

BenQ

Projecteur numérique PB8260

Série Installation

Manuel de l'utilisateur

Bienvenue

Copyright

Copyright 2005 BenQ Corporation. Tous droits réservés. Aucune partie du présent document ne peut être reproduite, transmise, transcrite, stockée dans un système d'archivage ou traduite dans une langue ou dans un langage informatique, sous quelque forme ou par quelque moyen que ce soit (électronique, mécanique, magnétique, optique, chimique, manuel ou autre), sans l'autorisation écrite préalable de BenQ Corporation.

Clause de non-responsabilité

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

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

Table des matières

Consignes de sécurité importantes	1
Introduction	5
Caractéristiques du projecteur	5
Contenu de l'emballage	6
Projecteur vu de l'extérieur	7
Commandes et fonctions	9
Positionnement du projecteur	13
Choix de l'emplacement	13
Identification de la taille de projection souhaitée	14
Connexions.....	16
Connexion sans fil	16
Raccordement des câbles	16
Fonctionnement.....	19
Mise en marche	19
Préparation d'une présentation sans fil	20
Changement de signal d'entrée	20
Réglage de l'image	21
Optimisation de l'image	23
Pointeur laser	24
Utilisation des fonctions de la souris à distance	24
PIP (Incrustation d'image)	25
Arrêt sur image	26
Réglage du volume	26
Masquage de l'image	26
Mise hors tension	27
Utilisation des menus	28
Entretien	36
Informations relatives à la lampe	38
Informations relatives à l'entretien	43

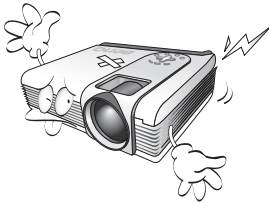
Dépannage	44
Problèmes courants et solutions	44
Caractéristiques	45
Caractéristiques du projecteur	45
Dimensions	46
Fréquences de fonctionnement	46
Garantie	48
Garantie limitée	48
Déclarations de réglementation.....	49
Déclaration FCC	49
Déclaration CEE	49
Déclaration MIC	49

1 Consignes de sécurité importantes

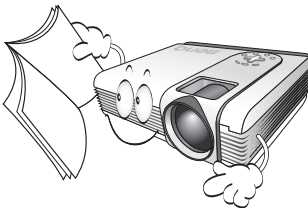
Votre projecteur BenQ a été conçu et testé conformément aux normes de sécurité les plus récentes en matière d'équipements informatiques. Cependant, dans l'optique d'une utilisation sans danger, il importe que vous suiviez les instructions du présent manuel ainsi que celles apposées sur le produit.

Attention

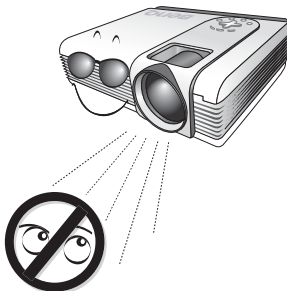
- Pour éviter tout risque d'électrocution, n'ouvrez en aucun cas le boîtier. Il ne contient pas de pièce susceptible d'être réparée par l'utilisateur.



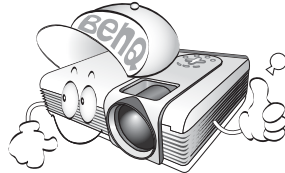
- Veuillez lire le présent manuel avant d'utiliser l'appareil pour la première fois. Conservez ce document pour toute consultation ultérieure.



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



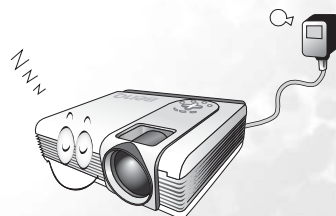
- Confiez les opérations d'entretien et de réparation à un technicien qualifié.



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

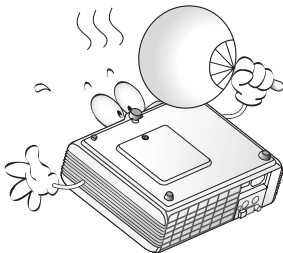


- Dans certains pays, la tension d'alimentation n'est PAS stable. Ce projecteur a été conçu pour fonctionner en toute sécurité dans une plage de tensions s'étendant de 100 à 240 V. Cependant, une défaillance n'est pas exclue en cas de coupure de courant ou de surtension de ± 10 V. Dans les zones où l'alimentation 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).

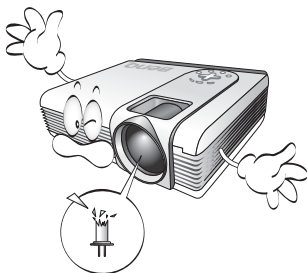


Consignes de sécurité

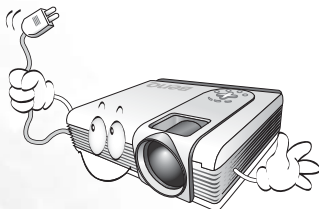
1. La lampe atteint une température très élevée lorsque l'appareil est en cours d'utilisation. Attendez que le projecteur ait refroidi (environ 45 minutes) avant de retirer la lampe pour la remplacer.



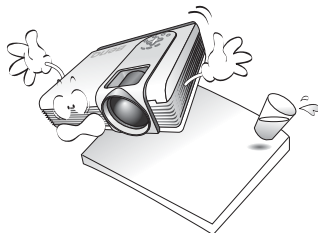
2. N'utilisez pas la lampe au-delà de sa durée de vie nominale. Une utilisation excessive pourrait entraîner une explosion.



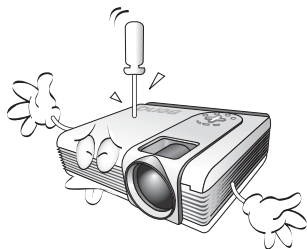
3. Ne remplacez jamais la lampe ni aucun composant électronique tant que le projecteur n'est pas débranché.



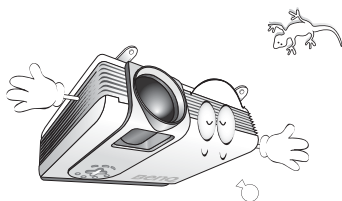
4. Ne posez pas cet appareil sur un chariot, un support ou une table instable. Il risquerait de tomber et d'être sérieusement endommagé.



5. Pour éviter tout risque d'électrocution, ne démontez pas l'appareil. Confiez les opérations d'entretien et de réparation à un technicien qualifié. Un mauvais montage peut entraîner un dysfonctionnement du projecteur ou un choc électrique lors d'une utilisation ultérieure.



6. Cet appareil peut afficher des images renversées pour des configurations de montage au plafond. Pour garantir une installation fiable de l'appareil, utilisez le kit de montage au plafond BenQ.



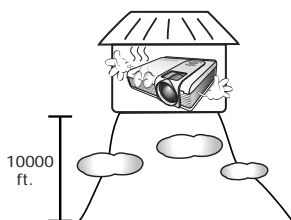
Consignes de sécurité (suite)

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

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



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



8. N'obstruez pas les orifices de ventilation.

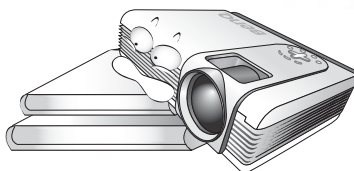
- Ne placez pas l'appareil sur une couverture, de la literie ou toute autre surface souple.
- Ne recouvrez pas l'appareil avec un chiffon ou tout autre élément.
- Ne placez pas de produits inflammables à proximité du projecteur.



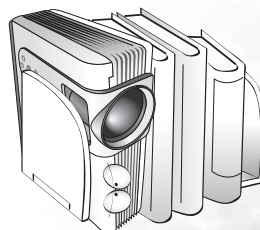
Une importante obstruction des orifices de ventilation peut entraîner une surchauffe de l'appareil qui risque alors de prendre feu.

9. Placez toujours l'appareil 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 de l'appareil peut être à l'origine de dysfonctionnements, voire d'une détérioration de la lampe.



10. Ne posez pas l'appareil sur le flanc.



Il risque de basculer et de blesser quelqu'un ou encore de subir de sérieux dommages.

Consignes de sécurité (suite)

11. 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.

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

13. 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.



2 Introduction

Caractéristiques du projecteur

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

Il présente les caractéristiques suivantes :

- Connexion sans fil avec un ordinateur portable
- Télécommande multifonction avec pointeur laser/fonction de souris à distance
- Zoom manuel de haute qualité
- Réglage automatique d'une simple pression, permettant d'optimiser la qualité de l'image
- Boutons de correction trapézoïdale numérique permettant de redonner aux images déformées un aspect normal
- Commande de réglage de l'équilibre des couleurs pour l'affichage de données ou vidéo
- Luminosité très élevée
- Capacité d'affichage de 16,7 millions de couleurs
- Menus disponibles dans 10 langues : anglais, français, allemand, italien, espagnol, russe, chinois traditionnel, chinois simplifié, japonais et coréen.
- Permutation entre le mode normal et le mode d'économie d'énergie pour régler la consommation électrique
- Fonction AV ultraperformante offrant une image AV de haute qualité
- Compatibilité TVHD (YPbPr)
- Deux terminaux d'entrée et un terminal de sortie pour PC
- Filtres à poussière remplaçables

 **La luminosité de l'image projetée varie selon l'éclairage ambiant et les réglages de contraste/luminosité.**

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

Contenu de l'emballage

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

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



Projecteur



Mallette de transport souple



Carte sans fil



Carte de garantie



 Le CD se trouve à l'intérieur de la couverture du manuel de l'utilisateur du logiciel de projection sans fil.



Manuel de l'utilisateur et CD d'installation du logiciel de projection sans fil



Manuel de l'utilisateur



Manuel de l'utilisateur sur CD



Guide de démarrage rapide



Télécommande



Piles



Câble VGA - composantes



Câble audio/vidéo RCA



Câble VGA



Câble audio PC



Câble USB



Câble D-Sub - DVI



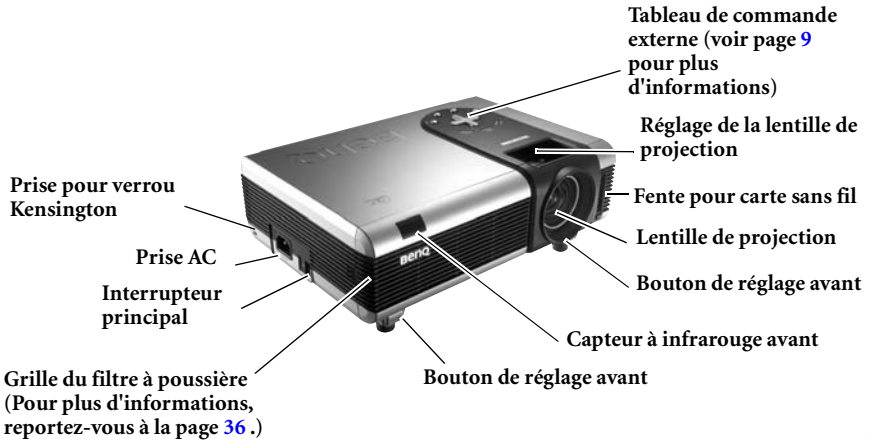
Cordon d'alimentation

Accessoires disponibles en option

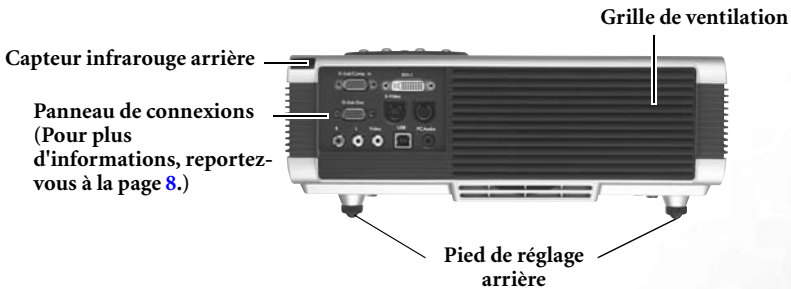
1. Adaptateur pour Macintosh
2. Module de lampe 250 W / 300 W
3. Kit de montage au plafond
4. Wireless Pro
5. Presentation Pro
6. Câble DVI-I
7. Câble S-Vidéo
8. Filtre à poussière
9. Adaptateur secteur 3-2

Projecteur vu de l'extérieur

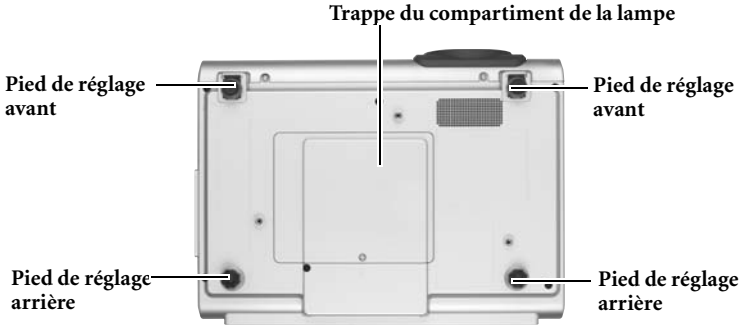
Face avant / supérieure



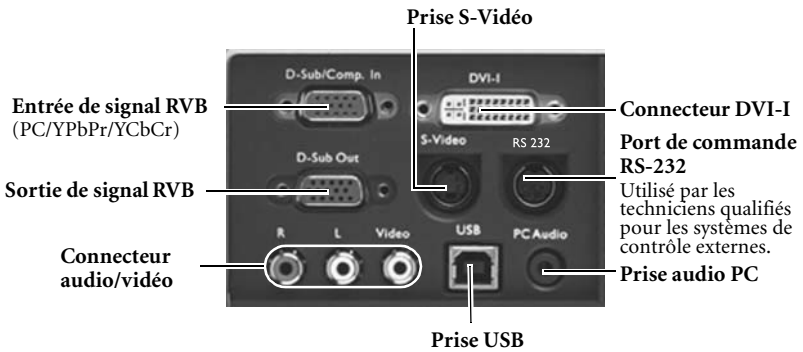
Face arrière



Face inférieure

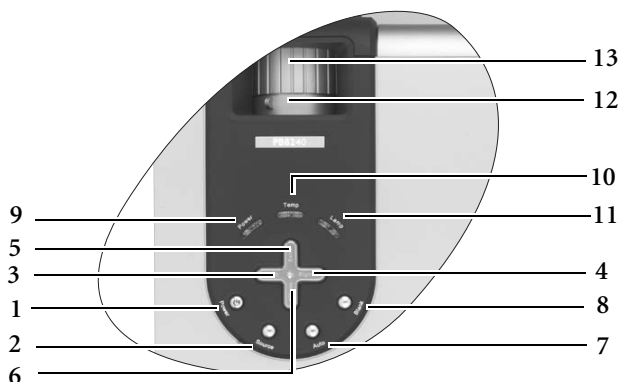


Panneau de connexions



Commandes et fonctions

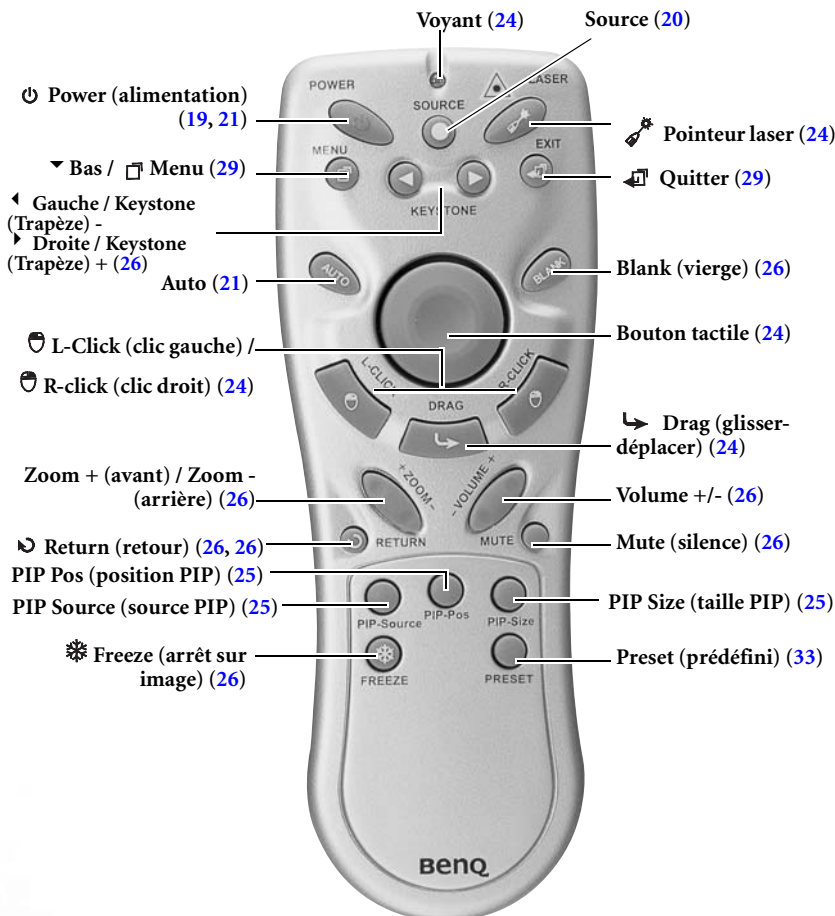
Tableau de commande externe



- 1. Power (reportez-vous à la page 19 pour plus d'informations.)**
Permet d'allumer ou d'éteindre le projecteur.
- 2. Source (pour plus d'informations, reportez-vous à la page 20)**
Permet de sélectionner successivement le signal d'entrée RVB, DVI, YPbPr, S-Vidéo ou vidéo.
- 3. ◀ Gauche**
- 4. Droite ▶**
Lorsque l'affichage des menus à l'écran est désactivé, les boutons #3 et #4 font office de raccourci pour la fonction Trapèze +/-.
Pour plus d'informations, reportez-vous à la page 26.
- 5. ▲ Exit**
Permet de quitter le menu en mémorisant les paramètres définis.
- 6. ▼ Menu**
Active l'affichage des menus à l'écran. Lorsque l'affichage des menus à l'écran est activé, les boutons #3 à #6 servent de flèches pour sélectionner les différentes options et effectuer les réglages nécessaires. **Pour plus d'informations, reportez-vous à la page 29.**
- 7. Auto (pour plus d'informations, reportez-vous à la page 21)**
Détermine automatiquement le meilleur paramétrage pour l'image projetée.
- 8. Blank (pour plus d'informations, reportez-vous à la page 26)**
Permet de masquer l'image à l'écran. Pour faire réapparaître l'image, appuyez sur le bouton Blank ou sur le bouton Return (Retour).
- 9. Voyant de l'alimentation**
S'allume ou clignote lorsque le projecteur est en cours d'utilisation.
- 10. Voyant d'avertissement de surchauffe (pour plus d'informations, reportez-vous à la page 40)**
Clignote en rouge lorsque la température du projecteur est trop élevée.
- 11. Voyant de la lampe (pour plus d'informations, reportez-vous à la page 38.)**
Indique l'état de la lampe. S'allume ou clignote lorsqu'un problème se produit au niveau de la lampe.
- 12. Molette de zoom**
Permet de régler la taille de l'image.
- 13. Molette de mise au point**
Permet de régler la mise au point de l'image projetée.

Description de la télécommande

Face avant



Remarques concernant le fonctionnement de la télécommande

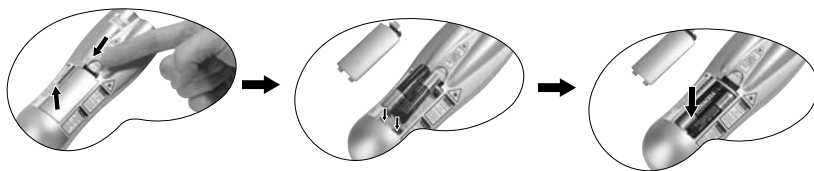
- Assurez-vous qu'aucun obstacle susceptible de bloquer le rayon infrarouge ne soit interposé entre la télécommande et le capteur infrarouge du projecteur.
- Si la télécommande ne fonctionne plus ou que sa portée efficace est réduite, remplacez les piles.
- La télécommande peut ne pas fonctionner si le capteur infrarouge est exposé à la lumière directe du soleil ou à un éclairage fluorescent.
- Dans de rares cas, les conditions ambiantes (présence d'humidité ou de fumée excessive par exemple) peuvent entraver le bon fonctionnement de la télécommande. Dans ce cas, dirigez la télécommande vers le projecteur et effectuez une nouvelle tentative.

Installation et remplacement des piles

1 Appuyez sur le couvercle du compartiment des piles et faites-le glisser dans le sens indiqué.

2 Installez les piles selon les indications du diagramme se trouvant dans le compartiment des piles.

3 Remplacez le couvercle jusqu'à ce qu'un déclic se produise.



- ⚠ • **N'exposez pas la télécommande à des températures élevées ni à un taux d'humidité excessif. Le remplacement incorrect des piles peut être à l'origine de dommages causés à la télécommande et de blessures corporelles.**
- **Remplacez toujours les piles par des piles du même type ou de type équivalent recommandé par le fabricant.**
- **Mettez au rebut les piles usagées conformément aux instructions du fabricant.**
- **Ne jetez jamais une pile dans le feu.**
- **Si les piles sont épuisées ou si vous n'utilisez pas la télécommande pendant une période prolongée, retirez les piles afin d'éviter que de l'acide ne s'écoule dans le compartiment.**

3 Positionnement du projecteur

Choix de l'emplacement

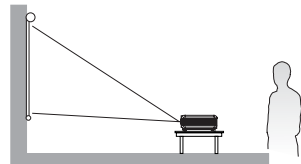
Votre projecteur a été conçu pour être installé de quatre manières différentes :

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

Ce projecteur sans fil élimine tous les problèmes liés au raccordement des câbles. Vous pouvez donc le placer où vous le souhaitez, dans un rayon de 20 m de votre ordinateur portable, et basculer entre plusieurs présentations enregistrées sur plusieurs ordinateurs portables sans vous encombrer de câbles.

I. Sol avant

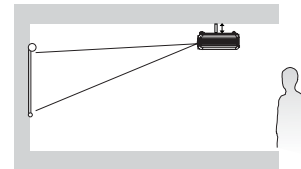
Sélectionnez ce positionnement lorsque le projecteur est placé près du sol devant l'écran. Il s'agit du positionnement le plus courant lorsqu'une installation rapide et une bonne portabilité sont souhaitées.




II. Plafond avant

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

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

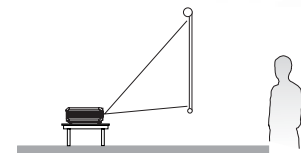



Une fois le projecteur allumé, sélectionnez  dans le menu **Source** > **Miroir**.

III. Sol arrière

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

Cette configuration nécessite un écran de rétroprojection spécial.

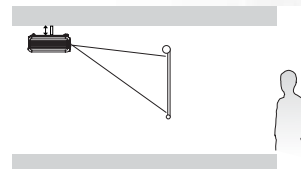



Une fois le projecteur allumé, sélectionnez  dans le menu **Source** > **Miroir**.

IV. Plafond arrière

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

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



Une fois le projecteur allumé, sélectionnez  dans le menu **Source** > **Miroir**.

Si vous placez le projecteur au-dessus ou en dessous de l'écran, vous devrez le diriger vers le bas ou vers le haut pour centrer l'image à l'écran, ce qui peut entraîner une déformation de l'image. Pour la corriger, utilisez la fonction de correction trapézoïdale. Vous trouverez plus d'informations sur la fonction de correction trapézoïdale à la page 22.

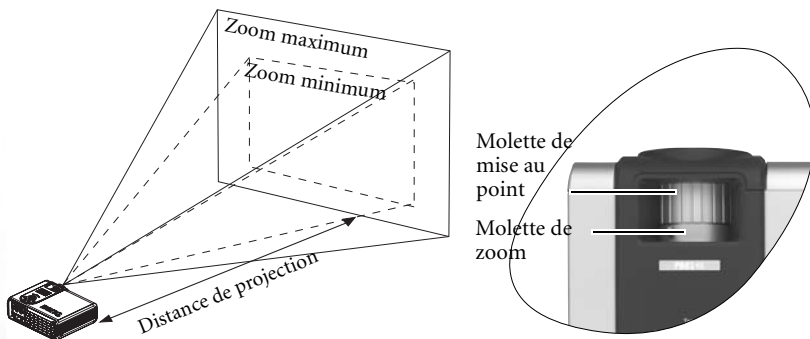
Identification de la taille de projection souhaitée

La distance entre la lentille du projecteur et l'écran, le réglage du zoom et le format vidéo ont chacun une incidence sur la taille de l'image projetée. BenQ vous fournit des tableaux de dimensions pour écrans 16:9 et 4:3 afin de vous aider à déterminer l'emplacement optimal de votre projecteur.

1. Déterminez le format de votre écran (16:9 ou 4:3).
2. Déterminez la distance de projection autorisée pour la pièce. Installez le projecteur à une distance appropriée par rapport à l'écran.
3. Reportez-vous au tableau Tailles d'affichage 4:3 ou 16:9 en fonction du format de votre écran. Recherchez la valeur adéquate dans la colonne « Distance p/r à l'écran ». Sur la même ligne, vous trouverez les tailles de projection maximum et minimum.
4. Décidez de la hauteur exacte à laquelle vous souhaitez installer votre projecteur.

Par exemple, si vous utilisez un écran 4:3 à une distance de projection de 2,5 mètres, la taille maximale de l'image sera d'environ 1,91 mètre en diagonale.

Une fois le projecteur allumé, si vous le placez au-dessus ou en dessous de l'écran, vous devrez le diriger vers le bas ou vers le haut pour centrer l'image à l'écran, ce qui peut entraîner une déformation de l'image. Pour la corriger, utilisez la fonction de correction trapézoïdale. Vous trouverez plus d'informations sur la fonction de correction trapézoïdale à la page 26.



Tailles d'affichage (rapport largeur/hauteur 4:3)

Distance p/r à l'écran		Diagonale			
		Zoom minimum		Zoom maximum	
pieds	pouces	pieds	pouces	pieds	pouces
4	48	2,49	29,9	3,05	36,6
6	72	3,73	44,8	4,57	54,9
8	96	4,98	59,7	6,10	73,2
10	120	6,22	74,7	7,62	91,4
12	144	7,47	89,6	9,14	109,7
14	168	8,71	104,5	10,67	128,0
16	192	9,96	119,5	12,19	146,3
18	216	11,20	134,4	13,72	164,6
20	240	12,45	149,4	15,24	182,9
22	264	13,69	164,3	16,76	201,2
24	288	14,94	179,2	18,29	219,5
26	312	16,18	194,2	19,81	237,7
28	336	17,42	209,1	21,34	256,0
30	360	18,67	224,0	22,86	274,3
32	384	19,91	239,0	24,38	292,6
34	408	21,16	253,9	25,91	310,9

Distance p/r à l'écran		Diagonale			
		Zoom minimum		Zoom maximum	
mètres	cm	mètres	cm	mètres	cm
1	100	0,62	62,2	0,76	76,2
1,5	150	0,93	93,3	1,14	114,3
2	200	1,24	124,5	1,52	152,4
2,5	250	1,56	155,6	1,91	190,5
3	300	1,87	186,7	2,29	228,6
3,5	350	2,18	217,8	2,67	266,7
4	400	2,49	248,9	3,05	304,8
4,5	450	2,80	280,0	3,43	342,9
5	500	3,11	311,2	3,81	381,0
5,5	550	3,42	342,3	4,19	419,1
6	600	3,73	373,4	4,57	457,2
6,5	650	4,04	404,5	4,95	495,3
7	700	4,36	435,6	5,33	533,4
7,5	750	4,67	466,7	5,72	571,5
8	800	4,98	497,8	6,10	609,6
8,5	850	5,40	539,8	6,48	647,7

Tailles d'affichage (rapport largeur/hauteur 16:9)

Distance p/r à l'écran		Diagonale			
		Zoom minimum		Zoom maximum	
pieds	pouces	pieds	pouces	pieds	pouces
4	48	2,29	27,5	2,80	33,6
6	72	3,44	41,3	4,20	50,4
8	96	4,59	55,1	5,60	67,2
10	120	5,74	68,8	7,00	84,0
12	144	6,88	82,6	8,40	100,8
14	168	8,03	96,4	9,80	117,6
16	192	9,18	110,1	11,20	134,4
18	216	10,32	123,9	12,60	151,2
20	240	11,47	137,7	14,00	167,9
22	264	12,62	151,4	15,39	184,7
24	288	13,77	165,2	16,79	201,5
26	312	14,91	179,0	18,19	218,3
28	336	16,06	192,7	19,59	235,1
30	360	17,21	206,5	20,99	251,9
32	384	18,35	220,3	22,39	268,7

Distance p/r à l'écran		Diagonale			
		Zoom minimum		Zoom maximum	
mètres	cm	mètres	cm	mètres	cm
1	100	0,57	57,4	0,70	70,0
1,5	150	0,86	86,0	1,05	105,0
2	200	1,15	114,7	1,40	140,0
2,5	250	1,43	143,4	1,75	179,4
3	300	1,72	172,1	2,10	209,9
3,5	350	2,01	200,8	2,45	244,9
4	400	2,29	229,4	2,80	279,9
4,5	450	2,58	258,1	3,15	314,9
5	500	2,87	286,8	3,50	349,9
5,5	550	3,15	315,5	3,85	384,9
6	600	3,44	344,1	4,20	419,9
6,5	650	3,73	372,8	4,55	454,9
7	700	4,02	401,5	4,90	489,8
7,5	750	4,30	430,2	5,25	524,8
8	800	4,59	458,9	5,60	559,8

 La distance de mise au point recommandée est comprise entre 1,5 et 8 mètres.

Une tolérance de 3 % à 5 % s'applique à ces chiffres en raison des variations des composants optiques.

* 1 m = 3,28 pieds, 1 pied = 0,305 m, 1 m = 100 cm, 1 pied = 12 pouces

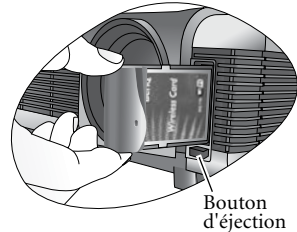
4 Connexions

Connexion sans fil

Il s'agit de l'utilisation la plus conviviale de ce projecteur, recommandée par BenQ. Il vous suffit d'insérer la carte sans fil dans le projecteur et d'installer le logiciel de présentation sur votre ordinateur portable.

Pour utiliser le projecteur sans câbles :

1. Placez la carte sans fil devant la fente située dans le coin avant du projecteur.
2. Insérez la carte sans fil dans le projecteur. Une fois la carte insérée complètement, le bouton d'éjection ressort. Assurez-vous qu'elle est correctement placée.
3. Installez le logiciel de projection sans fil sur votre ordinateur portable à l'aide du CD d'installation fourni. Reportez-vous au manuel de l'utilisateur du logiciel de projection sans fil pour obtenir de plus amples informations sur son installation et son fonctionnement sur votre ordinateur portable.
4. Pour éjecter la carte sans fil du projecteur, appuyez sur le bouton d'éjection situé en dessous de la fente.

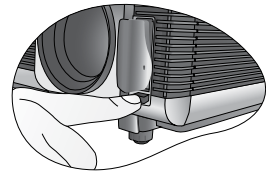


Bouton d'éjection



Remarques concernant la carte sans fil :

- **La carte sans fil est un adaptateur LAN sans fil CF conforme à la norme IEEE802.11/802.11b. Elle prend entièrement en charge les réseaux sans fil sous Windows 98 (Deuxième Édition)/Me/2000/XP.**
- **La carte sans fil est compatible uniquement avec le projecteur PB8260 de BenQ. Nous ne garantissons pas son fonctionnement correct avec d'autres appareils.**
- **La portée efficace du réseau est de 20 m en intérieur.**
- **N'essayez pas de réparer la carte vous-même, ni de modifier le logiciel.**

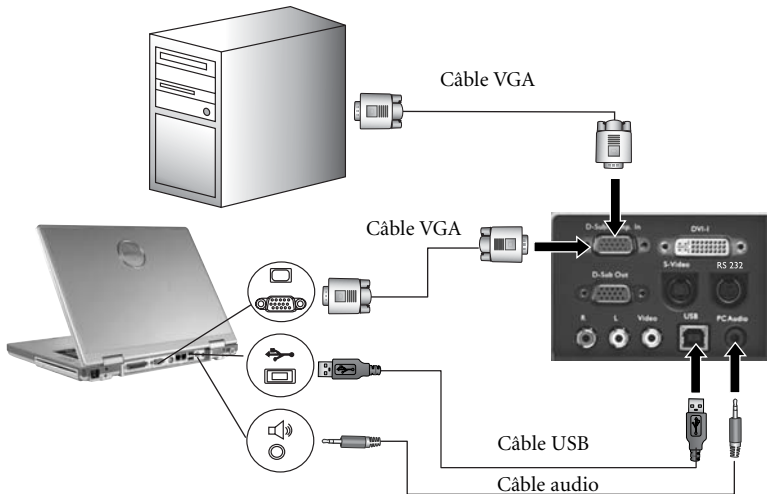


Raccordement des câbles

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.

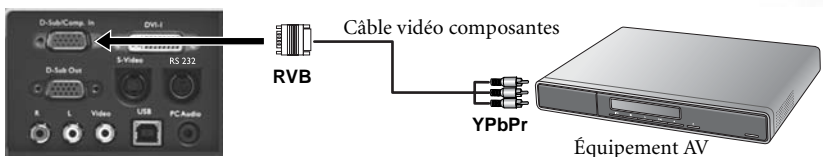
Connexion à un ordinateur portable ou un PC



Remarques :

- Un adaptateur Mac (accessoire disponible en option) peut s'avérer nécessaire en cas de connexion avec d'anciens ordinateurs Macintosh.
- Le câble USB est nécessaire si vous envisagez d'utiliser les fonctions de souris de la télécommande.
- 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 à l'entrée vidéo composantes



Le projecteur prend en charge plusieurs modes d'affichage de télévision haute définition, dont :

- Lecteur VHS numérique (D-VHS)
- Lecteur DVD
- Récepteur TVHD pour antenne parabolique
- Tuner TV numérique

La plupart de ces sources fournissent une sortie vidéo analogique, une sortie VGA standard ou un format YPbPr (par défaut).

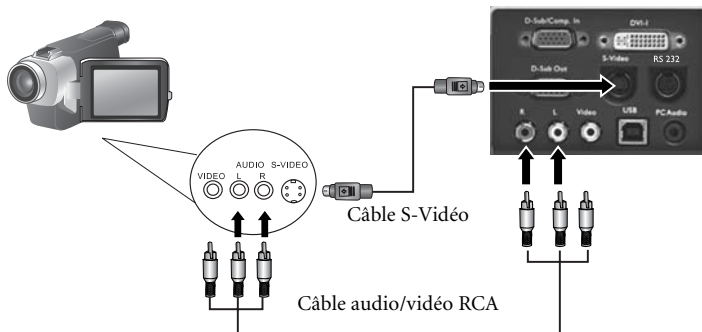
Le projecteur prend en charge le transfert de données TVHD via un connecteur vidéo composantes. Utilisez le câble vidéo composantes livré avec votre projecteur pour afficher les images correspondantes.

Les normes suivantes sont prises en charge par la fonction TVHD :

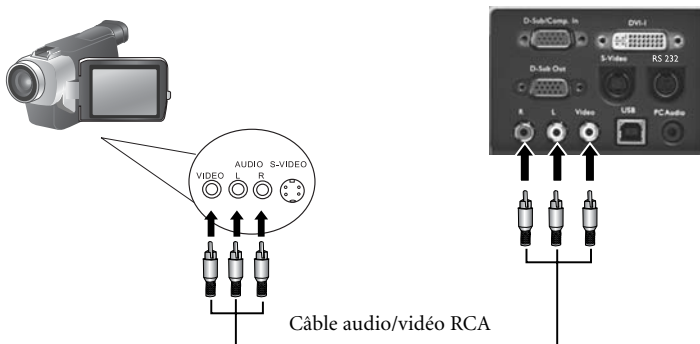
- 480i
- 480p
- 576i
- 576p
- 720p (50/60 Hz)
- 1 080i (50/60 Hz)

Connexion d'appareils vidéo ou S-Vidéo

Appareils S-Vidéo



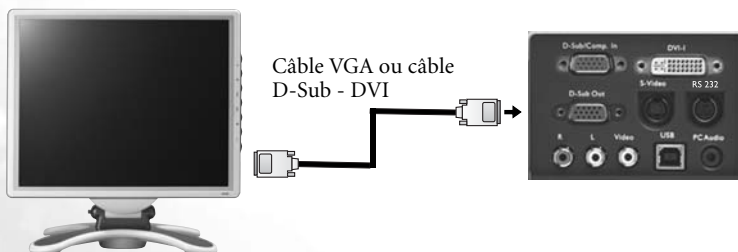
Appareils vidéo ou magnéscope



☞ Si l'image vidéo sélectionnée ne s'affiche pas à la mise sous tension du projecteur et que la source vidéo sélectionnée est correcte, vérifiez si cette dernière est sous tension et fonctionne convenablement. Vérifiez également si les câbles de signal sont bien connectés.

Connexions de périphériques d'affichage

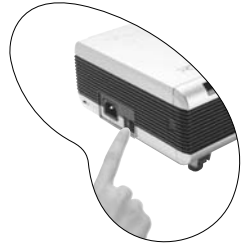
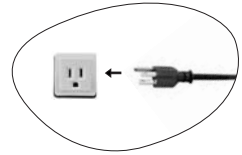
Si vous souhaitez visualiser votre présentation sur un moniteur en plus de l'écran, vous pouvez connecter la sortie de signal RVB du projecteur à un moniteur externe à l'aide d'un câble VGA ou D-Sub - DVI.



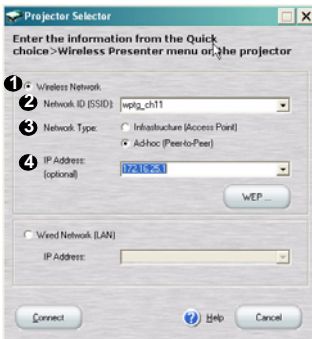
5 Fonctionnement

Mise en marche

1. Mettez tous les appareils connectés sous tension.
2. Raccordez le cordon d'alimentation au projecteur et branchez-le sur une prise murale. Allumez le commutateur (le cas échéant).
3. Allumez l'interrupteur principal. Le voyant de l'alimentation s'allume en orange.
4. Retirez le couvercle de la lentille car il risquerait de se déformer en raison de la chaleur.



5. Maintenez enfoncé (pendant 2 secondes) le bouton d'alimentation de la télécommande ou du projecteur pour allumer l'appareil. Le voyant de l'alimentation clignote en vert une fois l'appareil sous tension.
6. La procédure de démarrage prend environ 30 secondes à compter de la mise sous tension. Peu après le démarrage, le logo BenQ est projeté par défaut,
7. suivi de l'écran de démarrage du projecteur comme illustré ci-dessous. Une fois la carte sans fil BenQ fournie insérée dans le projecteur et le voyant correspondant allumé en vert, vous pouvez configurer votre ordinateur portable ou votre PC à l'aide des options illustrées sur cette page, à savoir Network ID (SSID) [ID réseau (SSID)], Network Type (Type réseau) et IP Address (Adresse IP).




Page de configuration du projecteur telle qu'elle s'affiche à l'écran de votre ordinateur



Écran de démarrage du projecteur

8. Si vous souhaitez afficher les images via une autre entrée de signal, appuyez sur le bouton **Source** du projecteur ou de la télécommande. L'écran du projecteur affiche la source d'entrée actuelle dans le coin inférieur droit. Si aucun signal d'entrée source n'est détecté, le système continue la recherche jusqu'à ce qu'il détecte un tel signal.
9. Pour de plus amples informations sur la sélection de la source, reportez-vous à la section « Changement de signal d'entrée » ci-après.

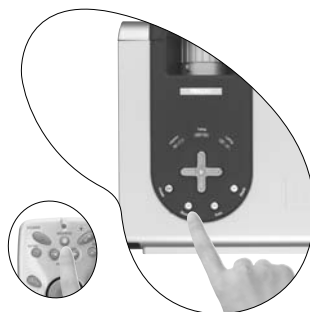
 **Si la fréquence ou la résolution du signal se situe en dehors de limites acceptées par le projecteur, le message « Hors de portée » s'affiche sur un écran vierge.**

Préparation d'une présentation sans fil

1. Le logiciel de projection sans fil est-il installé sur votre ordinateur portable ?
Si oui, passez à l'étape suivante.
Si non, installez-le à partir du CD d'installation correspondant fourni avec le projecteur. Reportez-vous au chapitre 2 « Installation et configuration du logiciel » du manuel de l'utilisateur du logiciel de projection sans fil.
2. Insérez la carte sans fil (voyant allumé), puis allumez le projecteur. L'écran de démarrage du projecteur apparaît.
3. Assurez-vous que votre ordinateur portable prend en charge la connexion sans fil.
4. Configurez les paramètres réseau de votre ordinateur portable. Reportez-vous au chapitre 3 de la première partie du manuel de l'utilisateur du logiciel de projection sans fil, relatif à la création de présentations.
5. Si la présentation est réalisée par plusieurs utilisateurs, reportez-vous au chapitre 4 du manuel de l'utilisateur du logiciel de projection sans fil, relatif aux présentations communes.
6. Vous trouverez également d'autres informations intéressantes sur le fonctionnement du logiciel dans le manuel de l'utilisateur du logiciel de projection sans fil fourni.

Changement de signal d'entrée

Pour sélectionner les sources d'entrée en alternance, appuyez sur le bouton **Source** du tableau de commande du projecteur ou de la télécommande. La recherche de signaux d'entrée par le projecteur peut prendre quelques secondes. La source sélectionnée est indiquée dans le coin inférieur droit de l'écran pendant 3 secondes.




Réglage de l'image

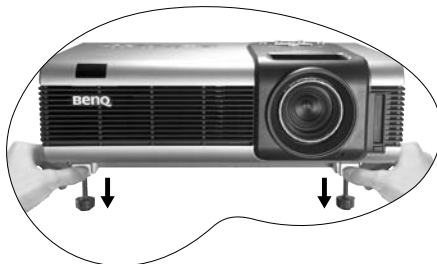
Réglage de la hauteur

Placez le projecteur sur une surface plane et veillez à ce qu'il soit perpendiculaire à l'écran.

Le projecteur est muni de deux pieds de réglage à blocage rapide. Ils permettent de régler la hauteur de l'image et l'angle de projection. Pour régler le projecteur, procédez comme suit :


1. Soulevez le projecteur et appuyez sur le bouton pour dégager le pied de réglage. Ce dernier adopte alors sa position de blocage.

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



2. Dévissez les pieds de réglage arrière pour ajuster l'angle de projection.


Appuyez de nouveau sur le bouton pour rentrer le pied de réglage.

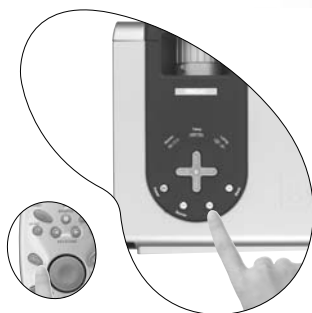
 **Si le projecteur n'est pas perpendiculaire à l'écran, l'image projetée présentera une distorsion trapézoïdale verticale. Pour corriger ce problème, réglez la valeur du paramètre Trapèze dans le menu Image, via le tableau de commande du projecteur ou via la télécommande.**



Réglage automatique de l'image

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

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

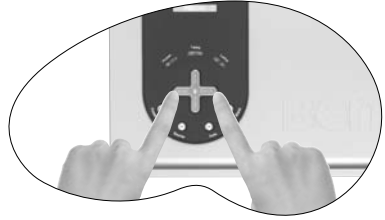


Correction trapézoïdale

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


Après avoir réglé la hauteur du projecteur, choisissez l'UNE des solutions suivantes pour remédier au problème :









A. Appuyez sur le bouton ◀ **Gauche/ Droite** ▶ (raccourci) du tableau de commande du projecteur pour afficher la barre d'état Trapèze. Appuyez sur le bouton **Droite** ▶ pour corriger la distorsion trapézoïdale en haut de l'image. Appuyez sur le bouton ◀ **Gauche** pour corriger la distorsion trapézoïdale au bas de l'image.



B. Appuyez sur le bouton ◀ **Keystone/ Keystone** ▶ de la télécommande pour afficher la barre d'état Trapèze. Le bouton **Keystone** ▶ sert à corriger la distorsion trapézoïdale en haut de l'image et le bouton ◀ **Keystone**, à la corriger au bas de l'image.

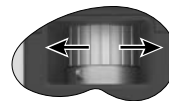


C. Appuyez sur le bouton **Menu** du projecteur ou de la télécommande. Sous  **Affichage** --> **Trapèze**, réglez les valeurs à l'aide des boutons ◀ **Gauche/Droite** ▶ du projecteur ou ◀ **Keystone/Keystone** ▶ de la télécommande.

 Keystone  0	<ol style="list-style-type: none">1. Appuyez sur le bouton Droite ▶ du projecteur, ou2. Appuyez sur le bouton Keystone ▶ de la télécommande, ou3. Une fois dans le menu Affichage --> Trapèze, appuyez sur le bouton ▶ Gauche du projecteur ou Keystone ◀ de la télécommande.	 Keystone  +16
 Keystone  0	<ol style="list-style-type: none">1. Appuyez sur le bouton ◀ Gauche du projecteur, ou2. Appuyez sur le bouton ◀ Keystone de la télécommande, ou3. Appuyez sur ◀ Gauche du projecteur ou ◀ Keystone de la télécommande une fois dans le menu Affichage --> Trapèze.	 Keystone  -16

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.



Reportez-vous au tableau des tailles d'affichage, page 15.

Zoom avant / Zoom arrière


Le bouton **Zoom +** permet d'agrandir le centre de l'image. Appuyez plusieurs fois sur le bouton + pour agrandir l'image davantage. Servez-vous du pavé tactile pour vous déplacer dans l'image. Le bouton **Zoom -** permet de réduire la taille de l'image. Appuyez plusieurs fois sur le bouton - pour réduire l'image jusqu'à ce qu'elle retrouve sa taille initiale. Vous pouvez également rétablir la taille initiale de l'image en appuyant sur le bouton **Return**.



Optimisation de l'image

Optimisez l'image à l'aide des menus affichés à l'écran ou de la télécommande. Pour l'utilisation des menus affichés à l'écran, consultez la page 28.

1. Sélectionnez un mode prédéfini sur le projecteur ou via

le menu  **Contrôle > Mode prédéfini**. 4 modes sont disponibles pour chaque entrée.


Entrée de signal PC / DVI


- **Mode présentation** : il est conçu pour les présentations ; il offre une plus grande luminosité.
- **Mode couleurs vives** : ce mode convient parfaitement aux jeux ; il présente un équilibre optimal entre la saturation et la luminosité des couleurs.
- **Mode vidéo** : ce mode est idéal pour projeter des films en conservant leurs couleurs naturelles.
- **Mode d'économie d'énergie** : ce mode diminue le bruit de l'appareil et réduit sa consommation de 20 %. Un rendement lumineux plus faible augmente également la durée de vie de la lampe.

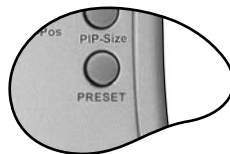
Entrée de signal YPbPr / S-Vidéo / Vidéo

- **Mode jeux** : ce mode est idéal pour les jeux vidéo dans une pièce lumineuse.
- **Mode vidéo** : il est conçu pour projeter des films avec une température de couleurs plus élevée.
- **Mode cinéma** : il est conçu pour projeter des films avec une température de couleurs plus basse.
- **Mode d'économie d'énergie** : ce mode diminue le bruit de l'appareil et réduit sa consommation de 20 %. Un rendement lumineux plus faible augmente également la durée de vie de la lampe.

2. Vous pouvez régler la luminosité et le contraste pour une image en DVI-A ou

DVI-D à l'aide du menu  **Affichage** ou de la télécommande. Vous pouvez également régler la luminosité, le contraste, la couleur et la teinte lors de la visualisation de contenu provenant d'une entrée vidéo composantes, vidéo composite ou S-Vidéo.

 **Quelques réglages de l'image ne sont disponibles que lorsque certains ports d'entrée sont utilisés. Les réglages non disponibles ne s'affichent pas à l'écran. Reportez-vous à la page 28 pour obtenir une description des fonctions disponibles pour chaque type de signal.**



Pointeur laser

Le pointeur laser constitue une aide précieuse à la présentation professionnelle. Lorsque vous appuyez sur le bouton laser, la télécommande émet un rayon de lumière rouge et le voyant s'allume en vert. Évitez de fixer le rayon laser et de le diriger sur vous-même ou sur d'autres personnes. Avant toute utilisation, consultez les messages d'avertissement au dos de la télécommande et les informations d'utilisation fournies.



Utilisation des fonctions de la souris à distance

Avant d'utiliser ces fonctions, reliez le port USB du projecteur au port USB de l'ordinateur à l'aide du câble USB fourni.

Le **bouton tactile** de la télécommande fait office de souris pour le PC ou l'ordinateur portable. Vous pouvez utiliser le bouton tactile pour déplacer le curseur de la souris dans toutes les directions.



- Lorsque l'image affichée est agrandie (+Zoom-), servez-vous du **bouton tactile** pour vous y déplacer.
- Les boutons **L-Click** (clic gauche) et **R-Click** (clic droit) correspondent aux boutons gauche et droit de la souris.
- Pour faire glisser des objets à l'écran :
 1. Placez le curseur sur l'objet que vous souhaitez déplacer.
 2. Appuyez sur le bouton **Drag** (glisser-déplacer).
 3. Utilisez le **bouton tactile** pour glisser l'objet vers l'emplacement souhaité. Déposez l'objet en appuyant sur **L-Click**.
 4. Pour déplacer un groupe d'objets :
 - i. Placez le curseur à l'endroit adéquat. Appuyez sur le bouton **Drag** (glisser-déplacer).
 - ii. Sélectionnez les objets au moyen du **bouton tactile**. Appuyez sur le bouton **L-Click** pour désactiver la fonction glisser-déplacer.
 - iii. Placez le curseur sur le groupe sélectionné. Appuyez de nouveau sur le bouton **Drag**.
 - iv. Utilisez le **bouton tactile** pour glisser les objets vers l'emplacement souhaité. Déposez les objets en appuyant sur **L-Click**.

PIP (Incrustation d'image)

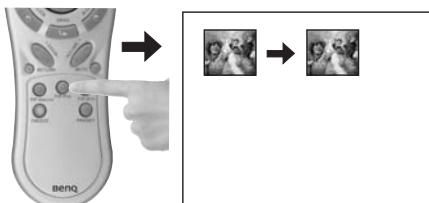
Ce projecteur peut afficher simultanément des images provenant de deux sources d'entrée différentes, ce qui vous permet d'enrichir votre présentation.

Ces fonctions sont disponibles uniquement avec une source d'entrée PC et une source PIP Vidéo ou S-Vidéo.

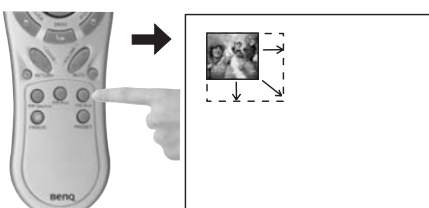


Utilisation de la télécommande

1. Assurez-vous que le PC et l'entrée de signal vidéo ou S-Vidéo sont connectés correctement au projecteur.
2. Affichez l'image PC à l'écran.
3. Appuyez sur le bouton **PIP-Source** (source PIP) de la télécommande pour afficher la fenêtre PIP. Appuyez une seconde fois sur le bouton **PIP-Source** et patientez jusqu'à ce que l'image PIP s'affiche.
4. Pour modifier la position de l'image PIP, appuyez plusieurs fois sur le bouton **PIP-Pos** (position PIP) jusqu'à ce l'image soit positionnée correctement.




5. Pour redimensionner l'image PIP, appuyez plusieurs fois sur le bouton **PIP-Size** (taille PIP). Vous avez le choix entre trois tailles : minimum, intermédiaire et maximum.




D'autres fonctions sont disponibles via les menus à l'écran.

Utilisation des menus à l'écran

1. Appuyez sur le bouton **Menu** du projecteur ou de la télécommande.
2. Utilisez les boutons **◀ Gauche / Droite ▶** du projecteur ou les boutons **◀ Keystone / Keystone ▶** de la télécommande pour sélectionner le menu **PIP** .
3. Pour plus d'informations, reportez-vous à la page 35.

Arrêt sur image

L'image se fige lorsque vous appuyez sur le bouton **Freeze**

(Arrêt sur image). L'icône  s'affiche alors en bas à droite de l'écran. Pour désactiver la fonction, appuyez de nouveau sur **Freeze**, sur **Return** ou sur **Source** (cette opération modifie la source d'entrée et désactive la fonction de pause).


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.


Pour plus d'informations, reportez-vous à la page 33.



Réglage du volume

Vous pouvez régler le volume à l'aide du bouton **Volume + / -** ou appuyer sur **Mute** (Silence) pour couper le son.


Pour atteindre la qualité sonore souhaitée, vous pouvez régler les aigus et les graves via le menu **Source** .


 **Veillez à relier le projecteur et le dispositif audio au moyen d'un câble audio approprié.**



Masquage de l'image

Pour attirer l'attention du public sur le présentateur, vous pouvez utiliser le bouton **Blank** pour masquer l'image à l'écran. Appuyez de nouveau sur le bouton **Blank** pour restaurer l'image. Lorsque l'image est masquée, le message « **BLANK** » (Vierge) s'affiche dans le coin inférieur droit de l'écran.


Définissez la durée d'inactivité sous  **Contrôle > Configuration > Durée d'inactivité.**

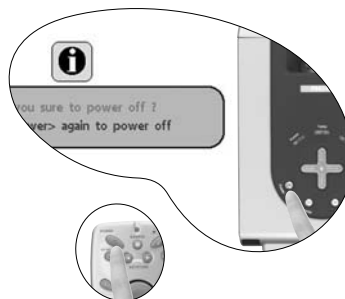
 **Évitez de placer des objets devant la lentille de projection lorsque le projecteur est en cours d'utilisation car ils risqueraient de se déformer en raison de la chaleur ou de provoquer un incendie.**



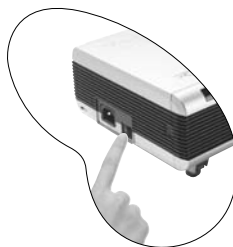
Mise hors tension

1. Appuyez sur le bouton d'alimentation. Un message de confirmation s'affiche. Pour éteindre le projecteur, appuyez de nouveau sur le bouton d'alimentation.
2. Le voyant de l'alimentation clignote en orange et la lampe s'éteint. Le ventilateur continue à tourner fonctionnant pendant environ 90 secondes pour refroidir la lampe du projecteur.

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



3. Éteignez l'interrupteur principal.








 **Remarque :**

- **Ne débranchez pas le cordon d'alimentation pendant la mise hors tension du projecteur ni pendant les 90 secondes de la phase de refroidissement.**
- **Si le projecteur n'a pas été éteint correctement et que vous le redémarrez dans les minutes qui suivent, le ventilateur tourne pendant quelques minutes pour le refroidir, et ce, afin de protéger la lampe. À l'arrêt du ventilateur, appuyez de nouveau sur le bouton d'alimentation pour mettre le projecteur sous tension.**

Utilisation des menus

Système de menus

Les menus à l'écran varient en fonction du type de signal sélectionné.

Fonctions disponibles lors de la réception de tous les types de signal				
Sous-menu	RVB analogique / DVI-A	DVI-D / Sans fil	YPbPr (480p / 576p / 720p / 1080i)	YCbCr (480i / 576i) / S-Vidéo / Vidéo
 Affichage	Trapèze Luminosité Contraste Phase Taille H Heures lampe	Trapèze Luminosité Contraste Heures lampe	Trapèze Luminosité Contraste Phase Taille H Heures lampe	Trapèze Luminosité Contraste Couleurs Teinte Heures lampe
 Image	Redim. auto Position H Position V Temp. couleurs Informations	Redim. auto Temp. couleurs Informations	Rapport Position H Position V Couleurs Teinte Temp. couleurs	Rapport Système Netteté Temp. couleurs Informations
 Source	Miroir Source Volume Aigus Graves Muet			
 Contrôle	Langue OSD -- Pos. OSD, Durée OSD Configuration -- Bal. sources, Cons. trap., Cons. mir., Durée inact., Arrêt auto, Logo util. Mode d'économie d'énergie Mode prédéfini -- (Entrée de signal PC / DVI / sans fil) Mode présentation, Couleurs vives, Vidéo, Éco. énergie (Entrée de signal YPbPr / S-Vidéo / Vidéo) Modes Jeux, Vidéo, Cinéma, Éco. énergie Réinitialiser Haute altitude			
 PIP	Page principale : Source PIP Taille PIP Pos. PIP Position H Position V Autres options		Page secondaire : Luminosité Contraste Couleurs Teinte Netteté Système	

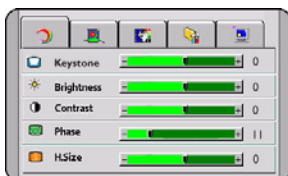
Utilisation des menus

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

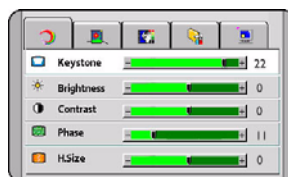
Les menus sont disponibles en dix langues. (Pour plus d'informations, reportez-vous à la page 33).

L'exemple suivant illustre le réglage du paramètre Trapèze.

1. Appuyez sur le bouton **Menu** du projecteur ou de la télécommande pour activer les menus à l'écran.



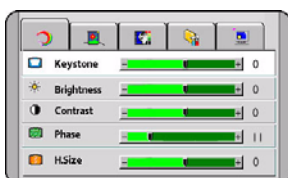
4. Réglez les valeurs de trapèze à l'aide des boutons **Gauche / Droite** du projecteur ou des boutons **Keystone / Keystone** de la télécommande.



2. Utilisez les boutons **Gauche / Droite** du projecteur ou les boutons **Keystone / Keystone** de la télécommande pour sélectionner le menu **Affichage**.
3. Ensuite, appuyez sur les boutons **Exit (Quitter)** ou **Menu** du projecteur, ou sur les boutons **Bas / Menu** de la télécommande pour sélectionner l'option **Trapèze**.




5. Appuyez une fois sur le bouton **Exit (Quitter)** du projecteur ou deux fois* sur le bouton **Exit** de la télécommande pour quitter le menu et enregistrer les réglages.

***La première fois vous permet de revenir au sous-menu et la deuxième fois, de quitter le menu à l'écran.**



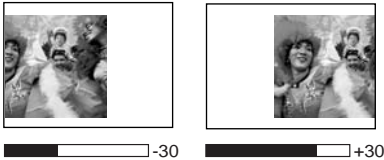
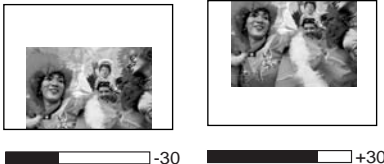
1. Menu Affichage

☞ Quelques réglages de l'image ne sont disponibles que lorsque certains ports d'entrée sont utilisés. Les réglages non disponibles ne s'affichent pas à l'écran.

FONCTION	DESCRIPTION
Trapèze	Corrige la distorsion trapézoïdale. Pour plus d'informations, reportez-vous à la page 26.
Luminosité	<p>Règle la luminosité de l'image. 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.</p> 
Contraste	<p>Ajuste la gradation entre les zones sombres et claires de l'image. Plus la valeur est élevée, plus l'image est contrastée.</p> 
Phase	<p>Permet d'ajuster la phase de l'horloge pour réduire la distorsion de l'image.</p> 
Taille H	Règle la largeur horizontale de l'image.
Heures lampe	Affiche le nombre d'heures d'utilisation de la lampe.
Couleurs	Augmente ou diminue l'intensité des couleurs de l'image.
Teinte	Réglage de la teinte des couleurs de l'image. Plus la valeur est élevée, plus l'image tire vers le rouge. Plus la valeur est faible, plus l'image tire vers le vert.

2. Menu Image





 Quelques réglages de l'image ne sont disponibles que lorsque certains ports d'entrée sont utilisés. Les réglages non disponibles ne s'affichent pas à l'écran.

FONCTION	DESCRIPTION
Redim. auto	Permet le meilleur ajustement de l'image à l'écran. 1. On 2. Off 3. 16:9
Position H	Règle la position horizontale de l'image projetée. 
Position V	Règle la position verticale de l'image. 
Temp. couleurs	Règle la couleur des blancs. Plus la valeur est élevée, plus le blanc prend une teinte rouge. Plus la valeur est faible, plus le blanc prend une teinte bleue.*
Informations	Affiche la résolution d'image actuelle.
Rapport	Les utilisateurs disposent de 2 options quant au rapport de reproduction de l'image. 1. 4:3 2. 16:9
Couleurs	Augmente ou diminue l'intensité des couleurs de l'image.
Teinte	Réglage de la teinte des couleurs de l'image. Plus la valeur est élevée, plus l'image tire vers le rouge. Plus la valeur est faible, plus l'image tire vers le vert.
Système	Permet de choisir le format du système vidéo : 1. NTSC 2. PAL 3. SECAM 4. YUV
Netteté	Ajuste l'image pour qu'elle s'affiche de façon plus nette ou plus floue.

*À propos des températures de couleurs :

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

3. Menu Source

FONCTION	DESCRIPTION
Miroir	Vous pouvez installer le projecteur au plafond, derrière un écran ou encore l'associer à un ou plusieurs miroirs. Dans le cas d'un montage au plafond, contactez votre revendeur pour obtenir des informations sur le support adéquat (disponible en option). Pour plus d'informations, reportez-vous à la page 13.
Source	Indique la source actuelle du signal.
Volume	Règle le volume. 
Aigus	Réglage des aigus. (-5 ~ 5) 
Graves	Réglage des graves. (-5 ~ 5) 
Muet	Désactivé Activé 

4. Menu Contrôle


FONCTION	DESCRIPTION
Langue	Règle la langue des menus à l'écran. Sélectionnez la langue souhaitée à l'aide des boutons ◀ / ▶ : anglais, français, allemand, italien, espagnol, russe, chinois traditionnel, chinois simplifié, japonais et coréen.
OSD	Pos. OSD Règle la position d'affichage à l'écran (OSD).
	Durée OSD Détermine le temps d'attente avant la désactivation de l'affichage OSD lorsque vous n'actionnez aucun bouton. Cette durée est comprise entre 5 et 60 secondes.
Configuration	Bal. sources Détermine si le projecteur détecte automatiquement les signaux d'entrée. Lorsque le balayage des sources est activé, le projecteur effectue un balayage des signaux d'entrée jusqu'à obtention d'un signal. Si elle n'est pas activée, le projecteur sélectionne le dernier signal d'entrée.
	Cons. trap. Mémorise la dernière valeur de correction trapézoïdale, même en cas de redémarrage du projecteur.
	Cons. mir. Mémorise la dernière valeur de correction du miroir, même en cas de redémarrage du projecteur.
	Durée inact. Détermine le temps d'attente avant l'arrêt du projecteur lorsque l'option Blank (Vierge) a été activée.
	Arrêt auto Définit le délai avant l'extinction automatique du projecteur s'il ne détecte aucun signal d'entrée.
	Logo util. Permet à l'utilisateur de sélectionner le logo à afficher lors de la phase de démarrage du projecteur. Trois modes sont disponibles : par défaut (logo BenQ), écran noir et écran bleu.
	Mode prédéfini
Réinitialiser	Rétablit les paramètres d'usine.

Haute altitude	<p>Ce mode convient à l'utilisation du projecteur dans des conditions extrêmes, telles qu'à des températures élevées ou en altitude. Il est recommandé de sélectionner le mode Haute altitude lorsque vous utilisez le projecteur à plus de 1 000 m d'altitude ou lorsque la température dépasse les 40 °C.</p> <p>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.</p> <p>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 fonctionnera correctement dans tous les environnements difficiles ou extrêmes.</p>
-----------------------	---

5. Menu PIP (Incrustation d'image)

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

Ces fonctions sont disponibles uniquement avec une source d'entrée PC et une source PIP Vidéo ou S-Vidéo.

FONCTION	DESCRIPTION
Source PIP	Sélectionne la source PIP. Auto est la source PIP recommandée car elle permet au projecteur de rechercher automatiquement un signal adéquat.
Taille PIP	Le bouton ◀ ou ▶ permet de sélectionner l'une des options suivantes : Off, Min., Interm. et Max. L'option Off permet de fermer l'image PIP.  Si le signal PC est défini sur une résolution de 1 280 x 1 024 (SXGA), la taille PIP passe de Max. à Interm.
Pos. PIP	Permet de sélectionner la position PIP.
Position H	Permet de régler la position horizontale de l'image PIP.
Position V	Permet de régler la position verticale de l'image PIP.
Autres options	Le bouton ◀ ou ▶ permet de sélectionner l'une des options suivantes : Luminosité, Contraste, Couleurs, Teinte, Netteté et Système.
Luminosité	Permet de régler la luminosité de l'image PIP.
Contraste	Permet d'ajuster la gradation entre les zones sombres et claires de l'image PIP. Plus la valeur est élevée, plus l'image est contrastée.
Couleurs	Augmente ou diminue l'intensité des couleurs de l'image.
Teinte	Réglage de la teinte des couleurs de l'image. Plus la valeur est élevée, plus l'image tire vers le rouge. Plus la valeur est faible, plus l'image tire vers le vert.
Netteté	Ajuste l'image pour qu'elle s'affiche de façon plus nette ou plus floue.
Système	Indique le format du système vidéo : NTSC, PAL, SECAM ou YUV.

6 Entretien

Votre projecteur ne nécessite que peu d'entretien. Il est recommandé de nettoyer régulièrement la lentille et les filtres à poussière pour éviter toute surchauffe.

La lampe et les filtres à poussière sont les seules pièces du projecteur que vous pouvez retirer. Contactez votre revendeur si d'autres pièces doivent être remplacées.

Nettoyage de la lentille

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

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

N'utilisez jamais de matériaux abrasifs.

Nettoyage du boîtier du projecteur

Avant de nettoyer le boîtier, mettez le projecteur hors tension et débranchez le cordon d'alimentation.

- Pour ôter la poussière ou la saleté, utilisez un chiffon doux, sec et non pelucheux.
- Pour ôter les tâches tenaces, humidifiez un chiffon doux et utilisez un détergent classique. Ensuite, frottez le boîtier.

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

Nettoyage et remplacement des filtres à poussière

Il convient de nettoyer les filtres à poussière régulièrement pour éviter qu'ils ne se couvrent de poussière et empêchent une ventilation correcte du projecteur. Une telle situation pourrait provoquer une surchauffe et un dysfonctionnement du projecteur.

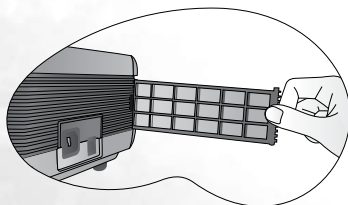
Un message d'avertissement semblable à celui illustré à droite s'affiche pendant 10 secondes toutes les 300 heures pour vous rappeler de nettoyer les filtres.

1. Éteignez le projecteur et attendez que les ventilateurs s'arrêtent.
2. Débranchez tous les câbles du projecteur.
3. Ouvrez le couvercle du filtre à poussière situé sur le côté droit du projecteur, puis celui situé à l'avant.

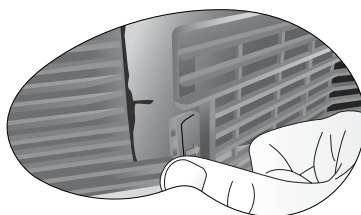


Vérifiez si le filtre est propre. Si le filtre est sale, nettoyez-le à l'aide d'un mini-aspirateur ou d'une brosse.
Appuyez sur Exit pour confirmer.

Face avant :

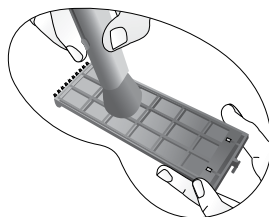


Côté droit :



4. Nettoyez les filtres à l'aide d'un petit aspirateur pour ordinateur et matériel de bureau. Retirez la poussière délicatement à l'aide d'une brosse douce (comme un pinceau propre).

Si vous ne parvenez pas à nettoyer les filtres ou s'ils sont endommagés, remplacez-les. Contactez votre revendeur ou consultez le site Web de BenQ à l'adresse www.BenQ.com pour obtenir de plus amples informations sur l'entretien du projecteur.



5. Remplacez les filtres, puis remettez les couvercles en place (vous devez entendre un déclic).

Si les couvercles ne sont pas bien fermés, un message s'affiche à l'écran toutes les trois minutes. Le projecteur s'éteint automatiquement après 10 minutes si aucune mesure n'est prise. Remettez les filtres en place correctement et rallumez le projecteur.



**Le filtre n'est pas fixé correctement.
Veuillez vérifier.**

Entreposage du projecteur

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

- Assurez-vous que la température et l'humidité de l'emplacement de stockage sont conformes aux valeurs recommandées pour l'appareil. Pour connaître ces valeurs, reportez-vous à la page Caractéristiques (45) de ce manuel ou consultez votre revendeur.
- Rentrez les pieds de réglage.
- Retirez les piles de la télécommande.
- Placez le projecteur dans son emballage d'origine ou équivalent.

Transport du projecteur


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

Informations relatives à la lampe

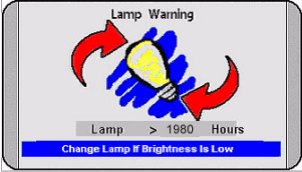

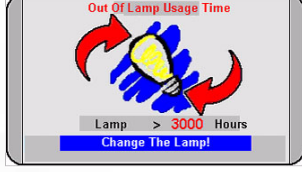
Utilisation et remplacement de la lampe

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


Pour plus d'informations sur les voyants d'avertissement, reportez-vous à la page 40.

 **Lorsque la lampe est trop chaude, le voyant de la lampe et le voyant d'avertissement de surchauffe s'allument. Mettez le projecteur hors tension et laissez-le refroidir avant de vérifier si les filtres à poussière sont bouchés (page 36). Si le voyant de la lampe ou de la température reste allumé à la mise sous tension du projecteur, consultez votre revendeur.**

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

Message	État
	La lampe a déjà fonctionné pendant 1 980 heures. Pour un résultat optimal, installez une nouvelle lampe. Si le projecteur fonctionne généralement en mode d'économie d'énergie (page 33), il peut continuer à fonctionner jusqu'à ce que l'avertissement de 2 980 heures apparaisse.
	La lampe a déjà fonctionné pendant 2 980 heures, le projecteur s'éteindra dans 20 heures. Vous devriez remplacer la lampe pour éviter que celle-ci n'arrive en fin de vie pendant la projection.
	La lampe a déjà fonctionné pendant plus de 3 000 heures. Le message clignote au centre de l'écran et le voyant de la lampe reste allumé en rouge pendant 40 secondes. Passé ce délai, le projecteur s'éteint. La lampe DOIT être remplacée pour que le projecteur puisse fonctionner correctement.

Remplacement de la lampe

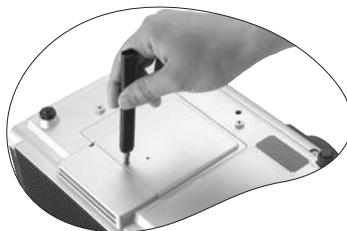
-  **Pour éviter tout risque d'électrocution, mettez toujours le projecteur hors tension et débranchez le cordon d'alimentation avant de procéder au remplacement de la lampe.**
- Pour éviter de vous brûler, laissez le projecteur refroidir pendant 45 minutes au moins avant de procéder au remplacement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

- **Cette lampe contient du mercure. Mettez la lampe au rebut conformément aux réglementations locales relatives à l'élimination des déchets dangereux.**

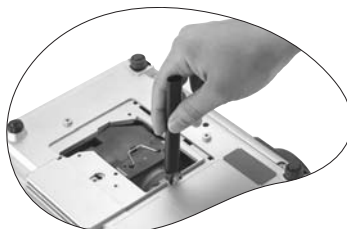
Étape 1. Mettez le projecteur hors tension et débranchez-le de la prise murale.

Étape 2. Pour protéger le boîtier du projecteur, réservez une surface plane sur votre bureau et placez-y un chiffon doux.

Étape 3. Retournez le projecteur. Ensuite, desserrez les vis et enlevez le couvercle du compartiment de la lampe. Si la lampe est chaude, laissez-la refroidir pendant 45 minutes pour éviter de vous brûler.



Étape 4. Retirez la vis qui fixe la lampe au projecteur. Si la vis n'est pas complètement desserrée, vous ne pourrez pas retirer la lampe. Veillez à ne pas perdre la vis car elle est nécessaire pour maintenir la lampe de rechange en place. (Nous vous conseillons fortement d'utiliser un tournevis à tête magnétique.)



Étape 5. Soulevez la languette jusqu'à ce que celle-ci soit en position verticale, puis tirez-la afin d'extraire doucement la lampe de l'appareil.



☞ • **Si vous la retirez trop vite, la lampe pourrait casser et du verre pourrait tomber dans le projecteur.**

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

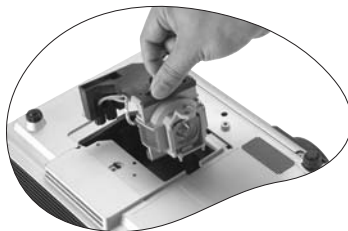
- **N'introduisez en aucun cas la main dans le projecteur après avoir retiré la lampe. Le contact des doigts avec certains composants optiques internes peut entraîner un déséquilibre des couleurs et une déformation de l'image projetée.**

Étape 6. Insérez la nouvelle lampe. Assurez-vous que la languette est bien à plat et correctement en place. Réinsérez la vis et resserrez-la correctement.

☞ • **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.**

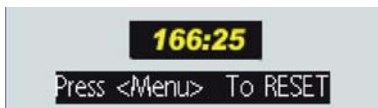
- Étape 7. Remplacez le couvercle du compartiment de la lampe, puis resserrez la vis.
- Étape 8. Raccordez le projecteur à un autre équipement de manière à afficher une source de signal. Allumez le projecteur. (Reportez-vous à la page 16 pour plus d'informations sur le raccordement et à la page 19 pour plus d'informations sur la mise sous tension.)



- ☞ • **Refermez toujours le couvercle de la lampe avant de mettre l'appareil sous tension. Réinitialisez la durée totale de fonctionnement de la lampe à chaque remplacement.**
- **Ne la réinitialisez pas si la lampe n'a pas été remplacée, cela risquerait d'endommager celle-ci.**

Étape 9. Réinitialisez le compteur horaire.

1. Appuyez sur le bouton Exit (Quitter) du projecteur pendant 3 secondes pour afficher la durée d'utilisation totale de la lampe.
2. Appuyez sur le bouton Menu du projecteur ou de la télécommande pour accéder au compteur horaire de la lampe. Un message vous invite à procéder au réglage.
3. Appuyez sur ◀ ou ▶ pour remettre le compteur horaire de la lampe à zéro, puis appuyez sur Exit pour quitter le menu.



Voyant d'avertissement de surchauffe

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



1. Température interne trop élevée
2. Les filtres à poussière sont bouchés.
3. Mauvais fonctionnement des ventilateurs















Mettez le projecteur hors tension et vérifiez si les filtres à poussière sont propres. Si le problème persiste, consultez un réparateur agréé.




















Pour obtenir de plus amples informations, reportez-vous à la section suivante.

Voyants

Illustration - légende du tableau.

1. Blank - : voyant éteint
2.  : voyant clignotant
3.  : voyant allumé
4. **O** : lumière orange
5. **R** : lumière rouge
6. **G** : lumière verte

Voyant			État et description
Alimentation	Temp	Lampe	
Événements - alimentation			
			Le projecteur vient d'être branché sur une prise de courant.
	-	-	Mode veille.
	-	-	(1) 90 secondes de refroidissement sont nécessaires au projecteur car il n'a pas été correctement mis hors tension et la phase de refroidissement n'a pas eu lieu. Ou (2) Le projecteur doit refroidir pendant 90 secondes après sa mise hors tension.
	-	-	Le voyant de l'alimentation clignote pendant la mise en marche de l'appareil.
	-	-	Le projecteur fonctionne normalement.
Événements - lampe			
-	-	-	Il y a un problème au niveau du compteur horaire.
-	-		La durée d'utilisation de la lampe a dépassé 3 000 heures. Remplacez immédiatement la lampe du projecteur.
-	-		La lampe est mal fixée ou est endommagée. En pareil cas, contactez votre revendeur.
Événements thermiques			
-		-	Le projecteur s'est éteint automatiquement. Si vous tentez de redémarrer votre projecteur, celui-ci va de nouveau s'éteindre. En pareil cas, contactez votre revendeur.
-			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.
-			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.

		-	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.
			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.
			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.
		-	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.
			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.
			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.
			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.

Informations relatives à l'entretien

Accessoires (livrés avec le produit standard)

Description	Référence
Cordon d'alimentation (USA)	27.01818.000
Cordon d'alimentation (UE)	27.82718.281
Cordon d'alimentation (R.-U.)	27.01018.000
Câble VGA	50.J0508.503
Câble audio PC	50.L4302.501
Sacoche de transport souple	47.J8104.001
Câble VGA - composants	50.J2401.001
Câble USB	50.73213.501
Télécommande	56.26J95.001
Câble VGA - DVI	50.J2103.501
Câble audio/vidéo RCA	50.72918.001

Accessoires disponibles en option (non fournis avec le produit standard)

Description des pièces	Référence
Adaptateur pour Macintosh (commutable)	20.20118.A15
Module de lampe 300 W	60.J8106.001
Module de lampe 250 W	59.J9421.CG1
Kit de montage au plafond	60.J7683.001
Wireless Pro (EU)	59.J8201.001
Wireless Pro (US)	59.J8201.002
Presentation Pro	60.J2278.001
Câble DVI-I	50.J2508.501
Câble S-Vidéo	50.72920.011
Filtre à poussière	60.J8178.001
Convertisseur secteur 3-2	22.91007.001

Commande de pièces et demande d'informations

Pour toute information concernant nos produits, l'assistance technique, l'entretien, ou pour commander des accessoires, consultez le site Web de BenQ à l'adresse suivante :

<http://www.BenQ.com>.

7 Dépannage

Problèmes courants et solutions

⑦ LE PROJECTEUR NE S'ALLUME PAS

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

⑦ PAS D'IMAGE

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

⑦ IMAGE BROUILLÉE

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


⑦ LA TÉLÉCOMMANDE NE FONCTIONNE PAS

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

8 Caractéristiques

Caractéristiques du projecteur

Caractéristiques techniques

 Toutes les spécifications peuvent être modifiées sans notification préalable.

Caractéristiques générales

Nom du produit	Projecteur numérique	
Modèle	PB8260	1 024 x 768 XGA

Caractéristiques optiques

Système d'affichage	1-CHIP DMD	
Ouverture (nombre F)	F/2,4	
Lampe	PB8260	lampe 300 W

Caractéristiques électriques

Alimentation	100 à 240 V CA, 4,5 A, 50/60 Hz (automatique)	
Consommation	PB8260	410 W (max.)

Caractéristiques mécaniques

Dimensions	320 mm (l) x 106 mm (H) x 236 mm (P)	
Poids	3,8 kg	

Terminal d'entrée

Entrée ordinateur	
Entrée RVB	Connecteur D-Sub 15 broches (femelle)
Entrée DVI-I	
Entrée signal vidéo	
S-VIDÉO	1 port mini DIN à 4 broches
VIDÉO	1 prise RCA
Entrée signal TVHD	D-Sub <--> 3 prises RCA YPbPr, via l'entrée RVB
Entrée de signal audio	
Audio 1	Mini-prise stéréo

Sortie

Prise USB pour souris	1 x série A/B
Haut-parleur	2 x 2 W
RVB	
Audio L/R	

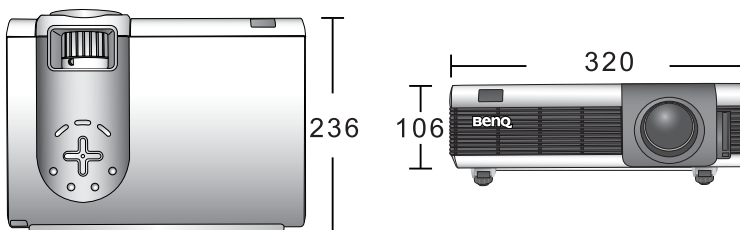
Interface de commande

RS-232C	9 broches
---------	-----------

Caractéristiques environnementales

Température de fonctionnement	De 0 °C à 40 °C, au niveau de la mer
Humidité relative en fonctionnement	De 10 % à 90 % (sans condensation)
Altitude de fonctionnement	1 830 mètres à 30 °C 1 830 ~ 3 050 mètres à 23 °C

Dimensions




Unité : mm

Fréquences de fonctionnement

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

Résolution	Fréquence horizontale (kHz)	Fréquence verticale (Hz)	Fréquence des pixels (MHz)	Mode
720 x 400	37,927	85,039	35,500	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
800 x 600	37,879	60,317	40,000	SVGA_60
	48,077	72,188	50,000	SVGA_72
	46,875	75,000	49,500	SVGA_75
	53,674	85,061	56,250	SVGA_85
*1 024 x 768	48,363	60,004	65,000	XGA_60
1 024 x 768	56,476	70,069	75,000	XGA_70
	60,023	75,029	78,750	XGA_75
	68,667	84,997	94,500	XGA_85
1 280 x 1 024	63,981	60,020	108,000	SXGA3_60

 * Seul ce mode prend en charge l'entrée sans fil.

- Pour un résultat optimal, utilisez la résolution native du projecteur (1 024 x 768).

Fréquences de fonctionnement pour l'entrée YPbPr

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

Fréquences de fonctionnement pour les entrées Vidéo et S-Vidéo

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

Garantie

Garantie limitée

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

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

Important : la garantie susmentionnée est considérée caduque dès lors que l'utilisateur se sert du produit sans se conformer aux instructions écrites fournies par BenQ.

L'humidité ambiante doit se situer entre 10 % et 90 %, la température doit être comprise entre 0 °C et 40 °C, l'altitude doit être inférieure à 3 000 mètres et il faut éviter de faire fonctionner le projecteur dans un environnement poussiéreux. Cette garantie vous confère des droits spécifiques, auxquels peuvent s'ajouter d'autres droits qui varient d'un pays à l'autre.

Pour obtenir de plus amples informations, reportez-vous au document traitant des conditions de garantie BenQ.

10 Déclarations de réglementation

Déclaration FCC

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

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

Déclaration CEE

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

Déclaration MIC

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

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