

BenQ

W700 / W710ST

Projecteur numérique

Manuel d'utilisation

Bienvenue

Table des matières

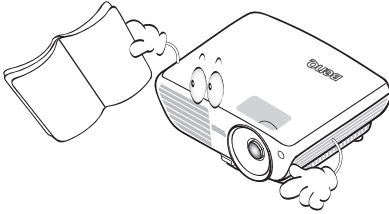
Consignes de sécurité importantes	3	My Screen	41
Introduction	7	Arrêt sur image.....	43
Caractéristiques du projecteur.....	7	Fonctionnement en altitude	43
Contenu de l'emballage.....	8	Réglage du son.....	44
Vue extérieure du projecteur	9	Personnalisation de l'affichage des menus du projecteur	45
Commandes et fonctions	10	Arrêt du projecteur	45
Positionnement du projecteur	15	Utilisation des menus	46
Choix de l'emplacement	15	Entretien	54
Identification de la taille de projection souhaitée	16	Entretien du projecteur	54
Connexion	20	Informations relatives à la lampe	55
Connexion d'un ordinateur.....	20	Dépannage	61
Connexion d'appareils vidéo composantes	21	Caractéristiques	62
Connecter des périphériques source HDMI.....	22	Caractéristiques du projecteur	62
Fonctionnement	26	Dimensions.....	63
Mise en marche du projecteur	26	Fréquences de fonctionnement	64
Utilisation des menus.....	27	Informations de garantie et de copyright	69
Sécuriser le projecteur	27		
Utilisation de la fonction de mot de passe	28		
Changement de signal d'entrée.....	31		
Ajustement de l'image projetée	32		
Agrandir et rechercher des détails	34		
Utilisation de la fonction 3D	34		
Sélection du format	35		
Optimisation de l'image.....	37		
Masquage de l'image	41		
Récepteur télécommande.....	41		

Consignes de sécurité importantes

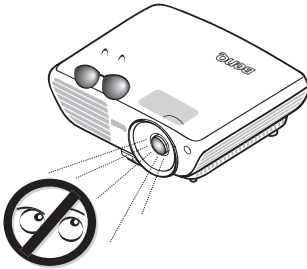
Votre projecteur a été conçu et testé conformément aux normes de sécurité les plus récentes en matière d'équipements informatiques. Cependant, pour assurer une utilisation sans danger, il est important de suivre les instructions de ce manuel ainsi que celles apposées sur le produit.

Consignes de sécurité

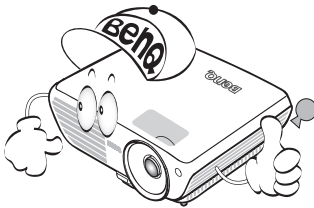
1. **Veillez lire le présent manuel avant d'utiliser l'appareil pour la première fois. Conservez-le pour toute consultation ultérieure.**



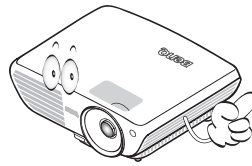
2. **Ne regardez pas directement l'objectif de projection lorsque l'appareil est en cours d'utilisation :** l'intensité du faisceau lumineux pourrait entraîner des lésions oculaires.



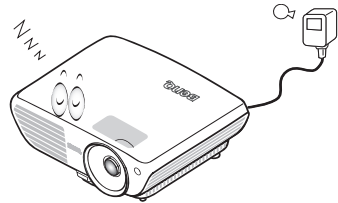
3. **Confiez les opérations d'entretien et de réparation à un technicien qualifié.**



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



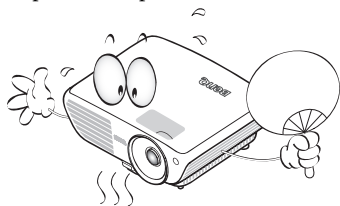
5. Dans certains pays, la tension d'alimentation n'est PAS stable. Ce projecteur est conçu pour fonctionner en toute sécurité à une tension située entre 100 et 240 volts CA. Cependant, une panne n'est pas exclue en cas de hausse ou de baisse de tension de l'ordre de ± 10 volts. **Dans les zones où l'alimentation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



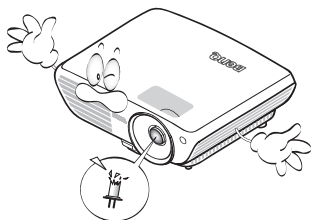
6. Évitez de placer des objets devant l'objectif de projection lorsque le projecteur est en cours d'utilisation car ils risqueraient de se déformer en raison de la chaleur ou de provoquer un incendie. Pour éteindre la lampe temporairement, appuyez sur le bouton **BLANK** du projecteur ou de la télécommande.

Consignes de sécurité (suite)

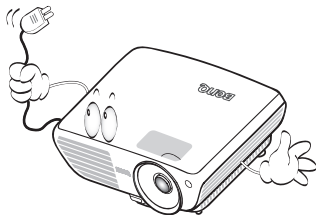
7. La lampe atteint une température très élevée lorsque l'appareil est en cours d'utilisation. Attendez que le projecteur ait refroidi (environ 45 minutes) avant de retirer la lampe pour la remplacer.



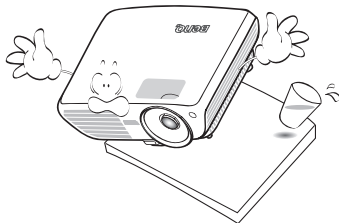
8. N'utilisez pas la lampe au-delà de sa durée de vie nominale. Une utilisation excessive des lampes pourrait entraîner leur éclatement.



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

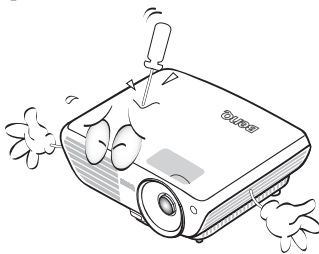


10. Ne posez pas cet appareil sur un chariot, un support ou une table instable. Il risquerait de tomber et d'être sérieusement endommagé.



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

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

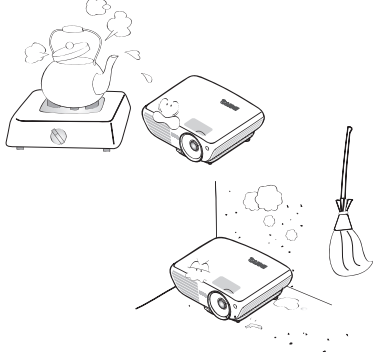


12. De l'air chaud et une odeur particulière peuvent s'échapper de la grille de ventilation lorsque le projecteur est sous tension. Il s'agit d'un phénomène normal et non d'une défaillance.

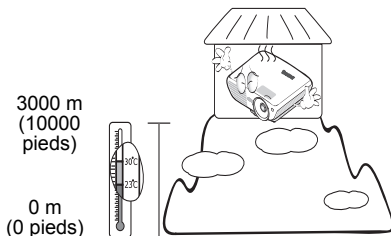
Consignes de sécurité (suite)

13. 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.



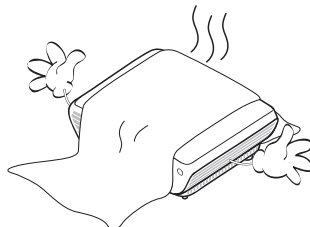
- Emplacements situés à proximité d'une alarme incendie.
- Emplacements dont la température ambiante dépasse 35°C / 95°F.
- Lieux où l'altitude excède 3000 mètres (10000 pieds).



14. N'obstruez pas les orifices de ventilation.

- Ne placez pas le projecteur sur une couverture, de la literie ou toute autre surface souple.

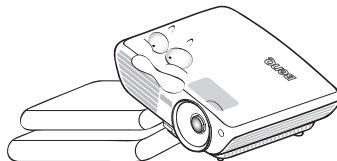
- Ne recouvrez pas le projecteur avec un chiffon ni aucun autre élément.
- Ne placez pas de produits inflammables à proximité du projecteur.



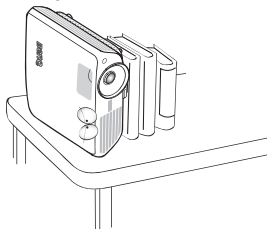
Une importante obstruction des orifices de ventilation peut entraîner une surchauffe du projecteur qui risque alors de prendre feu.

15. Placez toujours le projecteur sur une surface plane et horizontale avant de l'utiliser.

- 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.

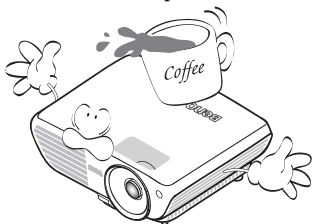


16. Ne posez pas le projecteur sur le flanc. Il risque de basculer et de blesser quelqu'un ou encore de subir de sérieux dommages.

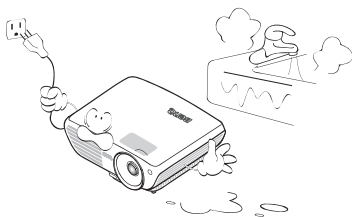


Consignes de sécurité (suite)

17. 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.



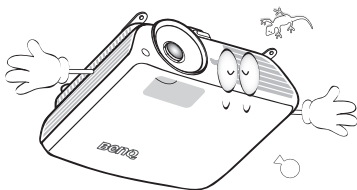
18. Ne placez pas de liquides sur le projecteur, ni à proximité. Tout déversement pourrait être à l'origine d'une panne. Si le projecteur devait être mouillé, débranchez-le de la prise secteur et contactez BenQ pour une réparation.



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



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



Fixation du projecteur au plafond

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

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

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

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

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.

- Double entrée HDMI
- Design sans filtre pour réduire les coûts de maintenance et d'utilisation
- Fonction de correction de trapèze auto pour corriger automatiquement les déformations trapézoïdales de l'image
- Couleurs brillantes /UNISHAPE pour des images avec des couleurs plus réalistes et plus vivantes
- Fonction de sous-titrage pour afficher les dialogues, les paroles et les effets sonores des émissions de TV ou vidéo
- Sortie audio variable
- Correction de la couleur du support de projection permettant la projection sur des surfaces de différents coloris prédéfinis
- Recherche auto rapide qui accélère le processus de détection du signal
- Fonction sélectionnable de protection par mot de passe
- Gestion couleur 3D permettant des ajustements de couleurs vous convenant
- Fonction de refroidissement rapide réglable pour refroidir le projecteur plus rapidement
- Zoom manuel de haute qualité
- Réglage automatique d'une simple pression, permettant d'optimiser la qualité de l'image
- 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
- Enceinte intégrée pour un son audio mono mélangé lorsqu'une entrée audio est branchée
- Composant de compatibilité HDTV (YPbPr)
- Compatibilité HDCP
- Fonction prêt pour 3D pour regarder des contenus en 3D

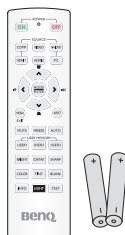
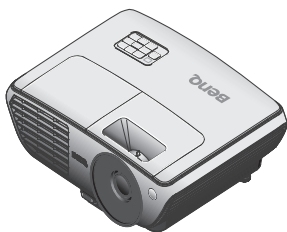
- ☞ • **La luminosité apparente de l'image projetée varie selon l'éclairage ambiant et les réglages de contraste/luminosité du signal sélectionné. Elle est proportionnelle à la distance de projection.**
- **La luminosité de la lampe décroît avec le temps et varie en fonction des fabricants. Ce phénomène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

Contenu de l'emballage

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

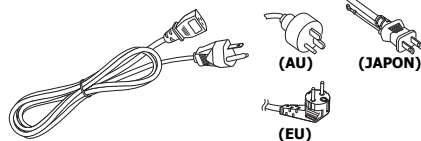
Accessoires fournis

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

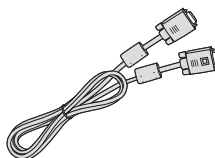


Projecteur

Télécommande et pile



Cordon d'alimentation



Câble VGA



Guide de démarrage rapide

CD du manuel d'utilisation

Carte de garantie*

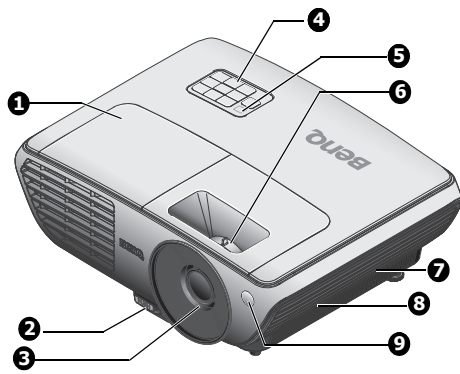
Accessoires disponibles en option

- | | | |
|------------------------------|--------------------------------|----------------|
| 1. Lampe supplémentaire | 3. Présentation Plus | 5. Câble RS232 |
| 2. Kit de montage au plafond | 4. Sacoche de transport légère | |

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

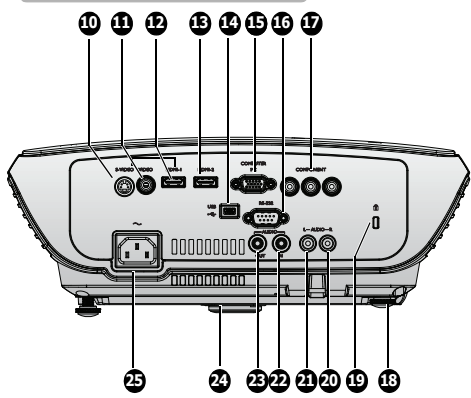
Vue extérieure du projecteur

Face avant / supérieure



1. Couvercle du compartiment de la lampe
2. Bouton à dégagement rapide
3. Lentille de projection
4. Tableau de commande externe (Voir "Projecteur" à la page 10 pour plus de détails.)
5. Capteur IR de télécommande supérieur
6. Bague de mise au point et de zoom
7. Ventilation (prise d'air froid)
8. Haut-parleur audio
9. Capteur IR de télécommande frontal

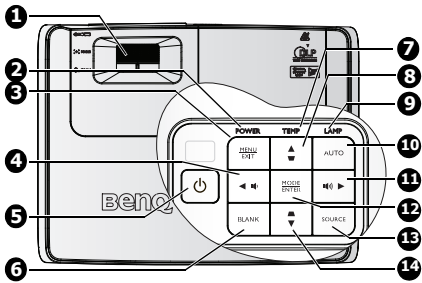
Face arrière / inférieure



10. Prise d'entrée S-VIDEO
11. Prise d'entrée VIDEO
12. Prise d'entrée HDMI 1
13. Prise d'entrée HDMI 2
14. Prise d'entrée USB
15. Prise d'entrée ORDINATEUR PC
16. Port de contrôle RS-232
17. Prises d'entrée COMPOSITE
18. Pied de réglage arrière
19. Prise de verrou de sécurité Kensington
20. Prise d'entrée AUDIO (D)
21. Prise d'entrée AUDIO (G)
22. Prise d'entrée AUDIO
23. Prise de sortie AUDIO
24. Pied à dégagement rapide
25. Prise du cordon d'alimentation secteur

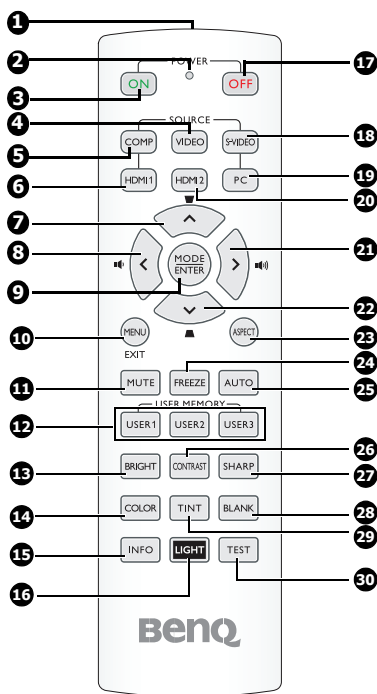
Commandes et fonctions

Projecteur



1. **Bague de MISE AU POINT/ZOOM**
Pour ajuster l'apparence de l'image projetée. Voir "[Réglage fin de la taille et de la netteté de l'image](#)" à la page 33 pour des détails.
2. **POWER (Voyant de l'alimentation)**
S'allume ou clignote lorsque le projecteur est utilisé. Voir "[Dépannage](#)" à la page 61 pour des détails.
3. **MENU/EXIT**
Pour activer l'affichage des menus à l'écran. Retourne au menu précédent de l'affichage des menus à l'écran, quitte et enregistre les paramètres de menu. Voir "[Utilisation des menus](#)" à la page 27 pour plus de détails.
4. **◀ Gauche/ 🔊 Baisser le volume**
Baisse le volume. Voir "[Réglage du son](#)" à la page 44 pour des détails.
5. **⏻ POWER**
Pour faire basculer le projecteur entre les modes veille et marche.
Voir "[Mise en marche du projecteur](#)" à la page 26 et "[Arrêt du projecteur](#)" à la page 45 pour plus d'informations.
6. **VIERGE**
Pour masquer l'image à l'écran. Voir "[Masquage de l'image](#)" à la page 41 pour des détails.
7. **TEMP (Voyant d'avertissement de surchauffe)**
S'allume en rouge lorsque la température du projecteur est trop élevée. Voir "[Dépannage](#)" à la page 61 pour des détails.
8. **Touches Trapèze/Flèches (▽ / ▲ Haut)**
Pour corriger manuellement la déformation des images due à l'angle de projection.
Voir "[Correction trapézoïdale](#)" à la page 33 pour plus de détails.
9. **LAMP (Voyant de la lampe)**
Indique l'état de la lampe. S'allume ou clignote lorsqu'un problème avec la lampe se produit. Voir "[Dépannage](#)" à la page 61 pour des détails.
10. **AUTO**
Détermine automatiquement les meilleurs réglages de synchronisation pour l'image affichée. Voir "[Réglage automatique de l'image](#)" à la page 32 pour des détails.
11. **▶ Droite/ 🔊 Augmenter le volume**
Augmente le volume. Voir "[Réglage du son](#)" à la page 44 pour des détails.
Lorsque les menus à l'écran (OSD) sont affichés, les touches #4, #8, #11 et #14 servent de touches directionnelles pour sélectionner les éléments des menus et effectuer les réglages nécessaires. Voir "[Utilisation des menus](#)" à la page 27 pour des détails.
12. **MODE/ENTER**
Pour choisir un mode de réglage d'image. Voir "[Sélection d'un mode d'image](#)" à la page 37 pour des détails.
Confirme la sélection d'un élément dans le menu OSD. Voir "[Utilisation des menus](#)" à la page 27 pour plus de détails.
13. **SOURCE**
Affiche la barre de sélection de la source. Voir "[Changement de signal d'entrée](#)" à la page 31 pour des détails.
14. **Touches Trapèze/Flèches (▲ / ▼ Haut)**
Pour corriger manuellement la déformation des images due à l'angle de projection. Voir "[Correction trapézoïdale](#)" à la page 33 pour des détails.

Télécommande



- 1. Emetteur IR**
Envoie des signaux au projecteur.
- 2. Voyant DEL**
S'allume seulement lorsque la touche est pressée.
- 3. ON POWERMARCHÉ**
Allume le projecteur. Voir "[Mise en marche du projecteur](#)" à la page 26 pour plus de détails.
- 4. VIDÉO**
Affiche l'écran de sélection de la source VIDEO. Voir "[Changement de signal d'entrée](#)" à la page 31 pour plus de détails.
- 5. COMP**
Affiche l'écran de sélection de la source COMPOSANTE. Voir "[Changement de signal d'entrée](#)" à la page 31 pour plus de détails.
- 6. HDMI 1**
Affiche l'écran de sélection de la source HDMI 1. Voir "[Changement de signal d'entrée](#)" à la page 31 pour plus de détails.

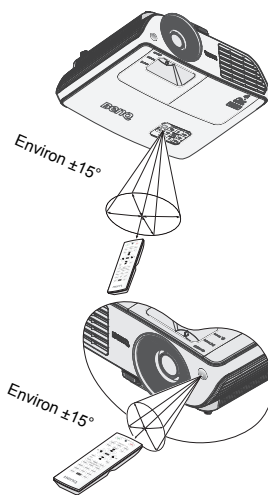
- 7. Curseur Haut/Trapèze (▲ / ▼)**
▲ : Parcourt et modifie les paramètres dans l'OSD. Voir "[Utilisation des menus](#)" à la page 27 pour plus de détails.
▼ : Manuellement corrects distorted images resulting from an angled projection. Voir "[Correction trapézoïdale](#)" à la page 33 pour plus de détails.
- 8. Curseur Gauche /Baisser le volume (◀ / 🔊)**
◀ : Parcourt et modifie les paramètres dans l'OSD. Voir "[Utilisation des menus](#)" à la page 27 pour plus de détails.
🔊 : Baisse le volume.
- 9. MODE/ ENTRER**
MODE : Choisit un mode prédéfini approprié pour l'environnement d'utilisation.
ENTRER : Appuyez sur la touche pour ouvrir le menu OSD.
- 10. MENU/ QUITTER**
MENU : Permet d'activer l'affichage des menus à l'écran.
QUITTER : Retourne au menu précédent de l'affichage des menus à l'écran, quitte et enregistre les paramètres de menu. Voir "[Utilisation des menus](#)" à la page 27 pour plus de détails.
- 11. MUTE**
Eteint le haut-parleur de l'appareil.
- 12. UTILISATEUR 1/ Utilisateur 2/ Utilisateur 3**
Permet de sélectionner une configuration d'utilisateur.
Remarque : L'option Utilisateur 3 n'est pas prise en charge par ce modèle.
- 13. LUMINEUX**
Affiche la barre de réglage de la LUMINOSITÉ. Voir "[Ajustement de Luminosité](#)" à la page 38 pour plus de détails.
- 14. COULEUR**
Affiche la barre de réglage de la COULEUR. Voir "[Sélectionnez une Température des Couleurs](#)" à la page 39 pour des détails.
- 15. INFO**
Lance la fonction INFORMATION.

- 16. ECLAIRAGE**
Allume ou éteint le rétroéclairage de la télécommande pendant environ 10 secondes. Appuyez sur une autre touche pendant que le rétroéclairage est allumé pour qu'il reste allumé 10 secondes de plus.
- 17.  POWERARRÊT**
Eteint le projecteur Voir "[Arrêt du projecteur](#)" à la page 45 pour plus de détails.
- 18. S-VIDÉO**
Affiche l'écran de sélection de la source S-VIDÉO. Voir "[Changement de signal d'entrée](#)" à la page 31 pour plus de détails.
- 19. PC**
Affiche l'écran de sélection de la source PC. Voir "[Changement de signal d'entrée](#)" à la page 31 pour plus de détails.
- 20. HDMI 2**
Affiche l'écran de sélection de la source HDMI 2. Voir "[Changement de signal d'entrée](#)" à la page 31 pour plus de détails.
- 21. Curseur Droite/Augmenter le volume**
( / )
▶ : Parcourt et modifie les paramètres dans l'OSD. Voir "[Utilisation des menus](#)" à la page 27 pour plus de détails.
■() : Augmente le volume.
- 22. Curseur Bas/Trapèze ( / )**
▼ : Pour se déplacer et changer des réglages dans les menus OSD. Voir "[Utilisation des menus](#)" à la page 27 pour des détails.
▲ : Pour corriger manuellement la déformation des images due à l'angle de projection. Voir "[Correction trapézoïdale](#)" à la page 33 pour des détails.
- 23. FORMAT D'ÉCRAN**
Pour choisir le rapport d'aspect de l'affichage. Voir "[Sélection du format](#)" à la page 35 pour plus de détails.
- 24. FREEZE**
Gèle/dégèle l'image de l'écran. Voir "[Arrêt sur image](#)" à la page 43 pour plus de détails.
- 25. AUTO**
Détermine automatiquement les meilleurs réglages de synchronisation pour l'image affichée.
- 26. CONTRASTE**
Affiche la barre de réglage du CONTRASTE. Voir "[Ajustement de Contraste](#)" à la page 38 pour plus de détails.
- 27. NET**
Affiche la barre de réglage de la NETTETÉ. Voir "[Ajustement de Netteté](#)" à la page 39 pour plus de détails.
- 28. Blank**
Cache l'image de l'écran. Voir "[Masquage de l'image](#)" à la page 41 pour plus de détails.
- 29. TEINTE**
Affiche la barre de réglage de la TEINTE. Voir "[Ajustement de Teinte](#)" à la page 39 pour plus de détails.
- 30. TEST**
Affiche le motif de test.

Portée efficace de la télécommande

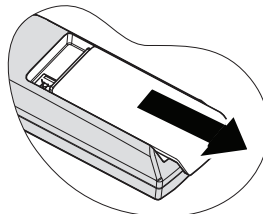
Le capteur infrarouge (IR) de télécommande est situé sur l'avant et au-dessus du projecteur. La télécommande doit être maintenue à un angle perpendiculaire de 30 degrés par rapport au capteur infrarouge du projecteur pour un fonctionnement optimal. La distance entre la télécommande et le capteur ne doit pas dépasser 7 mètres (environ 23 pieds).

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

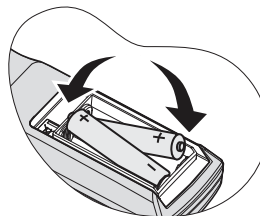


Remplacement de la pile de la télécommande

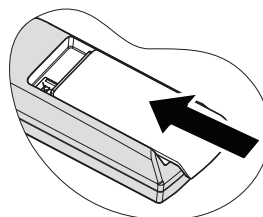
1. Appuyez pour ouvrir dans le sens de la flèche.



2. Insérez les piles fournies en respectant les polarités (+/-) comme montré ici.



3. Faites rentrer le plateau.



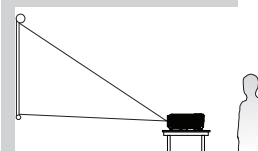
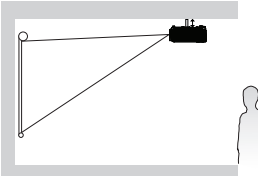
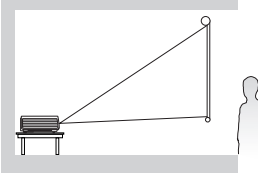
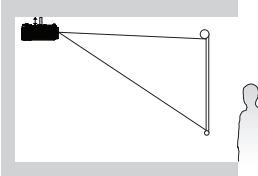
- Si le remplacement de la pile n'a pas été effectué correctement, vous risquez d'endommager la pile.
- Remplacez toujours la pile par une pile du même type ou de type équivalent recommandé par le fabricant.
- Mettez la pile usée au rebut en suivant les instructions du fabricant.
- Ne jetez jamais une 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.

Positionnement du projecteur

Choix de l'emplacement

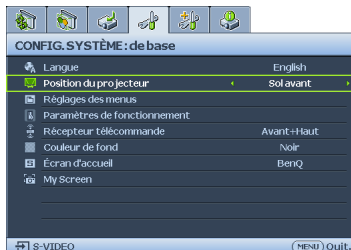
Vous pouvez choisir l'emplacement du projecteur en fonction de la disposition de la pièce ou de vos préférences. Tenez compte de la taille et de l'emplacement de votre écran, de l'emplacement d'une prise de courant adéquate, ainsi que de la disposition et de la distance entre le projecteur et les autres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

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

<p>1. Sol avant</p> <p>Sélectionnez cet emplacement avec le projecteur placé sur une table en face de 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</p> <p>Sélectionnez ce positionnement lorsque le projecteur est fixé au plafond, à l'envers devant l'écran.</p> <p>Procurez-vous le kit de montage au plafond BenQ chez votre revendeur afin de fixer votre projecteur au plafond. Sélectionnez Plafond avant dans le menu CONFIG.</p> <p>SYSTÈME: de base > Position du projecteur après avoir allumé le projecteur.</p>	
<p>3. Sol arrière</p> <p>Sélectionnez cet emplacement avec le projecteur placé sur une table derrière l'écran.</p> <p>Cette configuration nécessite un écran de rétroprojection spécial.</p> <p>Sélectionnez Sol arrière dans le menu CONFIG.</p> <p>SYSTÈME: de base > Position du projecteur après avoir allumé le projecteur.</p>	
<p>4. Plafond arr.</p> <p>Sélectionnez ce positionnement lorsque le projecteur est fixé au plafond, à l'envers derrière l'écran.</p> <p>Cette configuration nécessite un écran de rétroprojection spécial ainsi que le kit de montage au plafond BenQ.</p> <p>Sélectionnez Plafond arr. dans le menu CONFIG.</p> <p>SYSTÈME: de base > Position du projecteur après avoir allumé le projecteur.</p>	

*Pour régler la position du projecteur :

- Appuyez sur **MENU/EXIT** sur le projecteur ou sur la télécommande et appuyez ensuite sur **◀/▶** jusqu'au **CONFIG. SYSTÈME: de base** est en surbrillance.
- Appuyez sur **▲/▼** pour mettre en surbrillance la position du projecteur et appuyez sur **◀/▶** jusqu'à ce que la position correcte soit sélectionnée.



Identification de la taille de projection souhaitée

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

Le format d'image 16:9 est le format natif. Le W700/W710ST est capable de projeter une image 16:9 (grand écran) complète.

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 18 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. Voir "[Dimensions de projection du W700/W710ST](#)" à la page 18. 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 "Ecran 16:9". À partir de cette valeur, cherchez dans la ligne correspondante la distance moyenne de l'écran dans la colonne intitulée "Moyenne". Il s'agit de la distance de projection.
3. Sur la même ligne, regardez la valeur indiquée dans la colonne de droite et notez la valeur du "Décalage vertical en mm". 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 120 pouces,

la distance de projection moyenne du W700 est de 4325 mm, avec un décalage vertical de 269 mm.

la distance de projection moyenne du W710ST est de 2004 mm, avec un décalage vertical de 269 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. Ceci peut entraîner une déformation de l'image. Pour la corriger, utilisez la fonction de correction trapézoïdale. Voir "[Correction trapézoïdale](#)" à la page 33 pour plus d'informations.

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

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

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

1. Mesurez la distance entre le projecteur et l'endroit où vous souhaitez placer l'écran. Il s'agit de la distance de projection.
2. Reportez-vous au tableau et sélectionnez la distance moyenne la plus proche de votre mesure dans la colonne "Moyenne". Si les valeurs min. et max. sont disponibles dans le tableau, vérifiez que la distance mesurée se situe bien entre les distances moyennes min. et max. citées dans le tableau.
3. Regardez la valeur indiquée dans la colonne de gauche, sur la même ligne : vous y trouvez la diagonale d'écran correspondante. Il s'agit de la taille de l'image projetée à cette distance de projection.
4. Sur la même ligne, regardez la valeur indiquée dans la colonne de droite et notez la valeur du "Décalage vertical en mm". Elle déterminera le positionnement définitif de l'écran par rapport à l'horizontale du projecteur.

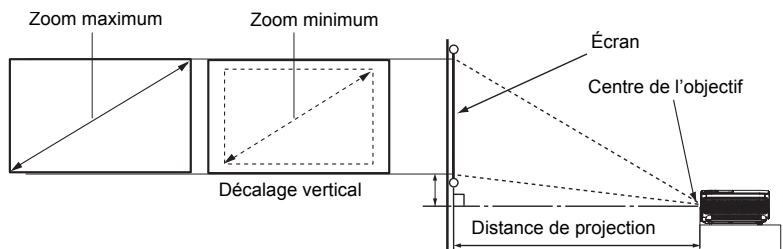
Par exemple,

W700 : si la distance de projection mesurée est 3,5 m (3500 mm), la valeur la plus proche dans la colonne "Moyenne" est 3604 mm. Si vous regardez au bout de la ligne, vous verrez qu'il faut un écran de 100 pouces.

W710ST : si la distance de projection mesurée est 1,5 m (1500 mm), la valeur la plus proche dans la colonne "Moyenne" est 1670 mm. Si vous regardez au bout de la ligne, vous verrez qu'il faut un écran de 100 pouces.

Dimensions de projection du W700/W710ST

Reportez-vous aux "Dimensions" à la page 63 pour le centre des dimensions de l'objectif de ce projecteur avant de calculer la position appropriée.




W700

Ecran 16:9				Distance de projection recommandée en mm (par rapport à l'écran)			Dcalage vertical en mm
Diagonale		Largeur	Hauteur	Distance min. (avec zoom max.)	Moyenne	Distance max. (avec zoom min.)	
Pouces	mm						
30	762	664	374	-	-	1137	67
40	1016	886	498	1367	1442	1516	90
50	1270	1107	623	1709	1802	1895	112
60	1524	1328	747	2051	2162	2274	134
80	2032	1771	996	2734	2883	3032	179
100	2540	2214	1245	3418	3604	3790	224
120	3048	2657	1494	4102	4325	4548	269
150	3810	3321	1868	5127	5406	5685	336
200	5080	4428	2491	6836	7208	7580	448
220	5588	4870	2740	7520	7929	8338	493
250	6350	5535	3113	8545	9010	9475	560
300	7620	6641	3736	10254	-	-	672

W710ST

Ecran 16:9				Distance de projection recommandée en mm (par rapport à l'écran)			Décalage vertical en mm
Diagonale		Largeur mm	Hauteur mm	Distance min. (avec zoom max.)	Moyenne	Distance max. (avec zoom min.)	
Pouces	mm						
34,30	871	759	427	-	-	600	77
40	1016	886	498	637	668	700	90
50	1270	1107	623	796	835	874	112
60	1524	1328	747	955	1002	1049	134
80	2032	1771	996	1273	1336	1399	179
100	2540	2214	1245	1592	1670	1749	224
120	3048	2657	1494	1910	2004	2099	269
150	3810	3321	1868	2388	2505	2623	336
188,5	4788	4173	2347	3000	-	-	423

 Une tolérance de 5% s'applique à ces chiffres en raison des variations des composants optiques. Dans le cas où vous auriez l'intention d'installer le projecteur de façon permanente, BenQ recommande de tester physiquement la taille et la distance de projection à l'aide du projecteur lui-même avant de l'installer définitivement, afin de tenir compte des tolérances des caractéristiques optiques de ce projecteur. Cela vous aidera à déterminer la position de montage exacte la mieux adaptée à l'emplacement de votre installation.

Connexion

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

1. Mettez préalablement tous les appareils hors tension.
2. Utilisez les câbles 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](#)" à la page 8). Vous pouvez vous procurer ces câbles dans les magasins spécialisés en électronique.

Connexion d'un ordinateur

Connexion à un ordinateur

Le projecteur est équipé d'une prise d'entrée VGA qui vous permet de le connecter à des ordinateurs compatibles IBM® et Macintosh®. Un adaptateur Mac (accessoire en option) est nécessaire si vous connectez des ordinateurs Macintosh.

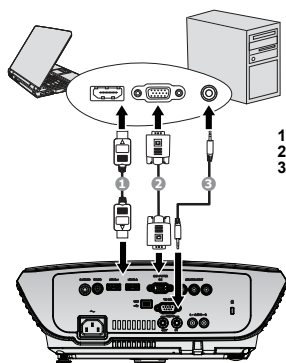
Pour connecter le projecteur à un ordinateur notebook ou de bureau :

• **Avec un câble VGA :**

1. Prenez un câble VGA et connectez une extrémité à la prise de sortie D-Sub de l'ordinateur. Branchez l'autre extrémité du câble VGA sur la prise d'entrée **ORDINATEUR PC** du projecteur.
2. Si vous souhaitez utiliser l'enceinte (mono mélangé) du projecteur dans vos présentations, prenez un câble audio adapté et branchez-en une extrémité sur le connecteur de sortie audio de votre ordinateur et l'autre extrémité sur le connecteur **AUDIO** du projecteur. Une fois connecté, l'audio peut être contrôlé par les menus d'affichage d'écran (OSD) du projecteur. Voir "[Paramètres audio](#)" à la page 48 pour plus d'informations.

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

Ordinateur portable ou de bureau



1. Câble HDMI
2. Câble VGA
3. Câble audio

• **Avec un câble HDMI :**

☞ **Votre ordinateur doit être équipé d'une prise de sortie HDMI.**

1. Prenez un câble HDMI et connectez une extrémité à la prise HDMI de l'ordinateur. Connectez l'autre extrémité du câble à la prise d'entrée de signal du **HDMI 1 ou 2** sur le projecteur.



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

Connexion d'appareils vidéo composantes

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

- HDMI
- Vidéo composantes
- S-Video
- Vidéo (composite)

Il suffit de connecter le projecteur à un appareil 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 prises pour le projecteur et l'appareil vidéo, comme décrit ci-dessous :

Meilleure qualité vidéo

La meilleure méthode de connexion vidéo est HDMI. Si votre appareil est équipé d'une prise HDMI, vous pouvez bénéficier d'une qualité vidéo numérique non compressée.

Voir "[Connecter des périphériques source HDMI](#)" à la page 22 pour la manière de connecter le projecteur à un périphérique à source HDMI et autres détails :

S'il n'y a pas de source HDMI disponible, le meilleur signal vidéo suivant est Vidéo Composantes (à ne pas confondre avec vidéo composite). Les tuners TV numériques et les lecteurs DVD ont en sortie la vidéo composantes en mode natal, aussi, si elles sont disponibles sur vos appareils, vous devez utiliser ces méthodes de connexion en priorité par rapport à S-Video ou Vidéo (composite).

Voir "[Connexion d'appareils vidéo composantes](#)" à la page 23 pour en savoir plus sur la manière de connecter le projecteur à un appareil en vidéo composantes.

Meilleure qualité vidéo

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

Voir "[Connexion des périphériques S-Video](#)" à la page 24 pour en savoir plus sur la manière de connecter le projecteur à un appareil S-Video ou Vidéo.

Connexion de l'audio

Votre projecteur est doté d'une enceinte mono intégrée uniquement destinée à assurer une fonction audio de base pour accompagner les présentations de données d'affaires. Ils ne sont pas conçus pour, ni destinés à la reproduction audio stéréo comme dans le cas d'applications de home théâtre ou home cinéma. Toute entrée audio stéréo (si fournie), est mixée dans une sortie audio mono commune à travers les haut-parleurs du projecteur.

Connecter des périphériques source HDMI

Le projecteur est équipé d'une prise d'entrée HDMI vous permettant de le connecter à un périphérique source HDMI tel qu'un lecteur DVD, un tuner DTV ou un affichage.

HDMI (High-Definition Multimedia Interface) supporte la transmission de données vidéo non compressée entre des périphériques compatibles tels que des tuners DTV, lecteurs DVD et affichages à l'aide d'un seul câble. Il offre une visualisation numérique et une expérience d'écoute pures.

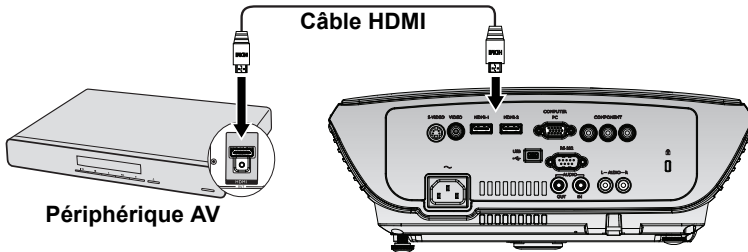
Examinez votre périphérique source vidéo pour déterminer s'il a un ensemble de prises de sortie HDMI non utilisées disponibles :

- Si c'est le cas, vous pouvez poursuivre cette procédure.
- Sinon, vous devrez réévaluer la méthode à utiliser pour connecter le périphérique.

Pour connecter le projecteur à un périphérique source HDMI :

1. Prenez un câble HDMI et connectez une extrémité à la prise HDMI du périphérique source HDMI. Branchez l'autre extrémité du câble sur le connecteur d'entrée du signal HDMI 1 ou 2 du projecteur. Une fois connecté, l'audio peut être contrôlé par les menus d'affichage d'écran (OSD) du projecteur. Voir "[Paramètres audio](#)" à la [page 48](#) pour plus d'informations.

Le cheminement de connexion final doit être identique à celui indiqué dans le schéma suivant :



- ☞ Dans le cas improbable où vous connectez ce projecteur à un lecteur de DVD et que les couleurs de l'image projetée sont bizarres, veuillez changer l'espace colorimétrique. Voir "[Changer l'espace de couleurs](#)" à la [page 31](#) pour plus d'informations.
- Si aucun signal n'est détecté après avoir établi la connexion, désactivez la fonction de Recherche auto rapide dans le menu SOURCE. Voir "[Changement de signal d'entrée](#)" à la [page 31](#) pour plus d'informations.

Connexion d'appareils vidéo composantes

Examinez votre appareil 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.

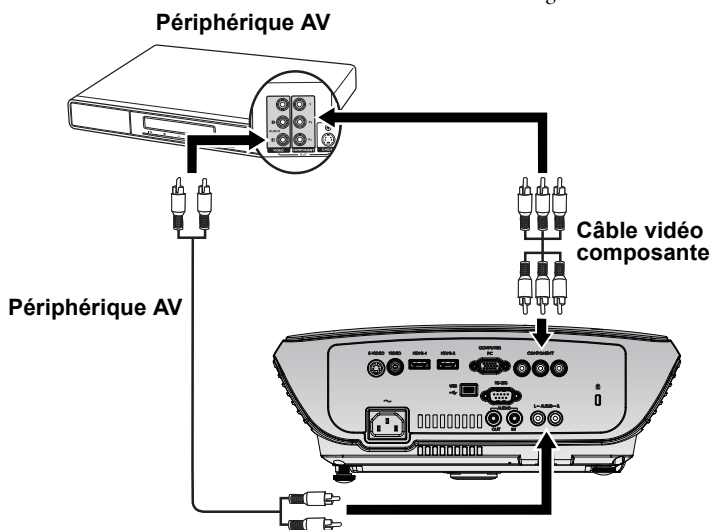
Pour connecter le projecteur à un périphérique vidéo composantes:

1. Prenez un câble vidéo composante et branchez les extrémités de type 3 RCA sur les connecteurs de sortie vidéo composante de la source vidéo. Effectuez les branchements en fonction des couleurs: vert/vert, bleu/bleu, rouge/rouge.
2. Branchez l'autre extrémité du câble vidéo composante sur le connecteur **COMPOSANTE** du projecteur. Veillez à faire correspondre les couleurs des fiches avec celles des connecteurs : vert sur vert, bleu sur bleu et rouge sur rouge.

Pour connecter le projecteur à un appareil source audio:

1. Prenez un câble audio approprié et branchez une extrémité sur la prise SORTIE AUDIO de l'appareil AV. Branchez l'autre extrémité du câble sur la prise ENTRÉE AUDIO du projecteur. Un fois qu'il a été branché, l'audio peut être contrôlé via le menu OSD (affichage à l'écran). Voir "[Paramètres audio](#)" à la page 48 pour plus de détails.

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



- Si l'image vidéo sélectionnée ne s'affiche pas lors de la mise sous tension du projecteur et que la source vidéo sélectionnée est correcte, vérifiez que le périphérique vidéo est sous tension et fonctionne correctement. Vérifiez également que les câbles de signal sont bien connectés.
- Si vous avez déjà établi une connexion vidéo HDMI entre le projecteur et ce périphérique source vidéo composantes à l'aide de connexions vidéo HDMI, vous n'avez pas besoin de connecter ce périphérique à l'aide d'une connexion vidéo composantes étant donné que cela établit une seconde connexion non nécessaire avec une qualité d'image inférieure. Voir "[Connexion d'appareils vidéo composantes](#)" à la page 21 pour plus d'informations.

Connexion des périphériques S-Vidéo

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

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

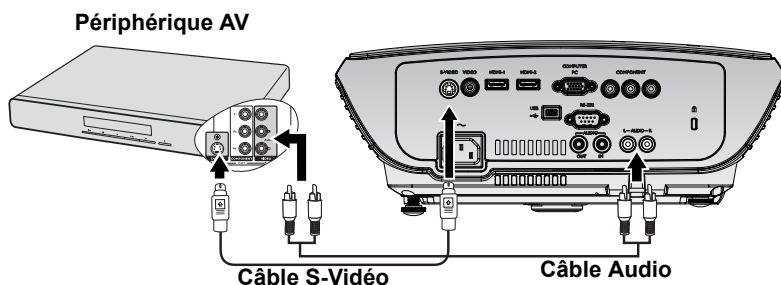
Pour connecter le projecteur à un périphérique S-Vidéo :

1. Prenez un câble S-Vidéo et connectez une extrémité à la sortie S-Vidéo de l'appareil vidéo.
2. Connectez l'autre extrémité du câble S-Vidéo à la prise **S-VIDEO** du projecteur.

Pour connecter le projecteur à un appareil source audio :

1. Prenez un câble audio approprié et branchez une extrémité sur la prise SORTIE AUDIO de l'appareil AV. Branchez l'autre extrémité du câble sur la prise ENTRÉE AUDIO du projecteur. Un fois qu'il a été branché, l'audio peut être contrôlé via le menu OSD (affichage à l'écran). Voir "[Paramètres audio](#)" à la page 48 pour plus de détails.

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



- ☞ Si l'image vidéo sélectionnée ne s'affiche pas lors de la mise sous tension du projecteur et que la source vidéo sélectionnée est correcte, vérifiez que le périphérique vidéo est sous tension et fonctionne correctement. Vérifiez également que les câbles de signal sont bien connectés.
- Si vous avez déjà établi une connexion vidéo composantes entre le projecteur et ce périphérique S-Vidéo à l'aide de connexions vidéo composantes, vous n'avez pas besoin d'établir de connexion S-Vidéo, puisque cela ferait une seconde connexion inutile et de moins bonne qualité. Voir "[Connexion d'appareils vidéo composantes](#)" à la page 21 pour plus d'informations.

Connexion des périphériques vidéo composite

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

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

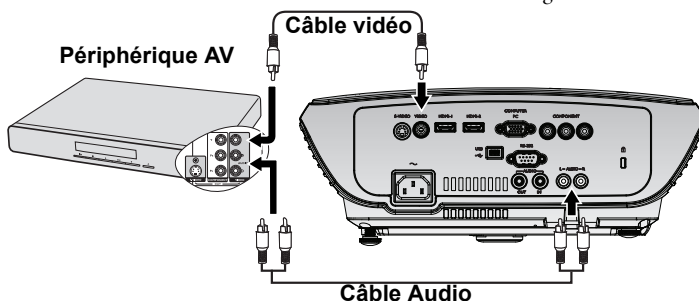
Pour connecter le projecteur à un périphérique vidéo composite :

1. Prenez un câble vidéo et connectez une extrémité à la sortie vidéo composite de l'appareil vidéo.
2. Connectez l'autre extrémité du câble Vidéo à la prise **VIDEO** du projecteur.

Pour connecter le projecteur à un appareil source audio :

1. Prenez un câble audio approprié et branchez une extrémité sur la prise SORTIE AUDIO de l'appareil AV. Branchez l'autre extrémité du câble sur la prise ENTRÉE AUDIO du projecteur. Un fois qu'il a été branché, l'audio peut être contrôlé via le menu OSD (affichage à l'écran). Voir "[Paramètres audio](#)" à la page 48 pour plus de détails.

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

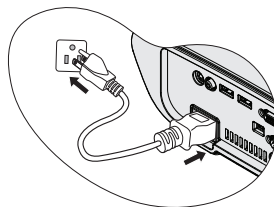


- ☞ Si l'image vidéo sélectionnée ne s'affiche pas lors de la mise sous tension du projecteur et que la source vidéo sélectionnée est correcte, vérifiez que le périphérique vidéo est sous tension et fonctionne correctement. Vérifiez également que les câbles de signal sont bien connectés.
- Vous devez seulement connecter ce périphérique à l'aide d'une connexion Vidéo composite si les entrées HDMI et Vidéo composantes et S-Vidéo ne sont pas disponibles. Voir "[Connexion d'appareils vidéo composantes](#)" à la page 21 pour plus d'informations.



Fonctionnement

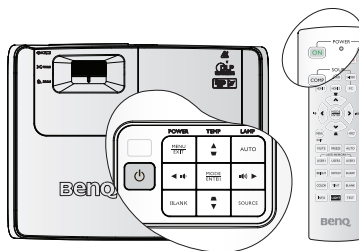
Mise en marche du projecteur

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



⚠ **Veillez exclusivement utiliser les accessoires d'origine (par ex. le cordon d'alimentation) avec cet appareil afin d'éviter tout danger tel que choc électrique ou incendie.**

2. Appuyez sur le bouton **POWER (Alimentation)** du projecteur  ou de la télécommande  pour allumer le projecteur ; un bip sonore de mise en marche retentit. Le **POWER (Voyant de l'alimentation)** clignote en vert, puis reste allumé une fois le projecteur sous tension. La procédure de démarrage dure environ 30 secondes. Peu après, un logo le démarrage est projeté.



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

Pour désactiver la sonnerie, voir "[Désactiver la sonnerie Activ./Désact.](#)" à la page 44 pour plus d'informations.

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

3. Pour utiliser le menu OSD, veuillez choisir en premier votre langue préférée. Voir "[Personnalisation de l'affichage des menus du projecteur](#)" à la page 45" pour plus de détails.
4. Si vous êtes invité à entrer un mot de passe, appuyez sur les touches fléchées pour entrer un mot de passe à cinq chiffres. Voir "[Utilisation de la fonction de mot de passe](#)" à la page 28 pour plus d'informations.

Please select language		
English	Français	Deutsch
Italiano	Español	Русский
繁體中文	简体中文	日本語
한국어	Svenska	Nederlands
Türkçe	Čeština	Português
ไทย	Polski	Magyar
Hrvatski	Română	Norsk
Dansk	Ελληνικά	suomi
Indonesian	Ελληνικά	

Press Enter to confirm, Exit to leave

5. Mettez tous les appareils connectés sous tension.
6. Le projecteur commence à rechercher des signaux d'entrée. Le signal d'entrée en cours d'analyse s'affiche dans le coin supérieur gauche de l'écran. Lorsque le projecteur ne détecte pas de signal valide, le message '**Aucun signal**' reste affiché jusqu'à ce qu'un signal d'entrée soit détecté.

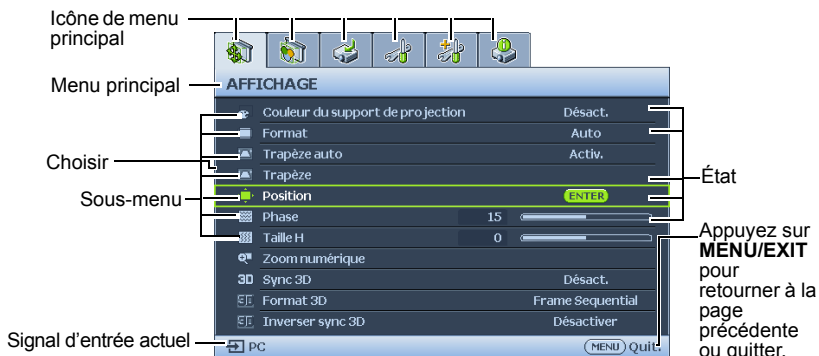
Vous pouvez également appuyer sur le bouton **SOURCE** du projecteur ou de la télécommande pour sélectionner le signal d'entrée à afficher. Voir "[Changement de signal d'entrée](#)" à la page 31 pour plus d'informations.

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

⚠ **Pour prolonger la durée de vie de la lampe, une fois que vous avez allumé le projecteur, patientez au moins 5 minutes avant de l'éteindre.**

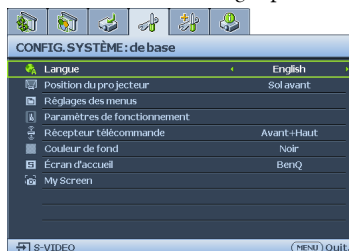
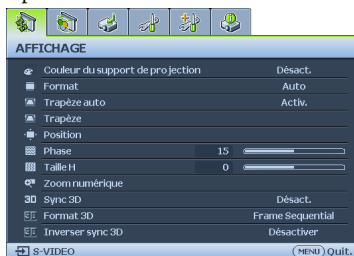
Utilisation des menus

Le projecteur offre une fonction d'affichage des menus à l'écran permettant d'effectuer différents réglages et paramètres. Vous trouverez ci-dessous une vue d'ensemble du menu.

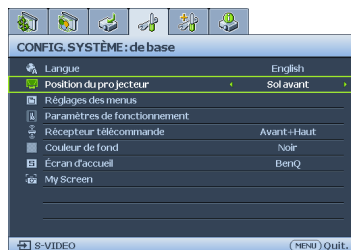


Pour utiliser les menus à l'écran, veuillez d'abord sélectionner votre langue.

1. Appuyez sur le bouton **MODE/ENTER** du projecteur ou de la télécommande pour activer le menu à l'écran.
3. Appuyez sur **▼** pour choisir **Langue** et appuyez sur **◀/▶** pour sélectionner une langue préférée.



2. Utilisez **◀/▶** pour choisir le menu **CONFIG. SYSTÈME: de base**.
4. Appuyez **MODE/ENTER** deux fois* sur le projecteur ou la télécommande pour quitter et enregistrer les réglages.
*Après avoir appuyé une première fois, vous retrouvez le menu principal et le menu à l'écran se reforme lorsque vous appuyez une seconde fois.



Sécuriser le projecteur

Utilisation d'un câble de verrouillage de sécurité

Le projecteur doit être installé dans un endroit sûr afin d'éviter tout vol. Autrement, achetez un verrouillage, tel qu'un verrouillage Kensington, pour sécuriser le projecteur. Vous trouverez la prise de verrouillage Kensington sur le côté gauche du projecteur. Voir "[Prise d'entrée AUDIO \(D\)](#)" à la page 9 pour plus d'informations.

Un verrouillage de sécurité Kensington est habituellement une combinaison de touche(s) et un verrou. Reportez-vous à la documentation du verrouillage pour le mode d'utilisation.

Utilisation de la fonction de mot de passe

À des fins de sécurité, le projecteur est doté d'une fonction de protection par mot de passe afin d'empêcher toute utilisation non autorisée. Le mot de passe peut être défini via le menu à l'écran. Pour plus d'informations sur l'utilisation du menu à l'écran, reportez-vous à "Utilisation des menus" à la page 27.

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

Définition d'un mot de passe

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

Une fois qu'un mot de passe a été réglé et que l'écran d'accueil est activé, vous ne pouvez pas changer l'écran d'accueil qui s'affiche lorsque le projecteur s'allume, sauf en entrant le mot de passe.

1. Ouvrez le menu à l'écran et accédez au menu **CONFIG. SYSTÈME: avancée > Param. de sécurité**. Appuyez sur **MODE/ENTER**. La page **Param. de sécurité** s'affiche.

2. Sélectionnez **Verrou alimentation** et sélectionnez **Activ.** en appuyant sur **◀/▶**.

3. Comme illustré ci-contre, les quatre touches fléchées (**▲**, **▼**, **◀**, **▶**) représentent respectivement 4 chiffres (1, 2, 3, 4). Suivant le mot de passe que vous désirez définir, appuyez sur les touches fléchées pour entrer cinq chiffres pour le mot de passe.

4. Confirmez le nouveau mot de passe en entrant à nouveau le nouveau mot de passe.

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

5. Pour activer la fonction **Verrou alimentation**, appuyez sur **▲/▼** pour mettre en surbrillance **Verrou alimentation** et appuyez sur **◀/▶** pour sélectionner **Activ.**

6. Pour activer la fonction **Verrouillage de l'écran de démarrage**, appuyez sur **▲/▼** pour aller sur **Verrouillage de l'écran de démarrage** et appuyez sur **◀/▶** pour sélectionner **Activ.**

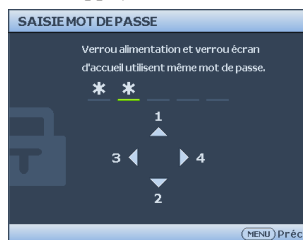
Lorsque **Verrouillage de l'écran de démarrage** est activé, la fonction **My Screen** dans le menu **CONFIG. SYSTÈME: de base** sera protégée par le mot de passe.

☞ 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 : _ _ _ _ _

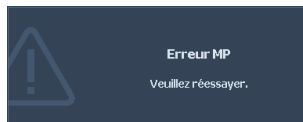
Conservez ce manuel dans un endroit sûr.

7. Pour quitter le menu à l'écran, appuyez sur **MENU/EXIT**.



Oubli du mot de passe

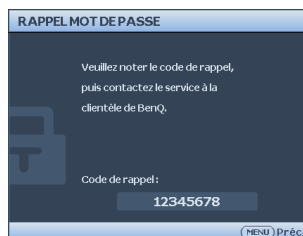
Si la fonction de mot de passe est activée, vous serez invité à entrer le mot de passe à cinq chiffres chaque fois que vous allumerez le projecteur. Si vous entrez un mot de passe incorrect, le message d'erreur illustré à droite s'affiche pendant trois secondes, suivi du message '**SAISIE MOT DE PASSE**'. Vous pouvez réessayer en entrant un autre mot de passe à cinq chiffres, ou si vous n'avez pas enregistré le mot de passe dans ce manuel, et que vous ne vous ne souvenez plus ce celui-ci, vous pouvez utiliser le mot de passe pour rappeler cette procédure. Voir "[Procédure de rappel de mot de passe](#)" à la page 29 pour plus d'informations.



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

Procédure de rappel de mot de passe

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



Modification du mot de passe

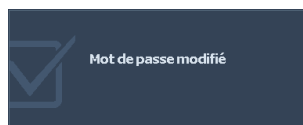
1. Ouvrez le menu à l'écran et accédez au menu **CONFIG. SYSTÈME: avancée > Param. de sécurité > Modifier MP**.
2. Appuyez sur **MODE/ENTER**. Le message '**SAISIE MOT DE PASSE ACTUEL**' s'affiche.
3. Entrez l'ancien mot de passe.
 - S'il est correct, un message '**SAISIE NOUVEAU MOT DE PASSE**' s'affiche.
 - S'il n'est pas correct, un message d'erreur s'affiche pendant trois secondes, suivi du message '**SAISIE MOT DE PASSE ACTUEL**' pour vous permettre de réessayer. Vous pouvez appuyer sur **MENU/EXIT** pour annuler la modification, ou essayer un autre mot de passe.
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. Confirmez le nouveau mot de passe en entrant à nouveau le nouveau mot de passe.
6. Vous venez d'attribuer un nouveau mot de passe au projecteur. N'oubliez pas d'entrer ce nouveau mot de passe au prochain démarrage du projecteur.
7. Pour quitter le menu à l'écran, appuyez sur **MENU/EXIT**.



Désactivation de la fonction de mot de passe

Pour désactiver la protection par mot de passe, allez dans le menu **CONFIG. SYSTÈME : Avancée > Paramètres de sécurité > Verrou alimentation** après avoir ouvert le menu OSD. Choisissez **Désact.** en appuyant sur ◀/▶ . Le message '**SAISIE MOT DE PASSE**' s'affiche. Entrez le mot de passe actuel.

- i. Si le mot de passe est correct, le menu OSD retourne à la page **Paramètres de sécurité** et **Désact.** est maintenant affiché dans la ligne de **Verrou alimentation**. Vous n'aurez pas besoin d'entrer le mot de passe la prochaine fois que vous allumez le projecteur.
Appuyez sur ▼ pour choisir **Verrouillage de l'écran de démarrage** et appuyez sur ◀/▶ pour sélectionner **Désact.**. La fonction **Écran d'accueil** dans **CONFIG. SYSTÈME: avancée** pourra alors être modifiée.
- ii. S'il n'est pas correct, un message d'erreur s'affiche pendant trois secondes, suivi du message '**SAISIE MOT DE PASSE**' pour vous permettre de réessayer. Vous pouvez appuyer sur **MENU/EXIT** pour annuler la modification, ou essayer un autre mot de passe.

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

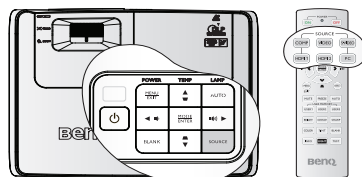
Changement de signal d'entrée

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

Assurez-vous que la fonction **Recherche auto rapide** du menu **SOURCE** est réglée sur **Activ.** (ce qui est par défaut pour ce projecteur) si vous souhaitez que le projecteur recherche automatiquement les signaux.

Vous pouvez également vous déplacer manuellement parmi les signaux d'entrée disponibles.

1. Appuyez sur le bouton **SOURCE** du projecteur, ou sélectionnez directement la source d'entrée à l'aide de la télécommande. Une barre de sélection de la source s'affiche.
2. Appuyez sur ▲ / ▼ jusqu'au signal souhaité et appuyez sur **MODE/ENTER**. Une fois le signal détecté, les informations concernant la source sélectionnée s'affichent sur l'écran pendant quelques secondes. Si plusieurs appareils sont connectés au projecteur, répétez les étapes 1-2 pour rechercher un autre signal.



- ☞ Lorsque **SOURCE** est active, la fonction **Recherche auto rapide** sera automatiquement désactivée jusqu'à ce que vous rallumiez le projecteur.
- 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 animées (films).
- La résolution native de ce projecteur est dans un format 16:9. Pour les meilleurs résultats d'affichage de l'image, sélectionnez et utilisez un signal d'entrée avec cette résolution. Toute autre résolution sera adaptée par le projecteur en fonction du réglage du format, ce qui peut causer des distorsions de l'image ou une perte de clarté de l'image. Voir "**Sélection du format**" à la page 35 pour plus d'informations.

Changer l'espace de couleurs

Dans le cas improbable où vous connectez ce projecteur à un lecteur de DVD en utilisant la prise d'entrée **HDMI** du projecteur et que les couleurs de l'image projetée sont bizarres, veuillez changer l'espace colorimétrique.

Pour cela:

1. Appuyez sur **MENU/EXIT** et appuyez sur ◀ / ▶ jusqu'à ce que le menu **SOURCE** soit en surbrillance.
2. Appuyez sur ▼ pour aller sur **Transfert d'espace colorimétrique** et appuyez sur ◀ / ▶ pour choisir le réglage.

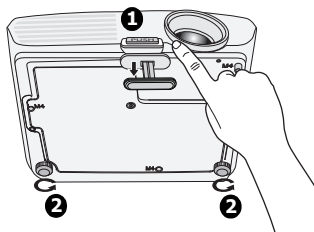
☞ Cette fonction n'est disponible que lorsque la prise d'entrée HDMI est utilisée.

Ajustement de l'image projetée

Ajustement de l'angle de projection

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

1. Appuyez sur le bouton à dégagement rapide et soulevez légèrement l'avant du projecteur. Une fois l'image positionnée selon vos besoins, relâchez le bouton à dégagement rapide pour garder le pied dans sa position actuelle.
2. Dévissez le pied de réglage arrière pour ajuster l'angle horizontal.



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

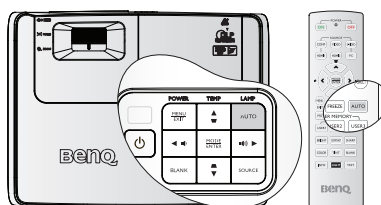
Si le projecteur ne se trouve pas sur une surface plane ou si l'écran et le projecteur ne sont pas perpendiculaires, l'image projetée présente une distorsion trapézoïdale. Pour corriger cela, voir "[Correction trapézoïdale](#)" à la page 33 pour plus d'informations.

- ⚠ **Ne regardez pas directement l'objectif du projecteur lorsque la lampe est allumée. La lumière de la lampe peut provoquer des dommages oculaires.**
- **Soyez vigilant lorsque vous appuyez sur le bouton du pied de réglage, car celui-ci est à proximité de la sortie de la ventilation (air chaud).**

Réglage automatique de l'image

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

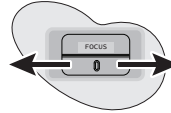
Les informations concernant la source sélectionnée s'affichent dans le coin supérieur gauche de l'écran pendant 3 secondes.



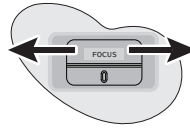
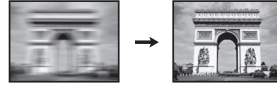
- 👉 **Pendant que la fonction AUTO procède aux réglages, l'écran reste vierge.**
- **Cette fonction n'est disponible que lorsqu'un signal PC (RVB analogique) est sélectionné.**

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

1. Réglez la taille de l'image projetée à l'aide de la molette de ZOOM.



2. Ensuite, réglez la netteté de l'image à l'aide de la molette de MISE AU POINT.



Correction trapézoïdale

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

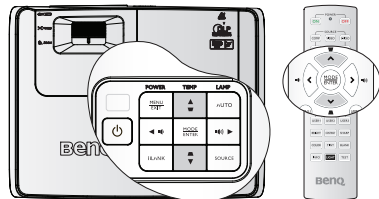
Pour résoudre ce problème sans ajuster directement la hauteur du projecteur, vous pouvez utiliser manuellement **Trapèze auto** ou **Trapèze** en utilisant l'une des méthodes suivantes.

- Utiliser **Trapèze Auto**

Ceci peut corriger le **Trapèze** automatiquement d'une manière optimale.

- Utilisation de la télécommande

1. Appuyez sur **MENU/EXIT**, puis appuyez sur **◀/▶** jusqu'à la sélection du menu **AFFICHAGE**.
2. Appuyez sur **▼** pour aller sur **Trapèze auto** et appuyez sur **◀/▶** pour sélectionner **Désact.** pour désactiver la fonction **Trapèze auto**.
3. Appuyez sur **▼/▲** sur le projecteur ou la télécommande pour afficher la page de correction trapézoïdale. Appuyez sur **▲** pour corriger la distorsion trapézoïdale en haut de l'image. Appuyez sur **▼** pour corriger la distorsion trapézoïdale en bas de l'image.



- Utilisation des menus à l'écran

1. Appuyez sur **MENU/EXIT**, puis appuyez sur **◀/▶** jusqu'à la sélection du menu **AFFICHAGE**.
2. Appuyez sur **▼** pour aller sur **Trapèze auto** et appuyez sur **◀/▶** pour sélectionner **Désact.** pour désactiver la fonction **Trapèze auto**.



Appuyez sur
▲/▼.

Appuyez sur
▼/▲.

- Appuyez sur **MENU/EXIT**, puis appuyez sur ◀ / ▶ jusqu'à la sélection du menu **AFFICHAGE**.
- Appuyez sur ▼ pour sélectionner **Trapèze** et appuyez sur **MODE/ENTER**. La page de correction du **Trapèze** s'affiche.
- Appuyez sur ▲ pour corriger la distorsion trapézoïdale en haut de l'image ou appuyez sur ▼ pour corriger la distorsion trapézoïdale en bas de l'image



Agrandir et rechercher des détails


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

- Appuyez sur **MENU/EXIT**, puis appuyez sur ◀ / ▶ jusqu'au choix du menu **AFFICHAGE**.
- Appuyez sur ▼ pour choisir **Zoom numérique** et appuyez sur **MODE/ENTER**. La barre de Zoom s'affiche.
- Appuyez plusieurs fois sur ▲ sur le projecteur pour agrandir l'image à une taille souhaitée.
- Pour vous déplacer dans l'image, appuyez sur **MODE/ENTER** pour passer en mode de défilement et appuyez sur les touches de direction (▲, ▼, ◀, ▶) pour vous déplacer dans l'image.
- Pour réduire la taille de l'image, appuyez sur **MODE/ENTER** pour retourner à la fonction de zoom avant/arrière, et appuyez sur **AUTO** pour rétablir l'image sa taille initiale. Vous pouvez également appuyer plusieurs fois sur ▼ jusqu'à rétablir sa taille initiale.

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

Utilisation de la fonction 3D

- Pour aller au mode prédéfini spécial, appuyez sur **MENU/EXIT** puis appuyez sur ◀ / ▶ jusqu'à ce que le menu **AFFICHAGE** soit en surbrillance, puis appuyez sur ◀ / ▶ pour activer ou désactiver **Sync 3D**. Lorsque **Sync 3D** est activé, le mode de réglage de l'image sera désactivé.
- Pour inverser l'image, appuyez sur **MENU/EXIT** puis appuyez sur ◀ / ▶ jusqu'à ce que le menu **AFFICHAGE** soit en surbrillance, puis appuyez sur ◀ / ▶ pour activer ou désactiver **Inverser Sync 3D**.
- Configuration requise pour la 3D
 - PC : PC avec carte vidéo avec support stéréo (Fonction tampon Quad) et une vitesse de rafraîchissement de 120 MHz/60 MHz.
 - Vidéo : Un lecteur DVD NTSC/PAL standard avec une sortie film 60Hz/50Hz.
 - 55% de la luminosité sera perdue.

 Pour utiliser la fonction 3D, activez en premier le réglage Jouer film en 3D dans vos appareils DVD, dans le menu 3D du disque.

Sélection du format

Le format correspond au rapport entre la largeur de l'image et sa hauteur. Pour W700/W710ST, le format d'image par défaut est 16:9. La plupart des TV analogiques et des ordinateurs sont au format d'image 4:3 ratio, et les TV numériques et les DVD sont habituellement au format 16:9.

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

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

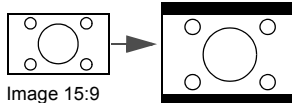
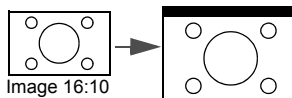
1. Appuyez sur **MENU/EXIT**, puis appuyez sur ◀ / ▶ jusqu'à la sélection du menu **AFFICHAGE**.
2. Appuyez sur ▼ pour choisir **Format**.
3. Appuyez plusieurs fois sur ◀ / ▶ pour sélectionner le format adapté au format du signal vidéo et à vos besoins d'affichage.

À propos du format

☞ Dans les illustrations ci-dessous, les parties noires correspondent aux zones inactives et les parties blanches aux zones actives. Les menus à l'écran peuvent être affichés sur ces zones noires non utilisées.

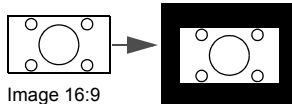
1. **Auto:**

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

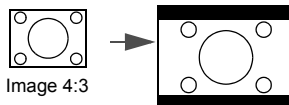


2. **Réel:**

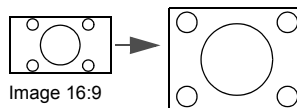
L'image est projetée selon sa résolution d'origine, et redimensionnée pour être adaptée à la zone d'affichage. Pour les signaux d'entrée avec de plus faibles résolutions, l'image projetée s'affiche plus petite que si elle était redimensionnée en plein écran. Si nécessaire, vous pouvez régler le zoom ou éloigner le projecteur de l'écran pour agrandir la taille de l'image. Après avoir effectué ces réglages, il se peut que vous deviez remettre le projecteur au point.



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



4. **16:9:**
Met une image à l'échelle afin qu'elle s'affiche au centre de l'écran en respectant un format 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.



5. **16:10:**
Met une image à l'échelle afin qu'elle s'affiche au centre de l'écran en respectant un format de 16:10. Ce paramètre agrandit et redimensionne linéairement.

Optimisation de l'image

Utilisation de Couleur du support de projection

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

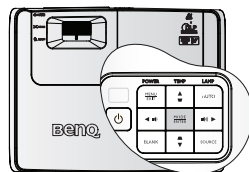
Pour utiliser cette fonction, accédez au menu **AFFICHAGE > Couleur du support de projection** et appuyez sur ◀/▶ pour sélectionner une couleur la plus proche de la surface de projection. Vous pouvez choisir parmi plusieurs couleurs précalibrées : **Jaune clair**, **Rose**, **Vert clair**, **Bleu** et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

Sélection d'un mode d'image

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

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

- Appuyez sur **MODE/ENTER** sur le projecteur de façon répétée jusqu'à ce que votre mode désiré soit sélectionné.
- Allez au menu **IMAGE > Mode Image** et appuyez sur ◀/▶ pour sélectionner un mode désiré.



Modes d'image pour différents types de signaux


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

1. **Mode Lumineux** : Optimise la luminosité de l'image projetée. Ce mode est adapté aux environnements où une grande luminosité est requise, comme les pièces bien éclairées.
2. **Mode Salon** : est conçu pour utiliser le projecteur dans un salon. La luminosité est augmentée dans ce mode.
3. **Mode Jeux** : est conçu pour jouer des jeux vidéos dans une pièce bien éclairée.
4. **Mode Cinéma** : Ce mode est adapté pour les films et clips vidéo hauts en couleur issus d'appareils photos ou de vidéos numériques par l'intermédiaire de l'entrée du PC, pour un meilleur affichage dans les environnements obscurs (peu éclairés).
5. **Mode Util. 1/Mode Mode Util. 2** : Rappelle les paramètres personnalisés en fonction des modes d'image actuellement disponibles. Voir "[Configuration du mode Mode Util. 1/Mode Util. 2](#)" à la page 38 pour plus d'informations.

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

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

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

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

5. Appuyez sur ◀/▶ pour sélectionner le mode d'image le plus adapté à vos besoins.
6. Appuyez sur ▼ pour sélectionner une option du menu à modifier et ajustez la valeur au moyen de ◀/▶. Voir "[Réglage précis de la qualité de l'image dans les modes utilisateur](#)" ci-dessous pour plus d'informations.
7. Une fois tous les réglages terminés, sélectionnez **Enregistrer param.** et appuyez sur **MODE/ENTER** pour stocker les réglages.
8. Le message de confirmation '**Param. enregistrés**' s'affiche.

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

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

Ajustement de Luminosité

Sélectionnez **Luminosité** dans le menu **IMAGE** et ajustez les valeurs en appuyant sur ◀/▶ sur le projecteur ou la télécommande.

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



Ajustement de Contraste

Sélectionnez **Contraste** dans le menu **IMAGE** et ajustez les valeurs en appuyant sur ◀/▶ sur le projecteur ou la télécommande.

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



Ajustement de Couleur

Sélectionnez **Couleur** dans le menu **IMAGE** et ajustez les valeurs en appuyant sur ◀/▶ sur le projecteur ou la télécommande.

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

Ajustement de Teinte

Sélectionnez **Teinte** dans le menu **IMAGE** et ajustez les valeurs en appuyant sur ◀/▶ sur le projecteur ou la télécommande.

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

Ajustement de Netteté

Choisissez **Netteté** dans le menu **IMAGE** et ajustez les valeurs en appuyant sur ◀/▶ sur le projecteur ou la télécommande.

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

Ajustement de Couleur brillante

Choisissez **Couleur brillante** dans le menu **IMAGE** et sélectionnez en appuyant sur ◀/▶ sur le projecteur ou la télécommande.

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

Activ, est la sélection par défaut et recommandée pour ce projecteur. Quand **Désact**, est sélectionné, la fonction **Température des Couleurs** n'est pas disponible.

Sélectionnez une Température des Couleurs

Choisissez **Température des Couleurs** dans le menu **IMAGE** et ajustez les valeurs en appuyant sur ◀/▶ sur le projecteur ou la télécommande.

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

1. **Plus froid** : Plus froid donne à l'image une teinte plus bleutée que les autres réglages.
2. **Froid** : Le blanc des images tire vers le bleu.
3. **Normal** : Préserve la couleur normale des blancs.
4. **Chaud** : Le blanc des images tire vers le rouge.
5. **Plus chaud** : Avec la température de couleurs la plus basse, **Plus chaud** donne à l'image une teinte plus rouge que les autres réglages.

*À propos des températures des couleurs :

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

Gestion couleur 3D

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

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

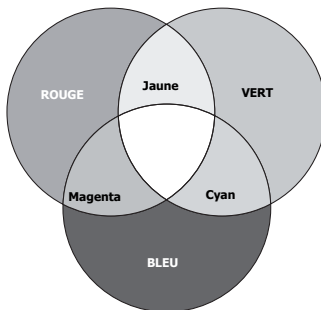
Une gestion des couleurs appropriée ne peut être obtenue que dans des conditions d'affichage contrôlées et reproductibles. Il est nécessaire d'utiliser un colorimètre (appareil de mesure la coloration) et de fournir un groupe d'images source appropriées pour mesurer la reproduction des couleurs. Ces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

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

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

Pour ajuster les paramètres :

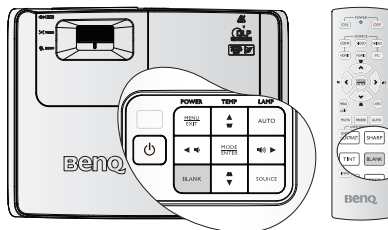
1. Allez au menu **IMAGE** et choisissez **Gestion couleur 3D**.
2. Appuyez sur **MODE/ENTER** et la page **Gestion couleur 3D** s'affiche.
3. Choisissez **Couleur primaire** et appuyez sur ◀/▶ pour sélectionner une couleur parmi Rouge, Vert, Bleu, Cyan, Magenta et Jaune.
4. Appuyez ▼ pour choisir **Nuance** et appuyez sur ◀/▶ pour sélectionner sa plage. Une augmentation des valeurs donnera des couleurs composées d'une plus grande proportion des deux couleurs adjacentes. Veuillez vous reporter à l'illustration à droite pour connaître l'interrelation des couleurs. Par exemple, si vous sélectionnez Rouge et réglez sa valeur sur 0, seul le rouge pur de l'image projetée sera sélectionné. L'augmentation des valeurs inclura le rouge proche du jaune et le rouge proche du magenta.
5. Appuyez ▼ pour choisir **Saturation** et ajustez ses valeurs selon vos préférences en appuyant sur ◀/▶. Chaque ajustement apporté se reflétera immédiatement dans l'image. Par exemple, si vous sélectionnez Rouge et réglez sa valeur sur 0, seule la saturation du rouge pur sera affectée.
6. Appuyez ▼ pour choisir **Gain** et ajustez ses valeurs selon vos préférences en appuyant sur ◀/▶. Le niveau de contraste de la couleur primaire sélectionnée sera affecté. Chaque ajustement apporté se reflétera immédiatement dans l'image.
7. Répétez les étapes 3 à 6 pour les autres ajustements des couleurs.
8. Assurez-vous d'avoir effectué tous les ajustements souhaités.
9. Appuyez sur **MENU/EXIT** pour quitter et enregistrer les paramètres.



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

Masquage de l'image

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



Vous pouvez définir un délai dans le menu **CONFIG. SYSTÈME: de base > Paramètres d'opération > Minuteur d'inactivité** pour permettre au projecteur de renvoyer l'image automatiquement après une période pendant laquelle aucune action n'est effectuée sur l'écran vide.

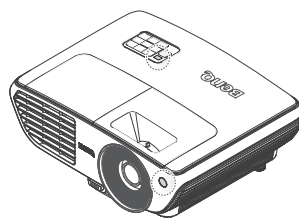
Peu importe si **Minuteur d'inactivité** est activé ou désactivé, vous pouvez appuyer sur n'importe quelle touche excepté **PAGE ▲/▼**, **ENTRÉE** sur la télécommande ou **ENTRÉE** sur le projecteur pour restaurer l'image.



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

Récepteur télécommande

Les récepteurs infrarouges de télécommande (devant et dessus) permettent au projecteur de recevoir les signaux de la télécommande. Pour des meilleurs résultats, pointez bien la télécommande vers le capteur, sans obstruction entre les deux, et à une distance de moins de 7 mètres.



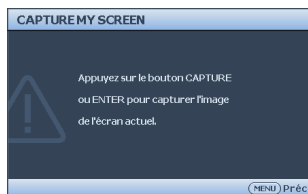
Vous pouvez régler le récepteur de télécommande dans le menu **CONFIG. SYSTÈME: de base > Récepteur télécommande**.

My Screen

En plus d'avoir le choix pour l'écran de démarrage prédéfini du projecteur entre l'écran BenQ, un écran Noir ou Bleu, vous pouvez créer votre propre écran de démarrage en utilisant une image projetée à partir de votre ordinateur ou de la source vidéo.

1. Projetez l'image que vous voulez utiliser comme écran de démarrage à partir d'un ordinateur ou d'une source vidéo.
2. Sélectionnez **MyScreen** dans le menu **CONFIG. SYSTÈME: de base > Ecran d'accueil**.
3. Appuyez sur le menu **CONFIG. SYSTÈME: de base > My Screen** et appuyez sur **ENTRER**.

- Un message de confirmation s'affiche. Appuyez à nouveau sur **ENTRER**.

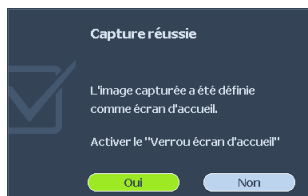



- Le message **Capture d'écran...** s'affiche pendant que le projecteur est en train de traiter l'image. Veuillez patienter.

Capture d'écran...

- Si l'opération est réussie, vous verrez le message **Capture réussie** affiché sur l'écran. L'image capturée est enregistrée dans My Screen.
- Rallumez le projecteur pour voir l'image capturée s'afficher pendant l'écran de démarrage.

Si l'opération de capture a échoué, changez l'image désirée.



 **Lorsque le verrou d'écran d'accueil est activé, MyScreen ne peut être activé que si le mot de passe correct est entré à chaque fois que vous essayez de capturer l'écran.**

Arrêt sur image

Appuyez sur le bouton **FREEZE (Gel)** de la télécommande pour faire un arrêt sur image. Le mot « **FREEZE** » s'affiche alors dans le coin supérieur gauche de l'écran. Pour annuler la fonction, appuyez sur n'importe quelle touche du projecteur ou de la télécommande.

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



Fonctionnement en altitude

Il est recommandé d'utiliser le **Mode Haute altitude** lorsque votre environnement est entre 1500 m et 3000 m au-dessus du niveau de la mer, et à une température entre 5°C et 23°C.



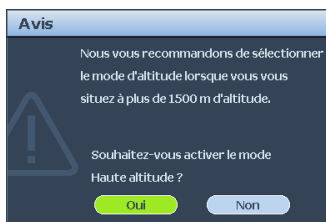
N'utilisez pas le Mode Haute altitude si votre altitude est entre 0 m et 1500 m et la température est entre 5°C et 28°C. Le projecteur sera trop refroidi si vous activez ce mode dans cette condition.

Pour activer le **Mode Haute altitude** :

1. Appuyez sur **MENU/EXIT**, puis appuyez sur **◀/▶** jusqu'à la sélection du menu **CONFIG. SYSTÈME: avancée**.
2. Appuyez **▼** pour choisir **Mode Haute altitude** et appuyez sur **◀/▶** pour sélectionner **Activ.** Un message de confirmation s'affiche.
3. Sélectionnez **Oui** et appuyez sur **MODE/ENTER**.

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

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



Réglage du son


Le réglage du son effectué ci-dessous aura un effet sur les haut-parleurs du projecteur. Vérifiez que vous avez effectué une connexion correcte à l'entrée audio du projecteur. Voir "Connexion" à la page 20 pour la manière de connecter l'entrée audio

SOURCE D'ENTRÉE	ENTRÉE AUDIO	SORTIE AUDIO
Ordinateur PC	mini-prise	mini-prise
HDMI 1/2	HDMI	mini-prise
Composante	RCA	mini-prise
VIDEO	RCA	mini-prise
S-VIDEO	RCA	mini-prise

Désactiver le son

Pour désactiver le son temporairement,

- A l'aide de la télécommande

Appuyez sur le bouton **MUTE (Sourdine)** pour désactiver le son de façon temporaire. En mode sourdine, l'écran affiche  dans le coin supérieur droit.

Pour rétablir le son, appuyez une nouvelle fois sur le bouton **MUTE (Sourdine)**.

- A l'aide du menu OSD



- 1 Appuyez sur **MENU/EXIT** et appuyez sur **◀ / ▶** jusqu'à ce que le menu **CONFIG. SYSTÈME: avancée** soit en surbrillance.
- 2 Appuyez sur **▼** pour mettre en surbrillance **Paramètres Audio** et appuyez sur **ENTRÉE**. La page **Audio Settings** s'affiche.
- 3 Mettre en surbrillance **Muet** et appuyez sur **◀ / ▶** pour sélectionner **Activ.**
- 4 Pour rétablir le son, répétez les étapes 1-3 et appuyez sur **◀ / ▶** pour sélectionner **Désact.**



Réglage du niveau sonore

Pour régler le niveau sonore,

- A l'aide de la télécommande

Appuyez sur  ou  pour choisir le niveau sonore de votre choix.

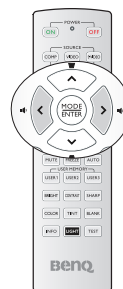
- A l'aide du menu OSD

- 1 Répétez les étapes 1-2 ci-dessus.
- 2 Appuyez sur **▼** pour mettre en surbrillance **Volume** et appuyez sur **◀ / ▶** pour sélectionner un niveau sonore désiré.

Désactiver la sonnerie Activ./Désact.

- 1 Répétez les étapes 1-2 ci-dessus.
- 2 Appuyez sur **▼** pour mettre en surbrillance **Sonnerie de Activ./Désact.** et appuyez sur **◀ / ▶** pour sélectionner **Désact.**

La seule manière de modifier la sonnerie de Activ./Désact. est de paramétrer Activ. ou Désact. ici. Paramétrer le son sur muet ou changer le niveau sonore affectera la sonnerie de Activ./Désact..



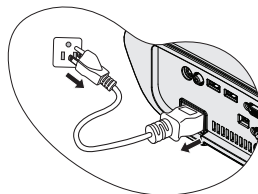
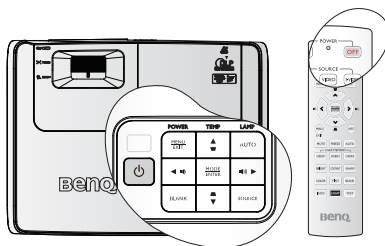
Personnalisation de l'affichage des menus du projecteur

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

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

Arrêt du projecteur

1. Pour éteindre le projecteur directement, appuyez sur le bouton **POWER OFF** (Arrêt) de la télécommande. Vous pouvez également appuyer sur le bouton **POWER** du projecteur, auquel cas un message d'avertissement s'affiche. Appuyez une nouvelle fois sur le bouton **POWER**.
2. Une fois le processus de refroidissement terminé, le **POWER (Voyant de l'alimentation)** est orange continu et les ventilateurs s'arrêtent.
3. Débranchez le cordon d'alimentation de la prise murale si vous ne comptez pas utiliser le projecteur pendant longtemps.



- ☞ **Le projecteur ne peut pas être utilisé tant que le cycle de refroidissement n'est pas terminé, et ce, afin de protéger la lampe.**
- Pour réduire le temps de refroidissement, vous pouvez également activer la fonction **Refroidissement rapide**. Voir "**Refroidissement rapide**" à la page 51 pour plus d'informations.
- Si le projecteur n'est pas éteint correctement, les ventilateurs se mettront à tourner pendant quelques minutes pour refroidir la lampe lors du redémarrage du projecteur. Appuyez à nouveau sur **POWER** pour démarrer le projecteur une fois les ventilateurs arrêtés et le **POWER (Voyant de l'alimentation)** devenu orange.
- La durée de vie de la lampe varie en fonction des conditions d'utilisation et de l'environnement.

Utilisation des menus

Système de menus

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

Menu principal	Sous-menu	Options	
1. AFFICHAGE	Couleur du support de projection	Désact./Jaune clair/Rose/Vert clair/Bleu/Tableau noir	
	Format	Auto/Réel/4:3/16:9/16:10	
	Trapeze auto	Activ./Désact.	
	Trapèze		
	Position		
	Phase		
	Taille H		
	Zoom numérique		
	Sync 3D	Désact./DLP LINK/NVIDIA 3D Vision	
	Format 3D	Séquence d'image/Haut-Bas	
	Inverser 3D sync	Désactiver/Inverser	
	Mode Image	Lumineux/Salon/Jeux/Cinéma/Mode Util. 1/Mode Util. 2	
	Mode référence	Lumineux/Salon/Jeux/Cinéma	
	Luminosité		
Contraste			
Couleur			
Teinte			
Netteté			
2. IMAGE	Couleur brillante	Activ./Désact.	
	Température des Couleurs	PLus chaud/Chaud/Normal/Froid/Plus froid	
	Couleur primaire	R/V/B/C/M/J	
	Gestion couleur 3D	Nuance	
		Saturation	
		Gain	
	Enregistrer param.		
3. SOURCE	Recherche auto rapide	Activ./Désact.	
	Conversion d'espace de couleurs	Auto/RVB/YUV	

4. CONFIG. SYSTÈME: de base

Langue	ENGLISH/ FRANÇAIS/ DEUTSCH/ ITALIANO/ ESPAÑOL/ РУССКИЙ/ 繁體中文/ 简体中文/ 日本語/ 한국어/ Svenska/ Nederlands/ Türkçe/ Čeština/ Português/ Ελληνικά/ Polski/ Magyar/ Hrvatski/ Română/ Norsk/ Dansk/ български/ Suomi/ Ελληνικά/ Bahasa Indonesia	
Position du projecteur	Sol avant/Sol arrière/Plafond arr./Plafond avant	
Réglages des menus	Durée aff. des menus	5 sec/10 sec/15 sec/20 sec/25 sec/30 sec
	Position des menus	Center/Coin sup. Gauche/Coin sup. Droit/Coin inf. Droit/Coin inf. Gauche
	Message de rappel	Activ./Désact.
Paramètres de fonctionnement	Mise sous tension directe	Activ./Désact.
	Alim. auto. désact.	Désactiver/5 min/10 min/15 min/20 min/25 min/30 min
	Refroidissement rapide	Activ./Désact.
	Minuteur d'inactivité	Désactiver/5 min/10 min/15 min/20 min/25 min/30 min
	Minuteur	Désactiver/30 min/1 h/2 h/3 h/4 h/8 h/12 h
Récepteur télécommande	Avant+haut/Haut/Avant	
Couleur de fond	Noir/Bleu/Violet	
Ecran d'accueil	BenQ/Noir/Bleu/MyScreen	
	MyScreen	


Paramètres audio	Muet	Désact./Activ.
	Volume	Plage : 0 ~ 10
	Bip de mise sous/hors tension	Désact./Activ.
Param. lampe	Mode lampe	Normal/Economique
	Réinit. compteur lampe	
	Équivalent heure lampe	
Haute altitude Mode		Désact./Activ.
Param. de sécurité	Modifier MP	
	Changer les paramètres de sécurité	Power on Lock Verrouillage de l'écran de démarrage
Débit en bauds		2400/4800/9600/14400/19200/ 38400/57600/ 115200
Motif de test		Désact./Activ.
Sous-titrage	Activer Ss-tit. codé	Désact./Activ.
	Version SS-tit	SST1/SST2/SST3/SST4
Rétablir tous les param.		




6. INFORMATI ÉTAT SYSTÈME ACTUEL ONS


- Source
- Mode Image
- Résolution
- Système de couleurs
- Équivalent heure lampe
- Version micrologiciel



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

Description de chaque menu

FONCTION		DESCRIPTION	
1. Menu AFFICHAGE	Couleur du support de projection	Corrige la couleur de l'image projetée si le support de projection n'est pas blanc. Voir " Utilisation de Couleur du support de projection " à la page 37 pour plus d'informations.	
	Format	Quatre options permettent de définir le format de l'image en fonction de votre source de signal d'entrée. Voir " Sélection du format " à la page 35 pour plus d'informations.	
	Trapèze auto	Corrige automatiquement les déformations trapézoïdales de l'image. Voir " Correction trapézoïdale " à la page 33 pour plus de détails.	
	Trapèze	Corrige manuellement les déformations trapézoïdales de l'image. Voir " Correction trapézoïdale " à la page 33 pour plus d'informations.	
	Position	Affiche la page de réglage de la position. Pour déplacer l'image projetée, utilisez les touches fléchées. Les valeurs indiquées dans la partie inférieure de la page changent à chaque fois que vous appuyez sur une touche jusqu'à ce qu'elles atteignent leur maximum ou minimum. Cette fonction n'est disponible que lorsqu'un signal PC (RVB analogique) a été sélectionné.	
	Phase	Ajuste la phase de l'horloge pour réduire la distorsion de l'image. Cette fonction n'est disponible que lorsqu'un signal PC (RVB analogique) a été sélectionné.	
	Taille H	Règle la largeur horizontale de l'image. Cette fonction n'est disponible que lorsqu'un signal PC (RVB analogique) a été sélectionné.	
	Zoom numérique	Agrandit ou réduit l'image projetée. Voir " Agrandir et rechercher des détails " à la page 34 pour plus d'informations.	
	Sync 3D	Active la fonction 3D	
	Format 3D	Si Vsync de synchro d'entrée est plus de 95Hz, Format 3D sera grisé. Si Vsync de synchro d'entrée est moins de 95Hz, Format 3D supporte Séquence d'image / Haut-Bas .	
	Inverser 3D sync	Inverse la sync 3D.	

2. Menu IMAGE	Mode Image	Les modes d'image prédéfinis vous permettent d'optimiser le réglage de l'image en fonction du type de programme que vous souhaitez projeter. Voir " Sélection d'un mode d'image " à la page 37 pour plus d'informations.
	Mode référence	Sélectionne un mode d'image adapté à vos besoins en ce qui concerne la qualité de l'image et règle l'image en fonction des sélections répertoriées un peu plus bas sur la même page. Voir " Configuration du mode Mode Util. 1/Mode Util. 2 " à la page 38 pour plus d'informations.
	Luminosité	Règle la luminosité de l'image. Voir " Ajustement de Luminosité " à la page 38 pour plus d'informations.
	Contraste	Ajuste la gradation entre les zones sombres et claires de l'image. Voir " Ajustement de Contraste " à la page 38 pour plus d'informations.
	Couleur	Ajuste le niveau de saturation des couleurs (c'est-à-dire la quantité de chaque couleur dans une image vidéo). Voir " Ajustement de Couleur " à la page 39 pour plus d'informations.  La fonction n'est disponible que lorsque Vidéo ou S-Vidéo avec le système NTSC est utilisé.
	Teinte	Règle les teintes des couleurs rouge et verte de l'image. Voir " Ajustement de Teinte " à la page 39 pour plus d'informations.  La fonction n'est disponible que lorsque Vidéo ou S-Vidéo avec le système NTSC est utilisé.
	Netteté	Ajuste l'image pour qu'elle s'affiche de façon plus nette ou plus floue. Voir " Ajustement de Netteté " à la page 39 pour plus d'informations.  La fonction n'est disponible que lorsque Vidéo ou S-Vidéo avec le système NTSC est utilisé.
	Couleur brillante	Ajuste le niveau de blanc tout en conservant la présentation correcte des couleurs. Voir " Ajustement de Couleur brillante " à la page 39 pour plus d'informations.
	Température des Couleurs	Voir " Sélectionnez une Température des Couleurs " à la page 39 pour plus d'informations.
	Gestion couleur 3D	Voir " Gestion couleur 3D " à la page 40 pour plus d'informations.
3. Menu SOURCE	Enregistrer param.	Enregistre les paramètres pour le mode Mode Util. 1 ou Mode Util. 2 .
	Recherche auto rapide	Voir " Changement de signal d'entrée " à la page 31 pour plus d'informations.
	Conversion d'espace de couleurs	Voir " Changer l'espace de couleurs " à la page 31 pour des détails.

FONCTION	DESCRIPTION
Langue	Règle la langue des menus à l'écran. Voir " Utilisation des menus " à la page 27 pour plus de détails.
Position du projecteur	Vous pouvez installer le projecteur au plafond, derrière un écran ou encore l'associer à un ou plusieurs miroirs. Voir " Choix de l'emplacement " à la page 15 pour plus de détails.
Réglages des menus	<p>Durée aff. des menus Détermine le temps d'attente avant la désactivation de l'affichage du menu à l'écran lorsque vous n'actionnez aucune touche. La durée est comprise entre 5 et 30 secondes (par paliers de 5 secondes).</p> <p>Position des menus Permet d'activer l'affichage des menus à l'écran.</p> <p>Message de rappel Sélectionnez Activ. pour permettre au projecteur de vous rappeler de nettoyer le filtre.</p>
<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">4. CONFIG. SYSTEME: de base Menu</p> <p>Réglages d'opération</p>	<p>Mise sous tension directe Le projecteur s'allume automatiquement lorsque le cordon d'alimentation est branché.</p> <p>Alim. auto désact. Permet au projecteur de s'éteindre automatiquement si aucun signal d'entrée n'est détecté après un certain temps. Voir "Paramètre Alim. auto. désact." à la page 55 pour plus de détails.</p> <p>Refroidissement rapide Active ou désactive la fonction Refroidissement rapide. La sélection de Activ. active la fonction et raccourcit le temps de refroidissement du projecteur de 90 secondes normalement à environ 2 secondes.</p> <p> Si vous essayez de redémarrer le projecteur immédiatement après le processus de refroidissement rapide, il peut ne pas se rallumer normalement et referra tourner les ventilateurs.</p> <p>Minuteur d'inactivité Permet de définir la durée d'inactivité de l'affichage lorsque la fonction Durée inact. est activée. Une fois la durée écoulée, l'image réapparaît à l'écran. Voir "Masquage de l'image" à la page 41 pour plus de détails.</p> <p>Minuteur veille Règle le minuteur d'arrêt auto. Le minuteur peut être réglé avec une valeur entre 30 minutes et 12 heures.</p>
Récepteur télécommande	Règle le récepteur de télécommande préféré (devant et dessus) permettant au projecteur de recevoir les signaux de la télécommande.
Couleur de fond	Sélectionne l'apparence du fond lorsque aucun signal vidéo n'est détecté.
Écran d'accueil	Permet de sélectionner le logo à afficher lors de la phase de démarrage du projecteur. Quatre options sont disponibles: Logo BenQ, écran Noir, écran Bleu ou MyScreen.
MyScreen	Capture et enregistre l'image projetée dans MyScreen. Voir " My Screen " à la page 41 pour plus de détails.

Paramètre Audio	Muet Volume Son de sonnerie Marche/Arrêt Voir " Réglage du son " à la page 44 pour des détails.
Param. lampe	Mode lampe Voir " Réglage Mode lampe en Économique " à la page 55 pour des détails. Réinit. compteur lampe Voir " Réinitialiser le compteur de la lampe " à la page 59 pour des détails. Équivalent heure lampe Voir " Familiarisation avec les heures de la lampe " à la page 55 pour plus d'informations sur le calcul du nombre d'heures de la lampe.
Mode Haute altitude	Ce mode convient à l'utilisation du projecteur dans des zones de haute altitude. Voir " Fonctionnement en altitude " à la page 43 pour plus de détails.
5. CONFIG. SYSTÈME: avancée Menu Param. de sécurité	Modifier MP Vous serez invité à entrer le mot de passe avant de pouvoir le modifier. Voir " Utilisation de la fonction de mot de passe " à la page 28 pour plus de détails. Changer les paramètres de sécurité Verrou alimentation Si la fonction Verrou alimentation est activée, vous serez invité à entrer le mot de passe à chaque mise sous tension du projecteur. Si vous entrez un mot de passe incorrect 5 fois de suite, le projecteur s'éteint automatiquement au bout de quelques secondes. Verrou d'écran d'accueil Si la fonction Verrou d'écran d'accueil est activée, vous serez invité à entrer le mot de passe à chaque capture d'un écran.
Débit en bauds	Sélectionnez un taux en baud qui est identique avec celui de votre ordinateur pour pouvoir connecter le projecteur en utilisant un câble RS-232 approprié et mettre à jour ou télécharger le micrologiciel du projecteur. Cette fonction est destinée aux techniciens de service qualifiés.
Motif de test	La sélection de Activ. active la fonction et le projecteur affiche le motif grille de test. Elle vous aide à ajuster la taille de l'image et la mise au point et de vérifier que l'image projetée n'est pas déformée.
Sous-titrage	La sélection de Activ. active la fonction. Le texte du sous-titrage s'affichera s'il est disponible.  Le sous-titrage sera automatiquement désactivé lorsque le rapport d'aspect est changé sur 16:9, 16:10 ou réel.
Rétablir tous les param.	Rétablit les paramètres par défaut.  Les paramètres suivants sont conservés: Position, Phase, Taille H, Mode Util. 1, Mode Util. 2, Position du projecteur, Langue, Mode Haute altitude, Param. de sécurité, Débit en bauds.

FONCTION	DESCRIPTION
6. Menu INFORMATIONS État système actuel	<p>Source Indique la source actuelle du signal.</p> <p>Mode Image Indique le mode sélectionné dans le menu IMAGE.</p> <p>Résolution Indique la résolution native du signal d'entrée.</p> <p>Système de couleurs Indique le format du système vidéo : NTSC, PAL, SECAM ou RVB.</p> <p>Version micrologiciel Affiche la version du micrologiciel du projecteur.</p>



Le menu **INFORMATION** vous montre l'état de fonctionnement actuel du projecteur.

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 des éponges abrasives, des produits alcalins/acides, une éponge en métal ou des solvants inflammables comme du benzène, des diluants ou des insecticides. L'utilisation de ces types de produit ou un contact prolongé avec du caoutchouc et du vinyl peut endommager la surface du projecteur et le fini du boîtier.**

Nettoyage du boîtier du projecteur

Avant de nettoyer le boîtier, mettez le projecteur hors tension de la manière indiquée à "[Arrêt du projecteur](#)" à la page 45, puis débranchez le cordon d'alimentation.

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

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

Entreposage du projecteur

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

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


Transport du projecteur

Pour le transport du projecteur, il est recommandé d'utiliser l'emballage d'origine ou un emballage équivalent. Lorsque vous portez vous-même le projecteur, veuillez utiliser le boîtier d'origine ou une mallette de transport souple appropriée.

Informations relatives à la lampe

Familiarisation avec les heures de la lampe

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

 Voir "**Régler Mode lampe en Économique**" ci-dessous pour plus d'informations sur le mode Économique.

En mode **Économique**, les heures lampe correspondent aux 3/4 du mode **Normal**. Autrement dit, utiliser le projecteur en mode **Économique** augmente de 1/3 la durée de vie de la lampe.

Pour obtenir les informations d'heures de la lampe :

1. Appuyez sur **MENU/EXIT**, puis appuyez sur ◀/▶ jusqu'à la sélection du menu **CONFIG. SYSTÈME: avancée**.
2. Appuyez sur ▼ pour sélectionner **Param. lampe** et appuyez sur **MODE/ENTER**. La page **Param. lampe** s'affiche.
3. Les informations **Équivalent heure lampe** s'afficheront sur le menu.
4. Pour quitter le menu, appuyez sur **MENU/EXIT**.

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

Augmenter la durée de vie de la lampe

La lampe de projection est un consommable. Pour avoir une durée de vie de la lampe aussi longue que possible, vous pouvez effectuer les réglages suivants via le menu à l'écran.

Régler Mode lampe en Économique

L'utilisation du mode **Économique** réduit le bruit de l'appareil et sa consommation de 20%. Lorsque le mode **Économique** est activé, l'émission lumineuse est réduite, ce qui crée des images plus sombres.

Régler le projecteur en mode **Économique** étend également la durée de fonctionnement de la lampe. Pour régler le mode **Économique**, allez au menu **CONFIG. SYSTÈME: avancée** > **Param. lampe** > **Mode lampe** et appuyez sur ◀/▶.

Paramètre Alim. auto. désact.

Cette fonction permet au projecteur de s'éteindre automatiquement si aucune source d'entrée n'est détectée après un certain temps pour éviter une utilisation inutile de la lampe. Pour régler le mode **Alim. auto. désact.**, allez au menu **CONFIG. SYSTÈME: de base** > **Alim. auto. désact.** et appuyez sur ◀/▶. Le délai peut être compris entre 5 et 30 minutes (par paliers de 5 minutes). Si les délais prédéfinis ne sont pas adaptés à votre présentation, sélectionnez **Désactiver**. Le projecteur ne s'éteindra pas automatiquement pendant une certaine période.


Quand remplacer la lampe

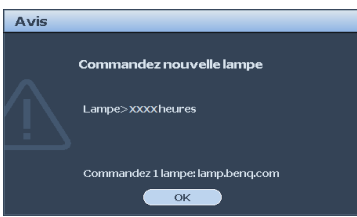
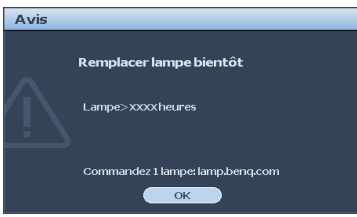
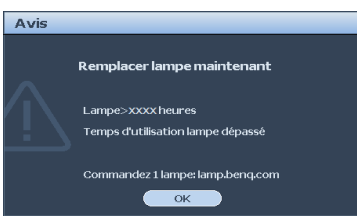
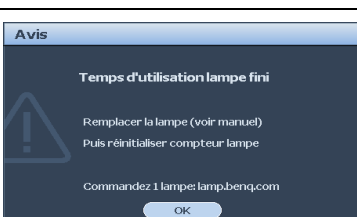
Lorsque le **voyant de la lampe** est rouge ou qu'un message conseillant de remplacer la lampe s'affiche, installez une nouvelle lampe ou consultez votre revendeur. L'utilisation d'une lampe usagée pourrait entraîner des dysfonctionnements au niveau du projecteur, voire une explosion.

Visitez <http://lamp.benq.com> pour une lampe de remplacement.

 **Lorsque la lampe est trop chaude, le LAMP (Voyant de la lampe) et le TEMP (voyant d'avertissement de surchauffe) s'allument. Voir "Voyants" à la page 60 pour plus d'informations.**

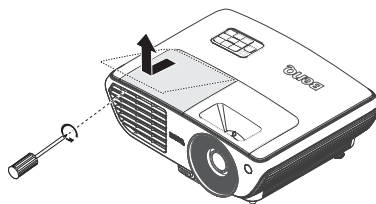
Les messages d'avertissement suivants s'affichent pour vous rappeler de remplacer la lampe.

 **Les messages d'avertissement ci-dessous ne sont donnés qu'à titre de référence. Pour préparer et remplacer la lampe, veuillez suivre les instructions affichées à l'écran.**

État	Message
Pour un résultat optimal, installez une nouvelle lampe. Si le projecteur fonctionne généralement en mode Économique (voir " Régler Mode lampe en Économique " à la page 55), il peut continuer à fonctionner jusqu'à ce que l'avertissement suivant de la lampe apparaisse.	
Vous devriez remplacer la lampe pour éviter que le projecteur ne s'éteigne si celle-ci arrive en fin de vie.	
Il est conseillé de remplacer la lampe lorsqu'elle a atteint cette durée de vie. La lampe est un consommable. La luminosité de la lampe diminue sur la durée. Ce phénomène est tout à fait normal. La lampe peut être remplacée dès que vous remarquez une diminution significative de la luminosité.	
La lampe DOIT être remplacée pour que le projecteur puisse fonctionner correctement.	

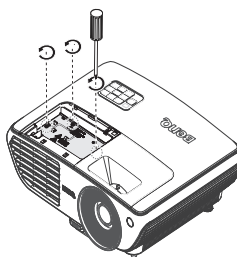
Remplacement de la lampe

- ⚠ • Si le remplacement de la lampe est effectué lorsque le projecteur est fixé à l'envers au plafond, assurez-vous que personne n'est au-dessous du connecteur de la lampe pour éviter des blessures ou dommages aux yeux du fait d'une lampe cassée.
 - 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.
 - Pour assurer une performance optimale du projecteur, il est recommandé que vous achetiez une lampe de projecteur BenQ pour remplacer la lampe.
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. Desserrez les vis à l'avant.
 3. Retirez le couvercle de la lampe.



4. Desserrez les trois vis de la lampe.
- ⚠ • Refermez toujours le couvercle de la lampe avant de mettre l'appareil sous tension.

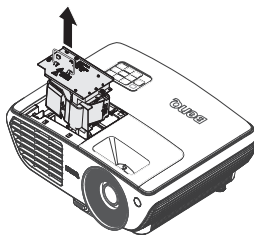
- N'introduisez pas vos doigts entre la lampe et le projecteur. Les bords acérés à l'intérieur du projecteur pourraient vous blesser.



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



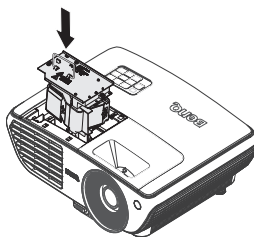
- **Si vous tirez trop vite, la lampe pourrait se casser et du verre pourrait tomber dans le projecteur.**
- **Conservez la lampe hors de portée des enfants et à l'écart de tout risque d'éclaboussure d'eau et de toute source inflammable.**
- **N'introduisez pas vos mains à l'intérieur du projecteur après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



6. Insérez la nouvelle lampe dans son compartiment en vous assurant qu'elle tient bien dans le projecteur.



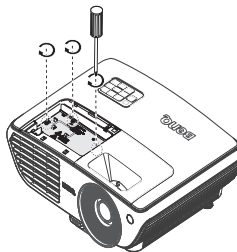
- **Assurez-vous que les connecteurs sont alignés.**
- **Si vous rencontrez de la résistance, soulevez la lampe et recommencez.**



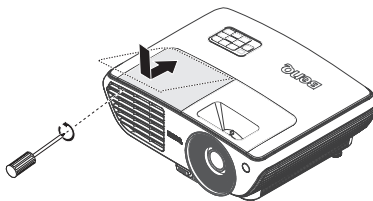
7. Serrez la vis qui tient la lampe en place.
8. Assurez-vous que la poignée est correctement remise en place de manière horizontale.



- **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.**



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



10. Redémarrez le projecteur.



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

Réinitialiser le compteur de la lampe

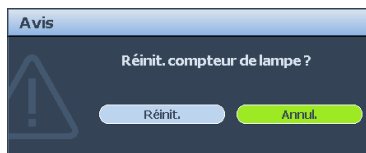
- Après le logo de démarrage, ouvrez le menu à l'écran. Allez au menu **CONFIG.**

SYSTÈME: avancée > Param. lampe.

Appuyez sur **MODE/ENTER**. La page

Param. lampe s'affiche. Appuyez ▼ pour sélectionner **Réinit. compteur lampe** et

appuyez **MODE/ENTER**. Un message d'avertissement s'affiche pour vous demander si vous souhaitez réinitialiser le compteur de la lampe. Sélectionnez **Réinit.** et appuyez sur **MODE/ENTER**. Le compteur de la lampe sera réinitialisé à '0'.



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

Voyants

Voyant			État et description
POWER	TEMP	Lampe	
Événements - alimentation			
Orange	Désact.	Désact.	Mode veille.
Vert Clignotant	Désact.	Désact.	Mise en marche.
Vert	Désact.	Désact.	Fonctionnement normal.
Orange Clignotant	Désact.	Désact.	Le projecteur doit refroidir pendant 90 secondes après sa mise hors tension.
Événements - lampe			
Orange Clignotant	Désact.	Rouge	Une nouvelle tentative d'allumage de la lampe s'effectue à nouveau si la lampe ne s'allume pas au démarrage.
Désact.	Désact.	Rouge	<ol style="list-style-type: none"> 90 secondes de refroidissement sont nécessaires au projecteur. Ou En pareil cas, contactez votre revendeur.
Événements thermiques			
Désact.	Rouge	Désact.	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.
Désact.	Rouge	Rouge	
Désact.	Rouge	Vert	
Désact.	Rouge	Orange	
Rouge	Rouge	Rouge	
Rouge	Rouge	Vert	
Rouge	Rouge	Orange	
Vert	Rouge	Rouge	
Vert	Rouge	Vert	
Événement du système			
Désact.	Vert	Rouge	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.
Désact.	Vert	Vert	
Désact.	Vert	Orange	

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 activé.
Nouvelle tentative de mise sous tension du projecteur durant la phase de refroidissement.	Attendez que la phase de refroidissement soit terminée.

⑦ Pas d'image

Origine	Solution
La source vidéo n'est pas 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 au signal d'entrée.	Vérifiez son raccordement.
Le signal d'entrée n'a pas été sélectionné correctement.	Sélectionnez le bon signal d'entrée à l'aide de la touche SOURCE du projecteur ou de la télécommande.

⑦ Image brouillée

Origine	Solution
L'objectif de projection n'est pas correctement réglé.	Réglez la mise au point de l'objectif à l'aide de la molette correspondante.
Le projecteur et l'écran ne sont pas alignés correctement.	Ajustez l'angle de projection, l'orientation, et si nécessaire, la hauteur de l'appareil.

⑦ La télécommande ne fonctionne pas


Origine	Solution
La pile est usée.	Remplacez-la.
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 7 mètres du projecteur.

⑦ Le mot de passe est incorrect

Origine	Solution
Vous ne vous souvenez pas du mot de passe.	Veuillez voir " Procédure de rappel de mot de passe " à la page 29 pour plus d'informations.

Caractéristiques

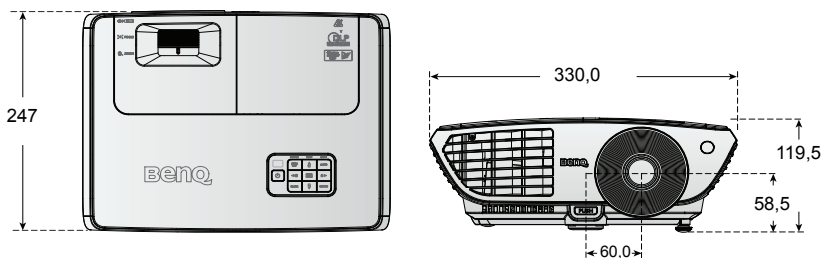
Caractéristiques du projecteur

 Toutes les caractéristiques peuvent être modifiées sans notification préalable.

Général		
Nom de produit	Projecteur numérique	
Nom de modèle	W700	W710ST
Caractéristiques optiques		
Résolution	720p, 1280 x 720	
Système d'affichage	1-CHIP DMD	
Ouverture (nombre F)	F = 2,52 à 2,73, f = 21,8 à 24 mm	F = 2,77, f = 10,16 à 11,16 mm
Lampe	Lampe 190 W	Lampe 220 W
Caractéristiques électriques		
Alimentation	100 à 240 V CA, 50 à 60 Hz (Automatique)	
Consommation	250W (Max)/ <1W (Veille)	290W (Max)/ <1W (Veille)
Caractéristiques mécaniques		
Dimensions	330 mm (L) x 150 mm (H) x 247 mm (P) (Ajuster pied max.)	
Poids	8 livres (3,63 Kg)	
Prise d'entrée		
Entrée ordinateur		
Entrée RVB	D-Sub 15 broches (femelle)	
Entrée signal vidéo		
HDMI	Type de vis x 2	
COMPOSANTE	3 prise RCA	
S-VIDEO	1 port mini DIN à 4 broches	
VIDEO	1 prise RCA	
Entrée de signal SD/ HDTV	3 prises RCA composantes	
Entrée audio	Prise mini x1, prise RCA x 2	
Terminaux de sortie		
Sortie audio	Prise mini x 1	
Haut-parleur	Haut-parleur mono 10W	
Prise de contrôle		
USB	Type mini B	
Contrôle série RS-232	1 à 9 broches	
Caractéristiques environnementales		
Température de fonctionnement	5°C à 35°C, au niveau de la mer	
Humidité relative en fonctionnement	10% à 85% (sans condensation)	
Altitude de fonctionnement	<ul style="list-style-type: none"> • 0 à 1499 m, de 5°C à 28°C • De 1500 à 3000 m à 5°C à 23°C (avec Mode Haute altitude activé) 	

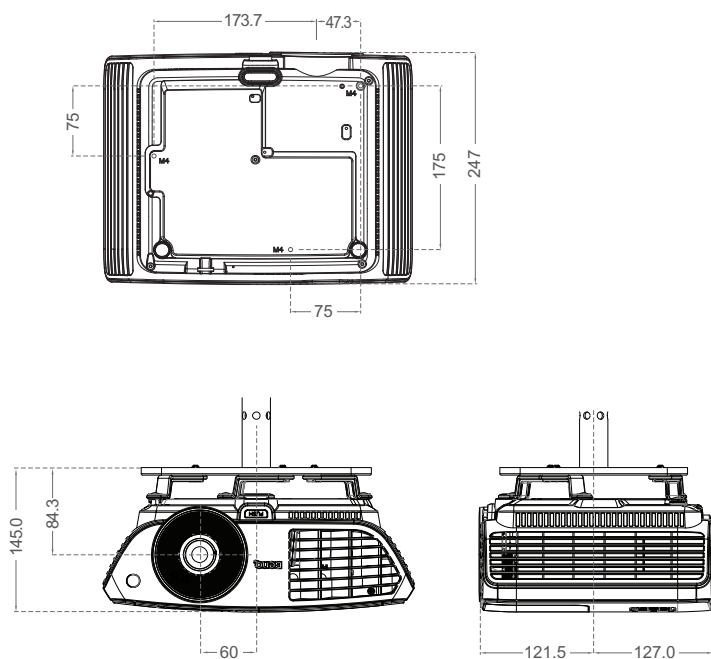
Dimensions

330 mm (L) x 119,5 mm (H) x 247 mm (P)



* Vis d'installation au plafond :
M4 x L8 (Max. L=12, Min. L=8)

Installation au plafond




Unité : mm

Fréquences de fonctionnement

Synchronisation supportée pour 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
	61,91	119,518	52,5	640 x 480 120Hz*
720 x 400	37,927	85,039	35,5	720 x 400 x 85
800 x 600	35,2	56,3	36	SVGA_56
	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
	76,302	119,972	73,25	VESA DMT0D 120Hz*
	77,425	119,854	83	800 x 600 120Hz*
1024 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
	97,551	119,989	115,5	VESA DMT14 120Hz*
1280 x 720	45,000	60,000	74,250	1280 x 720_60*
	90,000	120,000	148,50	1280 x 720_120*

Résolution	Fréquence horizontale (kHz)	Fréquence verticale (Hz)	Fréquence des pixels (MHz)	Mode
1280 x 800	49,7	59,8	83,5	WXGA_60*
	62,8	74,9	106,5	WXGA_75
	71,554	84,880	122,500	WXGA_85
1280 x 1024	63,981	60,020	108,000	SXGA3_60*
	79,976	75,025	135,000	SXGA3_75
	91,146	85,024	157,500	SXGA3_85
1280 x 960	60,000	60,000	108	1280 x 960_60*
	85,938	85,002	148,500	1280 x 960_85
1440 x 900	55,935	59,887	106,500	WXGA+_60*
	70,635	74,984	136,750	WXGA+_75
1400 x 1050	65,317	59,978	121,750	SXGA+_60*
1600 x 1200	75,000	60,000	162,000	UXGA
640 x 480@67Hz	35,000	66,667	30,240	MAC13
832 x 624@75Hz	49,722	74,546	57,280	MAC16
1024 x 768@75Hz	60,241	75,020	80,000	MAC19
1152 x 870@75Hz	68,68	75,06	100,000	MAC21
1024 x 576@60Hz	35,82	60	46,996	1024 x 576-GTF
1024 x 600@60Hz	37,32	60	48,964	1024 x 600-GTF

 *Temporisation prise en charge pour la fonction 3D.


Fréquences de fonctionnement pour l'entrée YPbPr composantes

Format du signal	Fréquence horizontale (kHz)	Fréquence verticale (Hz)
480i(525i)@60Hz	15,73	59,94
480p(525p)@60Hz	31,47	59,94
576i(625i)@50Hz	15,63	50,00
576p(625p)@50Hz	31,25	50,00
720p(750p)@60Hz	45,00	60,00
720p(750p)@50Hz	37,50	50,00
1080i(1125i)@60Hz	33,75	60,00
1080i(1125i)@50Hz	28,13	50,00
1080P@24Hz	27	24
1080P@25Hz	28,13	25
1080P@30Hz	33,75	30
1080P@60Hz	67,5	60,00
1080P@50Hz	56,26	50,00

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

Fréquences de fonctionnement pour les entrées Vidéo et S-Vidéo


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


 *Temporisation prise en charge pour la fonction 3D.

Synchronisation supportée pour entrée HDMI (HDCP)

Résolution	Fréquence horizontale (kHz)	Fréquence verticale (Hz)	Fréquence des pixels (MHz)	Mode
720 x 400	37,927	85,039	35,5	720 x 400_85
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
	61,91	119,518	52,5	640 x 480 120Hz*
800 x 600	35,2	56,3	36	SVGA_56
	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
	76,302	119,972	73,25	VESA DMT0D 120Hz*
	77,425	119,854	83	800 x 600 120Hz*
1024 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
	97,551	119,989	115,5	VESA DMT14 120Hz*
1280 x 720	45,000	60,000	74,250	1280 x 720_60*
	90,000	120,000	148,50	1280 x 720_120*
1280 x 800	49,7	59,8	83,5	WXGA_60*
	62,8	74,9	106,5	WXGA_75
	71,554	84,880	122,500	WXGA_85
1280 x 1024	63,981	60,020	108,000	SXGA_60*
	79,976	75,025	135,000	SXGA_75
	91,146	85,024	157,500	SXGA_85
1280 x 960	60,000	60,000	108	1280 x 960_60*
	85,938	85,002	148,500	1280 x 960_85
1440 x 900	55,935	59,887	106,500	WXGA+_60*
	70,635	74,984	136,750	WXGA+_75

Résolution	Fréquence horizontale (kHz)	Fréquence verticale (Hz)	Fréquence des pixels (MHz)	Mode
1400 x 1050	65,317	59,978	121,750	SXGA+_60*
1600 x 1200	75,000	60,000	162,000	UXGA
640 x 480@67Hz	35,000	66,667	30,240	MAC13
832 x 624@75Hz	49,722	74,546	57,280	MAC16
1024 x 768@75Hz	60,241	75,020	80,000	MAC19
1152 x 870@75Hz	68,68	75,06	100,000	MAC21
VIDEO	15,73	60	13,50	480i*
	31,47	60	27	480p*
	15,63	50	13,50	576i*
	31,25	50	27,000	576p
	37,50	50	74,25	720p_50
	45,00	60	74,25	720p_60*
	28,13	50	74,25	1080i_50
	33,75	60	74,25	1080i_60
	67,5	60	148,5	1080p
	56,26	50	148,5	1080p
	27	24	74,25	1080P@24Hz
	28,12	25	74,25	1080P@25Hz
	33,75	30	74,25	1080P@30Hz

 Afficher un signal 1080i_50 ou 1080i_60 peut entraîner une légère vibration de l'image.

 *Temporisation prise en charge pour la fonction 3D.

Informations de garantie et de copyright

Garantie limitée

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

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

Important : La garantie susmentionnée est considérée caduque dès lors que l'utilisateur se sert du produit sans se conformer aux instructions écrites fournies par BenQ. L'humidité ambiante doit se situer entre 10% et 85%, la température doit être comprise entre 5°C et 28°C, l'altitude doit être inférieure à 1500 m et il faut éviter de faire fonctionner le projecteur dans un environnement poussiéreux. Cette garantie vous confère des droits spécifiques, auxquels peuvent s'ajouter d'autres droits qui varient d'un pays à l'autre.

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

Copyright

Copyright 2011 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.