W2000

Projecteur numérique
Gamme Home Cinéma

Manuel d'utilisation

Table des matières

Consignes de sécurité importantes.....4

Présentation.....7

Caractéristiques du projecteur.....7

Contenu de l'emballage.....9

Accessoires fournis.....9

Accessoires disponibles en option.....9

Vue extérieure du projecteur.....10

Commandes et fonctions.....12

Tableau de commande.....12

Télécommande.....13

Installation.....15

Choix de l'emplacement.....15

Identification de la taille de l'image projetée souhaitée.....16

Dimensions de projection.....16

Décalage de l'objectif de projection.....17

Connexion.....18

Connexion à du matériel vidéo.....18

Connecter des appareils HDMI.....19

Connexion des appareils intelligents.....19

Connexion d'appareils vidéo composantes.....20

Connexion des appareils vidéo.....20

Connexion à un ordinateur.....21

Connexion d'un kit Full HD sans fil (WDP02).....22

Fonctionnement.....24

Mise en marche du projecteur.....24

Arrêt du projecteur.....26

Sécuriser le projecteur.....26

Utilisation d'un verrou câble de sécurité.....26

Utilisation de la fonction de mot de passe.....26

Sélection d'une source d'entrée.....29

Renommer une source d'entrée.....30

Ajustement de l'image projetée.....30

Ajustement de l'angle de projection.....30

Réglage automatique de l'image.....31

Réglage fin de la taille et de la netteté de l'image.....31

Correction trapézoïdale.....32

Fonctions des menus.....33

À propos des menus OSD.....33

Utilisation du menu OSD **Base**.....34

Menu OSD Base - avec signaux d'entrée connectés.....35

Menu OSD Base - sans signal d'entrée connecté.....38

Utilisation du menu OSD **Avancé**.....39

Menu **IMAGE**.....40

Menu **Config audio**.....45

Menu **Affichage**.....46

Menu **CONFIG. SYSTÈME : de base**.....48

Menu **CONFIG. SYSTÈME : avancée**.....49

Menu **Information**.....51

Structure du menus OSD **Avancé**.....52

Entretien.....54

Entretien du projecteur.....54

Informations relatives à la lampe.....55

Familiarisation avec les heures de la lampe.....55

Augmenter la durée de vie de la lampe.....55

Quand remplacer la lampe.....56

Remplacement de la lampe.....57

Voyants.....59

Dépannage.....61

Caractéristiques.....62

Caractéristiques du projecteur.....62

Dimensions.....63

Configuration de montage au plafond.....63

Fréquences de fonctionnement.....64

Informations de garantie et de copyright.....69

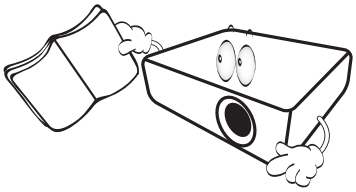
Garantie.....69

Copyright..... 69
Clause de non-responsabilité..... 69

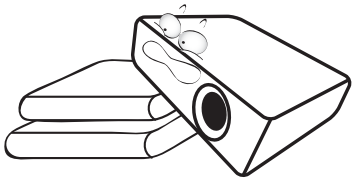
Consignes de sécurité importantes

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

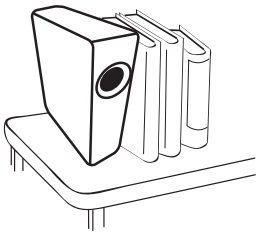
1. Veuillez lire ce manuel d'utilisation avant d'utiliser l'appareil pour la première fois. Gardez ce manuel dans un endroit sûr pour une référence future.



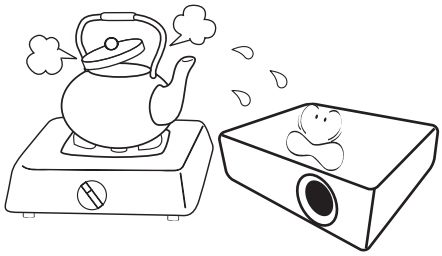
2. Placez toujours le projecteur sur une surface plane et horizontale avant de l'utiliser.
   - Ne posez pas le projecteur sur un chariot, un support ou une table instable, car il pourrait tomber et être endommagé.
   - Ne placez pas de produits inflammables à proximité du projecteur.
   - Ne mettez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



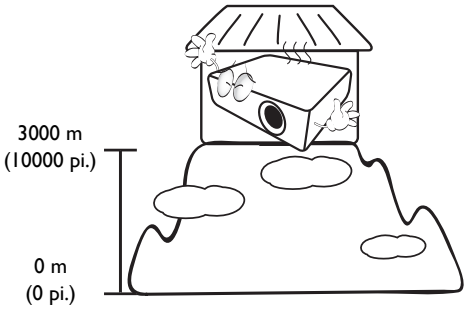
3. Ne stockez pas le projecteur sur le flanc. Il risque de basculer et de blesser quelqu'un ou encore de subir de sérieux dommages.



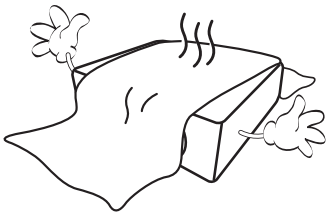
4. Évitez de placer le projecteur dans l'un des environnements suivants :
   - Espace réduit ou peu ventilé. Le projecteur doit être placé à une distance minimale de 50 cm des murs ; l'air doit pouvoir circuler librement autour du projecteur.
   - Emplacements soumis à des températures trop élevées,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



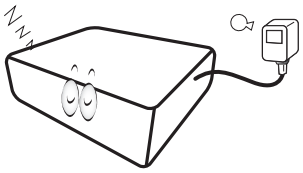
   - Emplacements situés à proximité d'une alarme incendie.
   - Emplacements dont la température ambiante dépasse 35°C/95°F.
   - Emplacements où l'altitude excède 3000 mètres (10000 pieds).



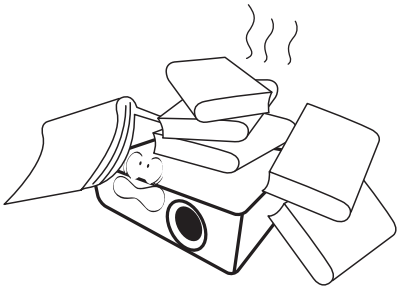
5. N'obstruez pas les bouches de ventilation lorsque le projecteur est allumé (même en mode veille).
   - Ne recouvrez le projecteur avec aucun élément.
   - Ne placez pas le projecteur sur une couverture, de la literie ou toute autre surface souple.



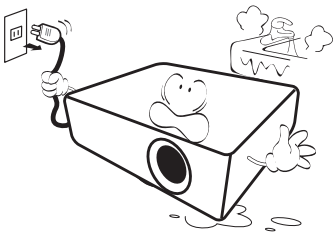
6. Dans les zones où l'alimentation secteur peut fluctuer de ±10 volts, il est conseillé de relier le projecteur à un stabilisateur de puissance, un dispositif de protection contre les surtensions ou un onduleur (UPS), selon votre situation.



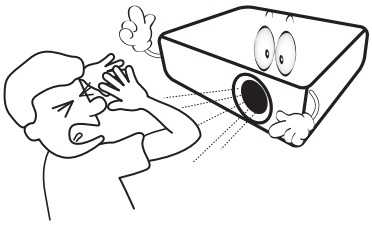
7. Ne vous appuyez pas sur le projecteur et n'y placez aucun objet.



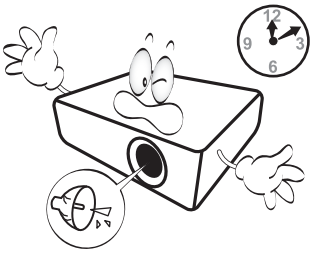
8. Ne placez pas de liquides sur le projecteur, ni à proximité. Des liquides renversés dans le projecteur annuleraient votre garantie. Si le projecteur était mouillé, débranchez-le de la prise secteur et contactez BenQ pour le faire réparer.



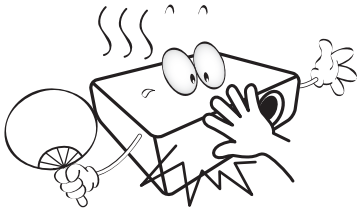
9. Ne regardez pas directement dans l'objectif du projecteur lorsque l'appareil est en cours d'utilisation. Cela pourrait blesser vos yeux.



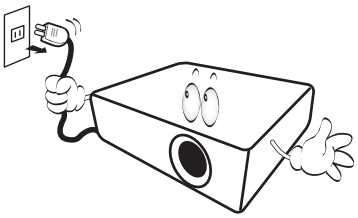
10. N'utilisez pas la lampe du projecteur au-delà de sa durée de vie nominale. Une utilisation excessive des lampes pourrait entraîner leur éclatement dans de rares occasions.



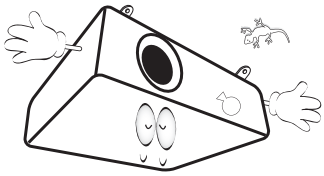
11. La lampe atteint une température très élevée lorsque l'appareil est en cours d'utilisation. Attendez que le projecteur ait refroidi (environ 45 minutes) avant de retirer la lampe pour la remplacer.



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



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



Montage du projecteur au plafond

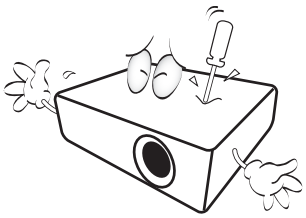
Si vous avez l'intention de fixer votre projecteur au plafond, nous vous recommandons fortement d'utiliser le kit de montage au plafond spécialement conçu pour le projecteur BenQ, et de vous assurer qu'il est correctement installé.

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

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

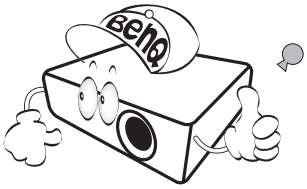
14. N'essayez en aucun cas de démonter ce projecteur. Un courant de haute tension circule à l'intérieur de votre appareil. Tout contact avec certaines pièces peut présenter un danger de mort. La seule pièce susceptible d'être manipulée par l'utilisateur est la lampe. Voir la page 57.

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



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

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



Condensation de l'humidité

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

Évitez les liquides volatiles

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

Mise au rebut

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

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

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

Présentation

Caractéristiques du projecteur

- **Entièrement compatible HD**
  Le projecteur est compatible avec les formats SDTV (TV de définition standard) 480i, 576i, EDTV (TV de définition améliorée) 480p, 576p et HDTV (TV de haute définition) 720p, formats 60 Hz 1080i/p, le format 1080p fournissant une reproduction d'image réelle 1:1.
- **Haute qualité d'image**
  Le projecteur fournit une qualité d'image excellente du fait de sa résolution élevée, de sa luminosité excellente de home cinéma, de son taux de contraste élevé, de ses couleurs vivantes et de sa reproduction de niveaux de gris riche.
- **Reproduction vivante des couleurs**
  Le projecteur a un disque chromatique à 6 segments pour produire une profondeur et une plage des couleurs réalistes qui ne peuvent pas être atteintes avec les disques chromatiques comportant moins de segments.
- **Cinema (REC. 709)**
  Le mode complète le standard HDTV global avec des couleurs précises et un contraste plus profond à un niveau de luminosité plus faible, et est adapté pour la lecture de films dans un environnement totalement sombre, comme dans un cinéma commercial.
- **Niveaux de gris riches**
  Lors d'une projection dans un environnement sombre, le contrôle gamma automatique fournit un affichage en niveaux de gris excellent qui révèle les détails dans les ombres et dans les scènes nocturnes ou sombres.
- **Double OSD**
  Deux types de menus OSD sont conçus pour différentes scénarios : le menu OSD **Base** est intuitif et facile, alors que le menu OSD **Avancé** offre une gamme complète d'ajustements avancés.
- **Grande variété de formats vidéo et d'entrées**
  Le projecteur prend en charge une grande variété d'entrées pour la connexion à votre équipement vidéo et informatique, y compris vidéo composantes, vidéo composite, ordinateur (à la fois Mac et PC), source HDMI, et un déclencheur en sortie pour la connexion à des systèmes d'éclairage et d'écran automatisé.
- **Contrôle de calibrage certifié ISF**
  Pour atteindre un standard plus élevé de performance, le projecteur intègre des paramètres de mode ISF NIGHT et ISF DAY dans ses menus OSD, ce qui nécessite un service de calibrage professionnel d'installateurs agréés ISF.
- **Fonction 3D**
  Pour apprécier les films, les vidéos et les événements sportifs en 3D, d'une manière plus réaliste en présentant la profondeur des images via HDMI.
- **Haut-parleurs intégrés avec amplificateur audio**
  Des haut-parleurs intégrés fournissent un son mono mixte lorsqu'un périphérique audio est connecté

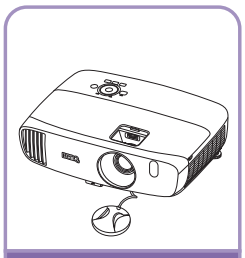
- **Décalage intuitif de l'objectif**
  Le contrôle intuitif de la molette de décalage de l'objectif offre la flexibilité dans la configuration de votre projecteur.
- **SmartEco**
  La technologie SmartEco™ réduit la consommation d'énergie de la lampe jusqu'à 70% en fonction du niveau de luminosité du contenu quand le mode **SmartEco** est sélectionné.

Contenu de l'emballage

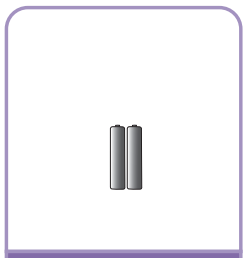
Déballez le colis avec précaution et vérifiez que vous avez les éléments ci-dessous. Certains des éléments peuvent ne pas être disponibles selon la région de votre achat. Veuillez confirmer avec votre revendeur.

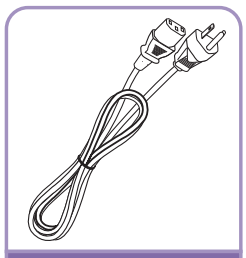
Accessoires fournis

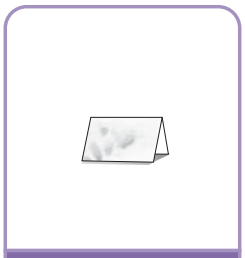
Certains des accessoires peuvent varier d'une région à une autre.


Projecteur

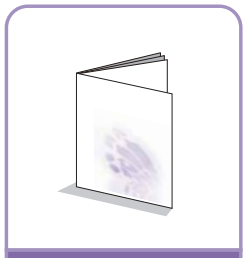
Télécommande


Piles


Câble d'alimentation

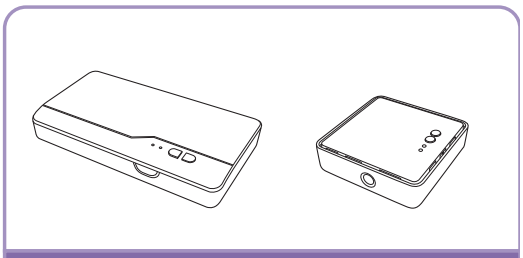

Carte de garantie*

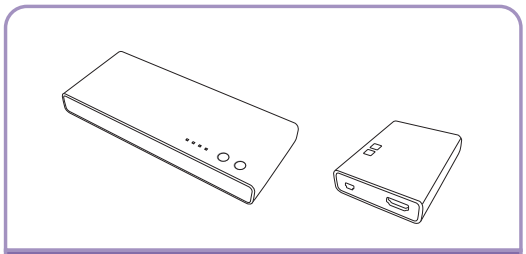
CD du manuel d'utilisation


Guide de démarrage rapide

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

Accessoires disponibles en option

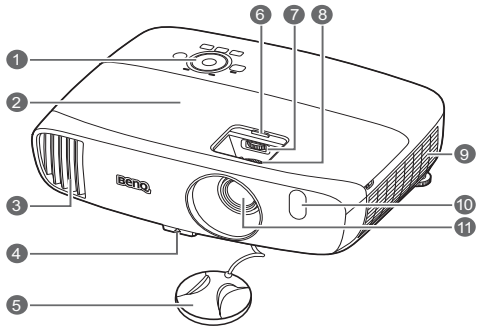

Kit FHD sans fil (WDP01)

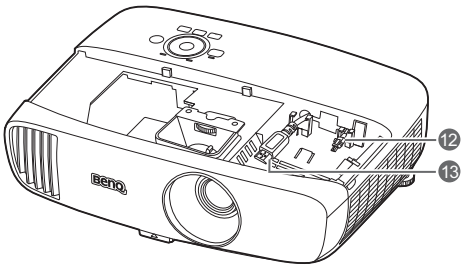

Kit FHD sans fil (WDP02)

*** Le WDP02 est un nouveau modèle qui sera lancé dans la première moitié de 2016. Si vous êtes intéressé, veuillez consulter les informations de sortie sur le site Web BenQ. Pour plus de détails, voir Connexion d'un kit Full HD sans fil (WDP02).**

Vue extérieure du projecteur

Vue face avant et supérieure





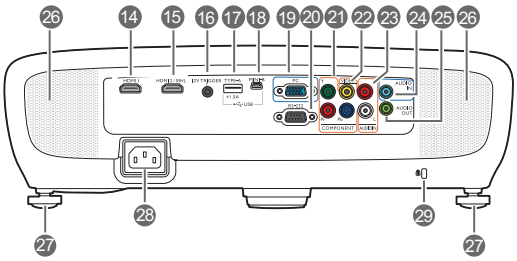
1. **Tableau de commande (voir Tableau de commande pour des détails.)**
2. **Couvercle de la lampe**
3. **Système de ventilation (sortie d'air chaud)**
4. **Bouton à dégagement rapide**
5. **Capuchon de l'objectif**
6. **Couvercle du compartiment de l'objectif**
7. **Molette de décalage de l'objectif**
8. **Molettes de mise au point et de zoom**
9. **Système de ventilation (admission d'air frais)**
10. **Capteur à infrarouge avant**
11. **Objectif de projection**
12. **Câble USB mini-B**

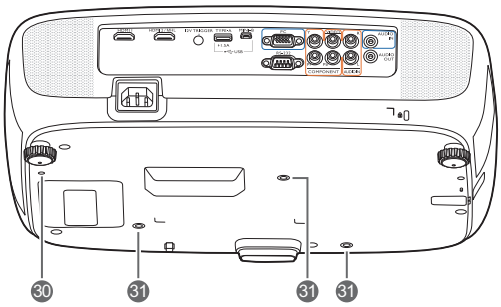
    Se connecte à un récepteur FHD sans fil.
13. **Câble HDMI**

- Se connecte à un récepteur FHD sans fil.
- Se connecte à un dongle MHL via un adaptateur HDMI femelle-femelle.

Vue face arrière et inférieure

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





14. Port d'entrée HDMI

15. Port de mode double MHL/HDMI

Se connecte à des appareils compatibles MHL ou HDMI et charge l'appareil compatible MHL connecté tant que le projecteur est alimenté.

16. Prise de sortie 12 V CC

Déclenche les appareils externes tels qu'un écran électrique ou le contrôle de l'éclairage, etc.

17. Port USB type-A

Charge le boîtier de réception du kit FHD sans fil (accessoire en option).

18. Port USB mini-B

Utilisé pour le service.

19. Prise d'entrée de signal RVB (PC)/vidéo composantes (YPbPr/YCbCr)

20. Port de commande RS-232

Fait l'interface avec un ordinateur ou un système de contrôle automatisé pour home cinéma.

21. Entrées vidéo composantes (RCA)

Prend en charge le signal vidéo Y/PB/PR ou Y/CB/CR.

22. Prise d'entrée vidéo

23. Prises d'entrée audio (G/D)

24. Prise d'entrée audio

25. Prise de sortie audio

26. Grilles de haut-parleur

27. Pieds de réglage arrière

28. Prise du cordon d'alimentation secteur

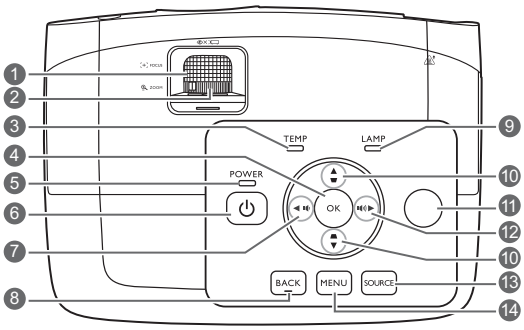
29. Fente de verrouillage Kensington

30. Trou de montage du kit FHD sans fil (WDP01)

31. Trous de montage au plafond

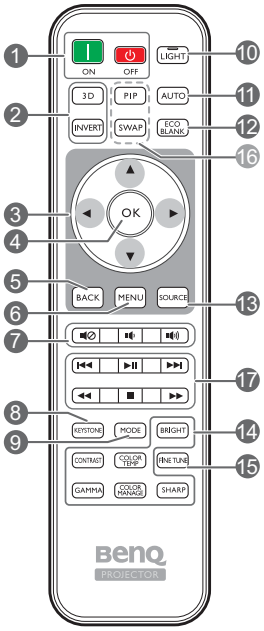
Commandes et fonctions

Tableau de commande



1. **Molette de mise au point**
   Règle la mise au point de l'image projetée.
2. **Molette de zoom**
   Permet de régler la taille de l'image.
3. **TEMP (Voyant d'avertissement de surchauffe)**
   S'allume en rouge lorsque la température du projecteur est trop élevée.
4. **OK**
   Confirme l'élément sélectionné dans le menu à l'écran (OSD).
5. **POWER (Voyant de l'alimentation)**
   S'allume ou clignote lorsque le projecteur est en cours d'utilisation.
6. **⏻ ALIMENTATION**
   Bascule le projecteur entre les modes veille et activé.
7. **◀ Gauche / 🔈**
   - Diminue le volume audio du projecteur.
   - Quand la fenêtre **Trapèze 2D** est affichée, corrigez manuellement la déformation des images due à l'angle de projection.
   - Lorsque le menu à l'écran (OSD) est activé, les touches #7, #10 et #12 servent de flèches pour sélectionner les différentes options et effectuer les réglages nécessaires.
8. **BACK**
   Retourne au menu OSD précédent, quitte et enregistre les paramètres de menu.
9. **LAMP (Voyant de la lampe)**
   Indique le statut de la lampe. S'allume ou clignote lorsqu'un problème se produit au niveau de la lampe.
10. **Touches trapèze/fléchées (▲/ ▼, ▲/▼)**
    Corrige manuellement la déformation des images due à l'angle de projection.
    Lorsque le menu à l'écran (OSD) est activé, les touches #7, #10 et #12 servent de flèches pour sélectionner les différentes options et effectuer les réglages nécessaires.
11. **Capteur à infrarouge supérieur**
12. **▶ Droite / 🔊**
    - Augmente le volume audio du projecteur.
    - Quand la fenêtre **Trapèze 2D** est affichée, corrigez manuellement la déformation des images due à l'angle de projection.
    - Lorsque le menu à l'écran (OSD) est activé, les touches #7, #10 et #12 servent de flèches pour sélectionner les différentes options et effectuer les réglages nécessaires.
13. **SOURCE**
    Affiche la barre de sélection de la source.
14. **MENU**
    - Accède au menu à l'écran (OSD).
    - Quitte et enregistre les paramètres de menu.

Télécommande



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

   Permet de basculer le projecteur entre les modes allumé et éteint.

2. **3D, INVERT**

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

3. **Touches flèches (◀ gauche, ▶ droite, ▲ haut, ▼ bas)**

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

4. **OK**

   Confirme l'élément du menu OSD sélectionné.

5. **BACK**

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

6. **MENU**

   - Accède au menu à l'écran (OSD).
   - Quitte et enregistre les paramètres de menu.

7. **Touches de volume**

   - : Permet de basculer le son du projecteur entre désactivé et activé.
   - : Diminue le volume audio du projecteur.
   - : Augmente le volume audio du projecteur.

8. **KEYSTONE**

   Lance la fenêtre **Trapèze 2D**. Utilisez ▲, ▼, ◀ ou ▶ pour corriger manuellement la déformation des images due à l'angle de projection.

9. **MODE**

   Sélectionne un mode d'image disponible.

10. **LIGHT**

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

11. **AUTO**

    Détermine automatiquement le meilleur paramétrage pour l'image projetée.

12. **ECO BLANK**

    Permet d'occulter l'image de l'écran.

13. **SOURCE**

    Affiche la barre de sélection de la source.

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

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

15. **FINE TUNE**

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

16. **Touches indisponibles**

    Ces touches ne sont pas disponibles : **PIP** et **SWAP**.

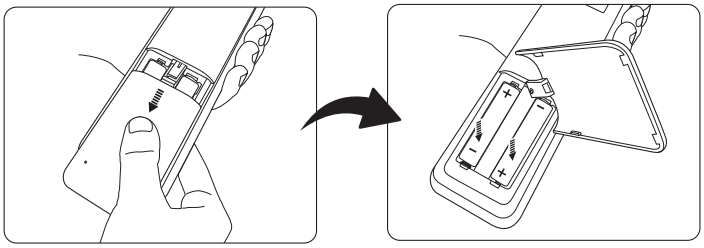
17. **Touches de commande d'appareils compatible HDMI CEC (⏮Arrière, ⏯ Lecture, ⏭Avant, ◀◀ Rembobiner, ■ Arrêter, ▶▶ Avance rapide)**

    Va à l'image précédente/Lit/Va au prochain fichier/ Rembobine/Arrête/Avance rapidement pendant la lecture média. Seulement disponibles lors de la commande de vos appareils compatible HDMI CEC.

La touche ⏯ ne met pas la vidéo en pause.

Installation/remplacement des piles de la télécommande

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



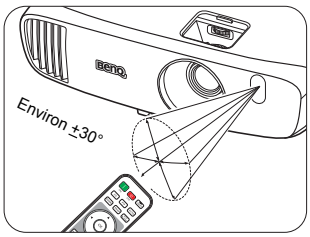
- **N'exposez pas la télécommande et les piles à des environnements où les températures sont élevées et où le taux d'humidité est excessif, comme une cuisine, une salle de bain, un sauna, une véranda ou une voiture fermée.**
- **Remplacez toujours la pile par une pile du même type ou de type équivalent recommandé par le fabricant.**
- **Éliminez les piles usagées conformément aux instructions du fabricant et aux réglementations environnementales en vigueur dans votre région.**
- **Ne jetez jamais de piles dans le feu. Il existe un danger d'explosion.**
- **Si les piles sont épuisées ou si vous n'utilisez pas la télécommande pendant une période prolongée, retirez les piles pour éviter tout risque de dommage dû à une fuite éventuelle.**

Portée efficace de la télécommande

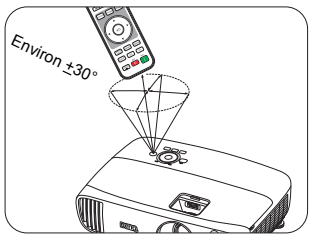
La télécommande doit être maintenue à un angle perpendiculaire de 30 degrés par rapport au(x) capteur(s) infrarouge du projecteur pour un fonctionnement optimal. La distance entre la télécommande et les capteurs ne doit pas dépasser 8 mètres.

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

- **Projection frontale**



- **Projection supérieure**



Installation

Choix de l’emplacement

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

- Taille et position de votre écran
- Emplacement de la prise électrique
- Disposition et la distance entre le projecteur et les autres appareils

Vous pouvez installer le projecteur des manières suivantes.

<table>
<tr>
<td>

1. Avant :

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

Il s’agit de l’emplacement le plus courant lorsqu’une installation rapide et une bonne portabilité sont souhaitées.

Allumez le projecteur et effectuez les réglages suivants :

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

</td>
<td>

</td>
<td colspan="2">

3. Plafond avant :

Sélectionnez cet emplacement lorsque le projecteur est fixé au plafond, devant l’écran.

Allumez le projecteur et effectuez les réglages suivants :

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

</td>
<td>

</td>
</tr>
<tr>
<td colspan="3">

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

</td>
</tr>
<tr>
<td>

2. Arrière :

Sélectionnez cet emplacement lorsque le projecteur est placé près du sol derrière l’écran.

Allumez le projecteur et effectuez les réglages suivants :

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

</td>
<td>

</td>
<td colspan="2">

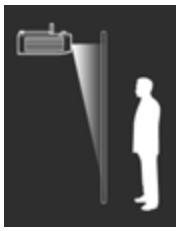
4. Plafond arr. :

Sélectionnez cet emplacement lorsque le projecteur est fixé au plafond, derrière l’écran.

Allumez le projecteur et effectuez les réglages suivants :

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

</td>
<td>



</td>
</tr>
<tr>
<td colspan="2">

Un écran de rétroprojection spécial est nécessaire.

</td>
<td colspan="3">

Un écran de rétroprojection spécial est nécessaire ainsi que le kit de montage au plafond BenQ.

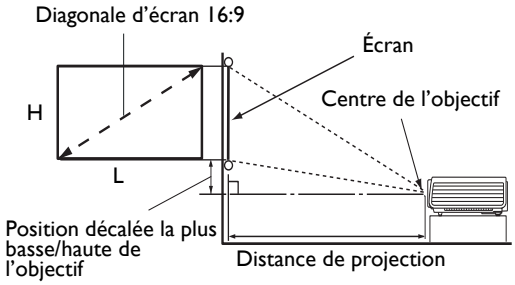
</td>
</tr>
</table>

Identification de la taille de l'image projetée souhaitée

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

Dimensions de projection

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



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

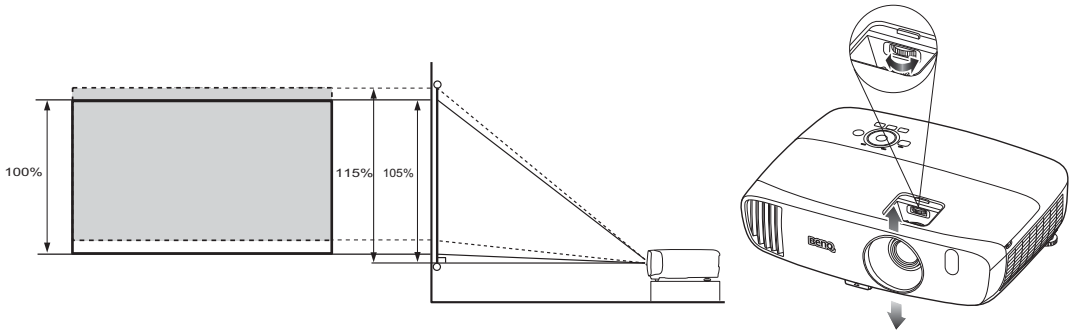
Taille d'écran				Distance de projection (mm)			Position décalée la plus basse/haute de l'objectif (mm)	
Diagonale		H (mm)	L (mm)	Distance min.	Moyenne	Distance max.		
Pouce	mm			(zoom max.)		(zoom min.)	min.	max.
60	1524	747	1328	1519	1747	1975	37	112
70	1778	872	1550	1772	2038	2304	44	131
80	2032	996	1771	2025	2329	2633	50	149
90	2286	1121	1992	2278	2620	2962	56	168
100	2540	1245	2214	2532	2911	3291	62	187
110	2794	1370	2435	2785	3203	3620	68	205
120	3048	1494	2657	3038	3494	3949	75	224
130	3302	1619	2878	3291	3785	4278	81	243
140	3556	1743	3099	3544	4076	4608	87	262
150	3810	1868	3321	3797	4367	4937	93	280
160	4064	1992	3542	4051	4658	5266	100	299
170	4318	2117	3763	4304	4949	5595	106	318
180	4572	2241	3985	4557	5241	5924	112	336

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

Décalage de l'objectif de projection

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

Le décalage de l'objectif est exprimé en pourcentage de la hauteur de l'image projetée. Utilisez la molette pour déplacer l'objectif de projection vers le haut ou le bas dans la plage permise selon la position désirée de l'image.



L'ajustement du décalage de l'objectif n'a pas pour effet une mauvaise qualité d'image. En cas d'une déformation peu probable de l'image, voir Ajustement de l'image projetée pour des détails.

Connexion

Pour connecter la source d'un signal au projecteur, procédez comme suit :

1. Mettez préalablement tous les appareils hors tension.
2. Utilisez les câbles de signal appropriés pour chaque source.
3. Assurez-vous de brancher les câbles correctement.

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

Connexion à du matériel vidéo

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

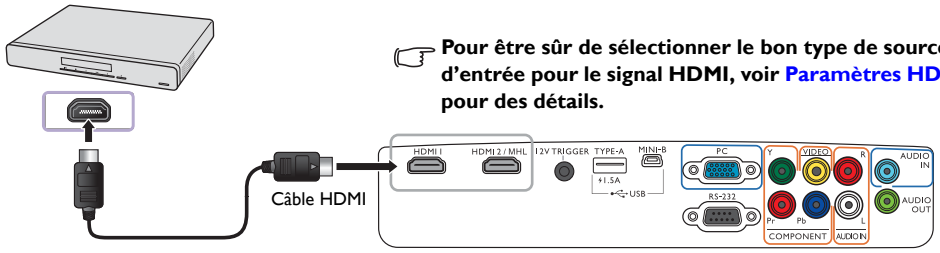
Nom de la prise	Apparence de la prise	Référence	Qualité d'image
HDMI1 **HDMI2/MHL** **HDMI3/MHL**		• Connecter des appareils HDMI • Connexion des appareils intelligents • Connexion d'un kit Full HD sans fil (WDP02)	La meilleure
COMPONENT		Connexion d'appareils vidéo composantes	Meilleure
VIDEO		Connexion des appareils vidéo	Normal
PC (D-SUB)		Connexion à un ordinateur	Meilleure

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

Connecter des appareils HDMI

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

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



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

Connexion des appareils intelligents

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

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

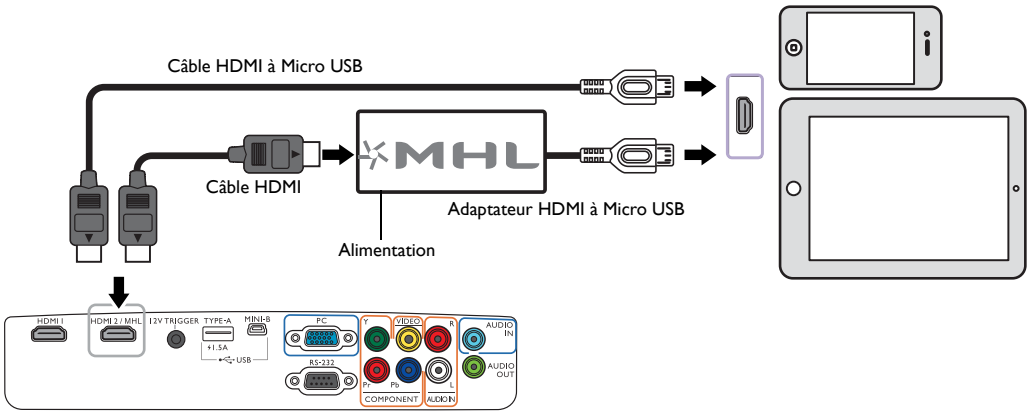
- **Utiliser un câble HDMI vers Micro USB**

1. Connectez une extrémité du câble HDMI à Micro USB au connecteur d'entrée HDMI sur le projecteur.
2. Connectez l'autre extrémité du câble HDMI à Micro USB à la prise de sortie Micro USB sur votre appareil intelligent.

- **Utiliser un adaptateur HDMI à Micro USB et un câble HDMI**

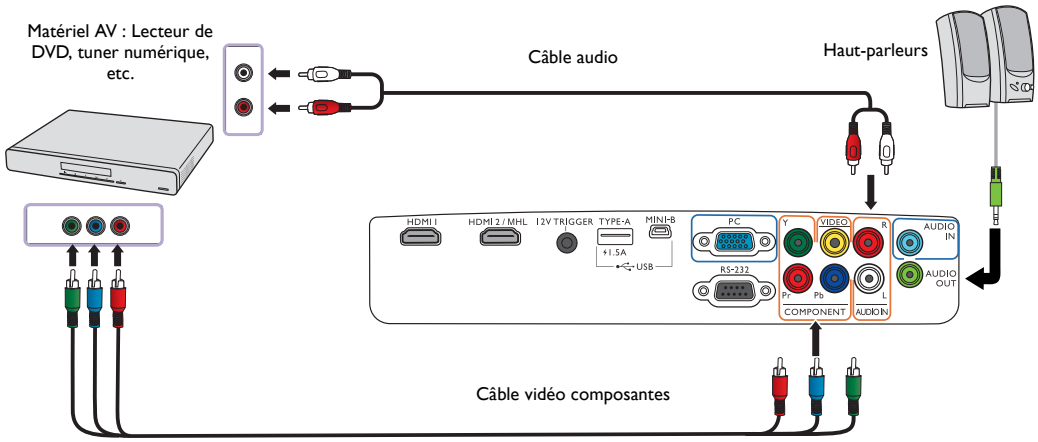
1. Connectez une extrémité du câble HDMI au connecteur d'entrée HDMI sur le projecteur.
2. Connectez l'autre extrémité du câble HDMI à la prise d'entrée HDMI de l'adaptateur.
3. Connectez l'autre extrémité de l'adaptateur à la prise de sortie Micro USB sur votre appareil intelligent.

Après les connexions, basculez à la source d'entrée **HDMI2/MHL**. Pour basculer le signal d'entrée, voir Sélection d'une source d'entrée pour des détails.



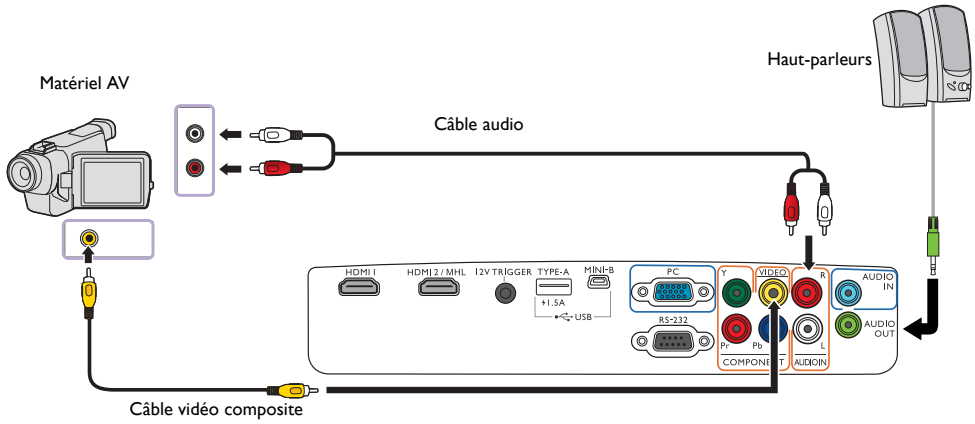
Connexion d'appareils vidéo composantes

Les prises vidéo composantes de type RCA sont fournies pour la connexion aux appareils de sortie vidéo composantes.



Connexion des appareils vidéo

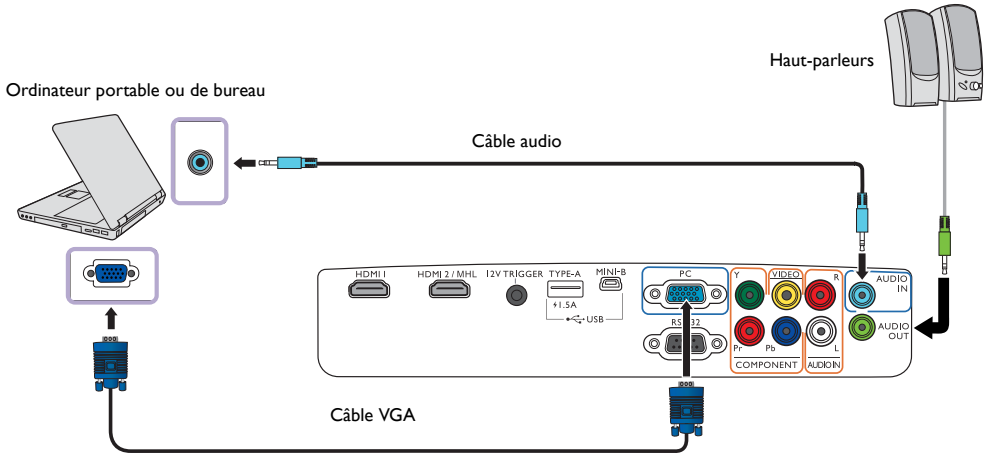
Connectez votre appareil vidéo au projecteur avec un câble vidéo composite.



Si l'image vidéo sélectionnée ne s'affiche pas lors de la mise sous tension du projecteur et que la source vidéo sélectionnée est correcte, vérifiez si l'appareil vidéo est sous tension et fonctionne correctement.

Connexion à un ordinateur

Connectez le projecteur à un ordinateur avec un câble VGA.



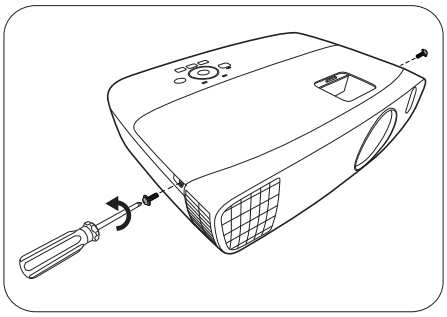
De nombreux ordinateurs portables n'activent pas automatiquement leur port vidéo externe lorsqu'ils sont connectés à un projecteur. Pour activer ou désactiver l'affichage externe, vous pouvez généralement utiliser la combinaison de touches Fn + F3 ou CRT/LCD. Sur votre ordinateur portable, recherchez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

Connexion d'un kit Full HD sans fil (WDP02)

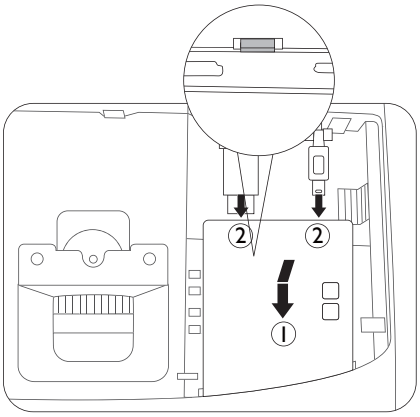
La prochaine génération de kit Full HD sans fil est disponible à l'endroit que vous avez acheté le projecteur.

Le projecteur est conçu pour accueillir un récepteur par lequel le projecteur reçoit un signal d'un émetteur et affiche les images transmises. Consultez les illustrations ci-dessous pour une connexion rapide de l'appareil de transmission sans fil.

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

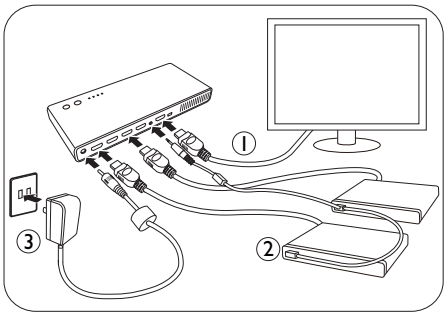


3. Retirez le couvercle de la lampe du projecteur.
4. Placez le récepteur dans le compartiment, et appuyez vers l'arrière, puis vers le bas jusqu'à ce qu'il mette en place avec un déclic.
5. Branchez le câble HDMI et le câble USB Mini-B au récepteur.



Ne tirez pas trop sur le câble HDMI et le câble USB, car cela pourrait provoquer un dysfonctionnement des câbles.

6. Connectez un matériel AV approprié à l'émetteur.

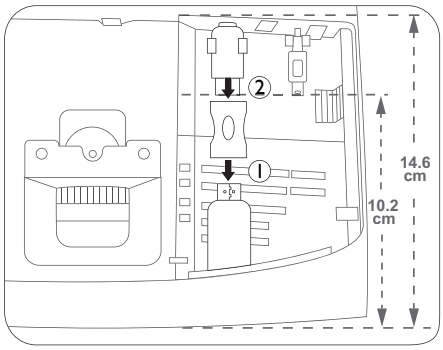


7. Allumez le projecteur et basculez à la source d'entrée **HDMI3/MHL**.
8. Pour plus de détails sur le fonctionnement, consultez le manuel d'utilisation du kit Full HD sans fil (WDP02).

Un micrologiciel personnalisé sera disponible pour le W2000 après le lancement du WDP02 en 2016. Il fournira plus de fonctions intégrées pour utiliser le WDP02 avec le W2000. Veuillez contacter votre centre de service BenQ local pour mettre à jour le micrologiciel de votre projecteur en cas de besoin.

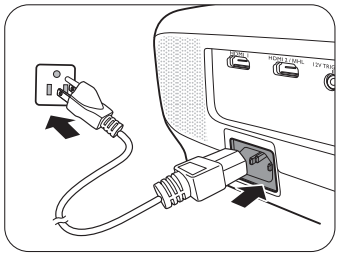
*** À propos du câble HDMI**

Le câble HDMI est également compatible avec les appareils MHL. Il vous suffit d'utiliser un adaptateur HDMI femelle-femelle (inférieur à 4,0 cm) et un dongle intelligent MHL sans fil (plus courte de 7,9 cm) (p.ex. le bâton de streaming Roku). Le projecteur est prêt à projeter la vidéo diffusée depuis le dongle sans fil. Notez que si le micrologiciel du projecteur est mis à jour à la version personnalisée comme mentionné ci-dessus, le câble HDMI ne sera pas compatible avec les appareils MHL.



Fonctionnement

Mise en marche du projecteur



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

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

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

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

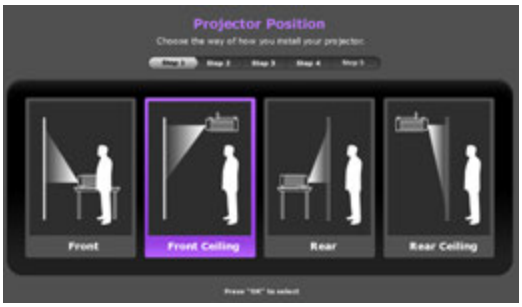
3. Si vous allumez le projecteur pour la première fois que, l'assistant de configuration apparaît pour vous guider dans la configuration du projecteur. Si vous avez déjà fait cela, ignorez cette étape et passez à l'étape 5.
   - Utilisez les touches flèches (◄/►/▲/▼) sur le projecteur ou la télécommande pour vous déplacer dans les éléments du menu.
   - Utilisez **OK** pour confirmer l'élément du menu sélectionné.

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

Étape 1 :

Spécifiez **Pos. du projecteur**.

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



Étape 2 :

Spécifiez la **Langue** de l'OSD.

Étape 3 :

Spécifiez **Trapèze 2D**.

Pour plus d'informations sur le trapèze, voir Correction trapézoïdale.

Étape 4 :

Spécifiez **Source auto**.

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

Étape 5 :

Spécifiez **Type menu**.

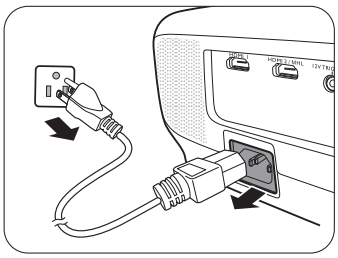
Pour plus d'informations sur les types de menu, voir À propos des menus OSD.

Maintenant, vous avez terminé la configuration initiale.

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

Arrêt du projecteur

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



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

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

Évitez d'allumer le projecteur immédiatement après l'avoir éteint car la chaleur excessive peut raccourcir la durée de vie de la lampe. La durée de vie réelle de la lampe peut varier du fait de conditions environnementales différentes et de l'utilisation.

Sécuriser le projecteur

Utilisation d'un verrou câble de sécurité

Le projecteur doit être installé dans un lieu sûr pour éviter le vol. Si ce n'est pas le cas, achetez un verrou, compatible Kensington, pour sécuriser le projecteur. Vous trouverez une fente de verrouillage Kensington sur le projecteur. Voir l'option 29 à la page 11 pour des détails.

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

Utilisation de la fonction de mot de passe

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

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

Définition d'un mot de passe

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

Pour ce faire, d'abord et avant tout, vous devez accéder au menu OSD **Avancé** (voir page 34 pour des détails).

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

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

Oubli du mot de passe

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

- **Sous le menu OSD Avancé**

- **Sous le menu OSD Base**

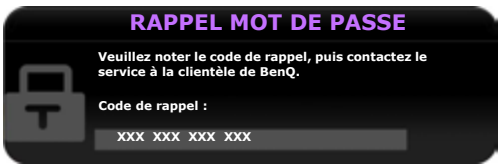
Pour réessayer, entrez un autre mot de passe à six chiffres. Si vous ne vous souvenez absolument plus du mot de passe, utilisez la procédure de rappel de mot de passe. Voir Procédure de rappel de mot de passe pour des détails.

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

Procédure de rappel de mot de passe

1. Assurez-vous que la fenêtre **Mot de passe** apparaît à l'écran, puis maintenez enfoncé le bouton **AUTO** sur la télécommande pendant 3 secondes. Le projecteur affichera un code à l'écran.
   - **Sous le menu OSD Avancé**

   - **Sous le menu OSD Base**



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

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

Modification du mot de passe

Pour ce faire, d'abord et avant tout, vous devez accéder au menu OSD **Avancé** (voir page 34 pour des détails).

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

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

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

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

Désactivation de la fonction de mot de passe

Pour ce faire, d'abord et avant tout, vous devez accéder au menu OSD **Avancé** (voir page 34 pour des détails).

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

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

Sélection d'une source d'entrée

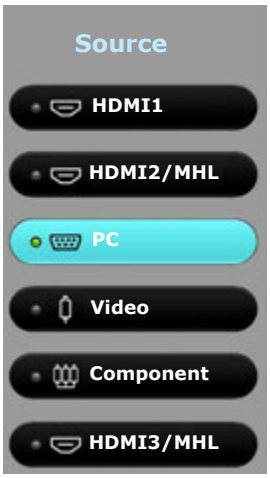
Vous pouvez connecter le projecteur à plusieurs appareils en même temps. Il n'affiche toutefois qu'un plein écran à la fois. Lors de la mise en marche, le projecteur recherche automatiquement les signaux disponibles.

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

- Sous le menu OSD **Avancé**, allez au menu **CONFIG. SYSTÈME : de base**, et activez **Source auto**. (voir « Source auto » à la page 48)
- Sous le menu OSD **Base**, si aucun signal n'est connecté au projecteur, allez à **Source auto** et activez-la. Si des signaux sont connectés, allez au menu **Réglages**, puis activez **Source auto.** (voir « Source auto » à la page 37 et 38)

Pour sélectionner la source vidéo :

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



2. Appuyez ▲/▼ jusqu'à la sélection du signal souhaité et appuyez **OK**.
   Une fois le signal détecté, les informations concernant la source sélectionnée s'affichent sur l'écran pendant quelques secondes. Si plusieurs appareils sont connectés au projecteur, répétez les étapes 1-2 pour rechercher un autre signal.

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

Renommer une source d'entrée

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

Pour ce faire, d'abord et avant tout, vous devez accéder au menu OSD **Avancé** (voir page 34 pour des détails).

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

Ajustement de l'image projetée

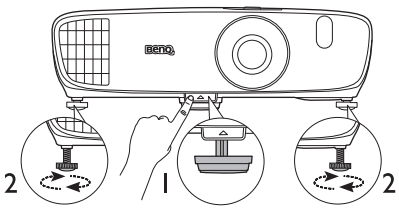
Ajustement de l'angle de projection

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

Pour ajuster l'angle de projection :

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

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



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

Soyez vigilant lorsque vous appuyez le bouton à dégagement rapide, car celui-ci est à proximité

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

Réglage automatique de l'image

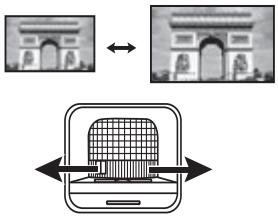
Dans certains cas, vous pouvez souhaitez d'optimiser la qualité de l'image du signal PC. Pour ce faire, appuyez le bouton **AUTO** sur la télécommande. En 3 secondes, la fonction de réglage automatique intelligent intégrée règle les valeurs de fréquence et de l'horloge pour optimiser la qualité d'image.

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

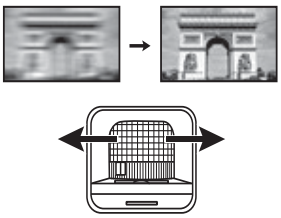
Cette fonction n'est disponible que lorsque le signal PC est sélectionné.

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

- **Pour ajuster la taille de l'image projetée :**
  i. Faites glisser le couvercle du compartiment de l'objectif (voir l'élément 6 à la page 10) pour l'ouvrir.
  ii. Tournez la molette de zoom pour un zoom avant ou un zoom arrière.
  iii. Faites glisser le couvercle du compartiment de l'objectif pour le refermer quand vous avez finir les ajustements.



- **Pour régler la netteté de l'image :**
  i. Faites glisser le couvercle du compartiment de l'objectif (voir l'élément 6 à la page 10) pour l'ouvrir.
  ii. Faites tourner la molette de mise au point pour obtenir une mise au point plus nette.
  iii. Faites glisser le couvercle du compartiment de l'objectif pour le refermer quand vous avez finir les ajustements.

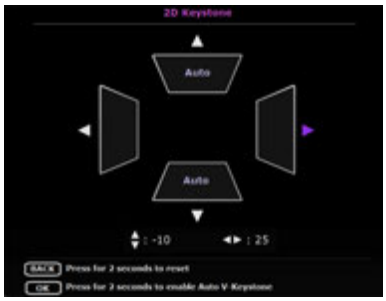


Correction trapézoïdale

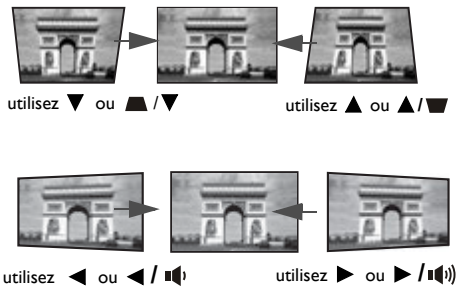
La distorsion trapézoïdale correspond au fait qu'une image projetée est sensiblement plus large dans sa partie supérieure ou inférieure. C'est le cas lorsque le projecteur n'est pas perpendiculaire à l'écran.

Pour corriger ce problème, en plus d'ajuster la hauteur du projecteur, mais pouvez corriger ceci manuellement d'UNE des manières suivantes :

- Utilisez la télécommande
  Appuyez **KEYSTONE** pour afficher la fenêtre **Trapèze 2D**.
- Utilisation du projecteur
  Appuyez ▲/ou ▼/ pour afficher la fenêtre **Trapèze 2D**.



Les illustrations ci-dessous montrent comment corriger la déformation trapézoïdale :



- Pour corriger la distorsion trapézoïdale en haut de l'image, utilisez ▼ ou /▼.
- Pour corriger la distorsion trapézoïdale en bas de l'image, utilisez ▲ ou ▲/.
- Pour corriger la distorsion trapézoïdale sur le côté droit de l'image, utilisez ◀ ou ◀ /.
- Pour corriger la distorsion trapézoïdale sur le côté gauche de l'image, utilisez ▶ ou ▶ /.
- Pour réinitialiser les valeurs du trapèze, appuyez **BACK** pendant 2 secondes.
- Pour activer la fonction de Trapèze auto vertical, appuyez **OK** pendant 2 secondes.

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

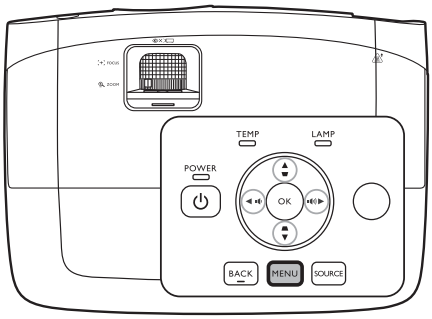
Fonctions des menus

À propos des menus OSD

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

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

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



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

- **Signal d'entrée connecté**

- **Aucun signal d'entrée connecté**

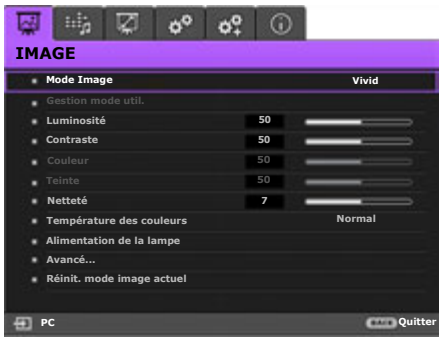
Si vous avez l'intention de basculer du menu OSD **Base** au menu OSD **Avancé**, suivez les instructions ci-dessous :

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

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

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

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



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

i. Allez au menu **CONFIG. SYSTÈME : de base** > **Réglages des menus** > **Type menu** et appuyez **OK**.
ii. Utilisez ◀/▶ pour sélectionner **Base** pour accéder directement au mennu OSD **Base**.

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

Utilisation du menu OSD **Base**

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

Vérifiez les liens suivants pour en savoir plus.

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

Menu OSD Base - avec signaux d'entrée connectés

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

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

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

Pour basculer du menu OSD Base au menu OSD Avancé, voir la page 34.

Menu	Sous-menus et descriptions
Mode Image	Sélectionne un mode d'image prédéfini le mieux adapté à votre environnement d'exploitation et au type d'image du signal d'entrée. Les modes d'image prédéfinis sont décrits ci-dessous : • **Bright (Lumineux)** : Optimise la luminosité de l'image projetée. Ce mode est adapté aux environnements où une grande luminosité est requise, comme les pièces bien éclairées. • **Vivid (Vif)** : Avec la couleur bien saturée, la netteté affinée et un niveau de luminosité plus élevée, ceci est parfait pour regarder des films dans un salon où il y a une petite quantité de lumière ambiante. • **Cinema (REC. 709) (Cinéma (REC. 709))** : Complète le standard HDTV global avec des couleurs précises et un contraste plus profond à un niveau de luminosité plus faible. Ce mode est adapté pour la lecture de films dans un environnement totalement sombre, comme dans un cinéma commercial. Pour profiter facilement de la couleur cinématographique obtenue du standard REC. 709, nous vous recommandons d'obscurcir tous les éléments d'éclairage possibles, à l'exception du projecteur (p.ex., lampes, écran d'ordinateur, ou lumière passant à travers les rideaux) et d'utiliser un format standard 1080p de source d'image de comme un disque Blu-ray pour obtenir la meilleure expérience de visionnage sous ce mode. • **Game (Jeux)** : Ce mode est approprié pour projeter les jeux vidéo dans les pièces avec un faible niveau de lumière ambiante, p.ex. votre salon. • **3D** : Optimisé pour faire ressortir les effets 3D lorsque vous regardez du contenu 3D. **Ce mode n'est disponible que quand la fonction 3D est activée.** • **User 1 (Mode Util. 1)/User 2 (Mode Util. 2)** : Rappelle les paramètres personnalisés. Accédez au menu OSD **Avancé** et voyez Gestion mode util. pour des détails. **La fonction est accessible avec la télécommande.**
Mode son	La fonction **Mode son** utilise la technologie d'amélioration du son MaxxAudio, qui intègre les algorithmes de vagues pour offrir de superbes effets de basses et d'aigus et vous donner une expérience audio cinématographique immersive. Les modes son prédéfinis suivants sont fournis : **Standard**, **Cinéma**, **Musiq**, **Sport**, **Jeux** et **Utilisateur**. Le mode **Utilisateur** permet de personnaliser les paramètres de son. Accédez au menu OSD **Avancé** et EQ util pour des détails. **Si la fonction Muet est activée, ajuster Mode son désactivera la fonction Muet.**

Volume	Ajuste le volume du haut-parleur interne du projecteur ou le volume sorti depuis la prise de sortie audio. **Si la fonction Muet est activée, ajuster Volume désactivera la fonction Muet.** **La fonction est accessible avec la télécommande.**
Muet	Sélectionnez **Activ.** pour désactiver temporairement le haut-parleur interne du projecteur ou le volume sorti depuis la prise de sortie audio. Pour restaurer l'audio, sélectionnez **Désact.** **La fonction est accessible avec la télécommande.**
Mode 3D	Ce projecteur prend en charge la lecture de contenu en trois dimensions (3D) transféré via vos appareils vidéo compatibles 3D, tels que les consoles PlayStation (avec disques de jeu 3D), lecteurs Blu-ray 3D (avec disques Blu-ray 3D), téléviseurs 3D (avec chaîne 3D), et ainsi de suite. Après avoir connecté les appareils vidéo 3D au projecteur, portez les lunettes 3D BenQ et assurez-vous qu'elles sont allumées pour visionner le contenu 3D. **Lorsque vous regardez du contenu 3D :** • **l'image peut sembler déplacée, cependant, ce n'est pas un dysfonctionnement du produit.** • **Faite des pauses appropriées lorsque vous regardez du contenu 3D.** • **arrêtez de regarder le contenu 3D si vous ressentez de la fatigue ou un inconfort.** • **gardez une distance à l'écran d'environ trois fois la hauteur effective de l'écran.** • **Les enfants et les personnes ayant des antécédents d'hypersensibilité à la lumière, des problèmes cardiaques, ou toute autre condition médicale existante devraient s'abstenir de regarder du contenu 3D.** Le réglage par défaut est **Auto** et le projecteur choisit automatiquement un format 3D approprié lors de la détection du contenu 3D. Si le projecteur ne peut pas reconnaître le format 3D, choisissez manuellement un mode 3D selon votre préférence. **Quand cette fonction est activée :** • **Le niveau de luminosité de l'image projetée diminue.** • **Le Mode Image ne peut pas être ajusté.** • **Le Trapèze vertical ne peut être ajusté qu'avec des degrés limités.** **La fonction est accessible avec la télécommande.**
Inver. sync 3D	Quand votre image 3D est déformée, activez cette fonction pour permuter l'image pour l'œil gauche et l'œil droit pour une expérience 3D confortable. **La fonction est accessible avec la télécommande.**
Réglages	Appuyez **OK** pour accéder à son sous-menu. Appuyez **BACK** pour enregistrer vos modifications et quitter. Voir ci-dessous pour plus de détails.
• **Couleur du support**	Activez cette fonction pour aider à corriger la couleur de l'image projetée si le support de projection n'est pas blanc. Vous pouvez choisir une couleur similaire à celle de la surface de projection dans ces options : **Jaune clair**, **Rose**, **Vert clair** ou **Bleu**.
• **Pos. du projecteur**	Vous pouvez installer le projecteur au plafond, derrière un écran ou encore l'associer à un ou plusieurs miroirs. Voir Choix de l'emplacement pour des détails.

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

Menu OSD Base - sans signal d'entrée connecté

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

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

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

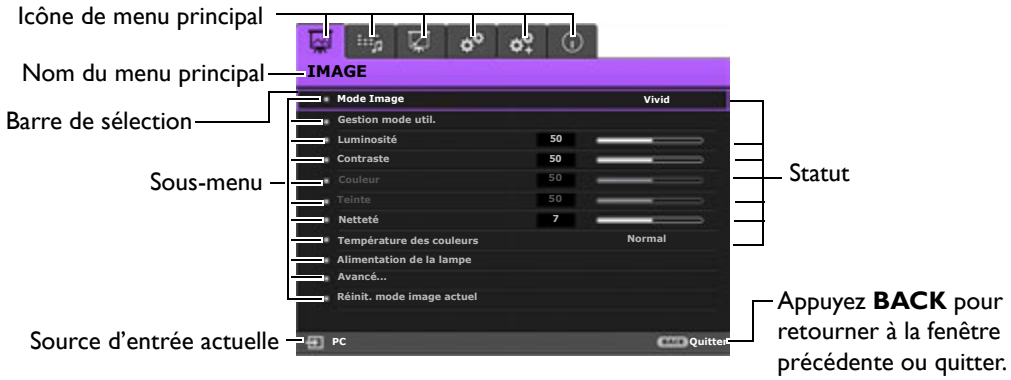
Pour basculer du menu OSD Base au menu OSD Avancé, voir la page 34.

Menu	Sous-menus et descriptions
Couleur du support	Activez pour aider à corriger la couleur de l'image projetée si le support de projection n'est pas blanc. Vous pouvez choisir une couleur similaire à celle de la surface de projection dans ces options : **Jaune clair**, **Rose**, **Vert clair** ou **Bleu**.
Pos. du projecteur	Vous pouvez installer le projecteur au plafond, derrière un écran ou encore l'associer à un ou plusieurs miroirs. Voir Choix de l'emplacement pour des détails.
Motif de test	Activez cette fonction pour afficher le motif grille de test qui vous aide à ajuster la taille et la mise au point de l'image pour vérifier que l'image projetée n'a pas de distorsion.
Source auto	Détermine si le projecteur détecte automatiquement les sources d'entrée. Sélectionnez **Activ.** pour permettre au projecteur de rechercher les sources d'entrée jusqu'à obtention d'un signal. Si cette fonction est définie sur **Désact.**, le projecteur sélectionne la dernière source d'entrée utilisée.
Type menu	Bascule au menu OSD **Avancé**.
Format HDMI	Sélectionne un type de source d'entrée pour le signal HDMI. Vous pouvez également sélectionner manuellement le type de source. Les différents types de source transmettent des standards différents pour le niveau de luminosité. **Format HDMI n'est disponible que lorsque le signal HDMI est sélectionné.**
Réinit cpt lampe	Activez cette fonction seulement après qu'une nouvelle lampe est installée. Quand vous sélectionnez **Réinit.**, un message « **Réinitialisation réussie** » s'affiche pour indiquer que le compteur de la lampe a été réinitialisé à « 0 »
Rétablir tous les param.	Rétablit les paramètres par défaut. **Les réglages suivants sont conservés : Trapèze, Langue, Pos. du projecteur, Réinit cpt lampe et Mode Haute altitude.**

Information	Affiche les informations suivantes sur votre projecteur. • **Source** : Affiche la source actuelle du signal. • **Mode Image** : Affiche le **Mode Image** actuel. • **Résolution** : Affiche la résolution native de la source d'entrée. • **Système de couleurs** : Affiche le format du système vidéo. • **Durée utilisation lampe** : Affiche le nombre d'heures d'utilisation de la lampe. • **Format 3D** : Affiche le mode 3D actuel. **Format 3D n'est disponible que quand Mode 3D est activé.** • **Version micrologiciel** : Affiche la version de micrologiciel de votre projecteur. **Des informations ne sont données que lorsque certaines sources d'entrée sont utilisées.**

Utilisation du menu OSD **Avancé**

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



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

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

1. Menu **IMAGE** (voir page 40)
2. Menu **Config audio** (voir page 45)
3. Menu **Affichage** (voir page 46)
4. Menu **CONFIG. SYSTÈME : de base** (voir page 48)
5. Menu **CONFIG. SYSTÈME : avancée** (voir page 49)
6. Menu **Information** (voir page 51)

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

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

Pour basculer du menu OSD Avancé au menu OSD Base, voir la page 34.

Menu **IMAGE**

Sous-menu	Fonctions et descriptions
Mode Image	Sélectionne un mode d'image prédéfini le mieux adapté à votre environnement d'exploitation et au type d'image du signal d'entrée. Les modes d'image prédéfinis sont décrits ci-dessous : • **Bright (Lumineux)** : Optimise la luminosité de l'image projetée. Ce mode est adapté aux environnements où une grande luminosité est requise, comme les pièces bien éclairées. • **Vivid (Vif)**: Avec la couleur bien saturée, la netteté affinée et un niveau de luminosité plus élevée, ceci est parfait pour regarder des films dans un salon où il y a une petite quantité de lumière ambiante. • **Cinema (REC. 709) (Cinéma (REC. 709))**: Complète le standard HDTV global avec des couleurs précises et un contraste plus profond à un niveau de luminosité plus faible. Ce mode est adapté pour la lecture de films dans un environnement totalement sombre, comme dans un cinéma commercial. Pour profiter facilement de la couleur cinématographique obtenue du standard REC. 709, nous vous recommandons d'obscurcir tous les éléments d'éclairage possibles, à l'exception du projecteur (p.ex., lampes, écran d'ordinateur, ou lumière passant à travers les rideaux) et d'utiliser un format standard 1080p de source d'image de comme un disque Blu-ray pour obtenir la meilleure expérience de visionnage sous ce mode. • **Game (Jeux)** : Ce mode est approprié pour projeter les jeux vidéo dans les pièces avec un faible niveau de lumière ambiante, p.ex. votre salon. • **3D** : Optimisé pour faire ressortir les effets 3D lorsque vous regardez du contenu 3D. **Ce mode n'est disponible que quand la fonction 3D est activée.** • **User 1 (Mode Util. 1)/User 2 (Mode Util. 2)** : Rappelle les paramètres personnalisés. Voir Gestion mode util. pour plus de détails. **La fonction est accessible avec la télécommande.**

Gestion mode util.	**Les fonctions ne sont disponibles que lorsque Mode Image est défini sur User 1 ou User 2.** • **Charger param. De** Vous permet d'ajuster manuellement un mode d'image prédéfini et en faire une option disponible sur la liste du mode d'image. 1. Allez au menu **IMAGE** > **Mode Image**, sélectionnez **User 1** ou **User 2**. 2. Appuyez ▼ pour sélectionner **Gestion mode util.** 3. Sur la fenêtre **Gestion mode util.**, sélectionnez **Charger param. De** et appuyez **OK**. 4. Appuyez ▼ pour sélectionner le mode d'image proche de vos besoins. 5. Quand c'est fait, appuyez **OK** et **BACK** pour retourner au menu **IMAGE**. 6. Appuyez ▼ pour sélectionner les autre sous-menus auxquels vous voulez apporter des modifications et utilisez ◀/▶ pour ajuster les valeurs. Les ajustements définissent le mode utilisateur sélectionné. • **Renom.mode util.** Sélectionnez pour renommer les modes d'image personnalisés (**User 1** ou **User 2**). 1. Allez au menu **IMAGE** > **Mode Image**, sélectionnez **User 1** ou **User 2**. 2. Appuyez ▼ pour sélectionner **Gestion mode util.** 3. Sur la fenêtre **Gestion mode util.**, sélectionnez **Renom.mode util.** et appuyez **OK**. 4. Sur la fenêtre **Renom.mode util.**, utilisez ▲/▼/◀/▶ pour sélectionner les caractères souhaités pour le mode sélectionné. 5. Quand c'est fait, appuyez **OK** et **BACK** pour quitter.
Luminosité	Ajuste la luminosité de l'image. Quand vous ajustez ce contrôle, les zones noires de l'image restent noires et les détails présents dans les zones sombres restent visibles. 30 50 70 Plus la valeur est élevée, plus l'image est lumineuse, alors que plus la valeur est faible, plus l'image est sombre. **La fonction est accessible avec la télécommande.**
Contraste	Ajuste la gradation entre les zones sombres et claires de l'image. Après avoir ajusté la valeur de **Luminosité**, ajustez **Contraste** pour définir le niveau de blanc. 30 50 70 Plus la valeur est élevée, plus l'image est contrastée. **La fonction est accessible avec la télécommande.**
Couleur	Ajuste le niveau de saturation des couleurs (c'est-à-dire la quantité de chaque couleur dans une image vidéo). Des réglage inférieurs donnent des couleurs moins saturée ; avec un réglage sur la valeur minimale, l'image s'affiche en noir et blanc. Si le réglage est trop élevé, les couleurs de l'image seront trop vives, ce qui donnera un aspect irréaliste à l'image.
Teinte	Ajuste les tons des couleurs rouge et verte de l'image. Plus la valeur est élevée, plus l'image tire vers le rouge. Plus la valeur est faible, plus l'image tire vers le vert.

Netteté	Ajustez pour rendre l'image plus nette ou plus floue. Plus la valeur est élevée, plus l'image est nette. Plus la valeur est faible, plus l'image est floue. **La fonction est accessible avec la télécommande.**
Température des couleurs*	Les options disponibles pour les paramètres de température de couleurs* varient selon le signal d'entrée connecté. • **Lampe d'origine** : Avec la température des couleurs d'origine de la lampe et une luminosité plus élevée. Ce réglage est adapté aux environnements où une grande luminosité est requise, comme la projection des images dans les pièces bien éclairées. • **Chaud** : Le blanc des images tire vers le rouge. • **Normal** : Préserve la couleur normale des blancs. • **Froid** : Le blanc des images tire vers le bleu. *À propos des températures des couleurs : Beaucoup de teintes sont considérées comme des blancs pour une multitude de raisons. La « température des couleurs » est un moyen courant de représenter la couleur blanche. Une couleur blanche avec une faible température des couleurs semble tirer vers le rouge. Par contre, une couleur blanche dont la température des couleurs est élevée tire davantage vers le bleu. **La fonction est accessible avec la télécommande.**
Alimentation de la lampe	Sélectionnez l'alimentation de la lampe du projecteur parmi les modes suivants. • **Normal** : Fournit la luminosité complète de la lampe. • **Économique** : Réduit le bruit de l'appareil et la consommation de la lampe de 30%. • **SmartEco** : Réduit le bruit de l'appareil et la consommation de la lampe de jusqu'à 70%. Si le mode **Économique** ou **SmartEco** est activé, l'émission lumineuse est réduite, ce qui crée des images plus sombres. Voir Réglage de Alimentation de la lampe pour des détails.

Avancé...

- **Niveau noir**

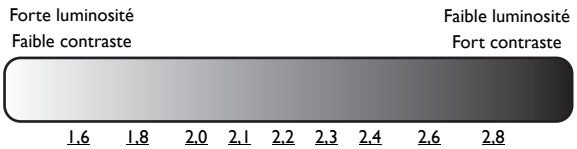
Règle le niveau de gris de l'image sur **0 IRE** ou **7,5 IRE**.

Le signal vidéo en niveau de gris est mesuré en unités IRE. Dans certaines régions qui utilisent le standard TV NTSC, le niveau de gris est mesuré de 7,5 IRE (noir) à 100 IRE (blanc). Cependant dans d'autres régions qui utilisent des appareils PAL ou le standard NTSC japonais, le niveau de gris est mesuré de 0 IRE (noir) à 100 IRE (blanc). Il est suggéré de vérifier si la source d'entrée est 0 IRE ou 7,5 IRE, puis de sélectionner en fonction.

- **Sélection gamma**

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

- **1,6/1,8/2,0/2,1/BenQ** : Sélectionnez ces valeurs en fonction de vos préférences.
- **2,2/2,3** : Augmente la luminosité moyenne de l'image. Le meilleur choix pour un environnement éclairé, une salle de réunion ou un salon.
- **2,4** : Le meilleur choix pour afficher les films dans un environnement sombre.
- **2,6/2,8** : Le meilleur choix pour afficher les films composés principalement de scènes sombres.



- **Brilliant Color**

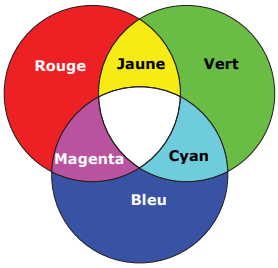
Cette fonction utilise un nouvel algorithme de traitement des couleurs et des améliorations au niveau du système pour permettre une luminosité plus élevée tout en offrant des couleurs plus vraies et plus éclatantes dans l'image. Elle permet une augmentation de luminosité de plus 50% dans les images en demi-teintes qui sont communes dans les scènes vidéo et naturelles, pour que le projecteur reproduise les images en couleurs réalistes et vraies. Si vous préférez des images avec cette qualité, sélectionnez **Activ.** La sélection de **Désact.** désactive **Brilliant Color**, et **Température des couleurs** devient en même temps inaccessible.

- **Réglage fin température couleur**

Permet d'ajuster manuellement les modes de température de couleur prédéfinis.

1. Appuyez **OK** pour afficher la fenêtre **Réglage fin température couleur**.
2. Appuyez ▲/▼ pour sélectionner les éléments auxquels vous voulez apporter des modifications et utilisez ◀/▶ pour ajuster les valeurs.
   - **Gain rouge**/**Gain vert**/**Gain bleu** : Ajuste le niveau de contraste des rouges, verts et bleus.
   - **Décalage rouge**/**Décalage vert**/**Décalage bleu** : Ajuste le niveau de luminosité des rouges, verts et bleus.
3. Quand c'est fait, appuyez **BACK** pour enregistrer vos modifications et quitter.

La fonction est accessible avec la télécommande.

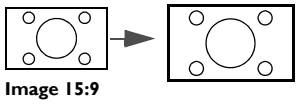
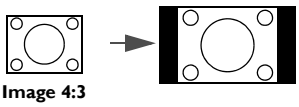
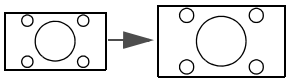
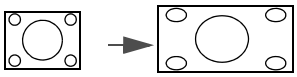
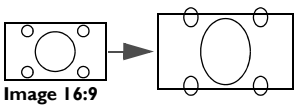
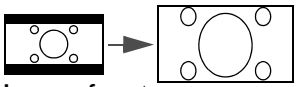
Avancé...	• **Gestion des couleurs** Dans la plupart des installations, la gestion des couleurs n'est pas nécessaire, telles que dans une salle de classe, une salle de réunion ou dans les situations où les lumières restent allumées, ou lorsque les fenêtres laissent rentrer la lumière dans la pièce. La gestion des couleurs ne devrait être considérée que dans les installations permanentes avec des niveaux d'éclairage contrôlés, telles que les salles de conseil, les amphithéâtres ou les salles de cinéma à la maison. La gestion des couleurs fournit un ajustement précis des couleurs pour permettre une meilleure reproduction des couleurs. Une gestion des couleurs appropriée peut être obtenue dans des conditions d'affichage contrôlées et reproductibles. Utilisez un colorimètre (appareil de mesure de la coloration) et fournissez un groupe d'images source appropriées pour mesurer la reproduction des couleurs. Ces outils ne sont pas fournis avec le projecteur. Cependant, le vendeur de votre projecteur devrait pouvoir vous guider ou vous envoyer un installateur professionnel expérimenté. La fonction **Gestion des couleurs** fournit six groupes de couleurs (RVBCMJ) à ajuster. Vous pouvez sélectionner l'un d'eux pour ajuster sa gamme de couleurs et sa saturation. 1. Appuyez **OK** pour afficher la fenêtre **Gestion des couleurs**. 2. Sélectionnez **Couleur primaire** et utilisez ◀ / ▶ pour sélectionner une couleur parmi **Rouge**, **Vert**, **Bleu**, **Cyan**, **Magenta** et **Jaune**. 3. Appuyez ▼ pour choisir **Nuance** et appuyez sur ◀ / ▶ pour sélectionner sa plage. Une augmentation des valeurs donnera des couleurs composées d'une plus grande proportion des deux couleurs adjacentes.  L'illustration montre l'interrelation des couleurs. Par exemple, si vous sélectionnez **Rouge** et réglez sa valeur sur 0, seul le rouge pur est sélectionné. Augmenter ses valeurs inclura à la fois le rouge proche du jaune et le rouge proche du magenta. 4. Appuyez ▼ pour sélectionner **Saturation*** et utilisez ◀ / ▶ pour ajuster ses valeurs. Chaque ajustement apporté se reflète immédiatement dans l'image. Par exemple, si vous sélectionnez **Rouge** et réglez sa valeur sur 0, seule la saturation du rouge pur sera affectée. 5. Appuyez ▼ pour sélectionner **Gain** et utilisez ◀ / ▶ pour ajuster ses valeurs. Le niveau de contraste de la couleur primaire sélectionnée est affecté. Chaque ajustement apporté se reflète immédiatement dans l'image. 6. Répétez les étapes 2 à 5 jusqu'à avoir effectué tous les ajustements souhaités. 7. Quand c'est fait, appuyez **BACK** pour enregistrer vos modifications et quitter. *À propos de la saturation C'est la quantité de cette couleur dans une image vidéo. Une valeur inférieure donne des couleurs moins saturées ; une valeur de « 0 » supprime cette couleur complètement de l'image. Si la saturation est trop élevée, cette couleur sera trop vive et irréaliste. ☞ **La fonction est accessible avec la télécommande.**

Avancé...	• **Réduction du bruit** Réduit le bruit électrique de l'image causé par différents lecteurs média. Plus la valeur est élevée, plus le bruit est faible. • **Mode film** Améliore la qualité de l'image lors de la projection d'une image composite depuis un film sur DVD ou disque Blu-ray. Le réglage **Désact.** désactive la fonction.
Réinit. mode image actuel	Tous les ajustements que vous avez apportés au **Mode Image** sélectionné (y compris les modes prédéfinis, **User 1** et **User 2**) retournent aux valeurs par défaut. 1. Appuyez **OK**. Le message de confirmation s'affiche. 2. Utilisez ◀/▶ pour sélectionner **Réinit.** et appuyez **OK**. Le mode d'image retourne aux réglages par défaut. 3. Répétez les étapes 1 et 2 si vous souhaitez réinitialiser d'autres modes d'image.

Menu **Config audio**

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

Menu **Affichage**

Sous-menu	Fonctions et descriptions
Rapport H/L	La résolution native de ce projecteur est dans un format 16:9. Cependant, vous pouvez utiliser cette fonction pour afficher l'image projetée dans un format différent. **Dans les illustrations suivantes, les parties noires correspondent aux zones inactives et les parties blanches aux zones actives.** • **Auto**  **Image 15:9** Met une image à l'échelle proportionnellement pour qu'elle soit adaptée à la résolution native dans sa largeur horizontale ou verticale. Cela utilise au mieux l'écran et conserve le format d'une image. • **4:3**  **Image 4:3** Met l'image à l'échelle afin qu'elle s'affiche au centre de l'écran en respectant un format de 4:3. • **16:9**  **Image 16:9** Met une image à l'échelle afin qu'elle s'affiche au centre de l'écran en respectant un format de 16:9. • **Large**  **Image 4:3** Étire une image dans une direction horizontale pour l'adapter à la largeur de l'écran. Cela ne modifie pas la hauteur d'une image. • **Boîte aux lettres**  **Image 16:9**  **Image au format Boîte aux lettres** Met une image à l'échelle pour qu'elle soit adaptée à la résolution native dans sa largeur horizontale et redimensionne la hauteur de l'image au 3/4 de la largeur de projection. Cela rend une image plus grande que la hauteur de l'écran. Les bords supérieur et inférieur de l'image affichée sont rognés. Cela est approprié pour les films produits au format boîte aux lettres (avec des barres noires en haut et bas).
Couleur du support	Activez cette fonction pour aider à corriger la couleur de l'image projetée si le support de projection n'est pas blanc. Vous pouvez choisir une couleur similaire à celle de la surface de projection dans ces options : **Jaune clair**, **Rose**, **Vert clair** ou **Bleu**.
Position image	Affiche la fenêtre **Position image**. Vous pouvez utiliser les touches flèches de direction sur le projecteur ou la télécommande pour ajuster la position de l'image projetée. Les valeurs indiquées dans la partie inférieure de la fenêtre changent à chaque fois que vous appuyez une touche. **Cette fonction n'est disponible que lorsque le signal PC est sélectionné.**

Réglage hors balayage	Cache la mauvaise qualité d'image dans les quatre coins. Plus la valeur est importante plus grande est la partie de l'image cachée, l'écran restant rempli et précis géométriquement. Régler sur 0 signifie que l'image est affichée à 100%.
Réglage PC et composantes YPbPr	• **Taille H** Ajuste la largeur horizontale de l'image. **Cette fonction n'est disponible que lorsque le signal Component ou PC est sélectionné.** • **Phase** Ajuste la phase de l'horloge pour réduire la distorsion de l'image. **Cette fonction n'est disponible que lorsque le signal Component ou PC est sélectionné.** • **Auto** Ajuste la phase et la fréquence automatiquement. **Cette fonction n'est disponible que lorsque le signal PC est sélectionné.**
3D	Ce projecteur prend en charge la lecture de contenu en trois dimensions (3D) transféré via vos appareils vidéo compatibles 3D, tels que les consoles PlayStation (avec disques de jeu 3D), lecteurs Blu-ray 3D (avec disques Blu-ray 3D), téléviseurs 3D (avec chaîne 3D), et ainsi de suite. Après avoir connecté les appareils vidéo 3D au projecteur, portez les lunettes 3D BenQ et assurez-vous qu'elles sont allumées pour visionner le contenu 3D. **Lorsque vous regardez du contenu 3D :** • **L'image peut sembler déplacée, cependant, ce n'est pas un dysfonctionnement du produit.** • **Faite des pauses appropriées lorsque vous regardez du contenu 3D.** • **Arrêtez de regarder le contenu 3D si vous ressentez de la fatigue ou un inconfort.** • **gardez une distance à l'écran d'environ trois fois la hauteur effective de l'écran.** • **Les enfants et les personnes ayant des antécédents d'hypersensibilité à la lumière, des problèmes cardiaques, ou toute autre condition médicale existante devraient s'abstenir de regarder du contenu 3D.** Les fonctions suivantes permettent d'améliorer votre expérience 3D. • **Mode 3D** Le réglage par défaut est **Auto** et le projecteur choisit automatiquement un format 3D approprié lors de la détection du contenu 3D. Si le projecteur ne peut pas reconnaître le format 3D, choisissez manuellement un mode 3D selon votre préférence. **Quand cette fonction est activée :** • **le niveau de luminosité de l'image projetée diminue ;** • **le Mode Image ne peut pas être ajusté ;** • **le Trapèze 2D ne peut être ajusté qu'avec des degrés limités.** • **Inver. sync 3D** Quand votre image 3D est déformée, activez cette fonction pour permuter l'image pour l'œil gauche et l'œil droit pour une expérience 3D plus confortable. **Ces fonctions sont accessibles avec la télécommande.**

Menu **CONFIG. SYSTÈME : de base**

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

Menu **CONFIG. SYSTÈME : avancée**

Sous-menu	Fonctions et descriptions
Param. lampe	• **Réinit cpt lampe** Activez cette fonction seulement après qu'une nouvelle lampe est installée. Quand vous sélectionnez **Réinit.**, un message « **Réinitialisation réussie** » s'affiche pour indiquer que le compteur de la lampe a été réinitialisé à « 0 » • **Compteur de la lampe** Sélectionnez pour connaître la durée d'utilisation de la lampe (en heures) qui est calculée automatiquement par le compteur horaire intégré. (Équivalent) heures lampe totales = 2,0 x (heures d'utilisation en mode **Normal**) + 1,4 x (heures d'utilisation en mode **Économique**) + 1,0 x (heures d'utilisation en mode **SmartEco**)
Paramètres HDMI	• **Format HDMI** Sélectionnez un type de source d'entrée pour le signal HDMI. Vous pouvez également sélectionner manuellement le type de source. De différents types de source transmettent des standards différents pour le niveau de luminosité. ☞ **Format HDMI n'est disponible que lorsque le signal HDMI est sélectionné.** • **CEC** Lorsque vous vous connectez un appareil compatible HDMI CEC à votre projecteur avec un câble HDMI, allumer l'appareil compatible HDMI CEC allume automatiquement le projecteur, tandis qu'éteindre le projecteur éteint automatiquement l'appareil compatible HDMI CEC. Vous pouvez utiliser la télécommande du projecteur pour contrôler vos appareils compatibles HDMI CEC. Voir l'option 17 à la page 11 pour des détails.
Débit en bauds	Sélectionnez un taux en baud qui est identique avec celui de votre ordinateur pour pouvoir connecter le projecteur avec un câble RS-232 approprié et mettre à jour ou télécharger le micrologiciel du projecteur. Cette fonction est destinée aux techniciens de service qualifiés.
Motif de test	Activez cette fonction pour afficher le motif grille de test qui vous aide à ajuster la taille et la mise au point de l'image pour vérifier que l'image projetée n'a pas de distorsion.
Sous-titrage	• **Activer Ss-tit. codé** Activez la fonction en sélectionnant **Activ.** lorsque le signal d'entrée sélectionné comporte du sous-titrage*. *À propos du sous-titrage Un affichage à l'écran du dialogue, des commentaires et des effets sonores des émissions de télévision et vidéos qui sont sous-titrées. • **Version Ss-tit.** Sélectionnez le mode de sous-titrage préféré. Pour afficher le sous-titrage, sélectionnez **SS-T1**, **SS-T2**, **SS-T3** ou **SS-T4** (**SS-T1** affiche le sous-titrage dans la langue principale de votre région).
Refroidissement rapide	Sélectionnez **Activ.** pour raccourcir le temps de refroidissement du projecteur d'une durée normale de 90 secondes à environ 15 secondes.

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

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

Menu **Information**

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

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

Structure du menus OSD **Avancé**

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

Menu principal	Sous-menu		Options
IMAGE	Mode Image		Bright (Lumineux)/Vivid (Vif)/Cinema (REC. 709) (Cinéma (REC. 709))/ Game (Jeux)/User 1 (Mode Util. 1)/User 2 (Mode Util. 2)/3D/ISF Night/ ISF Day
	Gestion mode util.	Charger param. De	
		Renom.mode util.	
	Luminosité		0–100
	Contraste		0–100
	Couleur		0–100
	Teinte		0–100
	Netteté		0–15
	Température des couleurs		Normal/Froid/Lampe d'origine/Chaud
	Alimentation de la lampe		Normal/Économique/SmartEco
	Avancé...	Niveau noir	0 IRE/7,5 IRE
		Sélection gamma	1,6/1,8/2,0/2,1/2,2/2,3/2,4/2,6/2,8/BenQ
		Brilliant Color	Activ./Désact.
		Réglage fin température couleur	Gain rouge/Gain vert/Gain bleu/Décalage rouge/Décalage vert/Décalage bleu
		Gestion des couleurs	Couleur primaire/Nuance/Saturation/Gain
		Réduction du bruit	0–31
		Mode film	Activ./Désact.
	Réinit. mode image actuel		Réinit./Annul.
Config audio	Mode son	Mode effet	Standard/Cinéma/Musiq/Jeux/Sport/ Utilisateur
		EQ util	100 Hz/300 Hz/1k Hz/3k Hz/10k Hz
	Muet		Activ./Désact.
	Volume		0-20
	Bip de mise sous/hors tension		Activ./Désact.
	Réinit réglage audio		Réinit./Annul.
Affichage	Rapport H/L		Auto/4:3/16:9/Large/Boîte aux lettres
	Couleur du support		Désact./Jaune clair/Rose/Vert clair/Bleu
	Position image		
	Réglage hors balayage		0/1/2/3
	Réglage PC et composantes YPbPr	Taille H	
		Phase	
		Auto	
	3D	Mode 3D	Auto/3D Dés/Trame séquentiel./Combi trame/Haut-bas/Côte-à-côte
		Inver. sync 3D	Inver.

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

Entretien

Entretien du projecteur

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

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

Nettoyage de l'objectif

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

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

- Utilisez une bombe d'air comprimé pour ôter la poussière.
- Si l'objectif est sale, utilisez du papier pour objectif ou humidifiez un chiffon doux de produit nettoyant pour objectif et frottez légèrement la surface.
- N'utilisez jamais d'éponge abrasive, de nettoyant alcalin ou acide, de poudre à récurer ou de solvants volatils, comme alcool, benzène, diluant ou insecticide. L'utilisation de tels produits ou le contact prolongé avec des matériaux en caoutchouc ou vinyle peut endommager la surface du projecteur et la matière du boîtier.

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

Nettoyage du boîtier du projecteur

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

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

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

Entreposage du projecteur

Pour entreposer votre projecteur pour une longue durée :

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

Transport du projecteur

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

Informations relatives à la lampe

Familiarisation avec les heures de la lampe

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

(Équivalent) heures lampe totales = 2,0 x (heures d'utilisation en mode **Normal**) + 1,4 x (heures d'utilisation en mode **Économique**) + 1,0 x (heures d'utilisation en mode **SmartEco**).

Pour obtenir les informations d'heures de la lampe :

1. Appuyez **MENU** puis utilisez les touches flèches (◄/►/▲/▼) pour aller à **Information** (quand dans le menu OSD **Base**) ou **Réglages** > **Information** (quand dans le menu OSD **Avancé**).
2. L'information **Durée utilisation lampe** s'affiche.
3. Appuyez **BACK** pour quitter.

ou

1. Sous le menu OSD **Avancé**, appuyez **MENU** puis utilisez les touches flèches (◄/►/▲/▼) pour aller à **CONFIG. SYSTÈME : avancée** > **Param. lampe**.
2. Appuyez **OK** pour afficher la fenêtre **Param. lampe**.
3. Utilisez ▼ pour sélectionner **Compteur de la lampe** et appuyez **OK**, les informations **Compteur de la lampe** s'affichent.
4. Appuyez **BACK** pour quitter.

Augmenter la durée de vie de la lampe

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

Pour accéder au menu OSD **Avancé**, voir 34 pour des détails.

Réglage de **Alimentation de la lampe**

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

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

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

1. Sous le menu OSD **Avancé**, allez au menu **IMAGE** > **Alimentation de la lampe**.
2. Appuyez **OK** pour afficher la fenêtre **Alimentation de la lampe**.
3. Appuyez ▲/▼ pour aller au mode souhaité et appuyez **OK** pour enregistrer vos modifications et quitter.

Réglage de **Arrêt auto.**

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

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

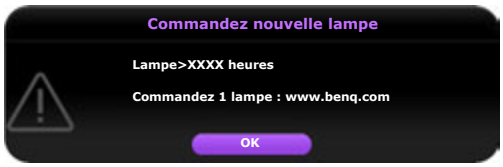
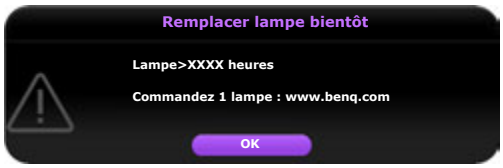
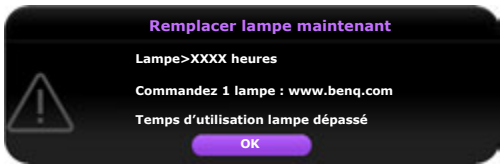
Quand remplacer la lampe

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

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

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

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

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

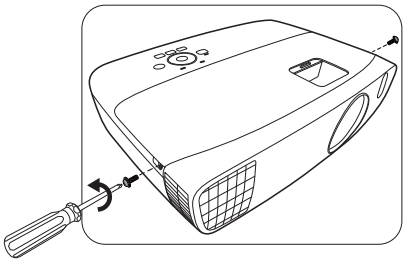
La lampe **DOIT** être remplacée pour que le projecteur puisse fonctionner correctement. Appuyez **OK** pour ignorer le message.	

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

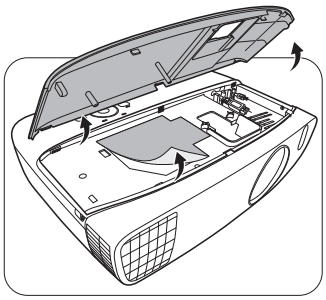
Remplacement de la lampe

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

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

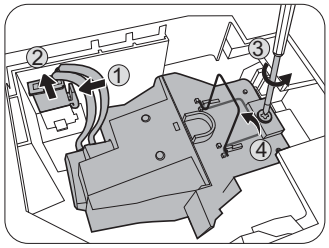


3. Retirez le couvercle de la lampe du projecteur.
4. Confirmer la position du film de protection de la lampe pour placer un nouveau film sur la même position plus tard, puis retirez et jetez le film de protection de la lampe.

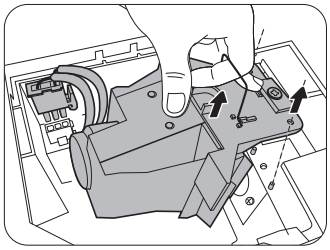


- **Refermez toujours le couvercle de la lampe avant de mettre l'appareil sous tension.**
- **N'introduisez pas vos doigts entre la lampe et le projecteur car les bords acérés à l'intérieur du projecteur pourraient vous blesser.**

5. Débranchez le connecteur de la lampe du projecteur comme illustré.
6. Desserrez la vis qui tient la lampe en place.
7. Levez la poignée de sorte qu'elle soit placée verticalement.

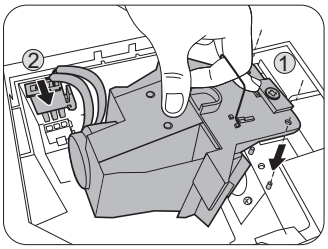


8. Tirez doucement sur la poignée pour retirer la lampe du projecteur.

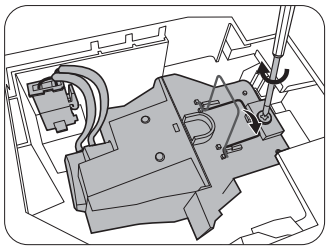


- **Si vous tirez trop vite, la lampe pourrait se casser et du verre pourrait tomber dans le projecteur.**
- **Conservez la lampe hors de portée des enfants et à l'écart de tout risque d'éclaboussure d'eau et de toute source inflammable.**
- **N'introduisez pas vos mains à l'intérieur du projecteur après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

9. Comme indiqué sur l'illustration, abaissez la nouvelle lampe.
10. Reconnectez le connecteur de la lampe.

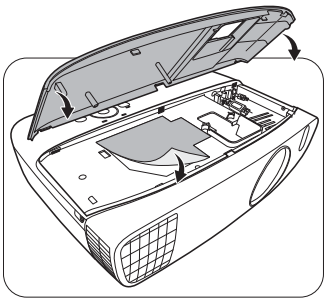


11. Serrez la vis qui tient la lampe en place.
12. Assurez-vous que la poignée est correctement remise en place de manière horizontale.



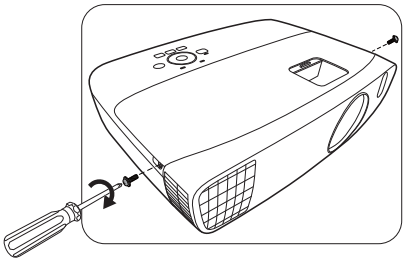
- **Des vis mal serrées peuvent être à l'origine d'une mauvaise connexion, susceptible d'entraîner des dysfonctionnements au niveau du projecteur.**
- **Ne serrez pas la vis excessivement.**

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

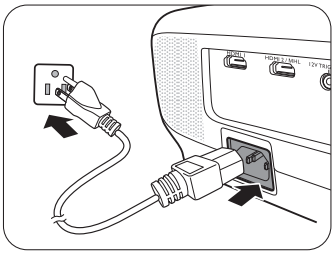


14. Serrez les vis qui fixent le couvercle de la lampe.

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



15. Connectez l'alimentation et redémarrez le projecteur.



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

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

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

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

Voyants

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

Light			État et description
POWER	TEMP	LAMP	
Événements - alimentation			
Orange	**Désact.**	**Désact.**	Mode veille
Vert Clignotant	**Désact.**	**Désact.**	Mise en marche
Vert	**Désact.**	**Désact.**	Fonctionnement normal
Orange Clignotant	**Désact.**	**Désact.**	Refroidissement de mise hors tension normale
Rouge	**Rouge**	**Rouge**	Téléchargement
Vert	**Désact.**	**Rouge**	Échec de démarrage CW
Rouge	**Désact.**	**Rouge**	Échec de réinitialisation de l'interpolateur
Vert	**Désact.**	**Désact.**	Déverminage ACTIVÉ
Vert	**Vert**	**Vert**	Déverminage DÉSACTIVÉ

Événements - lampe			
Désact.	**Désact.**	**Rouge**	Erreur de lampe 1 en fonctionnement normal
Désact.	**Désact.**	**Orange Clignotant**	Lampe non allumée
Événements thermiques			
Rouge	**Rouge**	**Désact.**	Erreur de ventilateur 1 (la vitesse effective du ventilateur est de ±25% en dehors de la vitesse désirée)
Rouge	**Rouge Clignotant**	**Désact.**	Erreur de ventilateur 2 (la vitesse effective du ventilateur est de ±25% en dehors de la vitesse désirée)
Rouge	**Vert**	**Désact.**	Erreur de ventilateur 3 (la vitesse effective du ventilateur est de ±25% en dehors de la vitesse désirée)
Rouge	**Vert Clignotant**	**Désact.**	Erreur de ventilateur 4 (la vitesse effective du ventilateur est de ±25% en dehors de la vitesse désirée)
Rouge Clignotant	**Rouge**	**Désact.**	Erreur de ventilateur 5 (la vitesse effective du ventilateur est de ±25% en dehors de la vitesse désirée)
Rouge Clignotant	**Rouge Clignotant**	**Désact.**	Erreur de ventilateur 6 (la vitesse effective du ventilateur est de ±25% en dehors de la vitesse désirée)
Rouge Clignotant	**Vert**	**Désact.**	Erreur de ventilateur 7 (la vitesse effective du ventilateur est de ±25% en dehors de la vitesse désirée)
Rouge Clignotant	**Vert Clignotant**	**Désact.**	Erreur de ventilateur 8 (la vitesse effective du ventilateur est de ±25% en dehors de la vitesse désirée)
Vert	**Rouge**	**Désact.**	Erreur de température 1 (température au-dessus de la limite)
Vert	**Rouge Clignotant**	**Désact.**	Erreur de capteur thermique 1 ouvert
Vert	**Vert**	**Désact.**	Erreur de capteur thermique 1 court-circuité
Vert	**Vert Clignotant**	**Désact.**	Erreur de connexion IC thermique #1 I2C
Vert Clignotant	**Rouge**	**Désact.**	Erreur de température 2 (température au-dessus de la limite)
Vert Clignotant	**Rouge Clignotant**	**Désact.**	Erreur de capteur thermique 2 ouvert
Vert Clignotant	**Vert**	**Désact.**	Erreur de capteur thermique 2 court-circuité
Vert Clignotant	**Vert Clignotant**	**Désact.**	Erreur de connexion IC thermique #2 I2C

Dépannage

Problème	Origine	Solution
Le projecteur ne s'allume pas.	Le cordon d'alimentation n'alimente pas l'appareil en électricité.	Branchez le cordon d'alimentation dans la prise secteur située à l'arrière du projecteur et branchez-le dans la prise secteur. Si la prise secteur est dotée d'un interrupteur, assurez-vous que celui-ci est activé.
	Nouvelle tentative de mise sous tension du projecteur durant la phase de refroidissement.	Attendez que la phase de refroidissement soit terminée.
	Le couvercle de la lampe est mal fixé.	Fixez correctement le couvercle de la lampe.
Pas d'image.	La source vidéo n'est pas allumée ou est mal connectée.	Allumez la source vidéo et vérifiez si le câble de signal est bien connecté.
	Le projecteur n'est pas connecté correctement à la source d'entrée.	Vérifiez la connexion.
	La source d'entrée n'a pas été sélectionnée correctement.	Sélectionnez la source correcte avec la touche **SOURCE** sur le projecteur ou la télécommande.
L'image est instable.	Les câbles de connexion de sont pas fermement connectés au projecteur ou à la source de signal.	Connectez correctement les câbles aux prises appropriées.
L'image est brouillée.	L'objectif de projection n'est pas correctement réglé.	Réglez la mise au point de l'objectif à l'aide de la molette correspondante.
	Le projecteur et l'écran ne sont pas alignés correctement.	Ajustez l'angle de projection, l'orientation, et si nécessaire, la hauteur de ce projecteur.
	Le capuchon de l'objectif est toujours fermé.	Retirez le capuchon de l'objectif.
La télécommande ne fonctionne pas correctement.	Les piles sont usées.	Remplacez les deux piles avec de nouvelles piles.
	Il y a un obstacle entre la télécommande et l'appareil.	Retirez l'obstacle.
	Vous vous tenez trop loin du projecteur.	Tenez-vous à moins de 8 mètres du projecteur.
Le contenu 3D ne s'affiche pas correctement	La pile des lunettes 3D est vide.	Rechargez les lunettes 3D.
	Les réglages dans le menu **3D** ne sont pas définis correctement.	Définissez correctement les réglages dans le menu **3D**.
	Votre disque Blu-ray n'est pas au format 3D.	Utilisez un disque Blu-ray 3D et réessayez.
	La source d'entrée n'a pas été sélectionnée correctement.	Sélectionnez la source correcte avec la touche **SOURCE** sur le projecteur ou la télécommande.

Caractéristiques

Caractéristiques du projecteur

Toutes les caractéristiques peuvent être modifiées sans notification préalable.

Caractéristiques optiques

Résolution
1920 (H) x 1080 (V)

Système d'affichage
Système à une puce DLP™

Ouverture (nombre F)
F = 2,59 à 2,87, f = 16,88 à 21,88 mm

Lampe
Lampe de 240 W

Caractéristiques électriques

Alimentation
100 à 240 V CA, 4,0 A, 50 à 60 Hz (Automatique)

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

Caractéristiques mécaniques

Poids
3,6 Kg (7,94 lb)

Terminaux de sortie

Haut-parleur
2 x 5 watts (stéréo)

Sortie de signal audio
1 prise audio PC

Commande

Contrôle série RS-232
1 à 9 broches

2 récepteurs IR

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

Terminaux d'entrée

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

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

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

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

Caractéristiques environnementales

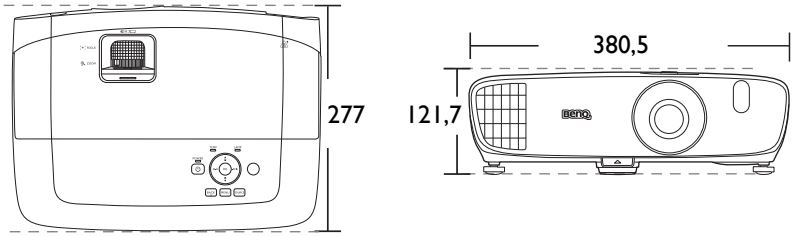
Température de fonctionnement
0°C à 40°C, au niveau de la mer

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

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

Dimensions

380,5 mm x 277 mm x 121,7 mm (L x H x P)

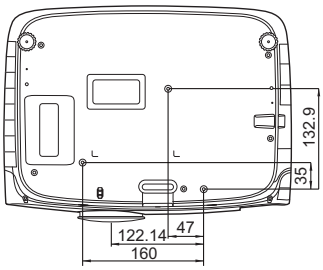


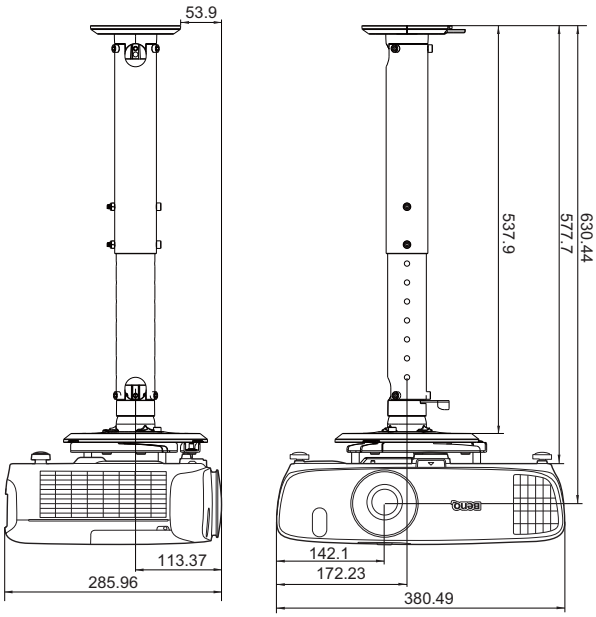
Unité : mm

Configuration de montage au plafond

◎ **Vis de montage au plafond : M4**

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





Unité : mm

Fréquences de fonctionnement

Fréquences de fonctionnement pour l'entrée PC

Format	Résolution	Fréquence de rafraîchissement (Hz)	Fréquence H. (KHz)	Fréquence des pixels (MHz)
720 x 400	720 x 400_70	70,087	31,469	28,3221
640 x 480	VGA_60*	59,940	31,469	25,175
	VGA_72	72,809	37,861	31,500
	VGA_75	75,000	37,500	31,500
	VGA_85	85,008	43,269	36,000
800 x 600	SVGA_60*	60,317	37,879	40,000
	SVGA_72	72,188	48,077	50,000
	SVGA_75	75,000	46,875	49,500
	SVGA_85	85,061	53,674	56,250
	SVGA_120** (Reduce Blanking)	119,854	77,425	83,000
1024 x 768	XGA_60*	60,004	48,363	65,000
	XGA_70	70,069	56,476	75,000
	XGA_75	75,029	60,023	78,750
	XGA_85	84,997	68,667	94,500
	XGA_120** (Reduce Blanking)	119,989	97,551	115,500
1152 x 864	1152 x 864_75	75,00	67,500	108,000
1024 x 576	BenQ Notebook Timing	60,0	35,820	46,966
1024 x 600	BenQ Notebook Timing	64,995	41,467	51,419
1280 x 720	1280 x 720_60*	60	45,000	74,250
1280 x 768	1280 x 768_60*	59,870	47,776	79,5
1280 x 800	WXGA_60*	59,810	49,702	83,500
	WXGA_75	74,934	62,795	106,500
	WXGA_85	84,880	71,554	122,500
	WXGA_120** (Reduce Blanking)	119,909	101,563	146,25

1280 x 1024	SXGA_60***	60,020	63,981	108,000
	SXGA_75	75,025	79,976	135,000
	SXGA_85	85,024	91,146	157,500
1280 x 960	1280 x 960_60***	60,000	60,000	108
	1280 x 960_85	85,002	85,938	148,500
1360 x 768	1360 x 768_60***	60,015	47,712	85,500
1440 x 900	WXGA+_60***	59,887	55,935	106,500
1400 x 1050	SXGA+_60***	59,978	65,317	121,750
1600 x 1200	UXGA***	60,000	75,000	162,000
1680 x 1050	1680 x 1050_60***	59,954	65,290	146,250
640 x 480 à 67 Hz	MAC13	66,667	35,000	30,240
832 x 624 à 75 Hz	MAC16	74,546	49,722	57,280
1024 x 768 à 75 Hz	MAC19	74,93	60,241	80,000
1152 x 870 à 75 Hz	MAC21	75,06	68,68	100,00
1920 x 1080 à 60 HZ	1920 x 1080_60 (Reduce Blanking)	60	67,5	148,5
1920 x 1200 à 60 HZ	1920 x 1200_60 (Reduce Blanking)	59,95	74,038	154

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

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

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

Les fréquences présentées ci-dessus peuvent ne pas être prises en charge du fait de limites du fichier EDID et de la carte graphique VGA. Il est possible que certaines fréquences ne puissent pas être choisies.

Fréquences de fonctionnement pour l'entrée HDMI (HDCP)

Format	Résolution	Fréquence de rafraîchissement (Hz)	Fréquence H. (KHz)	Fréquence des pixels (MHz)
640 x 480	VGA_60*	59,940	31,469	25,175
	VGA_72	72,809	37,861	31,500
	VGA_75	75,000	37,500	31,500
	VGA_85	85,008	43,269	36,000
720 x 400	720 x 400_70	70,087	31,469	28,3221

800 x 600	SVGA_60*	60,317	37,879	40,000
	SVGA_72	72,188	48,077	50,000
	SVGA_75	75,000	46,875	49,500
	SVGA_85	85,061	53,674	56,250
	SVGA_120** (Reduce Blanking)	119,854	77,425	83,000
1024 x 768	XGA_60*	60,004	48,363	65,000
	XGA_70	70,069	56,476	75,000
	XGA_75	75,029	60,023	78,750
	XGA_85	84,997	68,667	94,500
	XGA_120** (Reduce Blanking)	119,989	97,551	115,500
1152 x 864	1152 x 864_75	75,00	67,500	108,000
1024 x 576	BenQ Notebook Timing	60,00	35,820	46,996
1024 x 600	BenQ Notebook Timing	64,995	41,467	51,419
1280 x 720	1280 x 720_60*	60	45,000	74,250
1280 x 768	1280 x 768_60*	59,870	47,776	79,5
1280 x 800	WXGA_60*	59,810	49,702	83,500
	WXGA_75	74,934	62,795	106,500
	WXGA_85	84,880	71,554	122,500
	WXGA_120** (Reduce Blanking)	119,909	101,563	146,25
1280 x 1024	SXGA_60***	60,020	63,981	108,000
	SXGA_75	75,025	79,976	135,000
	SXGA_85	85,024	91,146	157,500
1280 x 960	1280 x 960_60***	60,000	60,000	108
	1280 x 960_85	85,002	85,938	148,500
1360 x 768	1360 x 768_60***	60,015	47,712	85,500
1440 x 900	WXGA+_60***	59,887	55,935	106,500
1400 x 1050	SXGA+_60***	59,978	65,317	121,750
1600 x 1200	UXGA***	60,000	75,000	162,000
1680 x 1050	1680 x 1050_60***	59,954	65,290	146,250
640 x 480 à 67 Hz	MAC13	66,667	35,000	30,240
832 x 624 à 75 Hz	MAC16	74,546	49,722	57,280

1024 x 768 à 75 Hz	MAC19	75,020	60,241	80,000
1152 x 870 à 75 Hz	MAC21	75,06	68,68	100,00
1920 x 1080 à 60 Hz	1920 x 1080_60 (Reduced Blanking)	60	67,5	148,5
1920 x 1200 à 60 Hz	1920 x 1200_60 (Reduced Blanking)	59,95	74,038	154

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

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

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

Les fréquences présentées ci-dessus peuvent ne pas être prises en charge du fait de limites du fichier EDID et de la carte graphique VGA. Il est possible que certaines fréquences ne puissent pas être choisies.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Fréquences de fonctionnement pour l'entrée Vidéo

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

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

Informations de garantie et de copyright

Garantie

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

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

Important : La garantie ci-dessus est considérée caduque dès lors que l'utilisateur se sert du produit sans se conformer aux instructions écrites fournies par BenQ. Lhumidité ambiante doit se situer entre 10% et 90%, la température doit être comprise entre 0°C et 35°C, l'altitude doit être inférieure à 3000 mètres et il faut éviter de faire fonctionner le projecteur dans un environnement poussiéreux. Cette garantie vous confère des droits spécifiques, auxquels peuvent s'ajouter d'autres droits qui varient d'un pays à l'autre.

Pour plus d'informations, visitez le site Web www.BenQ.com.

Copyright

Copyright © 2015 BenQ Corporation. Tous droits réservés. Aucune partie du présent document ne peut être reproduite, transmise, transcrite, stockée dans un système d'archivage et traduite dans une langue ou dans un langage informatique, sous quelque forme ou par quelque moyen que ce soit (électronique, mécanique, magnétique, optique, chimique, manuel ou autre), sans l'autorisation écrite préalable de BenQ Corporation.

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

Clause de non-responsabilité

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