



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 © 2019 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.

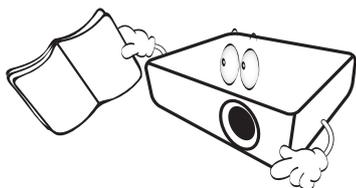
Table des matières

Informations de garantie et de copyright	2
Consignes de sécurité importantes	4
Introduction	7
Contenu de l'emballage	7
Vue extérieure du projecteur	8
Commandes et fonctions.....	9
Positionnement du projecteur	11
Choix de l'emplacement	11
Identification de la taille de l'image projetée souhaitée.....	12
Monter le projecteur	13
Ajustement de l'image projetée	14
Connexion	16
Connexion des appareils intelligents	17
Fonctionnement	18
Mise en marche du projecteur	18
Utilisation des menus	20
Sécuriser le projecteur	21
Changement de signal d'entrée.....	24
Arrêt du projecteur	24
Mise hors tension directe.....	25
Utilisation des menus	26
Système de menus	26
Menu Base	31
Menu Avancé	33
Entretien	42
Entretien du projecteur	42
Informations relatives à la lampe	43
Dépannage	49
Caractéristiques	50
Caractéristiques du projecteur	50
Dimensions	51
Fréquences de fonctionnement.....	52
RS232 command.....	55

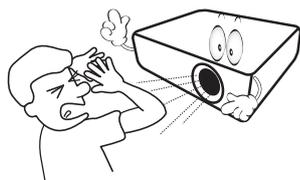
Consignes de sécurité importantes

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.

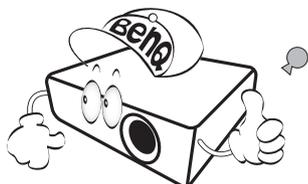
1. **Veillez lire le présent manuel avant d'utiliser votre projecteur pour la première fois.** Conservez-le pour toute consultation ultérieure.



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.

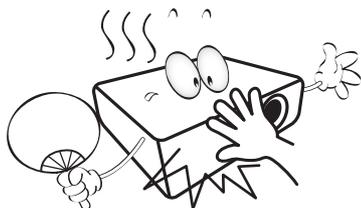


3. **Confiez les opérations d'entretien et de réparation à un technicien qualifié.**

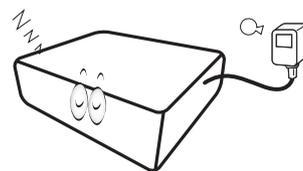


4. **N'oubliez pas d'ouvrir l'obturateur (le cas échéant) ni de retirer le capuchon de l'objectif (le cas échéant) lorsque la lampe du projecteur est allumée.**

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.



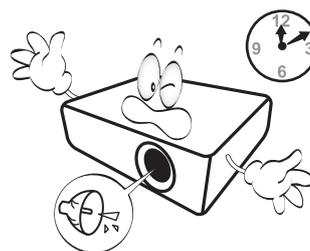
6. Dans certains pays, la tension d'alimentation n'est PAS stable. Ce projecteur est conçu pour fonctionner en toute sécurité à une tension située entre 100 et 240 volts CA. Cependant, une panne n'est pas exclue en cas de hausse ou de baisse de tension de l'ordre de ± 10 volts. **Dans les zones où l'alimentation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



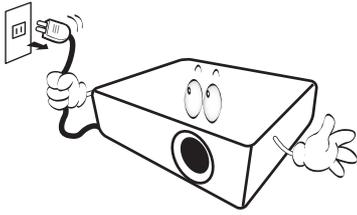
7. Évitez de placer des objets devant l'objectif de projection lorsque le projecteur est en cours d'utilisation car ils risqueraient de se déformer en raison de la chaleur ou de provoquer un incendie. Pour éteindre temporairement la lampe, utilisez la fonction vide.



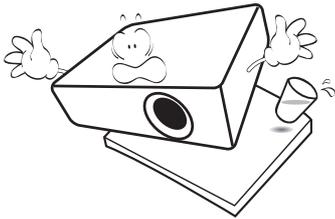
8. N'utilisez pas la lampe au-delà de sa durée de vie nominale. Une utilisation excessive des lampes pourrait entraîner leur éclatement en de rares occasions.



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

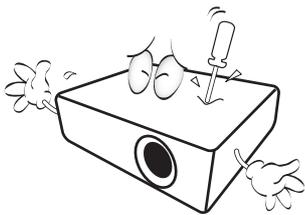


10. Ne posez pas cet appareil sur un chariot, un support ou une table instable. Il risquerait de tomber et d'être sérieusement endommagé.



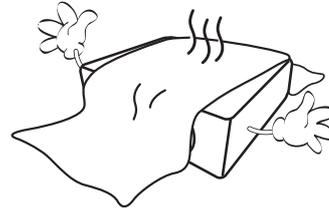
11. N'essayez en aucun cas de démonter ce projecteur. Un courant de haute tension circule à l'intérieur de votre appareil. Tout contact avec certaines pièces peut présenter un danger de mort. La seule pièce susceptible d'être manipulée par l'utilisateur est la lampe, elle-même protégée par un couvercle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

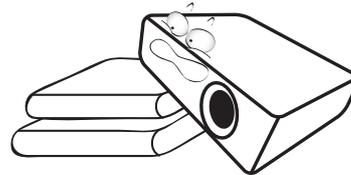
- Ne placez pas le projecteur sur une couverture, de la literie ou toute autre surface souple.
- Ne recouvrez pas le projecteur avec un chiffon ni aucun autre élément.
- Ne placez pas de produits inflammables à proximité du projecteur.



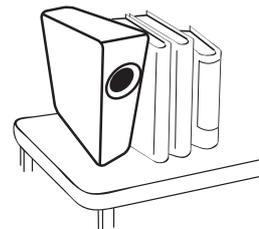
Une importante obstruction des orifices de ventilation peut entraîner une surchauffe du projecteur qui risque alors de prendre feu.

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

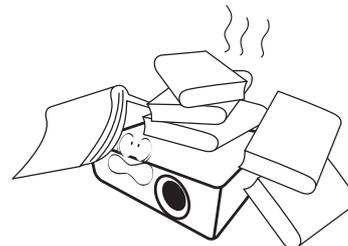
- N'utilisez pas le projecteur lorsqu'il est placé sur une surface inclinée à plus de 10 degrés sur la gauche ou la droite ou à plus de 15 degrés vers l'avant ou l'arrière. Une inclinaison trop importante du projecteur peut être à l'origine de dysfonctionnements, voire d'une détérioration de la lampe.



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.

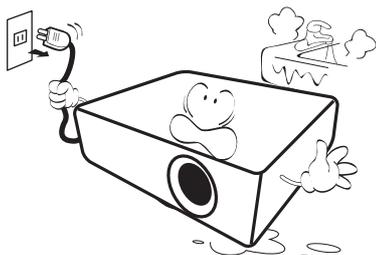


15. Ne vous appuyez pas sur le projecteur et ne placez aucun objet dessus. Une charge trop élevée risque non seulement d'endommager le projecteur, mais également d'être à l'origine d'accidents et de blessures corporelles.

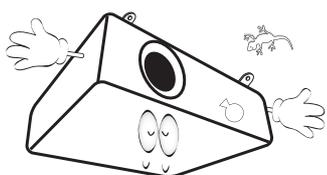


16. De l'air chaud et une odeur particulière peuvent s'échapper de la grille de ventilation lorsque le projecteur est sous tension. Il s'agit d'un phénomène normal et non d'une défaillance.

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/mur.

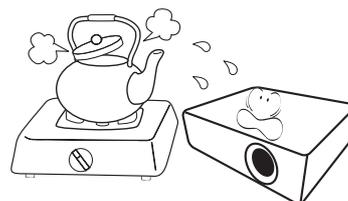


19. Cet appareil doit être mis à la terre.

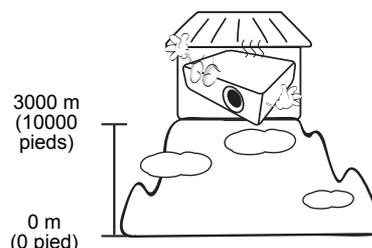
20. Évitez de placer le projecteur dans l'un des environnements ci-dessous.

- Espace réduit ou peu ventilé. l'appareil doit être placé à une distance minimale de 50 cm des murs et 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).



Groupe de risque 2

1. Selon la classification de la sécurité photobiologique des lampes et systèmes de lampes, ce produit est du Groupe de risque 2, CEI 62471-5:2015.
2. Rayonnement optique éventuellement dangereux émis par ce produit.
3. Ne regardez pas la lampe en fonction. Cela pourrait blesser vos yeux.
4. Comme pour toute source lumineuse, ne regardez pas directement le rayon lumineux.

RG2



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

! Pour éviter d'endommager les puces DLP, ne dirigez jamais un faisceau laser de forte puissance dans l'objectif de projection.

Introduction

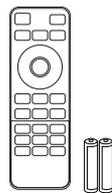
Contenu de l'emballage

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



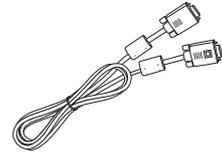
Guide de démarrage rapide



Carte de garantie*



Cordon d'alimentation



Câble VGA



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

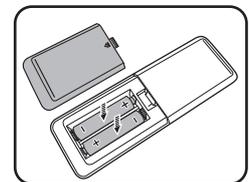
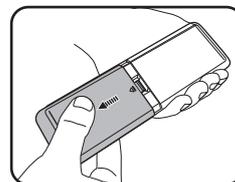
• *La carte de garantie n'est fournie que dans certaines régions. Veuillez contacter votre revendeur pour des informations détaillées.

Accessoires disponibles en option

1. Lampe supplémentaire
2. Lunettes 3D
3. Dongle QCast Mirror (QP20)

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.

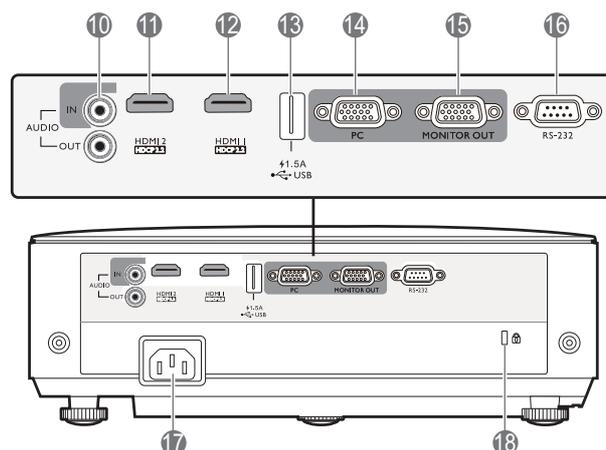
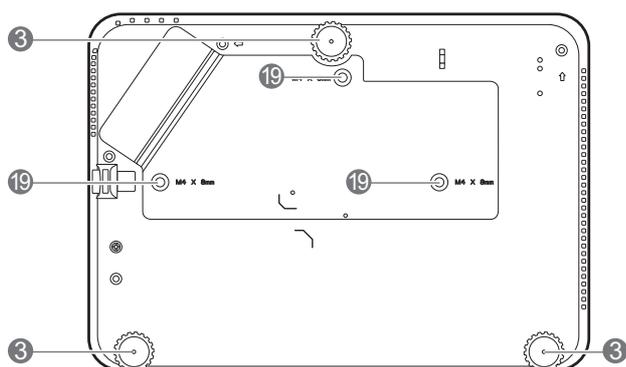
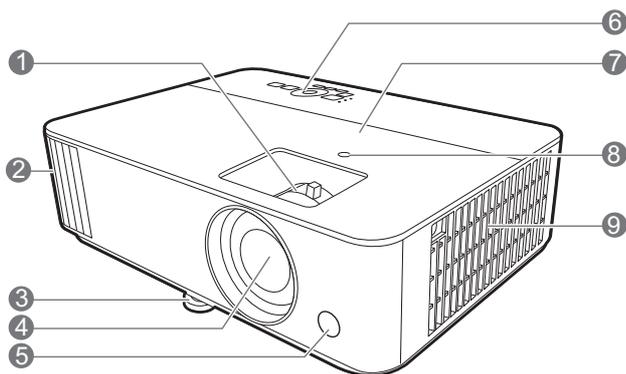
• Remplacez toujours la pile par une pile du même type ou de type équivalent recommandé par le fabricant.

• 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



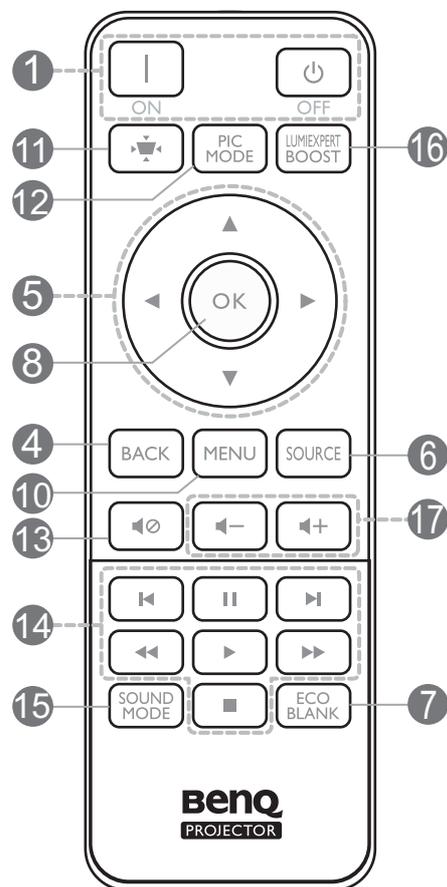
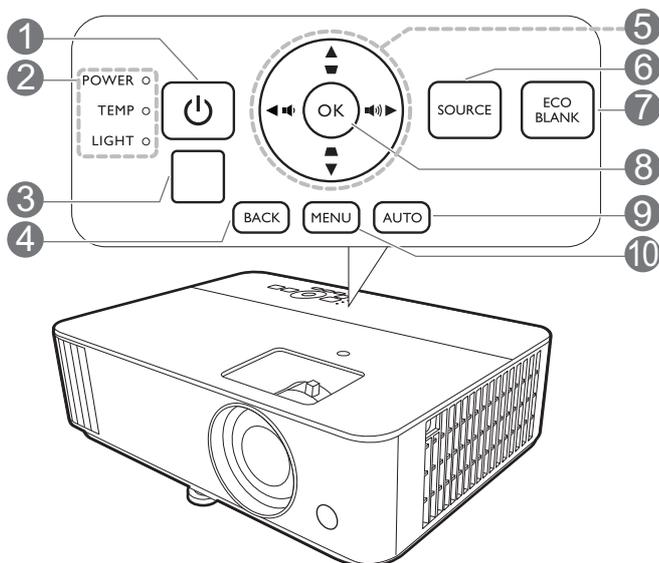
1. Molettes de mise au point et de zoom
2. Système de ventilation (sortie d'air)
3. Pieds de réglage
4. Objectif de projection
5. Capteur à infrarouge
6. Tableau de commande externe
(Voir [Commandes et fonctions à la page 9.](#))
7. Couvercle de la lampe
8. Capteur de lumière ambiante (ALS)
9. Système de ventilation (entrée d'air)
10. Prises d'entrée audio
Prise de sortie audio

11. Port d'entrée HDMI 2
12. Port d'entrée HDMI 1
13. Port USB type A
14. Prises d'entrée de signal RVB (PC)
15. Prise de sortie signal RVB (PC)
16. Port de commande RS-232
17. Prise d'alimentation secteur
18. Prise pour verrou de sûreté Kensington
19. Trous de montage au plafond

Commandes et fonctions

Projecteur et télécommande

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



1. ALIMENTATION

Bascule le projecteur entre les modes veille et activé.

 **ON** /  **Off**

Bascule le projecteur entre les modes veille et activé.

2. **POWER (Voyant de l'alimentation)/TEMP (Voyant d'avertissement de surchauffe)/LIGHT (Voyant de la lumière)** (Voir [Voyants à la page 48.](#))

3. Capteur à infrarouge

4. **BACK**

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

5. 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.

Touches Trapèze (, )

Affiche la page de correction trapézoïdale.

Touches de volume ( / )

Diminue ou augmente le volume du projecteur.

6. SOURCE

Affiche la barre de sélection de la source.

7. 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.

8. OK

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

9. AUTO

Détermine automatiquement le meilleur paramétrage pour l'image projetée quand un signal PC (RVB analogique) est sélectionné.

10. MENU

Active le menu à l'écran (OSD).



Affiche le menu du trapèze.

12. PIC MODE

Sélectionne le mode d'image.



Permet de basculer le son du projecteur entre désactivé et activé.

14. Zone MHL

Ce modèle ne prend pas en charge les fonctions MHL.

15. SOUND MODE

Sélectionne le mode de son.

16. LUMIEXPERT BOOST

Affiche le menu Amélioration LumiExpert.



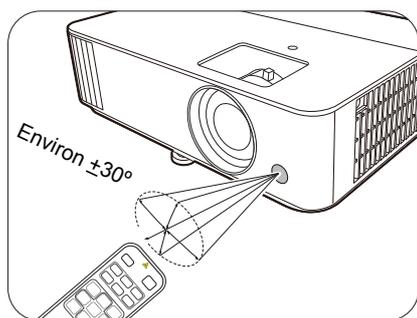
Diminue ou augmente le volume du projecteur.

Portée efficace de la télécommande

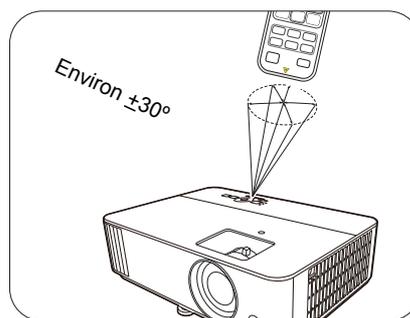
La télécommande doit être maintenue à un angle perpendiculaire de 30 degrés par rapport au(x) capteur(s) infrarouge du projecteur pour un fonctionnement optimal. La distance entre la télécommande et les capteurs ne doit pas dépasser 8 mètres (~ 26 pieds).

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



• Projection supérieure



Positionnement du projecteur

Choix de l'emplacement

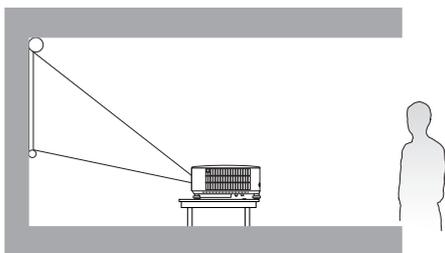
Avant de choisir un emplacement d'installation de votre projecteur, prenez les facteurs suivants en considération :

- 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.

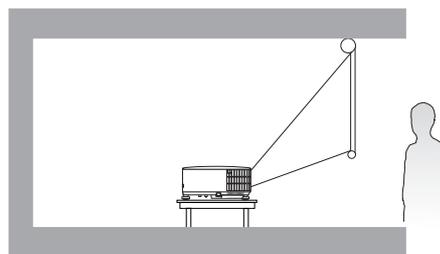
1. Sol avant

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.



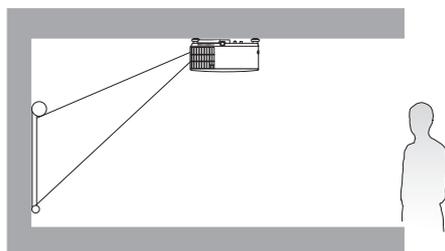
2. Sol arrière

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



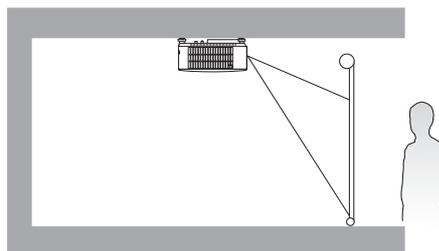
3. Plafond avant

Sélectionnez ce positionnement lorsque le projecteur est 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.



4. 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.



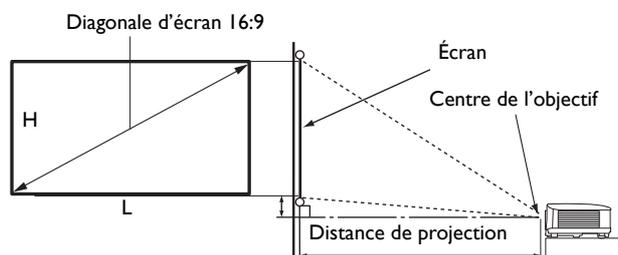
Après avoir allumé le projecteur, allez au **Menu Base - Réglages > Installation du projecteur**, appuyez **OK** et appuyez **◀/▶** pour sélectionner un réglage.

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

Identification de la taille de l'image projetée souhaitée

La distance entre la lentille du projecteur et l'écran, le réglage du zoom (si disponible) 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 dans un format 16:9

Taille d'écran		Distance de projection (mm)			Décalage (mm)		
Diagonale		H (mm)	L (mm)	Distance min. (avec zoom max.)		Moyenne	Distance max. (avec zoom min.)
Pouce	mm						
30	762	374	664	748	859	970	19
40	1016	498	886	998	1145	1293	25
50	1270	623	1107	1247	1432	1616	31
60	1524	747	1328	1497	1718	1939	37
70	1778	872	1550	1746	2004	2263	44
80	2032	996	1771	1996	2291	2586	50
90	2286	1121	1992	2245	2577	2909	56
100	2540	1245	2214	2495	2864	3232	62
110	2794	1370	2435	2744	3150	3555	68
120	3048	1494	2657	2994	3436	3879	75
130	3302	1619	2878	3243	3723	4202	81
140	3556	1743	3099	3493	4009	4525	87
150	3810	1868	3321	3742	4295	4848	93
160	4064	1992	3542	3992	4582	5171	100
170	4318	2117	3763	4241	4868	5495	106
180	4572	2241	3985	4491	5154	5818	112
190	4826	2366	4206	4740	5441	6141	118
200	5080	2491	4428	4990	5727	6464	125
210	5334	2615	4649	5239	6013	6788	131
220	5588	2740	4870	5489	6300	7111	137
230	5842	2864	5092	5738	6586	7434	143
240	6096	2989	5313	5988	6873	7757	149
250	6350	3113	5535	6237	7159	8080	156
260	6604	3238	5756	6487	7445	8404	162
270	6858	3362	5977	6736	7732	8727	168
280	7112	3487	6199	6986	8018	9050	174
290	7366	3611	6420	7235	8304	9373	181
300	7620	3736	6641	7485	8591	9696	187

Par exemple, si vous utilisez un écran de 120 pouces, la distance de projection recommandée dans la colonne "Moyenne" est de 3436 mm.

Si la distance mesurée est de 3700 mm, la valeur la plus proche dans la colonne "Moyenne" est 3723 mm. Cette ligne indique qu'un écran de 130 pouces (environ 3,3 m) est requis.



Pour optimiser votre qualité de projection, nous suggérons de faire la projection dans la zone non grise.



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.

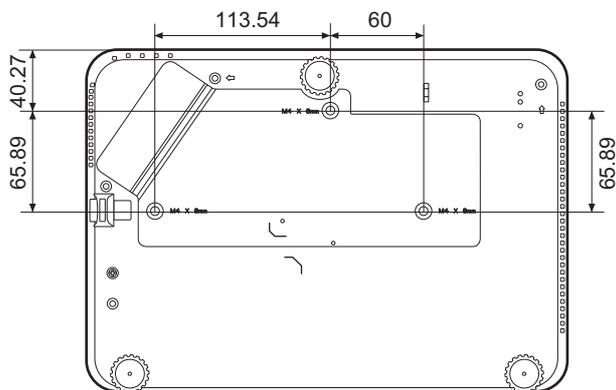
Si vous utilisez un kit de montage d'une autre marque que BenQ, il existe un risque de sécurité lié à l'éventuelle chute du projecteur due à un mauvais attachement, lui-même imputable à des vis de diamètre ou de longueur inadaptés.

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/mur. 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/mur

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

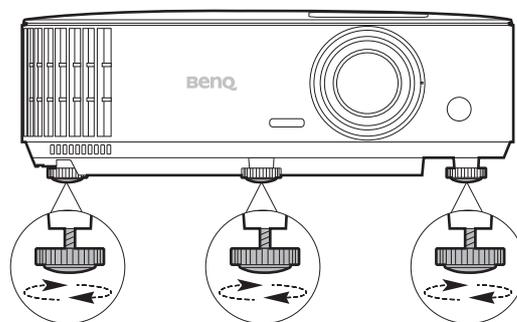


Ajustement de l'image projetée

Ajustement de l'angle de projection

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

Pour rentrer les pieds de réglage, vissez les pieds de réglage 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

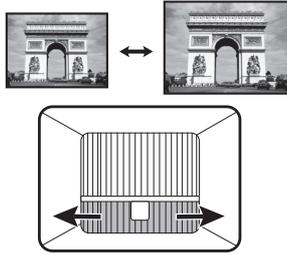
Il peut être nécessaire d'optimiser la qualité de l'image. Pour ce faire, appuyez **AUTO**. En 3 secondes, la fonction de réglage automatique intelligent intégrée règle les valeurs de fréquence et d'horloge pour optimiser la qualité d'image.

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

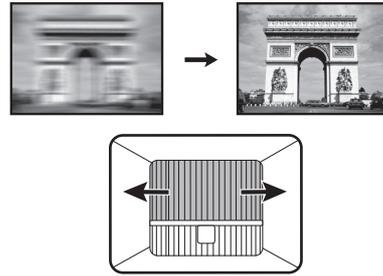
! Cette fonction n'est disponible que lorsqu'un signal PC (RVB analogique) est sélectionné.

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

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



Régalez la netteté de l'image à l'aide de la molette de mise au point.



Correction trapézoïdale

La distorsion trapézoïdale correspond au fait qu'une image projetée devient un trapèze du fait de l'angle de projection.

Pour corriger ceci, vous devrez le faire manuellement en suivant les étapes suivantes.

1. Suivez une des étapes suivantes pour afficher la page de correction trapézoïdale.

- Appuyez \triangle / ∇ sur le projecteur.
- Appuyez le bouton  de la télécommande.

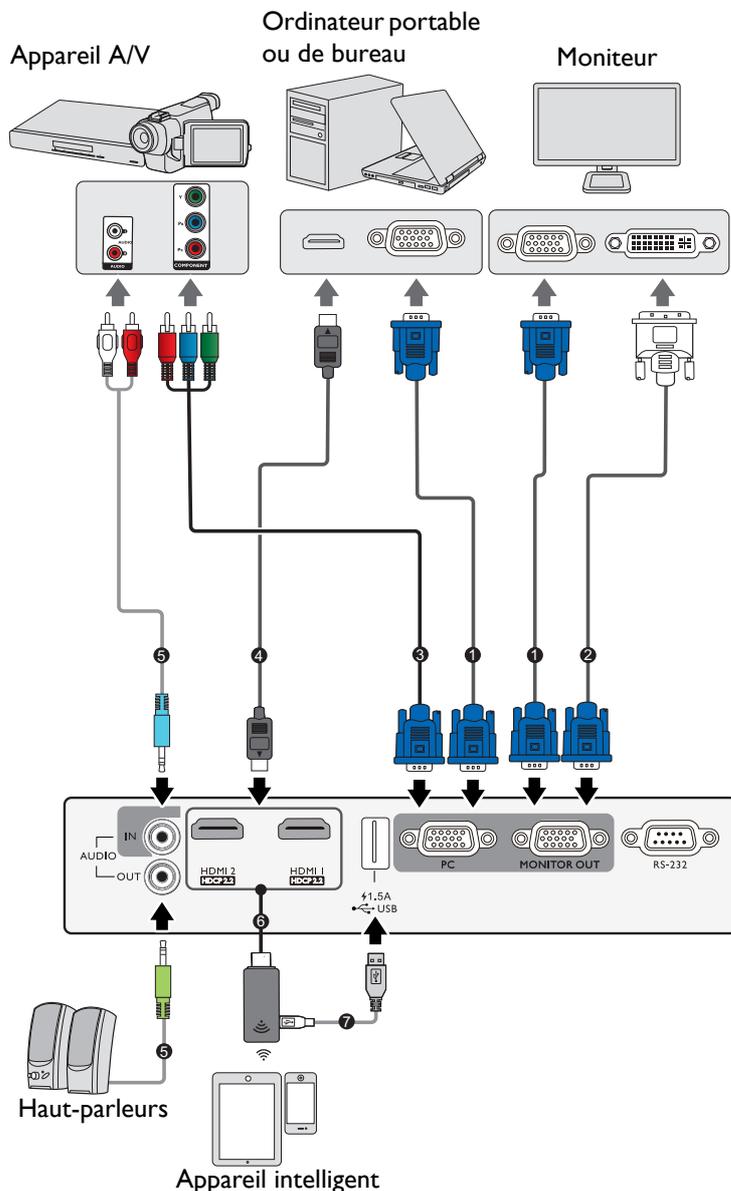


2. Ensuite, la page de correction de **Trapèze** s'affiche. Appuyez \triangle pour corriger la distorsion trapézoïdale en haut de l'image. Appuyez ∇ pour corriger la distorsion trapézoïdale en bas de l'image.

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.



1	Câble VGA
2	Câble VGA vers DVI-A
3	Câble adaptateur pour vidéo composantes vers VGA (D-Sub)
4	Câble HDMI
5	Câble audio
6	Dongle sans fil HDMI
7	Câble USB (type A à micro-B) connecté au port d'alimentation du dongle sans fil HDMI.



- 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		La meilleure
Vidéo composantes (via entrée RVB)		Meilleure

Connexion du son

Le projecteur est équipé de haut-parleur(s) mono intégré(s), conçu(s) pour offrir une fonction sonore de base, afin d'accompagner les présentations professionnelles uniquement. Ils ne sont pas conçus ni prévus pour la reproduction sonore stéréo, contrairement à d'autres applications telles que le Home Cinéma. Toute entrée audio stéréo (le cas échéant) est mixée dans une sortie audio mono commune, par l'intermédiaire de(s) haut-parleur(s) du projecteur.

Le(s) haut-parleur(s) intégré(s) sera/seront désactivé(s) quand la prise **AUDIO OUT** est connectée.

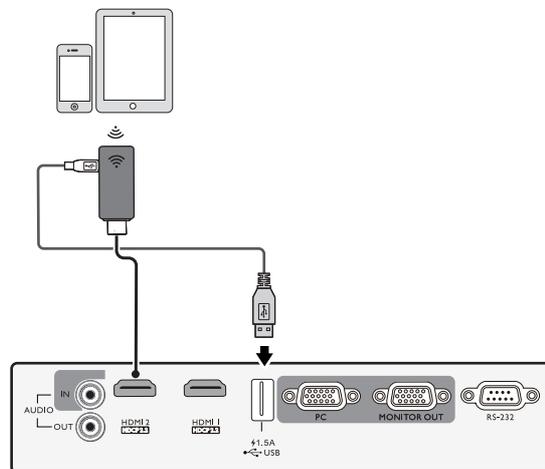


- Le projecteur n'est étudié que pour les sons mono mixtes, même si une sortie audio/stéréo est branchée.
- Si l'image vidéo sélectionnée ne s'affiche pas lors de la mise sous tension du projecteur et que la source vidéo sélectionnée est correcte, vérifiez que le périphérique vidéo est sous tension et fonctionne correctement. Vérifiez également que les câbles de signal sont bien connectés.

Connexion des appareils intelligents

Le projecteur peut projeter le contenu directement depuis un appareil intelligent en utilisant une clé sans fil.

Dongle sans fil HDMI (p.ex. BenQ QCast Mirror)

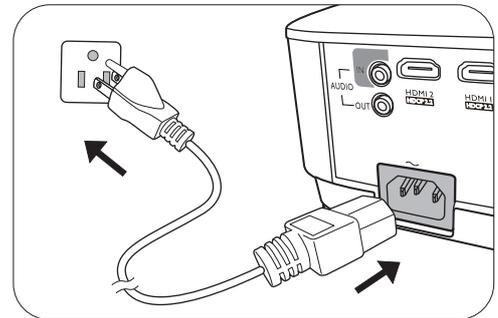


Connectez la clé aux ports **HDMI** et **USB TYPE-A** du projecteur et basculez le signal d'entrée sur **HDMI 1** ou **HDMI 2**.

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.

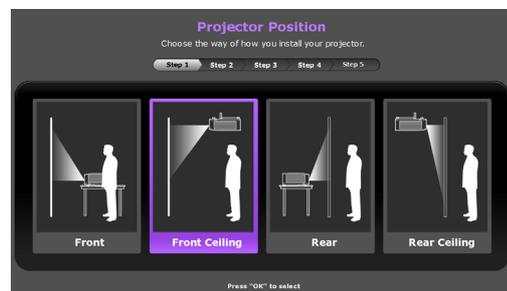
3. Si vous allumez le projecteur pour la première fois que, l'assistant de configuration apparaît pour vous guider dans la configuration du projecteur. Si vous avez déjà fait cela, ignorez cette étape et passez à l'étape 5.
 - Utilisez les touches de direction (/ / / ) sur le projecteur ou la télécommande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

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

Étape 1 :

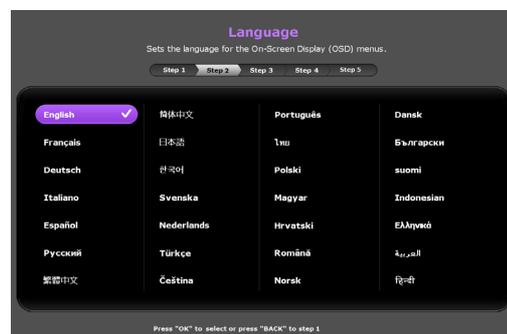
Spécifiez **Position du projecteur**.

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



Étape 2 :

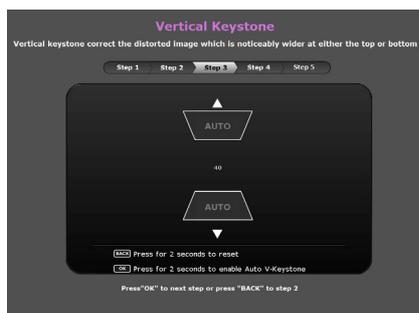
Spécifiez la **Langue** de l'OSD.



Étape 3 :

Spécifiez **Auto Trapèze verticale**.

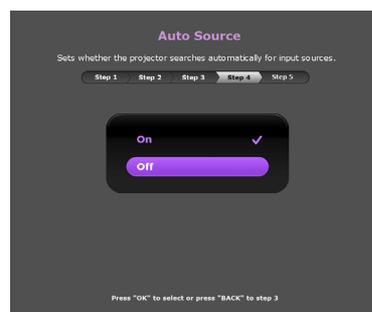
- ✎ Pour plus d'informations sur le trapèze vertical, voir [Correction trapézoïdale](#).



Étape 4 :

Spécifiez **Source auto**.

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

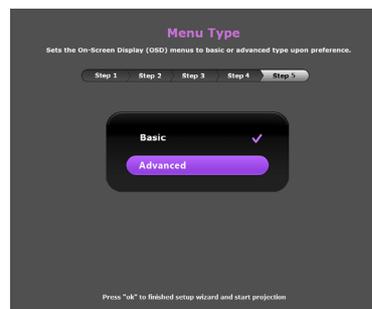


Étape 5 :

Spécifiez **Type menu**.

- ✎ Pour plus d'informations sur les types de menu, voir [Utilisation des menus](#).

Maintenant, vous avez terminé la configuration initiale.



4. Si vous êtes invité à entrer un mot de passe, utilisez les touches de direction pour saisir les 6 chiffres du mot de passe. Voir [Utiliser la fonction de mot de passe à la page 21](#).
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 52](#).
- Si aucun signal n'est détecté pendant 3 minutes, le projecteur passe automatiquement en mode économie.
- Si « Rétablir tous les param. » est sélectionné, l'assistant de configuration apparaît après le redémarrage et Source auto est réinitialisée à sa valeur par défaut.

Utilisation des menus

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

- Menu OSD **Base** : fournit les fonctions principales des menus. (Voir [Menu Base à la page 31](#))
- Menu OSD **Avancé** : fournit les fonctions complètes des menus. (Voir [Menu Avancé à la page 33](#))

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.

Lors de votre première utilisation du projecteur (après avoir terminé la configuration initiale), le menu OSD de Base s'affiche.



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

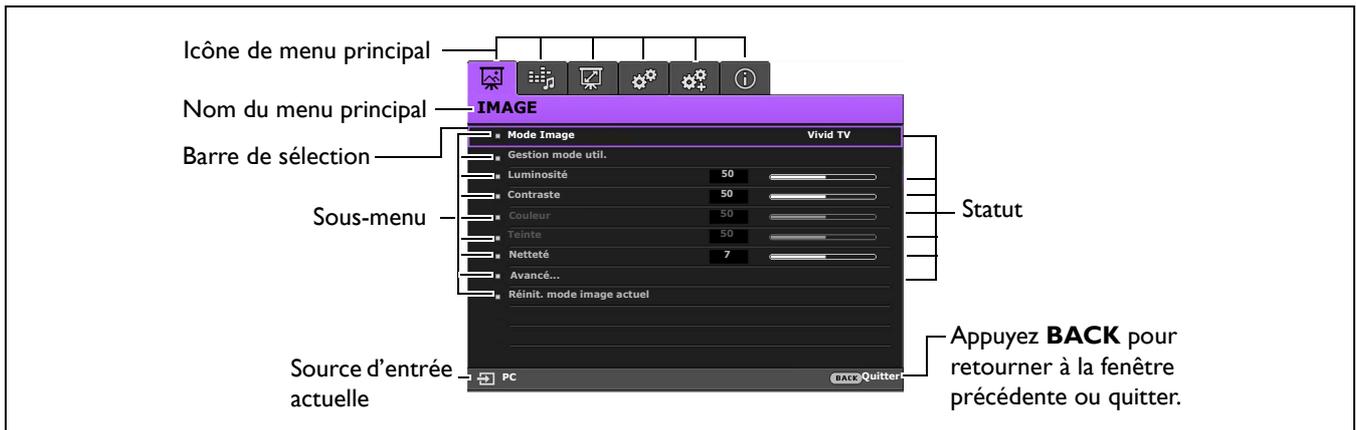
Vous trouverez ci-dessous une vue d'ensemble du menu OSD **Base**.

• Signal d'entrée connecté	• Aucun signal d'entrée connecté
	

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

1. Allez au **Menu Base - Réglages > Type menu** et appuyez **OK**.
2. Appuyez **▲ / ▼** pour sélectionner **Avancé** et appuyez **OK**. Votre projecteur basculera au menu OSD **Avancé**.

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



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

1. Allez au **Menu Avancé - CONFIG. SYSTÈME : DE BASE > Réglages des menus** et appuyez **OK**.
2. Sélectionnez **Type menu** et appuyez sur **◀/▶** pour sélectionner **Base**. Votre projecteur basculera au menu OSD **Base**.

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 18 à la [page 8](#).

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.

Utiliser la fonction de mot de passe

Définir un mot de passe

1. Allez au **Menu Avancé - 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 de direction 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 OSD revient à la page **Mot de passe**.
5. Pour activer la fonction **Verrou alimentation**, appuyez **▲/▼** pour choisir **Verrou alimentation** et appuyez **◀/▶** pour sélectionner **Act**. 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 venez 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 22.

- Sous le menu **OSD Avancé**



- Sous le menu **OSD Base**



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

Procédure de rappel de mot de passe

1. Appuyez et maintenez **AUTO** pendant 3 secondes. Le projecteur affichera un code à l'écran.

- Sous le menu **OSD Avancé**



- Sous le menu **OSD Base**



2. Notez le numéro et éteignez 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 au **Menu Avancé Réglages > Réglages sécurité > Changer mot de passe**.
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 nouv. 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 au **Menu Avancé - CONFIG. SYSTÈME : AVANCÉE > Mot de passe > Verrou alimentation** et appuyez **◀/▶** pour sélectionner **Dés.** Le message « **Saisie mot de passe actuel** » apparaît. Entrez le mot de passe actuel.

- Si le mot de passe est correct, le menu OSD revient à la page **Réglages sécurité**. 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 Avancé - CONFIG. SYSTÈME : DE BASE > Source auto** est réglé sur **Act** 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**.

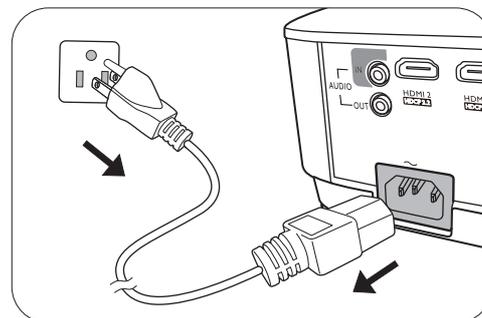
Une fois le signal détecté, les informations concernant la source sélectionnée s'affichent dans le coin de l'écran pendant quelques secondes. Si plusieurs appareils sont connectés au projecteur, répétez les étapes 1-2 pour rechercher un autre signal.



- 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 [Format image à la page 37](#).

Arrêt du projecteur

1. Appuyez sur **⏻** sur le projecteur ou **⏻** sur la télécommande et un message de confirmation s'affiche. Si vous n'y répondez pas en quelques secondes, le message disparaît.
2. Appuyez une seconde fois **⏻** ou **⏻**. 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 39](#).
- 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  ou  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.

Système de menus

Menu De base

Sous-menu	Options
Mode Image	Bright/Living Room/Cinema/Sports/Game/ User 1/User 2/(3D)/HDR10/HLG
Mode son	Standard/Cinéma/Musiq/Jeux/Sport/Util
Volume	0~10~20
Muet	Act/Dés
Mode rapide	Act/Dés
Mode 3D	Auto/3D Dés/Trame séquentielle/ Combi trame/Haut-bas/Côte à côte
Inverser sync 3D	
Réglages	

Menu Avancé

Menu principal	Sous-menu	Options	
IMAGE	Mode Image	Bright/Living Room/Cinema/Sports/ Game/User 1/User 2/(3D)/HDR10/ HLG	
	Gestion mode util.	Bright/Living Room/Cinema/Sports/ Game/User 1/User 2 Renom.mode util.	
	Luminosité	0~50~100	
	Contraste	0~50~100	
	Couleur	0~50~100	
	Teinte	0~50~100	
	Netteté	0~7~15	
		Sélection gamma	1,6/1,8/2,0/2,1/2,2/2,3/2,4/2,6/2,8/ BenQ
		Luminosité HDR	-2~0~2
			Prédéfini (Normal/Froid/ Lampe d'origine/Chaud)
			Gain rouge (0~200)
		Température couleur	Gain vert (0~200)
			Gain bleu (0~200)
			Décalage rouge (0~511)
			Décalage vert (0~511)
			Décalage bleu (0~511)
		Avancé	Couleur primaire (Rouge/Vert/Bleu/ Cyan/Magenta/Jaune/Blanc)
		Gestion couleur	Nuance (0~200~400)
			Saturation (0~200~400)
			Gain (0~200~400)
		Noise Reduction	0~31
		Brilliant Color	0~10
		Mode rapide	Act/Dés
		LumiExpert (Act/Dés)	
		Niveau (-2~0~2)	
	LumiExpert	Étalonnage manuel (Statut de l'étalonnage manuel/Étalonner/ Réinitialiser étalonnage manuel)	
	Mode lumière	Normal/Économique/ Éco Intelligent/LampSave	
	Réinit. mode image actuel	Réinitialiser/Annuler	

Menu principal	Sous-menu	Options	
SON	Mode son	Mode effet Standard/Cinéma/Musiq/Jeux/ Sport/Util	
		EQ util 100Hz/300Hz/1kHz/3kHz/10kHz	
	Muet	Act/Dés	
	Volume	0~10~20	
	Bip de mise sous/hors tension	Act/Dés	
	Réinit réglage audio	Réinitialiser/Annuler	
	AFFICHAGE	Format image	Auto/Réel/4:3/16:9/16:10
Couleur du mur		Dés/Jaune clair/Rose/Vert clair/Bleu	
Position image			
Réglage hors balayage		0~1~3	
Réglage PC et composantes YPbPr		Taille H	
		Phase	
		Auto	
3D		Mode 3D	Auto/3D Dés/Trame séquentielle/Combi trame/Haut-bas/Côte à côte
		Inverser sync 3D	
HDR		Auto/Désact.	
Décalage obj. num.	-20~0~20		

Menu principal	Sous-menu	Options	
CONFIG. SYSTÈME : DE BASE	Langue	English/Français/Deutsch/Italiano/Español/ Русский/繁體中文/简体中文/日本語/한국어/ Svenska / Nederlands/Türkçe/Čeština/ Português/ไทย/PolSKI/Magyar/Hrvatski/ Română/Norsk/Dansk/Български/ Suomi/Indonesian/Ελληνικά/العربية/हिंदी	
	Couleur de fond	Noir/Bleu/Violet	
	Écran de veille	BenQ/Noir/Bleu	
	Position du projecteur	Avant/Plafond avant/Arrière/ Plafond arr.	
	Arrêt auto.	Désactiver/5 min/10 min/15 min/ 20 min/25 min/30 min	
	Mise sous tension directe	Act/Dés	
	Réglages des menus	Type menu	Base/Avancé
		Position des menus	Centre/Coin sup. Gauche/ Coin sup. Droit/Coin inf. Droit/ Coin inf. gauche
		Durée affichage menu	Tj allumé/5 sec/10 sec/15 sec/ 20 sec/25 sec/30 sec
		Message de rappel vide	Act/Dés
	Renom.source		
	Source auto	Act/Dés	
	CONFIG. SYSTÈME : AVANCÉE	Réglages lumière	Réinit.compt.lum. Réinitialiser/Annuler
			Durée utilisation lumière
		Paramètres HDMI	Plage HDMI Auto/totale/Limité
HDMI EDID HDMI 1/HDMI 2 (Amélioré/Standard)			
Débit en bauds		9600/14400/19200/38400/57600/ 115200	
Motif de test		Act/Dés	
Refroidissement rapide		Act/Dés	
Mode Haute altitude		Act/Dés	
Mot de passe		Changer mot de passe	
		Verrou alimentation Act/Dés	
Verrouillage des touches	Act/Dés		
Voyant diode	Act/Dés		
Rétablir tous les param.	Réinitialiser/Annuler		

Menu principal	Sous-menu	Options
INFORMA- TIONS	Source	
	Mode Image	
	Résolution	
	Système de couleurs	
	Durée utilisation lumière	
	Format 3D	
	Version micrologiciel	
	Code service	

Menu Base

<p>Mode Image</p>	<p>Le projecteur comporte plusieurs modes d'image prédéfinis pour vous permettre de choisir le mode le mieux adapté à votre environnement d'exploitation et au type d'image du signal d'entrée.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bright : Optimise la luminosité de l'image projetée. Ce mode est adapté aux environnements où une grande luminosité est requise, comme les pièces bien éclairées. • Living Room : Étant légèrement plus lumineux que le mode Cinema, il est approprié pour projeter les films dans les pièces avec un faible niveau de lumière ambiante, p.ex. votre salon. • Cinema : 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). • Sports : Ce mode est approprié pour regarder des événements sportifs dans les pièces avec un faible niveau de lumière ambiante, p.ex. votre salon. • Game : Ce mode est approprié pour projeter les jeux vidéo dans les pièces avec un faible niveau de lumière ambiante, p.ex. votre salon. • User 1/User 2 : Rappelle les paramètres personnalisés en fonction des modes d'image actuellement disponibles. Voir Gestion mode util. à la page 33. • HDRI0/HLG : Offre des effets de plage dynamique élevée avec des contrastes de luminosité et de couleurs plus élevés. Ce mode n'est disponible que quand AFFICHAGE > HDR et défini sur Auto et le contenu HDR est détecté.
<p>Mode son</p>	<p>La fonction Mode son utilise la technologie d'amélioration du son MaxxAudio, qui intègre les algorithmes de vagues pour offrir de superbes effets de basses et d'aigus et vous donner une expérience audio cinématographique immersive. Les modes son prédéfinis suivants sont fournis : Standard, Cinéma, Musiq, Jeux, Sport et Util.</p> <p> Si la fonction Muet est activée, ajuster Mode son désactivera la fonction Muet.</p>
<p>Volume</p>	<p>Règle le niveau sonore.</p>
<p>Muet</p>	<p>Désactive temporairement le son.</p>
<p>Mode rapide</p>	<p>Réduisant le temps de réponse (une image) entre l'entrée source et la sortie image, ce mode améliorera l'expérience de contrôle.</p> <p> Lors de l'utilisation de Mode rapide:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Afin d'avoir un temps de réponse réduit, Trapèze, Réglage hors balayage et Décalage obj. num. doivent être définis sur 0. • Les paramètres recommandés sont 1080P 60Hz/1080P 120Hz. Voir Fréquences de fonctionnement à la page 52 pour des détails.

<p>Mode 3D</p>	<p>Ce projecteur prend en charge la lecture de contenu en trois dimensions (3D) transféré via vos appareils vidéo compatibles 3D, tels que les consoles PlayStation (avec disques de jeu 3D), lecteurs Blu-ray 3D (avec disques Blu-ray 3D), téléviseurs 3D (avec chaîne 3D), et ainsi de suite. Après avoir connecté les appareils vidéo 3D au projecteur, portez les lunettes 3D BenQ et assurez-vous qu'elles sont allumées pour visionner le contenu 3D.</p> <p> Lorsque vous regardez du contenu 3D :</p> <ul style="list-style-type: none"> • l'image peut sembler déplacée, cependant, ce n'est pas un dysfonctionnement du produit. • Faites des pauses appropriées lorsque vous regardez du contenu 3D. • arrêtez de regarder le contenu 3D si vous ressentez de la fatigue ou un inconfort. • gardez une distance à l'écran d'environ trois fois la hauteur effective de l'écran lorsque vous regardez du contenu 3D. • Les enfants et les personnes ayant des antécédents d'hypersensibilité à la lumière, des problèmes cardiaques, ou toute autre condition médicale existante devraient s'abstenir de regarder du contenu 3D. <p>Le réglage par défaut est Auto et le projecteur choisit automatiquement un format 3D approprié lors de la détection du contenu 3D. Si le projecteur ne peut pas reconnaître le format 3D, choisissez manuellement un mode 3D selon votre préférence.</p> <p> Quand cette fonction est activée :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Le niveau de luminosité de l'image projetée diminue. • Le Mode Image ne peut pas être ajusté. • Le Trapèze verticale ne peut être ajusté qu'avec des degrés limités. <p> La fonction est accessible avec la télécommande.</p>
<p>Inverser sync 3D</p>	<p>Quand votre image 3D est déformée, activez cette fonction pour permuter l'image pour l'œil gauche et l'œil droit pour une expérience 3D confortable.</p> <p> La fonction est accessible avec la télécommande.</p>
<p>Réglages</p>	<p>Appuyez OK pour accéder à son sous-menu.</p> <p>Appuyez BACK pour enregistrer vos modifications et quitter.</p> <p>Voir ci-dessous pour plus de détails.</p>

Menu Avancé

Image

Mode Image	<p>Le projecteur comporte plusieurs modes d'image prédéfinis pour vous permettre de choisir le mode le mieux adapté à votre environnement d'exploitation et au type d'image du signal d'entrée.</p> <ul style="list-style-type: none">• Bright : Optimise la luminosité de l'image projetée. Ce mode est adapté aux environnements où une grande luminosité est requise, comme les pièces bien éclairées.• Living Room : Étant légèrement plus lumineux que le mode Cinema, il est approprié pour projeter les films dans les pièces avec un faible niveau de lumière ambiante, p.ex. votre salon.• Cinema : 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).• Sports : Ce mode est approprié pour regarder des événements sportifs dans les pièces avec un faible niveau de lumière ambiante, p.ex. votre salon.• Game : Ce mode est approprié pour projeter les jeux vidéo dans les pièces avec un faible niveau de lumière ambiante, p.ex. votre salon.• User 1/User 2 : Rappelle les paramètres personnalisés en fonction des modes d'image actuellement disponibles. Voir Gestion mode util. à la page 33.• 3D : Ce mode est approprié pour la lecture des images 3D et des clips vidéo 3D.• HDMI0/HLG : Offre des effets de plage dynamique élevée avec des contrastes de luminosité et de couleurs plus élevés. Ce mode n'est disponible que quand AFFICHAGE > HDR et défini sur Auto et le contenu HDR est détecté.
Gestion mode util.	<p>Vous avez le choix entre 2 modes définissables par l'utilisateur si les modes d'image disponibles actuellement ne sont pas adaptés à vos besoins. Vous pouvez utiliser l'un des modes d'image (mis à part Util. 1/Util. 2) comme point de départ et personnaliser les paramètres.</p> <ol style="list-style-type: none">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.4. Choisissez Charger param. De et appuyez OK.5. Appuyez ▼ pour sélectionner le mode d'image qui est proche de vos besoins.6. Quand c'est fait, appuyez OK et BACK pour retourner au menu IMAGE.7. Appuyez ▼ pour sélectionner les autres sous-menus auxquels vous voulez apporter des modifications et utilisez ◀/▶ pour ajuster les valeurs. Les ajustements définissent le mode utilisateur sélectionné.

Avancé

Température couleur

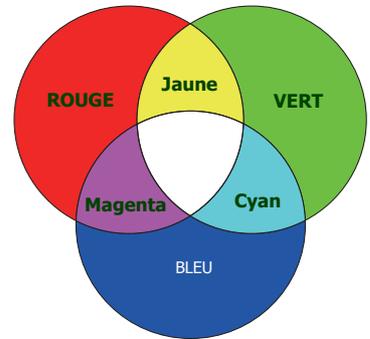
Plusieurs réglages prédéfinis de température des couleurs sont disponibles. Les réglages disponibles peuvent varier selon le type de signal sélectionné.

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

Gestion couleur

Cette fonction 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 **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 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.

- **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.

Noise Reduction

Réduit le bruit électrique de l'image causé par différents lecteurs média. Plus la valeur est élevée, plus le bruit est faible.

Brilliant Color

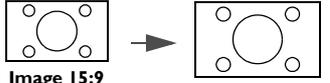
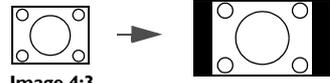
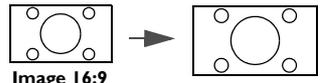
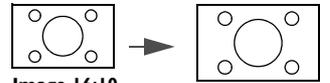
Cette fonction utilise un nouvel algorithme de traitement des couleurs et des améliorations au niveau du système pour permettre une luminosité plus élevée tout en offrant des couleurs plus vraies et plus éclatantes dans l'image. Elle permet une augmentation de luminosité de plus 50% dans les images en demi-teintes qui sont communes dans les scènes vidéo et naturelles, pour que le projecteur reproduise les images en couleurs réalistes et vraies.

Avancé	<p>Mode rapide</p> <p>Réduisant le temps de réponse (une image) entre l'entrée source et la sortie image, ce mode améliorera l'expérience de contrôle.</p> <ul style="list-style-type: none">  Lors de l'utilisation de Mode rapide: <ul style="list-style-type: none"> • Afin d'avoir un temps de réponse réduit, Trapèze, Réglage hors balayage et Décalage obj. num. doivent être définis sur 0. • Les paramètres recommandés sont 1080P 60Hz/1080P 120Hz. Voir Fréquences de fonctionnement à la page 52 pour des détails.
	<p>LumiExpert</p> <ul style="list-style-type: none"> • LumiExpert : Lorsque cette fonction est activée, le projecteur détecte activement les conditions de lumière ambiante et ajuste automatiquement la luminosité visuelle équilibrée pour créer une expérience visuelle optimale. <ul style="list-style-type: none">  Cette fonction n'est pas disponible quand Mode Image est Lumineux ou 3D. <ul style="list-style-type: none"> • LumiExpert Niveau : Ajuste le décalage gamma. • Étalonnage manuel : En fonction de la luminosité ambiante, vous pouvez effectuer l'étalonnage manuellement. <ul style="list-style-type: none"> • Statut de l'étalonnage manuel : Affiche l'état de l'étalonnage manuel. • Étalonner : Activez cet élément pour démarrer le processus d'étalonnage. • Réinitialiser étalonnage manuel : Réinitialise le décalage gamma aux valeurs préréglées en usine.
	<p>Mode lumière</p> <p>Sélectionnez le Mode lumière. Les options sont Normal, Économique, Éco Intelligent et LampSave.</p>
Réinit. mode image actuel	Retourne tous les ajustements que vous avez fait au menu Image aux valeurs par défaut.

SON

Mode son	<p>La fonction Mode son utilise la technologie d'amélioration du son MaxxAudio, qui intègre les algorithmes de vagues pour offrir de superbes effets de basses et d'aigus et vous donner une expérience audio cinématographique immersive. Les modes son prédéfinis suivants sont fournis : Standard, Cinéma, Musiq, Jeux, Sport et Util.</p> <ul style="list-style-type: none">  Si la fonction Muet est activée, ajuster Mode son désactivera la fonction Muet.
Muet	Désactive temporairement le son.
Volume	Règle le niveau sonore.
Bip de mise sous/hors tension	Définit le bip pour le projecteur sur Act ou Dés .
Réinit réglage audio	Tous les ajustements que vous avez apportés sous le menu SON retournent aux valeurs par défaut.

Affichage

<p>Format image</p>	<p>Plusieurs options permettent de définir le format 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 dans sa largeur horizontale ou verticale. • 4:3 : Met l'image à l'échelle afin qu'elle s'affiche au centre de l'écran en respectant un format de 4:3. • 16:9 : Met une image à l'échelle afin qu'elle s'affiche au centre de l'écran en respectant un format 16:9. • 16:10 : Met une image à l'échelle afin qu'elle s'affiche au centre de l'écran en respectant un format de 16:10. <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;">  <p>Image 15:9</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>Image 4:3</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>Image 16:9</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>Image 16:10</p> </div> </div>
<p>Couleur du mur</p>	<p>Corrige la couleur de l'image projetée lorsque la surface de projection comme un mur peint qui peut ne pas être blanc, la fonction Couleur du mur peut aider à corriger les couleurs de l'image projetée pour éviter des différences de couleur possibles entre l'image source et l'image projetée. Vous pouvez choisir parmi plusieurs couleurs précalibrées : Jaune clair, Rose, Vert clair et Bleu.</p>
<p>Position image</p>	<p>Affiche la fenêtre Position image. Vous pouvez utiliser les touches flèches de direction sur le projecteur ou la télécommande pour ajuster la position de l'image projetée.</p> <p>Les valeurs indiquées dans la partie inférieure de la fenêtre changent à chaque fois que vous appuyez une touche.</p> <p> Cette fonction n'est disponible que lorsque le signal PC est sélectionné.</p>
<p>Réglage hors balayage</p>	<p>Cache la mauvaise qualité d'image dans les quatre coins.</p> <p>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%.</p>
<p>Réglage PC et composantes YPbPr</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Phase : Ajuste la phase de l'horloge pour réduire la distorsion de l'image. Cette fonction n'est disponible que lorsqu'un signal PC (RVB analogique) ou signal YPbPr est sélectionné. • Taille H : Règle la largeur horizontale de l'image. Cette fonction n'est disponible que lorsqu'un signal PC (RVB analogique) est sélectionné. • Auto : Ajuste la phase et la fréquence automatiquement. <div style="text-align: right;">  </div>

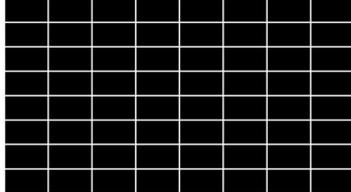
3D	<p>Ce projecteur comporte une fonction 3D qui vous permet d'apprécier les films, les vidéos et les événements sportifs en 3D, d'une manière plus réaliste en présentant la profondeur des images. Une paire de lunettes 3D est nécessaire pour afficher les images en 3D.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mode 3D : Le réglage par défaut est Dés. Si vous voulez que le projecteur sélectionne automatiquement un format 3D approprié lors de la détection de contenu 3D, sélectionnez Auto. Si le projecteur ne peut pas reconnaître le format 3D, appuyez ▲/▼ pour choisir un mode 3D entre Haut-bas, Trame séquentielle, Combi trame et Côte à côte.  <p>Quand la fonction 3D est activée :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Le niveau de luminosité de l'image projetée diminuera. • Les réglages suivants ne peuvent pas être ajustés : Mode Image, Mode référence. • Le Trapèze ne peut être ajusté qu'avec des degrés limités. • Inverser sync 3D : Lorsque vous constatez l'inversion de la profondeur de l'image, activez cette fonction pour corriger le problème.
HDR	<p>Le projecteur prend en charge les sources d'imagerie HDR. Il peut détecter automatiquement la gamme dynamique de la source et optimiser les paramètres pour reproduire le contenu dans de nombreuses conditions lumineuses.</p>
Décalage obj. num.	<p>Utilisez ▲/▼ pour décaler verticalement l'image projetée.</p>

CONFIG. SYSTÈME : DE BASE

Langue	<p>Définit la langue des menus à l'écran (OSD).</p>
Couleur de fond	<p>Définit la couleur de fond pour le projecteur.</p>
Écran de veille	<p>Permet de sélectionner le logo à afficher lors de la phase de démarrage du projecteur.</p>
Position du projecteur	<p>Voir Choix de l'emplacement à la page 11.</p>
Arrêt auto.	<p>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.</p>
Mise sous tension directe	<p>Permet au projecteur de s'allumer automatiquement lorsqu'il est alimenté par le cordon d'alimentation.</p>
Réglages des menus	<ul style="list-style-type: none"> • Type menu : Bascule au menu OSD Base. • Position des menus : Définit la position du menu OSD. • Durée affichage menu : Définit le temps d'attente avant la désactivation du menu OSD lorsque vous n'actionnez aucune touche. • Message de rappel vide : Définit si le message de rappel est affiché par le projecteur pendant que l'image est masquée.

Renom.source	<p>Renomme la source d'entrée actuelle à votre nom souhaité.</p> <p>Sur la fenêtre Renom.source, utilisez ▲/▼/◀/▶ pour définir les caractères souhaités pour la source sélectionnée.</p> <p>Quand c'est fait, appuyez OK pour enregistrer les modifications.</p>
Source auto	Permet au projecteur de rechercher automatiquement un signal.

CONFIG. SYSTÈME : AVANCÉE

Réglages lumière	<ul style="list-style-type: none"> • Réinit.compt.lum. : Voir Réinitialiser le compteur de la lumière à la page 47. • Durée utilisation lumière : Affiche le nombre d'heures d'utilisation de la lumière.
Paramètres HDMI	<ul style="list-style-type: none"> • Plage HDMI Définit la Plage HDMI sur Auto, totale ou Limité. • HDMI EDID Passe HDMI EDID à HDMI 1.4 ou HDMI 2.0 afin de résoudre les problèmes de compatibilité avec certains anciens lecteurs. <ul style="list-style-type: none"> • Amélioré : Le mode amélioré peut passer à HDMI 2.0 EDID. • Standard : Le mode standard peut passer à HDMI 1.4 EDID.
Débit en bauds	Sélectionnez un taux en baud qui est identique avec celui de votre ordinateur pour pouvoir connecter le projecteur en utilisant un câble RS-232 approprié et mettre à jour ou télécharger le micrologiciel du projecteur. Cette fonction est destinée aux techniciens de service qualifiés.
Motif de test	<p>Ajuste la taille et la mise au point de l'image et vérifier que l'image projetée n'a pas de distorsion.</p> 
Refroidissement rapide	La sélection de Act active la fonction et raccourcit le temps de refroidissement du projecteur de 90 à environ 15 secondes.

<p>Mode Haute altitude</p>	<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> <p> 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.</p>
<p>Mot de passe</p>	<p>À des fins de sécurité et pour empêcher toute utilisation non autorisée, vous pouvez configurer une sécurité par mot de passe pour le projecteur. Voir Utiliser la fonction de mot de passe pour des détails.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Changer mot de passe <p>Vous serez invité à entrer le mot de passe avant de pouvoir le modifier.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Verrou alimentation <p>Permet de restreindre l'utilisation du projecteur aux personnes connaissant le mot de passe.</p>
<p>Verrouillage des touches</p>	<p>Avec le verrouillage des touches du projecteur, vous pouvez éviter que les réglages de votre projecteur soient modifiés accidentellement (par des enfants, par exemple).</p> <p>Quand vous sélectionnez Activ. pour activer cette fonction, aucune touche de contrôle sur le projecteur ne fonctionnera, à l'exception de  ALIMENTATION.</p> <p>Pour déverrouiller les touches, maintenez enfoncé ► sur le projecteur pendant 3 secondes.</p>
<p>Voyant diode</p>	<p>Quand vous sélectionnez Activ., tous les voyants à diode sur le projecteur fonctionnent normalement. Voir Voyants pour plus de détails.</p> <p>Quand vous sélectionnez Désact., les voyants à diode sont éteints après que vous allumez le projecteur et l'écran d'accueil s'affiche. Cependant, si le projecteur ne fonctionne pas correctement, les voyants à diode s'allument ou clignotent pour vous rappeler qu'un problème peut se produire. Voir également Voyants pour plus de détails.</p>
<p>Rétablir tous les param.</p>	<p>Rétablit les paramètres par défaut.</p> <p> Les réglages suivants sont conservés : Image, Trapèze, Langue, Position du projecteur, Type menu, Mot de passe, Verrouillage des touches, Réinit.compt.lum. et Mode Haute altitude.</p>

Informations

Informations	<ul style="list-style-type: none">• Source : Indique la source actuelle du signal.• Mode Image : Indique le mode sélectionné dans le menu Image.• Résolution : Affiche la résolution native de la source d'entrée.• Système de couleurs : Indique le format du système d'entrée.• Durée utilisation lumière : Indique le nombre d'heures d'utilisation de la lumière.• Format 3D : Indique le mode 3D actuel.• Version micrologiciel : Indique la version de micrologiciel de votre projecteur.• Code service : Indique la code de service 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 24](#), 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 50](#) ou consulter votre revendeur sur la portée.
- Rentez 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 :

1. Durée utilisation lumière = (x+y+z+a) heures si :

Durée utilisée en mode **Normal** = x heures

Durée utilisée en mode **Économique** = y heures

Durée utilisée en mode **Éco Intelligent** = z heures

Durée utilisée en mode **LampSave** = a heures

2. Équivalent heure lampe = α heures

$$\alpha = \frac{A'}{X} \times x + \frac{A'}{Y} \times y + \frac{A'}{Z} \times z + \frac{A'}{A} \times a$$

, si

X= vie de la lampe en mode **Normal**

Y= vie de la lampe en mode **Économique**

Z= vie de la lampe en mode **Éco Intelligent**

A= vie de la lampe en mode **LampSave**

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



Lorsque vous calculez manuellement Équivalent heure lumière, la valeur affichée dans le menu OSD sera probablement différente car le système du projecteur calcule la durée utilisée pour chaque mode de lumière en « Minutes » puis arrondit à un nombre entier d'heures indiqué dans l'OSD.



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

- La durée utilisée est accumulée et arrondie à un nombre entier en **heures**.
- Lorsque la durée utilisée est inférieure à 1 heure, elle indique 0 heure.

Pour obtenir les informations d'heures de la lampe :

1. Allez au **Menu Avancé - CONFIG. SYSTÈME : AVANCÉE > Réglages lumière** et appuyez **OK**. La page **Réglages lumière** s'affiche.
2. Appuyez **▼** pour sélectionner **Durée utilisation lumière** et appuyez **OK**. L'information **Durée utilisation lumière** s'affiche.

Vous pouvez également obtenir les informations de **Durée utilisation lumière** sur le menu **Informations**.

Augmenter la durée de vie de la lampe

- Régler le **Mode lumière**

Allez au **Menu Avancé - Image > Avancé > Mode lumière** et appuyez **OK**. La page **Mode lumière** s'affiche.

Régler le projecteur en mode **Économique**, **Éco Intelligent** ou **LampSave** étend la durée de vie de la lampe.

Mode lumière	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.
Éco Intelligent	Règle l'alimentation de la lampe automatiquement en fonction du niveau de luminosité du contenu tout en optimisant la qualité de l'affichage.
LampSave	Règle l'alimentation de la lampe automatiquement en fonction du niveau de luminosité du contenu tout en offrant une durée de vie prolongée de la lampe.

- Régler **Hors tension 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 **Hors tension auto**, allez au **Menu Avancé - CONFIG. SYSTÈME : DE BASE > Arrêt auto.** et appuyez ◀/▶.

Quand remplacer la lampe

Lorsque **LIGHT (Voyant de la lumière)** s'allume 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 normal et attendu.
- Lorsque la lampe est trop chaude, le **LIGHT (Voyant de la lumière)** 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 lumière ou de la température reste allumé à la mise sous tension du projecteur, consultez votre revendeur. Voir [Voyants à la page 48](#).

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

	Pour un résultat optimal, installez une nouvelle lampe. 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.

	<p>La lampe DOIT être remplacée pour que le projecteur puisse fonctionner correctement. Appuyez OK pour ignorer le message.</p>
---	--



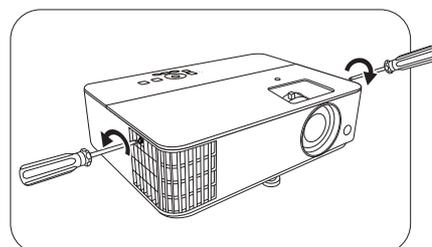
« XXXX » affichés dans le message ci-dessus sont des chiffres qui varient en fonction des différents modèles.

Remplacement de la lampe (POUR UN TECHNICIEN QUALIFIÉ UNIQUEMENT)



- 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.

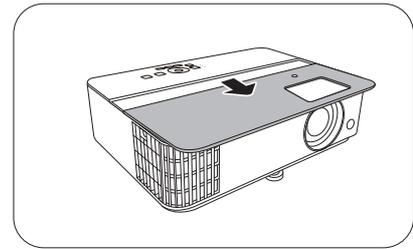
1. Éteignez le projecteur et débranchez-le de la prise secteur. Si la lampe est chaude, laissez-la refroidir pendant 45 minutes pour éviter de vous brûler.
2. Desserrez la/les vis qui fixe(nt) le couvercle de la lampe sur le côté du projecteur jusqu'à ce que le couvercle de la lampe se desserre.



3. Retirez le couvercle de la lampe du projecteur.



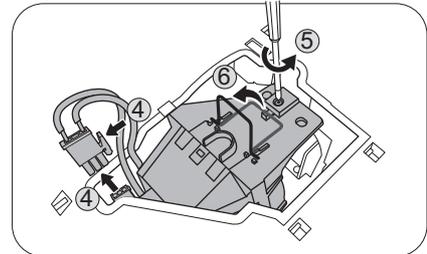
- Refermez toujours le couvercle de la lampe avant de mettre l'appareil sous tension.
- N'introduisez pas vos doigts entre la lampe et le projecteur. Les bords acérés à l'intérieur du projecteur pourraient vous blesser



4. Déconnectez le connecteur de la lampe.

5. Desserrez la/les vis qui tient/tiennent la lampe en place.

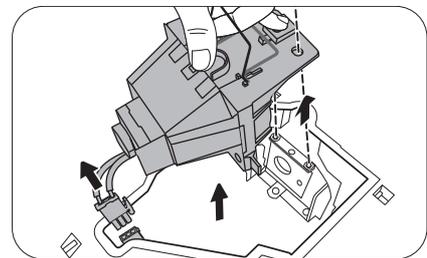
6. Levez la poignée de sorte qu'elle soit placée verticalement.



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

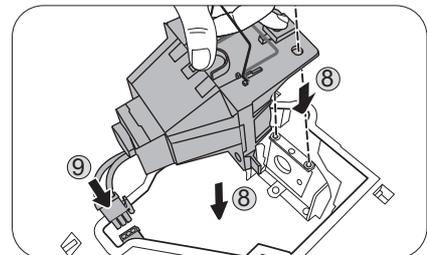


- Si vous tirez trop vite, la lampe pourrait se casser et du verre pourrait tomber dans le projecteur.
- Conservez la lampe hors de portée des enfants et à l'écart de tout risque d'éclaboussure d'eau et de toute source inflammable.
- N'introduisez pas vos mains à l'intérieur du projecteur après avoir 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, insérez la nouvelle lampe. Alignez le connecteur de la lampe et 2 points avec le projecteur et poussez la lampe un peu dans la position verrouillée.

9. Insérez le connecteur de la lampe.

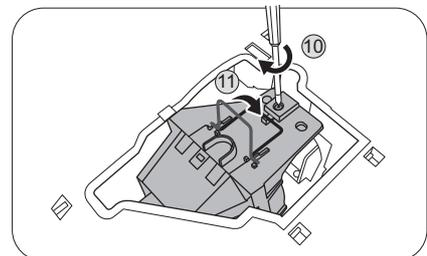


10. Serrez la/les vis qui tient/tiennent la lampe en place.

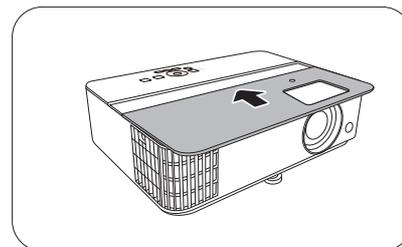
11. Assurez-vous que la poignée est correctement remise en place de manière horizontale.



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

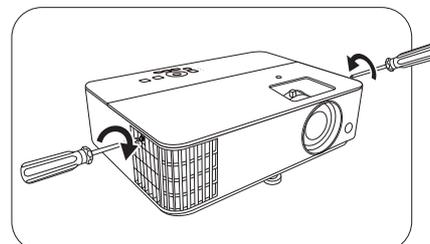


13. Serrez la vis qui tient le couvercle de la lampe.



- 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.

14. Connectez l'alimentation et redémarrez le projecteur.



Réinitialiser le compteur de la lumière

15. Après le logo de démarrage, ouvrez le menu à l'écran (OSD). Allez au **Menu Réglages lumière - CONFIG. SYSTÈME : AVANCÉE > Réglages lumière** et appuyez **OK**. La page **Réglages lumière** s'affiche. Choisissez **Réinit.compt.lum.** et appuyez **OK**. Un message d'avertissement est affiché pour vous demander si vous souhaitez réinitialiser le compteur de la lampe. Choisissez **Réinitialiser** 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 ◦	LIGHT ◦	
Événements - alimentation			
			Mode veille
			Mise en marche
			Fonctionnement normal
			Refroidissement de mise hors tension normale
			Télécharger
			Échec de démarrage CW
			Vie de la source lumineuse dépassée
Événements de déverminage			
			Déverminage ACTIVÉ
			Déverminage DÉSACTIVÉ
Événements - lampe			
			Erreur de lampe en fonctionnement normal
			Lampe non allumée
Événements thermiques			
			Erreur de ventilateur 1 (la vitesse effective du ventilateur est en dehors de la vitesse désirée)
			Erreur de ventilateur 2 (la vitesse effective du ventilateur est en dehors de la vitesse désirée)
			Erreur de ventilateur 3 (la vitesse effective du ventilateur est en dehors de la vitesse désirée)
			Erreur de température 1 (température au-dessus de la limite)

	 : Dés	 : Orange allumé	 : Vert allumé	 : Rouge allumé
		 : Orange clignotant	 : Vert clignotant	 : 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.	Régalez 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 22 .

Caractéristiques

Caractéristiques du projecteur



Toutes les caractéristiques peuvent être modifiées sans notification préalable.

Caractéristiques optiques

Résolution

1920 x 1080 FHD

Système d'affichage

DMD 1 puce

Objectif

F = 1,94 ~ 2,07, f = 11,9 ~ 15,5 mm

Lampe

Lampe de 245 W

Caractéristiques électriques

Alimentation

100 à 240 V CA, 3,8 A, 50 à 60 Hz (Automatique)

Consommation

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

Caractéristiques mécaniques

Poids

2,79 kg (6,1 lbs)

Prises de sortie

Sortie RVB

1 D-Sub à 15 broches (femelle)

Haut-parleur

1 x 5 watts

Sortie de signal audio

1 prise audio PC

Commande

USB

1 alimentation 5 V/2,5 A de type A

Contrôle série RS-232

1 à 9 broches

2 récepteurs IR

Prises d'entrée

Entrée ordinateur

Entrée RVB

1 D-Sub à 15 broches (femelle)

Entrée signal vidéo

Entrée de signal SD/HDTV

Analogique - Composantes
(via entrée RVB)

Numérique - HDMI 2.0 x 2

Entrée de signal audio

Entrée audio

1 prise audio PC

Caractéristiques environnementales

Température de fonctionnement

0°C à 40°C, au niveau de la mer

Humidité relative en fonctionnement

10% à 90% (sans condensation)

Altitude de fonctionnement

0 à 1499 m à 0°C à 35°C

1500 à 3000 m à 0°C à 30°C (avec Mode Haute altitude activé)

Température de stockage

-20°C à 60°C, au niveau de la mer

Humidité de stockage

10% à 90% RH (sans condensation)

Altitude de stockage

30°C à 0~12200 m au-dessus du niveau de la mer

Transport

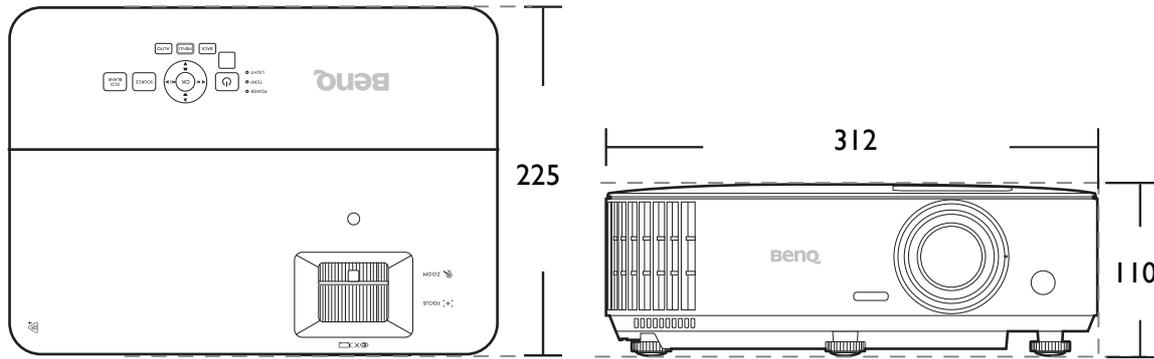
Un emballage original ou équivalent est recommandé

Réparation

Veillez visiter le site Web ci-dessous et choisissez votre pays pour trouver votre fenêtre de contact du service. <http://www.benq.com/welcome>

Dimensions

312 mm (L) x 225 mm (H) x 110 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)	Format 3D pris en charge		
					Trame séquentielle	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			
	VGA_120	119,518	61,910	52,500			
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 (Reduce Blanking)	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 (Reduce Blanking)	119,989	97,551	115,5	V		
1152 x 864	1152 x 864_75	75	67,5	108			
1024 x 576	BenQ Notebook_timing	60,0	35,820	46,966			
1024 x 600	BenQ Notebook_timing	64,995	41,467	51,419			
1280 x 720	1280 x 720_60	60	45,000	74,250	V	V	V
1280 x 768	1280 x 768_60	59,87	47,776	79,5	V	V	V
1280 x 800	WXGA_60	59,810	49,702	83,500	V	V	V
	WXGA_75	74,934	62,795	106,500			
	WXGA_85	84,880	71,554	122,500			
	WXGA_120 (Reduce Blanking)	119,909	101,563	146,25	V		
1280 x 1024	SXGA_60	60,020	63,981	108,000		V	V
	SXGA_75	75,025	79,976	135,000			
	SXGA_85	85,024	91,146	157,500			
1280 x 960	1280 x 960_60	60,000	60,000	108,000		V	V
	1280 x 960_85	85,002	85,938	148,500			
1360 x 768	1360 x 768_60	60,015	47,712	85,5		V	V
1400 x 1050	SXGA+_60	59,978	65,317	121,750		V	V
1440 x 900	WXGA+_60	59,887	55,935	106,500		V	V
1600 x 1200	UXGA	60,000	75,000	162,000		V	V
1680 x 1050	1680 x 1050_60	59,954	65,290	146,250		V	V
640 x 480 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	75,060	68,680	100,000			
1920 x 1080 à 60 Hz	1920 x 1080_60	60	67,5	148,5		V	V
1920 x 1200 à 60 Hz	1920 x 1200_60 (Reduce Blanking)	59,95	74,038	154		V	V



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)	Format 3D pris en charge		
					Trame séquentielle	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 (Reduce Blanking)	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 (Reduce Blanking)	119,989	97,551	115,5	V		
1152 x 864	1152 x 864_75	75	67,5	108			
1024 x 576 à 60 Hz	BenQ Notebook Timing	60,00	35,820	46,996			
1024 x 600 à 65 Hz	BenQ Notebook Timing	64,995	41,467	51,419			
1280 x 720	1280 x 720_60	60	45,000	74,250	V	V	V
1280 x 768	1280 x 768_60	59,870	47,776	79,5	V	V	V
1280 x 800	WXGA_60	59,810	49,702	83,500	V	V	V
	WXGA_75	74,934	62,795	106,500			
	WXGA_85	84,880	71,554	122,500			
	WXGA_120 (Reduce Blanking)	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			
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 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	60	67,5	148,5		V	V
1920 x 1080@60Hz (VESA)	1920 x 1080_60 (For Auditorium model)	59,963	67,158	173			
1920 x 1080 @120Hz	1920 x 1080_60 (Only HDMI 2.0)	120,000	135,000	297			
1920 x 1200@60Hz	1920 x 1200_60 (Reduce Blanking)	59,95	74,038	154		V	V
3840 x 2160	3840 x 2160_30 (For 4K2K model)	30	67,5	297			
3840 x 2160	3840 x 2160_60 (For 4K2K model) (Only HDMI 2.0)	60	135	594			



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)	Format 3D pris en charge			
					Trame séquentielle	Combi trame	Haut-bas	Côte à côte
480i	720 x 480	59,94	15,73	27	V			
480p	720 x 480	59,94	31,47	27	V			
576i	720 x 576	50	15,63	27				
576p	720 x 576	50	31,25	27				
720/50p	1280 x 720	50	37,5	74,25		V	V	V
720/60p	1280 x 720	60	45,00	74,25	V	V	V	V
1080/50i	1920 x 1080	50	28,13	74,25				V
1080/60i	1920 x 1080	60	33,75	74,25				V
1080/24P	1920 x 1080	24	27	74,25		V	V	V
1080/25P	1920 x 1080	25	28,13	74,25				
1080/30P	1920 x 1080	30	33,75	74,25				
1080/50P	1920 x 1080	50	56,25	148,5			V	V
1080/60P	1920 x 1080	60	67,5	148,5			V	V
2160/24P	3840 x 2160 (Only HDMI 2.0)	54	24	297				
2160/25P	3840 x 2160 (Only HDMI 2.0)	56,25	25	297				
2160/30P	3840 x 2160 (Only HDMI 2.0)	67,5	30	297				
2160/50P	3840 x 2160 (Only HDMI 2.0)	112,5	50	594				
2160/60P	3840 x 2160 (Only HDMI 2.0)	135	60	594				

Fréquences de fonctionnement pour l'entrée composantes-YPbPr

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



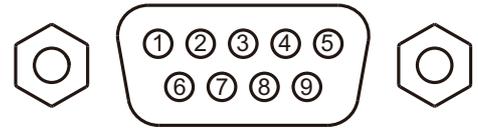
L'affichage d'un signal 1080i(1125i) à 60 Hz ou 1080i(1125i) à 50 Hz peut avoir pour résultat une légère vibration de l'image.

RS232 command

RS232 pin assignment

No.	Serial
1	NC
2	RX
3	TX
4	NC
5	GND

No.	Serial
6	NC
7	RTSZ
8	CTSZ
9	NC



Function	Type	Operation	ASCII
Power	Write	Power On	<CR>*pow=on#<CR>
	Write	Power off	<CR>*pow=off#<CR>
	Read	Power Status	<CR>*pow=?#<CR>
Source Selection	Write	COMPUTER/YPbPr	<CR>*sour=RGB#<CR>
	Write	HDMI(MHL)	<CR>*sour=hdmi#<CR>
	Write	HDMI 2	<CR>*sour=hdmi2#<CR>
	Read	Current source	<CR>*sour=?#<CR>
Audio Control	Write	Mute On	<CR>*mute=on#<CR>
	Write	Mute Off	<CR>*mute=off#<CR>
	Read	Mute Status	<CR>*mute=?#<CR>
	Write	Volume +	<CR>*vol=+#<CR>
	Write	Volume -	<CR>*vol=-#<CR>
	Write	Volume level for customer	<CR>*vol=value#<CR>
	Read	Volume Status	<CR>*vol=?#<CR>
Picture Mode	Write	Bright	<CR>*appmod=bright#<CR>
	Write	Living Room	<CR>*appmod=livingroom#<CR>
	Write	Game	<CR>*appmod=game#<CR>
	Write	Cinema	<CR>*appmod=cine#<CR>
	Write	Football	<CR>*appmod=football#<CR>
	Write	User1	<CR>*appmod=user1#<CR>
	Write	User2	<CR>*appmod=user2#<CR>
	Write	3D	<CR>*appmod=threed#<CR>
	Read	Picture Mode	<CR>*appmod=?#<CR>

Function	Type	Operation	ASCII
Picture Setting	Write	Contrast +	<CR>*con=+#<CR>
	Write	Contrast -	<CR>*con=-#<CR>
	Write	Set Contrast value	<CR>*con=value#<CR>
	Read	Contrast value	<CR>*con=?#<CR>
	Write	Brightness +	<CR>*bri=+#<CR>
	Write	Brightness -	<CR>*bri=-#<CR>
	Write	Set Brightness value	<CR>*bri=value#<CR>
	Read	Brightness value	<CR>*bri=?#<CR>
	Write	Color +	<CR>*color=+#<CR>
	Write	Color -	<CR>*color=-#<CR>
	Write	Set Color value	<CR>*color=value#<CR>
	Read	Color value	<CR>*color=?#<CR>
	Write	Sharpness +	<CR>*sharp=+#<CR>
	Write	Sharpness -	<CR>*sharp=-#<CR>
	Write	Set Sharpness value	<CR>*sharp=value#<CR>
	Read	Sharpness value	<CR>*sharp=?#<CR>
	Write	Color Temperature-Warm	<CR>*ct=warm#<CR>
	Write	Color Temperature-Normal	<CR>*ct=normal#<CR>
	Write	Color Temperature-Cool	<CR>*ct=cool#<CR>
	Write	Color Temperature-lamp native	<CR>*ct=ative#<CR>
	Read	Color Temperature Status	<CR>*ct=?#<CR>
	Write	Aspect 4:3	<CR>*asp=4:3#<CR>
	Write	Aspect 16:9	<CR>*asp=16:9#<CR>
	Write	Aspect 16:10	<CR>*asp=16:10#<CR>
	Write	Aspect Auto	<CR>*asp=AUTO#<CR>
	Write	Aspect Letterbox	<CR>*asp=LBOX#<CR>
	Write	Aspect Wide	<CR>*asp=WIDE#<CR>
	Read	Aspect Status	<CR>*asp=?#<CR>
	Write	Vertical Keystone +	<CR>*vkeystone=+#<CR>
	Write	Vertical Keystone -	<CR>*vkeystone=-#<CR>
	Read	Vertical Keystone value	<CR>*vkeystone=?#<CR>
	Write	Overscan Adjustment +	<CR>*overscan=+#<CR>
	Write	Overscan Adjustment -	<CR>*overscan=-#<CR>
Read	Overscan Adjustment value	<CR>*overscan=?#<CR>	

Function	Type	Operation	ASCII
Operation Settings	Write	Auto	<CR>*auto#<CR>
	Write	Brilliant color on	<CR>*BC=on#<CR>
	Write	Brilliant color off	<CR>*BC=off#<CR>
	Read	Brilliant color status	<CR>*BC=?#<CR>
	Write	Reset picture settings	<CR>*rstpicsetting#<CR>
	Write	Projector Position-Front Table	<CR>*pp=FT#<CR>
	Write	Projector Position-Rear Table	<CR>*pp=RE#<CR>
	Write	Projector Position-Rear Ceiling	<CR>*pp=RC#<CR>
	Write	Projector Position-Front Ceiling	<CR>*pp=FC#<CR>
	Read	Projector Position Status	<CR>*pp=?#<CR>
	Write	Quick cooling on	<CR>*qcool=on#<CR>
	Write	Quick cooling off	<CR>*qcool=off#<CR>
	Read	Quick cooling status	<CR>*qcool=?#<CR>
	Write	Quick auto search	<CR>*QAS=on#<CR>
	Write	Quick auto search	<CR>*QAS=off#<CR>
	Read	Quick auto search status	<CR>*QAS=?#<CR>
	Write	Menu Position - Center	<CR>*menuposition=center#<CR>
	Write	Menu Position - Top-Left	<CR>*menuposition=tl#<CR>
	Write	Menu Position - Top-Right	<CR>*menuposition=tr#<CR>
	Write	Menu Position - Bottom-Right	<CR>*menuposition=br#<CR>
	Write	Menu Position - Bottom-Left	<CR>*menuposition=bl#<CR>
	Read	Menu Position Status	<CR>*menuposition=?#<CR>
	Write	Direct Power On-on	<CR>*directpower=on#<CR>
Write	Direct Power On-off	<CR>*directpower=off#<CR>	
Read	Direct Power On-Status	<CR>*directpower=?#<CR>	
Baud Rate	Write	9600	<CR>*baud=9600#<CR>
	Write	14400	<CR>*baud=14400#<CR>
	Write	19200	<CR>*baud=19200#<CR>
	Write	38400	<CR>*baud=38400#<CR>
	Write	57600	<CR>*baud=57600#<CR>
	Write	115200	<CR>*baud=115200#<CR>
	Read	Current Baud Rate	<CR>*baud=?#<CR>
Lamp Control	Read	Lamp	<CR>*ltim=?#<CR>
	Write	Normal mode	<CR>*lampm=lnor#<CR>
	Write	Eco mode	<CR>*lampm=eco#<CR>
	Write	SmartEco mode	<CR>*lampm=seco#<CR>
	Read	Lamp Mode Status	<CR>*lampm=?#<CR>

Function	Type	Operation	ASCII
Miscellaneous	Read	Model Name	<CR>*modelName=?#<CR>
	Read	System F/W Version	<CR>*sysfwversion=?#<CR>
	Read	Scaler F/W Version	<CR>*scalerfwversion=?#<CR>
	Read	MCU F/W Version	<CR>*mcutfwversion=?#<CR>
	Read	Ballast F/W Version	<CR>*ballastfwversion=?#<CR>
	Write	Blank On	<CR>*blank=on#<CR>
	Write	Blank Off	<CR>*blank=off#<CR>
	Read	Blank Status	<CR>*blank=?#<CR>
	Write	Menu On	<CR>*menu=on#<CR>
	Write	Menu Off	<CR>*menu=off#<CR>
	Read	Menu Status	<CR>*menu=?#<CR>
	Write	Up	<CR>*up#<CR>
	Write	Down	<CR>*down#<CR>
	Write	Right	<CR>*right#<CR>
	Write	Left	<CR>*left#<CR>
	Write	Enter	<CR>*enter#<CR>
	Write	Back	<CR>*back#<CR>
	Write	Source Menu On	<CR>*sourmenu=on#<CR>
	Write	Source Menu Off	<CR>*sourmenu=off#<CR>
	Read	Source Menu Status	<CR>*sourmenu=?#<CR>
	Write	3D Sync Off	<CR>*3d=off#<CR>
	Write	3D Auto	<CR>*3d=auto#<CR>
	Write	3D Sync Top Bottom	<CR>*3d=tb#<CR>
	Write	3D Sync Frame Sequential	<CR>*3d=fs#<CR>
	Write	3D Frame packing	<CR>*3d=fp#<CR>
	Write	3D Side by side	<CR>*3d=sbs#<CR>
	Write	3D inverter disable	<CR>*3d=da#<CR>
Write	3D inverter	<CR>*3d=iv#<CR>	
Read	3D Sync Status	<CR>*3d=?#<CR>	