

BenQ

Projecteur numérique MP611/MP611c

Série Mainstream

Manuel de l'utilisateur

Bienvenue

Copyright

Copyright 2006 BenQ Corporation. Tous droits réservés. Aucune partie du présent document ne peut être reproduite, transmise, transcrite, stockée dans un système d'archivage et traduite dans une langue ou dans un langage informatique, sous quelque forme ou par quelque moyen que ce soit (électronique, mécanique, magnétique, optique, chimique, manuel ou autre), sans l'autorisation écrite préalable de BENQ Corporation.

Clause de non-responsabilité

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

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

Table des matières

Consignes de sécurité importantes	1
Introduction	5
Caractéristiques du projecteur	5
Contenu de l'emballage.....	6
Vue extérieure du projecteur	7
Commandes et fonctions	8
Positionnement du projecteur	12
Choix de l'emplacement	12
Instructions de sécurité pour la fixation de votre projecteur au plafond	13
Identification de la taille de projection souhaitée.....	14
Connexions.....	17
Connexion d'un ordinateur ou d'un moniteur	17
Connexion de périphériques vidéo composantes.....	19
Fonctionnement.....	23
Mise en marche	23
Utilisation de la fonction de mot de passe	24
Changement de signal d'entrée.....	26
Ajustement de l'image projetée	26
Sélection du rapport hauteur/largeur	28
Sélection d'un mode Image.....	29
Masquage de l'image	30
Création de votre propre écran de démarrage - Fonction MyScreen	30
Activation du verrouillage des touches du panneau	32
Réglage du minuteur de présentation	33
Arrêt sur image	33
Utilisation de la fonction FAQ.....	34
Arrêt du projecteur	34
Utilisation des menus.....	35

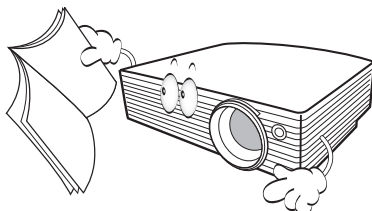
Entretien	44
Entretien du projecteur	44
Informations relatives à la lampe	45
Dépannage	51
Caractéristiques	52
Caractéristiques du projecteur	52
Fréquences de fonctionnement	53
Dimensions.....	54
Garantie	55
Garantie limitée	55
Déclarations de réglementation.....	56
Déclaration FCC	56
Déclaration CEE	56
Déclaration MIC	56
Directive WEEE	56

1 Consignes de sécurité importantes

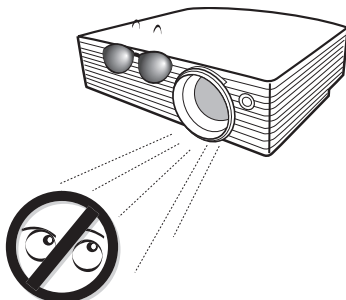
Votre projecteur BenQ a été conçu et testé conformément aux normes de sécurité les plus récentes en matière d'équipements informatiques. Cependant, dans l'optique d'une utilisation sans danger, il importe que vous suiviez les instructions du présent manuel ainsi que celles apposées sur le produit.

Consignes de sécurité

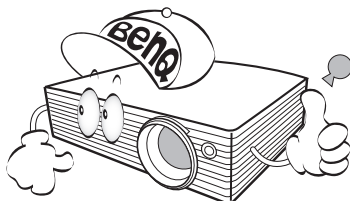
1. **Veillez lire le présent manuel avant d'utiliser l'appareil pour la première fois.** Conservez-le pour toute consultation ultérieure.



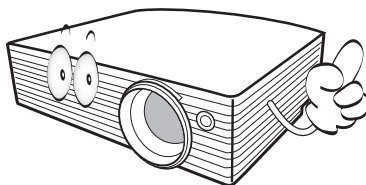
2. **Ne regardez pas directement la lentille de projection lorsque l'appareil est en cours d'utilisation :** l'intensité du faisceau lumineux pourrait entraîner des lésions oculaires.



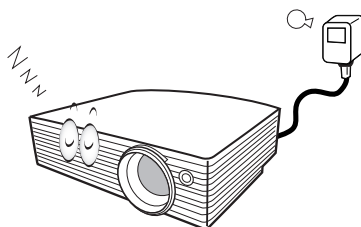
3. **Confiez les opérations d'entretien et de réparation à un technicien qualifié.**



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



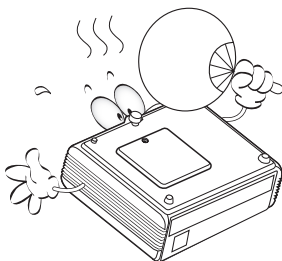
5. Dans certains pays, la tension d'alimentation n'est PAS stable. Ce projecteur est conçu pour fonctionner en toute sécurité à une tension située entre 100 et 240 volts CA. Cependant, une panne n'est pas exclue en cas de hausse ou de baisse de tension de l'ordre de ± 10 volts. **Dans les zones où l'alimentation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



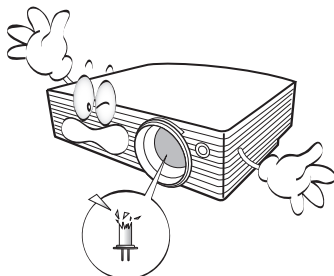
6. Évitez de placer des objets devant la lentille de projection lorsque le projecteur est en cours d'utilisation car ils risqueraient de se déformer en raison de la chaleur ou de provoquer un incendie. Pour éteindre la lampe temporairement, appuyez sur le bouton **BLANK** (Vierge) du projecteur ou de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

Consignes de sécurité (suite)

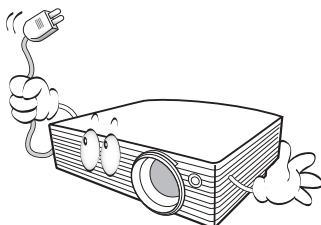
7. La lampe atteint une température très élevée lorsque l'appareil est en cours d'utilisation. Attendez que le projecteur ait refroidi (environ 45 minutes) avant de retirer la lampe pour la remplacer.



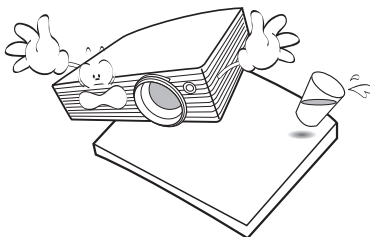
8. N'utilisez pas la lampe au-delà de sa durée de vie nominale. Une utilisation excessive des lampes pourrait entraîner leur éclatement.



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

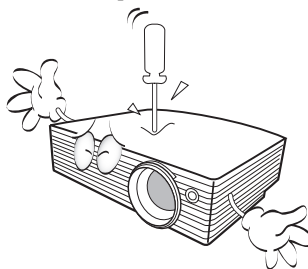


10. Ne posez pas cet appareil sur un chariot, un support ou une table instable. Il risquerait de tomber et d'être sérieusement endommagé.



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.

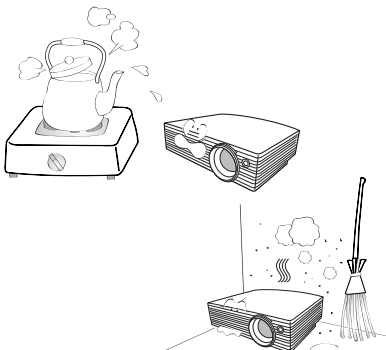
Vous ne devez en aucun cas démonter ou retirer quelque autre protection que ce soit. Ne confiez les opérations d'entretien et de réparation qu'à un technicien qualifié.



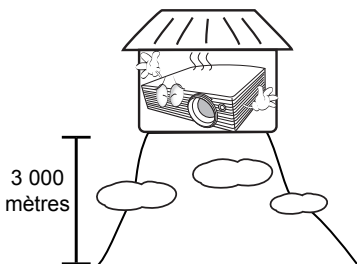
Consignes de sécurité (suite)

12. 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.

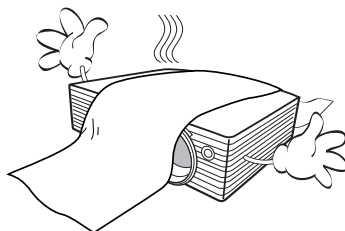


- Emplacements situés à proximité d'une alarme incendie.
- Emplacements dont la température ambiante dépasse 40 °C.
- Lieux où l'altitude excède 3 000 mètres.



13. N'obstruez pas les orifices de ventilation.

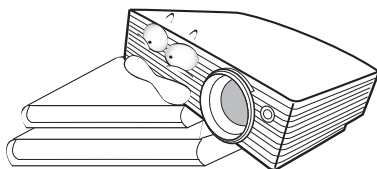
- Ne placez pas le projecteur sur une couverture, de la literie ou toute autre surface souple.
- Ne recouvrez pas le projecteur avec un chiffon ni aucun autre élément.
- Ne placez pas de produits inflammables à proximité du projecteur.



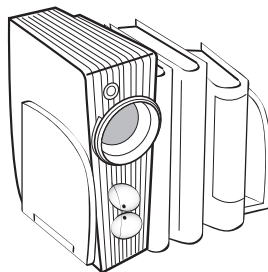
Une importante obstruction des orifices de ventilation peut entraîner une surchauffe du projecteur qui risque alors de prendre feu.

14. 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 10 degrés sur la gauche ou la droite ou à plus de 15 degrés vers l'avant ou l'arrière. Une inclinaison trop importante du projecteur peut être à l'origine de dysfonctionnements, voire d'une détérioration de la lampe.

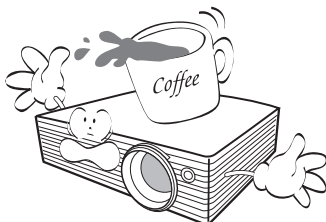


15. Ne posez pas le projecteur sur le flanc. Il risque de basculer et de blesser quelqu'un ou encore de subir de sérieux dommages.

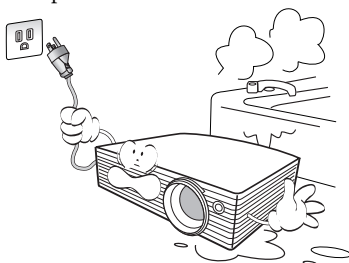


Consignes de sécurité (suite)

16. 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.



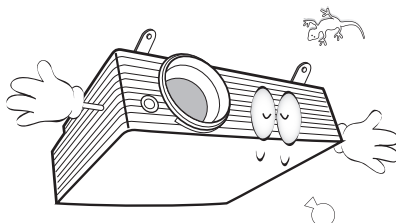
17. Ne placez pas de liquides sur le projecteur, ni à proximité. Tout déversement pourrait être à l'origine d'une panne. Si le projecteur devait être mouillé, débranchez-le de la prise secteur et contactez BenQ pour une réparation.



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



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




19. 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.

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 :

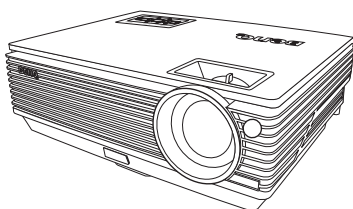
- Fonction sélectionnable de protection par mot de passe
 - Unité compacte et portable
 - Zoom manuel de haute qualité
 - Réglage automatique d'une simple pression, permettant d'optimiser la qualité de l'image
 - Correction trapézoïdale numérique permettant de redonner aux images déformées un aspect normal
 - 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 16,7 millions 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
 - Un haut-parleur intégré fournit un son mono mixte lorsqu'un périphérique audio est connecté
 - Fonction AV ultraperformante offrant une image vidéo de haute qualité
 - Composant de compatibilité TVHD (YPbPr)
-  • **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.

Accessoires fournis

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



Projecteur



Sacoche de transport souple



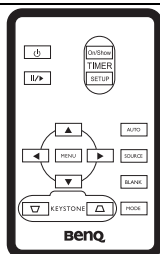
Guide de démarrage rapide



CD du manuel de l'utilisateur

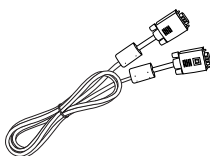
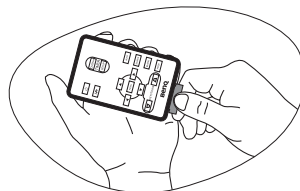


Manuel de l'utilisateur

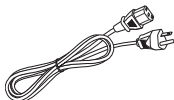


Télécommande et piles

 **Tirez sur la languette avant d'utiliser la télécommande**



Câble VGA



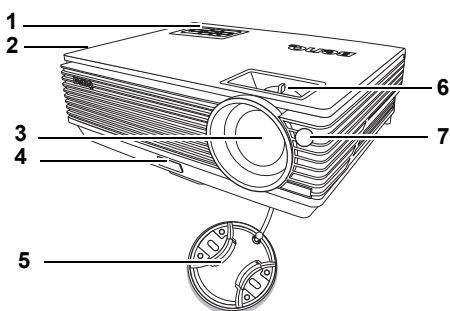
Cordon d'alimentation

Accessoires disponibles en option

- | | |
|------------------------------|--|
| 1. Lampe supplémentaire | 4. Câble adaptateur pour vidéo composante vers VGA (carte vidéo) (D-sub) |
| 2. Kit de montage au plafond | |
| 3. Présentation Plus | 5. Câble RS232 |

Vue extérieure du projecteur

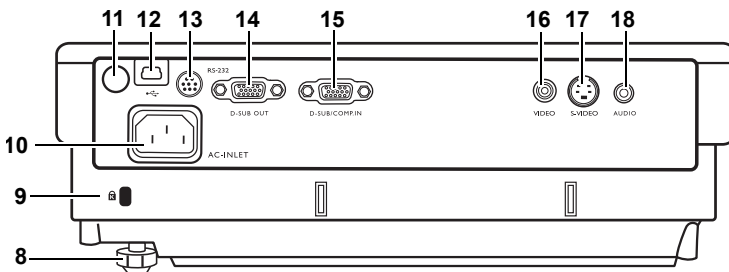
Face avant / supérieure



1. Tableau de commande externe
(Voir « [Projecteur](#) », page 8 pour plus d'informations.)
2. Système de ventilation (sortie d'air chaud)
3. Lentille de projection
4. Bouton à dégagement rapide
5. Couvercle de la lentille
6. Molettes de mise au point et de zoom
7. Capteur à infrarouge avant

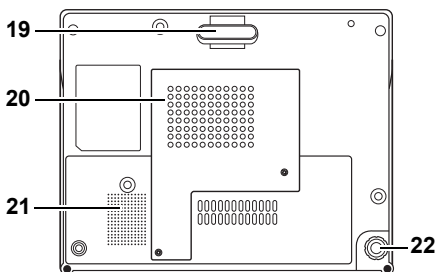
Face arrière

Voir « [Connexions](#) », page 17 pour plus d'informations.



8. Pied de réglage arrière
9. Prise pour verrou de sûreté Kensington
10. Prise du cordon d'alimentation secteur
11. Capteur à infrarouge arrière
12. Prise USB
13. Port de commande RS-232
14. Sortie de signal RVB
15. Entrée de signal RVB (PC)/vidéo composantes (YPbPr/YCbCr)
16. Entrée vidéo
17. Entrée S-Vidéo
18. Connecteur audio

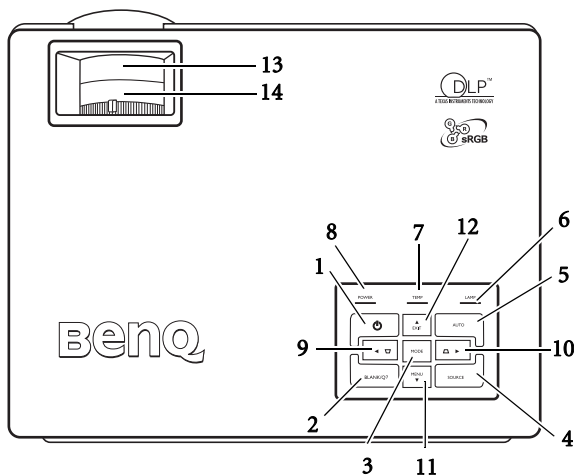
Face latérale inférieure



19. Pied à dégagement rapide
20. Couvercle de la lampe
21. Grille de haut-parleur
22. Pied de réglage arrière

Commandes et fonctions

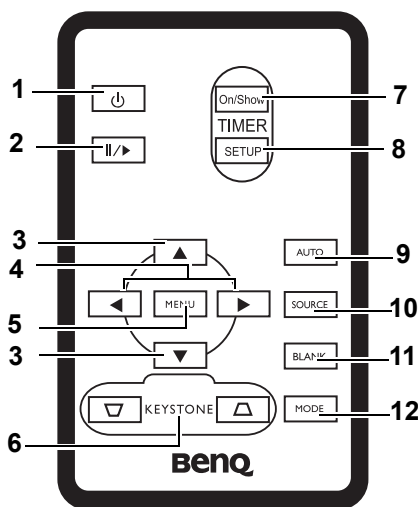
Projecteur



1. **Power** (Alimentation) (Reportez-vous aux sections « Mise en marche », page 23 et « Arrêt du projecteur », page 34 pour de plus amples informations.)
Permet d'éteindre et d'allumer le projecteur.
2. **Blank/Q? (Vierge/Q?)** (Reportez-vous aux sections « Masquage de l'image », page 30 et « Utilisation de la fonction FAQ », page 34 pour de plus amples informations.)
Permet de masquer l'image à l'écran.
Appuyez sur n'importe quelle touche du tableau de commande pour afficher à nouveau l'image.
Pour utiliser la fonction FAQ, maintenez ce bouton appuyé pendant 3 secondes.
3. **Mode** (Reportez-vous à la section « Sélection d'un mode Image », page 29 pour de plus amples informations.)
Permet de sélectionner les préférences de configuration d'image disponibles pour chaque entrée.
4. **Source** (Reportez-vous à la section « Changement de signal d'entrée », page 26 pour de plus amples informations.)
Permet de sélectionner successivement le signal d'entrée RVB, vidéo composantes, S-Vidéo ou vidéo.
5. **Auto** (Reportez-vous à la section « Réglage automatique de l'image », page 27 pour de plus amples informations.)
Détermine automatiquement le meilleur paramétrage pour la source d'entrée sélectionnée.
6. **Voyant de la lampe** (Reportez-vous à la section « Voyants », page 49 pour de plus amples informations.)
Indique l'état de la lampe. S'allume ou clignote lorsqu'un problème se produit au niveau de la lampe.
7. **Voyant d'avertissement de surchauffe** (Reportez-vous à la section « Voyants », page 49 pour de plus amples informations.)
Le voyant devient rouge et clignote si la température du projecteur devient trop élevée.
8. **Voyant de l'alimentation** (Reportez-vous à la section « Voyants », page 49 pour de plus amples informations.)
S'allume ou clignote lorsque le projecteur est en cours d'utilisation.
9. **◀ Gauche**
10. **Droite ▶** (Reportez-vous à la section « Correction trapézoïdale », page 27 pour de plus amples informations.)
Lorsque l'affichage du menu est désactivé, les touches n° 9 et 10 sont utilisées en tant que touches -/+ du **Trapeze**.

11. ▼ **Menu** (Reportez-vous à la section « [Utilisation des menus](#) », page 36 pour de plus amples informations.)
Permet d'activer l'affichage des menus à l'écran.
12. ▲ **Exit (Quitter)**
Quitte et enregistre les réglages des menus.
Lorsque l'affichage des menus à l'écran est activé, les touches n° 9 et 12 servent de flèches pour sélectionner les différentes options et effectuer les réglages nécessaires.
13. **Molette de mise au point** (Reportez-vous à la section « [Réglage fin de la taille et de la netteté de l'image](#) », page 27 pour de plus amples informations.)
Permet de régler la mise au point de l'image projetée.
14. **Molette de zoom** (Reportez-vous à la section « [Réglage fin de la taille et de la netteté de l'image](#) », page 27 pour de plus amples informations.)
Permet de régler la taille de l'image.
Tournez dans le sens des aiguilles d'une montre pour agrandir l'image et dans le sens inverse pour réduire la taille de l'image.


Télécommande



1. **Power (Alimentation)** (Reportez-vous aux sections « Mise en marche », page 23 et « Arrêt du projecteur », page 34 pour de plus amples informations.)

Permet d'éteindre et d'allumer le projecteur.

2. **Freeze (Arrêt sur image)**

Met en pause l'image projetée. L'icône «  » s'affiche alors dans le coin inférieur droit de l'écran. Pour désactiver cette fonction, appuyez à nouveau sur la touche **Freeze** (Arrêt sur image).

3. **▲ Haut, ▼ Bas**
4. **◀ Gauche, Droite ▶**

Lorsque l'affichage des menus à l'écran est activé, les touches **▲ Haut, ▼ Bas, ◀ Gauche et Droite ▶** servent de flèches pour sélectionner les différentes options et effectuer les réglages nécessaires.

5. **Menu** (Reportez-vous à la section « Utilisation des menus », page 36 pour de plus amples informations.)

Permet d'afficher ou de masquer l'affichage des menus à l'écran.

6. **Keystone (Trapèze)** (Reportez-vous à la section « Correction trapézoïdale », page 27 pour de plus amples informations.)

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

7. **Timer On/Show (Minuteur Activé/Afficher)** (Reportez-vous à la section « Réglage du minuteur de présentation », page 33 pour de plus amples informations.)

Touche multifonction qui permet d'activer, d'afficher ou de masquer le minuteur à l'écran en fonction des réglages de minuterie que vous avez définis.

8. **Timer Setup (Configuration Minuteur)** (Reportez-vous à la section « Réglage du minuteur de présentation », page 33 pour de plus amples informations.)

Permet de définir directement les réglages du minuteur pour la présentation.

9. **Auto** (Reportez-vous à la section « Réglage automatique de l'image », page 27 pour de plus amples informations.)

Détermine automatiquement le meilleur paramétrage pour l'image projetée.

10. **Source** (Reportez-vous à la section « Changement de signal d'entrée », page 26 pour de plus amples informations.)

Permet de sélectionner le signal d'entrée entre RVB, Vidéo composantes, S-Vidéo ou Vidéo.

11. **Blank (Vierge)** (Reportez-vous à la section « Masquage de l'image », page 30 pour de plus amples informations.)

Permet de masquer l'image à l'écran. Pour afficher à nouveau l'image, appuyez sur n'importe quelle touche de la télécommande.

12. **Mode** (Reportez-vous à la section « Sélection d'un mode Image », page 29 pour de plus amples informations.)

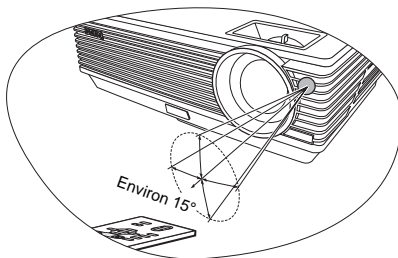
Permet de sélectionner les préférences de configuration d'image disponibles pour chaque entrée.

Portée efficace de la télécommande

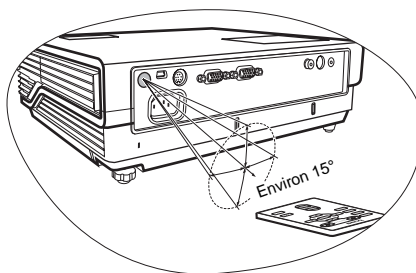
Les capteurs à infrarouge (IR) de la télécommande se trouvent à l'avant et à l'arrière du projecteur. La télécommande doit être maintenue à un angle perpendiculaire de 30 degrés par rapport au capteur infrarouge du projecteur pour un fonctionnement optimal. La distance entre la télécommande et les capteurs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

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**

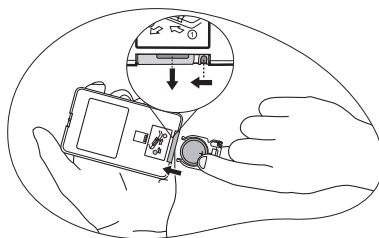


Remplacement de la pile de la télécommande

1. Retirez le support de la pile.
2.  **Suivez les instructions illustrées. Poussez le bras de verrouillage tout en retirant le support de la pile.**
3. Insérez une nouvelle pile dans le support. Veillez à ce que le pôle positif de la pile soit placé vers l'extérieur.
4. Remplacez le support de la pile dans la télécommande.



- **Évitez tout environnement où la température et l'humidité sont trop élevées.**



- **Si le remplacement de la pile n'a pas été effectué correctement, vous risquez d'endommager la pile.**
- **Remplacez toujours la pile par une pile du même type ou de type équivalent recommandé par le fabricant.**
- **Mettez la pile usée au rebut en suivant les instructions du fabricant.**
- **Ne jetez jamais une pile dans le feu. Il existe un danger d'explosion.**
- **Si la pile est déchargée ou si vous risquez de ne pas utiliser la télécommande pendant une longue période, retirez la pile afin d'éviter toute dégradation de la télécommande due à une fuite de la pile.**

3 Positionnement du projecteur

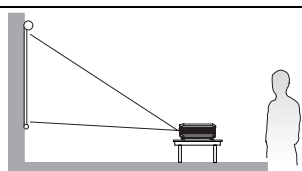
Choix de l'emplacement

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

1. au sol, devant l'écran ;
2. au plafond, devant l'écran ;
3. au sol, derrière l'écran ;
4. au plafond, derrière l'écran.

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.

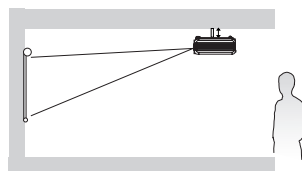


2. Plafond avant

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  dans le menu **avancée > Miroir** après avoir mis le projecteur sous tension.

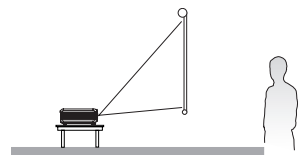


3. Sol arrière

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

Cette configuration nécessite un écran de rétroprojection spécial.


Sélectionnez  dans le menu **avancée > Miroir** après avoir mis le projecteur sous tension.

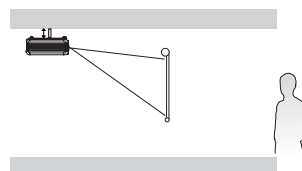


4. Plafond arr.

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

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

Sélectionnez  dans le menu **avancée > Miroir** après avoir mis le projecteur sous tension.



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.

Instructions de sécurité pour la fixation de votre 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.

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.

La résolution maximale (native) du projecteur est de 800 x 600 pixels, ce qui correspond à un rapport hauteur/largeur 4 à 3 (exprimé sous la forme 4:3). Pour projeter une image de rapport hauteur/largeur complet 16:9 (grand écran), le projecteur peut redimensionner et adapter une image grand écran à la largeur d'origine du projecteur. Cela donnera une hauteur relativement plus petite, équivalente à 75 % de la hauteur d'origine du projecteur.

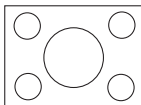


Image hauteur/largeur 4:3 dans une zone d'affichage de hauteur/largeur 4:3

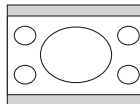


Image adaptée hauteur/largeur 16:9 vers une zone d'affichage de hauteur/largeur 4:3

Par conséquent, une image de hauteur/largeur 16:9 n'utilisera pas 25 % de la hauteur d'une image de hauteur/largeur 4:3 affichée par ce projecteur. Cette proportion apparaîtra sous la forme de barres noires (non éclairées) en haut et en bas (hauteur verticale de 12,5 % respectivement) de la zone d'affichage de projection 4:3 à chaque fois que sera affichée une image de hauteur/largeur 16:9 dans le centre vertical de la zone d'affichage de projection 4:3.

Au moment de choisir la position de votre projecteur, vous devez tenir compte de l'utilisation qui va en être faite et des rapports hauteur/largeur du signal d'entrée. Tous les signaux d'entrée (autres que vidéo composite, qui utilise un signal 16:9) seront affichés en rapport hauteur/largeur 4:3 (et nécessiteront une hauteur d'affichage de 33 % de plus qu'une zone de projection d'image de hauteur/largeur 16:9).



IMPORTANT : ne sélectionnez pas de positionnement permanent du projecteur en 16:9, au cas où vous devriez sélectionner un signal d'entrée (autre que vidéo composite, qui utilise un signal 16:9).

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 16 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 un tableau de dimensions pour écrans 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. Sélectionnez votre taille d'écran.
2. Reportez-vous au tableau et sélectionnez la taille qui se rapproche le plus de celle de votre écran dans les colonnes de gauche intitulées « Diagonale d'écran 4:3 ». 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.
3. 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.
4. Il est recommandé de positionner le projecteur perpendiculairement au centre horizontal de l'écran, à une distance de ce dernier déterminée par l'étape 2 ci-dessus, et un décalage déterminé par l'étape 3 ci-dessus.

Par exemple, si vous utilisez un écran de 3 m (120 pouces), la distance de projection moyenne est de 4 467 mm avec un décalage vertical de 183 mm.

Si vous positionnez le projecteur différemment (à la position recommandée), vous devrez le diriger vers le bas ou vers le haut pour centrer l'image à l'écran, ce qui peut entraîner une déformation de l'image. Pour la corriger, utilisez la fonction de correction trapézoïdale. Voir « [Correction trapézoïdale](#) », page 27 pour plus d'informations.

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

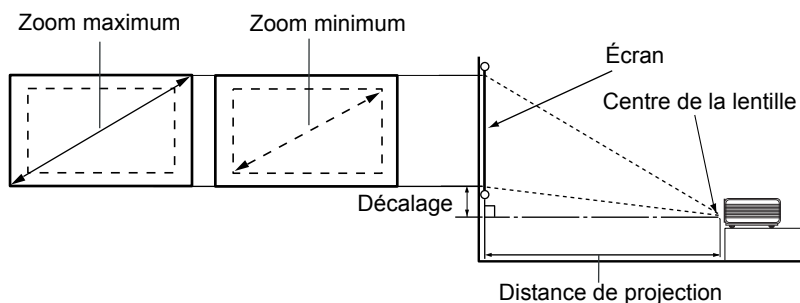
Cette méthode peut être utilisée si vous avez acheté ce projecteur et souhaitez savoir quelle taille d'écran est adaptée à votre pièce.

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

1. Mesurez la distance entre le projecteur et l'endroit où vous souhaitez placer l'écran. Il s'agit de la distance de projection.
2. Reportez-vous au 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.
3. Regardez la valeur indiquée dans la colonne de gauche, sur la même ligne : vous y trouvez la diagonale d'écran correspondante. Il s'agit de la taille de l'image projetée à cette 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 définitif de l'écran par rapport à l'horizontale du projecteur.

Par exemple, si la distance mesurée est de 4,5 m (4 500 mm), la valeur la plus proche dans la colonne « Moyenne » est 4 593 mm. Cette ligne indique qu'un écran de 3 000 mm (3 m) est requis. Si vous souhaitez connaître les tailles d'écran en pouces, les écrans de 9 et de 10 pieds sont indiqués sur les lignes en haut et en bas de la ligne correspondant à l'écran de 3 m.

Si vous vérifiez la distance de projection max. et min. de ces tailles d'écran, vous constaterez qu'une distance de projection de 4,5 m devra être réduite pour un écran de 9 pieds ou augmentée pour un écran de 10 pieds. Le projecteur peut être ajusté (à l'aide de la commande de zoom) afin d'afficher l'image sur ces différentes tailles d'écran à ces distances de projection. Attention : ces divers écrans ont des valeurs de décalage vertical différentes.



Diagonale d'écran 4:3			Distance de l'écran en mm			Décalage vertical en mm
Pieds	Pouces	mm	Distance min. (avec zoom min.)	Moyenne	Distance max. (avec zoom min.)	
4	48	1219	1778	1867	1956	73
		1500	2187	2297	2406	90
5	60	1524	2222	2333	2444	91
		1829	2667	2800	2933	110
6	72	2000	2916	3062	3208	120
		2134	3111	3267	3422	128
8	96	2438	3556	3733	3911	146
		2500	3645	3828	4010	150
9	108	2743	4000	4200	4400	165
		3000	4347	4593	4812	180
10	120	3048	4444	4667	4889	183
		3500	5104	5359	5614	210
12	144	3658	5334	5601	5867	219
		4000	5833	6124	6416	240
15	180	4572	6667	7000	7333	274
		5000	7291	7655	8020	300
18	216	5486	7999	8399	8799	329
		6000	8749	9186	9624	360
25	300	7620	11111	11667	12222	457



Une tolérance de 3 % s'applique à ces chiffres 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.

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 », page 6). Vous pouvez vous procurer ces câbles dans les magasins spécialisés en électronique.**

Connexion d'un ordinateur ou d'un moniteur

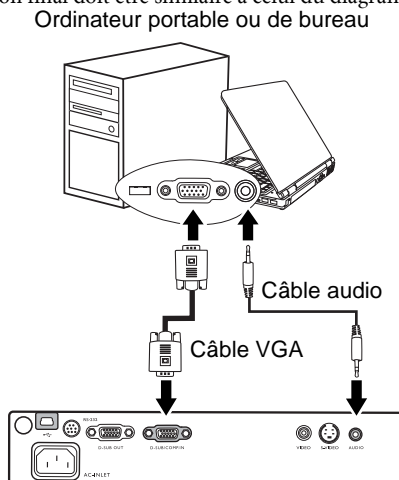
Raccordement à un ordinateur


Le projecteur est équipé d'une entrée VGA qui vous permet de le connecter à des ordinateurs portables ou de bureau.

Pour connecter le projecteur à un ordinateur portable ou de bureau :

1. Connectez une extrémité du câble VGA fourni à la sortie D-Sub de l'ordinateur.
2. Connectez l'autre extrémité de ce câble à l'entrée de signal D-SUB/COMP IN du projecteur.
3. Si vous souhaitez utiliser le haut-parleur (mono mixte), munissez-vous d'un câble audio adapté et connectez une extrémité à la sortie audio de l'ordinateur, et l'autre à la prise Audio 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.**

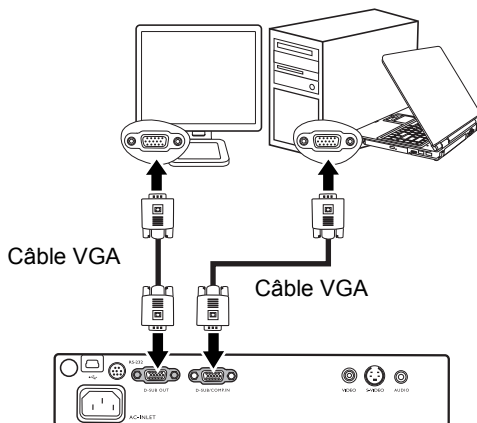
Connexion d'un moniteur

Si vous souhaitez visualiser un gros plan de votre présentation sur un moniteur en plus de l'écran, vous pouvez connecter la sortie de signal RVB du projecteur à un moniteur externe à l'aide d'un câble VGA en suivant les instructions ci-dessous :

1. Connectez le projecteur à un ordinateur comme décrit à « [Raccordement à un ordinateur](#) », page 17.
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 de ce câble à la prise D-SUB OUT du projecteur.

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

Ordinateur portable ou de bureau



 **La sortie D-Sub ne fonctionne que s'il existe une entrée D-Sub appropriée au niveau du projecteur.**

Connexion de périphériques vidéo composantes

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

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

Il suffit de connecter le projecteur à un périphérique vidéo en utilisant l'une des méthodes de connexion citées ci-dessus. Chacune fournit une qualité vidéo différente. Le choix de la méthode dépend surtout de la disponibilité des terminaux pour le projecteur et le périphérique vidéo, comme décrit ci-dessous :

Meilleure qualité vidéo

La meilleure méthode de connexion vidéo est la vidéo composantes (à ne pas confondre avec la vidéo composite). Les syntoniseurs 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 comme méthode de connexion.

Reportez-vous à la section « [Connexion d'un périphérique vidéo composantes](#) », page 20 pour plus d'informations concernant la connexion du projecteur à un périphérique vidéo composantes.

Meilleure qualité vidéo

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

Reportez-vous à la section « [Raccordement d'un périphérique S-Vidéo](#) », page 21 pour plus d'informations concernant la connexion du projecteur à un périphérique 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 périphérique vidéo composite](#) », page 22 pour plus d'informations concernant la connexion du projecteur à un périphérique vidéo composite.

Connexion du son

Le projecteur est équipé d'un haut-parleur mono intégré, conçu 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 stéréo, contrairement à d'autres applications telles que le Home Cinéma. Toute entrée audio stéréo (le cas échéant) est mixée dans une sortie audio mono commune, par l'intermédiaire du haut-parleur du projecteur.

Si vous possédez un système audio indépendant, il est recommandé d'y connecter la sortie audio de votre périphérique vidéo composantes, plutôt qu'à la sortie audio mono du projecteur. Les connexions audio illustrées dans les sections suivantes 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.

Connexion d'un périphérique vidéo composantes

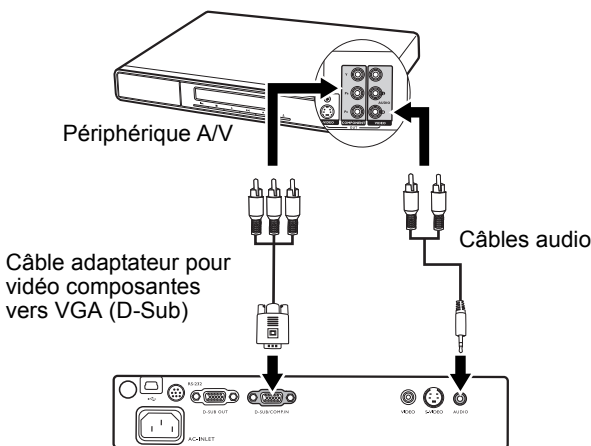
Examinez votre périphérique vidéo composantes pour déterminer s'il est équipé d'une série d'interfaces de sortie vidéo composantes inutilisées :

- 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 ce périphérique.

Pour connecter le projecteur à un périphérique vidéo composantes :

1. Munissez-vous du câble adaptateur vidéo composantes (accessoire en option) vers VGA (D-Sub) et connectez l'extrémité dotée de 3 connecteurs de type RCA aux sorties vidéo composantes du périphérique vidéo. Faites les branchements en fonction des couleurs : vert/vert, bleu/bleu, rouge/rouge.
2. Connectez l'autre extrémité du câble adaptateur vidéo composantes vers VGA (D-Sub) (doté d'un connecteur de type D-Sub) à la prise D-SUB/COMP du projecteur.
3. Si vous souhaitez utiliser le haut-parleur (mono mixte), munissez-vous d'un câble audio adapté et connectez une extrémité à la sortie audio de l'ordinateur, et l'autre à la prise Audio du projecteur.

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



Si vous connectez le projecteur à un syntoniseur TV haute définition (HDTV), les standards suivants sont pris en charge :

- | | |
|---------------------|----------------------|
| • 480i | • 480p |
| • 576i | • 576p |
| • 720p (50 / 60 Hz) | • 1080i (50 / 60 Hz) |



Le projecteur n'est étudié que pour les sons mono mixtes, même si une sortie audio/stéréo est branchée. Voir « Connexion du son », page 19 pour plus d'informations.

- **Vidéo composantes est la seule sortie 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 périphérique vidéo est sous tension et fonctionne correctement. Vérifiez également que les câbles de signal sont bien connectés.**

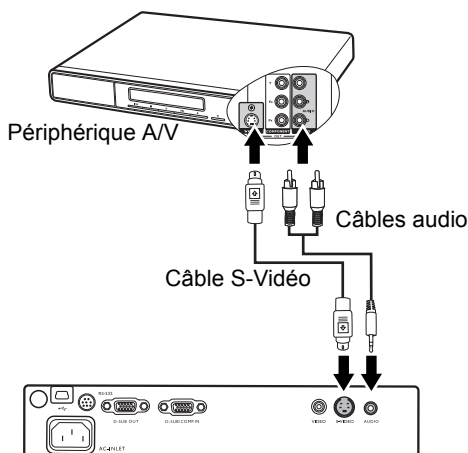
Raccordement d'un périphérique S-Vidéo

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

- 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 ce périphérique.

Pour connecter le projecteur à un périphérique S-Vidéo :

1. Connectez une extrémité du câble S-Vidéo (accessoire en option) à la sortie S-Vidéo du périphérique vidéo.
 2. Connectez l'autre extrémité du câble S-Vidéo à la prise S-VIDEO du projecteur.
- Le chemin de connexion final doit être similaire à celui du diagramme suivant :



- **Le projecteur n'est étudié que pour les sons mono mixtes, même si une sortie audio/stéréo est branchée. Voir « Connexion du son », page 19 pour plus d'informations.**
- **Si l'image vidéo sélectionnée ne s'affiche pas lors de la mise sous tension du projecteur et que la source vidéo sélectionnée est correcte, vérifiez que le périphérique vidéo est sous tension et fonctionne correctement. Vérifiez également que les câbles de signal sont bien connectés.**
- **Si vous avez déjà établi une connexion vidéo composantes entre le projecteur et ce périphérique S-Vidéo à l'aide de connexions vidéo composantes, vous n'avez pas besoin d'établir de connexion S-Vidéo, puisque cela ferait une seconde connexion inutile et de moins bonne qualité. Voir « Connexion de périphériques vidéo composantes », page 19 pour plus d'informations.**

Connexion d'un périphérique vidéo composite

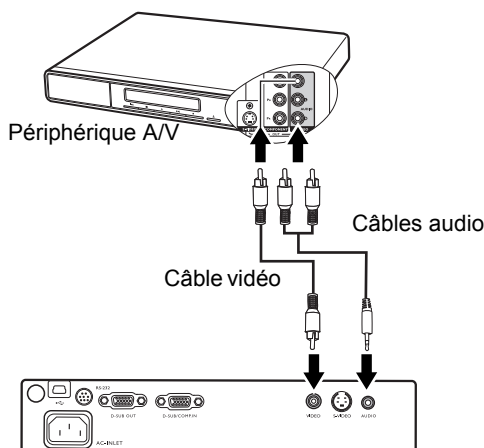
Examinez votre périphérique vidéo pour déterminer s'il est équipé d'une série de sorties vidéo composite inutilisées :

- 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 ce périphérique.

Pour connecter le projecteur à un périphérique vidéo composite :

1. Connectez une extrémité du câble S-Vidéo (accessoire en option) à la sortie vidéo composite du périphérique vidéo.
2. Connectez l'autre extrémité du câble Vidéo à la prise VIDEO du projecteur.

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

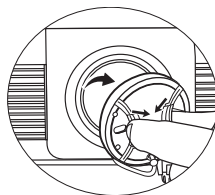
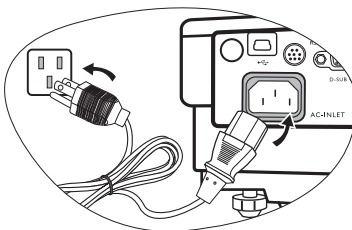



- Le projecteur n'est étudié que pour les sons mono mixtes, même si une sortie audio/stéréo est branchée. Voir « [Connexion du son](#) », page 19 pour plus d'informations.
- Si l'image vidéo sélectionnée ne s'affiche pas lors de la mise sous tension du projecteur et que la source vidéo sélectionnée est correcte, vérifiez que le périphérique vidéo est sous tension et fonctionne correctement. Vérifiez également que les câbles de signal sont bien connectés.
- Vous devez connecter le projecteur à ce périphérique à l'aide d'une connexion vidéo composite uniquement si aucune entrée vidéo composantes ou S-Vidéo n'est disponible. Voir « [Connexion de périphériques vidéo composantes](#) », page 19 pour plus d'informations.

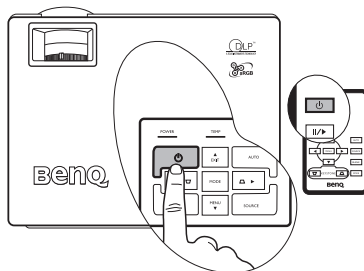
5 Fonctionnement

Mise en marche

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). Vérifiez que le **voyant d'alimentation** du projecteur est orange une fois l'appareil mis sous tension.
2. Retirez le couvercle de l'objectif. Si le couvercle n'était pas retiré, la chaleur produite par la lampe du projecteur risquerait de le déformer.




3. Maintenez enfoncé (pendant 2 secondes) le bouton **d'alimentation**  de la télécommande ou du projecteur pour allumer l'appareil. Vous entendrez alors un **bip de mise sous tension**. Le **voyant d'alimentation** clignote en vert, puis reste allumé une fois le projecteur sous tension. La procédure de démarrage dure environ 30 secondes. Peu après, un logo le démarrage est projeté.
Tournez la molette de mise au point pour améliorer la netteté de l'image, si nécessaire.




 • Si vous ne souhaitez pas activer l'indication de mise sous tension, sélectionnez le menu à l'écran et désactivez cette fonction. Voir « [Muet \(Désact.\)](#) », page 40 pour plus d'informations.

- Si le projecteur est encore chaud en raison d'une activité précédente, le ventilateur fonctionnera pendant 90 secondes environ avant que la lampe ne s'allume.
4. Si vous êtes invité à entrer un mot de passe, utilisez les flèches pour saisir les quatre chiffres du mot de passe. Voir « [Utilisation de la fonction de mot de passe](#) », page 24 pour plus d'informations.
 5. Mettez tous les appareils connectés sous tension.
Le projecteur commence à rechercher des signaux d'entrée. La source d'entrée en cours d'analyse s'affiche au centre de l'écran. Le message de recherche reste affiché à l'écran jusqu'à ce que le signal d'une source d'entrée soit identifié.
Vous pouvez appuyer sur le bouton **SOURCE** du projecteur ou de la télécommande pour sélectionner le signal d'entrée à afficher. Voir « [Changement de signal d'entrée](#) », page 26 pour plus d'informations.


 • Si la fréquence ou la résolution du signal se situe en dehors de limites acceptées par le projecteur, le message « Out of Range » (Hors de portée) s'affiche sur un écran vierge.


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. Pour plus d'informations sur l'utilisation du menu à l'écran, reportez-vous à « [Utilisation des menus](#) », page 36.

 **AVERTISSEMENT** : il serait inopportun 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 et activé, vous ne pourrez utiliser le projecteur que si vous entrez le mot de passe correct à chaque démarrage.

1. Ouvrez le menu OSD et sélectionnez  **Paramètre > Mot de passe.**

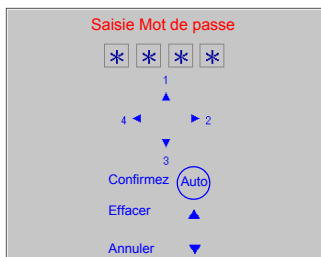
Sélectionnez **Activ.** en appuyant sur **Gauche** ◀ ou **Droite** ▶.

2. Lors de la première activation de la fonction, un message s'affiche à l'écran.

3. Comme illustré ci-contre, les quatre boutons fléchés (**Haut** ▲, **Droite** ▶, **Bas** ▼, **Gauche** ◀) représentent respectivement 4 chiffres (1, 2, 3, 4). Appuyez sur les boutons fléchés pour entrer les quatre chiffres du mot de passe.

4. Quand tous les chiffres sont entrés et que le mot de passe est prêt, appuyez sur **Auto** (Auto) pour confirmer.


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.

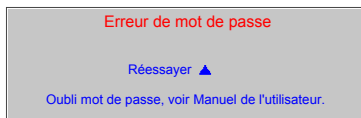
5. Entrez à nouveau le mot de passe pour confirmation.
6. Effectuez l'une des trois étapes suivantes.
 - i. Appuyez sur **Auto** pour continuer. Le réglage est terminé lorsque le message « Modification MP terminée » s'affiche à l'écran.
 - ii. Appuyez sur la flèche **Haut** ▲ pour effacer et réintroduire les quatre chiffres.
 - iii. Appuyez sur **Bas** ▼ pour annuler le paramétrage du mot de passe et revenir au menu.

Pour désactiver la protection par mot de passe, sélectionnez  **Paramètre > Mot de passe** après avoir ouvert le système d'affichage de menus à l'écran. Sélectionnez **Désact.** en appuyant sur **Gauche** ◀ ou **Droite** ▶. Appuyez ensuite sur **Bas** ▼ pour confirmer ou sur **Haut** ▲ pour annuler.

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 modifier ce dernier en saisissant l'ancien mot de passe.

Oubli du mot de passe


Vous serez invité à entrer les quatre chiffres du mot de passe à chaque mise sous tension du projecteur. Si vous entrez un mot de passe incorrect, un message d'erreur s'affiche. Pour réessayer, appuyez sur la touche **Haut** ▲. 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.



Procédure de rappel de mot de passe

Maintenez la touche **Droite** ▸ du projecteur appuyée pendant 3 secondes. Le projecteur affiche quatre jeux de codes à l'écran. Notez le numéro et éteignez votre projecteur. 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. Ouvrez le menu à l'écran et sélectionnez  **Paramètre > Modifier MP.**
2. Appuyez sur **Gauche** ◀ ou **Droite** ▸.
3. Entrez l'ancien mot de passe.
 - i. S'il est correct, vous pouvez saisir un nouveau mot de passe.
 - ii. S'il n'est pas correct, le message « Erreur de mot de passe » s'affiche à l'écran. Appuyez sur **Haut** ▲ pour réessayer ou sur **Bas** ▼ pour annuler.

4. 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 : _ _ _ _

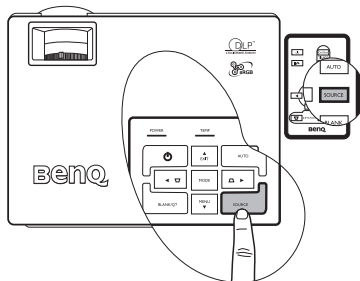
Conservez ce manuel dans un endroit sûr.

5. Effectuez l'une des trois étapes suivantes.
 - i. Appuyez sur **Auto** pour confirmer.
 - ii. Appuyez sur **Haut** ▲ pour essayer à nouveau.
 - iii. Appuyez sur **Bas** ▼ pour annuler le paramétrage et revenir au menu.
6. Confirmez le nouveau mot de passe en réintroduisant le nouveau mot de passe.
7. Effectuez l'une des trois étapes suivantes.
 - i. En pressant **Auto**, vous mettez fin à la procédure.
 - ii. Appuyez sur **Haut** ▲ pour essayer à nouveau.
 - iii. Appuyez sur **Bas** ▼ pour annuler le paramétrage et revenir au menu.


Changement de signal d'entrée

Vous pouvez connecter le projecteur à plusieurs appareils en même temps. Il ne peut toutefois afficher qu'un seul signal à la fois.

En appuyant sur la touche **SOURCE** sur le panneau de commande du projecteur ou sur la télécommande, des informations relatives au signal en cours et à la résolution seront affichées dans l'angle inférieur droit. Appuyez à nouveau sur la touche **SOURCE** pour afficher la barre de sélection des sources. Vous pouvez appuyer manuellement sur **SOURCE** plusieurs fois jusqu'au signal souhaité ou laisser le projecteur rechercher automatiquement le signal disponible. Une fois le signal détecté, les informations concernant la source sélectionnée s'affichent dans le coin inférieur droit de l'écran pendant 3 secondes. Si plusieurs appareils sont connectés au projecteur, vous pouvez appuyer à nouveau sur le bouton pour rechercher un autre signal.



Assurez-vous que la fonction **Balayage sources** du menu **avancée** est activée si vous souhaitez que le projecteur recherche automatiquement les signaux. Voir « [Balayage sources \(activé\)](#) », page 41 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 d'entrée détermine les options disponibles pour un mode de projection. Voir « [Sélection d'un mode Image](#) », page 29 pour plus d'informations.

Ajustement de l'image projetée

Ajustement de l'angle de projection

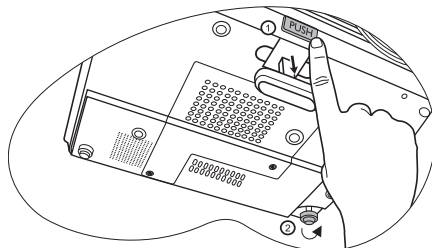
Le projecteur est pourvu d'un pied de réglage à dégagement rapide et d'un pied de réglage arrière. Ils permettent de régler la hauteur de l'image et l'angle de projection. Pour régler le projecteur, procédez comme suit :


1. Soulevez légèrement le projecteur et appuyez sur le bouton du pied de réglage afin de le libérer. Le pied de réglage se met automatiquement en place. Il est alors verrouillé.

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

2. Dévissez le pied de réglage arrière pour ajuster l'angle horizontal.

Pour rentrer le pied de réglage, soulevez le projecteur et appuyez sur le bouton à dégagement rapide. Ensuite, reposez lentement le projecteur. Dévissez le pied de réglage arrière dans la direction inverse.



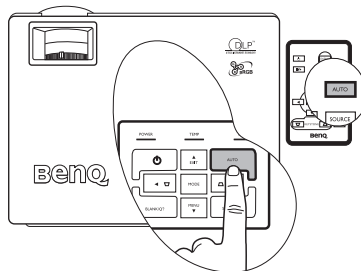
 **Si l'écran et le projecteur ne sont pas positionnés de manière perpendiculaire l'un par rapport à l'autre, l'image projetée présente une distorsion trapézoïdale sur un axe vertical. Pour corriger ce problème, réglez la valeur du paramètre **Trapèze** dans le menu **Image** via le tableau de commande du projecteur ou la télécommande. Voir « [Correction trapézoïdale](#) », page 27 pour plus d'informations.**

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.

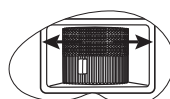
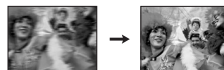
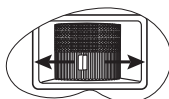
Les informations concernant la source sélectionnée s'affichent dans le coin inférieur droit de l'écran pendant 3 secondes.

 **Pendant que la fonction AUTO procède aux réglages, l'écran reste vierge.**



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.

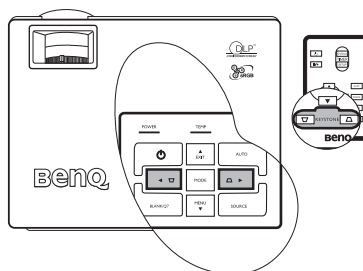


Correction trapézoïdale

La distorsion trapézoïdale correspond au fait qu'une image projetée est sensiblement plus large dans sa partie supérieure ou inférieure. C'est le cas lorsque le projecteur n'est pas perpendiculaire à l'écran.

Pour corriger ce problème, vous devez non seulement ajuster la hauteur du projecteur, mais devrez le faire manuellement en suivant l'UNE des étapes suivantes.

1. Appuyez sur **Gauche** ◀ / **Droite** ▶ sur le panneau de commande du projecteur pour afficher la barre d'état intitulée Trapèze. Appuyez sur **Gauche** ◀ pour corriger la distorsion trapézoïdale dans la partie supérieure de l'image. Appuyez sur **Droite** ▶ pour corriger la distorsion trapézoïdale dans la partie inférieure de l'image.



2. Appuyez sur ◻ / ◼ sur la télécommande pour afficher la barre d'état intitulée Trapèze, puis appuyez ◻ pour corriger la distorsion trapézoïdale dans la partie supérieure de l'image ou appuyez sur ◼ pour corriger la distorsion trapézoïdale dans la partie inférieure de l'image.

3. Appuyez sur ▼ **Menu** sur le projecteur ou **Menu** sur la télécommande. Sélectionnez



Image pro > Keystone et ajustez les valeurs en appuyant sur **Gauche** ◀ / **Droite** ▶ sur le projecteur ou **Gauche** ◀ / **Droite** ▶ sur la télécommande.

Par exemple,



Keystone 0

1. Appuyez sur Gauche ◀ sur le projecteur ou
2. Appuyez sur ▽ sur la télécommande ou
3. Appuyez sur Gauche ◀ sur le projecteur ou
◀ sur la télécommande après avoir
sélectionné le menu Image --> Trapèze.



Keystone -6



Keystone 0

1. Appuyez sur la touche Droite ▶ du
projecteur ou
2. Appuyez sur ▴ sur la télécommande ou
3. Appuyez sur Droite ▶ sur le projecteur ou
▶ sur la télécommande après avoir
sélectionné le menu Image --> Trapèze.



Keystone +6

Sélection du rapport hauteur/largeur

Le « rapport hauteur/largeur » correspond au rapport entre la largeur de l'image et sa hauteur. Le rapport hauteur/largeur de la plupart des téléviseurs analogiques et ordinateurs est de 4:3, ce qui correspond à la valeur par défaut pour ce projecteur, et le rapport des téléviseurs numériques et des DVD est généralement de 16:9.

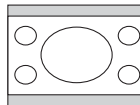
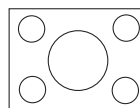
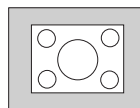
Le traitement numérique du signal permet aux périphériques d'affichage numérique tels que ce projecteur d'agrandir l'image et de la mettre à l'échelle de manière dynamique, en lui donnant un format différent de celui de la source d'entrée.


Vous pouvez modifier le rapport hauteur/largeur de l'image projetée (quel que soit l'aspect de la source) en sélectionnant  **Image pro > Rapport haut./larg.** Sélectionnez le

rapport hauteur/largeur adapté au format du signal vidéo et à vos besoins d'affichage. Trois rapports hauteur/largeur sont disponibles :

 Dans les illustrations ci-dessous, les parties noires correspondent aux zones inactives et les parties blanches aux zones actives.

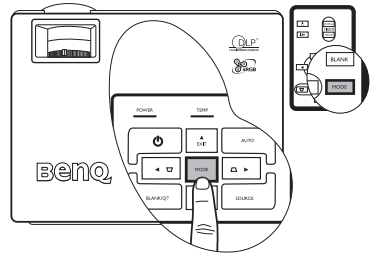
1. **Natif** : l'image est projetée selon sa résolution d'origine, sans conversion de pixels. Pour les signaux d'entrée avec de plus faibles résolutions, l'image projetée s'affiche plus petite que si elle était redimensionnée en plein écran. Si nécessaire, vous pouvez régler le zoom ou approcher le projecteur de l'écran pour agrandir la taille de l'image. Après avoir effectué ces réglages, il se peut que vous deviez remettre le projecteur au point.
2. **4:3** : met une image à l'échelle afin qu'elle s'affiche au centre de l'écran en respectant un rapport hauteur/largeur 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.
3. **16:9** : met une image à l'échelle afin qu'elle s'affiche au centre de l'écran en respectant un rapport hauteur/largeur de 16:9. Cette option est recommandée pour les images auxquelles le rapport hauteur/largeur 16:9 est déjà appliqué, telles que les images des téléviseurs haute définition, ce qui permet de conserver le rapport lors de l'affichage.



 Le rapport hauteur/largeur 16:9 n'est fourni par l'entrée vidéo composantes que lorsqu'il reçoit un signal hauteur/largeur 16:9 approprié. Voir « Connexion d'un périphérique vidéo composantes », page 20 et « Identification de la taille de projection souhaitée », page 14 pour plus d'informations.

Sélection d'un mode Image

Le projecteur comporte plusieurs modes de projection 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. Appuyez plusieurs fois sur **MODE** pour sélectionner le mode souhaité. Vous avez le choix entre plusieurs modes d'image en fonction du type de signal :



Entrée de signal PC

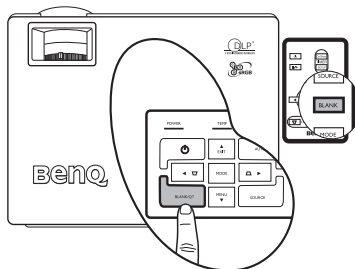
1. **Mode Dynamique (Par défaut)** : optimise la luminosité de l'image projetée. Ce mode est adapté aux environnements où une grande luminosité est requise, comme les pièces bien éclairées.
2. **Mode Présentation** : conçu pour les présentations. Dans ce mode, la luminosité est soulignée afin de s'adapter aux couleurs des ordinateurs fixes et portables.
3. **Mode sRGB** : il 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 sRGB et correctement calibré, ainsi que pour afficher des applications informatiques graphiques et de dessin de type AutoCAD.
4. **Mode Cinéma** : ce mode est adapté pour les films et clips vidéo hauts en couleur issus d'appareils photos ou de vidéos numériques par l'intermédiaire de l'entrée du PC, pour un meilleur affichage dans les environnements obscurs (peu éclairés).
5. **Mode Tableau noir** : ce mode a été conçu à des fins pédagogiques. Les images peuvent être projetées sur un fond noir, comme sur un tableau noir, plutôt que sur un écran normal. Grâce à son fond noir, ce mode représente le meilleur affichage pour les projections dans des environnements fortement éclairés.

Entrée de signal YPbPr/S-Vidéo/Vidéo

1. **Mode Dynamique** : idéal pour les jeux vidéo dans un environnement d'éclairage normal.
2. **Mode Standard (Par défaut)** : ce mode est adapté pour les films et clips vidéo hauts en couleur issus d'appareils photos ou de vidéos numériques.
3. **Mode Cinéma** : recommandé pour afficher des films sombres ou des films DVD dans un environnement de home cinéma ou de salon obscur (peu éclairé).
4. **Mode Tableau noir** : ce mode a été conçu à des fins pédagogiques. Les images peuvent être projetées sur un fond noir, comme sur un tableau noir, plutôt que sur un écran normal. Grâce à son fond noir, ce mode représente le meilleur affichage pour les projections dans des environnements fortement éclairés.

Masquage de l'image


Pour attirer l'attention du public sur le présentateur, vous pouvez utiliser le bouton **Blank (Vierge)** pour masquer l'image à l'écran. Pour afficher à nouveau l'image, appuyez sur n'importe quelle touche du panneau de commande. Lorsque l'image est masquée, le message « **BLANK** » (Vierge) s'affiche dans le coin inférieur droit de l'écran. Lorsque cette fonction est activée et qu'un signal vidéo/S-Vidéo est connecté, le son demeure audible.



Vous pouvez définir la durée d'inactivité en

sélectionnant  **avancée > Durée**


d'inactivité et faire en sorte que le projecteur revienne automatiquement à l'image après une période donnée lorsque aucune action n'est effectuée sur l'écran vierge. Notez qu'une fois que vous avez appuyé sur **Vierge**, le projecteur passe automatiquement en mode économique.

 **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.**

Création de votre propre écran de démarrage - Fonction MyScreen

En plus de sélectionner l'écran de démarrage prédéfini du projecteur parmi les options logo BenQ, écran noir ou bleu, vous pouvez créer votre propre écran de démarrage en téléchargeant sur votre projecteur des images à partir de votre ordinateur.

1. Connectez votre projecteur à un ordinateur de bureau à l'aide d'un câble RS232 (accessoire en option). Voir « [Raccordement à un ordinateur](#) », page 17.
2. Avant le début du téléchargement, assurez-vous que le projecteur est en mode veille. Pour mettre votre projecteur en mode veille, suivez les instructions suivantes :
 - i. Branchez l'alimentation secteur. Les voyants **POWER** (Alimentation), **TEMP** (Température) et **LAMP** (Lampe) du projecteur clignotent en orange, puis s'éteignent tous en même temps.
 - ii. Le voyant **POWER** (Alimentation) devient orange.
3. Insérez le CD fourni dans le lecteur CD de votre ordinateur. Cliquez sur **Assistant d'installation MyScreen** et suivez les instructions à l'écran.

-  • **Assurez-vous que vous bénéficiez des droits nécessaires pour installer le logiciel.**
- **Le logiciel MyScreen peut ne pas être compatible avec Windows 98/ME ou Windows 2000. Nous vous conseillons d'utiliser l'application MyScreen sous Windows XP.**

4. Pour exécuter l'application MyScreen :
- i. Une fois l'Assistant MyScreen installé, exécutez l'utilitaire MyScreen en

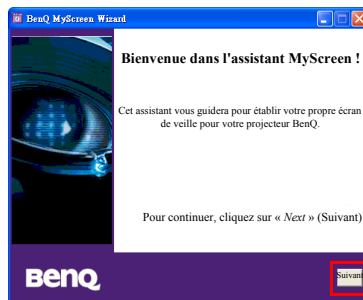
sélectionnant cette icône



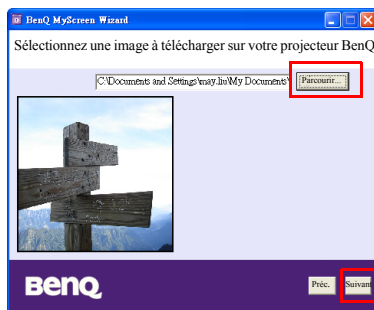
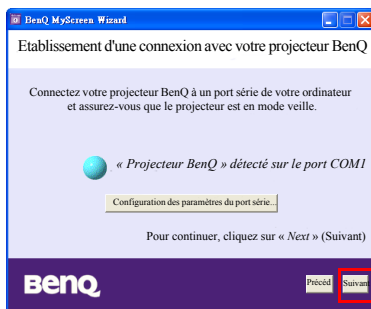
dans Program Files.

- ii. Cliquez sur **Suivant**.

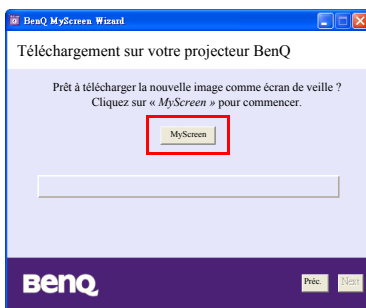
- iii. Cliquez sur **Suivant**.



- iv. Cliquez sur **Parcourir** pour sélectionner l'image de votre choix, puis cliquez sur **Suivant**.



- v. Cliquez sur **MyScreen** pour lancer le téléchargement.

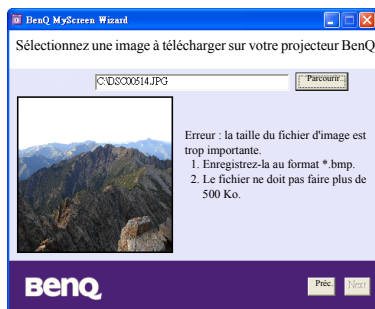


- vi. Cliquez sur **Fermer** une fois le téléchargement terminé.



- Il existe des limitations quant aux formats d'images. Les fichiers *.bmp/*.jpg/*.png/*.gif sont acceptés, mais le téléchargement de toutes les images ne peut être garanti. Tout dépend en effet de la taille du fichier et des couleurs utilisées.


- Si la taille de l'image est trop importante, un message d'avertissement (illustré ci-contre) apparaît après le début du téléchargement. Cliquez sur Précédent pour choisir une nouvelle image et essayer à nouveau.



- Ne débranchez pas le câble RS232 et ne fermez pas la fenêtre de l'assistant MyScreen lorsqu'un téléchargement est en cours. Dans le cas contraire, le projecteur se met immédiatement hors tension et l'application MyScreen se ferme. Si une telle situation se présente, débranchez le câble d'alimentation et rebranchez-le pour reprendre le processus de téléchargement.

Activation du verrouillage des touches du panneau

Pour empêcher toute modification non autorisée des réglages ou manipulation accidentelle des touches, le verrouillage des touches du panneau peut être activé. Toutes les fonctions du panneau de contrôle sont alors désactivées à l'exception de la touche **POWER** (Alimentation).

Accédez au menu  **Paramètre > Verrouillage des touches du panneau**, et sélectionnez **Activé** en utilisant les touches **Gauche** ◀ / **Droite** ▶ du projecteur ou de la télécommande. Un message de confirmation s'affiche. Appuyez sur **Bas** ▼ pour confirmer ou sur **Haut** ▲ pour annuler.

Pour désactiver le verrouillage des touches du panneau, maintenez appuyée la touche **MENU** ▼ (Menu) du projecteur pendant 5 secondes, ou utilisez la télécommande pour accéder au menu

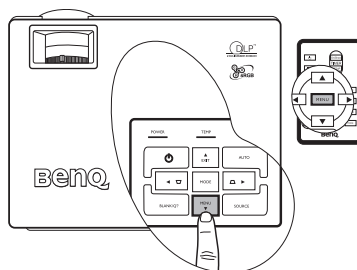


Paramètre > Verrouillage des touches du panneau et appuyez sur **Gauche** ◀ / **Droite** ▶ pour sélectionner **Désactivé**. Un message de confirmation s'affiche. Appuyez sur **Bas** ▼ pour confirmer ou sur **Haut** ▲ pour annuler.




- Lorsque le verrouillage des touches du panneau est activé, les touches de la télécommande peuvent toujours être utilisées.

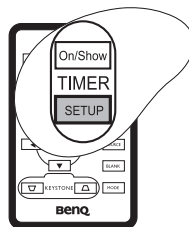
- Si vous appuyez sur **POWER** (Alimentation) pour éteindre le projecteur sans désactiver le verrouillage des touches du panneau, celui-ci sera toujours activé lors de la prochaine mise sous tension du projecteur.



Réglage du minuteur de présentation

Le minuteur de présentation permet d'indiquer à l'écran la durée restante d'une présentation afin de vous permettre de mieux gérer votre temps. Suivez les étapes ci-dessous pour utiliser cette fonction :

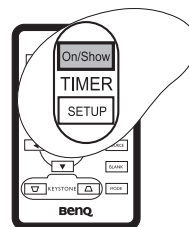
1. Sélectionnez  **Paramètre > Minuteur de présentation** ou appuyez sur **Timer Setup (Configuration Minuteur)** sur la télécommande pour définir directement les paramètres du minuteur.
2. Sélectionnez **Activ.** en appuyant sur **Gauche ◀ / Droite ▶**. Un message de confirmation s'affiche. Appuyez sur **Bas ▼** pour confirmer ou sur **Haut ▲** pour annuler.
3. Appuyez sur **Bas ▼** pour accéder à l'option suivante et définir l'intervalle du minuteur en appuyant sur les touches **Gauche ◀ / Droite ▶**.
4. Appuyez sur **Bas ▼** et choisissez si vous souhaitez que le minuteur s'affiche à l'écran à l'aide des touches **Gauche ◀ / Droite ▶**.
5. Si vous sélectionnez **Oui**, appuyez sur **Bas ▼** pour accéder à l'option suivante et définissez la position du minuteur (angle supérieur gauche, supérieur droit, inférieur gauche ou inférieur droit) en appuyant sur **Gauche ◀ / Droite ▶**.
6. Appuyez sur **Bas ▼** et sélectionnez le mode de calcul à l'aide des touches **Gauche ◀ / Droite ▶**.
7. Appuyez sur **Bas ▼** pour choisir si vous souhaitez activer la fonction de rappel sonore à l'aide des touches **Gauche ◀ / Droite ▶**. Si vous sélectionnez **Oui**, deux bips sont émis avant les 30 dernières secondes du compte/décompte, et 3 bips sont émis lorsque le minuteur arrive à sa fin.




La touche **Timer On/Show (Minuteur Activé/Afficher)** de la télécommande est une touche multifonction. Lorsque le minuteur est désactivé, vous pouvez l'activer en appuyant une fois sur ce bouton et l'afficher à l'écran en appuyant une seconde fois. Si le minuteur est déjà activé, pour pouvez l'afficher à l'écran en appuyant une fois sur ce bouton.



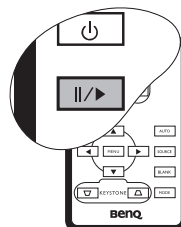
- La durée indiquée à l'écran est fonction des paramètres que vous avez définis pour le minuteur. Par exemple, si vous avez paramétré le minuteur pour qu'il s'affiche constamment, celui-ci reste affiché à l'écran une fois que vous aurez appuyé sur ce bouton une première fois. Si vous avez paramétré le minuteur pour qu'il ne s'affiche jamais, celui-ci ne s'affiche que pour une durée de 5 secondes. Il disparaît ensuite. Notez que le minuteur reste actif même lorsqu'il est masqué.
- Si le compteur horaire est déjà activé, vous devez le réactiver à chaque fois qu'une nouvelle durée de compteur horaire est définie.



Arrêt sur image


Pour figer l'image, appuyez sur le bouton **Freeze (Arrêt sur image)** de la télécommande. L'icône  s'affiche alors dans le coin inférieur droit de l'écran. Pour désactiver cette option, appuyez sur le bouton **Freeze (Arrêt sur image)** de la télécommande, ou sur le bouton **Source** sur le panneau de commande du projecteur. Notez qu'en appuyant sur le bouton **Source** vous changerez également la source d'entrée.

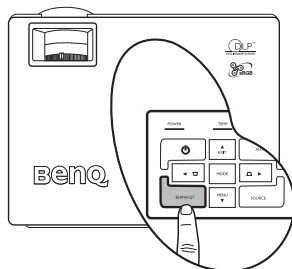
Même si l'image est figée à l'écran, la lecture des images se poursuit sur le magnétoscope ou autre appareil. Si les appareils connectés ont une sortie audio active, vous entendez toujours le son même lorsque l'image est figée.



Utilisation de la fonction FAQ

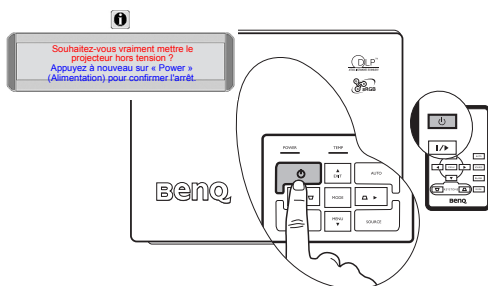
Maintenez appuyé le bouton **BLANK/Q? (Vierge/Q?)** du


projecteur pendant 3 secondes ou sélectionnez  **avancée > FAQ**. Cette section vous propose des solutions possibles aux problèmes rencontrés par les utilisateurs au sujet de la qualité, de l'installation, du fonctionnement de fonctionnalités spécifiques et de l'entretien. Utilisez les touches **Menu** ▾ / **EXIT (Quitter)** ▲ pour sélectionner l'une de ces quatre catégories principales. Appuyez sur **Gauche** ◀ / **Droite** ▶ pour des questions plus spécifiques. Appuyez ensuite sur ◀ **Gauche** / ▶ **Droite** pour obtenir des suggestions de réponses. Pour quitter, appuyez sur **EXIT (Quitter)** ▲.




Arrêt du projecteur

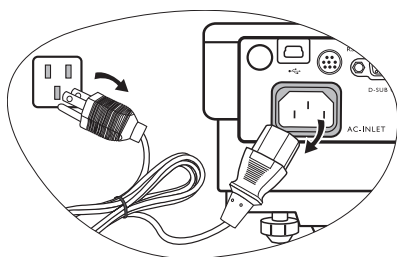
1. Appuyez sur **Power (Alimentation)**. Un message apparaît. Appuyez une seconde fois sur **Power (Alimentation)** pour éteindre le projecteur.
2. Le **voyant de l'alimentation** clignote en orange, la lampe de projection s'éteint et les ventilateurs continuent à tourner pendant environ 30 secondes 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. La fin du processus de refroidissement sera annoncée par l'émission d'un **bip de mise hors tension**. Débranchez le cordon d'alimentation de la prise murale.

 **Ne débranchez pas le cordon d'alimentation avant que la procédure de mise hors tension du projecteur soit totalement terminée ou pendant la procédure de refroidissement du projecteur (30 secondes).**








- Si le projecteur n'est pas éteint correctement, les ventilateurs se mettront à tourner pendant quelques minutes pour refroidir la lampe lors du redémarrage du projecteur. Appuyez à nouveau sur la touche d'alimentation pour démarrer le projecteur une fois que les ventilateurs se sont arrêtés et que le voyant de l'alimentation est devenu orange.

Utilisation des menus

Système de menus

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

		Fonctions disponibles en fonction des différents types de signaux...	
Sous-menu	PC	Vidéo / S-Vidéo	Vidéo composantes
 Image	Mode Image Température des couleurs Luminosité Contraste	Mode Image Température des couleurs Luminosité Contraste Couleurs Teinte* Netteté	
 Image pro	Trapèze Dim. auto Rapport haut./larg. Position H Position V Phase Taille H	Trapèze Dim. auto Rapport haut./larg.	
 Paramètre	Muet Volume Délai OSD Durée d'inactivité Refroidissement rapide Verrouillage des touches du panneau Mot de passe Modifier MP Réinitialiser		
 Avancée	Miroir Balayage sources Langue Écran de veille Mode d'altitude Arrêt auto. Mode économique Minuteur de présentation FAQ		
 Informations	Source Résolution Mode Image Équivalent heures lampe	Source Système Mode Image Équivalent heures lampe	Source Résolution Mode Image Équivalent heures lampe

*Lorsqu'un signal Vidéo ou S-Vidéo est connecté, cette fonction n'est disponible qu'avec le système NTSC sélectionné.

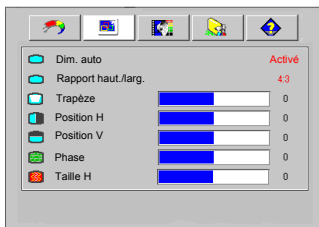
Utilisation des menus

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

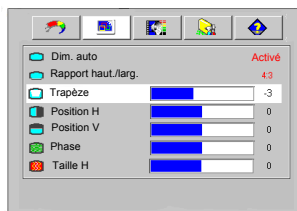
Les menus sont disponibles en 17 langues. (Reportez-vous à la page « [Menu Avancée](#) », page 41 pour plus d'informations.)

L'exemple suivant décrit le réglage du paramètre Trapèze.

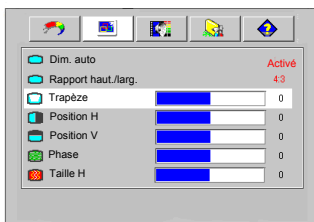
1. Appuyez sur la touche **Menu** ▾ du projecteur ou **Menu** sur la télécommande pour activer le menu à l'écran.



4. Réglez les valeurs du trapèze en appuyant sur les touches **Gauche** ◀ / **Droite** ▶ du projecteur ou **Gauche** ◀ / **Droite** ▶ sur la télécommande.



2. Utilisez les touches **Gauche** ◀ / **Droite** ▶ du projecteur ou **Gauche** ◀ / **Droite** ▶ de la télécommande afin de sélectionner le menu  **Image pro**.
3. Appuyez sur les touches **Exit (Quitter)** ▲ du projecteur ou **Menu** ▾ du projecteur ou ▼ / ▲ sur la télécommande pour sélectionner **Trapèze**.









5. Appuyez sur la touche **Exit (Quitter)** ▲ du projecteur ou appuyez deux fois* sur la touche **Menu** de la télécommande pour quitter et enregistrer les paramètres.

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

Menu Image

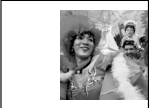








Quelques réglages de l'image ne sont disponibles que lorsque certaines sources d'entrée sont utilisées. Les réglages non disponibles ne s'affichent pas à l'écran.

FONCTION (valeur ou paramètre par défaut)	DESCRIPTION
Mode Image (PC : Dynamique ; YPbPr/ S- Vidéo/ Vidéo : Standard)	Les modes de projection prédéfinis vous permettent d'optimiser le réglage de l'image en fonction du type de programme que vous souhaitez projeter.  Vous pouvez utiliser le bouton Mode de la télécommande pour sélectionner un mode de projection prédéfini. Voir « Sélection d'un mode Image », page 29 pour plus d'informations.
Température des couleurs (dépend du mode de projection sélectionné)	Quatre réglages de température de couleurs* sont disponibles. 1. T1 : il représente la température de couleurs la plus élevée ; T1 donne à l'image une teinte plus bleutée que les autres réglages. 2. T2 : le blanc de l'image tire vers le bleu. 3. T3 : il préserve la couleur normale des blancs. 4. T4 : le blanc de l'image tire vers le rouge. *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.
Luminosité (dépend de la source d'entrée sélectionnée)	Règle la luminosité de l'image. 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. <div><div><div></div>-30<div></div>50<div></div>+70</div></div>





Contraste (dépend de la source d'entrée sélectionnée)	<p>Ajuste la gradation entre les zones sombres et claires de l'image. Plus la valeur est élevée, plus l'image est contrastée. Utilisez le contraste pour configurer le niveau de blanc après avoir ajusté la luminosité, afin d'adapter l'image au type de support que vous souhaitez afficher et à votre environnement.</p> <div><div><div><div></div><div>-30</div></div><div><div></div><div>50</div></div><div><div></div><div>+70</div></div></div></div>
Couleurs (dépend de la source d'entrée sélectionnée)	<p>Augmente ou réduit l'intensité des couleurs de l'image.</p>
Teinte (50)	<p>Règle les teintes des couleurs de l'image. Plus la valeur est élevée, plus l'image tire vers le rouge. Plus la valeur est faible, plus l'image tire vers le vert.</p> <p> Lorsqu'un signal Vidéo ou S-Vidéo est connecté, cette fonction n'est disponible qu'avec le système NTSC sélectionné.</p>
Netteté (15)	<p>Ajuste l'image pour qu'elle s'affiche de façon plus nette ou plus floue.</p>

Menu Image pro

 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 (valeur ou paramètre par défaut)	DESCRIPTION
Trapèze (0)	Corrige la distorsion trapézoïdale. (Reportez-vous à « Correction trapézoïdale », page 27 pour de plus amples informations.)
Dim. auto (activé)	<p>Redimensionne automatiquement la résolution en pixels du signal d'entrée pour respecter la résolution native du projecteur.</p> <p>Activ. : la résolution en pixels du signal d'entrée est convertie pour respecter la résolution native du projecteur (800 × 600). Pour les signaux d'entrée dont la résolution est moins importante, les espaces entre les pixels sont interpolés avant que l'image soit projetée. Ceci peut avoir une incidence sur la clarté de l'image.</p> <p>Désact. : l'image est projetée selon sa résolution d'origine, sans conversion de pixels. Pour les signaux d'entrée avec de plus faibles résolutions, l'image projetée s'affiche plus petite que si elle était redimensionnée en plein écran. Si nécessaire, vous pouvez régler le zoom ou approcher le projecteur de l'écran pour agrandir la taille de l'image. Après avoir effectué ces réglages, il se peut que vous deviez remettre le projecteur au point.</p>
Rapport haut./larg. (Natif)	<p>Trois options permettent de définir le rapport hauteur/largeur de l'image en fonction de votre source de signal d'entrée.</p> <p>Voir « Sélection du rapport hauteur/largeur », page 28 pour plus d'informations.</p>
Position H (0)	<p>Permet de régler la position horizontale de l'image projetée.</p> <div></div> <div></div>
Position V (0)	<p>Permet de régler la position verticale de l'image projetée.</p> <div></div> <div></div>
Phase (dépend de la source d'entrée sélectionnée)	<p>Cette fonction vous permet de régler la phase de l'horloge pour réduire la distorsion de l'image.</p> 
Taille H (0)	Règle la largeur horizontale de l'image.

Menu Paramètre

FONCTION (valeur ou paramètre par défaut)	DESCRIPTION
Muet (Désact.)	Permet de basculer le son du projecteur et le bip de mise sous/hors tension entre les modes activé et désactivé. Pour désactiver le bip de mise sous/hors tension , sélectionnez  Paramètre > Muet et appuyez sur Gauche ◀ / Droite ▶. Appuyez ensuite sur Bas ▼ pour choisir Bip de mise sous/hors tension , puis appuyez sur Gauche ◀ / Droite ▶ pour sélectionner Désactivé .
Volume (5)	Règle le volume.
Délai OSD (20)	Détermine le temps d'attente avant la désactivation de l'affichage OSD lorsque vous n'actionnez aucun bouton. Ce délai peut être défini entre 5 et 100 secondes.
Durée d'inactivité (20)	Permet de définir la durée d'inactivité de l'affichage lorsque la fonction Durée inact. est activée. Une fois la durée écoulée, l'image réapparaît à l'écran.
Refroidissement rapide (activé)	Permet d'activer ou de désactiver la fonction de refroidissement rapide. La sélection de On active la fonction et raccourcit le temps de refroidissement du projecteur de 90 à environ 30 secondes.
Verrouillage des touches du panneau (désactivé)	Active ou désactive toutes les fonctions du panneau de commande à l'exception de la touche POWER (Alimentation) du projecteur et des boutons de la télécommande.
Mot de passe (désactivé)	<p>L'utilisation de cette fonction est optionnelle. Sélectionner Activ. permet de restreindre l'utilisation du projecteur aux personnes connaissant le mot de passe. Lors de la première activation de la fonction, vous devez définir un mot de passe. Pour plus d'informations, voir « Utilisation de la fonction de mot de passe », page 24. 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.</p> <p> AVERTISSEMENT : il serait inopportun d'activer la fonction de mot de passe et d'oublier ensuite votre mot de passe.</p> <p>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.</p> <p>Vous pouvez introduire le mot de passe via les boutons du projecteur ou de la télécommande.</p> <p> Les chiffres saisis s'affichent à l'écran sous la forme d'astérisques.</p>
Modifier MP	Vous serez invité à entrer le mot de passe avant de pouvoir le modifier. Pour plus d'informations, voir « Utilisation de la fonction de mot de passe », page 24.
Réinitialiser (Non)	<p>Rétablit les paramètres par défaut.</p> <p> Les paramètres suivants restent actifs : Miroir, Langue, Mot de passe, Mode d'altitude, Phase et Position H.</p>

Menu Avancée


FONCTION (valeur ou paramètre par défaut)	DESCRIPTION
Miroir (Sol avant)	Vous pouvez installer le projecteur au plafond, derrière un écran ou encore l'associer à un ou plusieurs miroirs. Dans le cas d'un montage au plafond, contactez votre revendeur pour obtenir des informations sur le support adéquat (disponible en option). (Reportez-vous à « Choix de l'emplacement », page 12 pour de plus amples informations.)
Balayage sources (activé)	Détermine si le projecteur détecte automatiquement les signaux d'entrée. Lorsque le balayage des sources est sur On (Activé), le projecteur effectue un balayage des signaux d'entrée jusqu'à obtention d'un signal. Si cette fonction n'est pas activée, le projecteur sélectionne le dernier signal d'entrée utilisé. La valeur par défaut est « RVB ».
Langue (anglais)	L'option Langue définit la langue des menus à l'écran. Utilisez les boutons Gauche ◀ / Droite ▶ du projecteur ou de la télécommande pour sélectionner la langue de votre choix.
Écran de veille (logo BenQ)	Permet de sélectionner le logo à afficher lors de la phase de démarrage du projecteur. Quatre modes sont disponibles : Logo BenQ, écran noir, écran bleu ou MyScreen.

<p>Mode d'altitude (désactivé)</p>	<p>Ce mode convient à l'utilisation du projecteur dans des zones de températures élevées ou en altitude. Il est recommandé de sélectionner le mode d'altitude lorsque vous utilisez le projecteur à plus de 1 000 m d'altitude ou à une température supérieure à 40 °C, ou encore si vous avez l'intention de l'utiliser pendant plusieurs heures (plus de 10 heures) sans l'éteindre.</p> <p>Pour activer le Mode d'altitude, sélectionnez Activé en appuyant sur les touches Gauche ◀ / Droite ▶ du projecteur ou de la télécommande. Un message de confirmation s'affiche. Appuyez sur ▼ .</p> <div data-bbox="333 339 994 475" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>Nous vous recommandons de sélectionner le mode d'altitude en sélectionnant Activé lorsque vous vous situez à plus de 1 500 m d'altitude.</p> <p>Confirmer l'activation du mode d'altitude ?</p> <p>Oui  Non ▲</p> </div> <p>Lors de la prochaine mise sous tension du projecteur, un message de rappel (comme illustré ci-dessous) sera affiché.</p> <div data-bbox="333 539 994 662" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>État actuel</p> <p>Mode d'altitude Activé</p> <p>Ce mode protège le projecteur en cas d'utilisation dans des conditions extrêmes et peut causer une augmentation de la vitesse des ventilateurs.</p> </div> <p>Si vous sélectionnez le mode d'altitude, le niveau de bruit de fonctionnement peut être plus élevé en raison de la vitesse de ventilation nécessaire pour améliorer le système de refroidissement et les performances du projecteur.</p> <p>Si vous utilisez votre projecteur dans des conditions extrêmes autres que celles mentionnées ci-dessus, il est possible que celui-ci s'éteigne automatiquement afin d'éviter une surchauffe. Dans ce cas, vous pouvez résoudre le problème en sélectionnant le mode d'altitude. Cependant, il n'est pas garanti que le projecteur fonctionnera correctement dans tous les environnements difficiles ou extrêmes.</p>
<p>Arrêt auto (désactivé)</p>	<p>Cette fonction permet au projecteur de s'éteindre automatiquement si aucun signal d'entrée n'est détecté après un certain temps. Appuyez sur les boutons Gauche ◀ / Droite ▶ du projecteur ou de la télécommande pour définir le temps d'inactivité au terme duquel le projecteur s'éteint.</p>
<p>Mode économique (désactivé)</p>	<p>Utilisez ce mode pour réduire le bruit de l'appareil et la consommation de 20 %. Si ce mode est activé, l'émission lumineuse est réduite, ce qui crée des images plus sombres.</p> <p> Configurer le projecteur en mode économique étend la fonction de fermeture automatique du compteur horaire de la lampe. Pour plus d'informations sur le calcul du nombre d'heures de la lampe, reportez-vous à la section « Calcul du nombre d'heures de la lampe », page 45.</p>
<p>Minuteur de présentation</p>	<p>Permet de rappeler au présentateur la durée de la présentation afin qu'il puisse la respecter. Pour plus d'informations, reportez-vous à « Réglage du minuteur de présentation », page 33.</p>
<p>FAQ</p>	<p>Présente des suggestions de résolution des problèmes que vous pouvez rencontrer.</p>

Menu Informations

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.
Résolution	Indique la résolution native du signal d'entrée.
Mode Image	Indique le mode sélectionné dans le menu  Image .
Équivalent heures lampe	Affiche l'équivalent heures lampe calculé par le compteur horaire intégré.
Système	Affiche le format du système d'entrée Vidéo entre NTSC, SECAM et PAL.

6 Entretien

Entretien du projecteur


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

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](#) », [page 34](#), puis débranchez le cordon d'alimentation.

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

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

Entreposage du projecteur

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

- Assurez-vous que la température et l'humidité de l'emplacement de stockage sont conformes aux valeurs recommandées pour l'appareil. Veuillez vous reporter à « [Caractéristiques](#) », [page 52](#) 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. Lorsque vous transportez le projecteur vous-même, utilisez le carton d'origine ou la sacoche de transport fournie avec l'appareil.

Informations relatives à la lampe

Calcul du nombre d'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) heures lampe totales

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


 **Voir « Mode économique (désactivé) », page 42 pour plus d'informations sur le mode économique.**

En mode économique, les heures lampe correspondent aux 2/3 du mode normal. Autrement dit, utiliser le projecteur en mode économique augmente d'1/3 la durée de vie de la lampe.





Message d'avertissement


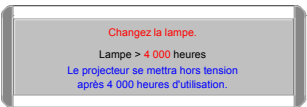

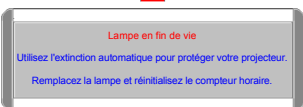
Lorsque le **voyant de la lampe** est rouge ou qu'un message conseillant de remplacer la lampe s'affiche, installez une nouvelle lampe ou consultez votre revendeur. L'utilisation d'une lampe usagée pourrait entraîner des dysfonctionnements au niveau du projecteur, voire une explosion.

Pour de plus amples informations sur les avertissements du projecteur, reportez-vous à la section « Voyants », page 49.

 **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.**

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

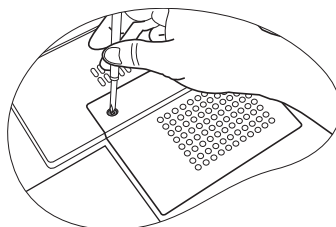
Message	État
 	Le nombre (équivalent) d'heures de la lampe a atteint 3 000 heures. Pour un résultat optimal, installez une nouvelle lampe.
 	Le nombre (équivalent) d'heures de la lampe a atteint 3 950 heures. Vous devriez remplacer la lampe pour éviter que le projecteur ne s'éteigne si celle-ci arrive en fin de vie.

 	<p>Le nombre (équivalent) d'heures de la lampe a atteint 4 000 heures. Le message clignote au centre de l'écran pendant 30 secondes environ et le voyant de la lampe reste allumé en rouge pendant 40 secondes.</p> <p>Il est conseillé de remplacer la lampe lorsqu'elle a atteint cette durée de vie. La lampe est un consommable. Plus la durée totale d'utilisation de la lampe est élevée, plus la luminosité de la lampe faiblit. 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 devez le faire après 4 000 heures d'utilisation.</p>
 	<p>Si ce message d'avertissement apparaît, le projecteur s'éteint dans les 40 secondes. La lampe DOIT être remplacée pour que le projecteur puisse fonctionner correctement.</p>

Remplacement de la lampe



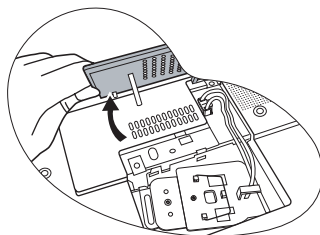
- **Pour éviter tout risque d'électrocution, mettez toujours le projecteur hors tension et débranchez le cordon d'alimentation avant de procéder au remplacement de la lampe.**
 - **Pour éviter de vous brûler, laissez le projecteur refroidir pendant 45 minutes au moins avant de procéder au remplacement 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.



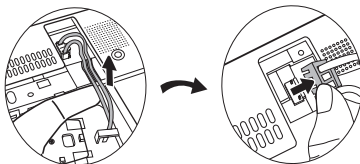
3. Retirez le couvercle de la lampe du projecteur.



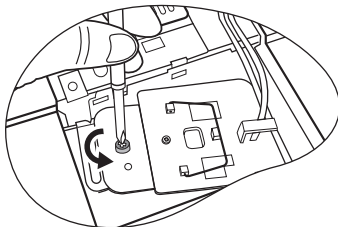
Refermez toujours le couvercle de la lampe avant de mettre l'appareil sous tension.



4. Retirez les fils de la lampe de leur emplacement.
5. Débranchez le connecteur de la lampe en l'enfonçant dans le projecteur et en tirant vers le haut.



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



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

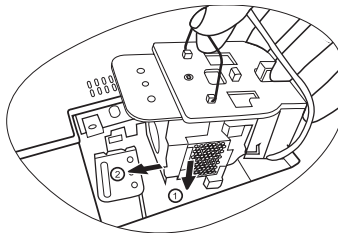
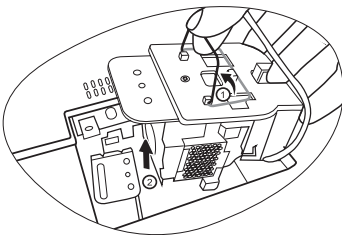


• **Si vous tirez trop vite, la lampe pourrait casser et du verre pourrait tomber dans le projecteur.**

• **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.**

8. Comme illustré, abaissez d'abord la nouvelle lampe et alignez les deux orifices de la lampe avec les repères du projecteur.



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

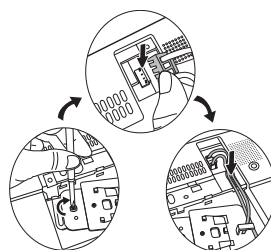
• **Une vis mal serrée peut être à l'origine d'une mauvaise connexion, susceptible d'entraîner des dysfonctionnements au niveau du projecteur.**

- **Ne serrez pas la vis excessivement.**

10. Branchez le connecteur de la lampe au projecteur.

11. Remettez en place les fils de la lampe.

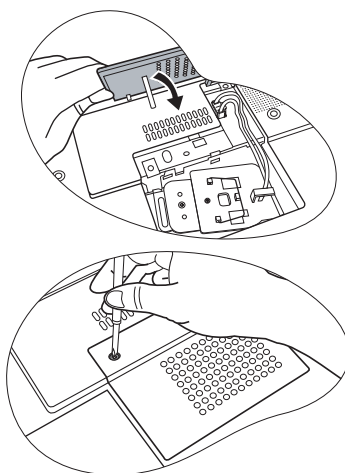
12. Remplacez le couvercle de la lampe sur le projecteur.



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

• **Une vis mal serrée peut être à l'origine d'une mauvaise connexion, susceptible d'entraîner des dysfonctionnements au niveau du projecteur.**

- **Ne serrez pas la vis excessivement.**



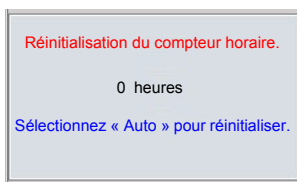
14. Redémarrez le projecteur.

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

15. Réinitialisation du compteur de la lampe

• **Ne le réinitialisez pas si la lampe n'a pas été remplacée ; cela risquerait d'endommager la lampe.**

- Maintenez la touche **Exit (Quitter)** ▲ du projecteur appuyée pendant 5 secondes pour afficher le nombre total d'heures d'utilisation de la lampe.
- Appuyez sur la touche **Auto** du projecteur ou de la télécommande pour remettre le nombre d'heures de la lampe à zéro.
- Attendez 5 secondes environ que l'affichage disparaisse.



Informations relatives à la température



Le voyant d'avertissement de surchauffe vous signale l'un des problèmes suivants :












- Température interne trop élevée
- Mauvais fonctionnement des ventilateurs







































Éteignez le projecteur et consultez un réparateur agréé. Pour de plus amples informations, voir « **Voyants** », page 49.

Voyants

Illustration

- **Vierge** - : voyant éteint
-  : voyant clignotant
-  : voyant allumé
- **O** : lumière orange
- **R** : lumière rouge
- **G** : lumière verte

Voyant			État et description
Power (Alimen- tation)	Temp (Tempé- rature)	Lampe	
Événements - alimentation			
			Le projecteur vient d'être connecté à une prise secteur.
	-	-	Mode veille.
	-	-	Mise en marche.
	-	-	Fonctionnement normal.
	-	-	1. 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. Ou 2. Le projecteur doit refroidir pendant 90 secondes après sa mise hors tension.
	-	-	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.
Événements - lampe			
	-		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.
-	-		1. 90 secondes de refroidissement sont nécessaires au projecteur. Ou 2. En pareil cas, contactez votre revendeur.

Voyant			État et description
Power (Alimen- tation)	Temp (Tempé- rature)	Lampe	
Événements thermiques			
-		-	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.
-			
-			
			
			
			
			
			
			
			
			
			
			
-			
-			

7 Dépannage

⑦ 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.

⑦ 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.
Le signal d'entrée n'a pas été sélectionné correctement.	Sélectionnez le bon signal d'entrée à l'aide du bouton Source du projecteur ou de la télécommande.
Le couvercle de la lentille n'a pas été retiré.	Retirez le couvercle de l'objectif.

⑦ 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.

⑦ LA TÉLÉCOMMANDE NE FONCTIONNE PAS

Origine	Solution
La batterie est usée.	Remplacez la batterie par une batterie neuve.
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 du projecteur.

⑦ LE MOT DE PASSE EST INCORRECT

Origine	Solution
Vous ne vous souvenez pas du mot de passe.	Pour plus d'informations, consultez « Procédure de rappel de mot de passe », page 25.

8 Caractéristiques

Caractéristiques du projecteur

 Toutes les caractéristiques peuvent être modifiées sans notification préalable.

Général

Nom de produit Projecteur numérique
Nom de modèle MP611/MP611c

Caractéristiques optiques

Résolution 800 × 600 SVGA
Système d'affichage 1-CHIP DMD
Ouverture (nombre F) F=2,6 à 2,77, f= 20,4 à 23,5 mm
Lampe Lampe 200 W

Caractéristiques électriques

Alimentation 100 à 240 V AC, 4,0 A, 50 à 60 Hz (Automatique)
Consommation 285 W (max.)

Caractéristiques mécaniques

Dimensions 278 mm (L) × 94 mm (H) × 219,5 mm (P)
Poids 2,67 Kg (5,9 livres)

Terminal d'entrée

Entrée ordinateur
 Entrée RVB 1 connecteur D-Sub 15 broches (femelle)
Entrée signal vidéo
 S-VIDEO 1 port mini DIN à 4 broches
 VIDEO 1 prise RCA
Entrée de signal TVHD D-Sub <--> 3 prises RCA, via entrée RVB
Entrée de signal audio
 Entrée audio Port stéréo mini-prise

Sortie

Sortie RVB 1 connecteur D-Sub 15 broches (femelle)
Prise souris USB 1 x série A/B
Haut-parleur 2 watts (mono mixte)

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 • 0 à 1 499 m ; 0 à 35 °C
 • 1 500 à 3 000 m ; 0 à 30 °C

Fréquences de fonctionnement

Fréquences de fonctionnement pour l'entrée PC

Résolution	Fréquence horizontale (kHz)	Fréquence verticale (Hz)	Fréquence des pixels (MHz)	Mode
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
720 x 400	31,469	70,087	28,3221	720 x 400_70
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
1 024 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
1 280 x 768	47,77	60,09	80,768	SXGA_60
1 280 x 800	49,65	59,96	83,458	SXGA_60
1 280 x 1 024	63,981	60,020	108,000	SXGA_60

Fréquences de fonctionnement pour l'entrée composantes-YPbPr

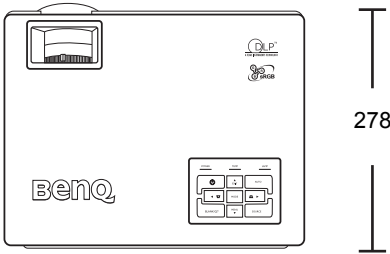
Format du signal	Fréquence horizontale (kHz)	Fréquence verticale (Hz)
480i(525i) à 60 Hz	15,73	59,94
480p(525p) à 60 Hz	31,47	59,94
576i(625i) à 50 Hz	15,63	50,00
576p(625p) à 50 Hz	31,25	50,00
720p(750p) à 60 Hz	45,00	60,00
720p(750p) à 50 Hz	37,50	50,00
1080i(1125i) à 60 Hz	33,75	60,00
1080i(1125i)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

Fréquences de fonctionnement pour les entrées Vidéo et S-Vidéo

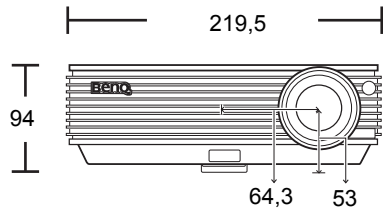
Mode vidéo	Fréquence horizontale (kHz)	Fréquence verticale (Hz)	Fréquence de la sous-porteuse couleur (MHz)
NTSC	15,73	60	3,58
PAL	15,63	50	4,43
SECAM	15,63	50	4,25 ou 4,41
PAL-M	15,73	60	3,58
PAL-N	15,63	50	3,58
PAL-60	15,73	60	4,43
NTSC4.43	15,73	60	4,43

Dimensions

278 mm (L) × 94 mm (H) × 219,5 mm (P)



Unité : mm



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 3 000 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 support.BenQ.com.

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 radio-télévision 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 rebut d'équipements électriques et électroniques par les particuliers dans l'Union Européenne.

Ce symbole figurant sur le produit ou l'emballage signifie que celui-ci ne peut pas être jeté avec les ordures ménagères. Vous devez le mettre au rebut en le déposant dans un point de collecte prévu à cet effet afin que les matériaux électroniques et électriques soient recyclés. Pour de plus amples informations sur le recyclage de ce produit, veuillez prendre contact avec l'organisme local compétent, le service d'élimination des déchets ménagers ou le point de vente du produit. Le recyclage des matériaux et les méthodes mises en œuvre permettent de préserver l'environnement et la santé des hommes.

