



Projecteur numérique  
**Manuel**  
**d'utilisation**

# Informations de garantie et de copyright

## Garantie limitée

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

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

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

Pour plus d'informations, visitez le site Web [www.BenQ.com](http://www.BenQ.com).

## Copyright

Copyright © 2024 BenQ Corporation. Tous droits réservés. Aucune partie du présent document ne peut être reproduite, transmise, transcrite, stockée dans un système d'archivage et traduite dans une langue ou dans un langage informatique, sous quelque forme ou par quelque moyen que ce soit (électronique, mécanique, magnétique, optique, chimique, manuel ou autre), sans l'autorisation écrite préalable de BenQ Corporation.

## Clause de non-responsabilité

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

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

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.

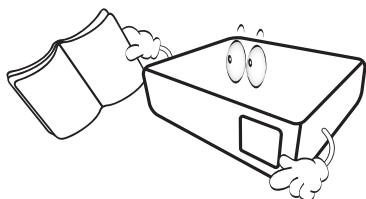
# Table des matières

<b>Informations de garantie et de copyright</b> .....	<b>2</b>
<b>Consignes de sécurité importantes</b> .....	<b>4</b>
<b>Introduction</b> .....	<b>8</b>
Contenu de l'emballage .....	8
Vue extérieure du projecteur .....	9
Commandes et fonctions.....	10
<b>Positionnement du projecteur</b> .....	<b>12</b>
Choix de l'emplacement .....	12
Identification de la taille de l'image projetée souhaitée.....	13
Ajuster la position du projecteur .....	14
Monter le projecteur .....	15
Ajustement de l'image projetée .....	16
<b>Connexion</b> .....	<b>18</b>
<b>Fonctionnement</b> .....	<b>20</b>
Mise en marche du projecteur .....	20
Utilisation des menus .....	22
Sécuriser le projecteur .....	23
Changement de signal d'entrée .....	25
Arrêt du projecteur .....	25
<b>Utilisation des menus</b> .....	<b>26</b>
Système de menus .....	26
Menu <b>Base</b> .....	26
Menu <b>Avancé</b> .....	27
<b>Entretien</b> .....	<b>42</b>
Entretien du projecteur .....	42
Informations de source de lumière.....	43
<b>Dépannage</b> .....	<b>45</b>
<b>Caractéristiques</b> .....	<b>46</b>
Caractéristiques du projecteur .....	46
Dimensions .....	47
Fréquences de fonctionnement.....	48
Commande RS232 .....	51

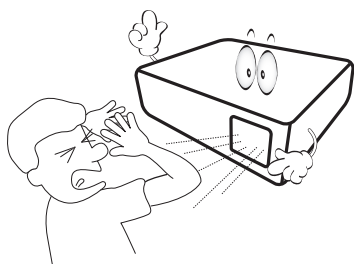
# Consignes de sécurité importantes

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

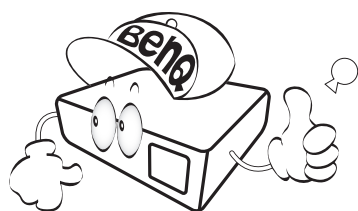
1. **Veillez lire le présent manuel avant d'utiliser votre projecteur pour la première fois.** Conservez-le pour toute consultation ultérieure.



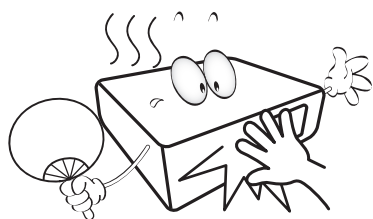
2. **Ne regardez pas directement l'objectif de projection lorsque l'appareil est en cours d'utilisation.** L'intensité du faisceau lumineux pourrait entraîner des lésions oculaires.



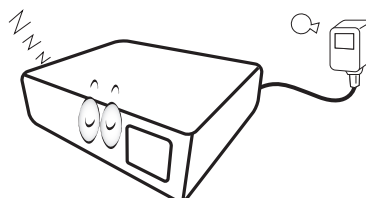
3. **Confiez les opérations d'entretien et de réparation à un technicien qualifié.**



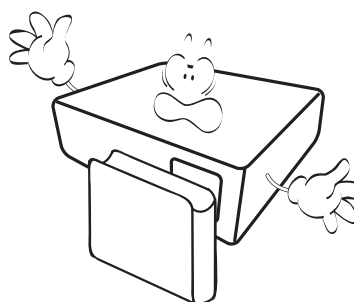
4. La source lumineuse atteint une température très élevée lorsque l'appareil est en cours d'utilisation.



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

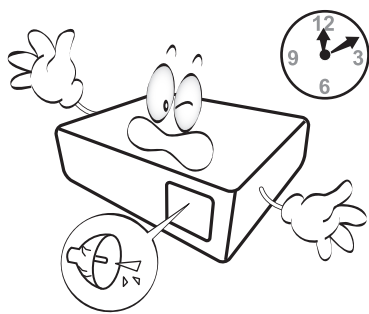


6. Évitez de placer des objets devant l'objectif de projection lorsque le projecteur est en cours d'utilisation car ils risqueraient de se déformer en raison de la chaleur ou de provoquer un incendie. Pour éteindre temporairement la source lumineuse, utilisez la fonction vide.

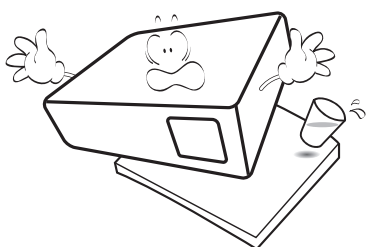




7. N'utilisez pas les sources lumineuses au-delà de leur durée de vie nominale.

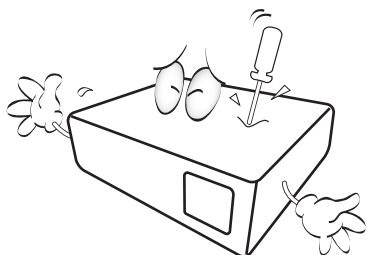


8. Ne posez pas cet appareil sur un chariot, un support ou une table instable. Il risquerait de tomber et d'être sérieusement endommagé.



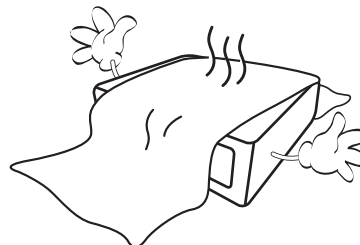
9. N'essayez en aucun cas de démonter ce projecteur. Un courant de haute tension circule à l'intérieur de votre appareil. Tout contact avec certaines pièces peut présenter un danger de mort.

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.



10. N'obstruez pas les orifices de ventilation.

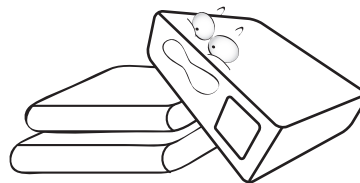
- Ne placez pas le projecteur sur une couverture, de la literie ou toute autre surface souple.
- Ne recouvrez pas le projecteur avec un chiffon ni aucun autre élément.
- Ne placez pas de produits inflammables à proximité du projecteur.



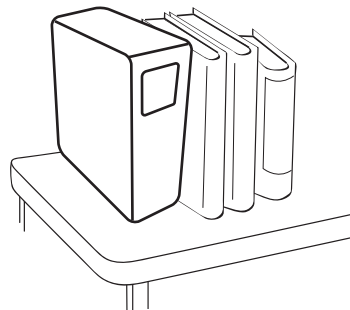
Une importante obstruction des orifices de ventilation peut entraîner une surchauffe du projecteur qui risque alors de prendre feu.

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

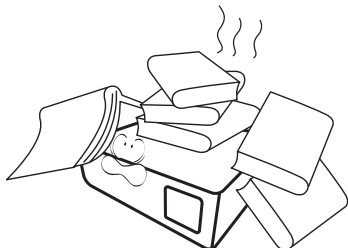
- N'utilisez pas le projecteur lorsqu'il est placé sur une surface inclinée à plus de 10 degrés sur la gauche ou la droite ou à plus de 15 degrés vers l'avant ou l'arrière. Une inclinaison trop importante du projecteur peut être à l'origine de dysfonctionnements, voire d'une détérioration de la source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



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

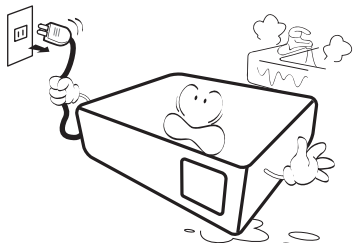


13. Ne vous appuyez pas sur le projecteur et ne placez aucun objet dessus. Une charge trop élevée risque non seulement d'endommager le projecteur, mais également d'être à l'origine d'accidents et de blessures corporelles.

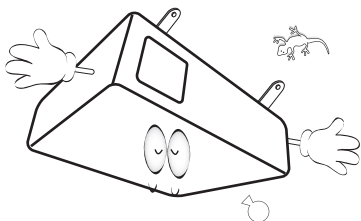


14. De l'air chaud et une odeur particulière peuvent s'échapper de la grille de ventilation lorsque le projecteur est sous tension. Il s'agit d'un phénomène normal et non d'une défaillance.

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



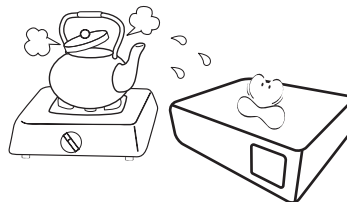
16. Cet appareil peut afficher des images renversées pour des configurations de montage au plafond/mur.



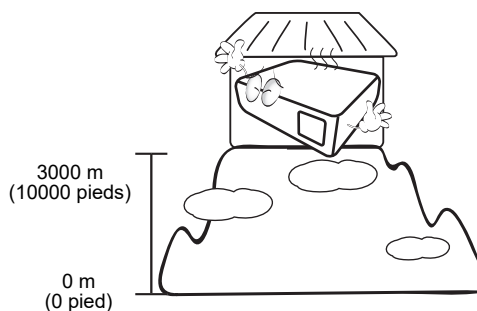
17. Cet appareil doit être mis à la terre.

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

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



- Emplacements situés à proximité d'une alarme incendie.
- Emplacements dont la température ambiante dépasse 40°C / 104°F.
- Emplacements où l'altitude excède 3000 mètres (10000 pieds).

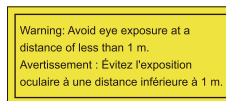


## Groupe de risque 2

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



L'unité de source lumineuse du projecteur utilise un laser.



- Il est avisé de surveiller les enfants et de ne jamais leur permettre de regarder le faisceau du projecteur à n'importe quelle distance du projecteur.
- Il est avisé de faire preuve de prudence lorsque vous utilisez la télécommande pour démarrer le projecteur face à l'objectif de projection.
- L'utilisateur est avisé d'éviter d'utiliser des aides optiques telles que des jumelles ou des télescopes à l'intérieur du faisceau.

## Précaution du laser

Ce produit appartient à la CLASSE 1 des produits laser grand public et est conforme aux normes CEI 60825-1:2014, EN 60825-1:2014/A11:2021 et EN 50689:2021.



La mise en garde sur le laser ci-dessus est située sur le fond de cet appareil.

Attention : l'utilisation de contrôles ou d'ajustements ou l'exécution de procédures autres que celles spécifiées dans le présent document peuvent entraîner une exposition dangereuse aux rayonnements.

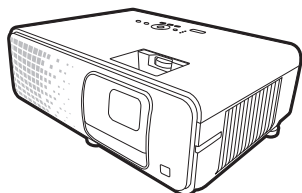
- ! Pour éviter d'endommager les puces DLP, ne dirigez jamais un faisceau laser de forte puissance dans l'objectif de projection.

# Introduction

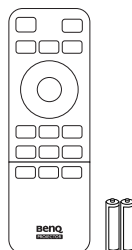
## Contenu de l'emballage

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

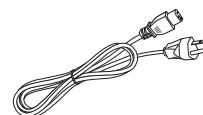
### Accessoires fournis



Projecteur



Télécommande et piles



Cordon d'alimentation



Guide de démarrage rapide



Carte de garantie\*



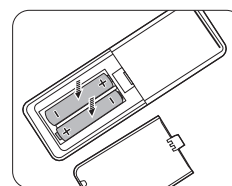
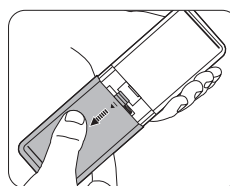
Déclarations réglementaires



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

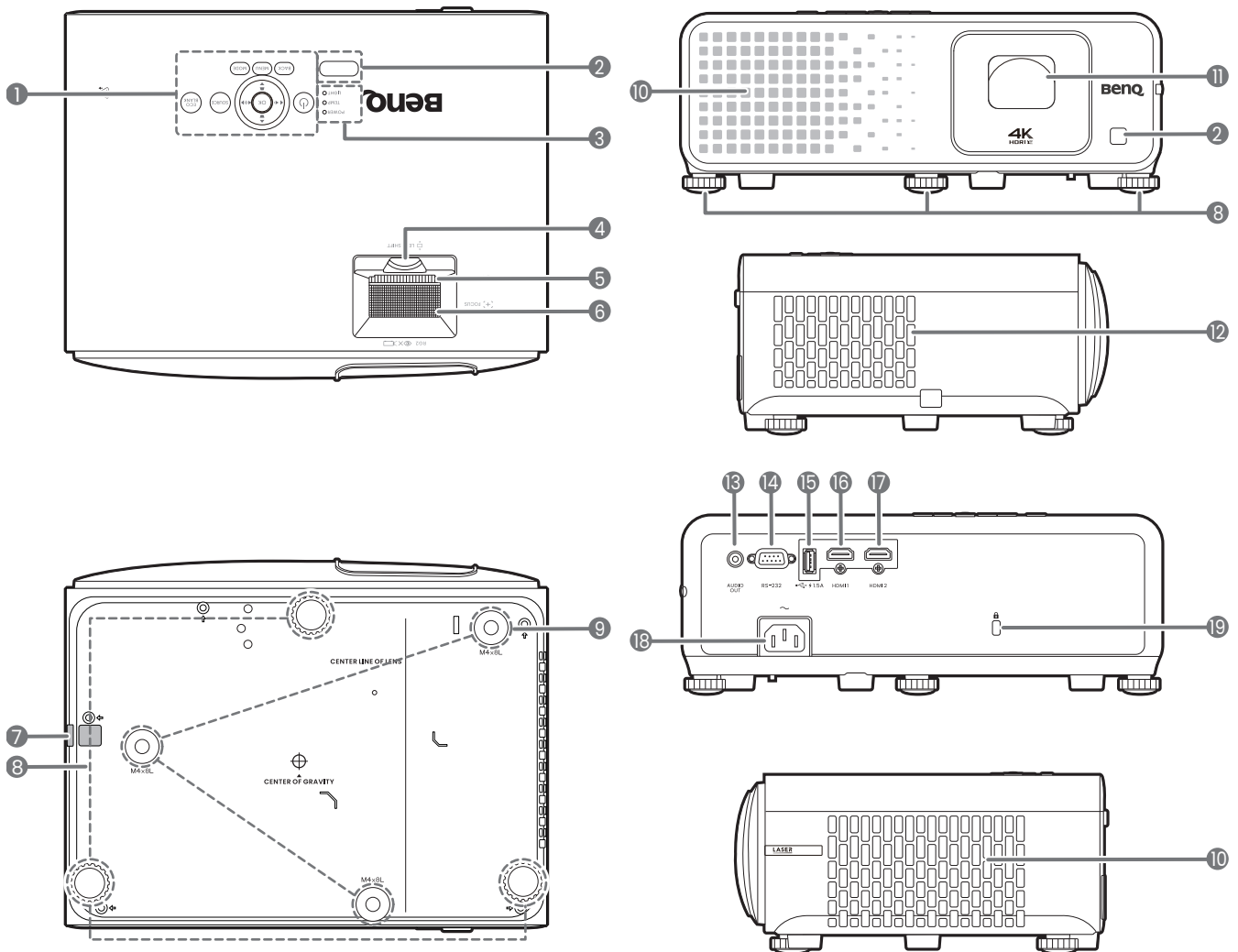
## Remplacement des piles de la télécommande


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



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

# Vue extérieure du projecteur



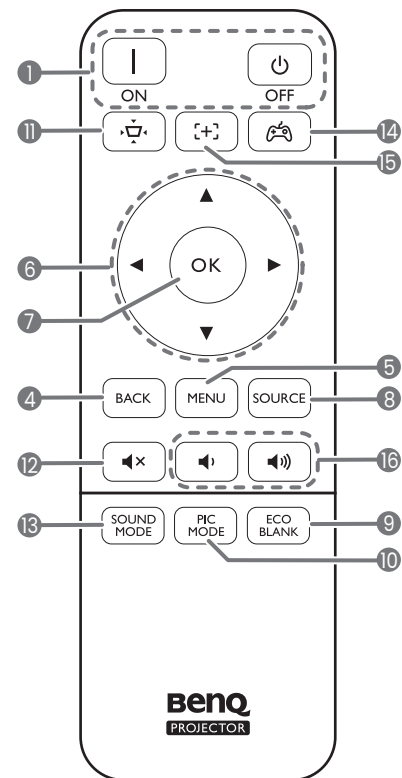
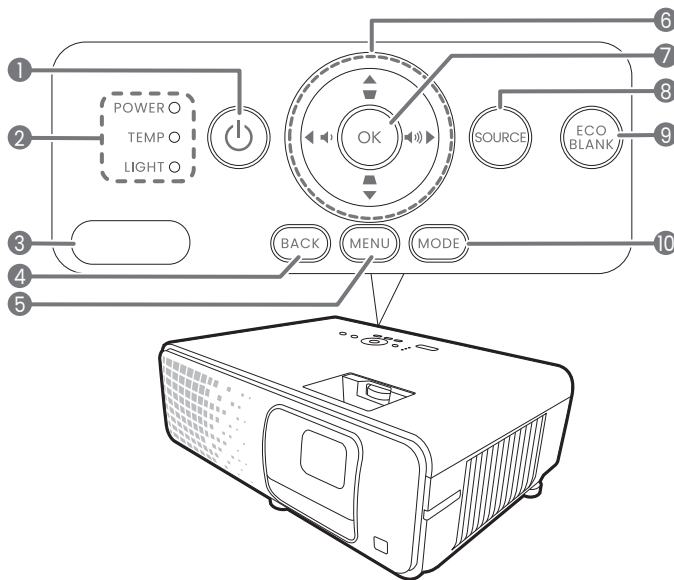
1. Tableau de commande externe  
(Voir « [Commandes et fonctions](#) » à la page 10.)
2. Capteur à infrarouge
3. **POWER (Voyant de l'alimentation)/TEMP (Voyant d'avertissement de surchauffe)/LIGHT (Voyant de la lumière)**  
(Voir « [Voyants](#) » à la page 44.)
4. Contrôle de réglage du décalage de l'objectif  
( Haut/Bas)
5. Molette de zoom
6. Molette de mise au point
7. Barre de sécurité
8. Pieds de réglage
9. Trous de montage au plafond/mur
10. Système de ventilation (entrée d'air)
11. Objectif de projection
12. Système de ventilation (sortie d'air)
13. Prise de sortie audio
14. Port de commande RS-232
15. Port USB-A avec charge d'alimentation
16. Port d'entrée HDMI 1
17. Port d'entrée HDMI 2
18. Prise d'alimentation secteur
19. Prise pour verrou de sûreté Kensington

# Commandes et fonctions

## Projecteur et télécommande



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



### 1. ALIMENTATION

Bascule le projecteur entre les modes veille et activé.

 ON/  OFF

Bascule le projecteur entre les modes veille et activé.

### 2. **POWER (Voyant de l'alimentation)/ TEMP (Voyant d'avertissement de surchauffe)/LIGHT (Voyant de la lumière)** (Voir « Voyants » à la page 44.)

3. Capteur à infrarouge

### 4. **BACK**

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

### 5. **MENU**

Active/Désactive l'affichage des menus à l'écran (OSD).

### 6. Touches de direction (, , , )

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

Quand le menu OSD est inactif, utilisable uniquement sous les sources compatibles CEC.

Touches Trapèze (, )

Affiche la page de correction trapézoïdale.

Touches de volume  / 

Diminue ou augmente le volume du projecteur.

### 7. **OK**

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

## 8. SOURCE

Affiche la barre de sélection de la source.

## 9. ECO BLANK

Permet de masquer l'image à l'écran.



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

## 10. MODE/PIC MODE

Affiche le menu du mode image.



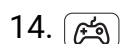
Affiche le menu du trapèze. Voir « [Correction trapézoïdale](#) » à la page 17 pour des détails.



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

## 13. SOUND MODE

Affiche le menu du mode son.



Affiche le menu **Paramètres de jeu**.



Active la mise au point auto.

\* Disponible uniquement sur les projecteurs compatibles.



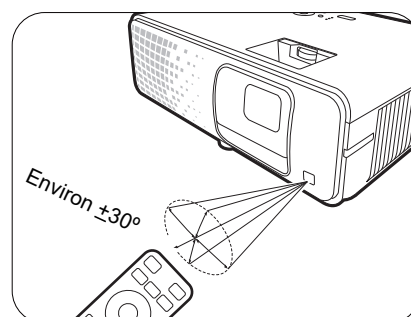
Diminue ou augmente le volume du projecteur.

## Portée efficace de la télécommande

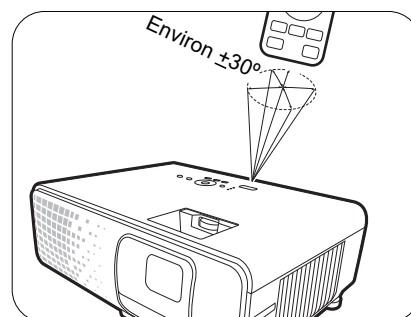
La télécommande doit être maintenue à un angle perpendiculaire de 30 degrés par rapport au(x) capteur(s) infrarouge du projecteur pour un fonctionnement optimal. La distance entre la télécommande et les capteurs ne doit pas dépasser 8 mètres (~ 26 pieds).

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

### • Projection frontale



### • Projection supérieure



# Positionnement du projecteur

## Choix de l'emplacement

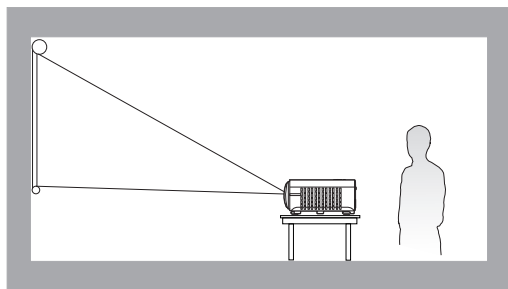
Avant de choisir un emplacement d'installation de votre projecteur, prenez les facteurs suivants en considération :

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

Vous pouvez installer le projecteur des manières suivantes.

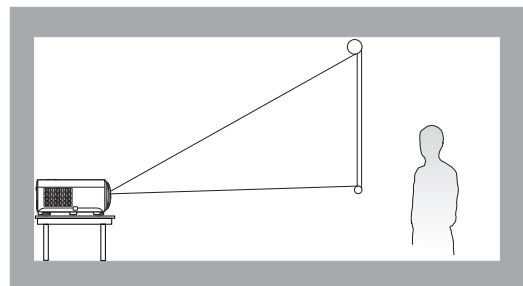
### 1. Avant

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



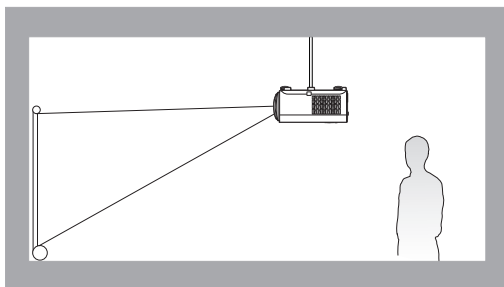
### 2. Arrière

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



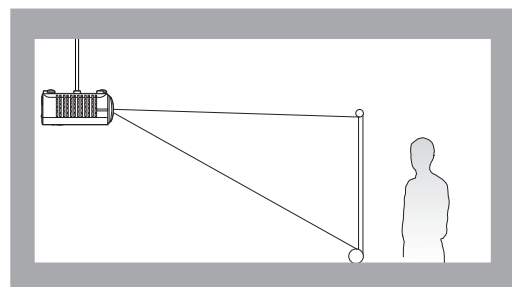
### 3. Plafond avant

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



### 4. Plafond arr.

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



Après avoir allumé le projecteur, celui-ci sélectionne automatiquement un réglage adapté à la manière dont le projecteur est installé. Si ce n'est pas le cas, allez au menu **Avancé - Installation > Position du projecteur**, et appuyez ◀/▶ pour sélectionner un réglage.

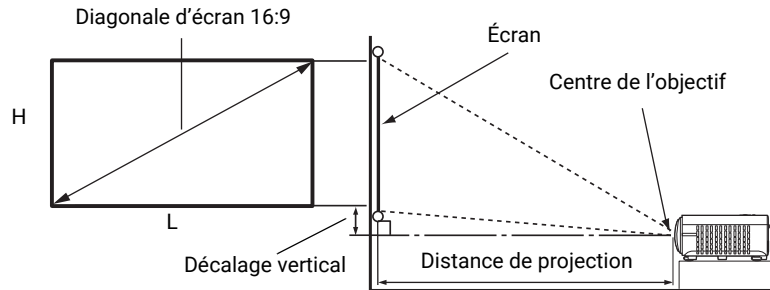


# Identification de la taille de l'image projetée souhaitée

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

## Dimensions de projection


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




Taille d'écran				Distance de projection en mm			Décalage vertical	
Diagonale		H	L	Min.	Moyenne	Max.	Min.	Max.
(pouce)	(mm)	(mm)	(mm)	(Large)		(Télé)	(mm)	(mm)
30	762	374	664	764	880	996	19	56
40	1016	498	886	1018	1173	1328	25	75
50	1270	623	1107	1273	1467	1660	31	93
60	1524	747	1328	1528	1760	1992	37	112
70	1778	872	1550	1782	2053	2324	44	131
80	2032	996	1771	2037	2347	2657	50	149
90	2286	1121	1992	2291	2640	2989	56	168
100	2540	1245	2214	2546	2933	3321	62	187
110	2794	1370	2435	2800	3227	3653	68	205
115	2921	1432	2546	2928	3373	3819	72	215
120	3048	1494	2657	3055	3520	3985	75	224
130	3302	1619	2878	3310	3813	4317	81	243
140	3556	1743	3099	3564	4107	4649	87	262
150	3810	1868	3321	3819	4400	4981	93	280
160	4064	1992	3542	4073	4693	5313	100	299
170	4318	2117	3763	4328	4987	5645	106	318
180	4572	2241	3985	4583	5280	5977	112	336
190	4826	2366	4206	4837	5573	6309	118	355
200	5080	2491	4428	5092	5867	6641	125	374
210	5334	2615	4649	5346	6160	6973	131	392
220	5588	2740	4870	5601	6453	7306	137	411
230	5842	2864	5092	5856	6747	7638	143	430
240	6096	2989	5313	6110	7040	7970	149	448
250	6350	3113	5535	6365	7333	8302	156	467
260	6604	3238	5756	6619	7627	8634	162	486
270	6858	3362	5977	6874	7920	8966	168	504
280	7112	3487	6199	7128	8213	9298	174	523
290	7366	3611	6420	7383	8507	9630	181	542
300	7620	3736	6641	7638	8800	9962	187	560

Par exemple, si vous utilisez un écran de 100 pouces, la distance de projection recommandée est de 2933 mm.

Si la distance mesurée est de 2000 mm, la valeur la plus proche dans la colonne « [Distance de projection en mm](#) » est 2053 mm. Cette ligne indique qu'un écran de 70 pouces (environ 1,8 m) est requis. L'image projetée sera légèrement plus haute/plus basse que la ligne centrale de l'objectif avec un décalage vertical de 44 - 131 mm.

 Pour optimiser votre qualité de projection, nous suggérons de faire la projection en consultant les valeurs listées dans les lignes non grises. Les valeurs dans les cellules grises sont pour référence seulement.

 Toutes les mesures sont approximatives et peuvent varier des tailles réelles. Si vous avez l'intention d'installer le projecteur de façon permanente, BenQ vous recommande de tester physiquement la taille et la distance de projection à l'emplacement précis d'installation du projecteur avant de l'installer de façon permanente, afin de prendre en compte les caractéristiques optiques de ce projecteur. Cela vous aidera à déterminer la position de montage exacte la mieux adaptée à l'emplacement de votre installation.

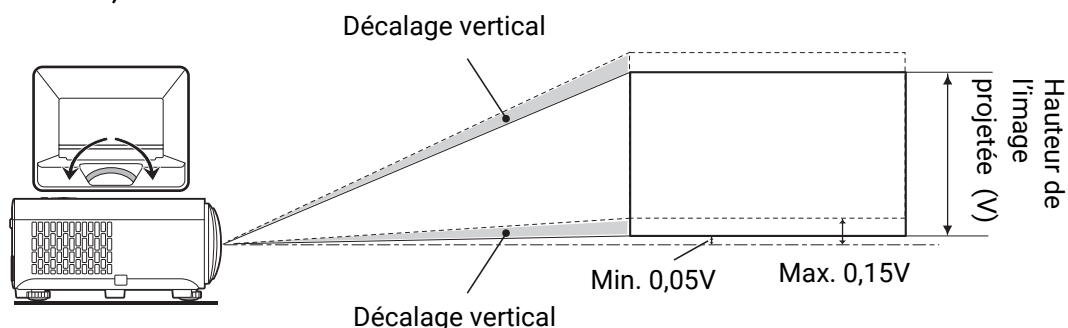
## Ajuster la position du projecteur

### Décalage de l'objectif de projection

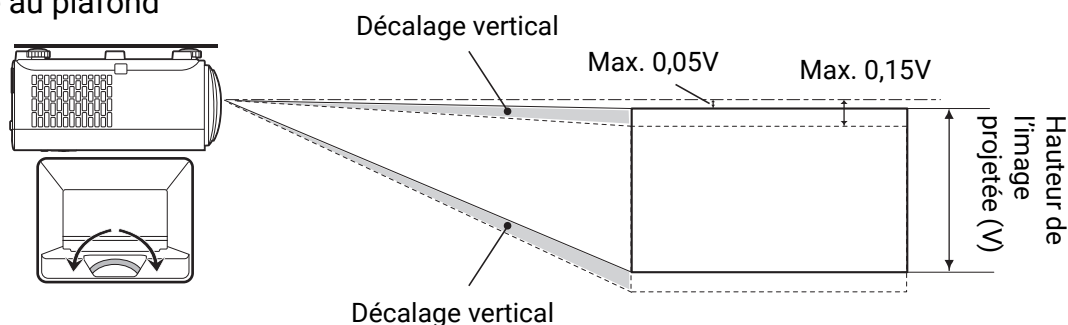
La commande de décalage de l'objectif permet la flexibilité d'installation de votre projecteur. Il permet au projecteur d'être placé de manière excentrée par rapport au centre de l'écran.

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

Projection avant,  
bureau



Projection avant,  
montée au plafond



## Monter le projecteur

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

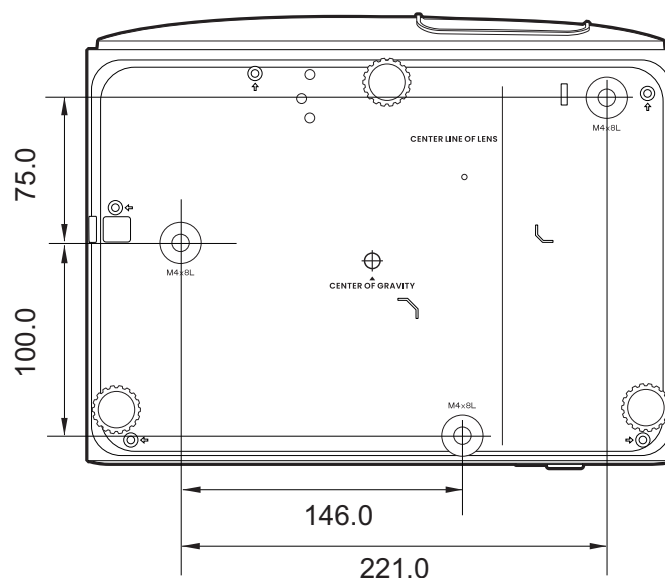
Si vous utilisez un kit de montage d'une autre marque que BenQ, il existe un risque de sécurité lié à l'éventuelle chute du projecteur due à un mauvais attachement, lui-même imputable à des vis de diamètre ou de longueur inadaptés.

## Avant de monter le projecteur

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

## Diagramme de configuration de montage au plafond/mur

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



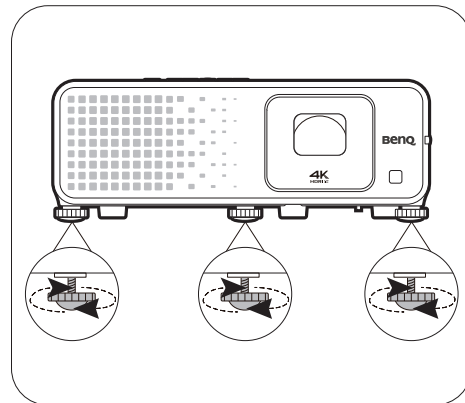
Unité : mm

# Ajustement de l'image projetée

## Ajustement de l'angle de projection

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

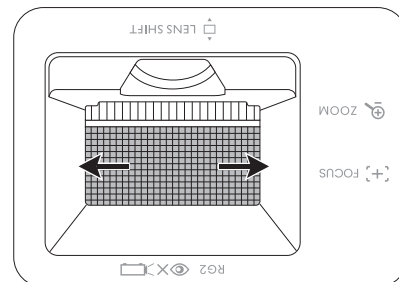
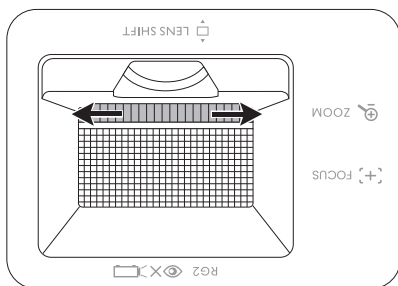
Pour rentrer les pieds de réglage, vissez les pieds de réglage dans la direction inverse.



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

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

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



## Ajuster les coins de l'image

Vous pouvez régler manuellement les quatre coins de l'image en définissant les valeurs horizontales et verticales.

1. Allez au menu **Base/Avancé - Installation > Ajustement des 4 points** et appuyez **OK** pour afficher la page de correction.
2. Appuyez **▲/▼/◀/▶** pour sélectionner un coin et appuyez **OK**.
3. Appuyez **▲/▼** pour régler les valeurs verticales.
4. Appuyez **◀/▶** pour régler les valeurs horizontales.

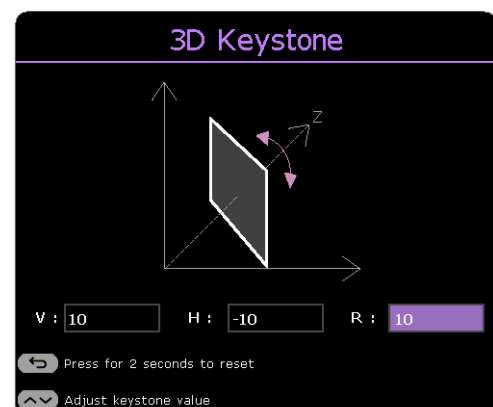
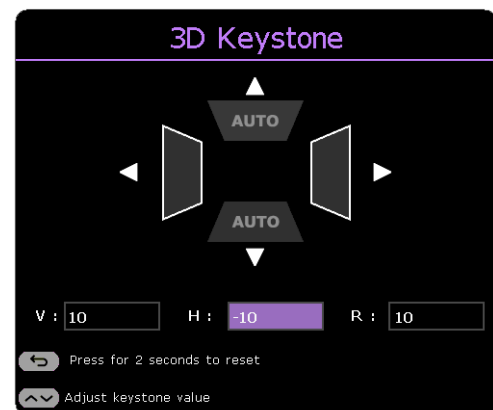
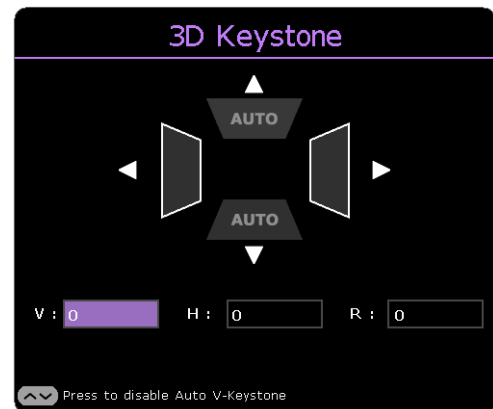


## Correction trapézoïdale

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

Pour corriger l'image déformée :

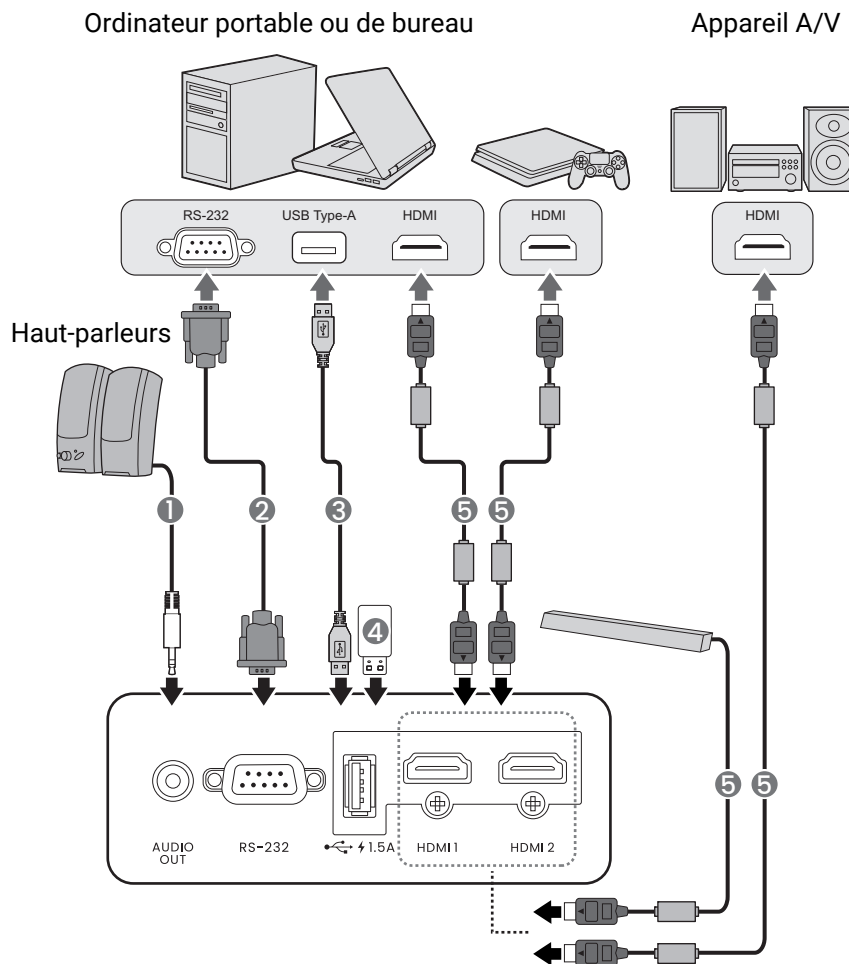
1. Affichez la page de correction **Trapèze 3D** depuis les menus suivants.
  - L'assistant de configuration lors de la configuration initiale du projecteur
  - Appuyez ▲/▼ sur le projecteur.
  - Allez au menu **Base/Avancé - Installation > Trapèze 3D** et appuyez **OK**.
2. Après que la page de correction **Trapèze 3D** apparaisse :
  - Appuyez ◀/▶ pour sélectionner V, H ou R. Sélectionner V corrige le trapèze des côtés verticaux. Sélectionner H corrige le trapèze des côtés horizontaux. Sélectionner R fait tourner l'image projetée dans le sens horaire ou antihoraire.
  - Appuyez ▲/▼ pour ajuster sa valeur.
  - Pour corriger automatiquement les côtés verticaux de l'image déformée, appuyez **OK** pendant 2 secondes.
3. Quand c'est fait, appuyez **BACK** pour enregistrer vos modifications et quitter.



# Connexion

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

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



- |   |              |   |                   |
|---|--------------|---|-------------------|
| 1 | Câble audio  | 4 | Lecteur flash USB |
| 2 | Câble RS-232 | 5 | Câble HDMI        |
| 3 | Câble USB-A  |   |                   |



- Pour les connexions ci-dessus, certains câbles ne sont pas fournis avec le projecteur (voir « Contenu de l'emballage » à la page 8). Vous pouvez vous procurer ces câbles dans les magasins spécialisés en électronique.
- Les illustrations de connexion sont pour référence seulement. Les prises de connexion arrière disponibles sur le projecteur varient selon le modèle de projecteur.
- De nombreux ordinateurs portables n'activent pas automatiquement leur port vidéo externe lorsqu'ils sont connectés à un projecteur. Pour activer ou désactiver l'affichage externe, vous pouvez généralement utiliser la combinaison de touches FN + touche de fonction avec un symbole de moniteur. Appuyez simultanément la touche FN et la touche illustrée. Consultez le manuel de l'utilisateur de votre ordinateur portable pour connaître la combinaison de touches exacte.
- Si l'image vidéo sélectionnée ne s'affiche pas lors de la mise sous tension du projecteur et que la source vidéo sélectionnée est correcte, vérifiez que le périphérique vidéo est sous tension et fonctionne correctement. Vérifiez également que les câbles de signal sont bien connectés.

## Connexion du son

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



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



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





# Fonctionnement

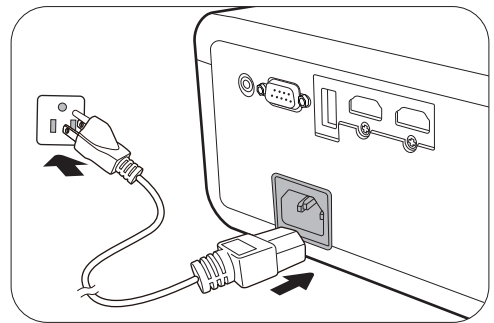
## Mise en marche du projecteur

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

La procédure de démarrage dure environ 10 secondes. Peu après, un logo le démarrage est projeté.

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

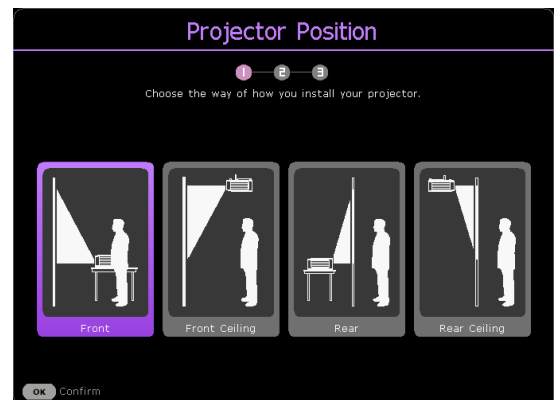
3. Si vous allumez le projecteur pour la première fois que, l'assistant de configuration apparaît pour vous guider dans la configuration du projecteur. Si vous avez déjà fait cela, ignorez cette étape et passez à l'étape suivante.
  - Utilisez les touches de direction (///) sur le projecteur ou la télécommande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



### Étape 1 :

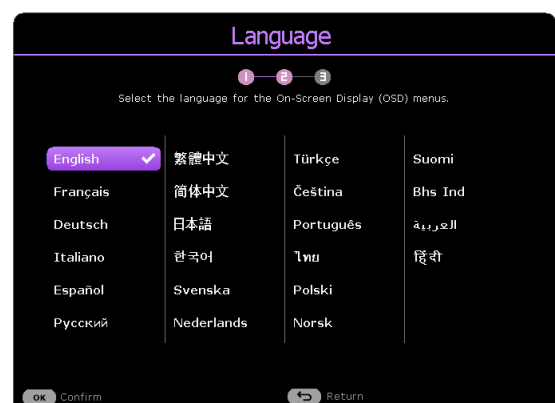
Spécifiez **Position du projecteur**.

Pour plus d'informations sur la position du projecteur, voir « [Choix de l'emplacement](#) » à la [page 12](#).



### Étape 2 :

Spécifiez la **Langue** de l'OSD.

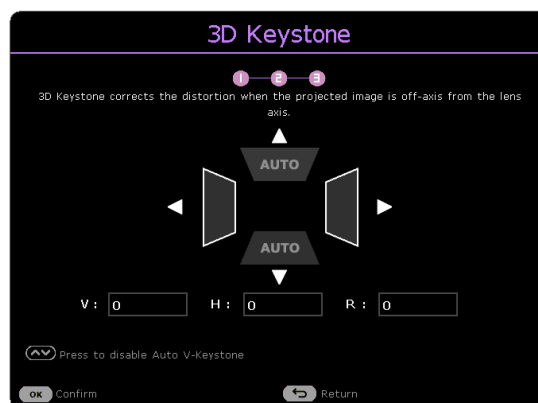




### Étape 3 :

Spécifiez **Trapèze 3D**, et choisissez d'activer **Trapèze vertical auto**.

Pour plus d'informations sur le trapèze, voir « [Correction trapézoïdale](#) » à la page 17.



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

Vous pouvez également appuyer le bouton **SOURCE** pour sélectionner le signal d'entrée à afficher. Voir « [Changement de signal d'entrée](#) » à la page 25.



- Veuillez utiliser des accessoires d'origine (p.ex. cordon d'alimentation) pour éviter des dangers potentiels tels que l'électrocution et l'incendie.
- Si le projecteur est encore chaud en raison d'une activité précédente, le ventilateur fonctionnera pendant 90 secondes environ avant que la source lumineuse ne s'allume.



- Les captures de l'assistant de configuration sont à titre indicatif uniquement et peuvent différer de l'apparence réelle.
- Si la fréquence ou la résolution du signal se situe en dehors des limites acceptées par le projecteur, le message « Hors gamme » s'affiche sur un écran vierge. Sélectionnez un signal d'entrée compatible avec la résolution du projecteur ou sélectionnez une valeur inférieure pour le signal d'entrée. Voir « [Fréquences de fonctionnement](#) » à la page 48.
- Si aucun signal n'est détecté pendant 3 minutes, le projecteur passe automatiquement en mode économie.

# Utilisation des menus

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

- Menu OSD **Base** : fournit les fonctions principales des menus. (Voir « [Menu Base](#) » à la page 26)
- Menu OSD **Avancé** : fournit les fonctions complètes des menus. (Voir « [Menu Avancé](#) » à la page 27)

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

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

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



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

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

The screenshot shows the OSD Base menu with the following elements:

- 1** Type de menu: The title "Menu Base" at the top.
- 2** Sous-menu et statut: A grid of menu items including "Mode Image" (with sub-items "Living Room" and "Cinema"), "Paramètres de jeu", "Mode son", "Luminosité HDR" (with value "0"), "Mode source lumière" (with sub-item "Dynamique"), "Informations", "Installation", and "Type menu".
- 3** Signal d'entrée actuel: The "HDMI" indicator at the bottom left.
- 4** Touches de fonction: The "OK Entrée" and "MENU Quitter" buttons at the bottom.

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

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

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

The screenshot shows the OSD Avancé menu with the following elements:

- 1** Menu principal: A sidebar menu with options "Jeu et image", "Son", "Affichage", "Installation", "Système", and "Informations".
- 2** Signal d'entrée actuel: The "HDMI-1" indicator at the bottom left.
- 3** Sous-menu et statut: The main content area showing "Mode Image" (with sub-item "Living Room"), "Paramètres du mode", "Ajustement des détails" (with sub-item "Dés"), "Luminosité" (with value "50"), "Contraste" (with value "50"), "Netteté" (with value "5"), and "Réglages couleur avancée".
- 4** Touches de fonction: The "OK Entrée", "Retour", and "MENU Quitter" buttons at the bottom.

De même, quand vous avez l'intention de basculer du menu OSD **Avancé** 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**. Votre projecteur basculera au menu OSD **Base**.

## Sécuriser le projecteur

### Utilisation d'un verrou câble de sécurité

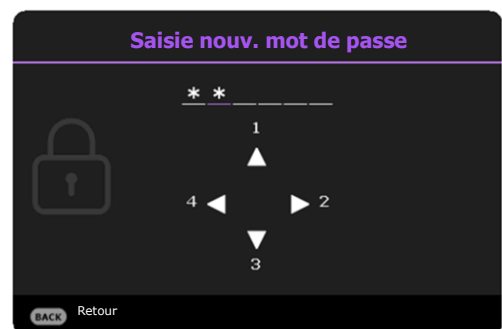
Le projecteur doit être installé dans un lieu sûr pour éviter le vol. Si ce n'est pas le cas, achetez un verrou, compatible Kensington, pour sécuriser le projecteur. Vous trouverez une fente de verrouillage Kensington sur l'arrière du projecteur. Voir l'élément 19 à la [page 9](#).

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

### Utiliser la fonction de mot de passe

#### Définir un 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. Les quatre touches de direction (**▲**, **▶**, **▼**, **◀**) représentent respectivement 4 chiffres (1, 2, 3, 4). En fonction du mot de passe que vous souhaitez définir, appuyez les touches de direction pour entrer les six chiffres du mot de passe.
4. Confirmez le nouveau mot de passe en entrant à nouveau le nouveau mot de passe.
5. Pour activer la fonction **Verrou alimentation**, appuyez **▲/▼** pour choisir **Verrou alimentation** et appuyez **◀/▶** pour sélectionner **Act**. Saisissez le mot de passe à nouveau.

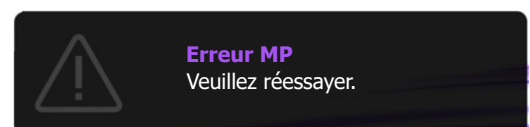


- Les chiffres saisis s'affichent à l'écran sous la forme d'astérisques. Notez le mot de passe choisi et conservez-le dans un endroit sûr à l'avance ou immédiatement après l'avoir saisi de manière à pouvoir le retrouver facilement si jamais vous veniez à l'oublier.
- Une fois le mot de passe défini et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

### Oubli du mot de passe

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

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



## Procédure de rappel de mot de passe

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



## Modification du mot de passe

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



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

## Changement de signal d'entrée

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

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

Pour sélectionner la source :





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

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



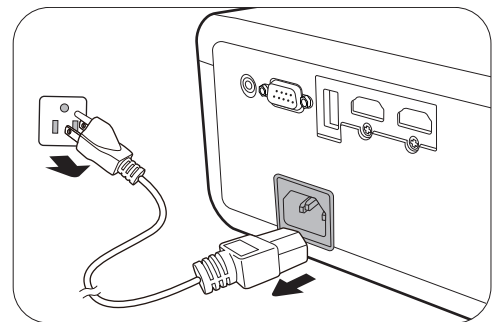
- Le niveau de luminosité de l'image projetée change en fonction des différents signaux d'entrée.
- Pour les meilleurs résultats d'affichage de l'image, sélectionnez et utilisez un signal d'entrée avec la résolution native du projecteur. Toute autre résolution sera adaptée par le projecteur en fonction du réglage de « Format image », ce qui peut causer des distorsions de l'image ou une perte de clarté de l'image. Voir « [Format image](#) » à la page 34.

## Arrêt du projecteur

1. Appuyez sur  sur le projecteur ou  sur la télécommande et un message de confirmation s'affiche. Si vous n'y répondez pas en quelques secondes, le message disparaît.
2. Appuyez une seconde fois  ou . Le voyant de l'alimentation clignote en orange, la source lumineuse s'éteint et les ventilateurs continuent à tourner pendant environ 2 secondes pour refroidir le projecteur.
3. Une fois le processus de refroidissement terminé, le voyant de l'alimentation est orange continu et les ventilateurs s'arrêtent. Débranchez le cordon d'alimentation de la prise secteur.



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



# Utilisation des menus

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

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

## Système de menus

### Menu Base

Menu (Page de réf)	Options
Mode Image (28)	Bright/Living Room/ RPG/HDR-RPG/FPS/HDR-FPS/ Cinema/3D/HDR10/User/HDR-User/HLG
Mode son (32)	Cinema/Musiq/FPS/User
Mode source lumière (43)	Normal Éco Dynamique
Trapèze 3D (17)	H : -30~0~30 V : -30~0~30 R : -30~0~30
Installation	Coin sup. Gauche Ajustement des 4 points (16) Coin sup. Droit Coin inf. gauche Coin inf. Droit
Paramètres de jeu	Mode Image (28) (Voir les options de Mode Image.) Ajustement des détails (29) Dés/Bas/Haut
Luminosité HDR (31)	-2/-1/0/1/2
Informations (41)	Résolution détectée Source Mode Image Mode source lumière Mode son Format 3D Système de couleurs Plage dynamique Durée d'utilisation source lumière Version micrologiciel Code de service
Type menu (39)	Base/Avancé

# Menu **Avancé**

## 1. Menu principal : **Jeu et image**

### Structure

Menu		Options	
Mode Image		Bright/Living Room/ RPG/HDR-RPG/ FPS/HDR-FPS/ Cinema/3D/HDR10/ User/HDR-User/ HLG	
Paramètres du mode	Charger param. de	Living Room/ RPG/HDR-RPG/ FPS/HDR-FPS/ Cinema/HDR10	
	Renommer Mode Image		
Ajustement des détails		Dés/Bas/Haut	
Luminosité		0 à 100	
Contraste		0 à 100	
Netteté		0 à 15	
Réglages couleur avancée	Sélection gamma	1,8/2,0/2,1/2,2/2,3/2,4/2,5/2,6/BenQ	
	Réglage température couleur	Température couleur	Natif (pour le mode image Bright) Normal/Froid/Chaud (pour les autres modes image)
		Gain R/Gain V/Gain B	0 à 200
	Gestion couleur	Décalage R/ Décalage V/ Décalage B	0 à 511
		Réinitialiser	
	Gestion couleur	R/G/B/C/M/Y	Nuance/Saturation/Gain
		Balance des blancs (W)	Gain R/Gain V/Gain B
		Réinitialiser	Réinitialiser/Annuler
	Mode source lumière		Normal/Éco/Dynamique
	Luminosité HDR		-2/-1/0/1/2
Noise Reduction		0 à 15	
Réinit. mode image actuel		Réinitialiser/Annuler	

## Descriptions des fonctions

Menu	Descriptions
	<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"><li>• <b>Bright</b> Optimise la luminosité de l'image projetée. Ce mode est adapté aux environnements où une grande luminosité est requise.</li><li>• <b>Living Room</b> Avec la couleur bien saturée, la netteté affinée et un niveau de luminosité plus élevée, ce mode est approprié pour la diffusion de la télévision dans des pièces où il y a une petite quantité de lumière ambiante, par exemple votre salon.</li><li>• <b>RPG/HDR-RPG</b> Fournit la fonction CinematicColor et un son de cinéma puissant comme dans un monde de jeu de rôle et de film. <b>Mode son</b> passera automatiquement à <b>Cinema</b>. <b>HDR-RPG</b> est sélectionnable quand le projecteur lit des contenus HDR.</li><li>• <b>FPS/HDR-FPS</b> 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. <b>Mode son</b> passera automatiquement à <b>FPS</b>. <b>HDR-FPS</b> est sélectionnable quand le projecteur lit des contenus HDR.</li></ul>
<b>Mode Image</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Cinema</b> 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.</li><li>• <b>3D</b> Ce mode est approprié pour la lecture des images 3D et des clips vidéo 3D. Ce mode n'est disponible que quand la fonction 3D est activée et le contenu 3D est détecté.</li><li>• <b>HDR10</b> Fournit des effets de gamme dynamique élevée avec des contrastes de luminosité et de couleurs plus élevés pour les films Blu-ray HDR. <b>Mode Image</b> basculera automatiquement sur <b>HDR10</b> lors de la détection des métadonnées ou des informations EOTF à partir du contenu HDR.</li><li>• <b>User/HDR-User</b> Rappelle les paramètres personnalisés en fonction des modes d'image actuellement disponibles. Voir « <a href="#">Paramètres du mode</a> » à la page 29.</li><li>• <b>HLG</b> Offre des effets de gamme dynamique élevée avec des contrastes de luminosité et de couleurs plus élevés. <b>Mode Image</b> sera défini sur <b>HLG</b> automatiquement lors de la détection de métadonnées ou d'informations EOTF à partir de contenu de diffusion HLG.</li></ul>



---

Il y a un mode définissable par l'utilisateur si les modes d'image disponibles actuellement ne sont pas adaptés à vos besoins. Vous pouvez utiliser l'un des modes d'image (mis à part le mode **User/HDR-User**) comme point de départ et personnaliser les paramètres.

• **Charger param. de**

1. Allez au menu **Jeu et image > Mode Image** et appuyez **OK**.
2. Appuyez **▼/▲** pour sélectionner **User/HDR-User** et appuyez **OK**.
3. Appuyez **▼** pour choisir **Paramètres du mode** et appuyez **OK**. La page **Paramètres du mode** est affichée.
4. Sélectionnez **Charger param. de** en appuyant **OK**.
5. Appuyez **▼/▲** pour sélectionner le mode d'image qui est proche de vos besoins.
6. Appuyez **OK** et **BACK** pour retourner au menu **Jeu et image**.
7. Appuyez **▼** pour sélectionner les options du sous-menu que vous voulez changer et ajustez les valeurs au moyen de **◀/▶**. Les ajustements définissent le mode utilisateur sélectionné.

**Paramètres du mode**

• **Renommer Mode Image**

Sélectionnez pour renommer les modes d'image personnalisés (**User/HDR-User**). Le nouveau nom doit avoir au maximum 9 caractères y compris des lettres (A-Z, a-z), des chiffres (0-9), et l'espace (\_).

1. Allez au menu **Jeu et image > Mode Image** et appuyez **OK**.
2. Appuyez **▼/▲** pour sélectionner **User/HDR-User** et appuyez **OK**.
3. Appuyez **▼** pour choisir **Paramètres du mode** et appuyez **OK**. La page **Paramètres du mode** est affichée.
4. Appuyez **▼** pour choisir **Renommer Mode Image** et appuyez **OK**. La page **Renommer Mode Image** est affichée.
5. Appuyez **OK** pour activer le clavier.
6. Appuyez **▲/▶/▼/◀** pour sélectionner un caractère souhaité, et appuyez **OK** pour confirmer la sélection. Répétez cette étape jusqu'à ce que tous les caractères soient saisis.
7. Appuyez **BACK** et **▼** pour choisir **Commencer** et appuyez **OK**.
8. Appuyez **BACK** pour enregistrer la modification et quitter.

---

**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.

---

**Luminosité**

Plus la valeur est élevée, plus l'image est lumineuse. Réglez cette option pour que les zones noires de l'image restent noires et que les détails présents dans les zones sombres restent visibles.

---

**Contraste**

Plus la valeur est élevée, plus l'image est contrastée. Utilisez le contraste pour configurer le niveau de blanc après avoir ajusté la luminosité, afin d'adapter l'image au type de support que vous souhaitez afficher et à votre environnement.

---

**Netteté**

Plus la valeur est élevée, plus l'image est nette.

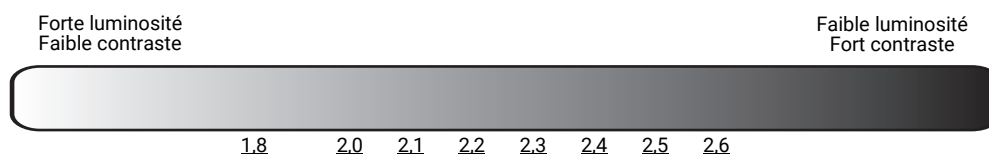
---

---

### • Sélection gamma

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

- **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.



### • Réglage température couleur

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

Quand **Bright** est sélectionné pour **Mode Image**, la température des couleurs passe à **Natif**, et ne peut pas être changée.

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

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

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

Pour rétablir tous les réglages aux valeurs par défaut de l'usine, choisissez **Réinitialiser**, et appuyez **OK**.

---

## Réglages couleur avancée

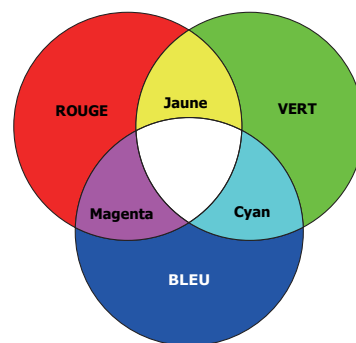
---

## • Gestion couleur

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

Pour effectuer des ajustements, appuyez sur les flèches ▲/▼ pour choisir une couleur indépendante parmi le rouge (R), le vert (G), le bleu (B), le cyan (C), le magenta (M), le jaune (Y) ou le blanc (W). Les éléments de menu suivants sont affichés pour votre choix.

- **Nuance** : Appuyez ▲/▼ pour régler la teinte vidéo de la couleur primaire sélectionnée.
- **Saturation** : Appuyez ▲/▼ pour régler la saturation vidéo de la couleur primaire sélectionnée.
- **Gain** : Appuyez ▲/▼ pour régler le gain vidéo de la couleur primaire sélectionnée.



## Réglages couleur avancée (Suite)

Si vous avez sélectionné **Balance des blancs (W)**, vous pouvez ajuster les niveaux de contraste du Rouge, du Vert, du Bleu, du Cyan, du Magenta, du Jaune ou du Blanc en sélectionnant **Gain R**, **Gain V** et **Gain B**.

Pour rétablir tous les réglages aux valeurs par défaut de l'usine, choisissez **Réinitialiser**, et appuyez **OK**.



**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.

### • Mode source lumière

Sélectionne une alimentation de source lumineuse appropriée parmi les modes fournis. Voir « [Augmenter la durée de vie de la source lumineuse](#) » à la page 43.

### • 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.

---

Retourne tous les réglages que vous avez apportés au **Mode Image** sélectionné (y compris le mode prédéfini, **User** et **HDR-User**) aux valeurs par défaut.

1. Appuyez **OK**. Le message de confirmation est affiché.
2. Utilisez ◀/▶ pour sélectionner **Réinitialiser** et appuyez **OK**. Le mode d'image actuel retourne aux réglages par défaut.

## Réinit. mode image actuel



Les réglages suivants sont conservés : **Mode Image**.

---

## 2. Menu principal : **Son**

### Structure

Menu	Options
<b>Mode son</b>	Cinema/Musiq/FPS/User
	100Hz -10 à +10
	300Hz -10 à +10
<b>EQ sonore</b>	1kHz -10 à +10
	4kHz -10 à +10
	10kHz -10 à +10
	Réinitialiser l'EQ sonore
<b>Sortie audio</b>	Haut-parleur interne
	Audio Return+
	Prise 3,5mm
	Auto
<b>Format de sortie audio</b>	LPCM
	RAW (jusqu'à 5.1)
	RAW+ (basé objet)
<b>Muet</b>	Dés/Act
<b>Volume</b>	0 à 20
<b>Réinitialiser l'audio</b>	Réinitialiser/Annuler

### Descriptions des fonctions

Menu	Descriptions
<b>Mode son</b>	<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 : <b>Cinema</b>, <b>Musiq</b>, <b>FPS</b> et <b>Util</b>.</p> <p>Le mode <b>Util</b> permet de personnaliser les paramètres de son. Lors de la sélection du mode <b>Util</b>, vous pouvez apporter des ajustements avec la fonction <b>EQ sonore</b>.</p>
<b>EQ sonore</b>	<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 <b>Mode son &gt; Util</b>.</p> <p>Pour rétablir les réglages d'usine de tous les niveaux des bandes de fréquences, choisissez <b>Réinitialiser l'EQ sonore</b> et appuyez <b>OK</b>.</p>
<b>Sortie audio</b>	<p>Sélectionne la sortie audio des haut-parleurs internes ou externes.</p> <p>Pour profiter de l'effet sonore <b>Audio Return+</b>, assurez-vous d'activer également la fonction eARC/ARC de votre barre de son.</p> <p><b>Audio Return+</b> 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>

---

<b>Format de sortie audio</b>	Les formats de sortie audio suivants sont fournis pour obtenir les performances audio que vous souhaitez : <b>LPCM</b> prend en charge la sortie audio 2 canaux, <b>RAW (jusqu'à 5.1)</b> prend en charge jusqu'à la sortie audio 5,1 canaux et <b>RAW+ (basé objet)</b> prend en charge la sortie audio Dolby Atmos. Le réglage par défaut <b>Auto</b> sélectionne un format de sortie adapté au système audio.
<b>Muet</b>	Sélectionnez <b>Act</b> pour désactiver temporairement le haut-parleur interne du projecteur. Pour restaurer l'audio, sélectionnez <b>Dés</b> .
<b>Volume</b>	Règle le niveau de volume du haut-parleur interne du projecteur. Si la fonction <b>Muet</b> est activée, ajuster <b>Volume</b> désactivera la fonction <b>Muet</b> .
<b>Réinitialiser l'audio</b>	Retourne tous les ajustements que vous avez apportés dans le menu <b>Son</b> aux valeurs par défaut.




---

### 3. Menu principal : **Affichage**

#### Structure

Menu		Options	
Format image		Auto/4:3/16:9	
Recherche auto de la source		Dés/Act	
Renom.source		HDMI-1/HDMI-2	
3D	Mode 3D	Auto/Trame séquentielle/ Combi trame/Haut-bas/ Côte à côte/Dés	
	Inverser sync 3D	Désactiver/Inverser	
Paramètres HDMI	Format du signal	Auto/Limité/Plein	
	Égaliseur	HDMI-1/HDMI-2	Auto/1/2/3/4/5
	EDID	HDMI-1/HDMI-2	Amélioré/Standard
	Contrôle appareil HDMI	Dés/Act	
	Lien Allumer	Dés/De l'appareil	
	Lien Éteindre	Dés/Du projecteur	
Upscaling 4K		Dés/Act	
Réinitialiser affichage		Réinitialiser/Annuler	

#### Descriptions des fonctions

Menu	Descriptions
<b>Format image</b>	<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"> <li>• <b>Auto</b> : Met une image à l'échelle proportionnellement pour qu'elle soit adaptée à la résolution native dans sa largeur horizontale ou verticale.</li> <li>• <b>4:3</b> : Met une image à l'échelle afin qu'elle s'affiche au centre de l'écran en respectant un format 4:3.</li> <li>• <b>16:9</b> : Met une image à l'échelle afin qu'elle s'affiche au centre de l'écran en respectant un format 16:9.</li> </ul> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: flex-start;"> <div style="text-align: center;">  <p><b>Image 15:9</b></p> </div> <div style="text-align: center;">  <p><b>Image 4:3</b></p> </div> <div style="text-align: center;">  <p><b>Image 16:9</b></p> </div> </div>
<b>Recherche auto de la source</b>	Permet au projecteur de rechercher automatiquement un signal.
<b>Renom.source</b>	<p>Renomme la source d'entrée actuelle à votre nom souhaité.</p> <p>Sur la page <b>Renom.source</b> :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Appuyez <b>OK</b> pour afficher le clavier à l'écran.</li> <li>2. Appuyez sur <b>▲/▼/◀/▶</b> pour sélectionner chaque chiffre/lettre souhaité, et appuyez <b>OK</b> pour confirmer chaque saisie.</li> <li>3. Répétez l'étape ci-dessus et lorsque vous avez terminé, appuyez <b>BACK</b>.</li> <li>4. Appuyez <b>▼</b> pour choisir <b>Commencer</b>.</li> <li>5. Appuyez <b>OK</b> et le nom de la source change.</li> </ol>

---

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.

## 3D

### • Mode 3D

Le projecteur peut automatiquement activer le mode 3D via le contenu lorsque le type de source est HDMI et prend en charge 1.4a. Si vous voulez que le projecteur sélectionne automatiquement un format 3D approprié lors de la détection de contenu 3D, sélectionnez **Auto**. Si le projecteur ne peut pas reconnaître le format 3D, choisissez un mode 3D entre **Trame séquentielle**, **Combi trame**, **Haut-bas** et **Côte à côte**.

Quand **Mode 3D** est activé :

- 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.

### • Inverser sync 3D

Quand votre image 3D est déformée, activez cette fonction pour permuter l'image pour l'œil gauche et l'œil droit pour une expérience 3D plus confortable.

---

## Paramètres HDMI

---

### • Format du signal

Sélectionne une plage de couleurs RVB appropriée pour corriger la précision des couleurs.

- **Auto** : Sélectionne automatiquement une plage de couleur appropriée pour le signal HDMI entrant.
- **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 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.

### • 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, 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.

<b>Lien Allumer &gt; De l'appareil</b>	Quand l'appareil connecté est allumé, le projecteur sera aussi activé.
<b>Lien Éteindre &gt; Du projecteur</b>	Quand l'appareil connecté est éteint, le projecteur sera aussi arrêté.

---

## Upscaling 4K

Active ou désactive l'option « XPR always ON » qui permet de convertir tous les timings d'entrée en résolution 4K.

---

## Réinitialiser affichage

Retourne tous les paramètres du menu principal **Affichage** aux valeurs par défaut de l'usine.

---

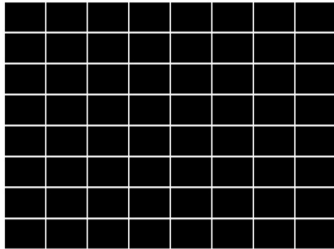


## 4. Menu principal : **Installation**

### Structure

Menu	Options
Position du projecteur	Auto/Avant/Plafond avant/Arrière/ Plafond arr.
Trapèze 3D	H : -30 à +30
	V : -30 à +30
	R : -30 à +30
Ajustement des 4 points	Coin sup. Gauche
	Coin sup. Droit
	Coin inf. gauche
	Coin inf. Droit
Motif de test	Act/Dés
Mode Haute altitude	Act/Dés
Débit en bauds	9600/14400/19200/38400/57600/ 115200

### Descriptions des fonctions

Menu	Descriptions
<b>Position du projecteur</b>	Vous pouvez installer le projecteur au plafond, derrière un écran ou encore l'associer à un ou plusieurs miroirs. Voir « <a href="#">Choix de l'emplacement</a> » à la <a href="#">page 12</a> pour des détails.
<b>Trapèze 3D</b>	Voir « <a href="#">Correction trapézoïdale</a> » à la <a href="#">page 17</a> pour des détails. Ce réglage de l'image peut avoir un impact sur la latence. Nous vous suggérons de régler <b>Trapèze 3D</b> les valeurs sur 0 pour profiter d'un jeu à faible latence.
<b>Ajustement des 4 points</b>	Voir « <a href="#">Ajuster les coins de l'image</a> » à la <a href="#">page 16</a> pour des détails.
<b>Motif de test</b>	Ajuste la taille et la mise au point de l'image et vérifiez que l'image projetée n'a pas de distorsion. 

---

Il est recommandé d'utiliser le **Mode Haute altitude** lorsque votre environnement est entre 1501 m et 3000 m au-dessus du niveau de la mer, et à une température ambiante entre 0°C et 30°C.

Si vous sélectionnez le « **Mode Haute altitude** », le niveau de bruit de fonctionnement peut être plus élevé en raison de la vitesse de ventilation nécessaire pour améliorer le système de refroidissement et les performances du projecteur.

### Mode Haute altitude

Si vous utilisez votre projecteur dans des conditions extrêmes autres que celles mentionnées ci-dessus, il est possible que celui-ci s'éteigne automatiquement afin d'éviter une surchauffe. Dans ce cas, vous pouvez résoudre le problème en sélectionnant le Mode Haute altitude. Cependant, il n'est pas garanti que le projecteur fonctionne correctement dans tous les environnements difficiles ou extrêmes.



N'utilisez pas le **Mode Haute altitude** si votre altitude est entre 0 m et 1500 m et la température ambiante est entre 0°C et 35°C. Le projecteur sera trop refroidi si vous activez ce mode dans cette condition.

---

### Débit en bauds

Sélectionnez un taux en baud qui est identique avec celui de votre ordinateur pour pouvoir connecter le projecteur en utilisant un câble RS-232 approprié. Cette fonction est destinée aux techniciens de service qualifiés.

---

## 5. Menu principal : **Système**

### Structure

Menu	Options			
<b>Langue</b>	English/Français/Deutsch/Italiano/Español/ Русский/繁體中文/简体中文/日本語/한국어/ Svenska/Nederlands/Türkçe/Čeština/Português/ ไทย/Polski/Norsk/Suomi/Indonesian/العربية/ हिन्दी			
<b>Réglages des menus</b>	<b>Type menu</b>	<b>Base/Avancé</b>		
	<b>Durée affichage menu</b>	<b>5 sec/10 sec/20 sec/30 sec/Toujours</b>		
	<b>Position des menus</b>	<b>Centre/Coin sup. Gauche/Coin sup. Droit/Coin inf. Droit/Coin inf. gauche</b>		
<b>Informations de source de lumière</b>	<b>Durée d'utilisation source lumière</b>			
	<b>Mode Normal</b>			
	<b>Mode ÉCO</b>			
	<b>Mode dynamique</b>			
	<b>Heure équivalente de lumière</b>			
<b>Voir le manuel for la formule détaillée</b>				
<b>Paramètres de fonctionnement</b>	<b>Message de rappel</b>	<b>Dés/Act</b>		
	<b>Voyant diode</b>	<b>Dés/Act</b>		
	<b>Réglages mise sous/hors tension</b>	<b>Mise sous tension directe</b>	<b>Dés/Act</b>	
		<b>Hors tension auto</b>	<b>Désactiver/3 min/10 min/15 min/20 min/25 min/30 min</b>	
	<b>Verrou touches panneau</b>	<b>Dés/Act</b>	<b>Oui/Non</b>	
<b>Param. de sécurité</b>	<b>Modifier MP</b>			
	<b>Verrou alimentation</b>			
<b>Réglages d'usine</b>	<b>Réinitialiser/Annuler</b>			
<b>Réinitialiser système</b>	<b>Réinitialiser/Annuler</b>			

### Descriptions des fonctions

Menu	Descriptions
<b>Langue</b>	Définit la langue des menus à l'écran (OSD).
<b>Réglages des menus</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Type menu</b> Définit le type de menu OSD en fonction de vos besoins.</li> <li>• <b>Durée affichage menu</b> Détermine le temps d'attente avant la désactivation du menu OSD lorsque vous n'actionnez aucune touche.</li> <li>• <b>Position des menus</b> Définit la position du menu à l'écran (OSD).</li> </ul>

---

Cette page de menu affiche les informations suivantes :

### Informations de source de lumière

- **Durée d'utilisation source lumière**
- Heures de lumière utilisées sous **Mode Normal, Mode ÉCO, Mode dynamique**.
- **Heure équivalente de lumière**

Pour des détails sur la façon de calculer les heures, voir « [Familiarisation avec les heures de la lumière](#) » à la page 43.

---

### Paramètres de fonctionnement

- **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.

- **Réglages mise sous/hors tension**

- **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.

---

- **Verrou touches panneau**

Avec le verrouillage des touches de contrôle sur le projecteur et la télécommande, vous pouvez éviter que les réglages de votre projecteur soient modifiés accidentellement (par des enfants, par exemple). Lorsque **Verrou touches panneau** est activé, aucune touche du projecteur ne fonctionnera à l'exception de  **ALIMENTATION**.

### Param. de sécurité

Pour déverrouiller les touches du panneau, maintenez enfoncé ► (la touche droite) sur le projecteur ou la télécommande pendant 3 secondes.



Si vous éteignez le projecteur sans désactiver le verrouillage des touches du panneau, celui-ci sera toujours activé lors de la prochaine mise sous tension du projecteur.

- **Modifier MP/Verrou alimentation**

Voir « [Utiliser la fonction de mot de passe](#) » à la page 23.

---

### Réglages d'usine



Les réglages suivants sont conservés : **Position du projecteur, Trapèze 3D, Ajustement des 4 points, Mode Haute altitude, Débit en bauds, Informations de source de lumière, Param. de sécurité**.

---

### Réinitialiser système



Retourne tous les paramètres du menu principal **Système** aux valeurs par défaut de l'usine.

Les réglages suivants sont conservés : **Informations de source de lumière, Param. de sécurité**.


---

## 6. Menu principal : **Informations**

### Structure

Menu
Résolution détectée
Source
Mode Image
Mode source lumière
Mode son
Format 3D
Système de couleurs
Plage dynamique
Durée d'utilisation source lumière
Version micrologiciel
Code de service

### Descriptions des fonctions

Menu	Descriptions
<b>Résolution détectée</b>	Indique la fréquence du signal d'entrée.
<b>Source</b>	Indique la source actuelle du signal.
<b>Mode Image</b>	Indique le mode sélectionné sur le menu <b>Jeu et image</b> .
<b>Mode source lumière</b>	Indique le mode de la source lumineuse utilisée.
<b>Mode son</b>	Indique le mode son sélectionné.
	Affiche le mode 3D actuel.
<b>Format 3D</b>	 <b>Format 3D</b> n'est disponible que quand 3D est activé.
<b>Système de couleurs</b>	Indique le format du système d'entrée.
<b>Plage dynamique</b>	Indique la plage dynamique de la source d'entrée.
<b>Durée d'utilisation source lumière</b>	Indique le nombre d'heures d'utilisation de la lumière.
<b>Version micrologiciel</b>	Affiche la version de micrologiciel de votre projecteur.
<b>Code de service</b>	Indique le numéro de série du projecteur.

# Entretien

## Entretien du projecteur

### Nettoyage de l'objectif

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

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

### Nettoyage du boîtier du projecteur

Avant de nettoyer le boîtier, mettez le projecteur hors tension de la manière indiquée à « [Arrêt du projecteur](#) » à la page 25, puis débranchez le cordon d'alimentation.

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



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

### Entreposage du projecteur

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

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

### Transport du projecteur

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

# Informations de source de lumière

## Familiarisation avec les heures de la 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 =  $\alpha$  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 la durée utilisée dans chaque mode de source lumineuse indiqué sur le menu OSD :

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



Lorsque vous calculez manuellement **Heure équivalente de lumière**, la valeur affichée sur 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.

Pour obtenir les informations d'heures de la source lumineuse :

Allez au menu **Avancé - Système > Informations de source de lumière** et appuyez **OK**.  
L'information **Durée d'utilisation source lumière** s'affiche.

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

## Augmenter la durée de vie de la source lumineuse

- Régler le **Mode source lumière**

Allez au menu **Avancé - Jeu et image > Réglages couleur avancée > Mode source lumière** et sélectionnez une alimentation de source lumineuse appropriée parmi les modes fournis.

Régler le projecteur en mode **Mode ÉCO**, ou **Mode dynamique** étend la durée de vie de la source lumineuse.

Mode lumière	Description
<b>Mode Normal</b>	Fournit la pleine luminosité de la source lumineuse.
<b>Mode ÉCO</b>	Réduit la luminosité pour prolonger la durée de vie de la source lumineuse et réduit le bruit du ventilateur.
<b>Mode dynamique</b>	Règle l'alimentation de la source lumineuse automatiquement en fonction du niveau de luminosité du contenu tout en optimisant la qualité de l'affichage.



Certains des modes d'éclairage ci-dessus peuvent ne pas être disponibles dans certaines circonstances.

### • Régler **Hors tension auto**

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

Pour définir **Hors tension auto**, allez au menu **Avancé - Système > Paramètres de fonctionnement > Réglages mise sous/hors tension > Hors tension auto**, et appuyez **OK**, **◀/▶** pour définir une durée.

## Voyants

Lumière			État et description
POWER ○	TEMP ○	LIGHT ○	
<b>Événements - alimentation</b>			
			Mode veille
			Mise en marche
			Fonctionnement normal
			Refroidissement de mise hors tension normale
			Téléchargement
			Échec de démarrage/rotation du disque chromatique
			Échec de démarrage/rotation du disque phosphore
<b>Événements de déverminage</b>			
			Déverminage activé
			Déverminage désactivé
<b>Événements de la lumière</b>			
			Vie de la lumière dépassée
			Erreur de lumière en fonctionnement normal
<b>Événements thermiques</b>			
			Erreur de ventilateur 1 (la vitesse effective du ventilateur est en dehors de la vitesse désirée)
			Erreur de ventilateur 2 (la vitesse effective du ventilateur est en dehors de la vitesse désirée)
			Erreur de ventilateur 3 (la vitesse effective du ventilateur est en dehors de la vitesse désirée)
			Erreur de température 1 (température au-dessus de la limite)

	○ : Dés	● : Orange allumé ● : Orange clignotant	● : Vert allumé ● : Vert clignotant	● : Rouge allumé ● : Rouge clignotant



# Dépannage

## ? Le projecteur ne s'allume pas.

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

## ? Pas d'image

Origine	Solution
La source vidéo n'est pas allumée ou est mal connectée.	Allumez la source vidéo et vérifiez si le câble de signal est bien connecté.
Le projecteur n'est pas connecté correctement à l'appareil de signal d'entrée.	Vérifiez la connexion.
Le signal d'entrée n'a pas été sélectionné correctement.	Sélectionnez le bon signal d'entrée à l'aide de la touche <b>SOURCE</b> .

## ? Image brouillée

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

## ? Image anormale

Origine	Solution
L'image est anormale.	<ul style="list-style-type: none"><li>• Assurez-vous que le câble de la source vidéo est correctement connecté et que la source vidéo est allumée.</li><li>• Assurez-vous que l'entrée ou la sortie d'air n'est pas bloquée.</li></ul>

## ? La télécommande ne fonctionne pas.

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

## ? Le mot de passe est incorrect.

Origine	Solution
Vous ne vous souvenez pas du mot de passe.	Voir « <a href="#">Procédure de rappel de mot de passe</a> » à la page 24.

# Caractéristiques

## Caractéristiques du projecteur



Toutes les caractéristiques peuvent être modifiées sans notification préalable.

### Caractéristiques optiques

Résolution  
3840 x 2160

Système d'affichage  
DMD 1 puce

Rapport de projection  
1,15 à 1,5

Source lumineuse  
Laser et LED

### Caractéristiques électriques

Alimentation  
100 à 240 V CA, 3,6 A, 50 à 60 Hz (Automatique)

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

### Caractéristiques mécaniques

Poids  
3,0 kg ± 100 g (6,61 lb ± 0,22 lb)

### Prises d'entrée

Numérique  
HDMI 1/HDMI 2 (2.0b, HDCP 2.2) x 2

### Prises de sortie

Haut-parleur  
5 watts x1

Sortie de signal audio  
1 prise audio PC

### Commande

USB  
USB-A 2.0 x 1 (alimentation 5 V/1,5 A, mise à niveau du micrologiciel)

Contrôle série RS-232  
1 à 9 broches

Récepteurs IR x 2

### 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)

Altitude de fonctionnement  
0 à 1500 m à 0°C à 35°C  
1501 à 3000 m à 0°C à 30°C (avec Mode Haute altitude activé)

Température de stockage  
-20°C à 60°C, au niveau de la mer

Humidité de stockage  
10% à 90% RH (sans condensation)

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

### Transport

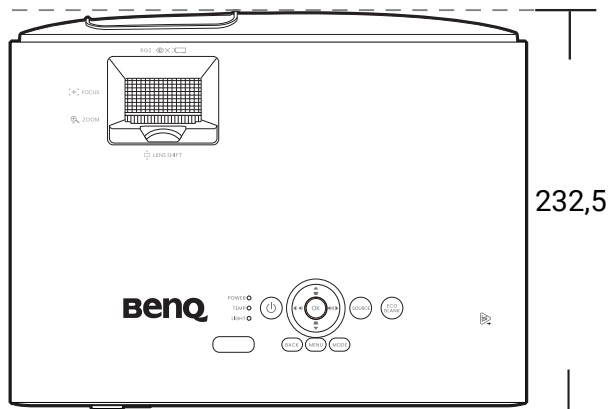
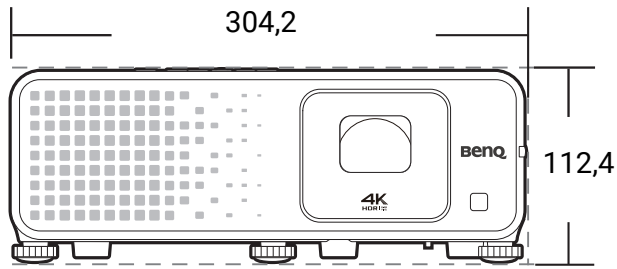
Un emballage original ou équivalent est recommandé.

### Réparation

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

## Dimensions

304,2 mm (L) x 232,5 mm (P) x 112,4 mm (H)



Unité : mm

# Fréquences de fonctionnement

## Fréquences de fonctionnement pour l'entrée HDMI (HDCP)

### • Fréquences PC

Résolution	Mode	Fréquence de rafraîchissement (Hz)	Fréquence H. (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 67 Hz	MAC13	66,667	35,000	30,240			
832 x 624 à 75 Hz	MAC16	74,546	49,722	57,280			
1024 x 768 à 75 Hz	MAC19	75,020	60,241	80,000			

1152 x 870 à 75 Hz	MAC21	75,06	68,68	100,00			
1920 x 1080 à 60 Hz	1920 x 1080_60 (CEA-861)	60	67,5	148,5	v	▲	▲
1920 x 1200 à 60 Hz	1920 x 1200_60 (Reduce Blanking)	59,95	74,038	154	v		
1920 x 1080 à 120 Hz	1920 x 1080_120	120,000	135,000	297	v		
1920 x 1200 à 120 Hz	1920 x 1200_120 (Reduce Blanking)	119,909	152,404	317,00	v		



• ▲ : Prend en charge la détection automatique et le réglage manuel du format 3D.

• v : Prend en charge le réglage manuel du format 3D.

• 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.

#### • Fréquences vidéo

Fréquence	Résolution	Fréquence horizontale (KHz)	Fréquence verticale (Hz)	Fréquence d'horloge des points (MHz)	Format 3D pris en charge			
					Trame séquentielle	Combi trame	Haut-bas	Côte à côte
480i	720 (1440) x 480	15,73	59,94	27				
480p	720 x 480	31,47	59,94	27	v			
576i	720 (1440) x 576	15,63	50	27				
576p	720 x 576	31,25	50	27				
720/50p	1280 x 720	37,5	50	74,25		▲	▲	▲
720/60p	1280 x 720	45,00	60	74,25	v	▲	▲	▲
1080/24P	1920 x 1080	27	24	74,25		▲	▲	▲
1080/25P	1920 x 1080	28,13	25	74,25				
1080/30P	1920 x 1080	33,75	30	74,25				
1080/50i	1920 x 1080	28,13	50	74,25				▲
1080/60i	1920 x 1080	33,75	60	74,25				▲
1080/50P	1920 x 1080	56,25	50	148,5			▲	▲
1080/60P	1920 x 1080	67,5	60	148,5	v		▲	▲
1080/120P	1920 x 1080	135	120	297	v			
1080/240P	1920 x 1080	135	240	594				
2160/24P	3840 x 2160	54	24	297				
2160/25P	3840 x 2160	56,25	25	297				
2160/30P	3840 x 2160	67,5	30	297				
2160/50P	3840 x 2160	112,5	50	594				
2160/60P	3840 x 2160	135	60	594				



• ▲ : Prend en charge la détection automatique et le réglage manuel du format 3D.

• v : Prend en charge le réglage manuel du format 3D.

• 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.

- Fréquences détaillées prises en charge pour l'échantillonnage et la profondeur de couleur

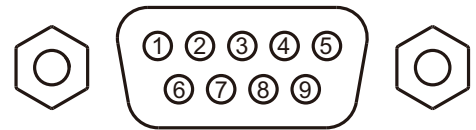
<b>Format d'affichage (fréquence de rafraîchissement)</b>	<b>Sous-échantillonnage chromatique</b>	<b>8 bits</b>	<b>10 bits</b>	<b>12 bits</b>
4K/60p (60 Hz)	4:4:4	v		
	4:2:2	v	v	
	4:2:0	v	v	v
4K/50p (50 Hz)	4:4:4	v		
	4:2:2	v	v	
	4:2:0	v	v	v
4K/30p (30 Hz)	4:4:4	v	v	v
	4:2:2	v	v	v
	4:2:0			
4K/24p (24 Hz)	4:4:4	v	v	v
	4:2:2	v	v	v
	4:2:0			
1080P/60p (60 Hz)	4:4:4	v	v	v
	4:2:2	v	v	v
	4:2:0			
1080P/50p (50 Hz)	4:4:4	v	v	v
	4:2:2	v	v	v
	4:2:0			
1080P/30p (30 Hz)	4:4:4	v	v	v
	4:2:2	v	v	v
	4:2:0			
1080P/24p (24 Hz)	4:4:4	v	v	v
	4:2:2	v	v	v
	4:2:0			

# Commande RS232

## Affectation de broches RS232

N°	Série
1	NC
2	RX
3	TX
4	NC
5	GND

N°	Série
6	NC
7	RTSZ
8	CTSZ
9	NC



Fonction	Type	Fonctionnement	ASCII
Alimentation	Écriture	Sous tension	<CR>*pow=on#<CR>
	Écriture	Hors tension	<CR>*pow=off#<CR>
	Lecture	État d'alimentation	<CR>*pow=?#<CR>
Sélection de la source	Écriture	HDMI (MHL)	<CR>*sour=hdmi#<CR>
	Écriture	HDMI 2 (MHL2)	<CR>*sour=hdmi2#<CR>
	Lecture	Source actuelle	<CR>*sour=?#<CR>
Contrôle audio	Écriture	Muet activé	<CR>*mute=on#<CR>
	Écriture	Muet désactivé	<CR>*mute=off#<CR>
	Lecture	État muet	<CR>*mute=?#<CR>
	Écriture	Volume +	<CR>*vol=+#<CR>
	Écriture	Volume -	<CR>*vol=-#<CR>
	Écriture	Niveau de volume pour client	<CR>*vol=value#<CR>
	Lecture	État du volume	<CR>*vol=?#<CR>
Mode Image	Écriture	Bright	<CR>*appmod=bright#<CR>
	Écriture	Salon	<CR>*appmod=livingroom#<CR>
	Écriture	Cinéma (Rec.709)	<CR>*appmod=cine#<CR>
	Écriture	Util. 1	<CR>*appmod=user1#<CR>
	Écriture	3D	<CR>*appmod=threed#<CR>
	Écriture	HDR	<CR>*appmod=hdr#<CR>
	Écriture	HLG	<CR>*appmod=hlg#<CR>
	Écriture	RPG	<CR>*appmod=rpg#<CR>
	Écriture	HDR-RPG	<CR>*appmod=hdrpg#<CR>
	Écriture	FPS	<CR>*appmod=fps#<CR>
	Écriture	HDR-FPS	<CR>*appmod=hdrfps#<CR>
	Écriture	HDR-Util	<CR>*appmod=hdruser1#<CR>
	Écriture	Renommer Mode Image	<CR>*appmodrename=value#<CR>
	Lecture	Renommage Mode Image	<CR>*appmodrename=?#<CR>
	Lecture	Mode Image	<CR>*appmod=?#<CR>
Paramètre image	Écriture	Contraste +	<CR>*con=+#<CR>
	Écriture	Contraste -	<CR>*con=-#<CR>
	Écriture	Définir la valeur du contraste	<CR>*con=value#<CR>
	Lecture	Valeur du contraste	<CR>*con=?#<CR>
	Écriture	Luminosité +	<CR>*bri=+#<CR>
	Écriture	Luminosité -	<CR>*bri=-#<CR>
	Écriture	Définir la valeur de la luminosité	<CR>*bri=value#<CR>
	Lecture	Valeur de la luminosité	<CR>*bri=?#<CR>
	Écriture	Netteté +	<CR>*sharp=+#<CR>
	Écriture	Netteté -	<CR>*sharp=-#<CR>
	Écriture	Définir la valeur de la netteté	<CR>*sharp=value#<CR>

Paramètre image	Lecture	Valeur de la netteté	<CR>*sharp=?#<CR>
	Écriture	Température des couleurs-Chaud	<CR>*ct=warm#<CR>
	Écriture	Température des couleurs-Normal	<CR>*ct=normal#<CR>
	Écriture	Température des couleurs-Froid	<CR>*ct=cool#<CR>
	Écriture	Température des couleurs-lampe d'origine	<CR>*ct=native#<CR>
	Lecture	État de la température des couleurs	<CR>*ct=?#<CR>
	Écriture	Rapport 4:3	<CR>*asp=4:3#<CR>
	Écriture	Rapport 16:9	<CR>*asp=16:9#<CR>
	Écriture	Rapport auto	<CR>*asp=AUTO#<CR>
	Lecture	État du rapport	<CR>*asp=?#<CR>
	Écriture	Trapèze vertical +	<CR>*vkeystone=+#<CR>
	Écriture	Trapèze vertical -	<CR>*vkeystone=-#<CR>
	Écriture	Valeur du trapèze vertical définie	<CR>*vkeystone=value#<CR>
	Lecture	Valeur du trapèze vertical	<CR>*vkeystone=?#<CR>
	Écriture	Trapèze horizontal +	<CR>*hkeystone=+#<CR>
	Écriture	Trapèze horizontal -	<CR>*hkeystone=-#<CR>
	Écriture	Valeur du trapèze horizontal définie	<CR>*hkeystone=value#<CR>
	Lecture	Valeur du trapèze horizontal	<CR>*hkeystone=?#<CR>
	Écriture	Rotation trapèze +	<CR>*rkeystone=+#<CR>
	Écriture	Rotation trapèze -	<CR>*rkeystone=-#<CR>
	Écriture	Valeur de rotation trapèze définie	<CR>*rkeystone=value#<CR>
	Lecture	Valeur de rotation trapèze	<CR>*rkeystone=?#<CR>
	Écriture	4 coins Diminution haut-gauche-X	<CR>*cornerfittlx=-#<CR>
	Écriture	4 coins Augmentation haut-gauche-X	<CR>*cornerfittlx=+#<CR>
	Lecture	4 coins Statut haut-gauche-X	<CR>*cornerfittlx=?#<CR>
	Écriture	4 coins Diminution haut-gauche-Y	<CR>*cornerfittly=-#<CR>
	Écriture	4 coins Augmentation haut-gauche-Y	<CR>*cornerfittly=+#<CR>
	Lecture	4 coins Statut haut-gauche-Y	<CR>*cornerfittly=?#<CR>
	Écriture	4 coins Diminution haut-droite-X	<CR>*cornerfittrx=-#<CR>
	Écriture	4 coins Augmentation haut-droite-X	<CR>*cornerfittrx=+#<CR>
	Lecture	4 coins Statut haut-droite-X	<CR>*cornerfittrx=?#<CR>
	Écriture	4 coins Diminution haut-droite-Y	<CR>*cornerfittly=-#<CR>
	Écriture	4 coins Augmentation haut-droite-Y	<CR>*cornerfittly=+#<CR>
	Lecture	4 coins Statut haut-droite-Y	<CR>*cornerfittly=?#<CR>
	Écriture	4 coins Diminution bas-gauche-X	<CR>*cornerfitblx=-#<CR>
	Écriture	4 coins Augmentation bas-gauche-X	<CR>*cornerfitblx=+#<CR>
	Lecture	4 coins Statut bas-gauche-X	<CR>*cornerfitblx=?#<CR>
	Écriture	4 coins Diminution bas-gauche-Y	<CR>*cornerfitbly=-#<CR>
	Écriture	4 coins Augmentation bas-gauche-Y	<CR>*cornerfitbly=+#<CR>
	Lecture	4 coins Statut bas-gauche-Y	<CR>*cornerfitbly=?#<CR>
Écriture	4 coins Diminution bas-droite-X	<CR>*cornerfitbrx=-#<CR>	
Écriture	4 coins Augmentation bas-droite-X	<CR>*cornerfitbrx=+#<CR>	
Lecture	4 coins Statut bas-droite-X	<CR>*cornerfitbrx=?#<CR>	
Écriture	4 coins Diminution bas-droite-Y	<CR>*cornerfitbry=-#<CR>	
Écriture	4 coins Augmentation bas-droite-Y	<CR>*cornerfitbry=+#<CR>	
Lecture	4 coins Statut bas-droite-Y	<CR>*cornerfitbry=?#<CR>	
Écriture	Zoom numérique avant	<CR>*zoomI#<CR>	
Écriture	Zoom numérique arrière	<CR>*zoomO#<CR>	
Écriture	Réinitialiser paramètres image actuels	<CR>*rstcurpicsetting#<CR>	
Écriture	Réinitialiser tous les paramètres image	<CR>*rstallpicsetting#<CR>	



Paramètres de fonctionnement	Écriture	Position du projecteur-Sol avant	<CR>*pp=FT#<CR>
	Écriture	Position du projecteur-Sol arrière	<CR>*pp=RE#<CR>
	Écriture	Position du projecteur-Plafond arr.	<CR>*pp=RC#<CR>
	Écriture	Position du projecteur-Plafond avant	<CR>*pp=FC#<CR>
	Lecture	État de la position du projecteur	<CR>*pp=?#<CR>
	Écriture	Recherche auto rapide	<CR>*QAS=on#<CR>
	Écriture	Recherche auto rapide	<CR>*QAS=off#<CR>
	Lecture	État de recherche auto rapide	<CR>*QAS=?#<CR>
	Écriture	Position des menus - Centre	<CR>*menuposition=center#<CR>
	Écriture	Position des menus - Coin sup. Gauche	<CR>*menuposition=tl#<CR>
	Écriture	Position des menus - Coin sup. Droit	<CR>*menuposition=tr#<CR>
	Écriture	Position des menus - Coin inf. Droit	<CR>*menuposition=br#<CR>
	Écriture	Position des menus - Coin inf. gauche	<CR>*menuposition=bl#<CR>
	Lecture	État de la position des menus	<CR>*menuposition=?#<CR>
	Écriture	Mise sous tension directe-activée	<CR>*directpower=on#<CR>
	Écriture	Mise sous tension directe-désactivée	<CR>*directpower=off#<CR>
Lecture	Mise sous tension directe-état	<CR>*directpower=?#<CR>	
Débit en bauds	Écriture	9600	<CR>*baud=9600#<CR>
	Écriture	14400	<CR>*baud=14400#<CR>
	Écriture	19200	<CR>*baud=19200#<CR>
	Écriture	38400	<CR>*baud=38400#<CR>
	Écriture	57600	<CR>*baud=57600#<CR>
	Écriture	115200	<CR>*baud=115200#<CR>
	Lecture	Débit en bauds actuel	<CR>*baud=?#<CR>
Contrôle de la lampe	Lecture	Lampe	<CR>*ltim=?#<CR>
	Écriture	Mode normal	<CR>*lampm=lnor#<CR>
	Écriture	Mode éco	<CR>*lampm=eco#<CR>
	Écriture	Mode SmartEco	<CR>*lampm=seco#<CR>
	Lecture	État du mode lampe	<CR>*lampm=?#<CR>
Divers	Lecture	Nom de modèle	<CR>*modelname=?#<CR>
	Lecture	Version logicielle système	<CR>*sysfwversion=?#<CR>
	Lecture	Version logicielle interpolateur	<CR>*scalerfwversion=?#<CR>
	Lecture	Version logicielle MCU	<CR>*mcfwversion=?#<CR>
	Écriture	Vide activé	<CR>*blank=on#<CR>
	Écriture	Vide désactivé	<CR>*blank=off#<CR>
	Lecture	État de vide	<CR>*blank=?#<CR>
	Écriture	Menu activé	<CR>*menu=on#<CR>
	Écriture	Menu désactivé	<CR>*menu=off#<CR>
	Lecture	Statut du menu	<CR>*menu=?#<CR>
	Écriture	Haut	<CR>*up#<CR>
	Écriture	Bas	<CR>*down#<CR>
	Écriture	Droite	<CR>*right#<CR>
	Écriture	Gauche	<CR>*left#<CR>
	Écriture	Entrée	<CR>*enter#<CR>
	Écriture	Préc.	<CR>*back#<CR>
	Écriture	Menu source activé	<CR>*sourmenu=on#<CR>
	Écriture	Menu source désactivé	<CR>*sourmenu=off#<CR>
	Lecture	État du menu source	<CR>*sourmenu=?#<CR>
	Écriture	Sync 3D désactivée	<CR>*3d=off#<CR>

Divers	Écriture	Auto 3D	<CR>*3d=auto#<CR>
	Écriture	Sync 3D Haut-bas	<CR>*3d=tb#<CR>
	Écriture	Sync 3D Trame séquentielle	<CR>*3d=fs#<CR>
	Écriture	3D Combinaison de trame	<CR>*3d=fp#<CR>
	Écriture	3D Côte à côte	<CR>*3d=sbs#<CR>
	Écriture	Inversion 3D désactivé	<CR>*3d=da#<CR>
	Écriture	Inversion 3D	<CR>*3d=iv#<CR>
	Lecture	État sync 3D	<CR>*3d=?#<CR>
	Lecture	Numéro de série	<CR>*serialnumber=?#<CR>
	Écriture	Mode Haute altitude activé	<CR>*highaltitude=on#<CR>
	Écriture	Mode Haute altitude désactivé	<CR>*highaltitude=off#<CR>
	Lecture	État Mode Haute altitude	<CR>*highaltitude=?#<CR>
	Étalonnage des couleurs (seulement pour le service)	Écriture	Définir la valeur gamma BenQ
Lecture		État de valeur gamma	<CR>*gamma=?#<CR>
Écriture		Définir la valeur de la luminosité HDR	<CR>*hdrbri=value#<CR>
Lecture		Obtenir la valeur de la luminosité HDR	<CR>*hdrbri=?#<CR>
Écriture		Gain rouge +	<CR>*RGain=+#<CR>
Écriture		Gain rouge -	<CR>*RGain=-#<CR>
Écriture		Définir la valeur de gain rouge	<CR>*RGain=value#<CR>
Lecture		Obtenir la valeur de gain rouge	<CR>*RGain=?#<CR>
Écriture		Gain vert +	<CR>*GGain=+#<CR>
Écriture		Gain vert -	<CR>*GGain=-#<CR>
Écriture		Définir la valeur de gain vert	<CR>*GGain=value#<CR>
Lecture		Obtenir la valeur de gain vert	<CR>*GGain=?#<CR>
Écriture		Gain bleu +	<CR>*BGain=+#<CR>
Écriture		Gain bleu -	<CR>*BGain=-#<CR>
Écriture		Définir la valeur de gain bleu	<CR>*BGain=value#<CR>
Lecture		Obtenir la valeur de gain bleu	<CR>*BGain=?#<CR>
Écriture		Décalage rouge +	<CR>*ROffset=+#<CR>
Écriture		Décalage rouge -	<CR>*ROffset=-#<CR>
Écriture		Définir la valeur de décalage rouge	<CR>*ROffset=value#<CR>
Lecture		Obtenir la valeur de décalage rouge	<CR>*ROffset=?#<CR>
Écriture		Décalage vert +	<CR>*GOffset=+#<CR>
Écriture		Décalage vert -	<CR>*GOffset=-#<CR>
Écriture		Définir la valeur de décalage vert	<CR>*GOffset=value#<CR>
Lecture		Obtenir la valeur de décalage vert	<CR>*GOffset=?#<CR>
Écriture		Décalage bleu +	<CR>*BOffset=+#<CR>
Écriture		Décalage bleu -	<CR>*BOffset=-#<CR>
Écriture		Définir la valeur de décalage bleu	<CR>*BOffset=value#<CR>
Lecture		Obtenir la valeur de décalage bleu	<CR>*BOffset=?#<CR>
Écriture		Couleur primaire	<CR>*primcr=value#<CR>
Lecture		État de la couleur primaire	<CR>*primcr=?#<CR>
Écriture		Nuance +	<CR>*hue=+#<CR>
Écriture		Nuance -	<CR>*hue=-#<CR>
Écriture		Définir la valeur de la nuance	<CR>*hue=value#<CR>
Lecture		Obtenir la valeur de la nuance	<CR>*hue=?#<CR>
Écriture		Saturation +	<CR>*saturation =+#<CR>
Écriture		Saturation -	<CR>*saturation =-#<CR>
Écriture	Définir la valeur de la saturation	<CR>*saturation =value#<CR>	
Lecture	Obtenir la valeur de la saturation	<CR>*saturation =?#<CR>	
Écriture	Gain +	<CR>*gain=+#<CR>	

Étalonnage des couleurs (seulement pour le service)	Écriture	Gain -	<CR>*gain=-#<CR>
	Écriture	Définir la valeur de gain	<CR>*gain=value#<CR>
	Lecture	Obtenir la valeur de gain	<CR>*gain=?#<CR>
	Écriture	Gain rouge blanc +	<CR>*WRGain=+#<CR>
	Écriture	Gain rouge blanc -	<CR>*WRGain=-#<CR>
	Écriture	Définir la valeur de gain rouge blanc	<CR>*WRGain=value#<CR>
	Lecture	Obtenir la valeur de gain rouge blanc	<CR>*WRGain=?#<CR>
	Écriture	Gain vert blanc +	<CR>*WGGain=+#<CR>
	Écriture	Gain vert blanc -	<CR>*WGGain=-#<CR>
	Écriture	Définir la valeur de gain vert blanc	<CR>*WGGain=value#<CR>
	Lecture	Obtenir la valeur de gain vert blanc	<CR>*WGGain=?#<CR>
	Écriture	Gain bleu blanc +	<CR>*WBGain=+#<CR>
	Écriture	Gain bleu blanc -	<CR>*WBGain=-#<CR>
	Écriture	Définir la valeur de gain bleu blanc	<CR>*WBGain=value#<CR>
	Lecture	Obtenir la valeur de gain bleu blanc	<CR>*WBGain=?#<CR>
Service (Seulement pour le service)	Écriture	Mode service activé pour le rapport d'erreur	<CR>*error=enable#<CR>
	Lecture	Rapport de code d'erreur	<CR>*error=report#<CR>
	Lecture	Vitesse ventilateur 1	<CR>*fan1=?#<CR>
	Lecture	Vitesse ventilateur 2	<CR>*fan2=?#<CR>
	Lecture	Vitesse ventilateur 3	<CR>*fan3=?#<CR>
	Lecture	Température 1	<CR>*tmp1=?#<CR>