WXGA_85	84,880	71,554	122,500			
	WXGA_120 (Réduction du masquage)	119,909	101,563	146,25	V		
1280 x 1024	SXGA_60	60,020	63,981	108,000		V	V
	SXGA_75	75,025	79,976	135,000			
	SXGA_85	85,024	91,146	157,500			
1280 x 960	1280 x 960_60	60,000	60,000	108		V	V
	1280 x 960_85	85,002	85,938	148,500			
1360 x 768	1360 x 768_60	60,015	47,712	85,500		V	V
1440 x 900	WXGA+_60	59,887	55,935	106,500		V	V
1400 x 1050	SXGA+_60	59,978	65,317	121,750		V	V
1600 x 1200	UXGA	60,000	75,000	162,000		V	
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	V
1920 x 1200	1920 x 1200_60 (Réduction du masquage)	59,95	74,038	154	V	V	V
	1920x1080@120HZ	1920X1080_120	120,000	135,000	297	V	
1920x1200@120HZ	1920X1200_120 (Réduction du masquage)	119,909	152,404	317,00	V		



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 verticale (Hz)	Fréquence horizontale (kHz)	Fréquence des pixels (MHz)	Format 3D pris en charge			
					Trame séquentiel.	Combi trame	Haut-bas	Côte à côte
480i	720 x 480	59,94	15,73	27	V			
480p	720 x 480	59,94	31,47	27	V			
576i	720 x 576	50	15,63	27				
576p	720 x 576	50	31,25	27				
720/50p	1280 x 720	50	37,5	74,25		V	V	V
720/60p	1280 x 720	60	45,00	74,25	V	V	V	V
1080/50i	1920 x 1080	50	28,13	74,25				V
1080/60i	1920 x 1080	60	33,75	74,25				V
1080/24P	1920 x 1080	24	27	74,25		V	V	V
1080/25P	1920 x 1080	25	28,13	74,25				
1080/30P	1920 x 1080	30	33,75	74,25				
1080/50P	1920 x 1080	50	56,25	148,5			V	V
1080/60P	1920 x 1080	60	67,5	148,5			V	V

Fréquence de fonctionnement prise en charge pour entrée Composantes-YPbPr

Fréquences de fonctionnement	Résolution	Fréquence verticale (Hz)	Fréquence horizontale (kHz)	Fréquence des pixels (MHz)	Format 3D pris en charge
					Trame séquentiel.
480i	720 x 480	59,94	15,73	13,5	V
480p	720 x 480	59,94	31,47	27	V
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	V
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	



L'affichage d'un signal 1080i (1125i) à 60 Hz ou 1080i (1125i) à 50 Hz peut avoir pour résultat une légère vibration de l'image.

Fréquences de fonctionnement pour les entrées Vidéo et S-Vidéo

Mode vidéo	Fréquence horizontale (kHz)	Fréquence verticale (Hz)	Fréquence de la sous-porteuse couleur (MHz)	Format 3D pris en charge
				Trame séquentiel.
NTSC	15,73	60	3,58	V
PAL	15,63	50	4,43	
SECAM	15,63	50	4,25 ou 4,41	
PAL-M	15,73	60	3,58	
PAL-N	15,63	50	3,58	
PAL-60	15,73	60	4,43	
NTSC4.43	15,73	60	4,43	