



MX704/MW705

Projecteur numérique

Manuel d'utilisation

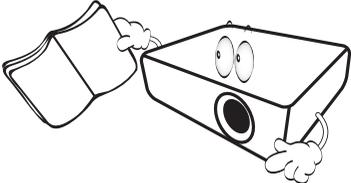
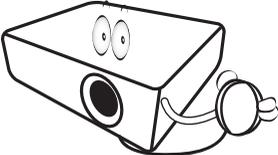
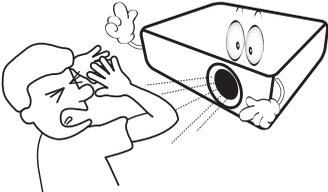
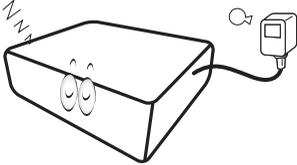
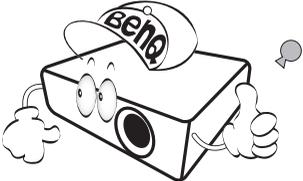


Table des matières

| | | | |
|--|----|--|----|
| Consignes de sécurité importantes | 3 | Masquer l'image | 38 |
| Introduction | 8 | Touches de contrôle du verrouillage | 39 |
| Caractéristiques du projecteur | 8 | Fonctionnement en altitude | 39 |
| Contenu de l'emballage | 9 | Réglage du son | 40 |
| Vue extérieure du projecteur | 10 | Utiliser le motif de test | 40 |
| Commandes et fonctions | 11 | Utilisation des modèles d'enseignement | 41 |
| Positionnement du projecteur | 15 | Arrêt du projecteur | 42 |
| Choix de l'emplacement | 15 | Mise hors tension directe | 42 |
| Identification de la taille de l'image projetée souhaitée | 16 | Utilisation des menus | 43 |
| Connexion | 19 | Entretien | 54 |
| Connexion d'appareils vidéo composantes | 20 | Entretien du projecteur | 54 |
| Connexion du dongle de vidéo en continu - QCast (accessoire en option) | 21 | Informations relatives à la lampe | 55 |
| Fonctionnement | 23 | Dépannage | 61 |
| Mise en marche du projecteur | 23 | Caractéristiques | 62 |
| Ajustement de l'image projetée | 24 | Caractéristiques du projecteur | 62 |
| Utilisation des menus | 27 | Dimensions | 63 |
| Sécuriser le projecteur | 28 | Configuration de montage au plafond | 63 |
| Changement de signal d'entrée | 30 | Fréquences de fonctionnement | 64 |
| Agrandir et rechercher des détails | 31 | Informations de garantie et de copyright... .. | 68 |
| Sélection du format | 31 | | |
| Optimisation de l'image | 33 | | |
| Réglage du minuteur de présentation | 37 | | |
| Opérations de pagination à distance | 38 | | |
| Arrêt sur image | 38 | | |

Consignes de sécurité importantes

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

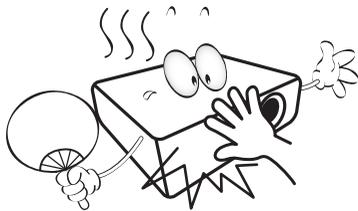
| Consignes de sécurité | |
|--|--|
| <p>1. Veillez lire le présent manuel avant d'utiliser votre projecteur pour la première fois. Conservez-le pour toute consultation ultérieure.</p>  | <p>4. N'oubliez pas d'ouvrir l'obturateur (le cas échéant) ni de retirer le capuchon de l'objectif (le cas échéant) lorsque la lampe du projecteur est allumée.</p>  |
| <p>2. Ne regardez pas directement l'objectif de projection lorsque l'appareil est en cours d'utilisation. L'intensité du faisceau lumineux pourrait entraîner des lésions oculaires.</p>  | <p>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).</p>  |
| <p>3. Confiez les opérations d'entretien et de réparation à un technicien qualifié.</p>  | |

Consignes de sécurité (suite)

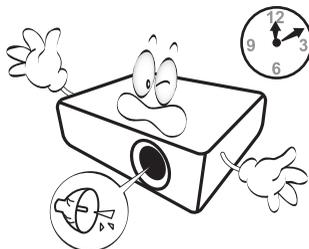
6. Évitez de placer des objets devant l'objectif de projection lorsque le projecteur est en cours d'utilisation car ils risqueraient de se déformer en raison de la chaleur ou de provoquer un incendie. Pour éteindre la lampe temporairement, appuyez le bouton **ECO BLANK** du projecteur ou de la télécommande.



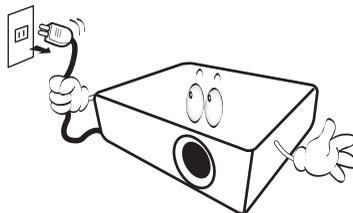
7. La lampe atteint une température très élevée lorsque l'appareil est en cours d'utilisation. Attendez que le projecteur ait refroidi (environ 45 minutes) avant de retirer la lampe pour la remplacer.



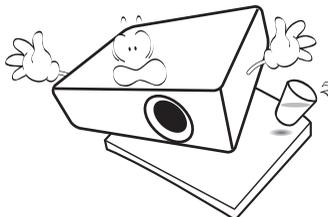
8. N'utilisez pas la lampe au-delà de sa durée de vie nominale. Une utilisation excessive des lampes pourrait entraîner leur éclatement en de rares occasions.



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



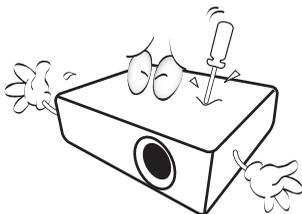
10. Ne posez pas cet appareil sur un chariot, un support ou une table instable. Il risquerait de tomber et d'être sérieusement endommagé.



Consignes de sécurité (suite)

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

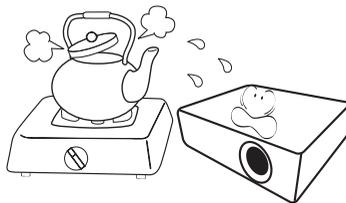
Vous ne devez en aucun cas démonter ou retirer quelque autre protection que ce soit. Ne confiez les opérations d'entretien et de réparation qu'à un technicien qualifié.



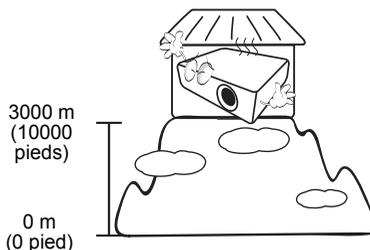
12. De l'air chaud et une odeur particulière peuvent s'échapper de la grille de ventilation lorsque le projecteur est sous tension. Il s'agit d'un phénomène normal et non d'une défaillance.

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

- Espace réduit ou peu ventilé. Le projecteur 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.

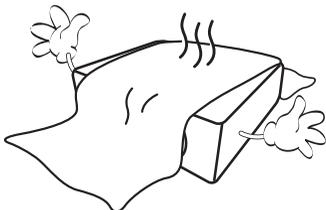


- Emplacements situés à proximité d'une alarme incendie.
- Emplacements dont la température ambiante dépasse 40°C / 104°F.
- Emplacements où l'altitude excède 3000 mètres (10000 pieds).



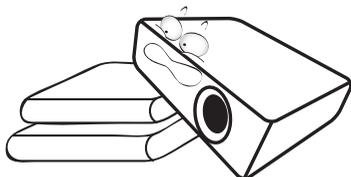
Consignes de sécurité (suite)

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

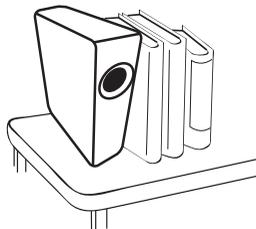


Une importante obstruction des orifices de ventilation peut entraîner une surchauffe du projecteur qui risque alors de prendre feu.

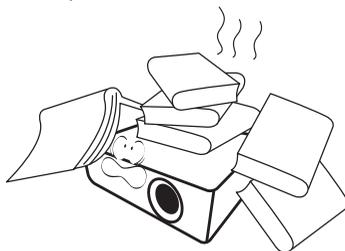
15. Placez toujours le projecteur sur une surface plane et horizontale avant de l'utiliser.
- N'utilisez pas le projecteur lorsqu'il est placé sur une surface inclinée à plus de 10 degrés sur la gauche ou la droite ou à plus de 15 degrés vers l'avant ou l'arrière. Une inclinaison trop importante du projecteur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



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

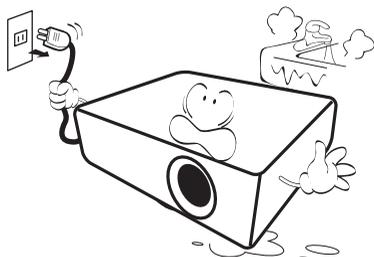


17. Ne vous appuyez pas sur le projecteur et ne placez aucun objet dessus. Une charge trop élevée risque non seulement d'endommager le projecteur, mais également d'être à l'origine d'accidents et de blessures corporelles.



Consignes de sécurité (suite)

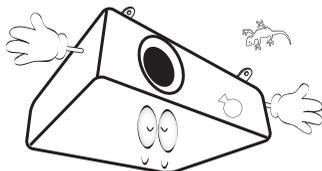
18. Ne placez pas de liquides sur le projecteur, ni à proximité. Tout déversement pourrait être à l'origine d'une panne. Si le projecteur devait être mouillé, débranchez-le de la prise secteur et contactez BenQ pour une réparation.



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



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



20. Cet appareil doit être mis à la terre.



Montage du projecteur au plafond

Souhaitant que votre expérience d'utilisation du projecteur BenQ soit entièrement positive, nous souhaitons attirer votre attention sur les notions de sécurité suivantes, afin d'éviter des dommages possibles 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 du support de montage au plafond. Cela contribuerait à retenir le projecteur au cas où son attachement au support de montage au plafond venait à se desserrer.



Hg - La lampe contient du mercure. Traiter en accord avec les lois locales d'élimination. Voir www.lamprecycle.org.

Introduction

Caractéristiques du projecteur

Le projecteur présente les caractéristiques suivantes

- **Avec SmartEco™ l'économie d'énergie dynamique commence**
La technologie SmartEco™ offre une nouvelle façon de faire fonctionner le système du lampe du projecteur et économise l'énergie de la lampe selon le niveau de luminosité du contenu.
- **La plus longue durée de vie de la lampe avec la technologie SmartEco™**
La technologie SmartEco™ diminue la consommation d'énergie et augmente la vie de la lampe.
- **NOIR ÉCO économise l'alimentation de la lampe**
En appuyant sur le bouton **ECO BLANK** pour masquer l'image et réduire immédiatement l'alimentation de la lampe en même temps.
- **Moins de 0,5 W en condition de veille**
Consommation inférieure à 0,5 W en mode veille.
- **Sans filtre**
Conception sans filtre pour des coûts d'entretien et de fonctionnement réduits.
- **Réglage automatique à une touche**
Appuyer **AUTO** sur le clavier ou la télécommande affiche la meilleure qualité d'image immédiatement.
- **Haut-parleur(s) intégré(s)**
Un/des haut-parleur(s) intégré(s) fournissent un son mono mixte lorsqu'une entrée audio est connectée.
- **Refroidissement rapide, Alim. auto. désact., Démarrage sur signal, Mise sous tension directe**
La fonction **Refroidissement rapide** accélère le processus de refroidissement lorsque vous éteignez le projecteur. La fonction **Alim. auto. désact.** permet au projecteur de s'éteindre automatiquement si aucun signal d'entrée n'est détecté après un certain temps. La fonction **Démarrage sur signal** allume votre projecteur automatiquement lors de la détection d'un signal d'entrée et **Mise sous tension directe** démarre votre projecteur automatiquement quand l'alimentation est connectée.
- **Redémarrage instantané**
La fonction sélectionnable **Redémarrage instantané** permet de redémarrer le projecteur immédiatement dans les 90 secondes après l'avoir éteint.
- **Fonction 3D prise en charge**
Divers formats 3D rendent la fonction 3D plus souple. En présentant la profondeur des images, vous pouvez porter des lunettes 3D BenQ pour profiter des films, des vidéos et des événements sportifs en 3D, d'une manière plus réaliste.

 La luminosité apparente de l'image projetée varie selon l'éclairage ambiant et les réglages de contraste/luminosité du signal sélectionné. Elle est proportionnelle à la distance de projection.

 La luminosité de la lampe décroît avec le temps et peut varier en fonction des fabricants. Ce phénomène est tout à fait normal.

Contenu de l'emballage

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

Accessoires fournis

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

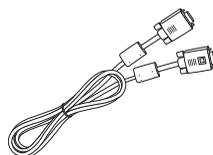
☞*La carte de garantie n'est fournie que dans certaines régions. Veuillez contacter votre revendeur pour des informations détaillées.



Projecteur



Cordon
d'alimentation



Câble VGA



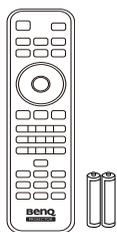
Guide de démarrage rapide



CD du manuel
d'utilisation



Carte de garantie*



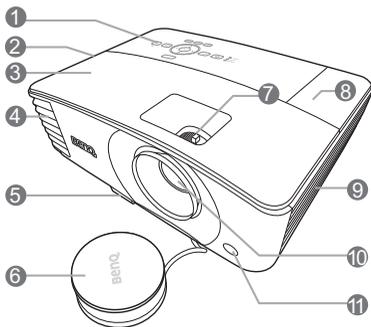
Télécommande et piles

Accessoires disponibles en option

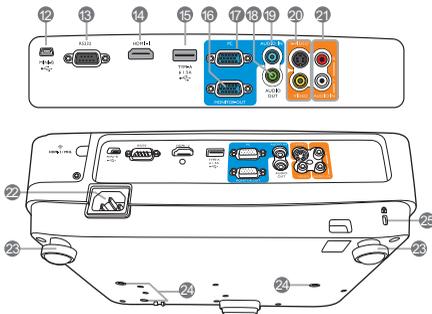
1. Lampe supplémentaire
2. Kit de montage au plafond
3. Lunettes 3D
4. Dongle de vidéo en continu - dongle QCast
5. Câble RS232

Vue extérieure du projecteur

Face avant/supérieure



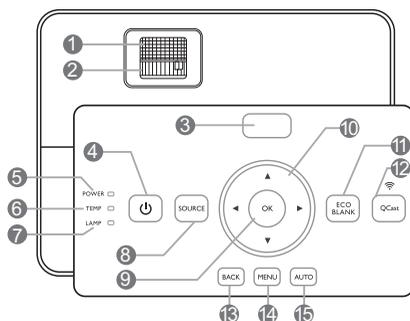
Face arrière/inférieure



1. Tableau de commande externe (Voir « [Commandes et fonctions](#) » à la [page 11](#) pour des détails.)
2. Grille de haut-parleur
3. Couvercle de la lampe
4. Système de ventilation (sortie d'air chaud)
5. Bouton à dégagement rapide
6. Capuchon de l'objectif
7. Molette de mise au point et de zoom
8. Couvercle du sans fil
9. Système de ventilation (admission d'air frais)
10. Objectif de projection
11. Capteur à infrarouge
12. Port mini USB
13. Port de commande RS232
14. Port d'entrée HDMI
15. Port USB type-A
Fournit l'alimentation 1,5 A. Utilisé pour charger le dongle QCast (accessoire en option).
16. Prise de sortie signal RVB
17. Prises d'entrée de signal RVB (PC)/vidéo composantes (YPbPr/YCbCr)
18. Prise de sortie audio
19. Prise d'entrée audio
20. Prise d'entrée S-Vidéo
Prise d'entrée vidéo
21. Prises d'entrée audio (G/D)
22. Prise d'alimentation secteur
23. Pied de réglage
24. Trous de montage au plafond
25. Prise pour verrou de sûreté Kensington

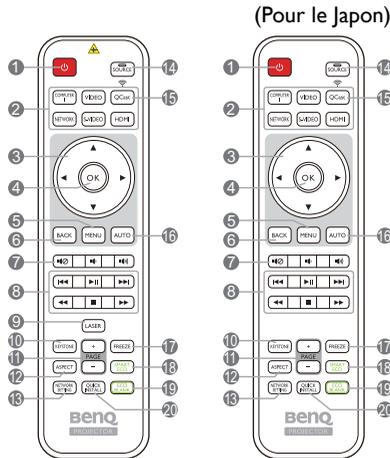
Commandes et fonctions

Projecteur



- 1. Molette de mise au point**
Règle la mise au point de l'image projetée.
- 2. Molette de zoom**
Permet de régler la taille de l'image.
- 3. Capteur à infrarouge**
- 4.  ALIMENTATION**
Bascule le projecteur entre les modes veille et activé.
- 5. POWER (Voyant de l'alimentation)**
S'allume ou clignote lorsque le projecteur est en cours d'utilisation.
- 6. TEMP (Voyant d'avertissement de surchauffe)**
S'allume en rouge lorsque la température du projecteur est trop élevée.
- 7. LAMP (Voyant de la lampe)**
Indique le statut de la lampe. S'allume ou clignote lorsqu'un problème se produit au niveau de la lampe.
- 8. SOURCE**
Affiche la barre de sélection de la source.
- 9. OK**
Confirme l'élément sélectionné dans le menu à l'écran (OSD).
- 10. Touches flèches (▲ haut, ▼ bas, ◀ gauche, ▶ droite)**
Lorsque le menu à l'écran (OSD) est activé, ces touches servent de flèches pour sélectionner les différentes options et effectuer les réglages nécessaires.
- 11. ECO BLANK**
Permet de masquer l'image à l'écran.
- 12. QCast**
 - Bascule la source du projecteur à **HDMI-2/MHL**.
 - S'allume quand le dongle QCast ou un appareil MHL est correctement connecté au port **HDMI-2/MHL**.
- 13. BACK**
Retourne au menu OSD précédent, quitte et enregistre les paramètres de menu.
- 14. MENU**
Active le menu à l'écran (OSD).
- 15. AUTO**
Détermine automatiquement le meilleur paramétrage pour l'image projetée.

Télécommande



1. ALIMENTATION

Bascule le projecteur entre les modes veille et activé.

2. Boutons de sélection de la source (COMPUTER I, VIDEO, S-VIDEO, HDMI, QCast)

Sélectionne une source d'entrée pour l'affichage.

(NETWORK)

Sans fonction.

3. Touches flèches (▲ haut, ▼ bas, ◀ gauche, ▶ droite)

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

4. OK

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

5. MENU

Active le menu à l'écran (OSD).

6. BACK

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

7. , ,

-  : Permet de basculer le son du projecteur entre désactivé et activé.
-  : Diminue le volume audio du projecteur.
-  : Augmente le volume audio du projecteur.

8. Boutons de commande MHL (◀◀ Précédent, ▶▶ Lecture/Pause, ▶▶ Suivant, ◀◀ Rembobiner, ■ Arrêter, ▶▶ Avance rapide)

- Va à l'image précédente/Lit/Met en pause/Va au prochain fichier/Rembobine/Arrête/Avance rapidement pendant la lecture média.
- Uniquement disponible lors du contrôle de votre appareil intelligent en mode MHL.

9. LASER

Émet un pointeur laser visible utilisable dans les présentations.

10. KEYSTONE

Lance la fenêtre d'ajustement du trapèze.

11. PAGE +/PAGE -

Vous pouvez piloter votre logiciel d'affichage (sur un PC connecté) répondant aux commandes page précédente/page suivante (comme Microsoft PowerPoint).

12. ASPECT

Sélectionne le format d'affichage.

13. NETWORK SETTING

Sans fonction.

14. SOURCE

Affiche la barre de sélection de la source.

15. QCast

Bascule la source du projecteur à **HDMI-2/MHL**.

16. AUTO

Détermine automatiquement le meilleur paramétrage pour l'image projetée.

17. FREEZE

Figé l'image projetée.

18. SMART ECO

Affiche la barre de sélection du mode de la lampe.

19. ECO BLANK

Permet de masquer l'image à l'écran.

20. QUICK INSTALL

Sélectionne rapidement plusieurs fonctions pour ajuster l'image projetée et affiche le motif de test.

Utilisation du pointeur **LASER**

Le pointeur laser constitue une aide précieuse à la présentation professionnelle. Il émet une lumière de couleur rouge lorsque vous appuyez dessus.

Le rayon laser est visible. Vous devez appuyer et maintenir **LASER** pour obtenir une émission continue.

Avoid Exposure
Laser radiation is emitted from this aperture



⚠ 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 de la télécommande.

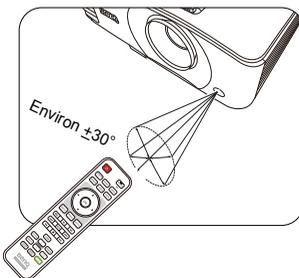
Le pointeur laser n'est pas un jouet. Les parents doivent être conscients des dangers de l'énergie laser et garder cette télécommande hors de portée des enfants.

Portée efficace de la télécommande

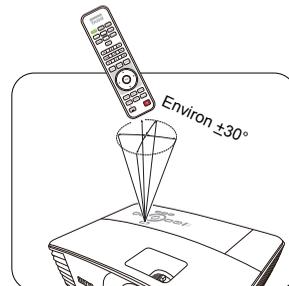
La télécommande doit être maintenue à un angle perpendiculaire de 30 degrés par rapport au(x) capteur(s) infrarouge du projecteur pour un fonctionnement optimal. La distance entre la télécommande et les capteurs ne doit pas dépasser 8 mètres.

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

- Projection frontale

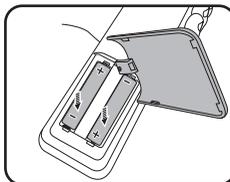
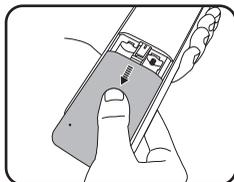


- Projection supérieure



Remplacement des piles de la télécommande

1. Pour accéder aux piles, retournez la télécommande. Appuyez sur le loquet situé sur le couvercle et faites-le glisser vers le haut, en direction de la flèche, comme illustré. Le couvercle se détache.
2. Retirez les piles (si nécessaire) et installez deux piles de type AAA/LR03 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.



⚠ AVERTISSEMENT :

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

Positionnement du projecteur

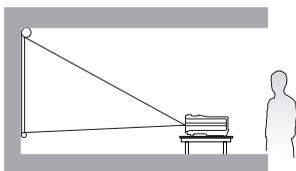
Choix de l'emplacement

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

Votre projecteur a été conçu pour être installé des manières différentes suivantes. Le réglage correspondant peut être effectué dans le menu OSD.

1. Sol avant

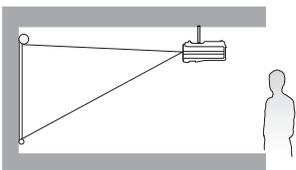
Sélectionnez ce positionnement lorsque le projecteur est placé sur la table devant l'écran. Il s'agit du positionnement le plus courant lorsqu'une installation rapide et une bonne portabilité sont souhaitées.



2. Plafond avant

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

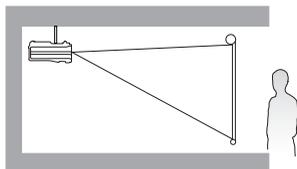
Procurez-vous le kit de montage au plafond BenQ chez votre revendeur afin de fixer votre projecteur au plafond.



3. Plafond arr.

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

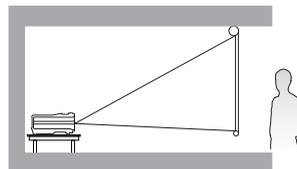
Cette configuration nécessite un écran de rétroprojection spécial ainsi que le kit de montage au plafond BenQ.



4. Sol arrière

Sélectionnez ce positionnement lorsque le projecteur est placé sur la table derrière l'écran.

Cette configuration nécessite un écran de rétroprojection spécial.



Après avoir allumé le projecteur, vous pouvez définir la position du projecteur avec l'une des étapes suivantes.

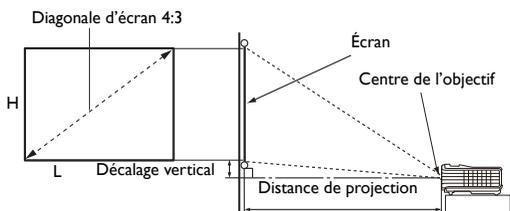
- Appuyez **MENU**, puis appuyez ◀/▶ jusqu'au choix du menu **CONFIG. SYSTÈME : de base**. Appuyez ▼ pour choisir **Installation du projecteur** et appuyez ◀/▶ pour sélectionner un réglage.
- Appuyez **QUICK INSTALL** sur la télécommande, puis appuyez ▲/▼ jusqu'à la sélection de **Installation du projecteur**. Appuyez **OK** et appuyez ◀/▶ pour sélectionner un réglage.

Identification de la taille de l'image projetée souhaitée

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

Dimensions de projection

MX704



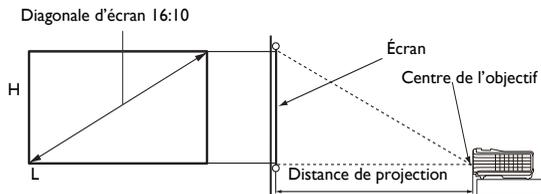
Le format de l'écran est 4:3 et l'image projetée est en format 4:3

| Taille d'écran | | | Distance de l'écran (cm) | | | Décalage vertical (cm) | |
|----------------|------|--------|--------------------------|---------------|---------|------------------------|---------------|
| Diagonale | | H (cm) | L (cm) | Distance min. | Moyenne | | Distance max. |
| Pouce | mm | | | (zoom max.) | | | (zoom min.) |
| 60 | 1524 | 91 | 122 | 238 | 250 | 262 | 9,1 |
| 70 | 1778 | 107 | 142 | 278 | 292 | 306 | 10,7 |
| 80 | 2032 | 122 | 163 | 318 | 334 | 350 | 12,2 |
| 90 | 2286 | 137 | 183 | 358 | 376 | 393 | 13,7 |
| 100 | 2540 | 152 | 203 | 397 | 417 | 437 | 15,2 |
| 110 | 2794 | 168 | 224 | 437 | 459 | 481 | 16,8 |
| 120 | 3048 | 183 | 244 | 477 | 501 | 525 | 18,3 |
| 130 | 3302 | 198 | 264 | 517 | 543 | 568 | 19,8 |
| 140 | 3556 | 213 | 284 | 556 | 584 | 612 | 21,3 |
| 150 | 3810 | 229 | 305 | 596 | 626 | 656 | 22,9 |
| 160 | 4064 | 244 | 325 | 636 | 668 | 699 | 24,4 |
| 170 | 4318 | 259 | 345 | 676 | 709 | 743 | 25,9 |
| 180 | 4572 | 274 | 366 | 715 | 751 | 787 | 27,4 |
| 190 | 4826 | 290 | 386 | 755 | 793 | 831 | 29,0 |
| 200 | 5080 | 305 | 406 | 795 | 835 | 874 | 30,5 |
| 250 | 6350 | 381 | 508 | 994 | 1043 | 1093 | 38,1 |
| 300 | 7620 | 457 | 610 | 1192 | 1252 | 1312 | 45,7 |

Par exemple, si vous utilisez un écran de 3 m (120 pouces), la distance de projection recommandée est de 501 cm et le décalage vertical est de 18,3 cm.

Si la distance mesurée est de 620 cm, la valeur la plus proche dans la colonne « [Distance de l'écran \(cm\)](#) » est 626 cm. Cette ligne indique qu'un écran de 150 pouces (environ 3,8 m) est requis.

MW705



Le format de l'écran est 16:10 et l'image projetée est dans un format 16:10.

| Taille d'écran | | | Distance de l'écran (cm) | | | Décalage vertical (cm) | |
|----------------|------|--------|--------------------------|---------------|---------|------------------------|---------------|
| Diagonale | | H (cm) | L (cm) | Distance min. | Moyenne | | Distance max. |
| Pouce | mm | | | (zoom max.) | | | (zoom min.) |
| 60 | 1524 | 81 | 129 | 200 | 210 | 220 | 0,0 |
| 70 | 1778 | 94 | 151 | 233 | 245 | 257 | 0,0 |
| 80 | 2032 | 108 | 172 | 267 | 280 | 293 | 0,0 |
| 90 | 2286 | 121 | 194 | 300 | 315 | 330 | 0,0 |
| 100 | 2540 | 135 | 215 | 333 | 350 | 367 | 0,0 |
| 110 | 2794 | 148 | 237 | 367 | 385 | 403 | 0,0 |
| 120 | 3048 | 162 | 258 | 400 | 420 | 440 | 0,0 |
| 130 | 3302 | 175 | 280 | 433 | 455 | 477 | 0,0 |
| 140 | 3556 | 188 | 302 | 467 | 490 | 513 | 0,0 |
| 150 | 3810 | 202 | 323 | 500 | 525 | 550 | 0,0 |
| 160 | 4064 | 215 | 345 | 533 | 560 | 587 | 0,0 |
| 170 | 4318 | 229 | 366 | 567 | 595 | 623 | 0,0 |
| 180 | 4572 | 242 | 388 | 600 | 630 | 660 | 0,0 |
| 190 | 4826 | 256 | 409 | 633 | 665 | 697 | 0,0 |
| 200 | 5080 | 269 | 431 | 667 | 700 | 733 | 0,0 |
| 250 | 6350 | 337 | 538 | 833 | 875 | 917 | 0,0 |
| 300 | 7620 | 404 | 646 | 1000 | 1050 | 1100 | 0,0 |

Par exemple, si vous utilisez un écran de 3 m (120 pouces), la distance de projection recommandée est de 420 cm.

Si la distance mesurée est de 520 cm, la valeur la plus proche dans la colonne « [Distance de l'écran \(cm\)](#) » est 525 cm. Cette ligne indique qu'un écran de 150 pouces (environ 3,8 m) est requis.

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

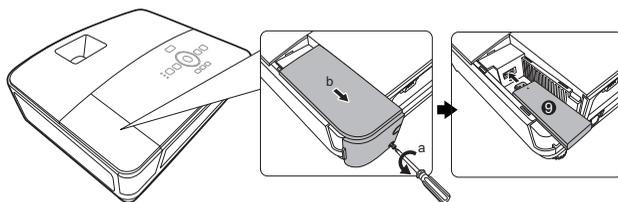
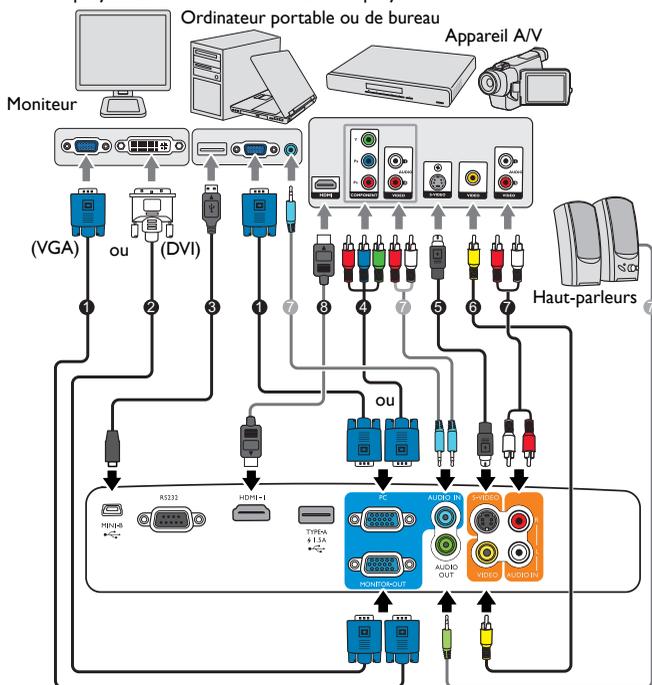
Connexion

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

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

☞ Pour les connexions illustrées ci-dessous, certains câbles ne sont pas fournis avec le projecteur (voir « Contenu de l'emballage » à la page 9). Vous pouvez vous procurer ces câbles dans les magasins spécialisés en électronique.

☞ Les illustrations de connexion ci-dessous sont pour référence seulement. Les prises de connexion arrière disponibles sur le projecteur varient selon le modèle de projecteur.



- | | |
|--|--|
| <ol style="list-style-type: none"> 1. Câble VGA 2. Câble VGA vers DVI-A 3. Câble USB 4. Câble adaptateur pour vidéo composantes vers VGA (D-Sub) | <ol style="list-style-type: none"> 5. Câble S-Vidéo 6. Câble vidéo 7. Câble audio 8. Câble HDMI 9. Dongle QCast |
|--|--|

- ☞ 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 la touche FN et la touche illustrée. Consultez le manuel de l'utilisateur de votre ordinateur portable pour connaître la combinaison de touches exacte.
- ☞ La sortie D-Sub ne fonctionne que s'il existe une entrée D-Sub appropriée au niveau de la prise **PC**.
- ☞ Si vous souhaitez utiliser cette méthode de connexion lorsque le projecteur est en mode veille, assurez-vous que la fonction **Sortie moniteur** est activée dans le menu **CONFIG. SYSTÈME : avancée**. Voir « Paramètres de veille » à la page 52 pour des détails.

Connexion d'appareils vidéo composantes

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

| Nom de la prise | Apparence de la prise | Qualité d'image |
|------------------------|---|-----------------|
| HDMI/MHL |  | ● La meilleure |
| Component Video |  | ● Meilleure |
| S-Video |  | ● Bonne |
| Video |  | ○ Normal |

Connexion du son

Le projecteur est équipé de haut-parleur(s) mono intégré(s), conçu(s) pour offrir une fonction sonore de base, afin d'accompagner les présentations professionnelles uniquement. Toute entrée audio stéréo (le cas échéant) est mixée dans une sortie audio mono commune, par l'intermédiaire de(s) haut-parleur(s) du projecteur.

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

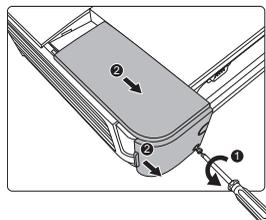
- ☞ Si l'image vidéo sélectionnée ne s'affiche pas lors de la mise sous tension du projecteur et que la source vidéo sélectionnée est correcte, vérifiez que l'appareil source vidéo est sous tension et fonctionne correctement. Vérifiez également que les câbles de signal sont bien connectés.

Connexion du dongle de vidéo en continu - QCast (accessoire en option)

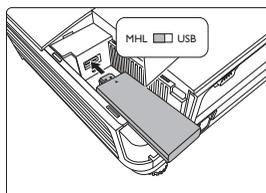
Ce dongle vous permet d'effectuer une projection sans fil depuis votre appareil intelligent ou ordinateur. Pour acheter le dongle QCast, contactez votre revendeur local.

Installation

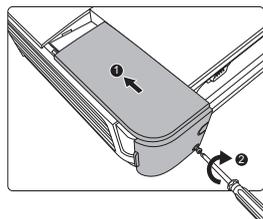
1. Desserrez la vis qui maintient le couvercle du sans fil et ouvrez le couvercle du sans fil.



2. Faites glisser le commutateur sur le dongle à MHL et connectez le dongle au port **HDMI-2/MHL**.



3. Remettez le couvercle du sans fil en place et serrez la vis qui fixe le couvercle du sans fil.

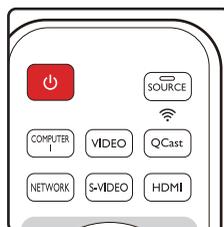
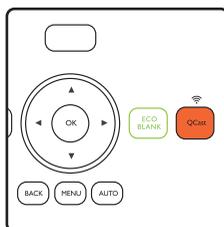
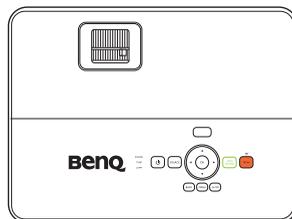


Démarrer la projection sans fil

1. Allumez le projecteur.
2. Après que le dongle QCast est connecté de manière approprié au port **HDMI-2/MHL**, le témoin à diode s'allume en orange.

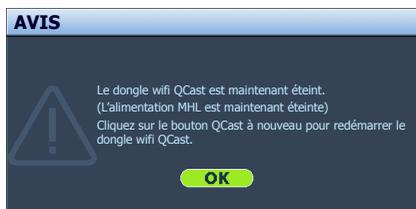
☞ Quand un autre dongle MHL ou un câble MHL avec un appareil compatible MHL est connecté au port **HDMI-2/MHL**, le témoin à diode s'allume en orange.

3. Activez la fonction sans fil en utilisant le dongle QCast avec une des étapes suivantes.
 - Appuyez **QCast** du projecteur ou de la télécommande.



4. Vous pouvez démarrer la projection sans fil maintenant.

Si la projection sans fil s'arrête subitement, appuyez **QCast** pour désactiver le dongle QCast. Appuyez **QCast** du projecteur ou de la télécommande pour redémarrer le dongle.

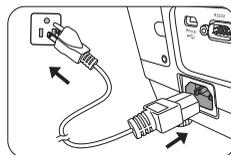


- ☞ La source d'entrée **HDMI-2/MHL** ne peut pas être trouvée quand le projecteur recherche automatiquement les signaux disponibles.
- ☞ La compatibilité avec des dongles MHL d'autres marques n'est pas garantie.

Fonctionnement

Mise en marche du projecteur

1. Branchez le cordon d'alimentation au projecteur et à une prise secteur. Allumez l'interrupteur de la prise secteur (le cas échéant). Vérifiez que le **POWER (Voyant de l'alimentation)** du projecteur est orange une fois l'appareil mis sous tension.



⚠️ Veuillez n'utiliser que des accessoires d'origine (p.ex. cordon d'alimentation) avec l'appareil pour éviter des dangers potentiels tels que l'électrocution et l'incendie.

2. Appuyez **ALIMENTATION** pour démarrer le projecteur. Dès que la lampe s'allume, un « **Bip de mise sous tension** » sera entendu. Le **POWER (Voyant de l'alimentation)** clignote en vert, puis reste allumé une fois le projecteur sous tension.

La procédure de démarrage dure environ 30 secondes. Peu après, un logo le démarrage est projeté.

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

Pour désactiver le bip, voir « [Éteindre le Bip de mise sous/hors tension](#) » à la page 40 pour des détails.

☞ 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.

3. Si le projecteur est activé pour la première fois, sélectionnez la langue des menus en suivant les instructions à l'écran.
4. Si vous êtes invité à entrer un mot de passe, utilisez les touches fléchées pour saisir les six chiffres du mot de passe. Voir « [Utilisation de la fonction de mot de passe](#) » à la page 28 pour des détails.
5. Allumez tous les appareils connectés.
6. Le projecteur commence à rechercher des signaux d'entrée. Le signal d'entrée en cours d'analyse apparaît dans le coin supérieur gauche de l'écran. Lorsque le projecteur ne détecte pas de signal valide, le message « Aucun signal » reste affiché jusqu'à ce qu'un signal d'entrée soit détecté.

| PLEASE SELECT LANGUAGE | | | |
|------------------------------------|------------|------------|--------|
| English | 한국어 | Hrvatski | हिन्दी |
| Français | Svenska | Română | |
| Deutsch | Nederlands | Norsk | |
| Italiano | Türkçe | Dansk | |
| Español | Čeština | Български | |
| Русский | Português | suomi | |
| 繁體中文 | ไทย | Indonesian | |
| 簡體中文 | Polski | Ελληνικά | |
| 日本語 | Magyar | العربية | |
| Press OK to Confirm, MENU to leave | | | |

Vous pouvez également appuyer le bouton **SOURCE** du projecteur ou de la télécommande pour sélectionner le signal d'entrée à afficher. Voir « [Changement de signal d'entrée](#) » à la page 30 pour des détails.

☞ Si la fréquence ou la résolution du signal se situe en dehors des limites acceptées par le projecteur, le message « Hors gamme » s'affiche sur un écran vierge. Sélectionnez un signal d'entrée compatible avec la résolution du projecteur ou sélectionnez une valeur inférieure pour le signal d'entrée. Voir « [Fréquences de fonctionnement](#) » à la page 64 pour des détails.

☞ Si aucun signal n'est détecté pendant 3 minutes, le projecteur passe automatiquement en mode économie.

Ajustement de l'image projetée

Ajustement de l'angle de projection

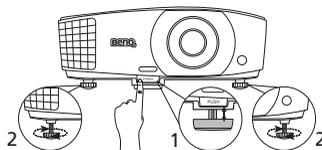
Le projecteur est pourvu d'un pied de réglage à dégagement rapide et de deux pieds de réglage arrière. Ils permettent de régler la hauteur de l'image et l'angle de projection.

Pour ajuster l'angle de projection :

1. Appuyez 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.
2. Dévissez les pieds de réglage arrière pour ajuster l'angle horizontal.

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

Si le projecteur ne se trouve pas sur une surface plane ou si l'écran et le projecteur ne sont pas perpendiculaires, l'image projetée présente une distorsion trapézoïdale. Pour corriger cela, voir « [Correction trapézoïdale](#) » à la page 25 pour plus d'informations.



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

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

Réglage automatique de l'image

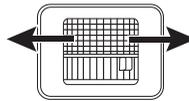
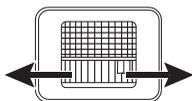
Il peut être nécessaire d'optimiser la qualité de l'image. Pour ce faire, appuyez **AUTO** sur le projecteur ou la télécommande. En 3 secondes, la fonction de réglage automatique intelligent intégrée règle les valeurs de fréquence et de l'horloge pour optimiser la qualité d'image.

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

☞ Cette fonction n'est disponible que lorsqu'un signal PC (RVB analogique) est sélectionné.

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. Réglez la netteté de l'image à l'aide de la molette de mise au point.



Correction trapézoïdale

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

Vous pouvez corriger ceci automatiquement en suivant les étapes suivantes :

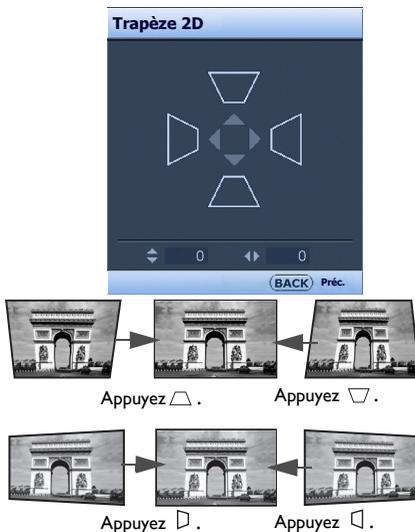
1. Appuyez **MENU**, puis appuyez ◀/▶ jusqu'au choix du menu **AFFICHAGE**.
2. Appuyez ▼ pour choisir **Trapèze auto** et appuyez ◀/▶ pour sélectionner **Activ**.

Pour corriger manuellement ceci, vous devrez suivre les étapes suivantes :

1. Suivez une des étapes suivantes pour afficher la page de correction trapézoïdale.

- Appuyez **KEYSTONE** de la télécommande.
- Appuyez **QUICK INSTALL** de la télécommande. Appuyez ▼ pour choisir **Trapèze 2D** et appuyez **OK**.
- Appuyez **MENU**, puis appuyez ◀/▶ jusqu'au choix du menu **AFFICHAGE**. Appuyez ▼ pour choisir **Trapèze 2D** et appuyez **OK**.

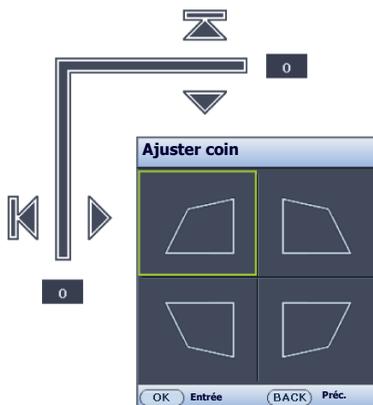
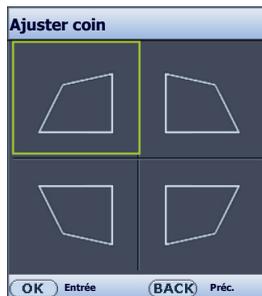
2. Ensuite, la page de correction de **Trapèze 2D** s'affiche. Appuyez ◻ pour corriger la distorsion trapézoïdale en haut de l'image. Appuyez ▽ pour corriger la distorsion trapézoïdale en bas de l'image. Appuyez ▷ sur le projecteur pour corriger la distorsion trapézoïdale sur le côté droit de l'image. Appuyez ◁ sur le projecteur pour corriger la distorsion trapézoïdale sur le côté gauche de l'image.



Réglage de Ajuster coin

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

1. Suivez une des étapes suivantes pour afficher la page de correction Ajuster coin.
 - Appuyez **QUICK INSTALL** de la télécommande. Appuyez ▼ pour choisir **Ajuster coin** et appuyez **OK**.
 - Appuyez **MENU**, puis appuyez ◀/▶ jusqu'au choix du menu **AFFICHAGE**. Appuyez ▼ pour choisir **Ajuster coin** et appuyez **OK**.
2. Appuyez ▲/▼/◀/▶ pour sélectionner un coin et appuyez **OK**.
3. Appuyez ▲/▼ pour régler les valeurs verticales.
4. Appuyez ◀/▶ pour régler les valeurs horizontales.



Utilisation des menus

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

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

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



L'exemple suivant décrit comment définir la langue du menu OSD.

- Appuyez **MENU** du projecteur ou de la télécommande pour activer le menu OSD.
- Utilisez **◀/▶** pour choisir le menu **CONFIG. SYSTÈME : de base**.
- Appuyez **▼** pour choisir **Langue** et appuyez **OK**.
- Appuyez **▲/▼/◀/▶** pour sélectionner une langue préférée et appuyez **OK**.
- Appuyez **BACK** pour retourner ou appuyez **MENU** pour quitter.



Sécuriser le projecteur

Utilisation d'un verrou câble de sécurité

Le projecteur doit être installé dans un lieu sûr pour éviter le vol. Si ce n'est pas le cas, achetez un verrou, compatible Kensington, pour sécuriser le projecteur. Vous trouverez une fente de verrouillage Kensington sur l'arrière du projecteur. Voir l'option 25 à la page 10 pour des détails.

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

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 (OSD).

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

Définition d'un mot de passe

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

1. Ouvrez le menu OSD et accédez au menu **CONFIG. SYSTÈME : avancée > Param. de sécurité**. Appuyez **OK**. La page **Param. de sécurité** s'affiche.
2. Choisissez **Changer les param. de sécurité** et appuyez **OK**.

3. Comme illustré ci-contre, les quatre touches fléchées (▲, ►, ▼, ◀) représentent respectivement 4 chiffres (1, 2, 3, 4). En fonction du mot de passe que vous souhaitez définir, appuyez les touches fléchées pour entrer les six chiffres du mot de passe.

4. Confirmez le nouveau mot de passe en entrant à nouveau le nouveau mot de passe. Une fois le mot de passe défini, le menu à l'écran revient à la page **Param. de sécurité**.

5. Pour activer la fonction **Verrou alimentation**, appuyez ▲/▼ pour choisir **Verrou alimentation** et appuyez ◀/► pour sélectionner **Activ**.

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

Mot de passe : _ _ _ _ _

Conservez ce manuel dans un endroit sûr.

6. Pour quitter le menu OSD, appuyez **BACK**.



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 chaque fois que vous allumez le projecteur. Si vous entrez un mot de passe incorrect, le message d'erreur illustré à droite s'affichera, 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](#) » à la page 29 pour des détails.



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

Procédure de rappel de mot de passe

1. Maintenez enfoncé le bouton **AUTO** du projecteur ou de la télécommande pendant 3 secondes. Le projecteur affichera un code à l'écran.
2. Notez le numéro et éteignez votre projecteur.
3. Contactez le service d'assistance BenQ local pour le déchiffrer. Vous devrez peut-être fournir une preuve d'achat pour garantir que vous êtes autorisé à utiliser le projecteur.



Modification du mot de passe

1. Ouvrez le menu OSD et accédez au menu **CONFIG. SYSTÈME : avancée > Param. de sécurité > Modifier MP**.
2. Appuyez **OK**. Le message « **SAISIE MOT DE PASSE ACTUEL** » apparaît.
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'affichera, suivi du message « **SAISIE MOT DE PASSE ACTUEL** » pour vous permettre de réessayer. Vous pouvez appuyer **BACK** pour annuler la modification, ou essayer un autre mot de passe.
4. Entrez un nouveau mot de passe.

 **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 entrant à nouveau 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 **BACK**.

Désactivation de la fonction de mot de passe

Pour désactiver la protection par mot de passe, retournez au menu **CONFIG. SYSTÈME : avancée > Param. de sécurité > Changer les param. de sécurité** après l'ouverture du système de menus OSD. Appuyez **OK**. Le message « **SAISIE MOT DE PASSE** » s'affiche. Entrez le mot de passe actuel.

- i. Si le mot de passe est correct, le menu à l'écran revient à la page **Param. de sécurité**.
Appuyez **▼** pour choisir **Verrou alimentation** et appuyez **◀/▶** pour sélectionner **Désact**. Vous n'aurez pas besoin d'entrer le mot de passe la prochaine fois que vous mettez le projecteur sous tension.
- ii. S'il n'est pas correct, un message d'erreur s'affichera, suivi du message « **SAISIE MOT DE PASSE** » pour vous permettre de réessayer. Vous pouvez appuyer **BACK** pour annuler la modification, ou essayer un autre mot de passe.

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

Changement de signal d'entrée

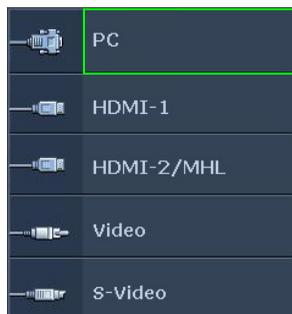
Vous pouvez connecter le projecteur à plusieurs appareils en même temps. Il ne peut toutefois afficher qu'un plein écran à la fois. Lors de la mise en marche, le projecteur recherche automatiquement les signaux disponibles.

Assurez-vous que la fonction **Recherche auto rapide** du menu **SOURCE** est réglée sur **Activ**, si vous souhaitez que le projecteur recherche automatiquement les signaux.

Pour sélectionner la source :

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

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



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

 La résolution native de ce projecteur est dans un format 4:3 (MX704)/16:10 (MW705). Pour les meilleurs résultats d'affichage de l'image, sélectionnez et utilisez un signal d'entrée avec cette résolution. Toute autre résolution sera adaptée par le projecteur en fonction du réglage du format, ce qui peut causer des distorsions de l'image ou une perte de clarté de l'image. Voir « [Sélection du format](#) » à la page 31 pour des détails.

Modification de l'espace couleur

Dans le cas peu probable où vous connectez le projecteur à un lecteur DVD via l'entrée **HDMI** du projecteur et l'image projetée affiche les mauvaises couleurs, veuillez changer l'espace couleur en **YUV**.

Pour ce faire :

1. Appuyez **MENU**, puis appuyez ◀/▶ jusqu'au choix du menu **SOURCE**.
2. Appuyez ▼ pour choisir **Transfert espace couleur** et appuyez ◀/▶ pour sélectionner un espace couleur approprié.

 Cette fonction n'est disponible que lorsque le port d'entrée HDMI est utilisé.

Agrandir et rechercher des détails

Si vous souhaitez afficher plus de détails concernant l'image projetée, agrandissez-la. Utilisez les touches de direction pour vous déplacer dans l'image.

1. Appuyez **MENU**, puis appuyez ◀/▶ jusqu'au choix du menu **AFFICHAGE**.
2. Appuyez ▼ pour choisir **Zoom numérique** et appuyez **OK**. La barre de Zoom s'affiche.
3. Appuyez plusieurs fois ▲ pour agrandir l'image à une taille souhaitée.
4. Pour vous déplacer dans l'image, appuyez **OK** pour passer en mode de défilement et appuyez les touches de direction (▲, ▼, ◀, ▶) du projecteur ou de la télécommande pour vous déplacer dans l'image.
5. Pour réduire la taille de l'image, appuyez **AUTO** pour rétablir l'image sa taille initiale. Vous pouvez également appuyer plusieurs fois ▼ jusqu'à rétablir sa taille initiale.

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

Sélection du format

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

Le traitement numérique du signal permet aux 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 du signal d'entrée.

Pour modifier le format de l'image projetée (quel que soit l'aspect de la source) :

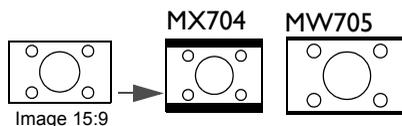
- Utiliser de la télécommande
 1. Appuyez **ASPECT** pour afficher le paramètre actuel.
 2. Appuyez plusieurs fois **ASPECT** pour sélectionner le format adapté au format du signal vidéo et à vos besoins d'affichage.
- Utiliser le menu OSD
 1. Appuyez **MENU**, puis appuyez ◀/▶ jusqu'au choix du menu **AFFICHAGE**.
 2. Appuyez ▼ pour choisir **Rapport H/L**.
 3. Appuyez ◀/▶ pour sélectionner le format adapté au format du signal vidéo et à vos besoins d'affichage.

À propos du format

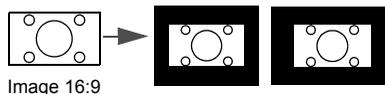
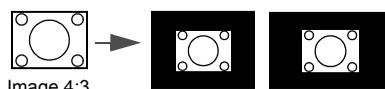
☞ Dans les illustrations ci-dessous, les parties noires correspondent aux zones inactives et les parties blanches aux zones actives.

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

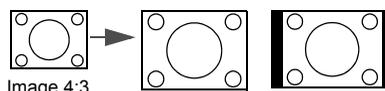
1. **Auto** : Met une image à l'échelle proportionnellement pour qu'elle soit adaptée à la résolution native dans sa largeur horizontale ou verticale. Cette option est recommandée pour les images qui ne sont pas en 4:3 ou 16:9 et si vous souhaitez tirer parti au maximum de l'écran sans modifier le rapport hauteur/largeur de l'image.



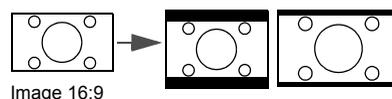
2. **Réel** : L'image est projetée selon sa résolution d'origine, et redimensionnée pour être adaptée à la zone d'affichage. Pour les signaux d'entrée avec de plus faibles résolutions, l'image projetée s'affiche plus petite que si elle était redimensionnée en plein écran. Si nécessaire, vous pouvez régler 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.



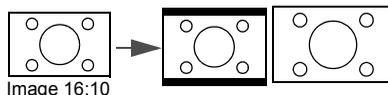
3. **4:3** : Met une image à l'échelle afin qu'elle s'affiche au centre de l'écran en respectant un format 4:3. Cette option est recommandée pour les images 4:3, telles que les images des écrans de certains ordinateurs, des téléviseurs à définition standard et des DVD avec un rapport 4:3, ce qui permet 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 format 16:9. Cette option est recommandée pour les images auxquelles le format 16:9 est déjà appliqué, telles que les images des téléviseurs haute définition, ce qui permet de conserver le format lors de l'affichage.



5. **16:10** : Met une image à l'échelle afin qu'elle s'affiche au centre de l'écran en respectant un format de 16:10. Cette option est recommandée pour les images auxquelles le format 16:10 est déjà appliqué, ce qui permet de conserver le format lors de l'affichage.



Optimisation de l'image

Utilisation de Couleur du support de projection

Lorsque vous projetez sur une surface colorée, telle qu'un mur peint qui peut ne pas être blanc, la fonction Couleur du support de projection peut aider à corriger la couleur de l'image projetée pour éviter des différences de couleur possibles entre l'image source et l'image projetée.

Pour utiliser cette fonction, accédez au menu **AFFICHAGE > Couleur du support de projection** et appuyez ◀/▶ pour sélectionner une couleur la plus proche de la surface de projection. Vous pouvez choisir parmi plusieurs couleurs précalibrées : **Jaune clair**, **Rose**, **Vert clair**, **Bleu** et **Tableau noir**.

Sélection d'un mode d'image

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

Pour sélectionner le mode souhaité, suivez les étapes suivantes.

- Allez au menu **IMAGE > Mode Image** et appuyez ◀/▶ pour sélectionner un mode désiré.
- 1. **Mode Lumineux** : Optimise la luminosité de l'image projetée. Ce mode est adapté aux environnements où une grande luminosité est requise, comme les pièces bien éclairées.
- 2. **Mode Présentation** : Conçu pour les présentations. La luminosité est accentuée afin de s'adapter aux couleurs des ordinateurs de bureau et portables.
- 3. **Mode sRVB** : Permet d'optimiser la pureté des couleurs RVB afin d'obtenir des images naturelles, quelle que soit la luminosité sélectionnée. Il est recommandé pour afficher les photos prises avec un appareil photo compatible sRVB et correctement calibré, ainsi que pour afficher des applications informatiques graphiques et de dessin de type AutoCAD.
- 4. **Mode Cinéma** : Ce mode est adapté pour les films et clips vidéo hauts en couleur issus d'appareils photos ou de vidéos numériques par l'intermédiaire de l'entrée du PC, pour un meilleur affichage dans les environnements obscurs (peu éclairés).
- 5. **Mode 3D** : Ce mode est approprié pour la lecture des images 3D et des clips vidéo 3D.
- 6. **Mode Util. 1/Mode Util. 2** : Rappelle les paramètres personnalisés en fonction des modes d'image actuellement disponibles. Voir « [Configuration du mode Mode Util. 1/ Mode Util. 2](#) » à la [page 34](#) pour des détails.

Configuration du mode **Mode Util. 1/Mode Util. 2**

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

1. Appuyez **MENU** pour ouvrir le menu à l'écran (OSD).
2. Allez au menu **IMAGE > Mode Image**.
3. Appuyez **◀/▶** pour sélectionner **Mode Util. 1** ou **Mode Util. 2**.
4. Appuyez **▼** pour choisir **Mode référence**.

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

5. Appuyez **◀/▶** pour sélectionner le mode d'image le plus adapté à vos besoins.
6. Appuyez **▼** pour sélectionner une option du menu à modifier et ajustez la valeur au moyen de **◀/▶**. Voir [« Réglage précis de la qualité de l'image dans les modes utilisateur »](#) ci-dessous pour plus d'informations.

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

Selon le type de signal détecté et le mode d'image sélectionné, certaines des fonctions ci-dessous peuvent ne pas être disponibles. En fonction de vos besoins, vous pouvez ajuster ces fonctions en les sélectionnant et en appuyant **◀/▶** sur le projecteur ou sur la télécommande.

Réglage de **Luminosité**

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 de **Contraste**

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



Réglage de **Couleur**

Une valeur inférieure donne des couleurs moins saturées. Si le réglage est trop élevé, les couleurs de l'image seront trop vives, ce qui donnera un aspect irréaliste à l'image.

Réglage de **Teinte**

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

Réglage de **Netteté**

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

Réglage de **Brilliant Color**

Cette fonction utilise un nouvel algorithme de traitement des couleurs et des améliorations au niveau du système pour permettre une luminosité plus élevée tout en offrant des couleurs plus vraies et plus éclatantes dans l'image. Elle permet une augmentation de luminosité de plus 50% dans les images en demi-teintes qui sont communes dans les scènes vidéo et naturelles, pour que le projecteur reproduise les images en couleurs réalistes et vraies. Si vous préférez des images avec cette qualité, sélectionnez **Activ**. Si vous n'en avez pas besoin, sélectionnez **Désact**.

Quand **Désact**. est sélectionné, la fonction **Température des couleurs** n'est pas disponible.

Sélectionnez une **Température des couleurs**

Les options disponibles pour les paramètres de température de couleurs varient selon le type de signal sélectionné.

1. **Froid** : Le blanc des images tire vers le bleu.
2. **Normal** : Préserve la couleur normale des blancs.
3. **Chaud** : Le blanc des images tire vers le rouge.

Réglage d'une température des couleurs préférée

Pour régler une température des couleurs préférée :

1. Choisissez **Température des couleurs** et sélectionnez **Chaud**, **Normal**, ou **Froid** en appuyant ◀/▶ sur le projecteur ou la télécommande.
2. Appuyez ▼ pour choisir **Réglage fin temp. couleur** et appuyez **OK**. La page **Réglage fin temp. couleur** s'affiche.
3. Appuyez ▲/▼ pour choisir l'option que vous souhaitez changer et ajustez les valeurs en appuyant ◀/▶ .
 - **Gain R/Gain V/Gain B** : Ajuste le niveau de contraste des rouges, verts et bleus.
 - **Décalage R/Décalage V/Décalage B** : Ajuste le niveau de luminosité des rouges, verts et bleus.
4. Appuyez **BACK** pour quitter et enregistrer les paramètres.

Gestion couleur 3D

Dans la plupart des installations, la gestion des couleurs ne sera pas nécessaire, telles que dans une salle de classe, une salle de réunion ou dans les situations où les lumières restent allumées, ou lorsque les fenêtres laissent rentrer la lumière dans la pièce.

La gestion des couleurs ne devrait être considérée que dans les installations permanentes avec des niveaux d'éclairage contrôlés, telles que les salles de conseil, les amphithéâtres ou les salles de cinéma à la maison. La gestion des couleurs fournit un ajustement précis des couleurs pour permettre une meilleure reproduction des couleurs, si nécessaire.

Une gestion des couleurs appropriée ne peut être obtenue que dans des conditions d'affichage contrôlées et reproductibles. Il est nécessaire d'utiliser un colorimètre (appareil de mesure la coloration) et de fournir un groupe d'images source appropriées pour mesurer la reproduction des couleurs. Ces outils ne sont pas fournis avec le projecteur. Cependant, le vendeur de votre projecteur devrait pouvoir vous guider ou éventuellement peut avoir un installateur professionnel expérimenté.

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

Si vous achetez un disque de test contenant différents modèles de test des couleurs, il peut être utilisé pour contrôler la présentation des couleurs sur les moniteurs, les téléviseurs, les projecteurs, etc. Vous pouvez projeter une des images du disque sur l'écran et accéder au menu **Gestion couleur 3D** pour effectuer les réglages.

Pour régler les paramètres :

1. Allez au menu **IMAGE** et choisissez **Gestion couleur 3D**.
2. Appuyez **OK** sur le projecteur ou sur la télécommande et la page **Gestion couleur 3D** s'affiche.
3. Choisissez **Couleur primaire** et appuyez ◀/▶ pour sélectionner une couleur parmi Rouge, Jaune, Vert, Cyan, Bleu ou Magenta.
4. Appuyez ▼ pour choisir **Nuance** et appuyez ◀/▶ pour sélectionner sa plage. Une augmentation des valeurs donnera des couleurs composées d'une plus grande proportion des deux couleurs adjacentes.

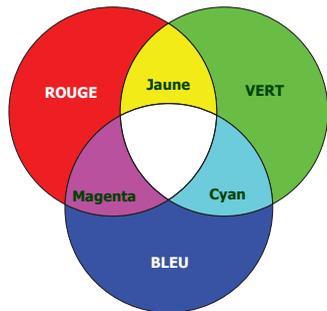
Veillez vous reporter à l'illustration à droite pour connaître l'interrelation des couleurs.

Par exemple, si vous sélectionnez Rouge et réglez sa valeur sur 0, seul le rouge pur de l'image projetée sera sélectionné.

L'augmentation des valeurs inclura le rouge proche du jaune et le rouge proche du magenta.

5. Appuyez ▼ pour choisir **Saturation** et réglez ses valeurs selon vos préférences en appuyant ◀/▶. Chaque réglage apporté se reflétera immédiatement dans l'image.

Par exemple, si vous sélectionnez Rouge et réglez sa valeur sur 0, seule la saturation du rouge pur sera affectée.



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

6. Appuyez ▼ pour choisir **Gain** et réglez ses valeurs selon vos préférences en appuyant ◀/▶. Le niveau de contraste de la couleur primaire sélectionnée sera affecté. Chaque réglage apporté se reflétera immédiatement dans l'image.
7. Répétez les étapes 3 à 6 pour les autres réglages des couleurs.
8. Assurez-vous d'avoir effectué tous les réglages souhaités.
9. Appuyez **BACK** pour quitter et enregistrer les paramètres.

Réinitialiser les modes d'image actuels ou tous

1. Allez au menu **IMAGE** et choisissez **Réinitialiser paramètres image**.
2. Appuyez **OK** et appuyez ▲/▼ pour sélectionner **Actuel** ou **Tous**.
 - **Actuel** : retourne le mode d'image actuel aux paramètres prédéfinis de l'usine.
 - **Tous** : retourne tous les modes d'image actuel aux paramètres prédéfinis de l'usine.

Réglage du minuteur de présentation

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

1. Allez au menu **CONFIG. SYSTÈME : de base > Minuteur de présentation** et appuyez **OK** pour afficher la page **Minuteur de présentation**.
2. Choisissez **Intervalle du minuteur** et décidez l'intervalle du minuteur en appuyant ◀/▶. Le délai peut être compris entre 1 et 5 minutes par paliers de 1 minute par paliers de 5 minutes et entre 5 et 240 minutes par paliers de 5 minutes.

 Si le minuteur est déjà activé, il redémarrera à chaque fois que vous redéfinissez Intervalle du minuteur.

3. Appuyez ▼ pour choisir **Affichage du compteur** et choisissez si vous souhaitez afficher le minuteur à l'écran en appuyant ◀/▶.

| Sélection | Description |
|-------------------|--|
| Toujours | Affiche le minuteur à l'écran pendant toute la durée de la présentation. |
| 3 min/2 min/1 min | Affiche le minuteur à l'écran durant la dernière ou les 3, 2 ou 1 dernières minute(s). |
| Jamais | Masque le minuteur pendant toute la durée de la présentation. |

4. Appuyez ▼ pour choisir **Position du minuteur** et définissez la position du minuteur en appuyant ◀/▶.

Coin sup. Gauche → Coin inf. gauche → Coin sup. Droit →
Coin inf. Droit

5. Appuyez ▼ pour choisir **Mode de calcul du minuteur** et définissez le mode de calcul du minuteur en appuyant ◀/▶.

| Sélection | Description |
|----------------|--|
| Vers l'avant | Avance en augmentant de 0 à l'heure prédéfinie. |
| Vers l'arrière | Décroit en comptant à rebours de l'heure prédéfinie à 0. |

6. Appuyez ▼ pour choisir **Fonction de rappel sonore** et décidez si vous souhaitez activer la fonction de rappel sonore en appuyant ◀/▶. Si vous sélectionnez **Activ.**, un double bip sera entendu aux 30 dernières secondes vers l'arrière ou l'avant, et un triple bip sera émis lorsque le minuteur expire.
7. Pour activer le minuteur de présentation, appuyez ▼ et appuyez ◀/▶ pour choisir **Activ.** et appuyez **OK**.
8. Un message de confirmation s'affiche. Sélectionnez **Oui** et appuyez **OK** sur le projecteur ou sur la télécommande pour confirmer. Le message « **Le minuteur est activé** » s'affichera à l'écran. Le compte débute quand le minuteur est activé.

Pour annuler le minuteur, procédez comme suit :

1. Allez au menu **CONFIG. SYSTÈME : de base > Minuteur de présentation** et choisissez **Désact.** Appuyez **OK**. Un message de confirmation s'affiche.
2. Choisissez **Oui** et appuyez **OK** pour confirmer. Le message « **Le minuteur est désactivé** » s'affichera à l'écran.

Opérations de pagination à distance

Connectez votre projecteur à un PC ou un ordinateur portable à l'aide d'un câble USB avant d'utiliser la fonction de pagination. Voir « [Connexion](#) » à la page 19 pour des détails.

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 +/PAGE -** de la télécommande.

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

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

Arrêt sur image

Appuyez **FREEZE** sur la télécommande pour figer l'image. Le mot « **FREEZE** » s'affiche alors dans le coin supérieur gauche de l'écran. Pour annuler la fonction, appuyez n'importe quelle touche 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.

Masquer l'image

Pour attirer l'attention du public sur le présentateur, vous appuyez **ECO BLANK** pour masquer l'image à 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 > Paramètres de fonctionnement > Minuteur d'inactivité** pour permettre au projecteur de renvoyer l'image automatiquement après une période pendant laquelle aucune action n'est effectuée sur l'écran vide.

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

Que **Minuteur d'inactivité** soit activé ou non, vous pouvez appuyer la plupart des touches sur le projecteur ou la télécommande pour restaurer l'image.

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

Touches de contrôle du verrouillage

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

1. Allez au menu **CONFIG. SYSTÈME : de base > Verr. touches panneau** et sélectionnez **Activ.** en appuyant ◀/▶ sur le projecteur ou la télécommande. Un message de confirmation s'affiche.
2. Choisissez **Oui** et appuyez **OK** pour confirmer.

Pour déverrouiller les touches du panneau, utilisez la télécommande pour accéder au menu **CONFIG. SYSTÈME : de base > Verr. touches panneau** et appuyez ◀/▶ pour sélectionner **Désact.**

 Lorsque le verrouillage des touches du panneau est activé, les touches de la télécommande sont toujours actives.

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

Fonctionnement en altitude

Il est recommandé d'utiliser le **Mode Haute altitude** lorsque votre environnement est entre 1500 m et 3000 m au-dessus du niveau de la mer, et à une température ambiante entre 0°C et 30°C.

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

Pour activer le **Mode Haute altitude** :

1. Appuyez **MENU**, puis appuyez ◀/▶ jusqu'au choix du menu **CONFIG. SYSTÈME : avancée**.
2. Appuyez ▼ pour choisir **Mode Haute altitude** et appuyez ◀/▶ pour sélectionner **Activ.** Un message de confirmation s'affiche.
3. Choisissez **Oui** et appuyez **OK**.

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

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

Réglage du son

Les réglages du son effectués comme suit auront effet sur le(s) haut-parleur(s) du projecteur. Assurez-vous d'avoir établi les connexions appropriées à l'entrée audio du projecteur. Voir « Connexion » à la page 19 pour la connexion de l'entrée audio.

Désactivation du son

Pour éteindre temporairement le son, appuyez , ou :

1. Appuyez **MENU**, puis appuyez  /  jusqu'au choix du menu **CONFIG. SYSTÈME : avancée**.
2. Appuyez  pour choisir **Param. audio** et appuyez **OK**. La page **Param. audio** s'affiche.
3. Choisissez **Muet** et appuyez  /  pour sélectionner **Activ**.

Régler le niveau sonore

Pour régler le niveau du son, appuyez  / , ou :

1. Répétez les étapes 1-2 ci-dessus.
2. Appuyez  pour choisir **Volume** et appuyez  /  pour sélectionner un niveau sonore souhaité.

Éteindre le **Bip de mise sous/hors tension**

Pour désactiver le bip :

1. Répétez les étapes 1-2 ci-dessus.
2. Appuyez  pour choisir **Bip de mise sous/hors tension** et appuyez  /  pour sélectionner **Désact**.



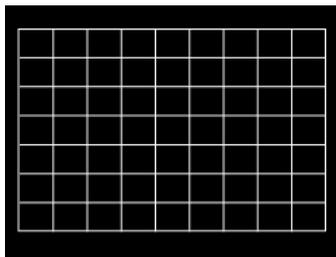
La seule manière de changer le **Bip de mise sous/hors tension** est de le régler sur **Activ**, ou **Désact**. ici. La désactivation du son ou le réglage du niveau sonore n'aura pas d'effet sur le **Bip de mise sous/hors tension**.

Utiliser le motif de test

Le projecteur peut afficher le motif grille de test. Il vous aide à ajuster la taille et la mise au point de l'image et vérifier que l'image projetée n'a pas de distorsion.

Pour afficher le modèle de test, procédez d'une des manières suivantes :

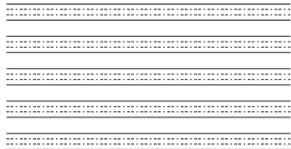
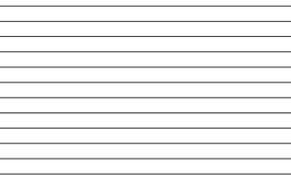
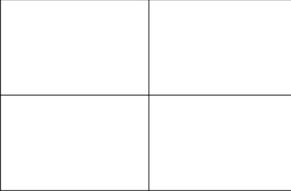
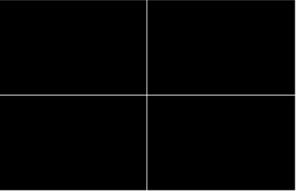
- Appuyez **QUICK INSTALL** de la télécommande. Appuyez  pour choisir **Motif de test** et appuyez **OK**. Appuyez  /  pour sélectionner **Activ**.
- Ouvrez le menu à l'écran et accédez à **CONFIG. SYSTÈME : avancée** > **Motif de test** et appuyez  /  pour sélectionner **Activ**.



Utilisation des modèles d'enseignement

Le projecteur offre plusieurs modèles prédéfinis à des fins d'enseignement différentes. Pour activer le modèle :

1. Ouvrez le menu à l'écran et accédez à **AFFICHAGE > Modèle d'enseignement** et appuyez ▲/ ▼ pour sélectionner **Tableau noir** ou **Tableau blanc**.
2. Appuyez ◀/ ▶ pour choisir le modèle nécessaire.
3. Appuyez **OK** pour activer le modèle.

| Modèle d'enseignement | Tableau blanc | Tableau noir |
|--|--|--|
| <p>Formation des lettres</p> |  |  |
| <p>Feuille de travail</p> |  |  |
| <p>Graphique de coordonnées</p> |  |  |

Arrêt du projecteur

1. Appuyez **ALIMENTATION** et un message de confirmation s'affiche. Si vous n'y répondez pas en quelques secondes, le message disparaît.
2. Appuyez une seconde fois **ALIMENTATION**. Le **POWER (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.

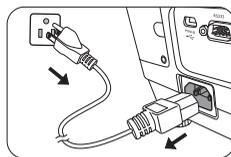
Pour réduire le temps de refroidissement, vous pouvez également activer la fonction de refroidissement rapide. Voir « [Refroidissement rapide](#) » à la page 50 pour des détails.

3. Une fois le processus de refroidissement terminé, un « **Bip de mise hors tension** » sera entendu. Le **POWER (Voyant de l'alimentation)** s'allume en orange et les ventilateurs s'arrêtent. Débranchez le cordon d'alimentation de la prise secteur.

☞ Pour désactiver le bip de mise hors tension, voir « [Éteindre le Bip de mise sous/hors tension](#) » à la page 40 pour plus d'informations.

☞ Si le projecteur n'est pas éteint correctement, les ventilateurs se mettront à tourner pendant quelques minutes pour refroidir la lampe lors du redémarrage du projecteur. Appuyez à nouveau **ALIMENTATION** pour démarrer le projecteur une fois les ventilateurs arrêtés et le **POWER (Voyant de l'alimentation)** devenu orange.

☞ La durée de vie de la lampe varie selon les conditions environnementales et l'utilisation.



Mise hors tension directe

Le cordon d'alimentations secteur peut être retiré juste après que le projecteur est éteint. Pour protéger la lampe, attendez environ 10 minutes avant de redémarrer le projecteur. (Quand vous essayez de redémarrer le projecteur, les ventilateurs peuvent fonctionner pendant quelques minutes pour refroidir. Dans ces cas, appuyez à nouveau **ALIMENTATION** pour démarrer le projecteur une fois les ventilateurs arrêtés et le **POWER (Voyant de l'alimentation)** devient orange.)

Utilisation des menus

Système de menus

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

| Menu principal | Sous-menu | Options | |
|---------------------------------------|---|--|--|
| 1. AFFI- CHAGE | Couleur du support de projection | Désact./Jaune clair/Rose/Vert clair/ Bleu/Tableau noir | |
| | Rapport H/L | Auto/Réel/4:3/16:9/16:10 | |
| | Trapèze auto | Activ./Désact. | |
| | Trapèze 2D | | |
| | Ajuster coin | | |
| | Position | | |
| | Phase | | |
| | Taille H | | |
| | Zoom numérique | | |
| | 3D | Mode 3D | Auto/Haut-bas/Trame séquentiel./ Combi trame/Côte à côte/Désact. |
| | | Inverser sync 3D | Désactiver/Inverser |
| | | Enregistrer les réglages 3D | Réglages 3D 1/Réglages 3D 2/ Réglages 3D 3 |
| | | Appliquer les réglages 3D | Réglages 3D 1/Réglages 3D 2/ Réglages 3D 3/Désact. |
| | Modèle d'enseignement | Tableau noir | Désact./Formation des lettres/Feuille de travail/Graphique de coordonnées |
| | | Tableau blanc | Désact./Formation des lettres/Feuille de travail/Graphique de coordonnées |
| 2. IMAGE | Mode Image | Lumineux/Présentation/sRVB/Cinéma/(3D)/Mode Util. 1/ Mode Util. 2 | |
| | Mode référence | Lumineux/Présentation/sRVB/Cinéma/(3D) | |
| | Luminosité | | |
| | Contraste | | |
| | Couleur | | |
| | Teinte | | |
| | Netteté | | |
| | Brilliant Color | Activ./Désact. | |
| | Température des couleurs | Froid/Normal/Chaud | |
| | Réglage fin temp. couleur | Gain R/Gain V/Gain B/Décalage R/ Décalage V/Décalage B | |
| | Gestion couleur 3D | Couleur primaire | R/V/B/C/M/J |
| | | Nuance | |
| | | Saturation | |
| | | Gain | |
| Réinitialiser paramètres image | Actuel/Tous/Annul. | | |

| Menu principal | Sous-menu | Options | |
|---|-------------------------------------|-----------------------------------|---|
| 3. SOURCE | Recherche auto rapide | Activ./Désact. | |
| | Transfert espace couleur | Auto/RVB/YUV | |
| 4. CONFIG. SYSTÈME : de base | Minuteur de présentation | Intervalle du minuteur | 1 à 240 minutes |
| | | Affichage du compteur | Toujours/3 min/2 min/1 min/Jamais |
| | | Position du minuteur | Coin sup. Gauche/Coin inf. gauche/ Coin sup. Droit/Coin inf. Droit |
| | | Mode de calcul du minuteur | Vers l'arrière/Vers l'avant |
| | | Fonction de rappel sonore | Activ./Désact. |
| | | Activ./Désact. | |
| | Langue | | English / Français / Deutsch Italiano / Español / Русский 繁體中文 / 简体中文 / 日本語 / 한국어 / Svenska / Nederlands / Türkçe / Čeština / Português / हिन्दी / Polski Magyar/ Hrvatski/ Română / Norsk/ Dansk/ Български/ Suomi/ Indonesian/Ελληνικά/ العربية / हिन्दी |
| | Installation du projecteur | | Sol avant/Sol arrière/Plafond arr./ Plafond avant |
| | Réglages des menus | Durée aff. des menus | 5 sec/10 sec/20 sec/30 sec/Toujours |
| | | Position des menus | Centre/Coin sup. Gauche/ Coin sup. Droit/Coin inf. Droit/ Coin inf. gauche |
| | | Message de rappel | Activ./Désact. |
| | Paramètres de fonctionnement | Mise sous tension directe | Activ./Désact. |
| | | Démarrage sur signal | Activ./Désact. |
| | | Alim. auto. désact. | Désactiver/3 min/10 min/15 min/ 20 min/25 min/30 min |
| | | Refroidissement rapide | Activ./Désact. |
| | | Redémarrage instantané | Activ./Désact. |
| | | Minuteur d'inactivité | Désactiver/5 min/10 min/15 min/ 20 min/25 min/30 min |
| | | Minuteur | Désactiver/30 min/1 h/2 h/3 h/4 h/ 8 h/12 h |

| Menu principal | Sous-menu | Options | |
|-------------------------------------|---------------------------------|--|---|
| 4. CONFIG. SYSTÈME : de base | Récept. télécomde | Avant+Haut/Avant/Haut | |
| | Verr. touches panneau | Activ./Désact. | |
| | Couleur de fond | Noir/Bleu/Violet/BenQ | |
| | Écran d'accueil | Noir/Bleu/BenQ | |
| 5. CONFIG. SYSTÈME : avancée | Mode Haute altitude | Activ./Désact. | |
| | Param. audio | Muet | Activ./Désact. |
| | | Volume | |
| | | Bip de mise sous/hors tension | Activ./Désact. |
| | Param. lampe | Mode lampe | Normal/Économique/SmartEco/LampSave |
| | | Réinit. compteur lampe | |
| | | Compteur de la lampe | |
| | Param. de sécurité | Modifier MP | |
| | | Changer les param. de sécurité | Verrou alimentation |
| | Débit en bauds | | 2400/4800/9600/14400/19200/38400/57600/115200 |
| | Motif de test | | Activ./Désact. |
| | Sous-titrage | Activer Ss-tit. codé | Activ./Désact. |
| | | Version Ss-tit. | SS-T1/SS-T2/SS-T3/SS-T4 |
| | Paramètres de veille | Sortie moniteur | Activ./Désact. |
| Relais audio | | Désact./Entrée audio/Audio G/D/HDMI-1/HDMI-2 | |
| | Rétablir tous les param. | Réinit./Annul. | |
| 6. INFORMATIONS | État système actuel | <ul style="list-style-type: none"> • Source • Mode Image • Mode lampe • Résolution • Format 3D • Système de couleurs • Durée utilisation lampe • Version micrologiciel | |

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.

Description de chaque menu

| Fonction | Description |
|--|---|
| I. Menu AFFICHAGE | Couleur du support de projection Corrige la couleur de l'image projetée si le support de projection n'est pas blanc. Voir « Utilisation de Couleur du support de projection » à la page 33 pour des détails. |
| | Rapport H/L Plusieurs options permettent de définir le format de l'image en fonction de votre source de signal d'entrée. Voir « Sélection du format » à la page 31 pour des détails. |
| | Trapèze auto Corrige la distorsion trapézoïdale. Voir « Correction trapézoïdale » à la page 25 pour des détails. |
| | Trapèze 2D |
| | Ajuster coin Voir « Réglage de Ajuster coin » à la page 26 pour des détails. |
| | Position Affiche la page de réglage de la position. Pour déplacer l'image projetée, utilisez les touches fléchées. Les valeurs indiquées dans la partie inférieure de la page changent à chaque fois que vous appuyez une touche jusqu'à ce qu'elles atteignent leur maximum ou minimum.  Cette fonction n'est disponible que lorsqu'un signal PC (RVB analogique) est sélectionné. |
| | Phase Ajuste la phase de l'horloge pour réduire la distorsion de l'image.  Cette fonction n'est disponible que lorsqu'un signal PC (RVB analogique) est sélectionné.  |
| | Taille H Règle la largeur horizontale de l'image.  Cette fonction n'est disponible que lorsqu'un signal PC (RVB analogique) est sélectionné. |
| Zoom numérique Agrandit ou réduit l'image projetée. Voir « Agrandir et rechercher des détails » à la page 31 pour des détails. | |

| Fonction | Description |
|---|--|
| <p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">I. Menu AFFICHAGE</p> <p style="text-align: center; font-weight: bold;">3D</p> | <p>Ce projecteur comporte une fonction 3D qui vous permet d'apprécier les films, les vidéos et les événements sportifs en 3D, d'une manière plus réaliste en présentant la profondeur des images. Une paire de lunettes 3D est nécessaire pour afficher les images en 3D.</p> <p>Mode 3D</p> <p>Le réglage par défaut est Auto et le projecteur choisit automatiquement un format 3D approprié lors de la détection du contenu 3D. Si le projecteur ne peut pas reconnaître le format 3D, appuyez ▲/▼ pour choisir un mode 3D.</p> <p> Quand la fonction 3D est activée :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Le niveau de luminosité de l'image projetée diminuera. • Le Mode Image ne peut pas être ajusté. <p>Inverser sync 3D</p> <p>Lorsque vous constatez l'inversion de la profondeur de l'image, activez cette fonction pour corriger le problème.</p> <p>Enregistrer les réglages 3D</p> <p>Lorsque vous avez affiché avec succès le contenu 3D après avoir fait les réglages appropriés, vous pouvez activer cette fonction et choisir un ensemble de réglages 3D pour mémoriser les réglages 3D actuels.</p> <p>Appliquer les réglages 3D</p> <p>Après que les réglages 3D sont enregistrés, vous pouvez décider si vous souhaitez les appliquer en choisissant un ensemble de réglages 3D que vous avez enregistrés. Une fois appliqués, le projecteur lira automatiquement le contenu 3D entrant s'il correspond aux réglages 3D enregistrés.</p> <p> Seuls les ensembles de réglages 3D avec les données mémorisées sont disponibles.</p> |
| <p>Modèle d'enseignement</p> | <p>Voir « Utilisation des modèles d'enseignement » à la page 41 pour des détails.</p> |

| Fonction | Description |
|---------------------------------------|---|
| Mode Image | Les modes d'image 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 d'image » à la page 33 pour des détails. |
| Mode référence | Sélectionne un mode d'image le plus 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. Voir « Configuration du mode Mode Util. 1/Mode Util. 2 » à la page 34 pour des détails. |
| Luminosité | Règle la luminosité de l'image. Voir « Réglage de Luminosité » à la page 34 pour des détails. |
| Contraste | Ajuste la gradation entre les zones sombres et claires de l'image. Voir « Réglage de Contraste » à la page 34 pour des détails. |
| Couleur | Règle le niveau de saturation des couleurs (c'est-à-dire la quantité de chaque couleur dans une image vidéo). Voir « Réglage de Couleur » à la page 34 pour des détails.  Cette fonction n'est disponible que lorsqu'un signal Vidéo, S-vidéo ou Vidéo composantes est sélectionné. |
| Teinte | Règle les teintes des couleurs rouge et verte de l'image. Voir « Réglage de Teinte » à la page 34 pour des détails.  Cette fonction n'est disponible que lorsqu'un signal Vidéo ou S-vidéo est sélectionné et le format de système est NTSC. |
| Netteté | Règle l'image pour qu'elle s'affiche de façon plus nette ou plus floue. Voir « Réglage de Netteté » à la page 34 pour des détails.  Cette fonction n'est disponible que lorsqu'un signal Vidéo, S-vidéo ou Vidéo composantes est sélectionné. |
| Brilliant Color | Voir « Réglage de Brilliant Color » à la page 35 pour des détails. |
| Température des couleurs | Voir « Sélectionnez une Température des couleurs » à la page 35 pour des détails. |
| Réglage fin temp. couleur | Voir « Réglage d'une température des couleurs préférée » à la page 35 pour des détails. |
| Gestion couleur 3D | Voir « Gestion couleur 3D » à la page 35 pour des détails. |
| Réinitialiser paramètres image | Voir « Réinitialiser les modes d'image actuels ou tous » à la page 36 pour des détails. |

2. Menu IMAGE

| | | |
|--|-----------------------------------|--|
| 3. Menu SOURCE | Recherche auto rapide | Voir « Changement de signal d'entrée » à la page 30 pour des détails. |
| | Transfert espace couleur | Voir « Changement de signal d'entrée » à la page 30 pour des détails. |
| 4. Menu CONFIG. SYSTÈME : de base | Minuteur de présentation | Permet de rappeler au présentateur la durée de la présentation afin qu'il puisse la respecter. Voir « Réglage du minuteur de présentation » à la page 37 pour des détails. |
| | Langue | Définit la langue des menus à l'écran (OSD). Voir « Utilisation des menus » à la page 27 pour des détails. |
| | Installation du projecteur | Vous pouvez installer le projecteur au plafond, derrière un écran ou encore l'associer à un ou plusieurs miroirs. Voir « Choix de l'emplacement » à la page 15 pour des détails. |
| | Réglages des menus | <p>Durée aff. des menus Détermine le temps d'attente avant la désactivation du menu OSD lorsque vous n'actionnez aucune touche.</p> <p>Position des menus Définit la position du menu à l'écran (OSD).</p> <p>Message de rappel Active ou désactive les messages de rappel.</p> |

| Fonction | Description |
|---|---|
| <p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">4. Menu CONFIG. SYSTÈME : de base</p> <p>Paramètres de fonctionnement</p> | <p>Mise sous tension directe Permet au projecteur de s'allumer automatiquement lorsqu'il est alimenté par le cordon d'alimentation.</p> <p>Démarrage sur signal Définit si le projecteur est allumé directement sans appuyer ALIMENTATION ou ALLUMÉ lorsque le projecteur est en mode de veille et le signal est transmis via le câble VGA.</p> <p>Alim. auto. désact. Permet au projecteur de s'éteindre automatiquement si aucun signal d'entrée n'est détecté après un certain temps. Voir « Réglage de Alim. auto. désact. » à la page 55 pour des détails.</p> <p>Refroidissement rapide Active ou désactive la fonction de refroidissement rapide. La sélection de Activ. active la fonction et raccourcit le temps de refroidissement du projecteur de 90 à environ 15 secondes.</p> <p> Cette fonction n'est pas disponible que quand Redémarrage instantané est désactivé.</p> <p>Redémarrage instantané Sélectionner Activ. permet de redémarrer le projecteur immédiatement dans les 90 secondes après l'avoir éteint.</p> <p>Minuteur d'inactivité Permet de définir la durée d'inactivité de l'affichage lorsque la fonction Vide est activée. Une fois la durée écoulée, l'image réapparaît à l'écran. Voir « Masquer l'image » à la page 38 pour des détails.</p> <p>Minuteur Règle le minuteur d'arrêt auto.</p> |

| | Fonction | Description |
|-----------------------------------|---|---|
| 4. Menu CONFIG. SYSTÈME : de base | Récept. télécomde | Permet d'activer tous les récepteurs à distance ou un récepteur spécifique de la télécommande sur le projecteur. |
| | Verr. touches panneau | Désactive ou active toutes les fonctions des touches du panneau, à l'exception de  ALIMENTATION sur le projecteur et des touches sur la télécommande. Voir « Touches de contrôle du verrouillage » à la page 39 pour des détails. |
| | Couleur de fond | Définit la couleur de fond pour le projecteur. |
| | Écran d'accueil | Permet de sélectionner le logo à afficher lors de la phase de démarrage du projecteur. |
| 5. Menu CONFIG. SYSTÈME : avancée | Mode Haute altitude | Ce mode convient à l'utilisation du projecteur dans des zones de haute altitude. Voir « Fonctionnement en altitude » à la page 39 pour des détails. |
| | Param. audio | Voir « Réglage du son » à la page 40 pour des détails. |
| | Param. lampe | Mode lampe Voir « Régler le Mode lampe » à la page 55 pour des détails. |
| | | Réinit. compteur lampe Voir « Réinitialiser le compteur de la lampe » à la page 59 pour des détails. |
| | | Compteur de la lampe Voir « Familiarisation avec les heures de la lampe » à la page 55 pour plus d'informations sur le calcul du nombre d'heures de la lampe. |
| | Param. de sécurité | Voir « Utilisation de la fonction de mot de passe » à la page 28 pour des détails. |
| Débit en bauds | Sélectionnez un taux en baud qui est identique avec celui de votre ordinateur pour pouvoir connecter le projecteur en utilisant un câble RS-232 approprié et mettre à jour ou télécharger le micrologiciel du projecteur. Cette fonction est destinée aux techniciens de service qualifiés. | |
| Motif de test | Voir « Utiliser le motif de test » à la page 40 pour des détails. | |

| Fonction | Description |
|--|---|
| <p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">5. Menu CONFIG. SYSTÈME : avancée</p> <p>Sous-titrage</p> | <p>Activer Ss-tit. codé Active la fonction en sélectionnant Activ. lorsque le signal d'entrée sélectionné comporte du sous-titrage.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sous-titrage : Un affichage à l'écran du dialogue, des commentaires et des effets sonores des émissions de télévision et vidéos qui sont sous-titrées. <p>Version Ss-tit. Sélectionne le mode de sous-titrage préféré. Pour afficher le sous-titrage, sélectionnez SS-T1, SS-T2, SS-T3 ou SS-T4 (SS-T1 affiche le sous-titrage dans la langue principale de votre région).</p> |
| <p>Paramètres de veille</p> | <p>Sortie moniteur La sélection de Activ. active la fonction. Le projecteur peut transmettre un signal VGA quand il est en mode veille et la prise PC est correctement connectée aux appareils. Voir « Connexion » à la page 19 pour savoir comment établir la connexion.</p> <p>Relais audio Appuyez ◀/▶ pour choisir la source que vous souhaitez utiliser en mode de fonctionnement. Voir « Connexion » à la page 19 pour savoir comment établir la connexion. Lorsque les prises correspondantes sont correctement connectées à l'appareil, le projecteur peut transmettre un signal audio au haut-parleur externe quand il est en mode veille. Le haut-parleur intégré sera désactivé en mode veille.</p> <p> Activer cette fonction augmente légèrement la consommation d'énergie en veille.</p> |
| <p>Rétablir tous les param.</p> | <p>Rétablit les paramètres par défaut.</p> <p> Les réglages suivants sont conservés : Trapèze 2D, Mode Util. 1, Mode Util. 2, Mode référence, Gestion couleur 3D, Réinitialiser paramètres image, Installation du projecteur, Langue, Mode Haute altitude, Param. de sécurité, Débit en bauds, Ajuster coin, Compteur de la lampe.</p> |

| Fonction | Description |
|--|--|
| <p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">6. Menu INFORMATIONS</p> <p>État système actuel</p> | <p>Source Indique la source actuelle du signal.</p> <p>Mode Image Indique le mode sélectionné dans le menu IMAGE.</p> <p>Mode lampe Indique le mode lampe actuel.</p> <p>Résolution Indique la résolution native du signal d'entrée.</p> <p>Format 3D Indique le mode 3D actuel.</p> <p>Système de couleurs Indique le format du système d'entrée.</p> <p>Durée utilisation lampe Affiche le nombre d'heures d'utilisation de la lampe.</p> <p>Version micrologiciel Affiche la version de micrologiciel de votre projecteur.</p> |

Entretien

Entretien du projecteur

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

Ne retirez aucune des pièces de votre projecteur. Contactez votre revendeur si d'autres pièces doivent être remplacées.

Nettoyage de l'objectif

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

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

Nettoyage du boîtier du projecteur

Avant de nettoyer le boîtier, éteignez le projecteur de la manière indiquée à « [Arrêt du projecteur](#) » à la page 42, puis débranchez le cordon d'alimentation.

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

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

Entreposage du projecteur

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

- Assurez-vous que la température et l'humidité de l'emplacement d'entreposage sont conformes aux valeurs recommandées pour l'appareil. Veuillez vous reporter à « [Caractéristiques](#) » à la page 62 ou consultez votre revendeur sur la portée.
- Rentrez les pieds de réglage.
- Retirez la pile de la télécommande.
- Placez le projecteur dans son emballage d'origine ou équivalent.

Transport du projecteur

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

Informations relatives à la lampe

Familiarisation avec les heures de la lampe

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

Durée utilisation lampe = (heures d'utilisation en mode **Normal**) + (heures d'utilisation en mode **Économique**) + (heures d'utilisation en mode **SmartEco**) + (heures d'utilisation en mode **LampSave**)

(Équivalent) heures lampe totales = 2,50 x (heures d'utilisation en mode **Normal**) + 1,875 x (heures d'utilisation en mode **Économique**) + 1,25 x (heures d'utilisation en mode **SmartEco**) + 1,00 x (heures d'utilisation en mode **LampSave**).

Pour obtenir les informations d'heures de la lampe :

1. Appuyez **MENU**, puis appuyez ◀/▶ pour choisir le menu **CONFIG. SYSTÈME : avancée**.
2. Appuyez ▼ pour choisir **Param. lampe** et appuyez **OK**. La page **Param. lampe** s'affiche.
3. Les informations **Compteur de la lampe** s'afficheront sur le menu.
4. Pour quitter le menu, appuyez **MENU**.

Vous pouvez également obtenir les informations d'heures de la lampe sur le menu **INFORMATIONS**.

Augmenter la durée de vie de la lampe

La lampe du projecteur est un consommable. Pour avoir une durée de vie de la lampe aussi longue que possible, vous pouvez effectuer les réglages suivants via le menu OSD.

• Régler le Mode lampe

Régler le projecteur en mode **Économique**, **SmartEco** ou **LampSave** étend la durée de fonctionnement de la lampe. Pour ce faire, allez au menu **CONFIG. SYSTÈME : avancée > Param. lampe > Mode lampe** et appuyez ◀/▶.

| Mode lampe | Description |
|-------------------|--|
| Normal | Fournit la luminosité complète de la lampe |
| Économique | Réduit la luminosité pour prolonger la durée de vie de la lampe et réduit le bruit du ventilateur |
| SmartEco | Règle l'alimentation de la lampe automatiquement en fonction du niveau de luminosité du contenu |
| LampSave | Ajuste l'alimentation de la lampe automatiquement et réduit la luminosité pour prolonger la durée de vie de la lampe |

• Réglage de Alim. auto. désact.

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

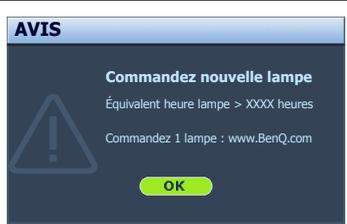
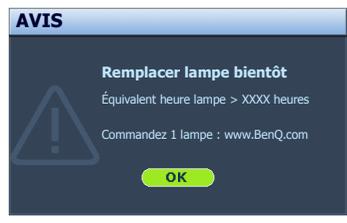
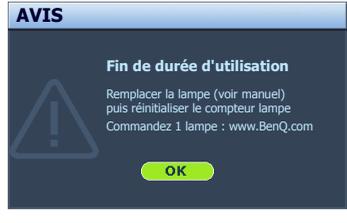
Pour régler le mode **Alim. auto. désact.**, allez au menu **CONFIG. SYSTÈME : de base > Paramètres de fonctionnement > Alim. auto. désact.** et appuyez ◀/▶. Si les délais prédéfinis ne sont pas adaptés à votre présentation, sélectionnez **Désactiver**. Le projecteur ne s'éteindra pas automatiquement pendant une certaine période.

Quand remplacer la lampe

Lorsque le **voyant de la lampe** est rouge ou qu'un message conseillant de remplacer la lampe s'affiche, veuillez consulter votre revendeur ou visitez <http://lamp.BenQ.com> avant d'installer une nouvelle lampe. L'utilisation d'une lampe usagée pourrait entraîner des dysfonctionnements au niveau du projecteur, voire une explosion.

 Lorsque la lampe est trop chaude, le **LAMP (Voyant de la lampe)** et le **TEMP (Voyant d'avertissement de surchauffe)** s'allument. Éteignez le projecteur et laissez-le refroidir pendant 45 minutes. Si le voyant de la lampe ou de la température reste allumé à la mise sous tension du projecteur, consultez votre revendeur. Voir « Voyants » à la page 60 pour des détails.

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

| Statut | Message |
|---|---|
| <p>Pour un résultat optimal, installez une nouvelle lampe. Si le projecteur fonctionne généralement en mode Économique (voir « Familiarisation avec les heures de la lampe » à la page 55), il peut continuer à fonctionner jusqu'à ce que l'avertissement d'heures de lampe suivant apparaisse.</p> <p>Appuyez OK pour ignorer le message.</p> |  |
| <p>Il est fortement recommandé de remplacer la lampe lorsqu'elle a atteint cette durée de vie. La lampe est un consommable. La luminosité de la lampe diminue sur la durée. Ce phénomène est tout à fait normal. La lampe peut être remplacée dès que vous remarquez une diminution significative de la luminosité.</p> <p>Appuyez OK pour ignorer le message.</p> |  |
| <p>La lampe DOIT être remplacée pour que le projecteur puisse fonctionner correctement.</p> <p>Appuyez OK pour ignorer le message.</p> |   |

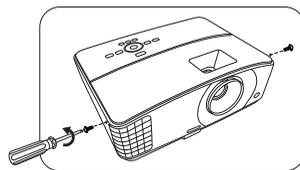
 « XXXX » affichés dans le message ci-dessus sont des chiffres qui varient en fonction des différents modèles.

Remplacement de la lampe

AVERTISSEMENT :

- 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. Éliminez la lampe conformément aux réglementations locales relatives à l'élimination des déchets dangereux.
- Pour assurer une performance optimale du projecteur, il est recommandé d'acheter une lampe de projecteur certifiée pour remplacer la lampe.
- Si le remplacement de la lampe est effectué lorsque le projecteur est fixé à l'envers au plafond, assurez-vous que personne n'est au-dessous de la douille de la lampe pour éviter des blessures ou dommages aux yeux du fait d'une lampe cassée.
- Assurez une bonne ventilation lorsque vous manipulez les lampes cassées. Nous vous recommandons de porter un masque, des lunettes de protection ou un écran facial et des vêtements de protection tels que des gants.

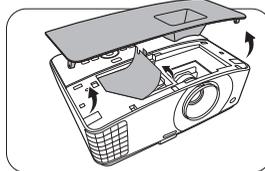
1. Éteignez le projecteur et débranchez-le de la prise secteur. Si la lampe est chaude, laissez-la refroidir pendant 45 minutes pour éviter de vous brûler.
2. Desserrez la/les vis qui fixe(nt) le couvercle de la lampe sur le côté du projecteur jusqu'à ce que le couvercle de la lampe se desserre.



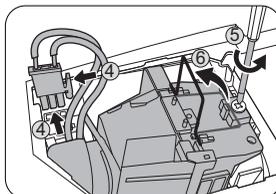
3. Retirez le couvercle de la lampe du projecteur.

AVERTISSEMENT :

- Refermez toujours le couvercle de la lampe avant de mettre l'appareil sous tension.
- N'introduisez pas vos doigts entre la lampe et le projecteur. Les bords acérés à l'intérieur du projecteur pourraient vous blesser.



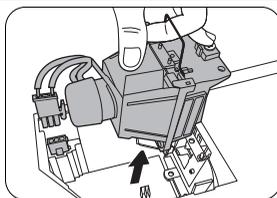
4. Déconnectez le connecteur de la lampe.
5. Desserrez la vis qui tient la lampe en place.
6. Levez la poignée de sorte qu'elle soit placée verticalement.



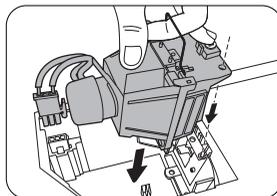
7. Tirez doucement sur la poignée pour retirer la lampe du projecteur.

 AVERTISSEMENT :

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



8. Comme indiqué sur l'illustration, abaissez la nouvelle lampe.



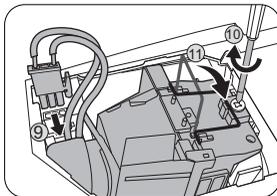
9. Insérez le connecteur de la lampe.

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

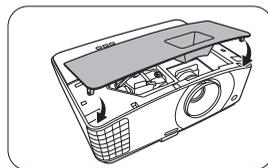
11. Assurez-vous que la poignée est correctement remise en place de manière horizontale.

 AVERTISSEMENT :

- 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.



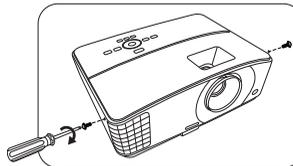
12. Remplacez le couvercle de la lampe sur le projecteur.



13. Serrez la/les vis qui fixe(nt) le couvercle de la lampe.

 AVERTISSEMENT :

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



14. Connectez l'alimentation et redémarrez le projecteur.

 Refermez toujours le couvercle de la lampe avant d'allumer l'appareil.

Réinitialiser le compteur de la lampe

15. Après le logo de démarrage, ouvrez le menu à l'écran (OSD). Allez au menu **CONFIG. SYSTÈME : avancée** > **Param. lampe**. Appuyez **OK**. La page **Param. lampe** s'affiche. Choisissez **Réinit. compteur lampe**. Un message d'avertissement s'affiche pour vous demander si vous souhaitez réinitialiser le compteur de la lampe. Choisissez **Réinit.** et appuyez **OK**. Le compteur de la lampe sera réinitialisé à « 0 ».



Ne le réinitialisez pas si la lampe n'est pas nouvelle ou si elle n'a pas été remplacée; cela présente des risques de dommages.

Voyants

| Light | | | État et description |
|--|---|---|---|
| POWER  | TEMP  | LAMP  | |
| Événements - alimentation | | | |
| Orange | Désact. | Désact. | Mode veille |
| Vert Clignotant | Désact. | Désact. | Mise en marche |
| Vert | Désact. | Désact. | Fonctionnement normal |
| Orange Clignotant | Désact. | Désact. | Refroidissement de mise hors tension normale |
| Rouge Clignotant | Rouge Clignotant | Rouge Clignotant | Télécharger |
| Vert | Désact. | Rouge | Échec de démarrage CW |
| Rouge Clignotant | Désact. | Désact. | Échec d'arrêt de l'interpolateur (données avortées) |
| Rouge | Désact. | Rouge | Échec de réinitialisation de l'interpolateur (projecteur vidéo seulement) |
| Vert | Désact. | Désact. | Déverminage activé |
| Vert | Vert | Vert | Déverminage désactivé |
| Événements - lampe | | | |
| Désact. | Désact. | Rouge | Erreur de lampe I en fonctionnement normal |
| Désact. | Désact. | Orange Clignotant | Lampe non allumée |
| Vert | Désact. | Orange | Vie de la lampe dépassée |
| Désact. | Vert | Rouge | La porte de la lampe est ouverte |
| Événements thermiques | | | |
| Rouge | Rouge | Désact. | Erreur de ventilateur 1 (la vitesse effective du ventilateur est en dehors de la vitesse désirée) |
| Rouge | Rouge Clignotant | Désact. | Erreur de ventilateur 2 (la vitesse effective du ventilateur est en dehors de la vitesse désirée) |
| Rouge | Vert | Désact. | Erreur de ventilateur 3 (la vitesse effective du ventilateur est en dehors de la vitesse désirée) |
| Rouge | Vert Clignotant | Désact. | Erreur de ventilateur 4 (la vitesse effective du ventilateur est en dehors de la vitesse désirée) |
| Vert | Rouge | Désact. | Erreur de température 1 (température au-dessus de la limite) |

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 d'alimentation CA située à l'arrière du projecteur et branchez-le sur la prise secteur. Si la prise secteur est dotée d'un interrupteur, assurez-vous que celui-ci est activé. |
| Nouvelle tentative de mise sous tension du projecteur durant la phase de refroidissement. | Attendez que la phase de refroidissement soit terminée. |

⑦ Pas d'image

| Origine | Solution |
|--|--|
| La source vidéo n'est pas allumée ou est mal connectée. | Allumez la source vidéo et vérifiez si le câble de signal est bien connecté. |
| Le projecteur n'est pas connecté correctement à l'appareil de signal d'entrée. | Vérifiez la connexion. |
| Le signal d'entrée n'a pas été sélectionné correctement. | Sélectionnez le bon signal d'entrée à l'aide de la touche SOURCE du projecteur ou de la télécommande. |
| Le capuchon de l'objectif est toujours fermé. | Ouvrez le capuchon de l'objectif. |

⑦ Image brouillée

| Origine | Solution |
|--|---|
| L'objectif de projection n'est pas correctement réglé. | Réglez la mise au point de l'objectif à l'aide de la molette correspondante. |
| Le projecteur et l'écran ne sont pas alignés correctement. | Ajustez l'angle de projection, l'orientation, et si nécessaire, la hauteur du projecteur. |
| Le capuchon de l'objectif est toujours fermé. | Ouvrez le capuchon 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 8 mètres du projecteur. |

⑦ Le mot de passe est incorrect

| Origine | Solution |
|--|--|
| Vous ne vous souvenez pas du mot de passe. | Veuillez voir « Procédure de rappel de mot de passe » à la page 29 pour des détails. |

Caractéristiques

Caractéristiques du projecteur

 Toutes les caractéristiques peuvent être modifiées sans notification préalable.

Caractéristiques optiques

Résolution

MX704 : 1024 x 768 XGA

MW705 : 1280 x 800 WXGA

Système d'affichage

DMD 1 puce

Objectif

F = 2,56 ~ 2,68, f = 22,0 ~ 24,1 mm

Plage de mise au point claire

MX704 :

2,38–7,15 m à Large,

2,62–7,87 m à Télé

MW705 :

2–6 m à Large,

2,2–6,6 m à Télé

Lampe

Lampe de 240 W

Caractéristiques électriques

Alimentation

100 à 240 V CA, 3,5 A, 50 à 60 Hz
(Automatique)

Consommation

370 W (max) ; < 0,5 W (veille)

Caractéristiques mécaniques

Poids

3,0 Kg (6,61 lb)

Terminaux de sortie

Sortie RVB

1 connecteur D-Sub 15 broches (femelle)

Haut-parleur

1 x 2 watts (stéréo)

Sortie de signal audio

1 prise audio

Commande

Contrôle série RS-232

1 à 9 broches

2 récepteurs IR

Terminaux d'entrée

Entrée ordinateur

Entrée RVB

1 connecteur D-Sub 15 broches
(femelle)

Entrée signal vidéo

S-VIDEO

1 port mini DIN à 4 broches

VIDEO

1 prise RCA

Entrée de signal SD/HDTV

3 prises RCA analogique -
composantes (via entrée RVB)
Numérique 1 HDMI ; 1 HDMI/MHL

Entrée de signal audio

Entrée audio

1 prise audio PC

1 prise audio RCA (G/D)

Ports USB (1 Type-A; 1 Mini-B)

Caractéristiques environnementales

Température de fonctionnement

0°C à 40°C, au niveau de la mer

Humidité relative en fonctionnement

10% à 90% (sans condensation)

Altitude de fonctionnement

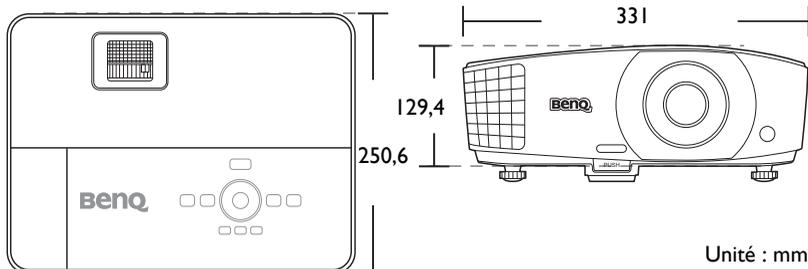
0 à 1499 m à 0°C à 35°C

1500 à 3000 m à 0°C à 30°C

(avec Mode Haute altitude activé)

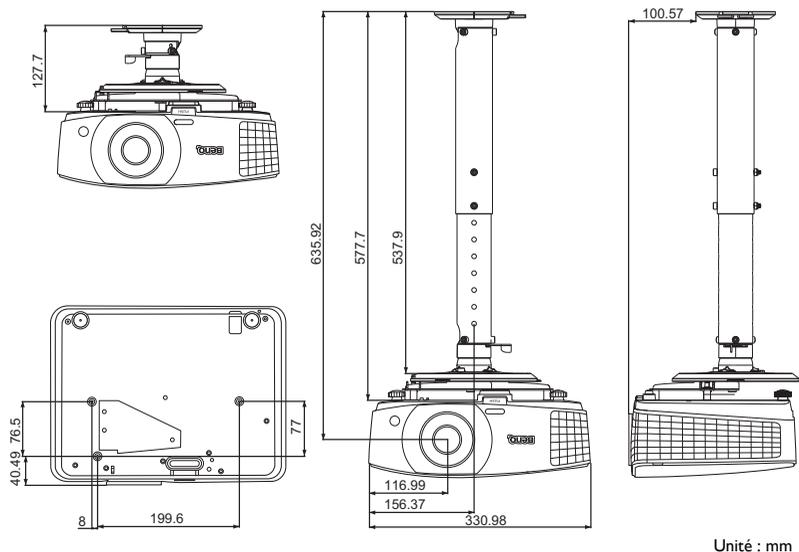
Dimensions

331 mm (L) x 129,4 mm (H) x 250,6 mm (P)



Configuration de montage au plafond

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



Fréquences de fonctionnement

Fréquences de fonctionnement pour l'entrée PC

| Résolution | Mode | Fréquence verticale (Hz) | Fréquence horizontale (kHz) | Fréquence des pixels (MHz) |
|---------------------|-------------------------------------|--------------------------|-----------------------------|----------------------------|
| 640 x 480 | VGA_60* | 59,940 | 31,469 | 25,175 |
| | VGA_72 | 72,809 | 37,861 | 31,500 |
| | VGA_75 | 75,000 | 37,500 | 31,500 |
| | VGA_85 | 85,008 | 43,269 | 36,000 |
| 720 x 400 | 720 x 400_70 | 70,087 | 31,469 | 28,3221 |
| 800 x 600 | SVGA_60* | 60,317 | 37,879 | 40,000 |
| | SVGA_72 | 72,188 | 48,077 | 50,000 |
| | SVGA_75 | 75,000 | 46,875 | 49,500 |
| | SVGA_85 | 85,061 | 53,674 | 56,250 |
| | SVGA_120** (Reduce Blanking) | 119,854 | 77,425 | 83,000 |
| 1024 x 768 | XGA_60* | 60,004 | 48,363 | 65,000 |
| | XGA_70 | 70,069 | 56,476 | 75,000 |
| | XGA_75 | 75,029 | 60,023 | 78,750 |
| | XGA_85 | 84,997 | 68,667 | 94,500 |
| | XGA_120** (Reduce Blanking) | 119,989 | 97,551 | 115,5 |
| 1152 x 864 | 1152 x 864_75 | 75 | 67,5 | 108 |
| 1024 x 576 | BenQ Notebook_timing | 60,0 | 35,820 | 46,966 |
| 1024 x 600 | BenQ Notebook_timing | 64,995 | 41,467 | 51,419 |
| 1280 x 720 | 1280 x 720_60* | 60 | 45,000 | 74,250 |
| 1280 x 768 | 1280 x 768_60* | 59,87 | 47,776 | 79,5 |
| 1280 x 800 | WXGA_60* | 59,810 | 49,702 | 83,500 |
| | WXGA_75 | 74,934 | 62,795 | 106,500 |
| | WXGA_85 | 84,880 | 71,554 | 122,500 |
| | WXGA_120** (Reduce Blanking) | 119,909 | 101,563 | 146,25 |
| 1280 x 1024 | SXGA_60*** | 60,020 | 63,981 | 108,000 |
| | SXGA_75 | 75,025 | 79,976 | 135,000 |
| | SXGA_85 | 85,024 | 91,146 | 157,500 |
| 1280 x 960 | 1280 x 960_60*** | 60,000 | 60,000 | 108,000 |
| | 1280 x 960_85 | 85,002 | 85,938 | 148,500 |
| 1360 x 768 | 1360 x 768_60*** | 60,015 | 47,712 | 85,5 |
| 1440 x 900 | WXGA+_60*** | 59,887 | 55,935 | 106,500 |
| 1400 x 1050 | SXGA+_60*** | 59,978 | 65,317 | 121,750 |
| 1600 x 1200 | UXGA*** | 60,000 | 75,000 | 162,000 |
| 1680 x 1050 | 1680 x 1050_60*** | 59,954 | 65,29 | 146,25 |
| 640 x 480 à 67 Hz | MAC13 | 66,667 | 35,000 | 30,240 |
| 832 x 624 à 75 Hz | MAC16 | 74,546 | 49,722 | 57,280 |
| 1024 x 768 à 75 Hz | MAC19 | 74,93 | 60,241 | 80,000 |
| 1152 x 870 à 75 Hz | MAC21 | 75,060 | 68,680 | 100,000 |
| 1920 x 1080 à 60 Hz | 1920 x 1080_60 (Reduce Blanking) | 60 | 67,5 | 148,5 |
| 1920 x 1200 à 60 Hz | 1920 x 1200_60 (Reduce Blanking) | 59,95 | 74,038 | 154 |

 *Fréquences de fonctionnement pour le signal 3D en formats **Trame séquentiel., Haut-bas et Côte à côte.**

Fréquences de fonctionnement pour le signal 3D en format **Trame séquentiel.

***Fréquences de fonctionnement pour le signal 3D en formats **Haut-bas et Côte à côte.**

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

Fréquences de fonctionnement pour l'entrée HDMI (HDCP)

| Résolution | Mode | Fréquence verticale (Hz) | Fréquence horizontale (kHz) | Fréquence des pixels (MHz) |
|--------------------|---------------------------------|--------------------------|-----------------------------|----------------------------|
| 640 x 480 | VGA_60* | 59,940 | 31,469 | 25,175 |
| | VGA_72 | 72,809 | 37,861 | 31,500 |
| | VGA_75 | 75,000 | 37,500 | 31,500 |
| | VGA_85 | 85,008 | 43,269 | 36,000 |
| 720 x 400 | 720 x 400_70 | 70,087 | 31,469 | 28,3221 |
| 800 x 600 | SVGA_60* | 60,317 | 37,879 | 40,000 |
| | SVGA_72 | 72,188 | 48,077 | 50,000 |
| | SVGA_75 | 75,000 | 46,875 | 49,500 |
| | SVGA_85 | 85,061 | 53,674 | 56,250 |
| | SVGA_120** (Reduce Blanking) | 119,854 | 77,425 | 83,000 |
| 1024 x 768 | XGA_60* | 60,004 | 48,363 | 65,000 |
| | XGA_70 | 70,069 | 56,476 | 75,000 |
| | XGA_75 | 75,029 | 60,023 | 78,750 |
| | XGA_85 | 84,997 | 68,667 | 94,500 |
| | XGA_120** (Reduce Blanking) | 119,989 | 97,551 | 115,5 |
| 1152 x 864 | 1152 x 864_75 | 75 | 67,5 | 108 |
| 1024 x 576 à 60 Hz | BenQ Notebook Timing | 60,00 | 35,820 | 46,996 |
| 1024 x 600 à 65 Hz | BenQ Notebook Timing | 64,995 | 41,467 | 51,419 |
| 1280 x 720 | 1280 x 720_60* | 60 | 45,000 | 74,250 |
| 1280 x 768 | 1280 x 768_60* | 59,870 | 47,776 | 79,5 |
| 1280 x 800 | WXGA_60* | 59,810 | 49,702 | 83,500 |
| | WXGA_75 | 74,934 | 62,795 | 106,500 |
| | WXGA_85 | 84,880 | 71,554 | 122,500 |
| | WXGA_120** (Reduce Blanking) | 119,909 | 101,563 | 146,25 |
| 1280 x 1024 | SXGA_60*** | 60,020 | 63,981 | 108,000 |
| | SXGA_75 | 75,025 | 79,976 | 135,000 |
| | SXGA_85 | 85,024 | 91,146 | 157,500 |
| 1280 x 960 | 1280 x 960_60*** | 60,000 | 60,000 | 108 |
| | 1280 x 960_85 | 85,002 | 85,938 | 148,500 |
| 1360 x 768 | 1360 x 768_60*** | 60,015 | 47,712 | 85,500 |
| 1440 x 900 | WXGA+_60*** | 59,887 | 55,935 | 106,500 |
| 1400 x 1050 | SXGA+_60*** | 59,978 | 65,317 | 121,750 |
| 1600 x 1200 | UXGA*** | 60,000 | 75,000 | 162,000 |
| 1680 x 1050 | 1680 x 1050_60*** | 59,954 | 65,290 | 146,250 |
| 640 x 480 à 67 Hz | MAC13 | 66,667 | 35,000 | 30,240 |
| 832 x 624 à 75 Hz | MAC16 | 74,546 | 49,722 | 57,280 |
| 1024 x 768 à 75 Hz | MAC19 | 74,93 | 60,241 | 80,000 |
| 1152 x 870 à 75 Hz | MAC21 | 75,06 | 68,68 | 100,00 |

| | | | | |
|---------------------|-------------------------------------|-------|--------|-------|
| 1920 x 1080 à 60 Hz | 1920 x 1080_60 (Reduce Blanking) | 60 | 67,5 | 148,5 |
| 1920 x 1200 à 60 Hz | 1920 x 1200_60 (Reduce Blanking) | 59,95 | 74,038 | 154 |

☞ *Fréquences de fonctionnement pour le signal 3D en formats **Trame séquentiel.**, **Haut-bas** et **Côte à côte**.

Fréquences de fonctionnement pour le signal 3D en format **Trame séquentiel.

***Fréquences de fonctionnement pour le signal 3D en formats **Haut-bas** et **Côte à côte**.

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

| Fréquence | Résolution | Fréquence verticale (Hz) | Fréquence horizontale (kHz) | Fréquence des pixels (MHz) |
|---------------|-------------|--------------------------|-----------------------------|----------------------------|
| 480i* | 720 x 480 | 59,94 | 15,73 | 27 |
| 480p* | 720 x 480 | 59,94 | 31,47 | 27 |
| 576i | 720 x 576 | 50 | 15,63 | 27 |
| 576p | 720 x 576 | 50 | 31,25 | 27 |
| 720/50p** | 1280 x 720 | 50 | 37,5 | 74,25 |
| 720/60p*** | 1280 x 720 | 60 | 45,00 | 74,25 |
| 1080/50i**** | 1920 x 1080 | 50 | 28,13 | 74,25 |
| 1080/60i**** | 1920 x 1080 | 60 | 33,75 | 74,25 |
| 1080/24P** | 1920 x 1080 | 24 | 27 | 74,25 |
| 1080/25P | 1920 x 1080 | 25 | 28,13 | 74,25 |
| 1080/30P | 1920 x 1080 | 30 | 33,75 | 74,25 |
| 1080/50P***** | 1920 x 1080 | 50 | 56,25 | 148,5 |
| 1080/60P***** | 1920 x 1080 | 60 | 67,5 | 148,5 |

☞ *Fréquences de fonctionnement pour le signal 3D en format **Trame séquentiel**.

Fréquences de fonctionnement pour le signal 3D en formats **Combi trame, **Haut-bas** et **Côte à côte**.

***Fréquences de fonctionnement pour le signal 3D en formats **Trame séquentiel.**, **Combi trame**, **Haut-bas** et **Côte à côte**.

****Fréquences de fonctionnement pour le signal 3D en format **Côte à côte**.

*****Fréquences de fonctionnement pour le signal 3D en formats **Haut-bas** et **Côte à côte**.

Fréquences de fonctionnement pour l'entrée YPbPr composantes

| Fréquence | Résolution | Fréquence verticale (Hz) | Fréquence horizontale (kHz) | Fréquence des pixels (MHz) |
|-----------|-------------|--------------------------|-----------------------------|----------------------------|
| 480i* | 720 x 480 | 59,94 | 15,73 | 13,5 |
| 480p* | 720 x 480 | 59,94 | 31,47 | 27 |
| 576i | 720 x 576 | 50 | 15,63 | 13,5 |
| 576p | 720 x 576 | 50 | 31,25 | 27 |
| 720/50p | 1280 x 720 | 50 | 37,5 | 74,25 |
| 720/60p* | 1280 x 720 | 60 | 45,00 | 74,25 |
| 1080/50i | 1920 x 1080 | 50 | 28,13 | 74,25 |
| 1080/60i | 1920 x 1080 | 60 | 33,75 | 74,25 |
| 1080/24P | 1920 x 1080 | 24 | 27 | 74,25 |
| 1080/25P | 1920 x 1080 | 25 | 28,13 | 74,25 |
| 1080/30P | 1920 x 1080 | 30 | 33,75 | 74,25 |
| 1080/50P | 1920 x 1080 | 50 | 56,25 | 148,5 |
| 1080/60P | 1920 x 1080 | 60 | 67,5 | 148,5 |

 *Fréquences de fonctionnement pour le signal 3D en format **Trame séquentiel**.

 L'affichage d'un signal 1080i(1125i) à 60 Hz ou 1080i(1125i) à 50 Hz peut avoir pour résultat une légère vibration de l'image.

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 |

 *Fréquences de fonctionnement pour le signal 3D en format **Trame séquentiel**.

Informations de garantie et de copyright

Garantie limitée

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

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

Important : La garantie susmentionnée est considérée caduque dès lors que l'utilisateur se sert du produit sans se conformer aux instructions écrites fournies par BenQ. L'humidité ambiante doit se situer entre 10% et 90%, la température doit être comprise entre 0°C et 35°C, l'altitude doit être inférieure à 1500 mètres et il faut éviter de faire fonctionner le projecteur dans un environnement poussiéreux. Cette garantie vous confère des droits spécifiques, auxquels peuvent s'ajouter d'autres droits qui varient d'un pays à l'autre.

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

Copyright

Copyright 2015 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.

Brevets

Veuillez aller à <http://patmarketing.benq.com/> pour les détails sur la couverture des brevets des projecteurs BenQ.