



TH683

Projecteur numérique

Système Home Cinéma

Manuel d'utilisation

# Table des matières

## Consignes de sécurité importantes ..... 3

## Vue d'ensemble ..... 7

Caractéristiques du projecteur ..... 7

Contenu de l'emballage ..... 8

Vue extérieure du projecteur ..... 9

Commandes et fonctions ..... 11

## Positionnement du projecteur ..... 16

Choix de l'emplacement ..... 16

Identification de la taille de projection souhaitée ..... 17

## Connexion ..... 18

Connexion HDMI ..... 19

Connexion à des appareils intelligents ..... 20

Connexion vidéo composante ..... 22

Connexion vidéo ..... 23

Connexion ordinateur/PC ..... 24

Connexion d'appareils source vidéo ..... 25

Diffuser le son par l'entremise du projecteur ..... 26

## Fonctionnement ..... 27

Mise en marche du projecteur ..... 27

Ajustement de l'image projetée ..... 30

## Fonctions des menus ..... 32

À propos des menus OSD ..... 32

À l'aide du menu OSD de Base ..... 34

À l'aide du menu OSD Avancé ..... 38

Sécurisation du projecteur ..... 39

Utilisation de la fonction de mot de passe ..... 39

Changement de signal d'entrée ..... 42

Menu IMAGE ..... 43

Menu Config audio ..... 48

Menu Affichage ..... 49

Menu CONFIG. SYSTÈME : de base ..... 51

Menu CONFIG. SYSTÈME : avancée ..... 52

Menu Information ..... 54

Arrêt du projecteur ..... 55

Structure du menu OSD Avancé ..... 56

## Entretien ..... 59

Entretien du projecteur ..... 59

Informations relatives à la lampe ..... 60

## Dépannage ..... 66

## Caractéristiques ..... 67

Caractéristiques du projecteur ..... 67

Dimensions ..... 68

Chronogramme ..... 69

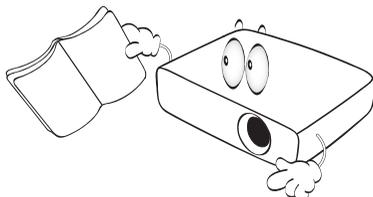
## Informations relatives à la garantie et au copyright ..... 75

# Consignes de sécurité importantes

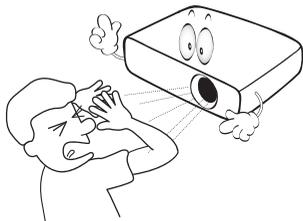
Votre projecteur a été conçu et testé conformément aux normes de sécurité les plus récentes en matière d'équipements informatiques. Cependant, pour assurer une utilisation sans danger, il est important de suivre les instructions de ce manuel ainsi que celles apposées sur le produit.

1. **Veillez lire le présent manuel avant d'utiliser le projecteur.**

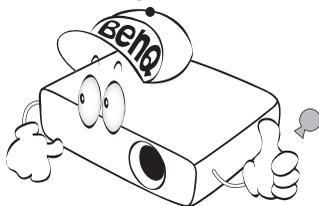
Conservez-le à titre de référence ultérieure.



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.

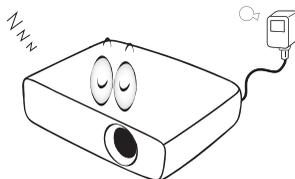


3. **Confiez les opérations d'entretien et de réparation à un technicien qualifié.**

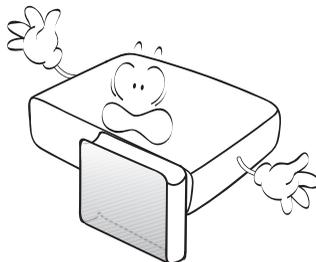


4. Dans certains pays, la tension d'alimentation n'est PAS stable. Ce projecteur est conçu pour fonctionner en toute sécurité à une tension située entre 100 et 240 volts CA. Cependant, une panne n'est pas exclue en cas de hausse ou de baisse de tension de l'ordre de  $\pm 10$  volts.

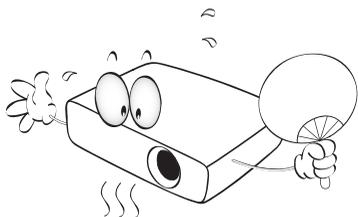
**Dans les zones où l'alimentation secteur peut fluctuer ou s'interrompre, il est conseillé de relier votre projecteur à un stabilisateur de puissance, un dispositif de protection contre les surtensions ou un onduleur (UPS).**



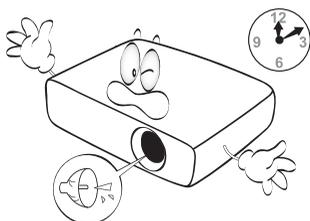
5. Évitez de placer des objets devant l'objectif de projection lorsque le projecteur est en cours d'utilisation car ils risqueraient de se déformer en raison de la chaleur ou de provoquer un incendie. Pour éteindre la lampe temporairement, appuyez sur le bouton **BLANK** de la télécommande.



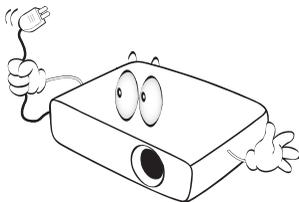
6. La lampe atteint une température très élevée lorsque l'appareil est en cours d'utilisation. Attendez que le projecteur ait refroidi (environ 45 minutes) avant de retirer la lampe pour la remplacer.



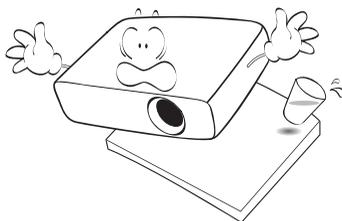
7. N'utilisez pas la lampe au-delà de sa durée de vie nominale. Une utilisation excessive des lampes pourrait entraîner leur éclatement.



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

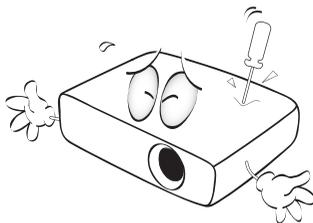


9. Ne posez pas cet appareil sur un chariot, un support ou une table instable. Il risquerait de tomber et d'être sérieusement endommagé.



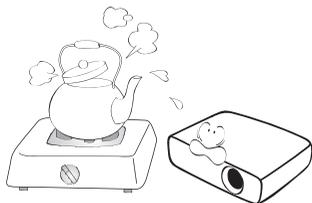
10. N'essayez en aucun cas de démonter l'appareil. Un courant de haute tension circule à l'intérieur de votre appareil. Tout contact avec certaines pièces peut présenter un danger de mort. La seule pièce susceptible d'être manipulée par l'utilisateur est la lampe, elle-même protégée par un couvercle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



11. 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.

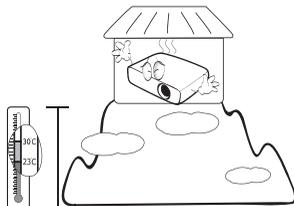
12. Évitez de placer le projecteur dans l'un des environnements ci-dessous.
- Espace réduit ou peu ventilé. L'appareil doit être placé à une distance minimale de 50 cm des murs ; l'air doit pouvoir circuler librement autour du projecteur.
  - Emplacements soumis à des températures trop élevées, par exemple 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.



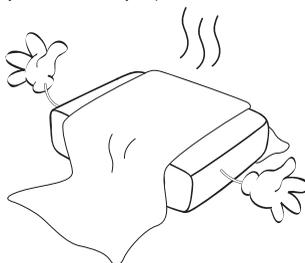
- Emplacements situés à proximité d'une alarme incendie.
- Emplacements dont la température ambiante dépasse 40 °C / 104 °F.
- Lieux où l'altitude excède 3000 mètres (10000 pieds).

3000 m  
(10000  
pieds)

0 m  
(0 pieds)

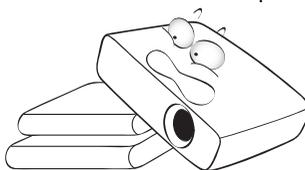


13. N'obstruez pas les orifices de ventilation.
- Ne placez pas le projecteur sur une couverture, de la literie ou toute autre surface souple.
  - Ne recouvrez pas le projecteur avec un chiffon ni aucun autre élément.
  - Ne placez pas de produits inflammables à proximité du projecteur.

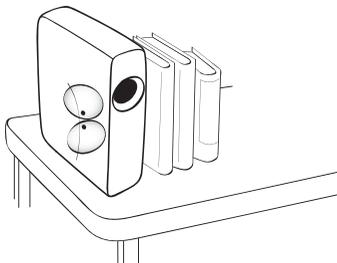


Une importante obstruction des orifices de ventilation peut entraîner une surchauffe du projecteur qui risque alors de prendre feu.

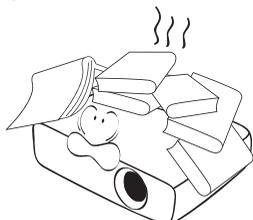
14. Placez toujours le projecteur sur une surface plane et horizontale avant de l'utiliser.
- Ne mettez pas l'appareil sous tension lorsqu'il est placé sur une surface inclinée à plus de 10 degrés sur la gauche ou la droite ou à plus de 15 degrés vers l'avant ou l'arrière. Une inclinaison trop importante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



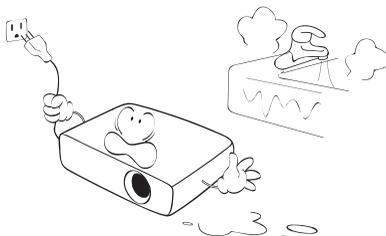
15. Ne posez pas le projecteur sur le flanc. Il risque de basculer et de blesser quelqu'un ou encore de subir de sérieux dommages.



16. 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.



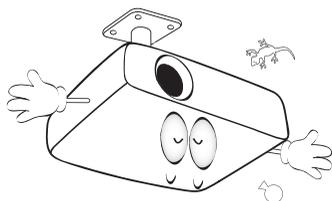
17. Ne placez pas de liquides sur le projecteur, ni à proximité. Tout déversement pourrait être à l'origine d'une panne. Si le projecteur devait être mouillé, débranchez-le de la prise secteur et contactez BenQ pour une réparation.



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



**Pour garantir une installation fiable du projecteur, veuillez utiliser le kit de montage au plafond BenQ.**



## Fixation du projecteur au plafond

Nous souhaitons vous faire bénéficier d'une expérience optimale de l'utilisation du projecteur BenQ, nous attirons votre attention sur les notions de sécurité suivantes, afin d'éviter des dommages possibles aux personnes et aux objets.

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

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

Vous pouvez acheter un kit de montage au plafond pour votre projecteur BenQ à l'endroit où vous avez acheté ce dernier. BenQ recommande d'acheter également un câble de sécurité compatible avec un verrou Kensington et de l'attacher à la fois à la fente de verrouillage Kensington du projecteur et à la base du support de fixation au plafond. Il contribuerait à retenir le projecteur au cas où son attachement au support de fixation au plafond venait à se desserrer.

Hg - Cette lampe contient du mercure. Manipulez-la dans le respect des lois locales concernant les déchets. Voir [www.lamprecycle.org](http://www.lamprecycle.org).

# Vue d'ensemble

## Caractéristiques du projecteur

- **Compatible Full HD**  
Le projecteur est compatible avec les téléviseurs à définition standard (SDTV) 480i, 576i, la télévision à définition améliorée (EDTV) 480p, 576p et à haute définition (HDTV) 720p, les formats 1080i/p 60Hz, le format à 1080p apportant une reproduction fidèle d'une image 1:1.
- **Qualité d'image exceptionnelle**  
Le projecteur offre une image d'excellente qualité en raison de sa haute résolution, d'une luminosité excellente du système cinéma maison, d'un rapport de contraste élevé, de couleurs vives et d'une reproduction fidèle d'échelle de gris.
- **Haute luminosité**  
Le projecteur présente une luminosité très élevée en vue d'obtenir une qualité d'image excellente dans des conditions ambiantes d'éclairage, surpassant les projecteurs ordinaires.
- **Reproduction fidèle des couleurs**  
Le projecteur possède un ruban de couleur de 6 segments pour produire une profondeur et une gamme de couleurs réalistes, ce qui ne serait pas possible avec un ruban de couleur contenant moins de segments.
- **Échelle des gris fidèle**  
Dans l'obscurité, la commande automatique de gamma fournit un affichage de gris excellent qui révèle les détails des ombres, de nuit, ou des scènes sombres.
- **Double OSD**  
Deux types de menus OSD sont conçus pour différentes habitudes d'utilisation : l'OSD de **Base** est intuitif et convivial, tandis que l'OSD **Avancé** propose une utilisation traditionnelle.
- **Une grande variété d'entrées et de formats vidéo**  
Le projecteur prend en charge une grande variété d'entrées pour une connexion à votre matériel vidéo et PC, y compris la vidéo composante et la vidéo composite, ainsi que l'entrée HDMI double, PC.
- **Fonction 3D**  
Pour profiter des films, vidéos et d'événements sportifs en 3D de façon plus réaliste en présentant la profondeur des images par le biais d'HDMI.
- **Haut-parleur(s) intégré(s)**  
Haut-parleur(s) intégré(s) produisant de l'audio mono mixte lorsqu'une entrée audio est connectée.
- **SmartEco**  
La technologie SmartEco™ permet de réduire la consommation électrique de la lampe jusqu'à 70 % en fonction du niveau de luminosité du contenu quand le mode SmartEco est sélectionné.
- **SmartEco™ vous permet d'économiser de l'énergie de façon dynamique**  
Avec la technologie SmartEco™, c'est une nouvelle façon de faire fonctionner le système d'éclairage du projecteur et de réduire la consommation électrique de la lampe en fonction du niveau de luminosité du contenu.
- **Une durée de vie allongée avec la technologie SmartEco™**  
La technologie SmartEco™ fait baisser la consommation d'énergie et allonge la durée de vie de la lampe.
- **Avec NOIR ÉCO, la lampe consomme moins d'énergie**  
En appuyant sur le bouton ECO BLANK, l'image est masquée et la consommation électrique de la lampe est immédiatement réduite en même temps.

# Contenu de l'emballage

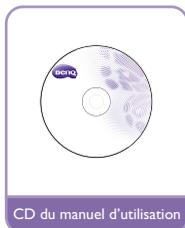
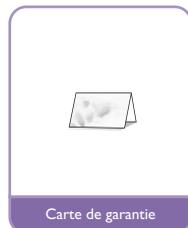
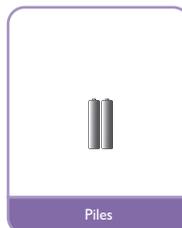
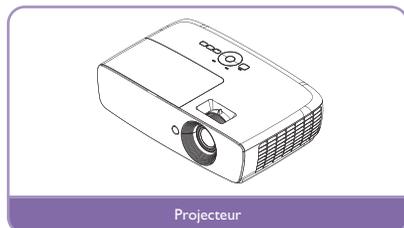
Déballez le colis avec précaution et vérifiez qu'il contient tous les éléments mentionnés ci-dessous. Si l'un de ces éléments fait défaut, contactez votre revendeur.

## Accessoires fournis

 Les accessoires fournis dépendent de votre région et peuvent présenter des différences par rapport aux accessoires illustrés.

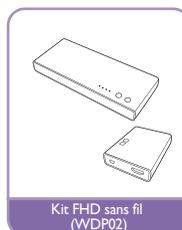
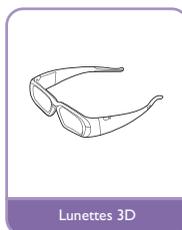
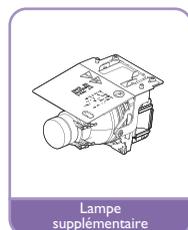
**\*La carte de garantie n'est fournie que dans certaines régions. Veuillez contacter votre revendeur pour obtenir des informations détaillées.**

**L'unité de gestion des stocks en Europe n'est pas fournie avec un câble VGA dans ses accessoires standards.**



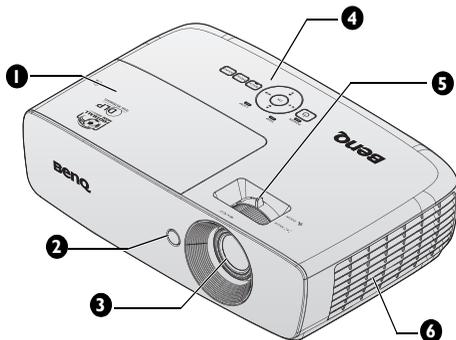
## Autres accessoires

 Pour les accessoires ci-dessous, veuillez consulter votre revendeur pour des informations détaillées.

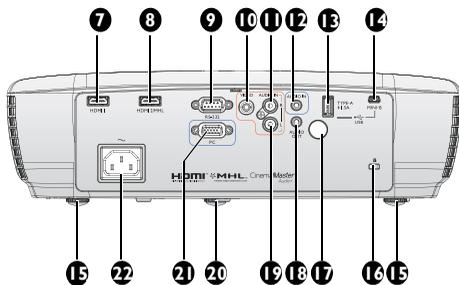


# Vue extérieure du projecteur

## Face avant / supérieure

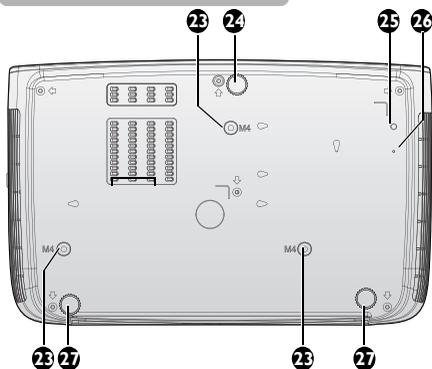


## Face arrière/inférieure



1. Couvercle du compartiment de la lampe
2. Capteur à infrarouge avant
3. Lentille de projection
4. Tableau de commande externe (Voir « [Panneau de commande](#) » à la page 11 pour plus d'informations.)
5. Molettes de mise au point et de zoom
6. Ventilation (prise d'air froid)
7. Prise d'entrée HDMI 1
8. Port double mode HDMI 2 / MHL Peut également charger l'appareil intelligent compatible MHL connecté tant que l'alimentation est reliée au projecteur.
9. Port de commande RS-232 Utilisé en interface avec un PC ou un système d'automatisation/contrôle de home cinéma.
10. Prise d'entrée VIDEO
11. Prise d'entrée AUDIO (D)
12. Prise d'entrée AUDIO
13. USB Type A 1,5 A Utilisé pour charger le récepteur du kit FHD sans fil.
14. Prise d'entrée USB mini-B Utilisé pour le service.
15. Pied de réglage arrière
16. Prise pour verrou de sûreté Kensington
17. Capteur à infrarouge arrière
18. Prise de sortie AUDIO
19. Prise d'entrée AUDIO (G)
20. Pied de réglage avant
21. Prise d'entrée ORDINATEUR PC
22. Prise du cordon d'alimentation secteur

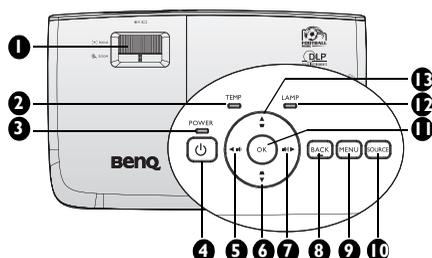
## Côté inférieur



- 23. Orifices d'installation au plafond
- 24. Pied de réglage avant
- 25. Orifice de vis pour le support WDP02
- 26. Orifice fixe pour le support WDP02
- 27. Pied de réglage arrière

# Commandes et fonctions

## Panneau de commande



### 1. Bague de **MISE AU POINT/ZOOM**

Pour ajuster l'apparence de l'image projetée. Voir « [Réglage fin de la taille et de la netteté de l'image](#) » à la page 30 pour plus d'informations.

### 2. **TEMP (Voyant d'avertissement de surchauffe)**

S'allume en rouge lorsque la température du projecteur est trop élevée. Voir « [Voyants](#) » à la page 65 pour plus d'informations.

### 3. **Voyant de l'alimentation**

S'allume ou clignote lorsque le projecteur est en cours d'utilisation. Voir « [Voyants](#) » à la page 65 pour plus d'informations.

### 4. **POWER**

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

Voir « [Mise en marche du projecteur](#) » à la page 27 et « [Arrêt du projecteur](#) » à la page 55 pour plus d'informations.

### 5. **◀ Gauche/ 🔊 Baisser le volume**

Réglage du volume audio.

### 6. **Touches Trapèze/Flèches (▲/▼ Bas)**

Permet de corriger manuellement la déformation des images due à l'angle de projection. Voir « [Correction de la déformation trapézoïdale](#) » à la page 31 pour plus d'informations.

### 7. **▶ Droite/ 🔊 Augmenter le volume**

Réglage du volume audio.

Lorsque l'affichage des menus à l'écran (OSD) est activé, les touches #5, #6, #7 et #13 servent de touches directionnelles pour sélectionner les éléments des menus et effectuer les réglages nécessaires. Voir « [À l'aide du menu OSD Avancé](#) » à la page 38 pour plus d'informations.

### 8. **BACK**

Retourne au menu précédent de l'affichage OSD, quitte et enregistre les réglages des menus.

### 9. **MENU**

Permet d'activer l'affichage des menus à l'écran (OSD). Retourne au menu précédent de l'affichage OSD, quitte et enregistre les réglages des menus. Voir « [À l'aide du menu OSD Avancé](#) » à la page 38 pour plus d'informations.

### 10. **SOURCE**

Affiche la barre de sélection de la source. Voir « [Changement de signal d'entrée](#) » à la page 42 pour plus d'informations.

### 11. **OK**

Sélectionne un mode de configuration de l'image disponible. Confirme l'élément sélectionné dans le menu de l'affichage à l'écran (OSD). Voir « [À l'aide du menu OSD Avancé](#) » à la page 38 pour plus d'informations.

### 12. **Voyant de la lampe**

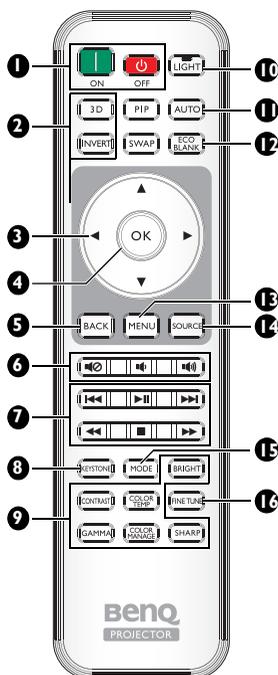
Indique l'état de la lampe. S'allume ou clignote lorsqu'un problème se produit au niveau de la lampe. Voir « [Voyants](#) » à la page 65 pour plus d'informations.

### 13. **Touches Trapèze/Flèches (▼/▲ Haut)**

Permet de corriger manuellement la déformation des images due à l'angle de projection.

Voir « [Correction de la déformation trapézoïdale](#) » à la page 31 pour plus d'informations.

# Télécommande



1. **ON, OFF**  
Allume ou éteint le projecteur.
2. **3D, INVERT**  
Lance le menu **3D** et bascule la fonction d'inversion entre activée et désactivée.
3. **Touches Flèche (▲ Haut/▼ Bas/► Droite/◀ Gauche)**  
Si le menu de l'affichage à l'écran (OSD) est activé, ces touches sont utilisées comme flèches directionnelles pour sélectionner les éléments de menu souhaités et pour faire des réglages.  
Si le menu OSD est désactivé et si vous êtes en mode de connexion MHL, ces touches flèches sont disponibles pour contrôler votre appareil intelligent.

4. **OK**  
Confirme l'élément de menu OSD sélectionné.  
Si le menu OSD est désactivé et si vous êtes en mode de connexion MHL, utilisez la touche pour confirmer la sélection sur l'OSD de votre appareil intelligent.

5. **BACK**  
Retourne au menu précédent de l'affichage OSD, quitte et enregistre les réglages des menus.  
Si le menu OSD est désactivé et si vous êtes en mode de connexion MHL, utilisez la touche pour revenir ou quitter le menu OSD de votre appareil intelligent.

6. **Muet, Volume -, Volume +**
  - **Muet** : Permet d'activer ou de désactiver l'audio du projecteur.
  - **Volume -** : Diminue le volume du projecteur.
  - **Volume +** : Augmente le volume du projecteur.

7. **Boutons de contrôle MHL**  
(◀◀ **Recul**, ▶▶ **Lecture/Pause**, ▶▶▶ **Avancer**, ◀◀◀ **Rembobiner**, ■ **Arrêter**, ▶▶▶▶ **Avance rapide**)  
Revient au fichier précédent/lit/met en pause/passe au fichier suivant/rembobine/arrête/effectue l'avance rapide lors de la lecture multimédia. Uniquement disponible lorsque vous contrôlez votre appareil intelligent en mode MHL.

☞ **Si vous êtes en mode de connexion MHL et si l'OSD est désactivé, ces touches sont disponibles pour contrôler votre appareil intelligent : touches flèches, OK, RETOUR et touches de contrôle MHL.**

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

**9. Touches d'ajustement de la qualité d'image**

Ces touches de fonction effectuent les mêmes tâches que pour le menu à l'écran.

**10. LIGHT**

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

**11. AUTO**

Détermine automatiquement le meilleur paramétrage pour l'image projetée.

**12. ECO BLANK**

Permet d'effacer l'image à l'écran.

**13. MENU**

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

**14. SOURCE**

Affiche la barre de sélection de la source.

**15. MODE**

Sélectionne un mode d'image disponible.

**16. FINE TUNE**

Affiche la fenêtre **Réglage fin température couleur**. Voir « [Réglage fin température couleur](#) » à la page 56 pour plus d'informations.

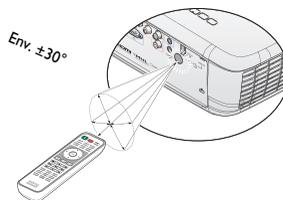
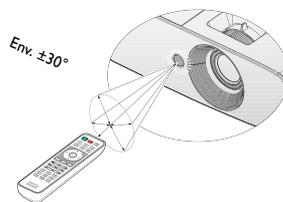


Les touches **PIP** et **SWAP** ne sont pas disponibles.

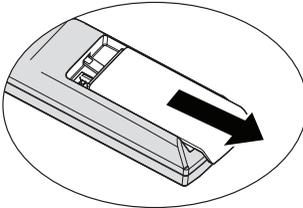
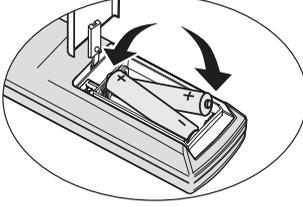
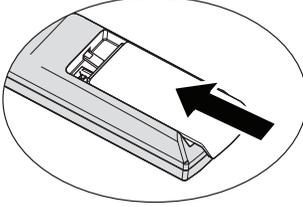
## Portée efficace de la télécommande

Le capteur de télécommande infrarouge (IR) est situé sur l'avant et l'arrière du projecteur. Pour un fonctionnement optimal, la télécommande doit être maintenue à un angle perpendiculaire à 30 degrés près du capteur infrarouge du projecteur. La distance entre la télécommande et le capteur 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 capteur infrarouge du projecteur.



## Remplacement des piles de la télécommande

<p>1. Soulevez le couvercle du compartiment des piles en faisant glisser le couvercle dans la direction de la flèche.</p>	
<p>2. Insérez les piles fournies dans le sens de la polarité (+/-) comme indiqué.</p>	
<p>3. Refermez le couvercle.</p>	



- Évitez tout environnement où la température et l'humidité sont trop élevées.
- Si le remplacement de la pile n'a pas été effectué correctement, vous risquez d'endommager la pile.
- Remplacez toujours la pile par une pile du même type ou de type équivalent recommandé par le fabricant.
- Mettez la pile usagée au rebut en suivant les instructions du fabricant de la pile.
- Ne jetez jamais une pile dans le feu. Risque d'explosion.
- Si la pile est déchargée ou si vous risquez de ne pas utiliser la télécommande pendant une longue période, retirez la pile afin d'éviter toute dégradation de la télécommande due à une fuite de la pile.

# Positionnement du projecteur

## Choix de l'emplacement

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

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

Vous pouvez installer votre projecteur des façons suivantes.

### 1. Sol avant

Sélectionnez cet emplacement lorsque le projecteur est placé près du sol devant l'écran.

Il s'agit du positionnement le plus courant lorsqu'une installation rapide et une bonne portabilité sont souhaitées.

Allumez le projecteur et faites les réglages suivants :

**MENU > Réglages** ou **CONFIG. SYSTÈME : de base > Pos. du projecteur > Avant**

### 2. Sol arrière

Sélectionnez ce positionnement lorsque le projecteur est placé près du sol derrière l'écran.

Allumez le projecteur et faites les réglages suivants :

**MENU > Réglages** ou **CONFIG. SYSTÈME : de base > Pos. du projecteur > Arrière**

 Un écran de rétroprojection arrière spécial est nécessaire.

### 3. Plafond avant

Sélectionnez ce positionnement lorsque le projecteur est fixé au plafond devant l'écran.

Allumez le projecteur et faites les réglages suivants :

**MENU > Réglages** ou **CONFIG. SYSTÈME : de base > Pos. du projecteur > Plafond avant**

 Procurez-vous le kit de montage au plafond BenQ chez votre revendeur afin de fixer votre projecteur au plafond.

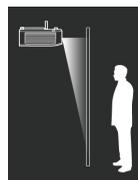
### 4. Plafond arr.

Sélectionnez ce positionnement lorsque le projecteur est fixé au plafond derrière l'écran.

Allumez le projecteur et faites les réglages suivants :

**MENU > Réglages** ou **CONFIG. SYSTÈME : de base > Pos. du projecteur > Plafond arr.**

 Un écran de rétroprojection arrière spécial et le kit de montage au plafond BenQ sont nécessaires.

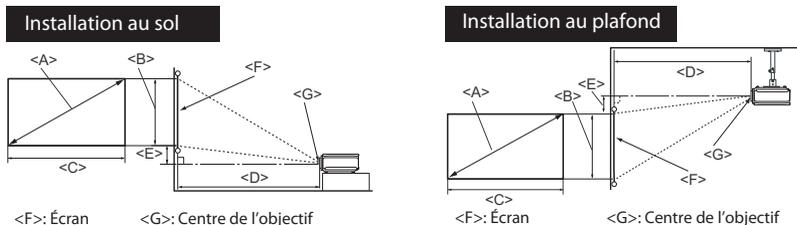


# Identification de la taille de projection souhaitée

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

## Dimensions de projection

Reportez-vous aux « Dimensions » à la page 68 pour le centre des dimensions de l'objectif de ce projecteur avant de calculer la position appropriée.



Dimensions de l'écran			Distance de projection <D> [mm]			Décalage (définition pleine hauteur) <E> [mm]	
Diagonale <A> [pouce (mm)]	Hauteur <B> [mm]	Largeur <C> [mm]	Distance minimale (avec zoom max.)	Moyenne	Distance maxi. (avec zoom min.)		
50	(1270)	623	1107	1273	1461	1649	93
60	(1524)	747	1328	1528	1753	1979	112
70	(1778)	872	1550	1782	2046	2309	131
80	(2032)	996	1771	2037	2338	2639	149
90	(2286)	1121	1992	2291	2630	2969	168
100	(2540)	1245	2214	2546	2922	3299	187
110	(2794)	1370	2435	2800	3214	3628	205
120	(3048)	1494	2657	3055	3507	3957	224
130	(3302)	1619	2878	3310	3799	4288	243
140	(3556)	1743	3099	3564	4091	4618	262
150	(3810)	1868	3321	3819	4383	4948	280
160	(4064)	1992	3542	4073	4676	5278	299
170	(4318)	2117	3763	4328	4968	5608	318
180	(4572)	2241	3985	4583	5260	5937	336
190	(4826)	2366	4206	4837	5552	6267	355
200	5080	2491	4428	5092	5844	6597	374
250	(6350)	3113	5535	6365	7306	8245	467
300	(7620)	3736	6641	7638	8767	9896	560

**Une tolérance de 5% s'applique à ces chiffres en raison des variations des composants optiques. 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.**

# 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.



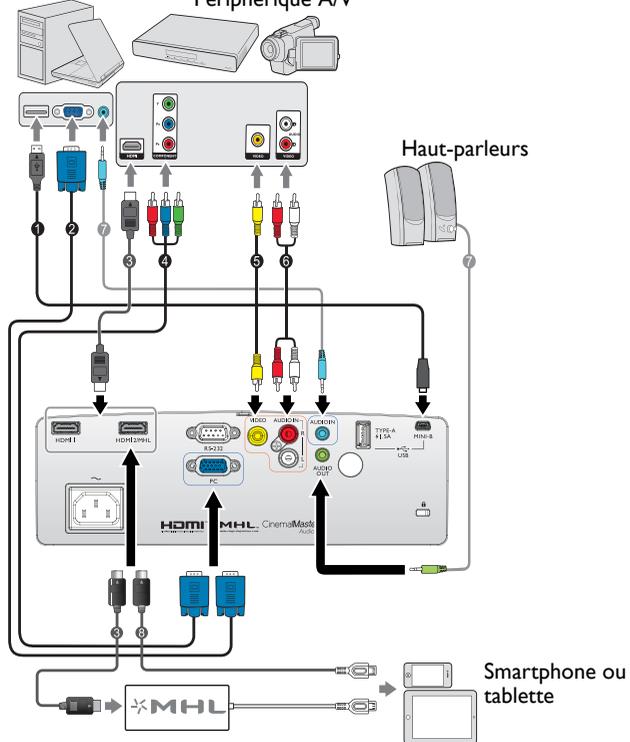
• Pour les raccordements illustrés ci-dessous, certains câbles ne sont pas fournis avec le projecteur (voir « Contenu de l'emballage » à la page 8). Vous pouvez vous procurer ces câbles dans les magasins spécialisés en électronique.

• Les illustrations de connexion ci-dessous ne sont données qu'à titre de référence. Les prises de connexion arrière disponibles sur le projecteur varient selon le modèle de projecteur.

Ordinateur portable  
ou de bureau

Périphérique A/V

Haut-parleurs

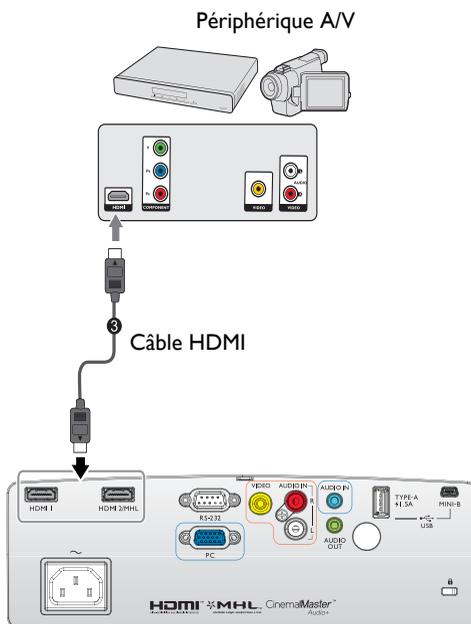


- |   |                         |
|---|-------------------------|
| 1. Câble USB*   | 5. Câble vidéo          |
| 2. Câble VGA  | 6. Câble audio G/D      |
| 3. Câble HDMI   | 7. Câble audio          |
| 4. Câble adaptateur Vidéo<br>composante sur VGA (D-Sub) | 8. Câble micro USB/HDMI |

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

# Connexion HDMI

La HDMI (High-Definition Multimedia Interface : Interface multimédia haute définition) prend en charge la transmission des données vidéo non comprimées entre périphériques compatibles, comme par exemple des récepteurs de télévision numérique, des lecteurs de DVD et des écrans, sur un seul câble. Vous devez utiliser un câble HDMI lorsque vous effectuez une connexion entre le projecteur et les appareils HDMI.



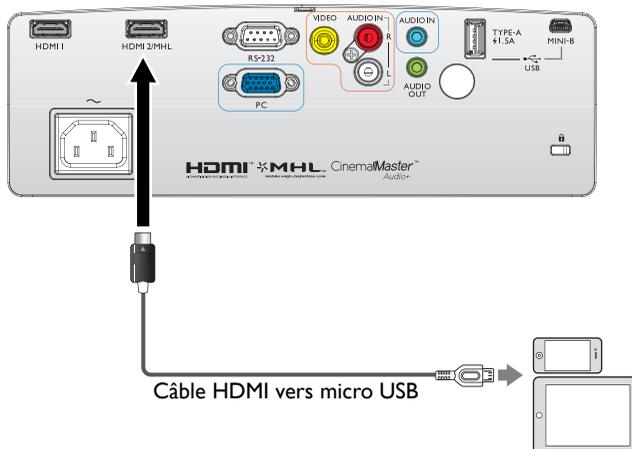
# Connexion à des appareils intelligents

Le projecteur peut projeter le contenu directement depuis un appareil intelligent compatible MHL. À l'aide d'un câble HDMI vers micro USB ou d'un adaptateur HDMI vers micro USB, vous pouvez connecter vos appareils intelligents au projecteur et ainsi profiter de votre contenu sur le grand écran.

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

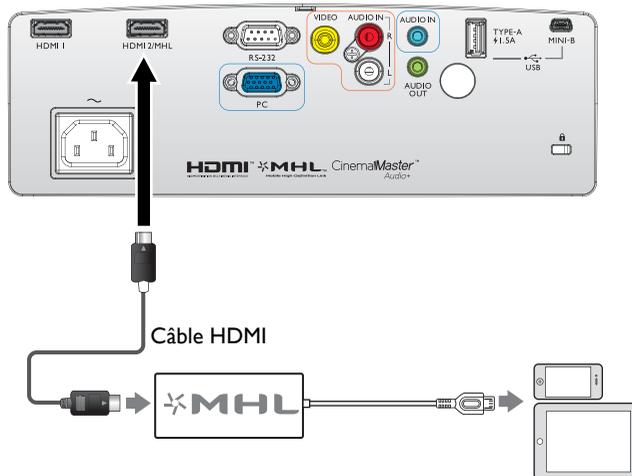
## À l'aide d'un câble HDMI vers micro USB

1. Connectez une extrémité du câble HDMI vers micro USB sur le connecteur d'entrée HDMI du projecteur.
2. Connectez l'autre extrémité du câble HDMI vers micro USB sur la prise de sortie micro USB de votre appareil intelligent.
3. Passer au signal d'entrée HDMI/MHL. Pour changer le signal d'entrée, voir [« Changement de signal d'entrée »](#) à la page 42 pour plus d'informations.

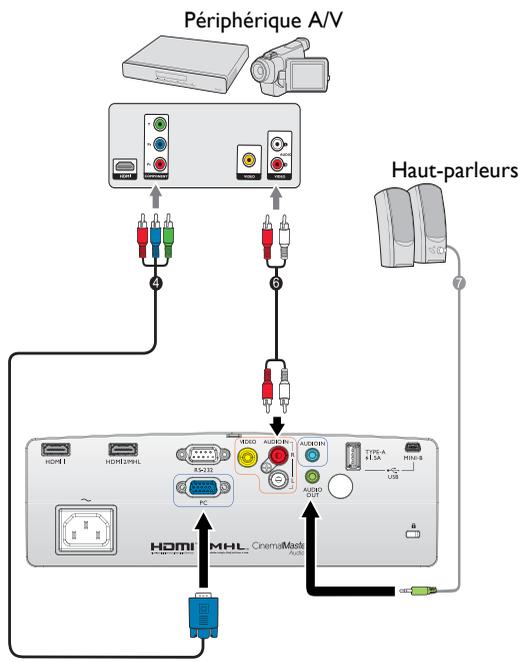


## À l'aide d'un adaptateur HDMI vers micro USB et d'un câble HDMI

1. Connectez une extrémité du câble HDMI sur le connecteur d'entrée HDMI du projecteur.
2. Connectez l'autre extrémité du câble HDMI sur la prise d'entrée HDMI de l'adaptateur.
3. Connectez l'autre extrémité de l'adaptateur sur la prise de sortie micro USB de votre appareil intelligent.
4. Passer au signal d'entrée HDMI/MHL. Pour changer le signal d'entrée, voir « [Changement de signal d'entrée](#) » à la page 42 pour plus d'informations.



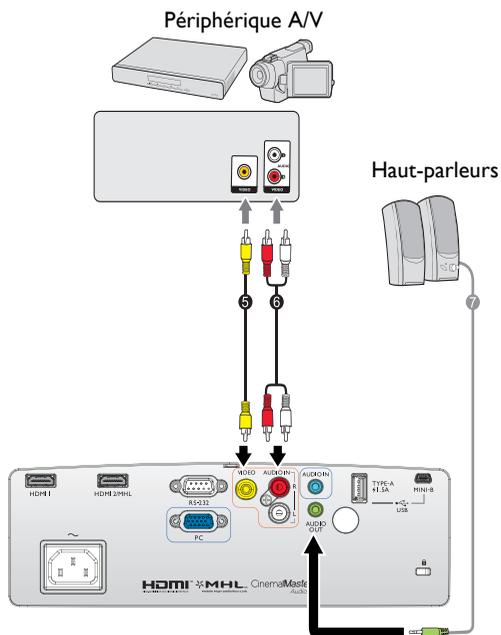
# Connexion vidéo composante



4. Câble adaptateur Vidéo composante sur VGA (D-Sub)

6. Câble audio G/D  
7. Câble audio

# Connexion vidéo



5. Câble vidéo
6. Câble audio G/D

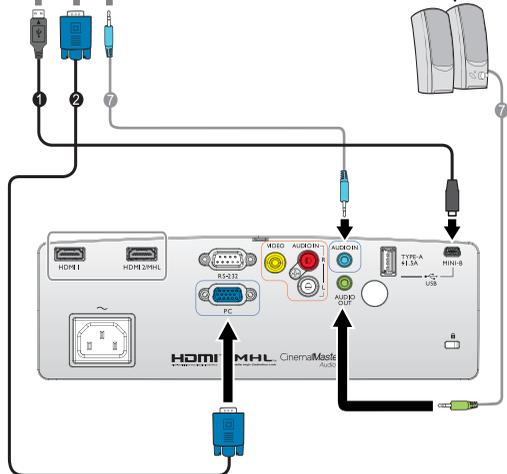
7. Câble audio

# Connexion ordinateur/PC

Ordinateur portable  
ou de bureau



Haut-parleurs



1. Câble USB
2. Câble VGA

7. Câble audio

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

# Connexion d'appareils source vidéo

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

Nom du terminal	Apparence du terminal	Référence	Qualité d'image
HDMI I HDMI 2/MHL		<ul style="list-style-type: none"><li>« Connexion HDMI » à la page 19</li><li>« Connexion à des appareils intelligents » à la page 20</li></ul>	Optimal
VIDEO		« Connexion vidéo » à la page 23	Normal
COMPONENT/ PC (D-SUB)		« Connexion vidéo composante » à la page 22 / « Connexion ordinateur/PC » à la page 24	Meilleur

 Dans les illustrations de connexion présentées ci-dessous, certains câbles peuvent ne pas être fournis avec le projecteur (voir « Contenu de l'emballage » à la page 8). Vous pouvez vous procurer ces câbles dans les magasins spécialisés en électronique.

## Connexion audio

Le projecteur possède un haut-parleur mono intégré qui a été conçu pour apporter les fonctionnalités audio de base en accompagnement des présentations de données pour les besoins professionnels uniquement. Il n'a pas été conçu ni n'est destiné 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 haut-parleur du projecteur.

Le haut-parleur intégré est réduit au silence lorsqu'une connexion est établie sur la prise **AUDIO OUT**.

-  • Le projecteur n'est capable que de lire l'audio mono mixte, même si une entrée audio stéréo est connectée. Voir « Connexion audio » à la page 25 pour plus d'informations.
- 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.

## Diffuser le son par l'entremise du projecteur

Vous pouvez vous servir du haut-parleur (mono mixte) du projecteur dans vos présentations, et connecter également les hauts-parleurs amplifiés séparés sur la prise AUDIO OUT du projecteur.

Si vous disposez d'un système audio distinct, vous voudrez très certainement connecter la sortie audio de votre périphérique source Vidéo sur ce système audio, à la place de l'entrée audio mono du projecteur.

Une fois le câble connecté, l'audio peut être contrôlée par les menus à l'écran (OSD) du projecteur.

Le tableau ci-dessous décrit les méthodes de connexion pour différents appareils, et l'origine du son.

Appareil	PC	Composante/Vidéo	HDMI 1 HDMI 2/MHL
Port d'entrée audio	AUDIO IN (mini-prise)	AUDIO (G/D)	HDMI
Le projecteur peut diffuser le son à partir de...	AUDIO IN (mini-prise)	AUDIO (G/D)	HDMI
Port de sortie audio	AUDIO OUT	AUDIO OUT	AUDIO OUT

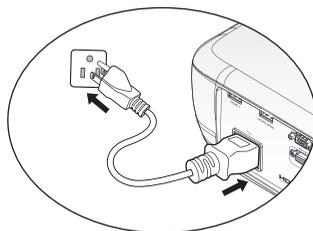
Le signal d'entrée sélectionné détermine le type de son qui sera diffusé par le haut-parleur du projecteur, et le type de son qui sortira du projecteur quand AUDIO OUT est connecté. Si vous sélectionnez le signal PC, le projecteur peut diffuser le son reçu de la mini-prise AUDIO IN. Si vous sélectionnez le signal COMPONENT/VIDEO, le projecteur peut diffuser le son reçu de AUDIO (G/D).

# Fonctionnement

## Mise en marche du projecteur

1. Branchez le cordon d'alimentation au projecteur et à une prise murale. Allumez l'interrupteur de la prise murale (le cas échéant). Vérifiez que le **Voyant de l'alimentation** du projecteur est orange une fois l'appareil mis sous tension.

 **Veillez n'utiliser avec l'appareil que les accessoires d'origine (p.ex. le cordon d'alimentation) afin d'éviter tout risque telle qu'un électrocution ou un incendie.**



2. Appuyez sur le bouton **POWER** du projecteur

 ou de la télécommande  pour démarrer le projecteur ; vous entendrez un son de mise en marche. Le **Voyant de l'alimentation** clignote en vert, puis reste allumé une fois le projecteur sous tension.

Les ventilateurs commencent à fonctionner et une image de démarrage s'affiche à l'écran pendant qu'il chauffe. Le projecteur ne répond pas aux autres commandes pendant qu'il chauffe.

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

Pour éteindre le son de sonnerie, voir « **Bip de mise sous/hors tension** » à la page 56 pour plus de détails.

 **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.**

3. Si vous allumez le projecteur pour la première fois, l'assistant de configuration apparaît pour vous guider lors du réglage du projecteur. Si vous l'avez déjà effectuée, ignorez cette étape et passez à l'étape 5.
  - Utilisez les touches flèches (▲/▼/◀/▶) du projecteur ou de la télécommande pour vous déplacer parmi les éléments du menu.
  - Confirmez l'élément de menu sélectionné avec OK.

 **Les captures d'écran de l'assistant de configuration ci-dessous sont fournies uniquement à titre d'information et peuvent être différentes de l'aspect réel.**

- i. Spécifiez **Pos. du projecteur**.

 **Pour plus d'informations sur la position du projecteur, voir « **Choix de l'emplacement** » à la page 16.**



ii. Spécifiez **Langue** dans le menu OSD.

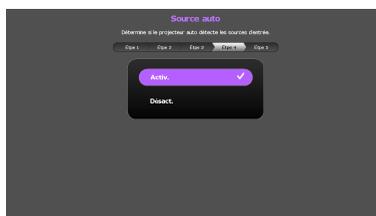


iii. Spécifiez **Trapèze**.

- Lorsque **Trapèze vertical auto** est sur **Activ.**
  - Appuyez sur les touches ▲/▼ pour désactiver **Trapèze vertical auto**
- Lorsque **Trapèze vertical auto** est sur **Désact.**
  - Appuyez sur **OK** pendant 2 secondes pour activer **Trapèze vertical auto**
  - Appuyez sur **BACK** pendant 2 secondes pour réinitialiser la valeur du Trapèze vertical

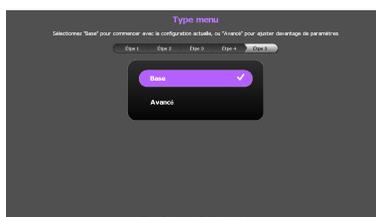


iv. Spécifiez **Source auto**.



v. Spécifiez **Type menu**.

À présent, vous avez terminé la configuration initiale.



4. Si vous êtes invité à entrer un mot de passe, utilisez les touches fléchées pour saisir les six chiffres du mot de passe. Voir « [Utilisation de la fonction de mot de passe](#) » à la page 39 pour plus d'informations.
5. Mettez tous les appareils connectés sous tension.

6. Le projecteur commence à rechercher des signaux d'entrée. Le signal d'entrée en cours d'analyse s'affiche dans le coin supérieur gauche de l'écran. Lorsque le projecteur ne détecte pas de signal valide, le message « **Aucun signal** » reste affiché jusqu'à ce qu'un signal d'entrée soit détecté.

Vous pouvez également appuyer sur le bouton **SOURCE** du projecteur ou de la télécommande pour sélectionner le signal d'entrée à afficher. Voir « [Changement de signal d'entrée](#) » à la page 42 pour plus d'informations.

 Si la fréquence ou la résolution du signal se situe en dehors de limites acceptées par le projecteur, le message « **Hors gamme** » s'affiche sur un écran vierge. Sélectionnez un signal d'entrée compatible avec la résolution du projecteur ou sélectionnez une valeur inférieure pour le signal d'entrée. Voir « [Chronogramme](#) » à la page 69 pour plus d'informations.

# Ajustement de l'image projetée

## Ajustement de l'angle de projection

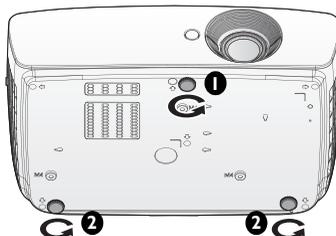
Le projecteur dispose de 3 pieds de réglage. Ils permettent de régler la hauteur de l'image et l'angle de projection. Pour régler le projecteur, procédez comme suit :

1. Vissez le pied de réglage avant. Une fois que l'image est positionnée où vous le souhaitez.
2. Dévissez le pied de réglage arrière pour ajuster l'angle horizontal.

Pour rentrer le pied, vissez le pied de réglage avant/arrière dans la direction opposée.

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. Pour corriger cela, voir

« Correction de la déformation trapézoïdale » à la page 31 pour plus d'informations.



- **Ne regardez pas directement l'objectif du projecteur lorsque la lampe est allumée. La lumière de la lampe peut provoquer des dommages oculaires.**
- **Soyez vigilant lorsque vous appuyez sur le bouton du pied de réglage, car celui-ci est à proximité de la sortie de la ventilation (air chaud).**

## Réglage automatique de l'image

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

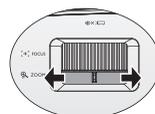
Les informations concernant la source sélectionnée s'affichent dans le coin supérieur gauche de l'écran pendant 3 secondes.



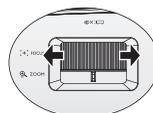
- **Pendant que la fonction AUTO procède aux réglages, l'écran reste vierge.**
- **Cette fonction n'est disponible que lorsqu'un signal PC (RGB analogique) est sélectionné.**

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

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



2. Ensuite, réglez la netteté de l'image à l'aide de la molette de MISE AU POINT.



# Correction de la déformation trapézoïdale

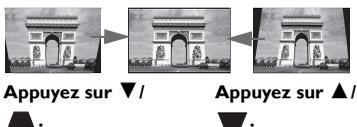
La distorsion trapézoïdale correspond au fait qu'une image projetée est sensiblement plus large dans sa partie supérieure ou inférieure. C'est le cas lorsque le projecteur n'est pas perpendiculaire à l'écran.

Vous pouvez la modifier de l'UNE de ces façons.

- **Utilisation de la télécommande**  
Appuyez sur **KEYSTONE** pour afficher la fenêtre **Trapèze**.
- **Utilisation des menus**  
Appuyez sur **▲/▼** ou **▼/▲** pour afficher la fenêtre **Trapèze**.



- Lorsque **Trapèze vertical auto** est sur **Activ**.
- Appuyez sur les touches **▲/▼** pour désactiver le Trapèze vertical automatique



- Lorsque **Trapèze vertical auto** est sur **Désact**.
  - Appuyez sur **OK** pendant 2 secondes pour activer **Trapèze vertical auto**
  - Appuyez sur **BACK** pendant 2 secondes pour réinitialiser la valeur du Trapèze vertical
  - Pour corriger le trapèze dans la partie supérieure de l'image, utilisez **▼/▲**.
  - Pour corriger le trapèze dans la partie inférieure de l'image, utilisez **▲/▼**.
- Une fois terminé, appuyez sur **BACK** pour enregistrer vos changements et sortir.

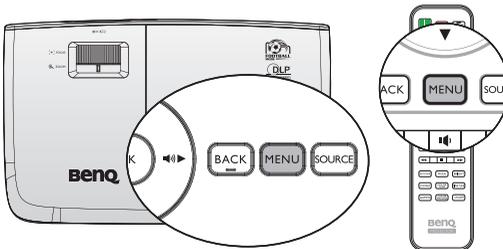
# Fonctions des menus

## À propos des menus OSD

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

- Menu OSD **Base** : fournit les principales fonctions de menu. (Voir « À l'aide du menu OSD de Base » à la page 34)
- Menu OSD **Avancé** : fournit les fonctions complètes de menu. (Voir « À l'aide du menu OSD Avancé » à la page 38)

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

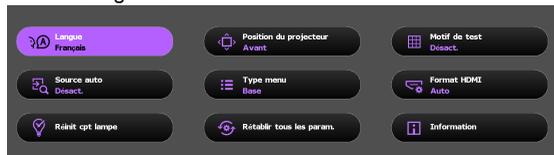


La première fois que vous utilisez le projecteur (après avoir terminé la configuration initiale), l'un des aperçus de menu OSD **Base** suivants s'affiche, selon qu'un signal vidéo est connecté ou non.

- Signal d'entrée connecté



- Aucun signal d'entrée connecté



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

 Utilisez les touches flèches (▲/▼/◀/▶) du projecteur ou de la télécommande pour vous déplacer parmi les éléments du menu et confirmez l'élément de menu sélectionné avec **OK**.

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

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 **Avancé**.



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

1. Allez au menu **CONFIG. SYSTÈME : de base > Réglages des menus > Type menu**.
2. Utilisez ◀/▶ pour sélectionner **Base**.
3. Appuyez à nouveau sur **MENU** pour ouvrir le menu OSD **Base**.

La prochaine fois que vous allumerez le projecteur, vous pourrez accéder au menu OSD **Base** en appuyant sur **MENU**.

# À l'aide du menu OSD de Base

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

Consultez les liens suivants pour en savoir plus.

- « [Menu OSD de Base - avec signaux d'entrée connectés](#) » à la page 34
- « [Menu OSD de Base - sans signaux d'entrée connectés](#) » à la page 37 (des menus limités sont disponibles)

## Menu OSD de Base - avec signaux d'entrée connectés

Le menu OSD **Base** procure les principales fonctions de menu. Les éléments de menu disponibles peuvent varier en fonction des sources vidéo connectées ou des réglages spécifiés. Les options de menu qui ne sont pas disponibles sont grisées.

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

- Utilisez les touches flèches (**▲/▼/◀/▶**) du projecteur ou de la télécommande pour vous déplacer parmi les éléments du menu.
- Confirmez l'élément de menu sélectionné avec **OK**.

 Pour passer du menu OSD Base au menu OSD Avancé, voir « [À propos des menus OSD](#) » à la page 32.

Menu	Sous-menus et descriptions
Mode Image	<p>Sélectionne un mode image prédéfini adapté à votre environnement d'exploitation et au type d'image du signal d'entrée.</p> <p>Les modes images prédéfinis sont décrits ci-dessous :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Lumineux</b> : Optimise la luminosité de l'image projetée. Ce mode est adapté aux environnements où une grande luminosité est requise, comme les pièces bien éclairées.</li><li>• <b>Football</b> : Optimisé pour regarder des matchs de football dans des conditions de faible éclairage ou à lumière tamisée.</li><li>• <b>Football (clair)</b> : Optimisé pour regarder des matchs de football dans des environnements bien éclairés.</li></ul> <p> <b>Les modes Football et Football (Lumineux) ont un mode sonore correspondant, changer le mode sonore changera également le mode sonore.</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Cinéma</b> : Grâce à une saturation de couleurs équilibrée et un contraste avec un faible niveau de luminosité, c'est l'option la mieux adaptée pour apprécier les films dans un environnement sans éclairage (comme dans un cinéma).</li><li>• <b>Jeux</b> : Adapté aux jeux vidéo dans un salon lumineux.</li><li>• <b>Utilisateur</b> : Rétablit les paramètres personnalisés. Accédez au menu OSD <b>Avancé</b> et consultez Gestion mode util. pour plus de détails.</li></ul> <p> <b>Cette fonction est accessible par la télécommande.</b></p>

Menu	Sous-menus et descriptions
Mode son	<p>Sélectionne un mode effet sonore selon vos préférences. Les modes sons prédéfinis suivants sont disponibles : <b>Standard, Cinéma, Musique, Jeux, Sport, Football et Utilisateur.</b></p> <p>Le mode sonore Football est optimisé pour la visualisation de matchs de football.</p> <p>Le mode sonore Cinéma est optimisé pour la visualisation de films.</p> <p>Pour spécifier les réglages sonores du mode <b>Utilisateur</b>, accédez au menu OSD <b>Avancé</b> et consultez « <b>EQ util</b> » à la page 48 pour plus de détails.</p> <p> <b>Si la fonction Muet est activée, ajuster le mode son désactive la fonction Muet.</b></p>
Volume	<p>Ajuste le niveau du volume du haut-parleur interne du projecteur ou le volume en sortie de la prise de sortie audio.</p> <p> <b>Si la fonction Muet est activée, ajuster le volume désactive la fonction Muet.</b></p> <p> <b>Cette fonction est accessible par la télécommande.</b></p>
Muet	<p>Sélectionne <b>Activ.</b> pour désactiver temporairement le haut-parleur interne du projecteur ou le volume en sortie de la prise de sortie audio. Pour restaurer l'audio, sélectionnez <b>Désact.</b></p> <p> <b>Cette fonction est accessible par la télécommande.</b></p>
Mode 3D	<p>Ce projecteur prend en charge la lecture de contenu en trois dimensions (3D) transféré par l'intermédiaire de vos contenus et appareils vidéo compatibles 3D, tels que les consoles PlayStation (avec disques de jeu 3D), les lecteurs 3D Blu-ray 3D (avec disques Blu-ray 3D), les télévisions 3D (avec chaînes 3D), etc. Après avoir connecté les appareils vidéo 3D sur le projecteur, mettez les lunettes 3D BenQ et assurez-vous qu'elles sont en marche pour visualiser les contenus 3D.</p> <p> <b>En regardant des contenus 3D,</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>L'image peut sembler mal positionnée, ce n'est cependant pas un défaut du produit.</b></li> <li>• <b>Faites des pauses régulières lorsque vous regardez du contenu 3D.</b></li> <li>• <b>Arrêtez de regarder des contenus 3D en cas d'inconfort ou de fatigue.</b></li> <li>• <b>Restez à bonne distance de l'écran, à au moins 3 fois l'équivalent de la hauteur de l'écran lorsque vous regardez des contenus 3D.</b></li> <li>• <b>Les enfants et les adultes avec des problèmes d'hypersensibilité à la lumière, des problèmes cardiaques et d'autres antécédents médicaux doivent éviter de regarder les contenus 3D.</b></li> </ul> <p>Le paramètre par défaut est <b>Auto</b> et le projecteur choisit automatiquement le format 3D approprié lorsqu'il détecte un contenu en 3D. Si le projecteur ne peut pas reconnaître le format 3D, choisissez manuellement un mode 3D en fonction de vos préférences.</p> <p> <b>Quand cette fonction est activée :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Le niveau de luminosité de l'image projetée diminue.</b></li> <li>• <b>Le Mode Image ne peut pas être changé.</b></li> <li>• <b>La puissance de la lampe est limitée à la sélection du mode Normal et Économique.</b></li> </ul> <p> <b>Cette fonction est accessible par la télécommande.</b></p>

Menu	Sous-menus et descriptions
Inver. sync 3D	Si votre image 3D est déformée, activez cette fonction pour basculer entre les images pour l'œil gauche et l'œil droit pour une expérience de visualisation 3D plus confortable.  Cette fonction est accessible par la télécommande.
Réglages	Appuyez sur <b>OK</b> pour entrer dans le sous-menu. Voir ci-dessous pour plus de détails.
• Langue	Règle la langue des menus affichés à l'écran.
• Pos. du projecteur	Vous pouvez installer le projecteur au plafond, derrière un écran ou encore l'associer à un ou plusieurs miroirs. Voir « <a href="#">Choix de l'emplacement</a> » à la page 16 pour plus d'informations.
• Motif de test	Active cette fonction pour afficher le motif de test en grille, qui vous permet d'ajuster la taille de l'image et la mise au point afin de vérifier si l'image projetée est exempte de déformation.
• Source auto	Détermine si le projecteur auto détecte les sources d'entrée. Sélectionnez <b>Activ.</b> pour permettre au projecteur de balayer à la recherche de sources d'entrée jusqu'à ce qu'il obtienne un signal. Si la fonction est réglée sur <b>Désact.</b> , le projecteur sélectionne la dernière source d'entrée utilisée.
• Type menu	Passes au menu OSD <b>Avancé</b> .
• Format HDMI	Sélection type source d'entrée pour signal HDMI. Vous pouvez aussi sélectionner manuellement le type de source. Les différents types de source transmettent des normes différentes pour le niveau de luminosité.  Le format HDMI n'est disponible que lorsqu'un signal HDMI est sélectionné.
• Réinit cpt lampe	Active cette fonction uniquement après l'installation d'une nouvelle lampe. Si vous sélectionnez <b>Réinit.</b> , un message « <b>Réinitialisation réussie</b> » s'affiche pour notifier que la durée de la lampe a été réinitialisée à « 0 ».
• Rétablir tous les param.	Rétablit les paramètres par défaut.  Les paramètres suivants sont conservés: <b>Trapèze, Langue, Pos. du projecteur et Réinit cpt lampe.</b>
• Informations	Affiche les informations suivantes concernant votre projecteur. <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Source</b> : Affiche la source de signal actuelle.</li> <li>• <b>Mode Image</b> : Affiche le mode image actuel.</li> <li>• <b>Résolution</b> : Affiche la résolution native de la source d'entrée.</li> <li>• <b>Système de couleurs</b> : Affiche le format du système d'entrée.</li> <li>• <b>Durée utilisation lampe</b> : Affiche le nombre d'heures d'utilisation de la lampe.</li> <li>• <b>Format 3D</b> : Affiche le mode 3D actuel.</li> </ul>  Le Format 3D est uniquement disponible lorsque le mode 3D est activé. <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Version micrologiciel</b> : Affiche la version du micrologiciel de votre projecteur.</li> </ul>  Certaines informations sont données uniquement si certaines sources d'entrée sont utilisées.

## Menu OSD de Base - sans signaux d'entrée connectés

Vu qu'aucun signal d'entrée n'arrive à votre projecteur, seuls les sous-menus de Réglages dans le menu OSD de Base - avec signaux d'entrée connectés sont disponibles. Les options de menu qui ne sont pas disponibles sont grisées.

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

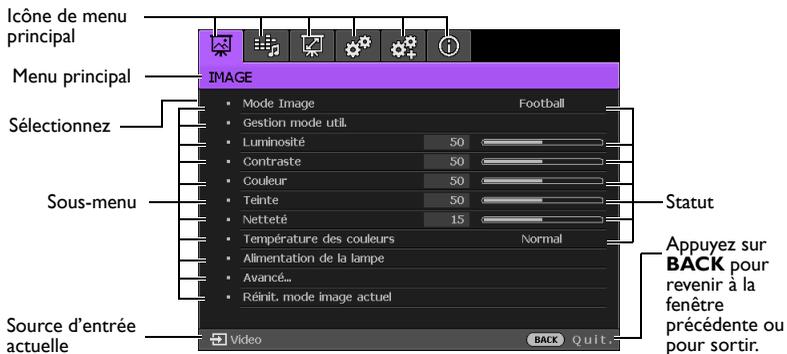
- Utilisez les touches flèches (▲/▼/◀/▶) du projecteur ou de la télécommande pour vous déplacer parmi les éléments du menu.
- Confirmez l'élément de menu sélectionné avec **OK**.

 Pour passer du menu OSD Base au menu OSD Avancé, voir « À propos des menus OSD » à la page 32.

Menu	Sous-menus et descriptions
Langue	Règle la langue des menus affichés à l'écran.
Pos. du projecteur	Vous pouvez installer le projecteur au plafond, derrière un écran ou encore l'associer à un ou plusieurs miroirs. Voir « <a href="#">Choix de l'emplacement</a> » à la page 16 pour plus d'informations.
Motif de test	Active cette fonction pour afficher le motif de test en grille, qui vous permet d'ajuster la taille de l'image et la mise au point afin de vérifier si l'image projetée est exempte de déformation.
Source auto	Détermine si le projecteur auto détecte les sources d'entrée. Sélectionnez <b>Activ.</b> pour permettre au projecteur de balayer à la recherche de sources d'entrée jusqu'à ce qu'il obtienne un signal. Si la fonction est réglée sur <b>Désact.</b> , le projecteur sélectionne la dernière source d'entrée utilisée.
Type menu	Passer au menu OSD <b>Avancé</b> .
Format HDMI	Sélectionner le type source d'entrée pour signal HDMI. Vous pouvez aussi sélectionner manuellement le type de source. Les différents types de source transmettent des normes différentes pour le niveau de luminosité.  <b>Le format HDMI n'est disponible que lorsqu'un signal HDMI est sélectionné.</b>
Réinit cpt lampe	Active cette fonction uniquement après l'installation d'une nouvelle lampe. Si vous sélectionnez <b>Réinit.</b> , un message « <b>Réinitialisation réussie</b> » s'affiche pour notifier que la durée de la lampe a été réinitialisée à « 0 ».
Rétablir tous les param.	Rétablit les paramètres par défaut.  <b>Les paramètres suivants sont conservés: Trapèze, Langue, Pos. du projecteur et Réinit cpt lampe.</b>
Informations	Affiche les informations suivantes concernant votre projecteur. <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Source</b> : Affiche la source de signal actuelle.</li> <li>• <b>Mode Image</b> : Affiche le mode image actuel.</li> <li>• <b>Résolution</b> : Affiche la résolution native de la source d'entrée.</li> <li>• <b>Système de couleurs</b> : Affiche le format du système d'entrée.</li> <li>• <b>Durée utilisation lampe</b> : Affiche le nombre d'heures d'utilisation de la lampe.</li> <li>• <b>Format 3D</b> : Affiche le mode 3D actuel.</li> </ul>  <b>Le Format 3D est uniquement disponible lorsque le mode 3D est activé.</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Version micrologiciel</b> : Affiche la version du micrologiciel de votre projecteur.</li> </ul>  <b>Certaines informations sont données uniquement si certaines sources d'entrée sont utilisées.</b>

# À l'aide du menu OSD Avancé

Le menu OSD **Avancé** fournit toutes les fonctions du menu.



 La vue d'ensemble du menu OSD Avancé ci-dessus est fournie uniquement à titre d'information et peut être différente de l'aspect réel et du modèle de projecteur que vous utilisez.

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

1. Menu **IMAGE** (voir « Menu IMAGE » à la page 43)
2. Menu **Config audio** (voir « Menu Config audio » à la page 48)
3. Menu **Affichage** (voir « Menu Affichage » à la page 49)
4. Menu **CONFIG. SYSTÈME : de base** (voir « Menu CONFIG. SYSTÈME : de base » à la page 51)
5. Menu **CONFIG. SYSTÈME : avancée** (voir « Menu CONFIG. SYSTÈME : avancée » à la page 52)
6. Menu **Informations** (voir « Menu Information » à la page 54)

Les éléments de menu disponibles peuvent varier en fonction des sources vidéo connectées ou des réglages spécifiés. Les éléments de menu non disponibles sont grisés.

- Utilisez les touches flèches (▲/▼/◀/▶) du projecteur ou de la télécommande pour vous déplacer parmi les éléments du menu.
- Confirmez l'élément de menu sélectionné avec **OK**.

 Pour passer du menu OSD Avancé au menu OSD Base, voir la page « À propos des menus OSD » à la page 32.

# 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. Le coté gauche du projecteur comporte un orifice pour verrou Kensington. Voir « [Prise pour verrou de sûreté Kensington](#) » à la page 9 pour plus d'informations.

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

À des fins de sécurité, le projecteur est doté d'une fonction de protection par mot de passe afin d'empêcher toute utilisation non autorisée. Le mot de passe peut être défini via le menu à l'écran. Pour plus d'informations sur l'utilisation du menu à l'écran, reportez-vous à « [À l'aide du menu OSD Avancé](#) » à la page 38.



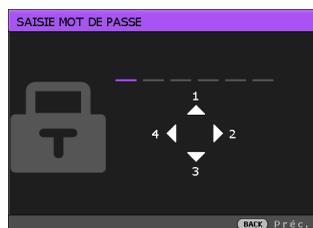
Il serait gênant d'activer la fonction de verrou alimentation et d'oublier ensuite votre mot de passe. Imprimez ce manuel (si nécessaire) et notez-y le mot de passe choisi, puis conservez-le dans un endroit sûr afin de pouvoir le consulter en cas de besoin.

## Définition d'un mot de passe



Une fois le mot de passe défini, vous ne pourrez utiliser le projecteur que si vous entrez le mot de passe correct à chaque démarrage.

- Ouvrez le menu à l'écran et accédez au menu **CONFIG. SYSTÈME : avancée > Mot de passe**. Appuyez sur **OK**. La page **Mot de passe** s'affiche.
- Mettez en surbrillance **Verrou alimentation** et sélectionnez **Activ.** en appuyant sur **◀/▶**.
- Comme illustré à droite, les quatre touches flèches (**▲/▼/◀/▶**) 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.
- Confirmez le nouveau mot de passe en entrant à nouveau le nouveau mot de passe.  
Une fois le mot de passe défini, le menu à l'écran revient à la page **Mot de passe**.
- Pour activer la fonction **Verrou alimentation**, appuyez sur **▲/▼** pour aller sur **Verrou alimentation** et appuyez sur **◀/▶** pour sélectionner **Activ..**



Les chiffres saisis s'affichent à l'écran sous la forme d'astérisques. Notez le mot de passe choisi dans ce manuel de manière à pouvoir le retrouver facilement.

Mot de passe : \_\_\_\_\_

Conservez ce manuel dans un endroit sûr.

- Pour quitter le menu à l'écran, appuyez sur **BACK**.

## Oubli du mot de passe

Si la fonction de mot de passe est activée, vous serez invité à entrer les six chiffres du mot de passe à chaque mise sous tension du projecteur. Si vous entrez un mot de passe incorrect, le message d'erreur illustré à droite s'affiche pendant trois secondes, suivi du message « **SAISIE MOT DE PASSE** ». Pour réessayer, entrez un autre mot de passe à six chiffres. Si vous n'aviez pas noté le mot de passe dans ce manuel et que vous ne vous en souvenez plus, vous pouvez suivre la procédure de rappel de mot de passe. Voir « [Procédure de rappel de mot de passe](#) » à la page 40 pour les détails.



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. Maintenez enfoncé le bouton **AUTO** de la télécommande pendant 3 secondes. Le projecteur affiche un code à l'écran.

- Dans le menu OSD **Avancé**



- Dans le menu OSD **Base**



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

Pour ce faire, vous devez avant tout accéder au menu OSD **Avancé** (voir « À propos des menus OSD » à la page 32 pour plus de détails).

1. Ouvrez le menu à l'écran et accédez au menu **CONFIG. SYSTÈME : avancée > Mot de passe > Modifier MP**.
2. Appuyez sur **OK**. Le message '**SAISIE MOT DE PASSE ACTUEL**' s'affiche.
3. Entrez l'ancien mot de passe.
  - S'il est correct, un message '**SAISIE NOUVEAU MOT DE PASSE**' s'affiche.
  - S'il n'est pas correct, un message d'erreur s'affiche pendant trois secondes, 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.

 Les chiffres saisis s'affichent à l'écran sous la forme d'astérisques. Notez le mot de passe choisi dans ce manuel de manière à pouvoir le retrouver facilement.

Mot de passe : \_ \_ \_ \_ \_

Conservez ce manuel dans un endroit sûr.

5. Confirmez le nouveau mot de passe en entrant à nouveau le nouveau mot de passe.
6. Vous venez d'attribuer un nouveau mot de passe au projecteur. N'oubliez pas d'entrer ce nouveau mot de passe au prochain démarrage du projecteur.
7. Pour quitter le menu à l'écran, appuyez sur **BACK**.

## Désactivation de la fonction de mot de passe

Pour désactiver la protection par mot de passe, retournez au menu **CONFIG.**

**SYSTÈME : avancée > Mot de passe > Verrou alimentation** après l'ouverture du système de menus à l'écran. Sélectionnez **Désact.** en appuyant sur **◀/▶**. Le message '**SAISIE MOT DE PASSE**' s'affiche. Entrez le mot de passe actuel.

- i. S'il est correct, le menu à l'écran retourne à la page **Mot de passe** avec le mot **Désact.** au niveau de **Verrou alimentation**. Vous n'aurez pas besoin d'entrer le mot de passe la prochaine fois que vous mettrez le projecteur sous tension.
- ii. S'il n'est pas correct, un message d'erreur s'affiche pendant trois secondes, 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.

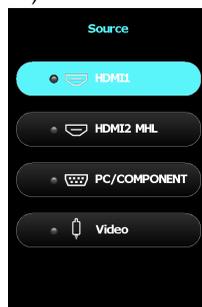
Si vous souhaitez que le projecteur recherche toujours automatiquement les signaux :

- Dans le menu OSD **Avancé**, allez sur le menu **CONFIG. SYSTÈME : de base** et activez **Source auto**. (voir « [Source auto](#) » à la page 36)
- Dans le menu OSD de **Base**, si aucun signal n'est connecté au projecteur, allez dans **Source auto** et activez-le. Si des signaux sont connectés, allez dans le menu **Réglages** puis activez **Source auto**. (voir « [Source auto](#) » à la page 36 et 37)

Vous pouvez également vous déplacer manuellement parmi les signaux d'entrée disponibles.

1. Appuyez sur **SOURCE** sur le projecteur ou appuyez directement sur la source d'entrée à partir de la télécommande. Une barre de sélection de la source s'affiche.
2. Appuyez sur ▲/▼ jusqu'au signal souhaité et appuyez sur **OK**.

Une fois le signal détecté, les informations concernant la source sélectionnée s'affichent sur l'écran pendant quelques secondes. Si plusieurs appareils sont connectés au projecteur, répétez les étapes 1-2 pour rechercher un autre signal.



- ☞ Le niveau de luminosité de l'image projetée change en fonction des différents signaux d'entrée. Les présentations informatiques de données (graphiques), utilisant le plus souvent des images statiques, sont généralement plus lumineuses que la vidéo, qui utilise plutôt des images animées (films).
- La résolution native de ce projecteur est dans un format 16:9. Pour les meilleurs résultats d'affichage de l'image, sélectionnez et utilisez un signal d'entrée avec cette résolution. Toute autre résolution sera adaptée par le projecteur en fonction du réglage du format, ce qui peut causer des distorsions de l'image ou une perte de clarté de l'image. Voir « [Rapport H/L](#) » à la page 49 pour plus d'informations.

Vous pouvez aussi renommer la source :

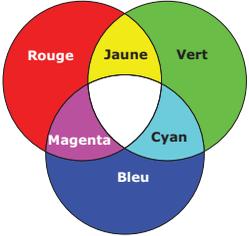
1. Appuyez sur **MENU** puis appuyez sur ◀/▶ jusqu'à la sélection du menu **CONFIG. SYSTÈME : de base**.
2. Appuyez sur ▼ pour sélectionner **Renom.source**, puis sur **OK**. La page **Renom.source** s'affiche.
3. Appuyez sur ▲/▼/◀/▶ jusqu'à ce que le caractère souhaité soit sélectionné et appuyez sur **OK**.

# Menu IMAGE

Sous-menu	Fonctions et descriptions
Mode Image	<p>Sélectionne un mode image prédéfini adapté à votre environnement d'exploitation et au type d'image du signal d'entrée.</p> <p>Les modes images prédéfinis sont décrits ci-dessous :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Lumineux</b> : Optimise la luminosité de l'image projetée. Ce mode est adapté aux environnements où une grande luminosité est requise, comme les pièces bien éclairées.</li> <li>• <b>Football</b> : Optimisé pour regarder des matchs de football dans des conditions de faible éclairage ou à lumière tamisée.</li> <li>• <b>Football (clair)</b> : Optimisé pour regarder des matchs de football dans des environnements bien éclairés.</li> </ul> <p> Les modes Football et Football (Lumineux) ont un mode sonore correspondant, changer le mode sonore changera également le mode sonore.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Cinéma</b> : Grâce à une saturation de couleurs équilibrée et un contraste avec un faible niveau de luminosité, c'est l'option la mieux adaptée pour apprécier les films dans un environnement sans éclairage (comme dans un cinéma).</li> <li>• <b>Jeux</b> : Adapté aux jeux vidéo dans un salon lumineux.</li> <li>• <b>Utilisateur</b> : Rétablit les paramètres personnalisés. Accédez au menu OSD <b>Avancé</b> et consultez Gestion mode util. pour plus de détails.</li> </ul> <p> Cette fonction est accessible par la télécommande.</p>
Gestion mode util.	<p> Les fonctions sont disponibles uniquement si <b>Mode Image</b> est réglé sur <b>Util.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Charger param. De</b> Vous permet d'ajuster manuellement un mode image prédéfini et d'en faire une option disponible dans la liste de modes image.             <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Allez dans le menu <b>IMAGE &gt; Mode Image</b>, sélectionnez <b>Util.</b></li> <li>2. Appuyez sur ▼ pour sélectionner <b>Gestion mode util.</b></li> <li>3. Dans la fenêtre <b>Gestion mode util.</b>, sélectionnez <b>Charger param. De</b> et appuyez sur <b>OK</b>.</li> <li>4. Appuyez sur ▼ pour sélectionner un mode image adapté à vos besoins.</li> <li>5. Une fois terminé, appuyez sur <b>OK</b> et <b>BACK</b> pour retourner au menu <b>IMAGE</b>.</li> <li>6. Appuyez sur ▼ pour sélectionner les autres sous-menus dans lesquels vous souhaitez faire des changements et ajustez les valeurs avec ◀/▶. Les ajustements définissent le mode utilisateur sélectionné.</li> </ol> </li> <li>• <b>Renom.mode util.</b> Sélectionner pour renommer les modes images personnalisés (<b>Util</b>).             <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Allez dans le menu <b>IMAGE &gt; Mode Image</b>, sélectionnez <b>Util.</b></li> <li>2. Appuyez sur ▼ pour sélectionner <b>Gestion mode util.</b></li> <li>3. Dans la fenêtre <b>Gestion mode util.</b>, sélectionnez <b>Renom.mode util.</b> et appuyez sur <b>OK</b>.</li> <li>4. Dans la fenêtre <b>Renom.mode util.</b>, utilisez ▲/▼/◀/▶ pour sélectionner les caractères souhaités pour le mode sélectionné.</li> <li>5. Une fois terminé, appuyez sur <b>OK</b> et <b>BACK</b> pour sortir.</li> </ol> </li> </ul>

Sous-menu	Fonctions et descriptions
Luminosité	<p>Règle la luminosité de l'image. Lors de l'ajustement de ce contrôle, les zones noires de l'image restent noires et les détails présents dans les zones sombres sont visibles.</p>  <p>Plus la valeur est élevée, plus l'image est claire, plus la valeur est basse, plus l'image est sombre.</p> <p> Cette fonction est accessible par la télécommande.</p>
Contraste	<p>Ajuste la gradation entre les zones sombres et claires de l'image. Après avoir ajusté la valeur de <b>Luminosité</b>, ajustez le <b>Contraste</b> pour définir le niveau de blanc.</p>  <p>Plus la valeur est élevée, plus l'image est contrastée.</p> <p> Cette fonction est accessible par la télécommande.</p>
Couleur	<p>Ajuste le niveau de saturation des couleurs (la quantité de chaque couleur dans une image vidéo). Des réglages plus bas produisent des couleurs moins saturées. Régler à la valeur minimale rend l'image noir et blanc. Si le réglage est trop élevé, les couleurs de l'image seront trop vives, ce qui donnera un aspect irréaliste à l'image.</p>
Teinte	<p>Règle les teintes des couleurs rouge et verte de l'image. Plus la valeur est élevée, plus l'image tire vers le rouge. Plus la valeur est faible, plus l'image tire vers le vert.</p>
Netteté	<p>Règle pour rendre l'aspect de l'image plus net ou plus flou.</p>  <p>Plus la valeur est élevée, plus l'image est nette. Plus la valeur est faible, plus l'image est floue.</p> <p> Cette fonction est accessible par la télécommande.</p>
Température des couleurs*	<p>Les options disponibles pour les paramètres de température de couleurs* varient selon le signal d'entrée connecté.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Normal</b> : Préserve la couleur normale des blancs.</li> <li>• <b>Froid</b> : Le blanc des images tire vers le bleu.</li> <li>• <b>Lampe d'origine</b> : Possède la température de couleur d'origine de la lampe et une meilleure luminosité. Ce réglage est adapté aux environnements où une très grande luminosité est requise, comme pour la projection d'images dans des pièces bien éclairées.</li> <li>• <b>Chaud</b> : Le blanc des images tire vers le rouge.</li> </ul> <p><b>*À propos des températures des couleurs :</b>  Beaucoup de teintes sont considérées comme des « blancs » pour une multitude de raisons. La « température des couleurs » est l'une des méthodes courantes utilisées pour représenter la couleur blanche. Une couleur blanche avec une faible température des couleurs semble tirer vers le rouge. Par contre, une couleur blanche dont la température des couleurs est élevée tire davantage vers le bleu.</p> <p> Cette fonction est accessible par la télécommande.</p> <p> La fonction ne prend pas en charge l'espace colorimétrique YUV.</p>



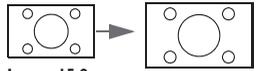
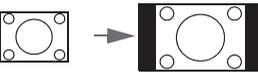
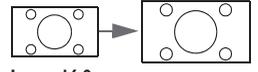
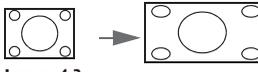
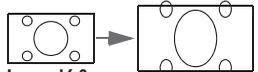
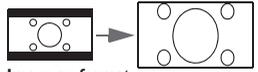
Sous-menu	Fonctions et descriptions
Avancé...	<p>• <b>Gestion des couleurs</b></p> <p>Dans la plupart des installations, la gestion des couleurs ne sera pas nécessaire, telles que dans une salle de classe, une salle de réunion ou dans les situations où les lumières restent allumées, ou lorsque les fenêtres laissent rentrer la lumière dans la pièce.</p> <p>La gestion des couleurs ne devrait être considérée que dans les installations permanentes avec des niveaux d'éclairage contrôlés, telles que les salles de conseil, les amphithéâtres ou les salles de cinéma à la maison. La gestion des couleurs fournit un ajustement précis des couleurs pour permettre une meilleure reproduction des couleurs.</p> <p>Une gestion des couleurs appropriée ne peut être obtenue que dans des conditions d'affichage contrôlées et reproductibles. Il est nécessaire d'utiliser un colorimètre (appareil de mesure la coloration) et de fournir un groupe d'images source appropriées pour mesurer la reproduction des couleurs. Ces outils ne sont pas fournis avec le projecteur. Cependant, le vendeur de votre projecteur devrait pouvoir vous guider ou éventuellement peut vous proposer un installateur professionnel expérimenté.</p> <p>La gestion des couleurs fournit six groupes de couleurs (RVBCMJ) à ajuster. Lorsque vous sélectionnez une couleur, vous pouvez ajuster sa plage et sa saturation en fonction de vos préférences.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Appuyez sur <b>OK</b> et la page <b>Gestion des couleurs</b> s'affiche.</li> <li>2. Mettez en surbrillance <b>Couleur primaire</b> et appuyez sur ◀/▶ pour sélectionner une couleur parmi <b>Rouge, Vert, Bleu, Cyan, Magenta et Jaune</b>.</li> <li>3. Appuyez ▼ pour choisir <b>Nuance</b> et appuyez sur ◀/▶ pour sélectionner sa plage. Une augmentation des valeurs donnera des couleurs composées d'une plus grande proportion des deux couleurs adjacentes. Veuillez vous reporter à l'illustration à droite 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.</li> <li>4. Appuyez sur ▼ pour choisir <b>Saturation</b> et ajustez ses valeurs selon vos préférences en appuyant sur ◀/▶. 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.</li> <li>5. Appuyez sur ▼ pour choisir <b>Gain</b> et ajustez ses valeurs selon vos préférences en appuyant sur ◀/▶. Le niveau de contraste de la couleur primaire sélectionnée sera affecté. Chaque ajustement apporté se reflétera immédiatement dans l'image.</li> <li>6. Répétez les étapes 2 à 5 pour les autres ajustements des couleurs.</li> <li>7. Assurez-vous d'avoir effectué tous les ajustements souhaités.</li> <li>8. Appuyez sur <b>OK</b> et <b>BACK</b> pour quitter et enregistrer les paramètres.</li> </ol>  <p>Le diagramme est un diagramme de Venn à six couleurs. Il se compose de six cercles qui se chevauchent en un point central blanc. Les couleurs sont : Rouge (à gauche), Jaune (en haut), Vert (à droite), Cyan (en bas-droite), Bleu (en bas), et Magenta (à gauche). Les zones de chevauchement sont également colorées, montrant comment les couleurs se mélangent.</p>
Réduction du bruit	Réduit le bruit électrique de l'image causé par différents lecteurs multimédia. Plus la valeur est élevée, moins le bruit est important.

Sous-menu	Fonctions et descriptions
Mode film	Améliore la qualité de l'image lors de la projection d'images composites à partir d'un film sur DVD ou d'un disque Blu-ray. Réglez sur <b>Désact.</b> pour désactiver la fonction.
Réinit. mode image actuel	<p>Tous les ajustements que vous avez effectués pour le <b>Mode Image</b> sélectionné (dont les modes prédéfinis, Mode <b>Util.</b>) repassent aux valeurs prédéfinies en usine.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Appuyez sur <b>OK</b>. Le message de confirmation s'affiche.</li> <li>2. Utilisez <b>◀/▶</b> pour sélectionner <b>Réinit.</b> et appuyez sur <b>OK</b>. Le mode image repasse aux réglages prédéfinis en usine.</li> <li>3. Répétez les étapes 1 et 2 pour réinitialiser les autres modes images.</li> </ol>

# Menu Config audio

Sous-menu	Fonctions et descriptions
Mode son	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Mode effet</b> Sélectionne un mode effet sonore selon vos préférences. Les modes sons prédéfinis suivants sont disponibles : <b>Standard, Cinéma, Musique, Jeux, Sport, Football</b> et <b>Utilisateur</b>. Le mode sonore Football est optimisé pour la visualisation de matchs de football. Le mode sonore Cinéma est optimisé pour la visualisation de films. En sélectionnant le mode <b>Utilisateur</b>, vous pouvez faire des ajustements manuels avec la fonction <b>EQ util</b>.  <b>Si la fonction Muet est activée, ajuster le mode son désactive la fonction Muet.</b></li> <li>• <b>EQ util</b> Sélectionne les bandes de fréquence souhaitées (100 Hz, 300 Hz, 1 kHz, 3 kHz et 10 kHz) pour ajuster les niveaux en fonction de vos préférences. Les réglages effectués ici définissent le mode <b>Utilisateur</b>.</li> </ul>
Muet	<p>Sélectionne <b>Activ.</b> pour désactiver temporairement le haut-parleur interne du projecteur ou le volume en sortie de la prise de sortie audio. Pour restaurer l'audio, sélectionnez <b>Désact.</b>.</p> <p> <b>Cette fonction est accessible par la télécommande.</b></p>
Volume	<p>Ajuste le niveau du volume du haut-parleur interne du projecteur ou le volume en sortie de la prise de sortie audio.</p> <p> <b>Si la fonction Muet est activée, ajuster Muet désactive la fonction Muet.</b></p> <p> <b>Cette fonction est accessible par la télécommande.</b></p>
Bip de mise sous/hors tension	<p><b>Active</b> ou <b>Désactive</b> le bip du projecteur.</p> <p> <b>Le bip de mise sous/hors tension peut uniquement être ajusté ici. Passer le son à muet ou ajuster le niveau sonore n'affecte pas le bip de mise sous/hors tension.</b></p>
Réinit réglage audio	Tous les ajustements que vous avez effectués dans le menu Config audio repassent aux valeurs prédéfinies en usine.

# Menu Affichage

Sous-menu	Fonctions et descriptions
Rapport H/L	<p>La résolution native de ce projecteur est dans un format 16:9. Cependant, vous pouvez utiliser cette fonction pour afficher l'image projetée d'un rapport H/L différent.</p> <p> <b>Dans les illustrations suivantes, les parties noires correspondent aux zones inactives et les parties blanches aux zones actives.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li> <p><b>Auto</b></p>  <p>Image 15:9</p> <p>Met une image à l'échelle proportionnellement pour qu'elle soit adaptée à la résolution native du projecteur dans sa largeur horizontale ou verticale. Ceci permet de faire le meilleur usage de l'écran et conserve le rapport H/L d'une image.</p> </li> <li> <p><b>4:3</b></p>  <p>Image 4:3</p> <p>Met l'image à l'échelle afin qu'elle s'affiche au centre de l'écran avec un rapport H/L de 4:3.</p> </li> <li> <p><b>16:9</b></p>  <p>Image 16:9</p> <p>Met une image à l'échelle afin qu'elle s'affiche au centre de l'écran avec un rapport H/L de 16:9.</p> </li> <li> <p><b>Large</b></p>  <p>Image 4:3</p> <p>Étire une image dans le sens horizontal pour l'adapter à la largeur de l'écran. Ceci ne modifie pas la hauteur d'une image.</p> </li> <li> <p><b>Boîte aux lettres</b></p>  <p>Image 16:9</p>  <p>Image au format boîte aux lettres</p> <p>Étire une image pour correspondre à la résolution native du projecteur dans sa largeur et redimensionne la hauteur aux 3/4 de la largeur de projection. Ceci rend une image plus grande que la hauteur de l'écran. Les bords haut et bas de l'image affichée sont rognés. Ceci convient aux contenus produits au format boîte aux lettres (avec des bandes noires en haut et en bas).</p> </li> </ul>
Position image	<p>Affiche la fenêtre <b>Position image</b>. Vous pouvez utiliser les touches flèches directionnelles du projecteur ou de la télécommande pour ajuster la position de l'image projetée.</p> <p>Les valeurs indiquées dans la partie inférieure de la fenêtre changent à chaque fois que vous appuyez sur une touche.</p> <p> <b>Cette fonction n'est disponible que lorsqu'un signal PC est sélectionné.</b></p>
Réglage hors balayage	<p>Cache la mauvaise qualité d'image dans les quatre coins.</p> <p>Plus la valeur est élevée, plus l'image est cachée tandis que l'écran reste rempli et précis. Un réglage à 0 signifie que l'image est affichée à 100 %.</p>

Sous-menu	Fonctions et descriptions
Réglage PC et composantes YPbPr	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Taille H</b> Règle la largeur horizontale de l'image.  Cette fonction n'est disponible que lorsqu'un signal PC (RGB analogique) est sélectionné.</li> <li>• <b>Phase</b> Ajuste la phase de l'horloge pour réduire la distorsion de l'image.  Cette fonction n'est disponible que lorsqu'un signal PC (RGB analogique) est sélectionné.</li> <li>• <b>Auto (uniquement pour la fréquence PC RGBHD)</b> Ajuste automatiquement la phase et la fréquence.  Cette fonction n'est disponible que lorsqu'un signal PC est sélectionné.</li> </ul>
3D	<p>Ce projecteur prend en charge la lecture de contenu en trois dimensions (3D) transféré par l'intermédiaire de vos contenus et appareils vidéo compatibles 3D, tels que les consoles PlayStation (avec disques de jeu 3D), les lecteurs 3D Blu-ray 3D (avec disques Blu-ray 3D), les télévisions 3D (avec chaînes 3D), etc. Après avoir connecté les appareils vidéo 3D sur le projecteur, mettez les lunettes 3D BenQ et assurez-vous qu'elles sont en marche pour visualiser les contenus 3D.</p> <p> <b>En regardant des contenus 3D,</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>L'image peut sembler mal positionnée, ce n'est cependant pas un défaut du produit.</b></li> <li>• <b>Faites des pauses régulières lorsque vous regardez du contenu 3D.</b></li> <li>• <b>Arrêtez de regarder des contenus 3D en cas d'inconfort ou de fatigue.</b></li> <li>• <b>Restez à bonne distance de l'écran, à au moins 3 fois l'équivalent de la hauteur de l'écran lorsque vous regardez des contenus 3D.</b></li> <li>• <b>Les enfants et les adultes avec des problèmes d'hypersensibilité à la lumière, des problèmes cardiaques et d'autres antécédents médicaux doivent éviter de regarder les contenus 3D.</b></li> </ul> <p>Les fonctions suivantes permettent d'améliorer votre expérience de visualisation 3D.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Mode 3D</b> Le paramètre par défaut est <b>Auto</b> et le projecteur choisit automatiquement le format 3D approprié lorsqu'il détecte un contenu en 3D. Si le projecteur ne peut pas reconnaître le format 3D, choisissez manuellement un mode 3D en fonction de vos préférences.  <b>Quand cette fonction est activée :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Le niveau de luminosité de l'image projetée diminue.</b></li> <li>• <b>Le Mode Image ne peut pas être changé.</b></li> </ul> </li> <li>• <b>Inver. sync 3D</b> Si votre image 3D est déformée, activez cette fonction pour basculer entre les images pour l'œil gauche et l'œil droit pour une expérience de visualisation 3D plus confortable.  Cette fonction est accessible par la télécommande.</li> </ul>

## Menu CONFIG. SYSTÈME : de base

Sous-menu	Fonctions et descriptions
Langue	Règle la langue des menus affichés à l'écran.
Couleur de fond	Définit la couleur de fond quand aucun signal n'arrive au projecteur.
Écran de veille	Permet de sélectionner le logo à afficher lors de la phase de démarrage du projecteur. Vous pouvez choisir l'écran avec le logo <b>BenQ</b> , l'écran <b>Bleu</b> ou l'écran <b>Noir</b> .
Pos. du projecteur	Vous pouvez installer le projecteur au plafond, derrière un écran ou encore l'associer à un ou plusieurs miroirs. Voir « <b>Choix de l'emplacement</b> » à la page 16 pour plus d'informations.
Arrêt auto.	Empêche toute projection inutile quand aucun signal n'est détecté pendant une longue durée. Voir « <b>Paramètre Alim. auto. désact.</b> » à la page 60 pour plus d'informations.
Mise sous tension directe	Si la fonction est réglée sur <b>Activ.</b> , le projecteur sera allumé automatiquement une fois que l'alimentation est fournie par le câble électrique. Si la fonction est réglée sur <b>Désact.</b> , vous devrez allumer le projecteur en appuyant sur  sur le projecteur ou  sur la télécommande.
Réglages des menus	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Type menu</b> Passe au menu OSD de <b>Base</b>.</li> <li>• <b>Position des menus</b> Définit la position de l'OSD sur l'écran de projection.</li> <li>• <b>Durée aff. des menus</b> Détermine le temps d'attente avant la désactivation de l'affichage du menu à l'écran lorsque vous n'actionnez aucune touche.</li> <li>• <b>Message de rappel vide</b> Définit si le message de rappel est affiché par le projecteur quand l'image est masquée.</li> </ul>
Renom.source	Renomme la source d'entrée actuelle au nom souhaité. Dans la fenêtre <b>Renom.source</b> , utilisez ▲/▼/◀/▶ pour définir les caractères souhaités pour l'élément de source connecté. Une fois terminé, appuyez sur <b>OK</b> pour enregistrer les modifications.
Source auto	Détermine si le projecteur auto détecte les sources d'entrée. Sélectionnez <b>Activ.</b> pour permettre au projecteur de balayer à la recherche de sources d'entrée jusqu'à ce qu'il obtienne un signal. Si la fonction est réglée sur <b>Désact.</b> , le projecteur sélectionne la dernière source d'entrée utilisée.

# Menu CONFIG. SYSTÈME : avancée

Sous-menu	Fonctions et descriptions
Param. lampe	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Réinit cpt lampe</b> Active cette fonction uniquement après l'installation d'une nouvelle lampe. Si vous sélectionnez <b>Réinit.</b>, un message « <b>Réinitialisation réussie</b> » s'affiche pour notifier que la durée de la lampe a été réinitialisée à « 0 ».</li> <li>• <b>Compteur de la lampe</b> Afficher Durée utilisation lamp en mode normal, en mode Eco, en mode SmartEco et en heures de lampe équivalentes.</li> </ul>
Paramètres HDMI	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Format HDMI</b> Sélection type source d'entrée pour signal HDMI. Vous pouvez aussi sélectionner manuellement le type de source. Les différents types de source transmettent des normes différentes pour le niveau de luminosité.  <b>Le format HDMI n'est disponible que lorsqu'un signal HDMI est sélectionné.</b></li> <li>• <b>CEC</b> Active ou désactive la fonction CEC. Lorsque vous connectez un appareil compatible HDMI CEC à votre projecteur à l'aide d'un câble HDMI, la mise sous tension de l'appareil compatible HDMI CEC allume automatiquement le projecteur. La mise hors tension du projecteur éteint automatiquement l'appareil compatible HDMI CEC.</li> </ul>
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.
Motif de test	Active cette fonction pour afficher le motif de test en grille, qui vous permet d'ajuster la taille de l'image et la mise au point afin de vérifier si l'image projetée est exempte de déformation.
Sous-titrage	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Activer Ss-tit. codé</b> Active la fonction en sélectionnant <b>Activ.</b> lorsque le signal d'entrée sélectionné comporte du sous-titrage*. *À propos du sous-titrage Affichage à l'écran du dialogue, des commentaires et des effets sonores des émissions de télévision et vidéos qui sont sous-titrées (indiqué habituellement « SS-T » dans les listes des téléviseurs).</li> <li>• <b>Version Ss-tit.</b> Sélectionne le mode de sous-titrage préféré. Pour afficher le sous-titrage, sélectionnez SS-T1 / SS-T2 / SS-T3 / ou SS-T4 (SS-T1 affiche le sous-titrage dans la langue principale de votre région).</li> </ul>
Refroidissement rapide	Sélectionne <b>Activ.</b> pour réduire la durée de refroidissement du projecteur d'une durée normale de 90 secondes à environ 3 secondes.

Sous-menu	Fonctions et descriptions
Mode Haute altitude	<p>Il s'agit d'un mode de fonctionnement dans les zones à haute altitude ou aux températures élevées. Activez la fonction si votre environnement est entre 1500 et 3000 mètres d'altitude et si la température ambiante est entre 0 et 30 °C.</p> <p> <b>N'utilisez pas le Mode Haute altitude si votre altitude est entre 0 m et 1500 m et la température est entre 0°C et 30°C. Le projecteur sera trop refroidi si vous activez ce mode dans cette condition.</b></p> <p>Si vous sélectionnez le <b>Mode Haute altitude</b>, 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.</p> <p>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.</p>
Mot de passe	<p>Pour des raisons de sécurité et pour empêcher une utilisation non autorisée, vous pouvez configurer la sécurité par mot de passe pour le projecteur. Voir « Utilisation de la fonction de mot de passe » à la page 39 pour plus d'informations.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Modifier MP</b></li> </ul> <p>Vous serez invité à entrer le mot de passe avant de pouvoir le modifier.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Verrou alimentation</b></li> </ul> <p>Permet de limiter l'utilisation du projecteur à ceux qui connaissent le mot de passe correct.</p>
Verrouillage des touches	<p>Avec le verrouillage des touches du projecteur, vous pouvez éviter que les paramètres de votre projecteur soient modifiés accidentellement (par des enfants, par exemple).</p> <p>Si vous sélectionnez <b>Activ.</b> pour activer cette fonction, aucune touche de commande du projecteur ne fonctionnera, sauf  <b>ALIMENTATION</b>.</p> <p>Pour déverrouiller les touches, appuyez et maintenez enfoncé ► pendant 3 secondes sur le projecteur.</p>
Voyant diode	<p>Si vous sélectionnez <b>Activ.</b>, tous les voyants diode du projecteur fonctionnent normalement. Voir « Voyants » à la page 65 pour plus de détails.</p> <p>Si vous sélectionnez <b>Désact.</b>, les voyants diode sont éteints après la mise en marche du projecteur et l'écran de veille s'affiche. Cependant, si le projecteur ne fonctionne pas correctement, les voyants diode s'allument ou clignotent pour vous rappeler qu'un problème peut se produire. Voir également « Voyants » à la page 65 pour plus de détails.</p>
Rétablir tous les param.	<p>Rétablit les paramètres par défaut. Le type de menu OSD repasse au menu OSD de <b>Base</b>.</p> <p> <b>Les paramètres suivants sont conservés: Trapèze, Langue, Pos. du projecteur, Réinit cpt lampe, Mode Haute altitude, Mot de passe, Verrouillage des touches et ISF.</b></p>

# Menu Information

Sous-menu	Fonctions et descriptions
Source	Affiche la source de signal actuelle.
Mode Image	Affiche le mode image actuel dans le menu IMAGE.
Résolution	Affiche la résolution native de la source d'entrée.
Système de couleurs	Affiche le format du système d'entrée.
Durée utilisation lampe	Affiche le nombre d'heures d'utilisation de la lampe.
Format 3D	Affiche le mode 3D actuel. Uniquement disponible lorsque le <b>mode 3D</b> est activé.
Versión micrologiciel	Affiche la version du micrologiciel de votre projecteur.

 **Certaines informations sont données uniquement si certaines sources d'entrée sont utilisées.**

# Arrêt du projecteur

1. Pour éteindre le projecteur, appuyez sur  sur la télécommande pour éteindre directement le projecteur. Ou bien vous pouvez aussi appuyer sur le bouton  **ALIMENTATION** du projecteur et un message d'avertissement apparaît.

Appuyez de nouveau sur 

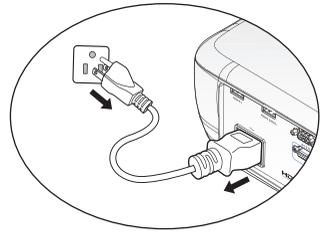
**ALIMENTATION.**

2. Une fois le processus de refroidissement terminé, le **Voyant de l'alimentation** est orange fixe et les ventilateurs s'arrêtent.
3. Débranchez le cordon d'alimentation de la prise murale si vous ne comptez pas utiliser le projecteur pendant longtemps.



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

- **Pour réduire le temps de refroidissement, vous pouvez également activer la fonction Refroidissement rapide. Voir « Refroidissement rapide » à la page 52 pour plus d'informations.**
- **Si le projecteur n'est pas éteint correctement, les ventilateurs se mettront à tourner pendant quelques minutes pour refroidir la lampe lors du redémarrage du projecteur. Appuyez à nouveau sur POWER pour démarrer le projecteur une fois les ventilateurs arrêtés et le Voyant de l'alimentation devenu orange.**
- **La durée de vie de la lampe dépendra de l'environnement et de l'utilisation.**



# Structure du menu OSD Avancé

Notez que les menus à l'écran (OSD) varient en fonction du type de signal sélectionné.

Menu principal	Sous-menu	Options	
IMAGE	Mode Image	Lumineux/ <b>Football</b> /Football (clair)/Cinéma/Jeux/Util. 3D activée : <b>3D</b>	
	Gestion mode util.	Charger param. De	
		Renom.mode util.	
	Luminosité		
	Contraste		
	Couleur		
	Teinte		
	Netteté		
	Température des couleurs	<b>Normal</b> /Froid/Lampe d'origine/Chaud	
	Alimentation de la lampe	Normal/Économique/SmartEco	
	Avancé...	Niveau noir	
		Sélection gamma	1,6/1,8/2,0/2,1/2,2/2,3/2,4/2,6/2,8/ BenQ
		Brilliant Color	<b>Activ.</b> /Désact.
		Réglage fin température couleur	Gain rouge/Gain vert/Gain bleu/ Décalage rouge/Décalage vert/ Décalage bleu
		Gestion des couleurs	Couleur primaire (Rouge/Vert/Bleu/Cyan/Magenta/ Jaune)/Nuance/Gain/Saturation
		Réduction du bruit	
		Mode film	<b>Activ.</b> /Désact.
Réinit. mode image actuel		Réinit./ <b>Annul.</b>	
Config audio	Mode sonore	Mode effet	Standard/Cinéma/Musique/Jeux/ Sport/Football/Utilisateur.
		EQ util	100 Hz/300 Hz/1 kHz/3 kHz/ 10k Hz
	Muet		
	Volume		
	Bip de mise sous/hors tension		
	Réinit réglage audio	Réinit./ <b>Annul.</b>	

<b>Menu principal</b>	<b>Sous-menu</b>	<b>Options</b>	
<b>Affichage</b>	<b>Rapport H/L</b>	<b>Auto</b> /4:3/16:9/Large/Boîte aux lettres	
	<b>Position image</b>		
	<b>Réglage hors balayage</b>		
	<b>Réglage PC et composantes YPbPr</b>	Taille H/Phase/Auto (uniquement pour la fréquence PC RGBHD)	
	<b>3D</b>	<b>Mode 3D</b> Auto (le signal a une trame d'informations)/ 3D Dés/Trame séquentiel./ Combi trame/ Haut-bas/Côte-à-côte <b>Inver. sync 3D</b>	
<b>CONFIG. SYSTÈME : de base</b>	<b>Langue</b>	ENGLISH/ FRANÇAIS/ DEUTSCH/ ITALIANO/ ESPAÑOL/ РУССКИЙ/ 繁體中文/ 简体中文/ 日本語/ 한국어/ Svenska/ Nederlands/ Türkçe/ Čeština/ Português/ తెలుగు/ Polski/ Magyar/ Hrvatski/ Română/ Norsk/ Dansk/ български/ Suomi/ Ελληνικά/ Bahasa Indonesia/ العربية/ हिन्दी	
	<b>Couleur de fond</b>	<b>Noir</b> /Bleu/Violet	
	<b>Écran de veille</b>	<b>BenQ</b> /Noir/Bleu	
	<b>Pos. du projecteur</b>	<b>Avant</b> /Plafond avant/Arrière/Plafond arr.	
	<b>Arrêt auto.</b>	Désactiver/5 min/10 min/15 min/ <b>20 min</b> /25 min/30 min	
	<b>Mise sous tension directe</b>	<b>Activ.</b> /Désact.	
	<b>Réglages des menus</b>	<b>Type menu</b>	
		<b>Position des menus</b>	<b>Centre</b> /Coin sup. gauche/Coin sup. droit/Coin inf. droit/Coin inf. gauche
		<b>Durée aff. des menus</b>	Tj allumé/5 sec/10 sec/ <b>15 sec</b> /20 sec/25 sec/30 sec
		<b>Message de rappel vide</b>	Activ./ <b>Désact.</b>
	<b>Renom.source</b>	Clavier contextuel	
<b>Source auto</b>			

<b>Menu principal</b>	<b>Sous-menu</b>	<b>Options</b>	
<b>CONFIG. SYSTÈME : avancée</b>	<b>Param. lampe</b>	Réinit cpt lampe/Compteur de la lampe	
	<b>Paramètres HDMI</b>	<b>Format HDMI</b>	<b>Auto</b> /Signal PC/Signal vidéo Signal PC : Niveau 0 à 255 Signal vidéo : Niveau 16 à 235
		<b>CEC</b>	<b>Activ./Désact.</b>
	<b>Débit en bauds</b>	9600/14400/19200/38400/57600/ <b>115200</b>	
	<b>Motif de test</b>	Activ./ <b>Désact.</b>	
	<b>Sous-titrage</b>	<b>Activer Ss-tit. codé</b>	Activ./ <b>Désact.</b>
		<b>Version Ss-tit.</b>	<b>SS-T1/SS-T2/SS-T3/SS-T4</b>
	<b>Refroidissement rapide</b>	Activ./ <b>Désact.</b>	
	<b>Mode Haute altitude</b>	Activ./ <b>Désact.</b>	
	<b>Mot de passe</b>	<b>Modifier MP</b>	
		<b>Verrou alimentation</b>	Activ./ <b>Désact.</b>
	<b>Verrouillage des touches</b>	Activ./ <b>Désact.</b>	
	<b>Voyant diode</b>	<b>Activ./Désact.</b>	
	<b>Rétablir tous les param.</b>		
	<b>Informations</b>	<b>Source</b>	
<b>Mode Image</b>			
<b>Résolution</b>			
<b>Système de couleurs</b>			
<b>Durée utilisation lampe</b>			
<b>Format 3D</b>			
<b>Version micrologiciel</b>			

# Entretien

## Entretien du projecteur

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

La lampe est la seule pièce de votre projecteur que vous pouvez retirer. Contactez votre revendeur si d'autres pièces doivent être remplacées.

### Nettoyage de la lentille

Nettoyez la lentille dès que vous remarquez que sa surface est sale ou poussiéreuse.

Avant de nettoyer une partie du projecteur, éteignez-le à l'aide de la procédure d'arrêt appropriée (voir « [Arrêt du projecteur](#) » à la page 55), débranchez le câble d'alimentation et laissez-le refroidir complètement.

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

 **Ne touchez jamais l'objectif avec vos doigts et ne frottez pas l'objectif avec des matières abrasives. Même les serviettes en papier peuvent endommager le revêtement de l'objectif. Utilisez toujours uniquement une brosse pour objectif photographique adaptée, un chiffon et une solution de nettoyage. N'essayez pas de nettoyer l'objectif si le projecteur est en marche ou s'il est encore chaud en raison d'une utilisation précédente.**

### 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 55 puis débranchez le cordon d'alimentation et laissez-le refroidir complètement.

- 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

Pour ranger le projecteur pendant une durée prolongée.

- 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 67 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.

Durée d'utilisation de la lampe : la durée effective d'utilisation de chaque mode lampe pendant le fonctionnement.

Équivalent heure lampe = Total heures lampe  
= 2 \* (heures d'utilisation en mode normal) + 1,4 \* (heures d'utilisation en mode Eco) + 1 \* (heures d'utilisation en mode SmartEco)

Pour obtenir les informations sur les heures de la lampe :

1. Appuyez sur **MENU** puis utilisez les touches flèches (▲/▼/◀/▶) pour aller dans **Informations** ou **Réglages > Informations**.
2. Les informations de **Durée utilisation lampe** s'affichent.
3. Appuyez sur **BACK** pour quitter.

## Augmenter la durée de vie de la lampe

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

Pour accéder au menu OSD **Avancé**, voir « [À propos des menus OSD](#) » à la page 32 pour plus de détails.

### Alimentation de la lampe

Régler le projecteur en mode **Économique** ou **SmartEco** prolonge également la durée de fonctionnement de la lampe.

Mode lampe	Description
<b>Normal</b>	Luminosité de la lampe 100 %.
<b>Économique</b>	Économie de 30% de la consommation de la lampe
<b>SmartEco</b>	Économise jusqu'à 70 % de la consommation électrique de la lampe, selon le niveau de luminosité du contenu.

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

1. Allez à **IMAGE > Alimentation de la lampe**.
2. Appuyez sur **OK** pour afficher la fenêtre **Alimentation de la lampe**.
3. Appuyez sur ◀/▶ pour accéder à votre mode souhaité et appuyez sur **OK**.
4. Une fois terminé, appuyez sur **BACK** pour enregistrer vos changements et sortir.

### Paramètre Alim. auto. désact.

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

1. Allez dans **CONFIG. SYSTÈME : de base > Arrêt automatique**.
2. Appuyez sur ◀/▶ pour sélectionner une durée. Si les durées prédéfinies ne sont pas adaptées à votre présentation, sélectionnez **Désactiver** et le projecteur ne s'éteindra pas automatiquement après une certaine durée.
3. Une fois terminé, appuyez sur **BACK** pour enregistrer vos changements et sortir.

## Quand remplacer la lampe

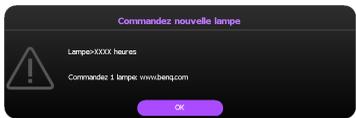
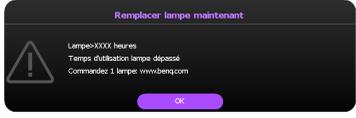
Lorsque le **voyant de la lampe** est rouge ou qu'un message conseillant de remplacer la lampe s'affiche, installez une nouvelle lampe ou consultez votre revendeur. L'utilisation d'une lampe usagée pourrait entraîner des dysfonctionnements au niveau du projecteur, voire une explosion.

Allez sur <http://www.benq.com> pour vous procurer une lampe de rechange.

 Lorsque la lampe est trop chaude, le **LAMP (Voyant de la lampe)** et le **TEMP (voyant d'avertissement de surchauffe)** s'allument. Voir « **Voyants** » à la page 65 pour plus d'informations.

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

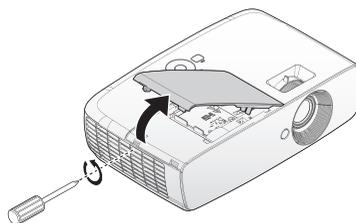
 Les messages d'avertissement ci-dessous ne sont donnés qu'à titre de référence. Pour préparer et remplacer la lampe, veuillez suivre les instructions affichées à l'écran.

Statut	Message
<p>Pour un résultat optimal, installez une nouvelle lampe. Si le projecteur fonctionne généralement en mode <b>Économique</b> (voir « <b>Familiarisation avec la durée de vie en heures de la lampe</b> » à la page 60), il peut continuer à fonctionner jusqu'à ce que l'avertissement suivant de la lampe apparaisse.</p> <p>Appuyez sur <b>OK</b> pour ignorer le message.</p>	 <p>The screenshot shows a dark interface with a warning icon and the text: 'Commandez nouvelle lampe', 'Lampe&gt;XXXX heures', and 'Commandez 1 lampe: www.benq.com'. There is an 'OK' button at the bottom.</p>
<p>Il est conseillé de remplacer la lampe lorsqu'elle a atteint cette durée de vie. La lampe est un consommable. La luminosité de la lampe diminue sur la durée. Ce phénomène est tout à fait normal. La lampe peut être remplacée dès que vous remarquez une diminution significative de la luminosité.</p> <p>Appuyez sur <b>OK</b> pour ignorer le message.</p>	 <p>The screenshot shows a dark interface with a warning icon and the text: 'Remplacer lampe bientôt', 'Lampe&gt;XXXX heures', and 'Commandez 1 lampe: www.benq.com'. There is an 'OK' button at the bottom.</p>
<p>La lampe <b>DOIT</b> être remplacée pour que le projecteur puisse fonctionner correctement.</p> <p>Appuyez sur <b>OK</b> pour ignorer le message.</p>	 <p>The screenshot shows a dark interface with a warning icon and the text: 'Remplacer lampe maintenant', 'Lampe&gt;XXXX heures', 'Temps d'utilisation lampe dépassé', and 'Commandez 1 lampe: www.benq.com'. There is an 'OK' button at the bottom.</p>

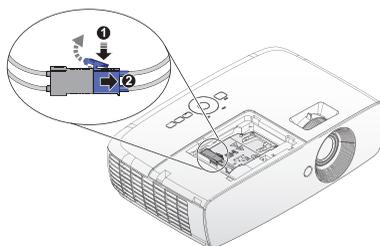
 Le symbole « **XXXX** » affiché dans les messages ci-dessus correspond à des nombres qui varient selon les modèles.

## Remplacement de la lampe

- ⚠ • Si le remplacement de la lampe est effectué lorsque le projecteur est fixé à l'envers au plafond, assurez-vous que personne n'est au-dessous du connecteur de la lampe pour éviter des blessures ou dommages aux yeux du fait 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.
  - Vérifiez que la ventilation est suffisante lors de la manipulation de lampes cassées. Nous vous conseillons d'utiliser des appareils respiratoires, lunettes de protection et protections du visage, et de porter des vêtements de protection tels que des gants.
1. Mettez le projecteur hors tension et débranchez-le de la prise murale. Si la lampe est chaude, laissez-la refroidir pendant 45 minutes pour éviter de vous brûler.
  2. Desserrez les vis captives sur le projecteur.
  3. Retirez le couvercle du compartiment de la lampe comme illustré.



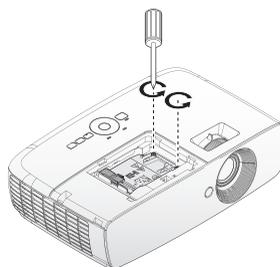
4. Déconnectez le connecteur de la lampe.



5. Desserrez les vis captives de fixation de la lampe.



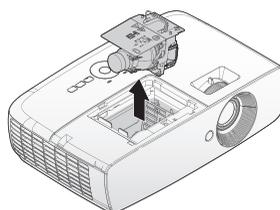
- **Refermez toujours le couvercle de la lampe avant de mettre l'appareil sous tension.**
- **N'introduisez pas vos doigts entre la lampe et le projecteur. Les bords acérés à l'intérieur du projecteur pourraient vous blesser.**



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

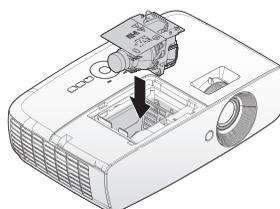


- **Si vous tirez trop vite, la lampe pourrait se casser et du verre pourrait tomber dans le projecteur.**
- **Conservez la lampe hors de portée des enfants et à l'écart de tout risque d'éclaboussure d'eau et de toute source inflammable.**
- **N'introduisez pas vos mains à l'intérieur du projecteur après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

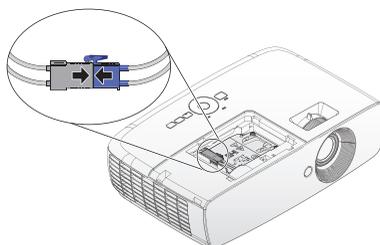


7. Insérez la nouvelle lampe dans son compartiment en vous assurant qu'elle rentre bien dans le projecteur.

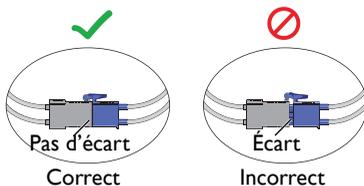
- **Vérifiez que tous les connecteurs sont alignés.**
- **Si vous rencontrez de la résistance, enlevez la lampe et réessayez.**



8. Connectez le connecteur de la lampe et placez-le tout comme sur l'illustration.



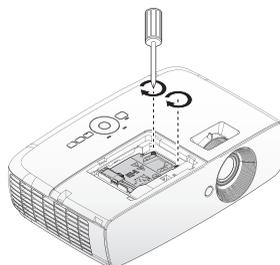
⚠ Le connecteur de la lampe doit bien être en contact avec la base du connecteur comme indiqué dans l'image suivante. Un espace entre le connecteur de la lampe et la base du connecteur peut endommager le projecteur. Les images suivantes montrent des installations correctes et incorrectes du connecteur de la lampe.



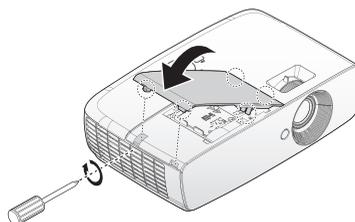
9. Serrez les vis qui maintiennent la lampe en place.
10. Assurez-vous que la poignée est correctement remise en place de manière horizontale.

⚠ • Une vis mal serrée peut être à l'origine d'une mauvaise connexion, susceptible d'entraîner des dysfonctionnements au niveau du projecteur.

- Ne serrez pas la vis excessivement.



11. Remplacez le couvercle du compartiment de la lampe sur le projecteur et resserrer la vis imperdable.



12. Redémarrez le projecteur.

⚠ Réfermez toujours le couvercle de la lampe avant de mettre l'appareil sous tension.

### Réinitialiser le compteur de la lampe

13. Une fois que le logo de démarrage s'affiche, réinitialiser le compteur de la lampe via le menu OSD.

- Dans le menu OSD **Avancé**, allez dans **CONFIG. SYSTÈME : de base > Réinit. compteur lampe** et sélectionnez **Réinit.**
- Dans le menu OSD **Base**, si aucun signal n'est connecté au projecteur, allez dans **Réinit. compteur lampe** et sélectionnez **Réinit.** Si des signaux sont connectés, allez dans **Réglages > Réinit. compteur lampe** et sélectionnez **Réinit.**

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

Un message « **Réinitialisation réussie** » s'affiche pour notifier que la durée de la lampe a été réinitialisée à « **0** ».

# Voyants

Voyant			Statut et description
Alimentation	TEMP	Lampe	
Événements - alimentation			
Orange	Désact.	Désact.	Mode veille
Clignote vert	Désact.	Désact.	Mise en marche
Vert	Désact.	Désact.	Fonctionnement normal
Clignote orange	Désact.	Désact.	Le projecteur refroidit.
Événements - lampe			
Désact.	Désact.	Clignote orange	La lampe ne s'allume pas.
Désact.	Désact.	Rouge	1. 90 secondes de refroidissement sont nécessaires au projecteur. <b>Ou</b> 2. En pareil cas, contactez votre revendeur.
Événements thermiques			
Rouge	Rouge	Désact.	Les ventilateurs ne fonctionnent pas. Le projecteur s'est éteint automatiquement. Si vous tentez de redémarrer votre projecteur, celui-ci va de nouveau s'éteindre. En pareil cas, contactez votre revendeur.
Rouge	Clignote rouge	Désact.	
Rouge	Vert	Désact.	
Vert	Rouge	Désact.	Erreur Température I (température supérieure à la limite).
Vert	Clignote rouge	Désact.	Erreur ouverture capteur thermique I.
Vert	Vert	Désact.	Erreur court-circuit capteur thermique I.
Vert	Clignote vert	Désact.	Erreur connexion IC #1 I2C thermique.
Vert	Rouge	Rouge	Erreur de rupture thermique.
Événements système			
Vert	Désact.	Rouge	Le projecteur s'est éteint automatiquement. Si vous tentez de redémarrer votre projecteur, celui-ci va de nouveau s'éteindre. En pareil cas, contactez votre revendeur.
Clignote rouge	Désact.	Désact.	
Rouge	Désact.	Rouge	
Désact.	Vert	Rouge	Le couvercle de la lampe est ouvert. Vérifiez si le couvercle de la lampe est ouvert ou n'a pas été fermé correctement.
Vert	Désact.	Orange	Durée de vie de la lampe épuisée.
Clignote rouge	Clignote rouge	Clignote rouge	Télécharger.

# Dépannage

Problème	Origine	Solution
Le projecteur ne s'allume pas.	Le cordon d'alimentation n'alimente pas l'appareil en électricité.	Insérez le cordon d'alimentation dans la prise CA située à l'arrière du projecteur et branchez-le sur la prise secteur. Si la prise secteur est dotée d'un interrupteur, assurez-vous que celui-ci est activé.
	Nouvelle tentative de mise sous tension du projecteur durant la phase de refroidissement.	Attendez que la phase de refroidissement soit terminée.
	Le couvercle de la lampe n'est pas fixé solidement.	Fixez correctement le couvercle de la lampe.
Pas d'image.	La source vidéo n'est pas sous tension ou est mal connectée.	Mettez la source vidéo sous tension et vérifiez si le câble de signal est bien connecté.
	Le projecteur n'est pas connecté correctement au signal d'entrée.	Vérifiez son raccordement.
	Le signal d'entrée n'a pas été sélectionné correctement.	Sélectionnez le bon signal d'entrée à l'aide de la touche <b>SOURCE</b> du projecteur ou de la télécommande.
L'image est instable.	Les câbles de connexion ne sont pas solidement connectés au projecteur ou à la source du signal.	Connectez correctement les câbles aux bornes appropriées.
L'image est floue.	L'objectif de projection n'est pas correctement réglé.	Réglez la mise au point de l'objectif à l'aide de la bague correspondante.
	Le projecteur et l'écran ne sont pas alignés correctement.	Ajustez l'angle de projection, l'orientation, et si nécessaire, la hauteur de l'appareil.
	Le couvercle de l'objectif est toujours fermé.	Retirez le couvercle de l'objectif.
La télécommande ne fonctionne pas.	La pile est vide.	Remplacez-la.
	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 7 mètres (23 Pieds) du projecteur.
Le contenu 3D ne s'affiche pas correctement.	Les piles des lunettes 3D sont déchargées.	Rechargez les lunettes 3D.
	Les réglages du menu <b>3D</b> ne sont pas définis correctement.	Définissez correctement les réglages dans le menu <b>3D</b> .
	Votre disque Blu-ray n'est pas au format 3D.	Utilisez un disque Blu-ray 3D et réessayez.
	La source d'entrée n'a pas été sélectionnée correctement.	Sélectionnez la bonne source à l'aide de la touche <b>SOURCE</b> du projecteur ou de la télécommande.

# Caractéristiques

## Caractéristiques du projecteur

 Toutes les caractéristiques peuvent être modifiées sans notification préalable.

### Caractéristiques optiques

Résolution

1080p

Système d'affichage

Système DLP™ monopuce

Ouverture (nombre F)

F = 2,59 à 2,87, f = 16,88 à 21,88 mm

Lampe

Lampe 210 W

### Caractéristiques électriques

Alimentation

AC 100-240 V, 3,0A

50/60 Hz (Automatique)

Consommation

300 W (max), < 0,5 W (veille)

### Caractéristiques mécaniques

Poids

2,65 Kg (5,83 livres)

### Terminaux de sortie

Haut-parleur

(Mono) 10 W (pic à pic)

Sortie signal audio

Prise audio PC x 1

USB

Type A 1,5 A

### Contrôle

USB

Type mini-B

Contrôle série RS-232

9 broches x 1

Récepteur IR x 2

### Terminaux d'entrée

Entrée ordinateur

Entrée RGB

D-Sub 15 broches (femelle) x 1

Entrée signal vidéo

VIDEO

Prise RCA x 1

Entrée de signal SD/HDTV

Analogique - Composant

D-Sub 15 broches (femelle)

Numérique - HDMI x 1

HDMI2/MHL x 1

Entrée signal audio

Entrée audio

Prise audio PC x 1

Prise audio RCA (G/D) x 1

### Caractéristiques

#### environnementales

Température de fonctionnement

0°C à 40°C au niveau de la mer

Humidité relative en fonctionnement

10%-90% (sans condensation)

Altitude de fonctionnement

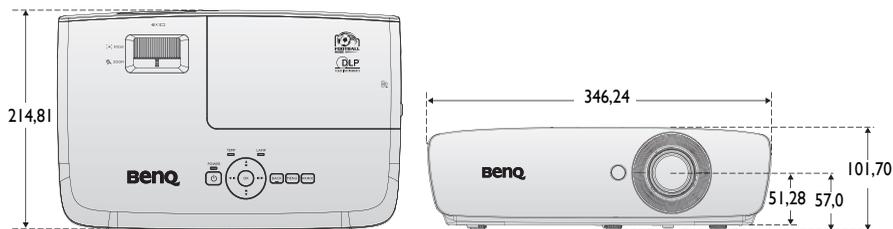
0-1499 m à 0°C-35°C

De 1500 à 3000 m à 0°C à 30°C (avec

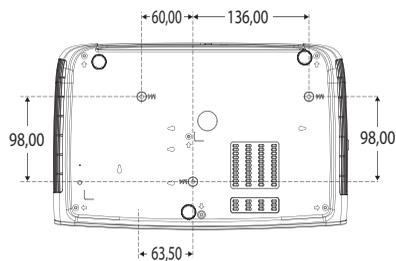
Mode Haute altitude activé)

# Dimensions

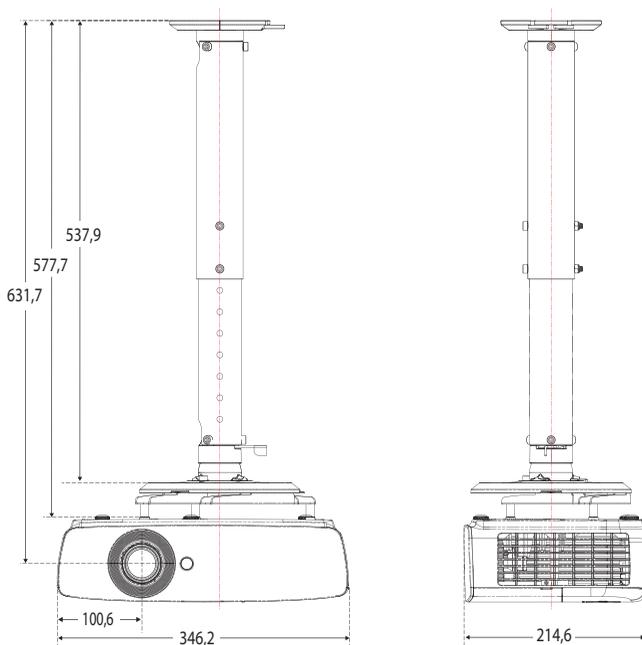
346,24 mm (L) x 101,70 mm (H) x 214,81 mm (P)



## Installation au plafond



\*Vis d'installation au plafond :  
**M4 (Max. L=25, Min. L=20)**



Unité : mm

# Chronogramme

## Fréquences de fonctionnement prises en charge pour l'entrée PC

Résolution	Mode	Taux de rafraîchissement (Hz)	Fréquence horizontale (kHz)	Fréquence (MHz)	Trame séquentiel. 3D	Haut bas 3D	Côte-à-côte 3D
720 x 400	720 x 400_70	70,087	31,469	28,3221			
640 x 480	VGA_60	59,940	31,469	25,175	⊙	⊙	⊙
	VGA_72	72,809	37,861	31,500			
	VGA_75	75,000	37,500	31,500			
	VGA_85	85,008	43,269	36,000			
800 x 600	SVGA_60	60,317	37,879	40,000	⊙	⊙	⊙
	SVGA_72	72,188	48,077	50,000			
	SVGA_75	75,000	46,875	49,500			
	SVGA_85	85,061	53,674	56,250			
	SVGA_120 (Réduire les blancs)	119,854	77,425	83,000	⊙		
1024 x 768	XGA_60	60,004	48,363	65,000	⊙	⊙	⊙
	XGA_70	70,069	56,476	75,000			
	XGA_75	75,029	60,023	78,750			
	XGA_85	84,997	68,667	94,500			
	XGA_120 (Réduire les blancs)	119,989	97,551	115,500	⊙		
1152 x 864	1152 x 864_75	75,000	67,500	108,000			
1024 x 576	Fréquence NB BenQ	60,000	35,820	46,996			
1024 x 600	Fréquence NB BenQ	64,995	41,467	51,419			
1280 x 720	1280 x 720_60	60,000	45,000	74,250	⊙	⊙	⊙
1280 x 768	1280 x 768_60	59,870	47,776	79,500	⊙	⊙	⊙
1280 x 800	WXGA_60	59,810	49,702	83,500	⊙	⊙	⊙
	WXGA_75	74,934	62,795	106,500			
	WXGA_85	84,880	71,554	122,500			
	WXGA_120 (réduire les blancs)	119,909	101,563	146,250	⊙		

Résolution	Mode	Taux de rafraîchissement (Hz)	Fréquence horizontale (kHz)	Fréquence (MHz)	Trame séquentiel. 3D	Haut bas 3D	Côte-à-côte 3D
1280 x 1024	SXGA_60	60,020	63,981	108,000		⊙	⊙
	SXGA_75	75,025	79,976	135,000			
	SXGA_85	85,024	91,146	157,500			
1280 x 960	1280 x 960_60	60,000	60,000	108,000		⊙	⊙
	1280 x 960_85	85,002	85,938	148,500			
1360 x 768	1360 x 768_60	60,015	47,712	85,500		⊙	⊙
1440 x 900	WXGA+_60	59,887	55,935	106,500		⊙	⊙
1400 x 1050	SXGA+_60	59,978	65,317	121,750		⊙	⊙
1600 x 1200	UXGA	60,000	75,000	162,000		⊙	⊙
1680 x 1050	1680 x 1050_60	59,954	65,290	146,250			
640 x 480@67Hz	MAC13	66,667	35,000	30,240			
832 x 624@75Hz	MAC16	74,546	49,722	57,280			
1024 x 768@75Hz	MAC19	74,930	60,241	80,000			
1152 x 870@75Hz	MAC21	75,060	68,680	100,000			

 Ici, la fréquence 3D affichée dépend du fichier EDID et de la carte graphique VGA. Il est possible que l'utilisateur ne puisse choisir les fréquences 3D ci-dessus sur une carte graphique VGA.

## Fréquence prise en charge pour l'entrée Composantes - YPbPr

Fréquences de fonctionnement	Résolution	Fréquence horizontale (kHz)	Fréquence verticale (Hz)	Fréquence d'horloge (MHz)	Trame séquentiel. 3D
480i	720 x 480	15,73	59,94	13,50	⊙
480p	720 x 480	31,47	59,94	27,00	⊙
576i	720 x 576	15,63	50,00	13,50	
576p	720 x 576	31,25	50,00	27,00	
720/50p	1280 x 720	37,50	50,00	74,25	
720/60p	1280 x 720	45,00	60,00	74,25	⊙
1080/50i	1920 x 1080	28,13	50,00	74,25	
1080/60i	1920 x 1080	33,75	60,00	74,25	
1080/24p	1920 x 1080	27,00	24,00	74,25	
1080/25p	1920 x 1080	28,13	25,00	74,25	
1080/30p	1920 x 1080	33,75	30,00	74,25	
1080/50p	1920 x 1080	56,25	50,00	148,50	
1080/60p	1920 x 1080	67,50	60,00	148,50	

## Fréquence prise en charge pour entrée vidéo

Mode Vidéo	Fréquence horizontale (kHz)	Vertical Fréquence (Hz)	Fréquence sous-porteuse (MHz)	Trame séquentiel. 3D
NTSC	15,73	60	3,58	⊙
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	

## Fréquence prise en charge pour entrée HDMI (HDCP)

Résolution	Mode	Taux de rafraîchissement (Hz)	Fréquence horizontale (kHz)	Fréquence (MHz)	Trame séquentiel. 3D	Haut bas 3D	Côte-à-côte 3D
640 x 480	VGA_60	59,940	31,469	25,175	⊙	⊙	⊙
	VGA_72	72,809	37,861	31,500			
	VGA_75	75,000	37,500	31,500			
	VGA_85	85,008	43,269	36,000			
720 x 400	720 x 400_70	70,087	31,469	28,322			
800 x 600	SVGA_60	60,317	37,879	40,000	⊙	⊙	⊙
	SVGA_72	72,188	48,077	50,000			
	SVGA_75	75,000	46,875	49,500			
	SVGA_85	85,061	53,674	56,250			
	SVGA_120 (Réduire les blancs)	119,854	77,425	83,000	⊙		
1024 x 768	XGA_60	60,004	48,363	65,000	⊙	⊙	⊙
	XGA_70	70,069	56,476	75,000			
	XGA_75	75,029	60,023	78,750			
	XGA_85	84,997	68,667	94,500			
	XGA_120 (Réduire les blancs)	119,989	97,551	115,500	⊙		
1152 x 864	1152 x 864_75	75,000	67,500	108,000			
1024 x 576	BenQ Temporisation notebook	60,000	35,820	46,996			
1024 x 600	BenQ Temporisation notebook	64,995	41,467	51,419			
1280 x 720	1280 x 720_60	60,000	45,000	74,250	⊙	⊙	⊙
1280 x 768	1280 x 768_60	59,870	47,776	79,500	⊙	⊙	⊙
1280 x 800	WXGA_60	59,810	49,702	83,500	⊙	⊙	⊙
	WXGA_75	74,934	62,795	106,500			
	WXGA_85	84,880	71,554	122,500			
	WXGA_120 (Réduire les blancs)	119,909	101,563	146,250	⊙		
1280 x 1024	SXGA_60	60,020	63,981	108,000		⊙	⊙
	SXGA_75	75,025	79,976	135,000			
	SXGA_85	85,024	91,146	157,500			

Résolution	Mode	Taux de rafraîchissement (Hz)	Fréquence horizontale (kHz)	Fréquence (MHz)	Trame séquentiel. 3D	Haut bas 3D	Côte-à-côte 3D
1280 x 960	1280 x 960_60	60,000	60,000	108,000		⊙	⊙
	1280 x 960_85	85,002	85,938	148,500			
1360 x 768	1360 x 768_60	60,015	47,712	85,500		⊙	⊙
1440 x 900	WXGA+_60	59,887	55,935	106,500		⊙	⊙
1400 x 1050	SXGA+_60	59,978	65,317	121,750		⊙	⊙
1600 x 1200	UXGA	60,000	75,000	162,000		⊙	⊙
1680 x 1050	1680 x 1050_60	59,954	65,290	146,250		⊙	⊙
640 x 480@67Hz	MAC13	66,667	35,000	30,240			
832 x 624@75Hz	MAC16	74,546	49,722	57,280			
1024 x 768@75Hz	MAC19	75,020	60,241	80,000			
1152 x 870@75Hz	MAC21	75,060	68,680	100,000			
1920 x 1080@60Hz	1920 x 1080_60	60,000	67,500	148,500			
1920 x 1200@60Hz	1920 x 1200_60 (Masquage réduit)	59,950	74,038	154,000		⊙	⊙

 Ici, la fréquence affichée dépend du fichier EDID et de la carte graphique VGA limitée. Il est possible que l'utilisateur ne puisse choisir les fréquences ci-dessus sur une carte graphique VGA.

## Fréquence prise en charge pour entrée vidéo HDMI

Fréquences de fonctionnement	Résolution	Fréquence horizontale (kHz)	Fréquence verticale (Hz)	Fréquence d'horloge (MHz)	Trame séquentiel. 3D	Combi trame 3D	Haut bas 3D	Côte-à-côte 3D
480i	720 (1440) x 480	15,73	59,94	27,00	⊙			
480p	720 x 480	31,47	59,94	27,00	⊙			
576i	720 (1440) x 576	15,63	50,00	27,00				
576p	720 x 576	31,25	50,00	27,00				
720/50p	1280 x 720	37,50	50,00	74,25		⊙	⊙	⊙
720/60p	1280 x 720	45,00	60,00	74,25	⊙	⊙	⊙	⊙
1080/24p	1920 x 1080	27,00	24,00	74,25		⊙	⊙	⊙
1080/25p	1920 x 1080	28,13	25,00	74,25				
1080/30p	1920 x 1080	33,75	30,00	74,25				
1080/50i	1920 x 1080	28,13	50,00	74,25				⊙
1080/60i	1920 x 1080	33,75	60,00	74,25				⊙
1080/50p	1920 x 1080	56,25	50,00	148,50			⊙	⊙
1080/60p	1920 x 1080	67,50	60,00	148,50			⊙	⊙

## Fréquence de fonctionnement prise en charge pour entrée MHL

Fréquences de fonctionnement	Résolution	Fréquence horizontale (kHz)	Fréquence verticale (Hz)	Fréquence d'horloge (MHz)
480i	720 (1440) x 480	15,73	59,94	27,00
480p	720 x 480	31,47	59,94	27,00
576i	720 (1440) x 576	15,63	50,00	27,00
576p	720 x 576	31,25	50,00	27,00
720/50p	1280 x 720	37,50	50,00	74,25
720/60p	1280 x 720	45,00	60,00	74,25
1080/24p	1920 x 1080	27,00	24,00	74,25
1080/25p	1920 x 1080	28,13	25,00	74,25
1080/30p	1920 x 1080	33,75	30,00	74,25
1080/50i	1920 x 1080	28,13	50,00	74,25
1080/60i	1920 x 1080	33,75	60,00	74,25

# 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 85%, la température doit être comprise entre 5°C et 28°C, l'altitude doit être inférieure à 4920 pieds et il faut éviter de faire fonctionner le projecteur dans un environnement poussiéreux. Cette garantie vous confère des droits spécifiques, auxquels peuvent s'ajouter d'autres droits qui varient d'un pays à l'autre.

Pour plus d'informations, visitez le site Web [www.BenQ.com](http://www.BenQ.com).

## Copyright

Copyright 2011 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 les détails du brevet de BenQ.