

BenQ

Projecteur Numérique MP510

Série Mainstream

Manuel de l'utilisateur

Bienvenue

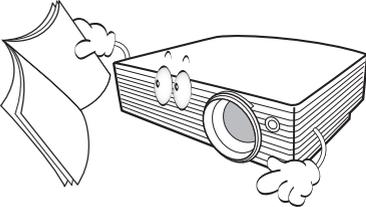
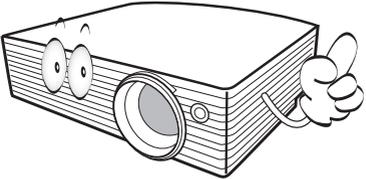
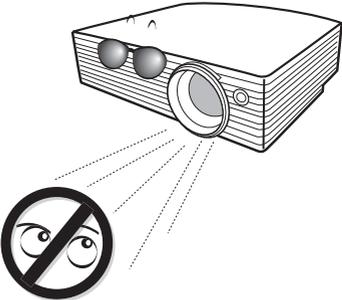
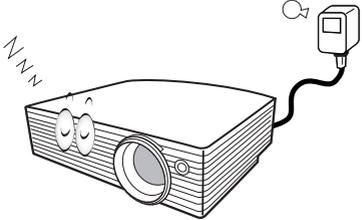
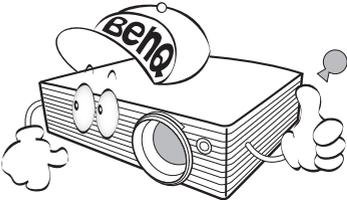
Table des matières

Consignes de sécurité importantes	4
Introduction	8
Caractéristiques du projecteur	8
Contenu de l'emballage	8
Vue extérieure du projecteur.....	9
Commandes et fonctions.....	10
Positionnement du projecteur	13
Choix de l'emplacement	13
Identification de la taille de projection souhaitée	14
Connexions	17
Raccordement à un ordinateur	17
Connexion de périphériques vidéo composantes	18
Fonctionnement	21
Mise en marche	21
Utilisation de la fonction de mot de passe	22
Changement de signal d'entrée	24
Ajustement de l'image projetée	25
Optimisation de l'image.....	27
Réglage du minuteur de présentation.....	29
Masquage de l'image	31
Arrêt sur image	31
Fonctionnement en altitude	31
Arrêt du projecteur	32
Utilisation des menus	33
Entretien	40
Entretien du projecteur	40
Informations relatives à la lampe	41
Dépannage	47

Caractéristiques	48
Caractéristiques du projecteur	48
Fréquences de fonctionnement	49
Informations relatives à la garantie et au	
Copyright	50
Garantie limitée	50
Copyright	50
Clause de non-responsabilité	50
Déclarations de réglementation	51
Déclaration FCC	51
Déclaration CEE	51
Déclaration MIC	51
Directive WEEE	51

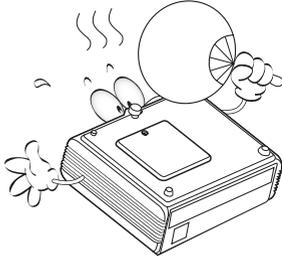
1. Consignes de sécurité importantes

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

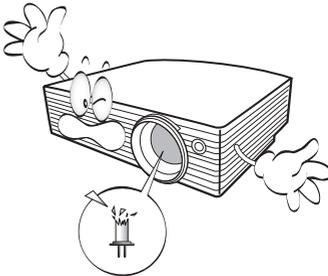
Consignes de sécurité	
<p>1. Veillez lire le présent manuel avant d'utiliser l'appareil pour la première fois. Conservez-le pour toute consultation ultérieure.</p> 	<p>4. N'oubliez pas d'ouvrir l'obturateur ni de retirer le couvercle de la lentille lorsque la lampe du projecteur est allumée.</p> 
<p>2. 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.</p> 	<p>5. Dans certains pays, la tension d'alimentation n'est PAS stable. Ce projecteur est conçu pour fonctionner en toute sécurité à une tension située entre 100 et 240 volts CA. Cependant, une panne n'est pas exclue en cas de hausse ou de baisse de tension de l'ordre de ± 10 volts. Dans les zones où l'alimentation secteur peut fluctuer ou s'interrompre, il est conseillé de relier votre projecteur à un stabilisateur de puissance, un dispositif de protection contre les surtensions ou un onduleur (UPS).</p> 
<p>3. Confiez les opérations d'entretien et de réparation à un technicien qualifié.</p> 	<p>6. Évitez de placer des objets devant la lentille de projection lorsque le projecteur est en cours d'utilisation car ils risqueraient de se déformer en raison de la chaleur ou de provoquer un incendie. Pour éteindre la lampe temporairement, appuyez sur le bouton BLANK (Vierge) du projecteur ou de la télécommande.</p>

Consignes de sécurité (suite)

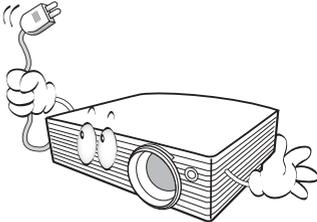
7. La lampe atteint une température très élevée lorsque l'appareil est en cours d'utilisation. Attendez que le projecteur ait refroidi (environ 45 minutes) avant de retirer la lampe pour la remplacer.



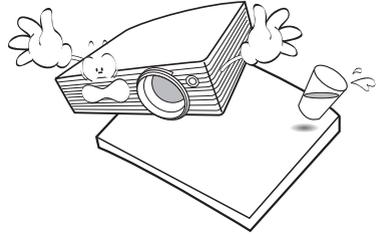
8. N'utilisez pas la lampe au-delà de sa durée de vie nominale. Une utilisation excessive des lampes pourrait entraîner leur éclatement.



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

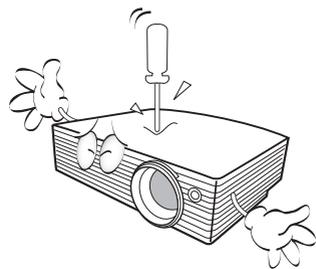


10. Ne posez pas cet appareil sur un chariot, un support ou une table instable. Il risquerait de tomber et d'être sérieusement endommagé.



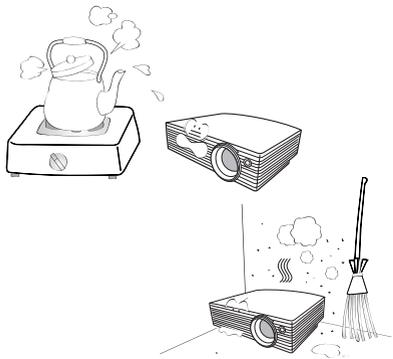
11. N'essayez en aucun cas de démonter l'appareil. Un courant de haute tension circule à l'intérieur de votre appareil. Tout contact avec certaines pièces peut présenter un danger de mort. La seule pièce susceptible d'être manipulée par l'utilisateur est la lampe, elle-même protégée par un couvercle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

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

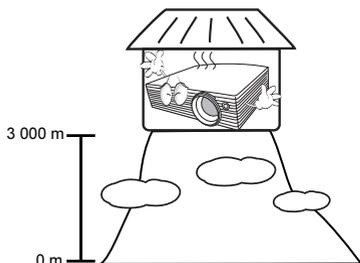


Consignes de sécurité (suite)

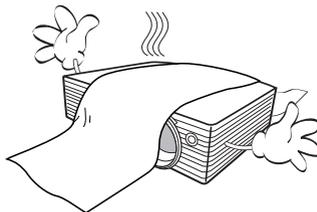
12. Évitez de placer le projecteur dans l'un des environnements ci-dessous.
- Espace réduit ou peu ventilé. L'appareil doit être placé à une distance minimale de 50 cm des murs ; l'air doit pouvoir circuler librement autour du projecteur.
 - Emplacements soumis à des températures trop élevées, par exemple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



- Emplacements situés à proximité d'une alarme incendie.
- Emplacements dont la température ambiante dépasse 40 °C.
- Emplacements situés à plus de 3 000 m d'altitude.

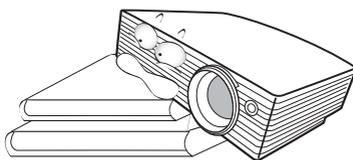


13. N'obstruez pas les orifices de ventilation.
- Ne placez pas le projecteur sur une couverture, de la literie ou toute autre surface souple.
 - Ne recouvrez pas le projecteur avec un chiffon ni aucun autre élément.
 - Ne placez pas de produits inflammables à proximité du projecteur.

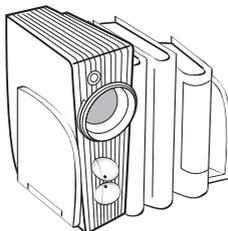


Une importante obstruction des orifices de ventilation peut entraîner une surchauffe du projecteur qui risque alors de prendre feu.

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



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

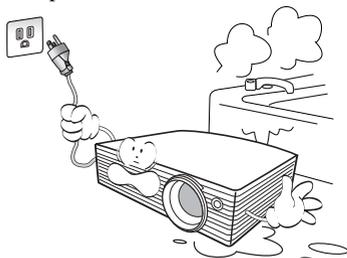


Consignes de sécurité (suite)

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



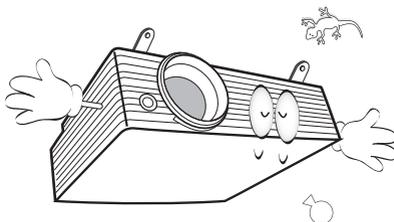
17. Ne placez pas de liquides sur le projecteur, ni à proximité. Tout déversement pourrait être à l'origine d'une panne. Si le projecteur devait être mouillé, débranchez-le de la prise secteur et contactez BenQ pour une réparation.



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



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



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

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 inadaptes.

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

2. Introduction

Caractéristiques du projecteur

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

Il présente les caractéristiques suivantes :

- Correction de la couleur du support de projection permettant la projection sur des surfaces de différents coloris prédéfinis
- Fonction sélectionnable de protection par mot de passe
- Unité compacte et portable
- Réglage automatique d'une simple pression, permettant d'optimiser la qualité de l'image
- Correction trapézoïdale numérique permettant de redonner aux images déformées un aspect normal
- Commande de réglage de l'équilibre des couleurs pour l'affichage de données ou vidéo
- Capacité d'affichage de 16,7 millions de couleurs
- Menus d'affichage à l'écran multilingues
- Choix entre le mode normal et le mode d'économie d'énergie pour réduire la consommation d'énergie
- Composant de compatibilité TVHD (YPbPr)
- Jusqu'à 7 ensembles de modes d'image, offrant des choix multiples quel que soit le type de projection



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

Liste standard des éléments fournis

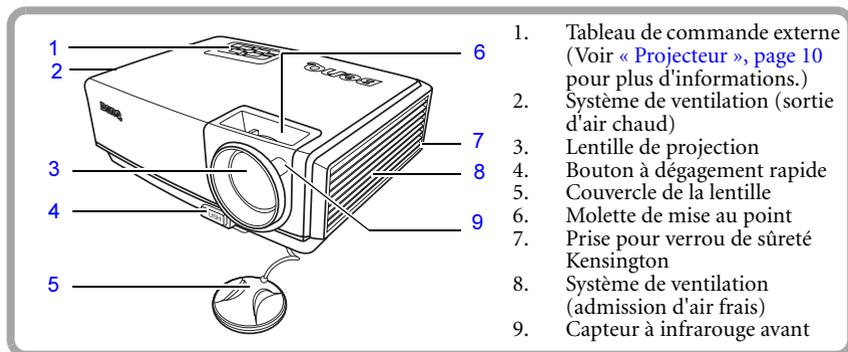
- | | |
|---------------------------------------|--|
| 1. Projecteur | 5. CD multilingue du manuel de l'utilisateur |
| 2. Télécommande de type carte et pile | 6. Câble VGA |
| 3. Manuel de l'utilisateur | 7. Cordon d'alimentation |
| 4. Guide de démarrage rapide | |

Accessoires disponibles en option

- | | |
|------------------------------|--------------------------------|
| 1. Lampe supplémentaire | 3. Présentation Plus |
| 2. Kit de montage au plafond | 4. Sacoche de transport souple |

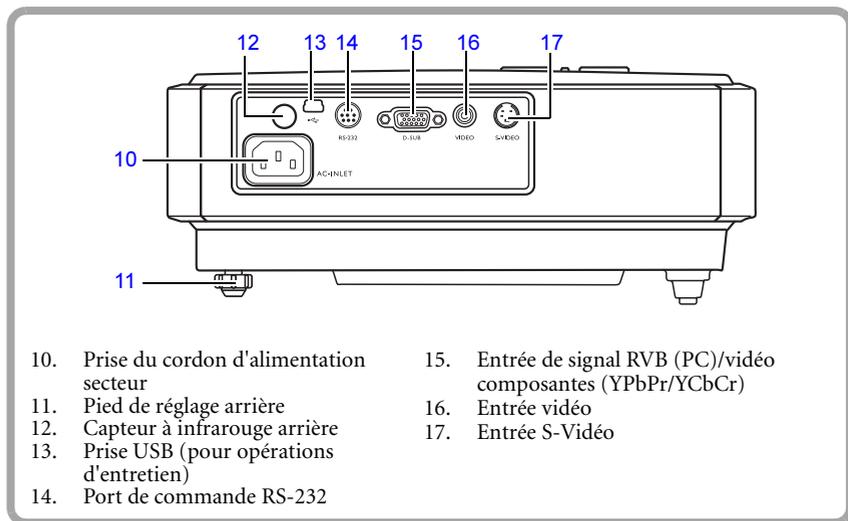
Vue extérieure du projecteur

Face avant / supérieure

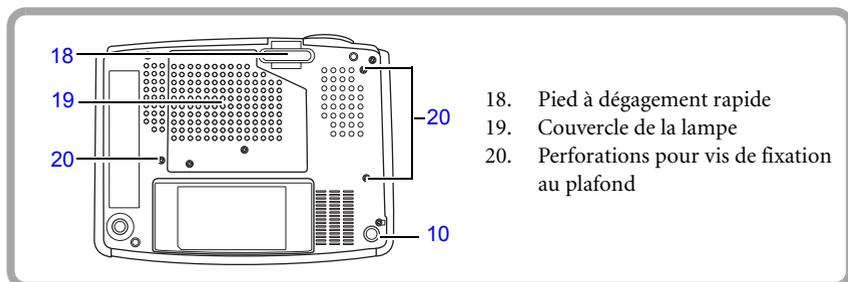


Face arrière

Voir « Connexions », page 17 pour plus d'informations.

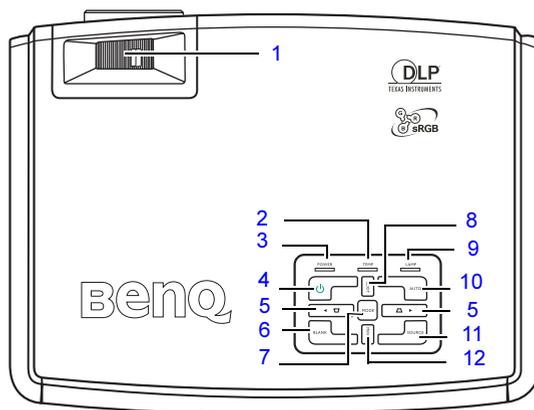


Face inférieure



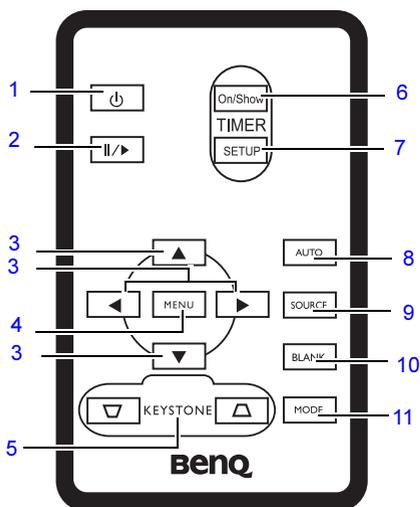
Commandes et fonctions

Projecteur



- Molette de mise au point** (Voir « [Réglage fin de la netteté de l'image](#) », page 26 pour plus d'informations.)
Permet de régler la mise au point de l'image projetée.
- Voyant d'avertissement de surchauffe** (Voir « [Voyants](#) », page 45 pour plus d'informations.)
Le voyant devient rouge et clignote si la température du projecteur est trop élevée.
- Voyant d'alimentation** (Voir « [Voyants](#) », page 45 pour plus d'informations.)
S'allume ou clignote lorsque le projecteur est en cours d'utilisation.
- Power** (Voir « [Mise en marche](#) », page 21 et « [Arrêt du projecteur](#) », page 32 pour plus d'informations.)
Permet d'éteindre et d'allumer le projecteur.
- Boutons fléchés/de correction trapézoïdale** (□ / ◀ Gauche, ▷ / ▶ Droite)
Permet de corriger manuellement la déformation des images due à l'angle de projection.
Sélectionnez les menus souhaités pour appliquer vos réglages.
Voir « [Correction trapézoïdale](#) », page 25 et « [Utilisation des menus OSD d'affichage à l'écran](#) », page 34 pour plus d'informations.
- BLANK** (Voir « [Masquage de l'image](#) », page 31 pour plus d'informations.)
Permet de masquer l'image à l'écran.
- MODE** (Voir « [Sélection d'un mode Image](#) », page 27 pour plus d'informations.)
Permet de sélectionner les préférences de configuration d'image disponibles pour chaque entrée.
- ▲EXIT** (Voir « [Utilisation des menus OSD d'affichage à l'écran](#) », page 34 pour plus d'informations.)
Quitte et enregistre les réglages des menus.
Permet de sélectionner les options souhaitées.
- Voyant d'alimentation** (Voir « [Voyants](#) », page 45 pour plus d'informations.)
Indique l'état de la lampe. S'allume ou clignote lorsqu'un problème se produit au niveau de la lampe.
- AUTO** (Voir « [Réglage automatique de l'image](#) », page 26 pour plus d'informations.)
Détermine automatiquement le meilleur paramétrage pour l'image projetée.
- SOURCE** (Voir « [Changement de signal d'entrée](#) », page 24 pour plus d'informations.)
Permet de sélectionner le signal d'entrée D-Sub/Comp. (Vidéo composantes), S-Vidéo ou Vidéo.
- ▼MENU** (Voir « [Utilisation des menus OSD d'affichage à l'écran](#) », page 34 pour plus d'informations.)
Permet d'activer l'affichage des menus à l'écran.
Permet de sélectionner les options souhaitées.

Télécommande



1. Voir « Mise en marche », page 21 et « Arrêt du projecteur », page 32 pour plus d'informations.
Permet d'éteindre et d'allumer le projecteur.
2. Freeze (Arrêt sur image) (Voir « Arrêt sur image », page 31 pour de plus amples informations.)
Met en pause l'image projetée.
3. Haut, Bas, Gauche, Droite (Voir « Utilisation des menus OSD d'affichage à l'écran », page 34 pour plus d'informations.)
Lorsque l'affichage des menus à l'écran est activé, les touches servent de flèches pour sélectionner les différentes options et effectuer les réglages nécessaires.
4. MENU (Voir « Utilisation des menus OSD d'affichage à l'écran », page 34 pour plus d'informations.)
Permet d'afficher ou de masquer l'affichage des menus à l'écran.

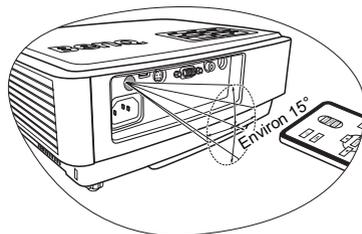
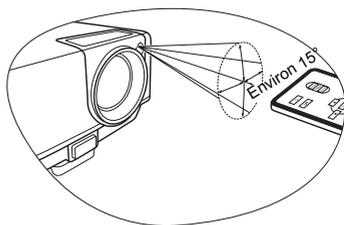
5. Correction trapézoïdale (Voir « Correction trapézoïdale », page 25 pour plus d'informations.)
Permet de corriger manuellement la déformation des images due à l'angle de projection.
6. TIMER On/Show (Voir « Réglage du minuteur de présentation », page 29 pour plus d'informations.)
Permet d'activer ou d'afficher le minuteur à l'écran en fonction des réglages de minuterie que vous avez définis.
7. TIMER SETUP (Voir « Réglage du minuteur de présentation », page 29 pour plus d'informations.)
Permet de définir directement les réglages du minuteur pour la présentation.
8. AUTO (Voir « Réglage automatique de l'image », page 26 pour plus d'informations.)
Détermine automatiquement le meilleur paramétrage pour l'image projetée.
9. SOURCE (Voir « Changement de signal d'entrée », page 24 pour plus d'informations.)
Permet de sélectionner le signal d'entrée D-Sub/Comp. (Vidéo composantes), S-Vidéo ou Vidéo.
10. BLANK (Voir « Masquage de l'image », page 31 pour plus d'informations.)
Permet de masquer l'image à l'écran. Pour afficher à nouveau l'image, appuyez sur n'importe quelle touche de la télécommande.
11. MODE (Voir « Sélection d'un mode Image », page 27 pour plus d'informations.)
Permet de sélectionner les préférences de configuration d'image disponibles pour chaque entrée.

Portée efficace de la télécommande

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

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

- Projection frontale
- Projection arrière

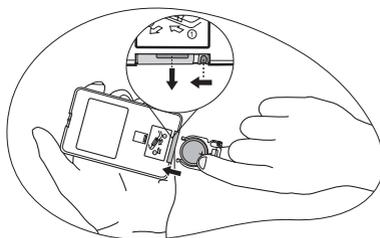


Remplacement de la pile de la télécommande

1. Retirez le support de la pile.

☞ **Suivez les instructions illustrées. Poussez le bras de verrouillage tout en retirant le support de la pile.**

2. Insérez une nouvelle pile dans le support. Veillez à ce que le pôle positif de la pile soit placé vers l'extérieur.
3. Remplacez le support de la pile dans la télécommande.



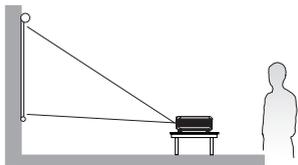
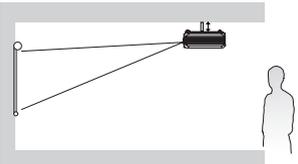
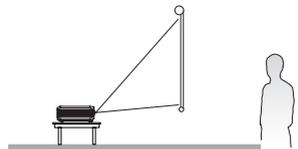
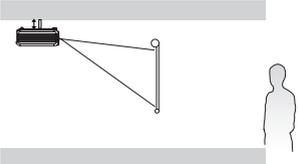
- ⚠ **Évitez tout environnement où la température et l'humidité sont trop élevées.**
- **Si le remplacement de la pile n'a pas été effectué correctement, vous risquez d'endommager la pile.**
- **Remplacez toujours la pile par une pile du même type ou de type équivalent recommandé par le fabricant.**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

3. Positionnement du projecteur

Choix de l'emplacement

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

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

<p>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.</p>	
<p>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.</p> <p>Sélectionnez  dans le menu  Avancée > Miroir après avoir mis le projecteur sous tension.</p>	
<p>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.</p> <p>Sélectionnez  dans le menu  Avancée > Miroir après avoir mis le projecteur sous tension.</p>	
<p>4. Plafond arr. Sélectionnez ce positionnement lorsque le projecteur est fixé au plafond, à l'envers derrière l'écran. Cette configuration nécessite un écran de rétroprojection spécial ainsi que le kit de montage au plafond BenQ.</p> <p>Sélectionnez  dans le menu  Avancée > Miroir après avoir mis le projecteur sous tension.</p>	

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.

Identification de la taille de projection souhaitée

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

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

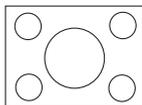


Image hauteur/largeur 4:3 dans une zone d'affichage de hauteur/largeur 4:3

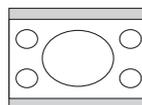


Image adaptée hauteur/largeur 16:9 vers une zone d'affichage de hauteur/largeur 4:3

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

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

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

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

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

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

Vous voyez sur le diagramme de la page 16 que ce type de projection entraîne un décalage vertical de la partie inférieure de l'image projetée par rapport à l'horizontale du projecteur. Lorsque le projecteur est fixé au plafond, il en est ainsi pour la partie supérieure de l'image projetée.

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

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

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

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

1. Sélectionnez votre taille d'écran.
2. Reportez-vous au tableau et sélectionnez la taille qui se rapproche le plus de celle de votre écran dans les colonnes de gauche intitulées [Diagonale d'écran 4:3](#). À partir de cette valeur, cherchez dans la ligne correspondante la distance moyenne de l'écran dans la colonne intitulée [Distance de projection recommandée en mm \(par rapport à l'écran\)](#). Il s'agit de la distance de projection.
3. Sur la même ligne, regardez la valeur indiquée dans la colonne de droite et notez la valeur du décalage vertical. Elle déterminera le positionnement de décalage vertical définitif du projecteur par rapport au bord de l'écran.
4. Il est recommandé de positionner le projecteur perpendiculairement au centre horizontal de l'écran, à une distance de ce dernier déterminée par l'étape 2 ci-dessus, et un décalage déterminé par l'étape 3 ci-dessus.

Par exemple, si vous utilisez un écran de 3 m (120 pouces), la distance de projection moyenne est de 4 800 mm avec un décalage vertical de 183 mm.

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

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

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

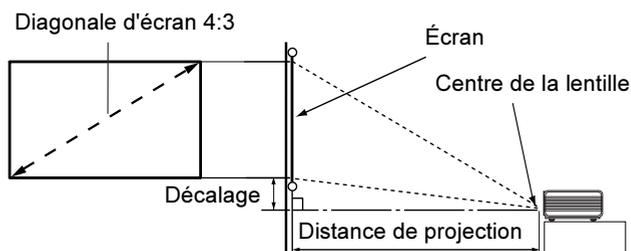
La taille d'écran maximale est limitée par l'espace physique disponible dans votre pièce.

1. Mesurez la distance entre le projecteur et l'endroit où vous souhaitez placer l'écran. Il s'agit de la distance de projection.
2. Reportez-vous au tableau et sélectionnez la distance moyenne la plus proche de votre mesure dans la colonne [Distance de projection recommandée en mm \(par rapport à l'écran\)](#).
3. Regardez la valeur indiquée dans la colonne de gauche, sur la même ligne : vous y trouvez la diagonale d'écran correspondante. Il s'agit de la taille de l'image projetée à cette distance de projection.
4. Sur la même ligne, regardez la valeur indiquée dans la colonne de droite et notez la valeur du décalage vertical. Elle déterminera le positionnement définitif de l'écran par rapport à l'horizontale du projecteur.

Par exemple, si la distance mesurée est de 4,5 m (4 500 mm), la valeur la plus proche dans la colonne [Distance de projection recommandée en mm \(par rapport à l'écran\)](#) est 4 320 mm. Cette ligne indique qu'un écran de 9 pieds (108 pouces) est requis. Si vous ne disposez que des tailles d'écran en centimètres, l'écran mesure 2 743 mm en diagonale.

Dimensions à prendre en compte lors de la projection

Avant de calculer la position adéquate du projecteur, reportez-vous à la section « Dimensions », page 48 pour obtenir les dimensions du centre de la lentille de votre projecteur.



Diagonale d'écran 4:3			Distance de projection recommandée en mm (par rapport à l'écran)	Décalage vertical en mm
Pieds	Pouces	mm		
2,5	30	762	1 200	46
		1 000	1 575	60
3	36	914	1 440	55
		1 500	2 362	88
4	48	1 219	1920	73
		1 500	2 362	88
5	60	1 524	2 400	91
		2 000	3 149	120
6	72	1 829	2 880	110
		2 000	3 149	120
7	84	2 134	3 360	128
		2 500	3 937	150
8	96	2 438	3 840	146
		2 500	3 937	150
9	108	2 743	4 320	165
		3 000	4 724	180
10	120	3 048	4 800	183
		3 500	5 512	209
12	144	3 658	5 760	219
		4 000	6 299	239
15	180	4 572	7 200	274
		5 000	7 874	299
16,7	200	5 080	8 000	305

 Une tolérance de 3 % s'applique à ces chiffres en raison des variations des composants optiques. Si vous avez l'intention d'installer le projecteur de façon permanente, BenQ vous recommande de tester physiquement la taille et la distance de projection à l'emplacement précis d'installation du projecteur avant de l'installer de façon permanente, afin de prendre en compte les caractéristiques optiques de ce projecteur. Cela vous aidera à déterminer la position de montage exacte la mieux adaptée à l'emplacement de votre installation.

4. Connexions

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

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

 Pour les raccordements illustrés ci-dessous, certains câbles ne sont pas fournis avec le projecteur (voir « Contenu de l'emballage », page 8). Vous pouvez vous procurer ces câbles dans les magasins spécialisés en électronique.

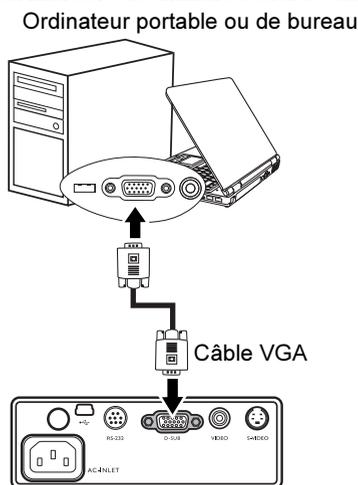
Raccordement à un ordinateur

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

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

1. Connectez une extrémité du câble VGA fourni à la sortie D-Sub de l'ordinateur.
2. Connectez l'autre extrémité de ce câble à l'entrée de signal D-SUB du projecteur.

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



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

Connexion de périphériques vidéo composantes

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

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

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

Meilleure qualité vidéo

La meilleure méthode de connexion vidéo est la vidéo composantes (à ne pas confondre avec la vidéo composite). Les syntoniseurs de TV numérique et les lecteurs de DVD sont équipés de sorties vidéo composantes. Si ces dernières sont disponibles sur vos appareils, elles doivent être préférées à la vidéo composite comme méthode de connexion.

Reportez-vous à la section « [Connexion d'un périphérique vidéo composantes](#) », page 19 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.

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.

Pour plus d'informations concernant la connexion du projecteur à un périphérique S-Vidéo ou à un périphérique vidéo composite, veuillez vous reporter à la section « [Raccordement d'un périphérique S-Vidéo ou d'un périphérique vidéo composite](#) », page 20.

Connexion d'un périphérique vidéo composantes

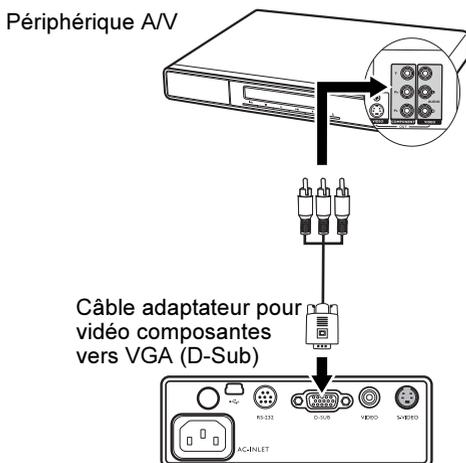
Examinez votre périphérique vidéo composantes pour déterminer s'il est équipé d'une série d'interfaces de sortie vidéo composantes inutilisées :

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

Pour connecter le projecteur à un périphérique vidéo composantes :

1. Munissez-vous du câble adaptateur vidéo composantes (accessoire en option) vers VGA (D-Sub) et connectez l'extrémité dotée de 3 connecteurs de type RCA aux sorties vidéo composantes du périphérique vidéo. Effectuez les branchements en fonction des couleurs : vert/vert, bleu/bleu, rouge/rouge.
2. Connectez l'autre extrémité du câble adaptateur vidéo composantes vers VGA (D-Sub) (doté d'un connecteur de type D-Sub) à la prise D-SUB du projecteur.

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



Si vous souhaitez connecter votre projecteur à un syntoniseur de TV numérique, la résolution suivante est prise en charge :

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

- ☞ **Vidéo composantes est la seule sortie vidéo qui offre une image native de rapport hauteur/largeur 16:9.**
- **Si l'image vidéo sélectionnée ne s'affiche pas lors de la mise sous tension du projecteur et que la source vidéo sélectionnée est correcte, vérifiez que le périphérique vidéo est sous tension et fonctionne correctement. Vérifiez également que les câbles de signal sont bien connectés.**

Raccordement d'un périphérique S-Vidéo ou d'un périphérique vidéo composite

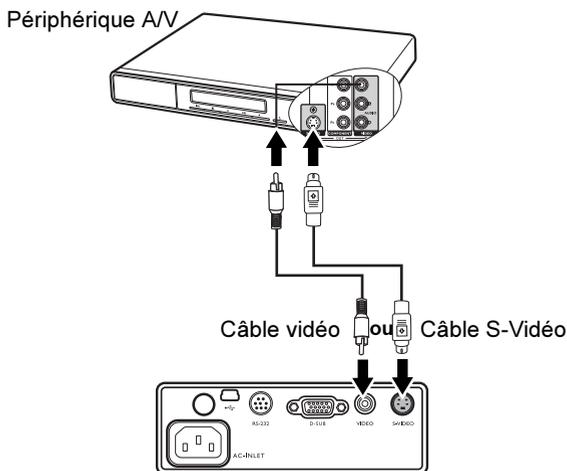
Examinez votre périphérique vidéo pour déterminer s'il est équipé d'une sortie S-Vidéo ou vidéo composite inutilisée :

- 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 ou à un périphérique vidéo composite :

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

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

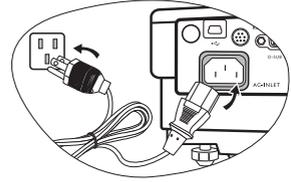


- ☞ Si vous avez déjà établi une connexion vidéo composantes entre le projecteur et le périphérique vidéo, vous n'avez pas besoin d'établir une connexion au périphérique vidéo : cela résulterait en une seconde connexion inutile et de moins bonne qualité. Vous devez connecter le projecteur à ce périphérique à l'aide d'une connexion vidéo composite uniquement dans les cas où aucune entrée vidéo composantes ou S-Vidéo n'est disponible sur le périphérique vidéo (c'est le cas par exemple avec certaines caméras analogiques). Voir « [Connexion de périphériques vidéo composantes](#) », 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.

5. Fonctionnement

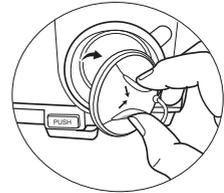
Mise en marche

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.

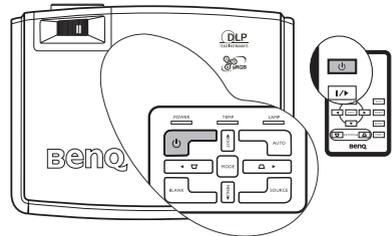


Le cordon d'alimentation utilisé dans l'illustration peut être différent du type de cordon d'alimentation utilisé dans votre pays. Utilisez uniquement le cordon d'alimentation fourni avec votre projecteur ; il est adapté à votre pays.

2. Retirez le couvercle de l'objectif. Si le couvercle n'était pas retiré, la chaleur produite par la lampe du projecteur risquerait de le déformer.



3. Maintenez le bouton **Power** de la télécommande ou du projecteur enfoncé (pendant 2 secondes) pour allumer l'appareil. Le voyant d'alimentation clignote en vert, puis reste allumé une fois le projecteur sous tension.



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

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

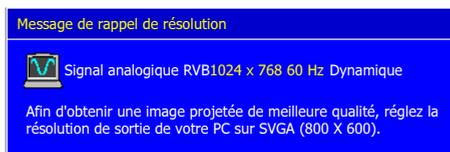
Si le projecteur est encore chaud parce qu'il a été utilisé précédemment, le ventilateur fonctionnera pendant 110 secondes environ avant que la lampe ne s'allume.

4. Si vous êtes invité à entrer un mot de passe, utilisez les flèches pour saisir les quatre chiffres du mot de passe. Voir « [Utilisation de la fonction de mot de passe](#) », page 22 pour plus d'informations.
5. Mettez tous les appareils connectés sous tension.

Le projecteur commence à rechercher des signaux d'entrée. La source d'entrée en cours d'analyse s'affiche au centre de l'écran. Si le projecteur ne détecte pas de signal valide, le message de recherche reste affiché jusqu'à ce que le signal d'une source d'entrée soit détecté.

Vous pouvez également appuyer sur le bouton **SOURCE** du projecteur ou de la télécommande pour sélectionner le signal d'entrée à afficher. Voir « [Changement de signal d'entrée](#) », page 24 pour plus d'informations.

- ☞ Si une entrée PC est sélectionnée et que la résolution n'est pas de 800 x 600, le Message de rappel de résolution ci-dessous s'affiche. Pour une image de meilleure qualité, veuillez régler la résolution du PC sur 800 x 600 comme demandé.



Si la fréquence ou la résolution du signal se situe en dehors des limites acceptées par le projecteur, le message « Out of Range » (Hors de portée) s'affiche à l'écran. 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 49 pour plus d'informations.

Utilisation de la fonction de mot de passe

À des fins de sécurité, le projecteur est doté d'une fonction de protection par mot de passe afin d'empêcher toute utilisation non autorisée. Le mot de passe peut être défini via le menu à l'écran. Pour plus d'informations sur l'utilisation du menu à l'écran, reportez-vous à « [Utilisation des menus OSD d'affichage à l'écran](#) », page 34.

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

Définition d'un mot de passe

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

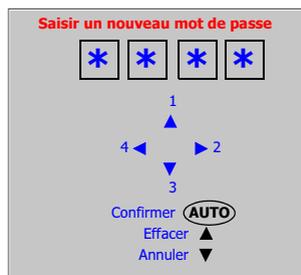
1. Appuyez sur la touche ▼ MENU du projecteur ou sur la touche MENU de la télécommande pour ouvrir le menu OSD d'affichage à l'écran et atteindre le menu



Paramètre > Mot de passe. Sélectionnez Activé en appuyant sur ◀ Gauche/ Droite ▶.

2. Lors de la première activation de la fonction, un message s'affiche à l'écran.
3. Comme illustré ci-contre, les quatre touches fléchées (▲ Haut, ▶ Droite, ▼ Bas, ◀ Gauche) représentent respectivement 4 chiffres (1, 2, 3, 4). Appuyez sur les boutons fléchés pour entrer les quatre chiffres du mot de passe.
4. Quand tous les chiffres sont entrés et que le mot de passe est prêt, appuyez sur AUTO pour confirmer.

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



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

5. Entrez à nouveau le mot de passe pour confirmation.
6. Effectuez l'une des trois étapes suivantes.
 - i. Appuyez sur AUTO pour continuer. Le réglage est terminé lorsque le message « Modification MP terminée » s'affiche à l'écran.
 - ii. Appuyez sur ▲ Haut pour effacer et saisir à nouveau les quatre chiffres.

iii. Appuyez sur ▼ **Bas** pour annuler le paramétrage du mot de passe et revenir au menu.

Pour désactiver la protection par mot de passe, sélectionnez  **Paramètre > Mot de passe** après avoir ouvert le système d'affichage de menus à l'écran. Sélectionnez **Désactivé** en appuyant sur ◀ **Gauche** ou ▶ **Droite**.

 **Bien que la fonction de mot de passe soit désactivée, vous devez conserver le mot de passe à portée de main au cas où vous auriez besoin de modifier ce dernier en saisissant l'ancien mot de passe.**

Oubli du mot de passe

Si la fonction de mot de passe est activée, vous serez invité à entrer les quatre chiffres du mot de passe à chaque mise sous tension du projecteur.

Si vous entrez un mot de passe incorrect, un message d'erreur s'affiche. Pour réessayer, appuyez sur la touche ▲ **Haut**. Si vous n'aviez pas noté le mot de passe dans ce manuel et que vous ne vous en souvenez plus, vous pouvez suivre la procédure de rappel de mot de passe.



Procédure de rappel de mot de passe

Maintenez la touche ▶ **Droite** du projecteur appuyée pendant 3 secondes. Le projecteur affiche quatre jeux de codes à l'écran. Notez le numéroté et éteignez votre projecteur.

Contactez le service d'assistance BenQ local pour le déchiffrer. Vous devrez peut-être fournir une preuve d'achat pour garantir que vous êtes autorisé à utiliser le projecteur.

Modification du mot de passe

1. Appuyez sur la touche ▼ **MENU** du projecteur ou **MENU** de la télécommande pour ouvrir le menu OSD et atteindre le menu  **Paramètre > Modifier MP**.
2. Appuyez sur la touche ◀ **Gauche** ou ▶ **Droite**.
3. Entrez l'ancien mot de passe.
 - i. S'il est correct, vous pouvez saisir un nouveau mot de passe.
 - ii. S'il n'est pas correct, le message « Erreur de mot de passe » s'affiche à l'écran. Appuyez sur la touche ▲ **Haut** pour réessayer ou sur la touche ▼ **Bas** pour annuler.
4. Entrez un nouveau mot de passe.

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

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

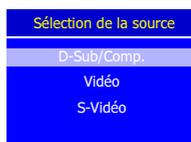
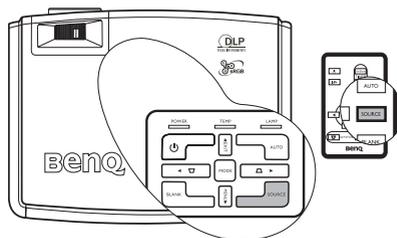
5. Effectuez l'une des trois étapes suivantes.
 - i. Appuyez sur la touche **AUTO** pour confirmer.
 - ii. Appuyez sur la touche ▲ **Haut** pour essayer à nouveau.
 - iii. Appuyez sur la touche ▼ **Bas** pour annuler le paramétrage et revenir au menu.
6. Confirmez le nouveau mot de passe en réintroduisant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

Changement de signal d'entrée

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

Pour passer par le cycle complet des signaux d'entrée disponibles :

1. Appuyez sur la touche **SOURCE** du projecteur ou de la télécommande pour afficher la barre de sélection des sources. Si un signal a été sélectionné, appuyez deux fois sur la touche **SOURCE**. Lorsque vous appuyez la première fois, les informations concernant la source actuellement sélectionnée s'affichent, la seconde fois, la barre de sélection des sources s'affiche.



2. Vous pouvez appuyer manuellement sur **SOURCE** plusieurs fois jusqu'au signal souhaité ou laisser le projecteur rechercher automatiquement le signal disponible. Une fois le signal détecté, les informations concernant la source sélectionnée s'affichent dans le coin inférieur droit de l'écran pendant 3 secondes. Si plusieurs appareils sont connectés au projecteur, vous pouvez appuyer à nouveau sur le bouton pour rechercher un autre signal.

Assurez-vous que la fonction **Balayage sources** du menu  **Avancée** est activée si vous souhaitez que le projecteur recherche automatiquement les signaux. Voir « [Balayage sources](#) », page 38 pour plus d'informations.

Pour éviter une utilisation inutile de la lampe, il est possible d'activer la fonction Arrêt auto. de manière à éteindre automatiquement le projecteur lorsqu'aucun signal n'est détecté après un certain de temps. Pour régler la durée au terme de laquelle la fonction Arrêt auto. s'active,

dans le menu  **Avancée** > **Arrêt auto.**, appuyez sur les touches ◀ **Gauche** / ▶ **Droite** pour définir une durée comprise entre 5 et 20 minutes par paliers de 5 minutes.

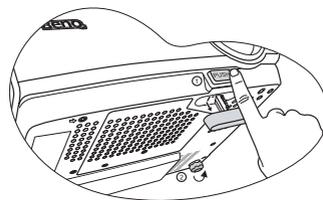
 **Le niveau de luminosité de l'image projetée change en fonction des différents signaux d'entrée. Les présentations informatiques de données (graphiques), utilisant le plus souvent des images statiques, sont généralement plus lumineuses que la vidéo, qui utilise plutôt des images mouvantes (films).**

Le type d'entrée détermine les options disponibles pour un mode de projection. Voir « [Sélection d'un mode Image](#) », page 27 pour plus d'informations.

Ajustement de l'image projetée

Ajustement de l'angle de projection

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



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

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

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

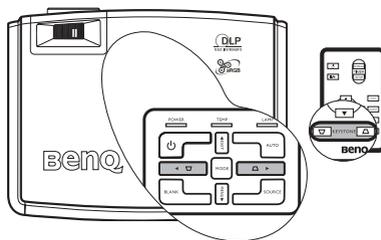
📖 Si l'écran et le projecteur ne sont pas positionnés de manière perpendiculaire l'un par rapport à l'autre, l'image projetée présente une distorsion trapézoïdale sur un axe vertical. Pour corriger ce problème, réglez la valeur du paramètre Trapèze dans le menu Image via le tableau de commande du projecteur ou la télécommande. Voir « Correction trapézoïdale », page 25 pour plus d'informations.

Correction trapézoïdale

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

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

- Appuyez sur la touche ∇ / \triangle de la télécommande pour afficher la barre d'état de correction trapézoïdale Keystone (Trapèze), puis appuyez sur ∇ pour corriger la distorsion trapézoïdale dans la partie supérieure de l'image ou appuyez sur \triangle pour corriger la distorsion trapézoïdale dans la partie inférieure de l'image.
- Appuyez sur la touche \blacktriangledown MENU du projecteur ou la touche MENU de la télécommande. Dans le menu  Image pro > Trapèze, réglez les valeurs en appuyant sur les touches \blacktriangleleft Gauche/ \blacktriangleright Droite de la télécommande jusqu'à obtenir le résultat qui vous convient.



Par exemple,



- Appuyez sur le bouton ▾ du projecteur ou de la télécommande.
- Une fois dans le menu Image pro > Trapèze, appuyez sur la touche ◀ Gauche du projecteur ou de la télécommande.



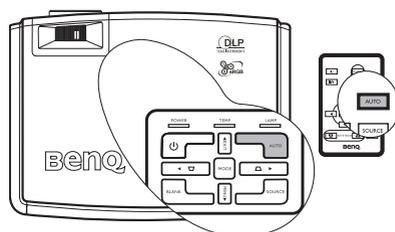
- Appuyez sur le bouton ▲ du projecteur ou de la télécommande.
- Une fois dans le menu Image pro > Trapèze, appuyez sur la touche ▶ Droite du projecteur ou de la télécommande.



Réglage automatique de l'image

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

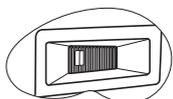
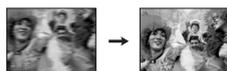
Les informations concernant la source sélectionnée s'affichent dans le coin inférieur droit de l'écran pendant 3 secondes.



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

Réglage fin de la netteté de l'image

Si nécessaire, réglez la netteté de l'image à l'aide de la molette de mise au point.



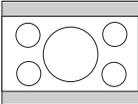
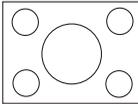
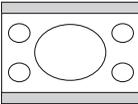
Sélection du rapport hauteur/largeur

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

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

Vous pouvez modifier le rapport hauteur/largeur de l'image projetée (quel que soit l'aspect de la source) en sélectionnant le menu  **Image pro > Rapport haut./larg.** Sélectionnez le rapport hauteur/largeur adapté au format du signal vidéo et à vos besoins d'affichage. Trois rapports hauteur/largeur sont disponibles :

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

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

 **Le rapport hauteur/largeur 16:9 n'est fourni par l'entrée vidéo composantes que lorsqu'il reçoit un signal hauteur/largeur 16:9 approprié. Voir « Connexion d'un périphérique vidéo composantes », page 19 et « Identification de la taille de projection souhaitée », page 14 pour plus d'informations.**

Optimisation de l'image

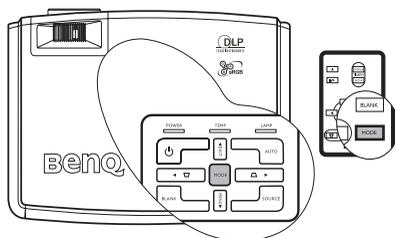
Sélection d'un mode Image

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

Pour sélectionner le mode souhaité, suivez l'une des procédures suivantes.

- Appuyez plusieurs fois sur la touche **MODE** de la télécommande ou du projecteur jusqu'à sélectionner le mode souhaité.
- Dans le menu  **Image > Mode Image**, appuyez sur les touches **◀ Gauche/ ▶ Droite** pour sélectionner le mode souhaité.

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



Entrée de signal PC

1. **Mode Dynamique (Par défaut)** : optimise la luminosité de l'image projetée. Ce mode est adapté aux environnements où une grande luminosité est requise, comme les pièces bien éclairées.
2. **Mode Présentation** : conçu pour les présentations. Dans ce mode, la luminosité est soulignée afin de s'adapter aux couleurs des ordinateurs fixes et portables.
3. **Mode sRGB** : il permet d'optimiser la pureté des couleurs RVB afin d'obtenir des images naturelles, quelle que soit la luminosité sélectionnée. Il est recommandé pour afficher les photos prises avec un appareil photo compatible sRGB et correctement calibré, ainsi que pour afficher des applications informatiques graphiques et de dessin de type AutoCAD.
4. **Mode Cinéma** : ce mode est adapté pour les films et clips vidéo hauts en couleur issus d'appareils photos ou de vidéos numériques par l'intermédiaire de l'entrée du PC, pour un meilleur affichage dans les environnements obscurs (peu éclairés).

Entrée de signal YPbPr/S-Vidéo/Vidéo

1. **Mode Standard** : ce mode est adapté pour les films et clips vidéo hauts en couleur issus d'appareils photos ou de vidéos numériques.
2. **Mode Dynamique** : idéal pour les jeux vidéo dans un environnement normalement éclairé.
3. **Mode Cinéma** : recommandé pour la projection de films sombres ou de films DVD dans un environnement de home cinéma ou de salon obscur (peu éclairé).

Utilisation de la fonction Couleur du support de projection

Il est possible que votre support de projection ou votre écran ne soit pas blanc. Dans ce cas, la fonction Couleur du support de projection permet de corriger la couleur de l'image afin d'éviter les éventuelles différences de couleur entre l'image source et l'image projetée.

Pour utiliser cette fonction, dans le menu  **Image > Couleur du support de projection**, appuyez sur les touches ◀ **Gauche**/ ▶ **Droite** pour sélectionner la couleur la plus proche de celle de la surface de projection. Vous avez le choix entre les couleurs suivantes : Voyant orange, Rose, Vert, Bleu, et Tableau noir.

Réglage fin de la qualité de l'image

Les réglages suivants sont disponibles à partir du menu  **Image**. Mettez en surbrillance l'élément à régler en appuyant sur les touches ▲ **Haut**/ ▼ **Bas** puis sur les touches ◀ **Gauche**/ ▶ **Droite** pour effectuer vos réglages selon vos besoins.

Réglage de la Luminosité

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



Réglage du Contraste

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



Sélection d'une Température des couleurs

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.

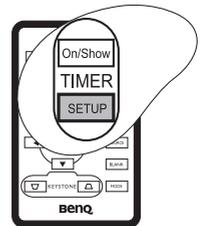
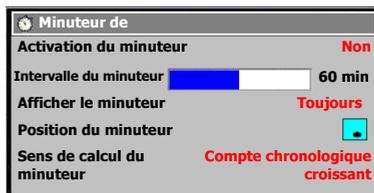
Autres réglages

Vous pouvez également trouver d'autres sélections de réglage de la qualité de l'image dans le menu  Image. Voir « Menu Image », page 35 pour plus d'informations.

Réglage du minuteur de présentation

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

1. Appuyez sur la touche **TIMER SETUP** de la télécommande ou accédez au menu  **Avancée > Minuteur de présentation** et appuyez sur les touches **◀ Gauche/ ▶ Droite** pour afficher la page Minuteur de présentation.



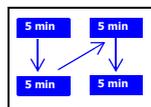
2. Appuyez sur la touche **▼ Bas** pour mettre en surbrillance le réglage Intervalle du minuteur, puis choisissez l'intervalle du minuteur en appuyant sur les touches **◀ Gauche/ ▶ Droite**. Cette durée peut être comprise entre 5 et 30 minutes (par paliers de 5 minutes).

 Si le minuteur est déjà activé, il se réinitialise à chaque fois que le réglage Intervalle du minuteur est redéfini.

- Appuyez sur la touche ▼ Bas pour mettre en surbrillance le réglage Afficher le minuteur, puis choisissez si vous souhaitez que le minuteur s'affiche à l'écran en appuyant sur les touches ◀ Gauche/Droite ▶ .

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

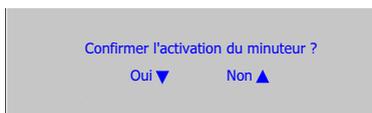
- Appuyez sur la touche ▼ Bas pour mettre en surbrillance le réglage Position du minuteur, puis choisissez l'emplacement du minuteur en appuyant sur les touches ◀ Gauche/ ▶ Droite.
Coin supérieur gauche → coin inférieur gauche → coin supérieur droit → coin inférieur droit



- Appuyez sur la touche ▼ Bas pour mettre en surbrillance le réglage Sens de calcul du minuteur, puis sélectionnez le sens de compte souhaité en appuyant sur les touches ◀ Gauche/ ▶ Droite.

Sélection	Description
Compte chronologique croissant	Avance en augmentant de 0 à l'heure prédéfinie.
Compte à rebours	Décroit en comptant à rebours de l'heure prédéfinie à 0.

- Appuyez sur la touche ▲ Haut pour mettre en surbrillance Activation du minuteur, puis appuyez sur les touches ◀ Gauche/ ▶ Droite. Un message de confirmation s'affiche.

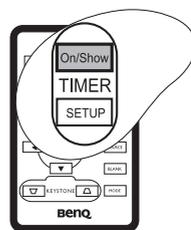


- Appuyez sur la touche ▼ Bas pour confirmer votre choix. Le message suivant s'affiche à l'écran : « Le minuteur est activé ! ». Le compte débute dès que le minuteur est activé. Pour désactiver le minuteur, recommencez les étapes 1, 6 et 7. Le message suivant s'affiche à l'écran : « Le temps est écoulé ! ».

Comment utiliser le bouton TIMER On/Show ?

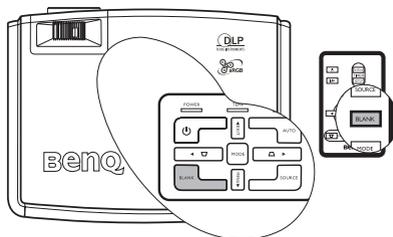
Il s'agit d'une touche multifonction.

- Si vous appuyez sur cette touche alors que le minuteur de présentation est désactivé, un message de confirmation s'affiche. Vous pouvez décider d'activer ou non le minuteur en suivant les instructions à l'écran.
- Si vous appuyez sur cette touche alors que le minuteur est déjà activé et masqué, celui-ci s'affiche à l'écran.
- Si vous appuyez sur cette touche alors que le minuteur est déjà activé et affiché à l'écran, il ne se produit rien.



Masquage de l'image

Pour attirer l'attention du public sur le présentateur, vous pouvez utiliser le bouton **BLANK** pour masquer l'image à l'écran. Pour afficher à nouveau l'image, appuyez sur n'importe quelle touche du projecteur ou de la télécommande. Lorsque l'image est masquée, le message « **BLANK** » (Vierge) s'affiche dans le coin inférieur droit de l'écran.



Vous pouvez définir la durée d'inactivité dans

le menu  **Paramètre > Minuteur**

d'**inactivité** et faire en sorte que le projecteur revienne automatiquement à l'image après une période donnée lorsque aucune action n'est effectuée sur l'écran vierge. Cette durée peut être comprise entre 0 et 30 minutes (par paliers de 5 minutes). Si vous sélectionnez 0 minute, la fonction est désactivée.

 **Notez qu'une fois que vous avez appuyé sur « BLANK », le projecteur passe automatiquement en mode économique.**

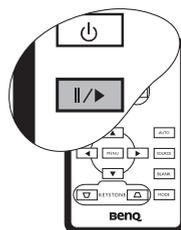
 **Évitez de placer des objets devant la lentille de projection lorsque le projecteur est en cours d'utilisation car ils risqueraient de se déformer en raison de la chaleur ou de provoquer un incendie.**

Arrêt sur image

Pour figer l'image, appuyez sur le bouton  de la télécommande.

L'icône  s'affiche alors dans le coin inférieur droit de l'écran. Pour désactiver cette fonction, appuyez sur la touche  de la télécommande ou sur la touche **SOURCE** du projecteur. Notez que si vous appuyez sur la touche **SOURCE**, la source d'entrée sera également modifiée.

Même si l'image est figée à l'écran, la lecture des images se poursuit sur le magnétoscope ou autre appareil.



Fonctionnement en altitude

Nous vous conseillons d'utiliser le Mode d'altitude si vous vous trouvez dans un environnement situé entre 1 500 et 3 000 mètres au-dessus du niveau de la mer et à des températures comprises entre 0 °C et 35 °C.

 **N'utilisez pas le Mode d'altitude si vous vous trouvez dans un environnement aux températures comprises entre 0 °C et 35 °C, mais à une altitude de 0 à 1 500 mètres. Si vous activez ce mode dans de telles conditions, votre projecteur sera refroidi de manière excessive.**

Pour activer le Mode d'altitude, dans le menu  Avancée > Mode d'altitude, sélectionnez Activé en appuyant sur les touches ◀ Gauche/ ▶ Droite du projecteur ou de la télécommande. Un message de confirmation s'affiche. Appuyez sur la touche ▼ Bas.

Nous vous conseillons d'utiliser le Mode d'altitude et de l'activer à chaque fois que vous vous trouvez à une altitude supérieure à 1 500 m.

Confirmer l'activation du Mode d'altitude ?

Oui ▼ Non ▲

Lors de la prochaine mise sous tension du projecteur, un message de rappel (comme illustré ci-dessous) sera affiché.

État actuel

Mode d'altitude Activé

Ce mode protège le projecteur en cas d'utilisation dans des conditions extrêmes et peut être à l'origine d'une accélération des ventilateurs.

Si vous sélectionnez le « Mode d'altitude », le niveau sonore de fonctionnement peut être plus élevé en raison de la vitesse de ventilation nécessaire à l'amélioration du système de refroidissement et des 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.

Arrêt du projecteur

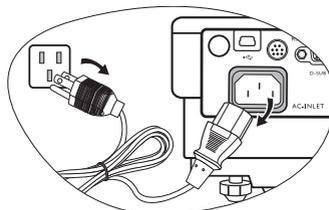
1. Appuyez sur  Power. Un message apparaît. Appuyez une seconde fois sur  Power pour éteindre le projecteur.
2. Le voyant de l'alimentation clignote en orange, la lampe de projection s'éteint et les ventilateurs continuent à tourner pendant environ 110 secondes pour refroidir le projecteur.



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

3. Si vous ne comptez pas utiliser le projecteur pendant longtemps, veillez à débrancher le cordon d'alimentation de la prise murale.

 **Ne débranchez pas le cordon d'alimentation avant que la mise hors tension du projecteur soit totalement terminée, ni pendant la procédure de refroidissement du projecteur (110 secondes).**



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

Utilisation des menus

Système de menus

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

Fonctions disponibles en fonction des différents types de signaux...			
Sous-menu	PC	Vidéo / S-Vidéo	Vidéo composantes
 Image	<ul style="list-style-type: none"> • Mode Image • Couleur du support de projection • Température des couleurs • Luminosité • Contraste 	<ul style="list-style-type: none"> • Mode Image • Couleur du support de projection • Température des couleurs • Luminosité • Contraste • Couleurs • Teinte* • Netteté 	
 Image pro	<ul style="list-style-type: none"> • Dim. auto • Rapport haut./larg. • Trapèze • Position H • Position V • Phase • Taille H 	<ul style="list-style-type: none"> • Dim. auto • Rapport haut./larg. • Trapèze 	
 Paramètre	<ul style="list-style-type: none"> • Délai OSD • Minuteur d'inactivité • Mot de passe • Modifier MP • Réinitialiser 		
 Avancée	<ul style="list-style-type: none"> • Miroir • Balayage sources • Langue • Écran de veille • Mode d'altitude • Arrêt auto. • Mode économique • Minuteur de présentation 		
 Informations	<ul style="list-style-type: none"> • Source • Résolution • Mode Image • Équivalent heures lampe 	<ul style="list-style-type: none"> • Source • Système • Mode Image • Équivalent heures lampe 	<ul style="list-style-type: none"> • Source • Résolution • Mode Image • Équivalent heures lampe

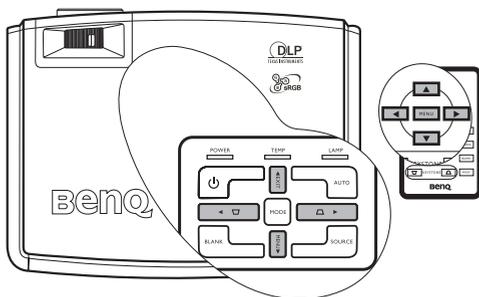
*Lorsqu'un signal Vidéo ou S-Vidéo est connecté, cette fonction n'est disponible qu'avec le système NTSC sélectionné.

Utilisation des menus OSD d'affichage à l'écran

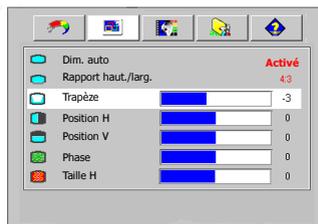
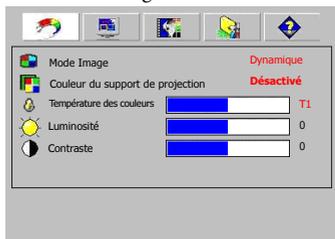
Le projecteur offre une fonction d'affichage des menus à l'écran permettant d'effectuer différents réglages et paramétrages.

Les menus sont disponibles en 17 langues. (Reportez-vous à la page « [Langue](#) », page 38 pour plus d'informations.)

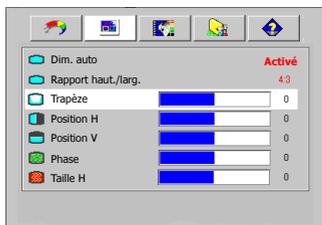
L'exemple suivant décrit le réglage du paramètre **Trapèze**.



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



2. Utilisez les boutons ◀ Gauche/ ▶ Droite du projecteur ou de la télécommande pour sélectionner le menu  **Image pro**.
3. Appuyez sur les touches ▲ Haut/ ▼ Bas du projecteur ou de la télécommande pour sélectionner **Trapèze**.
5. Appuyez plusieurs fois de suite sur la touche ▲ EXIT du projecteur ou appuyez sur la touche MENU de la télécommande pour quitter et enregistrer les paramètres.



Menu Image

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

FONCTION (valeur ou paramètre par défaut)	DESCRIPTION
Mode Image (PC : Dynamique ; YPbPr/S-Vidéo/ Vidéo : Standard)	Les modes de projection prédéfinis vous permettent d'optimiser le réglage de l'image en fonction du type de programme que vous souhaitez projeter.  Vous pouvez utiliser le bouton Mode de la télécommande pour sélectionner un mode de projection prédéfini. Voir « Sélection d'un mode Image », page 27 pour plus d'informations.
Couleur du support de projection (Désactivé)	Corrigez la couleur de l'image projetée si le support de projection n'est pas blanc.
Température des couleurs (dépend du Mode Image sélectionné)	Quatre réglages de température de couleurs sont disponibles. Voir « Sélection d'une Température des couleurs », page 29 pour plus d'informations.
Luminosité (dépend de la source d'entrée sélectionnée)	Règle la luminosité de l'image. Voir « Réglage de la Luminosité », page 28 pour plus d'informations.
Contraste (dépend de la source d'entrée sélectionnée)	Ajuste la gradation entre les zones sombres et claires de l'image. Voir « Réglage du Contraste », page 29 pour plus d'informations.
Couleurs (dépend de la source d'entrée sélectionnée)	Augmente ou réduit l'intensité des couleurs de l'image.
Teinte (50)	Règle les teintes des couleurs de l'image. Plus la valeur est élevée, plus l'image tire vers le rouge. Plus la valeur est faible, plus l'image tire vers le vert.  Lorsqu'un signal Vidéo ou S-Vidéo est connecté, cette fonction n'est disponible qu'avec le système NTSC sélectionné.
Netteté (15)	Ajuste l'image pour qu'elle s'affiche de façon plus nette ou plus floue.

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/paramètre par défaut)	DESCRIPTION
Dim. auto (Activé)	<p>Redimensionne automatiquement la résolution en pixels du signal d'entrée pour respecter la résolution native du projecteur.</p> <p>Activ. : la résolution en pixels du signal d'entrée est convertie pour respecter la résolution native du projecteur (800 × 600). Pour les signaux d'entrée dont la résolution est moins importante, les espaces entre les pixels sont interpolés avant que l'image soit projetée. Ceci peut avoir une incidence sur la clarté de l'image.</p> <p>Désact. : l'image est projetée selon sa résolution d'origine, sans conversion de pixels. Pour les signaux d'entrée avec de plus faibles résolutions, l'image projetée s'affiche plus petite que si elle était redimensionnée en plein écran. Si nécessaire, vous pouvez approcher le projecteur de l'écran pour agrandir la taille de l'image. Après l'avoir rapproché de l'écran, il se peut que vous deviez remettre le projecteur au point.</p>
Rapport haut./larg. (Natif)	<p>Trois options permettent de définir le rapport hauteur/largeur de l'image en fonction de votre source de signal d'entrée.</p> <p>Voir « Sélection du rapport hauteur/largeur », page 26 pour plus d'informations.</p>
Trapèze (0)	<p>Corrige la distorsion trapézoïdale. Voir « Correction trapézoïdale », page 25 pour plus d'informations.</p>
Position H (0)	<p>Permet de régler la position horizontale de l'image projetée.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">   </div>
Position V (0)	<p>Permet de régler la position verticale de l'image projetée.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">   </div>
Phase (dépend de la source d'entrée sélectionnée)	<p>Permet de régler l'horloge de l'entrée vidéo pour une synchronisation du signal vidéo. Cela permet de réduire la distorsion de l'image due au paramétrage de certains jeux vidéo.</p> 
Taille H (0)	<p>Règle la largeur horizontale de l'image.</p>

Menu Paramètre

FONCTION (valeur ou paramètre par défaut)	DESCRIPTION
Délai OSD (20)	Détermine le temps d'attente avant la désactivation de l'affichage OSD lorsque vous n'actionnez aucun bouton. Ce délai peut être défini entre 5 et 100 secondes.
Minuteur d'inactivité (20)	Permet de définir la durée d'inactivité de l'affichage lorsque la fonction Durée inact. est activée. Une fois la durée écoulée, l'image réapparaît à l'écran.
Mot de passe (Désactivé)	<p>L'utilisation de cette fonction est optionnelle. Sélectionner Activ. permet de restreindre l'utilisation du projecteur aux personnes connaissant le mot de passe. Lors de la première activation de la fonction, vous devez définir un mot de passe. Pour plus d'informations, voir « Utilisation de la fonction de mot de passe », page 22. Une fois le mot de passe défini et cette fonction activée, le projecteur est protégé par mot de passe. Les utilisateurs qui ne le connaissent pas ne peuvent pas utiliser le projecteur.</p> <p> Il serait gênant d'activer la fonction de mot de passe et d'oublier ensuite votre mot de passe. Imprimez ce manuel (si nécessaire) et notez-y le mot de passe choisi, puis conservez-le dans un endroit sûr afin de pouvoir le consulter en cas de besoin.</p> <p>Vous pouvez introduire le mot de passe via les boutons du projecteur ou de la télécommande.</p> <p> Les chiffres saisis s'affichent à l'écran sous la forme d'astérisques.</p>
Modifier MP	Vous serez invité à entrer le mot de passe avant de pouvoir le modifier. Pour plus d'informations, voir « Utilisation de la fonction de mot de passe », page 22.
Réinitialiser (Non)	<p>Rétablit les paramètres par défaut.</p> <p> Les réglages suivants sont cependant conservés : Miroir, Langue, Mot de passe, Mode d'altitude, Phase, Position H, Position V et Taille H.</p>

Menu Avancée

FONCTION (valeur ou paramètre par défaut)	DESCRIPTION (valeur ou paramètre par défaut)
Miroir 	Vous pouvez installer le projecteur au plafond, derrière un écran ou encore l'associer à un ou plusieurs miroirs. Dans le cas d'un montage au plafond, contactez votre revendeur pour obtenir des informations sur le support adéquat (disponible en option). Voir « Choix de l'emplacement », page 13 pour plus d'informations.
Balayage sources (Activé)	Détermine si le projecteur détecte automatiquement les signaux d'entrée. Lorsque le balayage des sources est sur On (Activé), le projecteur effectue un balayage des signaux d'entrée jusqu'à obtention d'un signal. Si cette fonction n'est pas activée, le projecteur sélectionne le dernier signal d'entrée utilisé. La valeur par défaut est RVB .
Langue (anglais)	Permet le réglage de la langue d'affichage des menus à l'écran. Vous pouvez choisir parmi les 17 langues suivantes : anglais (par défaut), français, allemand, italien, espagnol, russe, chinois traditionnel, chinois simplifié, japonais, coréen, suédois, néerlandais, turc, tchèque, portugais, thaï et polonais.
Écran de veille (logo BenQ)	Permet de sélectionner le logo à afficher lors de la phase de démarrage du projecteur. Trois modes sont disponibles : logo BenQ, écran noir et écran bleu.
Mode d'altitude (Désactivé)	Ce mode convient à l'utilisation du projecteur dans des zones de températures élevées ou en altitude. Voir « Fonctionnement en altitude », page 31 pour plus d'informations.
Arrêt auto. (Désactivé)	Cette fonction permet au projecteur de s'éteindre automatiquement si aucun signal d'entrée n'est détecté après un certain temps. Voir « Changement de signal d'entrée », page 24 pour plus d'informations.
Mode économique (Désactivé)	Utilisez ce mode pour réduire le bruit de l'appareil et la consommation de 20 %. Si ce mode est activé, l'émission lumineuse est réduite, ce qui crée des images plus sombres.  Configurer le projecteur en mode économique étend la fonction de fermeture automatique du compteur horaire de la lampe. Pour plus d'informations sur le calcul du nombre d'heures de la lampe, reportez-vous à la section « Calcul du nombre d'heures de la lampe », page 41.

Minuteur de présentation	Permet de rappeler au présentateur la durée de la présentation afin qu'il puisse la respecter. Voir « Réglage du minuteur de présentation », page 29 pour plus d'informations.
	Activation du minuteur (Désactivé) : Permet d'activer ou de désactiver le minuteur.
	Intervalle du minuteur (60 min.) : Permet de définir une durée de présentation donnée.
	Afficher le minuteur (Toujours) : Permet de définir si le minuteur est affiché ou non à l'écran.
	Position du minuteur () : Permet de définir l'emplacement où le minuteur s'affiche à l'écran.
Sens de calcul du minuteur (Compte chronologique croissant) : Permet de définir le sens dans lequel le temps est compté (ordre croissant ou à rebours).	

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

6. Entretien

Entretien du projecteur

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

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

Nettoyage de la lentille

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

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

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

Nettoyage du boîtier du projecteur

Avant de nettoyer le boîtier, mettez le projecteur hors tension de la manière indiquée à « Arrêt du projecteur », page 32, puis débranchez le cordon d'alimentation.

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

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

Entreposage du projecteur

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

- Assurez-vous que la température et l'humidité de l'emplacement de stockage sont conformes aux valeurs recommandées pour l'appareil. Veuillez vous reporter à « Caractéristiques », page 48 ou consulter votre revendeur sur la portée.
- Rentez 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 une sacoche de transport, qu'il est possible de vous procurer chez votre revendeur BenQ.

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
= 1 (heures d'utilisation en mode économique) + 3/2 (heures d'utilisation en mode normal)

 **Voir « Mode économique », page 38 pour plus d'informations sur le mode économique.**

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

Message d'avertissement

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

Pour de plus amples informations sur les avertissements du projecteur, reportez-vous à la section « Voyants », page 45.

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

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

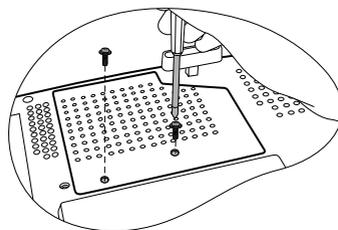
Message	État
 	Le nombre (équivalent) d'heures de la lampe a atteint 2 000 heures. Pour un résultat optimal, installez une nouvelle lampe. Si le projecteur fonctionne généralement en mode d'économie d'énergie (voir « Mode économique », page 38), il peut continuer à fonctionner jusqu'à ce que l'avertissement de 2 950 heures apparaisse.
 	Le nombre (équivalent) d'heures de la lampe a atteint 2 950 heures. Vous devriez remplacer la lampe pour éviter que le projecteur ne s'éteigne si celle-ci arrive en fin de vie.
 	Le nombre (équivalent) d'heures de la lampe a atteint 3 000 heures. Le message clignote au centre de l'écran pendant 30 secondes environ et le voyant de la lampe reste allumé en rouge pendant 40 secondes. Il est conseillé de remplacer la lampe lorsqu'elle a atteint cette durée de vie. La lampe est un consommable. Plus la durée totale d'utilisation de la lampe est élevée, plus la luminosité de la lampe faiblit. Ce phénomène est tout à fait normal. La lampe peut être remplacée dès que vous remarquez une diminution significative de la luminosité. Si la lampe n'a pas été remplacée avant, vous devez le faire après 3 000 heures d'utilisation.

 <div style="border: 1px solid gray; padding: 5px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> <p style="color: red; font-size: small;">Durée d'utilisation de la lampe dépassée</p> <p style="color: blue; font-size: x-small;">Remplacer la lampe (reportez-vous au manuel de l'utilisateur)</p> <p style="color: blue; font-size: x-small;">Puis réinitialiser le compteur horaire de la lampe</p> </div>	<p>Si ce message d'avertissement apparaît, le projecteur s'éteint dans les 40 secondes. La lampe DOIT être remplacée pour que le projecteur puisse fonctionner correctement.</p>
--	---

Remplacement de la lampe

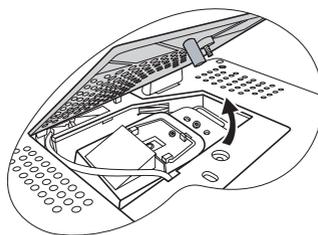
- ⚠ • **Pour éviter tout risque d'électrocution, mettez toujours le projecteur hors tension et débranchez le cordon d'alimentation avant de procéder au remplacement de la lampe.**
- **Pour éviter de vous brûler, laissez le projecteur refroidir pendant 45 minutes au moins avant de procéder au remplacement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

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

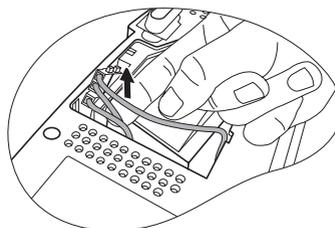


3. Retirez le couvercle de la lampe du projecteur.

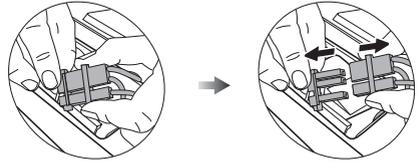
⚠ **Refermez toujours le couvercle de la lampe avant de mettre l'appareil sous tension.**



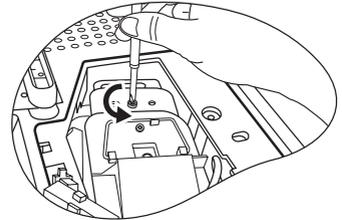
4. Retirez les fils de la lampe de leur emplacement.



5. Débranchez le connecteur de la lampe en l'enfonçant dans le projecteur et en tirant vers le haut.



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



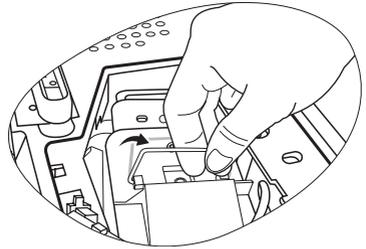
7. Levez la poignée de sorte qu'elle soit placée verticalement. Tirez doucement sur la poignée pour retirer la lampe du projecteur.



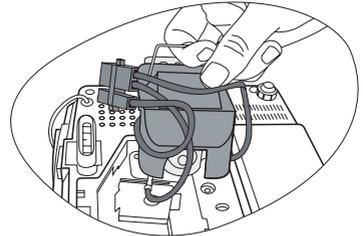
- **Si vous tirez trop vite, la lampe pourrait casser et du verre pourrait tomber dans le projecteur.**

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

- **N'introduisez pas vos mains à l'intérieur du projecteur après avoir retiré la lampe. Vous risqueriez de toucher des composants optiques du boîtier et du même coup de provoquer une irrégularité des couleurs ou une distorsion de l'image projetée.**



8. Comme indiqué sur l'illustration, présentez d'abord la nouvelle lampe, alignez-la avec le compartiment du projecteur, puis insérez-la entièrement dans le projecteur.



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

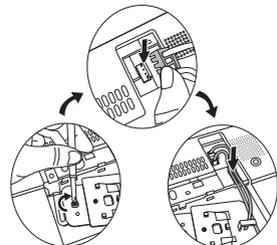


- **Une vis mal serrée peut être à l'origine d'une mauvaise connexion, susceptible d'entraîner des dysfonctionnements au niveau du projecteur.**

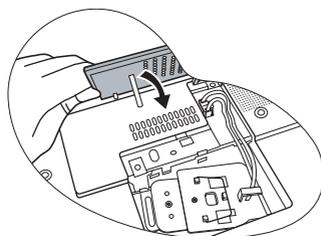
- **Ne serrez pas la vis excessivement.**

10. Branchez le connecteur de la lampe au projecteur.

11. Remettez en place les fils de la lampe.



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

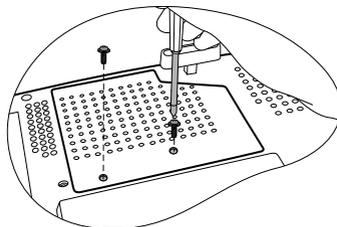


13. Serrez la vis qui tient le couvercle de la lampe.



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

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



14. Redémarrez le projecteur.



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

15. Réinitialisation du compteur de la lampe



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

- i. Maintenez la touche ▲ Up du projecteur appuyée pendant 5 secondes pour afficher le nombre total d'heures d'utilisation de la lampe.
- ii. Appuyez sur la touche AUTO du projecteur ou de la télécommande pour remettre le nombre d'heures de la lampe à zéro.
- iii. Attendez 5 secondes environ que l'affichage disparaisse.



Informations relatives à la température

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

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

Éteignez le projecteur et consultez un réparateur agréé. Pour de plus amples informations, voir « Voyants », page 45.

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			
			Le projecteur vient d'être connecté à une prise secteur.
	-	-	Mode veille.
	-	-	Mise en marche.
	-	-	Fonctionnement normal.
	-	-	1. 90 secondes de refroidissement sont nécessaires au projecteur car il n'a pas été correctement mis hors tension et la phase de refroidissement n'a pas eu lieu. Ou 2. Le projecteur doit refroidir pendant 90 secondes après sa mise hors tension.
	-	-	Le projecteur s'est éteint automatiquement. Si vous tentez de redémarrer votre projecteur, celui-ci va de nouveau s'éteindre. En pareil cas, contactez votre revendeur.
Événements - lampe			
	-		Le projecteur s'est éteint automatiquement. Si vous tentez de redémarrer votre projecteur, celui-ci va de nouveau s'éteindre. En pareil cas, contactez votre revendeur.
-	-		1. 90 secondes de refroidissement sont nécessaires au projecteur. Ou 2. En pareil cas, contactez votre revendeur.

Voyant			État et description
Power (Alimentation)	Temp (Température)	Lampe	
Événements thermiques			
-	R	-	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.
-	R	R	
-	R	G	
	R	O	
R	R	R	
R	R	G	
R	R	O	
G	R	R	
G	R	G	
G	R	O	
O	R	R	
O	R	G	
O	R	O	
-	G	R	
-	G	G	

7. Dépannage

⑦ Le projecteur ne s'allume pas.

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

⑦ Pas d'image

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

⑦ Image brouillée

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

⑦ La télécommande ne fonctionne pas

Origine	Solution
La batterie est usée.	Remplacez la batterie par une batterie neuve.
Il y a un obstacle entre la télécommande et l'appareil.	Retirez l'obstacle.
Vous vous tenez trop loin du projecteur.	Tenez-vous à moins de 6 mètres du projecteur.

⑦ Le mot de passe est incorrect

Origine	Solution
Vous ne vous souvenez pas du mot de passe.	Veuillez vous reporter à la section « Procédure de rappel de mot de passe », page 23 pour de plus amples informations.

8. Caractéristiques

Caractéristiques du projecteur

 Toutes les caractéristiques peuvent être modifiées sans notification préalable.

Général

Nom de produit Projecteur numérique
 Nom de modèle MP510

Caractéristiques optiques

Résolution 800 × 600 SVGA
 Système d'affichage 1-CHIP DMD
 Ouverture (nombre F) F=2,57 (fixe)
 Lampe Lampe 160 W

Caractéristiques électriques

Alimentation Alimentation secteur 100 à 240 VAC, 2,5 A, 50 à 60 Hz (Automatique)
 Consommation 250 W (max.)

Caractéristiques mécaniques

Poids 2,6 Kg

Terminal d'entrée

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

Tableau de commande (pour entretien)

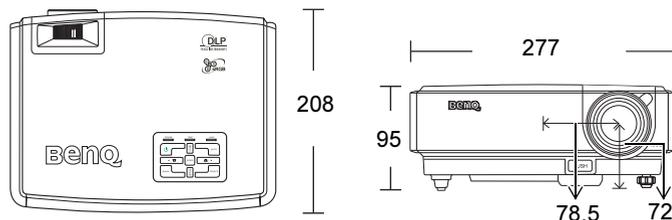
Prise souris USB 1 x série A/B
 Contrôle série RS-232 1 port mini DIN à 9 broches

Caractéristiques environnementales

Température de fonctionnement De 0 °C à 40 °C, au niveau de la mer
 Humidité relative en fonctionnement De 10 % à 90 % (sans condensation)
 Altitude de fonctionnement 0–1 499 m à 0 °C–35 °C
 1 500–3 000 m à 0 °C–30 °C (avec Mode d'altitude sous tension)

Dimensions

277 mm (l) x 95 mm (h) x 208 mm (p)



Fréquences de fonctionnement

Fréquences de fonctionnement pour l'entrée PC

Résolution	Fréquence horizontale (kHz)	Fréquence verticale (Hz)	Fréquence des pixels (MHz)	Mode
640 x 480	31,469	59,940	25,175	VGA_60
	37,861	72,809	31,500	VGA_72
	37,500	75,000	31,500	VGA_75
	43,269	85,008	36,000	VGA_85
720 x 400	31,469	70,087	28,322	720 x 400_70
800 x 600	37,879	60,317	40,000	SVGA_60
	48,077	72,188	50,000	SVGA_72
	46,875	75,000	49,500	SVGA_75
	53,674	85,061	56,250	SVGA_85
1 024 x 768	48,363	60,004	65,000	XGA_60
	56,476	70,069	75,000	XGA_70
	60,023	75,029	78,750	XGA_75
	68,667	84,997	94,500	XGA_85
1 280 x 1 024	63,981	60,020	108,000	SXGA_60

Fréquences de fonctionnement pour l'entrée composantes-YPrPbPr

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

9. Informations relatives à la garantie et au Copyright

Garantie limitée

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

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

Important : la garantie susmentionnée est considérée caduque dès lors que l'utilisateur se sert du produit sans se conformer aux instructions écrites fournies par BenQ. L'humidité ambiante doit se situer entre 10 % et 90 %, la température doit être comprise entre 0 °C et 40 °C, l'altitude doit être inférieure à 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 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.

10. Déclarations de réglementation

Déclaration FCC

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

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

Déclaration CEE

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

Déclaration MIC

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

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

Directive WEEE

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

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

