



Projecteur numérique Manuel d'utilisation

Gamme jeux | X300G

V 1.00

Assistance produit

Il est fortement recommandé de mettre le produit à niveau avec la dernière version du micrologiciel et de consulter le manuel d'utilisation le plus récent pour utiliser au mieux le produit.

Ce document vise à fournir les informations les plus à jour et exactes aux clients, et donc tout le contenu peut être modifié de temps à autre sans préavis. Veuillez consulter le site Web pour obtenir la dernière version de ce document et d'autres informations sur les produits. Les fichiers disponibles varient selon les modèles.

1. Assurez-vous que votre ordinateur est connecté à Internet.
2. Visitez le site web local sur Support.BenQ.com. La présentation et le contenu du site Web peuvent varier selon la région ou le pays. Recherchez régulièrement ce qui suit pour obtenir les informations les plus récentes.
 - Manuel d'utilisation et documents liés
 - Micrologiciel et application
 - Foire aux questions

Service

- En cas de mauvaise utilisation ou d'accident, contactez un technicien qualifié pour faire réparer l'appareil.
- Contactez votre lieu d'achat ou visitez le site Web local de Support.BenQ.com pour plus d'assistance.



Support.BenQ.com

Index des Q et R

Commencez par les sujets qui vous intéressent :

Configuration

Comment configurer le projecteur et l'allumer ?	
Choix de l'emplacement	26
Mise sous tension et configuration initiale	32

Réglage de l'image

Comment puis-je ajuster la mise au point de l'image projetée ?	
Ajustement de l'angle de projection	38
Réglage fin de la netteté de l'image	39
Comment adapter l'image projetée à l'écran ?	
Trapèze	40
Ajuster coin	41

Utilisation

Comment démarrer un jeu avec mon projecteur ?	
Réglage pour démarrer rapidement un jeu	46
Comment regarder des vidéos en continu avec mon projecteur ?	
Regarder des vidéos en continu	48
Comment projeter sans fil ?	
Projection sans fil	52
Comment lire de la musique via le projecteur ?	
Lecture de la musique par votre projecteur	54
Comment lire des fichiers multimédia sur ma clé USB ?	
Lire les fichiers multimédia d'une clé USB	57

Table des matières

Assistance produit	2
Service	2
Index des Q et R	3
Consignes de sécurité	8
Contenu de l'emballage	13
Introduction	15
Présentation du projecteur	15
Présentation	15
Ports E/S.....	17
Clavier	18
Dimensions.....	19
Connexions du projecteur	20
Connexion sans fil (via dongle Android TV)	20
Connexion filaire (port HDMI)	20
Connexion filaire (port USB-A)	20
Connexion filaire (port USB-C)	20
Télécommande (télécommande du projecteur uniquement)	23
Portée efficace de la télécommande	24
Allumer/Éteindre le rétroéclairage de la télécommande	25
Utiliser la recherche vocale.....	25
Installation	26
Choix de l'emplacement	26
Identification de la taille d'image souhaitée	28
Dimensions de projection.....	28
Installation du dongle Android TV.....	30
Pour commencer	32
Mise sous tension et configuration initiale.....	32
Voyant à diode d'alimentation.....	34

Lumière à DÉL de jeu	34
Travailler avec Protection auto des yeux.....	35
Arrêt du projecteur.....	35
Mettre à niveau votre projecteur	37
Ajustement de l'image projetée.....	38
Optimiser automatiquement l'image projetée (Param. auto intel.)	38
Ajustement de l'angle de projection.....	38
Réglage fin de la netteté de l'image.....	39
Adapter l'image à votre écran	40
Trapèze	40
Ajuster coin.....	41
Zoom sur une image.....	42
Personnalisation de vos réglages préférés (Réglage rapide du projecteur)	42
Changer la source d'entrée	45
Renommer la source d'entrée	45
Améliorer l'expérience de jeu	46
Réglage pour démarrer rapidement un jeu	46
Régler Réticule JPS.....	46
Charger facilement votre console pendant que vous jouez (certains appareils uniquement)	47
Regarder des vidéos en continu	48
Écran d'accueil Android TV	48
Choisir un mode d'image approprié pour la diffusion vidéo.....	49
Choisir un mode son approprié pour la diffusion vidéo.....	49
Personnaliser un mode son.....	50
Regarder des contenus 3D	51
Projection.....	52
Projection sans fil.....	52

Projection filaire.....	52
Lecture de la musique par votre projecteur.....	54
Éteindre l'écran pendant la lecture de musique	54
Lecture de musique via un haut-parleur avec ARC	55
Connecter le projecteur à un haut-parleur / casque	
Bluetooth externe	56
Lire les fichiers multimédia d'une clé USB.....	57
Formats de fichier pris en charge	57
Transmission d'alimentation à un appareil USB-C	58
Navigation dans le menu.....	59
Menu Avancé	60
Jeu et image.....	60
Son.....	66
Affichage.....	67
Installation	70
Système	72
Informations.....	76
Menu Base	77
Entretien	78
Entretien du projecteur	78
Nettoyage de l'objectif.....	78
Entreposage du projecteur	78
Transport du projecteur.....	79
Informations de source de lumière	79
Augmenter la durée de vie de la diode	80
Dépannage.....	81
Caractéristiques.....	84
Caractéristiques du projecteur	84
Fréquences de fonctionnement.....	85
Fréquences de fonctionnement pour l'entrée HDMI (HDCP)	85
Fréquences de fonctionnement pour l'entrée USB-C.....	88

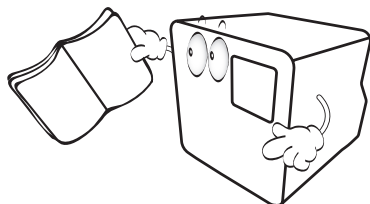
Annexe	91
Travailler avec un trépied (acheté séparément)	91
Retrait du dongle Android TV	92
Associer avec une nouvelle télécommande.....	93
Sécuriser le projecteur	94
Utiliser la fonction de mot de passe	94
Copyright et renonciation.....	96
Copyright	96
Clause de non-responsabilité.....	97
Garantie.....	97
Déclaration relative aux hyperliens et sites Web tiers.....	98

Consignes de sécurité

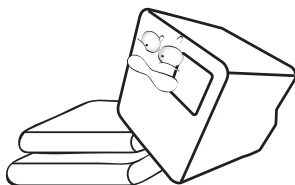
Votre projecteur a été conçu et testé conformément aux normes de sécurité les plus récentes en matière d'équipements informatiques. Cependant, pour assurer une utilisation sans danger, il est important de suivre les instructions de ce manuel ainsi que celles apposées sur le produit.

1. Veuillez lire ce manuel d'utilisation avant d'utiliser l'appareil pour la première fois.

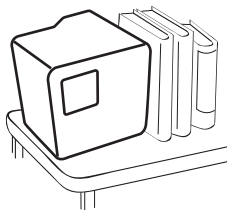
Gardez ce manuel dans un endroit sûr pour une référence future.



2. Placez toujours le projecteur sur une surface plane et horizontale avant de l'utiliser.
 - Ne posez pas le projecteur sur un chariot, un support ou une table instable, car il pourrait tomber et être endommagé.

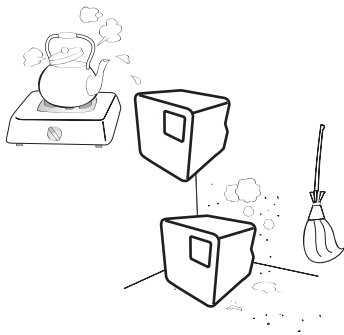


3. Ne stockez pas le projecteur sur le flanc. Il risque de basculer et de blesser quelqu'un ou encore de subir de sérieux dommages.

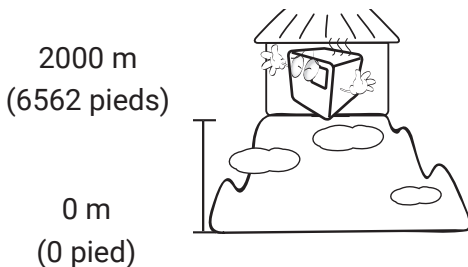


4. Évitez de placer le projecteur dans l'un des environnements ci-dessous.
 - Espace réduit ou peu ventilé. l'appareil doit être placé à une distance minimale de 50 cm des murs et l'air doit pouvoir circuler librement autour du projecteur.

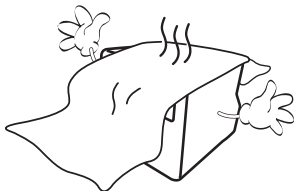
- Emplacements soumis à des températures trop élevées, par exemple dans une voiture aux vitres fermées.
- Emplacements très humides, poussiéreux ou enfumés risquant de détériorer les composants optiques, de réduire la durée de vie de l'appareil ou d'assombrir l'écran.



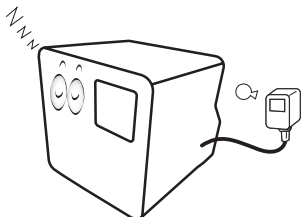
- Emplacements situés à proximité d'une alarme incendie.
- Emplacements dont la température ambiante dépasse 40°C/104°F.
- Emplacements où l'altitude excède 2000 mètres (6562 pieds).



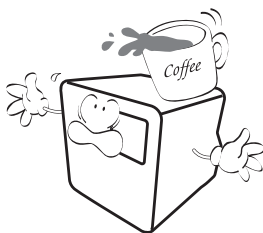
5. N'obstruez pas les orifices de ventilation lorsque le projecteur est allumé (même en mode économie d'énergie).
- Ne recouvrez le projecteur avec aucun élément.
 - Ne placez pas le projecteur sur une couverture, de la literie ou toute autre surface souple.
 - Ne placez pas de produits inflammables à proximité du projecteur.



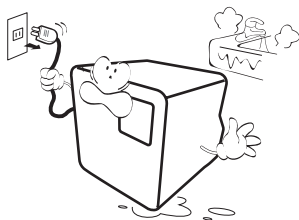
6. Dans les zones où l'alimentation secteur peut fluctuer de ± 10 volts, il est conseillé de relier le projecteur à un stabilisateur de puissance, un dispositif de protection contre les surtensions ou un onduleur (UPS), selon votre situation.



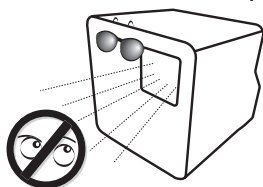
7. Ne vous appuyez pas sur le projecteur et ne placez aucun objet dessus.



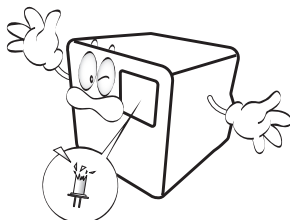
8. Ne placez pas de liquides sur le projecteur, ni à proximité. Des liquides renversés dans le projecteur annuleraient votre garantie. Si le projecteur était mouillé, débranchez-le de la prise secteur et contactez BenQ pour une réparation.



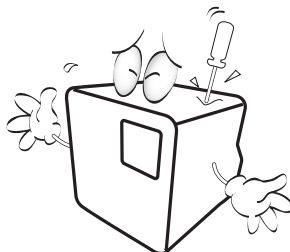
9. Ne regardez pas directement dans l'objectif du projecteur lorsque l'appareil est en cours d'utilisation. Cela pourrait blesser vos yeux.



10. N'utilisez pas les DEL du projecteur au-delà de leur durée de vie nominale. Une utilisation excessive des DEL pourrait entraîner leur éclatement en de rares occasions.



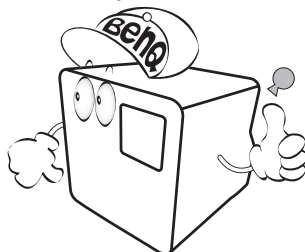
11. N'essayez en aucun cas de démonter ce projecteur. Un courant de haute tension circule à l'intérieur de votre appareil. Tout contact avec certaines pièces peut présenter un danger de mort. Vous ne devez en aucun cas démonter ou retirer quelque autre protection que ce soit. Ne confiez les opérations d'entretien et de réparation qu'à un technicien qualifié.



Avertissement

Veillez conserver l'emballage d'origine pour une possible expédition ultérieure.

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



Remarque

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

Condensation de l'humidité

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

Évitez les liquides volatiles

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

Mise au rebut

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

- Plomb, qui est contenu dans la soudure.

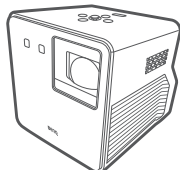
Pour mettre au rebut le produit, consultez votre administration environnementale locale pour les réglementations.

Remarque

- Les illustrations et les images présentées dans ce document sont pour votre référence.
- Le contenu réel peut varier selon le produit fourni dans votre région.

Contenu de l'emballage

Déballez le colis avec précaution et vérifiez qu'il contient tous les éléments mentionnés ci-dessous. Certains des éléments peuvent ne pas être disponibles selon la région de votre achat. Si l'un de ces éléments fait défaut, contactez votre revendeur.



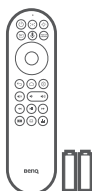
X300G



Pic



Dongle Android TV
(QS02)



Télécommande du projecteur
(Avec deux piles AAA/LR03)



Code QR pour le site
Web de support



Guide de démarrage
rapide



Déclarations
réglementaires



Carte de garantie
(Varie selon les régions)



Adaptateur secteur



Cordon d'alimentation
(Varie selon les régions)

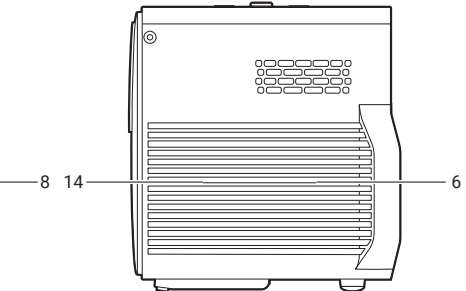
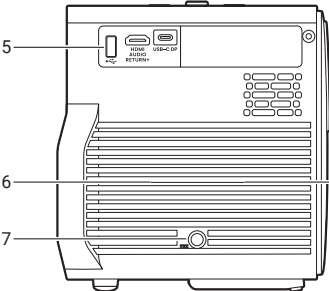
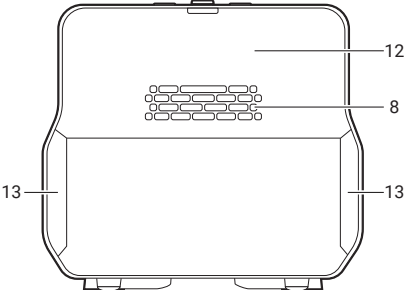
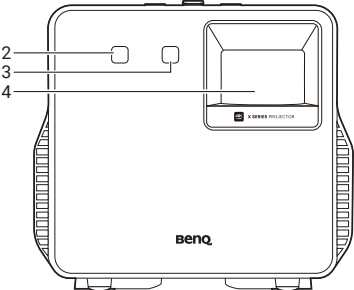
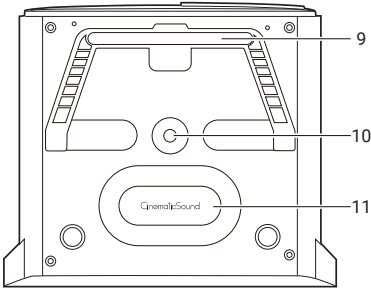
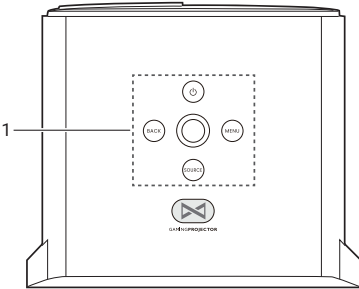
Remarque

- La durée de vie des DEL varie selon les conditions environnementales et l'utilisation. Les fonctions et spécifications du produit réel sont susceptibles d'être modifiées sans préavis.
- Le remplacement des DEL n'est pas possible par l'utilisateur. Quand c'est nécessaire, veuillez contacter le centre de service.
- Certains des accessoires peuvent varier d'une région à une autre.
- La carte de garantie n'est fournie que dans certaines régions. Veuillez contacter votre revendeur pour des informations détaillées.
- Utilisez des accessoires d'origine pour assurer la compatibilité.
- Le type de prise du cordon d'alimentation peut changer en fonction des exigences régionales.

Introduction

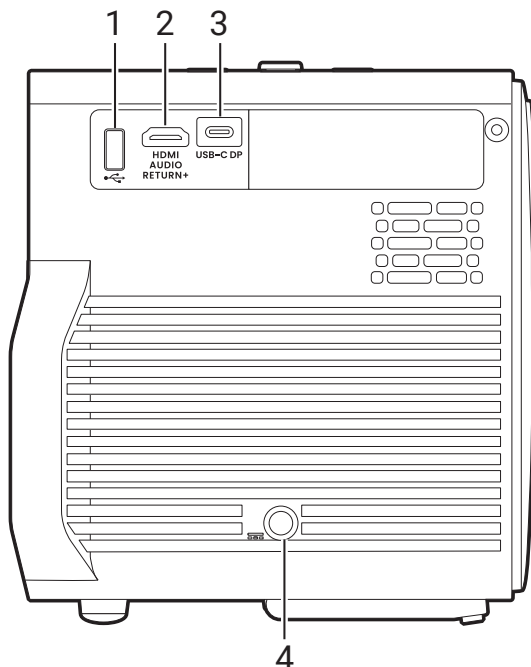
Présentation du projecteur

Présentation



N°	Descriptions
1.	Clavier Voir « Clavier » à la page 18 pour des détails.
2.	Capteur à infrarouge
3.	Capteur de durée de vol (ToF) Pour la mise au point auto en temps réel, le trapèze auto en temps réel, la protection auto des yeux.
4.	Objectif de projection
5.	Ports E/S Voir « Ports E/S » à la page 17 pour des détails.
6.	Grille de haut-parleur
7.	Port de l'adaptateur secteur
8.	Système de ventilation (sortie d'air)
9.	Pied ajustable
10.	Trou de vis du trépied Utilisé pour fixer une plaque de trépied pour monter le projecteur sur un trépied. Voir « Travailler avec un trépied (acheté séparément) » à la page 91 pour des détails. (Type de vis : 1/4"-20)
11.	Radiateur passif
12.	Couvercle arrière Accès à l'installation ou à la désinstallation du QS02.
13.	Lumière à DÉL de jeu
14.	Système de ventilation (entrée d'air)

Ports E/S



N°

Descriptions

Port USB-A

1. Lecteur multimédia, mise à niveau du micrologiciel (via SettingXchange) et alimentation jusqu'à 5V/0,5A.

Port HDMI (Version 2.0b) comportant eARC

2.
 - Voir « [Connexion filaire \(port HDMI\)](#) » à la page 20 pour des détails.
 - Voir « [Lecture de musique via un haut-parleur avec ARC](#) » à la page 55 pour des détails.

Port USB-C

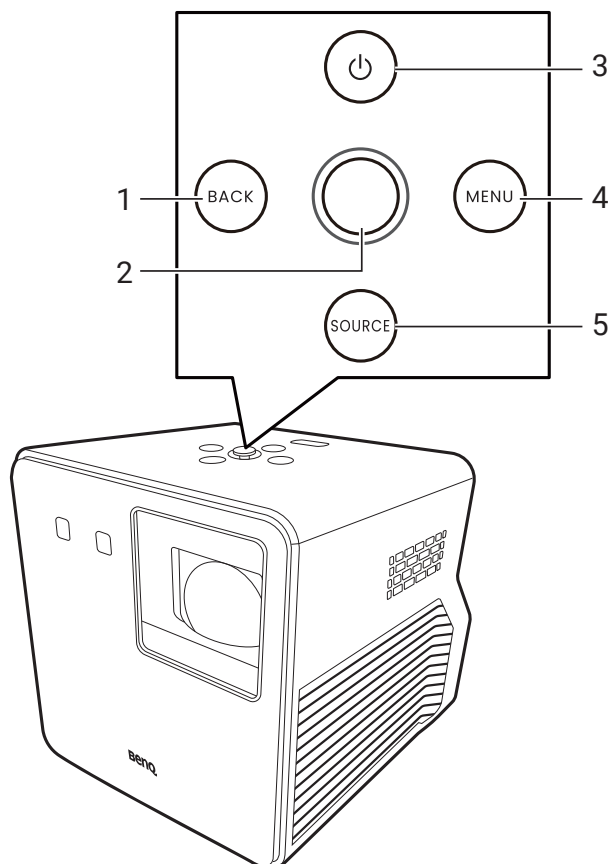
3.
 - Voir « [Projection filaire](#) » à la page 52 pour des détails.
 - Voir « [Pour commencer](#) » à la page 32 pour des détails.
 - Voir « [Transmission d'alimentation à un appareil USB-C](#) » à la page 58 pour des détails.

Remarque

La lecture multimédia n'est pas prise en charge.

4. **Port de l'adaptateur secteur**

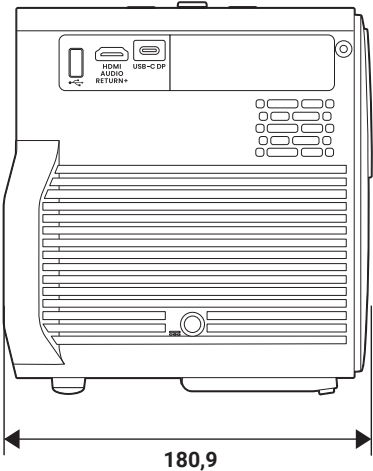
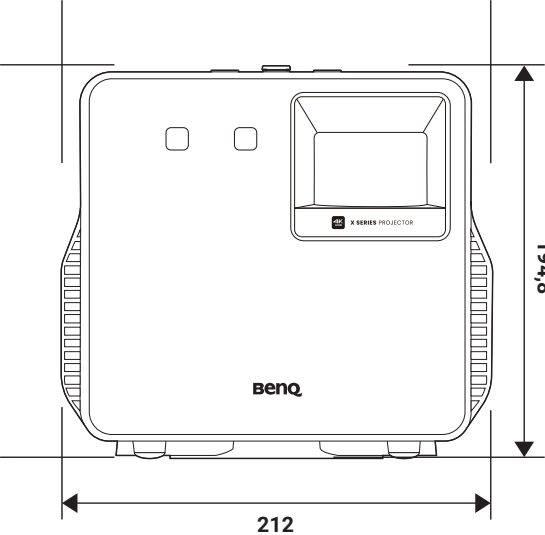
Clavier



N°	Descriptions
1.	Touche arrière
2.	Manette Navigation dans le menu (▲/▼/◀/▶ et OK)
3.	Touche d'alimentation/voyant à diode
4.	Touche Menu
5.	Touche de source d'entrée

Dimensions

212(L) x 180,9 (P) x 194,8 (H) mm



Connexions du projecteur

Vous pouvez connecter votre appareil au projecteur de différentes manières pour projeter des contenus vidéo.

Connexion sans fil (via dongle Android TV)

- Smartphone, tablette, ordinateur portable/PC (voir « [Projection sans fil](#) » à la page 52.)
- Appareils Bluetooth (haut-parleurs, casque, souris, etc.)

Avant d'effectuer toute connexion sans fil, procédez comme suit :

- Installez le dongle Android TV pour une connexion sans fil.
- Placez le projecteur à portée du point d'accès sans fil auquel vous envisagez de le connecter.

Connexion filaire (port HDMI)

- Appareil A/V
- Smartphone, tablette, ordinateur portable/PC
- Prend en charge les haut-parleurs compatibles ARC. (Voir « [Lecture de musique via un haut-parleur avec ARC](#) » à la page 55.)

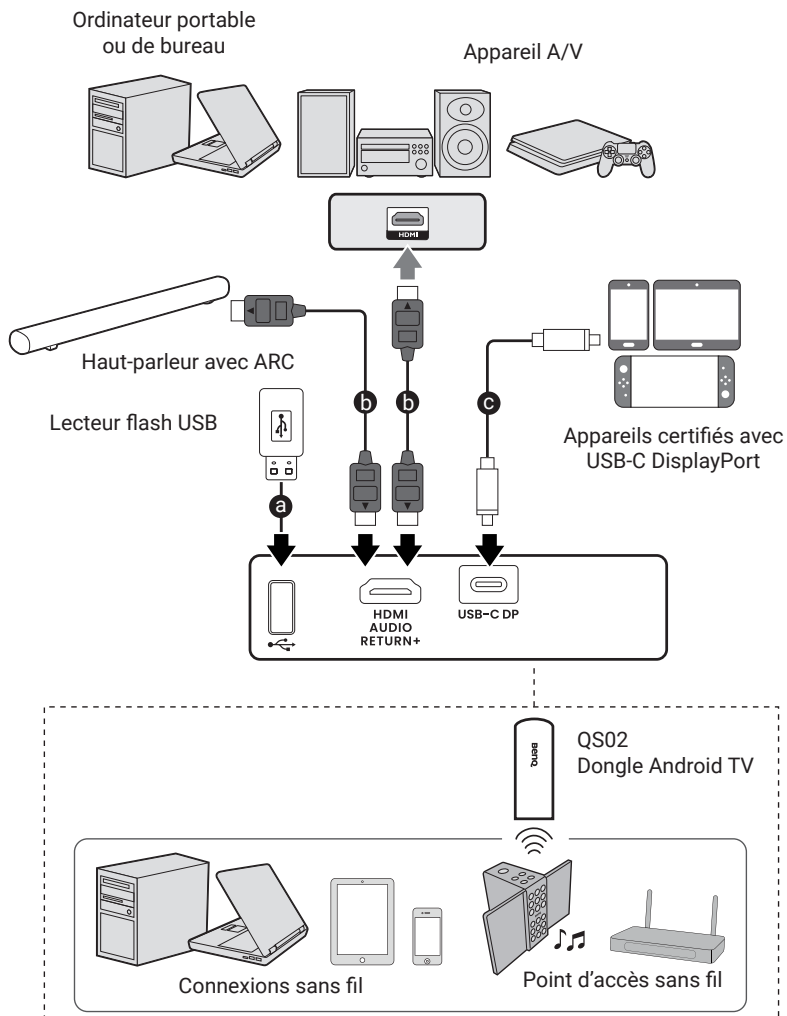
Connexion filaire (port USB-A)

- Lecteur flash USB-A (voir « [Lire les fichiers multimédia d'une clé USB](#) » à la page 57.)

Connexion filaire (port USB-C)

- Smartphone, tablette, ordinateur portable/PC (voir « [Projection filaire](#) » à la page 52.)

Avant d'effectuer des connexions câblées, assurez-vous d'utiliser le câble approprié avec les fonctions correspondantes (p.ex., mode DP Alt ou transmission d'alimentation) pour chaque source et qu'il est bien branché. La connexion avec des câbles/appareils USB-C certifiés par l'USB-IF peut améliorer la compatibilité.

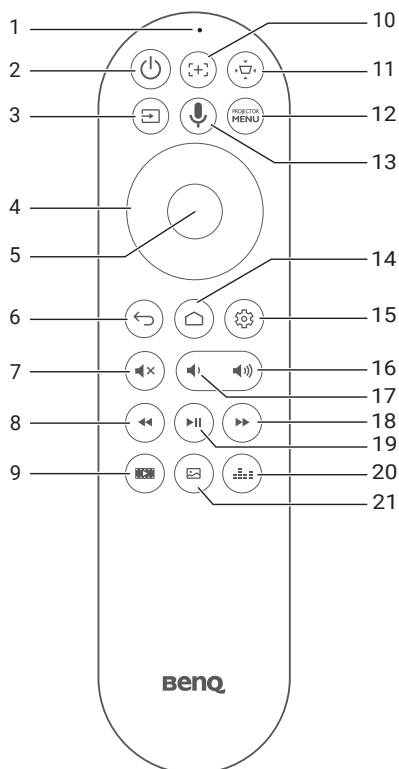




N°	Descriptions	N°	Descriptions
a.	Clé USB pour le lecteur média	c.	Câble USB-C certifié
b.	Câble HDMI		














Remarque

- Pour les connexions ci-dessus, certains câbles ne sont pas fournis avec le projecteur (voir « [Contenu de l'emballage](#) » à la page 13). Vous pouvez vous procurer ces câbles dans les magasins spécialisés en électronique.
- Les illustrations de connexion sont pour référence seulement.
- 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.

Télécommande (télécommande du projecteur uniquement)

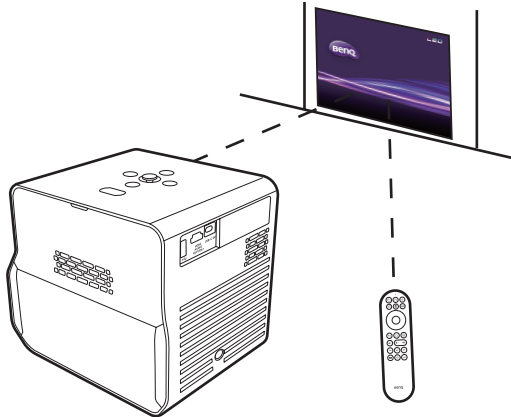
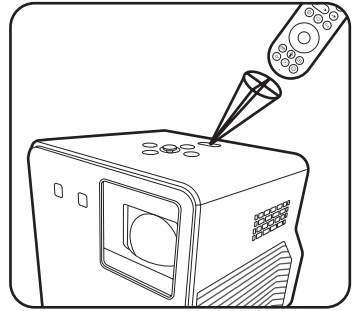
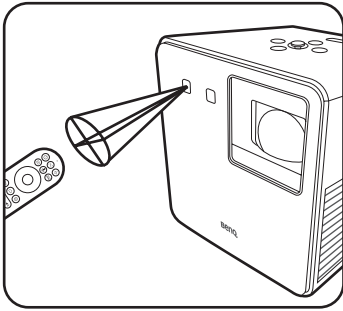


N°	Descriptions
1.	Microphone
2.	 Alimentation
3.	 Source
4.	Touches de direction

N°	Descriptions
5.	OK
6.	 Préc.
7.	 Muet
8.	 Rembobiner
9.	 Ajustement du zoom
10.	 Focus
11.	 Ajustement du trapèze 3D
12.	 <small>PROJECTOR MENU</small> Menu du projecteur
13.	 Recherche vocale
14.	 Écran d'accueil Android TV
15.	 Paramètres Android TV
16.	 Volume +
17.	 Volume -
18.	 Avance rapide
19.	 Lecture/Pause
20.	 Réglages rapides Voir « Personnalisation de vos réglages préférés (Réglage rapide du projecteur) » à la page 42.
21.	 Mode Image



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). Vous pouvez diriger la télécommande directement vers le(s) capteur(s) IR ou vers l'écran pour réfléchir le signal IR sur un mur/écran. 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.





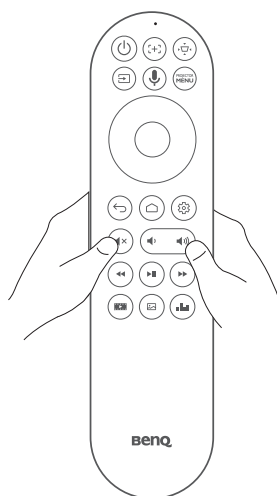
Allumer/Éteindre le rétroéclairage de la télécommande

Grâce au rétroéclairage de la télécommande, vous pouvez voir les touches quand vous appuyez dessus dans l'obscurité.

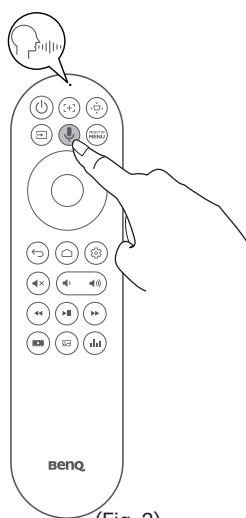
Appuyez et maintenez le bouton Muet  et le bouton Volume +  de la télécommande pour allumer/éteindre le rétroéclairage. Pour économiser les piles, vous pouvez éteindre le rétroéclairage. (Fig. 1)

Utiliser la recherche vocale

Appuyez et maintenez  pour activer l'assistant vocal ou la recherche vocale. Appuyez et maintenez  et parlez au microphone en haut de la télécommande pendant que vous utilisez l'assistant vocal. (Fig. 2)



(Fig. 1)



(Fig. 2)

Remarque

La fonctionnalité de recherche vocale sur la télécommande n'est disponible qu'une fois la télécommande associée au projecteur pendant le processus de l'assistant d'installation. Voir « [Mise sous tension et configuration initiale](#) » à la page 32 pour plus de détails.

Installation

Choix de l'emplacement

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

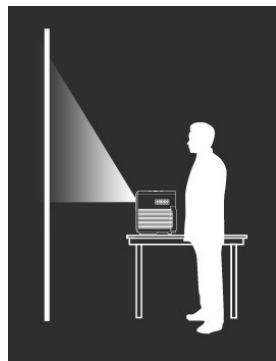
- Taille et position de votre écran
- Emplacement de la prise électrique
- Disposition et la distance entre le projecteur et les autres appareils
- Emplacement et distance entre le projecteur et le point d'accès sans fil

Vous pouvez installer le projecteur des manières suivantes :

- **Avant**

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

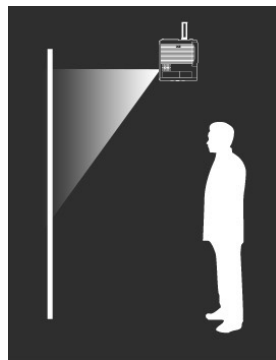
Allumez le projecteur et sélectionnez les réglages suivants dans le menu des réglages du projecteur : le menu **Avancé - Installation > Position du projecteur > Avant**.



- **Plafond avant**

Sélectionnez ce positionnement lorsque le projecteur est en l'air proche du plafond, devant l'écran.

Allumez le projecteur et sélectionnez les réglages suivants dans le menu des réglages du projecteur : le menu **Avancé - Installation > Position du projecteur > Plafond avant**.



Remarque

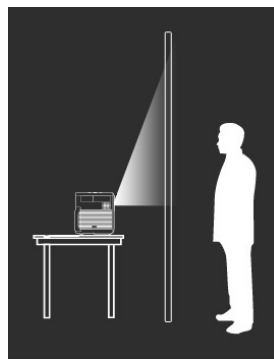
Le projecteur ne comporte pas de composants/équipements de montage au plafond. Quand vous choisissez d'utiliser un emplacement au plafond, assurez-vous que l'installation est suffisamment stable pour supporter le poids du projecteur.

- **Arrière**

Sélectionnez ce positionnement lorsque le projecteur est placé près du sol derrière l'écran. Allumez le projecteur et sélectionnez les réglages suivants dans le menu des réglages du projecteur : le menu **Avancé - Installation > Position du projecteur > Arrière**.

Remarque

Un écran de rétroprojection spécial est nécessaire.

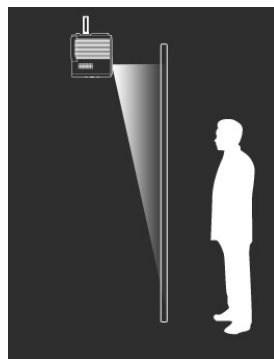


- **Plafond arr.**

Sélectionnez ce positionnement lorsque le projecteur est en l'air proche du plafond, derrière l'écran. Allumez le projecteur et sélectionnez les réglages suivants dans le menu des réglages du projecteur : le menu **Avancé - Installation > Position du projecteur > Plafond arr.**

Remarque

- Un écran de rétroprojection spécial est nécessaire.
- Le projecteur ne comporte pas de composants/équipements de montage au plafond. Quand vous choisissez d'utiliser un emplacement au plafond, assurez-vous que l'installation est suffisamment stable pour supporter le poids du projecteur.

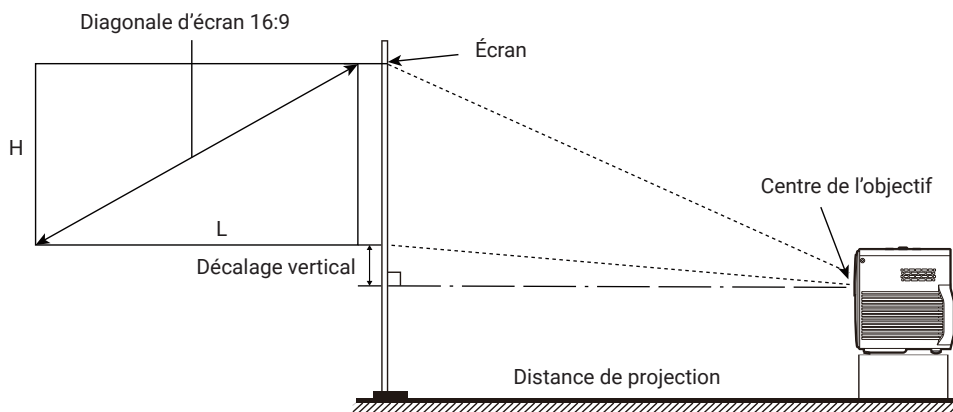


Identification de la taille d'image souhaitée

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

Dimensions de projection

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



Taille d'écran				Distance de l'écran (mm)			Décalage vertical (mm)
Diagonale		H (mm)	L (mm)	Distance min.	Moyenne	Distance max.	
Pouce	mm			(zoom max.)		(zoom min.)	
60	1524	747	1328	917	1009	1102	19
70	1778	872	1550	1069	1178	1286	22
80	2032	996	1771	1222	1346	1470	25
90	2286	1121	1992	1375	1514	1654	28
100	2540	1245	2214	1528	1682	1837	31
110	2794	1370	2435	1680	1851	2021	34
120	3048	1494	2657	1833	2019	2205	37

Par exemple, si vous utilisez un écran de 100 pouces, la distance de projection recommandée est de 1528 mm à 1837 mm.

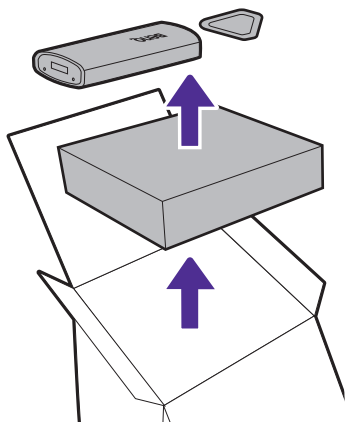
Si votre distance de projection mesurée est de 183 cm, la plus grande taille d'écran recommandée est de 120 pouces, la plus petite taille d'écran recommandée est de 100 pouces.

Remarque

- Toutes les mesures sont approximatives et peuvent varier des tailles réelles.
- Les valeurs dans les cellules grises sont pour référence seulement. Le projecteur placé à cette distance peut produire des images floues.
- 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.

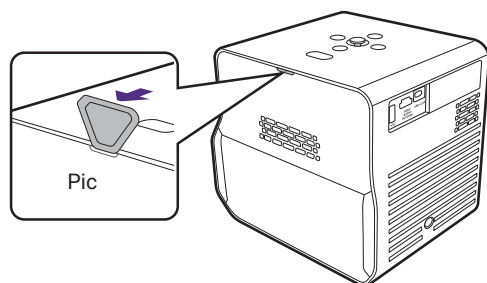
Installation du dongle Android TV

1. Assurez-vous que le projecteur est éteint et que le cordon d'alimentation est débranché.
2. Trouvez le dongle Android TV fourni (QS02) et le pic dans l'emballage.

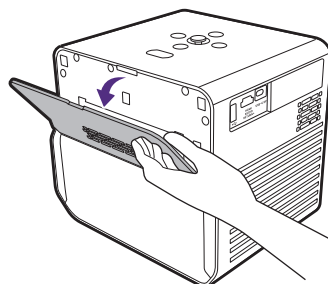


3. Utilisez le pic pour ouvrir le couvercle arrière du projecteur. Pour éviter que le couvercle arrière ne tombe et ne soit endommagé, soutenez-le lorsque vous le retirez du projecteur.

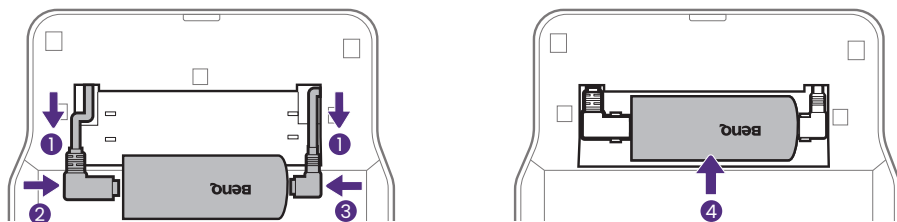
1



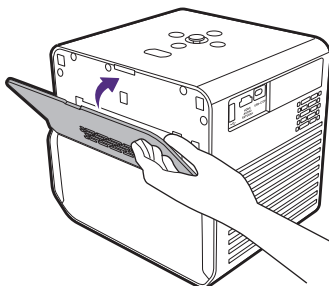
2



4. Tirez légèrement sur le câble mini HDMI et le câble USB Micro B pour les sortir du projecteur (1). Branchez le câble mini HDMI sur le port mini HDMI situé à l'arrière du dongle (2). Branchez le câble USB Micro B sur le port USB Micro B situé à l'avant du dongle (3). Réinsérez le dongle dans le compartiment prévu à cet effet, comme illustré (4).



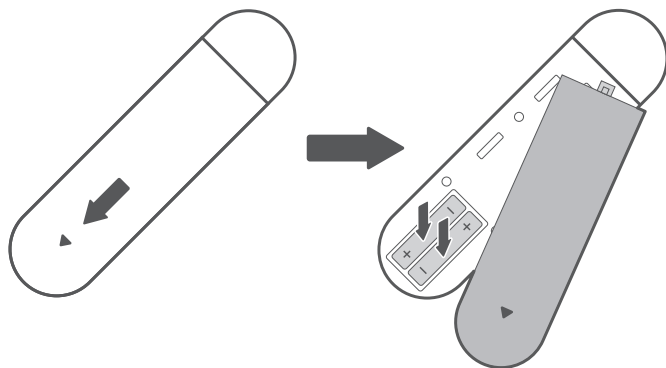
5. Réinstallez le couvercle arrière sur le projecteur.



Pour commencer


Mise sous tension et configuration initiale

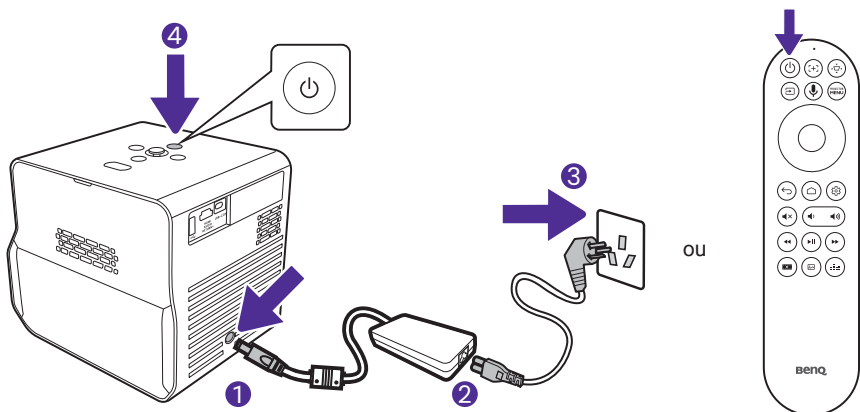
1. Choisissez un emplacement et une taille d'image préférés en suivant les instructions de « [Choix de l'emplacement](#) » à la page 26. Assurez-vous que le dongle Android TV a été installé. Voir « [Installation du dongle Android TV](#) » à la page 30 pour plus de détails.
2. Installez les piles de la télécommande.
Avant de pouvoir commencer à utiliser la télécommande, vous devez installer les piles fournies dans la télécommande.
 - Faites glisser le couvercle des piles vers l'extérieur.
 - Insérez les piles dans le sens indiqué ci-dessous.
 - Remettez le couvercle des piles sur la télécommande en le faisant glisser.



Remarque

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.

3. Connectez l'alimentation au projecteur.
Appuyez le bouton d'alimentation  du projecteur ou de la télécommande. Le voyant d'alimentation clignotera lentement en vert, et le voyant du jeu clignotera lentement en orange.



Remarque

- Quand vous alimentez directement le projecteur via l'adaptateur secteur fourni, veuillez utiliser le câble d'alimentation fourni pour éviter des dangers potentiels tels que l'électrocution et l'incendie.
- Avant d'associer la télécommande à votre projecteur, vous devez vous assurer que votre télécommande est à portée du capteur IR du projecteur. Voir « [Portée efficace de la télécommande](#) » à la page 24 pour plus de détails.

4. Allumez le projecteur et suivez les instructions à l'écran pour terminer la configuration initiale. Quand il vous est demandé de configurer votre télécommande, sélectionnez « **Not now** » pour continuer. Vous pouvez consulter le manuel d'utilisation QS02 sur Support.BenQ.com pour plus d'informations.
5. Vérifiez si un micrologiciel mis à jour est disponible pour votre produit. Consultez « [Mettre à niveau votre projecteur](#) » à la page 37.
6. Pour accéder à d'autres fonctions ou effectuer d'autres réglages sur le projecteur après avoir terminé la configuration initiale, appuyez le bouton **PROJECTOR MENU** et le menu OSD **Base** s'affichera. Pour savoir comment passer au menu OSD **Avancé**, consultez « [Navigation dans le menu](#) » à la page 59.
7. Choisissez un scénario préféré.
 - « [Améliorer l'expérience de jeu](#) » à la page 46
 - « [Regarder des vidéos en continu](#) » à la page 48
 - « [Projection](#) » à la page 52
 - « [Lecture de la musique par votre projecteur](#) » à la page 54

Voyant à diode d'alimentation

Voyant diode	État et description
Orange continu	Mode veille
Vert clignotant	Mise sous tension
Vert continu	Fonctionnement normal
Orange clignotant	Mise hors tension

Lumière à DÉL de jeu

La lumière à DÉL de jeu peut être contrôlée dans le menu **Avancé > Système > Paramètres de fonctionnement > Lumière à DÉL de jeu**. Quand cette fonction est activée, la lumière se comporte comme suit.

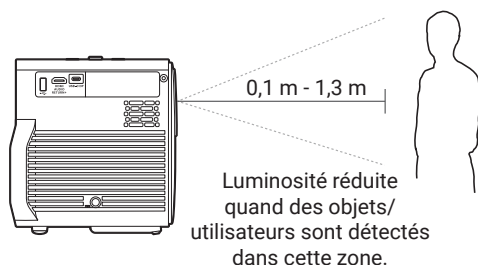
Voyant diode	État et description
Orange clignotant	Mise sous/hors tension
Orange continu	<ul style="list-style-type: none">• Les consoles de jeu (p.ex. Xbox, PS, Switch) sont connectées.• Les modes de jeu (p.ex. RPG, HDR-RPG, FPS, HDR-FPS, SPG, HDR-SPG) sont utilisés.
Éteint	<ul style="list-style-type: none">• Mode veille• Aucune console de jeu n'est connectée et aucun mode de jeu n'est utilisé.

Travailler avec Protection auto des yeux

Conseil

Consultez « [Navigation dans le menu](#) » à la page 59. Pour savoir comment passer au menu OSD **Avancé**.



Activer **Protection auto des yeux** depuis le menu **Avancé - Système** réduit la luminosité de l'écran quand le projecteur détecte des objets/utilisateurs dans un rayon de 0,1 à 1,3 mètre devant l'objectif de projection.

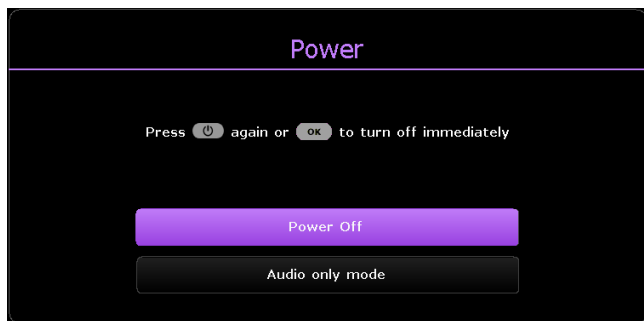


Remarque

- Assurez-vous que la distance de projection entre le projecteur et l'écran est supérieure à 0,8 mètre pour que la fonction **Protection auto des yeux** puisse se dérouler correctement.
- Cette fonction n'est pas conçue pour la projection latérale et peut ne pas fonctionner correctement quand l'angle de projection est supérieur à 30 degrés. Désactivez la fonction de protection des yeux si vous le souhaitez.
- La fonction de protection des yeux peut se déclencher pendant quelques secondes quand on déplace le projecteur.

Arrêt du projecteur

Appuyez le bouton d'alimentation  du projecteur ou de la télécommande pour faire apparaître le menu d'alimentation. Le menu d'alimentation offre deux options. Voir le tableau ci-dessous pour des détails. Pour éteindre le projecteur, il suffit d'appuyer à nouveau le bouton d'alimentation .

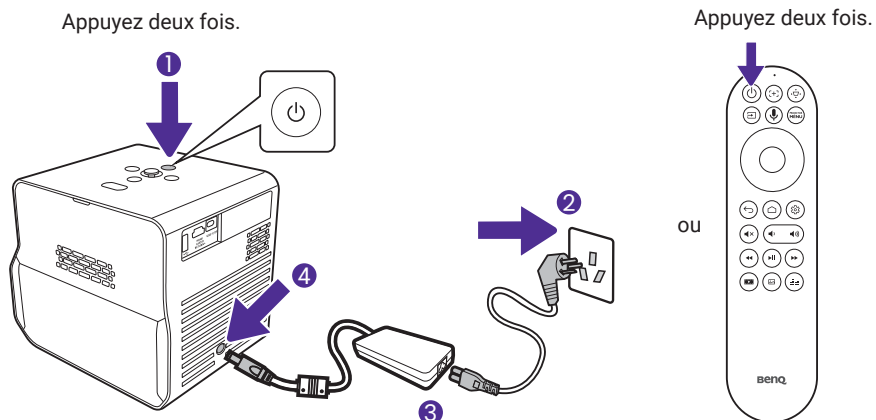


Élément	Description
Hors tension	Permet d'éteindre le projecteur.
Mode audio uniquement	Permet d'éteindre l'écran pendant que la lecture de la musique se poursuit. Voir « Éteindre l'écran pendant la lecture de musique » à la page 54 pour plus d'informations.

Attendez que le voyant devienne orange continu. Les ventilateurs peuvent continuer à fonctionner afin de refroidir le système. Si le projecteur ne doit pas être utilisé pendant une période prolongée, débranchez le câble d'alimentation de la prise secteur, et retirez les piles de la télécommande.

Remarque

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



Mettre à niveau votre projecteur

Il est conseillé de mettre à jour le projecteur avec la dernière version du micrologiciel afin d'optimiser l'expérience utilisateur.

1. Visitez [Support.BenQ.com](https://support.benq.com) et téléchargez **SettingXchange**. Vous devriez également télécharger son dernier manuel d'utilisation à titre de référence.
2. Maintenez une alimentation stable au projecteur via l'adaptateur secteur. N'éteignez pas le projecteur.
3. Connectez votre ordinateur au projecteur à l'aide d'un câble USB-A.
4. Exécutez le programme **SettingXchange**.
5. Suivez les instructions à l'écran pour terminer le processus.

Remarque

Vérifiez également s'il existe des fichiers de micrologiciel et des manuels d'utilisation mis à jour pour le dongle QS02 Android TV sur [Support.BenQ.com](https://support.benq.com). Découvrez les mises à jour depuis l'avis de mise à niveau. Si une nouvelle version du micrologiciel est disponible, il est recommandé de mettre à niveau le dongle pour obtenir les meilleures performances.

Ajustement de l'image projetée

Optimiser automatiquement l'image projetée (Param. auto intel.)

Le projecteur étant portable/mobile, vous voudrez peut-être le déplacer à l'endroit souhaité pour répondre à votre scénario. Avec **Param. auto intel.**, il n'est pas nécessaire de passer manuellement par chaque réglage de l'image pour l'ajuster.

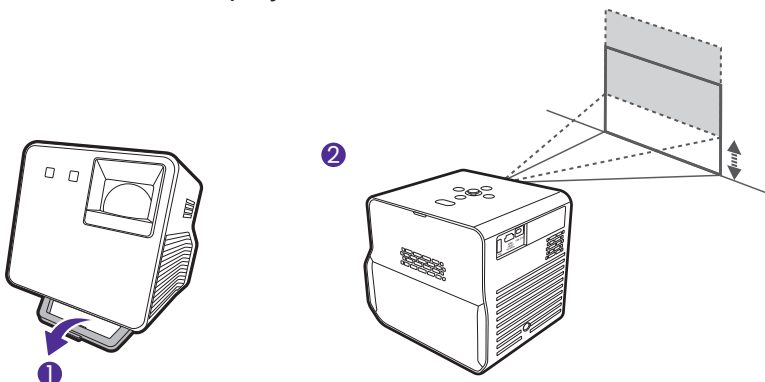
1. Pour optimiser rapidement et automatiquement l'image projetée, allez dans le menu **Base - Param. auto intel.** ou menu **Avancé - Installation > Param. auto intel.** sur votre projecteur.
2. Définissez les réglages **M. au point auto temps réel** et **Trapèze 3D auto temps réel** sur **Act**. La distance effective entre l'objectif de projection et l'écran est de 1,8 mètre pour **M. au point auto temps réel** et de 2,5 mètres pour **Trapèze 3D auto temps réel**.

Ajustement de l'angle de projection

Le projecteur est équipé d'un pied réglable à la base, ce qui permet de projeter des images en hauteur.

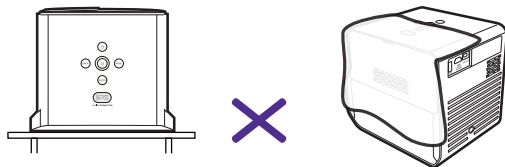
Pour changer l'angle de projection/la position :

- Ouvrez le pied pour élever l'image à une hauteur et à un angle souhaités.
- Pour rentrer le pied, soulevez le projecteur et fermez le pied. Ensuite, reposez lentement le projecteur.



Remarque

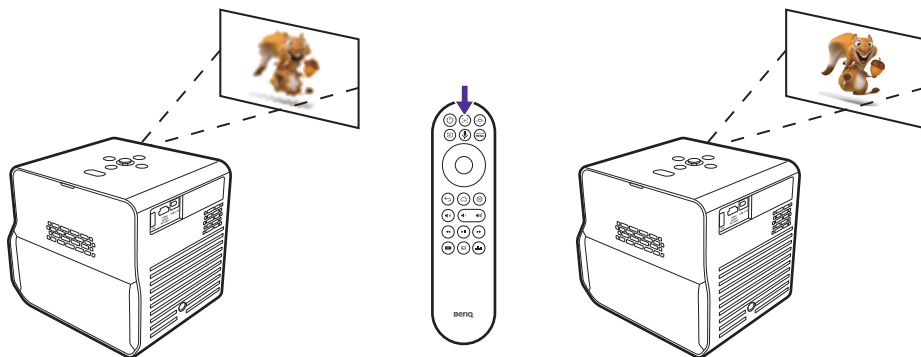
- L'angle maximum d'ajustement est de 20 degrés.
- Si l'écran et le projecteur ne sont pas perpendiculaires l'un par rapport à l'autre, l'image projetée devient trapézoïdale. Pour corriger ceci, voir « [Trapèze](#) » à la [page 40](#) pour des détails.
- Quand le projecteur est allumé, NE PLACEZ PAS le projecteur avec ses sorties d'air vers le bas, car cela bloquerait les sorties d'air.



Réglage fin de la netteté de l'image

Pour améliorer la netteté de l'image, réglez la mise au point en utilisant une des méthodes suivantes.

- **M. au point auto temps réel** : Quand le projecteur est déplacé ou que la distance de projection est changée, la fonction prend effet automatiquement. Assurez-vous que la distance entre l'objectif de projection et l'écran ne dépasse pas 1,8 mètre. Activez cette fonction dans un des menus suivants :
 - le menu **Base - Param. auto intel. > M. au point auto temps réel**
 - le menu **Avancé - Installation > Param. auto intel. > M. au point auto temps réel**
 - le menu **Avancé - Installation > Mettre au point > M. au point auto temps réel**
- **Mise au point auto** : Appuyez le bouton de mise au point **[+]** sur la télécommande et le projecteur mettra automatiquement au point l'image, puis affichera la mire de mise au point et la barre de réglage. Si vous êtes satisfait du résultat de la mise au point automatique, appuyez **[←]** pour quitter.
- **Mise au point manuelle** : Appuyez le bouton de mise au point **[+]** sur la télécommande et le projecteur mettra automatiquement au point l'image, puis affichera la mire de mise au point et la barre de réglage. Si vous n'êtes pas satisfait du résultat de la mise au point automatique, appuyez les boutons gauche **[◀]** ou droit **[▶]** de la télécommande pour régler manuellement la mise au point de l'image. Une fois les ajustements effectués, appuyez **[←]** pour revenir au menu précédent. Le menu est également accessible depuis le menu **Avancé - Installation > Mettre au point > Mise au point manuelle**.



Remarque

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



Adapter l'image à votre écran




Plusieurs possibilités vous sont offertes pour ajuster l'image et assurer un affichage précis à l'écran. En fonction de la situation de votre pièce, choisissez celle qui répond à vos besoins. L'effet est à la hauteur du dernier ajustement que vous avez effectué.

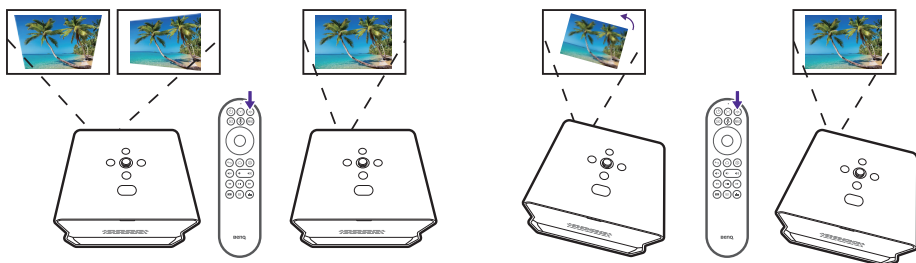
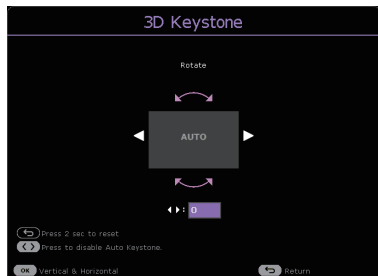
Trapèze

La distorsion trapézoïdale correspond au fait qu'une image projetée devient un trapèze du fait de l'angle de projection. C'est le cas lorsque le projecteur n'est pas perpendiculaire à l'écran.

Pour corriger la distorsion de l'image, utilisez une des méthodes suivantes.


- **Trapèze 3D auto temps réel** : Quand le projecteur est déplacé ou que l'angle de projection est changé, la fonction prend effet automatiquement. Assurez-vous que la distance entre l'objectif de projection et l'écran ne dépasse pas 2,5 mètre. Activez cette fonction dans un des menus suivants :
 - le menu **Base - Param. auto intel. > Trapèze 3D auto temps réel**
 - le menu **Avancé - Installation > Param. auto intel. > Trapèze 3D auto temps réel**
- **Trapèze auto** : Appuyez le bouton  sur la télécommande ou allez dans le menu **Avancé - Installation > Trapèze 3D** pour afficher le menu de correction **Trapèze 3D**. Appuyez **OK** pendant 2 secondes pour corriger automatiquement le problème de distorsion trapézoïdale. Une fois les ajustements effectués, appuyez  pour revenir au menu précédent.

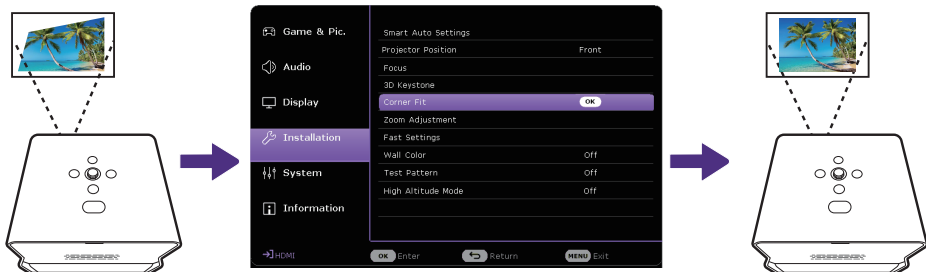
- **Trapèze manuel** : Appuyez le bouton  sur la télécommande ou allez dans le menu **Avancé - Installation > Trapèze 3D** pour afficher le menu de correction **Trapèze 3D**. Suivez simplement les instructions à l'écran pour effectuer les ajustements. Pour réinitialiser les réglages, appuyez  pendant 2 secondes. Une fois les ajustements effectués, appuyez  pour revenir au menu précédent.



Ajuster coin

Ajustez quand les quatre coins de l'image projetée sont déformés.

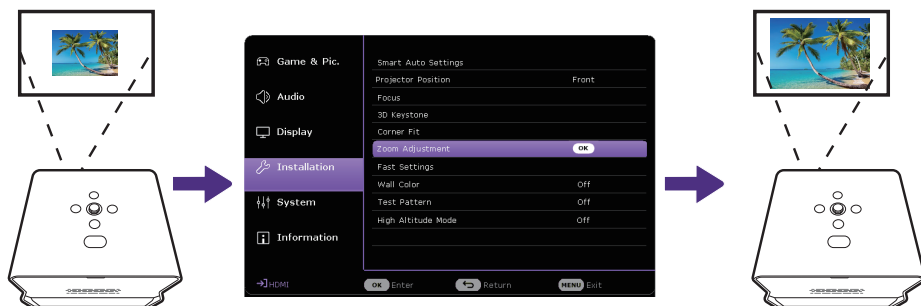
1. Appuyez le bouton  de la télécommande pour accéder au menu des paramètres du projecteur.
2. Allez au menu **Avancé - Installation > Ajuster coin**.
3. Choisissez un des coins que vous voulez ajuster, puis suivez les instructions à l'écran pour corriger l'image.



Zoom sur une image

Pour changer la taille du contenu affiché :


1. Appuyez le bouton  sur la télécommande ou allez dans le menu **Avancé - Installation > Ajustement du zoom** pour afficher le menu de réglage du zoom.
2. Appuyez la touche ▲/▼ pour un zoom avant/arrière sur l'image.
 - Le zoom optique motorisé est utilisé dans une plage de 1,0x à 1,2x.
 - Le zoom optique numérique est utilisé dans une plage de 1,0x à 0,8x.
 - Quand la taille de l'image est inférieure à la taille d'origine (1,0x), vous pouvez déplacer l'image à la position souhaitée en appuyant sur les touches directionnelles (▲/▼/◀/▶).
3. Appuyez **OK** et ↵ pour enregistrer et quitter le menu de réglage.



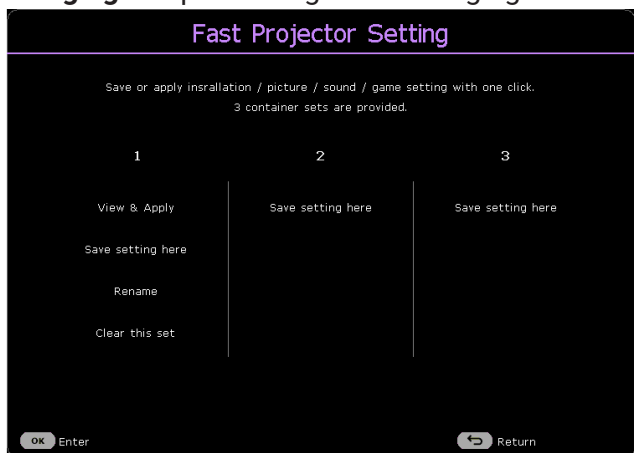
Personnalisation de vos réglages préférés (Réglage rapide du projecteur)

Le menu **Réglage rapide du projecteur** aide à stocker la plupart des réglages que vous avez effectués dans les menus principaux **Jeu et image**, **Son** et **Installation** sous la forme d'un ensemble de réglages rapides. Vous pouvez enregistrer jusqu'à trois ensembles de réglages et les afficher, les renommer et les appliquer quand vous en avez besoin.

Enregistrer les réglages

1. Ajustez les réglages du menu du projecteur sous les menus principaux **Jeu et image**, **Son** et **Installation** selon vos préférences.
2. Appelez le menu en appuyant  sur la télécommande, ou allez au menu **Avancé - Installation > Réglage rapide du projecteur**.

3. Sélectionnez **Réglage rapide du projecteur 1**, **Réglage rapide du projecteur 2** ou **Réglage rapide du projecteur 3**, et choisissez **Enregistrer réglage ici** pour enregistrer les réglages.



Appliquer un ensemble de Réglage rapide du projecteur

1. Affichez les réglages effectués en accédant à la page **Afficher et appliquer**. Appuyez ◀▶ pour parcourir les détails.
2. Pour appliquer les réglages à la source d'entrée actuelle ou à une autre source d'entrée connectée, choisissez **Appliquer** et appuyez **OK**.

Renommer les réglages

Vous pouvez changer le nom de chaque ensemble pour mieux mémoriser l'objectif des réglages.

1. Choisissez **Renommer** et appuyez **OK** pour afficher le clavier à l'écran.
2. Appuyez ▲/▼/◀▶ pour sélectionner chaque chiffre/lettre souhaité, et appuyez **OK** pour confirmer chaque saisie.
3. Répétez l'étape ci-dessus et lorsque vous avez terminé, appuyez **BACK/↩**.
4. Appuyez ▼ pour choisir **Commencer**.
5. Appuyez **OK** et le nom change.

Effacer l'ensemble


Pour supprimer les réglages d'un ensemble particulier :

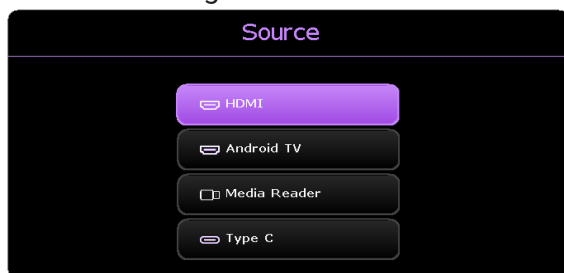
1. Choisissez **Effacer ce jeu** sous l'ensemble sélectionné et appuyez **OK**.
Un message de confirmation s'affiche.
2. Choisissez **Effacer** et appuyez **OK** pour effacer la mémoire de cet ensemble.

Changer la source 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 - Affichage > Recherche auto de la source** est **Act** si vous voulez que le projecteur recherche automatiquement les signaux.

Pour sélectionner manuellement la source, appuyez le bouton source  sur la télécommande pour afficher le menu source et appuyez à plusieurs reprises pour sélectionner le signal souhaité.



Vous pouvez également appuyer le bouton accueil  de la télécommande pour revenir à l'écran d'accueil **Android TV** à tout moment.

Pour en apprendre davantage sur la source d'entrée **Android TV**, voir [« Regarder des vidéos en continu » à la page 48.](#)

Pour en apprendre davantage sur la source d'entrée **Media Reader**, voir [« Lire les fichiers multimédia d'une clé USB » à la page 57.](#)

Renommer la source d'entrée

Pour renommer la source d'entrée :

1. Allez au menu **Avancé - Affichage > Renom.source**.
2. Choisissez un nom de source et appuyez **OK** pour afficher le clavier à l'écran.
3. Appuyez **▲/▼/◀/▶** pour sélectionner chaque chiffre/lettre souhaité, et appuyez **OK** pour confirmer chaque saisie.
4. Répétez l'étape ci-dessus et lorsque vous avez terminé, appuyez **BACK/↶**.
5. Appuyez **▼** pour choisir **Commeterre**.
6. Appuyez **OK** et le nom de la source change.

Améliorer l'expérience de jeu


Réglage pour démarrer rapidement un jeu

Pour améliorer votre expérience de jeu, vous disposez de modes d'image et de son adaptés aux jeux.


1. La fonction **Mode de jeu auto** permet de basculer automatiquement vers une source de jeu connectée (p.ex. Nintendo Switch, PS5, Xbox Series S) et vers des modes conçus pour le jeu. Assurez-vous que **Mode de jeu auto** est **Act** sous ce qui suit.
 - le menu **Base - Param. auto intel.**
 - le menu **Avancé - Jeu et image**
 - le menu **Avancé - Installation > Param. auto intel.**
2. Si vous préférez une faible latence, réglez **Trapèze 3D/Ajuster coin** sur **0**, **Format image** sur **Auto**, **Ajustement du zoom** sur **1,0x-1,2x**.

Régler Réticule JPS

Si vous avez besoin d'afficher un réticule à l'écran pour viser des cibles, suivez les instructions ci-dessous.

1. Allez au menu **Avancé - Jeu et image > Réticule JPS**, et appuyez **OK** pour afficher la page **Réticule JPS**.
2. Appuyez **OK** à plusieurs reprises pour sélectionner le type de réticule souhaité. Sélectionner  n'affichera pas de réticule quand vous quitterez cette page.
3. Appuyez **▲/▼/◀/▶** pour déplacer le réticule à la position souhaitée.
4. Pour revenir à la position par défaut, appuyez **BACK/↶** pendant deux secondes.
5. Quand tous les ajustements sont effectués, appuyez **BACK/↶** pour enregistrer les changements et le réticule s'affiche à l'écran.

Quand le réticule n'est plus nécessaire :

1. Retournez à la page **Réticule JPS**.
2. Appuyez plusieurs fois **OK** pour sélectionner le type de réticule , puis appuyez **BACK/↶** pour enregistrer et quitter la page.

Charger facilement votre console pendant que vous jouez (certains appareils uniquement)

Votre projecteur est doté d'un transfert vidéo/audio et de la transmission d'alimentation à partir du port USB-C. Grâce à cette fonctionnalité, vous pouvez recharger votre console de jeu (avec sortie vidéo USB-C) directement pendant le jeu, sans aucune autre station d'accueil.

Pour plus d'informations sur la transmission d'alimentation par l'USB-C, voir « [Transmission d'alimentation à un appareil USB-C](#) » à la page 58.

Conseil

SettingXchange est un logiciel conçu pour optimiser les couleurs du projecteur et les paramètres de jeu pour une meilleure expérience visuelle.

Regarder des vidéos en continu

Assurez-vous que le dongle Android TV (QS02) a été installé et connecté correctement à un réseau sans fil. **Android TV** est le système d'exploitation du projecteur qui vous permet de projeter des vidéos sans fil et d'utiliser des applis de diffusion en continu.

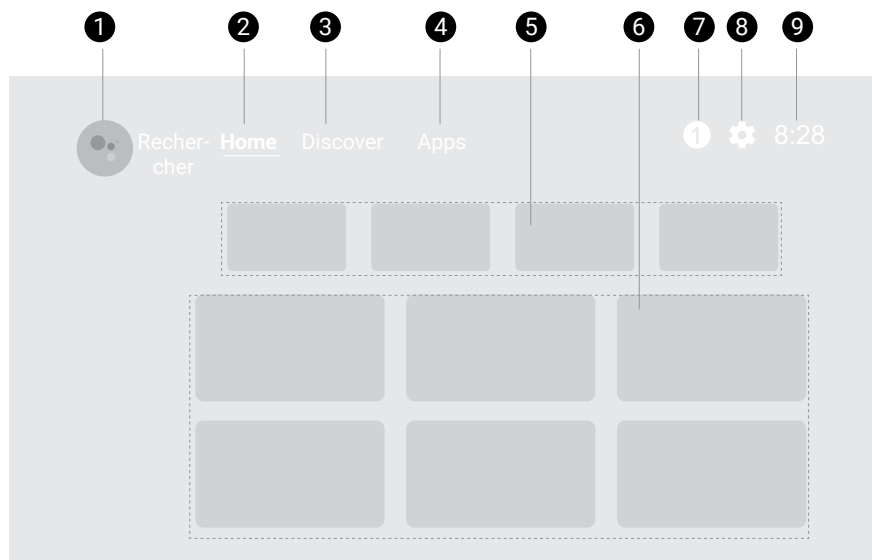
Remarque

Pour le manuel d'utilisation du dongle Android TV (QS02), visitez [Support.BenQ.com](https://support.benq.com).

Écran d'accueil Android TV


Au premier démarrage ou lorsque la source d'entrée est réglée sur **Android TV**, le projecteur affiche l'interface **Android TV**. Si le projecteur affiche un contenu provenant d'une autre source, vous pouvez revenir à **Android TV** en appuyant la touche Accueil (🏠) sur votre télécommande ou en appuyant la touche Source (➡) pour sélectionner **Android TV** dans le menu de la source d'entrée.

L'écran d'accueil **Android TV** comporte les éléments suivants :




Remarque

L'écran réel peut varier selon votre version de micrologiciel d'**Android TV**.

N°	Élément	Description
①	Google Assistant	Appuyez le bouton Google Assistant () sur votre télécommande pour parler à Google.
②	Home	Accédez à l'écran d'accueil Android TV.
③	Discover	Accès à des recommandations personnalisées.
④	Apps	Accédez à toutes les applis installées et à Google Play.
⑤	Applis recommandées/ Mes favoris	<ul style="list-style-type: none"> • Accédez aux applis recommandées ou aux services de vidéo à la demande. • Accédez aux applis qui ont été ajoutées aux favoris par la touche Favoris.
⑥	Contenu recommandé	Accès au contenu recommandé par la chaîne/le service de diffusion spécifié.
⑦	Notification	Accédez aux notifications.
⑧	Réglages	Accédez aux menus de paramètres Android.
⑨	Heure système	Affiche l'heure.

Choisir un mode d'image approprié pour la diffusion vidéo

Vous disposez d'une variété de modes d'image pour différents scénarios dans le menu **Mode Image**. Appuyez le bouton  sur la télécommande pour plus d'options. Habituellement **Cinema** est recommandé pour regarder des films. **HDR10** est disponible si des contenus HDR sont détectés. Voir « [Mode Image](#) » à la page 60 pour plus d'informations.

Choisir un mode son approprié pour la diffusion vidéo

En général, vous pouvez sélectionner un mode son dans le menu **Base/Avancé - Son > Mode son** pour répondre à votre scénario. Habituellement **Cinéma** est recommandé pour regarder des films. D'autres options sont proposées pour améliorer votre expérience audio. Voir « [Son](#) » à la page 66 pour plus d'informations. Vous pouvez personnaliser un mode son selon vos préférences. Voir « [Personnaliser un mode son](#) » à la page 50 pour plus d'informations.

Personnaliser un mode son

1. Appuyez ^{PROJECTOR}_{MENU} et sélectionnez le menu **Avancé - Son > Mode son > Util.**
2. Appuyez ▼ pour sélectionner **EQ sonore** et appuyez **OK**.
3. Sélectionnez une bande de fréquences et réglez le niveau selon vos préférences. Les réglages apportés ici définissent le mode **Util.**
4. Appuyez ↶ sur la télécommande pour enregistrer les changements et quitter.

Remarque

Pour ramener l'**EQ sonore** actuel à la valeur d'usine par défaut, allez au menu **Avancé - Son > EQ sonore > Réinitialiser l'EQ sonore.**

Regarder des contenus 3D

Ce projecteur prend en charge la lecture de contenu en trois dimensions (3D) transféré via vos appareils vidéo compatibles 3D, tels que les consoles PlayStation (avec disques de jeu 3D), lecteurs Blu-ray 3D (avec disques Blu-ray 3D), et ainsi de suite. Après avoir connecté les appareils vidéo 3D au projecteur, portez des lunettes 3D et assurez-vous qu'elles sont allumées pour visionner le contenu 3D.

Lorsque vous regardez du contenu 3D :

- L'image peut sembler déplacée ; cependant, ce n'est pas un dysfonctionnement du produit.
- Faites des pauses appropriées lorsque vous regardez des contenus 3D.
- Arrêtez de regarder les contenus 3D si vous ressentez de la fatigue ou un inconfort.
- Gardez une distance à l'écran d'environ trois fois la hauteur effective de l'écran.
- Les enfants et les personnes ayant des antécédents d'hypersensibilité à la lumière, des problèmes cardiaques, ou toutes autres conditions médicales existantes devraient s'abstenir de regarder du contenu 3D.
- L'image peut sembler rougeâtre, verdâtre ou bleuâtre si vous ne portez pas de lunettes 3D. Cependant, vous ne remarquerez aucune déviation de couleur lors de la lecture de contenus 3D avec des lunettes 3D.
- La source 4K ne sera pas affichée.

Régler Mode 3D

Le réglage par défaut est **Auto** et le projecteur choisit automatiquement un format 3D approprié lors de la détection du contenu 3D. Si le projecteur ne peut pas reconnaître le format 3D, vous pouvez aller au menu **Avancé - Affichage > 3D > Mode 3D**, et choisir **Trame séquentielle**, **Combi trame**, **Haut-bas** ou **Côte à côte** pour lui.

Quand cette fonction est activée :

- Le niveau de luminosité de l'image projetée diminue.
- Le **Mode Image** ne peut pas être ajusté.
- Le **Trapèze 3D** ne peut être ajusté qu'avec des degrés limités.

Corriger le problème d'image 3D

Quand l'image 3D est déformée, activez **Inverser sync 3D** depuis le menu **Avancé - Affichage > 3D** pour basculer entre les images de l'œil gauche et de l'œil droit, améliorant ainsi votre confort général pendant le visionnage en 3D.

Projection

Projection sans fil

La projection sans fil n'est possible que si le dongle Android TV (QS02) fourni est installé et si le projecteur et votre appareil sont connectés au même réseau sans fil. Consultez le manuel d'utilisation QS02 sur [Support. BenQ.com](https://support.benq.com) ou scannez le code QR suivant pour des instructions sur comment projeter sans fil.

Tutoriel vidéo



[Projection sans fil](#)

Projection filaire

Vous pouvez connecter un appareil équipé de capacités HDMI ou mode DP Alt au projecteur pour diffuser des vidéos et des images à l'aide d'un câble HDMI ou d'un câble certifié USB-C 3.0.

Avertissement

Utilisez uniquement des câbles HDMI ou USB-C certifiés pour établir des connexions avec d'autres appareils.

Remarque

Tous les appareils équipés d'un port USB-C ne disposent pas de la fonctionnalité DisplayPort. Consultez la documentation de votre appareil pour plus de précisions. Le port USB-C sur ce projecteur ne peut pas prendre en charge un lecteur multimédia (c.-à-d. qu'il ne peut pas accéder aux fichiers stockés sur une clé USB).

Pour connecter un appareil avec HDMI ou USB-C avec capacité mode DP Alt :

1. Connectez l'appareil au port HDMI ou USB-C sur le projecteur avec un câble certifié. Une notification auto apparaît indiquant qu'un appareil est connecté.
2. Confirmez si vous voulez projeter la vidéo de l'appareil. La vidéo de l'appareil sera affichée une fois le signal de l'appareil détecté.

Remarque

Si aucun signal n'est détecté ou si le signal est interrompu, un message apparaîtra. Vérifiez à nouveau la connexion du câble.

3. Utilisez le menu source ou appuyez le bouton accueil  pour quitter et revenir à l'écran d'accueil **Android TV**.
4. Si l'appareil reste connecté et que vous voulez à nouveau projeter sa vidéo, appuyez le bouton source , puis sélectionnez le port correspondant dans le menu source.

Remarque

- Certains ordinateurs comportent de ports HDMI qui ne transmettent pas l'audio, dans de tels cas, un câble audio séparé doit être connecté au projecteur.
- Certains ordinateurs portables n'activent pas automatiquement leur port vidéo externe lorsqu'ils sont connectés à un projecteur. Pour activer ou désactiver l'affichage externe, vous pouvez généralement utiliser la combinaison de touches Fn + F3 ou CRT/LCD. Sur votre ordinateur portable, recherchez la touche de fonction CRT/LCD ou une touche de fonction portant un symbole de moniteur. Appuyez simultanément sur la touche Fn et la touche illustrée. Consultez le manuel de l'utilisateur de votre ordinateur portable pour connaître la combinaison de touches exacte.

Conseil


Votre projecteur est doté d'un transfert vidéo/audio et de la transmission d'alimentation à partir du port USB-C. Grâce à cette fonctionnalité, vous pouvez charger votre console de jeu (avec sortie vidéo USB-C) directement pendant le jeu, sans aucune autre station d'accueil. Voir « [Transmission d'alimentation à un appareil USB-C](#) » à la page 58 pour plus d'informations.

Lecture de la musique par votre projecteur

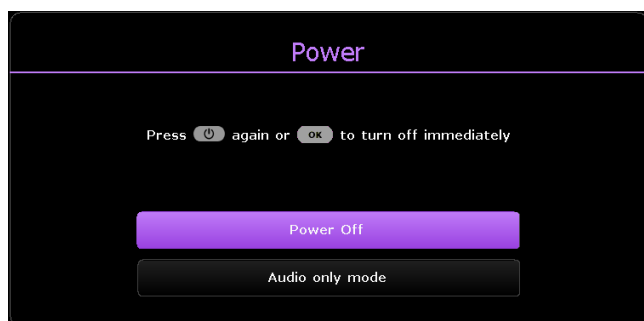
Avec les haut-parleurs intégrés, vous pouvez apprécier la lecture de musique via le projecteur sans écran de projection. Le projecteur peut fonctionner comme haut-parleur ordinaire.

Éteindre l'écran pendant la lecture de musique

Vous pouvez apprécier la lecture de musique via le projecteur sans écran de projection.

Appuyez le bouton  sur la télécommande ou le projecteur quand le projecteur est allumé pour afficher le menu d'alimentation, et sélectionnez **Mode audio uniquement** pour passer le projecteur en mode audio uniquement. L'écran s'éteint pendant que la lecture de la musique se poursuit.

Pour arrêter la lecture ou pour effectuer d'autres opérations, appuyez n'importe quelle touche de la télécommande pour faire revenir l'écran de projection.




Lecture de musique via un haut-parleur avec ARC

Le port HDMI du projecteur est doté d'une fonction de canal de retour audio (ARC) qui lui permet de transmettre son audio à un haut-parleur/une barre de son compatible ARC connecté via un câble HDMI.

1. Connectez les haut-parleurs compatibles ARC au projecteur via un câble HDMI.
2. Déconnectez les autres haut-parleurs externes connectés via Bluetooth.
3. Allez au menu **Avancé - Son > Sortie audio**. Sélectionnez **Audio Return+** et appuyez **OK**.

Connecter le projecteur à un haut-parleur / casque Bluetooth externe

Disponible uniquement quand la source d'entrée est Android TV

1. Assurez-vous que le dongle Android TV a été installé correctement (voir « [Installation du dongle Android TV](#) » à la page 30).
2. Allumez le projecteur (voir « [Mise sous tension et configuration initiale](#) » à la page 32).
3. Appuyez le bouton  de la télécommande.
4. Sélectionnez **Remotes & Accessories**.
5. Sélectionnez **Add Accessory**.
6. Activez le mode d'association Bluetooth sur le haut-parleur ou le casque.
7. Sélectionnez le haut-parleur ou le casque dans la liste des appareils affichée à l'écran.
8. Sélectionnez **Pair**.


Quand le projecteur et le haut-parleur ou le casque ont été connectés avec succès, l'appareil sera étiqueté connecté dans **Network & Internet**. Vous pouvez maintenant transmettre l'audio de l'Android TV au haut-parleur ou au casque.

Remarque

- Cette fonction est disponible uniquement quand la source d'entrée est **Android TV**. Même lorsque le projecteur est permuté vers d'autres sources d'entrée, telles que HDMI, comme l'Android TV fonctionne toujours en arrière-plan, il continuera à transmettre l'audio de l'Android TV vers le haut-parleur ou le casque Bluetooth connecté.
- Le projecteur ne prend pas en charge les reconnexions automatiques avec les appareils précédemment associés. Pour vous reconnecter à un appareil associé ou vous connecter à un autre appareil, répétez les étapes ci-dessus.

Lire les fichiers multimédia d'une clé USB

Le lecteur média du projecteur est alimenté par le dongle Android TV QS02 fourni. Pour lire des fichiers multimédia stockés sur un lecteur flash USB, voir les instructions ci-dessous.

1. Assurez-vous que le dongle Android TV a été installé correctement (voir « [Installation du dongle Android TV](#) » à la page 30).
2. Connectez votre clé USB au port USB-A sur le panneau des connecteurs E/S du projecteur (voir « [Ports E/S](#) » à la page 17).
3. Appuyez le bouton source  de la télécommande et sélectionnez **Media Reader** dans le menu source.
4. Suivez les instructions à l'écran. Cliquez sur **Apps** depuis l'écran d'accueil Android TV.
5. Lancez une appli lecteur média pour accéder aux fichiers multimédia stockés sur votre clé USB. Les formats de fichiers pris en charge pour la lecture peuvent varier d'une appli à l'autre.

Formats de fichier pris en charge

Voir le manuel d'utilisation QS02 sur [Support.BenQ.com](https://support.benq.com) pour les formats de fichiers pris en charge.

Pour plus de détails sur les formats média pris en charge, veuillez visiter : <https://developer.android.com/guide/topics/media/media-formats>

Transmission d'alimentation à un appareil USB-C

Grâce à la fonction de transmission d'alimentation, votre projecteur peut alimenter un appareil USB-C connecté certifié par l'USB-IF.

Sortie de transmission d'alimentation USB-C prise en charge : Sortie PD 5V-2A / 9V-1,8A / 12V-1,3A / 15V-1,2A jusqu'à 18W

Avis sur la transmission d'alimentation USB-C

- Pour transmettre l'alimentation depuis le port USB-C, assurez-vous d'avoir allumé le projecteur et sélectionné la source d'entrée **Type C**.
- Les informations sont basées sur les critères d'essai standard et sont fournies à titre de référence. La compatibilité n'est pas garantie car les environnements des utilisateurs varient. Quand un câble USB-C acheté séparément est utilisé, assurez-vous que le câble est certifié par l'USB-IF et qu'il est complet, avec une fonction de transmission d'alimentation.
- Un appareil connecté doit être équipé d'un connecteur USB-C qui prend en charge la fonction de charge via la transmission d'alimentation USB-C.
- Si l'appareil connecté nécessite plus que l'alimentation fournie par votre projecteur pour fonctionner ou pour démarrer (quand la batterie est déchargée), utilisez l'adaptateur secteur d'origine fourni avec l'appareil.

Navigation dans le menu

Le projecteur offre deux types de menus à l'écran (OSD) qui permettent d'effectuer différents réglages et paramétrages. Le menu OSD **Base** fournit des fonctions de menu primaires tandis que le menu OSD **Avancé** fournit des fonctions de menu complètes.

Pour accéder au menu, appuyez le bouton **PROJECTOR MENU** de la télécommande.

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

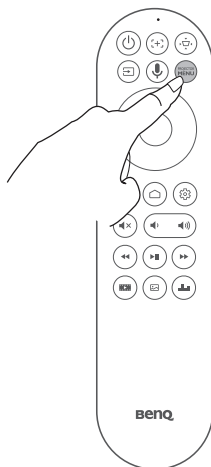
Lors de votre première utilisation du projecteur (après avoir terminé la configuration initiale), appuyez le bouton **PROJECTOR MENU** et le menu OSD **Base** s'affiche.

Si vous souhaitez passer du menu OSD **Base** au menu OSD **Avancé** :

1. Allez au menu **Type menu** et appuyez **OK**.
2. Appuyez ▲/▼ pour sélectionner **Avancé** et appuyez **OK**.

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

1. Allez à **Système > Réglages des menus > Type menu** et appuyez **OK**.
2. Appuyez ▲/▼ pour sélectionner **Base** et appuyez **OK**. Votre projecteur basculera au menu OSD **Base**.



Remarque

Pour les réglages liés au système, notamment la connexion sans fil, le compte et les réglages liés aux applis, utilisez le menu des Paramètres **Android TV** accessible sur l'écran d'accueil. Voir « [Écran d'accueil Android TV](#) » à la page 48 pour plus de détails.

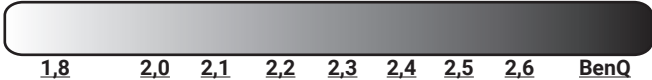
Menu Avancé

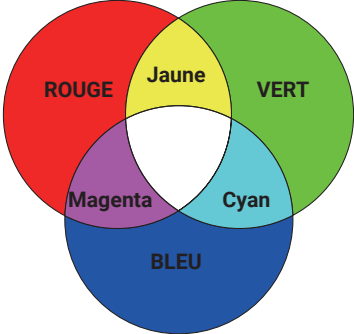
Jeu et image

Élément	Options et descriptions
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.• RPG/HDR-RPG Fournit la fonction CinematicColor et un son de cinéma puissant comme dans un monde de jeu de rôle et de film. Mode son passera automatiquement à Cinéma. HDR-RPG est sélectionnable quand le projecteur lit des contenus HDR.• FPS/HDR-FPS Améliore l'expérience de visualisation des détails en révélant tous les ennemis cachés dans l'ombre, et fournit un son ambiant pour entendre les pas et les coups de feu éloignés et reconnaître leurs directions. Mode son passera automatiquement à FPS. HDR-FPS est sélectionnable quand le projecteur lit des contenus HDR.• SPG/HDR-SPG Fournit des couleurs réelles et un son vocal en direct pour apprécier un jeu de sport diffusé en direct. Mode son passera automatiquement à SPG. HDR-SPG est sélectionnable quand le projecteur lit des contenus HDR.

Élément	Options et descriptions
Mode Image	<ul style="list-style-type: none"> • Cinema Ce mode est le meilleur pour regarder des films avec des couleurs précises et un contraste plus profond à un niveau de luminosité plus faible dans des pièces avec un peu de lumière ambiante, comme dans un cinéma commercial. • 3D Approprié pour la lecture des images 3D et des clips vidéo 3D. Ce mode n'est disponible que quand le contenu 3D est détecté. • HDR10 Fournit des effets de gamme dynamique élevée avec des contrastes de luminosité et de couleurs plus élevés pour les films Blu-ray HDR ou les jeux HDR. Après avoir détecté automatiquement les métadonnées ou les informations EOTF du contenu HDR10, HDR10 sera sélectionné. • HLG Offre des effets de gamme dynamique élevée avec des contrastes de luminosité et de couleurs plus élevés. Mode Image sera défini sur HLG automatiquement lors de la détection de métadonnées ou d'informations EOTF à partir de contenu de diffusion HLG.
Ajustement des détails	Ajuste le niveau de clarté des détails. Plus l'effet est important, plus les détails seront affichés, mais avec un noir moins performant.
Réticule JPS	Permet d'afficher un réticule à l'écran. Voir « Régler Réticule JPS » à la page 46.

Élément	Options et descriptions
<p>Mode de jeu auto</p>	<p>Quand une console de jeu est connectée et détectée, le projecteur sélectionne automatiquement un Mode Image/Mode son adapté au type de source d'entrée pour garantir un décalage d'entrée le plus faible possible. Si vous revenez à d'autres sources d'entrée, le projecteur reviendra également au Mode Image précédemment sélectionné, ce qui permet une transition transparente entre les jeux et d'autres activités de divertissement.</p> <p>Sélectionner Réinitialiser ramène tous les paramètres personnalisés sous Paramètre de jeu (p.ex. Mode Image, Ajustement des détails, Réticule JPS, etc.) aux valeurs d'usine par défaut.</p>
<p>SettingXchange</p>	<p>SettingXchange est un logiciel conçu pour optimiser les couleurs du projecteur et les paramètres de jeu pour une meilleure expérience visuelle. Il permet aux utilisateurs de créer et d'enregistrer des paramètres personnalisés, ainsi que de télécharger et d'appliquer des paramètres créés par d'autres utilisateurs. Le logiciel est convivial et offre de nombreuses options de personnalisation pour adapter l'affichage du projecteur aux préférences de l'utilisateur.</p> <p>Pour utiliser cette fonctionnalité, visitez Support.BenQ.com pour télécharger le logiciel SettingXchange et son guide d'utilisation.</p>
<p>Luminosité</p>	<p>Plus la valeur est élevée, plus l'image est lumineuse. Réglez cette option pour que les zones noires de l'image restent noires et que les détails présents dans les zones sombres restent visibles.</p>
<p>Contraste</p>	<p>Plus la valeur est élevée, plus l'image est contrastée. Utilisez le contraste pour configurer le niveau de blanc après avoir ajusté le paramètre Luminosité, afin d'adapter l'image au type de support que vous souhaitez afficher et à votre environnement.</p>
<p>Netteté</p>	<p>Plus la valeur est élevée, plus l'image est nette.</p>

Élément	Options et descriptions
<p style="text-align: center;">Réglages couleur avancée</p>	<ul style="list-style-type: none"> <p>• Sélection gamma</p> <p>Gamma se rapporte à la relation entre la source d'entrée et la luminosité d'image.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 1,8/2,0/2,1/BenQ : Sélectionnez ces valeurs en fonction de vos préférences. • 2,2/2,3 : Augmente la luminosité moyenne de l'image. Le meilleur choix pour un environnement éclairé, une salle de réunion ou un salon. • 2,4/2,5 : Le meilleur choix pour afficher les films dans un environnement sombre. • 2,6 : Le meilleur choix pour afficher les films composés principalement de scènes sombres. <div style="text-align: center; margin: 10px 0;"> <p> Forte luminosité Faible contraste Forte luminosité Faible contraste </p>  <p>1,8 2,0 2,1 2,2 2,3 2,4 2,5 2,6 BenQ</p> </div> <p>• Gestion couleur</p> <p>La fonction Gestion couleur 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.</p> <p>Pour effectuer des ajustements, appuyez les flèches ▲/▼ pour choisir une couleur indépendante parmi le rouge (R), le vert (G), le bleu (B), le cyan (C), le magenta (M) ou le jaune (Y), puis appuyez OK. Les éléments de menu suivants sont affichés pour votre choix.</p>

Élément	Options et descriptions
<p>Réglages couleur avancée</p>	<ul style="list-style-type: none"> <p>Nuance : Une augmentation des valeurs donnera des couleurs composées d'une plus grande proportion des deux couleurs adjacentes. Veuillez consulter 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.</p>  <p>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.</p> <p>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.</p>

Élément	Options et descriptions
<p>Réglages couleur avancée</p>	<p>Si vous avez sélectionné Balance des blancs (W), vous pouvez ajuster les niveaux de contraste du Rouge, du Vert et du Bleu en sélectionnant Gain R, Gain V et Gain B.</p> <p>Pour rétablir tous les réglages aux valeurs par défaut de l'usine, choisissez Réinitialiser et appuyez OK.</p> <p>Remarque 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.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mode source lumière Sélectionne une alimentation de source lumineuse appropriée parmi les modes fournis. Voir « Augmenter la durée de vie de la diode » à la page 80. • Luminosité HDR Vous pouvez sélectionner manuellement un niveau de luminosité pour afficher une meilleure qualité d'image. Quand la valeur est supérieure, l'image devient plus brillante. Quand la valeur est inférieure, l'image devient plus sombre. • Noise Reduction Réduit le bruit électrique de l'image causé par différents lecteurs média.
<p>Réinit. mode image actuel</p>	<p>Retourne tous les ajustements que vous avez fait au Mode Image aux valeurs par défaut.</p> <p>Remarque Les réglages suivants sont conservés : Mode Image, Mode de jeu auto, SettingXchange.</p>

Son

Élément	Options et descriptions
Mode son	<p>Cette fonction utilise la technologie treVolo et Bongiovi DPS (Digital Power Station), qui intègre ses algorithmes brevetés avec 120 points d'étalonnage qui optimisent tout signal audio en temps réel pour ajouter de la profondeur, de la clarté, de la définition, de la présence et une imagerie de champ stéréo améliorée pour une expérience audio plus immersive. Les sons prédéfinis suivants sont disponibles : Cinéma, Musiq, FPS, SPG et Util.</p> <p>Le mode Util permet de personnaliser les paramètres de son. Lors de la sélection du mode Util, vous pouvez apporter des ajustements avec la fonction EQ sonore. Voir « Personnaliser un mode son » à la page 50.</p>
EQ sonore	<p>Remarque Disponible si Mode son est Util.</p> <p>Sélectionne les bandes de fréquence souhaitées (100 Hz, 300 Hz, 1k Hz, 4k Hz et 10k Hz) pour ajuster les niveaux selon votre préférence. Les réglages apportés ici définissent le mode Mode son > Util.</p> <p>Pour rétablir les réglages d'usine de tous les niveaux des bandes de fréquences, choisissez Réinitialiser l'EQ sonore et appuyez OK.</p>
Sortie audio	<p>Sélectionne la sortie audio des haut-parleurs internes ou externes.</p> <p>Pour profiter de l'effet sonore Audio Return+, assurez-vous d'activer également la fonction eARC/ARC de votre barre de son.</p> <p>Audio Return+ prend en charge les sorties multi-audio, notamment 2,0, 5,1, 7,1 et Dolby Atmos, vers des systèmes audio externes comme des barres de son.</p> <p>Voir « Lecture de musique via un haut-parleur avec ARC » à la page 55.</p>

Élément	Options et descriptions
Format de sortie audio	<p>Les formats de sortie audio suivants sont fournis pour obtenir les performances audio que vous souhaitez.</p> <ul style="list-style-type: none"> • LPCM : prend en charge la sortie audio 2 canaux. • RAW (jusqu'à 7.1) : prend en charge jusqu'à la sortie audio 7,1 canaux. • RAW+ (basé objet) : prend en charge la sortie audio Dolby Atmos. <p>Le réglage par défaut Auto sélectionne un format de sortie adapté au système audio.</p>
Muet	<p>Sélectionnez Act pour désactiver temporairement le haut-parleur interne du projecteur. Pour restaurer l'audio, sélectionnez Dés.</p>
Volume	<p>Règle le niveau de volume du haut-parleur interne du projecteur. Si la fonction Muet est activée, ajuster Volume désactivera la fonction Muet.</p>
Réinitialiser l'audio	<p>Retourne tous les ajustements que vous avez apportés dans le menu Audio aux valeurs par défaut.</p>

Affichage

Élément	Options et descriptions
Format image	<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 une image à l'échelle afin qu'elle s'affiche au centre de l'écran en respectant un format 4:3. • 16:9 Met une image à l'échelle afin qu'elle s'affiche au centre de l'écran en respectant un format 16:9. <p>Ce réglage de l'image peut avoir un impact sur la latence. Nous vous suggérons de régler Format image sur Auto pour profiter d'un jeu à faible latence.</p>

Élément	Options et descriptions
Recherche auto de la source	Permet au projecteur de rechercher automatiquement un signal.
Renom.source	Renomme la source d'entrée à votre nom souhaité. Voir « Renommer la source d'entrée » à la page 45.
3D	Définit le Mode 3D et utilise la fonctionnalité Inverser sync 3D pour corriger la distorsion de l'image. Voir « Regarder des contenus 3D » à la page 51.
Paramètres HDMI/Type-C	<ul style="list-style-type: none"> • Format du signal Sélectionne une plage de couleurs RVB appropriée pour corriger la précision des couleurs. <ul style="list-style-type: none"> • Auto : Sélectionne automatiquement une plage de couleur appropriée pour le signal HDMI entrant. • Limité : Utilise la plage limitée RVB 16-235. • Plein : Utilise la plage complète RVB 0-255. • Égaliseur Définit une valeur appropriée pour maintenir la qualité d'image HDMI/Android TV lors de la transmission de données à longue distance. • EDID Bascule entre Amélioré pour HDMI 2.0 EDID et Standard pour HDMI 1.4 EDID. La sélection de Standard qui prend en charge jusqu'à 1080p 60Hz peut résoudre des problèmes d'affichage anormaux avec certains anciens lecteurs.

Élément	Options et descriptions
<p>Paramètres HDMI/Type-C</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Contrôle appareil HDMI Quand vous activez cette fonction et connectez un appareil compatible HDMI CEC (par exemple QS02, une barre de son) à votre projecteur, la télécommande/le clavier du projecteur peut contrôler le menu ou le volume de l'appareil pendant l'état de mise sous tension du projecteur. • Lien Allumer/Lien Éteindre Quand vous connectez un appareil compatible HDMI CEC à votre projecteur avec un câble HDMI, vous pouvez définir le comportement de la mise sous tension/hors tension entre l'appareil et le projecteur. <ul style="list-style-type: none"> • Lien Allumer > De l'appareil : Quand l'appareil connecté est allumé, le projecteur sera aussi activé. • Lien Éteindre > Du projecteur : Quand l'appareil connecté est éteint, le projecteur sera aussi arrêté.
<p>Upscaling 4K</p>	<p>Active ou désactive l'option « XPR always ON » qui permet de convertir tous les timings d'entrée en résolution 4K.</p>
<p>Réinitialiser affichage</p>	<p>Retourne tous les paramètres du menu principal Affichage aux valeurs par défaut de l'usine.</p>

Installation

Élément	Options et descriptions
Param. auto intel.	<ul style="list-style-type: none">• M. au point auto temps réel Rend la qualité de l'image plus nette. Une fois activé, quand le projecteur est déplacé ou que la distance de projection est changée, la fonction est exécutée instantanément. Voir « Réglage fin de la netteté de l'image » à la page 39 pour plus d'informations.• Trapèze 3D auto temps réel Corrige le problème de distorsion trapézoïdale. Une fois activé, quand le projecteur est déplacé ou que l'angle de projection est changé, la fonction est exécutée instantanément. Voir « Trapèze » à la page 40 pour plus d'informations.• Mode de jeu auto Une fois activé, le projecteur détecte une source de jeu connectée et bascule automatiquement vers des modes conçus pour le jeu. Voir « Réglage pour démarrer rapidement un jeu » à la page 46 pour plus d'informations.• Protection auto des yeux Une fois activé, le projecteur réduit la luminosité de l'écran quand un objet est détecté dans un rayon de 0,1 à 1,3 mètre devant l'objectif de projection. Voir « Travailler avec Protection auto des yeux » à la page 35 pour plus d'informations.
Position du projecteur	Choisit la position dans laquelle le projecteur est installé. Voir « Choix de l'emplacement » à la page 26 pour plus de détails.
Mettre au point	Permet de configurer davantage la fonction de mise au point auto du projecteur. Voir « Réglage fin de la netteté de l'image » à la page 39 pour plus de détails.

Élément	Options et descriptions
Trapèze 3D	<p>Corrige le problème de distorsion trapézoïdale. Vous pouvez ajuster les côtés verticaux et horizontaux de l'image à +/-40° ou faire pivoter l'image à +/-30°. Voir « Trapèze » à la page 40 pour plus d'informations.</p> <p>Ce réglage de l'image peut avoir un impact sur la latence. Nous vous suggérons de régler les valeurs sur 0 pour profiter d'un jeu à faible latence.</p>
Ajuster coin	<p>Corrige le problème de distorsion de l'image dans les quatre coins.</p> <p>Voir « Ajuster coin » à la page 41 pour plus d'informations.</p> <p>Ce réglage de l'image peut avoir un impact sur la latence. Nous vous suggérons de régler les valeurs sur 0 pour profiter d'un jeu à faible latence.</p>
Ajustement du zoom	<p>Agrandit ou réduit l'image projetée. Voir « Zoom sur une image » à la page 42 pour plus d'informations.</p> <p>Ce réglage de l'image peut avoir un impact sur la latence. Nous vous suggérons de régler le rapport de zoom sur 1,0x à 1,2x pour profiter d'un jeu à faible latence.</p>
Réglages rapides	<p>Enregistre la plupart des réglages que vous avez effectués dans les menus principaux Jeu et image, Son et Installation sous la forme d'un ensemble de réglages rapides. Vous pouvez enregistrer jusqu'à trois ensembles de réglages et les afficher, les renommer et les appliquer quand vous en avez besoin. Voir « Personnalisation de vos réglages préférés (Réglage rapide du projecteur) » à la page 42 pour plus de détails.</p>
Couleur du support de projection	<p>Lorsque vous projetez sur une surface colorées, telle qu'un mur peint qui peut ne pas être blanc, la fonction Couleur du support de projection peut aider à corriger les couleurs de l'image projetées pour éviter des différences de couleur possibles entre l'image source et l'image projetée.</p> <p>Sélectionnez une couleur précalibrée parmi les options proposées.</p>

Élément	Options et descriptions
Motif de test	Affiche les grilles du motif de test qui vous aident à ajuster la taille et la mise au point de l'image pour vérifier que l'image projetée n'a pas de distorsion.
Mode Haute altitude	<p>Il est recommandé d'utiliser le Mode Haute altitude lorsque votre environnement est entre 1500 m et 3000 m au-dessus du niveau de la mer, et à une température ambiante entre 0°C et 30°C.</p> <p>Si vous sélectionnez le Mode Haute altitude, le niveau de bruit de fonctionnement peut être plus élevé en raison de la vitesse de ventilation nécessaire pour améliorer le système de refroidissement et les performances du projecteur.</p> <p>Si vous utilisez votre projecteur dans des conditions extrêmes autres que celles mentionnées ci-dessus, il est possible que celui-ci s'éteigne automatiquement afin d'éviter une surchauffe. Dans ce cas, vous pouvez résoudre le problème en sélectionnant Mode Haute altitude. Cependant, il n'est pas garanti que le projecteur fonctionne correctement dans tous les environnements difficiles ou extrêmes.</p> <p>Remarque 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>

Système

Élément	Options et descriptions
Langue	Définit la langue du projecteur.
Protection auto des yeux	Réduit la luminosité de l'écran quand le projecteur détecte des objets/utilisateurs dans un rayon de 0,1 à 1,3 mètre devant l'objectif de projection. Voir « Travailler avec Protection auto des yeux » à la page 35 pour plus d'informations.

Élément	Options et descriptions
<p>Réglages des menus</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Type menu Définit le type de menu OSD en fonction de vos besoins. • Durée affichage menu Détermine le temps d'attente avant la désactivation du menu OSD lorsque vous n'actionnez aucune touche. • Position des menus Définit la position du menu à l'écran (OSD).
<p>Informations de source de lumière</p>	<p>Ce menu affiche les informations suivantes :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Durée d'utilisation source lumière • Heures de lumière utilisées en Mode Normal, Mode Éco et Mode dynamique. • Heure équivalente de lumière Pour des détails sur la façon de calculer les heures, voir « Informations de source de lumière » à la page 79.
<p>Paramètres de fonctionnement</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Message de rappel Active ou désactive les messages de rappel. • Voyant diode Vous pouvez désactiver les lumières d'avertissement à diode. Ceci afin d'éviter toute perturbation de lumière lors de l'affichage des images dans une pièce sombre. • Lumière à DÉL de jeu Allume ou éteint la lumière de la DÉL de jeu à l'arrière du projecteur. • Réglages mise sous/hors tension <ul style="list-style-type: none"> • Mise sous tension directe : Permet au projecteur de s'allumer automatiquement lorsqu'il est alimenté par le cordon d'alimentation. • Hors tension auto : Permet au projecteur de s'éteindre automatiquement si aucun signal d'entrée n'est détecté après un certain temps pour éviter une utilisation inutile de la source lumineuse.

Élément	Options et descriptions
<p>Paramètres de fonctionnement</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Minuteur mode veille : Règle le minuteur pour éteindre le projecteur quand le temps de fonctionnement est écoulé. • Diffusion média BenQ HDMI (QS02) Active ou désactive les fonctions liées au dongle Android TV (QS02), notamment : <ul style="list-style-type: none"> • Le rappel du branchement du dongle Android TV. • Le mécanisme de poignée de main entre le dongle Android TV et le projecteur après la mise sous tension.
<p>Param. de sécurité</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Verrou touches panneau Avec le verrouillage des touches du projecteur, vous pouvez éviter que les réglages de votre projecteur soient modifiés accidentellement (par des enfants, par exemple). Quand Verrou touches panneau est activé, aucune touche du projecteur ne fonctionnera à l'exception de la touche d'alimentation (⏻). Pour déverrouiller les touches du panneau, maintenez enfoncé ► (la touche droite) sur le projecteur ou la télécommande pendant 3 secondes. <p>Remarque</p> <p>Si vous éteignez le projecteur sans désactiver le verrouillage des touches du panneau, celui-ci sera toujours activé lors de la prochaine mise sous tension du projecteur.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Modifier MP Définit un mot de passe ou change le mot de passe actuel. Voir « Utiliser la fonction de mot de passe » à la page 94. • Verrou alimentation Active Verrou alimentation pour le projecteur. Avant d'activer la fonction, vous devez définir un mot de passe pour le projecteur. Voir « Utiliser la fonction de mot de passe » à la page 94.

Élément	Options et descriptions
Mise à niveau du micrologiciel	<p>Permet de mettre à niveau le micrologiciel du projecteur via SettingXchange. Visitez Support.BenQ.com pour télécharger le logiciel SettingXchange et son guide d'utilisation.</p> <p>Le voyant à diode d'alimentation clignote en rouge quand la mise à niveau du micrologiciel est en cours. Voir « Mettre à niveau votre projecteur » à la page 37 pour plus d'informations.</p>
Réglages d'usine	<p>Ramène la plupart des paramètres aux valeurs pré-réglées en usine.</p> <p>Remarque</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cette fonction réinitialise uniquement votre projecteur. Si vous souhaitez réinitialiser votre dongle Android TV (QS02), effectuez une réinitialisation d'usine depuis le menu des paramètres Android. • Les réglages suivants sont conservés : Position du projecteur, Trapèze 3D, Mode Haute altitude, Informations de source de lumière, Diffusion média BenQ HDMI (QS02), Param. de sécurité.
Réinitialiser système	<p>Retourne la plupart des paramètres du menu principal Système aux valeurs par défaut de l'usine.</p> <p>Remarque</p> <p>Les réglages suivants sont conservés : Informations de source de lumière, Diffusion média BenQ HDMI (QS02), Param. de sécurité.</p>

Informations

Élément	Options et descriptions
Résolution détectée	Indique la fréquence du signal d'entrée.
Source	Indique la source actuelle du signal.
Mode Image	Indique le mode image sélectionné.
Mode source lumière	Indique le mode de la source lumineuse utilisée.
Mode son	Indique le mode son sélectionné.
Format 3D	Indique le mode 3D actuel. Remarque Format 3D n'est disponible que quand 3D est activé.
Système de couleurs	Indique le format du système d'entrée.
Plage dynamique	Indique la gamme dynamique de l'image, p.ex. HLG , HDR10 , etc.
Durée d'utilisation source lumière	Indique le nombre d'heures d'utilisation de la lumière.
Version micrologiciel	Affiche la version de micrologiciel de votre projecteur.
Code de service	Indique le numéro de série du projecteur.

Menu Base

Élément (Page de référence)	Élément (Page de référence)
Mode Image (« Mode Image » à la page 60)	Paramètre de jeu (« Ajustement des détails » à la page 61, « Réticule JPS » à la page 61, « SettingXchange » à la page 62)
Mode son (« Mode son » à la page 66)	Réglage rapide du projecteur (« Réglages rapides » à la page 71)
Mode source lumière (« Mode source lumière » à la page 65)	Informations (« informations » à la page 76)
Param. auto intel. (« Param. auto intel. » à la page 70)	Type menu (« Type menu » à la page 73)

Entretien

Entretien du projecteur

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

Ne retirez aucune des pièces de votre projecteur. Contactez votre revendeur ou le centre de service à la clientèle local si le projecteur ne fonctionne pas comme prévu.

Nettoyage de l'objectif

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

Remarque

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 84 ou consulter votre revendeur sur la portée.
- Rétractez les pieds réglables/le support (le cas échéant).
- Retirez les piles de la télécommande.
- Placez le projecteur dans son emballage d'origine ou équivalent.

Transport du projecteur

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

Informations de source de lumière

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

1. Durée utilisation lumière = $(x+y+z)$ heures si
Durée utilisée en mode **Mode Normal** = x heures
Durée utilisée en mode **Mode Éco** = y heures
Durée utilisée en mode **Mode dynamique** = z heures
2. **Heure équivalente de lumière** = α heures

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

X= durée de vie de la source lumineuse en **Mode Normal**

Y= durée de vie de la source lumineuse en **Mode Éco**

Z= durée de vie de la source lumineuse en **Mode dynamique**

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

Pour obtenir les informations de la source lumineuse :

- Allez au menu **Base - Informations** et appuyez **OK**.
- Allez au menu **Avancé - Système > Informations de source de lumière** et appuyez **OK**.

Remarque

- Pour la durée utilisée dans chaque mode de source lumineuse indiqué dans le menu OSD :
 1. La durée utilisée est accumulée et arrondie à un nombre entier en heures.
 2. Lorsque la durée utilisée est inférieure à 1 heure, elle indique 0 heure.
- Lorsque vous calculez manuellement **Heure équivalente de lumière**, la valeur affichée dans le menu OSD sera probablement différente car le système du projecteur calcule la durée utilisée pour chaque mode de source lumière en « Minutes » puis arrondit à un nombre entier d'heures indiqué dans l'OSD.

Augmenter la durée de vie de la diode

Le luminaire à DEL comprend une ampoule dont la durée de vie est bien supérieure aux ampoules traditionnelles, mais c'est toujours un élément consommable. Pour avoir une durée de vie des DEL aussi longue que possible, vous pouvez changer les réglages suivants via le menu des paramètres.

Allez au menu **Avancé - Jeu et image** > **Réglages couleur avancée** > **Mode source lumière** et appuyez ◀▶, **OK** pour sélectionner un mode de source lumineuse approprié parmi les modes fournis.

Réglez le projecteur en mode **Éco** ou **Dynamique** pour étendre la durée de vie des DEL.

Mode source lumière	Description
Normal	Fournit la pleine luminosité de la lumière.
Éco	Réduit la luminosité pour prolonger la durée de vie de la lumière et réduit le bruit du ventilateur.
Dynamique	Règle l'alimentation de la lumière automatiquement en fonction du niveau de luminosité du contenu tout en optimisant la qualité de l'affichage.

Dépannage


? Informations sur la DEL d'alimentation

Voyant diode	État et description
Rouge clignotant	Téléchargement du micrologiciel
Clignotement alternatif rouge/orange	Erreur de vitesse des ventilateurs
Clignotement alternatif orange/vert	Erreur de température
Clignotement alternatif violet/rouge	Erreur de source lumineuse
Violet continu	Vie de la source lumineuse dépassée
Bleu clignotant	Erreur de capteur TOF

? 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 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.	<ul style="list-style-type: none">• Vérifiez que la source vidéo est correctement connectée.• Le projecteur peut être en mode audio seul, en mode d'économie d'énergie ou en mode de protection des yeux. Appuyez la touche d'alimentation pour désactiver.
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  .


? Image brouillée

Origine	Solution
L'objectif de projection n'est pas correctement réglé.	Ajustez la mise au point de l'objectif. Voir « Réglage fin de la netteté de l'image » à la page 39.
Le projecteur et l'écran ne sont pas alignés correctement.	Ajustez l'angle de projection, l'orientation, et si nécessaire, la hauteur du projecteur.
Les fonctions de mise au point auto et de trapèze auto 3D n'ont pas fonctionné.	Essayez de déplacer et de soulever légèrement le projecteur.

? 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.

Origine	Solution
Vous vous tenez trop loin du projecteur.	Tenez-vous à moins de 8 mètres (26 pieds) du projecteur.

 Ajustement de la luminosité de l'écran.

Origine	Solution
L'écran n'est pas aussi lumineux que prévu.	<ul style="list-style-type: none"> • La luminosité de l'écran est changée par le mode de la source lumineuse. Vérifiez le mode de la source lumineuse dans le menu Avancé - Jeu et image > Réglages couleur avancée > Mode source lumière. Choisissez Normal pour avoir la pleine luminosité de la source lumineuse. Notez que cette option consomme également plus d'énergie que les autres options. • Protection auto des yeux peut se déclencher. Vérifiez s'il y a un obstacle devant le projecteur ou désactivez la fonction dans le menu Base/Avancé - Param. auto intel. > Protection auto des yeux.

Caractéristiques

Caractéristiques du projecteur

Catégorie	Élément	Descriptions
Caractéristiques optiques	Résolution	3840 x 2160
	Système d'affichage	DMD 1 puce
	Objectif	F = 2,53 à 2,73 f = 10,2 à 12,24 mm
	Plage de mise au point claire	0,91-1,82 m à Large 1,09-1,82 m à Télé
	Source lumineuse	Diode
Caractéristiques électriques	Alimentation	100 à 240 V CA, 50 à 60 Hz
	Consommation	180 W (max) ; < 0,5 W (veille)
Caractéristiques mécaniques	Poids	3,0 kg +/- 100 g (6,6 +/- 0,22 lb)
Prises de sortie	Haut-parleur	2 x 8 watts
	Sortie de signal audio	HDMI comportant eARC x 1
Prises d'entrée	Entrée HDMI (externe)	2.0b, HDCP 2.2
	USB-A (externe)	Mise à niveau du micrologiciel, lecteur multimédia, alimentation jusqu'à 5V/0,5A
	USB-C (externe)	DP 1.4 (prend en charge 4K 60Hz) 5V-2A/9V-1,8A/12V-1,3A/15V-1,2A jusqu'à 18W
	Entrée HDMI (interne)	2.0b, HDCP 2.2, pour Diffusion média HDMI QS02
	USB Micro B (interne)	Alimentation 5 V/1 A, pour Diffusion média HDMI QS02
Commande	Récepteur IR	x 2 (avant/haut)
Caractéristiques environnementales	Température de fonctionnement	0°C à 40°C au niveau de la mer
	Humidité relative en fonctionnement	10% à 90% RH (sans condensation)
	Température de stockage	De -20°C à 60°C, au niveau de la mer
	Humidité relative en stockage	10% à 90% RH (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)
	Altitude de stockage	30°C à 0 à 12.200 m au-dessus du niveau de la mer
Réparation	Veuillez visiter le site Web ci-dessous et choisissez votre pays pour trouver votre fenêtre de contact du service. http://www.benq.com/welcome	
Transport	Un emballage original ou équivalent est recommandé.	

Remarque

Toutes les caractéristiques peuvent être modifiées sans notification préalable.

Fréquences de fonctionnement

Fréquences de fonctionnement pour l'entrée HDMI (HDCP)

Fréquences PC

Résolution	Mode	Fréquence verticale (Hz)	Fréquence horizontale (KHz)	Horloge (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	115,500	V		
1152 x 864	1152 x 864_75	75,00	67,500	108,000			
1024 x 576	BenQ Notebook Timing	60,00	35,820	46,996			
1024 x 600	BenQ Notebook Timing	64,995	41,467	51,419			
1280 x 720	1280 x 720_60	60	45,000	74,250	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			
	SXGA_85	85,024	91,146	157,500			
1280 x 960	1280 x 960_60	60,000	60,000	108		V	V
	1280 x 960_85	85,002	85,938	148,500			
1360 x 768	1360 x 768_60	60,015	47,712	85,500		V	V
1440 x 900	WXGA+_60	59,887	55,935	106,500		V	V
1400 x 1050	SXGA+_60	59,978	65,317	121,750		V	V
1600 x 1200	UXGA	60,000	75,000	162,000			
1680 x 1050	1680 x 1050_60	59,954	65,290	146,250		V	V
640 x 480 à 67Hz	MAC13	66,667	35,000	30,240			
832 x 624 à 75Hz	MAC16	74,546	49,722	57,280			
1024 x 768 à 75Hz	MAC19	75,020	60,241	80,000			
1152 x 870 à 75Hz	MAC21	75,06	68,68	100,00			
1920 x 1080 à 60Hz	1920 x 1080_60 (CEA-861)	60	67,5	148,5	V	▲	▲
1920 x 1200 à 60Hz	1920 x 1200_60 (Reduce Blanking)	59,95	74,038	154	V		
1920 x 1080 à 120Hz	1920 x 1080_120	120,000	135,000	297	V		
1920 x 1200 à 120Hz	1920 x 1200_120 (Reduce Blanking)	119,909	152,404	317,00	V		
1920 x 1080 à 240Hz	1920 x 1080_240	239,76	291,309	582,617			
2560 x 1440	2560 x 1440_60	59,961	89,251	312,25			

2560 x 1440	2560 x 1440_120 (Reduce Blanking)	119,998	182,996	497,75			
-------------	--------------------------------------	---------	---------	--------	--	--	--

Remarque

- ▲ : Prend en charge la détection automatique et le réglage manuel du format 3D.
- V : Prend en charge le réglage manuel du format 3D.
- 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 horloge des points (MHz)	Format 3D pris en charge			
					Trame séquentielle	Combinaison de trame	Haut-bas	Côte à côte
480i	720 (1440) x 480	59,94	15,73	27	V			
480p	720 x 480	59,94	31,47	27	V			
576i	720 (1440) x 576	50	15,63	27				
576p	720 x 576	50	31,25	27				
720/50p	1280 x 720	50	37,5	74,25		▲	▲	▲
720/60p	1280 x 720	60	45,00	74,25	V	▲	▲	▲
1080/24P	1920 x 1080	24	27	74,25		▲	▲	▲
1080/25P	1920 x 1080	25	28,13	74,25				
1080/30P	1920 x 1080	30	33,75	74,25				
1080/50i	1920 x 1080	50	28,13	74,25				▲
1080/60i	1920 x 1080	60	33,75	74,25				▲
1080/50P	1920 x 1080	50	56,25	148,5			▲	▲
1080/60P	1920 x 1080	60	67,5	148,5	V		▲	▲
1080/120p	1920 x 1080	120	135	297	V			

Remarque

- ▲ : Prend en charge la détection automatique et le réglage manuel du format 3D.
- V : Prend en charge le réglage manuel du format 3D.
- 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 USB-C

Fréquences PC

Résolution	Mode	Fréquence verticale (Hz)	Fréquence horizontale (KHz)	Horloge (MHz)
640 x 480	VGA_60	59,940	31,469	25,175
	VGA_72	72,809	37,861	31,500
	VGA_75	75,000	37,500	31,500
	VGA_85	85,008	43,269	36,000
720 x 400	720 x 400_70	70,087	31,469	28,3221
800 x 600	SVGA_60	60,317	37,879	40,000
	SVGA_72	72,188	48,077	50,000
	SVGA_75	75,000	46,875	49,500
	SVGA_85	85,061	53,674	56,250
	SVGA_120 (Reduce Blanking)	119,854	77,425	83,000
1024 x 768	XGA_60	60,004	48,363	65,000
	XGA_70	70,069	56,476	75,000
	XGA_75	75,029	60,023	78,750
	XGA_85	84,997	68,667	94,500
	XGA_120 (Reduce Blanking)	119,989	97,551	115,500
1152 x 864	1152 x 864_75	75,00	67,500	108,000
1024 x 576	BenQ Notebook Timing	60,00	35,820	46,996
1024 x 600	BenQ Notebook Timing	64,995	41,467	51,419
1280 x 720	1280 x 720_60	60	45,000	74,250
1280 x 768	1280 x 768_60	59,870	47,776	79,5
1280 x 800	WXGA_60	59,810	49,702	83,500
	WXGA_75	74,934	62,795	106,500
	WXGA_85	84,880	71,554	122,500
	WXGA_120 (Reduce Blanking)	119,909	101,563	146,25

1280 x 1024	SXGA_60	60,020	63,981	108,000
	SXGA_75	75,025	79,976	135,000
	SXGA_85	85,024	91,146	157,500
1280 x 960	1280 x 960_60	60,000	60,000	108
	1280 x 960_85	85,002	85,938	148,500
1360 x 768	1360 x 768_60	60,015	47,712	85,500
1440 x 900	WXGA+_60	59,887	55,935	106,500
1400 x 1050	SXGA+_60	59,978	65,317	121,750
1600 x 1200	UXGA	60,000	75,000	162,000
1680 x 1050	1680 x 1050_60	59,954	65,290	146,250
640 x 480 à 67Hz	MAC13	66,667	35,000	30,240
832 x 624 à 75Hz	MAC16	74,546	49,722	57,280
1024 x 768 à 75Hz	MAC19	75,020	60,241	80,000
1152 x 870 à 75Hz	MAC21	75,06	68,68	100,00
1920 x 1080 à 60Hz	1920 x 1080_60 (CEA-861)	60	67,5	148,5
1920 x 1200 à 60Hz	1920 x 1200_60 (Reduce Blanking)	59,95	74,038	154
1920 x 1080 à 120Hz	1920 x 1080_120	120,000	135,000	297
1920 x 1200 à 120Hz	1920 x 1200_120 (Reduce Blanking)	119,909	152,404	317,00
1920 x 1080 à 240Hz	1920 x 1080_240	239,76	291,309	582,617
2560 x 1440	2560 x 1440_60	59,961	89,251	312,25
2560 x 1440	2560 x 1440_120 (Reduce Blanking)	119,998	182,996	497,75

Remarque

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 horloge des points (MHz)
480i	720 (1440) x 480	59,94	15,73	27
480p	720 x 480	59,94	31,47	27
576i	720 (1440) x 576	50	15,63	27
576p	720 x 576	50	31,25	27
720/50p	1280 x 720	50	37,5	74,25
720/60p	1280 x 720	60	45,00	74,25
1080/24P	1920 x 1080	24	27	74,25
1080/25P	1920 x 1080	25	28,13	74,25
1080/30P	1920 x 1080	30	33,75	74,25
1080/50i	1920 x 1080	50	28,13	74,25
1080/60i	1920 x 1080	60	33,75	74,25
1080/50P	1920 x 1080	50	56,25	148,5
1080/60P	1920 x 1080	60	67,5	148,5
1080/120p	1920 x 1080	120	135	297

Remarque

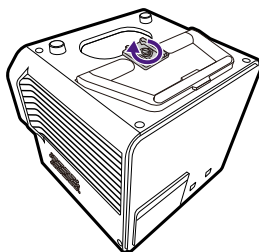
Les paramètres présentés ci-dessus peuvent ne pas être pris en charge du fait de limites du fichier EDID et de la carte graphique VGA. Il est possible que certaines fréquences ne puissent pas être choisies.

Annexe

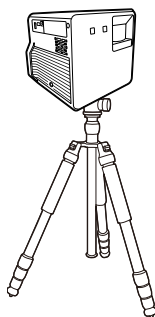
Travailler avec un trépied (acheté séparément)

Utilisez une plaque de trépied pour monter le projecteur sur un trépied.

1. Installez la plaque de dégagement rapide dans le trou de vis du trépied du projecteur et serrez la vis de la plaque. (Type de vis : 1/4"-20)



2. Installez le projecteur sur le trépied.



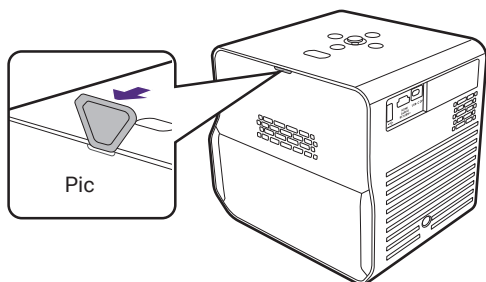
Remarque

Le trou de vis du trépied situé à la base du projecteur n'est pas conçu pour une installation au plafond. Si vous choisissez un emplacement au plafond pour votre projecteur, voir « [Plafond avant](#) » à la page 26 et « [Plafond arr.](#) » à la page 27 pour les instructions.

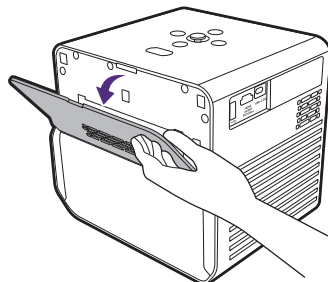
Retrait du dongle Android TV

1. Assurez-vous que le projecteur est éteint et que le cordon d'alimentation est débranché.
2. Utilisez le pic fourni pour ouvrir le couvercle arrière du projecteur. Pour éviter que le couvercle arrière ne tombe et ne soit endommagé, soutenez-le lorsque vous le retirez du projecteur.

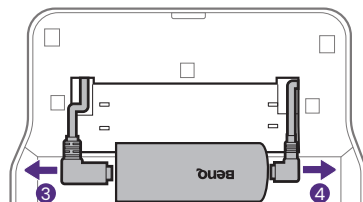
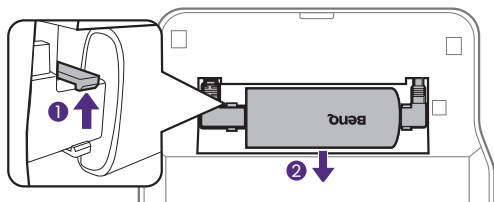
1



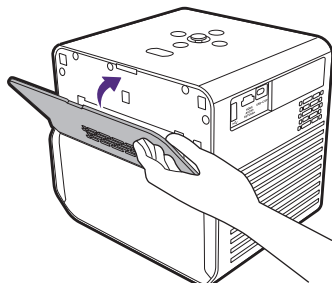
2



3. Ouvrez légèrement le support qui retient la prise du câble mini HDMI pour tirer le côté du dongle vers l'extérieur (1) (2) et débranchez le câble mini HDMI (3). Débranchez le câble USB Micro B de l'autre côté du dongle (4).







4. Réinstallez le couvercle arrière sur le projecteur.

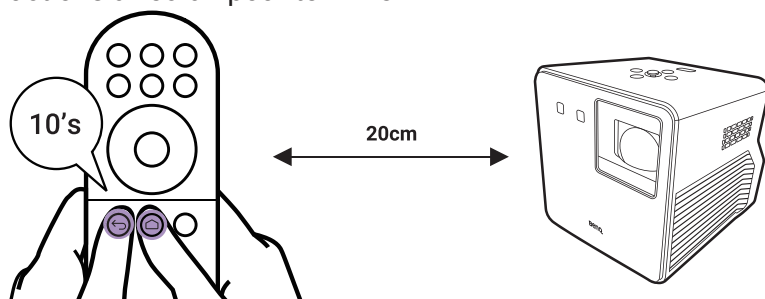


Associer avec une nouvelle télécommande

Modèle de télécommande BenQ compatible : RCI074

Si vous avez reçu une nouvelle télécommande du service à la clientèle BenQ, vous devez l'associer à votre projecteur (avec le dongle Android TV QS02 associé) avant de l'utiliser.

1. Assurez-vous que le projecteur (avec le dongle Android TV QS02 installé) est allumé et que les piles sont installées dans la télécommande.
2. Gardez la télécommande à proximité du projecteur, à moins de 20 cm.
3. Appuyez simultanément les boutons  et  de la télécommande pour afficher l'écran d'association.
4. Appuyez à nouveau les boutons  et  et maintenez-les pendant 10 secondes comme indiqué pour commencer l'association. Suivez les instructions à l'écran pour terminer.



Sécuriser le projecteur

Pour éviter le vol ou l'utilisation non autorisée du projecteur, veuillez activer la fonction de mot de passe.

Utiliser la fonction de mot de passe

Définir un mot de passe

Remarque

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.

1. Allez au menu **Avancé - Système > Param. de sécurité**. Appuyez **OK**. La page **Param. de sécurité** s'affiche.
2. Choisissez **Modifier MP** et appuyez **OK**.
3. Appuyez sur les touches fléchées pour entrer les six chiffres correspondant au mot de passe que vous souhaitez définir.

Remarque

Les chiffres saisis seront affichés à l'écran sous la forme d'astérisques. Notez le mot de passe choisi et conservez-le dans un endroit sûr à l'avance ou immédiatement après l'avoir saisi de manière à pouvoir le retrouver facilement si jamais vous veniez à l'oublier.

4. Confirmez le nouveau mot de passe en entrant à nouveau le nouveau mot de passe.
5. Pour activer la fonction **Verrou alimentation**, allez à **Système > Param. de sécurité > Verrou alimentation**, appuyez **OK** et ◀▶ pour sélectionner **Act**. Saisissez le mot de passe à nouveau.

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**. Si vous entrez un mot de passe incorrect 5 fois de suite, le projecteur s'éteint automatiquement au bout de quelques secondes. 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 94.

Procédure de rappel de mot de passe

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

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

Modification du mot de passe

1. Allez au menu **Avancé - Système > Param. de sécurité**. Appuyez **OK**. La page **Param. de sécurité** s'affiche.
2. Choisissez **Modifier MP** et appuyez **OK**.
3. Entrez l'ancien mot de passe.
 - S'il est correct, un autre message **Saisie nouv. mot de passe** apparaît.
 - S'il n'est pas correct, un message d'erreur s'affichera, suivi du message **Entrer le 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

1. Allez au menu **Avancé - Système > Param. de sécurité > Verrou alimentation**, et appuyez **OK** et **◀/▶** pour sélectionner **Dés**. Le message **Saisie mot de passe** apparaît.
2. Entrez le mot de passe actuel.
 - Si le mot de passe est correct, le menu OSD revient à la page **Param. de 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** pour vous permettre de réessayer. Vous pouvez appuyer **BACK/↩** pour annuler la modification, ou essayer un autre mot de passe.

Remarque

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.

Conseil

Pour éviter que les paramètres du projecteur ne soient changés accidentellement, vous pouvez verrouiller les touches de commande du projecteur. Voir « [Verrou touches panneau](#) » à la page 74.

Copyright et renonciation

Copyright

Copyright © 2023 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.

Tous les autres logos, produits ou noms de société mentionnés dans ce manuel peuvent être des marques déposées ou des copyrights de leurs sociétés respectives, et sont utilisés à titre d'information seulement.

Android™ est une marque commerciale de Google LLC.

La marque et les logos Bluetooth® sont des marques déposées de Bluetooth SIG, Inc. et BenQ Corporation les utilise sous licence.

iOS est une marque ou une marque déposée de Cisco aux États-Unis et dans d'autres pays et est utilisée sous licence.

macOS® est une marque commerciale de Apple Inc., déposée aux États-Unis et dans d'autres pays.

Les termes HDMI, HDMI High-Definition Multimedia Interface, l'habillage commercial HDMI et les logos HDMI sont des marques commerciales ou des marques déposées de HDMI Licensing Administrator, Inc.

Clause de non-responsabilité

BenQ Corporation exclut toute garantie, expresse ou implicite, quant au contenu du présent document, notamment en termes de qualité et d'adéquation à un usage particulier. Par ailleurs BenQ Corporation se réserve le droit de réviser le présent document et d'y apporter des modifications à tout moment sans notification préalable par BenQ Corporation. Ce manuel d'utilisation vise à fournir les informations les plus à jour et exactes aux clients, et donc tout le contenu peut être modifié de temps à autre sans préavis. Veuillez visiter <http://www.benq.com> pour la dernière version de ce manuel.

L'utilisateur est seul responsable des problèmes (tels que la perte de données et la défaillance du système) survenus en raison de l'installation de logiciels, de pièces et/ou d'accessoires autres que ceux d'origine.

Garantie

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

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

Important : La garantie ci-dessus est considérée caduque dès lors que l'utilisateur se sert du produit sans se conformer aux instructions écrites fournies par BenQ. L'humidité ambiante doit se situer entre 10% et 90%, la température doit être comprise entre 0°C et 40°C, l'altitude doit être inférieure à 2000 mètres et il faut éviter de faire fonctionner le projecteur dans un environnement poussiéreux. Cette garantie vous confère des droits spécifiques, auxquels peuvent s'ajouter d'autres droits qui varient d'un pays à l'autre.

Pour plus d'informations, veuillez visiter www.BenQ.com.

Déclaration relative aux hyperliens et sites Web tiers

BenQ n'est pas responsable du contenu des sites Web ou des ressources similaires, qui sont maintenus et contrôlés par des tiers, qui peuvent être liés depuis ce produit. Fournir des liens vers ces sites ou ressources similaires ne signifie pas que BenQ donne une garantie ou représentation de leur contenu par expression ou implicitement.

Tout contenu ou services tiers préinstallés dans ce produit est fourni « tel quel ». BenQ ne donne, par expression ou implicitement, aucune garantie sur le contenu ou les services fournis par des tiers. BenQ ne garantit pas que le contenu ou les services fournis par des tiers soient précis, efficaces, les plus à jour, légaux ou complets. En aucun cas, BenQ peut être tenu responsable du contenu ou de services fournis par des tiers, y compris leur négligence.

Les services fournis par des tiers peuvent être interrompus de façon temporaire ou permanente. BenQ ne garantit pas que le contenu ou les services fournis par des tiers soient en bon état à tout moment et n'est pas responsable de l'interruption des dits services et contenu.

En outre, BenQ n'est pas impliqué dans les transactions que vous effectuez sur les sites Web ou ressources similaires gérés par des tiers.

Vous devez contacter les fournisseurs de contenu ou de services pour toutes questions, inquiétudes ou litiges.



BenQ.com

© 2023 BenQ Corporation.
Tous droits réservés. Droits de modification réservés.