



WI050/WI050S/HTI070A

Projecteur numérique

Manuel d'utilisation



V1.20

Table des matières

Consignes de sécurité importantes 3

Introduction..... 7

Caractéristiques du projecteur 7

Contenu de l'emballage..... 8

Vue extérieure du projecteur..... 10

Positionnement du projecteur 16

Choix de l'emplacement 16

Identification de la taille de projection souhaitée 17

Connexion..... 18

Connexion d'un ordinateur..... 19

Connexion d'appareils vidéo composantes 20

Fonctionnement..... 22

Mise en marche du projecteur 22

Ajustement de l'image projetée 23

Utilisation des menus..... 25

Sécurisation du projecteur 28

Changement de signal d'entrée 30

Sélection du format..... 31

Optimisation de l'image 33

Contrôles avancés de la qualité de l'image..... 36

Masquage de l'image..... 39

Fonctionnement dans un environnement à haute altitude 39

Réglage du son..... 40

Touches de contrôle du verrouillage..... 40

Personnalisation de l'affichage des menus du projecteur 41

Sélectionnez le mode d'économie de la lampe.....41

Arrêt du projecteur.....42

Utilisation des menus43

Entretien 58

Entretien du projecteur58

Informations relatives à la lampe.....59

Dépannage 66

Caractéristiques..... 67

Dimensions68

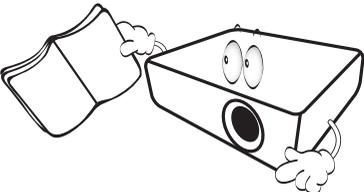
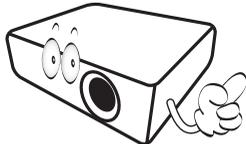
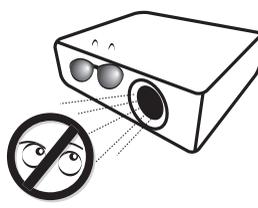
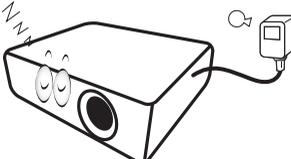
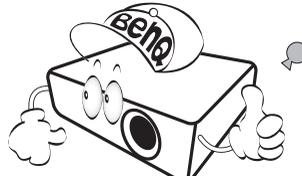
Installation au plafond.....68

Fréquences de fonctionnement69

Informations de garantie et de copyright..... 73

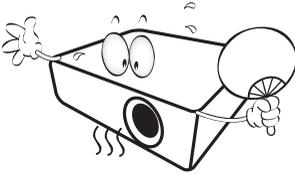
Consignes de sécurité importantes

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

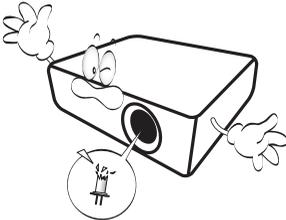
Consignes de sécurité	
<p>1. Veillez lire le présent manuel avant d'utiliser l'appareil pour la première fois. Conservez-le pour toute consultation ultérieure.</p> 	<p>4. N'oubliez pas d'ouvrir l'obturateur ni de retirer le couvercle de l'objectif lorsque la lampe du projecteur est allumée.</p> 
<p>2. Ne regardez pas directement l'objectif de projection lorsque l'appareil est en cours d'utilisation. L'intensité du faisceau lumineux pourrait entraîner des lésions oculaires.</p> 	<p>5. Dans certains pays, la tension d'alimentation n'est PAS stable. Ce projecteur est conçu pour fonctionner en toute sécurité à une tension située entre 100 et 240 volts CA. Cependant, une panne n'est pas exclue en cas de hausse ou de baisse de tension de l'ordre de ± 10 volts. Dans les zones où l'alimentation secteur peut fluctuer ou s'interrompre, il est conseillé de relier votre projecteur à un stabilisateur de puissance, un dispositif de protection contre les surtensions ou un onduleur (UPS).</p> 
<p>3. Confiez les opérations d'entretien et de réparation à un technicien qualifié.</p> 	<p>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.</p>

Consignes de sécurité (suite)

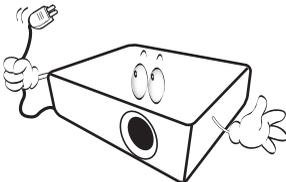
7. La lampe atteint une température très élevée lorsque l'appareil est en cours d'utilisation. Attendez que le projecteur se soit refroidi (environ 45 minutes) avant de retirer la lampe pour la remplacer.



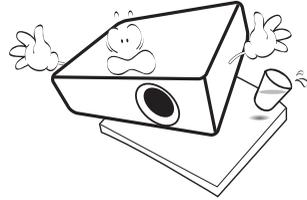
8. N'utilisez pas la lampe au-delà de sa durée de vie nominale. Une utilisation excessive des lampes au-delà de la durée recommandée pourrait entraîner leur éclatement.



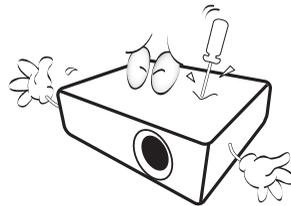
9. Ne remplacez jamais la lampe ni aucun composant électronique tant que le projecteur n'est pas débranché.



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



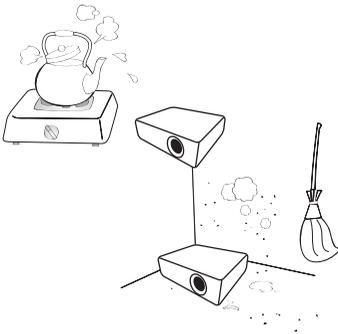
11. N'essayez en aucun cas de démonter l'appareil. Un courant de haute tension circule à l'intérieur de votre appareil. Tout contact avec certaines pièces peut présenter un danger de mort. Vous ne devez en aucun cas démonter ou retirer quelle qu'autre protection que ce soit. Ne confiez les opérations d'entretien et de réparation qu'à un technicien qualifié.



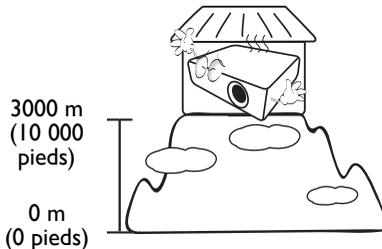
12. De l'air chaud et une odeur particulière peuvent s'échapper de la grille de ventilation lorsque le projecteur est sous tension. Il s'agit d'un phénomène normal et non d'une défaillance.

Consignes de sécurité (suite)

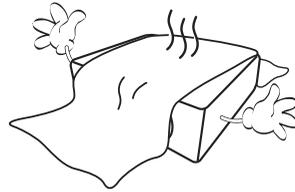
13. Évitez de placer le projecteur dans l'un des environnements ci-dessous.
- Espace réduit ou peu ventilé. L'appareil doit être placé à une distance minimale de 50 cm des murs ; l'air doit pouvoir circuler librement autour du projecteur.
 - Emplacements soumis à des températures trop élevées, par exemple 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 40°C / 104°F.
- Lieux où l'altitude excède 3000 mètres (10 000 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.



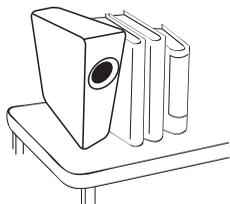
Une importante obstruction des orifices de ventilation peut entraîner une surchauffe du projecteur qui risque alors de prendre feu.

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.



Consignes de sécurité (suite)

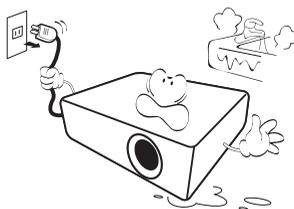
16. Ne posez pas le projecteur sur le flanc. Il risque de basculer et de blesser quelqu'un ou encore de subir de sérieux dommages.



17. Ne vous appuyez pas sur le projecteur et 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.



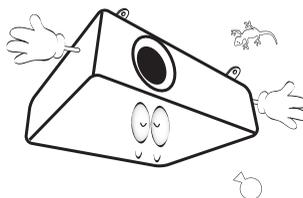
18. Ne placez pas de liquides sur le projecteur, ni à proximité. Tout déversement pourrait être à l'origine d'une panne. Si le projecteur devait être mouillé, débranchez-le de la prise secteur et contactez BenQ pour une réparation.



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.



Introduction

Caractéristiques du projecteur

Ce modèle est l'un des meilleurs projecteurs disponibles au monde. Vous pouvez profiter de la meilleure qualité de performances vidéo avec une projection jusqu'à 300 pouces via différents appareils, un PC, un ordinateur portable, un lecteur DVD et un magnétoscope ou même une caméra de document en y apportant toutes les possibilités.

Il présente les caractéristiques suivantes

- Les types de menu **Basique** et **Avancé** sont disponibles.
 - **Correction de la couleur du support de projection permettant la projection sur des surfaces de différents coloris prédéfinis**
 - **Source auto accélère le processus de détection du signal**
 - **Gestion des couleurs permet des réglages de couleurs en fonction de vos goûts**
 - **Fonction de refroidissement rapide pour refroidir le projecteur plus rapidement**
 - **Réglage automatique d'une simple pression, permettant d'optimiser la qualité de l'image**
 - **Consommation électrique inférieure à 0,5 W en mode veille**
-  • **La luminosité apparente de l'image projetée varie selon l'éclairage ambiant et les réglages de contraste/luminosité du signal sélectionné, et elle est proportionnelle à la distance de projection.**
- **La luminosité de la lampe décroît avec le temps et varie en fonction des fabricants. Il s'agit d'un comportement normal et attendu.**

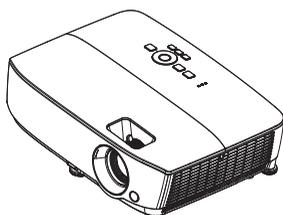
Contenu de l'emballage

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

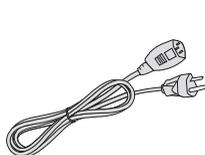
Accessoires fournis

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

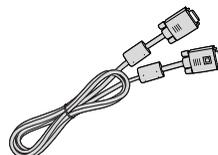
***La carte de garantie n'est fournie que dans certaines régions. Veuillez contacter votre revendeur pour obtenir des informations détaillées.**



Projecteur



Cordon
d'alimentation



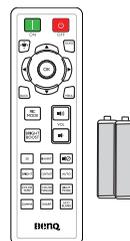
Câble VGA



Guide de démarrage rapide



Carte de garantie*



Télécommande et pile



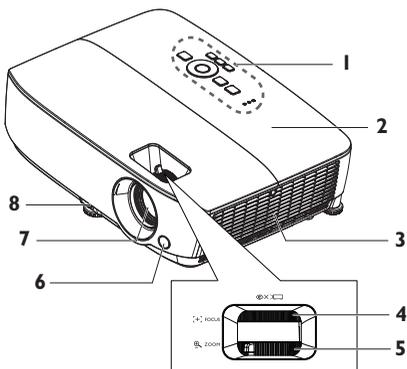
CD du manuel d'utilisation

Accessoires disponibles en option

1. Lampe supplémentaire
2. Kit de montage au plafond
3. Sacoche de transport
4. Lunettes 3D

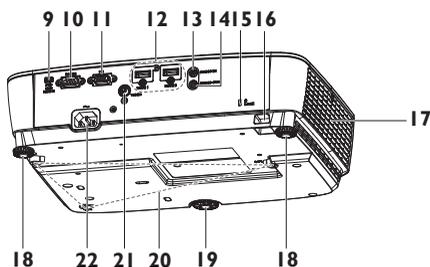
Vue extérieure du projecteur

Face avant / supérieure



1. Tableau de commande externe (Voir "Projecteur" à la page 11 pour plus d'informations.)
2. Couvercle de la lampe
3. Orifice d'aération (entrée d'air)
4. Bague de mise au point
5. Molette de zoom
6. Capteur à infrarouge avant
7. Lentille de projection
8. Levier à dégagement rapide

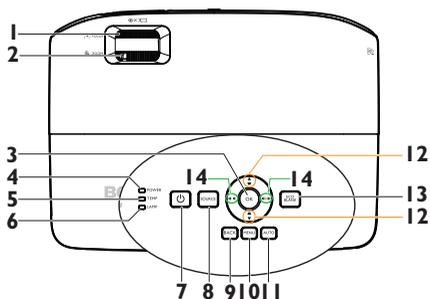
Face arrière / inférieure



9. Prise d'entrée USB mini-B
10. Port de contrôle RS-232
11. Prise d'entrée signal RGB (PC)
12. Prise d'entrée HDMI
13. Prise d'entrée audio
14. Prise de sortie audio
15. Prise pour verrou antiviol Kensington
16. Barre de sécurité
17. Système de ventilation (sortie d'air chaud)
18. Pied de réglage arrière
19. Pied de réglage avant
20. Orifices d'installation au plafond
21. Prise d'entrée vidéo
22. Prise du cordon d'alimentation secteur

Commandes et fonctions

Projecteur



1. Bague de mise au point

Règle la mise au point de l'image projetée. Voir "[Réglage fin de la taille et de la netteté de l'image](#)" à la page 24 pour plus d'informations.

2. Molette de zoom

Permet de régler la taille de l'image. Voir "[Réglage fin de la taille et de la netteté de l'image](#)" à la page 24 pour plus d'informations.

3. OK

Sélectionne un mode de configuration de l'image disponible. Voir "[Sélection d'un mode d'image](#)" à la page 33 pour plus d'informations.

Active l'élément sélectionné dans le menu à l'écran (OSD). Voir "[Utilisation des menus](#)" à la page 25 pour plus d'informations.

4. Voyant d'ALIMENTATION

S'allume ou clignote lorsque le projecteur est en cours d'utilisation. Voir "[Voyants](#)" à la page 65 pour les détails.

5. Voyant avertissement TEMP (température)

S'allume en rouge lorsque la température du projecteur est trop élevée. Voir "[Voyants](#)" à la page 65 pour plus d'informations.

6. Voyant de la LAMP

Indique l'état de la lampe. S'allume ou clignote lorsqu'un problème se produit au niveau de la lampe. Voir "[Voyants](#)" à la page 65 pour plus d'informations.

7. POWER

Permet de faire basculer le projecteur entre les modes veille et activé. Voir "[Mise en marche du projecteur](#)" à la page 22 et "[Arrêt du projecteur](#)" à la page 42 pour plus d'informations.

8. SOURCE

Affiche la barre de sélection de la source. Voir "[Changement de signal d'entrée](#)" à la page 30 pour plus d'informations.

9. BACK

Retourne au menu OSD précédent ou quitte et enregistre les réglages des menus lorsqu'il se trouve au niveau principal du menu OSD.

10. MENU

Permet d'activer l'affichage des menus à l'écran, quitte et enregistre les paramètres de menu.

11. AUTO

Détermine automatiquement le meilleur paramétrage pour l'image projetée. Voir "[Réglage automatique de l'image](#)" à la page 23 pour plus d'informations.

12. Touches Trapèze/Flèches
( /  Haut,  /  Bas)

Permet de corriger manuellement la déformation des images due à l'angle de projection. Voir "[Correction de la déformation trapézoïdale](#)" à la page 24 pour plus d'informations.

13. ECO BLANK

Permet de masquer l'image à l'écran. Voir "[Masquage de l'image](#)" à la page 39 pour plus d'informations.

14. Volume /Touches fléchées
( /  gauche,  /  droite)

Réglage du niveau de son.

Lorsque l'affichage des menus à l'écran (OSD) est activé, les touches #12 et #14 servent de touches directionnelles pour sélectionner les éléments des menus et effectuer les réglages nécessaires. Voir "[Utilisation des menus](#)" à la page 25 pour plus d'informations.

 **Fixation du projecteur au plafond**

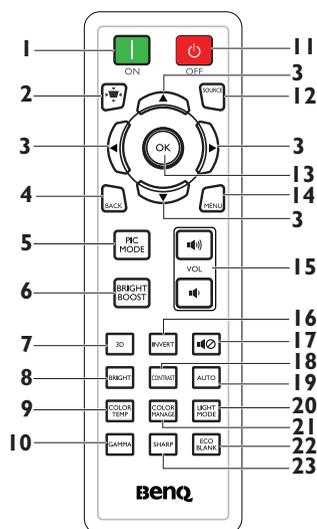
Nous souhaitons vous faire bénéficier d'une expérience optimale de l'utilisation du projecteur BenQ, nous attirons votre attention sur les notions de sécurité suivantes, afin d'éviter des dommages possibles aux personnes et aux objets.

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 une mauvaise fixation, elle-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.

Télécommande



1. **ON**
Pour allumer le projecteur. Voir "[Mise en marche du projecteur](#)" à la page 22 pour les détails.
2. **Trapèze**
Active ou désactive le menu Trapèze. Voir "[Correction de la déformation trapézoïdale](#)" à la page 24 pour plus d'informations.
3. **Haut/▼ Bas/◀ Gauche/▶ Droite**
Lorsque l'affichage des menus à l'écran est activé, les touches servent de flèches pour sélectionner les différentes options et effectuer les réglages nécessaires. Voir "[Utilisation des menus](#)" à la page 25 pour plus d'informations.
4. **BACK**
Retourne au menu OSD précédent ou quitte et enregistre les réglages des menus lorsqu'il se trouve au niveau principal du menu OSD.
5. **PIC MODE**
Sélectionne un mode de configuration de l'image disponible. Voir "[Sélection d'un mode d'image](#)" à la page 33 pour plus d'informations.
6. **BRIGHT BOOST**
BRIGHT BOOST n'est pas pris en charge par ce modèle.
7. **3D**
Active l'élément 3D du menu à l'écran (OSD).
8. **BRIGHT**
Affiche le menu du mode Lumineux.
9. **COLOR TEMP**
Affiche la barre de réglage de la température des couleurs.
10. **GAMMA**
Sélectionne une valeur Gamma.
11. **OFF**
Pour éteindre le projecteur. Voir "[Arrêt du projecteur](#)" à la page 42 pour les détails.
12. **SOURCE**
Affiche la barre de sélection de la source. Voir "[Changement de signal d'entrée](#)" à la page 30 pour plus d'informations.
13. **OK**
Active l'élément sélectionné dans le menu à l'écran (OSD). Voir "[Utilisation des menus](#)" à la page 25 pour plus d'informations.
14. **MENU**
Permet d'activer l'affichage des menus à l'écran, quitte et enregistre les paramètres de menu. Voir "[Utilisation des menus](#)" à la page 25 pour plus d'informations.
15. **Volume (VOL)**
Réglage du niveau de son.
16. **INVERT**
Inverse l'image de l'œil droit/gauche lorsque le mode 3D est activé.
17. **Muet**
Permet d'activer ou de désactiver l'audio du projecteur.

18. CONTRAST

Affiche la barre de réglage du contraste.

19. AUTO

Détermine automatiquement le meilleur paramétrage pour l'image projetée. Voir "[Réglage automatique de l'image](#)" à la page 23 pour plus d'informations.

20. LIGHT MODE

Affiche la barre de sélection du mode d'alimentation de la lampe (Normal/Économique/SmartEco).

21. COLOR MANAGE

Affiche la barre de réglage de la gestion des couleurs.

22. ECO BLANK

Appuyez sur le bouton **ECO BLANK** pour éteindre l'image pendant un certain temps, économisant ainsi 70% d'énergie. Appuyez à nouveau pour restaurer l'image. Voir "[Masquage de l'image](#)" à la page 39 pour plus d'informations.

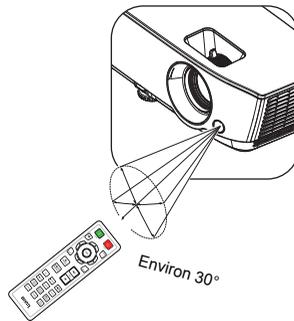
23. SHARP

Affiche la barre de réglage de la netteté.

Le capteur à infrarouge (IR) de la télécommande se trouve à l'avant du projecteur. Pour un fonctionnement optimal, la télécommande doit être maintenue à un angle perpendiculaire à 30 degrés près du capteur infrarouge du projecteur. La distance entre la télécommande et le capteur ne doit pas dépasser 8 mètres (environ 26 pieds).

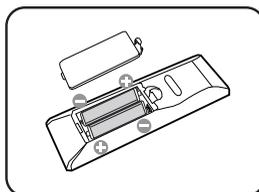
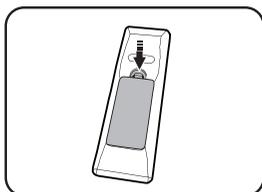
Assurez-vous qu'aucun obstacle susceptible de bloquer le rayon infrarouge ne se trouve entre la télécommande et le capteur infrarouge du projecteur.

- **Utilisation du projecteur à partir de l'avant**



Remplacement des piles de la télécommande

1. Pour ouvrir le capot du compartiment à piles, retournez la télécommande pour voir son dos, poussez du doigt sur la zone rainurée du capot et faites glisser le capot dans la direction de la flèche ainsi qu'illustré. Le capot glisse et se détache.
2. Si nécessaire, enlevez les piles présentes et installez deux piles AAA en respectant le sens des polarités indiquées sur la base du compartiment à piles. La borne positive (+) va sur le positif, la borne négative (-) sur le négatif.
3. Remettez le capot en place en l'alignant avec la base et en le faisant glisser pour le remettre en position. Arrêtez lorsque le capot s'enclenche en position.



- ⚠ • **Évitez tout environnement où la température et l'humidité sont trop élevées.**
- **Si le remplacement de la pile n'a pas été effectué correctement, vous risquez d'endommager la pile.**
- **Remplacez toujours la pile par une pile du même type ou de type équivalent recommandé par le fabricant.**
- **Mettez la pile usagée au rebut en suivant les instructions du fabricant de la pile.**
- **Ne jetez jamais une pile dans le feu. Risque 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

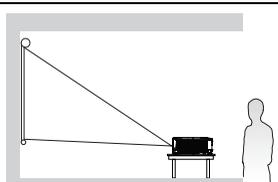
Choix de l'emplacement

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 :

1. Sol avant

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

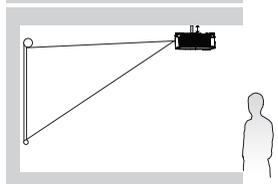


2. Plafond avant

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

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

Sélectionnez **Plafond avant** dans le menu **Pos. du projecteur*** après avoir allumé le projecteur.

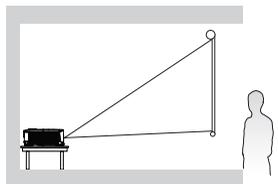


3. Sol arrière

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

Cette configuration nécessite un écran de rétroprojection spécial.

Sélectionnez **Sol arrière** dans le menu **Pos. du projecteur*** après avoir allumé le projecteur.

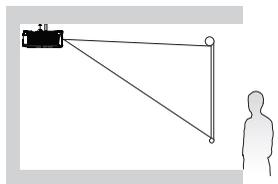


4. Plafond arr.

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

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

Sélectionnez **Plafond arr.** dans le menu **Pos. du projecteur*** après avoir allumé le projecteur.



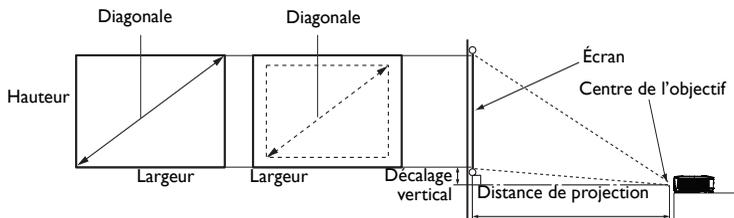
 *Il y a deux types de menu disponibles. Le premier est **Basique** et l'autre est **Avancé**. Dans **Menu de base**, vous pouvez sélectionner **Pos. du projecteur** lorsque le projecteur est sans signal d'entrée. Dans le menu **Avancé**, vous pouvez sélectionner **Pos. du projecteur** dans la **Configuration système** : **Menu de base**. Voir "**Utilisation des menus**" à la page 25 pour les détails.

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 tous une incidence sur la taille de l'image projetée.

Dimensions de projection

Reportez-vous aux "[Dimensions](#)" à la page 68 pour le centre des dimensions de l'objectif de ce projecteur avant de calculer la position appropriée.



Le rapport H/L de l'écran est 16:9 et l'image projetée est au format 16:9

Taille d'écran			Distance de projection (mm)			Décalage vertical (mm)	
Diagonale		Largeur (mm)	Hauteur (mm)	Min distance (zoom maxi.)	Moyenne		Max distance (zoom mini.)
Pouces	mm						
30	762	664	374	881	977	1074	26
35	889	775	436	1037	1149	1262	31
40	1016	886	498	1192	1321	1450	35
50	1270	1107	623	1502	1664	1826	44
60	1524	1328	747	1813	2008	2202	52
80	2032	1771	996	2435	2695	2955	70
100	2540	2214	1245	3057	3382	3708	87
120	3048	2657	1494	3678	4069	4460	105
150	3810	3321	1868	4610	5100	5589	131
200	5080	4428	2491	6164	6817	7471	174
220	5588	4870	2740	6785	7504	8223	192
250	6350	5535	3113	7718	8535	9352	218
300	7620	6641	3736	9271	10253	11234	262

Par exemple, en cas d'utilisation d'un écran de 120 pouces, la distance de projection moyenne est de 4069 mm avec un décalage vertical de 105 mm.

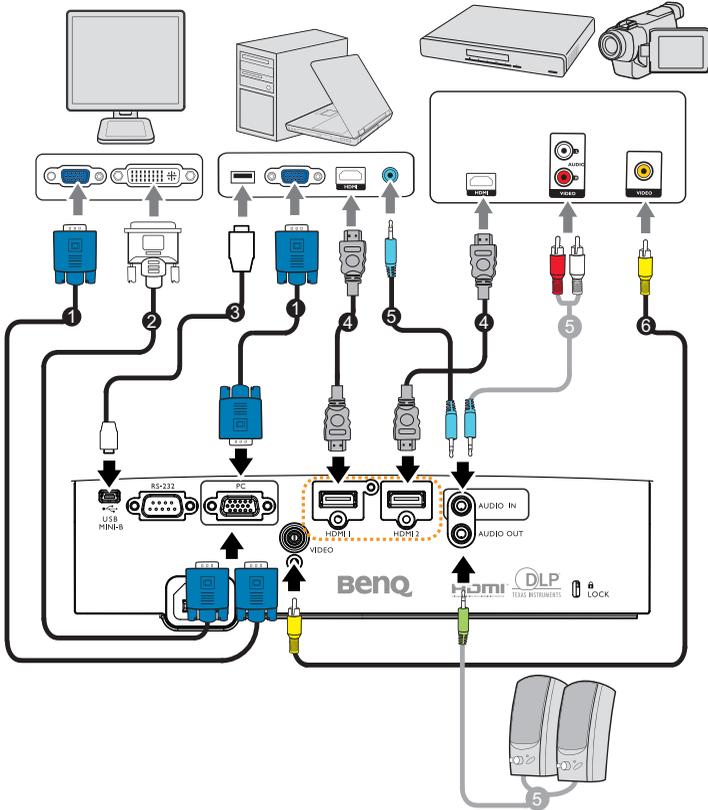
Si la distance de projection que vous mesurez est de 5,0 m (5000 mm), la valeur la plus proche dans la colonne "[Distance de projection \(mm\)](#)" est 5100 mm. Si vous regardez au bout de la ligne, vous verrez qu'il faut un écran de 150 pouces (environ 4,0 m).

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

Connexion

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

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



1. Câble VGA	2. Câble VGA vers DVI-A
3. Câble USB	4. Câble HDMI
5. Câble audio (prise PC/RCA)	6. Câble vidéo

- ☞ Pour les raccordements illustrés ci-dessus, 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.
- Pour les méthodes de connexion détaillées, voir les pages 19-21.
- Pour combiner l'audio actif dans la source, consultez les marques dans l'illustration.

Connexion à un ordinateur

Le projecteur peut être connecté à la fois à des ordinateurs compatibles IBM® et Macintosh®. Un adaptateur Mac est nécessaire si vous souhaitez connecter le projecteur à un ordinateur Macintosh.

Pour connecter le projecteur à un ordinateur notebook ou de bureau (via VGA) :

1. Connectez une extrémité du câble VGA fourni à la sortie D-Sub de l'ordinateur.
2. Connectez l'autre extrémité du câble VGA à la prise d'entrée de signal **PC** du projecteur.
3. Si vous voulez utiliser le(s) haut-parleur(s) du projecteur dans vos présentations, branchez l'une des extrémités d'un câble audio approprié sur la prise de sortie audio de l'ordinateur et l'autre extrémité sur la prise **AUDIO IN** du projecteur. Lorsque vous connectez le signal de sortie audio d'un ordinateur, veuillez équilibrer la barre de contrôle du volume de façon à obtenir des effets audio optimaux.
4. Si vous le souhaitez, vous pouvez utiliser un autre câble audio adapté et raccorder l'une des extrémités du câble à la prise **AUDIO OUT** du projecteur, et l'autre extrémité à vos haut-parleurs externes (non fournis).

Pour connecter le projecteur à un ordinateur notebook ou de bureau (via HDMI) :

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

- ☞ De nombreux ordinateurs portables n'activent pas automatiquement leur port vidéo externe lorsqu'ils sont connectés à un projecteur. 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 source vidéo

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 :

Nom du terminal	Apparence du terminal	Référence	Qualité d'image
HDMI 1/HDMI 2	HDMI 1/HDMI 2 	"Connexion d'un périphérique HDMI source" à la page 20	Meilleur
Vidéo	VIDEO 	"Connexion d'un périphérique vidéo composite source" à la page 21	Bon

Connexion d'un périphérique HDMI source

Le projecteur possède une prise d'entrée HDMI qui vous permet d'y connecter un périphérique source HDMI, comme par exemple un lecteur de DVD, un récepteur de télévision numérique ou un écran.

La HDMI (High-Definition Multimedia Interface : Interface multimédia haute définition) prend en charge la transmission des données vidéo non comprimées entre périphériques compatibles, comme par exemple des récepteurs de télévision numérique, des lecteurs de DVD et des écrans, sur un seul câble. Elle permet de vivre une expérience de visionnage et d'écoute numérique pure.

Examinez votre périphérique source Vidéo pour déterminer s'il est équipé ou non d'une série de sorties vidéo HDMI 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 source HDMI :

1. Prenez un câble HDMI et connectez l'une de ses extrémités à la prise de sortie HDMI du périphérique source HDMI. Connectez l'autre extrémité du câble sur la prise d'entrée de signal HDMI du projecteur. Une fois le câble connecté, l'audio peut être contrôlé par les menus à l'écran (OSD) du projecteur. Voir "[Audio](#)" à la page 44 pour plus d'informations.
2. Raccordez l'autre extrémité du câble HDMI sur la prise d'entrée de signal **HDMI 1** ou **HDMI 2** du projecteur.

- ☞ **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.**
 - **Dans le cas peu probable où vous connecteriez un lecteur DVD au projecteur par le biais de l'entrée HDMI du projecteur et remarqueriez un affichage erroné des couleurs, veuillez changer le réglage de l'espace colorimétrique et choisir YUV.**

Connexion d'un périphérique vidéo composite source

Examinez votre périphérique source vidéo pour déterminer s'il a une sortie vidéo composite inutilisée :

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

Pour connecter le projecteur à un périphérique vidéo source :

1. Prenez un câble vidéo et branchez une extrémité sur la sortie vidéo composite de l'appareil vidéo source.
2. Branchez l'autre extrémité du câble vidéo sur la prise **VIDEO** du projecteur.
3. Si vous voulez utiliser le(s) haut-parleur(s) du projecteur dans vos présentations, branchez l'une des extrémités d'un câble audio approprié sur la prise de sortie audio de l'appareil et l'autre extrémité sur la prise **AUDIO IN** du projecteur.
4. Si vous le souhaitez, vous pouvez utiliser un autre câble audio adapté et raccorder l'une des extrémités du câble à la prise **AUDIO OUT** du projecteur, et l'autre extrémité à vos haut-parleurs externes (non fournis).

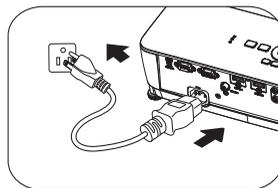
Une fois le câble connecté, l'audio peut être contrôlée par les menus à l'écran (OSD) du projecteur. Voir "[Audio](#)" à la page 44 pour plus d'informations.

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

Fonctionnement

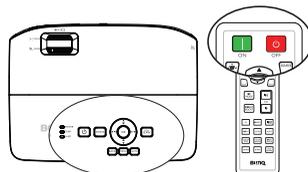
Mise en marche du projecteur

1. Branchez le cordon d'alimentation sur le projecteur et sur une prise électrique. Mettez la prise électrique sous tension (si nécessaire). Vérifiez que le **voyant d'ALIMENTATION** du projecteur est orange une fois l'appareil sous tension.



- ☞ • **Veillez n'utiliser avec l'appareil que les accessoires d'origine (p.ex. le cordon d'alimentation) afin d'éviter tout risque telle qu'un électrocution ou un incendie.**
- **Si la fonction Allumage direct (dans le menu Avancé > Config. Système : De Base)* est activée, le projecteur s'allume automatiquement dès que le cordon d'alimentation a été branché et que l'alimentation est présente. Voir "Allumage direct" à la page 54 pour plus d'informations.**
- ***Il y a deux types de menu disponibles. Le premier est Basique et l'autre est Avancé. Dans Menu de base, vous pouvez sélectionner Type menu lorsque le projecteur est sans signal d'entrée. À partir du menu Avancé, vous pouvez sélectionner Type menu dans le menu Config. Système : De Base > Réglages des menus. Voir "Utilisation des menus" à la page 25 pour plus d'informations.**

2. Appuyez sur le bouton **POWER** du projecteur ou sur le bouton **ON** de la télécommande pour démarrer le projecteur. Le bouton **POWER** clignote puis reste orange une fois le projecteur sous tension.
La procédure de démarrage dure environ 30 secondes. Peu après, un logo le démarrage est projeté.
Tournez si nécessaire la molette de mise au point pour améliorer la netteté de l'image.



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

3. Si c'est la première fois que le projecteur est activé, sélectionnez la langue du menu à l'écran (OSD) en suivant les instructions qui s'affichent à l'écran.
4. Si vous êtes invité à entrer un mot de passe, utilisez les touches fléchées pour saisir les six chiffres du mot de passe. Voir "Utilisation de la fonction de mot de passe" à la page 28 pour plus d'informations.
5. Mettez tous les appareils connectés sous tension.
6. Le projecteur commence à rechercher des signaux d'entrée. Le signal d'entrée actuel en cours de numérisation s'affiche à 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 30 pour plus d'informations.

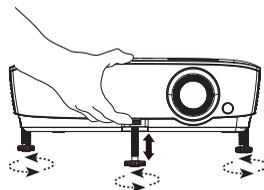
- ☞ En cas d'absence du signal pendant 3 minutes, le projecteur se met automatiquement en mode blanc ECO.

Ajustement de l'image projetée

Ajustement de l'angle de projection

Le projecteur est pourvu d'un pied de réglage avant et de deux pieds 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. Tirez le levier à dégagement rapide et soulevez l'avant du projecteur. Une fois l'image positionnée selon vos besoins, relâchez le levier à dégagement rapide pour garder le pied dans sa position actuelle. Vous pouvez également visser le pied de réglage avant pour changer la hauteur de l'image.
2. Vissez les pieds de réglage arrière pour ajuster l'angle horizontal.



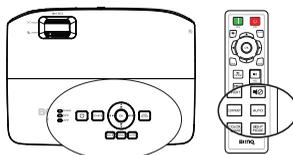
Si le projecteur ne se trouve pas sur une surface plane ou si l'écran et le projecteur ne sont pas perpendiculaires, l'image projetée présente une distorsion trapézoïdale. Pour corriger cela, voir "[Correction de la déformation trapézoïdale](#)" à la page 24 pour plus d'informations.

- ⚠ **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

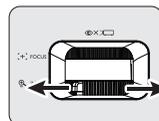
Il peut être nécessaire d'optimiser la qualité de l'image. Pour ce faire, appuyez sur le bouton **AUTO** du projecteur ou de la télécommande. En 3 secondes, la fonction intégrée de réglage automatique intelligent règle les valeurs de fréquence et l'horloge pour optimiser la qualité d'image.

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

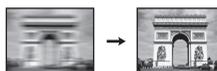


Réglage fin de la taille et de la netteté de l'image

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.

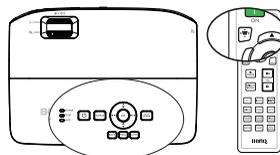


Correction de la déformation trapézoïdale

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

Pour corriger ce problème, vous devez non seulement ajuster la hauteur du projecteur, mais également effectuer une correction manuelle en suivant l'une des étapes ci-dessous.

1. Appuyez sur le bouton ▼ / ▲ du projecteur ou sur le bouton  de la télécommande pour afficher la page **Trapèze**.



2. Appuyez sur ▲/▼ pour ajuster manuellement V-Keystone.



Utilisation des menus

Le projecteur offre une fonction d'affichage des menus à l'écran permettant d'effectuer différents réglages et paramétrages. Il y a deux types de menu disponibles. Le premier est **Base** et l'autre est Avancé.

Ci-dessous est un aperçu de **menu de Base** - sans signal d'entrée.



L'exemple ci-dessous décrit comment régler le menu OSD dans le **menu de Base**.

1. Appuyez sur **MENU** pour ouvrir le menu OSD.



2. Utilisez **▲/▼/◀/▶** pour sélectionner l'option désirée et appuyez sur **OK** pour confirmer la sélection.

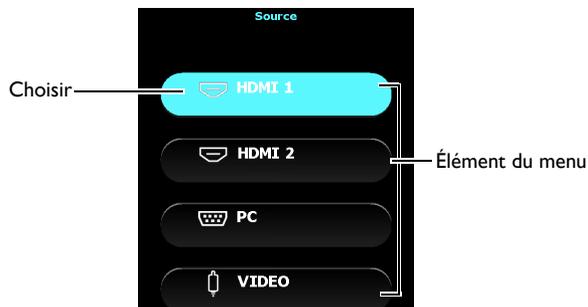


3. Suivez les instructions à l'écran pour choisir les réglages désirés.



4. Appuyez sur **MENU** pour quitter et enregistrer les réglages.

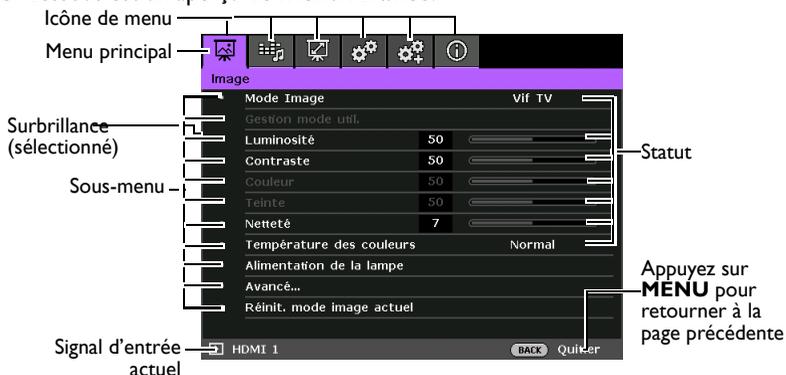
Ci-dessous est un aperçu de **menu de Base** - avec signal d'entrée.



L'exemple ci-dessous décrit comment régler le menu OSD dans le **menu de Base**.

1. Appuyez sur **MENU** pour ouvrir le menu OSD.
2. Utilisez ▲/▼ pour sélectionner l'élément désiré et suivez les instructions à l'écran pour sélectionner vos paramètres.
3. Appuyez sur **MENU** pour quitter et enregistrer les réglages.

Ci-dessous est un aperçu de **menu Avancé**.



L'exemple ci-dessous explique comment régler le menu OSD.

1. Appuyez sur **MENU** pour ouvrir le menu OSD.



3. Appuyez sur **▼** pour sélectionner **Couleur de fond** et appuyez sur **◀/▶** pour sélectionner une couleur de fond.



2. Utilisez **◀/▶** pour sélectionner le menu **Config. Système : De Base**.



4. Appuyez sur **MENU** pour quitter et enregistrer les réglages.

Sécurisation du projecteur

À l'aide d'un verrou avec câble de protection antivol

Le projecteur doit être installé dans un lieu sûr de façon à éviter le vol. Sinon, faites l'acquisition d'un verrou, comme par exemple un verrou Kensington, pour sécuriser le projecteur. L'arrière du projecteur comporte un orifice pour verrou Kensington. Pour les détails, voir l'élément 20 à la page 10.

Un verrou avec câble de protection anti-vol Kensington comporte habituellement une ou des clés et le verrou. Pour savoir comment utiliser le dispositif, veuillez vous reporter à la documentation du verrou.

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.

 **AVERTISSEMENT** : 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.

1. Ouvrez le menu OSD et assurez-vous que **Type menu** est **Avancé**. Voir "[Utilisation des menus](#)" à la page 25 pour plus d'informations.
2. Allez dans le menu **Config. Système : Avancée > Mot de passe > Modifier MP** et appuyez sur **OK** sur le projecteur ou la télécommande.
3. Entrez le mot de passe actuel ou nouveau. Comme illustré ci-contre, les quatre touches fléchées (▲, ►, ▼, ◀) représentent respectivement 4 chiffres (1, 2, 3, 4). En fonction du mot de passe que vous souhaitez définir, appuyez sur les touches fléchées pour entrer les six chiffres du mot de passe.
4. Confirmez le nouveau mot de passe en entrant à nouveau le nouveau mot de passe. Une fois le mot de passe défini, le menu à l'écran revient à la page **Mot de passe**.



 **IMPORTANT** : Les chiffres saisis s'affichent à l'écran sous 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. Appuyez sur ▼ pour choisir **Verrou alimentation** et sélectionnez **Activ.** en appuyant sur ◀/►.
6. Pour quitter le menu OSD, appuyez sur **MENU** sur le projecteur ou la télécommande.

Oubli du mot de passe

Si la fonction de mot de passe est activée, vous serez invité à entrer les six chiffres du mot de passe à chaque mise sous tension du 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 Actuel'**. Pour réessayer, entrez un autre mot de passe à six chiffres. Si vous n'avez pas noté le mot de passe dans ce manuel et que vous ne vous en souvenez plus, vous pouvez suivre la procédure de rappel de mot de passe. Voir "[Procédure de rappel de mot de passe](#)" à la page 29 pour les détails.



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

Procédure de rappel de mot de passe

1. Maintenez enfoncé le bouton **AUTO** du projecteur ou de la télécommande pendant 3 secondes. Le projecteur 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 OSD et assurez-vous que **Type menu** est **Avancé**. Voir "[Utilisation des menus](#)" à la page 25 pour plus d'informations.
2. Allez dans le menu **Config. Système : Avancée > Mot de passe > Modifier MP** et appuyez sur **OK** sur le projecteur ou la télécommande.
3. Le message **'Saisie Mot De Passe Actuel'** s'affiche.
4. Entrez l'ancien mot de passe.
 - Si le mot de passe est correct, un autre 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 **BACK** sur le projecteur ou la télécommande pour annuler la modification ou essayer un autre mot de passe.
5. Entrez un nouveau mot de passe.



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

Mot de passe : _ _ _ _ _

Conservez ce manuel dans un endroit sûr.

6. Confirmez le nouveau mot de passe en entrant à nouveau le nouveau mot de passe.
7. 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.
8. Pour quitter le menu OSD, appuyez sur **MENU** sur le projecteur ou la télécommande.

Désactivation de la fonction de mot de passe

Pour désactiver la protection par mot de passe, retournez au menu **Config. Système : Avancée > Mot de passe > Verrou alimentation** et appuyez sur **OK** sur le projecteur ou la télécommande. Le message '**Saisie Mot De Passe**' s'affiche. Entrez le mot de passe actuel.

- Si le mot de passe est correct, le menu OSD retourne à **Verrou alimentation avec la surbrillance Arrêt**.
- 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 **BACK** sur le projecteur ou la télécommande 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

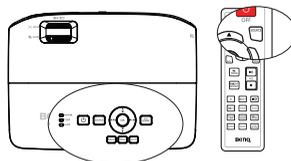
Vous pouvez connecter le projecteur à plusieurs appareils en même temps. Il ne peut toutefois afficher qu'un plein écran à la fois. Au démarrage, le projecteur recherche automatiquement les signaux disponibles.

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

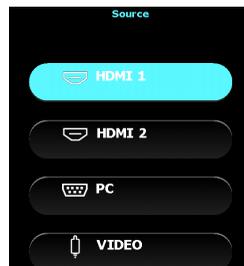
☞ *Vous pouvez régler la fonction **Recherche source auto** dans le menu de **Base** lorsque le projecteur est sans signal d'entrée ou dans le menu **Avancé menu > Config. Système : De Base**.

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

1. Appuyez sur le bouton **SOURCE** du projecteur ou de la télécommande. Une barre de sélection de la source s'affiche.



- Appuyez sur ▲/▼ jusqu'au signal souhaité et appuyez sur **OK** sur le projecteur ou la télécommande.
Une fois détectées, les informations sur 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.



- Le niveau de luminosité de l'image projetée change en fonction des différents signaux d'entrée. Les présentations informatiques "PC" de données (graphiques), utilisant le plus souvent des images statiques, sont généralement plus lumineuses que la "vidéo", qui utilise plutôt des images animées (films).
- Le type de signal d'entrée détermine les options disponibles pour le Mode Image. Voir "[Sélection d'un mode d'image](#)" à la page 33 pour plus d'informations.
- La résolution d'affichage native est au rapport d'aspect de 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 31 pour plus d'informations.

Sélection du format

Le format correspond au rapport entre la largeur de l'image et sa hauteur.

Le traitement numérique du signal permet aux périphériques d'affichage numérique, comme 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.

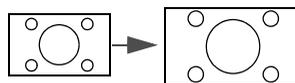
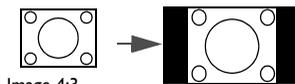
Pour modifier le format de l'image projetée (quel que soit l'aspect de la source):

- Ouvrez le menu OSD et assurez-vous que **Type menu** est **Avancé**. Voir "[Utilisation des menus](#)" à la page 25 pour plus d'informations.
- Allez au menu **Affichage > Rapport H/L**.
- Appuyez plusieurs fois sur ◀/▶ pour sélectionner le format adapté au format du signal vidéo et à vos besoins d'affichage.

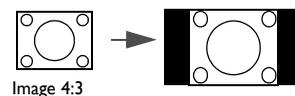
À propos du format

☞ 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.

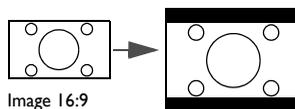
1. **Auto**: met une image à l'échelle proportionnellement pour qu'elle soit adaptée à la résolution native du projecteur dans sa largeur horizontale ou verticale. Cette option est recommandée pour les images qui ne sont pas en 4:3 ou 16:9 et si vous souhaitez tirer parti au maximum de l'écran sans modifier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



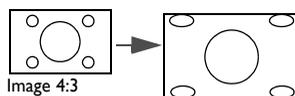
2. **4:3** : Met une image à l'échelle pour l'afficher au centre de l'écran en respectant un rapport d'aspect de 4:3. Cette option est recommandée pour les images 4:3, telles que les images des écrans d'ordinateur, des téléviseurs à définition standard et des films DVD avec un rapport 4:3, ce qui permet de conserver le rapport lors de l'affichage.



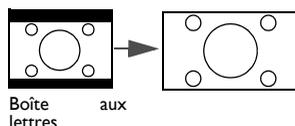
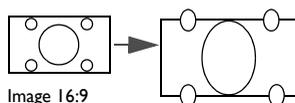
3. **16:9** : met une image à l'échelle afin qu'elle s'affiche au centre de l'écran en respectant un format de 16:9. Cette option est recommandée pour les images auxquelles le rapport hauteur/largeur 16:9 est déjà appliqué, telles que les images des téléviseurs haute définition, ce qui permet de conserver le rapport lors de l'affichage.



4. **Large** : Étire l'image horizontalement de manière non-linéaire, c-à-d, les bords de l'image sont étirés plus que le centre de l'image pour éviter toute distorsion de la partie centrale de l'image. Ceci est approprié pour les occasions où vous souhaitez agrandir la largeur d'une image 4:3 vers la largeur d'un écran 16:9. Cela ne modifie pas la hauteur de l'image. Certains films grand écran ont été produits avec leur largeur réduite à la largeur d'un format 4:3, et sont de meilleure qualité lorsqu'ils sont agrandis à leur largeur d'origine avec ce paramètre.



5. **Boîte aux lettres (LB)**: Met une image à l'échelle pour ajuster à la résolution native du projecteur dans sa largeur horizontale et redimensionner la hauteur de l'image à 3/4 de la largeur de projection. Cela peut produire une image plus grande que ce qui peut être affiché, une partie de l'image est perdue (non affichée) le long des bords supérieur et inférieur de la projection. Ceci est approprié pour l'affichage des films qui sont présentés en format Boîte aux lettres (avec des bandes noires en haut et en bas).

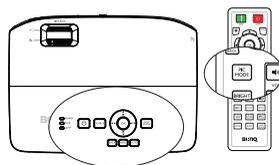


Optimisation de l'image

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 plusieurs fois sur la touche **OK** du projecteur ou **PIC MODE** de la télécommande jusqu'à ce que le mode souhaité soit sélectionné.
- Allez dans le menu **Mode Image** (qui est dans le **menu de Base** lorsque le projecteur est avec un signal d'entrée ou dans le **menu Avancé** > menu **Image**) et appuyez sur ◀/▶ pour sélectionner un mode désiré.

Les modes graphiques sont donnés ci-dessous.

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 **Vif TV** : Avec une couleur bien saturée, une netteté finement réglée et un niveau de luminosité plus élevé, le mode **Vif TV** est idéal pour regarder des films dans un salon avec un faible niveau de luminosité ambiante.
3. Mode **Cinéma** : Complété de couleurs précises et du contraste le plus profond à un niveau de luminosité inférieur, le mode Cinéma est adapté à la lecture de films dans un environnement à obscurité totale, similaire à un cinéma commercial.
4. Mode **Sport** : Optimise les performances de couleur verte et de peau humaine pour regarder des événements sportifs.
5. Mode **Util. 1/Util. 2** : Rappelle les paramètres personnalisés en fonction des modes d'image actuellement disponibles. Voir "[Configurer le mode Util. 1/Util. 2](#)" à la page 33 pour plus d'informations.

Configurer le mode Util. 1/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 Util. 1/Util. 2) comme point de départ et personnaliser les paramètres.

1. Ouvrez le menu OSD et allez à la fonction **Mode Image**.
2. Appuyez sur ◀/▶ pour sélectionner Util. 1 ou Util. 2.
3. Appuyez sur ▼ pour sélectionner **Gestion mode util..**

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

4. Appuyez sur ◀/▶ pour sélectionner le mode d'image le plus adapté à vos besoins.
5. Appuyez sur ▼ pour sélectionner une option du menu à modifier et ajustez la valeur au moyen de ◀/▶. Voir "[Réglage fin de la qualité de l'image](#)" ci-dessous pour plus d'informations.
6. Les réglages seront enregistrés lors de la sélection.

Renommer les modes utilisateur

Vous pouvez modifier l'utilisateur 1 et l'utilisateur 2 afin d'utiliser des noms faciles à identifier ou à être compris par les autres utilisateurs de ce projecteur. Le nouveau nom peut comporter jusqu'à 12 caractères, y compris les lettres anglaises (A-Z, a-z), les chiffres (0-9) et un espace (_).

Pour renommer les modes utilisateur :

1. Assurez-vous que **Type menu** est bien **Avancé**. Voir "[Utilisation des menus](#)" à la [page 25](#) pour plus d'informations.
2. Allez dans le menu **Image > Mode Image > Util. 1** ou **Util. 2**.
3. Allez dans **Gestion mode util. > Renom.mode util.** et appuyez sur **OK** sur le projecteur ou la télécommande.
4. Appuyez sur **▲/▼** pour sélectionner l'élément que vous voulez renommer et appuyez sur **OK** sur le projecteur ou la télécommande. La première lettre sera indiquée par une case blanche.
5. Appuyez sur **▲/▼** pour sélectionner le premier caractère.
6. Appuyez sur **▶** pour déplacer jusqu'à ce que le nom ait été saisi puis appuyez sur **OK** sur le projecteur ou la télécommande pour confirmer.
7. Répétez les étapes 4 à 6 si vous voulez modifier d'autres noms.

Réinitialiser le mode de l'image

Tous les ajustements que vous avez fait dans le **menu Avancé > menu Image (sauf Gestion mode util.)** peuvent être remis aux valeurs préréglées d'usine avec une pression sur une touche en sélectionnant **Réinit.**

Pour réinitialiser les paramètres de mode de l'image aux réglages prédéfinis en usine :

1. Dans le menu **Image**, sélectionnez **Mode Image** et appuyez sur **◀/▶** pour sélectionner le mode d'image (incluant Util. 1 ou Util. 2) que vous souhaitez réinitialiser.
2. Appuyez sur **▼** pour sélectionner **Réinit. mode image actuel** et appuyez sur **OK** sur le projecteur ou la télécommande. Le message de confirmation s'affiche.
3. Appuyez sur **◀/▶** pour sélectionner **Réinit.** et appuyez sur **OK** sur le projecteur ou la télécommande. Le mode d'image restaurera les réglages des paramètres prédéfinis en usine.
4. Répétez les étapes 1 à 3 si vous voulez réinitialiser d'autres modes d'image.

 **Ne confondez pas la fonction Réinit. mode image actuel ici avec Rét. tous par (qui est dans le menu de Base lorsque le projecteur est sans signal d'entrée ou dans le menu Avancé menu > Config. Système : Avancée). Cette fonction Rét. tous par restaurera la plupart des réglages des paramètres prédéfinis en usine pour le système entier. Voir "[Rét. tous par](#)" à la [page 56](#) pour plus d'informations.**

Utilisation de Couleur mur

Lorsque vous projetez sur une surface colorées, telle qu'un mur peint qui peut ne pas être blanc, la fonction **Couleur mur** 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, allez dans le **menu Avancé > Affichage > menu Couleur mur** et appuyez sur **◀/▶** pour sélectionner la couleur la plus proche de la surface de projection. Vous pouvez choisir parmi plusieurs couleurs précalibrées : Jaune clair, Rose, Vert et Bleu.

Réglage fin de la qualité de l'image

En fonction du type de signal sélectionné, des fonctions définissables par l'utilisateur sont disponibles lorsque le mode Util. 1 ou Util. 2 est sélectionné. En fonction de vos besoins, vous pouvez effectuer des réglages sur ces fonctions en les sélectionnant et en appuyant sur ◀ / ▶ sur le projecteur ou sur la télécommande.

Régler la Luminosité

Plus la valeur est élevée, plus l'image est lumineuse. Plus la valeur 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.



Régler le Contraste

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



Régler la Couleur

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

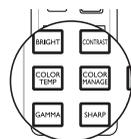
Régler la Nuance

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

Régler la Netteté

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

Vous pouvez également régler **Luminosité**, **Contraste** ou **Netteté** avec les touches **BRIGHT**, **CONTRAST** ou **SHARP** de la télécommande.



Contrôles avancés de la qualité de l'image

D'autres fonctions avancées peuvent être réglées dans le menu **Avancé > Image > menu Avancé...** en fonction de vos préférences. Pour enregistrer les réglages, appuyez simplement sur **MENU** pour quitter le menu OSD.

Ajustement du Niveau noir

Sélectionnez **Niveau noir** et appuyez sur ◀/▶ sur le projecteur ou la télécommande pour sélectionner 0 IRE ou 7.5 IRE.

Le signal vidéo en niveaux de gris est mesuré en unités IRE. Dans certains pays, utilisant le standard TV NTSC, le niveau de gris est mesuré de 7.5 IRE (noir) à 100 IRE (blanc); cependant dans d'autres pays où des appareils PAL ou le standard japonais NTSC sont utilisés, le niveau de gris est mesuré de 0 IRE (noir) à 100 IRE (blanc). Nous vous recommandons de vérifier la source d'entrée pour vérifier si c'est sur 0 IRE ou 7.5 IRE, puis de sélectionner ensuite.

Sélectionner une valeur Gamma

Sélectionnez **Sélection gamma** dans le menu **Avancé > Image > Avancé...** et sélectionnez les modes en appuyant sur ◀/▶ sur le projecteur ou la télécommande. Choisissez un mode gamma préféré parmi 1.6/1.8/2.0/2.1/2.2/2.3/2.4/2.5/2.6/2.8.

La correction gamma permet d'ajuster l'intensité de la lumière (luminosité) d'une image afin de correspondre plus précisément à la source.

Régler la Couleur brillante

Sélectionnez **Brillant Color** dans le menu **Avancé > Image > Avancé...** et sélectionnez les modes 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 de 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**.

Sélectionner une Température de couleur

Sélectionnez **Température des couleurs** dans le menu **Avancé > Image > menu Avancé...** et ajustez les valeurs en appuyant sur ◀/▶ sur le projecteur ou la télécommande.

Il y a plusieurs réglages disponibles pour la température des couleurs.

1. **Lampe d'origine** : Avec la température originale des couleurs de la lampe et une forte luminosité.
Ce réglage est adapté aux environnements où une forte luminosité est requise, par ex. la projection d'images dans des pièces fortement éclairées.
2. **Chaud** : Donne des images plus rougeâtres.
3. **Normal** : Préserve la couleur normale des blancs.
4. **Froid** : Donne des images plus bleuâtres.

*À propos des températures des couleurs :

Beaucoup de teintes sont considérées comme des blancs pour une multitude de raisons. La "température des couleurs" est l'une des méthodes courantes utilisées pour 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.

Réglage de la température de couleur préférée

Sélectionnez **Réglage fin temp. couleur** dans le menu **Avancé menu > Image > Avancé...** et appuyez sur **OK** sur le projecteur ou la télécommande.

1. Choisissez **Température des couleurs** et sélectionnez Froid, Normal, Lampe d'origine ou Chauden appuyant sur ◀/ ▶ sur le projecteur ou la télécommande.
2. Allez dans **Avancé... > Réglage fin temp. couleur** et appuyez sur **OK** sur le projecteur ou la télécommande.
3. Appuyez sur ▲/▼ pour sélectionner l'élément à modifier et réglez les valeurs en appuyant sur ◀/ ▶ .
 - **Gain rouge/Gain vert/Gain bleu : réglage des niveaux de contraste du Rouge, Vert et Bleu.**
 - **Décalage rouge/Décalage vert/Décalage bleu : réglage des niveaux de luminosité du Rouge, Vert et Bleu.**
4. Appuyez sur **MENU** sur le projecteur ou la télécommande pour quitter et enregistrer les réglages.

Gestion des couleurs

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 permet un réglage fin des couleurs pour une reproduction des couleurs plus précise, 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 de 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 vous proposer un installateur professionnel expérimenté.

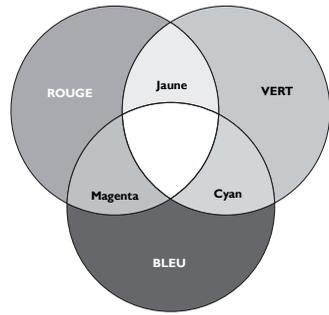
Gestion des couleurs fournit six groupes de couleurs (RVBCMJ) que vous pouvez ajuster. Lorsque vous sélectionnez une couleur, vous pouvez ajuster sa plage et sa saturation en fonction de vos préférences.

Si vous avez acheté un disque de test contenant plusieurs motifs 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 l'une des images du disque sur l'écran et accéder au menu **Gestion des couleurs** pour effectuer des réglages.

Pour ajuster les paramètres :

1. Allez dans le menu **Avancé > Image > Avancé...** et choisissez **Gestion des couleurs**.
2. Appuyez sur **OK** sur le projecteur ou la télécommande et la page **Gestion des couleurs** s'affichera.
3. Choisissez Couleur primaire et appuyez sur ◀/▶ pour sélectionner une couleur parmi Rouge, Jaune, Vert, Cyan, Bleu ou Magenta.

- Appuyez sur ▼ 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.
- Appuyez sur ▼ pour choisir Gain et réglez ses valeurs selon vos préférences en appuyant sur ◀/▶. Le niveau de contraste de la couleur primaire sélectionnée sera affecté. Chaque réglage effectué se reflète immédiatement dans l'image.
 - Appuyez sur ▼ pour choisir Saturation et réglez ses valeurs selon vos préférences en appuyant sur ◀/▶. Chaque réglage effectué se reflète immédiatement dans l'image.
 - Par exemple, si vous sélectionnez Rouge et réglez sa valeur sur 0, seule la saturation du rouge pur sera affectée.
 - **Saturation est la quantité de cette couleur dans une image vidéo. Une valeur inférieure donne des couleurs moins saturées ; une valeur de "0" supprime cette couleur complètement de l'image. Si la saturation est trop élevée, cette couleur sera trop vive et irréaliste.**
 - Répétez les étapes 3 à 6 pour le réglage d'autres couleurs.
 - Assurez-vous d'avoir effectué tous les réglages souhaités.
 - Appuyez sur **MENU** sur le projecteur ou la télécommande pour quitter et enregistrer les réglages.

Réduction de Réduction sonore

Réduit le bruit électrique de l'image causé par différents lecteurs multimédia. Plus le réglage est élevé, moins il y aura de bruit.

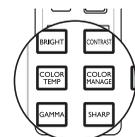
Sélectionnez **Réduction du bruit** dans le menu **Avancé** > **Image** > menu **Avancé...** et appuyez sur ◀/▶ pour ajuster la valeur entre 0 et 31.

Sélection d'un Mode film

Sélectionnez **Mode film** dans le menu **Avancé** > **Image** > **Avancé...** et sélectionnez en appuyant sur ◀/▶ sur le projecteur ou la télécommande.

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

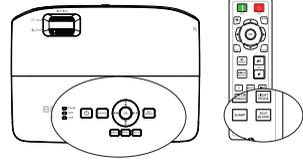
Vous pouvez également régler **Sélection gamma**, **Température des couleurs** ou **Gestion des couleurs** avec les touches **GAMMA**, **COLOR TEMP** ou **COLOR MANAGE** de la télécommande.



Masquage de l'image

Appuyez sur la touche **ECO BLANK** du projecteur ou de la télécommande pour éteindre l'image pendant une certaine période de temps, avec jusqu'à 70% d'économie d'énergie. Pour restaurer l'image, appuyez sur n'importe quelle touche du projecteur ou de la télécommande.

L'image reste cachée tant que le mot "**Noir éco**" est affiché sur l'écran. Lorsque cette fonction est activée avec une entrée audio connectée, l'audio reste audible.



'Noir éco : Économisez jusqu'à 70% de la consommation de votre lampe. Il est temps pour vous de contribuer à la protection de la planète.'

Le passage automatique en mode **Noir éco** s'effectue si le projecteur est sous tension pendant plus de trois minutes, sans source d'affichage. Ceci permet d'économiser la consommation électrique tout en prolongeant la durée de vie de la lampe du projecteur.

Fonctionnement en altitude

Nous vous conseillons d'utiliser le **Mode Haute altitude** lorsque votre environnement se situe entre 1500 et 3000 mètres au-dessus du niveau de la mer et la température ambiante est comprise entre 0°C et 35°C. Si le projecteur dispose d'un couvercle de filtre, assurez-vous que le Mode Haute altitude est réglé sur **Activé**.



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

Pour activer le **Mode Haute altitude**:

1. Ouvrez le menu OSD et assurez-vous que **Type menu** est **Avancé**.
2. Allez dans le menu **Config. Système : Avancée > Mode Haute altitude** et appuyez sur ◀/▶ pour sélectionner **Activ**. Un message de confirmation s'affiche.
3. Sélectionnez **Oui** et appuyez sur **OK** sur le projecteur ou la télécommande.

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 devez changer à **Mode Haute altitude** pour résoudre ce problème. Cependant, il n'est pas garanti que le projecteur fonctionne correctement dans tous les environnements difficiles ou extrêmes.

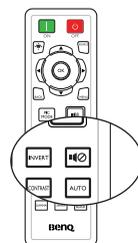
Réglage du son

Les réglages du son appliqués ci-dessous sont susceptibles d'avoir un effet sur le ou les haut-parleurs du projecteur. Veillez à bien établir la connexion avec l'entrée audio du projecteur. Voir "[Connexion](#)" à la page 18 pour savoir comment connecter l'entrée audio.

Réduire le son au silence

Pour ajuster le niveau sonore, appuyez sur  sur la télécommande, ou sur :

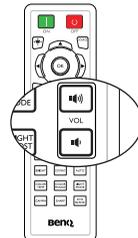
1. Ouvrez le menu OSD et allez dans le menu **Audio** (qui est dans le menu **Base** ou dans le menu **Avancé menu > Audio**).
2. Sélectionnez **Muet** et sélectionnez **Activ.**



Réglage du niveau sonore

Pour ajuster le niveau sonore, appuyez sur  /  sur la télécommande, ou :

1. Répétez les étapes 1 ci-dessus.
2. Sélectionnez **Volume** et choisissez le niveau sonore désiré.



Désactiver le Bip de mise sous/hors tension

Pour désactiver le bip :

1. Allez dans le menu **Avancé > menu Audio**.
2. Sélectionnez **Bip de mise sous/hors tension** et sélectionnez **Désact.**

 **La seule méthode pour changer Bip de mise sous/hors tension est le réglage **Activ.** ou **Désact.** ici. Le fait de réduire le son au silence ou de changer le niveau sonore n'affectera pas le Bip de mise sous/hors tension.**

Réglage du niveau de son du micro

Pour régler le niveau sonore:

1. Allez dans le menu **Avancé > menu Audio**.
2. Sélectionnez **Volume du microphone** et choisissez le niveau sonore désiré.

 **Le son du microphone fonctionne toujours même si Muet est activé.**

Verrouillage des touches de contrôle

Avec les touches de contrôle verrouillées, vous pouvez éviter que les paramètres de votre projecteur soient modifiés accidentellement (par des enfants, par exemple). Lorsque **Verrouillage des touches** est **Activ.**, aucune touche du projecteur ne fonctionnera à l'exception de **ALIMENTATION**.

Pour verrouiller les touches :

1. Ouvrez le menu à l'écran et allez dans le menu **Avancé > Config. Système : Avancée > Verrouillage des touches**.
2. Appuyez sur  /  pour sélectionner **Activ.**. Un message d'avertissement s'affiche. Sélectionnez **Oui** et appuyez sur **OK** sur le projecteur ou la télécommande. Verrouillage des touches de contrôle.

Pour déverrouiller les touches, appuyez et maintenez enfoncé ► sur le projecteur ou la télécommande pendant 3 secondes.

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.

- **Langue** dans le menu **Avancé** > menu **Config. Système : De Base** détermine la langue des menus à l'écran. Appuyez sur **OK** sur le projecteur ou la télécommande pour afficher la page de la langue. Utilisez ▲/▼/◀/▶ et **OK** sur le projecteur ou la télécommande pour sélectionner votre langue.
- **Type menu** dans le menu **Base** ou dans le menu **Avancé** > **Config. Système : De Base** > **Réglages des menus** choisissez le type de menu. Utilisez ◀/▶ pour sélectionner le type préféré.
- **Position des menus** dans le menu **Avancé** > **Config. Système : De Base** > menu **Réglages des menus** détermine la position du menu à l'écran dans cinq emplacements. Utilisez ◀/▶ pour sélectionner la position qui convient.
- **Durée aff. des menus** dans le menu **Avancé** > **Config. Système : De Base** > menu **Réglages des menus** vous pouvez définir la durée d'affichage du menu OSD après le dernier appui sur une touche. Ce temps d'attente est compris entre 5 et 30 secondes (par paliers de 5 secondes). Utilisez ◀/▶ pour sélectionner le délai qui convient.
- **Message de rappel vide** dans le menu **Avancé** > **Config. Système : De Base** > **Réglages des menus** vous pouvez choisir d'afficher ou non les messages de rappel à l'écran. Utilisez ◀/▶ pour sélectionner le réglage qui convient.
- **Écran d'accueil** dans le menu **Avancé** > menu **Config. Système : De Base** vous pouvez sélectionner le logo préféré à afficher à l'écran lors de la phase de démarrage du projecteur. Utilisez ◀/▶ pour sélectionner un écran.

Sélectionnez le mode d'économie de la lampe

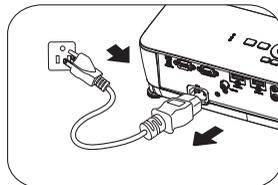
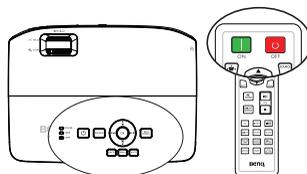
1. Ouvrez le menu à l'écran et allez dans le menu **Avancé** > **Image** > menu **Alimentation de la lampe** .
2. Appuyez sur ◀/▶ pour sélectionner Normal/Économique/SmartEco. La luminosité de la lampe varie d'un mode de lampe à un autre. Reportez-vous à la liste des descriptions du tableau ci-dessous.

Alimentation de la lampe	Description
Normal	Fournit la luminosité maximale de la lampe
Économique	Diminue la luminosité pour prolonger la durée de vie de la lampe et réduire le bruit du ventilateur
SmartEco	Règle la puissance de la lampe automatiquement selon le niveau de luminosité du contenu

 Lorsque le mode **Economie** ou **SmartEco** est activé, l'émission lumineuse est réduite, ce qui crée des images plus sombres.

Arrêt du projecteur

1. Appuyez sur le bouton  **ALIMENTATION** du projecteur ou sur le bouton  **OFF** de la télécommande et un message d'invite s'affiche. Si vous n'y répondez pas en quelques secondes, le message disparaît.
2. Appuyez une deuxième fois sur le bouton  **ALIMENTATION** du projecteur ou sur le bouton  **OFF** de la télécommande. Le bouton **ALIMENTATION** clignote en orange, la lampe s'éteint et les ventilateurs continuent à tourner pendant environ 90 secondes pour refroidir le projecteur.



-  **Le projecteur ne peut pas être utilisé tant que le cycle de refroidissement n'est pas terminé, et ce, afin de protéger la lampe.**
 - **Pour réduire le temps de refroidissement, vous pouvez également activer la fonction Refroidissement rapide dans le menu Avancé > menu Config. Système : Avancée. Voir "Refroidissement rapide" à la page 56 pour plus d'informations.**
 - 3. Une fois le processus de refroidissement terminé, le bouton **ALIMENTATION** est orange fixe et les ventilateurs s'arrêtent.
 - 4. Débranchez le cordon d'alimentation de la prise murale si vous ne comptez pas utiliser le projecteur pendant une période de temps prolongée.
-  • **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  **ALIMENTATION** sur le projecteur ou sur  **ACTIV.** sur la télécommande lorsque les ventilateurs sont arrêtés et le voyant **ALIMENTATION** s'allume en vert.**
- **La durée de vie réelle de la lampe dépend des conditions environnementales et de l'utilisation.**
 - **Si le projecteur n'est pas éteint correctement, cela va endommager la lampe et peut réduire sa durée de vie et sa luminosité.**

Utilisation des menus

Système de menus

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

Menu basique	Sous-menu	Options	
Aucun signal	Couleur mur	Désact./ Jaune clair/Rose/Vert/Bleu	
	Pos. du projecteur	Avant/ Plafond avant/Arrière/Plafond arr.	
	Motif de test	Désact./ Activ.	
	Recherche source auto	Activ./ Désact.	
	Type menu	Base/ Avancé	
	Plage HDMI	Auto/ Plein/Limité	
	Réinit. compteur lampe	Réinit./ Annul.	
	Rét. tous par	Réinit./ Annul.	
	Information		Source
			Mode Image
			Résolution
			Système de couleurs
			Durée utilisation lampe
		Format 3D	
Avec un signal	Mode Image	Lumineux/ Vif TV/ Cinéma/Sport/Util. 1/Util. 2/3D	
	Volume		
	Muet	Désact./ Activ.	
	Mode 3D	Auto/ 3D Dés/Trame séquentiel./Combi trame/Haut-bas/Côte-à-côte	
	Inverser sync 3D		
	Réglages	Référez-vous au menu avec aucun signal ci-dessus.	

 Les fonctions supportées dans le menu **Avancé** varient en fonction des sources d'entrées. Les fonctions qui ne sont pas supportées seront grisées.

Menu avancée	Sous-menu	Options	
Image	Mode Image	Lumineux/ Vif TV /Cinéma/ Sport/Util. 1/Util. 2/3D	
	Gestion mode util.	Charger param. De	Lumineux/ Vif TV /Cinéma/ Sport/Util. 1/Util. 2
		Renom.mode util.	
	Luminosité		
	Contraste		
	Couleur		
	Teinte		
	Netteté		
	Température des couleurs	Normal /Froid/Lampe d'origine/ Chaud	
	Alimentation de la lampe	Normal /Économique/ SmartEco	
	Avancé...	Niveau noir	0 IRE/7.5 IRE
		Sélection gamma	1.6/ 1.8/ 2.0/ 2.1/ 2.2/2.3/ 2.4/ 2.6/ 2.8
		Brilliant Color	Activ./Désact.
		Réglage fin temp. couleur	Gain rouge/Gain vert/Gain bleu/ Décalage rouge/Décalage vert/ Décalage bleu
		Gestion des couleurs	Couleur primaire
			Nuance
Gain			
Réduction du bruit		Saturation	
	Mode film	Activ. /Désact.	
	Réinit. mode image actuel	Réinit./ Annul.	
Audio	Muet	Désact. /Activ.	
	Volume		
	Bip de mise sous/hors tension	Activ. /Désact.	
	Réinit réglage audio	Réinit./ Annul.	

	Rapport H/L	Auto /4:3 /16:9/Large/Boîte aux lettres
	Couleur mur	Désact. /Jaune clair/Rose/Vert/Bleu
	Position image	
	Réglage hors balayage	
Affichage		Taille H
	Réglage PC	Phase
		Auto (Seulement pour Ila synchronisation PC RGBHD)
3D	Mode 3D	Auto /3D Dés/Trame séquentiel./Combi trame/Haut-bas/Côte-à-côte
	Inverser sync 3D	

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/ 폴란드어 / Polski Magyar/ Hrvatski/ Română/ Norsk/ Dansk/ Български / Suomi / Ελληνικά/ Bahasa Indonesia/ العربية	
	Couleur de fond	Noir/Bleu/Violet	
	Écran d'accueil	BenQ/Noir/Bleu	
	Pos. du projecteur	Avant/Plafond avant/Arrière/ Plafond arr.	
	Arrêt auto	Désactiver/5 min/10 min/15 min/ 20 min /25 min/30 min	
	Allumage direct	Désact./Activ.	
	Réglages des menus	Type menu	Base/Avancé
		Position des menus	Centre/Coin sup. gauche/Coin sup. droit/Coin inf. Droit/Coin inf. gauche
		Durée aff. des menus	Tj allumé/5 sec/10 sec/15 sec/20 sec/25 sec/30 sec
		Message de rappel vide	Désact./Activ.
	Renom.source		
	Recherche source auto	Désact./Activ.	

Config. Système : Avancée	Param. lampe	Réinit. compteur lampe	Réinit./ Annul.
		Compteur de la lampe	Durée utilisation lampe Équivalent heure lampe
	Paramètres HDMI	Plage HDMI	Auto/Plein/Limité
	Débit en bauds		9600/14400/19200/38400/ 57600/115200
	Motif de test		Désact./Activ.
	Sous-titrage	Activer S-tit codé	Activ./ Désact.
		Version Ss-tit.	SS-T1/SS-T2/SS-T3/SS-T4
	Refroidissement rapide		Désact./Activ.
	Mode Haute altitude	Activ./ Désact.	Oui/ Non
	Mot de passe	Modifier MP	
		Verrou alimentation	Activ./ Désact.
	Verrouillage des touches	Désact./Activ.	Oui/ Non
	Indicateur LED		Activ./Désact.
	Rét. tous par		Réinit./ Annul.
	Information	Source	
Mode Image			
Résolution			
Système de couleurs			
Durée utilisation lampe			
Format 3D			
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

- Les valeurs par défaut mentionnées dans le présent manuel, en particulier sur les pages 48-57, ne sont données qu'à titre indicatif. Elles peuvent varier en fonction des projecteurs, en raison des améliorations continues apportées aux produits.

FONCTION	DESCRIPTION
Couleur mur	Corrige la couleur de l'image projetée si le support de projection n'est pas blanc. Voir " Utilisation de Couleur mur " à la page 34 pour plus d'informations.
Pos. 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 16 pour plus d'informations.
Motif de test	La sélection de Activ. active la fonction et le projecteur affiche le motif grille de test. Il vous aide à ajuster la taille et la mise au point de l'image et vérifier que l'image projetée n'a pas de distorsion.
Recherche source auto	Voir " Changement de signal d'entrée " à la page 30 pour plus d'informations.
Type menu	Sélectionne un type de menu Base ou Avancé .
Plage HDMI	Sélectionne un type de source d'entrée pour le signal HDMI. Auto Active la sélection automatique du format HDMI. Plein Sélectionne la plage RGB complète pour le signal PC. Limité Sélectionne la plage RGB limitée pour le signal vidéo.
Réinit. compteur lampe	Voir " Réinitialiser le compteur de la lampe " à la page 64 pour plus d'informations.

Menu de Base (aucun signal)

FONCTION	DESCRIPTION
Rét. tous par	<p>Rétablit les paramètres par défaut.</p> <p> Les réglages suivants seront réinitialisés aux valeurs par défaut : Rapport H/L, Couleur mur, Position image, Réglage hors balayage, Réglage PC, 3D, Langue, Couleur de fond, Écran d'accueil, Arrêt auto, Allumage direct, Réglages des menus, Recherche source auto, Paramètres HDMI, Débit en bauds, Motif de test, Sous-titrage, Refroidissement rapide, Mode Haute altitude et Verrouillage des touches.</p>
Menu de Base (aucun signal) Information	<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 Affiche le format du système en entrée RGB ou YUV.</p> <p>Durée utilisation lampe Affiche le nombre d'heures d'utilisation de la lampe.</p> <p>Format 3D Affiche le mode 3D actuel.</p> <p>Version micrologiciel Affiche la version du progiciel.</p>

Menu de Base (avec un bouton)	Mode Image	Les modes d'image prédéfinis vous permettent d'optimiser le réglage de l'image en fonction du type de programme que vous souhaitez projeter. Voir " Sélection d'un mode d'image " à la page 33 pour plus d'informations.
	Volume	Voir " Réglage du son " à la page 40 pour plus d'informations.
	Muet	Voir " Réduire le son au silence " à la page 40 pour plus d'informations.
	Mode 3D	<p>Ce projecteur possède une fonction 3D qui vous permet de profiter des films, vidéos et événements sportifs en 3D de façon plus réaliste, en apportant la profondeur aux images. Pour pouvoir visionner les images en 3D, vous aurez besoin de porter des lunettes 3D. Voir le Manuel de l'utilisateur 3D pour plus de détails.</p> <p> Lorsque la fonction Mode 3D est activée :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Le niveau de luminosité de l'image projetée sera baissé. • Le Mode d'image ne peut pas être ajusté.
	Inverser sync 3D	Lorsque votre image en 3D est déformée, vous pouvez activer cette fonction pour changer entre l'image de l'œil droit et de l'œil gauche pour une visualisation en 3D plus confortable.
	Réglages	Voir " Menu de Base (aucun signal) " à la page 48 pour plus d'informations.

FONCTION	DESCRIPTION
Mode Image	Les modes d'image prédéfinis vous permettent d'optimiser le réglage de l'image en fonction du type de programme que vous souhaitez projeter. Voir " Sélection d'un mode d'image " à la page 33 pour plus d'informations.
Gestion mode util.	Sélectionne un mode d'image adapté à vos besoins en ce qui concerne la qualité de l'image et ajuste l'image en fonction des sélections répertoriées un peu plus bas sur la même page. Voir " Configurer le mode Util. 1/Util. 2 " à la page 33 pour plus d'informations.  Cette fonction n'est disponible que lorsque Mode Util. 1 ou Mode Util. 2 est sélectionné.
Luminosité	Règle la luminosité de l'image. Voir " Régler la Luminosité " à la page 35 pour plus d'informations.
Contraste	Ajuste la gradation entre les zones sombres et claires de l'image. Voir " Régler le Contraste " à la page 35 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 " Régler la Couleur " à la page 35 pour plus d'informations.
Teinte	Règle les teintes des couleurs rouge et verte de l'image. Voir " Régler la Nuance " à la page 35 pour plus d'informations.
Netteté	Ajuste l'image pour qu'elle s'affiche de façon plus nette ou plus floue. Voir " Régler la Netteté " à la page 35 pour plus d'informations.
Température des couleurs	Voir " Sélectionner une Température de couleur " à la page 36 pour plus d'informations.
Alimentation de la lampe	Voir " Réglage de Puissance de lampe " à la page 59 pour plus d'informations.
Avancé...	Niveau noir Voir " Ajustement du Niveau noir " à la page 36 pour plus d'informations. Sélection gamma Voir " Sélectionner une valeur Gamma " à la page 36 pour plus d'informations. Brilliant Color Voir " Régler la Couleur brillante " à la page 36 pour plus d'informations. Réglage fin temp. couleur Voir " Réglage de la température de couleur préférée " à la page 37 pour plus d'informations. Gestion des couleurs Voir " Gestion des couleurs " à la page 37 pour plus d'informations. Réduction du bruit Voir " Réduction de Réduction sonore " à la page 38 pour plus d'informations. Mode film Voir " Sélection d'un Mode film " à la page 38 pour plus d'informations.
Réinit. mode image actuel	Voir " Réinitialiser le mode de l'image " à la page 34 pour plus d'informations.

		FONCTION	DESCRIPTION
Menu Avancé : Audio		Muet	Voir " Réduire le son au silence " à la page 40 pour plus d'informations.
		Volume	Voir " Réglage du son " à la page 40 pour plus d'informations.
		Bip de mise sous/hors tension	Voir " Désactiver le Bip de mise sous/hors tension " à la page 40 pour plus d'informations.
		Réinit réglage audio	Restaure les réglages prédéfinis par défaut du menu Audio .

FONCTION	DESCRIPTION
Rapport H/L	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 31 pour plus d'informations.
Couleur mur	Corrige la couleur de l'image projetée si le support de projection n'est pas blanc. Voir " Utilisation de Couleur mur " à la page 34 pour plus d'informations.
Position image	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) est sélectionné.
Réglage hors balayage	Élimine les bruits dans une image vidéo. Surbalaye l'image pour éliminer le bruit de codage vidéo sur le bord de la source vidéo.
Réglage PC	Corrige manuellement ou automatiquement la fréquence d'affichage des données, la phase et la position de l'image et sélectionne le niveau SOG.
3D	Mode 3D Ce projecteur possède une fonction 3D qui vous permet de profiter des films, vidéos et événements sportifs en 3D de façon plus réaliste, en apportant la profondeur aux images. Pour pouvoir visionner les images en 3D, vous aurez besoin de porter des lunettes 3D. Voir le Manuel de l'utilisateur 3D pour plus de détails.  Lorsque la fonction Mode 3D est activée : <ul style="list-style-type: none"> • Le niveau de luminosité de l'image projetée sera baissé. • Le Mode d'image ne peut pas être ajusté. Inverser sync 3D Lorsque votre image en 3D est déformée, vous pouvez activer cette fonction pour changer entre l'image de l'œil droit et de l'œil gauche pour une visualisation en 3D plus confortable.

FONCTION	DESCRIPTION
Langue	Règle la langue des menus à l'écran.
Couleur de fond	Vous permet de sélectionner la couleur de fond à afficher lorsqu'aucun signal ne parvient au projecteur. Quatre options sont disponibles : Noir, Bleu, ou Violet.
Écran d'accueil	Permet de sélectionner le logo à afficher lors de la phase de démarrage du projecteur. Quatre options sont disponibles : Logo BenQ, Noir ou Bleu.
Pos. 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 16 pour plus d'informations.
Arrêt auto	Permet au projecteur de s'éteindre automatiquement si aucun signal d'entrée n'est détecté après un certain temps. Voir " Réglage d'Arrêt automatique " à la page 60 pour plus d'informations.
Allumage direct	La sélection de Activ. active la fonction. Voir " Mise en marche du projecteur " à la page 22 pour plus d'informations.
Réglages des menus	<p>Type menu Sélectionne un type de menu préféré.</p> <p>Position des menus Permet d'activer l'affichage des menus à l'écran.</p> <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>Message de rappel vide Permet de choisir d'afficher ou non le message de rappel.</p>
Renom.source	Voir " Renommer les modes utilisateur " à la page 34 pour plus d'informations.
Recherche source auto	Voir " Changement de signal d'entrée " à la page 30 pour plus d'informations.

FONCTION	DESCRIPTION
Param. lampe	<p>Réinit. compteur lampe Voir "Réinitialiser le compteur de la lampe" à la page 64 pour plus d'informations.</p>
	<p>Compteur de la lampe Voir "Familiarisation avec la durée de vie en heures de la lampe" à la page 59 pour plus d'informations sur le calcul du nombre d'heures de la lampe.</p>
Paramètres HDMI	<p>Sélectionne un type de source d'entrée pour le signal HDMI.</p> <p>Auto Active la sélection automatique du format HDMI.</p> <p>Plein Sélectionne la plage RGB complète pour le signal PC.</p> <p>Limité Sélectionne la plage RGB limitée pour le signal vidéo.</p>
Débit en bauds	<p>Permet de sélectionner un débit en bauds identique à celui de votre ordinateur de façon à vous permettre d'établir la connexion avec le projecteur à l'aide d'un câble RS-232 adapté. Cette fonction est destinée aux techniciens de service qualifiés.</p>
Motif de test	<p>La sélection de Activ. active la fonction et le projecteur affiche le motif grille de test. Il vous aide à ajuster la taille et la mise au point de l'image et vérifier que l'image projetée n'a pas de distorsion.</p>
Sous-titrage	<p>Activer S-tit codé Active la fonction en sélectionnant Activ. lorsque le signal d'entrée sélectionné comporte du sous-titrage.</p> <ul style="list-style-type: none"> Sous-titrage : Affichage à l'écran du dialogue, des commentaires et des effets sonores des émissions de télévision et vidéos qui sont sous-titrées (indiqué habituellement "SS-T" dans les listes des téléviseurs). <p> Pour obtenir des meilleures performances avec Sous-titrage, réglez le format de l'écran sur 4:3.</p> <p>Version Ss-tit. Sélectionne le mode de sous-titrage préféré. Pour afficher le sous-titrage, sélectionnez CC1, CC2, CC3 ou CC4 (CC1 affiche le sous-titrage dans la langue principale de votre région).</p>

FONCTION	DESCRIPTION
Refroidissement rapide	Choisissez Marche pour activer la fonction et la durée de refroidissement du projecteur sera raccourci à seulement quelques secondes.  Si vous essayez de redémarrer le projecteur immédiatement après le processus de refroidissement rapide, il peut ne pas se rallumer normalement et refera tourner les ventilateurs.
Mode Haute altitude	Ce mode convient à l'utilisation du projecteur dans des zones de haute altitude. Voir " Fonctionnement en altitude " à la page 39 pour plus d'informations.
Mot de passe	Modifier MP Vous serez invité à entrer le mot de passe avant de pouvoir le modifier. Verrou alimentation Voir " Sécurisation du projecteur " à la page 28 pour plus d'informations.
Verrouillage des touches	Désactive ou active toutes les fonctions des touches du tableau, à l'exception de Marche/arrêt sur le projecteur.
Rét. tous par	Rétablit les paramètres par défaut.  Les réglages suivants seront réinitialisés aux valeurs par défaut : Rapport H/L, Couleur mur, Position image, Réglage hors balayage, Réglage PC, 3D, Langue, Couleur de fond, Arrêt auto, Allumage direct, Réglages des menus, Recherche source auto, Paramètres HDMI, Débit en bauds, Motif de test, Sous-titrage, Refroidissement rapide, Mode Haute altitude et Verrouillage des touches.

Menu Avancé : Config. Système : Avancée

		FONCTION	DESCRIPTION
Menu Avancé : Information		Source	Indique la source actuelle du signal.
		Mode Image	Indique le mode sélectionné dans le menu Image .
		Résolution	Indique la résolution native du signal d'entrée.
		Système de couleurs	Affiche le format du système en entrée RGB ou YUV.
		Durée utilisation lampe	Affiche le nombre d'heures d'utilisation de la lampe.
		Format 3D	Affiche le mode 3D actuel.
		Version micrologiciel	Affiche la version du progiciel.

Entretien

Entretien du projecteur

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

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

Nettoyage de la lentille

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

- Utilisez une bombe d'air comprimé pour ôter la poussière.
- Si la lentille est sale, utilisez du papier lentille ou humidifiez un chiffon doux de produit nettoyant pour lentille et frottez légèrement la surface.
- N'utilisez jamais de tampon abrasif, de nettoyant alcalin/acide, de poudre de récurage ou de solvant volatile, tels que : alcool, benzène, diluant ou insecticide, quels qu'ils soient. L'utilisation de ces matériaux ou le contact prolongé de l'appareil avec des matériaux de type caoutchouc ou vinyle risquerait d'endommager la surface du projecteur et le matériau du boîtier.

 **N'utilisez jamais de matériaux abrasifs sur la lentille.**

Nettoyage du boîtier du projecteur

Avant de nettoyer le boîtier, mettez le projecteur hors tension de la manière indiquée à la section "[Arrêt du projecteur](#)" à la page 42, puis débranchez le cordon d'alimentation.

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

 **N'utilisez jamais de cire, d'alcool, de benzène, de dissolvant ni aucun 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 67 ou consulter votre revendeur sur la portée.
- Rentrez les pieds de réglage.
- Retirez la pile de la télécommande.
- Placez le projecteur dans son emballage d'origine ou équivalent.

Transport du projecteur

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

Informations relatives à la lampe

Familiarisation avec la durée de vie en 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:

1. Durée utilisation lampe = $(x+y+z)$ heures, si

Durée utilisée en mode Normal = x heures

Durée utilisée en mode Eco = y heures

Durée utilisée en mode SmartEco = z heures

2. Équivalent heure lampe = α heures

$$\alpha = \frac{A'}{X} \times x + \frac{A'}{Y} \times y + \frac{A'}{Z} \times z, \text{ si}$$

X = spécification de durée de vie de la lampe en mode Normal

Y = spécification de durée de vie de la lampe en mode Eco

Z = spécification de durée de vie de la lampe en mode SmartEco

A' est la spécification de durée de vie de la lampe la plus longue parmi X, Y, Z

👉 Voir "**Réglage de Puissance de lampe**" ci-dessous pour plus d'informations sur le mode Économique.

Les heures de lampe en mode Économique et SmartEco sont calculées sur une durée plus courte que celles en mode Normal. Autrement dit, utiliser le projecteur en mode Économique ou SmartEco augmente la durée de vie de la lampe.

Pour obtenir les informations sur les heures de la lampe :

1. Appuyez sur **MENU**, puis appuyez sur **◀/▶** jusqu'à ce que le menu **Avancée menu > Configuration du système : Avancée** soit mis en surbrillance.
2. Appuyez sur **▼** pour sélectionner **Param. lampe**, puis sur **OK**. 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**.

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

Augmenter la durée de vie de la lampe

La lampe de projection est un consommable. Pour disposer d'une durée de vie de la lampe la plus longue possible, vous pouvez effectuer les réglages suivants via le menu à l'écran ou la télécommande.

Réglage de Puissance de lampe

L'utilisation du mode **Économique/SmartEco** vous permet de réduire le bruit du système ainsi que la consommation électrique. Lorsque le mode **Économique/SmartEco** est activé, l'émission lumineuse est réduite, ce qui crée des images plus sombres. Le projecteur est protégé et sa durée de vie est plus longue.

Régler le projecteur en mode **Économique/SmartEco** étend également la durée de fonctionnement de la lampe. Pour régler le mode **Économique/SmartEco**, allez dans le menu **Avancée menu > Image > Alimentation de la lampe** et appuyez sur **◀/▶**.

Les modes de la lampe sont définis dans le tableau suivant.

Alimentation de la lampe	Description
Normal	Fournit la luminosité maximale de la lampe
Économique	Réduit la luminosité pour prolonger la durée de vie de la lampe et réduire le bruit du ventilateur
SmartEco	Règle la puissance de la lampe automatiquement selon le niveau de luminosité du contenu

Réglage d'Arrêt automatique

Cette fonction permet au projecteur de s'éteindre automatiquement si aucune source d'entrée n'est détectée après un certain temps et évite ainsi une consommation inutile de la durée de vie de la lampe.

Pour régler **Arrêt auto**, allez dans le menu **Avancée menu > Configuration du système : de base > Arrêt auto** 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.

⚠ **N'essayez pas de remplacer la lampe vous-même. Contactez un personnel d'entretien qualifié pour son 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 65 pour plus d'informations.**

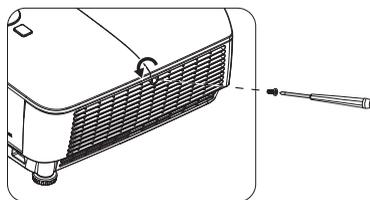
Les messages d'avertissement suivants s'affichent pour vous rappeler de remplacer la lampe.

👉 **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.**

Statut	Message
Il est vivement recommandé de remplacer la lampe lorsqu'elle a atteint cette durée de vie. La lampe est un consommable. La luminosité de la lampe diminue sur la durée. Il s'agit du comportement normal de la lampe. 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 (POUR PERSONNEL DE SERVICE SEULEMENT)

- ⚠ • **Hg** - Cette lampe contient du mercure. Manipulez-la dans le respect des lois locales concernant les déchets. Voir www.lamprecycle.org.
 - Si le remplacement de la lampe est effectué sur un projecteur fixé à l'envers au plafond, assurez-vous que personne ne se trouve au-dessous de la douille de la lampe pour éviter tout risque d'accident ou de dommages aux yeux suite aux débris 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.
 - Assurez une bonne ventilation lors de la manipulation de lampes brisées. Nous vous conseillons d'utiliser des respirateurs, lunettes de sécurité/protectrices, masques faciaux et de porter des vêtements de protection, comme des gants.
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 du couvercle de la lampe.

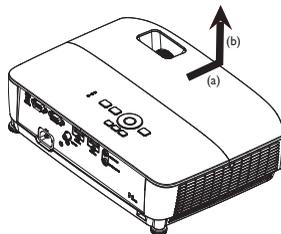


3. Démontez le couvercle de la lampe en (a) faisant glisser le couvercle vers le côté du projecteur et (b) en le soulevant pour le séparer.



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

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

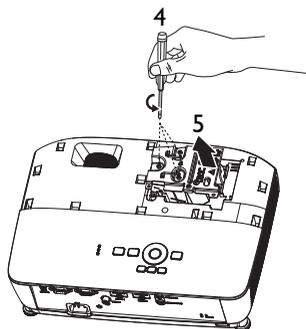


4. Desserrez les vis qui maintiennent la lampe en place.
5. Levez la poignée de sorte qu'elle soit placée verticalement. Tirez doucement sur la poignée pour retirer la lampe du projecteur.



• **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 ainsi provoquer une irrégularité des couleurs ou une distorsion de l'image projetée.**



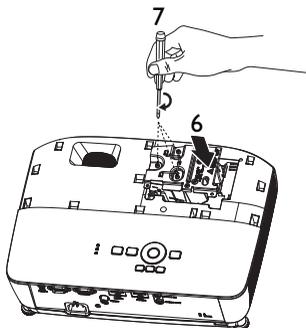
6. Insérez la nouvelle lampe dans son compartiment en vous assurant qu'elle rentre bien dans le projecteur.
7. Serrez les vis qui maintiennent la lampe en place.



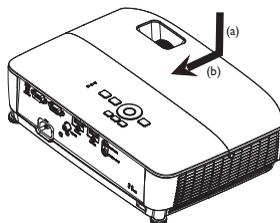
• **Une vis mal serrée peut être à l'origine d'une mauvaise connexion, susceptible d'entraîner des dysfonctionnements au niveau du projecteur.**

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

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

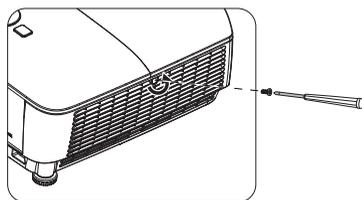


9. Remettez le couvercle de la lampe en place en le faisant glisser en position.



10. Serrez les vis qui fixent le couvercle de la lampe.

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



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

11. Redémarrez le projecteur.

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

Réinitialiser le compteur de la lampe

12. Après le logo de démarrage, ouvrez le menu à l'écran. Allez dans le menu **Avancée menu > Configuration du système : Avancée > Param. lampe > Réinit. compteur lampe** et



et appuyez sur **OK** sur le projecteur ou la télécommande. Un message d'avertissement s'affiche pour vous demander si vous souhaitez réinitialiser le compteur de la lampe. Sélectionnez **Réinit.** et appuyez sur **OK**. Le compteur de la lampe sera remis 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			Statut et description
POWER	TEMP	LAMP	
Message système			
Orange	Désact.	Désact.	Mode veille
Clignote vert	Désact.	Désact.	Mise en marche
Vert	Désact.	Désact.	Fonctionnement normal
Clignote orange	Désact.	Désact.	Refroidissement normale alimentation coupée
Clignote rouge	Clignote rouge	Clignote rouge	Télécharger
Vert	Désact.	Rouge	Échec du démarrage CW
Messages gravure			
Vert	Désact.	Désact.	Gravure ACTIVÉE
Vert	Vert	Vert	Gravure DÉSACTIVÉE
Messages d'erreur de la lampe			
Désact.	Désact.	Rouge	Erreur Lampe I en fonctionnement normal
Désact.	Désact.	Clignote orange	La lampe ne s'allume pas
Messages d'erreur thermique			
Rouge	Rouge	Désact.	Erreur ventilateur 1 (la vitesse réelle du ventilateur est différente de la vitesse souhaitée)
Rouge	Clignote rouge	Désact.	Erreur ventilateur 2 (la vitesse réelle du ventilateur est différente de la vitesse souhaitée)
Vert	Rouge	Désact.	Erreur Température 1 (température supérieure à la limite)
Vert	Clignote rouge	Désact.	Erreur ouverture capteur thermique I
Vert	Vert	Désact.	Erreur court-circuit capteur thermique I
Clignote vert	Clignote vert	Désact.	Erreur connexion IC #1 I2C thermique

Dépannage

? 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.

? 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.

? 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 bague 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.

? La télécommande ne fonctionne pas

Origine	Solution
La pile est vide.	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 8 mètres du projecteur.

? Le mot de passe est incorrect

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

Caractéristiques

 Toutes les caractéristiques peuvent être modifiées sans notification préalable.

Caractéristiques optiques

Résolution

1920 x 1080 1080p

Système d'affichage

I-CHIP DMD

Ouverture (nombre F)

F = 2,42 à 2,62,

f = 19,0 à 22,65 mm

Décalage

107±5%

Zoom

1,2X

Lampe

Lampe 210 W

Caractéristiques électriques

Alimentation

100–240V CA, 2,60 A,

50-60 Hz (Automatique)

Consommation

260 W (Maxi) ; < 0,5 W (Veille)

Caractéristiques mécaniques

Poids

2,56 kg (5,64 livres)

Terminaux de sortie

Haut-parleur

(Stéréo) 2 watts x 1

Sortie signal audio

Prise audio PC x 1

Contrôle

Contrôle série RS-232

9 broches x 1

Récepteur IR x 1

USB mini-B x 1

Terminaux d'entrée

Entrée ordinateur

Entrée RGB

D-Sub 15 broches (femelle) x 1

Entrée signal vidéo

Prise RCA x 1

Entrée signal numérique

HDMI x 2

Entrée signal audio

Entrée audio

Prise audio PC x 1

Caractéristiques environnementales

Température

Fonctionnement : 0°C à 40°C au niveau de la mer

Stockage : -20°C à 60°C au niveau de la mer

Humidité relative

Fonctionnement : 10%-90% (sans condensation)

Stockage : 10%-90% (sans condensation)

Altitude

Fonctionnement : 0-1499 m à 0°C-35°C ; 1500-3000 m à 0°C-30°C (avec Mode

Haute altitude activé)

Stockage : 0-12200 m à 30°C

Transport

L'emballage original ou équivalent est recommandé.

Réparation

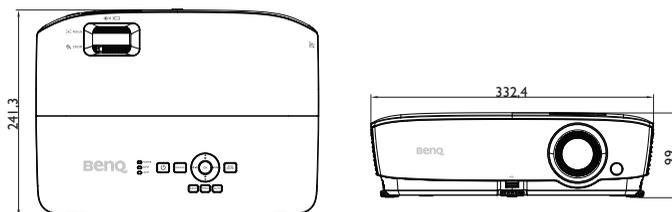
Veuillez consulter le site Web ci-dessous et choisir votre pays pour trouver la fenêtre Contact de service.

<http://www.benq.com/welcome>

 Les résultats en termes de durée de vie de la lampe dépendront des conditions environnementales et d'utilisation.

Dimensions

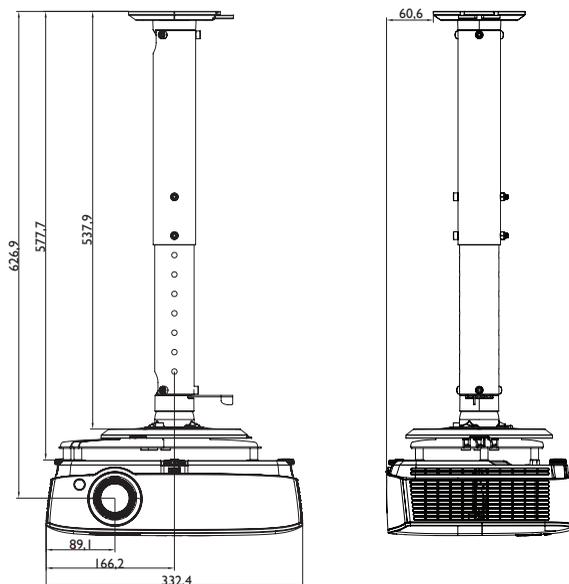
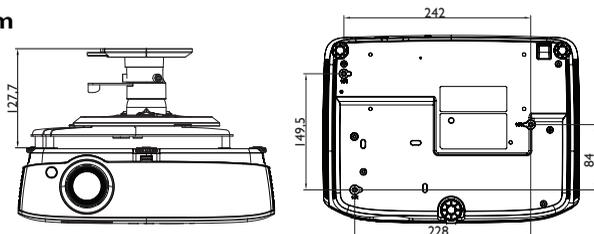
332,4 mm (L) x 99 mm (H) x 241,3 mm (P)



Installation au plafond

Vis de montage au plafond : M4
(Max L = 25 mm ; Min L = 20 mm)

Unité : mm



Chronogramme

I. VGA analogique

Fréquences de fonctionnement pour l'entrée PC

Résolution	Fréquences de fonctionnement	Fréquence horizontale (kHz)	Fréquence verticale (Hz)	Fréquence des pixels (MHz)	Trames séquentielles 3D	Haut bas 3D	Côte à côte 3D
640 x 480	VGA_60	59,94	31,469	25,175	⊙	⊙	⊙
	VGA_72	72,809	37,861	31,500			
	VGA_75	75	37,5	31,500			
	VGA_85	85,008	43,269	36,000			
720 x 400	720 x 400_70	70,087	31,469	28,3221			
800 x 600	SVGA_60	60,317	37,879	40,000	⊙	⊙	⊙
	SVGA_72	72,188	48,077	50,000			
	SVGA_75	75	46,875	49,500			
	SVGA_85	85,061	53,674	56,250			
	SVGA_120 (Réduire les blancs)	119,854	77,425	83,000	⊙		
1024 x 768	XGA_60	60,004	48,363	65,000	⊙	⊙	⊙
	XGA_70	70,069	56,476	75,000			
	XGA_75	75,029	60,023	78,750			
	XGA_85	84,997	68,667	94,500			
	XGA_120 (Réduire les blancs)	119,989	97,551	115,5	⊙		
1152 x 864	1152 x 864_75	75	67,5	108			
1024 x 576	Temporisation notebook BenQ	60	35,82	46,966			
1024 x 600	Temporisation notebook BenQ	64,995	41,467	51,419			
1280 x 720	1280 x 720_60	60	45	74,250	⊙	⊙	⊙
	1280 x 720_120	120	90,000	148,500	⊙		
1280 x 768	1280 x 768_60	59,87	47,776	79,5	⊙	⊙	⊙
1280 x 800	WXGA_60	59,81	49,702	83,500	⊙	⊙	⊙
	WXGA_75	74,934	62,795	106,500			
	WXGA_85	84,88	71,554	122,500			
	WXGA_120 (Masquage réduit)	119,909	101,563	146,25	⊙		
1280 x 1024	SXGA_60	60,02	63,981	108,000		⊙	⊙
	SXGA_75	75,025	79,976	135,000			
	SXGA_85	85,024	91,146	157,500			
1280 x 960	1280 x 960_60	60	60	108,000		⊙	⊙
	1280 x 960_85	85,002	85,938	148,500			
1360 x 768	1360 x 768_60	60,015	47,712	85,5		⊙	⊙
1440 x 900	WXGA+_60	59,887	55,935	106,500		⊙	⊙

1400 x 1050	SXGA+_60	59,978	65,317	121,750		⊙	⊙
1600 x 1200	UXGA	60	75	162,000		⊙	⊙
1680 x 1050	1680 x 1050_60	59,954	65,29	146,25		⊙	⊙
640 x 480 @67Hz	MAC13	66,667	35	30,240			
832 x 624 @75Hz	MAC16	74,546	49,722	57,280			
1024 x 768 @75Hz	MAC19	75,02	60,241	80,000			
1152 x 870 @75Hz	MAC21	75,06	68,68	100,000			

- Les fréquences précédentes peuvent ne pas être prises en charge en raison des limitations du fichier EDID et des cartes graphiques VGA. Il est possible que vous ne puissiez pas sélectionner certaines fréquences.

2. HDMI numérique

Fréquences de fonctionnement pour l'entrée PC

Résolution	Fréquences de fonctionnement	Fréquence horizontale (kHz)	Fréquence verticale (Hz)	Fréquence des pixels (MHz)	Trames séquentielles 3D	Haut bas 3D	Côte à côte 3D
640 x 480	VGA_60	59,94	31,469	25,175	⊙	⊙	⊙
	VGA_72	72,809	37,861	31,500			
	VGA_75	75	37,5	31,500			
	VGA_85	85,008	43,269	36,000			
720 x 400	720 x 400_70	70,087	31,469	28,3221			
800 x 600	SVGA_60	60,317	37,879	40,000	⊙	⊙	⊙
	SVGA_72	72,188	48,077	50,000			
	SVGA_75	75	46,875	49,500			
	SVGA_85	85,061	53,674	56,250			
	SVGA_120 (Réduire les blancs)	119,854	77,425	83,000	⊙		
1024 x 768	XGA_60	60,004	48,363	65,000	⊙	⊙	⊙
	XGA_70	70,069	56,476	75,000			
	XGA_75	75,029	60,023	78,750			
	XGA_85	84,997	68,667	94,500			
	XGA_120 (Réduire les blancs)	119,989	97,551	115,5	⊙		
1152 x 864	1152 x 864_75	75	67,5	108			
1024 x 576	Temporisation notebook BenQ	60	35,82	46,966			
1024 x 600	Temporisation notebook BenQ	64,995	41,467	51,419			
1280 x 720	1280 x 720_60	60	45	74,250	⊙	⊙	⊙
1280 x 768	1280 x 768_60	59,87	47,776	79,5	⊙	⊙	⊙

1280 x 800	WXGA_60	59,81	49,702	83,500	⊙	⊙	⊙
	WXGA_75	74,934	62,795	106,500			
	WXGA_85	84,88	71,554	122,500			
	WXGA_120 (Masquage réduit)	119,909	101,563	146,25	⊙		
1280 x 1024	SXGA_60	60,02	63,981	108,000		⊙	⊙
	SXGA_75	75,025	79,976	135,000			
	SXGA_85	85,024	91,146	157,500			
1280 x 960	1280 x 960_60	60	60	108,000		⊙	⊙
	1280 x 960_85	85,002	85,938	148,500			
1360 x 768	1360 x 768_60	60,015	47,712	85,5		⊙	⊙
1440 x 900	WXGA+_60	59,887	55,935	106,500		⊙	⊙
1400 x 1050	SXGA+_60	59,978	65,317	121,750		⊙	⊙
1600 x 1200	UXGA	60	75	162,000		⊙	⊙
1680 x 1050	1680 x 1050_60	59,954	65,29	146,25		⊙	⊙
640 x 480 @67Hz	MAC13	66,667	35	30,240			
832 x 624 @75Hz	MAC16	74,546	49,722	57,280			
1024 x 768 @75Hz	MAC19	75,02	60,241	80,000			
1152 x 870 @75Hz	MAC21	75,06	68,68	100,000			
1920 x 1080	1920 x 1080_60	67,5	60	148,5		⊙	⊙
1920 x 1200	1920 x 1200_60 (Masquage réduit)	59,95	74,038	154,000		⊙	⊙

Les fréquences précédentes peuvent ne pas être prises en charge en raison des limitations du fichier EDID et des cartes graphiques VGA. Il est possible que vous ne puissiez pas sélectionner certaines fréquences.

Fréquences de fonctionnement pour l'entrée vidéo

Fréquences de fonctionnement	Résolution	Fréquence horizontale (kHz)	Fréquence verticale (Hz)	Fréquence des pixels (MHz)	Trames séquentielles 3D	Paquet d'images 3D	3D Haut-Bas	Côte à côte 3D
480i	720 (1440) x 480	15,73	59,94	27	⊙			
480p	720 x 480	31,47	59,94	27	⊙			
576i	720 (1440) x 576	15,63	50	27				
576p	720 x 576	31,25	50	27				
720/50p	1280 x 720	37,5	50	74,25		⊙	⊙	⊙

720/60p	1280 x 720	45,00	60	74,25	⊙	⊙	⊙	⊙
1080/50i	1920 x 1080	28,13	50	74,25				⊙
1080/60i	1920 x 1080	33,75	60	74,25				⊙
1080/24P	1920 x 1080	27	24	74,25		⊙	⊙	⊙
1080/25P	1920 x 1080	28,13	25	74,25				
1080/30P	1920 x 1080	33,75	30	74,25				
1080/50P	1920 x 1080	56,25	50	148,5			⊙	⊙
1080/60P	1920 x 1080	67,5	60	148,5			⊙	⊙

3. Vidéo

Fréquences de fonctionnement pour l'entrée Vidéo

Mode vidéo	Fréquence horizontale (kHz)	Fréquence verticale (Hz)	Fréquence de la sous-porteuse couleur (MHz)	Trames séquentielles 3D
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	

Informations relatives à la garantie et au copyright

Brevets

Veuillez visiter <http://patmarking.benq.com/> pour des informations détaillées sur la couverture par brevets du projecteur BenQ.

Garantie limitée

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

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

Important : La garantie susmentionnée est considérée caduque dès lors que l'utilisateur se sert du produit sans se conformer aux instructions écrites fournies par BenQ. L'humidité ambiante doit se situer entre 10% et 90%, la température doit être comprise entre 0°C et 35°C, l'altitude doit être inférieure à 1500 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 2017 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 quelle que 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.

Noms réglementaires et noms alternatifs

HD226E/W1050+/W226E/T1050/H9605/S2281/EP6005/HT1055/HD2284/H6E10/
C324/BR1228/WP1060/W1050S/HT1070A