

**BenQ**

**Projecteur numérique W100**

**Home Entertainment Series**

**Manuel de l'utilisateur**

# Table des Matières

<b>Sécurité, réglementations et informations légales.....</b>	<b>3</b>
Consignes de sécurité .....	3
Réglementations et informations légales .....	6
<b>Introduction .....</b>	<b>7</b>
Caractéristiques du projecteur .....	7
Contenu de l'emballage.....	8
Vue extérieure du projecteur .....	9
Commandes et fonctions .....	10
<b>Positionnement du projecteur.....</b>	<b>12</b>
Choix de l'emplacement .....	12
Instructions de sécurité pour la fixation de votre projecteur au plafond	13
Identification de la taille de projection souhaitée .....	13
<b>Connexions.....</b>	<b>17</b>
Connexion de périphériques vidéo composantes .....	17
<b>Fonctionnement .....</b>	<b>23</b>
Mise en marche .....	23
Changement de signal d'entrée .....	23
Ajustement de l'image projetée.....	24
Fonctionnement en altitude .....	26
Personnalisation de l'affichage des menus du projecteur .....	26
Optimisation de l'image.....	27
Arrêt du projecteur.....	30
Utilisation des menus .....	30
<b>Entretien .....</b>	<b>37</b>
Entretien du projecteur .....	37
Informations relatives à la lampe .....	38
<b>Dépannage .....</b>	<b>43</b>
<b>Caractéristiques.....</b>	<b>44</b>
Caractéristiques du projecteur .....	44
Dimensions .....	44
Fréquences de fonctionnement .....	45
<b>Garantie .....</b>	<b>46</b>
Garantie limitée .....	46
<b>Avis.....</b>	<b>47</b>
Copyright .....	47
Clause de non-responsabilité .....	47

# 1 Sécurité, réglementations et informations légales

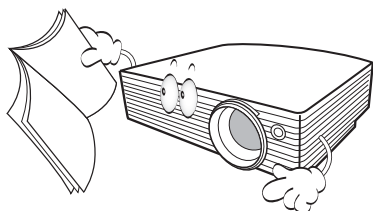
Nous vous remercions d'avoir fait l'acquisition de ce projecteur vidéo BenQ haut de gamme. Il a été conçu pour vous offrir un affichage de qualité home cinéma. Pour une utilisation optimale, veuillez lire attentivement ce manuel dans lequel vous trouverez des informations sur les menus et le fonctionnement du produit.

## Consignes de sécurité

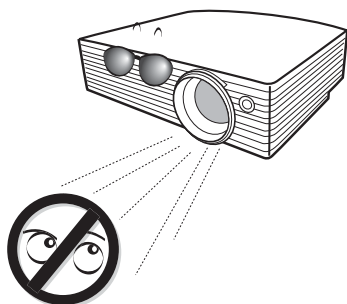
Votre projecteur BenQ a été conçu et testé conformément aux normes de sécurité les plus récentes en matière d'équipements informatiques. Cependant, dans l'optique d'une utilisation sans danger, il importe que vous suiviez les instructions du présent manuel ainsi que celles apposées sur le produit.

### Consignes de sécurité

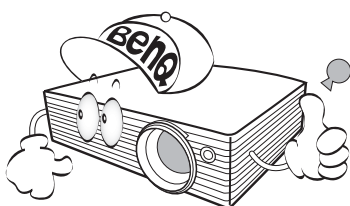
1. Veuillez lire le présent manuel avant d'utiliser l'appareil pour la première fois. Conservez-le dans un endroit sûr afin de pouvoir le consulter en cas de besoin.



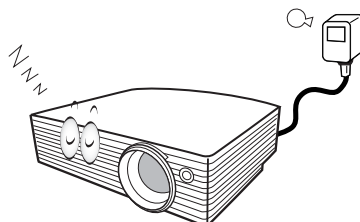
2. Ne regardez pas directement la lentille de projection lorsque l'appareil est en cours d'utilisation : l'intensité du faisceau lumineux pourrait entraîner des lésions oculaires.



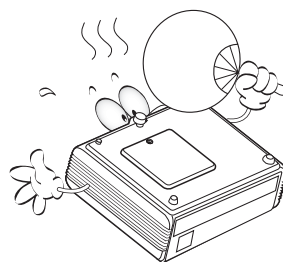
3. Lorsque des opérations d'entretien et de réparation sont requises, confiez-les à un technicien qualifié.



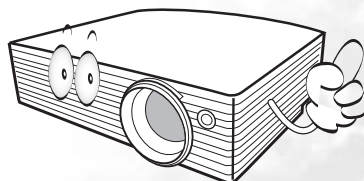
4. Dans les zones où l'alimentation secteur peut fluctuer ou s'interrompre, il est conseillé de relier votre projecteur à un stabilisateur de puissance, un dispositif de protection contre les surtensions ou un onduleur (UPS), le cas échéant.



5. 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.

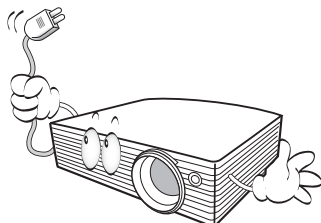


6. N'oubliez pas d'ouvrir l'obturateur ni de retirer le couvercle de la lentille avant d'allumer la lampe du projecteur.



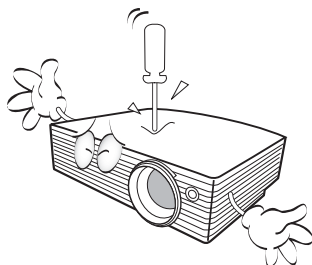
## Consignes de sécurité (suite)

7. Débranchez toujours le projecteur et attendez qu'il refroidisse avant de changer la lampe.



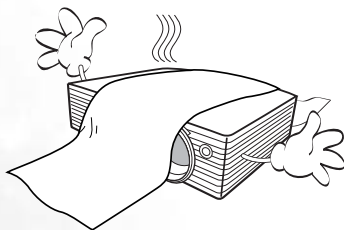
8. N'essayiez en aucun cas de démonter l'appareil. Un courant de haute tension circule à l'intérieur de votre appareil. Tout contact avec certaines pièces peut présenter un danger de mort. La seule pièce susceptible d'être manipulée par l'utilisateur est la lampe, elle-même protégée par un couvercle.

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.



9. N'obstruez pas les orifices de ventilation lorsque le projecteur est en marche ou en mode veille :

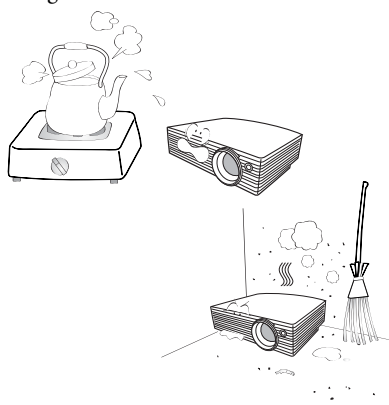
- Ne recouvrez pas le projecteur ;
- Ne placez pas l'appareil sur une couverture, de la literie ou toute autre surface instable ;
- Ne placez pas de produits inflammables à proximité du projecteur.



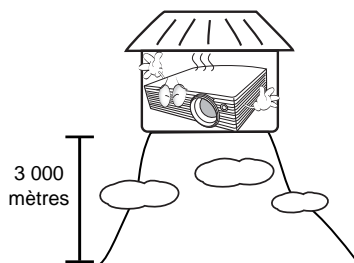
Une importante obstruction des orifices de ventilation peut entraîner une surchauffe de l'appareil qui risque alors de prendre feu.

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

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



- Emplacements situés à proximité d'une alarme incendie.
- Emplacements dont la température ambiante dépasse 40 °C.
- Lieux où l'altitude excède 3 050 mètres.

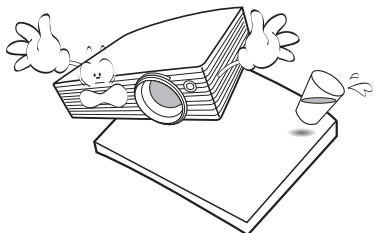


11. De l'air chaud et une odeur particulière peuvent s'échapper de la grille de ventilation lorsque le projecteur est sous tension. Il s'agit d'un phénomène normal et non d'une défaillance.

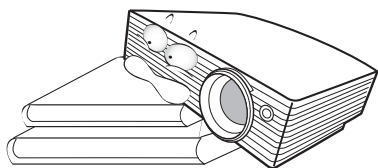
## Consignes de sécurité (suite)

12. Placez toujours l'appareil sur une surface plane et horizontale avant de l'utiliser.

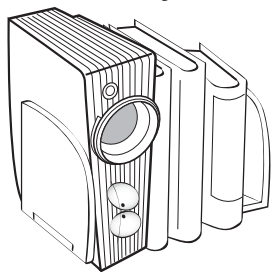
- Ne posez pas cet appareil sur un chariot, un support ou une table instable. Il risquerait de tomber et d'être sérieusement endommagé.



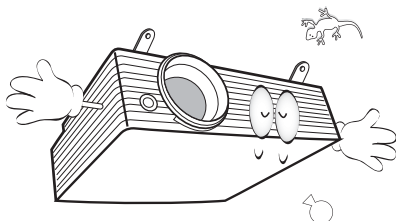
- Ne mettez pas l'appareil sous tension lorsqu'il est placé sur une surface inclinée à plus de 10 degrés sur la gauche ou la droite ou à plus de 15 degrés vers l'avant ou l'arrière. Une inclinaison trop importante de l'appareil peut être à l'origine de dysfonctionnements, voire d'une détérioration de la lampe.



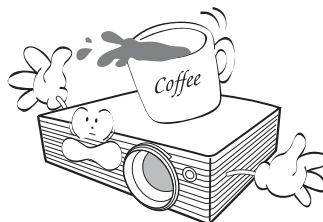
13. Ne posez pas le projecteur sur le flanc. Il risque de basculer et de blesser quelqu'un ou encore de subir de sérieux dommages.



14. Cet appareil peut afficher des images renversées pour des configurations de montage au plafond. Utilisez uniquement le kit de montage au plafond BenQ.

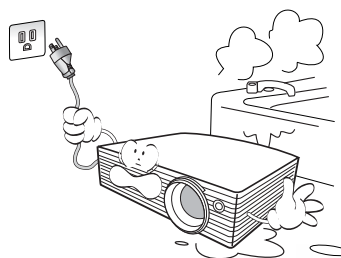


15. Ne vous appuyez pas sur le projecteur et n'y placez aucun objet. Une charge trop élevée risque non seulement d'endommager le projecteur, mais également d'être à l'origine d'accidents et de blessures corporelles.

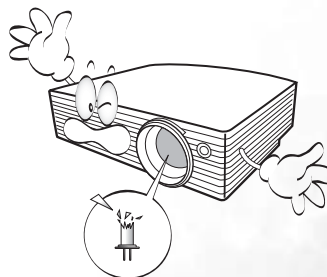


16. Évitez de placer des objets devant la lentille de projection lorsque le projecteur est en cours d'utilisation car ils risqueraient de se déformer en raison de la chaleur ou de provoquer un incendie.

17. Ne placez pas de liquides sur le projecteur, ni à proximité. Les projections de liquide sur le projecteur ne sont pas couvertes par la garantie. Si le projecteur devait être mouillé, débranchez-le de la prise secteur et contactez BenQ pour une réparation.



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



## Condensation

Lorsque vous soumettez le projecteur à des écarts de températures importants, patientez avant de le mettre en marche. De tels écarts peuvent entraîner la formation de condensation sur les composants majeurs situés à l'intérieur de l'appareil. Pour éviter tout risque de dommage dû à ces écarts de températures, patientez deux heures avant d'utiliser le projecteur.

## Liquides volatils

N'utilisez pas de liquides volatils, tels que des insecticides ou des produits nettoyants, à proximité du projecteur. Ne mettez pas le projecteur en contact prolongé avec des produits en plastique ou en caoutchouc. Ce type de produit laisse des traces sur l'image. Conformez-vous aux instructions de sécurité relatives au nettoyage du produit.

## Mise au rebut

Ce produit contient des matériaux susceptibles de provoquer des blessures corporelles et de polluer l'environnement, à savoir :

- du plomb (dans les soudures) ;
- du mercure (dans la lampe).

Contactez les collectivités locales pour plus d'informations sur la mise au rebut du produit ou des lampes usagées.

# Réglementations et informations légales

## Déclaration FCC

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

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

## Déclaration CEE

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

## Déclaration MIC

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

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

## Directive WEEE

**Mise au rebut d'équipements électriques et électroniques par les particuliers dans l'Union Européenne.**

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



## 2 Introduction

### Caractéristiques du projecteur

Ce projecteur au design convivial est doté d'un moteur optique hautes performances afin de garantir une projection incomparable.

- Appareil portable ultracompact
- Zoom manuel de haute qualité
- Capacité d'affichage de 16,7 millions de couleurs
- Menus à l'écran multilingues
- 10 ensembles de modes de projection prédéfinis
- Roue chromatique à 7 segments
- Niveau de bruit de 25 dB en mode économique
- Image native de rapport hauteur/largeur 16:9
- 2 jeux d'interfaces vidéo composantes permettant de connecter en permanence un deuxième périphérique vidéo composantes en mode veille et de le sélectionner si nécessaire sans modifier les branchements
- Connecteur DVI doté de la fonction HDCP permettant d'afficher des images de qualité numérique



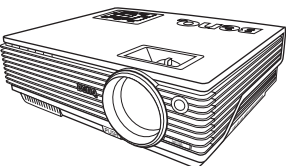











- **La luminosité apparente de l'image projetée varie selon l'éclairage ambiant et les réglages de contraste/luminosité de l'entrée sélectionnée. Elle est proportionnelle à la distance de projection.**
- **La luminosité de la lampe décroît avec le temps et varie en fonction des fabricants. Ce phénomène est tout à fait normal.**

# Contenu de l'emballage

Le projecteur est livré avec les câbles requis pour une connexion à un PC et au matériel vidéo. Déballez le colis avec précaution et vérifiez qu'il contient tous les éléments mentionnés ci-dessous. Si l'un de ces éléments fait défaut, contactez votre revendeur.

## Accessoires fournis

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

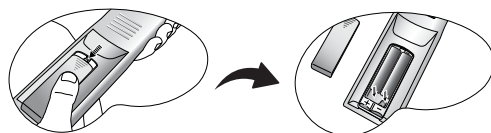
					
Projecteur	Sacoche de transport souple	Manuel de l'utilisateur	Guide de démarrage rapide	Manuel de l'utilisateur sur CD	Télécommande et piles
					
Chiffon	Câble audio	Câble vidéo composantes	Cordon d'alimentation	Câble S-Vidéo	Câble vidéo

## Accessoires disponibles en option

1. Lampe supplémentaire
2. Kit de montage au plafond
3. Câble DVI
4. Câble adaptateur pour vidéo composantes vers VGA (carte vidéo) (D-Sub)

## 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 bas, en direction de la flèche, comme illustré. Le couvercle se détache.
2. Retirez les piles (si nécessaire) et installez deux piles neuves de type AAA en respectant la polarité des piles, comme indiqué dans le compartiment. Insérez la borne positive de la pile sur le signe « + » et la borne négative sur le signe « - ».
3. Remettez le couvercle en place en l'alignant sur le boîtier et en le faisant glisser vers le haut. Vous entendrez un déclic lorsque le couvercle est en place.



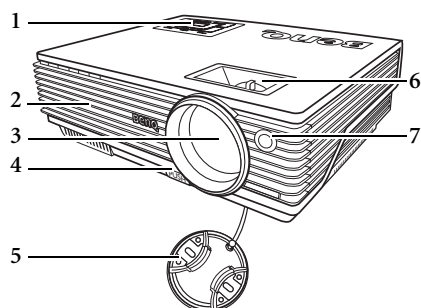
### Remarques sur l'utilisation des piles

- N'utilisez pas de piles neuves avec des piles usagées et ne mélangez pas différents types de pile.
- N'exposez pas la télécommande à des environnements où les températures sont élevées et où le taux d'humidité est excessif, comme une cuisine, une salle de bain, un sauna, une véranda ou une voiture fermée.
- Mettez au rebut les piles usagées conformément aux instructions du fabricant et aux réglementations environnementales en vigueur dans votre région.
- Si vous n'utilisez pas la télécommande pendant une période prolongée, retirez les piles pour éviter tout risque de dommage dû à une fuite éventuelle.



# Vue extérieure du projecteur

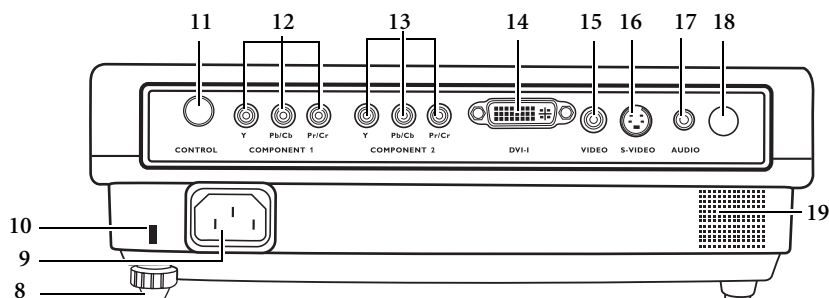
## Face avant/Face supérieure



1. Tableau de commande externe  
(Voir « Projecteur », page 10 pour plus de détails.)
2. Grille de ventilation
3. Lentille de projection
4. Pied de réglage avant
5. Couvercle de la lentille
6. Molettes de mise au point et de zoom
7. Capteur à infrarouge avant

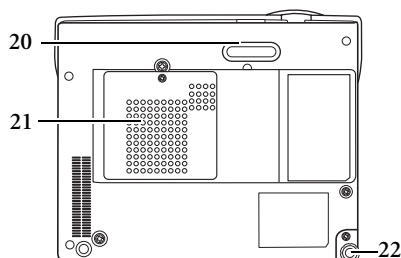
## Face arrière

Reportez-vous à « Connexions », page 17 pour plus d'informations sur le raccordement à d'autres appareils.



- |  |  |
|--|--|
| 8. Pied de réglage arrière   | 14. Prise DVI-I  |
| 9. Prise du cordon d'alimentation secteur  | 15. Prend en charge les signaux vidéo DVI-D et les signaux PC DVI-A. Prise vidéo |
| 10. Prise pour verrou de sûreté Kensington   | 16. Prise S-Vidéo  |
| 11. Port de commande RS-232  | 17. Prise audio  |
| 12. Component 1 (Composantes 1)<br>Prend en charge le signal vidéo YPbPr ou YCbCr. | 18. Capteur infrarouge   |
| 13. Component 2 (Composantes 2)<br>Prend en charge le signal vidéo YPbPr ou YCbCr. | 19. Haut-parleur   |

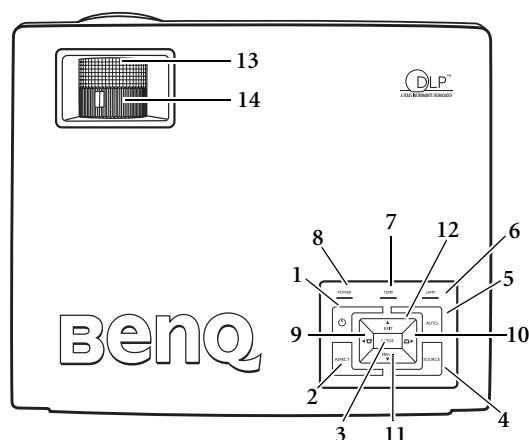
## Côté inférieur



20. Pied de réglage avant
21. Couvercle de la lampe
22. Pied de réglage arrière

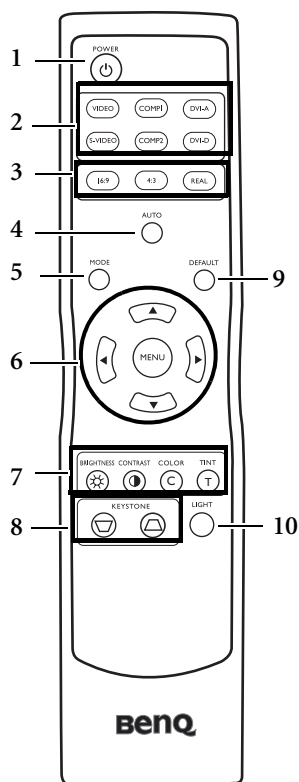
# Commandes et fonctions

## Projecteur



1. **Power (Alimentation)** (Voir « [Mise en marche](#) », page 23 et « [1. Sélection du rapport hauteur/largeur](#) », page 27 pour plus d'informations.)  
Permet de faire basculer le projecteur entre les modes veille et activé. Lorsque le projecteur est en mode veille, appuyez une fois pour l'allumer.  
Lorsque le projecteur est allumé, appuyez deux fois pour le mettre en mode veille.
2. **ASPECT (Rapport)** (Voir « [1. Sélection du rapport hauteur/largeur](#) », page 27 pour plus d'informations.)  
Permet de sélectionner un rapport hauteur/largeur d'image correspondant au signal d'entrée.
3. **MODE (Mode)** (Voir « [Mode de projection](#) », page 32 pour plus d'informations.)  
Selon le signal d'entrée sélectionné, plusieurs options de configuration de l'image sont disponibles.
4. **SOURCE (Source)** (Voir « [Changement de signal d'entrée](#) », page 23 pour plus d'informations.)  
Permet de sélectionner le signal d'entrée Vidéo, S-Vidéo, DVI-A, DVI-D, Vidéo composantes 1 ou Vidéo composantes 2.
5. **AUTO (Auto)** (Voir « [Réglage automatique de l'image](#) », page 24 pour plus d'informations.)  
Détermine automatiquement le meilleur paramétrage pour l'image projetée. Cette fonction est disponible uniquement lorsqu'un ordinateur est connecté.
6. **Voyant de la lampe** (Voir « [Voyants](#) », page 41 pour plus d'informations.)  
Indique l'état de la lampe. S'allume ou clignote lorsqu'un problème se produit au niveau de la lampe.
7. **Voyant d'avertissement de surchauffe** (Voir « [Voyants](#) », page 41 pour plus d'informations.)  
Clignote en rouge lorsque la température du projecteur est trop élevée.
8. **Voyant de l'alimentation** (Voir « [Voyants](#) », page 41 pour plus d'informations.)  
S'allume ou clignote lorsque le projecteur est en cours d'utilisation.
9. **Trapèze** ▽ / ◀ Gauche
10. **Trapèze** ▴ / ▶ Droite (Voir « [Correction trapézoïdale](#) », page 25 pour plus d'informations.)  
Lorsque l'affichage des menus à l'écran est désactivé, les touches n° 9 et 10 font office de raccourci pour la correction trapézoïdale.
11. **▼ MENU (Menu)** (Voir « [Utilisation des menus](#) », page 30 pour plus d'informations.)  
Permet d'activer l'affichage des menus à l'écran.
12. **▲ EXIT (Quitter)**  
Permet de quitter le menu en mémorisant les paramètres définis.  
Lorsque l'affichage des menus à l'écran est activé, les touches #9 à #12 servent de flèches pour sélectionner les différentes options et effectuer les réglages nécessaires.
13. **Molette de mise au point** (Voir « [Réglage fin de la taille et de la netteté de l'image](#) », page 24 pour plus d'informations.)  
Permet de régler la mise au point de l'image projetée.
14. **Molette de zoom** (Voir « [Réglage fin de la taille et de la netteté de l'image](#) », page 24 pour plus d'informations.)  
Permet de régler la taille de l'image.

## Télécommande

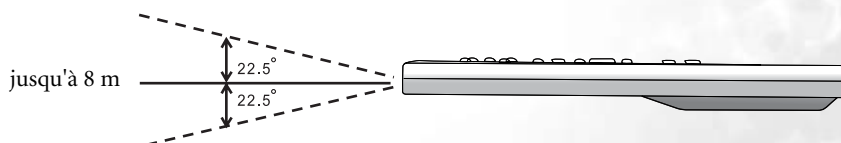


- 1. POWER (Alimentation)** (Voir « [Mise en marche](#) », page 23 et « [Arrêt du projecteur](#) », page 30 pour plus d'informations.)  
Permet de faire basculer le projecteur entre les modes veille et activé.  
Lorsque le projecteur est en mode veille, appuyez une fois pour l'allumer.  
Lorsque le projecteur est allumé, appuyez deux fois pour le mettre en mode veille.
- 2. Boutons Source** (Voir « [Changement de signal d'entrée](#) », page 23 pour plus d'informations.)  
Permet de sélectionner un signal d'entrée pour l'affichage sur le projecteur.
- 3. Boutons Rapport** (Voir « [1. Sélection du rapport hauteur/largeur](#) », page 27 pour plus d'informations.)  
Permet de sélectionner un rapport hauteur/largeur d'image correspondant au signal d'entrée.
- 4. AUTO** (Voir page « [Réglage automatique de l'image](#) », page 24 pour plus d'informations.)  
Détermine automatiquement le meilleur paramétrage pour l'image projetée. Cette fonction est disponible uniquement lorsqu'un ordinateur est connecté.
- 5. MODE** (Voir page « [2. Sélection d'un mode de projection](#) », page 28 pour plus d'informations.)  
Selon le signal d'entrée sélectionné, plusieurs options de configuration de l'image sont disponibles.
- 6. Bouton MENU et boutons fléchés (▲/◀/▼/▶)** (Voir page « [Utilisation des menus](#) », page 30 pour plus d'informations.)  
Appuyez sur MENU pour ouvrir le menu à l'écran.  
Appuyez sur les boutons fléchés pour sélectionner les options et effectuer les réglages.  
Appuyez de nouveau sur MENU pour enregistrer les paramètres de menu et quitter.
- 7. Boutons de réglage de la qualité d'image** (Voir « [3. Autres réglages](#) », page 28 pour plus d'informations.)
- 8. Boutons KEYSTONE (Trapèze)** (Voir « [Correction trapézoïdale](#) », page 25 pour plus d'informations.)  
Appuyez sur ▽ pour réduire la partie supérieure de l'image. Appuyez sur △ pour réduire la partie inférieure de l'image.
- 9. DEFAULT (Défaut)**  
Rétablit les paramètres par défaut.
- 10. LIGHT (Lumière)**  
Permet d'allumer le rétroéclairage de la télécommande pendant environ 10 secondes. Lorsque le rétroéclairage est activé, appuyez sur n'importe quel bouton pour prolonger l'activation pendant 10 secondes. Appuyez de nouveau sur Light (Lumière) pour éteindre le rétroéclairage.

## Fonctionnement de la télécommande

Assurez-vous qu'aucun obstacle susceptible de bloquer le rayon infrarouge n'est interposé entre la télécommande et le capteur infrarouge du projecteur. La portée efficace maximale de la télécommande est de 8 mètres avec un angle de 30 degrés par rapport au capteur infrarouge.

Bien que la plupart des écrans reflètent le rayon infrarouge et le dirigent vers le projecteur, il est conseillé de diriger la télécommande directement vers le projecteur.



# 3 Positionnement du projecteur

## Choix de l'emplacement

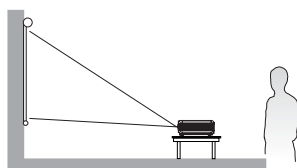
Votre projecteur a été conçu pour être installé de quatre manières différentes :

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

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.

### 1. Sol avant

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




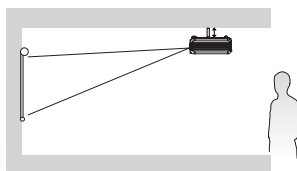
### 2. Plafond avant

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

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

Une fois le projecteur allumé, sélectionnez l'option

 via les options de menu **Avancé > Miroir**.




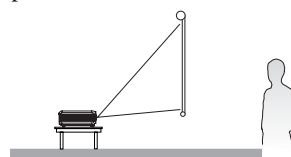
### 3. Sol arrière

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

Cette configuration nécessite un écran de rétroprojection spécial.

Une fois le projecteur allumé, sélectionnez l'option

 via les options de menu **Avancé > Miroir**.




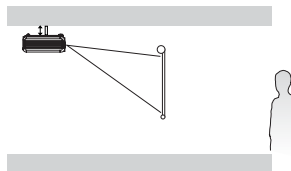
### 4. Plafond arrière

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

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

Une fois le projecteur allumé, sélectionnez l'option

 via les options de menu **Avancé > Miroir**.



# Instructions de sécurité pour la fixation de votre projecteur au plafond

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

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

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

Vous pouvez acheter un kit de montage au plafond pour votre projecteur BenQ à l'endroit où vous avez acheté ce dernier. BenQ recommande d'acheter également un câble de sécurité compatible avec un verrou Kensington et de l'attacher à la fois à la fente de verrouillage Kensington du projecteur et à la base de l'équerre de fixation au plafond. Il contribuerait à retenir le projecteur au cas où son attachement à l'équerre de fixation au plafond venait à se desserrer.

## Identification de la taille de projection souhaitée

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

La résolution maximale (native) du projecteur est de 854 x 480 pixels, ce qui correspond à un rapport hauteur/largeur 16 à 9 (exprimé sous la forme 16:9). Les sources d'images d'un rapport hauteur/largeur 4:3 s'afficheront dans le centre horizontal de l'image projetée, entraînant un affichage de type « boîte aux lettres » (des bandes verticales noires non éclairées s'affichent de chaque côté de l'image projetée), comme illustré.

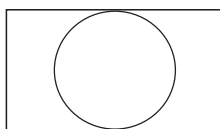


Image de rapport hauteur/largeur 16:9 dans une zone d'affichage de rapport hauteur/largeur 16:9

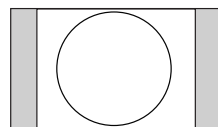


Image de rapport hauteur/largeur 4:3 dans une zone d'affichage de rapport hauteur/largeur 16:9

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

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

Si le projecteur est fixé au plafond, il doit être fixé à l'envers afin de projeter légèrement vers le bas. Voir [Instructions de sécurité pour la fixation de votre projecteur au plafond](#) pour plus d'informations.

Vous voyez sur le diagramme de la page 15 que ce type de projection entraîne un décalage vertical de la partie inférieure de l'image projetée par rapport à l'horizontale du projecteur. Lorsque le projecteur est fixé au plafond, il en est ainsi pour la partie supérieure de l'image projetée.

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

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

BenQ vous fournit un tableau de dimensions pour écrans 16:9 et 4:3 afin de vous aider à déterminer l'emplacement optimal de votre projecteur (pages 15 et 16). Deux dimensions sont à prendre en compte : la distance horizontale perpendiculaire au centre de l'écran (distance de projection) et la hauteur du décalage vertical du projecteur par rapport à l'horizontale de l'écran (décalage).

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

1. Comment déterminer le rapport hauteur/largeur de votre écran (16:9 ou 4:3) ? Pour les écrans 16:9, voir « [Installation d'un écran 16:9](#) », page 15. Pour les écrans 4:3, voir « [Installation d'un écran 4:3](#) », page 16.
2. Sélectionnez votre taille d'écran.
3. Reportez-vous au tableau et sélectionnez la taille qui se rapproche le plus de celle de votre écran dans les colonnes de gauche intitulées « Diamètre de l'écran ». À partir de cette valeur, cherchez dans la ligne correspondante la distance moyenne de l'écran dans la colonne intitulée « Moyenne ». Il s'agit de la distance de projection.
4. Sur la même ligne, regardez la valeur indiquée dans la colonne de droite et notez la valeur du décalage vertical. Elle déterminera le positionnement de décalage vertical définitif du projecteur par rapport au bord de l'écran.
5. Il est recommandé de positionner le projecteur perpendiculairement au centre horizontal de l'écran, à une distance de ce dernier déterminée par l'étape 2 ci-dessus, et un décalage déterminé par l'étape 3 ci-dessus.

Par exemple, si vous utilisez un écran de 3 m avec un rapport hauteur/largeur de 16:9, la distance de projection moyenne est de 4 829 mm avec un décalage vertical de 244 mm.

Si vous positionnez le projecteur différemment (à la position recommandée), vous devrez le diriger vers le bas ou vers le haut pour centrer l'image à l'écran, ce qui peut entraîner une déformation de l'image. Pour la corriger, utilisez la fonction de correction trapézoïdale. Voir « [Correction trapézoïdale](#) », page 25 pour la correction trapézoïdale.

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

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

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

1. Comment déterminer le rapport hauteur/largeur de votre écran (16:9 ou 4:3) ? Pour les écrans 16:9, voir « [Installation d'un écran 16:9](#) », page 15. Pour les écrans 4:3, voir « [Installation d'un écran 4:3](#) », page 16.
2. Mesurez la distance entre le projecteur et l'endroit où vous souhaitez placer l'écran. Il s'agit de la distance de projection.
3. Reportez-vous au tableau et sélectionnez la distance moyenne la plus proche de votre mesure dans la colonne « Moyenne ». Vérifiez que la distance mesurée se situe bien entre les distances moyennes min. et max. citées dans le tableau.
4. Regardez la valeur indiquée dans la colonne de gauche, sur la même ligne : vous y trouvez la diagonale d'écran correspondante. Il s'agit de la taille de l'image projetée à cette distance de projection.
5. Sur la même ligne, regardez la valeur indiquée dans la colonne de droite et notez la valeur du décalage vertical. Elle déterminera le positionnement définitif de l'écran par rapport à l'horizontale du projecteur.

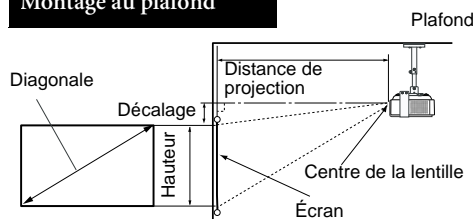
Par exemple, si vous disposez d'un écran 4:3 et que la distance mesurée est de 4,8 m (4 800 mm), la valeur la plus proche dans la colonne « Moyenne » est 4 851 mm. Cette ligne indique qu'un écran de 2 500 mm (2,5 m) est requis. Si vous souhaitez connaître les tailles d'écran en pouces, les écrans de 8 et de 9 pieds sont indiqués sur les lignes en haut et en bas de la ligne correspondant à l'écran de 2,5 m.

Si vous vérifiez la distance de projection max. et min. de ces tailles d'écran, vous constaterez qu'une distance de projection de 4,8 m convient également aux écrans de 2,5 m et 8 pieds. Le projecteur peut être ajusté (à l'aide de la commande de zoom) afin d'afficher l'image sur ces différentes tailles d'écran à cette distance de projection.

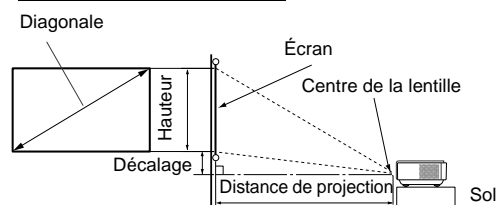
Attention : ces divers écrans ont des valeurs de décalage vertical différentes.

# Installation d'un écran 16:9

## Montage au plafond



## Montage au sol

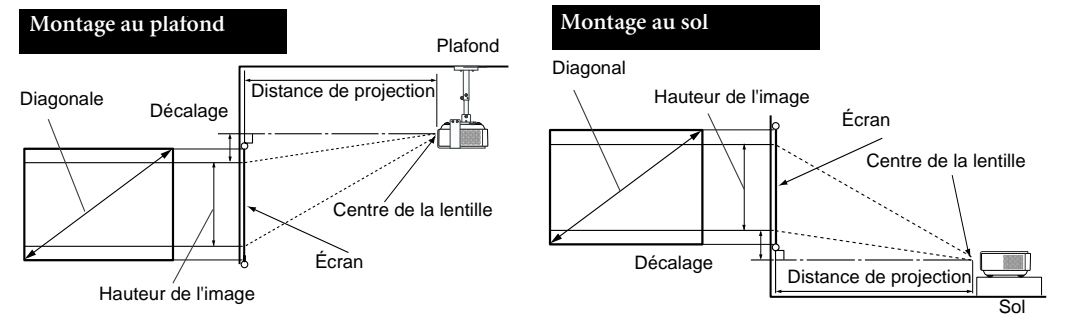


Diagonale d'écran 16:9			Distance de l'écran en mm			Décalage vertical en mm
Pieds	Pouces	mm	Distance min. (avec zoom max.)	Moyenne	Distance max. (avec zoom min.)	
4	48	1219	1800	1931	2063	97
		1500	2215	2376	2538	120
5	60	1524	2250	2414	2578	122
		1829	2700	2897	3094	146
6	72	2000	2953	3168	3384	160
		2134	3150	3380	3610	171
7	84	2438	3600	3863	4125	195
		2500	3691	3960	4230	200
8	96	2743	4050	4346	4641	219
		3000	4430	4753	5076	240
9	108	3048	4500	4829	5157	244
		3500	5168	5545	5921	280
10	120	3658	5401	5794	6188	292
		4000	5906	6337	6767	320
12	144	4572	6751	7243	7735	365
		5000	7383	7921	8459	400
15	180	5486	8101	8692	9282	438
		6000	8476	9094	9712	459
18	216	7620	11251	12072	12892	609

Les chiffres ci-dessus sont fournis à titre indicatif et peuvent être légèrement différents des mesures effectuées.

## Installation d'un écran 4:3

Les schémas et le tableau ci-dessous sont destinés aux utilisateurs déjà équipés ou qui envisagent de s'équiper d'écrans 4:3 en vue d'afficher des images 16:9.



Diagonale d'écran 4:3			Distance de l'écran en mm			Décalage vertical en mm
Pieds	Pouces	mm	Distance min. (avec zoom max.)	Moyenne	Distance max. (avec zoom min. )	
4	48	1219	2205	2366	2526	119
		1500	2713	2910	3108	147
5	60	1524	2756	2957	3158	149
		1829	3307	3548	3790	179
6	72	2000	3617	3881	4144	196
		2134	3858	4140	4421	209
7	84	2438	4410	4731	5053	239
		2500	4521	4851	5180	245
8	96	2743	4961	5323	5684	268
		3000	5425	5821	6217	294
9	108	3048	5512	5914	6316	298
		3500	6330	6791	7253	343
10	120	3658	6615	7097	7579	358
		4000	7234	7761	8289	392
12	144	4572	8268	8871	9474	447
		5000	9042	9702	10361	489
15	180	5486	9922	10645	11369	537
		6000	10381	11138	11895	562
18	216	7620	13780	14785	15790	746

Les chiffres ci-dessus sont fournis à titre indicatif et peuvent être légèrement différents des mesures effectuées.




## 4 Connexions

Vous pouvez connecter le projecteur à n'importe quel type d'équipement vidéo, tel qu'un magnétoscope, un lecteur de DVD, un syntoniseur numérique, un décodeur câble ou satellite, une console de jeux vidéo ou un appareil photo numérique. Vous pouvez également le connecter à un PC ou un ordinateur Apple Macintosh portable ou de bureau.

Vous pouvez connecter le projecteur à plusieurs appareils en même temps à l'aide de plusieurs câbles. Il suffit pour cela de choisir l'entrée adaptée pour l'affichage sur le projecteur.

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

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

 **Il se peut que certains des câbles indiqués dans les schémas de branchement ci-dessous ne soient pas fournis avec le projecteur (voir [page 8](#) pour connaître le contenu de l'emballage). Vous pouvez vous procurer ces câbles dans les magasins spécialisés en électronique.**

### Connexion de périphériques vidéo composantes

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

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

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

#### Meilleure qualité vidéo

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

Reportez-vous à la section « [Connexion d'un périphérique DVI](#) », [page 19](#) qui contient la procédure de connexion du projecteur à un périphérique vidéo DVI ainsi que d'autres informations.

Si aucun périphérique DVI n'est disponible, vous pouvez utiliser le signal vidéo optimal suivant en connectant le périphérique au projecteur à l'aide d'un câble vidéo composantes (à ne pas confondre avec vidéo composite). Les syntoniseurs de TV numérique et les lecteurs de DVD sont équipés de sorties vidéo composantes. Si ces dernières sont disponibles sur vos appareils, elles doivent être préférées à la vidéo composite ou S-Vidéo comme méthode de connexion.

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

#### Meilleure qualité vidéo

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

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

### **Moins bonne qualité vidéo**

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

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

### **Connexion du son**

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

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

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

# Connexion d'un périphérique DVI

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

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

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

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

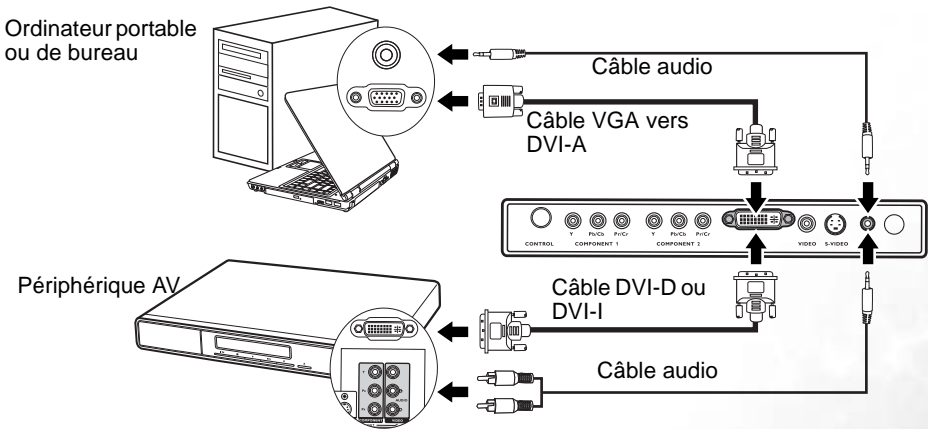
Les formats DVI-A et DVI-D ne sont pas interchangeables. Vous ne pouvez donc pas connecter un connecteur DVI-A à un périphérique DVI-D. Vérifiez le format requis avant d'acheter le câble. Vous pouvez également acheter un câble DVI-I que vous pourrez utiliser pour tous les types de connexion DVI.


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

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

## Pour connecter un projecteur à un périphérique DVI ou à un ordinateur (via un câble DVI ou un câble VGA vers DVI-A) :

• Avec un câble DVI (DVI-I ou DVI-D)	• Avec un câble VGA vers DVI-A
<ol style="list-style-type: none"><li>1. Connectez une extrémité du câble à la sortie DVI du périphérique DVI.</li><li>2. Connectez l'autre extrémité de ce câble à l'entrée de signal DVI-I du projecteur.</li></ol>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Connectez l'extrémité VGA du câble VGA vers DVI-A à la sortie D-Sub de l'ordinateur.</li><li>2. Connectez l'extrémité DVI du câble VGA vers DVI-A à l'entrée de signal DVI-I du projecteur.</li></ol>
<ol style="list-style-type: none"><li>3. Si vous souhaitez utiliser le haut-parleur (mono mixte) pendant vos présentations, munissez-vous d'un câble audio adapté et connectez une extrémité à la sortie audio du périphérique vidéo, et l'autre à la prise AUDIO du projecteur.</li></ol> <p>Une fois connectés, l'audio se règle via les paramètres de volume et de coupure du son du projecteur. Voir <a href="#">Muet</a> et « <a href="#">Volume</a> », <a href="#">page 34</a> pour plus d'informations.</p>	



 De nombreux ordinateurs portables n'activent pas automatiquement leur port vidéo externe lorsqu'ils sont connectés à un projecteur. Pour activer ou désactiver l'affichage externe, vous pouvez généralement utiliser la combinaison de touches FN + F3 ou CRT/LCD. Sur votre ordinateur portable, recherchez la touche de fonction CRT/LCD ou une touche de fonction portant un symbole de moniteur. Appuyez simultanément sur la touche FN et la touche illustrée. Consultez le manuel de l'utilisateur de votre ordinateur portable pour connaître la combinaison de touches exacte.

## Connexion d'un périphérique vidéo composantes

Le projecteur est équipé de deux jeux de prises vidéo composantes utilisées. Vous pouvez connecter simultanément jusqu'à deux périphériques vidéo composantes. Examinez votre périphérique vidéo composantes pour déterminer s'il est équipé d'une série d'interfaces de sortie vidéo composantes inutilisées :

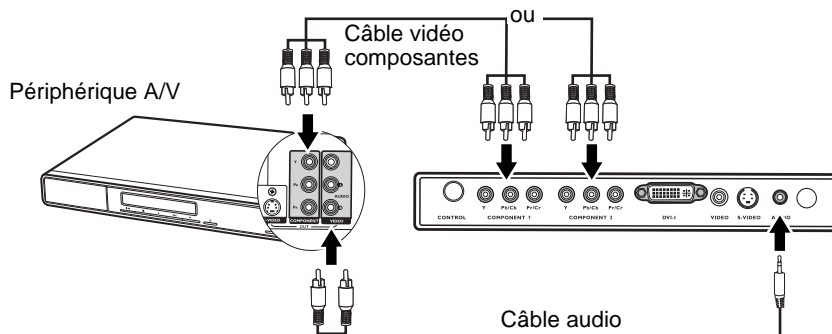
- Si c'est le cas, vous pouvez continuer à suivre cette procédure.
- Dans le cas contraire, il vous faudra trouver une autre méthode pour connecter ce périphérique.

### Pour connecter le projecteur à un périphérique vidéo composant :

1. Munissez-vous du câble adaptateur vidéo composantes et connectez l'extrémité dotée de 3 connecteurs de type RCA aux sorties vidéo composantes du périphérique vidéo. Faites les branchements en fonction des couleurs : vert/vert, bleu/bleu, rouge/rouge.
2. Connectez l'autre extrémité dotée de 3 connecteurs de type RCA aux prises YPb(Cb)Pr(Cr) du projecteur. Effectuez de nouveau les branchements en fonction des couleurs : vert/vert, bleu/bleu, rouge/rouge.
3. Si vous souhaitez utiliser le haut-parleur (mono mixte) pendant vos présentations, munissez-vous d'un câble audio adapté et connectez une extrémité à la sortie audio du périphérique vidéo, et l'autre à la prise audio du projecteur.

Une fois connectés, l'audio se règle via les paramètres de volume et de coupure du son du projecteur. Voir [Muet](#) et « [Volume](#) », page 34 pour plus d'informations.

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



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

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



- **Le projecteur n'est étudié que pour les sons mono mixtes, même si une sortie audio/stéréo est branchée. Voir « [Connexion du son](#) », page 18 pour plus d'informations**
- **Si l'image vidéo sélectionnée ne s'affiche pas lors de la mise sous tension du projecteur et que la source vidéo sélectionnée est correcte, vérifiez que le périphérique vidéo est sous tension et fonctionne correctement. Vérifiez également que les câbles de signal sont bien connectés.**

## Raccordement d'un périphérique S-Vidéo

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

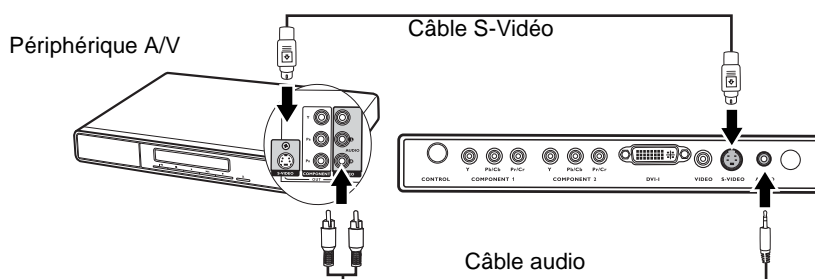
- Si c'est le cas, vous pouvez continuer à suivre cette procédure.
- Dans le cas contraire, il vous faudra trouver une autre méthode pour connecter ce périphérique.

### Pour connecter le projecteur à un périphérique S-Vidéo :

1. Connectez une extrémité du câble S-Vidéo (accessoire en option) à la sortie S-Vidéo du périphérique vidéo.
2. Connectez l'autre extrémité du câble S-Vidéo à la prise S-VIDEO du projecteur.
3. Si vous souhaitez utiliser le haut-parleur (mono mixte) pendant vos présentations, munissez-vous d'un câble audio adapté et connectez une extrémité à la sortie audio du périphérique vidéo, et l'autre à la prise audio du projecteur.

Une fois connectés, l'audio se règle via les paramètres de volume et de coupure du son du projecteur. Voir [Muet](#) et « [Volume](#) », page 34 pour plus d'informations.

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





- **Le projecteur n'est étudié que pour les sons mono mixtes, même si une sortie audio/stéréo est branchée. Voir « [Connexion du son](#) », page 18 pour plus d'informations.**
- **Si l'image vidéo sélectionnée ne s'affiche pas lors de la mise sous tension du projecteur et que la source vidéo sélectionnée est correcte, vérifiez que le périphérique vidéo est sous tension et fonctionne correctement. Vérifiez également que les câbles de signal sont bien connectés.**
- **Si vous avez déjà établi une connexion vidéo composantes entre le projecteur et ce périphérique S-Vidéo à l'aide de connexions vidéo composantes, vous n'avez pas besoin d'établir de connexion S-Vidéo, puisque cela ferait une seconde connexion inutile et de moins bonne qualité. Voir « [Connexion de périphériques vidéo composantes](#) », page 17 pour plus d'informations.**



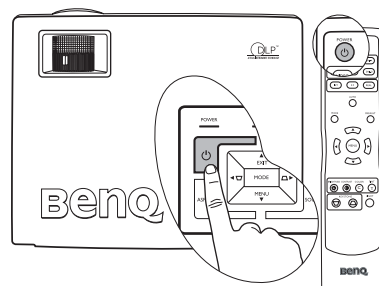
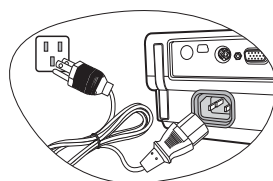
# 5 Fonctionnement


## Mise en marche

1. Raccordez le cordon d'alimentation au projecteur et branchez-le sur une prise murale. Allumez l'interrupteur de la prise murale (le cas échéant). Vérifiez que le **voyant d'alimentation** du projecteur est orange une fois l'appareil mis sous tension.
2. Retirez le couvercle de l'objectif. S'il restait fermé, la chaleur dégagée par le projecteur pourrait le déformer.
3. Maintenez enfoncé (pendant 2 secondes) le bouton  **POWER** (Alimentation) de la télécommande ou du projecteur pour allumer l'appareil. Le **voyant d'alimentation** clignote en vert, puis reste allumé une fois l'appareil sous tension.

La procédure de démarrage dure environ 30 secondes à compter de la  **mise sous tension**. Peu après le démarrage, le logo BenQ est projeté par défaut.


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



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

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

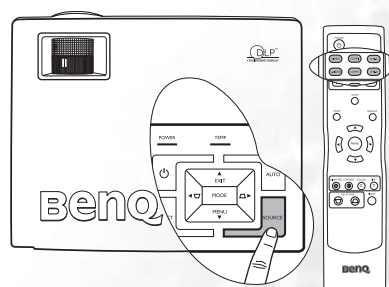
Vous pouvez également appuyer sur le bouton **SOURCE** du projecteur ou de la télécommande pour sélectionner le signal d'entrée à afficher. Pour plus d'informations, reportez-vous à « [Changement de signal d'entrée](#) », page 23.

 **Si la fréquence ou la résolution du signal se situe en dehors de limites acceptées par le projecteur, le message « Out of Range » (Hors de portée) s'affiche sur un écran vierge. Sélectionnez un signal d'entrée compatible avec la résolution du projecteur ou sélectionnez une valeur inférieure pour le signal d'entrée. Voir « [Fréquences de fonctionnement](#) », page 45 pour plus d'informations**

## Changement de signal d'entrée

Vous pouvez connecter le projecteur à plusieurs appareils en même temps. Il ne peut toutefois en afficher qu'un à la fois. Pour sélectionner un signal d'entrée spécifique, appuyez sur l'un des boutons Source (Vidéo, S-Vidéo, DVI-A, DVI-D, Vidéo composantes 1 ou Vidéo composantes 2) sur la télécommande ou appuyez sur le bouton **SOURCE** du projecteur pour faire défiler les sources d'entrée disponibles. Une fois que vous avez appuyé sur chaque bouton, la source sélectionnée s'affiche au centre de l'écran pendant 3 secondes.

Le niveau de luminosité de l'image projetée change en fonction des différents signaux d'entrée. Les présentations informatiques de données (graphiques), utilisant le plus souvent des images statiques, sont généralement plus lumineuses que la vidéo, qui utilise plutôt des images mouvantes (films). Le type d'entrée détermine les options disponibles pour un mode de projection. Voir « [2. Sélection d'un mode de projection](#) », page 28 pour plus d'informations.




# Ajustement de l'image projetée

## Ajustement de l'angle de projection

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

Pour régler le projecteur, procédez comme suit :

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

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

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

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


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

Si le projecteur n'est pas perpendiculaire à l'écran, l'image projetée présentera une distorsion trapézoïdale verticale. Pour corriger ce problème, réglez la valeur du paramètre Trapèze dans le menu Image via le tableau de commande du projecteur ou la télécommande.

## Réglage automatique de l'image

Il peut être nécessaire d'optimiser la qualité de l'image. Le bouton AUTO (Auto) du tableau de commande ou de la télécommande permet de procéder à un tel réglage. En 3 secondes, la fonction de réglage automatique intelligente intégrée règle les valeurs de fréquence et l'horloge pour optimiser la qualité d'image.

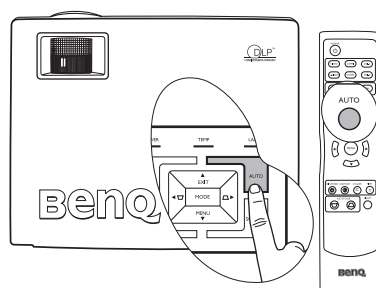
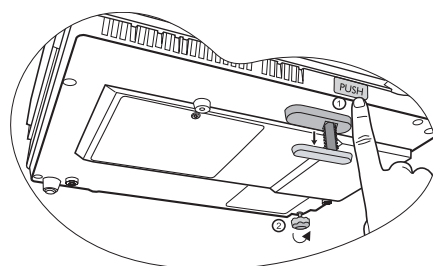
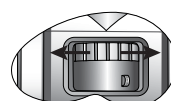
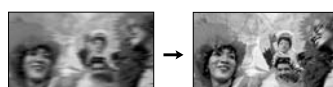
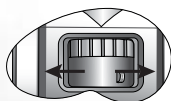
Les informations concernant la source sélectionnée s'affichent dans le coin inférieur droit de l'écran pendant 3 secondes.

 **Cette fonction est disponible uniquement lorsqu'un ordinateur est connecté.**

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

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

1. Réglez la taille de l'image projetée à l'aide de la molette de zoom.
2. Ensuite, réglez la netteté de l'image à l'aide de la molette de mise au point.




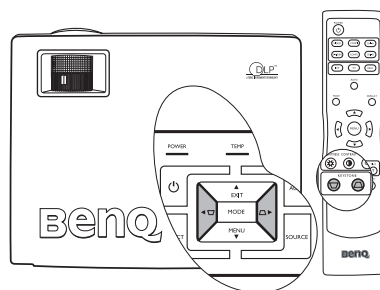


## Correction trapézoïdale

Il y a distorsion trapézoïdale lorsque le bas ou le haut d'une image projetée est sensiblement élargi. C'est le cas lorsque le projecteur n'est pas perpendiculaire à l'écran.

Après avoir réglé l'angle de projection du projecteur, choisissez l'UNE des solutions suivantes pour remédier au problème :

- Appuyez sur le bouton ◀ / ▽ ou ▴ / ▶ sur le projecteur pour afficher la barre d'état Trapèze. Appuyez sur le bouton ◀ / ▽ pour corriger la distorsion trapézoïdale en haut de l'image. Appuyez sur le bouton ▴ / ▶ pour corriger la distorsion trapézoïdale en bas de l'image.
- Appuyez sur les boutons ▽ ou ▴ de la télécommande pour afficher la barre d'état Trapèze, puis appuyez sur ▽ pour corriger la distorsion trapézoïdale en haut de l'image ou sur ▴ pour corriger la déformation au bas de l'image.
- Appuyez sur le bouton ▼ MENU du projecteur ou sur le bouton MENU de la télécommande. Sélectionnez  Image > Trapèze et réglez les valeurs en appuyant sur ◀ / ▽ / ▴ / ▶ sur le projecteur ou sur ◀ Gauche/ ▶ Droite sur la télécommande.



Exemple :



Keystone  0

- Appuyez sur ◀ / ▽ sur le projecteur ou
- Appuyez sur le bouton ▽ de la télécommande ou
- Appuyez sur le bouton ◀ / ▽ du projecteur ou sur le bouton ◀ Gauche de la télécommande lorsque vous vous trouvez dans le menu Image --> Trapèze.



Keystone  -6



Keystone  0

- Appuyez sur ▴ / ▶ sur le projecteur ou
- Appuyez sur le bouton ▴ de la télécommande ou
- Appuyez sur le bouton ▴ / ▶ du projecteur ou ▶ Droite de la télécommande lorsque vous vous trouvez dans le menu Image --> Trapèze.

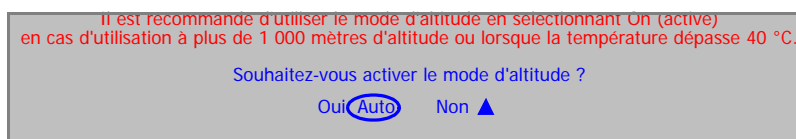


Keystone  +6

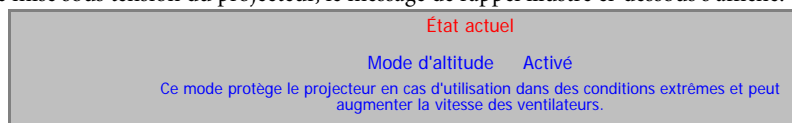
## Fonctionnement en altitude

Il est recommandé de sélectionner le mode d'altitude lorsque vous utilisez le projecteur à plus de 1 000 m d'altitude ou à une température supérieure à 40 °C, ou encore si vous avez l'intention de l'utiliser pendant plusieurs heures (plus de 10 heures) sans l'éteindre.

Pour activer le mode d'altitude, sélectionnez **Activé** à l'aide du bouton ◀ **Gauche** / ▶ **Droite** du projecteur ou de la télécommande. Un message de confirmation s'affiche. Appuyez sur **AUTO** (Auto).



À la prochaine mise sous tension du projecteur, le message de rappel illustré ci-dessous s'affiche.



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

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

## Personnalisation de l'affichage des menus du projecteur

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

- L'option Délai OSD du menu **Configuration** détermine le temps d'attente avant la désactivation de l'affichage de l'écran lorsque vous n'appuyez sur aucun bouton. Ce temps d'attente est compris entre 5 et 100 secondes.
- L'option Langue du menu **Avancé** permet de régler la langue des menus à l'écran. Utilisez les boutons ◀ **Gauche** / ▶ **Droite** du projecteur ou de la télécommande pour sélectionner la langue de votre choix.
- L'option Écran de veille du menu **Avancé** permet de sélectionner le logo à afficher lors de la phase de démarrage du projecteur.

# Optimisation de l'image

Pour optimiser l'image, utilisez directement les boutons du projecteur ou de la télécommande ou les menus à l'écran. Pour plus d'informations sur l'utilisation du menu à l'écran, reportez-vous à la section « Utilisation des menus », page 30.

Les instructions ci-dessous sont facultatives. Il n'est pas nécessaire de suivre l'ensemble des étapes. Cela dépend du niveau de qualité d'image que vous souhaitez obtenir.


## 1. Sélection du rapport hauteur/largeur

Le « rapport hauteur/largeur » correspond au rapport entre la largeur de l'image et sa hauteur. En général, le rapport hauteur/largeur d'un téléviseur numérique est de 16:9. Notez qu'il s'agit de la valeur par défaut de ce projecteur et que le rapport hauteur/largeur de la plupart des téléviseurs analogiques est de 4:3.

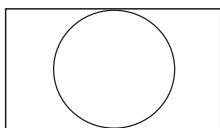
Vous pouvez modifier le rapport hauteur/largeur de l'image projetée (quel que soit le rapport de la source) à l'aide des boutons **RAPPORT** de la télécommande, en appuyant sur le bouton **ASPECT** (Rapport) du projecteur ou en modifiant les

rapports hauteur/largeur du menu  **Image pro > Rapport haut./larg.**

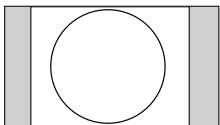
Sélectionnez le rapport hauteur/largeur correspondant au format du signal et aux caractéristiques de l'affichage. Trois rapports hauteur/largeur sont disponibles.

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

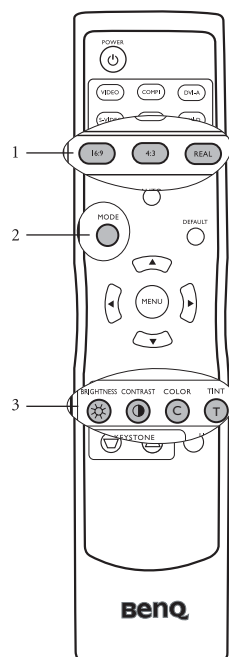
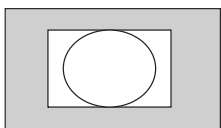
1. 16:9 (par défaut) : met une image à l'échelle afin qu'elle s'affiche au centre de l'écran en respectant un rapport hauteur/largeur de 16:9. Cette option est recommandée pour les images auxquelles le rapport hauteur/largeur 16:9 est déjà appliqué, telles que les images des téléviseurs haute définition, ce qui permet de conserver le rapport lors de l'affichage.



2. 4:3 : met une image à l'échelle afin qu'elle s'affiche au centre de l'écran en respectant un rapport hauteur/largeur de 4:3. Cette option est recommandée pour les images 4:3, telles que les images des téléviseurs à définition standard et les DVD avec un rapport 4:3, ce qui permet de conserver le rapport lors de l'affichage.



3. Real (Réal) : la correspondance est appliquée sur le signal d'entrée sans mise à l'échelle de l'image affichée au centre de l'écran.



## 2. Sélection d'un mode de projection

Le projecteur comporte plusieurs modes de projection prédéfinis, pour vous permettre de choisir le mode le mieux adapté à votre environnement d'exploitation et au type d'image de la source d'entrée. Appuyez sur le bouton MODE (Mode) pour sélectionner le mode souhaité. Vous avez le choix entre plusieurs modes d'image en fonction du type de signal :

### Entrée de signal PC/ DVI-A


1. **Mode Luminosité max.** : optimise la luminosité de l'image projetée. Ce mode est adapté aux environnements où une grande luminosité est requise, comme les pièces bien éclairées.
2. **Mode Présentation (par défaut)** : conçu pour les présentations. Dans ce mode, la luminosité est soulignée afin de s'adapter aux couleurs des ordinateurs fixes et portables.
3. **Mode Photo** : conçu pour l'affichage des images numériques dans une pièce de type salon.
4. **Mode Jeux** : ce mode est idéal pour les jeux vidéo dans une pièce lumineuse.
5. **Mode Vidéo** : ce mode est adapté pour les films et clips vidéo issus d'appareils photos ou de vidéos numériques par l'intermédiaire de l'entrée du PC, pour mieux voir dans les environnements obscurs (peu éclairés).

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

1. **Mode Home Cinéma (par défaut)** : ce mode projette une image légèrement plus lumineuse que le mode Cinéma. Il est recommandé lorsque l'éclairage de la pièce est faible.
2. **Mode Cinéma** : offre un équilibre optimal entre la saturation et le contraste des couleurs et un faible niveau de luminosité. Il est recommandé pour la projection de films dans une pièce où l'obscurité est complète (comme dans un cinéma, par exemple).
3. **Mode Jeux** : ce mode est idéal pour les jeux vidéo dans une pièce lumineuse.
4. **Mode Photo** : conçu pour l'affichage des images numériques dans une pièce de type salon.
5. **Salon** : ce mode accentue la luminosité et convient parfaitement aux pièces dotées d'un éclairage standard. Ce mode est idéal pour regarder des programmes télévisés, jouer aux jeux vidéo ou regarder des films avec une forte luminosité.

## 3. Autres réglages

Vous pouvez effectuer les réglages suivants sur la télécommande ou via le système d'affichage à l'écran.

- Sur la télécommande, appuyez sur le bouton correspondant à la fonction requise.
- Sur le système d'affichage à l'écran, appuyez sur le bouton MENU, puis sélectionnez le menu  **Image**. Sélectionnez la fonction requise en appuyant sur ▲ Haut ou ▼ Bas.

### 1. Réglage de la luminosité

Pour régler la valeur, appuyez sur ◀ Gauche/ ▶ Droite sur la télécommande ou le projecteur.

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.

Il est possible que le centre de l'image projetée vous semble légèrement plus lumineux que les angles. Ce phénomène est tout à fait normal dans la mesure où le projecteur ne diffuse pas le faisceau de lumière de manière uniforme, ce qui a pour effet une répartition inégale de la lumière sur l'image projetée.



## 2. Réglage du contraste

Pour régler la valeur, appuyez sur ◀ Gauche/ ▶ Droite sur la télécommande ou le projecteur.

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.



## 3. Réglage de la couleur

Cette fonction est disponible uniquement lorsque certaines sources d'entrée sont utilisées.

Pour régler la valeur, appuyez sur ◀ Gauche/ ▶ Droite sur la télécommande ou le projecteur.

Plus la valeur est élevée, plus la couleur est vive et lumineuse. Utilisez ce bouton pour augmenter ou diminuer l'intensité de la couleur de l'image.

## 4. Réglage de la teinte

Cette fonction est disponible uniquement lorsque certaines sources d'entrée sont utilisées.

Pour régler la valeur, appuyez sur ◀ Gauche/ ▶ Droite sur la télécommande ou le projecteur.

Plus la valeur est élevée, plus l'image tire vers le vert. Plus la valeur est faible, plus l'image tire vers le rouge. Utilisez ces boutons pour régler la teinte des couleurs de l'image.

## 5. Sélection d'une température de couleurs

Cette fonction est accessible uniquement via le système d'affichage à l'écran.

Pour sélectionner la température de couleur appropriée, appuyez sur ◀ Gauche/ ▶ Droite sur la télécommande ou le projecteur.






Quatre réglages de température de couleurs\* sont disponibles.

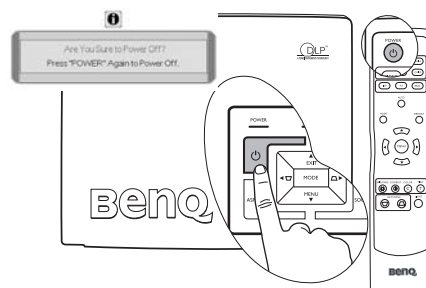
1. T1 : il représente la température de couleurs la plus élevée ; T1 donne à l'image une teinte plus bleutée que les autres réglages.
2. T2 : le blanc de l'image tire vers le bleu.
3. T3 : il préserve la couleur normale des blancs.
4. T4 : le blanc de l'image tire vers le rouge.

### \*À propos des températures de couleurs :

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

## Arrêt du projecteur

1. Appuyez sur le bouton  **Power** (Alimentation). Un message d'avertissement s'affiche. Appuyez de nouveau sur le bouton  **Power** (Alimentation) pour éteindre le projecteur. Si vous ne souhaitez pas l'éteindre, attendez quelques instants que le message disparaisse.
  2. Le voyant de l'alimentation clignote en orange et la lampe s'éteint. Le ventilateur continue 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 raccourcir le temps de refroidissement, vous pouvez aussi activer la fonction Refroidissement rapide. Voir « Refroidissement rapide », page 34 pour plus d'informations**
3. Débranchez le cordon d'alimentation de la prise murale.
-  • **Ne débranchez pas le cordon d'alimentation pendant la mise hors tension du projecteur ni pendant la phase de refroidissement.**
- **Si le projecteur n'a pas été éteint correctement, lors du redémarrage du projecteur, le ventilateur fonctionne pendant quelques minutes afin de refroidir l'appareil et de protéger la lampe. Appuyez de nouveau sur  **POWER** (Alimentation) afin de démarrer le projecteur lorsque le ventilateur s'arrête.**



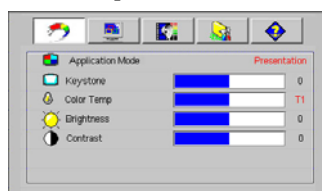
## Utilisation des menus


### Utilisation des menus

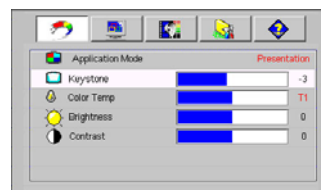
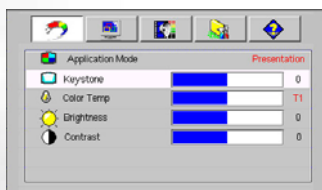
Le projecteur offre une fonction d'affichage multilingue des menus à l'écran permettant d'effectuer différents réglages et paramétrages. Vous pouvez sélectionner la langue de l'affichage dans le menu **Avancé > Langue** avant de faire défiler les menus. Les menus sont disponibles en 17 langues. Voir « 4. Menu Avancé », page 35 pour plus d'informations

L'exemple suivant illustre le réglage du paramètre Trapèze.

1. Appuyez sur le bouton MENU du projecteur ou de la télécommande pour activer le menu à l'écran.
4. Réglez les valeurs de trapèze à l'aide des flèches **◀ Gauche / ▶ Droite** du projecteur ou de la télécommande.








2. Sélectionnez **◀ Gauche / ▶ Droite** sur le projecteur ou la télécommande pour sélectionner menu  **Image**.
3. Appuyez sur **▲ Haut / ▼ Bas** sur le projecteur ou la télécommande pour sélectionner **Trapèze**.



5. Appuyez plusieurs fois sur le bouton **▲ Haut** du projecteur ou appuyez une seule fois sur le bouton **MENU** de la télécommande pour quitter et enregistrer les réglages.


## Système de menus


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

	Fonctions disponibles lors de la réception de tous les types de signal			
Sous-menu	PC/DVI-A	DVI-D	Vidéo/S-Vidéo	Vidéo composantes
 Image	Mode de projection Trapèze Temp. couleurs Luminosité Contraste		Mode de projection Trapèze Temp. couleurs Luminosité Contraste Couleurs Teinte*	
 Image pro	IRE Rapport haut./larg. Position H Position V Phase Taille H	Rapport haut./larg.	Rapport haut./larg. Netteté	
 Configuration	Muet Volume Délai OSD Refroidissement rapide Réinitialiser			
 Avancé	Miroir Balayage sources Langue Écran de veille Mode d'altitude Arrêt auto. Mode économique			
 Informations	Source Résolution Mode de projection Équivalent heures lampe		Source Système Mode de projection Équivalent heures lampe	Source Résolution Mode de projection Équivalent heures lampe

\*Lors de la connexion d'un signal vidéo ou S-Vidéo, cette fonction est disponible uniquement avec le format NTSC sélectionné.

## 1. Menu Image

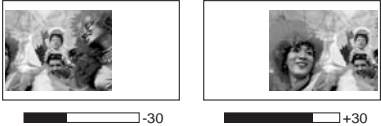


 Quelques réglages de l'image ne sont disponibles que lorsque certaines sources d'entrée sont utilisées. Les réglages non disponibles ne s'affichent pas à l'écran.

FONCTION (valeur ou paramètre par défaut)	DESCRIPTION
<b>Mode de projection</b> (PC/DVI-A : Présentation ; YPbPr/ S-Vidéo/ Vidéo/ DVI-D : Home Cinéma)	Les modes de projection prédéfinis vous permettent d'optimiser le réglage de l'image en fonction du type de programme que vous souhaitez projeter.  Vous pouvez également utiliser le bouton <b>MODE</b> de la télécommande pour sélectionner un mode de projection prédéfini. Voir « <a href="#">2. Sélection d'un mode de projection</a> », page 28 pour plus d'informations.
<b>Trapèze</b> (0)	Corrige la distorsion trapézoïdale. Voir « <a href="#">Correction trapézoïdale</a> », page 25 pour plus d'informations.
<b>Temp. couleurs</b> (dépend du mode de projection sélectionné)	Définit la température de couleur appropriée. Voir « <a href="#">5. Sélection d'une température de couleurs</a> », page 29 pour plus d'informations.
<b>Luminosité</b> (dépend de la source d'entrée sélectionnée)	Règle la luminosité de l'image. Voir « <a href="#">1. Réglage de la luminosité</a> », page 28 pour plus d'informations.
<b>Contraste</b> (dépend de la source d'entrée sélectionnée)	Ajuste la gradation entre les zones sombres et claires de l'image. Voir « <a href="#">2. Réglage du contraste</a> », page 29 pour plus d'informations.
<b>Couleurs</b> (dépend de la source d'entrée sélectionnée)	Augmente ou diminue l'intensité des couleurs de l'image. Voir « <a href="#">3. Réglage de la couleur</a> », page 29 pour plus d'informations.
<b>Teinte</b> (50)	Réglage de la teinte des couleurs de l'image. Voir « <a href="#">4. Réglage de la teinte</a> », page 29 pour plus d'informations.   <b>Lors de la connexion d'un signal vidéo ou S-Vidéo, cette fonction n'est disponible qu'avec le format NTSC.</b>




## 2. Menu Image pro


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

FONCTION (valeur ou paramètre par défaut)	DESCRIPTION
<b>IRE</b> (0)	L'échelle de gris du signal vidéo est exprimée en IRE. Dans les régions où le standard TV NTSC est utilisé, l'échelle de gris est comprise entre 7,5 IRE (noir) et 100 IRE (blanc) ; cependant, dans les régions où le standard PAL ou NTSC japonais est utilisé, l'échelle de gris est comprise entre 0 IRE (noir) et 100 IRE (blanc). Nous vous recommandons de vérifier si la source d'entrée démarre à 0 IRE ou 7,5 IRE et de sélectionner le niveau du noir en conséquence.
<b>Rapport haut./larg.</b> (16:9)	Trois réglages de rapport hauteur/largeur sont possibles. Voir « 1. Sélection du rapport hauteur/largeur », page 27 pour plus d'informations.  1. 16:9 (pour un écran large)    2. Real (Réel)    3. 4:3 (pour un écran standard)  ☞ Le rapport hauteur/largeur 16:9 n'est fourni par l'entrée vidéo composantes que lorsqu'il reçoit un signal hauteur/largeur 16:9 approprié. Voir « Connexion d'un périphérique vidéo composantes », page 20 et « Identification de la taille de projection souhaitée », page 13 pour plus d'informations.
<b>Position H</b> (0)	Règle la position horizontale de l'image projetée. 
<b>Position V</b> (0)	Règle la position verticale de l'image. 
<b>Phase</b> (dépend de la source d'entrée sélectionnée)	Permet d'ajuster la phase de l'horloge pour réduire la distorsion de l'image. 
<b>Taille H</b> (0)	Règle la largeur horizontale de l'image.
<b>Netteté</b> (15)	Ajuste l'image pour qu'elle s'affiche de façon plus nette ou plus floue.

### 3. Menu Configuration


FONCTION (valeur ou paramètre par défaut)	DESCRIPTION
<b>Muet</b> (désactivé)	Permet de basculer le son du projecteur entre les modes veille et activé.
<b>Volume</b> (5)	Règle le volume.
<b>Délai OSD</b> (10)	Détermine le temps d'attente avant la désactivation de l'affichage OSD lorsque vous n'actionnez aucun bouton. Cette durée est comprise entre 5 et 100 secondes.
<b>Refroidissement rapide</b> (désactivé)	Permet d'activer ou de désactiver la fonction de refroidissement rapide. La sélection de <b>On</b> active la fonction et raccourcit le temps de refroidissement du projecteur de 90 à environ 30 secondes.
<b>Réinitialiser</b>	Rétablit les paramètres par défaut.  <b>Les paramètres suivants sont conservés : Miroir, Langue, Mode d'altitude, Phase et Position H.</b>


## 4. Menu Avancé

FONCTION (valeur ou paramètre par défaut)	DESCRIPTION
<b>Miroir</b> (Sol avant)	Vous pouvez installer le projecteur au plafond, derrière un écran ou encore l'associer à un ou plusieurs miroirs. Dans le cas d'un montage au plafond, contactez votre revendeur pour obtenir des informations sur le support adéquat (disponible en option). Reportez-vous aux sections « <a href="#">Choix de l'emplacement</a> », page 12 et « <a href="#">Instructions de sécurité pour la fixation de votre projecteur au plafond</a> », page 13 pour plus d'informations.
<b>Balayage sources</b> (activé)	Détermine si le projecteur détecte automatiquement les signaux d'entrée. Lorsque le balayage des sources est sur <b>On</b> (Activé), le projecteur effectue un balayage des signaux d'entrée jusqu'à obtention d'un signal. Si cette fonction n'est pas activée, le projecteur sélectionne le dernier signal d'entrée utilisé. La valeur par défaut est « DVI-A ».
<b>Langue</b> (anglais)	Règle la langue des menus à l'écran. Vous pouvez choisir parmi les 17 langues suivantes : anglais, français, allemand, italien, espagnol, russe, chinois traditionnel, chinois simplifié, japonais, coréen, suédois, néerlandais, turc, tchèque, portugais, thaï et polonais.  Utilisez les boutons ◀ <b>Gauche</b> / ▶ <b>Droite</b> du projecteur ou de la télécommande pour sélectionner la langue de votre choix.
<b>Écran de veille</b> (logo BenQ)	Permet de sélectionner le logo à afficher lors de la phase de démarrage du projecteur. Trois modes sont disponibles : par défaut (logo BenQ), écran noir et écran bleu.
<b>Mode d'altitude</b> (désactivé)	Ce mode convient à l'utilisation du projecteur dans des zones de températures élevées ou en altitude. Voir « <a href="#">Fonctionnement en altitude</a> », page 26 pour plus d'informations.
<b>Arrêt auto.</b> (désactivé)	Cette fonction permet au projecteur de s'éteindre automatiquement si aucun signal d'entrée n'est détecté après un certain temps. Appuyez sur les boutons <b>Gauche</b> ◀ / <b>Droite</b> ▶ du projecteur ou de la télécommande pour définir le temps d'inactivité au terme duquel le projecteur s'éteint. Sélectionner <b>Off</b> désactive cette fonction.
<b>Mode économique</b> (désactivé)	Il diminue le bruit de l'appareil et réduit sa consommation de 20 %. Lorsque ce mode est activé, l'émission lumineuse est réduite, ce qui crée des images plus sombres.   <b>Configurer le projecteur en mode économique étend la fonction de fermeture automatique du compteur horaire de la lampe. Pour plus d'informations sur le calcul du nombre d'heures de la lampe, voir « <a href="#">Calcul du nombre d'heures de la lampe</a> », page 38.</b>

## 5. Menu Informations

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

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

FONCTION	DESCRIPTION
Source	Indique la source actuelle du signal.
Résolution	Indique la résolution native du signal d'entrée.
Mode de projection	Indique le mode sélectionné dans le menu Image  .
Équivalent heures lampe	Affiche le nombre d'heures d'utilisation de la lampe.
Système	Indique le format système de l'entrée vidéo : NTSC, SECAM ou PAL.

## Entretien

### Entretien du projecteur

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

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

#### Nettoyage de la lentille

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


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

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

#### Nettoyage du boîtier du projecteur

Avant de nettoyer le boîtier, mettez le projecteur hors tension de la manière indiquée à « [Arrêt du projecteur](#) », [page 30](#), puis débranchez le cordon d'alimentation.

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

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

#### Entreposage du projecteur

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

- Assurez-vous que la température et l'humidité de l'emplacement de stockage sont conformes aux valeurs recommandées pour l'appareil. Veuillez vous reporter à « [Caractéristiques](#) », [page 44](#) ou consulter votre revendeur sur la portée.
- Rentrez les pieds de réglage.
- Retirez les piles de la télécommande.
- Placez le projecteur dans son emballage d'origine ou équivalent.

#### Transport du projecteur

Pour le transport du projecteur, il est recommandé d'utiliser l'emballage d'origine ou un emballage équivalent. Lorsque vous transportez le projecteur vous-même, utilisez le carton d'origine ou la sacoche de transport fournie avec l'appareil.

# Informations relatives à la lampe

## Calcul du nombre d'heures de la lampe

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

(équivalent) heures lampe totales =  $\frac{3}{4}$  (heures d'utilisation en mode économique) + 1 (heures d'utilisation en mode normal)


Voir « [Mode économique](#) », page 35 pour plus d'informations sur le mode économique.

En mode économique, les heures lampe correspondent aux  $\frac{3}{4}$  du mode normal. Autrement dit, utiliser le projecteur en mode économique augmente de  $\frac{1}{3}$  la durée de vie de la lampe.




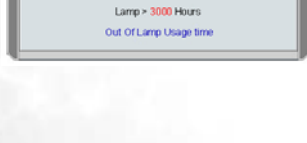
## Message d'avertissement

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

Pour plus d'informations sur les précautions à prendre avec le projecteur, reportez-vous à « [Voyants](#) », page 41.

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

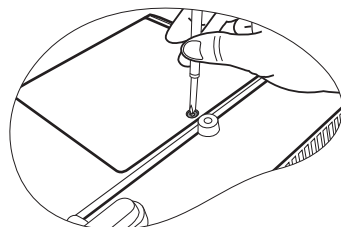
Les messages d'avertissement suivants s'affichent pour vous rappeler de remplacer la lampe.

Message	État
	La lampe a déjà fonctionné pendant 2 800 heures. Pour un résultat optimal, installez une nouvelle lampe. Si le projecteur fonctionne généralement en mode d'économie d'énergie (voir « <a href="#">Mode économique</a> », page 35), il peut continuer à fonctionner jusqu'à ce que l'avertissement de 2 950 heures apparaisse.
	La lampe a déjà fonctionné pendant 2 950 heures. Vous devriez remplacer la lampe pour éviter tout problème si celle-ci arrive en fin de vie pendant la projection.
	La lampe a déjà fonctionné pendant plus de 3 000 heures. Le message clignote au centre de l'écran pendant environ 30 secondes et le <b>voyant de la lampe</b> reste allumé en rouge pendant 40 secondes.  Il est conseillé de remplacer la lampe lorsqu'elle a atteint cette durée de vie. La lampe est un consommable. Le compteur horaire du projecteur fournit des informations sur la durée d'utilisation de la lampe. Plus la durée totale d'utilisation de la lampe est élevée, plus la luminosité de la lampe faiblit. Ce phénomène est tout à fait normal. La lampe peut être remplacée dès que vous remarquez une diminution significative de la luminosité. Si la lampe n'a pas été remplacée auparavant, vous devez le faire après 3 000 heures d'utilisation.
	Si ce message d'avertissement apparaît, le projecteur s'éteint dans les 40 secondes. La lampe <b>DOIT</b> être remplacée pour que le projecteur puisse fonctionner correctement.

## Remplacement de la lampe

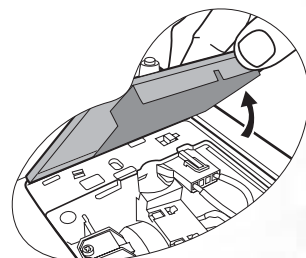
- ⚠ • **Pour éviter tout risque d'électrocution, mettez toujours le projecteur hors tension et débranchez le cordon d'alimentation avant de procéder au remplacement de la lampe.**
- **Pour éviter de vous brûler, laissez le projecteur refroidir pendant 45 minutes au moins avant de procéder au remplacement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

1. Mettez le projecteur hors tension et débranchez-le de la prise murale. Si la lampe est chaude, laissez-la refroidir pendant 45 minutes pour éviter de vous brûler.
2. Pour protéger votre projecteur, prévoyez une surface plane et dégagée sur votre bureau et placez le projecteur sur un support souple.
3. Retournez le projecteur. Desserrez les vis du couvercle de la lampe. Veillez à ne pas perdre la vis, car elle permet de maintenir en place le couvercle de la lampe. Nous vous recommandons vivement d'utiliser un tournevis à tête magnétique.

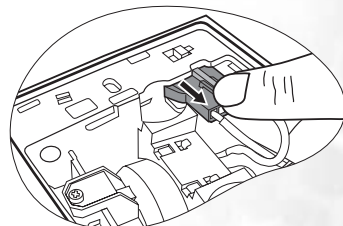


4. Retirez le couvercle de la lampe du projecteur.

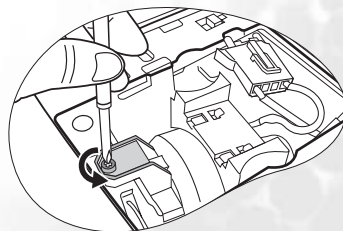
- ⚠ **Refermez toujours le couvercle de la lampe avant de mettre l'appareil sous tension.**



5. Débranchez le connecteur de la lampe du projecteur.



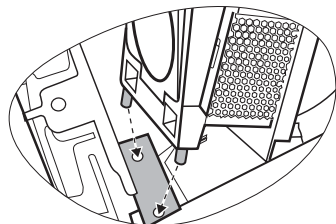
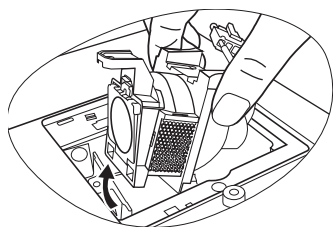
6. Desserrez la vis qui tient la lampe en place. Veillez à ne pas perdre la vis, car elle permet de maintenir la lampe en place. Nous vous recommandons vivement d'utiliser un tournevis à tête magnétique.



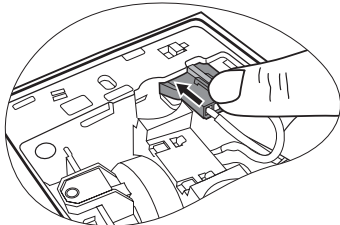
7. Retirez la lampe du projecteur.



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



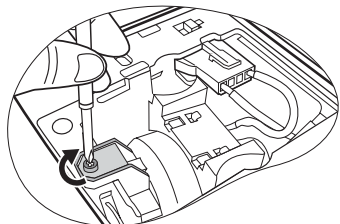
9. Branchez le connecteur de la lampe au projecteur.



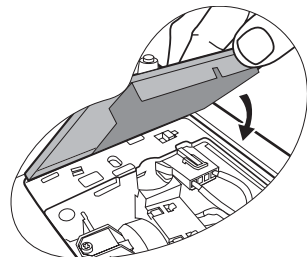
10. Serrez la vis qui tient la lampe en place.



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



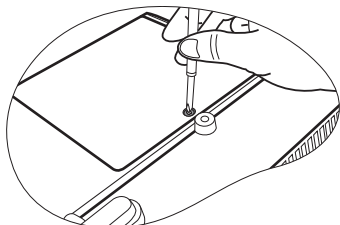
11. Remplacez le couvercle de la lampe sur le projecteur.



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



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






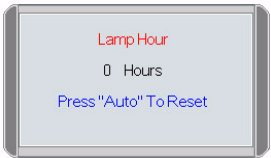
13. Redémarrez le projecteur.

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

14. Réinitialisation du compteur horaire

 **Ne la réinitialisez pas si la lampe n'a pas été remplacée, cela risquerait d'endommager celle-ci.**

- i. Maintenez enfoncé le bouton ▲ Exit (Quitter) pendant 5 secondes pour afficher la durée d'utilisation totale de la lampe.
- ii. Appuyez sur le bouton AUTO du projecteur ou de la télécommande pour remettre le compteur horaire à zéro.
- iii. Attendez environ 5 secondes pour que l'affichage disparaisse.



### Informations relatives à la température

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






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




Éteignez le projecteur et consultez un réparateur agréé. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section [Voyants](#) ci-dessous.

















### Voyants

#### Illustration

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

Voyant			État et description
Power (Alimentation)	Temp (Température)	Lampe	
Événements - alimentation			
	-	-	Mode veille.
	-	-	Le voyant de l'alimentation clignote pendant la mise en marche de l'appareil.
	-	-	Le projecteur fonctionne normalement.
	-	-	1. 90 secondes de refroidissement sont nécessaires au projecteur car il n'a pas été correctement mis hors tension et la phase de refroidissement n'a pas eu lieu. Ou 2. Le projecteur doit refroidir pendant 90 secondes après sa mise hors tension.
	-	-	Le projecteur s'est éteint automatiquement. Si vous tentez de redémarrer votre projecteur, celui-ci va de nouveau s'éteindre. En pareil cas, contactez votre revendeur.

Voyant			État et description
Power (Alimentation)	Temp (Température)	Lampe	
Événements - lampe			
	-		Le projecteur s'est éteint automatiquement. Si vous tentez de redémarrer votre projecteur, celui-ci va de nouveau s'éteindre. En pareil cas, contactez votre revendeur.
-	-		1. 90 secondes de refroidissement sont nécessaires au projecteur. <b>Ou</b> 2. En pareil cas, contactez votre revendeur.

Événements thermiques			
-		-	Le projecteur s'est éteint automatiquement. Si vous tentez de redémarrer votre projecteur, celui-ci va de nouveau s'éteindre. En pareil cas, contactez votre revendeur.
-			
-			
			
			
			
-			

## 7 Dépannage

### ⑦ LE PROJECTEUR NE S'ALLUME PAS

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

### ⑦ PAS D'IMAGE

Origine	Solution
La source vidéo n'est pas sous tension ou est mal connectée.	Mettez la source vidéo sous tension et vérifiez si le câble de signal est bien connecté.
Le projecteur n'est pas connecté correctement à la source d'entrée.	Vérifiez son raccordement.
Le signal d'entrée n'a pas été sélectionné correctement.	Sélectionnez le signal d'entrée approprié à l'aide du bouton <b>SOURCE</b> du projecteur ou des boutons Source de la télécommande.
Le couvercle de la lentille n'a pas été retiré.	Retirez le couvercle de l'objectif.

### ⑦ IMAGE BROUILLÉE

Origine	Solution
La lentille de projection n'est pas correctement réglée.	Réglez la mise au point de la lentille à l'aide de la molette correspondante.
Le projecteur et l'écran ne sont pas alignés correctement.	Ajustez l'angle de projection, l'orientation, et si nécessaire, la hauteur du projecteur.
Le couvercle de la lentille n'a pas été retiré.	Retirez le couvercle de l'objectif.

### ⑦ LA TÉLÉCOMMANDE NE FONCTIONNE PAS

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

# 8 Caractéristiques

## Caractéristiques du projecteur

 Toutes les caractéristiques peuvent être modifiées sans notification préalable.

### Caractéristiques générales

Nom du produit	Projecteur numérique
Modèle	W100

### Caractéristiques optiques

Résolution	854 x 480 480p
Système d'affichage	1-CHIP DMD
Ouverture (nombre F)	F=2,6 à 2,77, f= 20,4 à 23,5 mm
Lampe	Lampe 200 W

### Caractéristiques électriques

Alimentation	100 à 240 V CA ; 1,5 à 3,2 A ; 50/60 Hz (Automatique)
Consommation	285 W (max.)

### Caractéristiques mécaniques

Poids	2,724 kg
-------	----------

### Terminal d'entrée

Entrée ordinateur	
Entrée RVB	1 DVI-I (utilisation du signal DVI-A)
Entrée signal vidéo	
S-VIDEO	1 port mini DIN à 4 broches
VIDÉO (composite)	1 RCA
Entrée de signal SD/HDTV	Analogique – 2 composantes Numérique – DVI (HDTV uniquement)
Entrée de signal audio	
Entrée audio	Port stéréo mini-prise

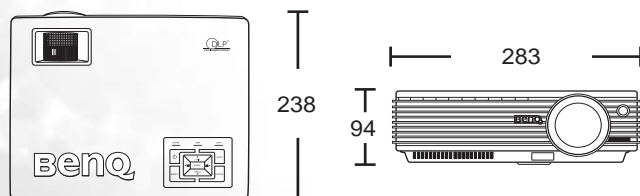
### Sortie

Haut-parleur	2 watts (mono mixte)
--------------	----------------------

### Caractéristiques environnementales

Température de fonctionnement	De 0 °C à 40 °C, au niveau de la mer
Humidité relative en fonctionnement	De 10 % à 90 % (sans condensation)
Altitude de fonctionnement	0 à 900 mètres : 0 °C à 40 °C 900 à 1800 mètres : 0 °C à 30 °C 1800 à 3000 mètres : 0 °C à 23 °C

## Dimensions



Unité : mm

# Fréquences de fonctionnement

## Fréquences de fonctionnement pour l'entrée PC

Résolution	Fréquence horizontale (kHz)	Fréquence verticale (Hz)	Fréquence des pixels (MHz)	Mode
640 x 400	31,47	70,089	25,176	640 x 400_70
640 x 480	31,469	59,940	25,175	VGA_60
	37,861	72,809	31,500	VGA_72
	37,500	75,000	31,500	VGA_75
	43,269	85,008	36,000	VGA_85
800 x 600	37,879	60,317	40,000	SVGA_60
	48,077	72,188	50,000	SVGA_72
	46,875	75,000	49,500	SVGA_75
	53,674	85,061	56,250	SVGA_85
1 024 x 768	48,363	60,004	65,000	XGA_60
	56,476	70,069	75,000	XGA_70
	60,023	75,029	78,750	XGA_75
	68,667	84,997	94,500	XGA_85
1 280 x 1 024	63,981	60,020	108,000	SXGA_60

## Fréquences de fonctionnement pour l'entrée composantes-YPbPr

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

## Fréquences de fonctionnement pour les entrées Vidéo et S-Vidéo

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

# Garantie

## Garantie limitée

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

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

Important : la garantie susmentionnée est considérée caduque dès lors que l'utilisateur se sert du produit sans se conformer aux instructions écrites fournies par BenQ. L'humidité ambiante doit se situer entre 10 % et 90 %, la température doit être comprise entre 0 °C et 40 °C, l'altitude doit être inférieure à 3 000 mètres et il faut éviter de faire fonctionner le projecteur dans un environnement poussiéreux. Cette garantie vous confère des droits spécifiques, auxquels peuvent s'ajouter d'autres droits qui varient d'un pays à l'autre.

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

## Copyright

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

## Clause de non-responsabilité

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

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