



Projecteur numérique

Manuel d'utilisation

Informations relatives à la garantie et au copyright

Garantie limitée

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

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

Important : La garantie susmentionnée est invalide dès lors que l'utilisateur se sert du produit sans se conformer aux instructions écrites fournies par BenQ. L'humidité ambiante doit se situer entre 10% et 90%, la température entre 0°C et 35°C, l'altitude doit être inférieure à 4920 pieds et il faut éviter d'utiliser le projecteur dans un environnement poussiéreux. Cette garantie vous confère des droits spécifiques, auxquels peuvent s'ajouter d'autres droits qui varient d'un pays à l'autre.

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

Copyright

Copyright © 2022 BenQ Corporation. Tous droits réservés. Aucune partie du présent document ne peut être reproduite, transmise, transcrite, stockée dans un système d'archivage et traduite dans une langue ou dans un langage informatique, sous quelle que forme ou par quelque moyen que ce soit (électronique, mécanique, magnétique, optique, chimique, manuel ou autre), sans l'autorisation écrite préalable de BenQ Corporation.

Clause de non-responsabilité

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

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

Brevets

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



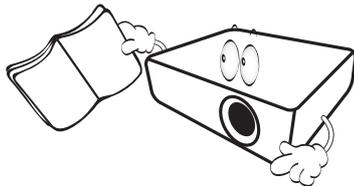
Table des matières

Informations relatives à la garantie et au copyright	2
Consignes de sécurité importantes	4
Introduction	7
Contenu de l'emballage	7
Vue extérieure du projecteur	8
Commandes et fonctions.....	9
Positionnement du projecteur	11
Choix de l'emplacement	11
Obtention d'une taille d'image de projection préférée	12
Décalage de l'objectif de projection	13
Montage du projecteur	13
Ajustement de l'image projetée	15
Connexion	16
Fonctionnement	17
Installation du Dongle Android TV QS02	17
Mise en marche du projecteur	17
Configuration Android TV QS02.....	20
Utilisation des menus	22
Mise à niveau du micrologiciel	23
Changement de signal d'entrée.....	24
Présentation à partir d'un lecteur multimédia	25
Arrêt du projecteur	26
Arrêt direct	26
Utilisation des menus	27
Base menu	27
Avancé menu.....	29
Entretien	38
Entretien du projecteur	38
Informations relatives à la lampe	38
Dépannage	45
Caractéristiques	46
Caractéristiques du projecteur	46
Dimensions	47
Chronogramme.....	48

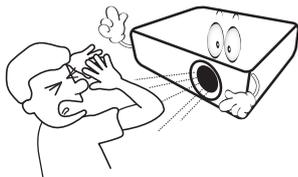
Consignes de sécurité importantes

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

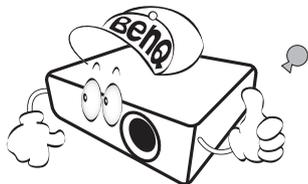
1. **Veillez lire le présent manuel avant d'utiliser l'appareil pour la première fois.** Conservez-le pour toute consultation ultérieure.



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

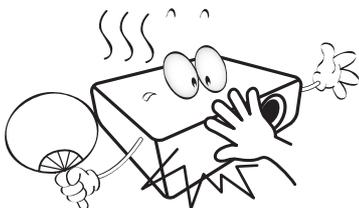


3. **Confiez les opérations d'entretien et de réparation à un technicien qualifié.**

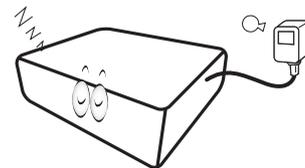


4. **N'oubliez pas d'ouvrir l'obturateur (le cas échéant) ni de retirer le couvercle de l'objectif (le cas échéant) lorsque la lampe du projecteur est allumée.**

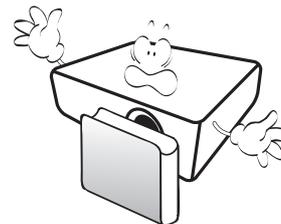
5. La lampe atteint une température très élevée lorsque l'appareil est en cours d'utilisation. Attendez que le projecteur se soit refroidi (environ 45 minutes) avant de retirer la lampe pour la remplacer.



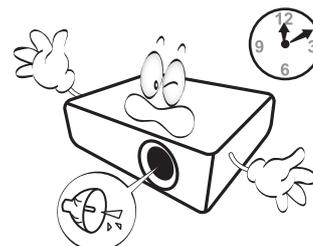
6. Dans certains pays, la tension d'alimentation n'est PAS stable. Ce projecteur est conçu pour fonctionner en toute sécurité à une tension située entre 100 et 240 volts CA. Cependant, une panne n'est pas exclue en cas de hausse ou de baisse de tension de l'ordre de ± 10 volts. **Dans les zones où l'alimentation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



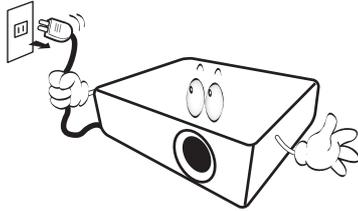
7. Évitez de placer des objets devant l'objectif de projection lorsque le projecteur est en cours d'utilisation car ils risqueraient de se déformer en raison de la chaleur ou de provoquer un incendie. Pour éteindre temporairement la lampe, utilisez la fonction Vide.



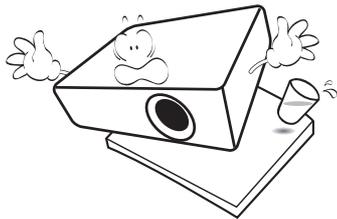
8. N'utilisez pas la lampe au-delà de sa durée de vie nominale. Une utilisation excessive des lampes au-delà de la durée recommandée pourrait entraîner leur éclatement.



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

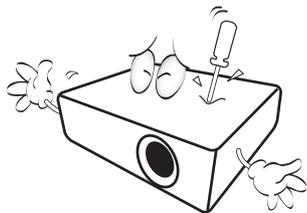


10. Ne posez pas cet appareil sur un chariot, un support ou une table instable. Il risquerait de tomber et d'être sérieusement endommagé.



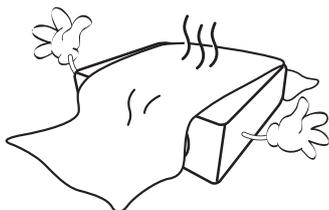
11. N'essayez en aucun cas de démonter l'appareil. Un courant de haute tension circule à l'intérieur de votre appareil. Tout contact avec certaines pièces peut présenter un danger de mort. La seule pièce susceptible d'être manipulée par l'utilisateur est la lampe, elle-même protégée par un couvercle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

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



12. N'obstruez pas les orifices de ventilation.

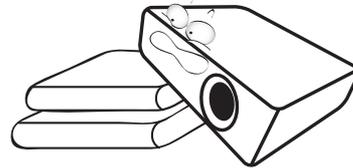
- Ne placez pas le projecteur sur une couverture, de la literie ou toute autre surface souple.
- Ne recouvrez pas le projecteur avec un chiffon ni aucun autre élément.
- Ne placez pas de produits inflammables à proximité du projecteur.



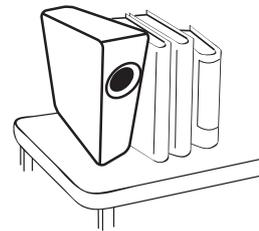
Une importante obstruction des orifices de ventilation peut entraîner une surchauffe du projecteur qui risque alors de prendre feu.

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

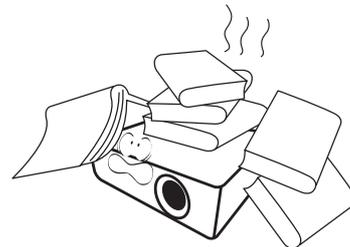
- Ne mettez pas l'appareil sous tension lorsqu'il est placé sur une surface inclinée à plus de 10 degrés sur la gauche ou la droite ou à plus de 15 degrés vers l'avant ou l'arrière. Une inclinaison trop importante du projecteur peut être à l'origine de dysfonctionnements, voire d'une détérioration de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



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

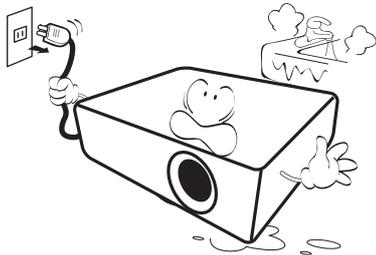


15. Ne vous appuyez pas sur le projecteur et n'y placez aucun objet. Une charge trop élevée risque non seulement d'endommager le projecteur, mais également d'être à l'origine d'accidents et de blessures corporelles.

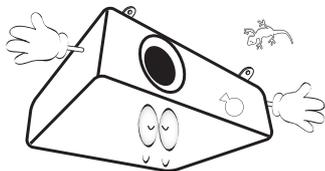


16. De l'air chaud et une odeur particulière peuvent s'échapper de la grille de ventilation lorsque le projecteur est sous tension. Il s'agit d'un phénomène normal et non d'une défaillance.

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



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



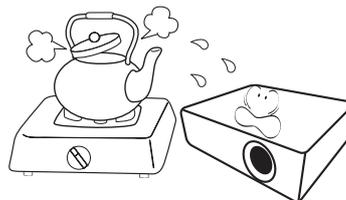
19. Cet appareil doit être raccordé à la terre.



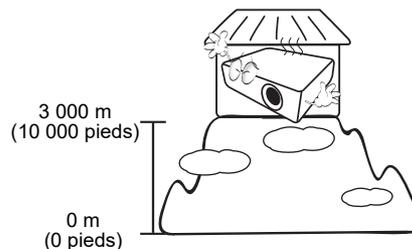
- Hg - Cette lampe contient du mercure. Manipulez-la dans le respect des lois locales concernant les déchets. Voir www.lamprecycle.org.
- Pour éviter d'endommager les puces DLP, ne dirigez jamais un faisceau laser à haute puissance dans la lentille de projection.

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

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



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

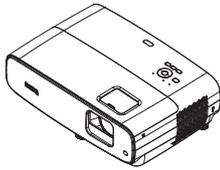


Introduction

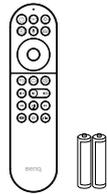
Contenu de l'emballage

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

Accessoires fournis⁷



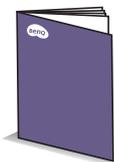
Projecteur



Télécommande Android TV
avec piles



Cordon d'alimentation



Guide de démarrage rapide



Carte de garantie*



Kit dongle TV Android QS02
avec piles



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

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

Accessoires disponibles en option

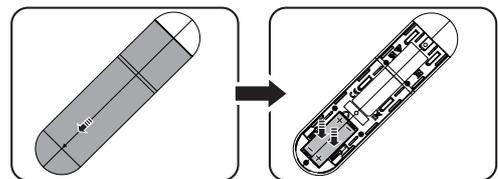
1. Lampe supplémentaire

2. Lunettes 3D

Remplacement des piles de la télécommande

1. Appuyez et ouvrez le couvercle des piles, comme illustré.

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



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



• Évitez de laisser la télécommande et les piles dans un environnement excessivement chaud ou humide tel qu'une cuisine, une salle de bains, un sauna, une véranda ou dans une voiture fermée.

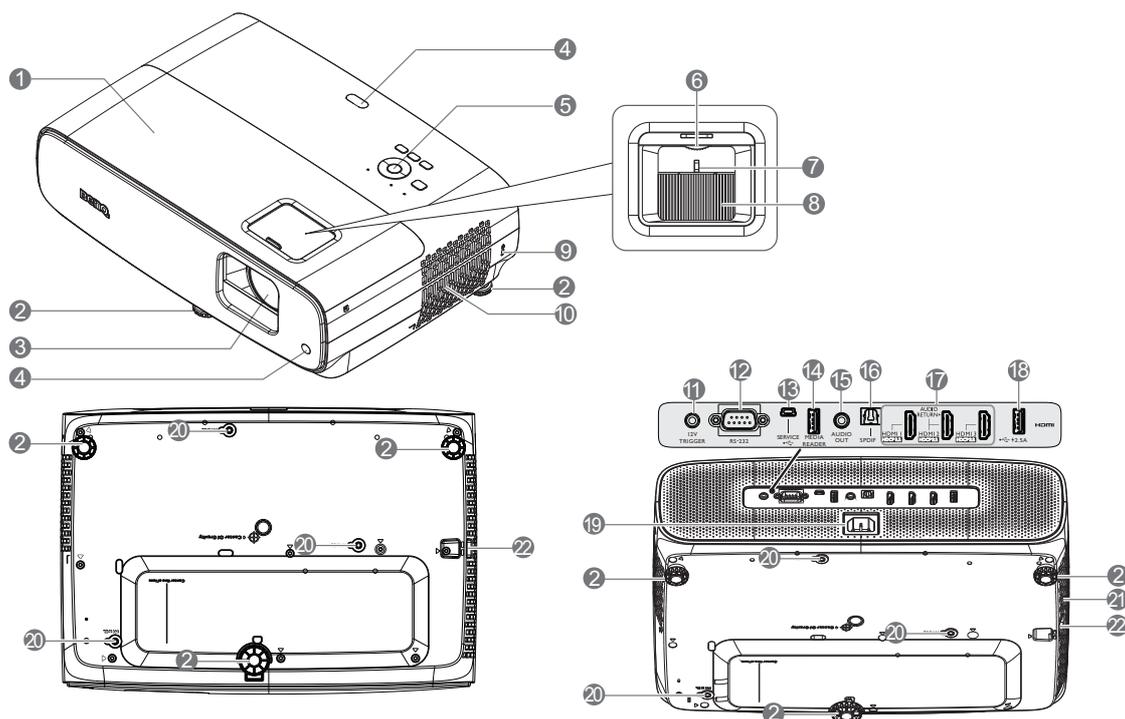
• Remplacez toujours la pile par une pile du même type ou de type équivalent recommandé par le fabricant.

• Jetez les piles usagées conformément aux instructions du fabricant et aux réglementations environnementales locales pour votre région.

• Ne jetez jamais les piles dans le feu. Risque d'explosion.

• Si les piles sont déchargées ou si vous n'allez pas utiliser la télécommande pendant une durée prolongée, retirez les piles afin d'éviter toute dégradation de la télécommande due à une fuite des piles.

Vue extérieure du projecteur



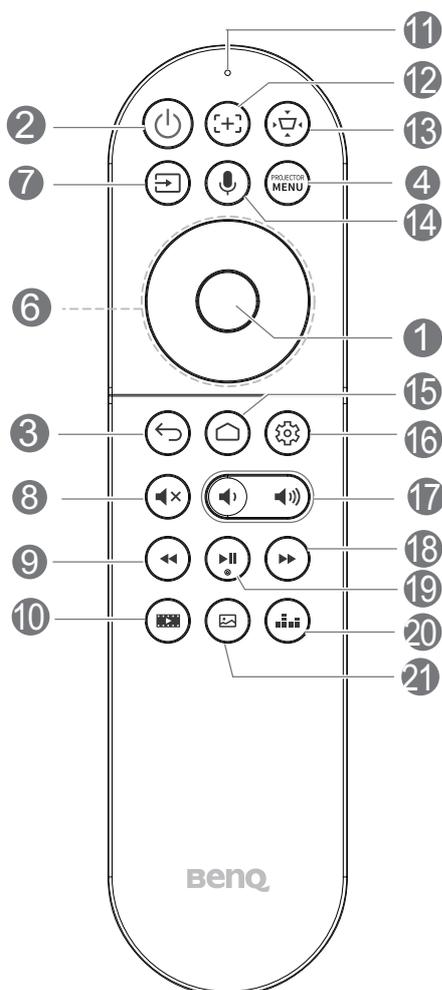
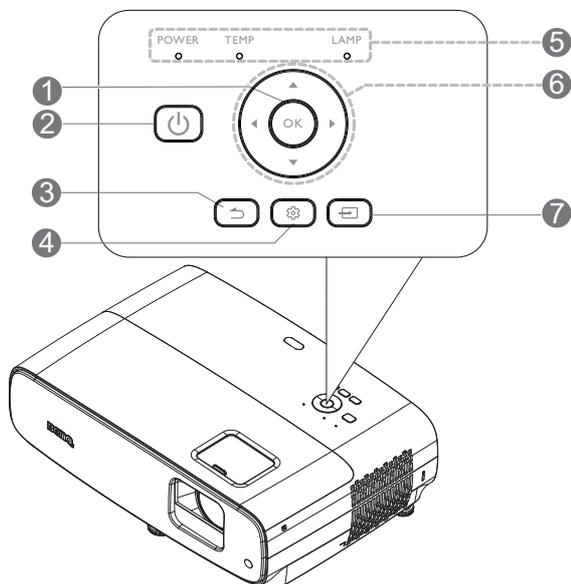
1. Couvercle de la lampe
2. Pieds de réglage
3. Lentille de projection
4. Capteur IR de télécommande
5. Panneau de contrôle externe
(Voir « [Commandes et fonctions](#) » à la page 9.)
6. Molette de décalage de l'objectif
7. Molette de zoom
8. Bague de mise au point
9. Prise pour verrou de sûreté Kensington
10. Orifice d'aération (entrée d'air)
11. Borne de sortie c.c. 12V
Déclenche des dispositifs externes tels qu'un contrôle électrique d'écran ou d'éclairage, etc.
12. Port de contrôle RS-232
13. Port USB Mini-B (pour les mises à niveau du firmware)
14. Port USB Type-A (disque/lecteur multimédia 1,5 A, téléchargement du firmware)
15. Prise de sortie audio
16. Port de sortie SPDIF
17. Port d'entrée HDMI 1/ HDMI 2/ HDMI 3 (HDCP 2.2)
18. Port USB type A (alimentation 2.5A)
19. Prise d'alimentation CA
20. Trous de montage mural
21. Orifice d'aération (sortie d'air)
22. Barre de sécurité

Commandes et fonctions

Projecteur et télécommande Android TV



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



1. OK

Confirme un élément sélectionné du menu OSD ATV ou projecteur.

Lorsque la source d'entrée est ATV, appuyez sur **OK** pour lire ou mettre en pause une vidéo ou un fichier audio lors de la lecture multimédia.

2. POWER

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

 **ON** /  **OFF**

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

3. Retour

Lorsque la source d'entrée est en ATV, appuyez sur **Retour** pour revenir à l'option ATV précédente. Cela ferme le menu contextuel d'alerte ou de rappel ATV et quitte l'application actuelle du package d'application Android sous la source ATV.

Lorsque le menu OSD du projecteur est activé, appuyez sur **Retour** pour revenir au menu OSD du projecteur précédent. Cela ferme le menu contextuel d'alerte ou de rappel du projecteur, quitte et enregistre les paramètres du menu du projecteur.

4. MENU

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

5. Voyant de POWER/Voyant avertissement TEMP/Voyant de la LAMPE (Voir « Voyants » à la page 44.)

6. Touches fléchées (▲, ▼, ◀, ▶)

Navigue vers le haut / le bas / la gauche / la droite afin de choisir une ATV ou un élément de menu OSD souhaité du projecteur.

7. Source

Affiche la barre de sélection de la source.

8. Muet

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

9.  **Retour rapide**
Retour rapide vidéo ou lecture audio.
10.  **Cinéaste**
Passez du mode Image au mode Cinéaste. Disponible uniquement sur les projecteurs compatibles.
11. **Microphone**
Reçoit les commandes vocales.
12.  **Mise au point**
Appuyez pour ouvrir la page de mise au point automatique. Disponible uniquement sur les projecteurs compatibles.
13.  **Touche de correction trapèze 2D**
Affiche la menu de correction Trapèze 2D.
14.  **Recherche vocale / Assistant vocal**
Maintenez enfoncé le bouton **Recherche vocale / Assistant vocal** pour activer l'assistant vocal. Maintenez cette touche et parlez dans le microphone en haut de la télécommande lorsque vous utilisez l'assistant vocal.
15.  **Écran d'accueil Android TV**
Affiche l'écran d'accueil d'Android TV.
16.  **Paramètres Android**
Affiche les paramètres Android.
17. **Touches de volume** 
Diminue ou augmente le volume du projecteur.
18.  **Avance rapide**
Avance rapide de la lecture vidéo ou audio en cours
19.  **Lecture/Pause**
Lecture/mise en pause d'une lecture vidéo ou audio
20.  **Mode de son**
Affiche le menu **Mode de son**.
21.  **Mode Image**
Affiche le menu **Mode Image**.



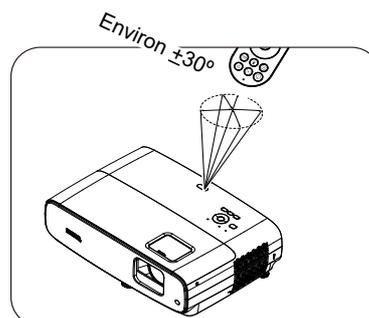
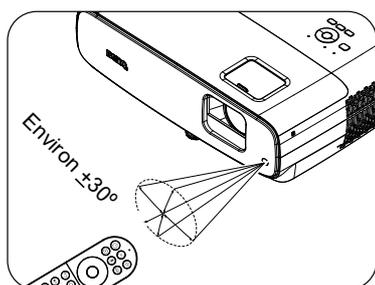
Évitez de placer des objets devant l'objectif de projection lorsque le projecteur est en cours d'utilisation car ils risqueraient de se déformer en raison de la chaleur ou de provoquer un incendie.

Portée efficace de la télécommande

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

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

- Utilisation du projecteur à partir de l'avant
- Utilisation du projecteur à partir du dessus



Positionnement du projecteur

Choix de l'emplacement

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

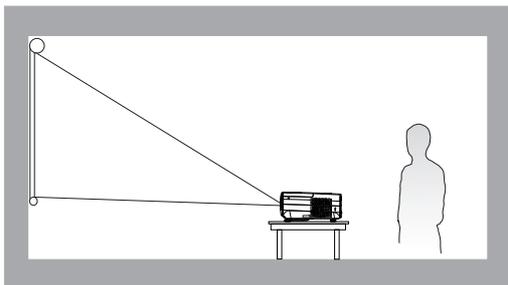
- Taille et position de votre écran
- Emplacement de la prise électrique
- Emplacement et distance entre le projecteur et le reste de vos équipements

La taille de l'image projetée et le décalage vertical dépendent de la distance à laquelle vous placez le projecteur et du réglage de zoom que vous choisissez. Le tableau et le schéma de « [Dimensions de projection](#) » à la page 12 permettent de vous aider à déterminer la distance et la hauteur exactes de votre projecteur

Vous pouvez installer votre projecteur des façons suivantes.

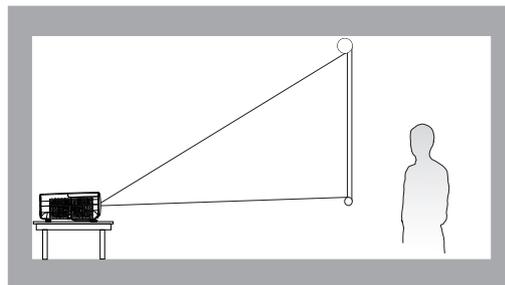
1. Sol avant

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



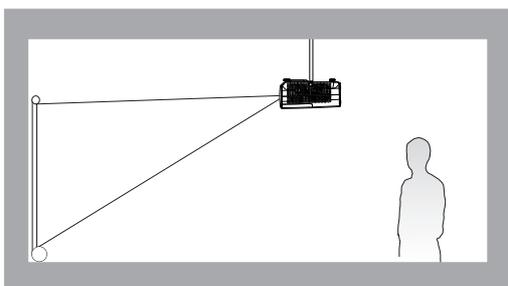
2. Sol arrière

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



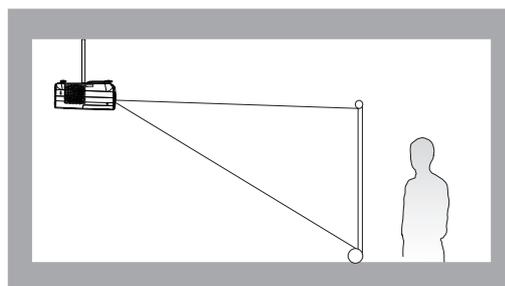
3. Plafond avant

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



4. Plafond arr.

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



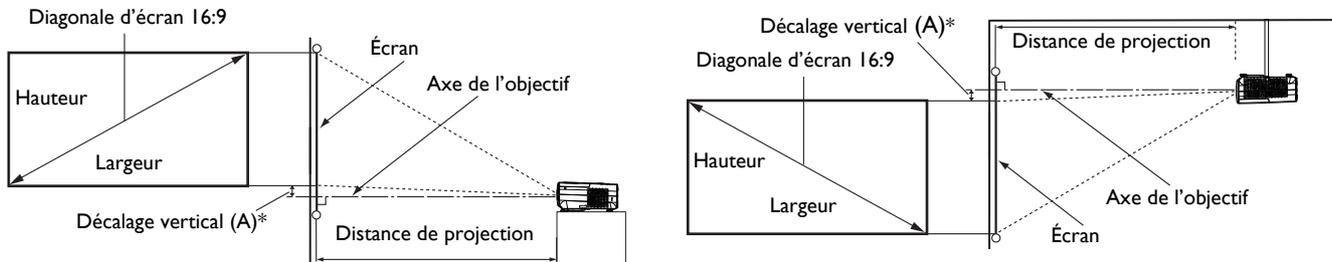
Après avoir allumé le projecteur, accédez au menu **Avancé** - menu **Installation** > **Position du projecteur** et appuyez sur ◀/▶ pour sélectionner un réglage.

Obtention d'une taille d'image de projection préférée

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

Dimensions de projection

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



- *La valeur de décalage vertical est la distance verticale depuis le bord inférieur de l'image (lorsque le projecteur est sur une table, schéma de gauche) ou le bord supérieur de l'image (lorsque le projecteur est monté au plafond, schéma de droite) à l'axe de l'objectif.
- En raison des caractéristiques optiques de l'objectif, chaque projecteur a son propre rapport de décalage vertical. La valeur de décalage vertical augmente normalement avec la distance de projection.

Taille d'écran		Distance de l'écran (en mm)			*Décalage vertical (A)		
Diagonale		H (mm)	L (mm)	Longueur minimum	Moyenne	Longueur maximum	Distance entre le centre de l'objectif et la bordure de l'image (mm)
Pouces	mm			(zoom maxi.)		(zoom mini.)	
30	762	374	664	750	863	976	0 - 37
40	1016	498	886	1001	1151	1302	0 - 50
50	1270	623	1107	1251	1439	1627	0 - 62
60	1524	747	1328	1501	1727	1953	0 - 75
70	1778	872	1550	1751	2015	2278	0 - 87
80	2032	996	1771	2001	2302	2603	0 - 100
90	2286	1121	1992	2251	2590	2929	0 - 112
100	2540	1245	2214	2502	2878	3254	0 - 125
110	2794	1370	2435	2752	3166	3580	0 - 137
120	3048	1494	2657	3002	3454	3905	0 - 150
130	3302	1619	2878	3252	3741	4231	0 - 162
140	3556	1743	3099	3502	4029	4556	0 - 175
150	3810	1868	3321	3752	4317	4881	0 - 187
160	4064	1992	3542	4003	4605	5207	0 - 199
170	4318	2117	3763	4253	4893	5532	0 - 212
180	4572	2241	3985	4503	5180	5858	0 - 224
190	4826	2366	4206	4753	5468	6183	0 - 237
200	5080	2491	4428	5003	5756	6509	0 - 249
210	5334	2615	4649	5253	6044	6834	0 - 262
220	5588	2740	4870	5504	6331	7159	0 - 274
230	5842	2864	5092	5754	6619	7485	0 - 287
240	6096	2989	5313	6004	6907	7810	0 - 299
250	6350	3113	5535	6254	7195	8136	0 - 312
260	6604	3238	5756	6504	7483	8461	0 - 324
270	6858	3362	5977	6754	7770	8787	0 - 337
280	7112	3487	6199	7004	8058	9112	0 - 349

290	7366	3611	6420	7255	8346	9437	0 - 361
300	7620	3736	6641	7505	8634	9763	0 - 374

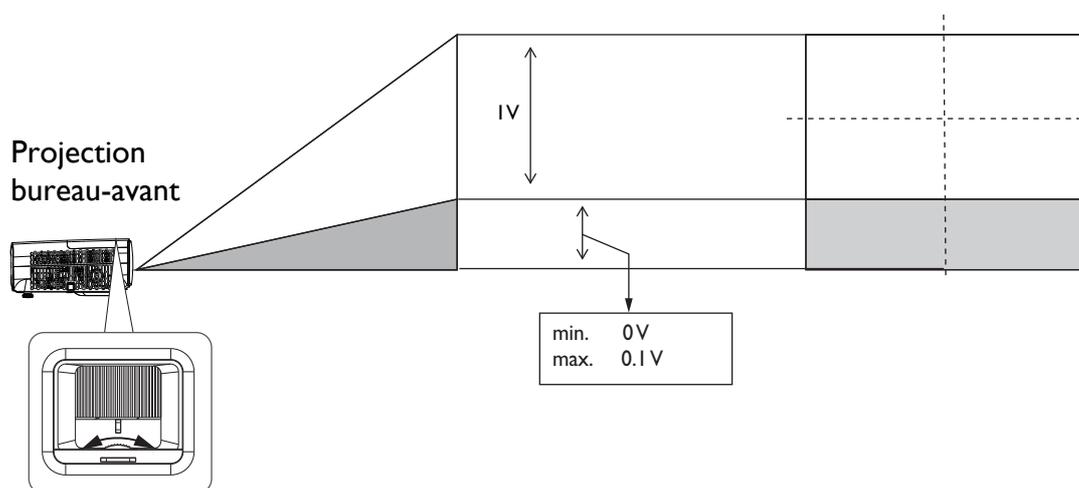
Par exemple, si vous utilisez un écran de 120 pouces, la distance de projection recommandée est de 3454 mm.

Si la distance de projection que vous mesurez est de 5000 mm, la valeur la plus proche dans la colonne «Distance de l'écran (en mm)» est 5180 mm. Si vous regardez au bout de la ligne, vous verrez qu'il faut un écran de 180 pouces (environ 4,6 m). L'image projetée est légèrement supérieure/inférieure à l'axe de l'objectif avec un décalage vertical de 125 mm.



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

Décalage de l'objectif de projection



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

Montage du projecteur

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

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

Avant de monter le projecteur

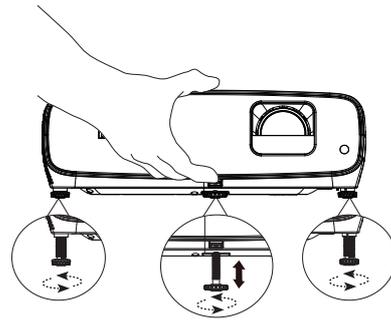
- Achetez un kit de montage pour projecteur BenQ à l'endroit où vous avez acheté votre projecteur BenQ.
- BenQ recommande d'acheter également un câble de sécurité compatible avec un verrou Kensington et de l'attacher à la fois à la fente de verrouillage Kensington du projecteur et à la base du support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

Ajustement de l'image projetée

Ajustement de l'angle de projection

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

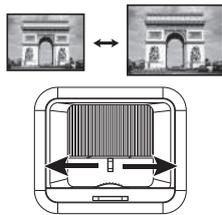
Pour rétracter les pieds, vissez les pieds de réglage dans le sens inverse.



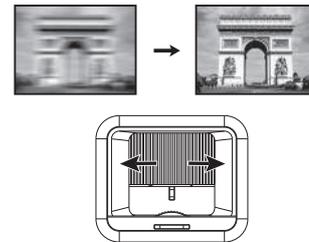
Ne regardez pas directement l'objectif du projecteur lorsque la lampe est allumée. La lumière de la lampe peut provoquer des dommages oculaires.

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

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



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



Correction de la déformation trapézoïdale

La distorsion trapézoïdale correspond à la situation où l'image projetée devient un trapèze en raison de la projection angulaire.

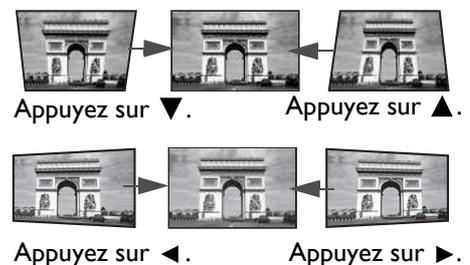
Pour corriger l'image déformée :

1. Affichez la correction **Trapèze 2D** depuis le menus.

- L'assistant de configuration lors de la configuration initiale du projecteur
- Le menu **Base**
- Le menu **Installation** du menu **Avancé**

2. Après l'affichage de la page de correction **Trapèze 2D** :

- Pour corriger la déformation trapézoïdale en haut de l'image, utilisez ▼.
- Pour corriger la déformation trapézoïdale en bas de l'image, utilisez ▲.
- Pour corriger la déformation trapézoïdale sur le côté droit de l'image, utilisez ◀.
- Pour corriger la déformation trapézoïdale en côté gauche de l'image, utilisez ▶.
- Pour corriger automatiquement les côtés verticaux de l'image déformée, appuyez sur **OK** pendant 2 secondes.

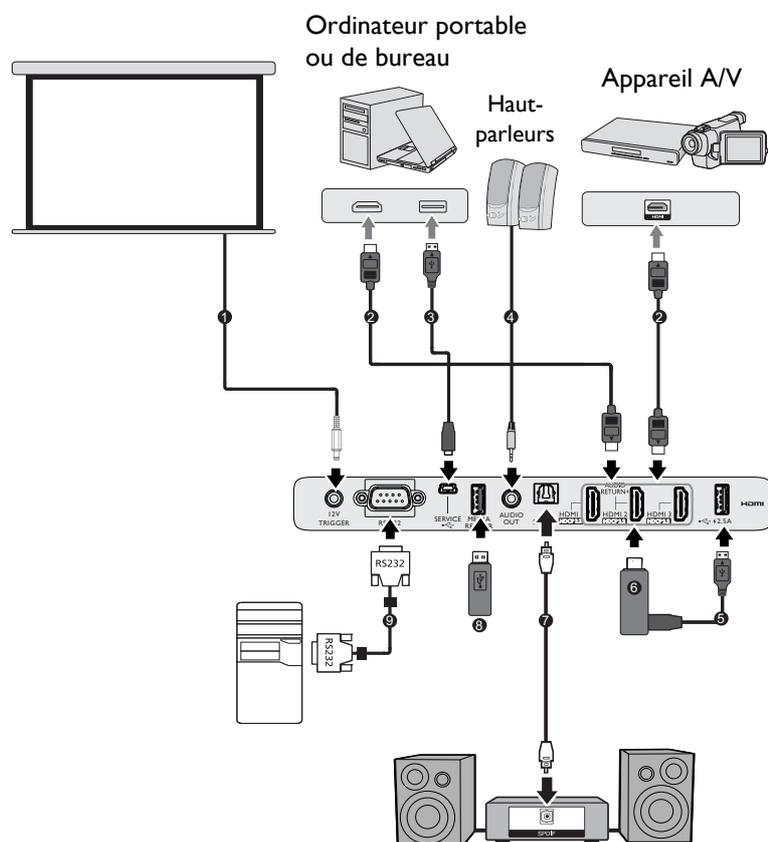


3. Une fois terminé, appuyez sur **BACK** pour enregistrer vos modifications et quitter.

Connexion

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

1. Mettez préalablement tous les appareils hors tension.
2. Utilisez les câbles appropriés pour chaque source.
3. Branchez les câbles correctement.



1	Déclencheur 12V pour le contrôle de l'écran
2	Câble HDMI
3	Câble USB (mini-B vers type A)
4	Câble audio
5	Câble USB (type A)
6	Périphérique d'entrée HDMI
7	Câble SPDIF
8	Dispositif de stockage USB pour Lecteur multimédia, mise à niveau du micrologiciel
9	Câble RS232

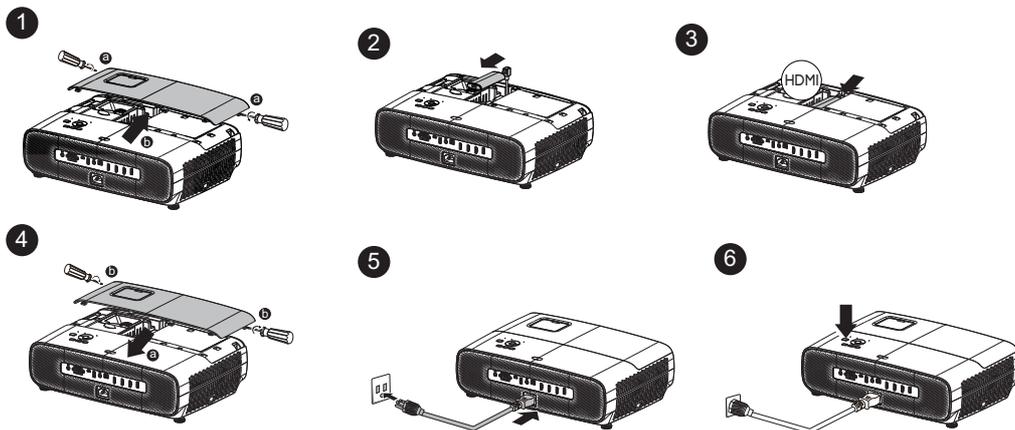


- Pour les raccordements ci-dessus, certains câbles ne sont pas fournis avec le projecteur (voir « Contenu de l'emballage » à la page 7). Vous pouvez vous procurer ces câbles dans les magasins spécialisés en électronique.
- Les illustrations relatives à la connexion sont fournies à titre indicatif uniquement.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

Fonctionnement

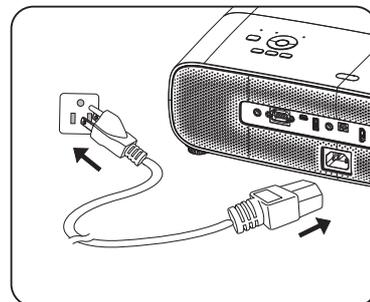
Installation du Dongle Android TV QS02

Suivez les illustrations ci-dessous pour installer le dongle Android TV QS02 avant utilisation. Assurez-vous que le cache de la lampe est réinstallé après avoir branché le dongle. Ne mettez pas l'appareil sous tension avec le couvercle de la lampe ouvert.



Mise en marche du projecteur

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



La procédure de démarrage dure environ une minute. Peu après, un logo le démarrage est projeté.

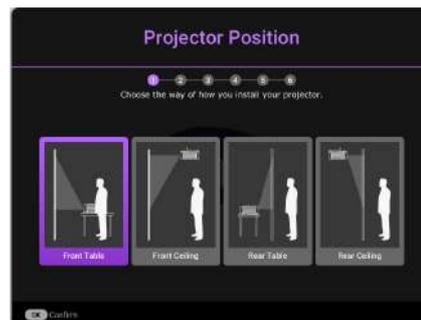
Tournez si nécessaire la molette de mise au point pour améliorer la netteté de l'image.

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

Étape 1 :

Spécifiez la **Position du projecteur**.

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



Étape 2 :

Utilisation de la télécommande BenQ Android TV



Étape 3 :

Spécifiez la **Langue de l'OSD**.



Étape 4 :

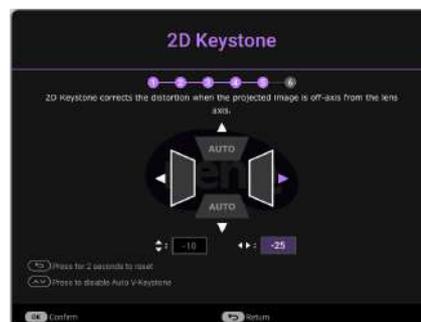
Rappel pour l'installation du dongle Android TV QS02



Étape 5 :

Spécifiez la **Trapèze 2D**.

Pour plus d'informations sur le trapèze, consultez [Correction de la déformation trapézoïdale](#).



Étape 6 :

Appairer la télécommande BenQ Android TV avec Android TV



-
4. Mettez tous les appareils connectés sous tension.
 5. Le projecteur va rechercher des signaux d'entrée et détecter si un signal est disponible à partir de la dernière source d'entrée utilisée, et ainsi passer à cette source d'entrée si elle est disponible. Si un signal n'est pas disponible, le projecteur affiche le menu Source.

Vous pouvez également appuyer sur **SOURCE** pour sélectionner le signal d'entrée de votre choix. Voir « [Changement de signal d'entrée](#) » à la page 24.



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



-
- Les captures d'écran de l'assistant de configuration sont fournies à titre indicatif uniquement et peuvent différer de la conception réelle.
 - Si la fréquence/résolution du signal d'entrée dépasse la plage de fonctionnement du projecteur, le message « Hors gamme » s'affiche sur l'écran d'arrière-plan. Sélectionnez un signal d'entrée compatible avec la résolution du projecteur ou sélectionnez une valeur inférieure pour le signal d'entrée. Voir « [Chronogramme](#) » à la page 48.
 - En cas d'absence de signal pendant 3 minutes, le projecteur se met automatiquement en mode économie.

Configuration Android TV QS02

Avant de commencer

Vérifiez que vous disposez de :

- Une connexion Internet Wifi
- Un compte Google

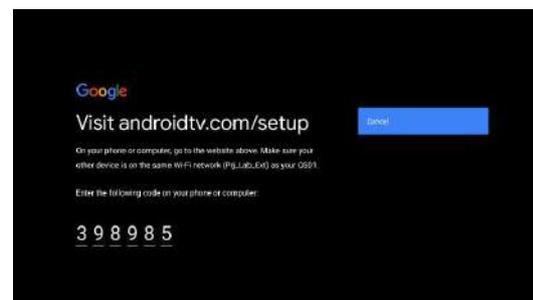
Configurer votre appareil

Il y a 3 options pour configurer votre appareil :

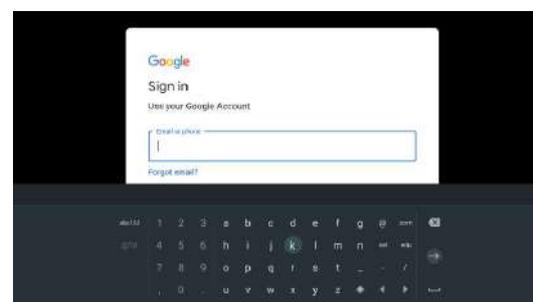
- Configuration rapide à l'aide d'un téléphone Android



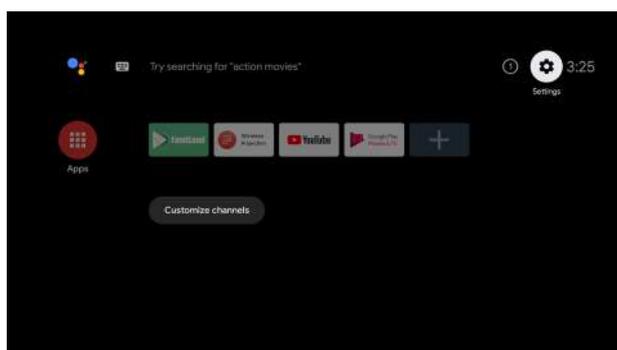
- Utilisation de votre téléphone ou de votre ordinateur



- Utilisation de votre télécommande



Afficher l'écran d'accueil d'Android TV



 Pour plus d'informations, consultez <https://support.google.com/androidtv/>

Utilisation des menus

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

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

Pour accéder au menu OSD, appuyez sur **MENU**.

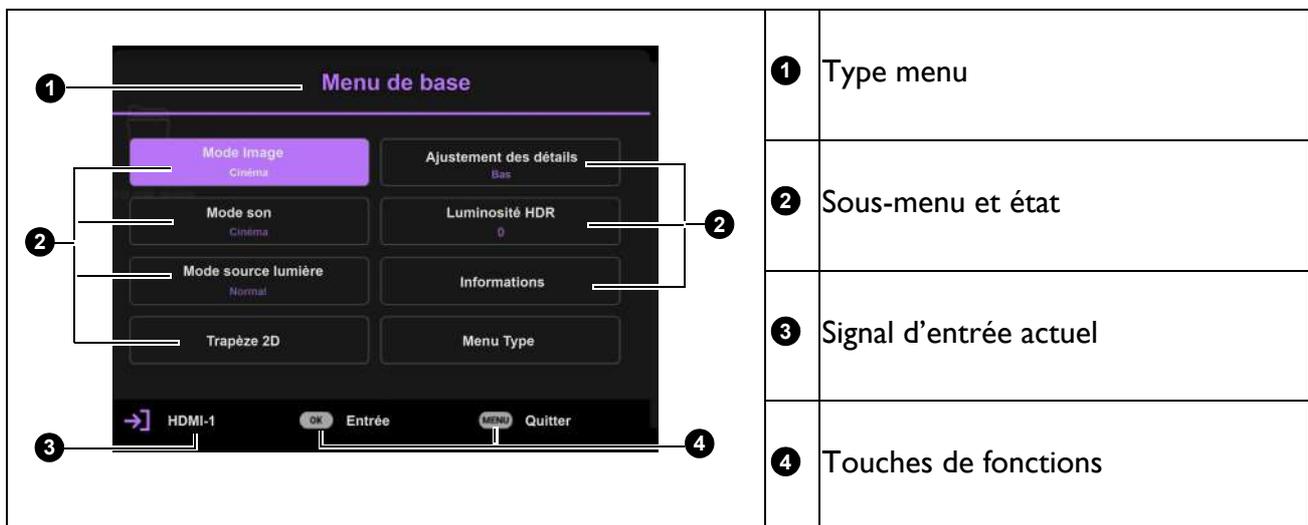
- Utilisez les touches fléchées (▲/▼/◀/▶) du projecteur ou de la télécommande pour vous déplacer dans les éléments du menu.
- Appuyez sur le bouton **OK** du projecteur ou de la télécommande pour confirmer l'élément du menu sélectionné.

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



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

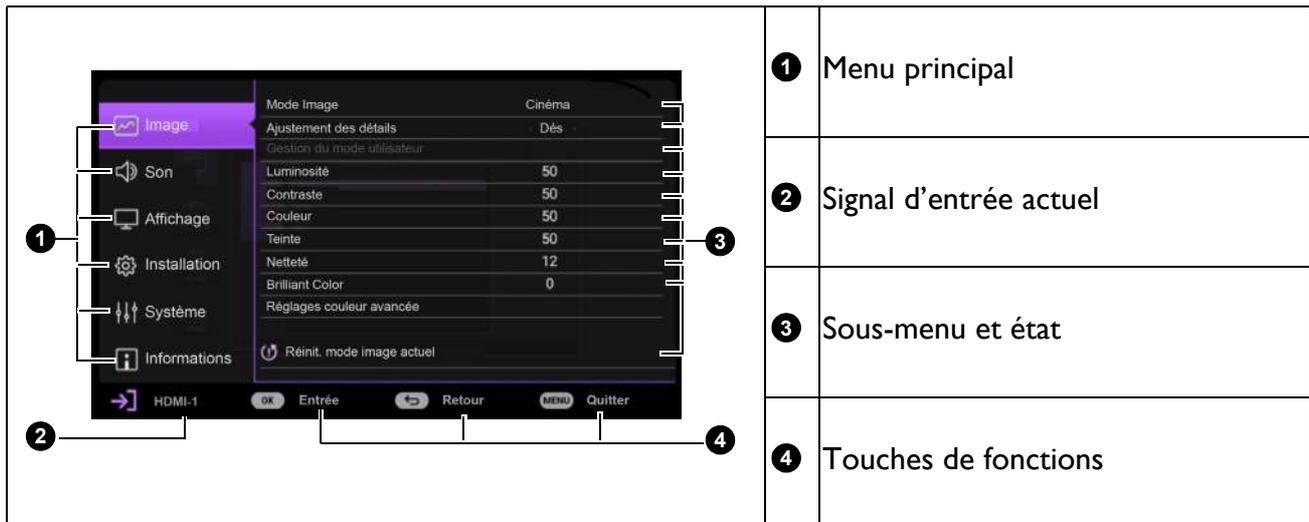
Vous trouverez ci-dessous une vue d'ensemble du menu OSD de **Base**.



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

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

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



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

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

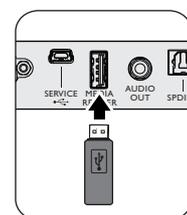
Pour accéder au menu OSD, appuyez sur **MENU**.

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

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

Mise à niveau du micrologiciel

1. Rendez-vous sur le site Web BenQ et accédez à la **page Produits > Support > Logiciel** pour télécharger le dernier fichier du micrologiciel.
2. Décompressez le fichier téléchargé, recherchez et enregistrez le fichier nommé « **TK860Upgrade.bin** » sur la clé USB. (Il est recommandé d'utiliser une clé USB au format FAT32)
3. Insérez une clé USB dans le port **MEDIA READER**.
4. Accédez au menu **Avancé - menu Système > Mise à niveau du micrologiciel** et appuyez sur **OK**.
5. Sélectionnez **Oui** pour mettre à niveau la version du micrologiciel. Pendant le processus de mise à niveau, veuillez maintenir la mise sous tension jusqu'à la fin de la mise à niveau.



Changement de signal d'entrée

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

Assurez-vous que le menu **Avancé** - Menu **Système** > **Affichage** > **Recherche auto de la source** est **Act** si vous voulez que le projecteur recherche automatiquement les signaux.



Pour sélectionner la source :

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

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



- Le niveau de luminosité de l'image projetée change en fonction des différents signaux d'entrée.
- Pour les meilleurs résultats d'affichage de l'image, sélectionnez et utilisez un signal d'entrée avec la résolution native du projecteur. Toute autre résolution sera adaptée par le projecteur en fonction du réglage du « format », ce qui peut causer des distorsions de l'image ou une perte de clarté de l'image. Voir « [Mode Haute altitude](#) » à la [page 36](#).

Présentation à partir d'un lecteur multimédia

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

Formats de fichiers pris en charge

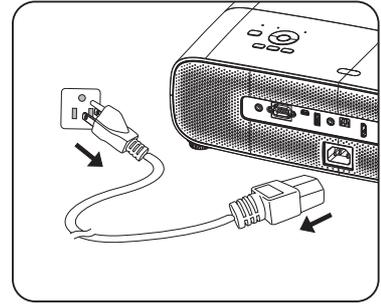
Éléments	Extension de fichier
Musique	<ul style="list-style-type: none">• MP3(.mp3)• MP2(.mp2)• M4A(.m4a)• Lossless(.flac)• WAV(.wav)
Vidéo	<ul style="list-style-type: none">• AVI(.avi)• MOV(.mov)• Flux de programme MPEG (.mpg, .mp4)• 3GP(.3gp, 3g2)• ASF(.asf)• WMV(.wmv)• MKV(.mkv)• VOB(.vob)• DAT(.dat)• TS(.ts)• MPEG-4(.m4v)• FLV(.flv)
Photo	<ul style="list-style-type: none">• JPG/JPEG• BMP• PNG

Affichage des fichiers

1. Branchez une clé USB sur le port **MEDIA READER** du projecteur.
2. Appuyez sur **SOURCE** et sélectionnez **Lecteur multimédia**. Le projecteur affiche la page principale du lecteur multimédia intégré.
3. Appuyez sur ▲/▼ pour sélectionner le type de fichier et appuyez sur ► pour saisir le périphérique de disque local.
4. Sélectionnez le dossier ou le fichier que vous souhaitez afficher et appuyez sur **OK**.
5. Une fois le fichier affiché, appuyez sur **OK** pour appeler la barre de fonctions. Vous pouvez appuyer sur ◀/▶ pour sélectionner la fonction et appuyer sur **OK** pour activer l'élément sélectionné.

Arrêt du projecteur

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



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

Arrêt direct

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

Si tel est le cas, appuyez à nouveau sur  ou  pour allumer le projecteur une fois que les ventilateurs s'arrêtent et le voyant d'alimentation devient orange.

Utilisation des menus

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

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

Base menu

Mode Image	<p>Le projecteur comporte plusieurs modes d'image prédéfinis pour vous permettre de choisir le mode le mieux adapté à votre environnement d'exploitation et au type d'image du signal d'entrée.</p> <ul style="list-style-type: none">• Lumineux : Optimise la luminosité de l'image projetée. Ce mode est adapté aux environnements où une grande luminosité est requise, comme les pièces bien éclairées.• Salon : Avec une couleur bien saturée, une netteté finement réglée, et un niveau de luminosité plus élevé, le mode convient pour diffuser la TV en continu dans des pièces avec un faible niveau de luminosité ambiante, par exemple un salon.• Jeux : Ce mode est le plus adapté pour jouer à des jeux vidéo. En mode jeu, le projecteur optimise automatiquement le décalage d'entrée pour fournir le temps de réponse le plus rapide. En mode jeu, l'image et le son sont adaptés aux jeux vidéo, ce qui permet d'avoir une expérience de jeu parfaite dans des pièces avec la lumière ambiante. Veillez noter que certaines des fonctions de réglage de l'image affectent le décalage d'entrée et qu'il est recommandé de les désactiver pour une meilleure expérience de jeu.• Sports : Avec des couleurs bien saturées et un niveau de luminosité plus élevé, ce mode est idéal pour regarder des événements sportifs dans une pièce lumineuse.• Cinéma : Complété de couleurs précises et du contraste le plus profond à un niveau de luminosité inférieur, le mode Cinéma est adapté à la lecture de films dans un environnement avec un peu de lumière ambiante, telle qu'un cinéma commercial.• 3D : Adapté pour la lecture d'images 3D et de séquences vidéo 3D. • Ce mode n'est disponible que lorsque la fonction 3D est activée.• HDR10 : Propose des effets High Dynamic Range avec des contrastes de luminosité et de couleurs plus élevés pour les films Blu-ray HDR. Après la détection automatique des métadonnées ou des informations EOTF du contenu HDR10, HDR10 est disponible à la sélection.• Jeux HDR : Lorsque le projecteur détecte un contenu HDR et Mode Image est réglé sur Jeux, il est automatiquement réglé sur Jeux HDR.• HLG : Fournit des effets hybrides à long gamma en ajoutant une courbe logarithmique avec une luminosité supplémentaire par dessus le signal. Ce mode n'est disponible que lorsque HLG est activée.• Util : Rappelle les paramètres personnalisés en fonction des modes d'image actuellement disponibles. Voir « Gestion du mode utilisateur » à la page 29.
Mode de son	Une variété de modes de son permet à l'utilisateur de sélectionner et d'ajuster le meilleur mode correspondant à l'environnement actuel.

Mode source lumière	Voir « Configuration du Mode source lumière » à la page 39.
Trapèze 2D	Voir « Correction de la déformation trapézoïdale » à la page 15.
Ajustement des détails	Amélioration dynamique du contraste vidéo pour régler automatiquement le niveau de luminosité du contenu vidéo.
Luminosité HDR	Le projecteur permet de régler automatiquement les niveaux de luminosité de votre image en fonction de la source d'entrée. Vous pouvez également sélectionner manuellement un niveau de luminosité pour afficher une meilleure qualité d'image. Lorsque la valeur est plus élevée, l'image devient plus lumineuse ; lorsque la valeur est plus basse, l'image devient plus sombre.
Informations	<ul style="list-style-type: none"> • Résolution détectée : Indique la résolution native du signal d'entrée. • Source : Indique la source actuelle du signal. • Mode Image : Indique le mode sélectionné dans le menu Image. • Mode source lumière : Indique le mode sélectionné dans le menu Informations de source de lumière. • Format 3D : Affiche le mode 3D actuel. • Système de couleurs : Affiche le mode source lumière utilisé. • Plage dynamique : Affiche la plage dynamique de l'image, par ex. SDR, HDR10, HLG, etc. • Durée d'utilisation source lumière : Indique le nombre d'heures d'utilisation de la source lumineuse. • Version micrologiciel : Indique la version du micrologiciel de votre projecteur. • Code de service : Affiche le numéro de série du projecteur.
Type menu	Passer au menu OSD Avancé . Voir « Avancé menu » à la page 29.

Avancé menu

Image

Mode Image	Voir « Mode Image » à la page 27.
Ajustement des détails	Voir « Ajustement des détails » à la page 28.
Gestion du mode utilisateur	<ul style="list-style-type: none">• Charger param. de Vous avez un choix de mode définissable par l'utilisateur si les modes d'image disponibles actuellement ne sont pas adaptés à vos besoins. Vous pouvez utiliser l'un des modes d'image (mis à part Util) comme point de départ et personnaliser les paramètres.<ol style="list-style-type: none">1. Allez dans IMAGE > Mode Image.2. Appuyez sur ◀/▶ pour sélectionner Util.3. Appuyez sur ▼ pour sélectionner Gestion du mode utilisateur, puis sur OK.4. Appuyez sur ▼ pour choisir Charger param. de et appuyez sur OK.5. Appuyez sur ▼ pour sélectionner le mode d'image le plus adapté à vos besoins.6. Appuyez sur ▼ pour sélectionner les éléments du sous-menu à modifier et ajustez les valeurs au moyen de ◀/▶. Les ajustements définissent le mode utilisateur sélectionné.• Renom.mode util. Vous pouvez modifier l'Util afin d'utiliser des noms faciles à identifier ou à être compris par les autres utilisateurs de ce projecteur. Le nouveau nom peut comporter jusqu'à 9 caractères, y compris les lettres anglaises (A-Z, a-z), les chiffres (0-9) et un espace (_).<ol style="list-style-type: none">1. Allez dans IMAGE > Mode Image > Util.2. Appuyez sur ▼ pour sélectionner Gestion du mode utilisateur, puis sur OK.3. Appuyez sur ▼ pour choisir Renom.mode util. et appuyez sur OK.4. Utilisez ▲/▼/◀/▶, et OK pour définir les caractères souhaités.5. Une fois terminé, appuyez sur BACK pour enregistrer les modifications et quitter.
Luminosité	Plus la valeur est élevée, plus l'image est lumineuse. Réglez cette option pour que les zones noires de l'image restent noires et que les détails présents dans les zones sombres restent visibles.
Contraste	Plus la valeur est élevée, plus l'image est contrastée. Utilisez le contraste pour configurer le niveau de blanc après avoir ajusté la Luminosité, afin d'adapter l'image au type de support que vous souhaitez afficher et à votre environnement.
Couleur	Une valeur inférieure donne des couleurs moins saturées. Si le réglage est trop élevé, les couleurs de l'image seront trop vives, ce qui donnera un aspect irréaliste à l'image.
Teinte	Plus la valeur est élevée, plus l'image devient verdâtre. Plus la valeur est faible, plus l'image devient rougeâtre.
Netteté	Plus la valeur est élevée, plus l'image est nette.
Brilliant Color	Cette fonction utilise un nouveau traitement des couleurs et des améliorations au niveau du système pour permettre une luminosité plus élevée tout en offrant des couleurs plus vraies et plus éclatantes dans l'image. Elle permet une augmentation de luminosité de plus de 50% dans les images en demi teintes qui sont communes dans les scènes vidéo et naturelles, pour que le projecteur reproduise les images en couleurs réalistes et vraies.

Réglages couleur avancée	<p>Sélection gamma</p> <p>Le gamma désigne la relation entre la luminosité de la source d'entrée et de l'image. Choisissez un mode gamma préféré parmi 1.8/2.0/2.1/2.2/2.3/2.4/2.5/2.6/BenQ.</p>
	<p>Réglage température couleur</p> <p>Il y a plusieurs réglages prédéfinis disponibles pour la température des couleurs. Les réglages disponibles peuvent varier selon le type de signal sélectionné.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Température couleur <p>Sélectionne une température de couleur parmi Normal, Froid, Natif et Chaud.</p> <p>Vous pouvez également définir une température des couleurs préférée en ajustant les options suivantes.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gain rouge/Gain vert/Gain bleu <p>Ajuste les niveaux de contraste du Rouge, Vert et Bleu.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Décalage rouge/Décalage vert/Décalage bleu <p>Ajuste les niveaux de luminosité du Rouge, Vert et Bleu.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Réinitialiser : <p>Tous les ajustements que vous avez effectués pour le menu Réglage température couleur reviennent aux valeurs pré-réglées en usine.</p>
	<p>Adv. Réglage température couleur</p> <p>La température de couleur avancée sert à affiner la balance des blancs de la partie claire à la partie sombre de la vidéo par différents niveaux de luminosité qui sont divisés en 11 points de niveau de signal (%). Les utilisateurs peuvent régler l'intensité du rouge/vert/bleu dans la plage de 0 à 200 pour la température de couleur du point sélectionné à différents niveaux de luminosité.</p>

Réglages couleur avancée

Gestion couleur

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

• Couleur primaire

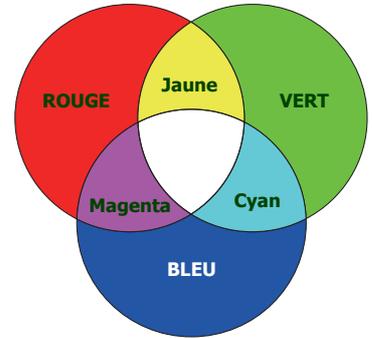
Sélectionne une couleur parmi **R** (Rouge), **G** (Vert), **B** (Bleu), **C** (Cyan), **M** (Magenta), ou **Y** (Jaune).

• **Nuance** : Une augmentation des valeurs donnera des couleurs composées d'une plus grande proportion des deux couleurs adjacentes. Veuillez vous reporter à l'illustration pour connaître l'interrelation des couleurs.

Par exemple, si vous sélectionnez Rouge et réglez sa valeur sur 0, seul le rouge pur de l'image projetée sera sélectionné.

L'augmentation des valeurs inclura le rouge proche du jaune et le rouge proche du magenta.

• **Saturation** : Ajuste les valeurs selon vos préférences. Chaque ajustement apporté se reflétera immédiatement dans l'image. Par exemple, si vous sélectionnez Rouge et réglez sa valeur sur 0, seule la saturation du rouge pur sera affectée.



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

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

• Balance des blancs

Règle la température de couleur du blanc.

• **Gain R/Gain V/Gain B**: Ajuste les niveaux de contraste du Rouge, Vert et Bleu.

• Réinitialiser

Tous les ajustements que vous avez effectués pour le menu Gestion couleur reviennent aux valeurs pré-réglées en usine.

Réglages couleur avancée	<p>CinemaMaster</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rehausseur de couleurs <p>Vous permet d'affiner la saturation des couleurs avec une plus grande flexibilité. Cela module les algorithmes de couleurs complexes afin de restituer parfaitement les couleurs saturées, les dégradés fins, les teintes intermédiaires et les pigments subtils.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Couleur chair <p>Fournit un réglage intelligent de la teinte uniquement afin d'étalonner la couleur de la peau des personnes, pas les autres couleurs de l'image. Cela évite la décoloration des tons chair en raison de la lumière du faisceau de projection, dépeignant chaque teint dans sa plus belle teinte.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pixel Enhancer 4K <p>Il s'agit d'une technologie de super-résolution qui améliore radicalement le contenu Full HD en termes de couleurs, de contraste et de textures. C'est aussi une technologie d'amélioration des détails qui affine les détails de surface pour des images réalistes qui surgissent de l'écran. Les utilisateurs peuvent ajuster les niveaux de netteté et d'amélioration des détails pour une visualisation optimale.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Motion Enhancer 4K <p>Vous pouvez utiliser cette fonctionnalité pour lisser les vidéos rapides en comparant des images consécutives et en insérant une image intermédiaire entre elles.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Amplificateur de contraste local <p>En divisant le contenu vidéo en différentes « zones », cela permet d'assombrir les parties sombres de l'écran sans affecter les zones lumineuses. Cela rend le contraste idéal pour regarder des films, en particulier dans l'obscurité.</p>
	<p>Iris dynamique</p> <p>Modifie le niveau de noir des images projetées pour améliorer l'effet du rapport de contraste.</p>
	<p>Mode source lumière</p> <p>Voir « Configuration du Mode source lumière » à la page 39.</p>
	<p>Luminosité HDR</p> <p>Le projecteur permet de régler automatiquement les niveaux de luminosité de votre image en fonction de la source d'entrée. Vous pouvez également sélectionner manuellement un niveau de luminosité pour afficher une meilleure qualité d'image. Lorsque la valeur est plus élevée, l'image devient plus lumineuse ; lorsque la valeur est plus basse, l'image devient plus sombre.</p>
	<p>Réduction du bruit</p> <p>Réduit le bruit électrique de l'image. Plus le réglage est élevé, moins il y a de bruit dans l'image.</p>
<p>Réinit. mode image actuel</p>	<p>Repasse tous les ajustements que vous avez effectués pour les Mode Image sélectionnés aux valeurs pré-réglées en usine.</p>

Son

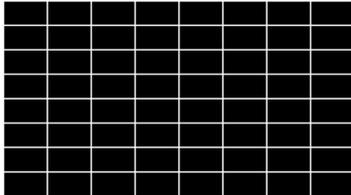
Mode de son	Une variété de modes de son permet à l'utilisateur de sélectionner et d'ajuster le meilleur mode correspondant à l'environnement actuel.
EQ sonore utilisateur	Sélectionnez les bandes de fréquences souhaitées (100 Hz, 300 Hz, 1 kHz, 4 kHz et 10 kHz) afin de régler les niveaux selon vos préférences. Les réglages effectués ici définissent le mode utilisateur.
Sortie audio	Sélectionne la sortie audio entre enceintes internes et externes. <ul style="list-style-type: none"> • treVolo : Sortie audio vers les enceintes internes. • S/PDIF : Sortie audio vers enceintes externes via S/PDIF et enceintes internes muettes. • Retour audio+ : Active le canal de retour audio (+) et modifie la sortie audio des enceintes internes vers la barre de son ARC/eARC via HDMI-2. • Prise 3,5mm : Sortie audio vers enceintes externes via une prise 3,5 mm et enceintes internes muettes.
Format de sortie audio	Sélectionne le format audio (LPCM, RAW, RAW+) à partir de l'appareil source connecté à HDMI-1 / HDMI-3 / Android TV et le transmet à un appareil externe via le S/PDIF ou ARC/eARC (HDMI-2) du projecteur.
Muet	Coupe temporairement le son.
Volume	Réglage du niveau de son.
Commutateur G/D	Commute les canaux audio gauche / droite.
Bip de mise sous/hors tension	Active ou désactive le bip lorsque le projecteur est dans le processus de démarrage et d'arrêt.
Réinitialiser l'audio	Tous les ajustements que vous avez effectués pour le menu Son reviennent aux valeurs pré-réglées en usine.

Affichage

Format image	<p>Il y a plusieurs options pour régler le rapport d'aspect de l'image, en fonction de votre source de signal d'entrée.</p> <ul style="list-style-type: none">• Auto : Met une image à l'échelle proportionnellement pour qu'elle soit adaptée à la résolution native du projecteur dans sa largeur horizontale ou verticale.• 4:3 : Met une image à l'échelle pour l'afficher au centre de l'écran avec un format 4:3.• 16:9 : Met une image à l'échelle pour l'afficher au centre de l'écran avec un format 16:9.
Recherche auto de la source	<p>Permet au projecteur de rechercher automatiquement un signal.</p>
Renom.source	<p>Renomme la source d'entrée actuelle avec le nom souhaité.</p> <p>Sur la page Renom.source, utilisez ▲/▼/◀/▶, et OK pour définir les caractères souhaités pour l'élément source connecté.</p> <p>Une fois terminé, appuyez sur BACK pour enregistrer les modifications et quitter.</p>
3D	<p>Ce projecteur possède une fonction 3D qui vous permet de profiter des films, vidéos et événements sportifs en 3D de façon plus réaliste, en apportant la profondeur aux images. Pour pouvoir visionner les images en 3D, vous aurez besoin de porter des lunettes 3D.</p> <ul style="list-style-type: none">• Mode 3D : Le réglage par défaut est Auto et le projecteur choisit automatiquement le format 3D approprié lorsqu'il détecte un contenu en 3D. Si le projecteur ne parvient pas à reconnaître le format 3D, choisissez manuellement un mode 3D parmi de vos préférences.• Inverser sync 3D : Lorsque votre image en 3D est déformée, activez cette fonction pour changer entre l'image de l'œil droit et de l'œil gauche pour une visualisation en 3D plus confortable.

<p>Paramètres HDMI</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Format HDMI Sélectionne une gamme de couleurs appropriée afin de corriger la précision des couleurs. <ul style="list-style-type: none"> • Auto : Sélectionne automatiquement un espace colorimétrique et un niveau de gris adaptés pour le signal HDMI entrant. • Limitée : Utilise la plage RVB limitée 16-235. • Complète : Utilise la plage RVB complète 0-255. • Égaliseur HDMI Définit une valeur appropriée afin de maintenir la qualité d'image HDMI lors de la transmission de données sur une longue distance. • HDMI EDID Passe HDMI EDID à HDMI 1.4, HDMI 2.0 ou HDMI 2.1 afin de résoudre les problèmes de compatibilité avec certains anciens lecteurs. <ul style="list-style-type: none"> • Amélioré : Le mode amélioré permet de basculer vers HDMI 2.0 EDID (prise en charge de 4K 60Hz HDR/HDR+) • Standard : Le mode standard peut passer à HDMI 1.4 EDID. Utilisez ce mode lorsque vous rencontrez un problème d'affichage anormal avec d'anciens lecteurs incertains. HDMI 1.4 EDID peut prendre en charge jusqu'au 1080p 60Hz. • Contrôle d'appareil HDMI Lorsque vous activez cette fonction et raccordez 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. • Lien mise sous/hors tension HDMI Lorsque vous raccordez un appareil compatible HDMI CEC à votre projecteur avec un câble HDMI, vous pouvez définir le comportement de mise sous tension/hors tension entre l'appareil et le projecteur.
<p>24P Cinéma Réel</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Act : Le projecteur produit du 48 Hz, 50 Hz, 60 Hz, 100 Hz, 120 Hz, 240 Hz en fonction des différentes synchronisations d'entrée. • Dés : Le projecteur n'émet que du 60 Hz.
<p>Réinitialiser affichage</p>	<p>Repasse tous les réglages pour le menu Affichage aux valeurs pré-réglées en usine.</p>

Installation

Position du projecteur	Vous pouvez installer le projecteur au plafond, derrière un écran ou encore l'associer à un ou plusieurs miroirs. Voir « Choix de l'emplacement » à la page 11.
Trapèze 2D	Voir « Correction de la déformation trapézoïdale » à la page 15 pour plus d'informations.
Motif de test	<p>Ajuste la taille et la mise au point de l'image et vérifie que l'image projetée n'a pas de déformation.</p> 
Mode Haute altitude	<p>Il est recommandé d'utiliser le Mode Haute altitude lorsque votre environnement est entre 1500 m et 3000 m au-dessus du niveau de la mer, et à une température ambiante entre 0°C et 30°C.</p> <p>Si vous sélectionnez le « Mode Haute altitude », le niveau de bruit de fonctionnement peut être plus élevé en raison de la vitesse de ventilation nécessaire pour améliorer le système de refroidissement et les performances du projecteur.</p> <p>Si vous utilisez votre projecteur dans des conditions extrêmes autres que celles mentionnées ci-dessus, il est possible que celui-ci s'éteigne automatiquement afin d'éviter une surchauffe. Dans ce cas, vous pouvez résoudre le problème en sélectionnant le Mode Haute altitude. Cependant, il n'est pas garanti que le projecteur fonctionne correctement dans tous les environnements difficiles ou extrêmes.</p>  <ul style="list-style-type: none"> • N'utilisez pas le Mode Haute altitude si votre altitude est entre 0 m et 1500 m et la température ambiante est entre 0°C et 35°C. Le projecteur sera trop refroidi si vous activez ce mode dans ces conditions.
Déclencheur 12V	<p>Il y a deux déclencheurs 12V qui fonctionnent indépendamment selon vos besoins pour les scénarios d'installation.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Act : Si cette option est sélectionnée, le projecteur enverra un signal électronique lorsqu'il est allumé. • Dés : Si cette option est sélectionnée, le projecteur n'envoie aucun signal électronique lorsqu'il est allumé.
Débit en bauds	Sélectionnez un débit en bauds identique à celui de votre ordinateur pour pouvoir connecter le projecteur avec un câble RS-232 approprié et mettre à jour ou télécharger le progiciel du projecteur. Cette fonction est destinée aux techniciens de service qualifiés.

Système

Langue	Règle la langue des menus à l'écran.
Réglages du fond	<ul style="list-style-type: none"> • Écran de veille Permet de sélectionner le logo qui sera affiché lors du démarrage du projecteur.
Réglages des menus	<ul style="list-style-type: none"> • Type menu Sélectionnez le type menu OSD. • Durée affichage menu Détermine le temps d'attente avant la désactivation de l'affichage du menu à l'écran lorsque vous n'actionnez aucune touche. • Position des menus Règle la position du menu de l'affichage des menus à l'écran.
Informations de source de lumière	<p>Affiche les heures d'utilisation de la lumière ou réinitialise la minuterie de la source lumineuse.</p> <p>Voir « Informations relatives à la lampe » à la page 38.</p>
Réglages fonctionnement	<ul style="list-style-type: none"> • Message de rappel Active ou désactive les messages de rappel. • Voyant diode Vous pouvez éteindre les voyants lumineux LED. Ceci afin d'éviter toute perturbation lumineuse lors de la visualisation d'images dans une pièce sombre. • Réglages mise sous/hors tension <ul style="list-style-type: none"> • Mise sous tension directe : Permet au projecteur de s'allumer automatiquement une fois l'alimentation fournie par le cordon d'alimentation. • Hors tension auto : Permet au projecteur de s'éteindre automatiquement si aucun signal d'entrée n'est détecté après un certain temps et évite ainsi une consommation inutile de la durée de vie de la lampe. • Diffusion média BenQ HDMI (QS02) Pour activer ou désactiver les fonctions liées au dongle Android TV (QS02).
Mise à niveau du micrologiciel	Met à jour le firmware du projecteur via un lecteur USB.
Réglages d'usine	<p>Rétablit les paramètres par défaut.</p>  <p>Les paramètres suivants sont conservés : Trapèze 2D, Position du projecteur, Informations de source de lumière, Débit en bauds, Mode Haute altitude.</p>
Réinitialiser système	Repasse tous les réglages pour le menu Système aux valeurs pré-réglées en usine.

Informations

Informations	Voir « Informations » à la page 28.
---------------------	---

Entretien

Entretien du projecteur

Nettoyage de la lentille

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

- Utilisez une bombe d'air comprimé pour ôter la poussière.
- Si la lentille est sale, utilisez du papier lentille ou humidifiez un chiffon doux de produit nettoyant pour lentille et frottez légèrement la surface.
- N'utilisez jamais de tampon abrasif, de nettoyant alcalin/acide, de poudre de récurage ou de solvant volatile, tels que : alcool, benzène, diluant ou insecticide, quels qu'ils soient. L'utilisation de ces matériaux ou le contact prolongé de l'appareil avec des matériaux de type caoutchouc ou vinyle risquerait d'endommager la surface du projecteur et le matériau du boîtier.

Nettoyage du boîtier du projecteur

Avant de nettoyer le boîtier, mettez le projecteur hors tension de la manière indiquée à la section « [Arrêt du projecteur](#) » à la page 26, puis débranchez le cordon d'alimentation.

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



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

Entreposage du projecteur

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

- Assurez-vous que la température et l'humidité de l'emplacement d'entreposage sont conformes aux valeurs recommandées pour l'appareil. Veuillez vous reporter à « [Caractéristiques](#) » à la page 46 ou consulter votre revendeur sur la portée.
- Rentrez les pieds de réglage.
- Retirez la pile de la télécommande.
- Placez le projecteur dans son emballage d'origine ou équivalent.

Transport du projecteur

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

Informations relatives à la lampe

Familiarisation avec la durée de vie en heures de la lampe

Lorsque le projecteur fonctionne, la durée d'utilisation de la lampe (en heures) est calculée automatiquement par le compteur horaire intégré. La méthode de calcul de l'équivalent heures lampe est la suivante:

1. **Durée d'utilisation source lumière** = $(x+y+z)$ heures, si
Durée utilisée en mode Normal = x heures
Durée utilisée en mode Eco = y heures
Durée utilisée en mode SmartEco = z heures

2. Heure équivalente de lumière = α heures

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

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

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

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

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



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

Le temps utilisé est accumulé et arrondi à un nombre entier inférieur en Heures.

- Lorsque le temps d'utilisation est inférieur à 1 heure, il indique 0 heure.

Lorsque vous calculez manuellement l'heure équivalente de la lampe, il y aura probablement un écart par rapport à la valeur affichée dans le menu OSD puisque le système du projecteur calcule le temps utilisé pour chaque mode d'éclairage en « Minutes » puis l'arrondit à un nombre entier inférieur en heures affiché dans l'OSD.

Pour obtenir les informations sur les heures de la lampe :

Accédez au menu **Avancé - Système > Informations de source de lumière** et appuyez sur **OK**. La page **Informations de source de lumière** apparaît.

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

Augmentation de la durée de vie de la source lumineuse

• Configuration du **Mode source lumière**

Accédez au menu **Avancé - Image > Réglages couleur avancée > Mode source lumière**, appuyez sur **OK**. La page **Mode source lumière** apparaît.

Régler le projecteur en mode **ECO** ou **Éco Intelligent** augmente la durée de vie de la lampe.

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

• Paramètre **Hors tension auto**

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

Pour régler **Hors tension auto**, accédez au menu **Avancé - Système > Réglages fonctionnement > Réglages mise sous/hors tension > Hors tension auto** et appuyez sur **◀/▶**.

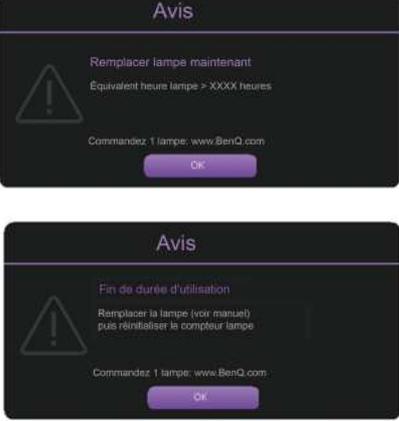
Quand remplacer la lampe

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



- La luminosité apparente de l'image projetée varie selon l'éclairage ambiant et les réglages de contraste/luminosité du signal sélectionné. Elle est proportionnelle à la distance de projection.
- La luminosité de la lampe décroît avec le temps et varie en fonction des fabricants. Ce phénomène est tout à fait normal et attendu.
- Le **Voyant de la LAMPE** et le **Voyant avertissement TEMP** s'allument si la lampe chauffe trop. Mettez le projecteur hors tension et laissez-le refroidir pendant 45 minutes. Si le voyant de la lampe ou de la température reste allumé à la mise sous tension du projecteur, consultez votre revendeur. Voir « **Voyants** » à la page 44.

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

	<p>Pour un résultat optimal, installez une nouvelle lampe. Appuyez sur OK pour ignorer le message.</p>
	<p>Il est conseillé de remplacer la lampe lorsqu'elle a atteint cette durée de vie. La lampe est un consommable. La luminosité de la lampe diminue sur la durée. Ce phénomène est tout à fait normal. La lampe peut être remplacée dès que vous remarquez une diminution significative de la luminosité. Appuyez sur OK pour ignorer le message.</p>
	<p>La lampe DOIT être remplacée pour que le projecteur puisse fonctionner correctement. Appuyez sur OK pour ignorer le message.</p>



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

Remplacement de la lampe (POUR PERSONNEL DE SERVICE SEULEMENT)

Veillez consulter votre revendeur ou vous rendre sur le site <http://www.BenQ.com> avant d'installer une nouvelle lampe. L'utilisation d'une lampe usagée pourrait entraîner des dysfonctionnements au niveau du projecteur, voire une explosion. Veuillez demander l'aide d'un technicien de service qualifié pour remplacer la lampe de votre projecteur. Veuillez débrancher le câble d'alimentation du projecteur BenQ et attendez 10 minutes pour vous assurer que la mise hors tension est terminée afin d'éviter des chocs électriques. Veuillez également vous référer au manuel d'utilisation du produit pour les instructions de sécurité et ainsi garantir un remplacement de la lampe en toute sécurité.

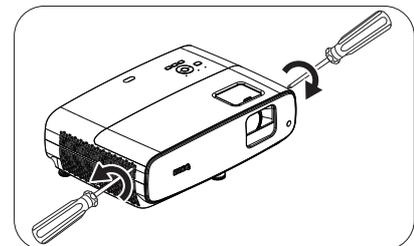


- Pour éviter tout risque d'électrocution, mettez toujours le projecteur hors tension et débranchez le cordon d'alimentation avant de procéder au remplacement de la lampe.



- Cette illustration sur le dessus du module de la lampe indique que le module de la lampe fonctionne à une haute température et peut brûler les doigts. Nous vous suggérons de demander l'aide d'un technicien de service qualifié pour remplacer la lampe. Et laissez le projecteur refroidir pendant au moins 45 minutes avant de remplacer la lampe.
- Pour éviter de vous blesser les doigts et d'endommager les composants internes, procédez avec précaution lors du retrait des débris de verre de la lampe.
- Pour éviter de vous blesser les doigts et/ou de détériorer la qualité de l'image en touchant la lentille, évitez de toucher le compartiment vide une fois la lampe retirée.
- Cette lampe contient du mercure. Mettez la lampe au rebut conformément aux réglementations locales relatives à l'élimination des déchets dangereux.
- Pour assurer une performance optimale du projecteur, il est recommandé que vous achetiez une lampe de projecteur qualifiée pour remplacer la lampe.
- Si le remplacement de la lampe est effectué sur un projecteur fixé à l'envers, assurez-vous que personne ne se trouve au-dessous de la douille de la lampe pour éviter tout risque d'accident ou de dommages aux yeux suite aux débris d'une lampe cassée.
- Assurez une bonne ventilation lors de la manipulation de lampes brisées. Nous vous conseillons d'utiliser des respirateurs, lunettes de sécurité/protectrices, masques faciaux et de porter des vêtements de protection, comme des gants.

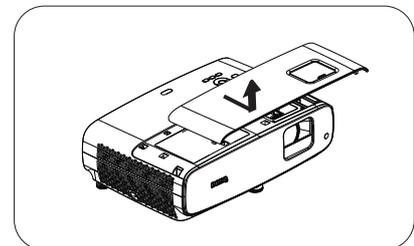
1. Mettez le projecteur hors tension et débranchez-le de la prise murale. Si la lampe est chaude, laissez-la refroidir pendant 45 minutes pour éviter de vous brûler.
2. Desserrez la/les vis qui fixe(nt) le couvercle de la lampe sur le côté du projecteur jusqu'à ce que le couvercle de la lampe se détache.



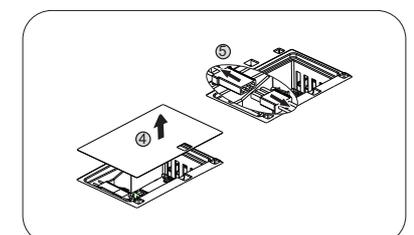
3. Retirez le couvercle de la lampe du projecteur.



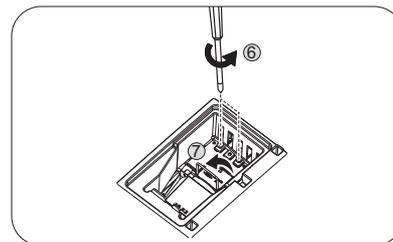
- Ne mettez pas l'appareil sous tension avec le couvercle de la lampe ouvert.
- N'introduisez pas vos doigts entre la lampe et le projecteur. Les bords acérés à l'intérieur du projecteur pourraient vous blesser.



4. Enlevez le mylar de sécurité.
5. Débranchez le connecteur de la lampe.



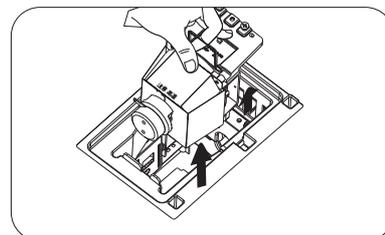
6. Desserrez la/les vis qui maintien(nen)t la lampe intérieure en place.
7. Levez la poignée de sorte qu'elle soit placée verticalement.



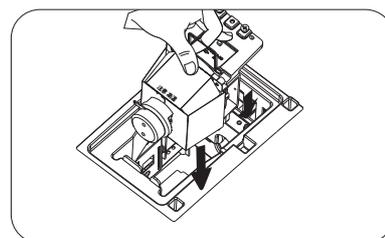
8. Tirez doucement sur la poignée pour retirer la lampe du projecteur.



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



9. Insérez le connecteur de la lampe.

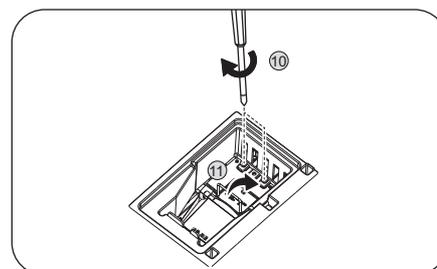


10. Serrez la vis qui tient la lampe en place.

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

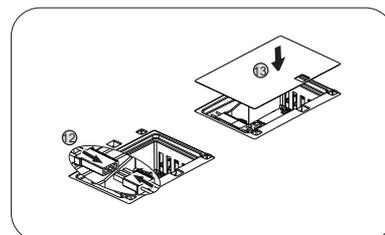


- Une vis mal serrée peut être à l'origine d'une mauvaise connexion, susceptible d'entraîner des dysfonctionnements au niveau du projecteur.
- Ne serrez pas la vis excessivement.

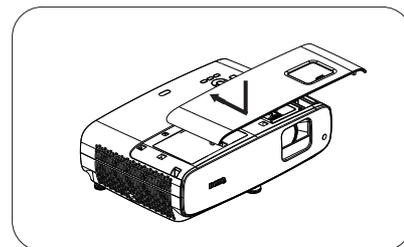


12. Connectez le connecteur de la lampe.

13. Remettez le mylar de sécurité sur le dessus.



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

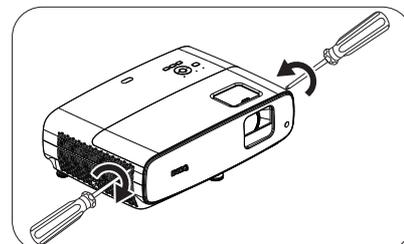


15. Serrez les vis qui fixent le couvercle de la lampe.



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

16. Branchez l'alimentation et redémarrez le projecteur.



Réinitialiser le compteur de la lampe

17. Après le logo de démarrage, ouvrez le menu à l'écran. Accédez au menu **Avancé - Système > Informations de source de lumière** et appuyez sur **OK**. La page **Informations de source de lumière** apparaît. Sélectionnez **Réinit.compt.lum.** et appuyez sur **OK**. Un message d'avertissement s'affiche pour vous demander si vous souhaitez réinitialiser le compteur de la lampe. Sélectionnez **Réinitialiser** et appuyez sur **OK**. Le compteur de la lampe est réinitialisé à « 0 ».



- 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.

Voyants

Voyant			Statut et description
POWER ◦	TEMP ◦	LAMP ◦	
Évènements système			
			Le système est en mode veille
			Le système est en train de l'allumer
			Le système fonctionne normalement
			Le système est en train de se refroidir.
			Téléchargement
			Échec du démarrage de la roue de couleur
			Échec de la réinitialisation du mesureur
			Durée de vie de la lampe épuisée
Évènements de brûlage			
			Brûlage activé
			Brûlage désactivé
Évènements - lampe			
			Erreur de la lampe en fonctionnement normal
			La lampe ne s'allume pas
Évènements thermiques			
			Erreur ventilateur 1 (la vitesse réelle du ventilateur est différente de la vitesse souhaitée)
			Erreur ventilateur 2 (la vitesse réelle du ventilateur est différente de la vitesse souhaitée)
			Erreur ventilateur 3 (la vitesse réelle du ventilateur est différente de la vitesse souhaitée)
			Erreur ventilateur 4 (la vitesse réelle du ventilateur est différente de la vitesse souhaitée)
			Erreur Température 1 (température supérieure à la limite)

	 : Dés	 : Orange allumé	 : Vert allumé	 : Rouge allumé
		 : Clignote orange	 : Clignote vert	 : Clignote rouge

Dépannage

? Le projecteur ne s'allume pas.

Origine	Solution
Le cordon d'alimentation n'alimente pas l'appareil en électricité.	Insérez le cordon d'alimentation dans la prise électrique CA du projecteur et branchez le cordon d'alimentation dans la prise secteur. Si la prise secteur est dotée d'un interrupteur, assurez-vous que celui-ci est activé.
Nouvelle tentative de mise sous tension du projecteur durant la phase de refroidissement.	Attendez que la phase de refroidissement soit terminée.

? Pas d'image

Origine	Solution
La source vidéo n'est pas sous tension ou est mal connectée.	Mettez la source vidéo sous tension et vérifiez si le câble de signal est bien connecté.
Le projecteur n'est pas connecté correctement au signal d'entrée.	Vérifiez son raccordement.
Le signal d'entrée n'a pas été sélectionné correctement.	Sélectionnez le signal d'entrée correct avec la touche SOURCE .
Le couvercle de l'objectif est toujours fermé.	Ouvrez le couvercle de l'objectif.

? Image brouillée

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

? La télécommande ne fonctionne pas.

Origine	Solution
Les piles sont épuisées.	Remplacez les deux piles.
Il y a un obstacle entre la télécommande et l'appareil.	Retirez l'obstacle.
Vous vous tenez trop loin du projecteur.	Tenez-vous à moins de 8 mètres du projecteur.

Caractéristiques

Caractéristiques du projecteur



Toutes les spécifications peuvent être modifiées sans préavis.

Caractéristiques optiques

Résolution

3840 x 2160 avec XPR
1920 x 1080 sans XPR

Système d'affichage

1-CHIP DMD

Objectif

F = 1,84 ~ 2, f = 12 ~ 15,6 mm

Plage de mise au point claire

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

Source lumineuse

240W±3% @ Mode normal

Zoom

1,3x ±2%

Caractéristiques électriques

Alimentation

100 à 240 V CA, 3,40 A, 50/60 Hz (Automatique)

Consommation

Max. : 350 W ; Veille : 0,5W Max. à 100 ~ 240Vc.a.

Caractéristiques mécaniques

Poids

4,2 Kg ± 200 g (9,3 lbs ± 0,44 lbs)

Terminaux de sortie

Haut-parleur

5 watts x 2

Sortie signal audio

Prise audio PC x 1
SPDIF vers optique x 1

Contrôle

USB

Type-A x 1 : Lecteur/disque multimédia,
téléchargement du firmware (1,5 A)
Type-A x 1 : Alimentation (2,5A)
Mini-B x 1

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

Contrôle série RS-232

9 broches x 1

Récepteur IR x 2

Terminaux d'entrée

Entrée signal vidéo

HDMI (HDCP 2.2) x 3

HDMI x1 : Dongle Android TV QS02

Caractéristiques environnementales

Température de fonctionnement

0°C–40°C au niveau de la mer

Humidité relative en fonctionnement

10%-90% (sans condensation)

Altitude de fonctionnement

De 0 à 1499 m à 0°C à 35°C

1500–3000 m à 0°C–30°C

(mode Haute altitude activé)

Température de stockage

-20°C–60°C au niveau de la mer

Humidité de stockage

10 % à 90 % HR (sans condensation)

Altitude de stockage

30°C@ 0~12 200m au-dessus du niveau de la mer

Transport

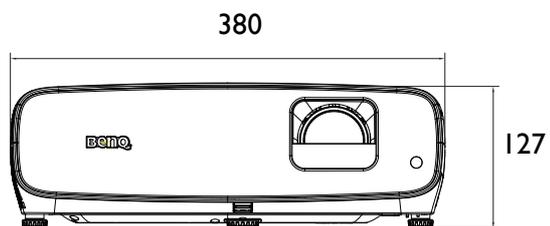
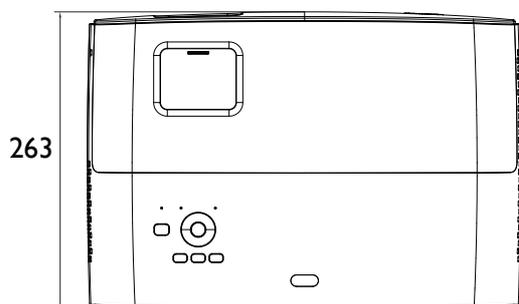
L'emballage original ou équivalent est recommandé

Réparation

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

Dimensions

380 mm (L) x 127 mm (H) x 263 mm (P)



Unité : mm

Chronogramme

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

• Synchronisations PC



• ▲ : Prise en charge de la détection automatique 3D et du format 3D défini manuellement. Si la source peut produire le format CEA861 720p/1080p et que l'espace couleur est RVB avec infocadre 3D, la fonction de détection automatique 3D est également utilisable.

• V : Prise en charge du format 3D défini manuellement

Résolution	Mode	Fréquence verticale (Hz)	Fréquence horizontale (kHz)	Fréquence des pixels (MHz)	Format 3D pris en charge		
					Trames séquentielles	Haut-bas	Côte à côte
640 x 480	VGA_60	59,940	31,469	25,175	V	V	V
	VGA_72	72,809	37,861	31,500			
	VGA_75	75,000	37,500	31,500			
	VGA_85	85,008	43,269	36,000			
720 x 400	720 x 400_70	70,087	31,469	28,3221			
800 x 600	SVGA_60	60,317	37,879	40,000	V	V	V
	SVGA_72	72,188	48,077	50,000			
	SVGA_75	75,000	46,875	49,500			
	SVGA_85	85,061	53,674	56,250			
	SVGA_120 (Masquage réduit)	119,854	77,425	83,000	V		
1024 x 768	XGA_60	60,004	48,363	65,000	V	V	V
	XGA_70	70,069	56,476	75,000			
	XGA_75	75,029	60,023	78,750			
	XGA_85	84,997	68,667	94,500			
	XGA_120 (Masquage réduit)	119,989	97,551	115,5	V		
1152 x 864	1152 x 864_75	75	67,5	108			
1024 x 576@60Hz	Temporisation notebook BenQ	60,00	35,820	46,996			
1024 x 600@65Hz	Temporisation notebook BenQ	64,995	41,467	51,419			
1280 x 720	1280 x 720_60	60	45,000	74,250	V	▲	▲
1280 x 768	1280 x 768_60	59,870	47,776	79,5	V	V	V
1280 x 800	WXGA_60	59,810	49,702	83,500	V	V	V
	WXGA_75	74,934	62,795	106,500			
	WXGA_85	84,880	71,554	122,500			
	WXGA_120 (Masquage réduit)	119,909	101,563	146,25	V		
1280 x 1024	SXGA_60	60,020	63,981	108,000		V	V
	SXGA_75	75,025	79,976	135,000			
	SXGA_85	85,024	91,146	157,500			
1280 x 960	1280 x 960_60	60,000	60,000	108		V	V
	1280 x 960_85	85,002	85,938	148,500			
1360 x 768	1360 x 768_60	60,015	47,712	85,500		V	V
1440 x 900	WXGA+_60	59,887	55,935	106,500		V	V
1400 x 1050	SXGA+_60	59,978	65,317	121,750		V	V
1600 x 1200	UXGA	60,000	75,000	162,000		V	
1680 x 1050	1680 x 1050_60	59,954	65,290	146,250		V	V
640 x 480@67Hz	MAC13	66,667	35,000	30,240			
832 x 624@75Hz	MAC16	74,546	49,722	57,280			
1024 x 768@75Hz	MAC19	75,020	60,241	80,000			
1152 x 870@75Hz	MAC21	75,06	68,68	100,00			
1920 x 1080 @60Hz	1920 x 1080_60 (CEA-861)	60	67,5	148,5	V	▲	▲

1920 x 1200 @60Hz	1920 x 1200_60 (Masquage réduit)	59,95	74,038	154	V	V	V
1920x1080 @120Hz	1920X1080_120	120,000	135,000	297	V		
1920x1200 @120Hz	1920X1200_120 (Masquage réduit)	119,909	152,404	317,00	V		
3840 x 2160	3840 x 2160_30 Pour le modèle 4K2K	30	67,5	297			
3840 x 2160	3840 x 2160_60 Pour le modèle 4K2K (prise en charge de HDMI 2.0 uniquement)	60	135	594			

• Synchronisations vidéo

Fréquences de fonctionnement	Résolution	Fréquence horizontale (kHz)	Fréquence verticale (Hz)	Fréquence d'horloge pixel (MHz)	Format 3D pris en charge			Côte à côte
					Trames séquentielles	Combi trame	Haut-bas	
480i	720 (1440) x 480	15,73	59,94	27	V			
480p	720 x 480	31,47	59,94	27	V			
576i	720 (1440) x 576	15,63	50	27				
576p	720 x 576	31,25	50	27				
720/50p	1280 x 720	37,5	50	74,25		▲	▲	▲
720/60p	1280 x 720	45,00	60	74,25	V	▲	▲	▲
1080/24P	1920 x 1080	27	24	74,25		▲	▲	▲
1080/25P	1920 x 1080	28,13	25	74,25				
1080/30P	1920 x 1080	33,75	30	74,25				
1080/50i	1920 x 1080	28,13	50	74,25				▲
1080/60i	1920 x 1080	33,75	60	74,25				▲
1080/50P	1920 x 1080	56,25	50	148,5			▲	▲
1080/60P	1920 x 1080	67,5	60	148,5	V		▲	▲
1080/120p	1920 x 1080	135	120	297	V			
2160/24P	3840 x 2160 (prise en charge HDMI 2.0 uniquement)	54	24	297				
2160/25P	3840 x 2160 (prise en charge HDMI 2.0 uniquement)	56,25	25	297				
2160/30P	3840 x 2160 (prise en charge HDMI 2.0 uniquement)	67,5	30	297				
2160/50P	3840 x 2160 (prise en charge HDMI 2.0 uniquement)	112,5	50	594				
2160/60P	3840 x 2160 (prise en charge HDMI 2.0 uniquement)	135	60	594				



• ▲ : Prise en charge de la détection automatique 3D et du format 3D défini manuellement.

• V : Prise en charge du format 3D défini manuellement

Tableau de profondeur de couleur

Format d'affichage (taux de rafraîchissement)	Sous-échantillonnage de chroma	8 bits	10 bits	12 bits
4K/60p (60 Hz)	4:4:4	V		
	4:2:2	V	V	
	4:2:0	V	V	V
4K/60p (50 Hz)	4:4:4	V		
	4:2:2	V	V	
	4:2:0	V	V	V
4K/30p (30 Hz)	4:4:4	V	V	V
	4:2:2	V	V	V
	4:2:0	V	V	V
4K/24p (24 Hz)	4:4:4	V	V	V
	4:2:2	V	V	V
	4:2:0	V	V	V

1080P/60P (60 Hz)	4:4:4	V	V	V
	4:2:2	V	V	V
	4:2:0	V	V	V
1080P/50P (50 Hz)	4:4:4	V	V	V
	4:2:2	V	V	V
	4:2:0	V	V	V
1080P/30P (30 Hz)	4:4:4	V	V	V
	4:2:2	V	V	V
	4:2:0	V	V	V
1080P/24P (24 Hz)	4:4:4	V	V	V
	4:2:2	V	V	V
	4:2:0	V	V	V