

BenQ

Projecteur numérique MP770

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	5
Introduction	9
Caractéristiques du projecteur	9
Contenu de l'emballage	10
Vue extérieure du projecteur	11
Commandes et fonctions	13
Positionnement du projecteur	19
Choix de l'emplacement	19
Instructions de sécurité pour la fixation de votre projecteur au plafond	20
Identification de la taille de projection souhaitée	21
Connexions	24
Connexion sans fil (en option)	24
Connexion câblée	24
Fonctionnement	33
Mise en marche	33
Utilisation de la fonction de mot de passe	34
Changement de signal d'entrée	36
Ajustement de l'image projetée	36
Sélection du rapport hauteur/largeur	40
Optimisation de l'image	41
Fonctionnement en altitude	43
Masquage de l'image	44
PIP (incrustation d'image)	44
Opérations de pagination à distance	45
Arrêt sur image	45
Création de votre propre écran de démarrage	45
Personnalisation de l'affichage des menus du projecteur	46
Arrêt du projecteur	46
Utilisation des menus	47

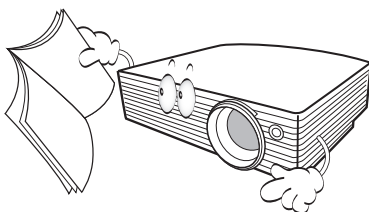
Entretien	57
Entretien du projecteur	57
Informations relatives à la lampe	60
Dépannage	66
Caractéristiques	68
Caractéristiques du projecteur	68
Fréquences de fonctionnement	69
Dimensions.....	70
Garantie	71
Garantie limitée.....	71
Déclarations de réglementation.....	72
Déclaration FCC.....	72
Déclaration CEE.....	72
Déclaration MIC	72
Directive WEEE.....	72

1 Consignes de sécurité importantes

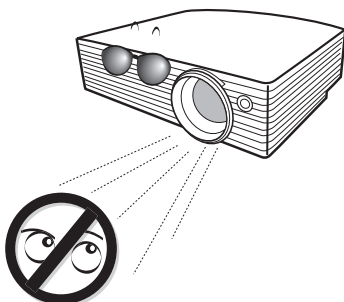
Votre projecteur BenQ a été conçu et testé conformément aux normes de sécurité les plus récentes en matière d'équipements informatiques. Cependant, dans l'optique d'une utilisation sans danger, il importe que vous suiviez les instructions du présent manuel ainsi que celles apposées sur le produit.

Consignes de sécurité

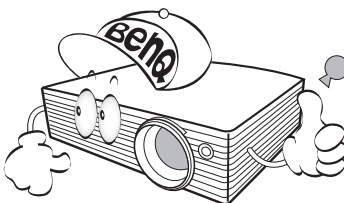
1. **Veuillez lire le présent manuel avant d'utiliser l'appareil pour la première fois.** Conservez-le pour toute consultation ultérieure.



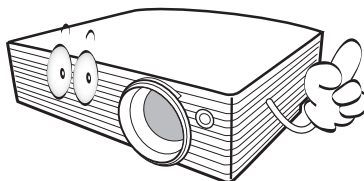
2. **Ne regardez pas directement la lentille de projection lorsque l'appareil est en cours d'utilisation :** l'intensité du faisceau lumineux pourrait entraîner des lésions oculaires.



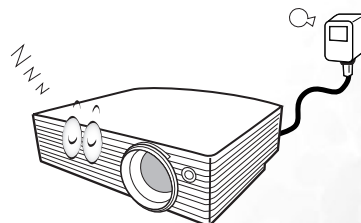
3. **Confiez les opérations d'entretien et de réparation à un technicien qualifié.**



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



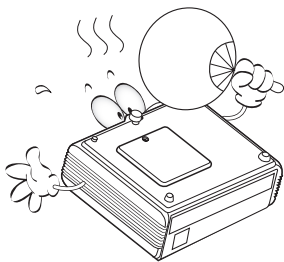
5. Dans certains pays, la tension d'alimentation n'est PAS stable. Ce projecteur est conçu pour fonctionner en toute sécurité à une tension située entre 100 et 240 volts CA. Cependant, une panne n'est pas exclue en cas de hausse ou de baisse de tension de l'ordre de ± 10 volts. **Dans les zones où l'alimentation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



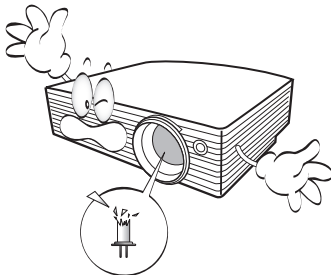
6. Évitez de placer des objets devant la lentille de projection lorsque le projecteur est en cours d'utilisation car ils risqueraient de se déformer en raison de la chaleur ou de provoquer un incendie. Pour éteindre la lampe temporairement, appuyez sur le bouton **BLANK** (Vierge) du projecteur ou de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

Consignes de sécurité (suite)

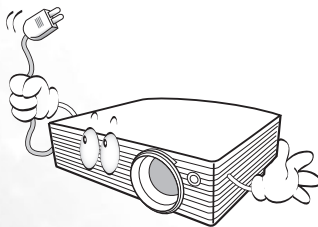
7. La lampe atteint une température très élevée lorsque l'appareil est en cours d'utilisation. Attendez que le projecteur ait refroidi (environ 45 minutes) avant de retirer la lampe pour la remplacer.



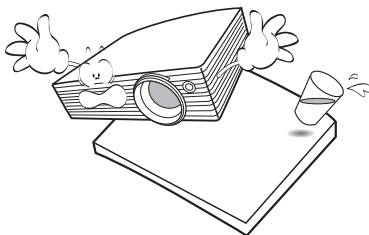
8. N'utilisez pas la lampe au-delà de sa durée de vie nominale. Une utilisation excessive des lampes pourrait entraîner leur éclatement.



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

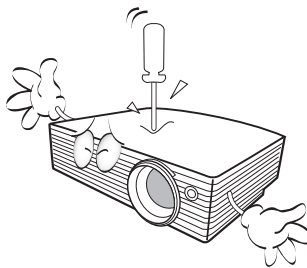


10. Ne posez pas cet appareil sur un chariot, un support ou une table instable. Il risquerait de tomber et d'être sérieusement endommagé.



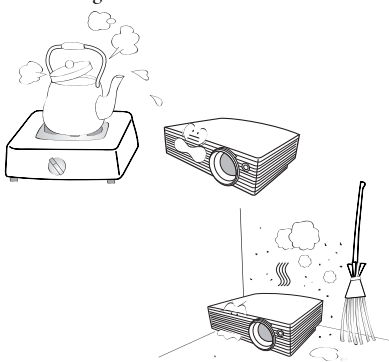
11. N'essayez en aucun cas de démonter l'appareil. Un courant de haute tension circule à l'intérieur de votre appareil. Tout contact avec certaines pièces peut présenter un danger de mort. La seule pièce susceptible d'être manipulée par l'utilisateur est la lampe, elle-même protégée par un couvercle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

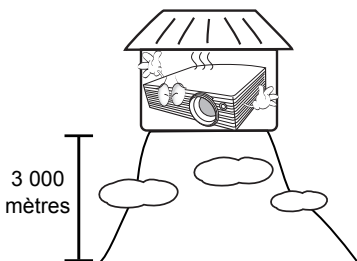


Consignes de sécurité (suite)

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.

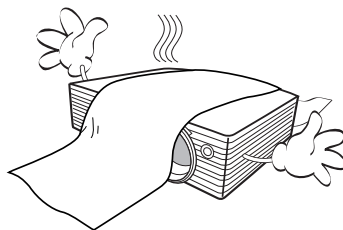


- Emplacements situés à proximité d'une alarme incendie.
- Emplacements dont la température ambiante dépasse 40 °C.
- Lieux où l'altitude excède 3 000 mètres.



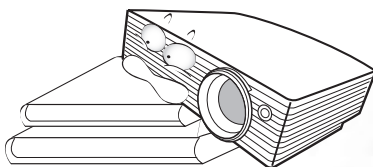
13. N'obstruez pas les orifices de ventilation.
- Ne placez pas le projecteur sur une couverture, de la literie ou toute autre surface souple.

- Ne recouvrez pas le projecteur avec un chiffon ni aucun autre élément.
- Ne placez pas de produits inflammables à proximité du projecteur.

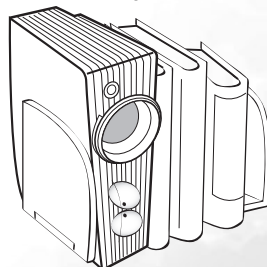


Une importante obstruction des orifices de ventilation peut entraîner une surchauffe du projecteur qui risque alors de prendre feu.

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.

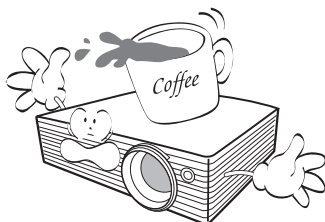


15. Ne posez pas le projecteur sur le flanc. Il risque de basculer et de blesser quelqu'un ou encore de subir de sérieux dommages.

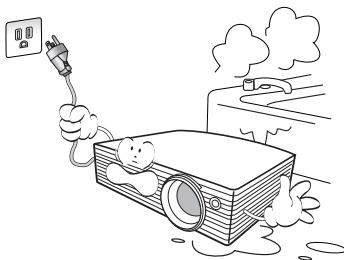


Consignes de sécurité (suite)

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.



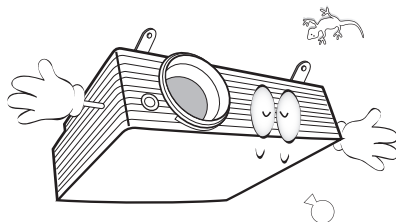
17. Ne placez pas de liquides sur le projecteur, ni à proximité. Tout déversement pourrait être à l'origine d'une panne. Si le projecteur devait être mouillé, débranchez-le de la prise secteur et contactez BenQ pour une réparation.



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 :

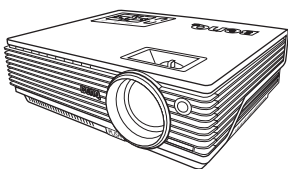
- Fonction sélectionnable de protection par mot de passe
 - Fonction Off and Go permettant aux utilisateurs de débrancher le projecteur juste après l'avoir éteint
 - Jusqu'à 11 ensembles de modes de projection, offrant des choix multiples quel que soit le type de projection
 - Module sans fil en option permettant de partager le projecteur entre un plus grand nombre d'ordinateurs via une connexion câblée ou sans fil
 - Zoom manuel de haute qualité
 - Réglage automatique d'une simple pression, permettant d'optimiser la qualité de l'image
 - Correction trapézoïdale numérique bidirectionnelle permettant de redonner aux images déformées un aspect normal
 - 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)
 - Filtre à poussière remplaçable
-  • **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

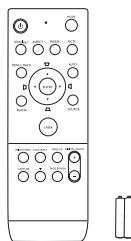
👉 Les accessoires fournis dépendent de votre région et peuvent présenter des différences par rapport aux accessoires illustrés.



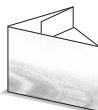
Projecteur



Sacoche de transport souple



Télécommande et piles



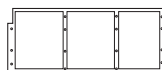
Guide de démarrage rapide



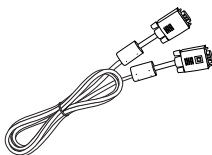
CD du manuel de l'utilisateur



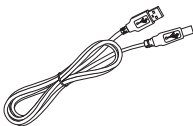
Manuel de l'utilisateur



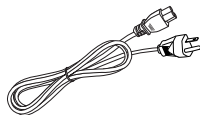
Filtre de rechange



Câble VGA



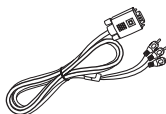
Câble USB



Cordon d'alimentation



Câble audio PC



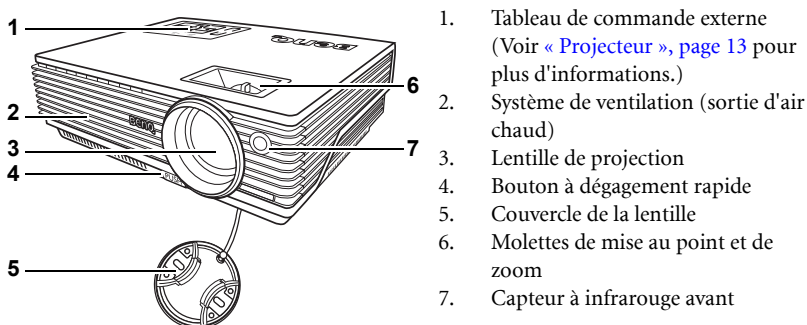
Câble adaptateur pour vidéo composantes vers VGA (D-Sub)

Accessoires disponibles en option

- | | |
|------------------------------|----------------------|
| 1. Adaptateur Macintosh | 4. Connecteur RS-232 |
| 2. Lampe supplémentaire | 5. Module sans fil |
| 3. Kit de montage au plafond | |

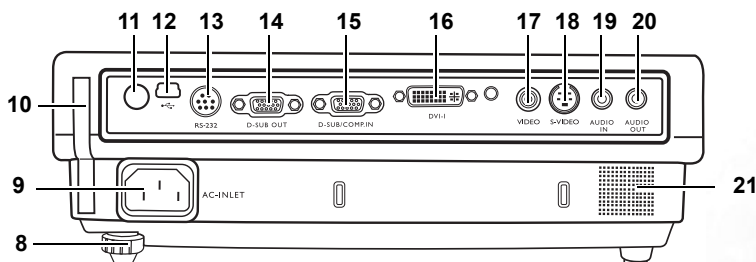
Vue extérieure du projecteur

Face avant / supérieure

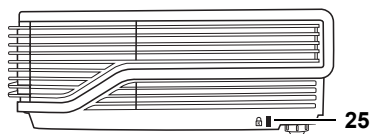
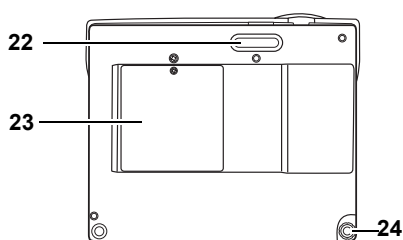


Face arrière

Voir « Connexions », page 24 pour plus d'informations.



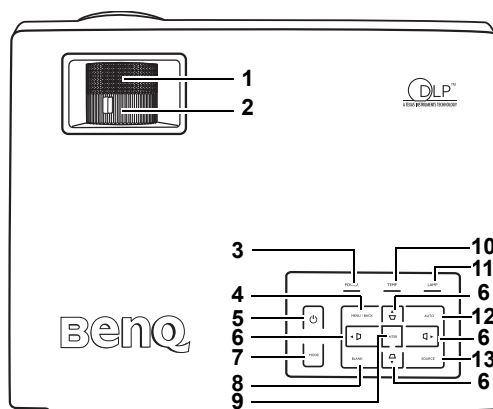
Côté inférieur / Face latérale



- 22. Pied à dégagement rapide
- 23. Couverture de la lampe
- 24. Pied de réglage arrière
- 25. Prise pour verrou de sûreté Kensington

Commandes et fonctions

Projecteur



1. **Molette de mise au point**
Permet de régler la mise au point de l'image projetée. Voir « [Réglage fin de la taille et de la netteté de l'image](#) », page 37 pour plus d'informations.
2. **Molette de zoom**
Permet de régler la taille de l'image. Voir « [Réglage fin de la taille et de la netteté de l'image](#) », page 37 pour plus d'informations.
3. **Voyant de l'alimentation**
S'allume ou clignote lorsque le projecteur est en cours d'utilisation. Voir « [Voyants](#) », page 64 pour plus d'informations.
4. **MENU/BACK (Menu/Préc.)**
Permet d'activer l'affichage des menus à l'écran.

Retourne au menu précédent de l'affichage des menus à l'écran, quitte et enregistre les paramètres de menu.
Voir « [Utilisation des menus](#) », page 50 pour plus d'informations.
5. **Power (Alimentation)**
Permet de faire basculer le projecteur entre les modes veille et activé.

Lorsque le projecteur est en mode veille, appuyez une fois pour l'allumer.

Lorsque le projecteur est allumé, appuyez deux fois pour le mettre en mode veille.
Voir « [Mise en marche](#) », page 33 et « [Arrêt du projecteur](#) », page 46 pour plus d'informations.
6. **Boutons Trapèze/fléchés (▢ / ▲ Haut, ▢ / ◀ Gauche, ▢ / ▼ Bas, ▢ / ▶ Droite)**
Permet de corriger manuellement la déformation des images due à l'angle de projection.

Lorsque l'affichage des menus à l'écran est activé, les touches servent de flèches pour sélectionner les différentes options et effectuer les réglages nécessaires.
Voir « [Correction trapézoïdale](#) », page 38 et « [Utilisation des menus](#) », page 50 pour plus d'informations.

7. MODE

En fonction du signal d'entrée sélectionné, permet de sélectionner un mode de configuration de l'image disponible. Voir « [Mode de projection](#) », page 52 pour plus d'informations.

Lorsqu'un module sans fil est installé et que le menu Connexion sans fil est affiché, appuyez sur ce bouton pour naviguer entre les normes LAN, IEEE 802.11 a et IEEE 802.11 b/g. (Le module sans fil est disponible chez les revendeurs BenQ.)

8. BLANK (Vierge)

Permet de masquer l'image à l'écran. Pour restaurer l'image, appuyez sur n'importe quelle touche (sauf **LASER**) du projecteur ou de la télécommande. Voir « [Masquage de l'image](#) », page 44 pour plus d'informations

9. ENTER (Entrée)

Permet d'activer l'affichage des menus à l'écran. Voir « [Utilisation des menus](#) », page 50 pour plus d'informations.

10. Voyant d'avertissement de surchauffe

S'allume en rouge lorsque la température du projecteur est trop élevée. Voir « [Voyants](#) », page 64 pour plus d'informations.

11. Voyant de la lampe

Indique l'état de la lampe. S'allume ou clignote lorsqu'un problème se produit au niveau de la lampe. Voir « [Voyants](#) », page 64 pour plus d'informations.

12. AUTO

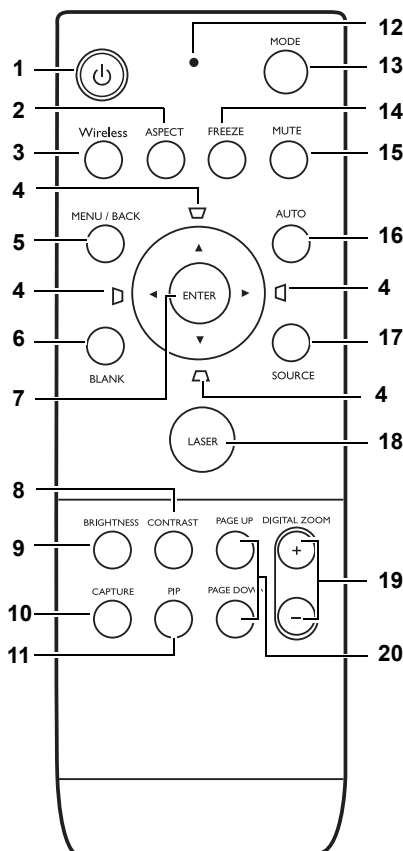
Détermine automatiquement le meilleur paramétrage pour l'image projetée. Voir « [Réglage automatique de l'image](#) », page 37 pour plus d'informations.

Lorsqu'un module sans fil est installé, que le menu Connexion sans fil est affiché et la norme IEEE 802.11 a sélectionnée, appuyez sur ce bouton pour rechercher un canal fiable. (Le module sans fil est disponible auprès des distributeurs BenQ.)

13. SOURCE

Permet de sélectionner le signal d'entrée D-Sub (RVB analogique), Comp. (YPbPr), DVI-A, DVI-D, Vidéo ou S-Vidéo. Voir « [Changement de signal d'entrée](#) », page 36 pour plus d'informations.

Télécommande



1. **Power (Alimentation)**

Permet de faire basculer le projecteur entre les modes veille et activé. Lorsque le projecteur est en mode veille, appuyez une fois pour l'allumer. Lorsque le projecteur est allumé, appuyez deux fois pour le mettre en mode veille. Voir « [Mise en marche](#) », page 33 et « [Arrêt du projecteur](#) », page 46 pour plus d'informations.

2. **ASPECT (Rapport)**

Permet de sélectionner le rapport hauteur/largeur de l'affichage. Voir « [Sélection du rapport hauteur/largeur](#) », page 40 pour plus d'informations.

3. **WIRELESS (Sans fil)**

Permet d'activer le menu de connexion sans fil. Voir « [Connexion sans fil \(en option\)](#) », page 24 pour plus d'informations.

4. **Boutons Trapèze/fléchés (/ Haut, / Gauche, / Bas, / Droite)**

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

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

Voir « [Correction trapézoïdale](#) », page 38 et « [Utilisation des menus](#) », page 50 pour plus d'informations.

5. **MENU/BACK (Menu/Préc.)**

Permet d'activer l'affichage des menus à l'écran.

Retourne au menu précédent de l'affichage des menus à l'écran, quitte et enregistre les paramètres de menu.

Voir « [Utilisation des menus](#) », page 50 pour plus d'informations.

6. **BLANK (Vierge)**


Permet de masquer l'image à l'écran. Pour restaurer l'image, appuyez sur n'importe quelle touche (sauf **LASER**) du projecteur ou de la télécommande. Voir « [Masquage de l'image](#) », page 44 pour plus d'informations.

7. **ENTER (Entrée)**

Permet d'activer l'affichage des menus à l'écran. Voir « [Utilisation des menus](#) », page 50 pour plus d'informations.

8. **CONTRAST (Contraste)**

Affiche la barre de réglage du contraste. Pour ajuster la valeur, appuyez sur les boutons fléchés du projecteur ou de la télécommande.

9. **BRIGHTNESS (Luminosité)**
Affiche la barre de réglage de la luminosité. Pour ajuster la valeur, appuyez sur les boutons fléchés du projecteur ou de la télécommande.
 10. **CAPTURE**
Capture l'image projetée et l'enregistre en tant qu'écran de démarrage. Voir « [Création de votre propre écran de démarrage](#) », page 45 pour plus d'informations.
 11. **PIP**
Permet d'activer la fenêtre d'incrustation d'image (PIP). Voir « [PIP \(incrustation d'image\)](#) », page 44 pour plus d'informations.
 12. **Voyant**
S'allume en rouge lorsqu'on appuie sur l'un des boutons de la télécommande.
 13. **MODE**
En fonction du signal d'entrée sélectionné, permet de sélectionner un mode de configuration de l'image disponible. Voir « [Mode de projection](#) », page 52 pour plus d'informations
Lorsqu'un module sans fil est installé et que le menu Connexion sans fil est affiché, appuyez sur ce bouton pour naviguer entre les normes LAN, IEEE 802.11 a et IEEE 802.11 b/g. (Le module sans fil est disponible auprès des distributeurs BenQ.)
 14. **FREEZE (Arrêt sur image)**
Permet d'arrêter la lecture sur une image fixe. Pour reprendre la lecture, appuyez sur n'importe quelle touche (sauf **LASER**) du projecteur ou de la télécommande. Voir « [Arrêt sur image](#) », page 45 pour plus d'informations.
 15. **MUTE (Muet)**
Permet de basculer le son du projecteur entre les modes veille et activé.
 16. **AUTO**
Détermine automatiquement le meilleur paramétrage pour l'image projetée. Voir « [Réglage automatique de l'image](#) », page 37 pour plus d'informations.
Lorsqu'un module sans fil est installé, que le menu Connexion sans fil est affiché et la norme IEEE 802.11 a sélectionnée, appuyez sur ce bouton pour rechercher un canal fiable. (Le module sans fil est disponible auprès des distributeurs BenQ.)
 17. **SOURCE**
Permet de sélectionner le signal d'entrée D-Sub (RVB analogique), Comp. (YPbPr), DVI-A, DVI-D, Vidéo ou S-Vidéo. Voir « [Changement de signal d'entrée](#) », page 36 pour plus d'informations.
 18. **LASER**
Émet un pointeur laser visible utilisable dans les présentations.
Le pointeur laser constitue une aide précieuse à la présentation professionnelle. Il émet une lumière de couleur rouge lorsque vous appuyez dessus et le voyant s'allume en rouge.
-  **AVERTISSEMENT : évitez de fixer le rayon laser et de le diriger sur vous-même ou sur d'autres personnes. Avant toute utilisation, consultez les messages d'avertissement au dos la télécommande et les informations d'utilisation fournies.**
19. **Boutons DIGITAL ZOOM (Zoom numérique) (+, -)**
Agrandissent ou réduisent la taille de l'image projetée.
 20. **PAGE UP (Page précédente) et PAGE DOWN (Page suivante)**
Vous pouvez piloter votre logiciel d'affichage (sur un PC connecté) répondant aux commandes page précédente/page suivante (comme Microsoft PowerPoint) en appuyant sur ces boutons. Voir « [Opérations de pagination à distance](#) », page 45 pour plus d'informations.

Messages d'avertissement au dos de la télécommande

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



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

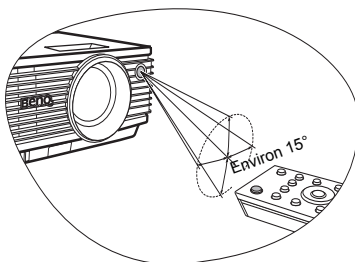
Reportez-vous aux étiquettes d'avertissement figurant au dos de la télécommande pour utiliser le pointeur laser en toute sécurité.

Portée efficace de la télécommande

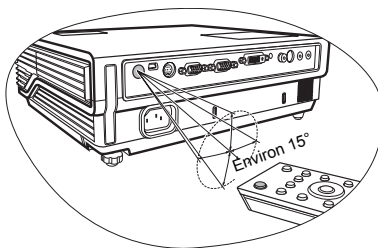
Les capteurs à infrarouge (IR) de la télécommande se trouvent à l'avant et à l'arrière du projecteur. La télécommande doit être maintenue à un angle perpendiculaire de 30 degrés par rapport au capteur infrarouge du projecteur pour un fonctionnement optimal. La distance entre la télécommande et les capteurs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

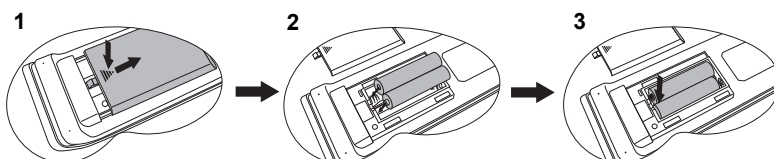


- **Projection arrière**



Piles de la télécommande

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



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

3 Positionnement du projecteur

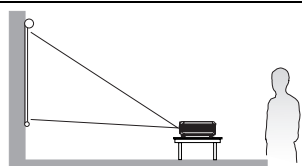
Choix de l'emplacement

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.

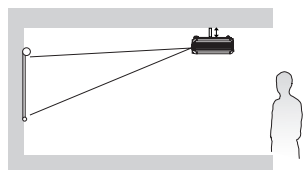


2. Plafond avant

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 l'option **Plafond avant** dans le menu **Config. Système : de base > Position du projecteur** une fois le projecteur allumé.

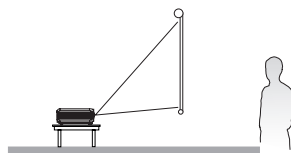


3. Sol arrière

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

Cette configuration nécessite un écran de rétroprojection spécial.

Sélectionnez l'option **Sol arrière** dans le menu **Config. Système : de base > Position du projecteur** une fois le projecteur allumé.

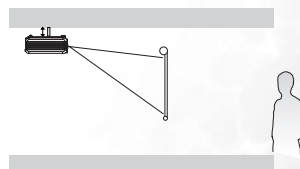


4. Plafond arr.

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 l'option **Plafond arr.** dans le menu **Config. Système : de base > Position du projecteur** une fois le projecteur allumé.



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.

La fonction sans fil de ce projecteur permet d'éliminer tous les problèmes liés au raccordement des câbles de données. Vous pouvez donc le placer où vous le souhaitez, dans un rayon de 20 m de votre ordinateur portable, et basculer entre différentes présentations enregistrées sur plusieurs ordinateurs portables sans vous encombrer de câbles.

Pour utiliser la fonction sans fil, vous devrez installer un module sans fil BenQ sur le projecteur et doter votre ordinateur portable/PC d'une connexion sans fil. Pour plus d'informations, voir « [Connexion sans fil \(en option\)](#) », page 24.

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 1 024 x 768 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.

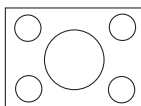


Image hauteur/largeur 4:3 dans une zone d'affichage de hauteur/largeur 4:3

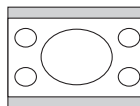


Image adaptée hauteur/largeur 16:9 vers une zone d'affichage de hauteur/largeur 4:3

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 23 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 4 432 mm avec un décalage vertical de 302 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 38 pour plus d'informations.

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

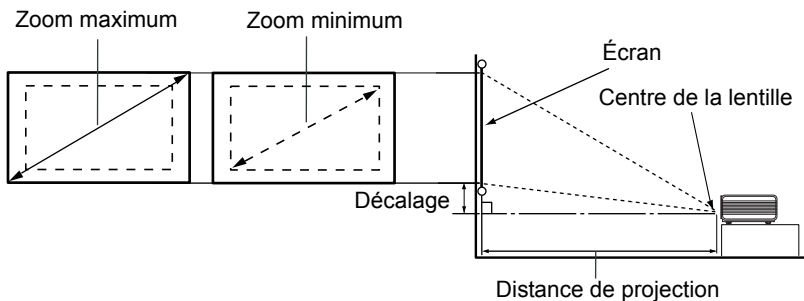
Cette méthode peut être utilisée si vous avez acheté ce projecteur et souhaitez savoir quelle taille d'écran est adaptée à votre pièce.

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 4,8 m (4 800 mm), la valeur la plus proche dans la colonne « Moyenne » est 5 089 mm. Cette ligne indique qu'un écran de 3 500 mm (3,5 m) est requis. Si vous souhaitez connaître les tailles d'écran en pouces, les écrans de 10 et de 12 pieds sont indiqués sur les lignes en haut et en bas de la ligne correspondant à l'écran de 3,5 m.

Si vous vérifiez la distance de projection max. et min. de ces tailles d'écran, vous constaterez qu'une distance de projection de 4,8 m devra être réduite pour un écran de 10 pieds ou augmentée pour un écran de 12 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 max.)	Moyenne	Distance max. (avec zoom min.)	
4	48	1219	1652	1773	1893	121
		1500	2033	2181	2329	149
5	60	1524	2065	2216	2367	151
		1829	2479	2659	2840	181
6	72	2000	2710	2908	3106	198
		2134	2892	3102	3313	211
8	96	2438	3305	3546	3787	241
		2500	3389	3635	3882	248
9	108	2743	3718	3989	4260	272
		3000	4066	4362	4659	297
10	120	3048	4131	4432	4733	302
		3500	4743	5089	5435	347
12	144	3658	4957	5318	5680	362
		4000	5421	5816	6212	396
15	180	4572	6196	6648	7100	453
		5000	6776	7270	7765	495
18	216	5486	7436	7978	8520	543
		6000	8132	8725	9317	594
25	300	7620	10327	11080	11833	754

 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 10). Vous pouvez vous procurer ces câbles dans les magasins spécialisés en électronique.**

Connexion sans fil (en option)

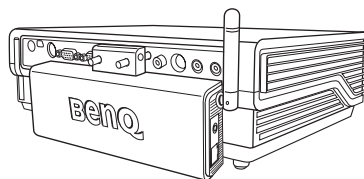
Le module sans fil permet une connectivité sans fil simultanée avec plusieurs ordinateurs sur lesquels une connexion sans fil est activée. Cela évite d'échanger les câbles de données entre le projecteur et les différents ordinateurs au cours d'une présentation. La connectivité sans fil convient parfaitement aux situations telles que réunions, conférences ou cours, où plusieurs participants proposent des présentations individuelles sans interruption, chacun à partir de leur ordinateur portable.

Le module sans fil se fixe et se connecte à l'arrière du projecteur via la prise DVI-I.

 **Tant que le module sans fil est connecté au projecteur, la prise DVI-I ne peut pas accueillir de câble DVI.**

Même si le projecteur utilise une connexion sans fil, il a besoin d'une connexion physique avec une prise secteur à l'aide de son cordon d'alimentation.

Le module sans fil est disponible auprès des revendeurs BenQ. Le module sans fil doit être relié au projecteur avant toute autre connexion. Reportez-vous aux informations sur la connexion et l'utilisation de l'appareil du manuel de l'utilisateur fourni avec le module sans fil.



Projecteur avec module sans fil

Connexion câblée

Connexion d'un ordinateur ou d'un moniteur

Raccordement à un ordinateur

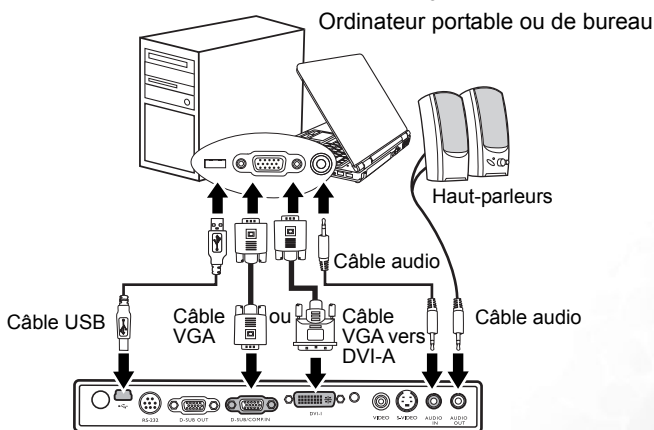
Le projecteur est équipé d'entrées VGA et DVI qui vous permettent de le connecter à des ordinateurs compatibles IBM® et Macintosh®. Un adaptateur Mac (disponible en option) est nécessaire si vous souhaitez connecter le projecteur à un ordinateur Macintosh.

Vous pouvez également connecter le projecteur à un ordinateur par l'intermédiaire du câble USB, afin de pouvoir effectuer les opérations de pagination du logiciel de votre PC ou de votre portable (voir « Opérations de pagination à distance », page 45).

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

• Avec un câble VGA :	• Avec un câble VGA vers DVI-A :
1. Connectez une extrémité du câble VGA fourni à la sortie D-Sub de l'ordinateur.	1. Connectez l'extrémité VGA du câble VGA vers DVI-A 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.	2. Connectez l'extrémité DVI du câble VGA vers DVI-A à l'entrée de signal DVI-I du projecteur.
<p>3. Si vous souhaitez utiliser les fonctions de pagination à distance (voir « Opérations de pagination à distance », page 45), connectez l'extrémité large du câble USB fourni au port USB de l'ordinateur et l'extrémité plus fine à la prise USB du projecteur.</p> <p>4. Si vous souhaitez utiliser le haut-parleur (mono mixte) pendant vos présentations, 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 IN du projecteur.</p> <p>5. Vous pouvez également connecter une extrémité d'un autre câble audio adapté à la prise AUDIO OUT du projecteur, et l'autre aux haut-parleurs externes (non fournis).</p> <p>La sortie audio est un signal mono mixte. Une fois connecté, l'audio se règle via la télécommande (MUTE [Muet]) ou les menus de l'affichage à l'écran. Voir « Param. audio », page 54 pour plus d'informations.</p>	

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.

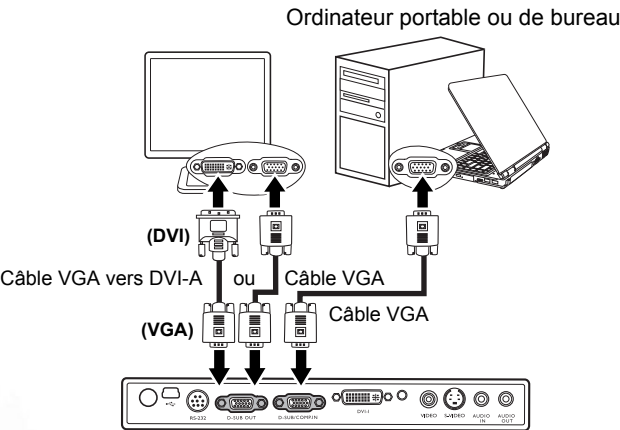
Connexion d'un moniteur

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 D-SUB OUT du projecteur à un moniteur externe à l'aide d'un câble VGA ou VGA vers DVI-A en suivant les instructions ci-dessous.

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

<ul style="list-style-type: none">Avec un câble VGA :	<ul style="list-style-type: none">Avec un câble VGA vers DVI-A : <p>Remarque : votre moniteur doit être équipé d'une entrée DVI.</p>
<p>1. Connectez le projecteur à un ordinateur comme décrit à « Raccordement à un ordinateur », page 24.</p> <p>La sortie D-SUB ne fonctionne que s'il existe une entrée D-SUB appropriée au niveau du projecteur. Assurez-vous que le projecteur est connecté à l'ordinateur via la prise D-SUB IN, et non via la prise DVI-I.</p>	
<p>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.</p> <p>3. Connectez l'autre extrémité de ce câble à la prise D-SUB OUT du projecteur.</p>	<p>2. Prenez un câble VGA vers DVI-A et connectez l'extrémité DVI du câble à l'entrée DVI du moniteur vidéo.</p> <p>3. Connectez l'extrémité VGA du câble à la prise D-SUB OUT du projecteur.</p>

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



Connexion de périphériques vidéo composantes

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

 **Ce projecteur prend également en charge les connexions « PC » de données (graphiques) grâce à la fonction sans fil. Il est déconseillé d'utiliser une connexion sans fil pour des présentations vidéo. Voir « Connexion sans fil (en option) », page 24.**

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

- DVI
- 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 DVI, sous réserve que le périphérique vidéo soit équipé d'une prise DVI. En fonction du connecteur DVI dont vous disposez, vous pouvez bénéficier d'une vidéo de qualité numérique ou de qualité analogique supérieure.

Reportez-vous à la section « [Connexion d'un périphérique DVI](#) », page 28 qui contient la procédure de connexion du projecteur à un périphérique vidéo DVI ainsi que d'autres informations.

Si aucun périphérique DVI n'est disponible, vous pouvez utiliser le signal vidéo optimal suivant en connectant le périphérique au projecteur à l'aide d'un câble vidéo composantes (à ne pas confondre avec 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 ou S-Vidéo comme méthode de connexion.

Reportez-vous à la section « [Connexion d'un périphérique vidéo composantes](#) », page 29 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 31 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 32 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 le souhaitez, vous pouvez utiliser le haut-parleur du projecteur (mono mixte) pendant les présentations ou brancher des haut-parleurs amplifiés sur la prise Audio Out du projecteur. Le signal de la sortie audio est mono mixte. Il se règle via les paramètres Volume et Muet.

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 DVI

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

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

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

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

Les formats DVI-A et DVI-D ne sont pas interchangeables. Vous ne pouvez donc pas connecter un connecteur DVI-A à un périphérique DVI-D. Vérifiez le format requis avant d'acheter le câble. Vous pouvez également acheter un câble DVI-I que vous pourrez utiliser pour tous les types de connexion DVI.

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

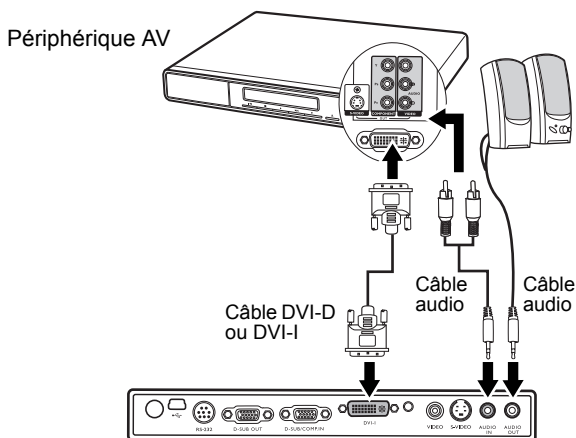
- Si c'est le cas, vous pouvez continuer à suivre cette procédure.
- Dans le cas contraire, il vous faudra trouver une autre méthode pour connecter ce périphérique.

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

➡ Pour plus d'informations sur la connexion d'un périphérique DVI à un ordinateur via un câble VGA vers DVI-A, voir « [Raccordement à un ordinateur](#) », page 24.

1. Connectez une extrémité du câble DVI (DVI-D ou DVI-I) à la sortie DVI du périphérique DVI.
2. Connectez l'autre extrémité de ce câble à l'entrée de signal DVI-I du projecteur.
3. Si vous souhaitez utiliser le haut-parleur (mono mixte) pendant vos présentations, munissez-vous d'un câble audio adapté et connectez une extrémité à la sortie audio du périphérique vidéo, et l'autre à la prise AUDIO IN du projecteur.
4. Si vous le souhaitez, vous pouvez utiliser un autre câble audio adapté et connecter une extrémité du câble à la prise AUDIO OUT du projecteur et l'autre extrémité à vos haut-parleurs externes (non fournis).

La sortie audio est un signal mono mixte. Une fois connecté, l'audio se règle via la télécommande (**MUTE** [Muet]) ou les menus de l'affichage à l'écran. Voir « [Param. audio](#) », page 54 pour plus d'informations



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.

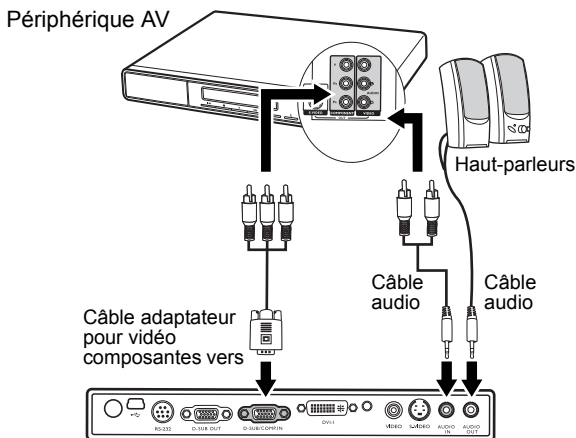
Pour connecter le projecteur à un périphérique vidéo composantes (à l'aide d'un câble adaptateur vidéo composantes vers VGA [D-Sub]) :

1. Munissez-vous du câble adaptateur vidéo composantes 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. IN du projecteur.

3. Si vous souhaitez utiliser le haut-parleur (mono mixte) pendant vos présentations, munissez-vous d'un câble audio adapté et connectez une extrémité à la sortie audio du périphérique vidéo, et l'autre à la prise AUDIO IN du projecteur.
4. Si vous le souhaitez, vous pouvez utiliser un autre câble audio adapté et connecter une extrémité du câble à la prise AUDIO OUT du projecteur et l'autre extrémité à vos haut-parleurs externes (non fournis).

La sortie audio est un signal mono mixte. Une fois connecté, l'audio se règle via la télécommande (**MUTE** [Muet]) ou les menus de l'affichage à l'écran. Voir « [Param. audio](#) », page 54 pour plus d'informations.

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
- 576i
- 720p (50 / 60 Hz)
- 480p
- 576p
- 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 28 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 :

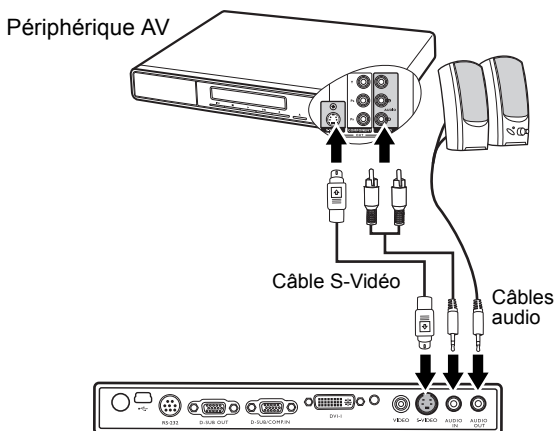
- Si c'est le cas, vous pouvez continuer à suivre cette procédure.
- Dans le cas contraire, il vous faudra trouver une autre méthode pour connecter ce périphérique.

Pour connecter le projecteur à un périphérique S-Vidéo :

1. Connectez une extrémité du câble S-Vidéo à la sortie S-Vidéo du périphérique vidéo.
2. Connectez l'autre extrémité du câble S-Vidéo à la prise S-VIDEO du projecteur.
3. Si vous souhaitez utiliser le haut-parleur (mono mixte) pendant vos présentations, munissez-vous d'un câble audio adapté et connectez une extrémité à la sortie audio du périphérique vidéo, et l'autre à la prise AUDIO IN du projecteur.
4. Si vous le souhaitez, vous pouvez utiliser un autre câble audio adapté et connecter une extrémité du câble à la prise AUDIO OUT du projecteur et l'autre extrémité à vos haut-parleurs externes (non fournis).

La sortie audio est un signal mono mixte. Une fois connecté, l'audio se règle via la télécommande (**MUTE** [Muet]) ou les menus de l'affichage à l'écran. Voir « [Param. audio](#) », page 54 pour plus d'informations.

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 28 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 27 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.

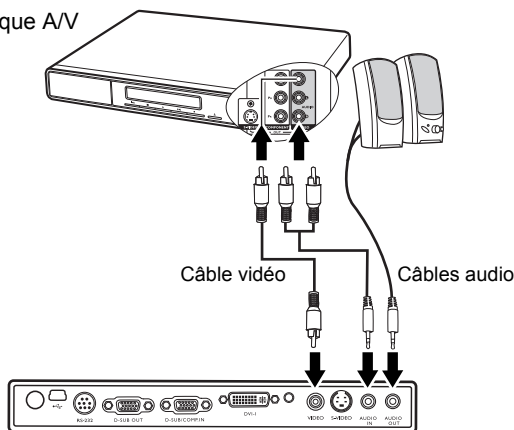
Pour connecter le projecteur à un périphérique vidéo composite :

1. Connectez une extrémité du câble vidéo à la sortie vidéo composite du périphérique vidéo.
2. Connectez l'autre extrémité du câble Vidéo à la prise VIDEO du projecteur.
3. Si vous souhaitez utiliser le haut-parleur (mono mixte) pendant vos présentations, munissez-vous d'un câble audio adapté et connectez une extrémité à la sortie audio du périphérique vidéo, et l'autre à la prise AUDIO IN du projecteur.
4. Si vous le souhaitez, vous pouvez utiliser un autre câble audio adapté et connecter une extrémité du câble à la prise AUDIO OUT du projecteur et l'autre extrémité à vos haut-parleurs externes (non fournis).

La sortie audio est un signal mono mixte. Une fois connecté, l'audio se règle via la télécommande (**MUTE** [Muet]) ou les menus de l'affichage à l'écran. Voir « [Param. audio](#) », page 54 pour plus d'informations.

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

Périphérique A/V

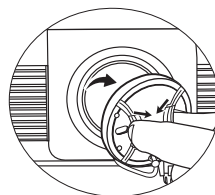
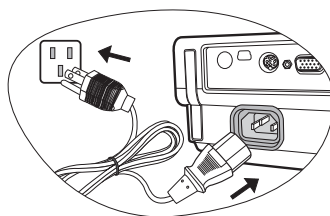




- ☞ Le projecteur n'est étudié que pour les sons mono mixtes, même si une sortie audio/stéréo est branchée. Voir « [Connexion du son](#) », page 28 pour plus d'informations.
- Si l'image vidéo sélectionnée ne s'affiche pas lors de la mise sous tension du projecteur et que la source vidéo sélectionnée 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 27 pour plus d'informations.

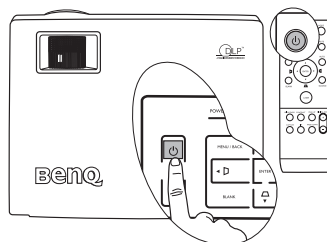
5 Fonctionnement

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. 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. Le **voyant d'alimentation** clignote en vert, puis reste allumé une fois le projecteur sous tension.
La procédure de démarrage dure environ 30 secondes à compter de la  **mise sous tension**. Peu après le démarrage, le logo BenQ est projeté par défaut.



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

 **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 six chiffres du mot de passe. Voir « [Utilisation de la fonction de mot de passe](#) », page 34 pour plus d'informations.
5. Mettez tous les appareils connectés sous tension.
6. Le projecteur commence à rechercher des signaux d'entrée. La source d'entrée en cours d'analyse s'affiche dans le coin supérieur gauche de l'écran. Lorsque le projecteur ne détecte pas de signal valide, le message de recherche reste affiché jusqu'à ce qu'un signal de source d'entrée soit détecté.

Vous pouvez également appuyer 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 36 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. Sélectionnez un signal d'entrée compatible avec la résolution du projecteur ou sélectionnez une valeur inférieure pour le signal d'entrée. Voir « [Fréquences de fonctionnement](#) », page 69 pour plus d'informations.

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 50.

☞ **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, vous ne pourrez utiliser le projecteur que si vous entrez le mot de passe correct à chaque démarrage.

1. Ouvrez le menu OSD et accédez à **CONFIG. SYSTÈME : avancée > Paramètres de sécurité**. Appuyez sur **ENTER (Entrée)**. Sélectionnez **Mot de passe** et sélectionnez **Activ.** en appuyant sur **◀ Gauche** ou **▶ Droite**.
2. 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). En fonction du mot de passe que vous souhaitez définir, appuyez sur les boutons fléchés pour entrer les six chiffres du mot de passe. Une fois le mot de passe défini, le menu OSD revient à la page Paramètres de sécurité.



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.

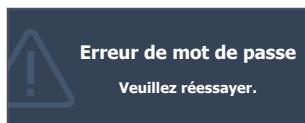
Mot de passe : _ _ _ _ _

Conservez ce manuel dans un endroit sûr.

4. Pour quitter le menu OSD, appuyez deux fois sur **MENU/BACK** (Menu/Préc.).

Oubli du mot de passe

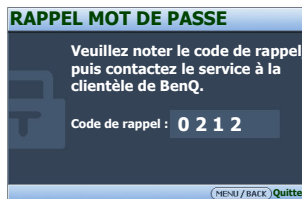
Si la fonction de mot de passe est activée, vous serez invité à entrer les six chiffres du mot de passe à chaque mise sous tension du projecteur. Si vous entrez un mot de passe incorrect, le message d'erreur illustré à droite s'affiche pendant trois secondes, suivi du message SAISIE MOT DE PASSE. Pour réessayer, entrez un autre mot de passe à six chiffres. Si vous n'aviez pas noté le mot de passe dans ce manuel et que vous ne vous en souvenez plus, vous pouvez suivre la procédure de rappel de mot de passe. Voir « [Procédure de rappel de mot de passe](#) », page 35 pour plus d'informations.



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

Procédure de rappel de mot de passe

Maintenez enfoncé le bouton **AUTO** du projecteur ou de la télécommande pendant 3 secondes. Le projecteur affiche un code 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 OSD et accédez au menu **CONFIG. SYSTÈME : avancée > Paramètres de sécurité > Modifier MP**.
2. Appuyez sur **ENTER (Entrée)**. Le message « SAISIE MOT DE PASSE ACTUEL » s'affiche.
3. Entrez l'ancien mot de passe.
 - i. S'il est correct, un message « SAISIE NOUVEAU MOT DE PASSE » s'affiche.
 - ii. S'il n'est pas correct, un message d'erreur s'affiche pendant trois secondes, suivi du message « SAISIE MOT DE PASSE ACTUEL » pour vous permettre de réessayer. Vous pouvez soit appuyer sur **MENU/BACK (Menu/Préc.)** pour annuler la modification, soit essayer un autre mot de passe.
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. Confirmez le nouveau mot de passe en réintroduisant le nouveau mot de passe.
6. Vous venez d'attribuer un nouveau mot de passe au projecteur. N'oubliez pas d'entrer ce nouveau mot de passe au prochain démarrage du projecteur.
7. Pour quitter le menu OSD, appuyez deux fois sur **MENU/BACK (Menu/Préc.)**.



Désactivation de la fonction de mot de passe

Pour désactiver la protection par mot de passe, retournez au menu **CONFIG. SYSTÈME : avancée > Paramètres de sécurité > Mot de passe** après ouverture du système d'affichage de menus à l'écran. Sélectionnez **Désact.** en appuyant sur **◀ Gauche** ou **▶ Droite**. Le message « SAISIE MOT DE PASSE » s'affiche. Entrez le mot de passe actuel.

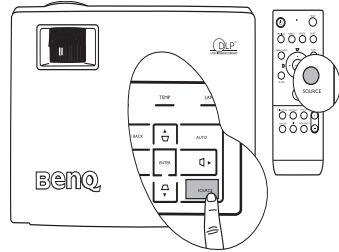
- i. S'il est correct, le menu OSD retourne à la page Paramètres de sécurité où figure le mot « Désact. » au niveau du mot de passe. Vous n'aurez pas besoin d'entrer le mot de passe la prochaine fois que vous mettrez le projecteur sous tension.

- ii. S'il n'est pas correct, un message d'erreur s'affiche pendant trois secondes, suivi du message « SAISIE MOT DE PASSE » pour vous permettre de réessayer. Vous pouvez soit appuyer sur **MENU/BACK (Menu/Préc.)** pour annuler la modification, soit essayer un autre mot de passe.

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

Changement de signal d'entrée

Vous pouvez connecter le projecteur à plusieurs appareils en même temps. Il ne peut toutefois afficher qu'un plein écran à la fois. Pour vous déplacer parmi les sources d'entrée disponibles, appuyez sur **SOURCE** sur le projecteur ou la télécommande. Une barre de sélection de la source s'affiche. 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 supérieur gauche 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 **Détection auto de la source** du menu **SOURCE** est activée si vous souhaitez que le projecteur recherche automatiquement les signaux. Voir « [Détection auto de la source](#) », page 53 pour plus d'informations.

Le projecteur est doté d'une fonction PIP (incrustation d'image) qui permet à 2 signaux différents de s'afficher simultanément. Voir « [PIP \(incrustation d'image\)](#) », page 44 pour plus d'informations.

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


Le type de signal d'entrée détermine les options disponibles pour un mode de projection. Voir « [Sélection d'un mode de projection](#) », page 41 pour plus d'informations.

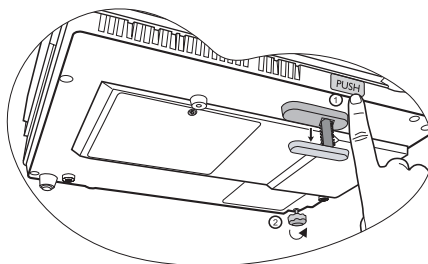
Ajustement de l'image projetée

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. Appuyez sur le bouton à dégagement rapide et soulevez légèrement l'avant du projecteur. Une fois l'image positionnée selon vos besoins, relâchez le bouton à dégagement rapide pour garder le pied dans sa position actuelle.

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



Soyez vigilant lorsque vous appuyez sur le bouton du pied de réglage, car celui-ci est à proximité de la sortie de la ventilation (air chaud).

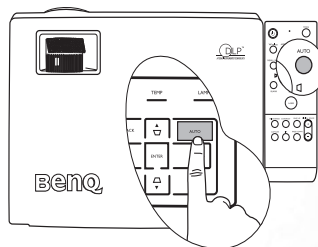
2. Dévissez le pied de réglage arrière pour ajuster l'angle horizontal. Pour rentrer le pied de réglage, soulevez le projecteur et appuyez sur le bouton à dégagement rapide. Ensuite, reposez lentement le projecteur. Dévissez le pied de réglage arrière dans la direction inverse.

Si le projecteur ne se trouve pas sur une surface plane ou que l'écran et le projecteur ne sont pas perpendiculaires, l'image projetée présente une distorsion trapézoïdale. Pour corriger ce problème, réglez la valeur du paramètre Trapèze dans le menu **AFFICHAGE** via le tableau de commande du projecteur ou la télécommande. Voir « [Correction trapézoïdale](#) », page 38 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.

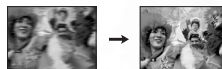
Les informations concernant la source sélectionnée s'affichent dans le coin supérieur gauche de l'écran pendant 3 secondes.



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

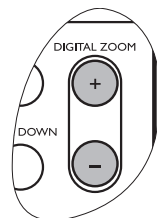
Réglage fin de la taille et de la netteté de l'image

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.



Recherche de détails sur l'image projetée

Si vous souhaitez afficher plus de détails concernant l'image projetée, appuyez sur **D. ZOOM +** (Zoom numérique +) sur la télécommande ; le centre de l'image est agrandi. Appuyez plusieurs fois sur le bouton **+** pour agrandir l'image davantage. Appuyez sur les boutons fléchés (**▲**, **▼**, **◀**, **▶**) du projecteur ou de la télécommande pour vous déplacer dans l'image. Appuyez sur **D. ZOOM -** (Zoom numérique -) pour réduire la taille de l'image. Pour la réduire davantage, appuyez de nouveau sur le bouton **-**, et ce, jusqu'à rétablir sa taille initiale.



Les fonctions **Zoom numérique** et **Défilement** sont également accessibles à partir du menu **AFFICHAGE**.









Correction trapézoïdale

Il y a distorsion trapézoïdale lorsque l'image projetée s'affiche comme dans l'un des cas suivants. C'est le cas lorsque le projecteur n'est pas perpendiculaire à l'écran.

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

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

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

- Appuyez sur l'un des boutons Trapèze/fléchés ( / **▲**,  / **◀**,  / **▼**,  / **▶**) du projecteur ou de la télécommande pour afficher la page de correction trapézoïdale. Appuyez sur le bouton dont l'icône de trapèze est semblable à la forme de l'image projetée. Continuez d'appuyer sur le même bouton ou d'appuyer sur les autres boutons jusqu'à ce que la forme vous convienne.
- Appuyez sur le bouton **MENU/BACK (Menu/Préc.)** du projecteur ou de la télécommande. Accédez au menu **AFFICHAGE > Trapèze** et appuyez sur **ENTER (Entrée)** pour afficher la page de correction trapézoïdale. Appuyez sur l'une des boutons Trapèze/fléchés ( / **▲**,  / **◀**,  / **▼**,  / **▶**) du projecteur ou de la télécommande dont l'icône est similaire à la forme de l'image projetée. Continuez d'appuyer sur le même bouton ou d'appuyer sur les autres boutons jusqu'à ce que la forme vous convienne.



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

<ul style="list-style-type: none"> • Deux côtés parallèles (gauche et droite, ou haut et bas) mais l'un est sensiblement élargi <div data-bbox="218 295 957 427"> </div> <div data-bbox="202 448 463 692"> <ul style="list-style-type: none"> • Appuyez sur \square / \blacktriangle ou • Accédez au menu AFFICHAGE > Trapèze. Accédez à la page de correction trapézoïdale et appuyez sur \square / \blacktriangle plusieurs fois jusqu'à ce que la forme de l'image soit celle d'un carré. </div> <div data-bbox="756 448 1016 692"> <ul style="list-style-type: none"> • Appuyez sur \triangle / \blacktriangledown ou • Accédez au menu Affichage > Trapèze. Accédez à la page de correction trapézoïdale et appuyez plusieurs fois sur \triangle / \blacktriangledown jusqu'à ce que la forme de l'image soit celle d'un carré. </div>	<ul style="list-style-type: none"> • Aucun côté parallèle <div data-bbox="218 742 957 874"> </div> <div data-bbox="202 890 1016 1045"> <ol style="list-style-type: none"> 1. Appuyez sur \square / \blacktriangleright ou 2. Accédez au menu Affichage > Trapèze. Accédez à la page de correction trapézoïdale et appuyez sur \square / \blacktriangleright . 3. Appuyez plusieurs fois sur \triangle / \blacktriangle jusqu'à ce que l'image soit carrée. 4. Appuyez sur MENU/BACK (Menu/Préc.) pour quitter et enregistrer les paramètres. </div>
----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

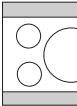
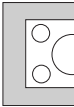

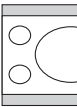
Sélection du rapport hauteur/largeur


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 appuyant sur **ASPECT** (Rapport) sur la télécommande ou via le menu **AFFICHAGE > Rapport H/L**. Sélectionnez le rapport hauteur/largeur adapté au format du signal vidéo et à vos besoins d'affichage. Quatre rapports hauteur/largeur sont disponibles :

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

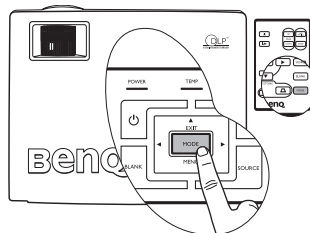
1. **Auto** : met une image à l'échelle proportionnellement pour qu'elle soit adaptée à la résolution native dans sa largeur horizontale. Cette option est recommandée pour les images 4:3 ou 16:9 et si vous souhaitez tirer parti au maximum de l'écran sans modifier le rapport hauteur/largeur de l'image. 
2. **Taille initiale** : 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. 
3. **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. 
4. **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 29 et « Identification de la taille de projection souhaitée », page 21 pour plus d'informations.**

Optimisation de l'image

Sélection d'un mode de projection

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/ DVI-A

1. **Mode Présentation (par défaut)** : conçu pour les présentations. Dans ce mode, la luminosité est soulignée afin de s'adapter aux couleurs des ordinateurs fixes et portables.
2. **Mode Luminosité max.** : optimise la luminosité de l'image projetée. Ce mode est adapté aux environnements où une grande luminosité est requise, comme les pièces bien éclairées.
3. **Mode sRGB/Photo** : 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 Jeux** : ce mode est idéal pour les jeux vidéo dans une pièce lumineuse.
5. **Mode Vidéo** : ce mode est adapté pour les films et clips vidéo issus d'appareils photos ou de vidéos numériques par l'intermédiaire de l'entrée du PC, pour mieux voir dans les environnements obscurs (peu éclairés).
6. **Mode Util. 1/Util. 2** : rappelle les paramètres personnalisés en fonction des modes de projection actuellement disponibles. Voir « [Configuration du mode Util. 1/Util. 2](#) », page 42 pour plus d'informations.
7. **Mode mémoire** : rappelle les réglages effectués par le biais des boutons BRIGHTNESS (Luminosité) et CONTRAST (Contraste) de la télécommande. Tout ajustement réalisé à l'aide des boutons BRIGHTNESS (Luminosité) et CONTRAST (Contraste) fera passer le mode de projection actuel en mode mémoire.

Entrée de signal DVI-D/ YPbPr/ S-Vidéo/ Vidéo

1. **Mode Cinéma (par défaut)** : recommandé pour afficher des films DVD dans un environnement de home cinéma ou de salon obscur (peu éclairé).
2. **Mode Film** : adapté pour afficher des films en couleur dans un salon obscur (peu éclairé).
3. **Mode Jeux** : idéal pour les jeux vidéo dans un environnement d'éclairage normal.
4. **Mode Photo** : parfait pour afficher des photos prises de jour avec un appareil photo compatible sRGB et correctement calibré, ainsi que pour les CD de photos. Il présente un équilibre optimal entre la saturation et la luminosité des couleurs.
5. **Mode Util. 1/Util. 2** : rappelle les paramètres personnalisés en fonction des modes de projection actuellement disponibles. Voir « [Configuration du mode Util. 1/Util. 2](#) », page 42 pour plus d'informations.

Configuration du mode Util. 1/Util. 2

Vous avez le choix entre deux modes définissables par l'utilisateur si les modes de projection disponibles actuellement ne sont pas adaptés à vos besoins. Vous pouvez utiliser l'un des modes de projection (mis à part Util. 1/2) comme point de départ et personnaliser les paramètres.

1. Appuyez sur **MENU/BACK** (Menu/Préc.) pour ouvrir le menu d'affichage à l'écran.
2. Accédez au menu **IMAGE > Modes de projection**.
3. Appuyez sur **◀ Gauche/▶ Droite** pour sélectionner **Mode Util. 1** ou **Mode Util. 2**.
4. Appuyez sur **▼ Bas** pour sélectionner **Référence**.
5. Appuyez sur **◀ Gauche/▶ Droite** pour sélectionner le mode de projection le plus adapté à vos besoins.
6. Appuyez sur **▼ Bas** pour sélectionner une option du menu à modifier et ajustez la valeur au moyen de **◀ Gauche/▶ Droite**. Voir [Réglage précis de la qualité de l'image dans les modes utilisateur](#) pour plus d'informations.
7. Une fois tous les réglages terminés, sélectionnez **Enregistrer paramètres** et appuyez sur **ENTER** (Entrée) pour stocker les réglages.
8. Le message de confirmation « **Paramètres enregistrés** » s'affiche.

Réglage précis de la qualité de l'image dans les modes utilisateur

En fonction du type de signal sélectionné, des fonctions définissables par l'utilisateur sont disponibles lorsque le mode Util. 1 ou 2 est sélectionné. Vous pouvez ajuster ces fonctions selon vos besoins.

Réglage de la luminosité

Réglez les valeurs à l'aide des flèches **◀ Gauche / ▶ Droite** du projecteur ou de la télécommande.

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



Réglage du contraste

Réglez les valeurs à l'aide des flèches **◀ Gauche / ▶ Droite** du projecteur ou de la télécommande.

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.



Sélection d'une température de couleurs

Réglez les valeurs à l'aide des flèches ◀ **Gauche** / ▶ **Droite** du projecteur ou de la télécommande.

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.

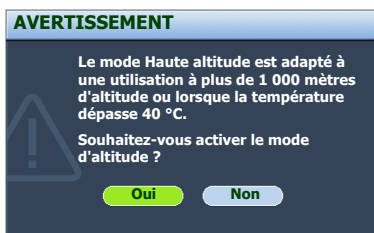
4. Autres réglages

Vous pouvez également trouver d'autres sélections de réglage de la qualité de l'image dans le menu **IMAGE**. Voir « [Menu Image](#) », page 52 pour plus d'informations.

Fonctionnement 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.

Pour activer le mode Haute altitude, sélectionnez **Config. Système : avancée > Mode Haute altitude**, et choisissez **Activ.** en appuyant sur les boutons ◀ **Gauche** / ▶ **Droite** du projecteur ou de la télécommande. Un message de confirmation s'affiche. Sélectionnez **Oui** et appuyez sur **ENTER** (Entrée).

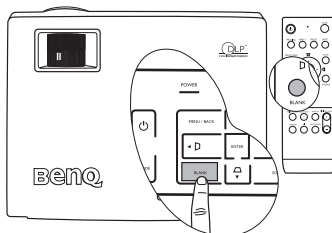


Si vous sélectionnez le mode d'altitude, le niveau de bruit de fonctionnement peut être plus élevé en raison de la vitesse de ventilation nécessaire pour améliorer le système de refroidissement et les performances du projecteur.

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.


Masquage de l'image

Pour attirer l'attention du public sur le présentateur, vous pouvez utiliser le bouton **BLANK** (Vierge) du projecteur et de la télécommande pour masquer l'image à l'écran. Pour restaurer l'image, appuyez sur n'importe quel bouton (sauf **LASER**) du projecteur ou de la télécommande. 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'une entrée audio est connectée, le son demeure audible.



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

Si les délais prédéfinis ne sont pas adaptés à votre présentation, sélectionnez **Désactiver**. Que **Minuteur d'inactivité** soit activé ou non, vous pouvez appuyer sur n'importe quel bouton (sauf sur **LASER**) à tout moment pour restaurer l'image.

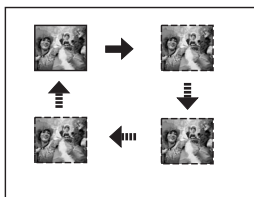
 **Évitez de placer des objets devant la lentille de projection lorsque le projecteur est en cours d'utilisation car ils risqueraient de se déformer en raison de la chaleur ou de provoquer un incendie.**

PIP (incrustation d'image)

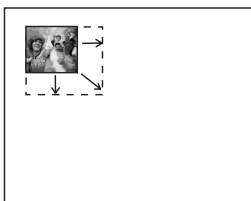
Votre projecteur peut afficher simultanément des images provenant de deux sources d'entrée différentes, ce qui vous permet d'enrichir votre présentation.

Les fonctions PIP sont disponibles uniquement lorsque la source d'entrée est un PC et que la source PIP est Vidéo ou S-Vidéo.

1. Assurez-vous que le PC et l'entrée de signal vidéo ou S-Vidéo sont connectés correctement au projecteur.
2. Affichez l'image PC (RVB analogique) à l'écran.
3. Pour afficher la fenêtre PIP, appuyez sur **PIP** sur la télécommande ou accédez au menu **AFFICHAGE > Paramètres PIP > PIP**, sélectionnez **Activ.** en appuyant sur **◀ Gauche/ ▶ Droite**.
4. Pour sélectionner une **source PIP** à afficher, accédez au menu **AFFICHAGE > Paramètres PIP > Source** et appuyez sur **◀ Gauche/ ▶ Droite**.
5. Pour changer la position de l'image PIP, appuyez plusieurs fois sur **◀ Gauche/ ▶ Droite** dans le menu **AFFICHAGE > Paramètres PIP > Position** jusqu'à atteindre la position qui convient.



6. Pour redimensionner l'image PIP, appuyez sur ◀ **Gauche**/ ▶ **Droite** une fois ou deux dans le menu **AFFICHAGE** > **Paramètres PIP** > **Taille** pour définir la taille PIP comme étant petite ou grande.



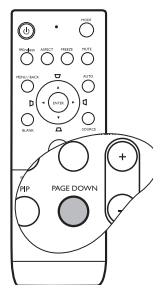
7. Pour ajuster la qualité de l'image PIP, vous pouvez appuyer sur ◀ **Gauche**/ ▶ **Droite** dans le menu **AFFICHAGE** > **Paramètres PIP** > **Saturation** ou **Nuance**.
8. Pour quitter le menu OSD, appuyez deux fois sur **MENU/BACK** (Menu/Préc.).

Opérations de pagination à distance

Connectez votre projecteur à un PC ou un ordinateur portable à l'aide d'un câble USB avant d'utiliser la fonction de pagination.

Vous pouvez piloter votre logiciel d'affichage (sur un PC connecté) répondant aux commandes page précédente/page suivante (comme Microsoft PowerPoint) en appuyant sur les touches **Page Up** (Page précédente) et **Page Down** (Page suivante) de la télécommande. Voir « [Raccordement à un ordinateur](#) », page 24 pour plus d'informations.

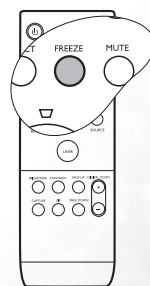
Si la fonction de pagination à distance ne marche pas, vérifiez que la connexion USB est correcte et que vous disposez de la version la plus récente du pilote de votre souris.



Arrêt sur image

Pour figer l'image, appuyez sur le bouton **arrêt sur image** de la télécommande. L'icône ■■ s'affiche alors dans le coin inférieur droit de l'écran. Pour reprendre la lecture, appuyez sur n'importe quelle touche (sauf **LASER**) du projecteur ou de la télécommande.

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.



Création de votre propre écran de démarrage

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 à partir d'une image projetée depuis votre ordinateur ou source vidéo.

1. Projetez l'image que vous souhaitez utiliser comme écran de démarrage à partir d'un ordinateur ou d'une source vidéo.

- Appuyez sur **CAPTURE** sur la télécommande ou accédez au menu **CONFIG. SYSTÈME : de base > My Screen**, appuyez sur **ENTER** (Entrée).
- Un message de confirmation s'affiche. Appuyez une nouvelle fois sur **CAPTURE** ou **ENTER** (Entrée).
- Le message « **Screen capturing...** » (Capture en cours) s'affiche tandis que le projecteur traite l'image. Patientez.
- En cas de réussite, le message « **Capture réussie** » s'affiche à l'écran. L'image capturée est enregistrée en tant que My Screen.
- Pour que l'image capturée s'affiche en tant qu'écran de démarrage, définissez **My Screen** dans le menu **CONFIG. SYSTÈME : avancée > Écran de veille** et redémarrez le projecteur.



Il est peu probable que la capture échoue. Si cela devait arriver, changez d'image cible.

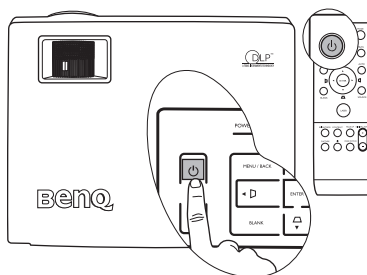
Personnalisation de l'affichage des menus du projecteur

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

- L'option **Durée aff. des menus** du menu **CONFIG. SYSTÈME : de base > Réglages des menus** détermine le temps d'attente avant la désactivation de l'affichage OSD lorsque vous n'appuyez sur aucun bouton. Ce temps d'attente est compris entre 5 et 30 secondes (par paliers de 5 secondes). Utilisez **◀ Gauche/ ▶ Droite** pour sélectionner le délai qui convient.
- L'option **Position des menus** du menu **CONFIG. SYSTÈME : de base > Réglages des menus** détermine la position de l'affichage OSD dans cinq emplacements. Utilisez **◀ Gauche/ ▶ Droite** pour sélectionner la position qui convient.
- L'option **Langue** du menu **CONFIG. SYSTÈME : de base** détermine la langue des menus à l'écran. Utilisez **◀ Gauche/ ▶ Droite** pour sélectionner la langue qui convient.
- L'option **Écran de veille** du menu **CONFIG. SYSTÈME : de base** permet de sélectionner le logo à afficher lors de la phase de démarrage du projecteur. Utilisez **◀ Gauche/ ▶ Droite** pour sélectionner un écran.

Arrêt du projecteur

- Appuyez sur le bouton **d'alimentation**  ; un message de confirmation s'affiche. Si vous n'y répondez pas en quelques secondes, le message disparaît.
- Appuyez une seconde fois sur le bouton **d'alimentation**  . Le **voyant de l'alimentation** clignote en orange, la lampe s'éteint et les ventilateurs continuent à tourner pendant environ 90 secondes pour refroidir le projecteur.



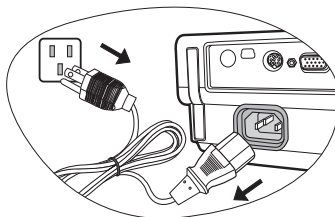


Le projecteur ne peut pas être utilisé tant que le cycle de refroidissement n'est pas terminé, et ce, afin de protéger la lampe.

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



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



Utilisation des menus

Système de menus

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

Menu principal	Sous-menu	Options
AFFICHAGE	Rapport haut./ larg.	Auto/Taille initiale/4:3/16:9
	Trapèze	
	Position	
	Phase	
	Taille H	
	Zoom numérique	
	Défilement	
	PIP	Activ./Désact.
	Source	S-Vidéo/Vidéo
	Paramètres PIP	Coin inf. Droît/Coin inf. Gauche/ Coin sup. Gauche/Coin sup. Droît
	H	Petit/Grand
	Saturation	
	Nuance	

IMAGE	Mode de projection	Source ordinateur : Luminosité max./Présentation/ sRGB/Photo/Jeux/Vidéo/Util. 1/ Util. 2/Mémoire Source vidéo : Cinéma/Film/ Jeux/Photo/Util. 1/Util. 2
	Référence	Source ordinateur : Luminosité max./Présentation/ sRGB/Photo/Jeux/Vidéo Source vidéo : Cinéma/Film/ Jeux/Photo
	Luminosité	
	Contraste	
	Saturation	
	Nuance	
	Netteté	
	Niveau de blanc	
	Température des couleurs	T1/T2/T3/T4
	Gamma	Gamma 1/Gamma 2/Gamma 3/ Gamma 4/Gamma 5/Gamma 6/ Gamma 7/Gamma 8/Gamma 9
	Enregistrer paramètres	

CONFIG. SYSTÈME : de base	SOURCE		Détection auto de la source	Activ./Désact.
			Réseau	
			Langue	Anglais, français, allemand, italien, espagnol, russe, chinois traditionnel, chinois simplifié, japonais, coréen, suédois, néerlandais, turc, tchèque, portugais, thaï et polonais.
			Position du projecteur	Sol avant/Sol arrière/Plafond arr./Plafond avant
			Alim. auto. désact.	Désactiver/5 min/10 min/15 min/20 min/25 min/30 min
			Minuteur d'inactivité	Désactiver/5 min/10 min/15 min/20 min/25 min/30 min
			Écran de veille	BenQ/My Screen/Noir/Bleu
			My Screen	
	Param. audio	Muet	Activ./Désact.	
		Volume		
	Réglages des menus	Durée aff. des menus	5 sec/10 sec/15 sec/20 sec/30 sec	
		Position des menus	Centre/Coin sup. Gauche/Coin sup. Droit/Coin inf. Droit/Coin inf. Gauche	
CONFIG. SYSTÈME : avancée	Refroidissement rapide		Activ./Désact.	
	Mode d'altitude		Activ./Désact.	
	Param. lampe	Mode lampe	Normal/Économique	
		Réinit. du compteur horaire	Réinit./Annul.	
		Compteur de la lampe		
	Paramètres de sécurité	Mot de passe	Activ./Désact.	
		Modifier MP		
Informations	Rétablir tous les param.			
	Source			
	Mode de projection			
	Résolution			
	Système de couleurs			
		Compteur de la lampe		

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

Utilisation des menus

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

L'affichage des menus à l'écran est disponible en 17 langues. Voir « Menu Config. système : de base », page 54 pour plus d'informations

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



L'exemple suivant décrit le réglage du paramètre Trapèze avec les menus en anglais. Les méthodes de réglage mentionnées ci-dessous peuvent également être appliquées pour d'autres langues que l'anglais.

1. Appuyez sur le bouton **MENU/BACK** (Menu/Préc.) du projecteur ou de la télécommande pour activer le menu à l'écran.
4. Appuyez sur **ENTER** (Entrée) pour afficher la page de correction trapézoïdale.




2. Utilisez **◀ Gauche/ ▶ Droite** pour sélectionner le menu **AFFICHAGE**.
3. Appuyez sur **▲ Haut/ ▼ Bas** pour sélectionner **Trapèze**.
5. En fonction de la forme d'image affichée à l'écran, appuyez sur les boutons Trapèze (**◻ / ▲ Haut, ◻ / ◀ Gauche, ◻ / ▼ Bas, ◻ / ▶ Droite**) pour donner à l'image la forme d'un rectangle ou d'un carré.
6. Appuyez deux fois* sur **MENU/BACK** (Menu/Préc.) sur le projecteur ou la télécommande pour quitter et enregistrer les réglages.



*Après avoir appuyé une première fois, vous retrouvez le menu principal et le menu OSD se ferme lorsque vous appuyez une seconde fois.

Menu d'affichage

FONCTION (valeur ou paramètre par défaut)	DESCRIPTION (valeur/paramètre par défaut)
Rapport haut./larg. (Auto)	Quatre options permettent de définir le rapport hauteur/largeur de l'image en fonction de votre source de signal d'entrée. Voir « Sélection du rapport hauteur/largeur », page 40 pour plus d'informations.
Trapèze (0)	Corrige la distorsion trapézoïdale. Voir « Correction trapézoïdale », page 38 pour plus d'informations.
Position (0)	Affiche la page de réglage de la position. Pour déplacer l'image projetée, utilisez les boutons fléchés. Les valeurs indiquées dans la partie inférieure de la page changent à chaque fois que vous appuyez sur un bouton jusqu'à ce qu'elles atteignent leur maximum ou minimum.
Phase (dépend de la source d'entrée sélectionnée)	Ajuste la phase de l'horloge pour réduire la distorsion de l'image. 
Taille H (dépend de la source d'entrée sélectionnée)	Règle la largeur horizontale de l'image.
Zoom numérique (100 %)	Agrandit ou réduit l'image projetée. Voir « Recherche de détails sur l'image projetée », page 38 pour plus d'informations.
Défilement	Affiche la page Défilement pour rechercher parmi les informations concernant l'image projetée en utilisant les boutons fléchés du projecteur ou de la télécommande, une fois l'image agrandie.
Paramètres PIP	PIP (Désact.) Permet d'activer ou de désactiver la fenêtre PIP. Source (Vidéo) Sélectionne la source PIP. Position (Coin sup. Gauche) Sélectionne la position souhaitée pour la fenêtre PIP. Taille (Grand) Sélectionne la taille qui convient pour la fenêtre PIP. Saturation (0) Règle le niveau de saturation des couleurs. Nuance (0) Règle les teintes des couleurs rouge et verte de l'image. Voir « Saturation », page 52, « Nuance », page 52 et « PIP (incrustation d'image) », page 44 pour plus d'informations.

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 de projection (PC : présentation ; YPbPr/ S-Vidéo/ Vidéo : film)	Les modes de projection prédéfinis vous permettent d'optimiser le réglage de l'image en fonction du type de programme que vous souhaitez projeter. Voir « Sélection d'un mode de projection », page 41 pour plus d'informations.
Référence	Sélectionne un mode de projection adapté à vos besoins en ce qui concerne la qualité de l'image et règle l'image en fonction des sélections répertoriées un peu plus bas sur la même page.
Luminosité (50)	Règle la luminosité de l'image. Voir « Réglage de la luminosité », page 42 pour plus d'informations.
Contraste (0)	Ajuste la gradation entre les zones sombres et claires de l'image. Voir « Réglage du contraste », page 42 pour plus d'informations.
Saturation (0)	Ajuste le niveau de saturation des couleurs (c'est-à-dire la quantité de chaque couleur dans une image vidéo). Une valeur inférieure donne des couleurs moins saturées ; avec un réglage sur la valeur minimale, l'image s'affiche en noir et blanc. Si le réglage est trop élevé, les couleurs de l'image seront trop vives, ce qui donnera un aspect irréaliste à l'image.
Nuance (0)	Règle les teintes des couleurs rouge et verte de l'image. Plus la valeur est élevée, plus l'image tire vers le vert. Plus la valeur est faible, plus l'image tire vers le rouge.
Netteté (16)	Ajuste l'image pour qu'elle s'affiche de façon plus nette ou plus floue.
Niveau de blanc (10)	Permet de régler le niveau de blanc.
Température des couleurs (T3)	Quatre réglages de température de couleurs sont disponibles. Voir « Sélection d'une température de couleurs », page 43 pour plus d'informations.
Gamma (Gamma 2)	Définit l'affichage des gris, sur une échelle allant de l'entrée minimale (noir) à l'entrée maximale (blanc) pour tous les signaux.
Enregistrer paramètres	Enregistre les paramètres pour le mode Util. 1 ou 2.


Menu Source


FONCTION (valeur ou paramètre par défaut)	DESCRIPTION
Détection auto de la source (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 ».
Réseau	Affiche le menu Connexion sans fil.

Menu Config. système : de base

FONCTION (valeur ou paramètre par défaut)	DESCRIPTION
Langue (anglais)	<p>Règle la langue des menus à l'écran.</p> <p>Utilisez les boutons ◀ Gauche / ▶ Droite du projecteur ou de la télécommande pour sélectionner la langue de votre choix. Vous pouvez choisir parmi les 17 langues suivantes : anglais (par défaut), français, allemand, italien, espagnol, russe, chinois traditionnel, chinois simplifié, japonais, coréen, suédois, néerlandais, turc, tchèque, portugais, thaï et polonais.</p>
Position du projecteur (Sol avant)	<p>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). Voir « Choix de l'emplacement », page 19 pour plus d'informations.</p>
Alim. auto. désact. (Désactiver)	<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>Le délai peut être compris entre 5 et 30 minutes (par paliers de 5 minutes). Si les délais prédéfinis ne sont pas adaptés à votre présentation, sélectionnez Désactiver. Le projecteur ne s'éteindra pas automatiquement pendant une certaine période.</p>
Minuteur d'inactivité (Désactiver)	<p>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. Voir « Masquage de l'image », page 44 pour plus d'informations.</p>
Écran de veille (logo BenQ)	<p>Permet de sélectionner le logo à afficher lors de la phase de démarrage du projecteur. Quatre options sont disponibles : logo BenQ, My Screen, Écran noir ou Écran bleu.</p>
My Screen	<p>Permet de capturer et enregistrer l'image projetée en tant que My Screen. Voir « Création de votre propre écran de démarrage », page 45 pour plus d'informations.</p>
Param. audio	<p>Muet (Désact.)</p> <p>Permet de basculer le son du projecteur entre les modes veille et activé.</p> <p>Volume (5)</p> <p>Règle le volume.</p>
Réglages des menus	<p>Durée aff. des menus (15 sec)</p> <p>Détermine le temps d'attente avant la désactivation de l'affichage OSD lorsque vous n'actionnez aucun bouton. La durée est comprise entre 5 et 30 secondes (par paliers de 5 secondes).</p> <p>Position des menus (Centre)</p> <p>Permet d'activer l'affichage des menus à l'écran.</p>

Menu CONFIG. SYSTÈME : avancée

FONCTION (valeur ou paramètre par défaut)	DESCRIPTION
Refroidissement rapide (désactivé)	<p>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.</p>
Mode d'altitude (désactivé)	<p>Ce mode convient à l'utilisation du projecteur dans des zones de températures élevées ou en altitude.</p> <p>Voir « Fonctionnement en altitude », page 43 pour plus d'informations.</p>
Param. lampe	<p>Mode lampe (Normal)</p> <p>Permet de faire basculer la lampe du projecteur entre les modes normal et économique. L'utilisation du mode économique réduit le bruit de l'appareil et sa consommation de 20 %. Lorsque le mode économique est activé, l'émission lumineuse est réduite, ce qui crée des images plus sombres.</p> <p>Configurer le projecteur en mode économique étend également la fonction de fermeture automatique du compteur horaire de la lampe. Voir « Calcul du nombre d'heures de la lampe », page 60 pour plus d'informations sur le calcul du nombre d'heures de la lampe.</p> <p>Réinit. du compteur horaire</p> <p>Une fois la lampe changée, sélectionnez Réinit. pour remettre le compteur de la lampe à « 0 ».</p>
	<p>Mot de passe (Désact.)</p> <p>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. Voir « Utilisation de la fonction de mot de passe », page 34 pour plus d'informations 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>Vous pouvez introduire le mot de passe via les boutons du projecteur ou de la télécommande.</p> <p> Il serait gênant 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>Le mot de passe s'affiche à l'écran sous forme d'astérisques pendant sa saisie.</p> <p>Modifier MP</p> <p>Vous serez invité à entrer le mot de passe avant de pouvoir le modifier. Voir « Utilisation de la fonction de mot de passe », page 34 pour plus d'informations.</p>

Rétablir tous les param.	Rétablit les paramètres par défaut.  Les paramètres suivants sont concernés : Trapèze, Position, Phase, Position du projecteur, Mode Haute altitude, Param. lampe et Paramètres de sécurité.
---------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

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.
Mode de projection	Indique le mode sélectionné dans le menu IMAGE .
Résolution	Indique la résolution native du signal d'entrée.
Système de couleurs	Indique le format du système vidéo : NTSC, PAL, SECAM ou RVB.
Compteur de la lampe	Affiche le nombre d'heures d'utilisation de la lampe.

6 Entretien

Entretien du projecteur

Votre projecteur ne nécessite que peu d'entretien. La seule chose à laquelle vous devez veiller régulièrement est la propreté de la lentille et du filtre à poussière pour empêcher une surchauffe de l'appareil.


Voir [Nettoyage de la lentille](#) et [Nettoyage et remplacement du filtre à poussière](#) ci-dessous pour plus d'informations.

La lampe et le filtre à poussière sont les seules pièces 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 46, puis débranchez le cordon d'alimentation.

- Pour ôter la poussière ou la saleté, utilisez le chiffon fourni.
- Pour ôter les taches 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 68 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.

Nettoyage et remplacement du filtre à poussière

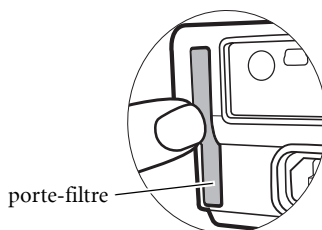
Il convient de nettoyer le filtre à poussière régulièrement et éviter qu'il ne se couvre de poussière et empêche une ventilation correcte du projecteur. Une telle situation pourrait provoquer une surchauffe et un dysfonctionnement du projecteur.

Un message d'avertissement semblable à celui illustré à droite s'affiche pendant 10 secondes toutes les 500 heures d'utilisation pour vous rappeler de nettoyer le filtre. Pour effacer le message, appuyez sur le bouton **ENTER** (Entrée) du projecteur ou de la télécommande.

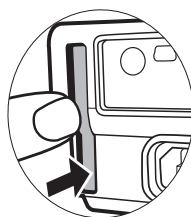


Pour nettoyer le filtre

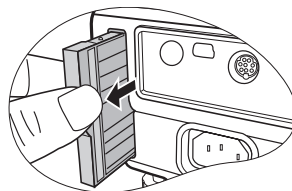
1. Éteignez le projecteur et attendez que les ventilateurs s'arrêtent.
2. Débranchez les câbles du projecteur.
3. Localisez le porte-filtre à l'arrière du projecteur.



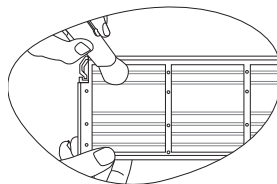
4. Détachez-le du projecteur en l'enfonçant légèrement dans son emplacement. Il ressort automatiquement de l'emplacement.



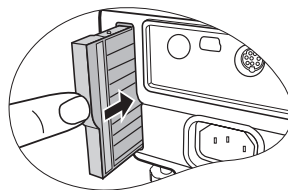
5. Retirez-le.



6. Nettoyez l'éponge du filtre à l'aide d'un petit aspirateur pour ordinateur et matériel de bureau. Retirez la poussière délicatement à l'aide d'une brosse douce (pinceau propre, par exemple). Si vous ne parvenez pas à nettoyer l'éponge du filtre ou si elle est endommagée, remplacez-la par l'éponge de rechange fournie. Voir [Remplacement de l'éponge du filtre](#) à la page suivante.



7. Remettez le porte-filtre en place en l'alignant avec l'emplacement du projecteur avant de l'insérer.
8. Remettez le porte-filtre en place (vous devez entendre un déclic).
9. Remettez le projecteur sous tension.



Si le porte-filtre n'a pas été correctement inséré, le projecteur affiche le message indiqué sur la droite toutes les trois minutes.

Le message s'affiche 3 fois pendant 10 secondes si aucune action n'a lieu.

Ensuite, un second message, comme illustré ci-contre, s'affiche pour prévenir que le projecteur s'éteindra dans 1 minute.

Vous pouvez remettre le porte-filtre correctement en place à n'importe quel moment avant l'arrêt du projecteur. Ceci signifie que vous disposez de 10-11 minutes pour remettre le porte-filtre en place à partir du premier affichage du message d'avertissement. Le projecteur fonctionnera ensuite normalement.

AVERTISSEMENT

Vérifiez le filtre à air

Le filtre à air n'est pas bien installé. Veuillez le réinstaller.

OK

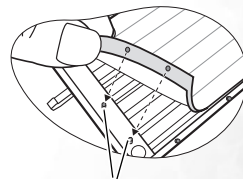
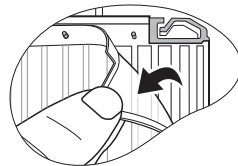
Hors tension

Le filtre à air n'est pas bien installé. Veuillez le réinstaller.
Sinon, le projecteur s'éteindra dans 60 secondes.

Remplacement de l'éponge du filtre

Si vous ne parvenez pas à nettoyer le filtre ou si l'éponge est endommagée, remplacez-la.

1. Retirez délicatement l'éponge du porte-filtre. De petits picots en plastique situés le long du filtre permettent de tenir l'éponge en place. Détachez l'éponge des picots en prenant soin de ne pas les casser.
2. Fixez l'éponge neuve fournie sur le porte-filtre pour que les picots se logent dans les trous prévus à cet effet sur l'éponge.



Épingles en plastique

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

 Voir « **Mode lampe (Normal)** », page 55 pour plus d'informations sur le mode économique.



En mode économique, les heures lampe correspondent aux 3/4 du mode normal. Autrement dit, utiliser le projecteur en mode économique augmente de 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.

Lorsque la lampe est trop chaude, le voyant de la lampe et le voyant d'avertissement de surchauffe s'allument. Mettez le projecteur hors tension et laissez-le refroidir pendant 45 minutes. Si le voyant de la lampe ou de la température reste allumé à la mise sous tension du projecteur, consultez votre revendeur. Voir « **Voyants** », page 64 pour plus d'informations.

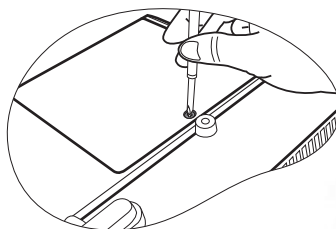
Les messages d'avertissement suivants s'affichent pour vous rappeler de remplacer la lampe.

<div><div>AVERTISSEMENT</div><div>Remplacez la lampe</div><div><p>La durée de vie de la lampe est de plus de 2 800 heures. Si l'image projetée s'assombrit, remplacez la lampe.</p><div>OK</div></div></div>	<p>La lampe a déjà fonctionné pendant 2 800 heures. Pour un résultat optimal, installez une nouvelle lampe. Si le projecteur fonctionne généralement en mode d'économie d'énergie (voir « Mode lampe (Normal) », page 55), il peut continuer à fonctionner jusqu'à ce que l'avertissement de 2 950 heures apparaisse.</p>
<div><div>AVERTISSEMENT</div><div>Remplacez la lampe immédiatement</div><div><p>La durée de vie de la lampe est de plus de 2 950 heures. Remplacez la lampe et réinitialisez le compteur.</p><div>OK</div></div></div>	<p>La lampe a déjà fonctionné pendant 2 950 heures. Vous devriez remplacer la lampe pour éviter que le projecteur ne s'éteigne si celle-ci arrive en fin de vie.</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 2 950 heures d'utilisation.</p>

 <p>Lampe en fin de vie</p> <p>Pour des raisons de sécurité, le projecteur s'éteindra automatiquement. Remplacez la lampe dès que possible.</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>
-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

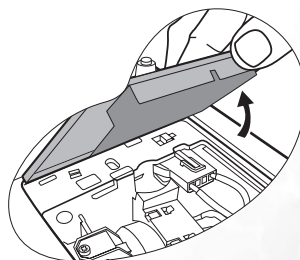
Remplacement de la lampe

- ⚠ • **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.

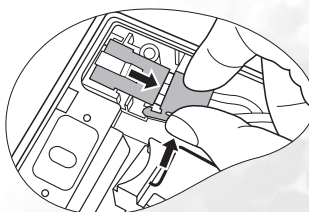


3. Retirez le couvercle de la lampe du projecteur.

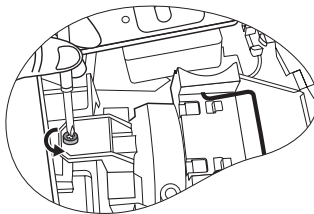
- ⚠ **Refermez toujours le couvercle de la lampe avant de mettre l'appareil sous tension.**



4. Débranchez le connecteur de la lampe du projecteur.



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



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

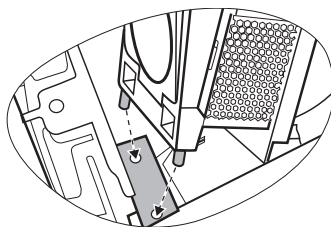


- **Si vous tirez trop vite, la lampe pourrait casser et du verre pourrait tomber dans le projecteur.**

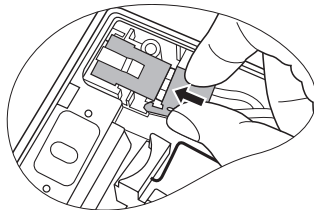
- **Conservez la lampe hors de portée des enfants et à l'écart de tout risque d'éclaboussure d'eau et de toute source inflammable.**

- **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.**

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



8. Branchez le connecteur de la lampe au projecteur.



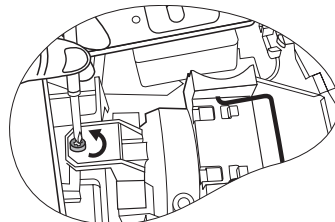
9. Serrez la vis qui tient la lampe en place.



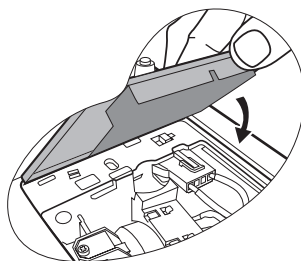
- **Une vis mal serrée peut être à l'origine d'une mauvaise connexion, susceptible d'entraîner des dysfonctionnements au niveau du projecteur.**

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

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



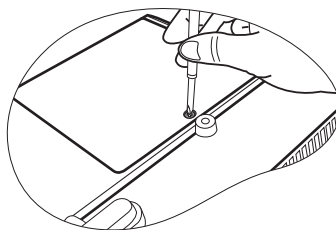
11. Remplacez le couvercle de la lampe sur le projecteur.



12. 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.**



13. Redémarrez le projecteur.



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

14. Après le logo de démarrage, ouvrez le menu d'affichage des menus à l'écran. Accédez au menu **CONFIG. SYSTÈME : avancée** > **Param. lampe**. Appuyez sur **ENTER** (Entrée).

La page **Param. lampe** s'affiche. Sélectionnez **Réinit. du compteur horaire**. Un message d'avertissement s'affiche pour vous demander si vous souhaitez réinitialiser le compteur de la lampe. Sélectionnez **Réinit.** et appuyez sur **ENTER** (Entrée). Le compteur de la lampe sera remis à « 0 ».



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

Informations relatives à la température



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












1. Température interne trop élevée.
2. Mauvais fonctionnement des ventilateurs.







































Éteignez le projecteur et consultez un réparateur agréé. Pour de plus amples informations, voir « [Voyants](#) », page 64.

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 (Alimentation)	Temp (Température)	Lampe	
Événements thermiques			
-		-	<p>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.</p>
-			
-			
			
			
			
			
			
			
			
			
			
			
-			
-			

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
Les piles sont usées.	Remplacez-les.
Il y a un obstacle entre la télécommande et l'appareil.	Retirez l'obstacle.
Vous vous tenez trop loin du projecteur.	Tenez-vous à moins de 6 mètres du projecteur.

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

Origine	Solution
La résolution de l'ordinateur ne correspond pas à la résolution du projecteur.	1. Assurez-vous que les paramètres Position H et Position V du menu Image sont corrects.
Le réglage du moniteur externe de l'ordinateur est verrouillé sur 640 x 480.	2. Configurez la résolution d'affichage externe de l'ordinateur en fonction de la résolution native du projecteur (1 024 x 768 pour le modèle MP770). Si cette option n'est pas disponible, sélectionnez l'une des options compatibles répertoriées à la section « Fréquences de fonctionnement pour l'entrée PC (notamment DVI-I) », page 69.
	3. Vérifiez que vos fichiers de présentation ne sont pas créés pour une résolution différente.

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

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

- ⑦ La fonction de souris à distance ne marche pas.

Origine	Solution
Le câble USB n'est pas connecté correctement au projecteur ou à l'ordinateur.	Vérifiez son raccordement. Voir « Raccordement à un ordinateur », page 24 pour plus d'informations. Si la souris ne fonctionne toujours pas, vérifiez le pilote de souris. Reportez-vous à la documentation de la souris pour plus d'informations.

8 Caractéristiques

Caractéristiques du projecteur

 Toutes les caractéristiques peuvent être modifiées sans notification préalable.

Caractéristiques optiques

Résolution	1 024 x 768 XGA
Système d'affichage	1-CHIP DMD
Ouverture (nombre F)	F=2,6 à 2,77, f= 20,4 à 23,5 mm
Lampe	Lampe de 220 W

Caractéristiques électriques

Alimentation	100 à 240 V AC, 1,5 à 3,2 A, 50/60 Hz (Automatique)
Consommation	320 W (max) ; 15 W (veille)

Caractéristiques mécaniques

Poids	2,99 kg
-------	---------

Terminal d'entrée

Entrée ordinateur

Entrée RVB	1 connecteur D-Sub 15 broches (femelle)
Entrée DVI-I	(avec un signal DVI-A)

Entrée signal vidéo

S-VIDEO	1 port mini DIN à 4 broches
VIDEO	1 prise RCA

Entrée de signal SD/HDTV	Analogique - 3 prises RCA D-Sub (via l'entrée RVB) Numérique - DVI (HDTV uniquement)
--------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------

Entrée de signal audio

Entrée audio	1 mini-prise stéréo
--------------	---------------------

Sortie

Sortie RVB	1 connecteur D-Sub 15 broches (femelle)
Sortie de signal audio	Port stéréo mini-prise
Haut-parleur	2 watts (mono mixte)

Commande

Prise USB pour souris	1 x série A/B
Contrôle série RS-232	1 port mini DIN à 9 broches

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 900 mètres : 0 °C à 40 °C 900 à 1800 mètres : 0 °C à 30 °C 1800 à 3000 mètres : 0 °C à 23 °C

Fréquences de fonctionnement

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

Résolution	Fréquence horizontale (kHz)	Fréquence verticale (Hz)	Fréquence des pixels (MHz)	Mode
640 x 400	31,47	70,089	25,176	640 x 400_70
640 x 480	31,469	59,940	25,175	VGA_60
	37,861	72,809	31,500	VGA_72
	37,500	75,000	31,500	VGA_75
	43,269	85,008	36,000	VGA_85
800 x 600	37,879	60,317	40,000	SVGA_60
	48,077	72,188	50,000	SVGA_72
	46,875	75,000	49,500	SVGA_75
	53,674	85,061	56,250	SVGA_85
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 1 024	63,981	60,020	108,000	SXGA_60

Fréquences de fonctionnement pour l'entrée
composantes-YPbPr

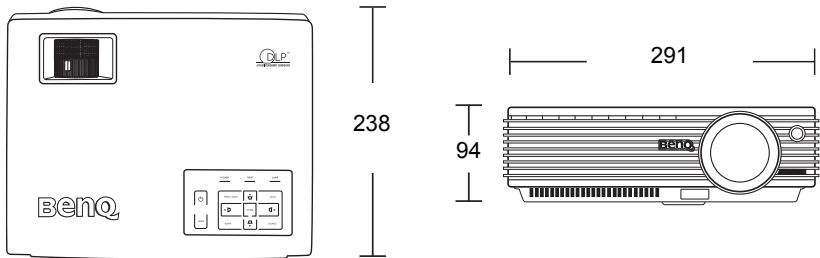
Format du signal	Fréquence horizontale (kHz)	Fréquence verticale (Hz)
480i(525i) à 60 Hz	15,73	59,94
480p(525p) à 60 Hz	31,47	59,94
576i(625i) à 50 Hz	15,63	50,00
576p(625p) à 50 Hz	31,25	50,00
720p(750p) à 60 Hz	45,00	60,00
720p(750p) à 50 Hz	37,50	50,00
1080i(1125i) à 60 Hz	33,75	60,00
1080i(1125i)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

291 mm (L) x 94 mm (H) x 238 mm (P)



Unité : mm

Garantie

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.

