

BenQ

SP830/SP831 Projecteur numérique

Manuel de l'utilisateur

Bienvenue

Table des matières

Consignes de sécurité importantes.....	5
Introduction	9
Caractéristiques du projecteur	9
Contenu de l'emballage	10
Accessoires fournis	10
Accessoires disponibles en option	10
Vue extérieure du projecteur.....	11
Commandes et fonctions.....	12
Projecteur	12
Télécommande.....	13
Positionnement du projecteur.....	17
Choix de l'emplacement	17
Identification de la taille de projection souhaitée	18
Comment déterminer la position du projecteur pour une taille d'écran donnée	18
Comment déterminer la taille d'écran recommandée pour une distance donnée	19
Dimensions de projection.....	20
Connexions.....	23
Connexion à un ordinateur	23
Connexion d'un moniteur	24
Connexion d'appareils vidéo composantes	25
Connexion de l'appareil audio	29
Fonctionnement	31
Mise en marche du projecteur	31
Utilisation des menus	32
Sécuriser le projecteur.....	33
Utilisation d'un verrou câble de sécurité	33
Utilisation de la fonction de mot de passe	33
Changement de source d'entrée	36
Ajustement de l'image projetée	37
Ajustement de l'angle de projection	37
Réglage automatique de l'image	37
Réglage fin de la taille et de la netteté de l'image	37
Correction de la distorsion de l'image	38

Sélection du rapport hauteur/largeur.....	40
Agrandir et rechercher des détails sur l'image projetée.....	42
Sélection d'un mode d'image.....	43
Réglage fin de la qualité d'image.....	46
Contrôles avancés de la qualité d'image.....	47
Fonctionnement en altitude.....	51
Masquer l'image	51
Afficher plus d'une source d'image en même temps.....	52
Partage de l'écran	52
PIP (incrustation d'image).....	53
Création de votre propre écran de démarrage	55
Personnalisation de l'affichage des menus du projecteur	55
Ajustement du son	56
Opérations de pagination à distance	57
Figurer l'image	57
Touches de contrôle du verrouillage	57
Arrêt du projecteur.....	58
Utilisation des menus.....	59
Système de menus	59
Menu Image: bases.....	62
Menu Image : avancé	63
Menu Affichage	64
Menu Configuration système	65
Menu Paramètres avancés	66
Menu Infos	67
Entretien	68
Entretien du projecteur	68
Nettoyage de la lentille	68
Nettoyage du boîtier du projecteur	68
Entreposage du projecteur	68
Transport du projecteur	68
Informations relatives à la lampe.....	69
Familiarisation avec les heures de la lampe	69
Augmenter la durée de vie de la lampe	69
Quand remplacer la lampe	70
Remplacement de la lampe	71
Voyants.....	74

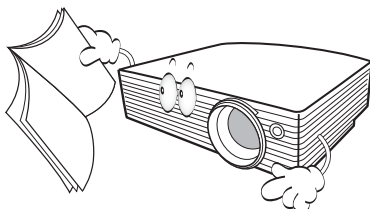
Dépannage	75
Caractéristiques	78
Caractéristiques du projecteur	78
Fréquences de fonctionnement	79
Dimensions	80
Informations de garantie et de copyright.....	81
Déclarations de réglementation.....	82

1. Consignes de sécurité importantes

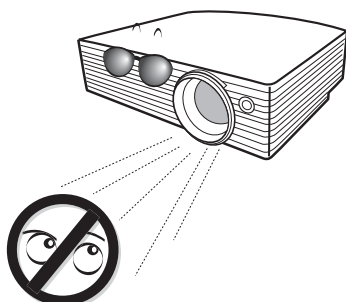
Votre projecteur BenQ a été conçu et testé conformément aux normes de sécurité les plus récentes en matière d'équipements informatiques. Cependant, dans l'optique d'une utilisation sans danger, il importe que vous suiviez les instructions du présent manuel ainsi que celles apposées sur le produit.

Consignes de sécurité

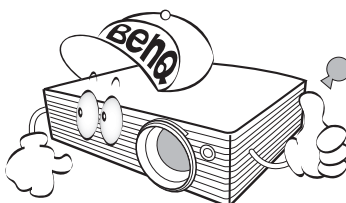
1. **Veuillez lire le présent manuel avant d'utiliser l'appareil pour la première fois.** Conservez-le pour toute consultation ultérieure.



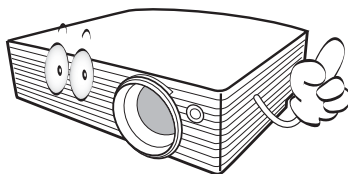
2. **Ne regardez pas directement la lentille de projection lorsque l'appareil est en cours d'utilisation :** l'intensité du faisceau lumineux pourrait entraîner des lésions oculaires.



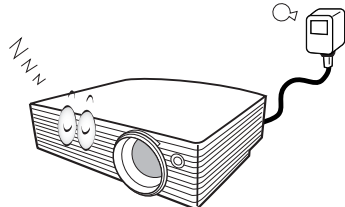
3. **Confiez les opérations d'entretien et de réparation à un technicien qualifié.**



4. **N'oubliez pas d'ouvrir l'obturateur ni de retirer le couvercle de la lentille lorsque la lampe du projecteur est allumée.**



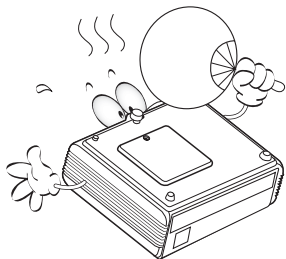
5. Dans certains pays, la tension d'alimentation n'est PAS stable. Ce projecteur est conçu pour fonctionner en toute sécurité à une tension située entre 100 et 240 volts CA. Cependant, une panne n'est pas exclue en cas de hausse ou de baisse de tension de l'ordre de ± 10 volts. **Dans les zones où l'alimentation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



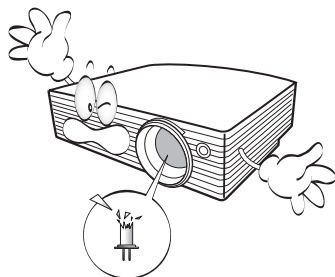
6. Évitez de placer des objets devant la lentille de projection lorsque le projecteur est en cours d'utilisation car ils risqueraient de se déformer en raison de la chaleur ou de provoquer un incendie. Pour éteindre la lampe temporairement, appuyez sur le bouton **BLANK** du projecteur ou de la télécommande.

Consignes de sécurité (suite)

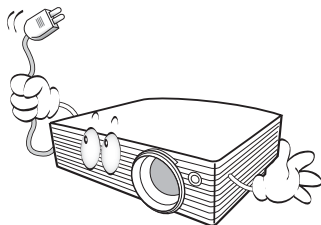
7. La lampe atteint une température très élevée lorsque l'appareil est en cours d'utilisation. Attendez que le projecteur ait refroidi (environ 45 minutes) avant de retirer la lampe pour la remplacer.



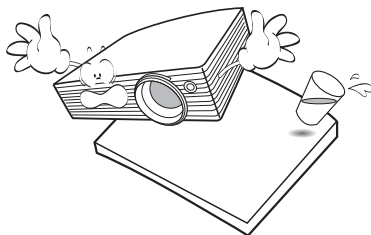
8. N'utilisez pas la lampe au-delà de sa durée de vie nominale. Une utilisation excessive des lampes pourrait entraîner leur éclatement.



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

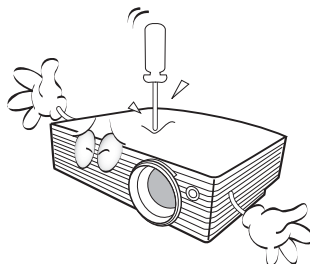


10. Ne posez pas cet appareil sur un chariot, un support ou une table instable. Il risquerait de tomber et d'être sérieusement endommagé.



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

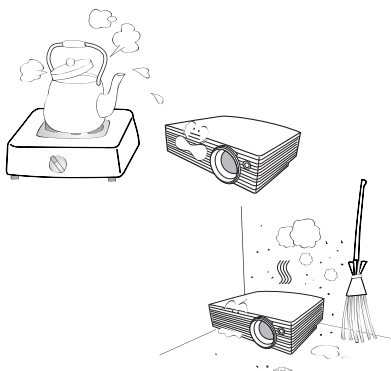
Vous ne devez en aucun cas démonter ou retirer quelque autre protection que ce soit. Ne confiez les opérations d'entretien et de réparation qu'à un technicien qualifié.



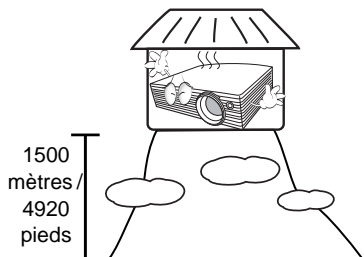
12. De l'air chaud et une odeur particulière peuvent s'échapper de la grille de ventilation lorsque le projecteur est sous tension. Il s'agit d'un phénomène normal et non d'une défaillance.

Consignes de sécurité (suite)

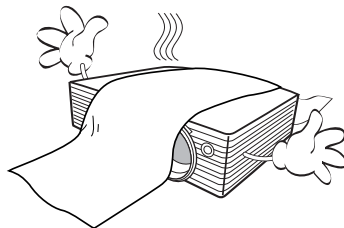
13. Évitez de placer le projecteur dans l'un des environnements ci-dessous.
- Espace réduit ou peu ventilé. L'appareil doit être placé à une distance minimale de 50 cm des murs ; l'air doit pouvoir circuler librement autour du projecteur.
 - Emplacements soumis à des températures trop élevées, par exemple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



- Emplacements situés à proximité d'une alarme incendie.
- Emplacements dont la température ambiante dépasse 35°C / 95°F.
- Lieux où l'altitude excède 1500 mètres / 4920 pieds.

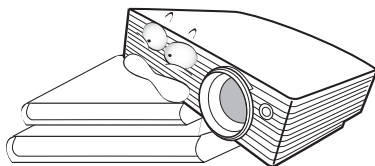


14. N'obstruez pas les orifices de ventilation.
- Ne placez pas le projecteur sur une couverture, de la literie ou toute autre surface souple.
 - Ne recouvrez pas le projecteur avec un chiffon ni aucun autre élément.
 - Ne placez pas de produits inflammables à proximité du projecteur.



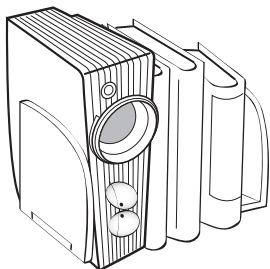
Une importante obstruction des orifices de ventilation peut entraîner une surchauffe du projecteur qui risque alors de prendre feu.

15. Placez toujours le projecteur sur une surface plane et horizontale avant de l'utiliser.
- Ne mettez pas l'appareil sous tension lorsqu'il est placé sur une surface inclinée à plus de 40 degrés sur la gauche ou la droite ou à plus de 35 degrés vers l'avant ou l'arrière. Une inclinaison trop importante du projecteur peut être à l'origine de dysfonctionnements, voire d'une détérioration de la lampe.



Consignes de sécurité (suite)

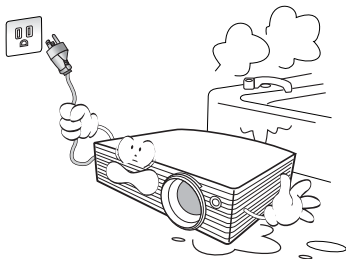
16. Ne posez pas le projecteur sur le flanc. Il risque de basculer et de blesser quelqu'un ou encore de subir de sérieux dommages.



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



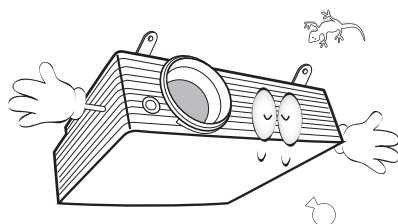
18. Ne placez pas de liquides sur le projecteur, ni à proximité. Tout déversement pourrait être à l'origine d'une panne. Si le projecteur devait être mouillé, débranchez-le de la prise secteur et contactez BenQ pour une réparation.



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



Pour garantir une installation fiable du projecteur, veuillez utiliser le kit de montage au plafond BenQ.



Fixation du projecteur au plafond

Souhaitant que votre expérience d'utilisation du projecteur BenQ soit entièrement positive, nous souhaitons attirer votre attention sur les notions de sécurité suivantes, afin d'éviter tout dommage aux personnes et aux objets.

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

Si vous utilisez un kit de montage au plafond 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.


Vous pouvez acheter un kit de montage au plafond pour votre projecteur BenQ à l'endroit où vous avez acheté ce dernier. 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 de l'équerre de fixation au plafond. Il contribuerait à retenir le projecteur au cas où son attachement à l'équerre de fixation au plafond venait à se desserrer.

2. Introduction

Caractéristiques du projecteur

D'une convivialité sans pareille, ce projecteur à moteur optique hautes performances garantit une projection fiable en toute simplicité.

Il présente les caractéristiques suivantes :

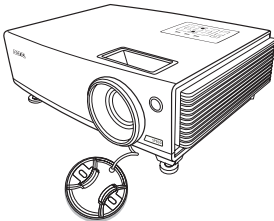
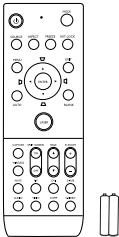


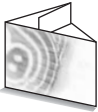

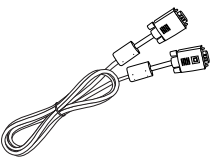
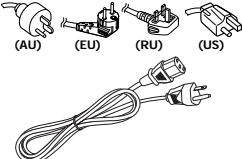
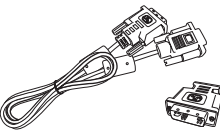
- Écran divisé et PIP permettant à deux sources d'entrées de s'afficher simultanément.
 - Fonction sélectionnable de protection par mot de passe
 - Fonction Off and Go permettant aux utilisateurs de débrancher le projecteur juste après l'avoir éteint
 - Jusqu'à 9 ensembles de modes d'image, offrant des choix multiples quel que soit le type de projection
 - Module Échange du signal en option permettant à deux sources PC de s'afficher simultanément.
 - Objectif amovible en option fournissant plus d'options de taille de projection
 - Zoom manuel de haute qualité
 - Réglage automatique d'une simple pression, permettant d'optimiser la qualité de l'image
 - Correction trapézoïdale numérique bidirectionnelle permettant de redonner aux images déformées un aspect normal
 - Corrections des distorsions en coussinet et barillet pour redonner aux images déformées un aspect normal
 - Une grande variété d'entrées pour une connexion à un PC ou à du matériel AV
 - Verrouillage des touches du panneau évitant des modifications accidentelles effectuées aux paramètres du projecteur
 - Commande de réglage de l'équilibre des couleurs pour l'affichage de données ou vidéo
 - Lampe de projection à luminosité très forte
 - Capacité d'affichage de 1,07 milliard de couleurs
 - Menus d'affichage à l'écran multilingues
 - Choix entre le mode normal et le mode d'économie d'énergie pour réduire la consommation d'énergie
 - Des haut-parleurs intégrés fournissent un son stéréo lorsqu'un appareil audio est connecté
 - Fonction AV ultraperformante offrant une image vidéo de haute qualité
 - Composant de compatibilité HDTV
-  • **La luminosité apparente de l'image projetée varie selon l'éclairage ambiant et les réglages de contraste/luminosité de l'entrée sélectionnée. Elle est proportionnelle à la distance de projection.**
- **La luminosité de la lampe décroît avec le temps et varie en fonction des fabricants. Ce phénomène est tout à fait normal.**

Contenu de l'emballage

Le projecteur est livré avec les câbles requis pour une connexion à un PC ou à du matériel vidéo. Déballez le colis avec précaution et vérifiez qu'il contient tous les éléments mentionnés ci-dessous. Si l'un de ces éléments fait défaut, contactez votre revendeur ou consultez la liste des accessoires la plus récente en ligne sur www.BenQ.com.

Accessoires fournis

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

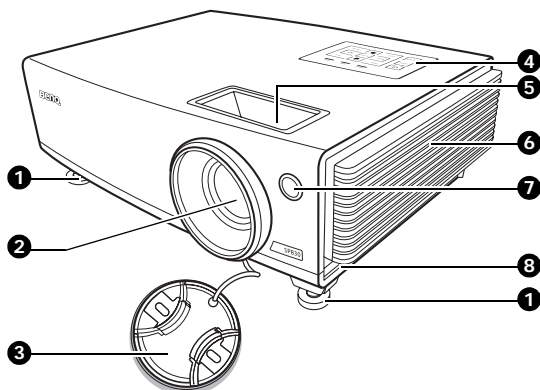
		
Projecteur	Télécommande et deux piles (type AAA/LR03)	CD du manuel d'utilisation multilingue
		
Manuel de sécurité	Guide de démarrage rapide	Manuel d'utilisation
		
Câble VGA	Cordon d'alimentation	Câble D-Sub-DVI ou Adaptateur DVI à VGA

Accessoires disponibles en option

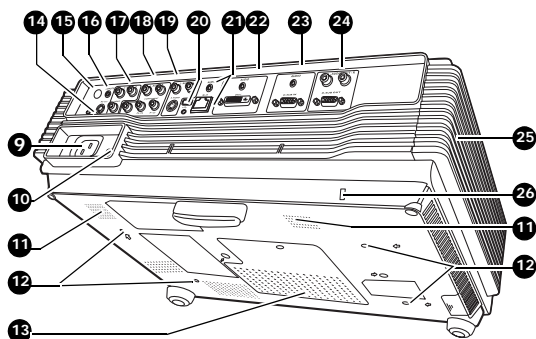
- | | |
|------------------------------|--------------------|
| 1. Adaptateur Macintosh | 7. Signal shuttle |
| 2. Lampe supplémentaire | 8. Câble S-Vidéo |
| 3. Kit de montage au plafond | 9. Câble DVI |
| 4. Objectif amovible | 10. Câble USB |
| 5. Présentation Plus | 11. Câble audio PC |
| 6. Connecteur RS-232 | |

Vue extérieure du projecteur

Face avant / supérieure



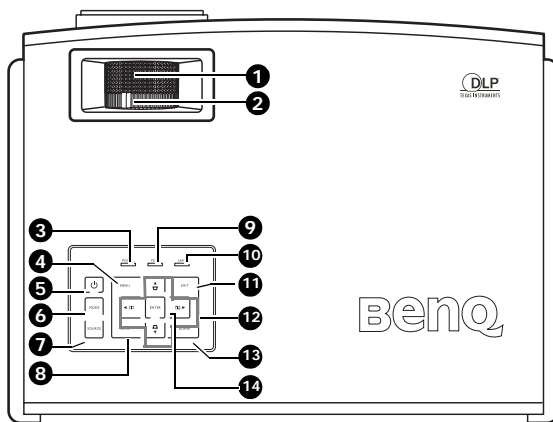
Face arrière/inférieure



1. Pied à dégagement rapide
2. Lentille de projection
3. Couvercle de la lentille
4. Tableau de commande externe
(Voir les pages 12-13 pour plus d'informations.)
5. Molettes de mise au point et de zoom
6. Système de ventilation (entrée d'air froid)
7. Capteur à infrarouge avant
8. Bouton à dégagement rapide
9. Prise du cordon d'alimentation secteur
10. Interrupteur d'alimentation principal
11. Grille de haut-parleur
12. Trous de montage au plafond
13. Couvercle de la lampe
14. Port de commande RS-232
15. Capteur à infrarouge arrière
16. Port de la télécommande câblée
17. Entrées Vidéo/Audio (G/D)
18. Entrées signal vidéo composantes (YPbPr/YCbCr)/ Audio (G/D)
19. Entrées S-Vidéo/Audio (G/D)
20. Prise USB
21. Entrées RJ-45/Audio (uniquement pour utilisation pour le module Échange du signal en option)
22. Entrées signal DVI-I/Audio PC
23. Entrées signal D-Sub (RVB)/ Audio PC
24. Entrées signal D-Sub (RVB)/ Audio (G/D)
25. Système de ventilation (sortie d'air chaud)
26. Prise pour verrou de sécurité Kensington

Commandes et fonctions

Projecteur



1. **Molette de mise au point**
Permet de régler la mise au point de l'image projetée. Voir "[Réglage fin de la taille et de la netteté de l'image](#)" à la page 37 pour plus d'informations.
2. **Molette de zoom**
Permet de régler la taille de l'image. Voir "[Réglage fin de la taille et de la netteté de l'image](#)" à la page 37 pour plus d'informations.
3. **Voyant de l'alimentation**
S'allume ou clignote lorsque le projecteur est en cours d'utilisation. Voir "[Voyants](#)" à la page 74 pour plus d'informations.
4. **MENU**
Permet d'activer l'affichage des menus à l'écran. Lorsque le menu à l'écran est activé, quitte et enregistre les paramètres de menu. Voir "[Utilisation des menus](#)" à la page 32 pour plus d'informations.
5. **Alimentation**
Permet de faire basculer le projecteur entre les modes veille et activé. Voir "[Mise en marche du projecteur](#)" à la page 31 et "[Arrêt du projecteur](#)" à la page 58 pour plus d'informations.
6. **MODE**
En fonction de la source d'entrée sélectionnée, permet de sélectionner un mode de configuration de l'image disponible. Voir "[Mode Image](#)" à la page 62 pour plus d'informations.
7. **SOURCE**
Affiche la barre de sélection de la source et effectue la sélection. Voir "[Changement de source d'entrée](#)" à la page 36 pour plus d'informations.
8. **AUTO**
Détermine automatiquement le meilleur paramétrage pour l'image projetée. Voir "[Réglage automatique de l'image](#)" à la page 37 pour plus d'informations.
9. **Voyant d'avertissement de surchauffe**
S'allume lorsque la température du projecteur est trop élevée. Voir "[Voyants](#)" à la page 74 pour plus d'informations.

Télécommande

10. Voyant de la lampe

Indique l'état de la lampe. S'allume lorsqu'un problème se produit au niveau de la lampe. Voir "[Voyants](#)" à la [page 74](#) pour plus d'informations.

11. EXIT

Retourne aux menus à l'écran précédents, quitte et enregistre les paramètres de menu. Voir "[Utilisation des menus](#)" à la [page 32](#) pour plus d'informations.

12. Touches trapèze/fléchées (◁/▷, ▢/▽) Touches écran divisé/fléchées (◁/▷, ◻/▷)

Permet de corriger manuellement la déformation des images due à l'angle de projection.

Active et désactive la fonction d'écran divisé.

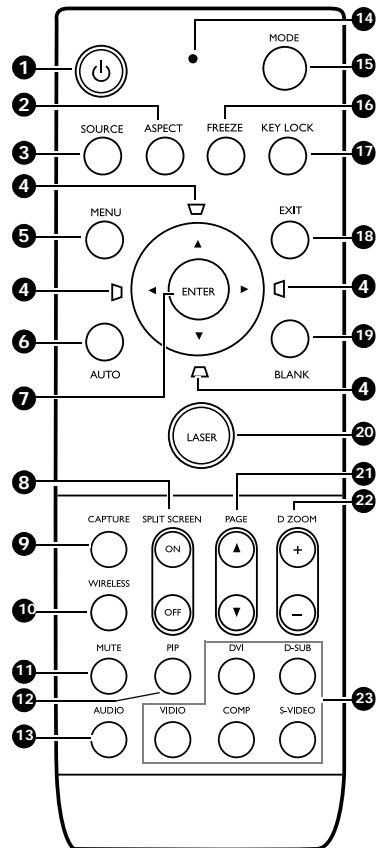
Lorsque l'affichage des menus à l'écran est activé, les touches servent de flèches pour sélectionner les différentes options et effectuer les réglages nécessaires. Voir "[Correction de la distorsion de l'image](#)" à la [page 38](#), "[Afficher plus d'une source d'image en même temps](#)" à la [page 52](#) et "[Utilisation des menus](#)" à la [page 32](#) pour plus d'informations.

13. BLANK

Permet de masquer l'image à l'écran. Voir "[Masquer l'image](#)" à la [page 51](#) pour plus d'informations.

14. ENTER

Permet d'activer l'affichage des menus à l'écran. Voir "[Utilisation des menus](#)" à la [page 32](#) pour plus d'informations.



1. Alimentation

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

Voir "[Mise en marche du projecteur](#)" à la [page 31](#) et "[Arrêt du projecteur](#)" à la [page 58](#) pour plus d'informations.

2. ASPECT

Permet de sélectionner le format de l'affichage. Voir "[Sélection du rapport hauteur/largeur](#)" à la [page 40](#) pour plus d'informations.

3. SOURCE

Affiche la barre de sélection de la source. Voir "[Changement de source d'entrée](#)" à la page 36 pour plus d'informations.

4. Touches trapèze/fléchées

(◁ / ▲, ▷ / ▼, ◁ / ▼, ▷ / ▲)

Permet de corriger manuellement la déformation des images due à l'angle de projection.

Lorsque l'affichage des menus à l'écran est activé, les touches servent de flèches pour sélectionner les différentes options et effectuer les réglages nécessaires.

Voir "[Correction de la distorsion de l'image](#)" à la page 38 et "[Utilisation des menus](#)" à la page 32 pour plus d'informations.

5. MENU

Permet d'activer l'affichage des menus à l'écran. Lorsque le menu à l'écran est activé, quitte et enregistre les paramètres de menu. Voir "[Utilisation des menus](#)" à la page 32 pour plus d'informations.

6. AUTO

Détermine automatiquement le meilleur paramétrage pour l'image projetée. Voir "[Réglage automatique de l'image](#)" à la page 37 pour plus d'informations.

7. ENTER

Permet d'activer l'affichage des menus à l'écran. Voir "[Utilisation des menus](#)" à la page 32 pour plus d'informations.

8. SPLIT SCREEN (ON/OFF)

Active et désactive la fonction d'écran divisé. Voir "[Partage de l'écran](#)" à la page 52 pour plus d'informations.

9. CAPTURE

Capture l'image projetée et l'enregistre en tant qu'écran de démarrage. Voir "[Création de votre propre écran de démarrage](#)" à la page 55 pour plus d'informations.

10. WIRELESS

(Cette fonction n'est pas disponible avec le SP830/S831.)

11. MUTE

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

12. PIP

Permet d'activer la fenêtre d'incrustation d'image (PIP). Voir "[PIP \(incrustation d'image\)](#)" à la page 53 pour plus d'informations.

13. AUDIO

Affiche le menu **Audio**. Voir "[Ajustement du son](#)" à la page 56 pour plus d'informations.

14. Voyant

Clignote ou s'allume en rouge lorsqu'on appuie sur l'une des touches de la télécommande.

15. MODE

En fonction de la source d'entrée sélectionnée, permet de sélectionner un mode de configuration de l'image disponible. Voir "[Sélection d'un mode d'image](#)" à la page 43 pour plus d'informations.

16. FREEZE

L'image est figée lors de l'appui sur **FREEZE**. Voir "[Figé l'image](#)" à la page 57 pour plus d'informations.

17. KEY LOCK

Verrouille les touches du projecteur ou de la télécommande à l'exception de **LASER** et **EXIT**. Voir "[Touches de contrôle du verrouillage](#)" à la page 57 pour plus d'informations.

18. EXIT

Retourne aux menus à l'écran précédents, quitte et enregistre les paramètres de menu. Voir "[Utilisation des menus](#)" à la page 32 pour plus d'informations.

19. BLANK

Permet de masquer l'image à l'écran. Voir "[Masquer l'image](#)" à la page 51 pour plus d'informations.

20. LASER

Émet un pointeur laser visible utilisable dans les présentations. Voir "[Utilisation du pointeur LASER](#)" à droite pour plus d'informations.

21. PAGE ▲ (PRÉC) et PAGE ▼ (SUIV)


Vous pouvez piloter votre logiciel d'affichage (sur un PC connecté) répondant aux commandes page précédente/page suivante (comme Microsoft PowerPoint) en appuyant sur ces boutons. Voir "[Opérations de pagination à distance](#)" à la page 57 pour plus d'informations.

22. Touches DIGITAL ZOOM (+, -)

Agrandissent ou réduisent la taille de l'image projetée. Voir "[Agrandir et rechercher des détails sur l'image projetée](#)" à la page 42 pour plus d'informations.

23. Touches de sélection de la source (DVI, D-SUB, VIDEO, COMP., S-VIDEO)

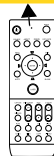
Sélectionne la source d'entrée correspondante pour l'affichage. Voir "[Changement de source d'entrée](#)" à la page 36 pour plus d'informations.

 **DVI sélectionne le signal DVI-D seulement.**

Utilisation du pointeur LASER

Le pointeur **LASER** constitue une aide précieuse à la présentation professionnelle. Il émet une lumière de couleur rouge lorsque vous appuyez dessus et le voyant s'allume en rouge.

Avoid Exposure
Laser radiation is emitted from this aperture



Le rayon laser est visible. Vous devez maintenir le bouton **LASER** enfoncé pour obtenir une émission continue.

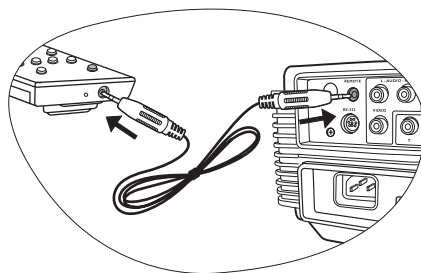


Évitez de fixer le rayon laser et de le diriger sur vous-même ou sur d'autres personnes. Avant toute utilisation, consultez les messages d'avertissement au dos la télécommande et les informations d'utilisation fournies.

Le pointeur laser n'est pas un jouet. Les parents doivent être conscients des dangers de l'énergie laser et garder cette télécommande hors de portée des enfants.

Faire de la télécommande un contrôle câblé

La télécommande est équipée d'une prise au-dessus permettant la connexion au projecteur avec un câble 2.5mm mini prise disponible dans le commerce. Ceci vous aide à trouver facilement la télécommande lorsqu'elle est nécessaire, car elle est connectée au projecteur au maximum à la distance de la longueur du câble.

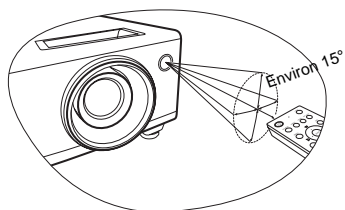


Portée efficace de la télécommande

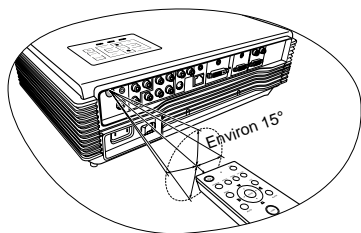
Les capteurs à infrarouge (IR) de la télécommande se trouvent à l'avant et à l'arrière du projecteur. La télécommande doit être maintenue à un angle perpendiculaire de 30 degrés par rapport au capteur infrarouge du projecteur pour un fonctionnement optimal. La distance entre la télécommande et les capteurs ne doit pas dépasser 6 mètres (environ 20 pieds).

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

- **Projection frontale**

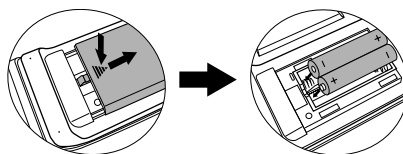


- **Projection arrière**



Installation des piles de la télécommande

1. Pour accéder aux piles, retournez la télécommande. Appuyez sur le loquet situé sur le couvercle et faites-le glisser vers le haut, en direction de la flèche, comme illustré. Le couvercle se détache.
2. Retirez les piles (si nécessaire) et installez deux piles de type AAA en respectant la polarité des piles, comme indiqué dans le compartiment. Le pôle positif (+) doit être placé du côté positif et le pôle négatif (-) du côté négatif.
3. Remettez le couvercle en place en l'alignant sur la base et en le faisant glisser vers le bas. Vous entendrez un déclic lorsque le couvercle est en place.



⚠ 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.

Mettez au rebut 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.

3. Positionnement du projecteur

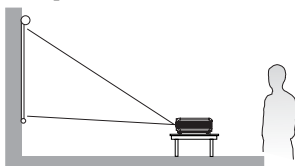
Choix de l'emplacement

Vous pouvez choisir l'emplacement du projecteur en fonction de la disposition de la pièce ou de vos préférences. Tenez compte de la taille et de l'emplacement de votre écran, de l'emplacement d'une prise de courant adéquate, ainsi que de la disposition et de la distance entre le projecteur et les autres appareils.

Le projecteur a été conçu pour être installé de quatre manières différentes :

1. Sol avant

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

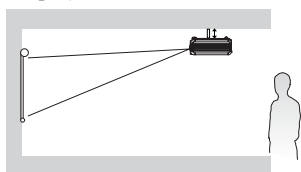


2. Plafond avant

Sélectionnez ce positionnement lorsque le projecteur est fixé au plafond, à l'envers devant l'écran.

Procurez-vous le kit de montage au plafond BenQ chez votre revendeur afin de fixer votre projecteur au plafond.

*Sélectionnez **Plafond avant** après avoir allumé le projecteur.

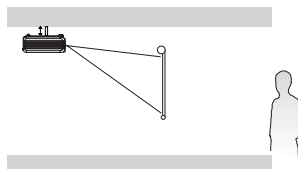


3. Plafond arrière

Sélectionnez ce positionnement lorsque le projecteur est fixé au plafond, à l'envers derrière l'écran.

Cette configuration nécessite un écran de rétroprojection spécial ainsi que le kit de montage au plafond BenQ.

*Sélectionnez **Plafond arrière** après avoir allumé le projecteur.

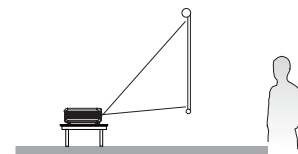


4. Sol arrière

Sélectionnez ce positionnement lorsque le projecteur est placé près du sol derrière l'écran.

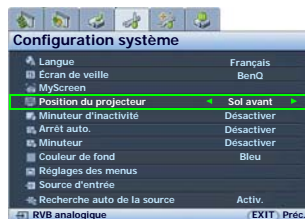
Cette configuration nécessite un écran de rétroprojection spécial.

*Sélectionnez **Sol arrière** après avoir allumé le projecteur.



*Pour régler la position du projecteur :

- Appuyez sur le bouton MENU du projecteur ou de la télécommande, puis appuyez sur ◀/▶ jusqu'à la sélection du menu Configuration système.
- Appuyez sur ▲/▼ pour sélectionner Position du projecteur et appuyez sur ◀/▶ jusqu'au choix de la position correcte.



Identification de la taille de projection souhaitée

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

Le projecteur doit toujours être placé sur une surface horizontale (par exemple à plat sur une table), et positionné perpendiculairement (angle droit de 90°) au centre horizontal de l'écran. Cela évite la déformation des images causée par les projections angulaires (ou vers des surfaces angulaires).

Les projecteurs numériques modernes ne projettent pas directement vers l'avant (comme le faisaient les anciens projecteurs de films à bobines). Ils sont au contraire conçus pour projeter à un angle légèrement plus élevé que l'horizontale du projecteur. Cela permet de les placer directement sur une table pour qu'ils projettent vers le haut et vers le bas sur un écran placé de telle sorte que son bord inférieur se trouve au-dessus du niveau de la table (afin que toute la salle puisse voir l'écran).

Si le projecteur est fixé au plafond, il doit être fixé à l'envers afin de projeter légèrement vers le bas.

Vous voyez sur le diagramme de la page 20 que ce type de projection entraîne un décalage vertical de la partie inférieure de l'image projetée par rapport à l'horizontale du projecteur. Lorsque le projecteur est fixé au plafond, il en est ainsi pour la partie supérieure de l'image projetée.

Si le projecteur est placé plus loin de l'écran, la taille de l'image projetée augmente, et le décalage vertical augmente proportionnellement.

Au moment de déterminer la position de l'écran et du projecteur, vous devez tenir compte de la taille de l'image et du décalage vertical, tous deux proportionnels à la distance de projection.

BenQ vous fournit des tableaux pour les écrans au format 16:9 et les écrans au format 4:3 afin de vous aider à déterminer l'emplacement optimal de votre projecteur. Deux dimensions sont à prendre en compte : la distance horizontale perpendiculaire au centre de l'écran (distance de projection) et la hauteur du décalage vertical du projecteur par rapport à l'horizontale de l'écran (décalage).

Comment déterminer la position du projecteur pour une taille d'écran donnée

1. Déterminez le format de votre écran, 16:9 ou 4:3 ? Si vous utilisez un écran 16:9, reportez-vous au [Tableau A](#). Si vous utilisez un écran 4:3, reportez-vous au [Tableau B1](#) or [Tableau B2](#) selon le format d'image projeté que vous avez.
2. Sélectionnez la taille d'écran souhaitée.
3. Reportez-vous au tableau et sélectionnez la taille qui se rapproche le plus de celle de votre écran dans les colonnes de gauche intitulées "[Dimensions de l'écran](#)". À partir de cette valeur, cherchez dans la ligne correspondante la distance moyenne de l'écran dans la colonne intitulée "[Moyenne](#)". Il s'agit de la distance de projection.
4. Sur la même ligne, regardez la valeur indiquée dans la colonne de droite et notez la valeur du "[Décalage vertical](#)". Elle déterminera le positionnement de décalage vertical définitif du projecteur par rapport au bord de l'écran.

5. Il est recommandé de positionner le projecteur perpendiculairement au centre horizontal de l'écran, à une distance de ce dernier déterminée par l'étape 3 ci-dessus, et un décalage déterminé par l'étape 4 ci-dessus.

Par exemple, si vous utilisez un écran au format 4:3, de 3 m (120 pouces) et l'image projetée est 15:9, veuillez vous reporter au [Tableau B2](#). La distance de projection moyenne est de 4133,7 mm avec un décalage vertical de 146 mm.

Comment déterminer la taille d'écran recommandée pour une distance donnée

Cette méthode peut être utilisée si vous avez acheté ce projecteur et souhaitez savoir quelle taille d'écran est adaptée à votre pièce.

La taille d'écran maximale est limitée par l'espace physique disponible dans votre pièce.

1. Déterminez le format de l'écran nécessaire, 16:9 ou 4:3? Si vous avez besoin d'un écran 16:9, reportez-vous au [Tableau A](#). Si vous avez besoin d'un écran 4:3, reportez-vous au [Tableau B1](#) or [Tableau B2](#) selon le format d'image projeté que vous avez.
2. Mesurez la distance entre le projecteur et l'endroit où vous souhaitez placer l'écran. Il s'agit de la distance de projection.
3. Reportez-vous à ce tableau et sélectionnez la distance moyenne la plus proche de votre mesure dans la colonne "[Moyenne](#)". Vérifiez que la distance mesurée se situe bien entre les distances moyennes min. et max. citées dans le tableau.
4. Regardez la valeur indiquée dans la colonne de gauche, sur la même ligne : vous y trouvez les "[Dimensions de l'écran](#)" correspondantes. Il s'agit de la taille d'écran recommandée que vous pouvez acheter pour cette distance de projection.
5. Sur la même ligne, regardez la valeur indiquée dans la colonne de droite et notez la valeur du "[Décalage vertical](#)". Elle déterminera le positionnement définitif de l'écran par rapport à l'horizontale du projecteur.

Par exemple, si vous avez besoin d'un écran 16:9 pour projeter une image 16:9, et votre distance de projection est 4,8 m, veuillez vous reporter au [Tableau A](#). La valeur la plus proche dans la colonne "[Moyenne](#)" est 4508 mm. Cette ligne indique qu'un écran de 3,0 m (120 pouces) est requis.

Dimensions de projection

Reportez-vous aux "Dimensions" à la page 80 pour le centre des dimensions de l'objectif de ce projecteur avant de calculer la position appropriée.

Lorsque le format de l'écran est 16:9 et l'image projetée est 16:9

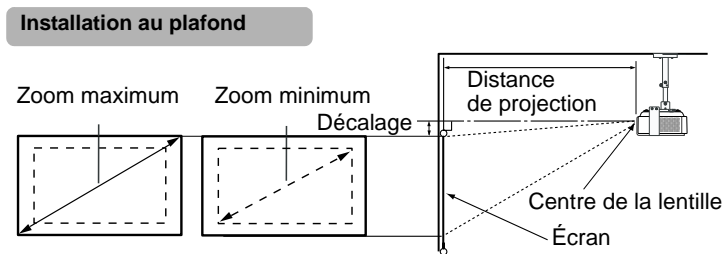
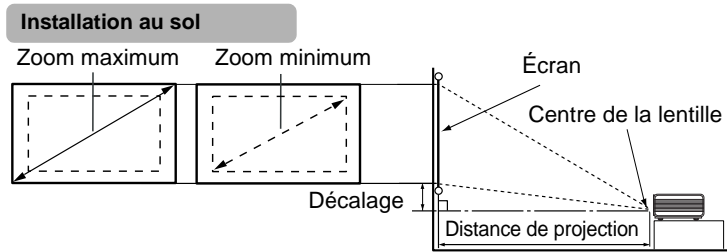


Tableau A : Le format de l'écran est 16:9 et l'image projetée est 16:9

Dimensions de l'écran					Distance de l'écran en mm			Délitage vertical
Diagonale			Hauteur	Largeur	Distance min. (zoom max.)	Moyenne	Distance max. (zoom min.)	mm
Pieds	Pouces	mm						
2,5	30	762	457	610	1043	1127	1210	46
4,2	50	1270	762	1016	1739	1878	2017	76
6,7	80	2032	1219	1626	2783	3005	3228	122
8,3	100	2540	1524	2032	3478	3757	4035	152
10,0	120	3048	1829	2438	4174	4508	4842	183
12,5	150	3810	2286	3048	5217	5635	6052	229
15,0	180	4572	2743	3658	6261	6762	7263	274
16,7	200	5080	3048	4064	6957	7513	8070	305
18,3	220	5588	3353	4470	7652	8264	8877	335
20,0	240	6096	3658	4877	8348	9016	9683	366

Lorsque le format de l'écran est 4:3 et l'image projetée est 16:9 ou 15:9

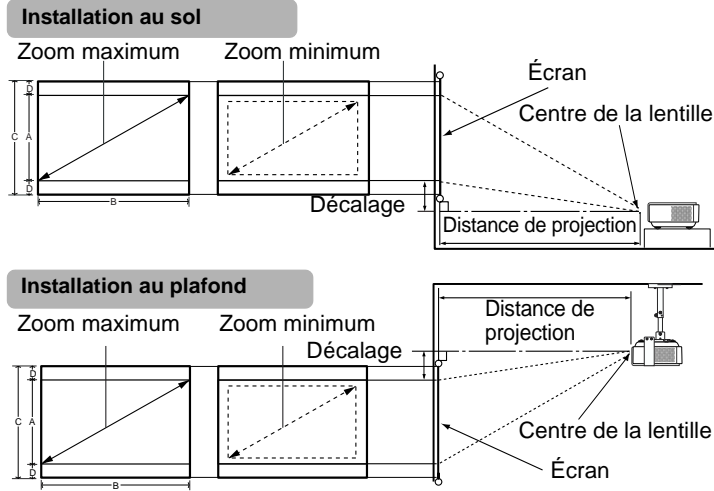


Tableau B1 : Le format de l'écran est 4:3 et l'image projetée est 16:9

Dimensions de l'écran					Taille de l'image projetée		Barre noire (D)	Distance de l'écran en mm			Délalage vertical
Diagonale			Hauteur C	Largeur B	Hauteur A	Largeur B		Min. (Zoom max.)	Moyenne	Max (Zoom min.)	
Pieds	Pouces	mm	cm	cm	cm	cm	cm				mm
2,5	30	762	46	61	34	61	5,7	956,9	1033,4	1110,0	48
4,2	50	1270	76	102	57	102	9,5	1594,8	1722,4	1850,0	80
6,7	80	2032	122	163	91	163	15,2	2551,7	2755,8	2959,9	128
8,3	100	2540	152	203	114	203	19,1	3189,6	3444,7	3699,9	160
10,0	120	3048	183	244	137	244	22,9	3827,5	4133,7	4439,9	192
12,5	150	3810	229	305	171	305	28,6	4784,4	5167,1	5549,9	240
15,0	180	4572	274	366	206	366	34,3	5741,2	6200,5	6659,8	288
16,7	200	5080	305	406	229	406	38,1	6379,2	6889,5	7399,8	320
18,3	220	5588	335	447	251	447	41,9	7017,1	7578,4	8139,8	352
20,0	240	6096	366	488	274	488	45,7	7655,0	8267,4	8879,8	384

Tableau B2 : Le format de l'écran est 4:3 et l'image projetée est 15:9

Dimensions de l'écran					Taille de l'image projetée		Barre noire (D)	Distance de l'écran en mm			Décalage vertical
Diagonale			Hauteur C	Largeur B	Hauteur A	Largeur B		Min. (Zoom max.)	Moyenne	Max (Zoom min.)	
Pieds	Pouces	mm	cm	cm	cm	cm	cm				mm
2,5	30	762	46	61	37	61	4,6	956,9	1033,4	1110,0	37
4,2	50	1270	76	102	61	102	7,6	1594,8	1722,4	1850,0	61
6,7	80	2032	122	163	98	163	12,2	2551,7	2755,8	2959,9	98
8,3	100	2540	152	203	122	203	15,2	3189,6	3444,7	3699,9	122
10,0	120	3048	183	244	146	244	18,3	3827,5	4133,7	4439,9	146
12,5	150	3810	229	305	183	305	22,9	4784,4	5167,1	5549,9	183
15,0	180	4572	274	366	219	366	27,4	5741,2	6200,5	6659,8	219
16,7	200	5080	305	406	244	406	30,5	6379,2	6889,5	7399,8	244
18,3	220	5588	335	447	268	447	33,5	7017,1	7578,4	8139,8	268
20,0	240	6096	366	488	293	488	36,6	7655,0	8267,4	8879,8	293

 Une tolérance de 3% s'applique à ces chiffres dans le Tableau A, le Tableau B1 et le Tableau B2 en raison des variations des composants optiques.


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.

Si vous positionnez le projecteur différemment (de la position recommandée), vous devrez le diriger vers le bas ou vers le haut, ou même le tourner légèrement à gauche ou à droite, pour centrer l'image à l'écran. ce qui peut entraîner une déformation de l'image. Pour corriger la distorsion, voir "[Correction de la distorsion de l'image](#)" à la page 38 pour plus d'informations.

4. Connexions

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

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

 Pour les raccordements illustrés ci-dessous, certains câbles ne sont pas fournis avec le projecteur (voir "[Contenu de l'emballage](#)" à la page 10). Vous pouvez vous procurer ces câbles dans les magasins spécialisés en électronique.

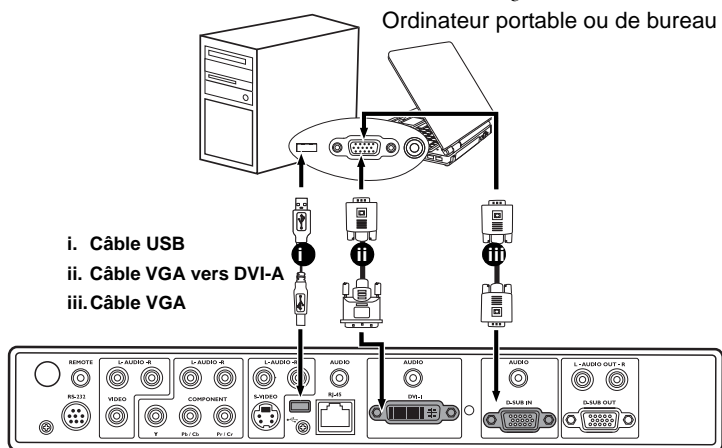
Connexion à un ordinateur

Le projecteur est équipé d'entrées VGA et DVI qui vous permettent de le connecter à des ordinateurs compatibles IBM® et Macintosh®. Un adaptateur Mac (disponible en option) est nécessaire si vous souhaitez connecter le projecteur à un ordinateur Macintosh.

Pour connecter le projecteur à un ordinateur portable ou de bureau (via un câble VGA ou VGA vers DVI-A) :

Avec un câble VGA :	Avec un câble VGA vers DVI-A :
<ol style="list-style-type: none">1. Connectez une extrémité du câble VGA fourni à la sortie D-Sub de l'ordinateur.2. Connectez l'autre extrémité du câble VGA à la prise de signal D-SUB IN du projecteur.	<ol style="list-style-type: none">1. Connectez l'extrémité VGA du câble VGA vers DVI-A à la sortie D-Sub de l'ordinateur.2. Connectez l'extrémité DVI du câble VGA vers DVI-A à l'entrée de signal DVI-I du projecteur.
<ol style="list-style-type: none">3. Si vous souhaitez utiliser les fonctions de pagination à distance (voir "Opérations de pagination à distance" à la page 57), connectez l'extrémité large d'un câble USB au port USB de l'ordinateur et l'extrémité plus fine à la prise USB du projecteur.	

Le chemin de connexion final doit être similaire à celui du diagramme suivant :





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 + F3** ou **CRT/LCD**. Sur votre ordinateur portable, recherchez la touche de fonction **CRT/LCD** ou une touche de fonction portant un symbole de moniteur. Appuyez simultanément sur la touche **FN** et la touche illustrée. Consultez le manuel de l'utilisateur de votre ordinateur portable pour connaître la combinaison de touches exacte.

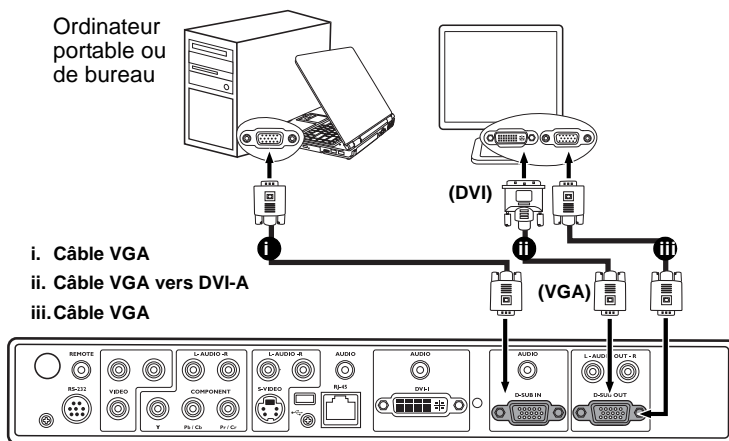
Connexion d'un moniteur

Si vous souhaitez visualiser un gros plan de votre présentation sur un moniteur en plus de l'écran, vous pouvez connecter le du projecteur à un moniteur externe en suivant les instructions ci-dessous.

Pour connecter le projecteur à un moniteur (via un câble VGA ou VGA vers DVI-A) :

Avec un câble VGA :	Avec un câble VGA vers DVI-A : Remarque : Votre moniteur doit être équipé d'une entrée DVI.
1. Connectez le projecteur à un ordinateur comme décrit à " Connexion à un ordinateur " à la page 23. La sortie D-SUB OUT ne fonctionne que s'il existe une entrée D-SUB appropriée au niveau du projecteur. Assurez-vous que le projecteur est connecté à l'ordinateur via la prise D-SUB IN , et non via la prise DVI-I .	
2. Munissez-vous d'un câble VGA (un seul vous est fourni) et connectez une extrémité à la prise d'entrée D-Sub du moniteur vidéo. 3. Connectez l'autre extrémité du câble à la prise D-SUB OUT du projecteur.	2. Prenez un câble VGA vers DVI-A et connectez l'extrémité DVI du câble à l'entrée DVI du moniteur vidéo. 3. Connectez l'extrémité VGA du câble à la prise D-SUB OUT du projecteur.

Le chemin de connexion final doit être similaire à celui du diagramme suivant :



Connexion d'appareils vidéo composantes

Cette section explique comment connecter le projecteur à des appareils vidéo au moyen de câbles vidéo. Il est recommandé d'utiliser des connexions par câble pour vos présentations vidéo.

Vous pouvez connecter votre projecteur à plusieurs appareils vidéo composantes équipés des prises de sortie suivantes :

- DVI
- Vidéo composantes
- S-Vidéo
- Vidéo (composite)

Le choix de la méthode dépend surtout de la disponibilité des terminaux pour le projecteur et l'appareil vidéo, comme décrit ci-dessous :

Meilleure qualité vidéo

La meilleure méthode de connexion vidéo est DVI. Si votre appareil vidéo est équipé d'une prise DVI, en fonction du connecteur DVI dont vous disposez, vous pouvez bénéficier d'une vidéo de qualité numérique ou de qualité analogique supérieure.

Reportez-vous à la section "[Connexion d'un appareil DVI](#)" à la page 26 qui contient la procédure de connexion du projecteur à un appareil vidéo DVI ainsi que d'autres informations.

Si aucun appareil DVI n'est disponible, le signal vidéo optimal suivant est la vidéo composantes (à ne pas confondre avec vidéo composite). Les tuners de TV numérique et les lecteurs de DVD sont équipés de sorties vidéo composantes. Si ces dernières sont disponibles sur vos appareils, elles doivent être préférées à la vidéo composite ou S-Vidéo comme méthode de connexion.

Reportez-vous à la section "[Connexion d'un appareil vidéo composantes](#)" à la page 27 pour plus d'informations concernant la connexion du projecteur à un appareil vidéo composantes.

Bonne qualité vidéo

La méthode S-Vidéo fournit une meilleure qualité vidéo analogique que la vidéo composite standard. Si votre appareil vidéo composantes est doté de terminaux vidéo composite et S-Vidéo, sélectionnez ce dernier.

Reportez-vous à la section "[Connexion d'un appareil S-Vidéo ou vidéo composite](#)" à la page 28 pour plus d'informations concernant la connexion du projecteur à un appareil S-Vidéo.

Moins bonne qualité vidéo

La vidéo composite est une vidéo analogique qui fournira, à partir du projecteur, des résultats corrects mais loin d'être optimaux. Parmi les méthodes décrites, c'est donc celle qui correspond à la moindre qualité vidéo.

Reportez-vous à la section "[Connexion d'un appareil S-Vidéo ou vidéo composite](#)" à la page 28 pour plus d'informations concernant la connexion du projecteur à un appareil vidéo composite.

Connexion d'un appareil DVI

Le projecteur est équipé d'une entrée DVI-I permettant de le connecter à un appareil DVI tel qu'un lecteur de DVD, ou un appareil de sortie VGA tel qu'un ordinateur portable ou de bureau.

Il existe trois types de connecteur DVI : DVI-A, DVI-D et DVI-I. La prise DVI-I est un connecteur intégré prenant en charge les deux formats suivants : DVI-A et DVI-D.

Le format DVI-A permet de transmettre un signal DVI à un écran analogique (VGA) et inversement. Même si l'on note une certaine perte de qualité lors de la conversion du signal, ce format offre une qualité d'image supérieure à celle fournie par la connexion VGA classique.

Le format DVI-D permet de transmettre directement un signal numérique à un écran numérique sans conversion du signal. La pureté de la connexion numérique offre une qualité d'image et un flux supérieurs à la connexion analogique en raison des qualités intrinsèques du format numérique.

Les formats DVI-A et DVI-D ne sont pas interchangeables. Vous ne pouvez donc pas connecter un connecteur DVI-A à un appareil DVI-D. Assurez-vous de connaître le type de format de vos appareils avant d'acheter les câbles. Vous pouvez également acheter un câble DVI-I que vous pourrez utiliser pour tous les types de connexion DVI.

Vérifiez si votre appareil comporte une prise de sortie DVI ou VGA (D-Sub) non utilisée :

- Si c'est le cas, vous pouvez continuer à suivre cette procédure.
- Dans le cas contraire, il vous faudra trouver une autre méthode pour connecter cet appareil.

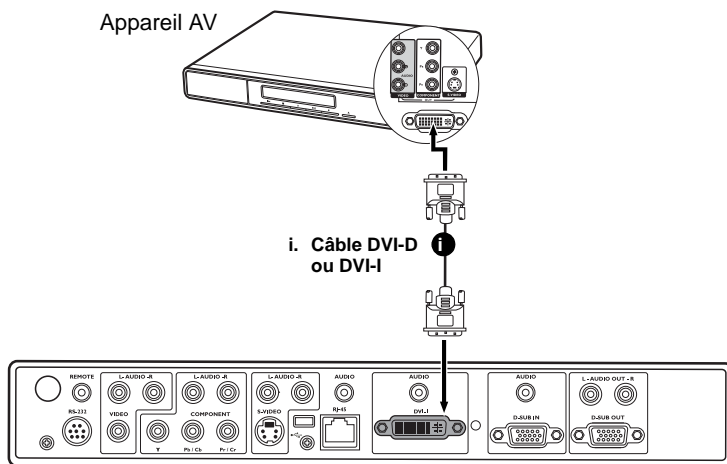
Pour connecter le projecteur à un appareil DVI ou à un ordinateur :



Pour plus d'informations sur la connexion d'un appareil DVI à un ordinateur via un câble VGA vers DVI-A, voir ["Connexion à un ordinateur" à la page 23](#).

1. Connectez une extrémité du câble DVI (DVI-D ou DVI-I) à la sortie DVI du appareil DVI.
2. Connectez l'autre extrémité du câble à la prise de signal **DVI-I** du projecteur.

Le chemin de connexion final doit être similaire à celui du diagramme suivant :



Connexion d'un appareil vidéo composantes

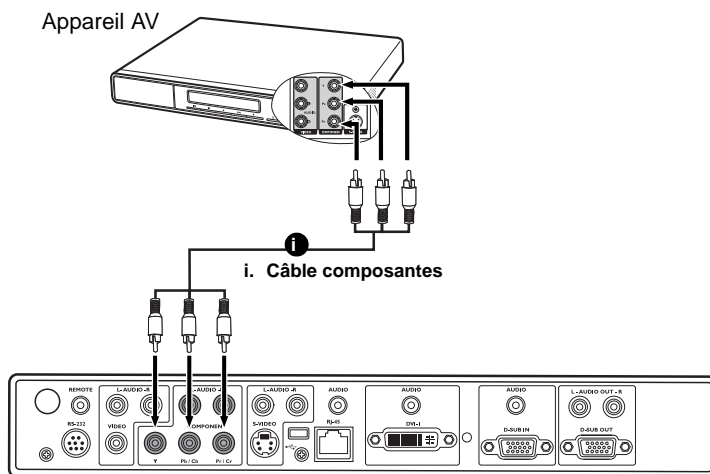
Examinez votre appareil vidéo composantes pour déterminer s'il est équipé d'une série d'interfaces de sortie vidéo composantes inutilisées :

- Si c'est le cas, vous pouvez continuer à suivre cette procédure.
- Dans le cas contraire, il vous faudra trouver une autre méthode pour connecter cet appareil.

Pour connecter le projecteur à un appareil vidéo composantes avec un câble vidéo composantes :

1. Prenez un câble composantes et connectez une extrémité aux sorties composantes de l'appareil vidéo. Faites les branchements en fonction des couleurs : vert/vert, bleu/bleu, rouge/rouge.
2. Connectez l'autre extrémité du câble vidéo composantes aux prises **COMPONENT** (Y, Pb/Cb, Pr/Cr) du projecteur. Faites les branchements en fonction des couleurs : vert/vert, bleu/bleu, rouge/rouge.

Le chemin de connexion final doit être similaire à celui du diagramme suivant :



- Vidéo composantes est la seule entrée vidéo qui offre une image native de rapport hauteur/largeur 16:9.
- 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 appareil vidéo est sous tension et fonctionne correctement. Vérifiez également que les câbles de signal sont bien connectés.

Connexion d'un appareil S-Vidéo ou vidéo composite

Examinez votre appareil vidéo pour déterminer s'il est équipé d'une sortie S-Vidéo ou vidéo inutilisée :

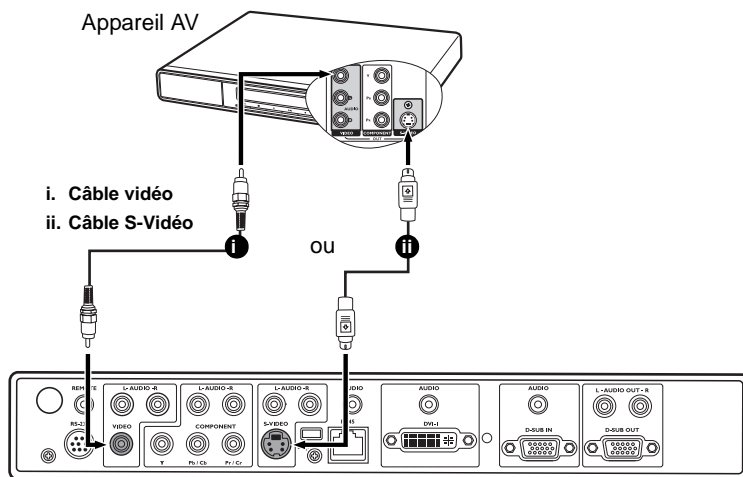
- Si les deux prises sont disponibles, utilisez la sortie S-Vidéo pour la connexion car la sortie S-Vidéo fournit une meilleure qualité d'image que la sortie vidéo. Voir "[Connexion d'appareils vidéo composantes](#)" à la page 25 pour plus d'informations.
- Si l'une ou l'autre des sorties est disponible, vous pouvez continuer à suivre cette procédure.
- Dans le cas contraire, il vous faudra trouver une autre méthode pour connecter cet appareil.

☞ Si vous avez déjà établi une connexion vidéo composantes entre le projecteur et l'appareil vidéo à l'aide de connexions vidéo composantes, vous n'avez pas besoin d'établir de connexion S-Vidéo ou vidéo composite, puisque cela ferait une seconde connexion inutile et de moins bonne qualité. Vous devez connecter le projecteur à cet appareil à l'aide d'une connexion vidéo composite uniquement si aucune entrée vidéo composantes ou S-Vidéo n'est fournie sur l'appareil vidéo (par exemple pour certains caméscopes analogiques).

Pour connecter le projecteur à un appareil S-Vidéo/Vidéo :

1. Prenez un câble S-Vidéo/Vidéo et connectez une extrémité à la sortie S-Vidéo/Vidéo de l'appareil vidéo.
2. Connectez l'autre extrémité du câble S-Vidéo/Vidéo à la prise **S-VIDEO/VIDEO** du projecteur.

Le chemin de connexion final doit être similaire à celui du diagramme suivant :



- ☞ 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 appareil vidéo est sous tension et fonctionne correctement. Vérifiez également que les câbles de signal sont bien connectés.

Connexion de l'appareil audio

Le projecteur est équipé de haut-parleur intégrés, conçus pour offrir une fonction sonore de base, afin d'accompagner les présentations professionnelles uniquement. Il n'est ni conçu ni prévu pour la reproduction sonore, contrairement à d'autres applications telles que le Home Cinéma.

Si vous le souhaitez, vous pouvez utiliser les haut-parleurs du projecteur pendant les présentations ou brancher des haut-parleurs amplifiés sur la prise **AUDIO OUT (L/R)** du projecteur.

Si vous possédez un système audio indépendant, il est recommandé d'y connecter la sortie audio de votre appareil vidéo composantes, plutôt qu'au projecteur.

Les connexions audio illustrées dans le diagramme suivant ne sont fournies qu'à titre d'information. Il n'est pas utile de connecter l'audio du projecteur si un autre système sonore est disponible ou si vous n'en avez pas besoin.

1. Si vous souhaitez utiliser les haut-parleurs pendant vos présentations, munissez-vous d'un câble audio adapté et connectez une extrémité à la sortie audio de l'ordinateur ou appareil vidéo, et l'autre à la ou les prises correspondant à la prise signal connectée du projecteur.

Le câble audio à utiliser dépend de l'appareil que vous avez.

Si vous avez un ordinateur ou appareil DVI connecté à la prise **D-SUB IN**, **DVI-I** ou **RJ-45**, utilisez un câble à mini prise stéréo.

Si vous avez un appareil vidéo connecté à la ou les prises **COMPONENT**, **VIDEO** ou **S-VIDEO**, utilisez un câble de style RCA.

2. Si vous souhaitez connecter des haut-parleurs amplifiés séparés, vous pouvez utiliser un autre câble audio adapté et connecter l'extrémité avec deux connecteurs de type RCA aux prises **AUDIO OUT (L/R)** du projecteur et l'autre extrémité à vos haut-parleurs externes (non fournis). Faites les branchements en fonction des couleurs : blanc/blanc et rouge/rouge.

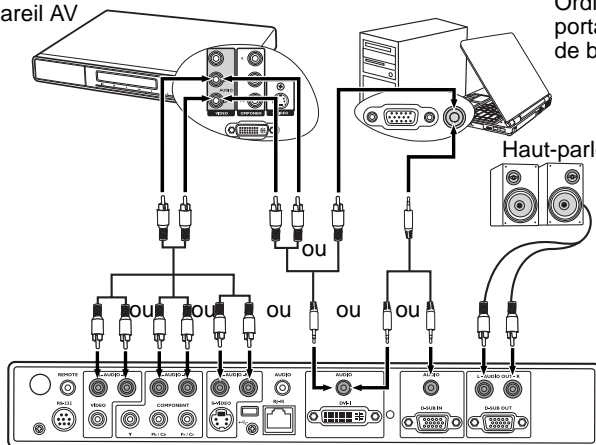


Les sorties AUDIO OUT (L/R) ne fonctionnent que s'il existe une entrée audio vers le projecteur.

Appareil AV

Ordinateur
portable ou
de bureau

Haut-parleurs



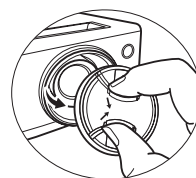
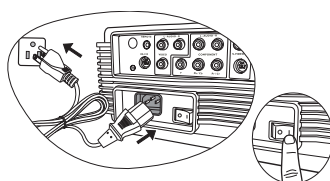
5. Fonctionnement


Mise en marche du projecteur

1. Raccordez le cordon d'alimentation au projecteur et branchez-le sur une prise murale. Allumez l'interrupteur de la prise murale (le cas échéant).
2. Appuyez l'interrupteur d'alimentation principal vers la position **I**.


Vérifiez que le **voyant d'alimentation** du projecteur est orange une fois l'appareil mis sous tension.

3. Retirez le couvercle de l'objectif.
La chaleur produite par la lampe du projecteur risquerait de le déformer.

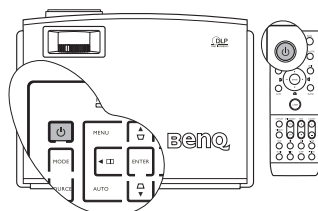


4. Maintenez enfoncé (pendant 2 secondes)  de la télécommande ou du projecteur pour allumer l'appareil.

Le **voyant d'alimentation** clignote en vert, puis reste allumé une fois le projecteur sous tension.

La procédure de démarrage dure environ 30 secondes après l'appui de . Peu après le démarrage, le logo BenQ est projeté par défaut.


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





5. Si vous êtes invité à entrer un mot de passe, utilisez les touches fléchées pour saisir les six chiffres du mot de passe.

6. Mettez tous les appareils connectés sous tension.
Le projecteur commence à rechercher des sources d'entrée. La source d'entrée en cours d'analyse s'affiche dans le coin inférieur droit de l'écran.
Lorsque le projecteur ne détecte pas de signal valide, le message de recherche reste affiché jusqu'à ce qu'un signal de source d'entrée soit détecté.

Vous pouvez également appuyer le bouton **SOURCE** du projecteur ou de la télécommande pour afficher la barre de sélection et basculer entre différents signaux d'entrée. Voir "[Changement de source d'entrée](#)" à la [page 36](#) pour plus d'informations.

 Si le projecteur est encore chaud en raison d'une activité précédente, les ventilateurs fonctionneront pendant 90 secondes environ avant que la lampe ne s'allume.

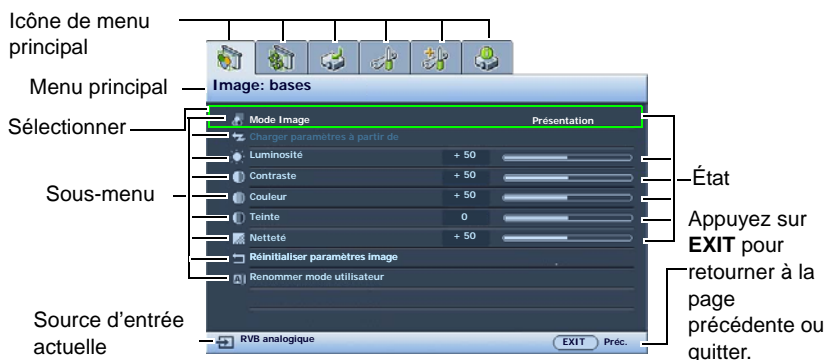
 Voir "[Utilisation de la fonction de mot de passe](#)" à la [page 33](#) pour plus d'informations.

 Si la fréquence ou la résolution de la source d'entrée se situe en dehors de limites acceptées par le projecteur, le message « Hors de portée » s'affiche sur un écran vierge. Sélectionnez une source d'entrée compatible avec la résolution du projecteur ou sélectionnez une valeur inférieure pour la source d'entrée. Voir "[Fréquences de fonctionnement](#)" à la [page 79](#) pour plus d'informations.

Utilisation des menus

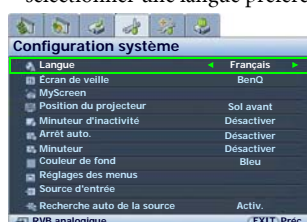
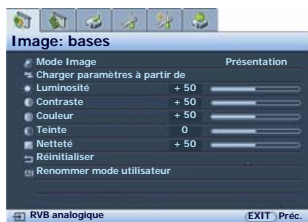
Le projecteur offre une fonction d'affichage des menus à l'écran multilingues permettant d'effectuer différents réglages et paramètres.

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

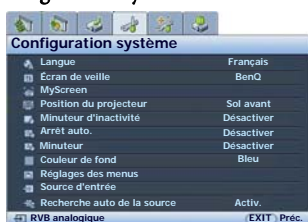


Pour utiliser les menus à l'écran, veuillez d'abord sélectionner votre langue pour le menu à l'écran.

1. Appuyez sur le bouton **MENU** du projecteur ou de la télécommande pour activer le menu à l'écran.
3. Appuyez sur **▼** pour sélectionner **Langue** et appuyez sur **◀/▶** pour sélectionner une langue préférée.



2. Utilisez **◀/▶** pour sélectionner le menu **Configuration système**.
4. Appuyez **MENU** une fois ou **EXIT** deux fois* sur le projecteur ou la télécommande pour quitter et enregistrer les réglages.



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

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'option 26 à la page 11 pour plus d'informations.

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

Utilisation de la fonction de mot de passe

À des fins de sécurité, le projecteur est doté d'une fonction de protection par mot de passe afin d'empêcher toute utilisation non autorisée. Le mot de passe peut être défini via le menu à l'écran. Une fois le mot de passe défini et cette fonction activée, le projecteur est protégé par mot de passe. Les utilisateurs qui ne le connaissent pas ne peuvent pas utiliser le projecteur.

⚠ Il serait gênant d'activer la fonction de mot de passe et d'oublier ensuite votre mot de passe. Imprimez ce manuel (si nécessaire) et notez-y le mot de passe choisi, puis conservez-le dans un endroit sûr afin de pouvoir le consulter en cas de besoin.

Définition d'un mot de passe

👉 Une fois le mot de passe défini, vous ne pourrez utiliser le projecteur que si vous entrez le mot de passe correct à chaque démarrage.

1. Appuyez sur le bouton **MENU** du projecteur ou de la télécommande, puis appuyez sur ◀▶ jusqu'à la sélection du menu **Paramètres avancés**.
2. Appuyez sur ▼ pour sélectionner **Mot de passe** et appuyez sur **ENTER**. La page **Mot de passe** s'affiche.
3. Sélectionnez **Mot de passe** et appuyez sur ◀/ pour sélectionner **Activ.**. La page **SAISIE MOT DE PASSE** s'affiche.
4. Comme illustré dans l'image, les quatre boutons fléchés (▲, ▶, ▼, ◀) représentent respectivement 4 chiffres (1, 2, 3, 4). En fonction du mot de passe que vous souhaitez définir, appuyez sur les touches fléchées du projecteur ou de la télécommande pour entrer les six chiffres du mot de passe.

Une fois le mot de passe défini, le menu à l'écran revient à la page **Mot de passe**.

IMPORTANT : Les chiffres saisis s'affichent à l'écran sous la forme d'astérisques. Notez le mot de passe choisi dans ce manuel de manière à pouvoir le retrouver facilement.

Mot de passe : _ _ _ _ _
Conservez ce manuel dans un endroit sûr.

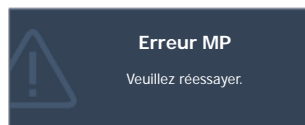
5. Pour quitter le menu à l'écran, appuyez sur **MENU**.



Oubli du mot de passe

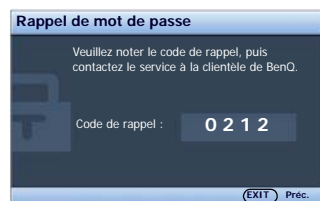
Si la fonction de mot de passe est activée, vous serez invité à entrer les six chiffres du mot de passe à chaque mise sous tension du projecteur. Si vous entrez un mot de passe incorrect, le message d'erreur illustré à droite s'affiche pendant trois secondes, suivi de la page **SAISIE MOT DE PASSE**. Pour réessayer, entrez un autre mot de passe à six chiffres. Si vous n'aviez pas noté le mot de passe dans ce manuel et que vous ne vous en souvenez plus, vous pouvez suivre la procédure de rappel de mot de passe. Voir "[Procédure de rappel de mot de passe](#)" à la page 34 pour plus d'informations.

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. Maintenez enfoncé le bouton **AUTO** du projecteur ou de la télécommande pendant 3 secondes. Le projecteur affiche 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

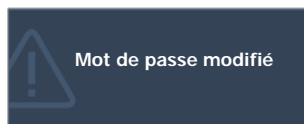
1. Appuyez sur le bouton **MENU** du projecteur ou de la télécommande, puis appuyez sur **◀/▶** jusqu'à la sélection du menu **Paramètres avancés**.
2. Appuyez sur **▲/▼** pour sélectionner **Mot de passe** et appuyez sur **ENTER**. La page **Mot de passe** s'affiche.
3. Sélectionnez **Modifier MP** et appuyez sur **ENTER**. La page **Entrer le mot de passe actuel** s'affiche.
4. Entrez l'ancien mot de passe.
 - S'il est correct, le message « **Saisir un nouveau mot de passe** » s'affiche.
 - S'il n'est pas correct, un message d'erreur s'affiche pendant trois secondes, suivi du message « **Entrer le mot de passe actuel** » pour vous permettre de réessayer. Vous pouvez soit appuyer sur **MENU** pour annuler la modification, soit essayer un autre mot de passe.
5. Entrez un nouveau mot de passe.

IMPORTANT : Les chiffres saisis s'affichent à l'écran sous la forme d'astérisques. Notez le mot de passe choisi dans ce manuel de manière à pouvoir le retrouver facilement.

Mot de passe : _ _ _ _ _
Conservez ce manuel dans un endroit sûr.

6. Confirmez le nouveau mot de passe en réintroduisant le nouveau mot de passe.

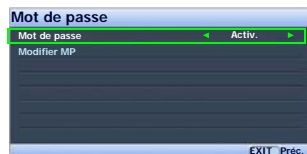
7. Vous venez d'attribuer un nouveau mot de passe au projecteur. N'oubliez pas d'entrer ce nouveau mot de passe au prochain démarrage du projecteur.
8. Pour quitter le menu à l'écran, appuyez sur **MENU**.



Désactivation de la fonction de mot de passe

Pour désactiver la protection par mot de passe, retournez au menu **Paramètres avancés > Mot de passe > Mot de passe**. Sélectionnez **Mot de passe** et sélectionnez **Désact.**, en appuyant sur ◀ / ▶. Le message « **SAISIE MOT DE PASSE** » s'affiche. Entrez le mot de passe actuel.

- S'il est correct, le menu à l'écran retourne à la page **Mot de passe** où figure le mot « **Désact.** » au niveau du mot de passe. Vous n'aurez pas besoin d'entrer le mot de passe la prochaine fois que vous mettrez le projecteur sous tension.
- S'il n'est pas correct, un message d'erreur s'affiche pendant trois secondes, suivi du message « **SAISIE MOT DE PASSE** » pour vous permettre de réessayer. Vous pouvez soit appuyer sur **MENU** pour annuler la modification, soit essayer un autre mot de passe.



Notez que, 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 source d'entrée

Vous pouvez connecter le projecteur à plusieurs appareils en même temps. Lors de la mise en marche, le projecteur recherche automatiquement les signaux disponibles.

Assurez-vous que la fonction **Recherche auto de la source** du menu **Configuration système** est réglée sur **Activ.** (ce qui est par défaut pour ce projecteur) si vous souhaitez que le projecteur recherche automatiquement les signaux.

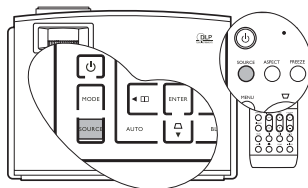
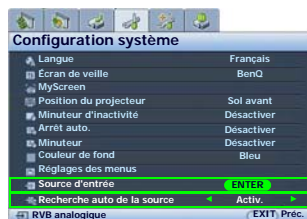
Vous pouvez également vous déplacer manuellement parmi les sources d'entrée disponible.

1. Appuyez sur le bouton **SOURCE** du projecteur ou de la télécommande. La barre de sélection de la source s'affiche.
(L'appui sur **ENTER** dans le menu **Configuration système** > **Source d'entrée** effectue la même fonction.)
2. Appuyez sur **▲/▼** plusieurs fois jusqu'au signal souhaité et appuyez sur **ENTER**.
Une fois le signal détecté, les informations concernant la source sélectionnée s'affichent dans le coin de l'écran pendant 3 secondes. Si plusieurs appareils sont connectés au projecteur, vous pouvez appuyer à nouveau sur la touche pour rechercher d'autres signaux.

Le projecteur est doté de fonctions **Split Screen** et **PIP** qui permettent à 2 signaux différents de s'afficher simultanément. Voir "[Afficher plus d'une source d'image en même temps](#)" à la page 52 pour plus d'informations.

Le niveau de luminosité de l'image projetée change en fonction des différents signaux d'entrée. Les présentations informatiques de données (graphiques), utilisant le plus souvent des images statiques, sont généralement plus lumineuses que la vidéo, qui utilise plutôt des images mouvantes (films).

Le type de signal d'entrée détermine les options disponibles pour le **Mode Image**. Voir "[Sélection d'un mode d'image](#)" à la page 43 pour plus d'informations.



Sélectionnez RJ-45 seulement lorsque le module Échange du signal en option est connecté à la prise RJ-45 du projecteur.

Ajustement de l'image projetée

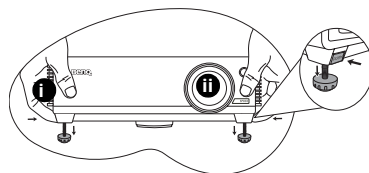
Ajustement de l'angle de projection


Le projecteur est pourvu de 2 pieds de réglage à dégagement rapide. Ils permettent de régler la hauteur de l'image et l'angle de projection.

Pour ajuster le projecteur, soulevez légèrement l'avant du projecteur et appuyez et maintenez le bouton à dégagement rapide vers le bas jusqu'à ce l'image soit positionnée où vous le souhaitez.

Pour rentrer le pied de réglage, soulevez l'avant du projecteur et appuyez sur les boutons à dégagement rapide. Ensuite, abaissez lentement le projecteur.

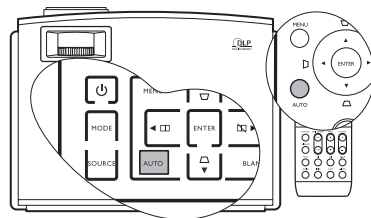
Si le projecteur ne se trouve pas sur une surface plane ou que l'écran et le projecteur ne sont pas perpendiculaires, l'image projetée présente une distorsion trapézoïdale. Pour corriger cela, voir ["Correction de la distorsion de l'image"](#) à la page 38 pour plus d'informations.



-  i. **Faites attention au système de ventilation d'où sort l'air chaud.**
- ii. **Ne regardez pas directement la lentille du projecteur lorsque la lampe est allumée. La lumière de la lampe peut provoquer des dommages oculaires.**

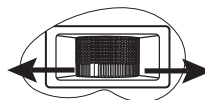
Réglage automatique de l'image

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

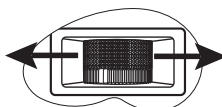


Réglage fin de la taille et de la netteté de l'image

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



2. Ensuite, réglez la netteté de l'image à l'aide de la molette de mise au point.



Correction de la distorsion de l'image

Correction trapézoïdale en deux dimensions

Il y a distorsion trapézoïdale lorsque le projecteur n'est pas perpendiculaire à l'écran et si l'image projetée s'affiche sous forme de trapézoïde comme dans l'un des cas suivants :

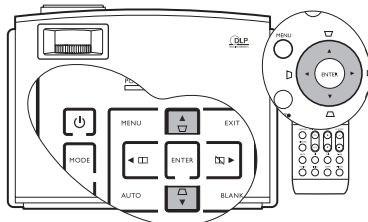
- Deux côtés parallèles (gauche et droite, ou haut et bas) mais l'un est sensiblement élargi.
- Aucun côté parallèle.

Pour corriger la forme de l'image, procédez comme suit.

1. Ajustez l'angle de projection. Déplacez le projecteur afin qu'il soit face au centre de l'écran avec la base de la lentille alignée avec le bord supérieur ou inférieur de l'écran.
2. Si l'image est toujours déformée, ou que le projecteur ne peut pas être mis dans la position décrite ci-dessus, vous devrez corriger manuellement l'image.

- **Utilisation de la télécommande ou du projecteur**

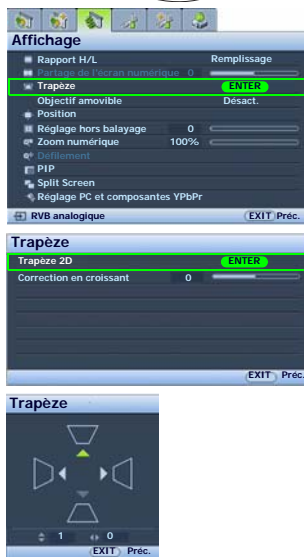
- i. Appuyez sur les boutons Trapèze/ fléchés (◁ / ▷ , ◃ / ◂ , ▵ / ▿ , ◄ / ►) de la télécommande ou ◁ / ▷ , ▵ / ▿ du projecteur) pour afficher la page **Trapèze**.
- ii. Voir l'étape **iv** ci-dessous pour plus d'informations sur le fonctionnement.



- **Utilisation des menus à l'écran**

- i. Appuyez sur le bouton **MENU**, puis appuyez sur ◀ / ▶ jusqu'à la sélection du menu **Affichage**.
- ii. Appuyez sur ▼ pour sélectionner **Trapèze** et appuyez sur **ENTER**. La page **Trapèze** s'affiche.
- iii. Sélectionnez **Trapèze 2D** et appuyez sur **ENTER**. La page de correction trapézoïdale s'affiche.
- iv. Appuyez sur la touche dont l'icône de trapèze est semblable à la forme de l'image projetée. Continuez d'appuyer sur la même touche ou d'appuyer sur les autres touches jusqu'à ce que la forme vous convienne.

Les valeurs figurant sur la partie inférieure de la page changent lorsque vous appuyez sur les boutons. Lorsque les valeurs atteignent leur maximum ou minimum, si vous avez appuyé plusieurs fois sur une touche, la forme de l'image arrête de changer. Vous ne pourrez plus changer l'image dans cette direction.



Correction de la distorsion en coussinet et de la distorsion barillet

Votre image projetée peut subir des distorsions en coussinet ou barillet du fait d'une surface de projection courbe.

- **Distorsion en coussinet**

Les lignes horizontales et verticales qui ne traversent pas le centre de l'image sont incurvées vers l'intérieur du centre de l'image. La distorsion est la plus marquée aux bords de l'image.

- **Distorsion en barillet**

Les lignes horizontales et verticales qui ne traversent pas le centre de l'image sont incurvées vers l'extérieur du centre de l'image. La distorsion est la plus marquée aux bords de l'image.

Pour corriger la forme de l'image, procédez comme suit.

1. Appuyez sur le bouton **MENU**, puis appuyez sur ◀/▶ jusqu'à la sélection du menu **Affichage**.
2. Appuyez sur ▼ pour sélectionner **Trapèze** et appuyez sur **ENTER**. La page **Trapèze** s'affiche.
3. Appuyez sur ▼ pour sélectionner **Correction en croissant** et appuyez plusieurs fois sur ◀/▶ pour ajuster l'image jusqu'à ce que la forme vous convienne.



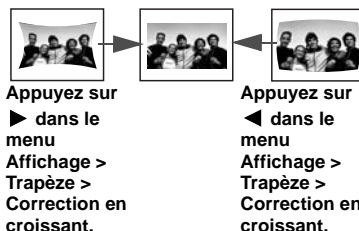
Deux côtés parallèles



Aucun côté parallèle



Correction du coussinet/barillet



Sélection du rapport hauteur/largeur

Le « rapport hauteur/largeur » correspond au rapport entre la largeur de l'image et sa hauteur. Le format de la plupart des téléviseurs analogiques et ordinateurs est de 4:3 et le format des téléviseurs numériques et des DVD est généralement de 16:9.

Le traitement numérique du signal permet aux appareils d'affichage numérique tels que ce projecteur d'agrandir l'image et de la mettre à l'échelle de manière dynamique, en lui donnant un format différent de celui de la source d'entrée.

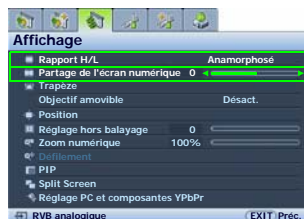
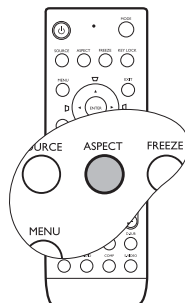
Pour modifier le rapport hauteur/largeur de l'image projetée (quel que soit l'aspect de la source) :

- **Utilisation de la télécommande**

1. Appuyez sur **ASPECT** pour afficher le paramètre actuel.
2. Appuyez plusieurs fois sur **ASPECT** pour sélectionner le format adapté au format du signal vidéo et à vos besoins d'affichage.

- **Utilisation des menus à l'écran**

1. Appuyez sur le bouton **MENU**, puis appuyez sur **◀/▶** jusqu'à la sélection du menu **Affichage**.
2. Appuyez sur **▼** pour sélectionner **Rapport H/L**.
3. Appuyez plusieurs fois sur **◀/▶** pour sélectionner le format adapté au format du signal vidéo et à vos besoins d'affichage.



Déplacer l'image en fonction des zones noires

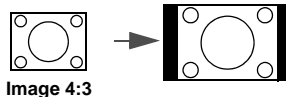
Si le bas et le haut de l'écran ont des bandes noires, vous pouvez déplacer les images verticalement pour atteindre le bas ou le haut de la zone non utilisée.

Pour déplacer l'image :

1. Dans le menu **Affichage**, appuyez sur **▲** ou **▼** pour sélectionner **Partage de l'écran numérique**.
2. Appuyez sur **◀** ou **▶** pour ajuster la position verticale des zones projetées.

À propos du rapport hauteur/largeur

1. **4:3:** Met une image à l'échelle afin qu'elle s'affiche au centre de l'écran en respectant un format de 4:3. Cette option est recommandée pour les images 4:3, telles que les images des écrans d'ordinateur, des téléviseurs à définition standard et des DVD avec un rapport 4:3, ce qui permet de conserver le rapport lors de l'affichage.



2. **Anamorphosé:** Met une image à l'échelle afin qu'elle s'affiche au centre de l'écran en utilisant 1280 x 720 pixels. Ceci peut modifier le format projeté, selon le format d'origine de l'image source. Anamorphosé est recommandé pour les images auxquelles le format 16:9 est déjà appliqué, telles que les images des téléviseurs haute définition, ce qui permet de conserver le format lors de l'affichage.
3. **Remplissage:** Redimensionne l'image à la zone de projection complète. Le format 1280 x 768 pixels est utilisé sans conserver le format d'origine. Cette option est recommandée pour les images 15:9.
4. **Boîte aux lettres:** Met une image à l'échelle pour qu'elle soit adaptée à la résolution native dans sa largeur horizontale et redimensionne la hauteur de l'image au 3/4 de la largeur de projection. Le format 1280 x 960 pixels est utilisé dans cette projection. Ceci peut produire une image plus grande que ce qui peut être affiché, une partie de l'image est donc perdue (non affichée) en haut et en bas de l'écran de projection. Cette option est recommandée pour afficher les fils présentés au format boîte aux lettres (avec des barres noires en haut et bas).
5. **Large:** Agrandit l'image horizontalement de manière non linéaire, c'est-à-dire que les bords de l'image sont agrandis plus que le centre de l'image pour éviter une distorsion à la partie centrale de l'image. Cette option est recommandée lorsque vous souhaitez agrandir la largeur d'une image au format 4:3 vers la largeur d'un écran au format 16:9. Cela ne modifie pas la hauteur. Certains films grand écran ont été produits avec leur largeur réduite à la largeur d'un format 4:3 et peuvent être mieux appréciés lorsqu'ils sont agrandis à leur largeur d'origine avec ce paramètre.
6. **Réel:** Pour les sources d'entrée avec des résolutions inférieures à 1280 x 768, l'image projetée s'affiche plus petite que si elle était redimensionnée en plein écran. Si la source a des résolutions supérieures à 1280 x 768, l'image sera redimensionnée proportionnellement jusqu'à correspondre à la largeur ou la hauteur de la projection.

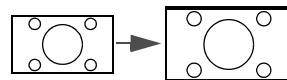


Image 16:9

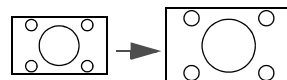


Image 15:9

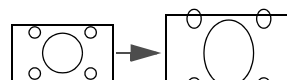


Image 16:9

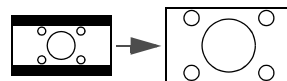


Image au format Boîte aux lettres

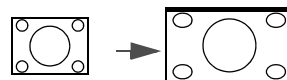


Image 4:3

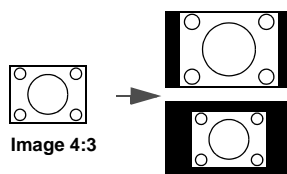


Image 4:3

Les menus à l'écran peuvent être affichés sur ces zones noires non utilisées.

Agrandir et rechercher des détails sur l'image projetée

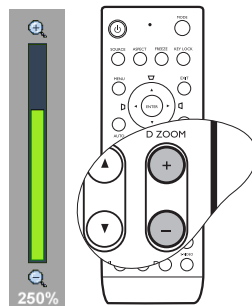
Si vous souhaitez afficher plus de détails concernant l'image projetée, agrandissez la. L'image peut être agrandie jusqu'à 300% de la taille originale de l'image avec des paliers de 50%. Utilisez les touches de direction pour vous déplacer dans l'image.

• Utilisation de la télécommande

1. Appuyez sur **D. ZOOM +** pour afficher la barre de Zoom. Le centre de l'image sera agrandi lorsque la touche est appuyée à nouveau. Appuyez sur la touche plusieurs fois jusqu'à ce que la taille d'image corresponde à vos besoins.
2. Appuyez sur les touches fléchées (**▲**, **▼**, **◀**, **▶**) du projecteur ou de la télécommande pour vous déplacer dans l'image.



Il n'est possible de se déplacer dans l'image qu'après qu'elle soit agrandie. Vous pouvez encore agrandir l'image lors de la recherche de détails.



3. Pour réduire la taille de l'image, appuyez sur **D. ZOOM -**. Pour la réduire davantage, appuyez de nouveau sur la touche et ce, jusqu'à rétablir sa taille initiale.

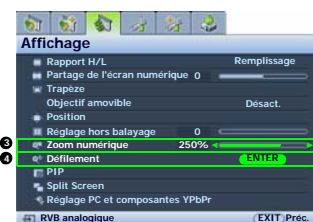
• Utilisation des menus à l'écran

1. Appuyez sur le bouton **MENU**, puis appuyez sur **◀/▶** jusqu'à la sélection du menu **Affichage**.
2. Appuyez sur **▼** pour sélectionner **Zoom numérique**.
3. Appuyez sur **▶** pour agrandir l'image à une taille souhaitée.
4. Appuyez sur **▼** pour sélectionner **Défilement** et appuyez sur **ENTER** pour afficher la page **Défilement**.



Le sous-menu Défilement n'est disponible que lorsque l'image est agrandie.

5. Appuyez sur les touches fléchées (**▲**, **▼**, **◀**, **▶**) du projecteur ou de la télécommande pour vous déplacer dans l'image.
6. Pour réduire la taille de l'image, appuyez sur **EXIT** ou appuyez sur **MENU** pour retourner au menu **Affichage**, sélectionnez **Zoom numérique**, et appuyez plusieurs fois sur **◀** jusqu'à rétablir sa taille initiale.



Sélection d'un mode d'image

Le projecteur comporte plusieurs modes d'image prédéfinis, pour vous permettre de choisir le mode le mieux adapté à votre environnement d'exploitation et au type d'image de la source d'entrée.

Vous avez le choix entre plusieurs modes d'image en fonction du type de signal :

1. Mode **Dynamique** : Optimise la luminosité de l'image projetée. Ce mode est adapté aux environnements où une grande luminosité est requise, comme les pièces bien éclairées.
2. Mode **Cinéma** : Recommandé pour afficher des films DVD dans un environnement de home cinéma ou de salon obscur (peu éclairé).
3. Mode **Tableau noir** : Conçu pour les utilisations éducatives. Les images peuvent être projetées sur un arrière-plan, tel qu'un tableau noir au lieu d'un écran normal. Il est recommandé pour un environnement bien éclairé avec un arrière-plan sombre pour la projection.
4. Mode **Util. 1/Util. 2/Util. 3** : Rappelle les paramètres personnalisés en fonction des modes d'image actuellement disponibles. Voir "[Configuration du mode Util. 1/Util. 2/Util. 3](#)" à la page 44 pour plus d'informations.
5. Mode **Présentation** (seulement pour les sources d'entrée graphique*) : Conçu pour les présentations. Dans ce mode, la luminosité est soulignée afin de s'adapter aux couleurs des ordinateurs fixes et portables.
6. Mode **sRVB** (seulement pour les sources d'entrée graphique*) : Permet d'optimiser la pureté des couleurs RVB afin d'obtenir des images naturelles, quelle que soit la luminosité sélectionnée. Il est recommandé pour afficher les photos prises avec un appareil photo compatible sRVB et correctement calibré, ainsi que pour afficher des applications informatiques graphiques et de dessin de type AutoCAD.
7. Mode **standard** (seulement pour les sources d'entrée vidéo*) : Ce mode est adapté pour les films et séquences vidéo aux couleurs vivantes des appareils photos ou caméscopes numériques.

*Sources d'entrée graphique : RVB analogique, DVI-A, DVI-D, RJ-45

**Sources d'entrée vidéo : Composante, S-Vidéo, Vidéo

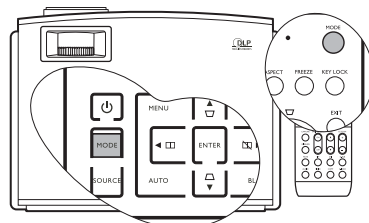
Pour sélectionner un mode d'image adapté à vos besoins :

- **Utilisation de la télécommande**

1. Appuyez plusieurs fois sur le bouton **MODE** de la télécommande ou du projecteur jusqu'à la sélection du mode souhaité.

- **Utilisation des menus à l'écran**

1. Appuyez sur le bouton **MENU**, puis appuyez sur ◀/▶ jusqu'à la sélection du menu **Image: bases**.
2. Appuyez sur ▼ pour sélectionner **Mode Image**.
3. Appuyez sur ◀/▶ jusqu'à la sélection du mode souhaité.



Réglage fin du mode d'image sélectionné

Les paramètres prédéfinis du mode d'image peuvent être modifiés via les options disponibles affichées dans les menus **Image: bases** et **Image : avancé**.

Pour un réglage fin du mode d'image :

1. Appuyez sur le bouton **MENU**, puis appuyez sur ◀/▶ jusqu'à la sélection du menu **Image: bases** ou **Image : avancé**.
2. Appuyez sur ▼ pour sélectionner l'option que vous souhaitez changer (parmi **Luminosité**, **Contraste**, **Couleur**, **Teinte**, **Netteté**, **Température des couleurs**, **Contrôle netteté**, **Sélection gamma**, **Gestion des couleurs**) et appuyez sur ◀/▶ pour sélectionner votre valeur souhaitée. Votre sélection est automatiquement stockée dans le projecteur et associée avec cette source d'entrée.

Voir "[Réglage fin de la qualité d'image](#)" à la page 46 et "[Contrôles avancés de la qualité d'image](#)" à la page 47 pour plus d'informations.

Chaque fois que vous changez le mode d'image, le projecteur change également le paramètre avec la valeur sélectionnée en dernier pour ce mode d'image en particulier sur cette entrée en particulier. Si vous changez la source d'entrée, le mode d'image utilisé en dernier et les paramètres pour cette entrée et cette résolution seront restaurés.

Configuration du mode Util. 1/Util. 2/Util. 3

Vous avez le choix entre trois modes définissables par l'utilisateur si les modes d'image disponibles actuellement ne sont pas adaptés à vos besoins. Vous pouvez utiliser l'un des modes d'image (mis à part le mode Util. sélectionné) comme point de départ et personnaliser les paramètres.

1. Dans le menu **Image: bases**, sélectionnez **Mode Image** et appuyez sur ◀/▶ pour sélectionner le mode **Util. 1**, **Util. 2** ou **Util. 3**.
2. Appuyez sur ▼ pour sélectionner **Charger paramètres à partir de**.



Cette fonction n'est disponible que lorsque le mode Util. 1, Util. 2 ou Util. 3 est sélectionné dans le sous menu Mode Image.

3. Appuyez sur **ENTER** pour afficher la page **Charger paramètres à partir de**.
4. Appuyez sur ▼ pour sélectionner un mode d'image le plus proche de vos besoins et appuyez sur **ENTER** et **EXIT**.
5. Appuyez sur ▼ pour sélectionner une option du menu à modifier et ajustez la valeur au moyen de ◀/▶. Voir "[Réglage fin de la qualité d'image](#)" à la page 46 pour plus d'informations.
6. Lorsque tous les réglages sont terminés, appuyez sur **MENU** pour enregistrer et quitter les paramètres.



Renommer les modes utilisateur

Vous pouvez changer **Util. 1**, **Util. 2** et **Util. 3** en noms faciles à identifier ou comprendre par les utilisateurs de ce projecteur. Le nouveau nom doit avoir au maximum 12 caractères y compris des lettres (A-Z, a-z), des chiffres (0-9), et l'espace (_).

Pour renommer les modes utilisateur :


1. Dans le menu **Image: bases**, sélectionnez **Renommer mode utilisateur** et appuyez sur **ENTER** pour afficher la page **Renommer mode utilisateur**.
2. Appuyez sur **▲/▼** pour sélectionner l'option que vous souhaitez renommer et appuyez sur **ENTER**. La première lettre sera entourée d'un cadre blanc.
3. Appuyez sur **▲/▼** pour sélectionner le premier caractère.
4. Appuyez sur **►** pour continuer jusqu'à la configuration du nouveau nom et appuyez sur **ENTER** pour confirmer.
5. Répétez les étapes 2 à 4 si vous souhaitez changer les autres noms.

Réinitialisation du mode d'image

Tous les ajustements effectués dans les menus **Image: bases** et **Image : avancé** peuvent être retournés aux valeurs prédéfinies de l'usine avec un appui de touche sur la sélection de **Réinit.**

Pour réinitialiser le mode d'image aux valeurs prédéfinies de l'usine :

1. Dans le menu **Image: bases**, sélectionnez **Mode Image** et appuyez sur **◀/►** pour sélectionner le mode (y compris **Util. 1**, **Util. 2** ou **Util. 3**) que vous souhaitez réinitialiser.
2. Appuyez sur **▼** pour sélectionner **Réinitialiser paramètres image** et appuyez sur **ENTER**. Le message de confirmation s'affiche.
3. Appuyez sur **◀/►** pour sélectionner **Réinit.** et appuyez sur **ENTER**. Le mode d'image retournera aux paramètres prédéfinis de l'usine.
4. Répétez les étapes 1 à 3 si vous souhaitez réinitialiser d'autres modes d'image.

 Il ne faut pas confondre la fonction Réinitialiser paramètres image ici, avec la fonction Rétablir tous les param. dans le menu Paramètres avancés. La fonction Rétablir tous les param. retourne la plupart des paramètres aux valeurs prédéfinies à l'usine de l'ensemble du système. Voir "[Rétablir tous les param.](#)" à la page 67 pour plus d'informations.

Réglage fin de la qualité d'image

Quel que soit le mode d'image sélectionné, il est possible d'effectuer un réglage fin de ces paramètres pour correspondre à tous les buts de présentation. Ces ajustements seront enregistrés dans le mode prédéfini actuel lorsque vous quittez le menu à l'écran.

Ajustement de Luminosité

Sélectionnez **Luminosité** dans le menu **Image: bases** et ajustez les valeurs en appuyant sur ◀/▶ sur le projecteur ou la télécommande.

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



Ajustement de Contraste

Sélectionnez **Contraste** dans le menu **Image: bases** et ajustez les valeurs en appuyant sur ◀/▶ sur le projecteur ou la télécommande.

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



Ajustement de Couleur

Sélectionnez **Couleur** dans le menu **Image: bases** et ajustez les valeurs en appuyant sur ◀/▶ sur le projecteur ou la télécommande.

Une valeur inférieure donne des couleurs moins saturées ; avec un réglage sur la valeur minimale, l'image s'affiche en noir et blanc. Si le réglage est trop élevé, les couleurs de l'image seront trop vives, ce qui donnera un aspect irréaliste à l'image.

Ajustement de Teinte

Sélectionnez **Teinte** et ajustez les valeurs en appuyant sur ◀/▶ sur le projecteur ou la télécommande.

Plus la valeur est élevée, plus l'image tire vers le rouge. Plus la valeur est faible, plus l'image tire vers le vert.

Ajustement de Netteté

Sélectionnez **Netteté** et ajustez les valeurs en appuyant sur ◀/▶ sur le projecteur ou la télécommande.

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



Contrôles avancés de la qualité d'image

D'autres fonctions avancées sont disponibles dans le menu **Image : avancé** pour être ajustées selon vos préférences. Pour enregistrer les paramètres, appuyez simplement sur **MENU** pour quitter le menu à l'écran.

Paramètre Niveau noir

Sélectionnez **Niveau noir** et appuyez sur ◀/▶ du projecteur ou de la télécommande pour sélectionner **0 IRE** ou **7,5 IRE**.

Le signal vidéo en niveau de gris est mesuré en unités IRE. Dans certaines régions qui utilisent le standard TV NTSC, le niveau de gris est mesuré de 7,5 IRE (noir) à 100 IRE (blanc). Cependant dans d'autres régions qui utilisent des appareils PAL ou le standard NTSC japonais, le niveau de gris est mesuré de 0 IRE (noir) à 100 IRE (blanc). Il est suggéré de vérifier la source d'entrée pour déterminer si elle est 0 IRE ou 7,5 IRE, puis de sélectionner en fonction.

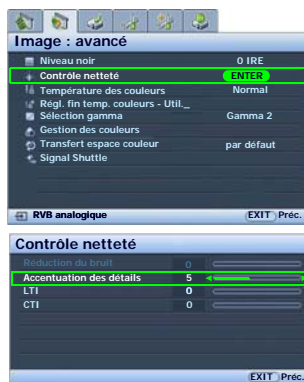


Contrôle de la netteté de l'image

Des images projetées statiques ou bruyantes sont possibles.

Pour obtenir la meilleure netteté de l'image :

1. Sélectionnez **Contrôle netteté** et appuyez sur **ENTER** sur le projecteur ou la télécommande pour afficher la page **Contrôle netteté**.
2. Appuyez sur ▲/▼ pour sélectionner l'option que vous souhaitez changer et appuyez sur ◀/▶ pour sélectionner votre valeur souhaitée.
 - **Réduction du bruit**: Réduit le bruit électrique de l'image causé par différents lecteurs média. Plus la valeur est élevée, plus le bruit est faible.
 - **Accentuation des détails**: Rend l'image plus nette. Plus la valeur est élevée, plus l'image révèle ses détails.
 - **LTI** (Amélioration de transmission de la luminance) : Améliore la luminosité de l'image. Plus la valeur est élevée, plus l'effet est distinct.
 - **CTI** (Amélioration de transmission chroma) : Réduit la marbrure des couleurs. Plus la valeur est élevée, plus l'effet est distinct.

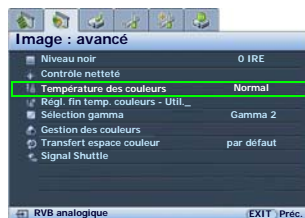


Sélection d'une température des couleurs*

Sélectionnez **Température des couleurs** et sélectionnez une valeur préférée en appuyant sur ◀/▶ sur le projecteur ou la télécommande.

Plusieurs réglages de température de couleurs sont disponibles.

1. **Lampe d'origine** : Avec la températures des couleurs d'origine de la lampe et une luminosité plus élevée. Ce paramètre est adapté aux environnements où une grande luminosité est requise, comme la projection des images dans les pièces bien éclairées.
2. **Chaud** : Le blanc des images tire vers le rouge.
3. **Normal** : Préserve la couleur normale des blancs.
4. **Froid** : Le blanc des images tire vers le bleu.
5. **Util. 1/Util. 2/Util. 3** : Rappelle les paramètres personnalisés dans le menu **Régl. fin temp. couleurs - Util._**. Voir "[Réglage d'une température des couleurs préférée](#)" à la page 48 pour plus d'informations.



*À propos des températures de couleurs :

Beaucoup de teintes sont considérées comme des blancs pour une multitude de raisons. La température de couleurs est un moyen courant de représenter la couleur blanche. Une couleur blanche avec une faible température de couleur semble tirer vers le rouge. Par contre, une couleur blanche dont la température de couleur est élevée tire davantage vers le bleu.

Réglage d'une température des couleurs préférée

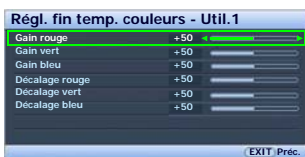
Pour régler une température des couleurs préférée :

1. Sélectionnez **Température des couleurs** et sélectionnez **Util. 1**, **Util. 2**, ou **Util. 3** en appuyant sur ◀/▶ du projecteur ou de la télécommande.
2. Appuyez sur ▼ pour sélectionner **Régl. fin temp. couleurs - Util._** et appuyez sur ENTER. La page **Régl. fin temp. couleurs - Util._** s'affiche.



Le nom de menu « Util._ » correspond au paramètre sélectionné dans **Température des couleurs**.

3. Appuyez sur ▲/▼ pour sélectionner l'option que vous souhaitez changer et ajustez les valeurs en appuyant sur ◀/▶.
 - **Gain rouge/Gain vert/Gain bleu** : Ajuste le niveau de contraste des rouges, verts et bleus.
 - **Décalage rouge/Décalage vert/Décalage bleu** : Ajuste le niveau de luminosité des rouges, verts et bleus.
4. Pour enregistrer et quitter les paramètres, appuyez sur **MENU** une fois ou sur **EXIT** deux fois.



Gestion des couleurs

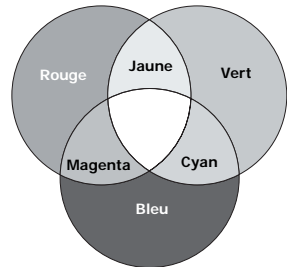
La **Gestion des couleurs** fournit six groupes de couleurs (RGBCMY) à ajuster à des valeurs préférées. Lorsque vous sélectionnez chaque couleur, vous pouvez ajuster sa plage et sa saturation en fonction de vos préférences.

Pour ajuster et stocker les paramètres :

1. Dans le menu **Image : avancé**, sélectionnez **Gestion des couleurs** et appuyez sur **ENTER**. La page **Gestion des couleurs** s'affiche.
2. Sélectionnez **Couleur primaire** et appuyez sur **◀/▶** pour sélectionner une couleur parmi **Rouge, Jaune, Vert, Cyan, Bleu** et **Magenta**.
3. Appuyez sur **▼** pour sélectionner **Valeurs** et appuyez sur **◀/▶** pour sélectionner la plage de couleur à laquelle vous souhaitez apporter un ajustement. Une plage plus élevée donnera des couleurs composées d'une plus grande proportion de ses deux couleurs adjacentes.



Veillez vous reporter à l'illustration à droite pour connaître l'interrelation des couleurs. Par exemple, si vous sélectionnez **Rouge** et réglez sa valeur sur 0, seul le rouge pur est sélectionné. L'augmentation des valeurs inclura à la fois le rouge proche du jaune et le rouge proche du magenta.



4. Appuyez sur **▼** pour sélectionner **Saturation** et ajustez le niveau de saturation des couleurs en appuyant sur **◀/▶**.
Si vous sélectionnez **Rouge** et réglez sa valeur sur 0, seule la saturation du rouge pur sera affectée.



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

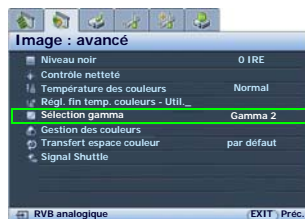
5. Pour quitter et enregistrer les paramètres, appuyez sur **MENU** une fois ou sur **EXIT** deux fois.

Sélection d'un paramètre Gamma

Sélectionnez **Sélection gamma** et sélectionnez une valeur préférée en appuyant sur ◀/▶ sur le projecteur ou la télécommande.

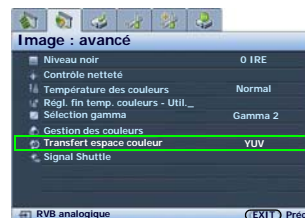
Gamma se rapporte à la relation entre la source d'entrée et la luminosité d'image. Plus la valeur est faible, plus les détails noirs sont visibles.

- Gamma 1 et 6
Augmente la luminosité moyenne de l'image.
Le meilleur choix pour un environnement éclairé, une salle de réunion ou un salon
- Gamma 2
Simule le standard d'affichage du PC.
- Gamma 3
Le meilleur choix pour utiliser les tableaux noirs comme écrans de projection.
- Gamma 4 : Standard sRGB courbe Gamma 2.2
Le meilleur choix pour afficher les photos sRGB.
- Gamma 5 et 7
Le meilleur choix pour afficher les films dans un environnement sombre.
- Gamma 8
Accentue les détails noirs.
Le meilleur réglage pour afficher les films avec de nombreux détails sombres, d'ombres, etc.



Transfert espace couleur

Dans le cas peu probable où vous connectez le projecteur à un décodeur TV via l'entrée PC (donnée) du projecteur (par exemple **RVB analogique**, **DVI-A** ou **RJ-45**) et l'image projetée affiche les mauvaises couleurs, veuillez changer l'espace couleur en **YUV**.



Fonctionnement en altitude

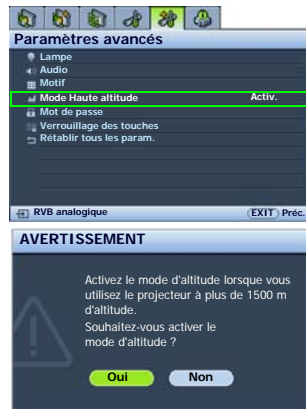
Il est recommandé d'activer le mode **Mode Haute altitude** lorsque vous utilisez le projecteur à plus de 1500 mètre (environ 4920 pieds) au-dessus du niveau de la mer ou si vous avez l'intention de l'utiliser pendant plusieurs heures (> 10 heures) sans l'éteindre.

Pour activer **Mode Haute altitude** :

1. Appuyez sur le bouton **MENU**, puis appuyez sur ◀/▶ jusqu'à la sélection du menu **Paramètres avancés**.
2. Appuyez sur ▼ pour sélectionner **Mode Haute altitude**.
3. Appuyez sur ◀ ▶ pour sélectionner **Activ.**. Un message de confirmation s'affiche.
4. Sélectionnez **Oui** et appuyez sur **ENTER**.

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

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



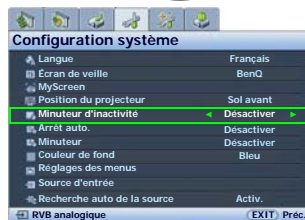
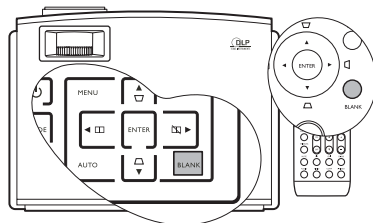
Masquer l'image

Pour attirer l'attention du public sur le présentateur, vous pouvez utiliser le bouton **BLANK** du projecteur et de la télécommande pour masquer l'image à l'écran. Lorsque l'image est masquée, le message « **BLANK** » s'affiche dans le coin inférieur droit de l'écran. Lorsque cette fonction est activée et qu'une entrée audio est connectée, le son demeure audible.

Vous pouvez définir un délai dans le menu **Configuration système > Minuteur d'inactivité** pour restaurer l'image automatiquement après une période pendant laquelle aucune action n'est effectuée sur le projecteur ou la télécommande. Le délai peut être compris entre 5 et 30 minutes (par paliers de 5 minutes).

Si les délais prédéfinis ne sont pas adaptés à votre présentation, sélectionnez **Désactiver**.

Que **Minuteur d'inactivité** soit activé ou non, vous pouvez appuyer sur n'importe quel bouton (sauf sur **LASER**) à tout moment pour restaurer l'image.



Évitez de placer des objets devant la lentille 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.

Afficher plus d'une source d'image en même temps

Votre projecteur peut afficher simultanément des images provenant de deux sources d'entrée différentes, ce qui vous permet d'enrichir votre présentation. Assurez-vous que les signaux que vous souhaitez afficher sont correctement connectés au projecteur.

Partage de l'écran

Le projecteur peut afficher deux sources d'entrées en divisant la projection de manière égale en deux écrans à gauche et à droite. Chaque source utilise alors au plus 640 x 768 pixels de la projection. Pour afficher l'écran divisé :

- **Utilisation du projecteur ou de la télécommande**

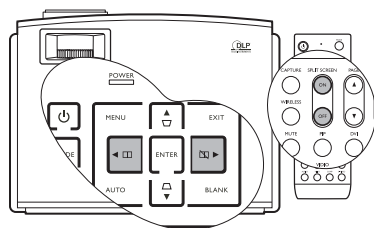
Appuyez sur **⏻** sur le projecteur ou **SPLIT SCREEN/ON** sur la télécommande pour diviser l'écran de projection et continuez à appuyer jusqu'à ce que le mode d'affichage souhaité soit sélectionné.

Pour restaurer la projection à écran complet, appuyez sur **⏻** ou **SPLIT SCREEN/OFF**.

- **Utilisation des menus à l'écran**

1. Appuyez sur le bouton **MENU**, puis appuyez sur **◀/▶** jusqu'à la sélection du menu **Affichage**.
2. Appuyez sur **▼** pour sélectionner **Split Screen** et appuyez sur **ENTER**. La page **Split Screen** s'affiche.
3. Sélectionnez **Split Screen** et appuyez sur **◀/▶** pour sélectionner **Activ.**.

Le projecteur sélectionnera les deux signaux actuellement actifs pour les afficher et la dernière image vue sera affichée sur le côté droit comme source principale.



Voir "**Liste des conflits de sources de Split Screen et PIP**" à la page 54 pour les conflits de combinaison de source.

4. Pour changer la **Source gauche** ou **Source droite**, appuyez sur **▼** pour sélectionner **Source gauche** ou **Source droite**, et appuyez sur **ENTER**. La page de sélection de la source s'affiche.
5. Utilisez **▲/▼** pour sélectionner la source que vous souhaitez afficher pour la fenêtre de gauche et de droite et appuyez sur **ENTER** pour enregistrer le paramètre et retourner à la page **Split Screen**.
6. Pour modifier les paramètres à l'écran pour l'une des deux sources (Gauche ou Droite), sélectionnez **Fenêtre active**, et appuyez sur **◀/▶** pour sélectionner la source que vous souhaitez modifier.



Les réglages effectués dans les menus à l'écran ne seront effectifs que dans la fenêtre active. Voir "**Fonctions désactivées pour les fenêtres actives**" à la page 54 pour les exceptions.

7. Pour changer la position de la petite image, sélectionnez **Position** et appuyez plusieurs fois sur ◀ / ▶ jusqu'à la sélection d'une position convenable.
8. Pour redimensionner la petite image, sélectionnez **Taille** et appuyez sur ◀ / ▶ pour choisir la taille PIP entre **Petit** ou **Grand**.
9. Pour enregistrer et quitter le menu à l'écran, appuyez sur **MENU** une fois ou plusieurs fois sur **EXIT**.

Liste des conflits de sources de Split Screen et PIP

Les combinaisons de sources suivantes ne peuvent pas être affichées en même temps pour les fonctions **Split Screen** et **PIP** : DVI-A+DVI-D, Composante+Vidéo, Composante+S-Vidéo, RJ-45+Vidéo, RJ-45+S-Vidéo, et Vidéo+S-Vidéo.

Fonctions désactivées pour les fenêtres actives

Les fonctions de menu à l'écran suivantes ne peuvent pas fonctionner sur la fenêtre principale pour **Split Screen** : Partage de l'écran numérique, Zoom numérique, Défilement, PIP, MyScreen, Recherche auto de la source, Rapport H/L.

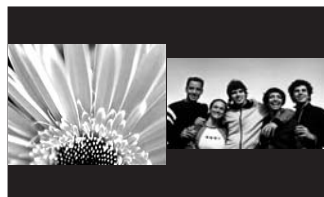
Les fonctions de menu à l'écran suivantes ne peuvent pas fonctionner sur la fenêtre principale pour **PIP** : Partage de l'écran numérique, Zoom numérique, Défilement, Split Screen, MyScreen, Recherche auto de la source.

La manière d'affichage de Split Screen

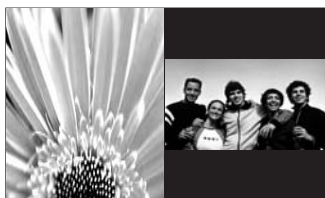
- Partage égal



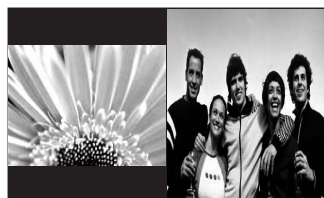
- Proportionnel



- Agrandir l'écran gauche



- Agrandir l'écran droit



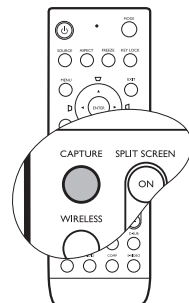
Création de votre propre écran de démarrage

En plus de sélectionner l'écran de démarrage prédéfini du projecteur parmi les options logo BenQ ou écran bleu, vous pouvez créer votre propre écran de démarrage à partir d'une image projetée depuis votre ordinateur ou source vidéo.

Pour créer votre propre écran de démarrage, projetez l'image que vous souhaitez utiliser comme écran de démarrage à partir d'un ordinateur ou d'une source vidéo. Les autres étapes sont les suivantes.

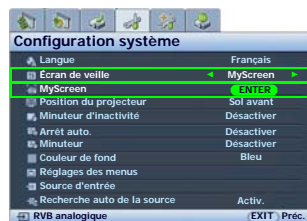
• Utilisation de la télécommande

1. Appuyez sur le bouton **CAPTURE** de la télécommande.
2. Un message de confirmation s'affiche. Appuyez sur **CAPTURE** ou **ENTER** à nouveau.
3. Le message « **Copie d'écran** » s'affiche tandis que le projecteur traite l'image. Patientez.
4. En cas de réussite, le message « **Copie réussie** » s'affiche à l'écran. L'image capturée est enregistrée en tant que **MyScreen**.
5. Pour que l'image capturée s'affiche en tant qu'écran de démarrage, définissez **MyScreen** dans le menu **Configuration système** > **Écran de veille** et redémarrez le projecteur.



• Utilisation des menus à l'écran

1. Appuyez sur le bouton **MENU**, puis appuyez sur **◀/▶** jusqu'à la sélection du menu **Configuration système**.
2. Appuyez sur **▼** pour sélectionner **MyScreen** et appuyez sur **ENTER**.
3. Répétez les étapes 2-5 de la section « Utilisation de la télécommande » pour capturer et afficher l'image capturée.



Dans le cas peu probable que la capture échoue, changez votre image cible.

Personnalisation de l'affichage des menus du projecteur

Les menus de l'affichage des menus à l'écran peuvent être paramétrés selon vos besoins. Les paramètres suivants n'affectent en aucun cas les paramètres de projection, le fonctionnement ou les performances du projecteur.

- **Renommer mode utilisateur** : Voir "[Renommer les modes utilisateur](#)" à la page 45 pour plus d'informations.
- **Durée aff. des menus** dans le menu **Configuration système** > **Réglages des menus** détermine le temps d'attente avant la désactivation de l'affichage du menu à l'écran lorsque vous n'actionnez aucune touche. Ce temps d'attente est compris entre 5 et 30 secondes (par paliers de 5 secondes). Utilisez **◀/▶** pour sélectionner le délai qui convient.
- **Position des menus** dans le menu **Configuration système** > **Réglages des menus** détermine la position du menu à l'écran dans cinq emplacements. Utilisez **◀/▶** pour sélectionner la position qui convient.


- **Langue** dans le menu **Configuration système** détermine la langue des menus à l'écran. Voir "[Utilisation des menus](#)" à la page 32 pour plus d'informations.
- **Écran de veille** dans le menu **Configuration système** sélectionne le logo à afficher lors de la phase de démarrage du projecteur. Voir "[Création de votre propre écran de démarrage](#)" à la page 55 pour plus d'informations.

Ajustement du son

Les réglages du son effectués comme suit auront effet sur le haut-parleur du projecteur, et en cas d'utilisation de haut-parleurs externes, sur le signal de sortie audio.

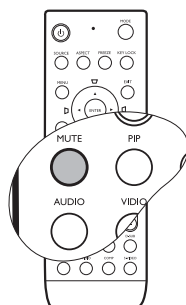
Assurez-vous d'avoir établi les connexions appropriées à l'entrée ou aux entrées audio du projecteur et en cas d'utilisation de haut-parleurs externes, aux sorties audio du projecteur. Voir "[Connexion de l'appareil audio](#)" à la page 29 pour plus d'informations.

Désactivation du son

Appuyez sur le bouton **MUTE** de la télécommande pour désactiver temporairement le son. Lorsque le son est désactivé, l'écran affichera  dans le coin supérieur droit de l'écran.

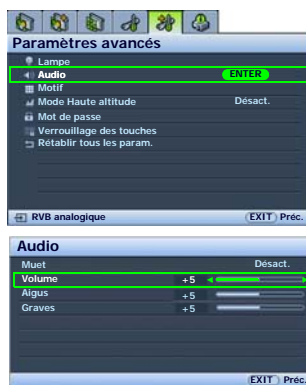
Pour restaurer le son, appuyez sur **MUTE** à nouveau.

Vous pouvez également désactiver et activer le son dans le menu **Paramètres avancés** > **Audio**. Voir l'image du menu à l'écran sur cette page pour plus d'informations.



Autres réglages du son

1. Appuyez sur **AUDIO** sur la télécommande pour afficher la page **Audio**.
(La seconde option pour accéder au menu **Audio** est d'appuyer sur **MENU** pour ouvrir le menu à l'écran, sélectionnez **Audio** dans le menu **Paramètres avancés**, et appuyez sur **ENTER**.)
2. Pour ajuster le volume du son, appuyez sur ▼ pour sélectionner **Volume** et appuyez sur ◀/▶ pour ajuster le niveau.
3. Pour ajuster les aigus du son, appuyez sur ▼ pour sélectionner **Aigus** et appuyez sur ◀/▶ pour ajuster le niveau.
4. Pour ajuster les graves du son, appuyez sur ▼ pour sélectionner **Graves** et appuyez sur ◀/▶ pour ajuster le niveau.



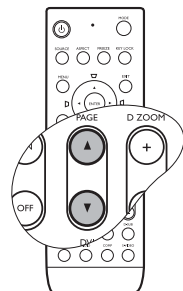
Sélection	◀ Appui ▶	
Volume	plus petit	plus haut
Aigus	plus faible	plus fort
Graves	plus faible	plus fort


Opérations de pagination à distance

Connectez votre projecteur à un PC ou un ordinateur portable à l'aide d'un câble USB avant d'utiliser la fonction de pagination. Voir "[Connexion à un ordinateur](#)" à la page 23 pour plus d'informations.

Vous pouvez piloter votre logiciel d'affichage (sur un PC connecté) répondant aux commandes page précédente/page suivante (comme Microsoft PowerPoint) en appuyant sur les touches **PAGE ▲/▼** de la télécommande.

Si la fonction de pagination à distance ne marche pas, vérifiez que la connexion USB est correcte et que vous disposez de la version la plus récente du pilote de votre souris.

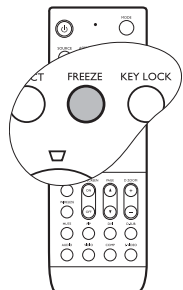


 **La fonction de pagination à distance ne peut pas fonctionner avec le système d'exploitation Microsoft® Windows® 98. Les systèmes d'exploitation Windows® XP ou plus récent sont recommandés.**

Figer l'image

Appuyez sur **FREEZE** sur la télécommande pour figer l'image. « **FREEZE** » s'affiche alors dans le coin supérieur droit de l'écran. Pour reprendre la lecture, appuyez sur n'importe quelle touche (sauf **LASER**) du projecteur ou de la télécommande.

Même si une image est figée à l'écran, la lecture des images se poursuit sur le magnétoscope ou autre appareil. Si les appareils connectés ont une sortie audio active, vous entendez toujours le son même lorsque l'image est figée.



Touches de contrôle du verrouillage

Avec le verrouillage des touches du projecteur ou de la télécommande, vous pouvez éviter que les paramètres de votre projecteur soient modifiés accidentellement (par des enfants, par exemple). Lorsque Verrouillage des touches est activé, aucune touche du projecteur ou de la télécommande ne fonctionnera à l'exception de **LASER** et **EXIT**.

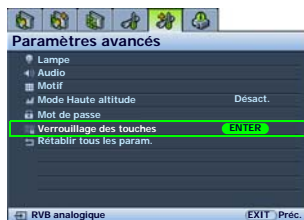
Pour verrouiller les touches :

- **Utilisation de la télécommande**

Appuyez sur le bouton **KEY LOCK** de la télécommande. Les touches de contrôle sont verrouillées.



- **Utilisation des menus à l'écran**


1. Appuyez sur le bouton **MENU**, puis appuyez sur **◀/▶** jusqu'à la sélection du menu **Paramètres avancés**.
2. Appuyez sur **▼** pour sélectionner **Verrouillage des touches** et appuyez sur **ENTER**. Les touches de contrôle sont verrouillées.




Pour déverrouiller les touches, maintenez enfoncé **EXIT** sur le projecteur pendant 5 secondes ou appuyez sur **EXIT** sur la télécommande.

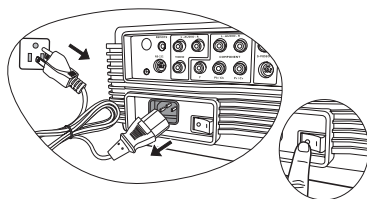
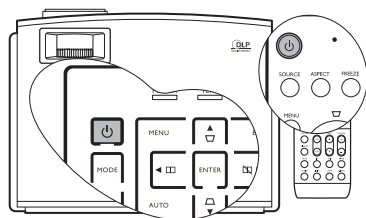
Arrêt du projecteur

1. Appuyez sur le bouton  **Alimentation** du projecteur ou de 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 sur le bouton  **Alimentation**. Le **voyant de l'alimentation** clignote en orange, la lampe s'éteint et les ventilateurs continuent à tourner pendant environ 90 secondes pour refroidir le projecteur.

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

3. Une fois le processus de refroidissement terminé, le voyant de l'alimentation s'allume en orange.
4. Débranchez le cordon d'alimentation de la prise murale.

 **Pour gagner du temps, vous pouvez débrancher le projecteur directement après l'avoir mis hors tension sans attendre la fin du temps de refroidissement. Le refroidissement du projecteur se poursuivra même une fois l'appareil débranché. Vous pouvez ainsi le ranger sans attendre. Cependant, il n'est pas possible de le redémarrer tant que la période de refroidissement n'est pas terminée.**



Utilisation des menus

Système de menus

Notez que les menus affichés à l'écran varient en fonction du type de signal sélectionné.

Menu principal	Sous-menu	Options
Image: bases	Mode Image	(PC) Dynamique/Présentation/sRGB/Cinéma/Tableau noir/Util. 1/Util. 2/Util. 3 (Vidéo) Dynamique/standard/Cinéma/Util. 1/Util. 2/Util. 3
	Charger paramètres à partir de	
	Luminosité	0-100
	Contraste	0-100
	Couleur	0-100
	Teinte	-20→+20
	Netteté	0-8
	Réinitialiser paramètres image	
	Renommer mode utilisateur	
	Niveau noir	0 IRE/7,5 IRE
Image : avancé	Réduction du bruit	0/1/2/3
	Accentuation des détails	0-10
	LTI	0/1/2
	CTI	0/1/2
	Température des couleurs	Lampe d'origine/Chaud/Normal/Froid/Util. 1/Util. 2/Util. 3
	Gain rouge	0-100
	Gain vert	0-100
	Gain bleu	0-100
	Décalage rouge	0-100
	Décalage vert	0-100
	Décalage bleu	0-100
	Sélection gamma	Gamma 1-8
	Couleur primaire	Rouge/Jaune/Vert/Cyan/Bleu/Magenta
	Valeurs	0-100
	Saturation	0-100
	Transfert espace couleur	par défaut/RGB/YUV
	Signal Shuttle	(Consultez la section Signal Shuttle du manuel d'utilisation pour plus d'informations.)

Affichage	Rapport H/L		4:3/Anamorphosé/Remplissage/ Boîte aux lettres/Large/Réel
	Partage de l'écran numérique		-24+24
	Trapèze	Trapèze 2D	
		Correction en croissant	-20+20
	Objectif amovible		Activ./Désact.
	Position		
	Réglage hors balayage		0/1/2/3
	Zoom numérique		100%–300%
	Défilement		
	PIP	PIP	Activ./Désact.
		Source principale	RVB analogique/DVI-A/DVI-D/ RJ-45/S-Vidéo/Composante/Vidéo
		deuxième source	
		Fenêtre active	Principal/Deuxième
		Position	Coin sup. droit/Coin sup. gauche/ Coin inf. droit/Coin inf. gauche
	Split Screen	Taille	Grand/Petit
		Split Screen	Activ./Désact.
		Relation écran divisé	Partage égal/Proportionnel/ Agrandir l'écran gauche/Agrandir l'écran droit
		Source gauche	RVB analogique/DVI-A/DVI-D/ RJ-45/S-Vidéo/Composante/Vidéo
		Source droite	
	Réglage PC et composantes YPbPr	Fenêtre active	Gauche/Droite
		Taille H	-15+15
		Phase	-15+15
		Auto	

Configurati on système	Langue		ENGLISH/繁體中文/FRANÇAIS/ ESPAÑOL/DEUTSCH/ITALIANO/ 简体中文/한국어/日本語/ РУССКИЙ/Nederlands/Português/ Svenska/Čeština/Polski/
	Écran de veille		BenQ/Bleu/MyScreen
	MyScreen		
	Position du projecteur		Sol avant/Plafond avant/Sol arrière/ Plafond arrière
	Minuteur d'inactivité		Désactiver/5 min/10 min/15 min/ 20 min/25 min/30 min
	Arrêt auto.		Désactiver/5 min/10 min/15 min/ 20 min/25 min/30 min
	Minuteur		Désactiver/30 min/60 min/90 min/ 120 min/150 min/180 min/240 min/ 300 min/360 min
	Couleur de fond		Violet/Noir/Bleu
	Réglages des menus	Durée aff. des menus	5 sec/10 sec/15 sec/20 sec/25 sec/ 30 sec
		Position des menus	Centre/Coin sup. gauche/Coin sup. droit/Coin inf. droit/Coin inf. gauche
Paramètres avancés	Source d'entrée		RVB analogique/DVI-A/DVI-D/ RJ-45/S-Vidéo/Composante/Vidéo
	Recherche auto de la source		Activ./Désact.
	Lampe	Alimentation de la lampe	Normal/Economique
		Durée de vie de la lampe	(affiche les informations d'heures de la lampe)
		Réinit. du compteur horaire	
	Audio	Muet	Activ./Désact.
		Volume	0–10
		Aigus	0–10
		Graves	0–10
	Motif	Grille	
		Barre de couleurs	
	Mode Haute altitude		Activ./Désact.
	Mot de passe	Mot de passe	Activ./Désact.
		Modifier MP	(entre le mot de passe actuel)
Infos	Verrouillage des touches		
	Rétablir tous les param.		
	Source		
	Mode d'image		
	Résolution		
	Système		
	Durée de vie de la lampe	Normal	
		Economique	

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


Menu Image: bases

FONCTION (paramètre par défaut/valeur)	DESCRIPTION (paramètre par défaut/valeur)
Mode Image (RVB analogique/DVI-A/DVI-D/RJ-45: Présentation; S-Vidéo/ Composante/ Vidéo: standard)	Les modes d'image prédéfinis permettent d'optimiser le réglage de l'image en fonction du type de programme que vous souhaitez projeter. Voir " Sélection d'un mode d'image " à la page 43 pour plus d'informations.
Charger paramètres à partir de	Sélectionne un mode d'image adapté à vos besoins en ce qui concerne la qualité de l'image et règle l'image en fonction des sélections répertoriées plus bas. Voir " Configuration du mode Util. 1/Util. 2/Util. 3 " à la page 44 pour plus d'informations.
Luminosité (dépend de la source d'entrée sélectionnée)	Permet de régler la luminosité de l'image. Voir " Ajustement de Luminosité " à la page 46 pour plus d'informations.
Contraste (dépend de la source d'entrée sélectionnée)	Ajuste la gradation entre les zones sombres et claires de l'image. Voir " Ajustement de Contraste " à la page 46 pour plus d'informations.
Couleur (dépend de la source d'entrée sélectionnée)	Ajuste le niveau de saturation des couleurs (c'est-à-dire la quantité de chaque couleur dans une image vidéo). Voir " Ajustement de Couleur " à la page 46 pour plus d'informations.
Teinte (dépend de la source d'entrée sélectionnée)	Règle les tons des couleurs rouge et verte de l'image. Voir " Ajustement de Teinte " à la page 46 pour plus d'informations.
Netteté (2)	Ajuste l'image pour qu'elle s'affiche de façon plus nette ou plus floue. Voir " Ajustement de Netteté " à la page 46 pour plus d'informations.
Réinitialiser paramètres image	Rétablit les paramètres des menus Image: bases et Image : avancé aux valeurs par défaut de l'usine. Voir " Réinitialisation du mode d'image " à la page 45 pour plus d'informations.
Renommer mode utilisateur	Renomme Util. 1 , Util. 2 ou Util. 3 . Voir " Renommer les modes utilisateur " à la page 45 pour plus d'informations.

Menu Image : avancé

FONCTION (paramètre par défaut/valeur)	DESCRIPTION
Niveau noir (0 IRE)	Règle le niveau de gris de l'image en 0 IRE ou 7,5 IRE . Voir " Paramètre Niveau noir " à la page 47 pour plus d'informations.
Contrôle netteté	Ajuste la netteté de l'image. Voir " Contrôle de la netteté de l'image " à la page 47 pour plus d'informations.
Température des couleurs (dépend du Mode Image sélectionné)	Plusieurs réglages de température de couleurs sont disponibles. Voir " Sélection d'une température des couleurs* " à la page 48 pour plus d'informations.
Régl. fin temp. couleurs - Util._	Voir " Réglage d'une température des couleurs préférée " à la page 48 pour plus d'informations.
Sélection gamma (dépend du Mode Image sélectionné)	Voir " Sélection d'un paramètre Gamma " à la page 50 pour plus d'informations.
Gestion des couleurs	Voir " Gestion des couleurs " à la page 49 pour plus d'informations.
Transfert espace couleur (par défaut)	Voir " Transfert espace couleur " à la page 50 pour plus d'informations.
Signal Shuttle	Règle la qualité de l'image projetée via le signal RJ-45 . Ce menu est disponible lorsque l'accessoire en option-Échange du signal est connecté et le signal RJ-45 est détecté. Vous pouvez acheter le module Échange du signal chez les revendeurs BenQ.

Menu Affichage


FONCTION (paramètre par défaut/valeur)	DESCRIPTION
Rapport H/L (Remplissage)	Plusieurs options permettent de définir le rapport hauteur/largeur de l'image en fonction de votre source d'entrée. Voir " Sélection du rapport hauteur/largeur " à la page 40 pour plus d'informations.
Partage de l'écran numérique (0)	Permet de régler la position verticale de l'image projetée. Voir " Déplacer l'image en fonction des zones noires " à la page 40 pour plus d'informations.
Trapèze (0)	Corrige la distorsion trapézoïdale de l'image. Voir " Correction de la distorsion de l'image " à la page 38 pour plus d'informations.
Position (0)	Affiche la page de réglage de la position. Pour déplacer l'image projetée, utilisez les touches fléchées. Les valeurs indiquées dans la partie inférieure de la page changent à chaque fois que vous appuyez sur une touche jusqu'à ce qu'elles atteignent leur maximum ou minimum.
Réglage hors balayage (S-Vidéo/Vidéo: 1 ; le reste : 0)	Cache la mauvaise qualité d'image dans les quatre coins. Vous pouvez appuyer manuellement le bouton ◀/▶ pour décider la portion qui sera cachée. Régler sur 0 signifie que l'image est affichée à 100%. Plus la valeur est importante plus grande est la partie de l'image cachée, l'écran restant rempli et précis géométriquement.
Zoom numérique (100%)	Agrandit l'image projetée. Voir " Agrandir et rechercher des détails sur l'image projetée " à la page 42 pour plus d'informations.
Défilement (Central)	Affiche la page Défilement pour rechercher parmi les détails de l'image projetée, une fois l'image agrandie. Voir " Agrandir et rechercher des détails sur l'image projetée " à la page 42 pour plus d'informations.
PIP	Permet d'activer ou de désactiver la fenêtre PIP et d'effectuer les réglages en rapport. Voir " PIP (incrustation d'image) " à la page 53 pour plus d'informations.
Split Screen	Divise l'écran de projection en deux parties égales et effectue les réglages en rapport. Voir " Partage de l'écran " à la page 52 pour plus d'informations.
Réglage PC et composantes YPbPr	<p>Taille H (0) Règle la largeur horizontale de l'image.</p> <p>Phase (0) Ajuste la phase de l'horloge pour réduire la distorsion de l'image.</p> <p>Auto Ajuste la phase et la fréquence, automatiquement</p> 

Menu Configuration système

FONCTION (paramètre par défaut/valeur)	DESCRIPTION
Langue (English)	Règle la langue des menus à l'écran. Voir "Utilisation des menus" à la page 32 pour plus d'informations.
Écran de veille (logo BenQ)	Permet de sélectionner le logo à afficher lors de la phase de démarrage du projecteur. Trois options sont disponibles : Écran logo BenQ , écran Bleu ou MyScreen .
MyScreen	Permet de capturer et enregistrer l'image projetée en tant que My Screen. Voir "Création de votre propre écran de démarrage" à la page 55 pour plus d'informations.
Position du projecteur (Sol avant)	Vous pouvez installer le projecteur au plafond, derrière un écran ou encore l'associer à un ou plusieurs miroirs. Voir "Choix de l'emplacement" à la page 17 pour plus d'informations.
Minuteur d'inactivité (Désactiver)	Permet de définir la durée d'inactivité de l'affichage lorsque la fonction Écran vierge est activée. Une fois la durée écoulée, le projecteur restaure l'image. Voir "Masquer l'image" à la page 51 pour plus d'informations.
Arrêt auto. (Désactiver)	Empêche une projection non nécessaire lorsque aucun signal n'est détecté pendant longtemps. Voir "Régler Arrêt auto." à la page 69 pour plus d'informations.
Minuteur (Désactiver)	Règle le minuteur d'arrêt auto. Le minuteur peut être réglé avec une valeur entre 30 minutes et 3 heures.
Couleur de fond (Bleu)	Permet de choisir la couleur de fond de l'écran qui sera affichée lorsque aucun signal d'entrée n'est détecté.
Réglages des menus	<p>Durée aff. des menus (15 sec) Détermine le temps d'attente avant la désactivation de l'affichage du menu à l'écran lorsque vous n'actionnez aucune touche. La durée est comprise entre 5 et 30 secondes (par paliers de 5 secondes).</p> <p>Position des menus (Centre) Permet d'activer l'affichage des menus à l'écran.</p>
Source d'entrée	Sélectionne une source d'entrée pour la projection. Voir "Changement de source d'entrée" à la page 36 pour plus d'informations.
Recherche auto de la source (Activé)	Détermine si le projecteur détecte automatiquement les sources d'entrée. Lorsque le balayage des sources est sur Activ. , le projecteur effectue un balayage des sources d'entrée jusqu'à obtention d'un signal. Si cette fonction n'est pas activée, le projecteur sélectionne la dernière source d'entrée utilisée. La valeur par défaut est « RVB analogique ».

Menu Paramètres avancés

FONCTION (paramètre par défaut/valeur)	DESCRIPTION
Lampe	<p>Alimentation de la lampe (Normal) Sélectionne la lampe du projecteur entre les modes Normal et Economique (Économique).</p> <p>Durée de vie de la lampe Affiche les informations d'heures de la lampe.</p> <p>Voir "Familiarisation avec les heures de la lampe" à la page 69 pour plus d'informations.</p> <p>Réinit. du compteur horaire Une fois la lampe changée, sélectionnez Réinit. pour remettre le compteur horaire de la lampe à « 0 ».</p> <p>Voir "Réinitialiser le compteur horaire de la lampe" à la page 73 pour plus d'informations.</p>
Audio	<p>Muet (Désact.) Permet de basculer le son du projecteur entre les modes veille et activé.</p> <p>Volume (5) Règle le volume.</p> <p>Aigus (5) Règle le niveau des aigus.</p> <p>Graves (5) Règle le niveau des basses.</p> <p>Voir "Ajustement du son" à la page 56 pour plus d'informations.</p>
Motif	<p>Grille Appuyez sur ENTER pour afficher le motif grille de test. Il vous aide à ajuster la taille et la mise au point de l'image et vérifier que l'image projetée n'a pas de distorsion.</p> <p>Barre de couleurs Appuyez sur ENTER pour afficher le motif barre de couleurs de test. Vous pouvez afficher ce motif de test pour vérifier que les couleurs vous conviennent.</p>
Mode Haute altitude (Désact.)	<p>Ce mode convient à l'utilisation du projecteur dans des zones de températures élevées ou en altitude. Voir "Fonctionnement en altitude" à la page 51 pour plus d'informations.</p>
Mot de passe	<p>Mot de passe (Désact.) Permet de restreindre l'utilisation du projecteur aux personnes connaissant le mot de passe. Voir "Utilisation de la fonction de mot de passe" à la page 33 pour plus d'informations.</p> <p>Modifier MP Vous serez invité à entrer le mot de passe avant de pouvoir le modifier. Voir "Utilisation de la fonction de mot de passe" à la page 33 pour plus d'informations.</p>

Verrouillage des touches	Verrouille les touches du projecteur ou de la télécommande à l'exception de LASER et EXIT . Voir " Touches de contrôle du verrouillage " à la page 57 pour plus d'informations.
Rétablir tous les param.	Rétablit les paramètres du menu Image: bases aux valeurs par défaut de l'usine.  Les paramètres suivants sont conservés : Noms des modes utilisateur, Trapèze, Position, Taille H, Phase, Langue, Position du projecteur, Mode Haute altitude, Lampe et Mot de passe.

Menu Infos

Ce menu vous indique l'état de fonctionnement actuel du projecteur.

 Quelques réglages de l'image ne sont disponibles que lorsque certaines sources d'entrée sont utilisées. Les réglages non disponibles ne s'affichent pas à l'écran.

FONCTION	DESCRIPTION
Source	Indique la source actuelle du signal.
Mode d'image	Indique le mode sélectionné dans le menu Image: bases > Mode Image .
Résolution	Indique la résolution native de la source d'entrée.
Système	Indique le système actuel : NTSC, PAL ou SECAM.
Durée de vie de la lampe	Affiche la durée d'utilisation de la lampe dans les modes Normal et Economique .

6. Entretien

Entretien du projecteur


Votre projecteur ne nécessite que peu d'entretien. La seule chose à laquelle vous devez veiller régulièrement est la propreté de la lentille. Voir "[Nettoyage de la lentille](#)" ci-dessous pour plus d'informations.

La lampe est la seule pièce de votre projecteur que vous pouvez retirer. Contactez votre revendeur si d'autres pièces doivent être remplacées.

Nettoyage de la lentille

Nettoyez la lentille dès que vous remarquez que sa surface est sale ou poussiéreuse.


- Utilisez une bombe d'air comprimé pour ôter la poussière.
- Si la lentille est sale, utilisez du papier lentille ou humidifiez un chiffon doux de produit nettoyant pour lentille et frottez légèrement la surface.

 **N'utilisez jamais de matériaux abrasifs.**

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 58, puis débranchez le cordon d'alimentation.

- Pour ôter la poussière ou la saleté, utilisez un chiffon sec et doux, sans peluche.
- 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 de stockage sont conformes aux valeurs recommandées pour l'appareil. Veuillez vous reporter à "[Caractéristiques](#)" à la page 78 ou consulter votre revendeur sur la portée.
- Rentrez les pieds de réglage.
- Retirez les piles de la télécommande.
- Placez le projecteur dans son emballage d'origine ou équivalent.

Transport du projecteur

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

Informations relatives à la lampe

Familiarisation avec les heures de la lampe

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

Équivalent heure lampe

= 1 (heures d'utilisation en mode économique) + 4/3 (heures d'utilisation en mode normal)

📖 Voir "**Régler Alimentation de la lampe en Economique**" ci-dessous pour plus d'informations sur le mode Economique.

Pour obtenir les informations d'heures de la lampe.

1. Appuyez sur le bouton **MENU**, puis appuyez sur **◀/▶** jusqu'à la sélection du menu **Paramètres avancés**.
2. Appuyez sur **▼** pour sélectionner **Lampe** et appuyez sur **ENTER**. La page **Lampe** s'affiche.
3. Sélectionnez **Durée de vie de la lampe** et appuyez sur **ENTER** pour afficher la page **Durée de vie de la lampe**.
4. Pour quitter le menu, appuyez sur **MENU**.

À propos de **Durée de vie rest.**:

Durée de vie rest. affiche le pourcentage de durée de vie restante de la lampe. La méthode de calcul de la durée est la suivante :

Durée restante = $[1 - (\text{Heures lampe totales} / 4000)] \times 100\%$

Augmenter la durée de vie de la lampe

La lampe de projection est un consommable qui habituellement peut durer jusqu'à 3000 à 4000 heures avec une utilisation appropriée. Pour avoir une durée de vie de la lampe aussi longue que possible, vous pouvez effectuer les réglages suivants via le menu à l'écran.

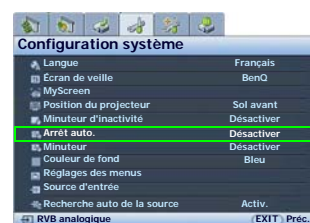
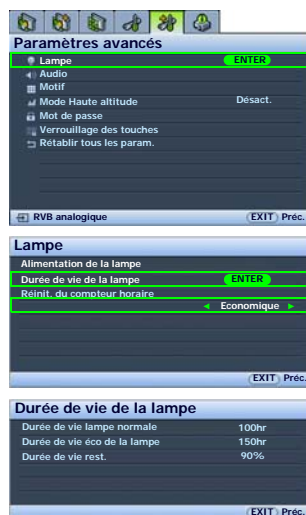
• Régler Alimentation de la lampe en Economique

L'utilisation du mode **Economique** réduit le bruit de l'appareil et sa consommation de 20%. Lorsque le mode **Economique** est activé, l'émission lumineuse est réduite, ce qui crée des images plus sombres.

Régler le projecteur en mode **Economique** étend également la fonction de fermeture automatique du compteur horaire de la lampe. Pour régler le mode **Economique**, allez au menu **Paramètres avancés** > **Lampe** > **Alimentation de la lampe** et appuyez sur **◀/▶**.

• Régler Arrêt auto.

Cette fonction permet au projecteur de s'éteindre automatiquement si aucune source d'entrée n'est détectée après un certain temps.






Pour régler le mode **Arrêt auto.**, allez au menu **Configuration système > Arrêt auto.** et appuyez sur ◀/▶. Le délai peut être compris entre 5 et 30 minutes (par paliers de 5 minutes). Si les délais prédéfinis ne sont pas adaptés à votre présentation, sélectionnez **Désactiver**. Le projecteur ne s'éteindra pas automatiquement pendant une certaine période.

Quand remplacer la lampe

Lorsque le **voyant de la lampe** est rouge ou qu'un message conseillant de remplacer la lampe s'affiche, installez une nouvelle lampe ou consultez votre revendeur. L'utilisation d'une lampe usagée pourrait entraîner des dysfonctionnements au niveau du projecteur, voire une explosion.

Lorsque la lampe est trop chaude, le voyant de la lampe et le voyant d'avertissement de surchauffe s'allument. Mettez le projecteur hors tension et laissez-le refroidir pendant 45 minutes. Si le voyant de la lampe ou de la température reste allumé à la mise sous tension du projecteur, consultez votre revendeur. Voir "[Voyants](#)" à la page 74 pour plus d'informations.

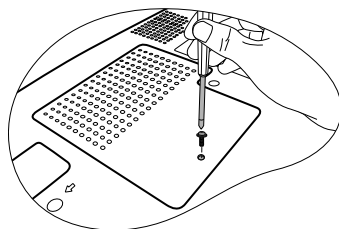
Les messages d'avertissement suivants s'affichent pour vous rappeler de remplacer la lampe.

État	Message
<p>La lampe a déjà fonctionné pendant 3000 heures. Pour un résultat optimal, installez une nouvelle lampe. Si le projecteur fonctionne généralement en mode Economique (voir "Familiarisation avec les heures de la lampe" à la page 69), il peut continuer à fonctionner jusqu'à ce que l'avertissement de 3950 heures apparaisse.</p> <p>Appuyez sur ENTER pour ignorer le message.</p>	
<p>La lampe a déjà fonctionné pendant 3950 heures. Il est fortement recommandé de remplacer la lampe lorsqu'elle a atteint cette durée de vie. La lampe est un consommable. La luminosité de la lampe diminue sur la durée. Ce phénomène est tout à fait normal. La lampe peut être remplacée dès que vous remarquez une diminution significative de la luminosité. Si la lampe n'a pas été remplacée auparavant, vous devriez le faire après 3950 heures d'utilisation.</p> <p>Appuyez sur ENTER pour ignorer le message.</p>	
<p>La lampe a déjà fonctionné pendant 4000 heures. La lampe DOIT être remplacée pour que le projecteur puisse fonctionner correctement.</p> <p>Appuyez sur ENTER pour ignorer le message.</p>	

Remplacement de la lampe

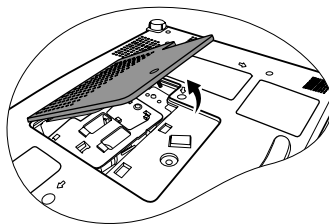
- ⚠ • Pour éviter tout risque d'électrocution, mettez toujours le projecteur hors tension et débranchez le cordon d'alimentation avant de procéder au remplacement de la lampe.
- Pour éviter de vous brûler, laissez le projecteur refroidir pendant 45 minutes au moins avant de procéder au remplacement de la lampe.
- Pour éviter de vous blesser les doigts et d'endommager les composants internes, procédez avec précaution lors du retrait des débris de verre de la lampe.
- Pour éviter de vous blesser les doigts et/ou de détériorer la qualité de l'image en touchant la lentille, évitez de toucher le compartiment vide une fois la lampe retirée.
- Cette lampe contient du mercure. Mettez la lampe au rebut conformément aux réglementations locales relatives à l'élimination des déchets dangereux.

1. Mettez le projecteur hors tension et débranchez-le de la prise murale. Si la lampe est chaude, laissez-la refroidir pendant 45 minutes pour éviter de vous brûler.
2. Retournez le projecteur. Desserrez les vis du couvercle de la lampe.

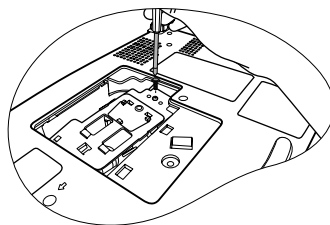


3. Retirez le couvercle de la lampe du projecteur.

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



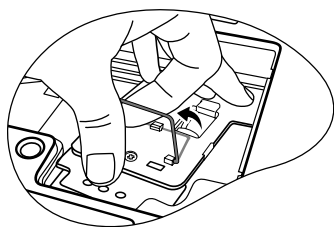
4. Desserrez la vis qui tient la lampe en place.



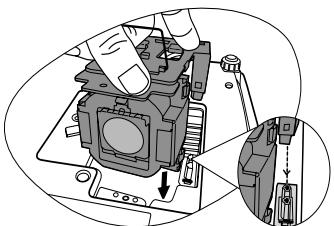
5. Levez la poignée de sorte qu'elle soit placée verticalement. Tirez doucement sur la poignée pour retirer la lampe du projecteur.



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



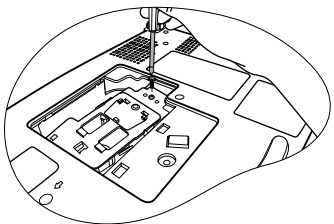
6. Comme indiqué sur l'illustration, alignez les deux repères de la nouvelle lampe sur les orifices du projecteur, puis insérez-la entièrement dans le projecteur.



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

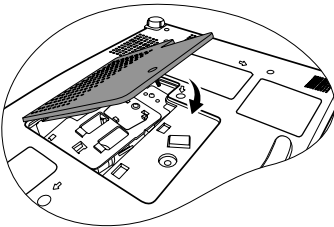


- Une vis mal serrée peut être à l'origine d'une mauvaise connexion, susceptible d'entraîner des dysfonctionnements au niveau du projecteur.
- Ne serrez pas la vis excessivement.



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

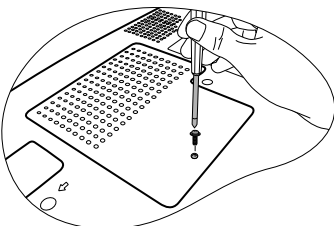
9. Remplacez le couvercle de la lampe sur le projecteur.



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



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



11. Redémarrez le projecteur.



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

Réinitialiser le compteur horaire de la lampe

12. Après le logo de démarrage, appuyez sur **MENU**, puis appuyez sur ◀/▶ jusqu'à la sélection du menu **Paramètres avancés**.
13. Appuyez sur ▼ pour sélectionner **Lampe** et appuyez sur **ENTER**. La page **Lampe** s'affiche.
14. Sélectionnez **Réinit. du compteur horaire** et appuyez sur **ENTER**. Un message d'avertissement s'affiche pour vous demander si vous souhaitez réinitialiser le compteur de la lampe. Sélectionnez **Réinit.** et appuyez sur **ENTER**. Le compteur horaire de la lampe sera remis à « 0 ».

☞ Ne le réinitialisez pas si la lampe n'est pas nouvelle ou si elle n'a pas été remplacée ; cela risquerait d'endommager la lampe.



Voyants

Voyant			État et description
Alimentation	Temp	Lampe	
Orange	Orange	Orange	Le projecteur vient d'être connecté à une prise secteur.
Orange	Rouge	Rouge	Mise sous tension de l'alimentation principale
Orange	Désact.	Désact.	Mode veille
Vert Clignotant	Désact.	Désact.	Mise en marche
Vert	Désact.	Désact.	Fonctionnement normal
Orange Clignotant	Désact.	Désact.	<ul style="list-style-type: none"> 90 secondes de refroidissement sont nécessaires au projecteur car il n'a pas été correctement mis hors tension et la phase de refroidissement n'a pas eu lieu. Le projecteur doit refroidir pendant 90 secondes après sa mise hors tension.
Désact.	Désact.	Rouge	<ul style="list-style-type: none"> La lampe a été endommagée. Veuillez contacter le service à la clientèle local de BenQ pour l'achat d'une nouvelle lampe.
Orange	Désact.	Rouge	<ul style="list-style-type: none"> La lampe est mal fixée. La lampe a été endommagée. Veuillez contacter le service à la clientèle local de BenQ pour l'achat d'une nouvelle lampe.
Désact.	Rouge	Désact.	Le projecteur s'est éteint automatiquement. Si vous tentez de redémarrer votre projecteur, celui-ci va de nouveau s'éteindre. En pareil cas, contactez votre revendeur.
Désact.	Rouge	Rouge	
Désact.	Rouge	Vert	
Désact.	Rouge	Orange	
Rouge	Rouge	Rouge	
Rouge	Rouge	Vert	
Rouge	Rouge	Orange	
Vert	Rouge	Rouge	
Vert	Rouge	Vert	
Vert	Rouge	Orange	
Orange	Rouge	Rouge	
Orange	Rouge	Vert	
Orange	Rouge	Orange	
Désact.	Vert	Rouge	
Désact.	Vert	Orange	
Désact.	Orange	Rouge	

7. Dépannage

② 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 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 allumé.
Nouvelle tentative de mise sous tension du projecteur durant la phase de refroidissement.	Attendez que la phase de refroidissement soit terminée.

② Pas d'image

Origine	Solution
La source vidéo n'est pas sous tension ou est mal connectée.	Mettez la source vidéo sous tension et vérifiez si le câble de signal est bien connecté.
Le projecteur n'est pas connecté correctement à la source d'entrée.	Vérifiez son raccordement.
La source d'entrée n'a pas été sélectionnée correctement.	Sélectionnez la bonne source d'entrée à l'aide de la touche SOURCE du projecteur ou de la télécommande.
Le couvercle de la lentille n'a pas été retiré.	Retirez le couvercle de l'objectif.

② Image brouillée

Origine	Solution
La lentille de projection n'est pas correctement réglée.	Réglez la mise au point de la lentille 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 de l'appareil.
Le couvercle de la lentille n'a pas été retiré.	Retirez le couvercle de l'objectif.

② La télécommande ne fonctionne pas

Origine	Solution
Les piles sont usées.	Remplacez-les.
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 6 mètres (19,5 pieds) du projecteur.

② Le voyant d'avertissement de surchauffe clignote en rouge.

Origine	Solution
La température interne trop élevée ou les ventilateurs ne fonctionnent pas.	Éteignez le projecteur et consultez un réparateur agréé. Voir "Voyants" à la page 74 pour plus d'informations.

- ⑦ L'image projetée depuis l'ordinateur est trop grande pour l'écran ou semble être tronquée

Origine	Solution
La résolution de l'ordinateur ne correspond pas à la résolution du projecteur.	1. Assurez-vous que les paramètres Position H et Position V du menu Affichage > Position sont corrects.
Le réglage du moniteur externe de l'ordinateur est verrouillé sur 640 x 480.	2. Configurez la résolution d'affichage externe de l'ordinateur en fonction de la résolution native du projecteur (1280 x 768 pour le modèle SP830/SP831). Si cette option n'est pas disponible, sélectionnez l'une des options compatibles répertoriées à la section " Fréquences de fonctionnement pour l'entrée PC (notamment DVI-I) " à la page 79.
	3. Vérifiez que vos fichiers de présentation ne sont pas créés pour une résolution différente.

- ⑦ Le programme Lecteur Windows Media fonctionne parfaitement sur mon ordinateur, mais la fenêtre de film est sombre sur mon projecteur, tandis que les outils Lecteur Media s'affichent correctement.

Origine	Solution
L'affichage externe de l'ordinateur est défini comme affichage secondaire.	Modifiez les paramètres de l'affichage. Cliquez sur Démarrer > Panneau de configuration > Affichage > Paramètres > Avancé > Affichage. Reportez-vous à la documentation de votre ordinateur pour plus d'informations, si vous ne trouvez pas les paramètres d'affichage en suivant les instructions ci-dessus. Définissez le moniteur sur Primaire et le panneau sur Secondaire. Vous verrez la fenêtre de film sur l'écran de projection, et la fenêtre de film Panneau sera sombre.

⑦ La fonction de souris à distance ne marche pas.


Origine	Solution
Le câble USB n'est pas connecté correctement au projecteur ou à l'ordinateur.	Vérifiez son raccordement. Voir " Connexion à un ordinateur " à la page 23 pour plus d'informations. Si la souris ne fonctionne toujours pas, vérifiez le pilote de souris. Reportez-vous à la documentation de la souris pour plus d'informations.

⑦ L'image est statique ou bruyante.

Origine	Solution
Vous utilisez un câble d'ordinateur supérieur à 2 mètres (6 pieds) ou un câble d'extension.	Utilisez câble de signal de taille normale et évitez d'utiliser câble d'extension.
Les câbles d'ordinateur et vidéo interfèrent l'un avec l'autre.	Éloignez câbles d'ordinateur et vidéo autant que possible du cordon d'alimentation pour empêcher les interférences.

8. Caractéristiques

Caractéristiques du projecteur

 Toutes les caractéristiques peuvent être modifiées sans notification préalable.

Caractéristiques optiques

Résolution
1280 x 768 WXGA

Système d'affichage
1-CHIP DMD

Ouverture (nombre F)
F=2,4 à 2,58, f= 22,32 à 26,06 mm

Lampe
Lampe de 300 W

Caractéristiques électriques

Alimentation
100 à 240 V CA, 4,5 A, 50 à 60 Hz
(Automatique)

Consommation
450 W (max) ; 1,5 W (veille)

Caractéristiques mécaniques

Poids
10 lb (4,5 Kg)

Terminaux de sortie

Sortie RVB
1 connecteur D-Sub à 15 broches (femelle)

Sortie audio
Prise audio RCA (G/D)

Haut-parleur
2 x 2watts (stéréo)

Commande

Contrôle série USB
Type mini B

Contrôle série RS-232
1 port mini DIN à 8 broches

Terminaux d'entrée

Entrée ordinateur
Entrée RVB
1 connecteur D-Sub à 15 broches
(femelle)

Entrée DVI-I
1 RJ-45

Entrée signal vidéo
S-VIDEO
1 port mini DIN à 4 broches

VIDEO
1 prise RCA

Entrée de signal SD/HDTV
3 prises RCA analogique - composantes
Numérique – DVI (prise en charge

HDCCP)

Entrée de signal audio
Entrée audio
Prise audio PC
pour signaux D-Sub, DVI (HDCCP)

Prise audio RCA (G/D)
pour signaux Vidéo, S-Vidéo,
composantes

Caractéristiques environnementales

Température de fonctionnement
De 0°C à 40°C, au niveau de la mer

Humidité relative en fonctionnement
De 10% à 90% (sans condensation)

Altitude de fonctionnement
De 0 à 1499 m à 0°C à 35°C
De 1500 à 3000 m à 0°C à 30°C (avec
Mode Haute altitude activé)

Fréquences de fonctionnement

Fréquences de fonctionnement pour l'entrée PC (notamment DVI-I)

Résolution	Fréquence horizontale (kHz)	Fréquence verticale (Hz)	Fréquence des pixels (MHz)	Mode
720 x 400	31,469	70,087	28,3221	720 x 400_70
640 x 480	31,469	59,940	25,175	VGA_60
	37,861	72,809	31,500	VGA_72
	37,500	75,000	31,500	VGA_75
	43,269	85,008	36,000	VGA_85
800 x 600	37,879	60,317	40,000	SVGA_60
	48,077	72,188	50,000	SVGA_72
	46,875	75,000	49,500	SVGA_75
	53,674	85,061	56,250	SVGA_85
1024 x 768	48,363	60,004	65,000	XGA_60
	56,476	70,069	75,000	XGA_70
	60,023	75,029	78,750	XGA_75
	68,667	84,997	94,500	XGA_85
1280 x 768	47,776	59,87	79,5	WXGA_60
1280 x 1024	63,981	60,020	108,000	SXGA_60
	79,976	75,025	135,000	SXGA_75
	*91,146	*85,024	*157,500	*SXGA_85
1280 x 960	60,000	60,000	108	1280 x 960_60
	85,938	85,002	148,500	1280 x 960_85
1440 x 900	55,935	59,887	106,500	WXGA+_60
	70,635	74,984	136,750	WXGA+_75
	*80,430	*84,842	*157,000	*WXGA+_85
1400 x 1050	65,317	59,978	121,750	SXGA+_60
	*82,278	*74,867	*156,000	*SXGA+_75
1680 x 1050	65,290	59,954	146,250	Vista
**1600 x 1200	75,000	60,000	162,000	UXGA
VIDEO (HDCP) (Seulement pour entrée DVI-D)	15,75	60	13,51	480i
	31,47	60	27	480p
	15,63	50	13,5000	576i
	31,25	50	27,000	576p
	45,00	60	74,25	720p_60
	37,50	50	74,25	720p_50
	33,75	60	74,25	1035i
	67,5	60	148,5	1035p
	33,75	60	74,25	1080i_60
	28,13	50	74,25	1080i_50
	67,5	60	148,5	1080p

 * indique que la fréquence peut ne pas être prise en charge lorsque le signal d'entrée DVI-A ou DVI-D est sélectionné.

* indique que la fréquence peut ne pas être prise en charge lorsque le signal d'entrée DVI-D est sélectionné ou lors du partage de l'écran.

Fréquences de fonctionnement pour l'entrée vidéo composantes

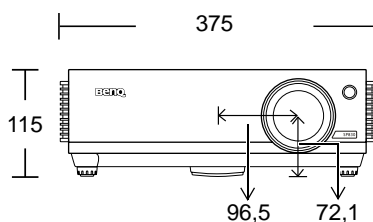
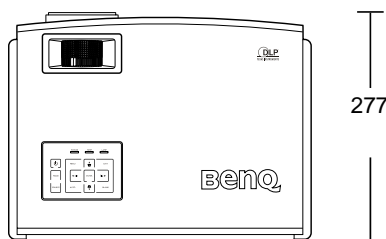
Format du signal	Fréquence horizontale (kHz)	Fréquence verticale (Hz)
480i(525i)@60 Hz	15,73	59,94
480p(525p)@60 Hz	31,47	59,94
576i(625i)@50 Hz	15,63	50,00
576p(625p)@50 Hz	31,25	50,00
720p(750p)@60 Hz	45,00	60,00
720p(750p)@50 Hz	37,50	50,00
1080i(1125i)@60 Hz	33,75	60,00
1080i(1125i)@50 Hz	28,13	50,00
1080p@60Hz	67,5	60,00

Fréquences de fonctionnement pour les entrées Vidéo et S-Vidéo

Mode vidéo	Fréquence horizontale (kHz)	Fréquence verticale (Hz)	Fréquence de la sous-porteuse couleur (MHz)
NTSC	15,73	60	3,58
PAL	15,63	50	4,43
SECAM	15,63	50	4,25 ou 4,41
PAL-M	15,73	60	3,58
PAL-N	15,63	50	3,58
PAL-60	15,73	60	4,43
NTSC4,43	15,73	60	4,43

Dimensions

277 mm (L) x 115 mm (H) x 375 mm (P)



Unité : mm

9. 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 40°C, l'altitude doit être inférieure à 3000 mètres et il faut éviter de faire fonctionner le projecteur dans un environnement poussiéreux. Cette garantie vous confère des droits spécifiques, auxquels peuvent s'ajouter d'autres droits qui varient d'un pays à l'autre.

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

Copyright

Copyright © 2007 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.

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

Clause de non-responsabilité

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

10. Déclarations de réglementation

Déclaration FCC

CLASSE B: Cet appareil génère, utilise et peut émettre des ondes radioélectriques et, dès lors, provoquer des interférences préjudiciables avec les postes de radio et les postes de télévision s'il n'est pas installé et utilisé conformément aux instructions du présent manuel. L'absence d'interférences n'est toutefois pas garantie dans certaines installations. Si cet appareil provoque des interférences préjudiciables à la réception des signaux de radio ou de télévision, qui peuvent être identifiées à la mise sous tension et hors tension de l'appareil, l'utilisateur est invité à tenter d'y remédier en prenant une ou plusieurs des mesures suivantes :

- Réorienter ou déplacer l'antenne de réception.
- Éloigner l'appareil du récepteur.
- Raccorder l'appareil à une prise se trouvant sur un circuit différent de celui sur lequel est branché le récepteur.
- Consulter le revendeur ou un technicien radiotélévision expérimenté.

Déclaration CEE

Les tests effectués sur cet appareil ont démontré qu'il respecte la directive 89/336/CEE relative à la compatibilité électromagnétique (CEM).

Déclaration MIC

Appareil de classe B (équipement informatique/télécom à usage privé)

Cet appareil a été enregistré en tant que produit CEM à usage privé. Il peut être utilisé partout, notamment dans des zones résidentielles.

Directive WEEE

Mise au rebus des Déchets d'Équipement Électrique et Électronique par les propriétaires de résidences privées dans l'Union Européenne

Ce symbole sur le produit ou sur son emballage indique qu'il ne doit pas être jeté avec vos ordures ménagères. Il est de votre responsabilité d'en disposer en l'amenant à un endroit désigné de collecte pour le recyclage de tous vos déchets d'équipements électrique et électronique. Pour de plus amples renseignements au sujet du recyclage de cet équipement veuillez contacter le bureau local de votre ville, votre service de ramassage des ordures ménagères ou le magasin où vous avez acheté le produit. Le recyclage des matières aidera à conserver les ressources naturelles et à s'assurer que ce sera recyclé d'une façon que cela protège la santé humaine et l'environnement.

