



WI1000

Projecteur numérique

Manuel d'utilisation



Informations de garantie et de copyright

Garantie limitée

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

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

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

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

Copyright

Copyright 2016 BenQ Corporation. Tous droits réservés. Aucune partie du présent document ne peut être reproduite, transmise, transcrite, stockée dans un système d'archivage et traduite dans une langue ou dans un langage informatique, sous quelque forme ou par quelque moyen que ce soit (électronique, mécanique, magnétique, optique, chimique, manuel ou autre), sans l'autorisation écrite préalable de BenQ Corporation.

Clause de non-responsabilité

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

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

Brevets

Veuillez aller à <http://patmarketing.benq.com/> pour les détails sur la couverture des brevets des projecteurs BenQ.

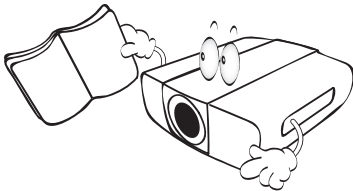
Table des matières

Informations de garantie et de copyright	2
Consignes de sécurité importantes	4
Introduction	7
Contenu de l'emballage	7
Vue extérieure du projecteur	9
Commandes et fonctions	10
Positionnement du projecteur	12
Choix de l'emplacement	12
Identification de la taille de l'image projetée souhaitée.....	13
Monter le projecteur.....	14
Ajuster la position du projecteur	16
Ajustement de l'image projetée	17
Connexion	18
Fonctionnement	20
Mise en marche du projecteur	20
Utilisation des menus	22
Sécuriser le projecteur.....	23
Changement de signal d'entrée	24
Arrêt du projecteur	25
Mise hors tension directe	25
Utilisation des menus	26
Menu IMAGE	26
Menu AFFICHAGE	31
Menu INSTALLATION	31
Menu CONFIG. SYSTÈME : DE BASE	32
Menu CONFIG. SYSTÈME : AVANCÉE	33
Menu INFORMATIONS	35
Entretien	36
Entretien du projecteur	36
Informations relatives à la lampe	37
Dépannage	44
Caractéristiques	45
Caractéristiques du projecteur	45
Dimensions	46
Fréquences de fonctionnement.....	47

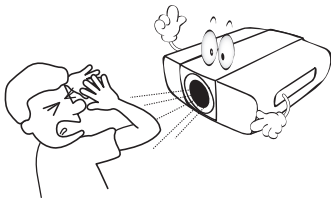
Consignes de sécurité importantes

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.

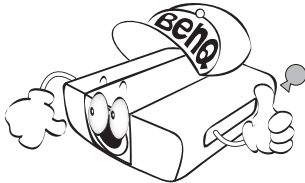
1. **Veillez lire le présent manuel avant d'utiliser votre projecteur pour la première fois.** Conservez-le pour toute consultation ultérieure.



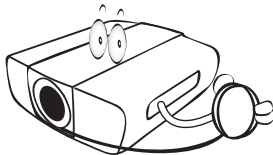
2. **Ne regardez pas directement l'objectif de projection lorsque l'appareil est en cours d'utilisation.** L'intensité du faisceau lumineux pourrait entraîner des lésions oculaires.



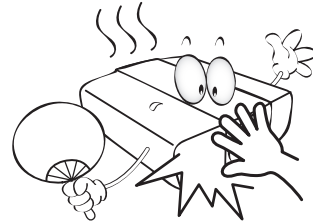
3. **Confiez les opérations d'entretien et de réparation à un technicien qualifié.**



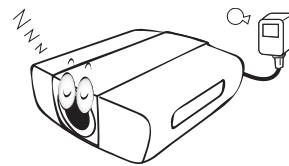
4. **N'oubliez pas d'ouvrir l'obturateur (le cas échéant) ni de retirer le capuchon de l'objectif (le cas échéant) lorsque la lampe du projecteur est allumée.**



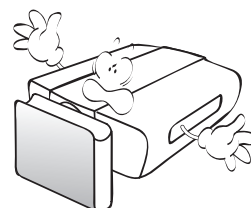
5. La lampe atteint une température très élevée lorsque l'appareil est en cours d'utilisation. Attendez que le projecteur ait refroidi (environ 45 minutes) avant de retirer la lampe pour la remplacer.



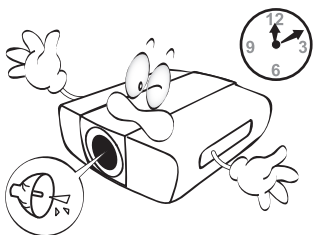
6. Dans certains pays, la tension d'alimentation n'est PAS stable. Ce projecteur est conçu pour fonctionner en toute sécurité à une tension située entre 100 et 240 volts CA. Cependant, une panne n'est pas exclue en cas de hausse ou de baisse de tension de l'ordre de ± 10 volts. **Dans les zones où l'alimentation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



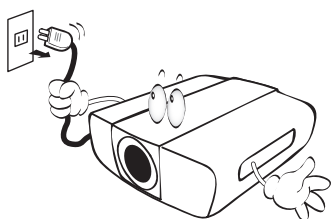
7. Évitez de placer des objets devant l'objectif de projection lorsque le projecteur est en cours d'utilisation car ils risqueraient de se déformer en raison de la chaleur ou de provoquer un incendie. Pour éteindre temporairement la lampe, utilisez la fonction vide.



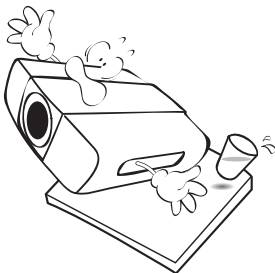
8. N'utilisez pas la lampe au-delà de sa durée de vie nominale. Une utilisation excessive des lampes pourrait entraîner leur éclatement en de rares occasions.



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

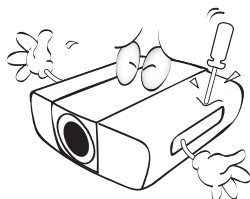


10. Ne posez pas cet appareil sur un chariot, un support ou une table instable. Il risquerait de tomber et d'être sérieusement endommagé.



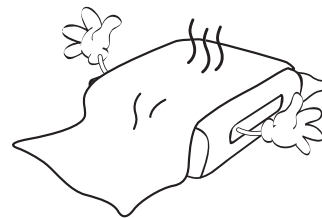
11. N'essayez en aucun cas de démonter ce projecteur. Un courant de haute tension circule à l'intérieur de votre appareil. Tout contact avec certaines pièces peut présenter un danger de mort. La seule pièce susceptible d'être manipulée par l'utilisateur est la lampe, elle-même protégée par un couvercle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

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



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.



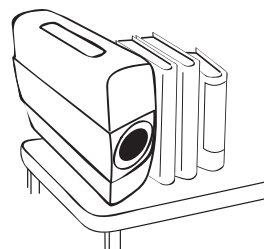
Une importante obstruction des orifices de ventilation peut entraîner une surchauffe du projecteur qui risque alors de prendre feu.

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

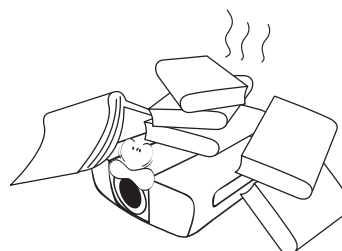
- N'utilisez pas le projecteur lorsqu'il est placé sur une surface inclinée à plus de 10 degrés sur la gauche ou la droite ou à plus de 15 degrés vers l'avant ou l'arrière. Une inclinaison trop importante du projecteur peut être à l'origine de dysfonctionnements, voire d'une détérioration de la lampe.



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.

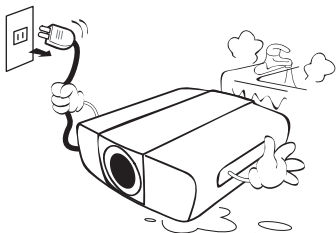


15. Ne vous appuyez pas sur le projecteur et ne placez aucun objet dessus. Une charge trop élevée risque non seulement d'endommager le projecteur, mais également d'être à l'origine d'accidents et de blessures corporelles.

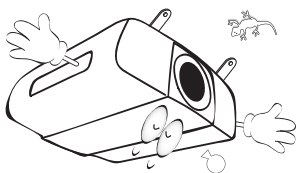


16. De l'air chaud et une odeur particulière peuvent s'échapper de la grille de ventilation lorsque le projecteur est sous tension. Il s'agit d'un phénomène normal et non d'une défaillance.

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 devait être mouillé, débranchez-le de la prise secteur et contactez BenQ pour une réparation.



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



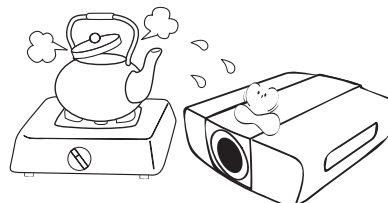
19. Cet appareil doit être mis à la terre.



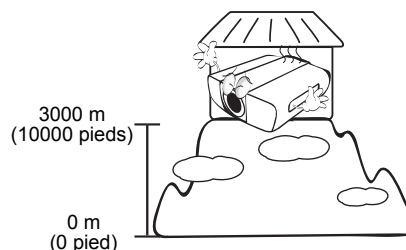
Hg – La lampe contient du mercure. Traiter en accord avec les lois locales d'élimination. Voir www.lamprecycle.org.

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

- Espace réduit ou peu ventilé. Le projecteur doit être placé à une distance minimale de 50 cm des murs ; l'air doit pouvoir circuler librement autour du projecteur.
- Emplacements soumis à des températures trop élevées, par exemple dans une voiture aux vitres fermées.
- Emplacements 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.
- Emplacements où l'altitude excède 3000 mètres (10000 pieds).

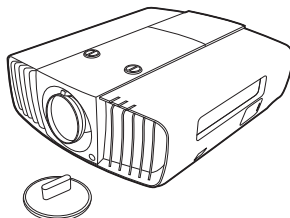
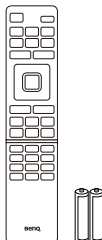
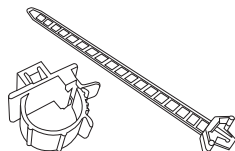
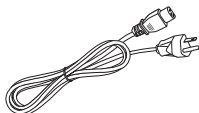


Introduction

Contenu de l'emballage

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

Accessoires fournis

			
Projecteur	Télécommande et piles	Groupe attache de câble x 3	
			
Guide de démarrage rapide	CD du manuel d'utilisation	Carte de garantie*	Cordon d'alimentation



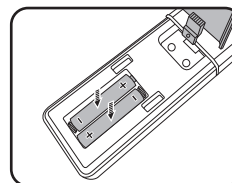
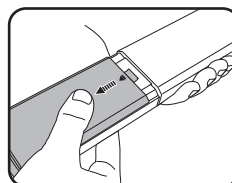
- Les accessoires fournis dépendent de votre région et peuvent présenter des différences par rapport aux accessoires illustrés.
- * La carte de garantie n'est fournie que dans certaines régions. Veuillez contacter votre revendeur pour des informations détaillées.

Accessoires disponibles en option

1. Lampe supplémentaire
2. Kit de montage au plafond
3. Câble RS232
4. Objectif anamorphique

Remplacement des piles de la télécommande

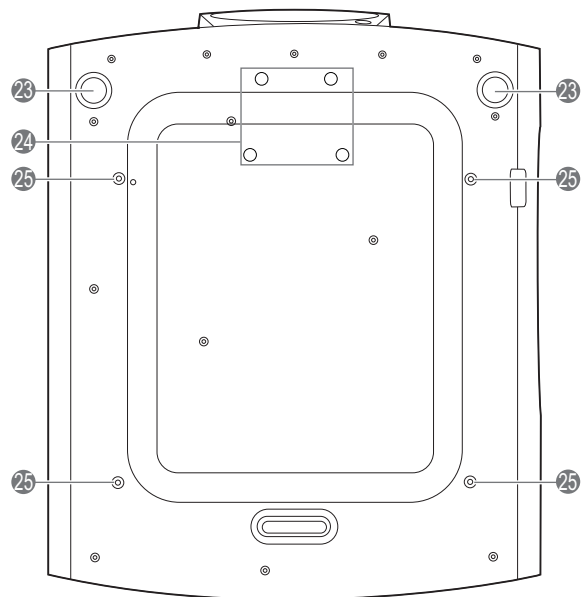
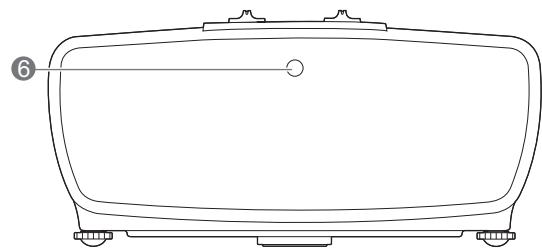
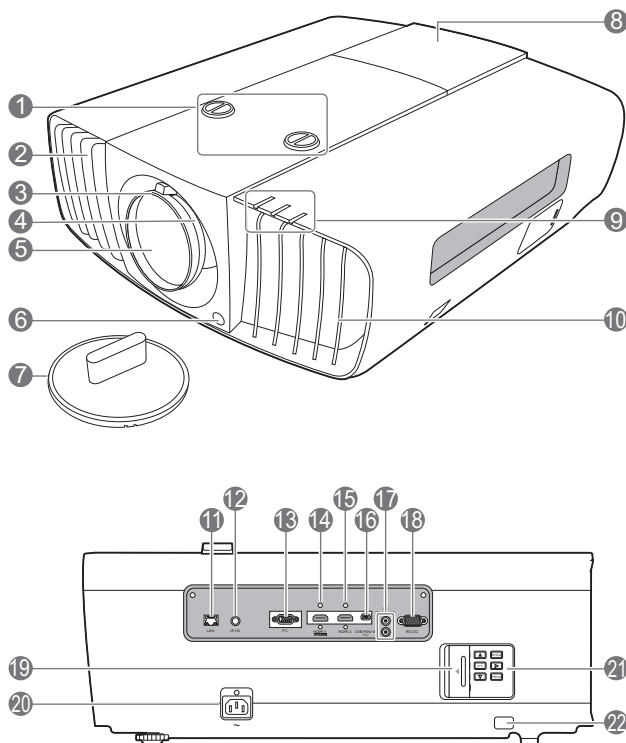
1. Appuyez et faites glisser le couvercle des piles comme illustré.
2. Retirez les anciennes piles (si applicable) et installez deux piles AAA/LR03. Assurez-vous que les extrémités positives et négatives sont correctement positionnées, comme illustré.
3. Faites glisser le couvercle des piles en place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





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

Vue extérieure du projecteur



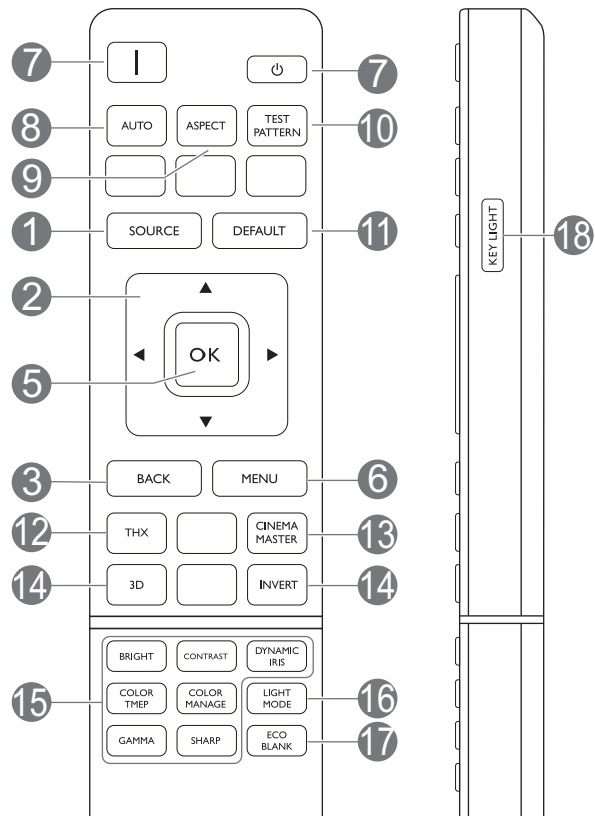
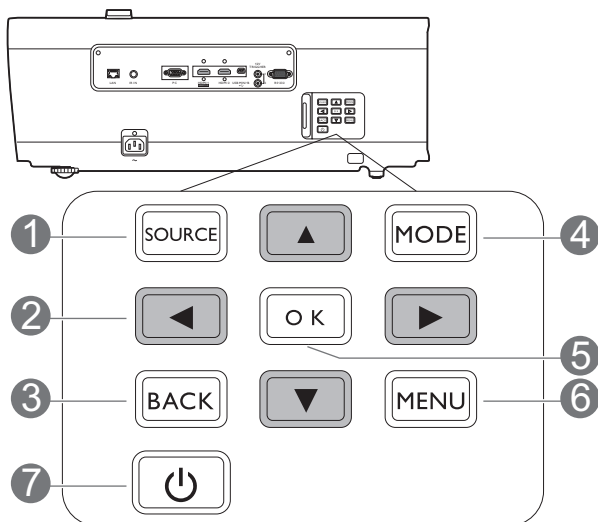
1. Boutons d'ajustement du décalage de l'objectif (GAUCHE/DROITE, HAUT/BAS)
2. Système de ventilation (sortie d'air chaud)
3. Molette de mise au point
4. Molette de zoom
5. Objectif de projection
6. Capteur à infrarouge
7. Couvercle de l'objectif
8. Couvercle de la lampe
9. **POWER (Voyant de l'alimentation)/TEMP (Voyant d'avertissement de surchauffe)/LAMP (Voyant de la lampe)**
(Voir [Voyants à la page 42.](#))
10. Système de ventilation (admission d'air frais)
11. Prise d'entrée réseau RJ-45
12. Prise IR-IN
Pour une utilisation avec un câble d'extension IR pour assurer une meilleure réception du signal de la télécommande.
13. Prise d'entrée de signal RVB (PC)/vidéo composantes (YPbPr/YCbCr)
14. Port d'entrée HDMI (version 2.0) et son trou d'attache de câble
15. Port d'entrée HDMI (version 1.4a) et son trou d'attache de câble
16. Port USB mini-B
17. Prises de sortie 12 V CC
Déclenchent les appareils externes tels qu'un écran électrique ou le contrôle de l'éclairage, etc.
18. Port de commande RS-232
19. Porte du tableau de commande externe
20. Prise d'alimentation CA et son trou d'attache de câble
21. Tableau de commande externe
(Voir [Commandes et fonctions à la page 10.](#))
22. Prise pour verrou de sûreté Kensington
23. Pieds de réglage

Commandes et fonctions

Projecteur et télécommande



Tous les appuis de touches décrits dans ce document sont disponibles sur la télécommande ou du projecteur.



1. **SOURCE**

Affiche la barre de sélection de la source.

2. Touches de direction (▲, ▼, ◀, ▶)

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

3. **BACK**

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

4. **MODE**

Sélectionne un mode de configuration de l'image disponible.

5. **OK**

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

6. **MENU**

Active le menu à l'écran (OSD).

7. **I/⏻ ALIMENTATION**

Bascule le projecteur entre les modes veille et activé.

8. **AUTO**

Détermine automatiquement le meilleur paramétrage pour l'image projetée.

9. **ASPECT**

Sélectionne le format d'affichage.

10. **TEST PATTERN**

Affiche le motif de test.

11. **DEFAULT**

Réinitialise la fonction actuelle au paramètre prédéfini de l'usine.

12. **THX**

Sélectionne le mode d'image **THX**, un mode de couleur et une qualité d'image certifiés par THX Ltd.

13. CINEMAMASTER

Affiche le menu **CinemaMaster**.

Voir [CinemaMaster à la page 30](#).

14. 3D/INVERT

Les fonctions des touches ne sont pas disponibles avec ce modèle.

15. Touches d'ajustement de la qualité d'image (**BRIGHT, CONTRAST, DYNAMIC IRIS, COLOR TEMP, COLOR MANAGE, GAMMA, SHARP**)

Affiche les barres de réglage pour ajuster les valeurs de qualité de l'image appropriées.

16. LIGHT MODE

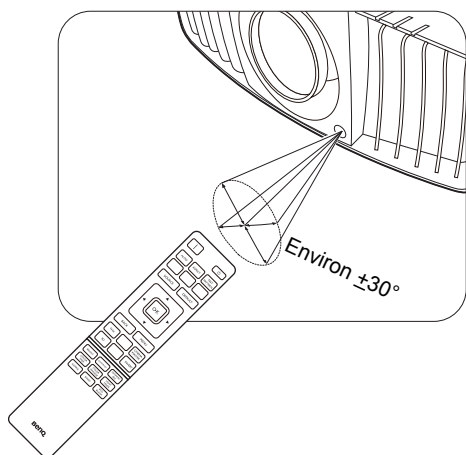
Sélectionne une alimentation de la lampe appropriée parmi les modes fournis.

Portée efficace de la télécommande

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

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

• Projection frontale



17. ECO BLANK

Permet de masquer l'image à l'écran.

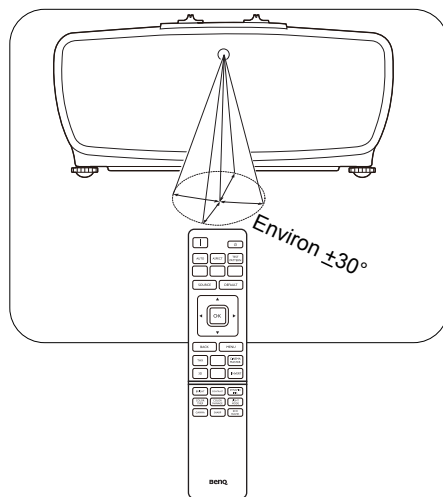


Évitez de placer des objets devant l'objectif de projection lorsque le projecteur est en cours d'utilisation car ils risqueraient de se déformer en raison de la chaleur ou de provoquer un incendie.

18. KEY LIGHT

Allume le rétroéclairage de la télécommande pendant quelques secondes. Pour garder le rétroéclairage allumé, appuyez sur une autre touche alors que le rétroéclairage est allumé. Appuyez la touche à nouveau pour éteindre le rétroéclairage.

• Projection arrière



Positionnement du projecteur

Choix de l'emplacement

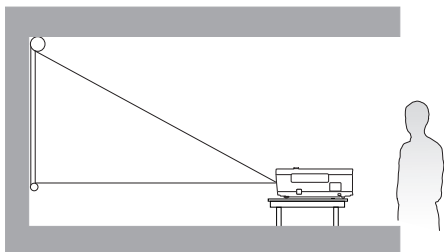
Avant de choisir un emplacement d'installation de votre projecteur, prenez les facteurs suivants en considération :

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

Vous pouvez installer le projecteur des manières suivantes.

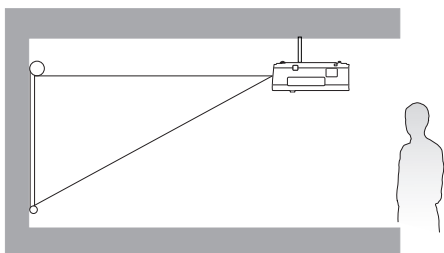
1. Sol avant

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.



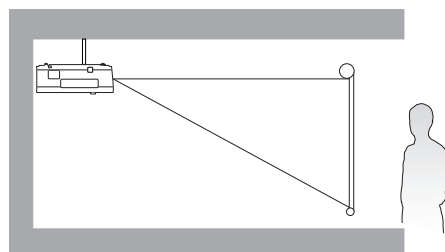
2. Plafond avant

Sélectionnez ce positionnement lorsque le projecteur est fixé au plafond, à l'envers devant l'écran. Procurez-vous le kit de montage au plafond BenQ chez votre revendeur afin de fixer votre projecteur au plafond.



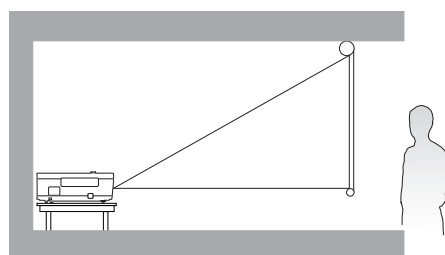
3. Plafond arr.

Sélectionnez ce positionnement lorsque le projecteur est fixé au plafond, à l'envers derrière l'écran. Cette configuration nécessite un écran de rétroprojection spécial ainsi que le kit de montage au plafond BenQ.



4. Sol arrière

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

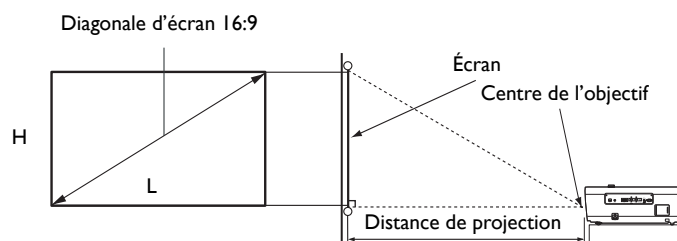


Après avoir allumé le projecteur, allez à **INSTALLATION > Pos. du projecteur** et appuyez ◀/▶ pour sélectionner un réglage.

Identification de la taille de l'image projetée souhaitée

La distance entre l'objectif du projecteur et l'écran, le réglage du zoom et le format vidéo ont chacune une incidence sur la taille de l'image projetée.

Dimensions de projection



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

Taille d'écran				Distance de l'écran (mm)			Position la plus basse/haute de l'objectif (mm)
Diagonale		H (mm)	L (mm)	Distance min.	Moyenne	Distance max.	
Pouce	mm			(zoom max.)		(zoom min.)	
80	2032	996	1771	2400	3000	3600	149
90	2286	1121	1992	2700	3375	4050	168
100	2540	1245	2214	3000	3750	4500	187
110	2794	1370	2435	3300	4125	4950	205
120	3048	1494	2657	3600	4500	5400	224
130	3302	1619	2878	3900	4875	5850	243
140	3556	1743	3099	4200	5250	6300	262
150	3810	1868	3321	4500	5625	6750	280
160	4064	1992	3542	4800	6000	7200	299
170	4318	2117	3763	5100	6375	7650	318
180	4572	2241	3985	5400	6750	8100	336
190	4826	2366	4206	5700	7125	8550	355
200	5080	2491	4428	6000	7500	9000	374

Par exemple, si vous utilisez un écran de 120 pouces, la distance de projection recommandée est de 4500 mm.

Si la distance mesurée est de 520 cm, la valeur la plus proche dans la colonne « [Distance de l'écran \(mm\)](#) » est 5250 mm. Cette ligne indique qu'un écran de 140 pouces (environ 3,6 m) est requis.



Toutes les mesures sont approximatives et peuvent varier des tailles 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.

Monter le 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.

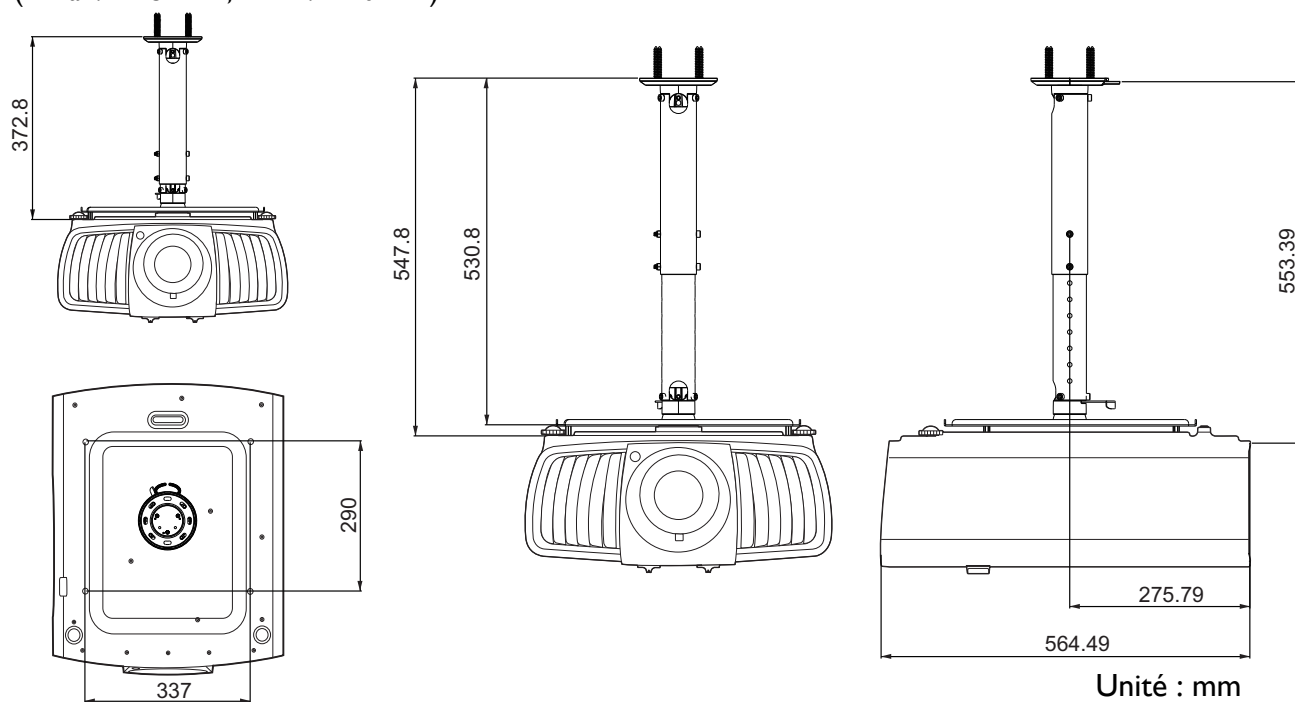
Si vous utilisez un kit de montage d'une autre marque que BenQ, il existe un risque de sécurité lié à l'éventuelle chute du projecteur due à un mauvais attachement, lui-même imputable à des vis de diamètre ou de longueur inadaptés.

Avant de monter le projecteur

- Achetez un kit de montage du 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 montage. Cela contribuerait à retenir le projecteur au cas où son attachement au support de montage venait à se desserrer.
- Demandez à votre revendeur d'installer le projecteur pour vous. Installer le projecteur par vous-même peut le faire tomber et causer des blessures.
- Suivez les procédures nécessaires pour empêcher le projecteur de tomber, par exemple lors d'un séisme.
- La garantie ne couvre pas les dommages causés par le montage du projecteur avec un kit de montage de projecteur d'une autre marque que BenQ.
- Prenez en compte la température ambiante où le projecteur est monté au plafond. Si un radiateur est utilisé, la température autour du plafond peut être plus élevée que prévue.
- Lisez le manuel d'utilisation du kit de montage pour la gamme de couple. Serrez avec un couple dépassant les limites recommandées peut causer des dommages au projecteur et ensuite le faire tomber.
- Assurez-vous que la prise secteur est à une hauteur accessible pour que vous puissiez facilement arrêter le projecteur.

Diagramme de configuration de montage au plafond

Vis de montage au plafond : M4
(L max. = 25 mm ; L min. = 20 mm)



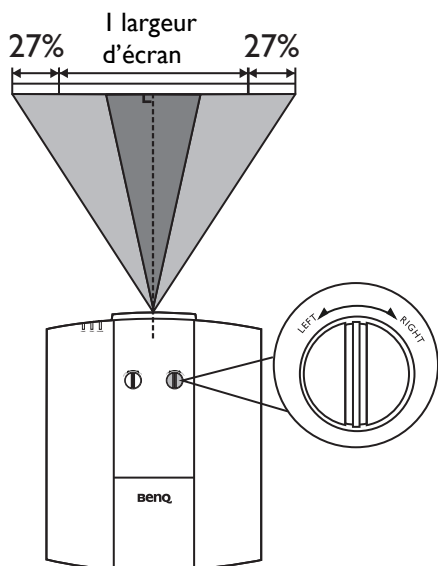
Ajuster la position du projecteur

Décalage de l'objectif de projection

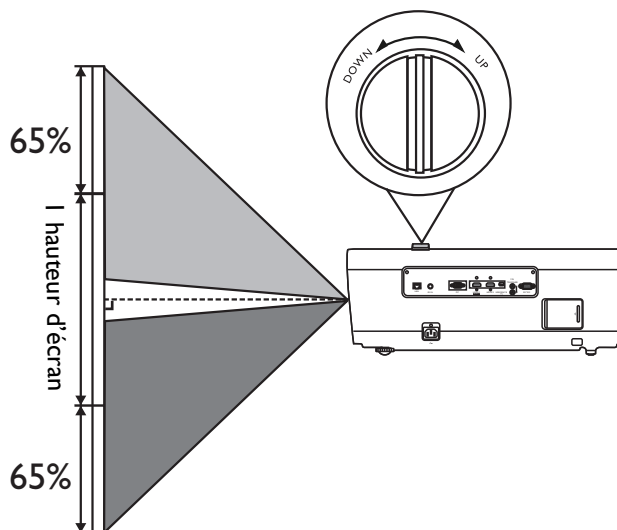
La commande de décalage de l'objectif permet la flexibilité d'installation de votre projecteur. Il permet au projecteur d'être placé de manière excentrée par rapport au centre de l'écran.

Le décalage de l'objectif est exprimé en pourcentage de la hauteur ou de la largeur de l'image projetée. Vous pouvez tourner les boutons sur le projecteur pour déplacer l'objectif de projection dans n'importe quelle direction dans la plage permise selon la position désirée de l'image.

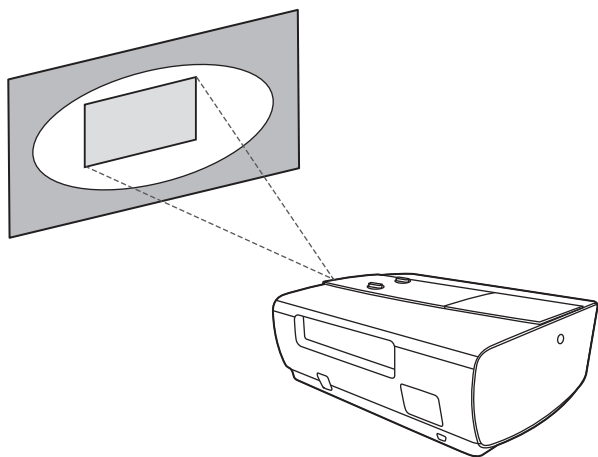
La position horizontale



La position verticale



La plage de projection



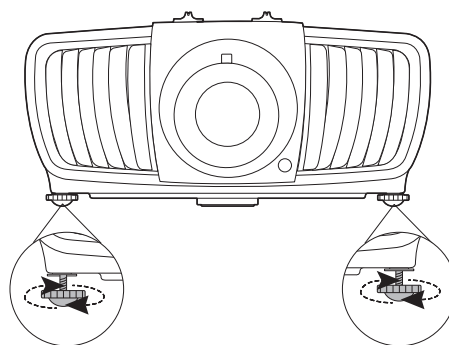
L'ajustement du décalage de l'objectif n'aura pas pour effet une mauvaise qualité d'image.

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 pour ajuster l'angle horizontal.

Pour rentrer les pieds de réglage, vissez les pieds de réglage arrière dans la direction inverse.



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

Réglage automatique de l'image

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

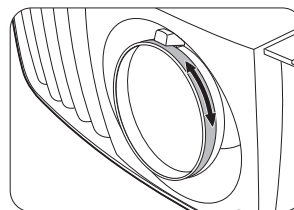
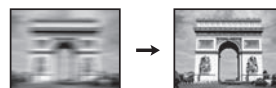
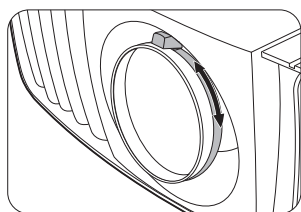
Les informations concernant la source sélectionnée s'affichent dans le coin de l'écran pendant 3 secondes.



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

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

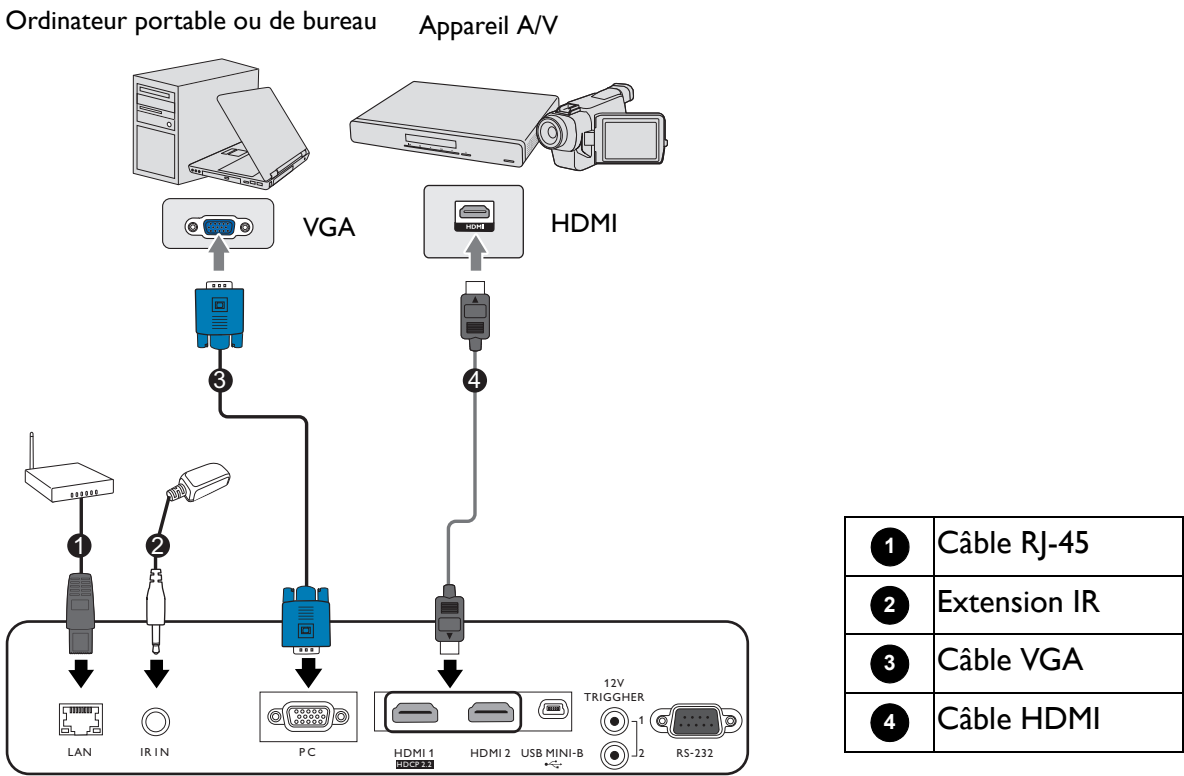
1. Réglez la taille de l'image projetée à l'aide de la molette de zoom.
2. Réglez la netteté de l'image à l'aide de la molette de mise au point.



Connexion

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

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



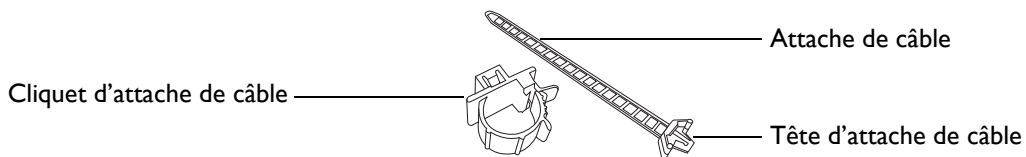
- Pour les connexions ci-dessus, certains câbles ne sont pas fournis avec le projecteur (voir [Contenu de l'emballage à la page 7](#)). Vous pouvez vous procurer ces câbles dans les magasins spécialisés en électronique.
- Les illustrations de connexion sont pour référence seulement. Les prises de connexion arrière disponibles sur le projecteur varient selon le 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 la combinaison de touches FN + touche de fonction avec un symbole de moniteur. Appuyez simultanément 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 est sous tension et fonctionne correctement. Vérifiez également que les câbles de signal sont bien connectés.

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

Prise		Qualité d'image
HDMI 1 (Version 2.0)		La meilleure
HDMI 2 (Version 1.4a)		Meilleure
PC		Bonne

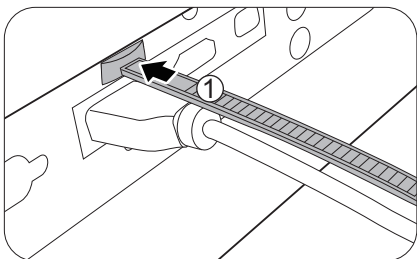
Utiliser le groupe attache de câble

Le groupe attache de câble permet d'éviter qu'une prise de câble sorte du port de connexion. Il contient les éléments suivants.

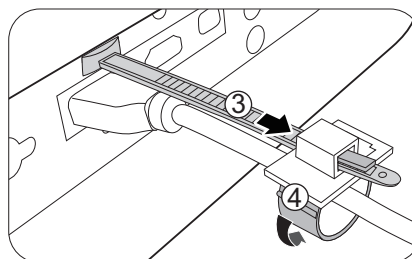


Pour utiliser le groupe attache de câble :

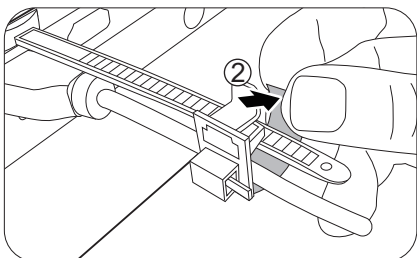
1. Branchez fermement un câble à un port approprié du projecteur. Insérez la tête d'attache de câble dans le trou d'attache de câble juste au-dessus du port de connexion. Notez que l'attache de câble ne peut pas être retirée du trou une fois qu'elle est insérée.



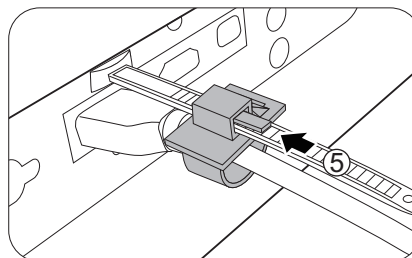
3. Insérez l'extrémité de l'attache de câble dans le cliquet d'attache de câble, comme illustré.
4. Fermez le cliquet d'attache de câble en appuyant sur son onglet.



2. Prenez le cliquet d'attache de câble. Ouvrez légèrement le cliquet pour entourer le câble de connexion.



5. Déplacez le cliquet d'attache de câble avec l'attache de câble à l'extrémité de la prise du câble.



L'installation de l'attache de câble est finie.

Fonctionnement

Mise en marche du projecteur

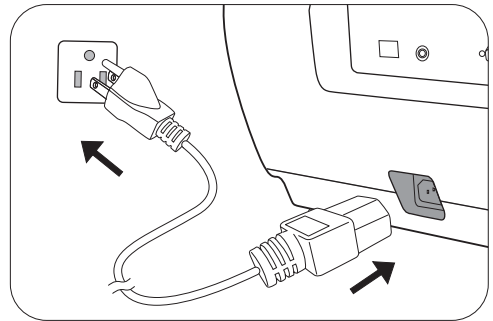
1. Branchez le cordon d'alimentation. Allumez l'interrupteur de la prise secteur (le cas échéant). Le voyant d'alimentation du projecteur s'allume en orange une fois l'appareil mis sous tension.
2. Appuyez le bouton  sur le projecteur ou  sur la télécommande pour démarrer le projecteur. Le voyant d'alimentation clignote en vert, puis reste allumé une fois le projecteur sous tension.

La procédure de démarrage dure environ 30 secondes.

Peu après, un logo le démarrage est projeté.

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

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



Étape 1 :

Spécifiez **Pos. du projecteur**.

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



Étape 2 :

Spécifiez la **Langue** de l'OSD.



Étape 3 :

Spécifiez **Source auto**.

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

Maintenant, vous avez terminé la configuration initiale.



4. Si vous êtes invité à entrer un mot de passe, utilisez les touches fléchées pour saisir les 6 chiffres du mot de passe. Voir [Utilisation de la fonction de mot de passe à la page 23](#).
5. Allumez tous les appareils connectés.
6. Le projecteur recherchera des signaux d'entrée. Le signal d'entrée en cours d'analyse apparaît. Lorsque le projecteur ne détecte pas de signal valide, le message « Aucun signal » reste affiché jusqu'à ce qu'un signal d'entrée soit détecté.

Vous pouvez également appuyer le bouton **SOURCE** pour sélectionner le signal d'entrée à afficher. Voir [Changement de signal d'entrée à la page 24](#).



- Veuillez utiliser des accessoires d'origine (p.ex. cordon d'alimentation) pour éviter des dangers potentiels tels que l'électrocution et l'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.



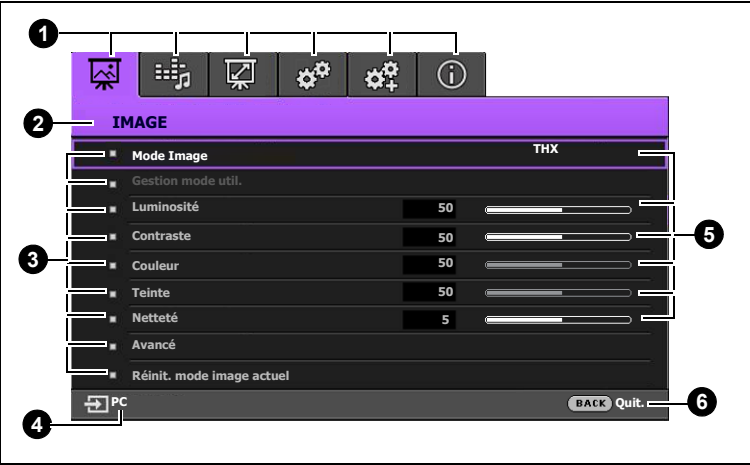
- Les captures de l'assistant de configuration sont à titre indicatif uniquement et peuvent différer de l'apparence réelle.
- Si la fréquence ou la résolution du signal se situe en dehors des limites acceptées par le projecteur, le message « Hors gamme » s'affiche sur un écran vierge. Sélectionnez un signal d'entrée compatible avec la résolution du projecteur ou sélectionnez une valeur inférieure pour le signal d'entrée. Voir [Fréquences de fonctionnement à la page 47](#).
- Si aucun signal n'est détecté pendant 3 minutes, le projecteur passe automatiquement en mode économie.

Utilisation des menus

Le projecteur offre des menus à l'écran (OSD) qui permettent d'effectuer différents réglages et paramétrages.

 Les captures du menu OSD ci-dessous sont à titre indicatif uniquement et peuvent différer de l'apparence réelle.

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

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

- Pour accéder au menu OSD, appuyez le bouton **MENU** sur le projecteur ou la télécommande.
- Utilisez les touches de direction (▲/▼/◀/▶) sur le projecteur ou la télécommande pour vous déplacer dans les éléments du menu.
 - Utilisez **OK** sur le projecteur ou la télécommande pour confirmer l'élément du menu sélectionné.

Sécuriser le projecteur

Utilisation d'un verrou câble de sécurité

Le projecteur doit être installé dans un lieu sûr pour éviter le vol. Si ce n'est pas le cas, achetez un verrou, compatible Kensington, pour sécuriser le projecteur. Vous trouverez une fente de verrouillage Kensington sur l'arrière du projecteur. Voir l'élément 22 à la [page 9](#).

Un verrou câble de sécurité Kensington est habituellement la combinaison d'une ou plusieurs clés et du verrou. Reportez-vous à la documentation du verrou pour connaître son utilisation.

Utilisation de la fonction de mot de passe

Définition d'un mot de passe

1. Allez à **CONFIG. SYSTÈME : AVANCÉE > Mot de passe**. Appuyez **OK**. La page **Mot de passe** s'affiche.
2. Choisissez **Modifier MP** et appuyez **OK**.
3. Les quatre touches de direction (▲, ►, ▼, ◀) représentent respectivement 4 chiffres (1, 2, 3, 4). En fonction du mot de passe que vous souhaitez définir, appuyez les touches fléchées pour entrer les six chiffres du mot de passe.
4. Confirmez le nouveau mot de passe en entrant à nouveau le nouveau mot de passe.
Une fois le mot de passe défini, le menu à l'écran revient à la page **Mot de passe**.
5. Pour activer la fonction **Verrou alimentation**, appuyez ▲/▼ pour choisir **Verrou alimentation** et appuyez ◀/► pour sélectionner **Activ**. Saisissez le mot de passe à nouveau.

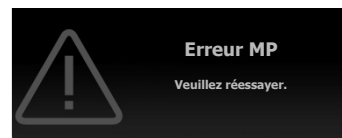


- Les chiffres saisis s'affichent à l'écran sous la forme d'astérisques. Notez le mot de passe choisi et conservez-le dans un endroit sûr à l'avance ou immédiatement après l'avoir saisi de manière à pouvoir le retrouver facilement si jamais vous veniez à l'oublier.
- Une fois le mot de passe défini et le verrou alimentation activé, vous ne pourrez utiliser le projecteur que si vous entrez le mot de passe correct à chaque démarrage.

Oubli du mot de passe

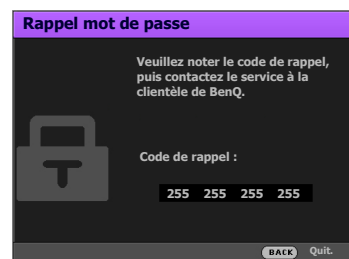
Si vous entrez un mot de passe incorrect, le message d'erreur du mot de passe s'affichera, suivi du message **Saisie mot de passe actuel**. Si vous ne vous souvenez absolument plus du mot de passe, vous pouvez suivre la procédure de rappel de mot de passe. Voir [Procédure de rappel de mot de passe à la page 24](#).

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



Procédure de rappel de mot de passe

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



Modification du mot de passe

1. Allez à **CONFIG. SYSTÈME : AVANCÉE > Mot de passe > Modifier MP**.
2. Appuyez **OK**. Le message « **Saisie mot de passe actuel** » apparaît.
3. Entrez l'ancien mot de passe.
 - S'il est correct, un message « **Saisie nouveau mot de passe** » s'affiche.
 - S'il n'est pas correct, un message d'erreur s'affichera, suivi du message « **Saisie mot de passe actuel** » pour vous permettre de réessayer. Vous pouvez appuyer **BACK** pour annuler la modification, ou essayer un autre mot de passe.
4. Entrez un nouveau mot de passe.
5. Confirmez le nouveau mot de passe en entrant à nouveau le nouveau mot de passe.

Désactivation de la fonction de mot de passe

Pour désactiver la protection par mot de passe, allez à **CONFIG. SYSTÈME : AVANCÉE > Mot de passe > Verrou alimentation** et appuyez ◀/▶ pour sélectionner **Désact.** Le message « **Saisie mot de passe actuel** » apparaît. Entrez le mot de passe actuel.

- Si le mot de passe est correct, le menu à l'écran revient à la page **Mot de passe**. Vous n'aurez pas besoin d'entrer le mot de passe la prochaine fois que vous mettrez le projecteur sous tension.
- S'il n'est pas correct, un message d'erreur s'affichera, suivi du message « **Saisie mot de passe actuel** » pour vous permettre de réessayer. Vous pouvez appuyer **BACK** pour annuler la modification, ou essayer un autre mot de passe.



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

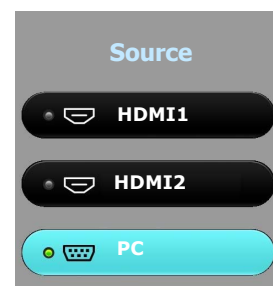
Changement de signal d'entrée

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

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

Pour sélectionner la source :

1. Appuyez **SOURCE**. Une barre de sélection de la source s'affiche.
2. Appuyez ▲/▼ jusqu'à la sélection du signal souhaité et appuyez **OK**.



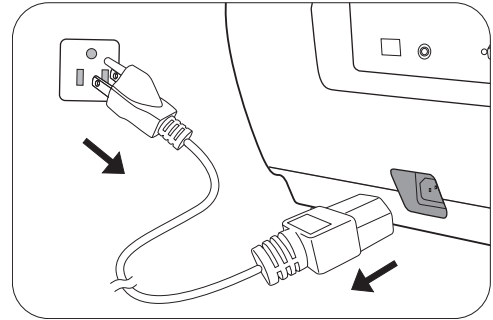
Une fois le signal détecté, les informations concernant la source sélectionnée s'affichent dans le coin de l'écran pendant quelques secondes. Si plusieurs appareils sont connectés au projecteur, répétez les étapes 1-2 pour rechercher un autre signal.



- 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 de « Rapport H/L », ce qui peut causer des distorsions de l'image ou une perte de clarté de l'image. Voir [Rapport H/L à la page 31](#).

Arrêt du projecteur

1. Appuyez sur  et un message de confirmation s'affiche. Si vous n'y répondez pas en quelques secondes, le message disparaît.
2. Appuyez  une seconde fois. Le voyant de l'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, le voyant de l'alimentation est orange continu et les ventilateurs s'arrêtent. Débranchez le cordon d'alimentation de la prise secteur.



- Le projecteur ne peut pas être utilisé tant que le cycle de refroidissement n'est pas terminé, et ce, afin de protéger la lampe.
- Pour réduire le temps de refroidissement, vous pouvez également activer la fonction de refroidissement rapide. Voir [Refroidissement rapide à la page 34](#).
- Évitez d'allumer le projecteur immédiatement après l'avoir éteint car la chaleur excessive peut raccourcir la durée de vie de la lampe.
- La durée de vie de la lampe varie selon les conditions environnementales et l'utilisation.

Mise hors tension directe

Le cordon d'alimentations secteur peut être retiré juste après que le projecteur est éteint. Pour protéger la lampe, attendez environ 10 minutes avant de redémarrer le projecteur. Si vous essayez de redémarrer le projecteur, les ventilateurs peuvent fonctionner pendant quelques minutes pour refroidir. Dans ces cas, appuyez à nouveau  **ALIMENTATION** pour démarrer le projecteur une fois les ventilateurs arrêtés et le voyant de l'alimentation devient orange.

Utilisation des menus

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

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

Menu IMAGE

Mode Image	Le projecteur comporte plusieurs modes d'image prédéfinis pour vous permettre de choisir le mode le mieux adapté à votre environnement d'exploitation et au type d'image du signal d'entrée. • Lumineux : Optimise la luminosité de l'image projetée. Ce mode est adapté aux environnements où une grande luminosité est requise, comme les pièces bien éclairées. • Vif : Étant légèrement plus lumineux que le mode Cinéma, il est approprié pour projeter les films dans les pièces avec un faible niveau de lumière ambiante, p.ex. votre salon. • Cinéma : Avec un équilibre optimal entre la saturation et la luminosité des couleurs et avec un niveau de luminosité faible, c'est le plus approprié pour apprécier les films dans un environnement totalement sombre (comme ce serait le cas dans une salle de cinéma). • THX : Un mode de couleur et une qualité d'image certifiés par THX Ltd. • Pièce silencieuse : Réduit le bruit acoustique. C'est adapté si vous avez besoin de regarder des films qui nécessite un environnement ultra-silencieux pour que vous ne soyez pas dérangé par le bruit du projecteur. Lorsque ce mode est utilisé, les fonctions de menu suivantes seront automatiquement changées aux réglages désignés et grisés. • XPR : Désact. • Iris dynamique : Désact. • Mode lumière : Économique • Util. 1/Util. 2 : Rappelle les paramètres personnalisés en fonction des modes d'image actuellement disponibles. Voir Gestion mode util. à la page 27.
-------------------	---

Gestion mode util.	Vous avez le choix entre deux modes définissables par l'utilisateur si les modes d'image disponibles actuellement ne sont pas adaptés à vos besoins. Vous pouvez utiliser l'un des modes d'image (mis à part Util. 1/Util. 2) comme point de départ et personnaliser les paramètres. • Charger param. De 1. Allez à IMAGE > Mode Image. 2. Appuyez ◀/▶ pour sélectionner Util. 1 ou Util. 2. 3. Appuyez ▼ pour choisir Gestion mode util. et appuyez OK. La page Gestion mode util. est affichée. 4. Sélectionnez Charger param. De en appuyant OK. 5. Appuyez ▼/▲ pour sélectionner le mode d'image qui est proche de vos besoins. 6. Appuyez OK et BACK pour retourner au menu IMAGE. 7. Appuyez ▼ pour sélectionner les options du sous-menu que vous voulez changer et ajustez les valeurs au moyen de ◀/▶. Les ajustements définissent le mode utilisateur sélectionné. • Renom.mode util. Sélectionnez pour renommer les modes d'image personnalisés (Util. 1 ou Util. 2). Le nouveau nom doit avoir au maximum 9 caractères y compris des lettres (A-Z, a-z), des chiffres (0-9), et l'espace (_). 1. Allez à IMAGE > Mode Image. 2. Appuyez ◀/▶ pour sélectionner Util. 1 ou Util. 2. 3. Appuyez ▼ pour choisir Gestion mode util. et appuyez OK. La page Gestion mode util. est affichée. 4. Appuyez ▼ pour choisir Renom.mode util. et appuyez OK. La page Renom.mode util. est affichée. 5. Utilisez ▲/▶/▼/◀ pour sélectionner les caractères désirés. 6. Quand c'est fait, appuyez OK et BACK pour 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 tire vers le rouge. Plus la valeur est faible, plus l'image tire vers le vert.
Netteté	Plus la valeur est élevée, plus l'image est nette.

Avancé

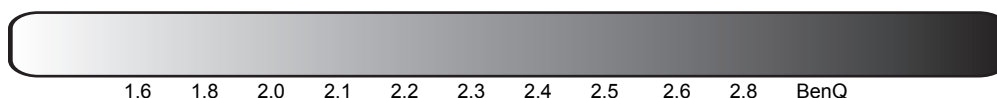
• Sélection gamma

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

- **1,6/1,8/2,0/2,1/BenQ** : Sélectionnez ces valeurs en fonction de vos préférences.
- **2,2/2,3** : Augmente la luminosité moyenne de l'image. Le meilleur choix pour un environnement éclairé, une salle de réunion ou un salon.
- **2,4/2,5** : Le meilleur choix pour afficher les films dans un environnement sombre.
- **2,6/2,8** : Le meilleur choix pour afficher les films composés principalement de scènes sombres.

Forte luminosité
Faible contraste

Faible luminosité
Fort contraste



• Température des couleurs

Plusieurs réglages prédéfinis de température des couleurs sont disponibles. Les réglages disponibles peuvent varier selon le type de signal sélectionné.

- **Normal** : Préserve la couleur normale des blancs.
- **Froid** : Le blanc des images tire vers le bleu.
- **Lampe d'origine** : Avec la température des couleurs d'origine de la lampe et une luminosité plus élevée. Ce réglage est adapté aux environnements où une grande luminosité est requise, comme la projection des images dans les pièces bien éclairées.
- **Chaud** : Le blanc des images tire vers le rouge.

Vous pouvez également régler une température de couleur préférée en ajustant les options suivantes.

- **Gain R/Gain V/Gain B** : Ajuste le niveau de contraste des rouges, verts et bleus.
- **Décalage R/Décalage V/Décalage B** : Ajuste le niveau de luminosité des rouges, verts et bleus.

Avancé (Suite)

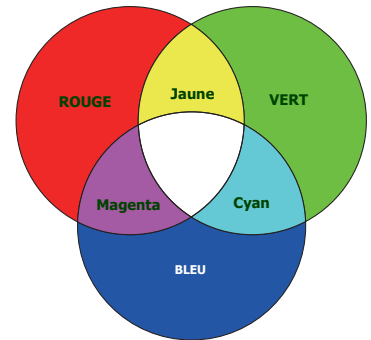
• Gestion des couleurs

La gestion des couleurs fournit six groupes de couleurs (RVBCMJ) à ajuster. Lorsque vous sélectionnez chaque couleur, vous pouvez ajuster sa plage et sa saturation en fonction de vos préférences.

- **Couleur primaire** : Sélectionne une couleur parmi Rouge, Jaune, Vert, Cyan, Bleu ou Magenta.

- **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.



- **Gain** : Ajuste les valeurs selon vos préférences. Le niveau de contraste de la couleur primaire sélectionnée sera affecté. Chaque réglage apporté se reflétera immédiatement dans l'image.
- **Saturation** : Ajuste les valeurs selon vos préférences. Chaque réglage apporté se reflétera immédiatement dans l'image. Par exemple, si vous sélectionnez Rouge et réglez sa valeur sur 0, seule la saturation du rouge pur sera affectée.



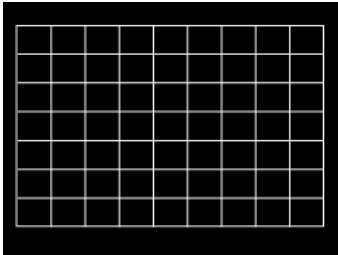
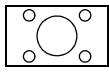
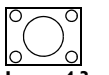
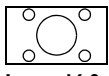
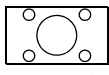
Saturation est la quantité de cette couleur dans une image vidéo. Une valeur inférieure donne des couleurs moins saturées ; une valeur de « 0 » supprime cette couleur complètement de l'image. Si la saturation est trop élevée, cette couleur sera trop vive et irréaliste.

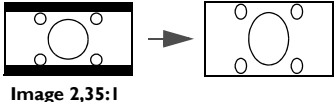
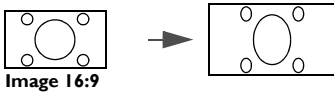
Avancé (Suite)	• CinemaMaster • Color Enhancer : Permet d'affiner la saturation des couleurs avec une plus grande flexibilité. Il module des algorithmes de couleurs complexes pour rendre parfaitement les couleurs saturées, les dégradés fins, les teintes intermédiaires et les pigments subtils. • Couleur chair : Fournit un ajustement intelligent de la teinte seulement pour calibrer la couleur de la peau des gens, pas les autres couleurs de l'image. Il empêche la décoloration des tons de peau par la lumière du faisceau de projection, donnant tous les tons de la peau dans sa plus belle nuance. • Pixel Enhancer 4K : C'est une technologie de super-résolution qui améliore radicalement le contenu Full HD en termes de couleurs, de contraste et de textures. C'est également une technologie d'amélioration de détails qui affine les détails de surface pour des images fidèles à la vie qui bondissent hors de l'écran. Les utilisateurs peuvent ajuster les niveaux de netteté et d'amélioration des détails pour un affichage optimal. • DCTI/DLTI : Des algorithmes sophistiqués améliorent considérablement la couleur et la sortie de la lumière lors de la production des images avec des couleurs contrastées ou des niveaux claires et sombres. DCTI rehausse des couleurs éclatantes pour des transitions de couleurs drastiques sans interférence de bruit. DLTI réduit le bruit du changement rapide de luminance variée à une luminosité et un contraste optimisées. Le résultat est une qualité d'image avec les plus grandes profondeur d'image et performances de couleur. • Réduction du bruit : Réduit le bruit électrique de l'image causé par différents lecteurs média. Plus la valeur est élevée, plus le bruit est faible. • Iris dynamique : Change automatiquement le niveau de noir des images projetées pour améliorer l'effet du taux de contraste. • Brilliant Color : Cette fonction utilise un nouvel algorithme de traitement des couleurs et des améliorations au niveau du système pour permettre une luminosité plus élevée tout en offrant des couleurs plus vraies et plus éclatantes dans l'image. Elle permet une augmentation de luminosité de plus 50% dans les images en demi-teintes qui sont communes dans les scènes vidéo et naturelles, pour que le projecteur reproduise les images en couleurs réalistes et vraies. Si vous préférez des images avec cette qualité, sélectionnez Activ. Quand Désact. est sélectionné, la fonction Température des couleurs n'est pas disponible. • Mode lumière : Sélectionne une alimentation de la lampe appropriée parmi les modes fournis. Voir Augmenter la durée de vie de la lampe à la page 37.
Réinit. mode image actuel	Retourne tous les ajustements que vous avez apportés au Mode Image sélectionné (y compris les modes prédéfinis, Util. 1 et Util. 2) aux valeurs par défaut. 1. Appuyez OK. Le message de confirmation est affiché. 2. Utilisez ◀/▶ pour sélectionner Réinit. et appuyez OK. Le mode d'image actuel retourne aux réglages par défaut.

Menu AFFICHAGE

Position image	Affiche la page de réglage de la position. Pour déplacer l'image projetée, utilisez les touches fléchées. Cette fonction n'est disponible que lorsqu'un signal PC (RVB analogique) est sélectionné.
Réglage hors balayage	Cache la mauvaise qualité d'image dans les quatre coins. Plus la valeur est importante plus grande est la partie de l'image cachée, l'écran restant rempli et précis géométriquement. Régler sur 0 signifie que l'image est affichée à 100%.
Réglage PC	• Taille H : Règle la largeur horizontale de l'image. • Phase : Ajuste la phase de l'horloge pour réduire la distorsion de l'image. • Auto : Ajuste la phase et la fréquence automatiquement.  Ces fonctions ne sont disponibles que lorsque le signal PC est sélectionné. 

Menu INSTALLATION

Pos. du projecteur	Vous pouvez installer le projecteur au plafond, derrière un écran ou encore l'associer à un ou plusieurs miroirs. Voir Choix de l'emplacement à la page 12 .
Motif test	Ajuste la taille et la mise au point de l'image et vérifier que l'image projetée n'a pas de distorsion. 
Rapport H/L	Plusieurs options permettent de définir le format de l'image en fonction de votre source de signal d'entrée. • Auto : Met une image à l'échelle proportionnellement pour qu'elle soit adaptée à la résolution native dans sa largeur horizontale ou verticale. • 4:3 : Met une image à l'échelle afin qu'elle s'affiche au centre de l'écran en respectant un format 4:3. • 16:9 : Met une image à l'échelle afin qu'elle s'affiche au centre de l'écran en respectant un format 16:9. • 2,35:1 : Met une image à l'échelle afin qu'elle s'affiche au centre de l'écran en respectant un format 2,35:1.  Image 15:9  Image 4:3  Image 16:9  Image 16:9

Rapport H/L (Suite)	• Anamorphique 2,35:1 : Étire verticalement une image pour l'adapter à l'objectif anamorphique. Il conserve la résolution native dans sa largeur horizontale et redimensionne la résolution dans sa hauteur verticale à 1,32 fois de l'image originale. • Anamorphique 16:9 : Étire horizontalement une image pour l'adapter à l'objectif anamorphique. Il conserve la résolution native dans sa hauteur verticale et redimensionne la résolution dans sa largeur horizontale à 0,75 fois de l'image originale.  Image 2,35:1  Image 16:9
Déclencheur 12V	Il y a deux déclencheurs 12 V qui fonctionnent indépendamment en fonction de vos besoins pour les scénarios d'installation. Trois sélections sont disponibles : • Désact. : Si ceci est sélectionné, le projecteur n'enverra pas de signal électronique quand il est allumé. • Alimentation : Le projecteur enverra signal électronique un bas à haut quand il est allumé, un signal haut vers bas quand il est éteint. • Anamorphosé : Le projecteur enverra signal électronique un bas à haut quand le rapport H/L est basculé d'autres rapports H/L sur « Anamorphique 2,35:1 » ou « Anamorphique 16:9 », un signal haut vers bas quand le réglage du rapport H/L est basculé de « Anamorphique 2,35:1 » ou « Anamorphique 16:9 », à d'autres aspects ratios.
Mode Haute altitude	Il est recommandé d'utiliser le Mode Haute altitude lorsque votre environnement est entre 1500 m et 3000 m au-dessus du niveau de la mer, et à une température ambiante entre 0°C et 30°C. Si vous sélectionnez le « Mode Haute altitude », le niveau de bruit de fonctionnement peut être plus élevé en raison de la vitesse de ventilation nécessaire pour améliorer le système de refroidissement et les performances du projecteur. Si vous utilisez votre projecteur dans des conditions extrêmes autres que celles mentionnées ci-dessus, il est possible que celui-ci s'éteigne automatiquement afin d'éviter une surchauffe. Dans ce cas, vous pouvez résoudre le problème en sélectionnant le Mode Haute altitude. Cependant, il n'est pas garanti que le projecteur fonctionne correctement dans tous les environnements difficiles ou extrêmes.  N'utilisez pas le Mode Haute altitude si votre altitude est entre 0 m et 1500 m et la température ambiante est entre 0°C et 35°C. Le projecteur sera trop refroidi si vous activez ce mode dans cette condition.

Menu CONFIG. SYSTÈME : DE BASE

Langue	Définit la langue des menus à l'écran (OSD).
Couleur de fond	Définit la couleur de fond pour le projecteur.
Écran de veille	Permet de sélectionner le logo à afficher lors de la phase de démarrage du projecteur.

Arrêt auto.	Permet au projecteur de s'éteindre automatiquement si aucun signal d'entrée n'est détecté après un certain temps pour éviter une utilisation inutile de la lampe.
Mise sous tension directe	Permet au projecteur de s'allumer automatiquement lorsqu'il est alimenté par le cordon d'alimentation.
Réglages des menus	• Position des menus : Définit la position du menu à l'écran (OSD). • Durée aff. des menus : Définit le temps d'attente avant la désactivation du menu OSD lorsque vous n'actionnez aucune touche. • Message de rappel : Active ou désactive les messages de rappel.
Renom.source	Renomme la source d'entrée actuelle à votre nom souhaité. Sur la page Renom.source, utilisez ▲/▼/◀/▶ pour définir les caractères souhaités pour la source sélectionnée. Quand c'est fait, appuyez OK pour enregistrer les modifications.
Source auto	Permet au projecteur de rechercher automatiquement un signal.

Menu CONFIG. SYSTÈME : AVANCÉE

Param. lampe	• Réinit cpt lampe : Voir Réinitialiser le compteur de la lampe à la page 41. • Compteur de la lampe : Voir Familiarisation avec les heures de la lampe à la page 37.						
Paramètres HDMI	• Plage HDMI Sélectionne une plage de couleurs RVB appropriée pour corriger la précision des couleurs. • Auto : Sélectionne automatiquement une plage de couleur appropriée pour le signal HDMI entrant. • Plage totale : Utilise la plage complète RVB 0-255. • Plage limitée : Utilise la plage limitée RVB 16-235. • CEC Lorsque vous connectez un appareil compatible HDMI CEC à votre projecteur avec un câble HDMI, allumer l'appareil compatible HDMI CEC allume automatiquement le projecteur, tandis qu'éteindre le projecteur éteint automatiquement l'appareil compatible HDMI CEC. • Lien Allumer/Lien Éteindre Quand vous connectez un appareil compatible HDMI CEC à votre projecteur avec un câble HDMI, vous pouvez définir le comportement de la mise sous tension/hors tension entre l'appareil et le projecteur. <table border="1"> <tr> <td>Bidirectionnel</td><td>Allumer/Éteindre l'appareil connecté ou le projecteur peut allumer/éteindre les deux.</td></tr> <tr> <td>Du projecteur</td><td>Quand le projecteur est allumé/éteint, l'appareil connecté sera aussi activé/arrêté.</td></tr> <tr> <td>De l'appareil</td><td>Quand l'appareil connecté est allumé/éteint, le projecteur sera aussi activé/arrêté.</td></tr> </table>	Bidirectionnel	Allumer/Éteindre l'appareil connecté ou le projecteur peut allumer/éteindre les deux.	Du projecteur	Quand le projecteur est allumé/éteint, l'appareil connecté sera aussi activé/arrêté.	De l'appareil	Quand l'appareil connecté est allumé/éteint, le projecteur sera aussi activé/arrêté.
Bidirectionnel	Allumer/Éteindre l'appareil connecté ou le projecteur peut allumer/éteindre les deux.						
Du projecteur	Quand le projecteur est allumé/éteint, l'appareil connecté sera aussi activé/arrêté.						
De l'appareil	Quand l'appareil connecté est allumé/éteint, le projecteur sera aussi activé/arrêté.						

Refroidissement rapide	Active ou désactive la fonction de refroidissement rapide. La sélection de Activ. active la fonction et raccourcit le temps de refroidissement du projecteur de 90 à environ 15 secondes.
Mot de passe	Voir Utilisation de la fonction de mot de passe à la page 23.
Verrouillage des touches	Avec le verrouillage des touches de contrôle sur le projecteur et la télécommande, vous pouvez éviter que les réglages de votre projecteur soient modifiés accidentellement (par des enfants, par exemple). Lorsque Verrouillage des touches est activé, aucune touche du projecteur ne fonctionnera à l'exception de  ALIMENTATION. Pour déverrouiller les touches du panneau, maintenez enfoncé ► (la touche droite) sur le projecteur ou la télécommande pendant 3 secondes.  Si vous éteignez le projecteur sans désactiver le verrouillage des touches du panneau, celui-ci sera toujours activé lors de la prochaine mise sous tension du projecteur.
Voyant diode	Sélectionne de désactiver les lumières d'avertissement à diode. Ceci afin d'éviter toute perturbation de lumière lors de l'affichage des images dans une pièce sombre.
Paramètres réseau	• Réseau câblé : Voir le Guide d'utilisateur du projecteur réseau BenQ. • Découverte d'appareil AMX : Quand cette fonction est réglée sur Activ., le projecteur peut être détecté par le contrôleur AMX. • Veille du réseau : Quand cette fonction est réglée sur Activ., le projecteur peut fournir la fonction réseau lorsqu'il est en mode veille. • Adresse MAC : Affiche l'adresse mac pour ce projecteur.
Rétablir tous les param.	Rétablit les paramètres par défaut.  Les réglages suivants sont conservés : Mode Image, Gestion mode util., Luminosité, Contraste, Couleur, Teinte, Netteté, Avancé, Pos. du projecteur, Renom.source, Mot de passe et Paramètres réseau.
ISF	Le menu ISF calibration est protégé par mot de passe et seulement accessible par des calibreurs ISF agréés. La ISF (Imaging Science Foundation) a développé des standards reconnus par l'industrie, produits avec soin pour une performance vidéo optimale et a mis en place un programme de formation pour les techniciens et les installateurs pour utiliser ces standards pour obtenir une qualité d'image optimale des périphériques d'affichage vidéo BenQ. Nous recommandons donc que la configuration et le calibrage soit effectués par un technicien d'installation certifié ISF.  Pour plus d'informations, veuillez visiter www.imagingscience.com ou contactez le revendeur chez lequel vous avez acheté le projecteur.

Menu INFORMATIONS

État système actuel	• Source : Indique la source actuelle du signal. • Mode Image : Indique le mode sélectionné dans le menu IMAGE. • Résolution : Indique la résolution native du signal d'entrée. • Système de couleurs : Indique le format du système d'entrée. • Durée utilisation lampe : Indique le nombre d'heures d'utilisation de la lampe. • Version micrologiciel : Indique la version de micrologiciel de votre projecteur.
------------------------	--

Entretien

Entretien du projecteur

Nettoyage de l'objectif

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

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

Nettoyage du boîtier du projecteur

Avant de nettoyer le boîtier, mettez le projecteur hors tension de la manière indiquée à [Arrêt du projecteur à la page 25](#), 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. Ensuite, frottez le boîtier.



À éviter : cire, alcool, benzène, dissolvant ou tout 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 45](#) ou consultez 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 les heures de la lampe

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

Durée utilisation lampe = (heures d'utilisation en mode **Normal**) + (heures d'utilisation en mode **Économique**) + (heures d'utilisation en mode **SmartEco**)

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

Pour obtenir les informations d'heures de la lampe :

1. Allez à **CONFIG. SYSTÈME : AVANCÉE > Param. lampe** et appuyez **OK**. La page **Param. lampe** s'affiche.
2. Appuyez ▼ pour sélectionner **Compteur de la lampe** et appuyez **OK**. L'information **Compteur de la lampe** s'affiche.

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

Augmenter la durée de vie de la lampe

- Régler le **Mode lumière**

Allez à **IMAGE > Avancé > Mode lumière** et appuyez ◀/▶ ou appuyez **LIGHT MODE** sur la télécommande pour sélectionner une alimentation de la lampe appropriée parmi les modes fournis.

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

Mode lampe	Description
Normal	Fournit la luminosité complète de la lampe
Économique	Réduit la luminosité pour prolonger la durée de vie de la lampe et réduit le bruit du ventilateur
SmartEco	Règle l'alimentation de la lampe automatiquement en fonction du niveau de luminosité du contenu

- Régler **Arrêt auto.**

Cette fonction permet au projecteur de s'éteindre automatiquement si aucun signal d'entrée n'est détecté après un certain temps pour éviter une utilisation inutile de la lampe.

Pour définir **Arrêt auto.**, allez à **CONFIG. SYSTÈME : DE BASE > Arrêt auto.** et appuyez ◀/▶.

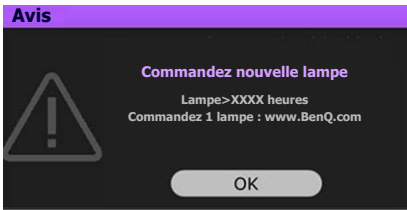
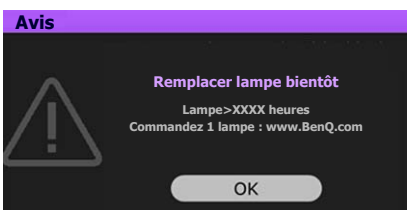
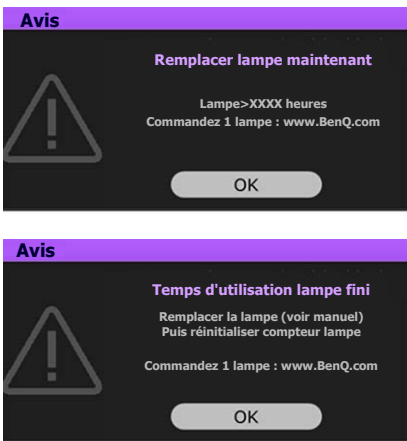
Quand remplacer la lampe

Lorsque le **voyant de la lampe** est rouge ou qu'un message conseillant de remplacer la lampe s'affiche, veuillez consulter votre revendeur ou visitez <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.
- Lorsque la lampe est trop chaude, le **LAMP (Voyant de la lampe)** et le **TEMP (Voyant d'avertissement de surchauffe)** s'allument. Éteignez le projecteur 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 42](#).

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

	Pour un résultat optimal, installez une nouvelle lampe. Si le projecteur fonctionne généralement en mode Économique (voir Familiarisation avec les heures de la lampe à la page 37), il peut continuer à fonctionner jusqu'à ce que l'avertissement d'heures de lampe suivant apparaisse. Appuyez OK pour ignorer le message.
	Il est fortement recommandé de remplacer la lampe lorsqu'elle a atteint cette durée de vie. La lampe est un consommable. La luminosité de la lampe diminue sur la durée. Ce phénomène est tout à fait normal. La lampe peut être remplacée dès que vous remarquez une diminution significative de la luminosité. Appuyez OK pour ignorer le message.
	La lampe DOIT être remplacée pour que le projecteur puisse fonctionner correctement. Appuyez OK pour ignorer le message.



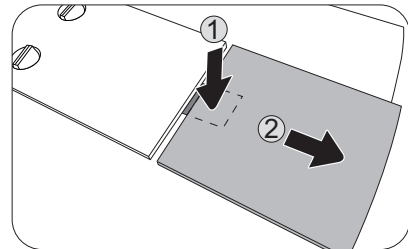
« XXXX » affichés dans le message ci-dessus sont des chiffres qui varient en fonction des différents modèles.

Remplacement de la lampe



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

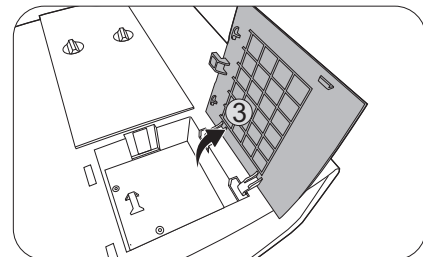
1. Éteignez le projecteur et débranchez-le de la prise secteur. Si la lampe est chaude, laissez-la refroidir pendant 45 minutes pour éviter de vous brûler.
2. Repérez la flèche sur le couvercle de la lampe. Appuyez au niveau de la flèche et poussez pour faire glisser le couvercle de la lampe dans le sens de la flèche.



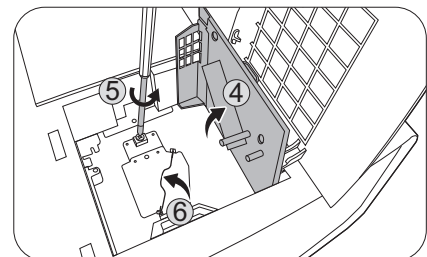
3. Ouvrez le couvercle de la lampe.



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



4. Desserrez les vis qui fixent le couvercle intérieur de la lampe, et ouvrez-le.
5. Desserrez la vis qui tient la lampe en place.
6. Levez la poignée de sorte qu'elle soit placée verticalement.

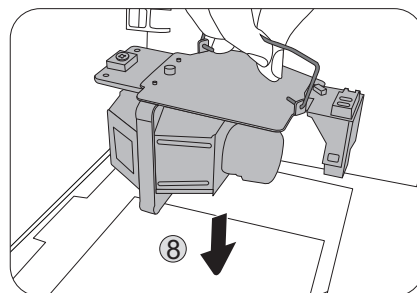
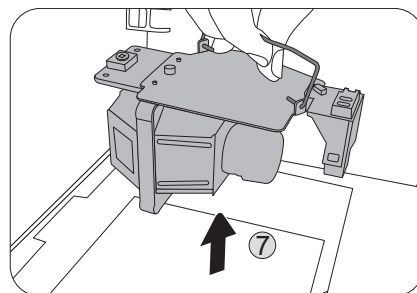


7. Tirez doucement sur la poignée pour retirer la lampe du projecteur.



- 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 du même coup de provoquer une irrégularité des couleurs ou une distorsion de l'image projetée.

8. Comme indiqué sur l'illustration, abaissez la nouvelle lampe.



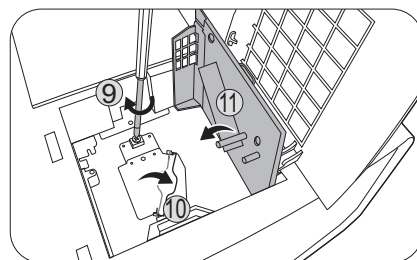
9. Serrez la vis qui tient la lampe en place.

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

11. Remettez le couvercle intérieur de la lampe en place et serrez les vis.



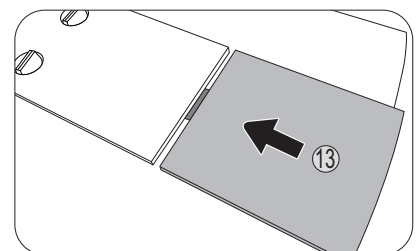
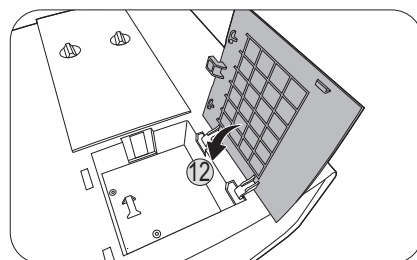
- Une vis mal serrée peut être à l'origine d'une mauvaise connexion, susceptible d'entraîner des dysfonctionnements au niveau du projecteur.
- Ne serrez pas la vis excessivement.



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

13. Faites le glisser en position.

14. Connectez l'alimentation et redémarrez le projecteur.



Réinitialiser le compteur de la lampe

- Après le logo de démarrage, ouvrez le menu à l'écran (OSD). Allez à **CONFIG. SYSTÈME : AVANCÉE > Param. lampe** et appuyez **OK**. La page **Param. lampe** s'affiche. Choisissez **Réinit cpt lampe** et appuyez **OK**. Un message d'avertissement est affiché pour vous demander si vous souhaitez réinitialiser le compteur de la lampe. Choisissez **Réinit.** et appuyez **OK**. Le compteur de la lampe sera 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

Lumière			État et description
POWER 	TEMP 	LAMP 	
Événements - alimentation			
			Mode veille
			Mise en marche
			Fonctionnement normal
			Refroidissement de mise hors tension normale
			Télécharger
			Échec de démarrage CW
			Échec d'arrêt de l'interpolateur (données avortées)
			Échec de réinitialisation de l'interpolateur (projecteur vidéo seulement)
			Échec de téléchargement du réseau
			Traitement du téléchargement du réseau
			Déverminage ACTIVÉ
			Déverminage DÉACTIVÉ
Événements - lampe			
			Erreur de lampe 1 en fonctionnement normal
			Lampe non allumée
Événements thermiques			
			Erreur de ventilateur 1 (la vitesse effective du ventilateur est de ±25% en dehors de la vitesse désirée)
			Erreur de ventilateur 2 (la vitesse effective du ventilateur est de ±25% en dehors de la vitesse désirée)
			Erreur de ventilateur 3 (la vitesse effective du ventilateur est de ±25% en dehors de la vitesse désirée)
			Erreur de ventilateur 4 (la vitesse effective du ventilateur est de ±25% en dehors de la vitesse désirée)
			Erreur de ventilateur 5 (la vitesse effective du ventilateur est de ±25% en dehors de la vitesse désirée)
			Erreur de ventilateur 6 (la vitesse effective du ventilateur est de ±25% en dehors de la vitesse désirée)
			Erreur de ventilateur 7 (la vitesse effective du ventilateur est de ±25% en dehors de la vitesse désirée)
			Erreur de ventilateur 8 (la vitesse effective du ventilateur est de ±25% en dehors de la vitesse désirée)
			Erreur de température 1 (température au-dessus de la limite)
			Erreur de capteur thermique 1 ouvert
			Erreur de capteur thermique 1 court-circuité
			Erreur de connexion IC thermique #1 I2C

			Erreur de température 2 (température au-dessus de la limite)
			Erreur de capteur thermique 2 ouvert
			Erreur de capteur thermique 2 court-circuité
			Erreur de connexion IC thermique #2 I2C

	 : Désact.	 : Orange allumé  : Orange clignotant	 : Vert allumé  : Vert clignotant	 : Rouge allumé  : Rouge clignotant
---	--	--	--	--

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 d'alimentation CA située à l'arrière du projecteur et branchez-le sur la prise secteur. Si la prise secteur est dotée d'un interrupteur, assurez-vous que celui-ci est activé.
Nouvelle tentative de mise sous tension du projecteur durant la phase de refroidissement.	Attendez que la phase de refroidissement soit terminée.

? Pas d'image

Origine	Solution
La source vidéo n'est pas allumée ou est mal connectée.	Allumez la source vidéo et vérifiez si le câble de signal est bien connecté.
Le projecteur n'est pas connecté correctement à l'appareil de signal d'entrée.	Vérifiez la connexion.
Le signal d'entrée n'a pas été sélectionné correctement.	Sélectionnez le bon signal d'entrée à l'aide de la touche SOURCE .
Le couvercle de l'objectif est toujours fermé.	Ouvrez le capuchon 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 molette 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 capuchon de l'objectif.

? La télécommande ne fonctionne pas

Origine	Solution
Les piles sont usées.	Remplacez les deux piles avec de nouvelles piles.
Il y a un obstacle entre la télécommande et l'appareil.	Retirez l'obstacle.
Vous vous tenez trop loin du projecteur.	Tenez-vous à moins de 8 mètres (26 pieds) du projecteur.

? Le mot de passe est incorrect

Origine	Solution
Vous ne vous souvenez pas du mot de passe.	Voir Procédure de rappel de mot de passe à la page 24 .

Caractéristiques

Caractéristiques du projecteur



Toutes les caractéristiques peuvent être modifiées sans notification préalable.

Caractéristiques optiques

Résolution

3840 x 2160 avec XPR
2716 x 1528 sans XPR

Système d'affichage

DMD 1 puce

Objectif

F = 2,05, f = 20,5 ~ 30,4 mm

Plage de mise au point claire

2,4–6 m à Large,
2,62–7,87 m à Télé

Lampe

Lampe de 240 W

Caractéristiques électriques

Alimentation

100 à 240 V CA, 3,9 A, 50 à 60 Hz (Automatique)

Consommation

384 W (max) ; < 0,5 W (veille)

Caractéristiques mécaniques

Poids

14,8 Kg (32,6 lb)

Prises de sortie

2 prises 12 V CC

Commande

Contrôle série RS-232

1 à 9 broches

2 récepteurs IR

Prises d'entrée

Entrée ordinateur

Entrée RVB

1 connecteur D-Sub 15 broches (femelle)

Entrée signal vidéo

Entrée de signal SD/HDTV

3 prises RCA analogique - composantes
(via entrée RVB)

Numérique - 1 connecteur HDMI (1.4a, HDCP 1.1)

1 connecteur HDMI (2.0, HDCP 2.2)

Ports USB (1 mini B)

Caractéristiques environnementales

Température de fonctionnement

0°C à 40°C au niveau de la mer

Température de stockage

-20°C à 60°C, au niveau de la mer

Humidité relative en fonctionnement/stockage

10% à 90% (sans condensation)

Altitude de fonctionnement

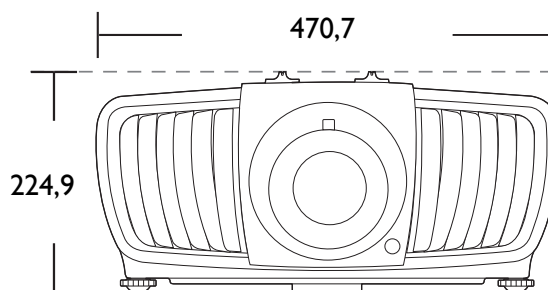
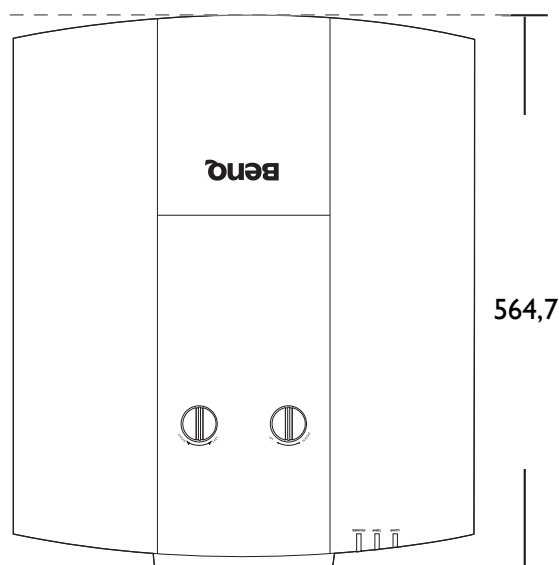
0 à 1499 m à 0°C à 35°C

1500 à 3000 m à 0°C à 30°C (avec

Mode Haute altitude activé)

Dimensions

470,7 mm (L) x 224,9 mm (H) x 564,7 mm (P)



Unité : mm

Fréquences de fonctionnement

Fréquences de fonctionnement pour l'entrée PC

Résolution	Mode	Fréquence verticale (Hz)	Fréquence horizontale (kHz)	Fréquence des pixels (MHz)
720 x 400	720 x 400_70	70,087	31,469	28,3221
640 x 480	VGA_60	59,940	31,469	25,175
	VGA_72	72,809	37,861	31,500
	VGA_75	75,000	37,500	31,500
	VGA_85	85,008	43,269	36,000
800 x 600	SVGA_60	60,317	37,879	40,000
	SVGA_72	72,188	48,077	50,000
	SVGA_75	75,000	46,875	49,500
	SVGA_85	85,061	53,674	56,250
	SVGA_120 (Reduce Blanking)	119,854	77,425	83,000
1024 x 768	XGA_60	60,004	48,363	65,000
	XGA_70	70,069	56,476	75,000
	XGA_75	75,029	60,023	78,750
	XGA_85	84,997	68,667	94,500
	XGA_120 (Reduce Blanking)	119,989	97,551	115,500
1152 x 864	1152 x 864_75	75,00	67,500	108,000
1024 x 576	BenQ NB Timing	60,0	35,820	46,966
1024 x 600	BenQ NB Timing	64,995	41,467	51,419
1280 x 720	1280 x 720_60	60	45,000	74,250
1280 x 768	1280 x 768_60	59,870	47,776	79,5
1280 x 800	WXGA_60	59,810	49,702	83,500
	WXGA_75	74,934	62,795	106,500
	WXGA_85	84,880	71,554	122,500
	WXGA_120 (Reduce Blanking)	119,909	101,563	146,25
1280 x 1024	SXGA_60	60,020	63,981	108,000
	SXGA_75	75,025	79,976	135,000
	SXGA_85	85,024	91,146	157,500
1280 x 960	1280 x 960_60	60,000	60,000	108
	1280 x 960_85	85,002	85,938	148,500
1360 x 768	1360 x 768_60	60,015	47,712	85,500
1440 x 900	WXGA+_60	59,887	55,935	106,500
1400 x 1050	SXGA+_60	59,978	65,317	121,750
1600 x 1200	UXGA	60,000	75,000	162,000
1680 x 1050	1680 x 1050_60	59,954	65,290	146,250
640 x 480 à 67 Hz	MAC13	66,667	35,000	30,240
832 x 624 à 75 Hz	MAC16	74,546	49,722	57,280
1024 x 768 à 75 Hz	MAC19	74,93	60,241	80,000
1152 x 870 à 75 Hz	MAC21	75,06	68,68	100,00



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

Fréquences de fonctionnement pour l'entrée HDMI (HDCP)

• Fréquences PC

Résolution	Mode	Fréquence verticale (Hz)	Fréquence horizontale (kHz)	Fréquence des pixels (MHz)
640 x 480	VGA_60	59,940	31,469	25,175
	VGA_72	72,809	37,861	31,500
	VGA_75	75,000	37,500	31,500
	VGA_85	85,008	43,269	36,000
720 x 400	720 x 400_70	70,087	31,469	28,322
800 x 600	SVGA_60	60,317	37,879	40,000
	SVGA_72	72,188	48,077	50,000
	SVGA_75	75,000	46,875	49,500
	SVGA_85	85,061	53,674	56,250
	SVGA_120 (Reduce Blanking)	119,854	77,425	83,000
1024 x 768	XGA_60	60,004	48,363	65,000
	XGA_70	70,069	56,476	75,000
	XGA_75	75,029	60,023	78,750
	XGA_85	84,997	68,667	94,500
	XGA_120 (Reduce Blanking)	119,989	97,551	115,500
1152 x 864	1152 x 864_75	75,00	67,500	108,000
1024 x 576	BenQ Notebook Timing	60,00	35,820	46,996
1024 x 600	BenQ Notebook Timing	64,995	41,467	51,419
1280 x 720	1280 x 720_60	60	45,000	74,250
1280 x 768	1280 x 768_60	59,870	47,776	79,5
1280 x 800	WXGA_60	59,810	49,702	83,500
	WXGA_75	74,934	62,795	106,500
	WXGA_85	84,880	71,554	122,500
	WXGA_120 (Reduce Blanking)	119,909	101,563	146,25
1280 x 1024	SXGA_60	60,020	63,981	108,000
	SXGA_75	75,025	79,976	135,000
	SXGA_85	85,024	91,146	157,500
1280 x 960	1280 x 960_60	60,000	60,000	108
	1280 x 960_85	85,002	85,938	148,500
1360 x 768	1360 x 768_60	60,015	47,712	85,500
1440 x 900	WXGA+_60	59,887	55,935	106,500
1400 x 1050	SXGA+_60	59,978	65,317	121,750
1600 x 1200	UXGA	60,000	75,000	162,000
1680 x 1050	1680 x 1050_60	59,954	65,290	146,250
640 x 480 à 67 Hz	MAC13	66,667	35,000	30,240
832 x 624 à 75 Hz	MAC16	74,546	49,722	57,280
1024 x 768 à 75 Hz	MAC19	75,020	60,241	80,000
1152 x 870 à 75 Hz	MAC21	75,06	68,68	100,00
1920 x 1080 à 60 Hz	1920 x 1080_60 (Reduce Blanking)	60	67,5	148,5
1920 x 1200 à 60 Hz	1920 x 1200_60 (Reduce Blanking)	59,95	74,038	154



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

• Fréquences vidéo

Fréquence	Résolution	Fréquence verticale (Hz)	Fréquence horizontale (kHz)	Fréquence des pixels (MHz)
480i	720(1440) x 480	59,94	15,73	27
480p	720 x 480	59,94	31,47	27
576i	720(1440) x 576	50	15,63	27
576p	720 x 576	50	31,25	27
720/50p	1280 x 720	50	37,5	74,25
720/60p	1280 x 720	60	45,00	74,25
1080/24P	1920 x 1080	24	27	74,25
1080/25P	1920 x 1080	25	28,13	74,25
1080/30P	1920 x 1080	30	33,75	74,25
1080/50i	1920 x 1080	50	28,13	74,25
1080/60i	1920 x 1080	60	33,75	74,25
1080/50P	1920 x 1080	50	56,25	148,5
1080/60P	1920 x 1080	60	67,5	148,5
2160/24P	3840 x 2160	24	54	297
2160/25P	3840 x 2160	25	56,25	297
2160/30P	3840 x 2160	30	67,5	297
2160/50P	3840 x 2160	50	112,5	594
2160/60P	3840 x 2160	60	135	594