



MX731/MW732/MH733
Projecteur numérique
Manuel d'utilisation

Informations de garantie et de copyright

Garantie limitée

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

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

Important : La garantie susmentionnée est considérée caduque dès lors que l'utilisateur se sert du produit sans se conformer aux instructions écrites fournies par BenQ. L'humidité ambiante doit se situer entre 10% et 90%, la température doit être comprise entre 0°C et 35°C, l'altitude doit être inférieure à 4920 pieds 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 quelque forme ou par quelque moyen que ce soit (électronique, mécanique, magnétique, optique, chimique, manuel ou autre), sans l'autorisation écrite préalable de BenQ Corporation.

Clause de non-responsabilité

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

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

Brevets

Veuillez aller à <http://patmarketing.benq.com/> pour les détails sur la couverture des brevets des projecteurs BenQ.

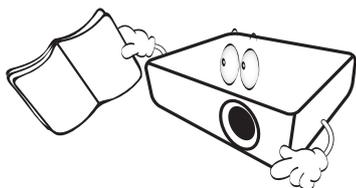
Table des matières

Informations de garantie et de copyright	2
Consignes de sécurité importantes	4
Introduction	7
Contenu de l'emballage	7
Vue extérieure du projecteur	8
Commandes et fonctions.....	9
Positionnement du projecteur	12
Choix de l'emplacement	12
Identification de la taille de l'image projetée souhaitée.....	13
Monter le projecteur	16
Ajustement de l'image projetée	17
Connexion	20
Connexion d'appareils vidéo composantes	21
Connexion des appareils intelligents.....	22
Connexion d'un lecteur flash USB	23
Fonctionnement	24
Mise en marche du projecteur	24
Utilisation des menus	25
Sécuriser le projecteur	26
Changement de signal d'entrée	28
Contrôler le projecteur dans un environnement réseau	28
Utiliser le verrou de contrôle Web	29
Affichage de l'image via l'application QCast dans un environnement réseau	29
Présentation depuis un Lecteur USB	29
Arrêt du projecteur	31
Mise hors tension directe	31
Utilisation des menus	32
Menu Base	32
Menu Avancé	34
Entretien	44
Entretien du projecteur	44
Informations relatives à la lampe	44
Dépannage	50
Caractéristiques	51
Caractéristiques du projecteur	51
Dimensions	52
Fréquences de fonctionnement.....	53

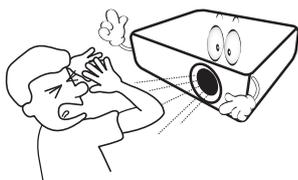
Consignes de sécurité importantes

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.

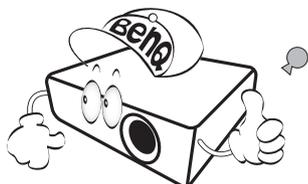
1. **Veillez lire le présent manuel avant d'utiliser votre projecteur pour la première fois.** Conservez-le pour toute consultation ultérieure.



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

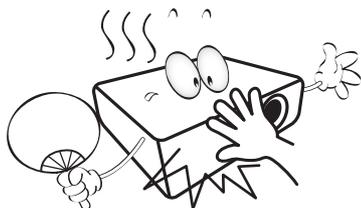


3. **Confiez les opérations d'entretien et de réparation à un technicien qualifié.**

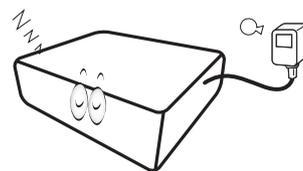


4. **N'oubliez pas d'ouvrir l'obturateur (le cas échéant) ni de retirer le capuchon de l'objectif (le cas échéant) lorsque la lampe du projecteur est allumée.**

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



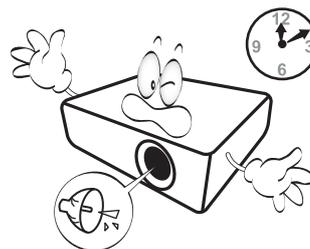
6. Dans certains pays, la tension d'alimentation n'est PAS stable. Ce projecteur est conçu pour fonctionner en toute sécurité à une tension située entre 100 et 240 volts CA. Cependant, une panne n'est pas exclue en cas de hausse ou de baisse de tension de l'ordre de ± 10 volts. **Dans les zones où l'alimentation 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).**



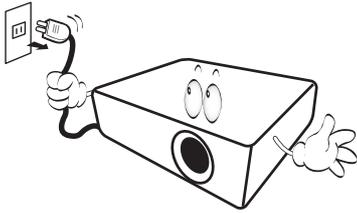
7. Évitez de placer des objets devant l'objectif de projection lorsque le projecteur est en cours d'utilisation car ils risqueraient de se déformer en raison de la chaleur ou de provoquer un incendie. Pour éteindre temporairement la lampe, utilisez la fonction vide.



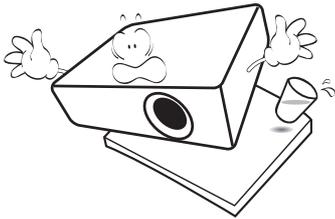
8. N'utilisez pas la lampe au-delà de sa durée de vie nominale. Une utilisation excessive des lampes pourrait entraîner leur éclatement en de rares occasions.



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

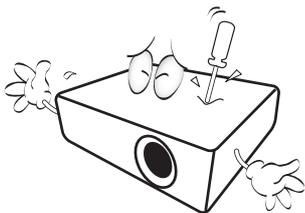


10. Ne posez pas cet appareil sur un chariot, un support ou une table instable. Il risquerait de tomber et d'être sérieusement endommagé.



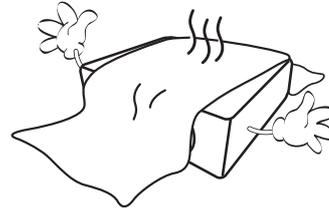
11. N'essayez en aucun cas de démonter ce projecteur. Un courant de haute tension circule à l'intérieur de votre appareil. Tout contact avec certaines pièces peut présenter un danger de mort. La seule pièce susceptible d'être manipulée par l'utilisateur est la lampe, elle-même protégée par un couvercle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

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



12. N'obstruez pas les orifices de ventilation.

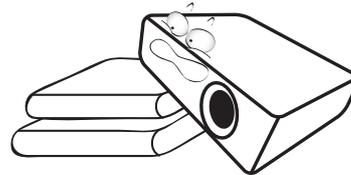
- Ne placez pas le projecteur sur une couverture, de la literie ou toute autre surface souple.
- Ne recouvrez pas le projecteur avec un chiffon ni aucun autre élément.
- Ne placez pas de produits inflammables à proximité du projecteur.



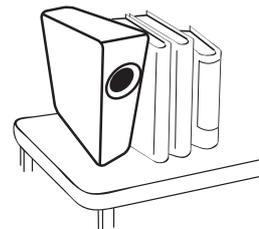
Une importante obstruction des orifices de ventilation peut entraîner une surchauffe du projecteur qui risque alors de prendre feu.

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

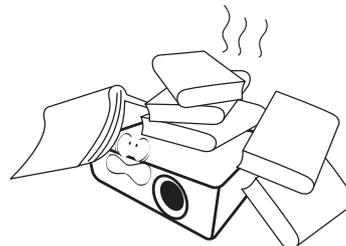
- N'utilisez pas le projecteur lorsqu'il est placé sur une surface inclinée à plus de 10 degrés sur la gauche ou la droite ou à plus de 15 degrés vers l'avant ou l'arrière. Une inclinaison trop importante du projecteur peut être à l'origine de dysfonctionnements, voire d'une détérioration de la lampe.



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

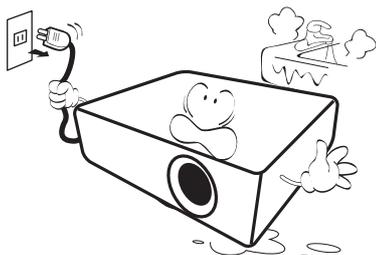


15. Ne vous appuyez pas sur le projecteur et ne placez aucun objet dessus. Une charge trop élevée risque non seulement d'endommager le projecteur, mais également d'être à l'origine d'accidents et de blessures corporelles.

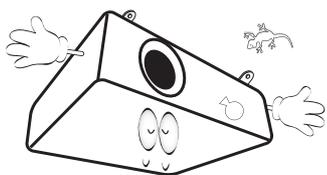


16. De l'air chaud et une odeur particulière peuvent s'échapper de la grille de ventilation lorsque le projecteur est sous tension. Il s'agit d'un phénomène normal et non d'une défaillance.

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



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



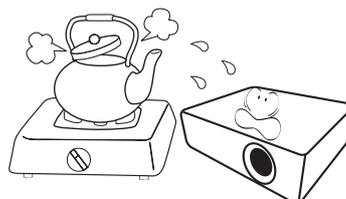
19. Cet appareil doit être mis à la terre.



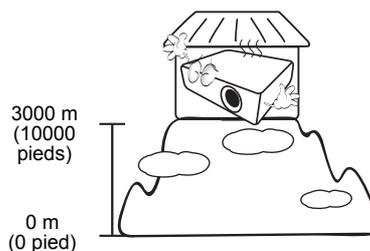
Hg – La lampe contient du mercure. Traiter en accord avec les lois locales d'élimination. Voir www.lamprecycle.org.

20. 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 et 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.
- Emplacements où l'altitude excède 3000 mètres (10000 pieds).

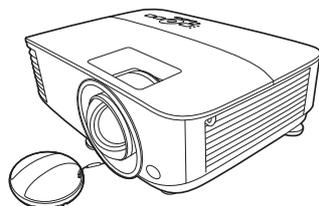


Introduction

Contenu de l'emballage

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

Accessoires fournis



Projecteur



Télécommande et piles



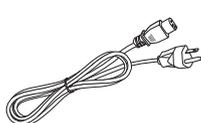
CD du manuel d'utilisation



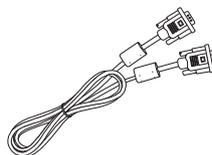
Guide de démarrage rapide



Carte de garantie*



Cordon d'alimentation



Câble VGA



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

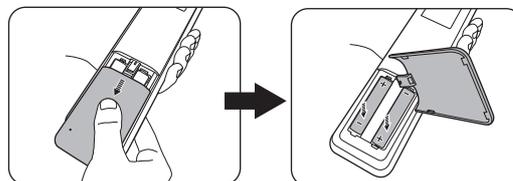
• * La carte de garantie n'est fournie que dans certaines régions. Veuillez contacter votre revendeur pour des informations détaillées.

Accessoires disponibles en option

1. Lampe supplémentaire
2. Lunettes 3D
3. Clé sans fil : Clé USB WDRT8192, QCast (QP01), QCast Mirror (QP20)
4. Filtre à poussière

Remplacement des piles de la télécommande

1. Appuyez et faites glisser le couvercle des piles comme illustré.
2. Retirez les anciennes piles (si applicable) et installez deux piles AAA/LR03. Assurez-vous que les extrémités positives et négatives sont correctement positionnées, comme illustré.

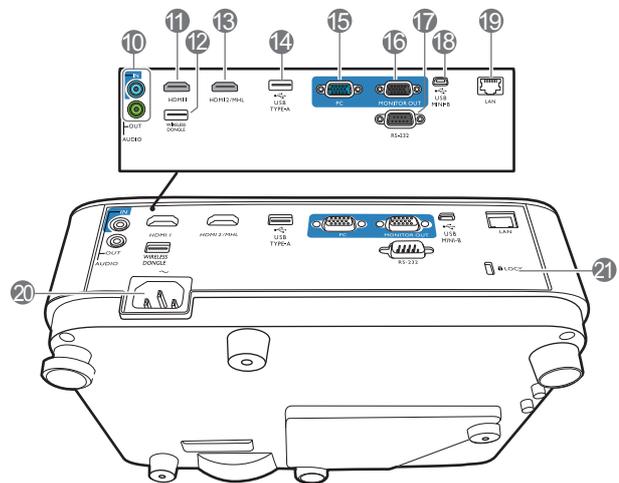
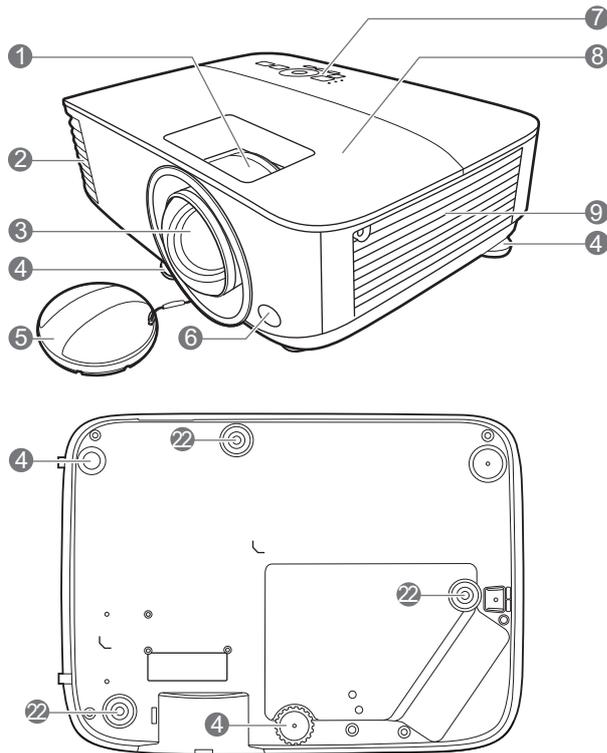


3. Faites glisser le couvercle des piles en place (vous devez entendre un déclic).



- N'exposez pas la télécommande et les piles à des environnements où les températures sont élevées et où le taux d'humidité est excessif, comme une cuisine, une salle de bain, un sauna, une véranda ou une voiture fermée.
- Remplacez toujours la pile par une pile du même type ou de type équivalent recommandé par le fabricant.
- Éliminez les piles usagées conformément aux instructions du fabricant et aux réglementations environnementales en vigueur dans votre région.
- Ne jetez jamais de piles dans le feu. Il existe un danger d'explosion.
- Si les piles sont épuisées ou si vous n'utilisez pas la télécommande pendant une période prolongée, retirez les piles pour éviter tout risque de dommage dû à une fuite éventuelle.

Vue extérieure du projecteur

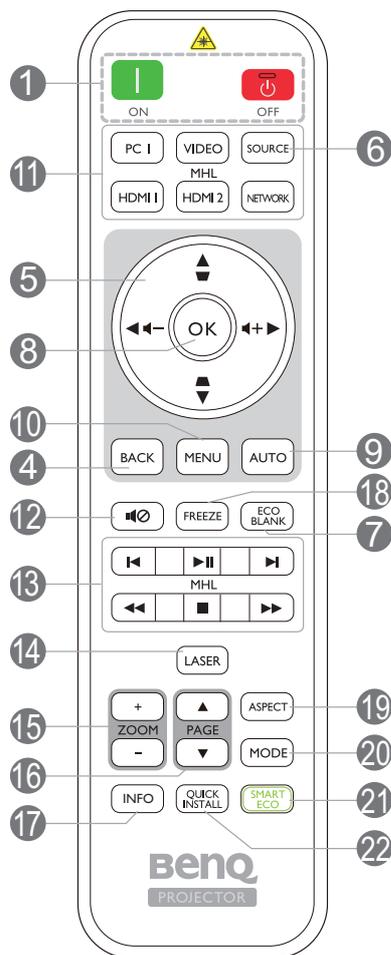
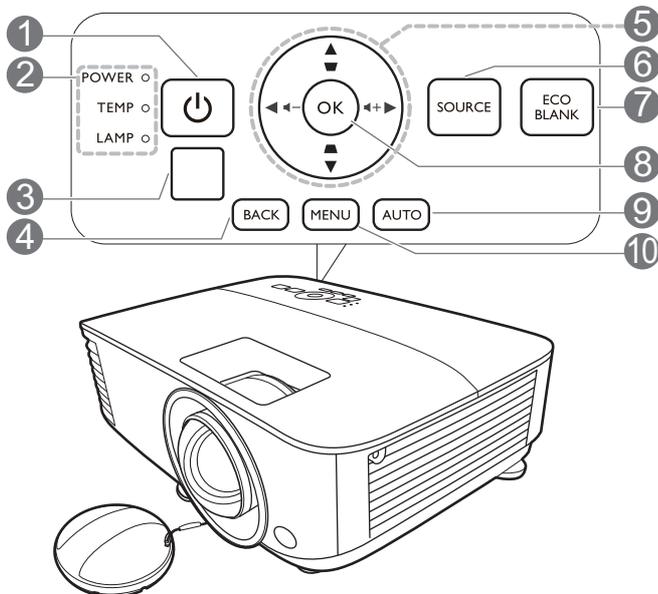


1. Molette de mise au point
2. Système de ventilation (sortie d'air)
3. Objectif de projection
4. Pieds de réglage
5. Capuchon de l'objectif
6. Capteur à infrarouge
7. Tableau de commande externe
(Voir « [Commandes et fonctions](#) » à la page 9.)
8. Couvercle de la lampe
9. Système de ventilation (entrée d'air)
10. Prises d'entrée audio
Prise de sortie audio
11. Port d'entrée HDMI
12. Port USB de type A (pour clé sans fil USB)
13. Port d'entrée HDMI/MHL
14. Port USB de type A (pour lecteur flash USB / alimentation pour clé HDMI)
15. Prises d'entrée de signal RVB (PC)
16. Prise de sortie signal RVB (PC)
17. Port de commande RS-232
18. Port USB mini-B
19. Prise d'entrée réseau RJ-45
20. Prise d'alimentation secteur
21. Prise pour verrou de sûreté Kensington
22. Trous de montage au plafond

Commandes et fonctions

Projecteur et télécommande

- Tous les appuis de touches décrits dans ce document sont disponibles sur la télécommande ou du projecteur.
- La télécommande est sans pointeur laser au Japon.



1. ALIMENTATION

Bascule le projecteur entre les modes veille et activé.

 **ON** /  **Off**

Bascule le projecteur entre les modes veille et activé.

- POWER (Voyant de l'alimentation)/TEMP (Voyant d'avertissement de surchauffe)/LAMP (Voyant de la lampe)**
(Voir « Voyants » à la page 49.)

- Capteur à infrarouge

4. **BACK**

Retourne au menu OSD précédent, quitte et enregistre les paramètres de menu.

5. Touches de direction (▲, ▼, ◀, ▶)

Lorsque le menu à l'écran (OSD) est activé, ces touches servent de flèches pour sélectionner les différentes options et effectuer les réglages nécessaires.

Touches Trapèze (△, ▽)

Affiche la page de correction trapézoïdale.

Touches de volume ◀- / ▶+

Diminue ou augmente le volume du projecteur.

6. SOURCE

Affiche la barre de sélection de la source.

7. ECO BLANK

Permet de masquer l'image à l'écran.



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.

8. OK

Confirme l'élément sélectionné dans le menu à l'écran (OSD).

9. AUTO

Détermine automatiquement le meilleur paramétrage pour l'image projetée quand un signal PC (RVB analogique) est sélectionné.

10. MENU

Active le menu à l'écran (OSD).

11. Boutons de sélection de la source : PC 1, VIDEO, HDMI 1, MHL/HDMI 2, NETWORK

Sélectionne une source d'entrée pour l'affichage.

12.

Permet de basculer le son du projecteur entre désactivé et activé.

13. Boutons de commande MHL

(◀ Précédent, ▶ Lecture/Pause, ▶ Suivant, ◀◀ Rembobiner, ■ Arrêter, ▶▶ Avance rapide)

Va à l'image précédente/Lit/Met en pause/Va au prochain fichier/Rembobine/Arrête/Avance rapidement pendant la lecture média.



Uniquement disponible lors du contrôle de votre appareil intelligent en mode MHL.

14. LASER

Émet un pointeur laser visible utilisable dans les présentations.

15. ZOOM+/ZOOM-

Agrandit ou réduit la taille de l'image projetée.

16. PAGE▲/PAGE▼

Vous pouvez piloter votre logiciel d'affichage (sur un PC connecté) répondant aux commandes page précédente/page suivante (comme Microsoft PowerPoint).

17. INFO

Affiche les informations du projecteur.

18. FREEZE

Figé l'image projetée.

19. ASPECT

Sélectionne le format d'affichage.

20. MODE

Sélectionne un mode de configuration de l'image disponible.

21. SMART ECO

Affiche le menu **Mode lampe** pour sélectionner un mode de fonctionnement de la lampe approprié.

22. QUICK INSTALL

Sélectionne rapidement plusieurs fonctions pour ajuster l'image projetée et affiche le motif de test.

Utilisation du pointeur LASER

Le pointeur laser constitue une aide précieuse à la présentation professionnelle. Il émet une lumière de couleur rouge lorsque vous appuyez dessus. Le rayon laser est visible. Vous devez maintenir le bouton **LASER** enfoncé pour obtenir une émission continue.

Le pointeur laser n'est pas un jouet. Les parents doivent être conscients des dangers de l'énergie laser et garder cette télécommande hors de portée des enfants.



Évitez de fixer le rayon laser et de le diriger sur vous-même ou sur d'autres personnes. Avant toute utilisation, consultez les messages d'avertissement au dos la télécommande.

Avoid Exposure
Laser radiation is
emitted from this aperture

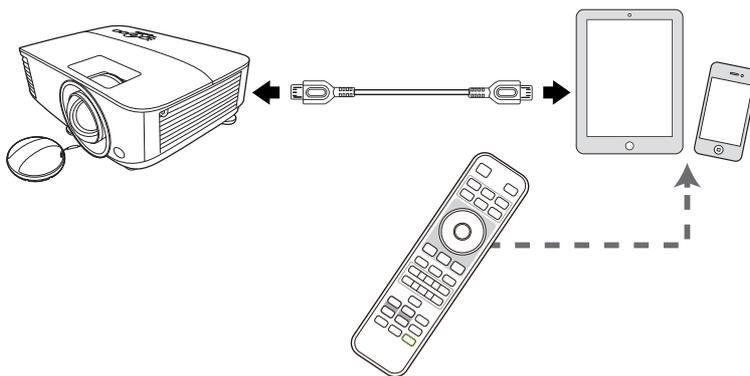


Contrôle de votre appareil intelligent avec la télécommande

Lorsque le projecteur projette le contenu de votre appareil intelligent compatible MHL, vous pouvez utiliser la télécommande pour contrôler votre appareil intelligent.

Pour accéder au mode MHL, appuyez et maintenez **AUTO** pendant 3 secondes. Les boutons suivants sont disponibles pour contrôler votre appareil intelligent : **Touches de direction (▲, ▼, ◀, ▶), MENU, BACK, OK, Boutons de commande MHL.**

Pour quitter le mode MHL, appuyez et maintenez **AUTO** pendant 3 secondes.



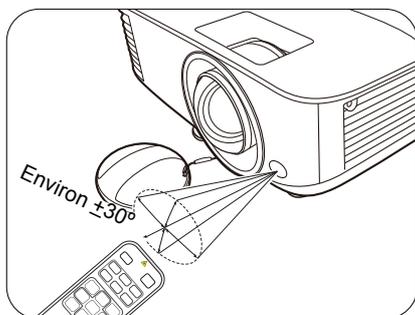
Lorsque le projecteur est en mode MHL, le clavier sur le projecteur doit avoir la même définition que les touches de la télécommande.

Portée efficace de la télécommande

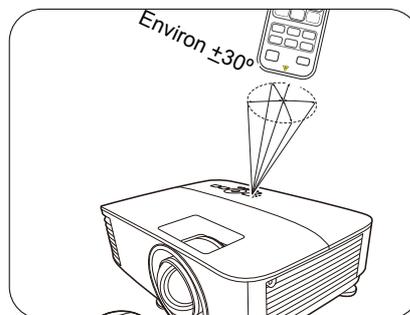
La télécommande doit être maintenue à un angle perpendiculaire de 30 degrés par rapport au(x) capteur(s) infrarouge du projecteur pour un fonctionnement optimal. La distance entre la télécommande et les capteurs ne doit pas dépasser 8 mètres (~ 26 pieds).

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

• Projection frontale



• Projection supérieure



Positionnement du projecteur

Choix de l'emplacement

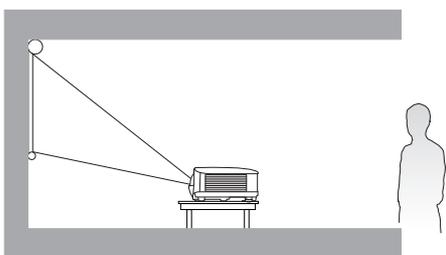
Avant de choisir un emplacement d'installation de votre projecteur, prenez les facteurs suivants en considération :

- Taille et position de votre écran
- Emplacement de la prise électrique
- Disposition et la distance entre le projecteur et les autres appareils

Vous pouvez installer le projecteur des manières suivantes.

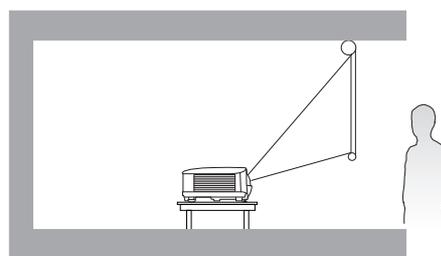
1. Sol avant

Sélectionnez ce positionnement lorsque le projecteur est placé sur la table devant l'écran. Il s'agit de l'emplacement le plus courant lorsqu'une installation rapide et une bonne portabilité sont souhaitées.



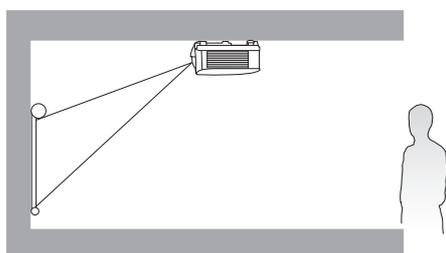
2. Sol arrière

Sélectionnez ce positionnement lorsque le projecteur est placé sur la table derrière l'écran. Cette configuration nécessite un écran de rétroprojection spécial.



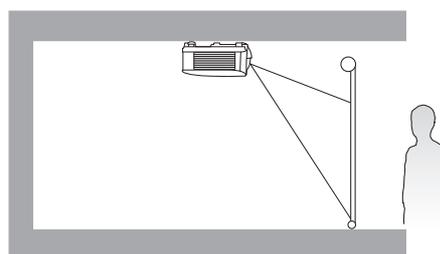
3. Plafond avant

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.



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.



Après avoir allumé le projecteur, allez au **Menu Avancé - Réglages > Installation du projecteur > Installation du projecteur** et appuyez ◀/▶ pour sélectionner un réglage.

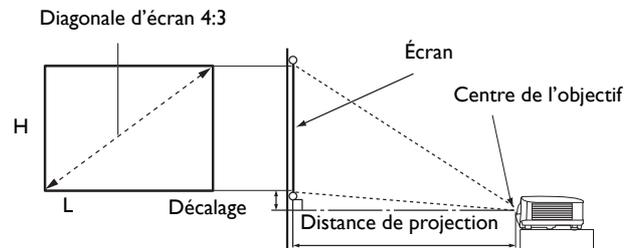
Vous pouvez également utiliser **QUICK INSTALL** sur la télécommande pour accéder à ce menu.

Identification de la taille de l'image projetée souhaitée

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

Dimensions de projection

MX73 I



- Le format de l'écran est 4:3 et l'image projetée est au format 4:3

Taille d'écran		Distance de projection (mm)					Décalage (mm)
Diagonale		H (mm)	L (mm)	Distance min.	Moyenne	Distance max.	
Pouce	m			(zoom max.)		(zoom min.)	
30	762	457	610	920	1061	1201	34
35	889	533	711	1074	1237	1401	40
40	1016	610	813	1227	1414	1601	46
50	1270	762	1016	1534	1768	2002	57
60	1524	914	1219	1841	2121	2402	69
70	1778	1067	1422	2148	2475	2802	80
80	2032	1219	1626	2455	2829	3202	91
90	2286	1372	1829	2761	3182	3603	103
100	2540	1524	2032	3068	3536	4003	114
110	2794	1676	2235	3375	3889	4403	126
120	3048	1829	2438	3682	4243	4804	137
130	3302	1981	2642	3989	4596	5204	149
140	3556	2134	2845	4296	4950	5604	160
150	3810	2286	3048	4602	5304	6005	171
160	4064	2438	3251	4909	5657	6405	183
170	4318	2591	3454	5216	6011	6805	194
180	4572	2743	3658	5523	6364	7205	206
200	5080	3048	4064	6137	7071	8006	229
250	6350	3810	5080	7671	8839	10008	286
300	7620	4572	6096	9205	10607	12009	343

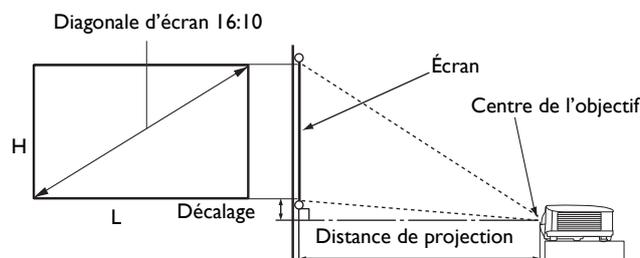
Par exemple, si vous utilisez un écran de 120 pouces, la distance de projection recommandée est de 4243 mm.

Si la distance mesurée est de 5000 mm, la valeur la plus proche dans la colonne « Distance de projection (mm) » est 4950 mm. Cette ligne indique qu'un écran de 140 pouces (environ 3,6 m) est requis.

! Pour optimiser votre qualité de projection, nous suggérons de faire la projection dans la zone non grise.

✎ Toutes les mesures sont approximatives et peuvent varier des tailles 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.

MW732



• Le format de l'écran est 16:10 et l'image projetée est dans un format 16:10

Taille d'écran			Distance de projection (mm)			Décalage (mm)	
Diagonale		H (mm)	L (mm)	Distance min. (zoom max.)	Moyenne		Distance max. (zoom min.)
Pouce	mm						
30	762	404	646	782	898	1014	40
35	889	471	754	912	1048	1184	47
40	1016	538	862	1042	1198	1353	54
50	1270	673	1077	1303	1497	1691	67
60	1524	808	1292	1564	1796	2029	81
70	1778	942	1508	1824	2096	2367	94
80	2032	1077	1723	2085	2395	2705	108
90	2286	1212	1939	2346	2695	3043	121
100	2540	1346	2154	2606	2994	3382	135
110	2794	1481	2369	2867	3293	3720	148
120	3048	1615	2585	3127	3593	4058	162
130	3302	1750	2800	3388	3892	4396	175
140	3556	1885	3015	3649	4192	4734	188
150	3810	2019	3231	3909	4491	5072	202
160	4064	2154	3446	4170	4790	5411	215
170	4318	2289	3662	4431	5090	5749	229
180	4572	2423	3877	4691	5389	6087	242
200	5080	2692	4308	5212	5988	6763	269
250	6350	3365	5385	6516	7485	8454	337
300	7620	4039	6462	7819	8982	10145	404

Par exemple, si vous utilisez un écran de 120 pouces, la distance de projection recommandée est de 3593 mm.

Si la distance mesurée est de 5000 mm, la valeur la plus proche dans la colonne « [Distance de projection \(mm\)](#) » est 5090 mm. Cette ligne indique qu'un écran de 170 pouces (environ 4,3 m) est requis.



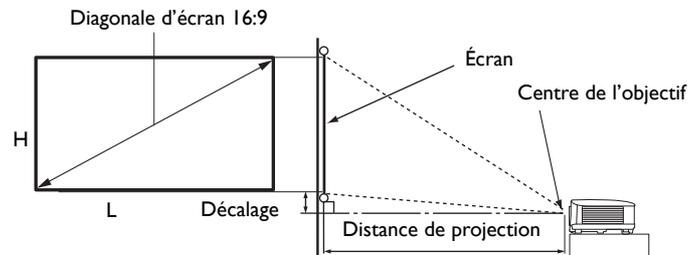
Pour optimiser votre qualité de projection, nous suggérons de faire la projection dans la zone non grise.



Toutes les mesures sont approximatives et peuvent varier des tailles 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.

MH733



- Le format de l'écran est 16:9 et l'image projetée est au format 16:9

Taille d'écran			Distance de projection (mm)			Décalage (mm)	
Diagonale		H (mm)	L (mm)	Distance min. (zoom max.)	Moyenne		Distance max. (zoom min.)
Pouce	mm						
30	762	374	664	764	880	996	19
35	889	436	775	891	1027	1162	22
40	1016	498	886	1018	1173	1328	25
50	1270	623	1107	1273	1467	1660	31
60	1524	747	1328	1528	1760	1992	37
70	1778	872	1550	1782	2053	2324	44
80	2032	996	1771	2037	2347	2657	50
90	2286	1121	1992	2291	2640	2989	56
100	2540	1245	2214	2546	2933	3321	62
110	2794	1370	2435	2800	3227	3653	68
120	3048	1494	2657	3055	3520	3985	75
130	3302	1619	2878	3310	3813	4317	81
140	3556	1743	3099	3564	4107	4649	87
150	3810	1868	3321	3819	4400	4981	93
160	4064	1992	3542	4073	4693	5313	100
170	4318	2117	3763	4328	4987	5645	106
180	4572	2241	3985	4583	5280	5977	112
200	5080	2491	4428	5092	5867	6641	125
250	6350	3113	5535	6365	7333	8302	156
300	7620	3736	6641	7638	8800	9962	187

Par exemple, si vous utilisez un écran de 120 pouces, la distance de projection recommandée est de 3520 mm.

Si la distance mesurée est de 5000 mm, la valeur la plus proche dans la colonne « Distance de projection (mm) » est 4987 mm. Cette ligne indique qu'un écran de 170 pouces (environ 4,3 m) est requis.



Pour optimiser votre qualité de projection, nous suggérons de faire la projection dans la zone non grise.



Toutes les mesures sont approximatives et peuvent varier des tailles 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.

Monter le projecteur

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

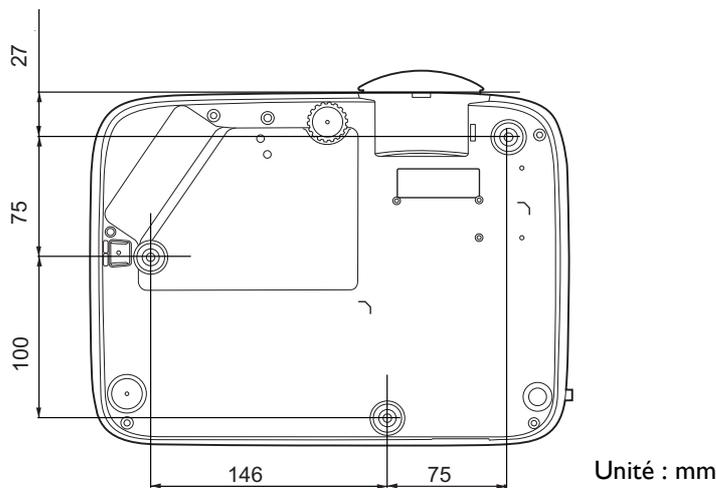
Si vous utilisez un kit de montage d'une autre marque que BenQ, il existe un risque de sécurité lié à l'éventuelle chute du projecteur due à un mauvais attachement, lui-même imputable à des vis de diamètre ou de longueur inadaptés.

Avant de monter le projecteur

- Achetez un kit de montage du projecteur BenQ à l'endroit où vous avez acheté votre projecteur BenQ.
- 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 montage. Cela contribuerait à retenir le projecteur au cas où son attachement au support de montage venait à se desserrer.
- Demandez à votre revendeur d'installer le projecteur pour vous. Installer le projecteur par vous-même peut le faire tomber et causer des blessures.
- Suivez les procédures nécessaires pour empêcher le projecteur de tomber, par exemple lors d'un séisme.
- La garantie ne couvre pas les dommages causés par le montage du projecteur avec un kit de montage de projecteur d'une autre marque que BenQ.
- Prenez en compte la température ambiante où le projecteur est monté au plafond/mur. Si un radiateur est utilisé, la température autour du plafond peut être plus élevée que prévue.
- Lisez le manuel d'utilisation du kit de montage pour la gamme de couple. Serrez avec un couple dépassant les limites recommandées peut causer des dommages au projecteur et ensuite le faire tomber.
- Assurez-vous que la prise secteur est à une hauteur accessible pour que vous puissiez facilement arrêter le projecteur.

Diagramme de configuration de montage au plafond/mur

Vis de montage au plafond/mur : M4
(L max. = 25 mm ; L min. = 20 mm)

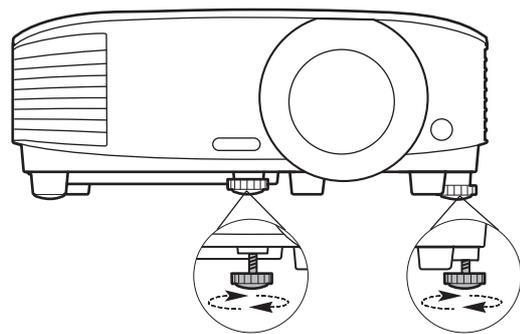


Ajustement de l'image projetée

Ajustement de l'angle de projection

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. Vous pouvez visser les pieds de réglage pour ajuster l'angle horizontal.

Pour rentrer les pieds de réglage, vissez les pieds de réglage dans la direction inverse.



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

Réglage automatique de l'image

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

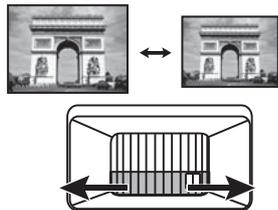
Les informations concernant la source sélectionnée s'affichent dans le coin de l'écran pendant 3 secondes.



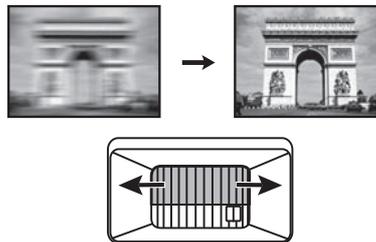
Cette fonction n'est disponible que lorsqu'un signal PC (RVB analogique) est sélectionné.

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

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



Réglez la netteté de l'image à l'aide de la molette de mise au point.



Correction trapézoïdale



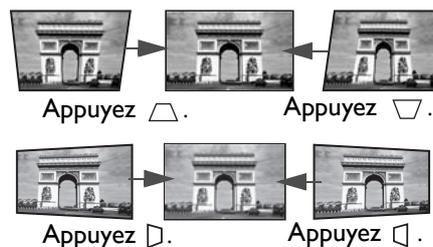
Cette fonction n'est pas disponible quand il n'y a pas de signal d'entrée. Si vous souhaitez utiliser cette fonction lorsqu'il n'y a pas de signal d'entrée, activez d'abord **Motif de test**.

La distorsion trapézoïdale correspond au fait qu'une image projetée devient un trapèze du fait de l'angle de projection.

Pour corriger ceci, vous devrez le faire manuellement en suivant les étapes suivantes.

1. Suivez une des étapes suivantes pour afficher la page de correction trapézoïdale.

- Appuyez le bouton \triangle / ∇ du projecteur ou de la télécommande.
- Appuyez le bouton **QUICK INSTALL** de la télécommande. Appuyez ∇ pour choisir **Trapèze 2D** et appuyez **OK**.
- Allez au **Menu Avancé - Affichage** > **Trapèze 2D** et appuyez **OK**.



2. Ensuite, la page de correction de **Trapèze 2D** s'affiche. Appuyez \triangle pour corriger la distorsion trapézoïdale en haut de l'image. Appuyez ∇ pour corriger la distorsion trapézoïdale en bas de l'image. Appuyez \triangleright sur le projecteur pour corriger la distorsion trapézoïdale sur le côté droit de l'image. Appuyez \triangleleft sur le projecteur pour corriger la distorsion trapézoïdale sur le côté gauche de l'image.

3. Quand la page de correction **Trapèze 2D** s'affiche, vous pouvez également effectuer les réglages suivants :

- Appuyez **AUTO** pour réinitialiser les valeurs du trapèze.
- Appuyez \blacktriangle / \blacktriangledown pour désactiver la fonction de trapèze vertical auto.

Fonction Trapèze vertical auto

- Allez au **Menu Avancé - Affichage** > **Trapèze vertical auto** et appuyez **OK** pour activer la fonction de trapèze vertical auto. La distorsion trapézoïdale de l'image est corrigée automatiquement et la valeur de trapèze s'affiche.
- Appuyez \blacktriangle / \blacktriangledown pour désactiver la fonction.

Réglage de Ajuster coin



Cette fonction n'est pas disponible quand il n'y a pas de signal d'entrée. Si vous souhaitez utiliser cette fonction lorsqu'il n'y a pas de signal d'entrée, activez d'abord **Motif de test**.

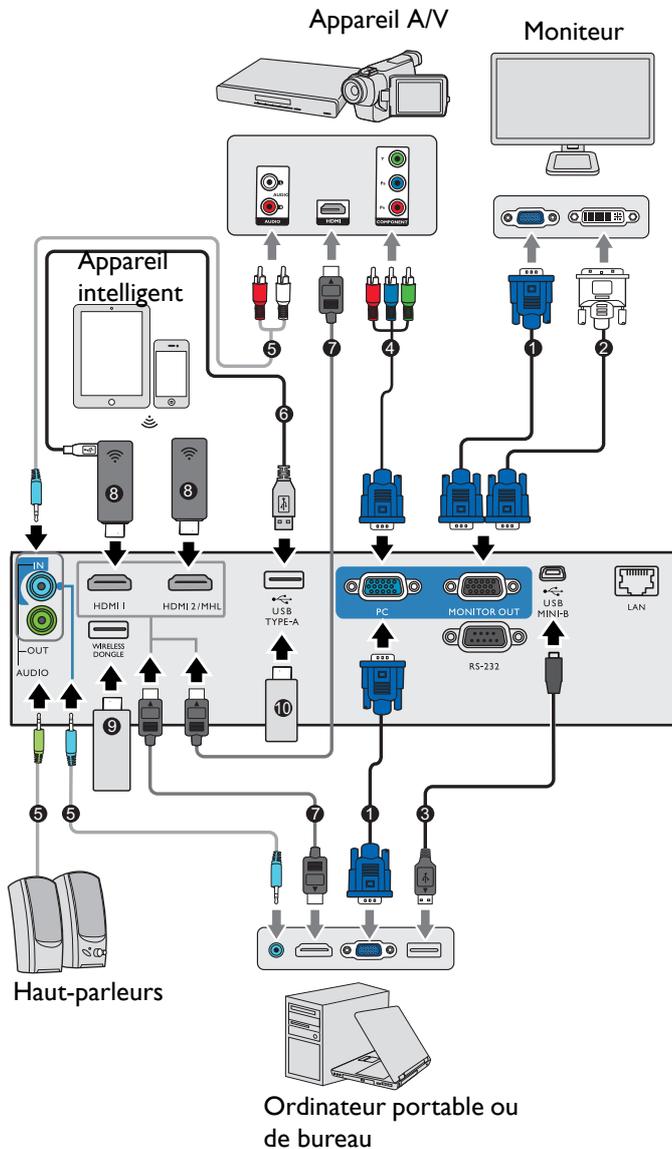
Vous pouvez régler manuellement les quatre coins de l'image en définissant les valeurs horizontales et verticales.

1. Suivez une des étapes suivantes pour afficher la page de correction Ajuster coin.
 - Appuyez le bouton **QUICK INSTALL** de la télécommande. Appuyez ▼ pour choisir **Ajuster coin** et appuyez **OK**.
 - Allez au **Menu Avancé - Affichage > Ajuster coin** et appuyez **OK**.
2. Appuyez ▲/▼/◀/▶ pour sélectionner un coin et appuyez **OK**.
3. Appuyez ▲/▼ pour régler les valeurs verticales.
4. Appuyez ◀/▶ pour régler les valeurs horizontales.

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 de signal appropriés pour chaque source.
3. Branchez les câbles correctement.



1	Câble VGA
2	Câble VGA vers DVI-A
3	Câble USB
4	Câble adaptateur pour vidéo composantes vers VGA (D-Sub)
5	Câble audio
6	Câble USB (type A à micro-B) connecté au port d'alimentation de la clé HDMI
7	Câble HDMI
8	Clé HDMI (QCast, QCast Mirror, etc.)
9	Clé sans fil USB
10	Lecteur flash USB



- Pour assurer une alimentation électrique stable, ne connectez pas les deux ports USB de type A simultanément.
- Le port **HDMI2/MHL** et le port **USB TYPE-A** ne peuvent pas fournir l'alimentation simultanément. La sortie de l'alimentation est soit via le port **HDMI2/MHL** ou le port **USB TYPE-A**. Notez que la sortie de l'alimentation par défaut est via le port **USB TYPE-A**. Lors de la connexion au port **HDMI2/MHL**, réglez **Commutateur alim. MHL** sur **Act** dans le menu OSD pour vous assurer que la clé est alimentée, voir « **Commutateur alim. MHL** » à la page 41. Ensuite, lors de la connexion au port **USB TYPE-A** (y compris **WIRELESS DONGLE**), n'oubliez pas de régler **Commutateur alim. MHL** sur **Dés** dans le menu OSD.



- Pour les connexions ci-dessus, certains câbles ne sont pas fournis avec le projecteur (voir « Contenu de l'emballage » à la page 7). Vous pouvez vous procurer ces câbles dans les magasins spécialisés en électronique.
- Les illustrations de connexion sont pour référence seulement. Les prises de connexion arrière disponibles sur le projecteur varient selon le modèle de projecteur.
- De nombreux ordinateurs portables n'activent pas automatiquement leur port vidéo externe lorsqu'ils sont connectés à un projecteur. Pour activer ou désactiver l'affichage externe, vous pouvez généralement utiliser la combinaison de touches FN + touche de fonction avec un symbole de moniteur. Appuyez simultanément la touche FN et la touche illustrée. Consultez le manuel de l'utilisateur de votre ordinateur portable pour connaître la combinaison de touches exacte.
- 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.

Connexion d'appareils vidéo composantes

Il suffit de connecter le projecteur à un appareil source vidéo en utilisant l'une des méthodes de connexion. Chacune fournit une qualité vidéo différente.

Prise		Qualité d'image
HDMI		La meilleure
HDMI2/MHL		La meilleure
Vidéo composantes (via entrée RVB)		Meilleure

Connexion du son

Le projecteur est équipé de haut-parleur(s) mono intégré(s), conçu(s) pour offrir une fonction sonore de base, afin d'accompagner les présentations professionnelles uniquement. Ils ne sont pas conçus ni prévus pour la reproduction sonore stéréo, contrairement à d'autres applications telles que le Home Cinéma. Toute entrée audio stéréo (le cas échéant) est mixée dans une sortie audio mono commune, par l'intermédiaire de(s) haut-parleur(s) du projecteur.

Le(s) haut-parleur(s) intégré(s) sera/seront désactivé(s) quand la prise **AUDIO OUT** est connectée.

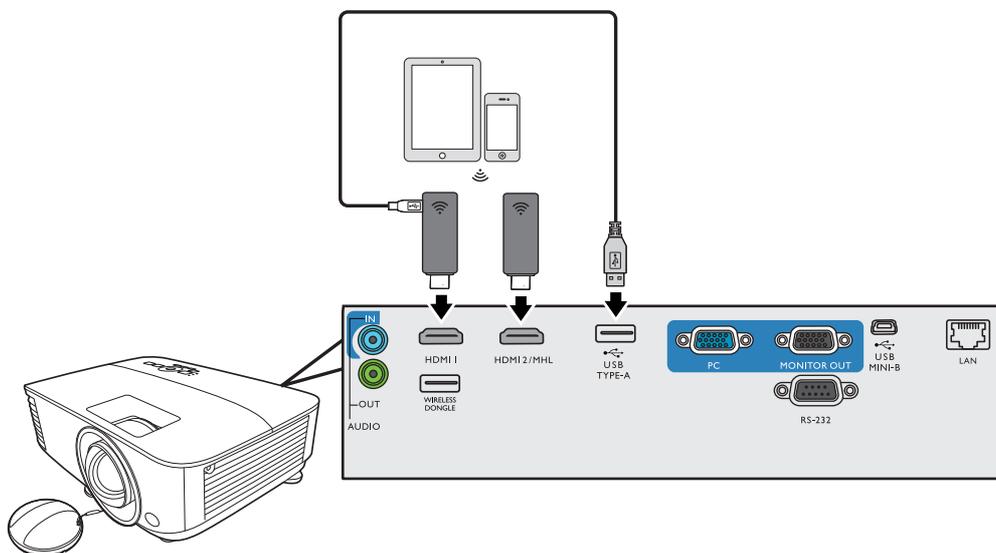


- Le projecteur n'est étudié que pour les sons mono mixtes, même si une sortie audio/stéréo est branchée.
- Si l'image vidéo sélectionnée ne s'affiche pas lors de la mise sous tension du projecteur et que la source vidéo sélectionnée est correcte, vérifiez que le périphérique vidéo est sous tension et fonctionne correctement. Vérifiez également que les câbles de signal sont bien connectés.

Connexion des appareils intelligents

Le projecteur peut projeter le contenu directement depuis un appareil intelligent en utilisant une clé sans fil.

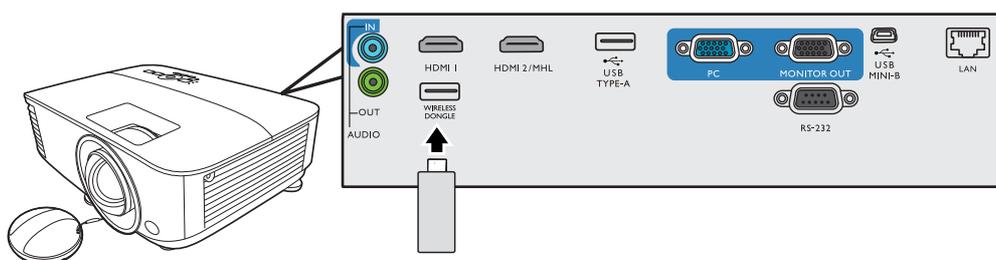
Clé sans fil HDMI (p.ex. BenQ QCast Mirror, QCast)



- Connectez la clé aux ports **HDMI** et **USB TYPE-A** du projecteur et basculez le signal d'entrée sur **HDMI-I**.
- Connectez la clé au port **HDMI2/MHL** du projecteur et basculez le signal d'entrée sur **HDMI-2/MHL**.

🔧 Réglez **Commutateur alim. MHL** sur **Act** dans le menu OSD pour vous assurer que la clé est alimentée, voir « **Commutateur alim. MHL** » à la page 41.

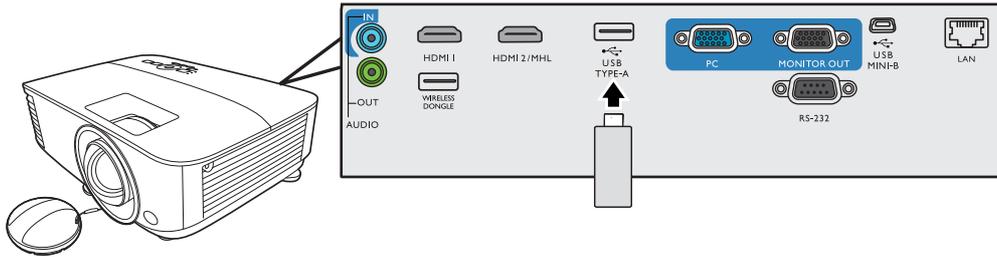
Clé sans fil USB (p.ex. clé USB WDRT8192)



Connectez la clé sans fil USB au port **WIRELESS DONGLE** du projecteur et basculez le signal d'entrée sur **Network Display**.

🔧 Pour des détails, voir le [Guide d'utilisateur du projecteur réseau BenQ](#), qui peut être téléchargé depuis la page Web produit BenQ.

Connexion d'un lecteur flash USB



1. Branchez le lecteur USB dans le port **USB TYPE-A** du projecteur.
2. Un dialogue s'affiche pour une commutation rapide de la source. Sélectionnez **Oui** pour accéder à la source **USB Reader**. Ou vous pouvez sélectionner manuellement **USB Reader** dans la barre de sélection de la source.



Pour des détails, voir « [Présentation depuis un Lecteur USB](#) » à la page 29.

Fonctionnement

Mise en marche du projecteur

1. Branchez le cordon d'alimentation. Allumez l'interrupteur de la prise secteur (le cas échéant). Le voyant d'alimentation du projecteur s'allume en orange une fois l'appareil mis sous tension.
2. Appuyez le bouton  sur le projecteur ou  sur la télécommande pour démarrer le projecteur. Le voyant d'alimentation clignote en vert, puis reste allumé une fois le projecteur sous tension.

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

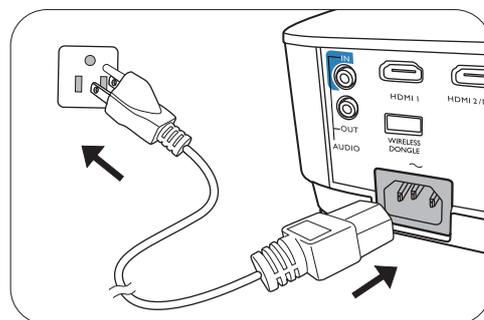
Tournez la molette de mise au point pour améliorer la netteté de l'image, si nécessaire.

3. Si le projecteur est activé pour la première fois, sélectionnez la langue des menus en suivant les instructions à l'écran.
4. Si vous êtes invité à entrer un mot de passe, utilisez les touches de direction pour saisir les 6 chiffres du mot de passe. Voir « [Utilisation de la fonction de mot de passe](#) » à la page 26.

5. Allumez tous les appareils connectés.

6. Le projecteur recherchera des signaux d'entrée. Le signal d'entrée en cours d'analyse apparaît. 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 le bouton **SOURCE** pour sélectionner le signal d'entrée à afficher. Voir « [Changement de signal d'entrée](#) » à la page 28.



- Veuillez utiliser des accessoires d'origine (p.ex. cordon d'alimentation) pour éviter des dangers potentiels tels que l'électrocution et l'incendie.
- 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.



- Les captures de l'assistant de configuration sont à titre indicatif uniquement et peuvent différer de l'apparence réelle.
- Si la fréquence ou la résolution du signal se situe en dehors des limites acceptées par le projecteur, le message « Hors gamme » s'affiche sur un écran vierge. Sélectionnez un signal d'entrée compatible avec la résolution du projecteur ou sélectionnez une valeur inférieure pour le signal d'entrée. Voir « [Fréquences de fonctionnement](#) » à la page 53.
- Si aucun signal n'est détecté pendant 3 minutes, le projecteur passe automatiquement en mode économie.

Utilisation des menus

Le projecteur offre deux types de menus à l'écran (OSD) qui permettent d'effectuer différents réglages et paramétrages.

- Menu OSD **Base** : fournit les fonctions principales des menus. (Voir « [Menu Base](#) » à la page 32)
- Menu OSD **Avancé** : fournit les fonctions complètes des menus. (Voir « [Menu Avancé](#) » à la page 34)

Pour accéder au menu OSD, appuyez le bouton **MENU** sur le projecteur ou la télécommande.

- Utilisez les touches de direction (▲/▼/◀/▶) sur le projecteur ou la télécommande pour vous déplacer dans les éléments du menu.
- Utilisez **OK** sur le projecteur ou la télécommande pour confirmer l'élément du menu sélectionné.

Lors de votre première utilisation du projecteur (après avoir terminé la configuration initiale), le menu OSD de base s'affiche.



Les captures du menu OSD ci-dessous sont à titre indicatif uniquement et peuvent différer de l'apparence réelle.

Vous trouverez ci-dessous une vue d'ensemble du menu OSD **Base**.

	<p>1 Type menu</p>	<p>4 Appuyez OK pour accéder au menu.</p>
	<p>2 Menu principal</p>	<p>5 Statut</p>
	<p>3 Signal d'entrée actuel</p>	<p>6 Appuyez MENU pour aller à la page précédente ou quitter.</p>

Si vous avez l'intention de basculer du menu OSD **Base** au menu OSD **Avancé**, suivez les instructions ci-dessous :

1. Allez au **Menu Base** > **Type menu**.
2. Appuyez **OK** et appuyez ▲/▼ pour sélectionner **Avancé**. La prochaine fois que vous allumez le projecteur, vous pouvez accéder au menu OSD **Avancé** en appuyant **MENU**.

Vous trouverez ci-dessous une vue d'ensemble du menu OSD **Avancé**.

<p>1 Menu principal et icône du menu principal</p>	<p>5 Appuyez BACK pour aller à la page précédente.</p>
<p>2 Sous-menu</p>	<p>6 Appuyez MENU pour aller à la page précédente ou quitter.</p>
<p>3 Signal d'entrée actuel</p>	<p>7 Statut</p>
<p>4 Appuyez OK pour accéder au menu.</p>	

De même, quand vous avez l'intention de basculer du menu OSD **Avancé** au menu OSD **Base**, suivez les instructions ci-dessous :

1. Allez au **Menu Avancé - Système > Réglages des menus** et appuyez **OK**.
2. Sélectionnez **Type menu** et **OK**.
3. Appuyez **▲/▼** pour sélectionner **Base**. La prochaine fois que vous allumez le projecteur, vous pouvez accéder au menu OSD **Base** en appuyant **MENU**.

Sécuriser le projecteur

Utilisation d'un verrou câble de sécurité

Le projecteur doit être installé dans un lieu sûr pour éviter le vol. Si ce n'est pas le cas, achetez un verrou, compatible Kensington, pour sécuriser le projecteur. Vous trouverez une fente de verrouillage Kensington sur l'arrière du projecteur. Voir l'élément 21 à la [page 8](#).

Un verrou câble de sécurité Kensington est habituellement la combinaison d'une ou plusieurs clés et du verrou. Reportez-vous à la documentation du verrou pour connaître son utilisation.

Utilisation de la fonction de mot de passe

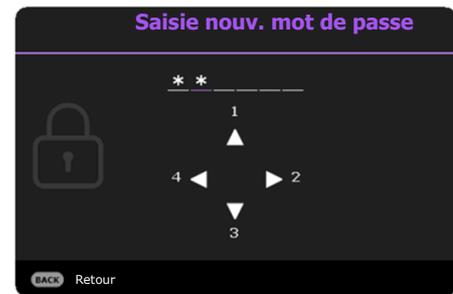
Définition d'un mot de passe

1. Allez au **Menu Avancé - Réglages > Réglages sécurité**. Appuyez **OK**. La page **Réglages sécurité** s'affiche.
2. Choisissez **Changer mot de passe** et appuyez **OK**.

3. Les quatre touches de direction (▲, ►, ▼, ◀) représentent respectivement 4 chiffres (1, 2, 3, 4). En fonction du mot de passe que vous souhaitez définir, appuyez les touches de direction 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 OSD revient à la page **Réglages sécurité**.

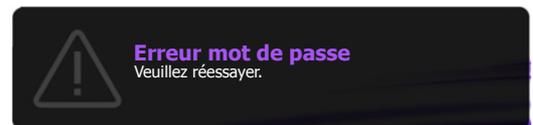
5. Pour activer la fonction **Verrou alimentation**, appuyez ▲/▼ pour choisir **Verrou alimentation** et appuyez ◀/► pour sélectionner **Act**. Saisissez le mot de passe à nouveau.



- Les chiffres saisis s'affichent à l'écran sous la forme d'astérisques. Notez le mot de passe choisi et conservez-le dans un endroit sûr à l'avance ou immédiatement après l'avoir saisi de manière à pouvoir le retrouver facilement si jamais vous veniez à l'oublier.
- Une fois le mot de passe défini et le verrou alimentation activé, vous ne pourrez utiliser le projecteur que si vous entrez le mot de passe correct à chaque démarrage.

Oubli du mot de passe

Si vous entrez un mot de passe incorrect, le message d'erreur du mot de passe s'affichera, suivi du message **Saisie mot de passe actuel**. Si vous ne vous souvenez absolument plus du mot de passe, vous pouvez suivre la procédure de rappel de mot de passe. Voir « [Procédure de rappel de mot de passe](#) » à la page 27.



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. Appuyez et maintenez **AUTO** pendant 3 secondes. Le projecteur affichera 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. Allez au **Menu Avancé - Réglages > Réglages sécurité > Changer mot de passe**.
2. Appuyez **OK**. Le message « **Saisie mot de passe actuel** » apparaît.
3. Entrez l'ancien mot de passe.
 - S'il est correct, un message « **Saisie nouv. mot de passe** » s'affiche.
 - S'il n'est pas correct, un message d'erreur s'affichera, suivi du message « **Saisie mot de passe actuel** » pour vous permettre de réessayer. Vous pouvez appuyer **BACK** pour annuler la modification, ou essayer un autre mot de passe.
4. Entrez un nouveau mot de passe.
5. Confirmez le nouveau mot de passe en entrant à nouveau le nouveau mot de passe.

Désactivation de la fonction de mot de passe

Pour désactiver la protection par mot de passe, allez au **Menu Avancé - Réglages > Réglages sécurité > Verrou alimentation** et appuyez ◀/▶ pour sélectionner **Dés.** Le message « **Saisie mot de passe actuel** » apparaît. Entrez le mot de passe actuel.

- Si le mot de passe est correct, le menu OSD revient à la page **Réglages sécurité**. Vous n'aurez pas besoin d'entrer le mot de passe la prochaine fois que vous mettez le projecteur sous tension.
- S'il n'est pas correct, un message d'erreur s'affichera, suivi du message « **Saisie mot de passe actuel** » pour vous permettre de réessayer. Vous pouvez appuyer **BACK** 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

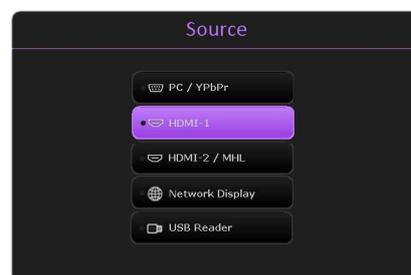
Vous pouvez connecter le projecteur à plusieurs appareils en même temps. Il ne peut toutefois afficher qu'un plein écran à la fois. Lors de la mise en marche, le projecteur recherche automatiquement les signaux disponibles.

Assurez-vous que le **Menu Avancé - Réglages > Recherche auto de la source** est réglé sur **Act** si vous souhaitez que le projecteur recherche automatiquement les signaux.

Pour sélectionner la source :

1. Appuyez **SOURCE**. Une barre de sélection de la source s'affiche.
2. Appuyez ▲/▼ jusqu'à la sélection du signal souhaité et appuyez **OK**.

Une fois le signal détecté, les informations concernant la source sélectionnée s'affichent dans le coin de 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.
- Pour les meilleurs résultats d'affichage de l'image, sélectionnez et utilisez un signal d'entrée avec la résolution native du projecteur. Toute autre résolution sera adaptée par le projecteur en fonction du réglage de « Rapport H/L », ce qui peut causer des distorsions de l'image ou une perte de clarté de l'image. Voir « [Format image](#) » à la page 32.

Contrôler le projecteur dans un environnement réseau

Vous pouvez contrôler manuellement le projecteur depuis un ordinateur avec un navigateur Web quand l'ordinateur et le projecteur sont correctement connectés au même réseau local. Il existe 2 manières de se connecter : Connexion câblée et connexion sans fil. Allez au **Menu Avancé - Réseau** pour les réglages réseau.

Une fois que le projecteur et votre ordinateur sur le même réseau local, vous pouvez accéder au « **Système de contrôle du projecteur BenQ** » via un navigateur Web et commencer à contrôler le projecteur. Voir le [Guide d'utilisateur du projecteur réseau BenQ](#) pour plus de détails.



Le [Guide d'utilisateur du projecteur réseau BenQ](#) peut être téléchargé depuis la page Web produit BenQ.

Utiliser le verrou de contrôle Web

Cette fonction est conçue pour empêcher des personnes non autorisées de modifier de manière malveillante les paramètres du projecteur via le navigateur Web.

Allez au **Menu Avancé - Réglages > Réglages sécurité > Verrou de contrôle Web**, et appuyez **◀/▶** pour sélectionner **Act.** Une fois activée, il est nécessaire d'entrer le compte/mot de passe correct pour changer les paramètres du projecteur via le « Système de contrôle du projecteur BenQ » par un navigateur Web.



Pour des raisons de sécurité, le réglage ne peut pas être ajusté après avoir été réglé sur **Act.** La seule manière de le désactiver est d'accéder au « Système de contrôle du projecteur BenQ » par un navigateur Web et de régler **Verrou de contrôle Web** sur **Dés.**

Affichage de l'image via l'application QCast dans un environnement réseau

QCast est une application exécutée sur l'ordinateur ou votre appareil intelligent. Elle aide à afficher votre contenu au projecteur en réseau via une connexion de réseau local. Voir le [Guide d'utilisateur du projecteur réseau BenQ](#) pour plus de détails.



Le [Guide d'utilisateur du projecteur réseau BenQ](#) peut être téléchargé depuis la page Web produit BenQ.

Présentation depuis un Lecteur USB

Cette fonction vous permet de parcourir les fichiers d'images et de documents stockés sur un lecteur flash USB connecté au projecteur. Elle peut éliminer le besoin d'une source ordinateur.

Format de fichier pris en charge

• Photo

Format d'image	Limite de taille
JPEG	8000 x 6000



- La résolution BMP prend en charge jusqu'à 1600 x 1200 (3,2 secondes).
- La résolution progressive JPEG prend en charge jusqu'à 1600 x 120.
- BMP et JPEG progressive (décodage logiciel) affichent uniquement l'icône.
- Les fichiers BMP et JPGE non pris en charge afficheront une icône non pris en charge.

• Document

Format d'image	Version prise en charge	Limite de taille
Adobe PDF	PDF 1.3	Jusqu'à 75 Mo
	PDF 1.4	
	PDF 1.5	
	PDF 1.6	
MS Word	Word 97, 2000, 2002, 2003.	Jusqu'à 100 Mo
	Word 2007 (.docx), 2010 (.docx)	
MS Excel	Excel 97, 2000, 2002, 2003.	Jusqu'à 15 Mo
	Excel 2007 (.xlsx), 2010 (.xlsx).	

MS PowerPoint	PowerPoint anglophone 97.	Jusqu'à 19 Mo
	PowerPoint 2000, 2002, 2003.	
	PowerPoint 2007 (.pptx).	
	PowerPoint 2010 (.pptx).	

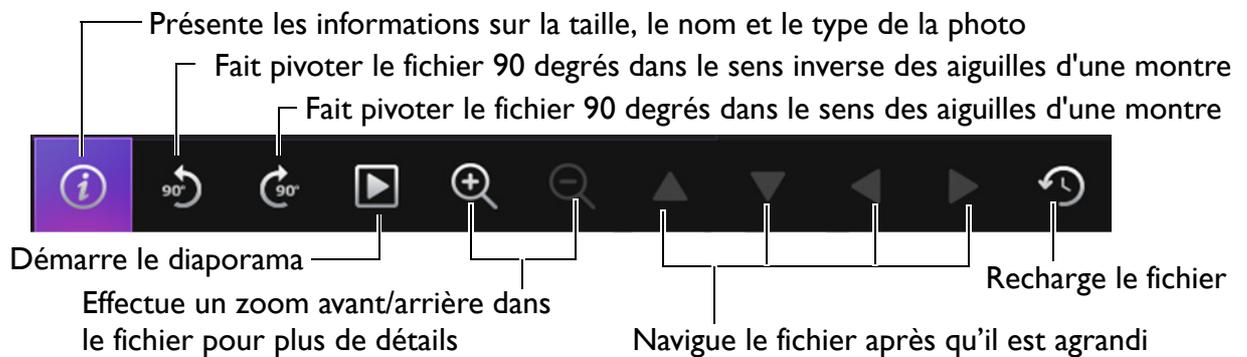
- MS Word ne prend pas en charge le texte gras en chinois simplifié.
- MS Excel ne prend pas en charge les feuilles protégées par mot de passe.
- MS PowerPoint ne prend pas en charge l'ordre du diaporama.

Affichage des fichiers

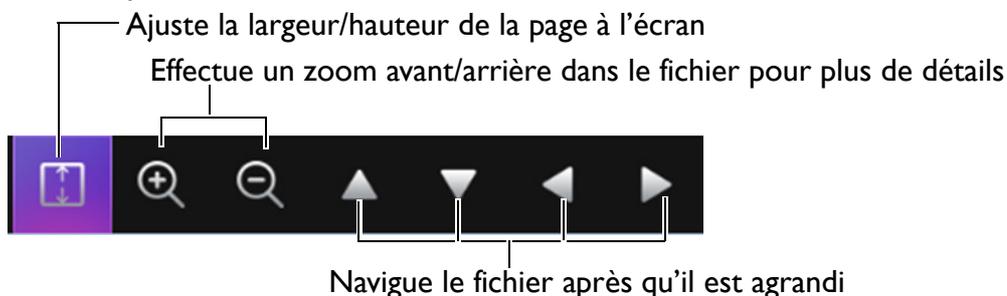
1. Branchez le lecteur USB dans le port **USB TYPE-A** du projecteur.
2. Un dialogue s'affiche pour une commutation rapide de la source. Sélectionnez **Oui** pour accéder à la source **USB Reader**.
3. Le menu principal apparaîtra. Les stockage sont classés comme **Photo** et **Document**.
4. Choisissez **Photo** ou **Document** et appuyez **OK** pour afficher des fichiers ou des dossiers.
5. Appuyez **▲/▶/▼/◀** pour sélectionner et appuyez **OK** pour accéder au sous-dossier ou afficher un fichier.
6. Une fois un fichier affiché, appuyez **OK** pour appeler la barre de fonction. Vous pouvez appuyer **◀/▶** pour sélectionner et appuyez **OK** pour valider l'élément sélectionné dans la barre de fonction.

- La limite de stockage sur le lecteur flash USB est de 64 Go.

- Barre de fonction pour afficher les photos

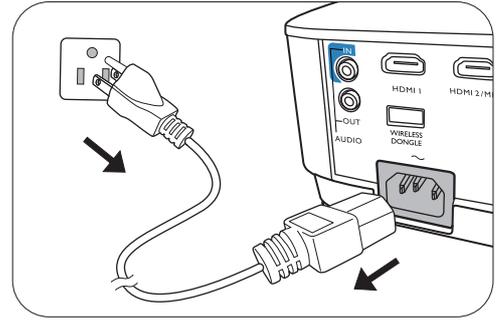


- Barre de fonction pour afficher les documents



Arrêt du projecteur

1. Appuyez sur  sur le projecteur ou  sur la télécommande et un message de confirmation s'affiche. Si vous n'y répondez pas en quelques secondes, le message disparaît.
2. Appuyez une seconde fois  ou . Le voyant de l'alimentation clignote en orange, la lampe s'éteint et les ventilateurs continuent à tourner pendant environ 90 secondes pour refroidir le projecteur.
3. Une fois le processus de refroidissement terminé, le voyant de l'alimentation est orange continu et les ventilateurs s'arrêtent. Débranchez le cordon d'alimentation de la prise secteur.



- 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 de refroidissement rapide. Voir « [Refroidissement rapide](#) » à la page 40.
- Évitez d'allumer le projecteur immédiatement après l'avoir éteint car la chaleur excessive peut raccourcir la durée de vie de la lampe.
- La durée de vie de la lampe varie selon les conditions environnementales et l'utilisation.

Mise hors tension directe

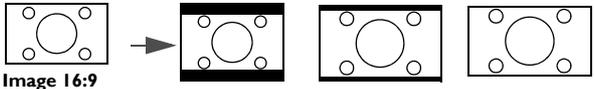
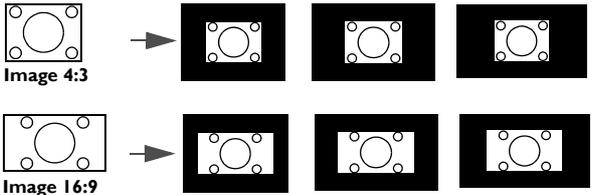
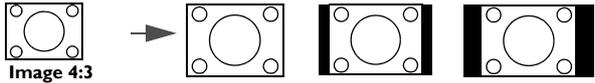
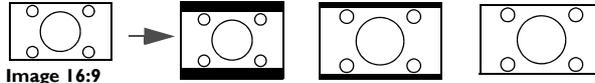
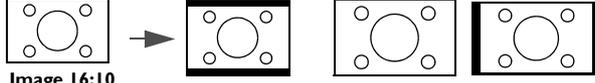
Le cordon d'alimentations secteur peut être retiré juste après que le projecteur est éteint. Pour protéger la lampe, attendez environ 10 minutes avant de redémarrer le projecteur. Si vous essayez de redémarrer le projecteur, les ventilateurs peuvent fonctionner pendant quelques minutes pour refroidir. Dans ces cas, appuyez à nouveau  ou  pour démarrer le projecteur une fois les ventilateurs arrêtés et le voyant de l'alimentation devient orange.

Utilisation des menus

Notez que les menus à l'écran (OSD) varient en fonction du type de signal sélectionné et le modèle de projecteur que vous utilisez.

Les options des menus sont disponibles que 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.

Menu Base

<p>Luminosité</p>	<p>Plus la valeur est élevée, plus l'image est lumineuse. Réglez cette option pour que les zones noires de l'image restent noires et que les détails présents dans les zones sombres restent visibles.</p>
<p>Format image</p>	<p>Plusieurs options permettent de définir le format de l'image en fonction de votre source de signal d'entrée.</p> <ul style="list-style-type: none"> <p>• Auto : Met une image à l'échelle proportionnellement pour qu'elle soit adaptée à la résolution native dans sa largeur horizontale ou verticale.</p>  <p>• Réel : Projette une image selon sa résolution d'origine et la redimensionne pour être adaptée à la zone d'affichage. Pour les signaux d'entrée avec de plus faibles résolutions, l'image projetée sera affichée dans sa taille originale.</p>  <p>• 4:3 : Met une image à l'échelle afin qu'elle s'affiche au centre de l'écran en respectant un format 4:3.</p>  <p>• 16:9 : Met une image à l'échelle afin qu'elle s'affiche au centre de l'écran en respectant un format 16:9.</p>  <p>• 16:10 : Met une image à l'échelle afin qu'elle s'affiche au centre de l'écran en respectant un format de 16:10.</p> 

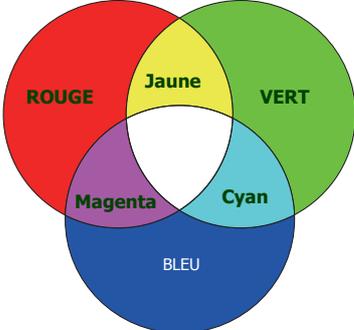
Mode Image	<p>Le projecteur comporte plusieurs modes d'image prédéfinis pour vous permettre de choisir le mode le mieux adapté à votre environnement d'exploitation et au type d'image du signal d'entrée.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lumineux : Optimise la luminosité de l'image projetée. Ce mode est adapté aux environnements où une grande luminosité est requise, comme les pièces bien éclairées. • Présentation : Conçu pour les présentations. La luminosité est accentuée afin de s'adapter aux couleurs des ordinateurs de bureau et portables. • sRGB : Permet d'optimiser la pureté des couleurs RVB afin d'obtenir des images naturelles, quelle que soit la luminosité sélectionnée. Il est recommandé pour afficher les photos prises avec un appareil photo compatible sRGB et correctement calibré, ainsi que pour afficher des applications informatiques graphiques et de dessin de type AutoCAD. • Infographique : Idéal pour les présentations avec une combinaison de texte et de graphiques en raison de sa haute luminosité des couleurs et d'une meilleure gradation des couleurs pour voir clairement les détails. • 3D : Ce mode est approprié pour la lecture des images 3D et des clips vidéo 3D. • Util. 1/Util. 2 : Rappelle les paramètres personnalisés en fonction des modes d'image actuellement disponibles. Voir « Mode référence » à la page 34.
Volume	Règle le niveau sonore.
Mode lampe	Voir « Régler le Mode lampe » à la page 45.
Réseau sans fil	Voir le Guide d'utilisateur du projecteur réseau BenQ , qui peut être téléchargé depuis la page Web produit BenQ.
Informations	<ul style="list-style-type: none"> • Résolution native : Indique la résolution native du projecteur. • Résolution détectée : Indique la résolution native du signal d'entrée. • Source : Indique la source actuelle du signal. • Mode Image : Indique le mode sélectionné dans le menu Image. • Mode lampe : Indique le mode sélectionné dans le menu Réglages lampe. • Format 3D : Indique le mode 3D actuel. • Système de couleurs : Indique le format du système d'entrée. • Durée utilisation lampe : Indique le nombre d'heures d'utilisation de la lampe. • Version micrologiciel : Indique la version de micrologiciel de votre projecteur.
Type menu	Bascule au menu OSD Avancé . Voir « Utilisation des menus » à la page 25.

Menu Avancé

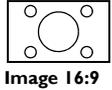
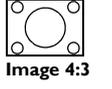
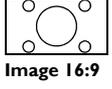
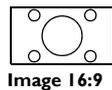
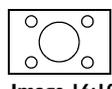
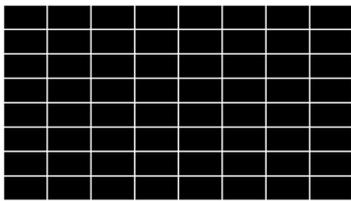
Image

Mode Image	<p>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.</p> <ul style="list-style-type: none">• 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.• Présentation : Conçu pour les présentations. La luminosité est accentuée afin de s'adapter aux couleurs des ordinateurs de bureau et portables.• sRGB : Permet d'optimiser la pureté des couleurs RVB afin d'obtenir des images naturelles, quelle que soit la luminosité sélectionnée. Il est recommandé pour afficher les photos prises avec un appareil photo compatible sRGB et correctement calibré, ainsi que pour afficher des applications informatiques graphiques et de dessin de type AutoCAD.• Infographique : Idéal pour les présentations avec une combinaison de texte et de graphiques en raison de sa haute luminosité des couleurs et d'une meilleure gradation des couleurs pour voir clairement les détails.• 3D : Ce mode est approprié pour la lecture des images 3D et des clips vidéo 3D.• Util. 1/Util. 2 : Rappelle les paramètres personnalisés en fonction des modes d'image actuellement disponibles. Voir « Mode référence » à la page 34.
Mode référence	<p>Vous avez le choix entre 2 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.</p> <ol style="list-style-type: none">1. Allez à Image > Mode Image.2. Appuyez ◀/▶ pour sélectionner Util. 1 ou Util. 2.3. Appuyez ▼ pour choisir Mode référence, et appuyez ◀/▶ pour sélectionner le mode d'image qui est proche de vos besoins.4. Appuyez ▼ pour sélectionner une option du menu à modifier et ajustez la valeur. Les ajustements définissent le mode utilisateur sélectionné.
Luminosité	<p>Plus la valeur est élevée, plus l'image est lumineuse. Réglez cette option pour que les zones noires de l'image restent noires et que les détails présents dans les zones sombres restent visibles.</p>
Contraste	<p>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.</p>
Couleur	<p>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.</p>
Netteté	<p>Plus la valeur est élevée, plus l'image est nette.</p>

<p>Brilliant Color</p>	<p>Cette fonction utilise un nouvel algorithme de traitement des couleurs et des améliorations au niveau du système pour permettre une luminosité plus élevée tout en offrant des couleurs plus vraies et plus éclatantes dans l'image. Elle permet une augmentation de luminosité de plus 50% dans les images en demi-teintes qui sont communes dans les scènes vidéo et naturelles, pour que le projecteur reproduise les images en couleurs réalistes et vraies. Si vous préférez des images avec cette qualité, sélectionnez Act.</p> <p>Quand Dés est sélectionné, la fonction Température couleur n'est pas disponible.</p>
<p>Réglages couleur avancée</p>	<p>Température couleur</p> <p>Plusieurs réglages prédéfinis de température des couleurs sont disponibles. Les réglages disponibles peuvent varier selon le type de signal sélectionné.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Normal : Préserve la couleur normale des blancs. • Froid : Le blanc des images tire vers le bleu. • Chaud : Le blanc des images tire vers le rouge. <hr/> <p>Réglage température couleur</p> <p>Vous pouvez également régler une température de couleur préférée en ajustant les options suivantes.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gain R/Gain V/Gain B : Ajuste le niveau de contraste des rouges, verts et bleus. • Décalage R/Décalage V/Décalage B : Ajuste le niveau de luminosité des rouges, verts et bleus.

<p>Réglages couleur avancée</p>	<p>Gestion couleur</p> <p>Cette fonction fournit six groupes de couleurs (RVBCMJ) à ajuster. Lorsque vous sélectionnez chaque couleur, vous pouvez ajuster sa plage et sa saturation en fonction de vos préférences.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Couleur primaire : Sélectionne une couleur parmi R (Rouge), V (Vert), B (Bleu), C (Cyan), M (Magenta) ou Y (Jaune). • Nuance : Une augmentation des valeurs donnera des couleurs composées d'une plus grande proportion des deux couleurs adjacentes. Veuillez vous reporter à l'illustration 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. • Saturation : Ajuste les valeurs selon vos préférences. Chaque réglage apporté se reflétera immédiatement dans l'image. Par exemple, si vous sélectionnez Rouge et réglez sa valeur sur 0, seule la saturation du rouge pur sera affectée.  <p> 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.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gain : Ajuste les valeurs selon vos préférences. Le niveau de contraste de la couleur primaire sélectionnée sera affecté. Chaque réglage apporté se reflétera immédiatement dans l'image.
	<p>Couleur du mur</p> <p>Corrige la couleur de l'image projetée lorsque la surface de projection comme un mur peint qui peut ne pas être blanc, la fonction Couleur du mur peut aider à corriger les couleurs de l'image projetée pour éviter des différences de couleur possibles entre l'image source et l'image projetée. Vous pouvez choisir parmi plusieurs couleurs précalibrées : Jaune clair, Rose, Vert clair, Bleu et Tableau noir.</p>
<p>Réinitialiser image</p>	<p>Retourne tous les ajustements que vous avez fait au menu Image aux valeurs par défaut.</p>

Affichage

<p>Format image</p>	<p>Plusieurs options permettent de définir le format de l'image en fonction de votre source de signal d'entrée.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Auto : Met une image à l'échelle proportionnellement pour qu'elle soit adaptée à la résolution native dans sa largeur horizontale ou verticale. <div style="display: flex; align-items: center; margin-top: 10px;">  <div style="margin-left: 10px;"> <p>(MX731) (MW732) (MH733)</p> </div> </div> • Réel : Projette une image selon sa résolution d'origine et la redimensionne pour être adaptée à la zone d'affichage. Pour les signaux d'entrée avec de plus faibles résolutions, l'image projetée sera affichée dans sa taille originale. <div style="display: flex; align-items: center; margin-top: 10px;">  <div style="margin-left: 10px;"> <p>Image 4:3</p> </div> </div> <div style="display: flex; align-items: center; margin-top: 10px;">  <div style="margin-left: 10px;"> <p>Image 16:9</p> </div> </div> • 4:3 : Met une image à l'échelle afin qu'elle s'affiche au centre de l'écran en respectant un format 4:3. <div style="display: flex; align-items: center; margin-top: 10px;">  <div style="margin-left: 10px;"> <p>Image 4:3</p> </div> </div> • 16:9 : Met une image à l'échelle afin qu'elle s'affiche au centre de l'écran en respectant un format 16:9. <div style="display: flex; align-items: center; margin-top: 10px;">  <div style="margin-left: 10px;"> <p>Image 16:9</p> </div> </div> • 16:10 : Met une image à l'échelle afin qu'elle s'affiche au centre de l'écran en respectant un format de 16:10. <div style="display: flex; align-items: center; margin-top: 10px;">  <div style="margin-left: 10px;"> <p>Image 16:10</p> </div> </div>
<p>Trapèze 2D</p>	
<p>Trapèze vertical auto</p>	<p>Voir « Correction trapézoïdale » à la page 18.</p>
<p>Ajuster coin</p>	<p>Voir « Réglage de Ajuster coin » à la page 19.</p>
<p>Motif de test</p>	<p>Ajuste la taille et la mise au point de l'image et vérifier que l'image projetée n'a pas de distorsion.</p> <div style="text-align: right; margin-top: 20px;">  </div>
<p>Réglage PC et composantes YPbPr</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Phase : Ajuste la phase de l'horloge pour réduire la distorsion de l'image. Cette fonction n'est disponible que lorsqu'un signal PC (RVB analogique) ou signal YPbPr est sélectionné. <div style="text-align: right; margin-top: 10px;">  </div> • Taille H : Règle la largeur horizontale de l'image. Cette fonction n'est disponible que lorsqu'un signal PC (RVB analogique) est sélectionné.

Position	Affiche la page de réglage de la position. Pour déplacer l'image projetée, utilisez les touches de direction. Cette fonction n'est disponible que lorsqu'un signal PC (RVB analogique) est sélectionné.
3D	<p>Ce projecteur comporte une fonction 3D qui vous permet d'apprécier les films, les vidéos et les événements sportifs en 3D, d'une manière plus réaliste en présentant la profondeur des images. Une paire de lunettes 3D est nécessaire pour afficher les images en 3D.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mode 3D : Le réglage par défaut est Dés. Si vous voulez que le projecteur sélectionne automatiquement un format 3D approprié lors de la détection de contenu 3D, sélectionnez Auto. Si le projecteur ne peut pas reconnaître le format 3D, appuyez ▲/▼ pour choisir un mode 3D entre Haut-bas, Trame séquentielle, Combi trame et Côte à côte.  <p>Quand la fonction 3D est activée :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Le niveau de luminosité de l'image projetée diminuera. • Les réglages suivants ne peuvent pas être ajustés : Mode Image, Mode référence. • Le Trapèze 2D ne peut être ajusté qu'avec des degrés limités. • Inverser sync 3D : Lorsque vous constatez l'inversion de la profondeur de l'image, activez cette fonction pour corriger le problème. • Appliquer les réglages 3D : Après que les réglages 3D sont enregistrés, vous pouvez décider si vous souhaitez les appliquer en choisissant un ensemble de réglages 3D que vous avez enregistrés. Une fois appliqués, le projecteur lira automatiquement le contenu 3D entrant s'il correspond aux réglages 3D enregistrés.  <p>Seuls les ensembles de réglages 3D avec les données mémorisées sont disponibles.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Enregistrer les réglages 3D : Lorsque vous avez affiché avec succès le contenu 3D après avoir fait les réglages appropriés, vous pouvez activer cette fonction et choisir un ensemble de réglages 3D pour mémoriser les réglages 3D actuels.
Format HDMI	<p>Sélectionne un format de couleur approprié pour optimiser la qualité de l'affichage.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Auto : Sélectionne automatiquement un espace de couleur et un niveau de gris appropriés pour le signal HDMI entrant. • RVB limité : Utilise la plage limitée RVB 16-235. • RVB complet : Utilise la plage complète RVB 0-255. • YUV limité : Utilise la plage limitée YUV 16-235. • YUV complet : Utilise la plage complète YUV 0-255.

<p>Zoom numérique</p>	<p>Agrandit ou réduit l'image projetée.</p> <ol style="list-style-type: none"> Après l'affichage de la barre de Zoom, appuyez plusieurs fois ▲ pour agrandir l'image à une taille souhaitée. Pour vous déplacer dans l'image, appuyez OK pour passer en mode de défilement et appuyez les touches de direction (▲, ▼, ◀, ▶) du projecteur ou de la télécommande pour vous déplacer dans l'image. Pour réduire la taille de l'image, appuyez OK pour retourner à la fonction de zoom avant/arrière, et appuyez AUTO pour rétablir l'image sa taille initiale. Vous pouvez également appuyer plusieurs fois jusqu'à rétablir sa taille initiale.  <p>Il n'est possible de se déplacer dans l'image qu'après qu'elle soit agrandie. Vous pouvez encore agrandir l'image lors de la recherche de détails.</p>
<p>Réinitialiser affichage</p>	<p>Retourne tous les ajustements que vous avez fait au menu Affichage aux valeurs par défaut.</p>

Réseau

<p>Réseau sans fil</p>	<p>Voir le Guide d'utilisateur du projecteur réseau BenQ, qui peut être téléchargé depuis la page Web produit BenQ.</p>
<p>Réseau câblé</p>	
<p>Découverte d'appareil AMX</p>	<p>Quand cette fonction est réglée sur Act, le projecteur peut être détecté par le contrôleur AMX.</p>
<p>Adresse MAC (sans fil)</p>	<p>Affiche l'adresse mac pour ce projecteur.</p>
<p>Adresse MAC (câblé)</p>	

Réglages

<p>Installation du projecteur</p>	<p>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 12.</p>
<p>Récepteur télécommande</p>	<p>Permet d'activer tous les récepteurs à distance ou un récepteur spécifique de la télécommande sur le projecteur.</p>
<p>Recherche auto de la source</p>	<ul style="list-style-type: none"> Permet au projecteur de rechercher automatiquement un signal.  <p>Les sources de signal suivantes ne seront pas automatiquement détectées par le projecteur et vous devrez le sélectionner manuellement dans la barre de sélection de la source : Network Display, USB Reader.</p>
<p>Ajustement auto du signal</p>	<ul style="list-style-type: none"> Act : Permet au projecteur de déterminer automatiquement le meilleur paramétrage pour l'image projetée quand un signal PC (RVB analogique) est sélectionné et AUTO est appuyé. Dés : Le projecteur ne répondra pas lorsque vous appuyez AUTO.

Réglages lampe	<ul style="list-style-type: none"> • Mode lampe : Voir « Réglage le Mode lampe » à la page 45. • Réinitialiser compteur lampe : Voir « Réinitialiser le compteur de la lampe » à la page 48. • Compteur lampe : Affiche le nombre d'heures d'utilisation de la lampe.
Réglages fonctionnement	<p>Refroidissement rapide : La sélection de Act active la fonction et raccourcit le temps de refroidissement du projecteur de 90 à environ 15 secondes.</p> <p>Minuteur de vide Permet de définir la durée d'inactivité de l'affichage en l'absence d'action sur l'écran vide. Une fois la durée écoulée, l'image réapparaît à l'écran. Si les délais prédéfinis ne sont pas adaptés à votre présentation, sélectionnez Désactiver. Que Minuteur de vide soit activé ou non, vous pouvez appuyer la plupart des touches sur le projecteur ou la télécommande pour restaurer l'image.</p> <p>Message de rappel Active ou désactive les messages de rappel.</p> <p>Mode Haute altitude Il est recommandé d'utiliser le Mode Haute altitude lorsque votre environnement est entre 1500 m et 3000 m au-dessus du niveau de la mer, et à une température ambiante entre 0°C et 30°C. Si vous sélectionnez le « Mode Haute altitude », le niveau de bruit de fonctionnement peut être plus élevé en raison de la vitesse de ventilation nécessaire pour améliorer le système de refroidissement et les performances du projecteur. Si vous utilisez votre projecteur dans des conditions extrêmes autres que celles mentionnées ci-dessus, il est possible que celui-ci s'éteigne automatiquement afin d'éviter une surchauffe. Dans ce cas, vous pouvez résoudre le problème en sélectionnant le Mode Haute altitude. Cependant, il n'est pas garanti que le projecteur fonctionne correctement dans tous les environnements difficiles ou extrêmes.</p> <p> 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 cette condition.</p> <p>Réglages mise sous/hors tension</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mise sous tension directe : Permet au projecteur de s'allumer automatiquement lorsqu'il est alimenté par le cordon d'alimentation. • Mise sous tension sur signal : Définit si le projecteur est allumé directement sans appuyer  ALIMENTATION ou  ON lorsque le projecteur est en mode de veille et détecte un signal VGA. • Hors tension auto : Permet au projecteur de s'éteindre automatiquement si aucun signal d'entrée n'est détecté après un certain temps pour éviter une utilisation inutile de la lampe. • Minuteur hors tension : Règle le minuteur d'arrêt auto.

Réglages fonctionnement	<p>Redémarrage instantané</p> <p>Permet de redémarrer le projecteur immédiatement dans les 90 secondes après l'avoir éteint.</p>
Réglages sécurité	<p>Verrou touches panneau</p> <p>Avec le verrouillage des touches du projecteur, vous pouvez éviter que les réglages de votre projecteur soient modifiés accidentellement (par des enfants, par exemple). Lorsque Verrou touches panneau est activé, aucune touche du projecteur ne fonctionnera à l'exception de  ALIMENTATION.</p> <p>Pour déverrouiller les touches du panneau, appuyez et maintenez ► (la touche droite) sur le projecteur pendant 3 secondes ou désactiver cette fonction en utilisant la télécommande.</p> <p></p> <p>Si vous éteignez le projecteur sans désactiver le verrouillage des touches du panneau, celui-ci sera toujours activé lors de la prochaine mise sous tension du projecteur.</p> <p>Changer mot de passe</p> <p>Voir « Utilisation de la fonction de mot de passe » à la page 26.</p> <p>Verrou alimentation</p> <p>Voir « Utilisation de la fonction de mot de passe » à la page 26.</p> <p>Verrou de contrôle Web</p> <p>Voir « Utiliser le verrou de contrôle Web » à la page 29.</p>
Débit en bauds	<p>Sélectionnez un taux en baud qui est identique avec celui de votre ordinateur pour pouvoir connecter le projecteur en utilisant un câble RS-232 approprié et mettre à jour ou télécharger le micrologiciel du projecteur. Cette fonction est destinée aux techniciens de service qualifiés.</p>
Égaliseur HDMI	<p>Ajuste les réglages de gain de l'égaliseur pour un signal HDMI. Plus la valeur est élevée, plus la valeur du gain est forte. S'il y a plusieurs ports HDMI sur le projecteur, sélectionnez d'abord le port HDMI avant d'ajuster la valeur.</p>
Commutateur alim. MHL	<p>Désactive ou active la sortie d'alimentation 5 V du port HDMI2/MHL. Lors de la sélection de Dés, le projecteur fournit l'alimentation 5V via le port USB TYPE-A.</p>
Réinitialiser réglages	<p>Retourne tous les ajustements que vous avez fait au menu Réglages aux valeurs par défaut.</p>

Système

Langue	Définit la langue des menus à l'écran (OSD).				
Réglages de veille	<ul style="list-style-type: none"> • Réseau : Permet d'apporter les réglages suivants : <table border="1" data-bbox="384 320 1466 705"> <tr> <td>Activer mode veille réseau</td> <td>Permet au projecteur de fournir la fonction réseau en mode veille quand Sortie moniteur ou Relais audio est activé.</td> </tr> <tr> <td>Passer en mode veille normal</td> <td>Permet le projecteur de désactiver la fonction réseau après une période de temps définie après son entrée en mode veille. Par exemple, si 20 min est sélectionné, le projecteur peut fournir la fonction réseau pendant 20 minutes après son entrée en mode veille. Lorsque les 20 minutes sont écoulées, le projecteur passe en mode veille normal.</td> </tr> </table> • Sortie moniteur : Permet au projecteur de transmettre un signal VGA quand il est en mode veille et les prises PC I et MONITOR OUT sont correctement connectées aux appareils. • Relais audio : Le projecteur peut lire le son quand il est en mode veille et les prises correspondantes sont correctement connectées aux appareils. Appuyez ◀/▶ pour choisir la source que vous souhaitez utiliser. Voir « Connexion » à la page 20 pour savoir comment établir la connexion. 	Activer mode veille réseau	Permet au projecteur de fournir la fonction réseau en mode veille quand Sortie moniteur ou Relais audio est activé.	Passer en mode veille normal	Permet le projecteur de désactiver la fonction réseau après une période de temps définie après son entrée en mode veille. Par exemple, si 20 min est sélectionné, le projecteur peut fournir la fonction réseau pendant 20 minutes après son entrée en mode veille. Lorsque les 20 minutes sont écoulées, le projecteur passe en mode veille normal.
Activer mode veille réseau	Permet au projecteur de fournir la fonction réseau en mode veille quand Sortie moniteur ou Relais audio est activé.				
Passer en mode veille normal	Permet le projecteur de désactiver la fonction réseau après une période de temps définie après son entrée en mode veille. Par exemple, si 20 min est sélectionné, le projecteur peut fournir la fonction réseau pendant 20 minutes après son entrée en mode veille. Lorsque les 20 minutes sont écoulées, le projecteur passe en mode veille normal.				
Réglages du fond	<ul style="list-style-type: none"> • Fond : Définit la couleur de fond pour le projecteur. • Écran de veille : Permet de sélectionner le logo à afficher lors de la phase de démarrage du projecteur. 				
Réglages des menus	<ul style="list-style-type: none"> • Type menu : Bascule au menu OSD Base. • Durée affichage menu : Définit le temps d'attente avant la désactivation du menu OSD lorsque vous n'actionnez aucune touche. 				
Réglages audio	<ul style="list-style-type: none"> • Muet : Désactive temporairement le son. • Volume : Règle le niveau sonore. • Bip de mise sous/hors tension : Active ou désactive le bip lorsque le projecteur est en processus de démarrage et d'arrêt.  <p>La seule manière de changer le Bip de mise sous/hors tension est de le régler sur Act ou Dés ici. La désactivation du son ou le réglage du niveau sonore n'aura pas d'effet sur le Bip de mise sous/hors tension.</p>				
Réglages d'usine	<p>Rétablit les paramètres par défaut.</p>  <p>Les réglages suivants sont conservés : Trapèze 2D, Trapèze vertical auto, Ajuster coin, Réseau sans fil, Réseau câblé, Installation du projecteur, Compteur lampe, Mode Haute altitude, Réglages sécurité, Débit en bauds.</p>				
Réinitialiser système	Retourne tous les ajustements que vous avez fait au menu Système aux valeurs par défaut.				

Informations

Informations	<ul style="list-style-type: none">• Résolution native : Indique la résolution native du projecteur.• Résolution détectée : Indique la résolution native du signal d'entrée.• Source : Indique la source actuelle du signal.• Mode Image : Indique le mode sélectionné dans le menu Image.• Mode lampe : Indique le mode sélectionné dans le menu Réglages lampe.• Format 3D : Indique le mode 3D actuel.• Système de couleurs : Indique le format du système d'entrée.• Durée utilisation lampe : Indique le nombre d'heures d'utilisation de la lampe.• Version micrologiciel : Indique la version de micrologiciel de votre projecteur.
---------------------	--

Entretien

Entretien du projecteur

Nettoyage de l'objectif

Nettoyez l'objectif dès que vous remarquez que sa surface est sale ou poussiéreuse. Veuillez vous assurer d'éteindre le projecteur et laissez le refroidir complètement avant de nettoyer l'objectif.

- Utilisez une bombe d'air comprimé pour ôter la poussière.
- Si l'objectif est sale, utilisez du papier pour objectif ou humidifiez un chiffon doux de produit nettoyant pour objectif et frottez légèrement la surface.
- N'utilisez jamais d'éponge abrasive, de nettoyant alcalin ou acide, de poudre à récurer ou de solvants volatils, comme alcool, benzène, diluant ou insecticide. L'utilisation de tels produits ou le contact prolongé avec des matériaux en caoutchouc ou vinyle peut endommager la surface du projecteur et la matière du boîtier.

Nettoyage du boîtier du projecteur

Avant de nettoyer le boîtier, mettez le projecteur hors tension de la manière indiquée à « [Arrêt du projecteur](#) » à la page 31, puis débranchez le cordon d'alimentation.

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



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

Entreposage du projecteur

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

- Assurez-vous que la température et l'humidité de l'emplacement d'entreposage sont conformes aux valeurs recommandées pour l'appareil. Veuillez vous reporter à « [Caractéristiques](#) » à la page 51 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 les heures de la lampe

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

Durée utilisation lampe = (heures d'utilisation en mode **Normal**) + (heures d'utilisation en mode **Économique**) + (heures d'utilisation en mode **Éco Intelligent**) + (heures d'utilisation en mode **LampSave**)

(Équivalent) heures lampe totales = 3,75 x (heures d'utilisation en mode **Normal**) + 1,875 x (heures d'utilisation en mode **Économique**) + 1,875 x (heures d'utilisation en mode **Éco Intelligent**) + 1 x (heures d'utilisation en mode **LampSave**)

Pour obtenir les informations d'heures de la lampe :

1. Allez au **Menu Avancé - Réglages > Réglages lampe** et appuyez **OK**. La page **Réglages lampe** s'affiche.
2. Appuyez **▼** pour sélectionner **Compteur lampe** et appuyez **OK**. L'information **Compteur lampe** s'affiche.

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

Augmenter la durée de vie de la lampe

- Régler le **Mode lampe**

Allez au **Menu Avancé - Réglages > Réglages lampe > Mode lampe** et sélectionnez une alimentation de la lampe appropriée parmi les modes fournis.

Régler le projecteur en mode **Économique**, **Éco Intelligent** ou **LampSave** étend la durée de vie de la lampe.

Mode lampe	Description
Normal	Fournit la luminosité complète de la lampe
Économique	Réduit la luminosité pour prolonger la durée de vie de la lampe et réduit le bruit du ventilateur
Éco Intelligent	Règle l'alimentation de la lampe automatiquement en fonction du niveau de luminosité du contenu tout en optimisant la qualité de l'affichage
LampSave	Règle l'alimentation de la lampe automatiquement en fonction du niveau de luminosité du contenu tout en offrant une durée de vie prolongée de la lampe

- Régler **Hors tension auto**

Cette fonction permet au projecteur de s'éteindre automatiquement si aucun signal d'entrée n'est détecté après un certain temps pour éviter une utilisation inutile de la lampe.

Pour définir **Hors tension auto**, allez au **Menu Avancé - Réglages > Réglages mise sous/hors tension > Hors tension auto** et appuyez **◀/▶**.

Quand remplacer la lampe

Lorsque le **voyant de la lampe** s'allume ou qu'un message conseillant de remplacer la lampe s'affiche, veuillez consulter votre revendeur ou visitez <http://www.BenQ.com> avant d'installer une nouvelle lampe. L'utilisation d'une lampe usagée pourrait entraîner des dysfonctionnements au niveau du projecteur, voire une explosion.



- La luminosité apparente de l'image projetée varie selon l'éclairage ambiant et les réglages de contraste/luminosité du signal sélectionné. Elle est proportionnelle à la distance de projection.
- La luminosité de la lampe décroît avec le temps et varie en fonction des fabricants. Ce phénomène est normal et attendu.
- Lorsque la lampe est trop chaude, le **LAMP (Voyant de la lampe)** et le **TEMP (Voyant d'avertissement de surchauffe)** s'allument. Éteignez le projecteur et laissez-le refroidir pendant 45 minutes. Si le voyant de la lampe ou de la température reste allumé à la mise sous tension du projecteur, consultez votre revendeur. Voir « Voyants » à la page 49.

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

	<p>Pour un résultat optimal, installez une nouvelle lampe. Appuyez OK pour ignorer le message.</p>
	<p>Il est fortement 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. Ce phénomène est tout à fait normal. La lampe peut être remplacée dès que vous remarquez une diminution significative de la luminosité. Appuyez OK pour ignorer le message.</p>
	<p>La lampe DOIT être remplacée pour que le projecteur puisse fonctionner correctement. Appuyez OK pour ignorer le message.</p>



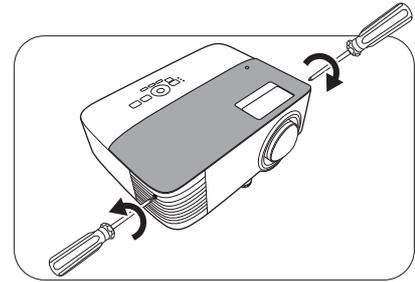
« XXXX » affichés dans le message ci-dessus sont des chiffres qui varient en fonction des différents modèles.

Remplacement de la lampe



- Pour éviter tout risque d'électrocution, mettez toujours le projecteur hors tension et débranchez le cordon d'alimentation avant de procéder au remplacement de la lampe.
- Pour éviter de vous brûler, laissez le projecteur refroidir pendant 45 minutes au moins avant de procéder au remplacement de la lampe.
- Pour éviter de vous blesser les doigts et d'endommager les composants internes, procédez avec précaution lors du retrait des débris de verre de la lampe.
- Pour éviter de vous blesser les doigts et/ou de détériorer la qualité de l'image en touchant la lentille, évitez de toucher le compartiment vide une fois la lampe retirée.
- Cette lampe contient du mercure. Éliminez la lampe conformément aux réglementations locales relatives à l'élimination des déchets dangereux.
- Pour assurer une performance optimale du projecteur, il est recommandé d'acheter une lampe de projecteur certifiée pour remplacer la lampe.
- Si le remplacement de la lampe est effectué lorsque le projecteur est fixé à l'envers au plafond, assurez-vous que personne n'est au-dessous du connecteur de la lampe pour éviter des blessures ou dommages aux yeux du fait d'une lampe cassée.
- Assurez une bonne ventilation lorsque vous manipulez les lampes cassées. Nous vous recommandons de porter un masque, des lunettes de protection ou un écran facial et des vêtements de protection tels que des gants.

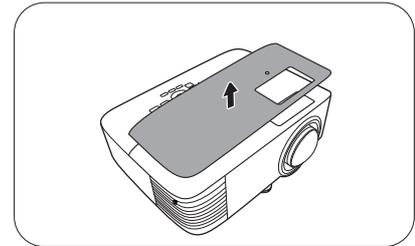
1. Éteignez le projecteur et débranchez-le de la prise secteur. Si la lampe est chaude, laissez-la refroidir pendant 45 minutes pour éviter de vous brûler.
2. Desserrez la/les vis qui fixe(nt) le couvercle de la lampe sur le côté du projecteur jusqu'à ce que le couvercle de la lampe se desserre.



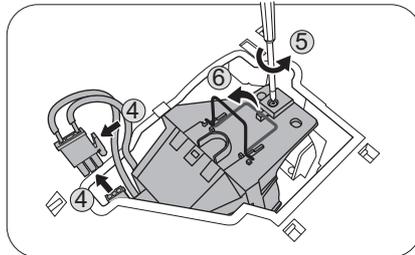
3. Retirez le couvercle de la lampe du projecteur.



- 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.



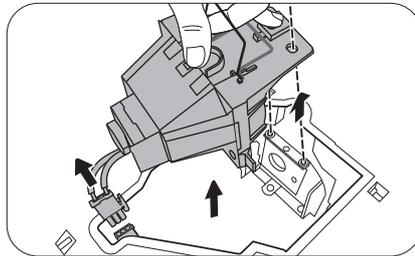
4. Déconnectez le connecteur de la lampe.
5. Desserrez la/les vis qui tient/tiennent la lampe en place.
6. Levez la poignée de sorte qu'elle soit placée verticalement.



7. Tirez doucement sur la poignée pour retirer la lampe du projecteur.

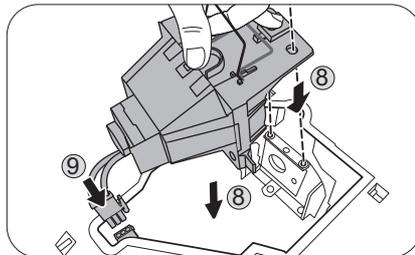


- Si vous tirez trop vite, la lampe pourrait se casser et du verre pourrait tomber dans le projecteur.
- Conservez la lampe hors de portée des enfants et à l'écart de tout risque d'éclaboussure d'eau et de toute source inflammable.
- N'introduisez pas vos mains à l'intérieur du projecteur après avoir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



8. Comme indiqué sur l'illustration, insérez la nouvelle lampe. Alignez le connecteur de la lampe et 2 pointes avec le projecteur et poussez la lampe un peu dans la position verrouillée.

9. Insérez le connecteur de la lampe.

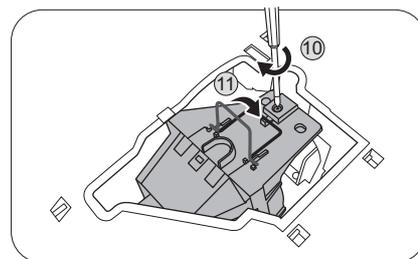


10. Serrez la/les vis qui tient/tiennent la lampe en place.

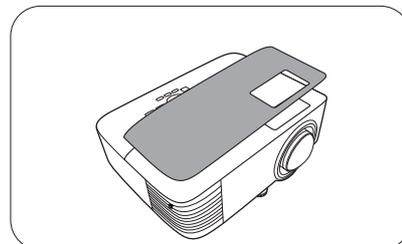
11. Assurez-vous que la poignée est correctement remise en place de manière horizontale.



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



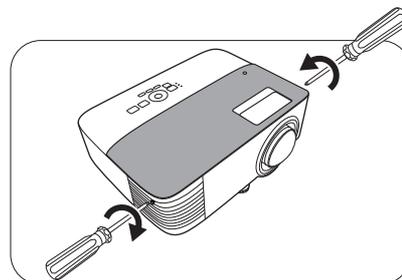
12. Remplacez le couvercle de la lampe sur le projecteur.



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



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



14. Connectez l'alimentation et redémarrez le projecteur.

Réinitialiser le compteur de la lampe

15. Après le logo de démarrage, ouvrez le menu à l'écran (OSD). Allez au **Menu Avancé - Réglages > Réglages lampe** et appuyez **OK**. La page **Réglages lampe** s'affiche. Choisissez **Réinitialiser compteur lampe** et appuyez **OK**. Un message d'avertissement est affiché pour vous demander si vous souhaitez réinitialiser le compteur de la lampe. Choisissez **Réinitialiser** et appuyez **OK**. Le compteur de la lampe sera réinitialisé à « 0 ».



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

Voyants

Lumière			État et description
POWER ◦	TEMP ◦	LAMP ◦	
Événements - alimentation			
			Mode veille
			Mise en marche
			Fonctionnement normal
			Refroidissement de mise hors tension normale
			Télécharger
			Échec de démarrage CW
Événements - lampe			
			Erreur de lampe en fonctionnement normal
			Lampe non allumée
			Vie de la lampe dépassée
Événements thermiques			
			Erreur de ventilateur 1 (la vitesse effective du ventilateur est en dehors de la vitesse désirée)
			Erreur de ventilateur 2 (la vitesse effective du ventilateur est en dehors de la vitesse désirée)
			Erreur de ventilateur 3 (la vitesse effective du ventilateur est en dehors de la vitesse désirée)
			Erreur de température I (température au-dessus de la limite)
			Erreur de capteur thermique I ouvert
			Erreur de capteur thermique court-circuité
			Erreur de connexion IC thermique #1 I2C
			Erreur de connexion IC thermique #2 I2C
			Erreur de rupture thermique
			Température ambiante supérieure à 40°C*



*Le projecteur déclenchera un mécanisme d'auto-sécurité du mode veille pleine puissance maximale en mode veille faible puissance quand la température de l'environnement est supérieure à 40 degrés. Veuillez noter que la fonction Wake On LAN du projecteur sera limitée. Nous vous suggérons d'allumer le projecteur manuellement si nécessaire.

	 : Dés	 : Orange allumé  : Orange clignotant	 : Vert allumé  : Vert clignotant	 : Rouge allumé  : Rouge clignotant
---	--	--	--	--

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 d'alimentation 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 allumée ou est mal connectée.	Allumez la source vidéo et vérifiez si le câble de signal est bien connecté.
Le projecteur n'est pas connecté correctement à l'appareil de signal d'entrée.	Vérifiez la connexion.
Le signal d'entrée n'a pas été sélectionné correctement.	Sélectionnez le bon signal d'entrée à l'aide de la touche SOURCE .
Le couvercle de l'objectif est toujours fermé.	Ouvrez le capuchon de l'objectif.

? Image brouillée

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

? La télécommande ne fonctionne pas

Origine	Solution
Les piles sont usées.	Remplacez les deux piles avec de nouvelles piles.
Il y a un obstacle entre la télécommande et l'appareil.	Retirez l'obstacle.
Vous vous tenez trop loin du projecteur.	Tenez-vous à moins de 8 mètres (26 pieds) du projecteur.

? Le mot de passe est incorrect

Origine	Solution
Vous ne vous souvenez pas du mot de passe.	Voir « Procédure de rappel de mot de passe » à la page 27.

Caractéristiques

Caractéristiques du projecteur



Toutes les caractéristiques peuvent être modifiées sans notification préalable.

Caractéristiques optiques

Résolution

1024 x 768 XGA (MX731)
1280 x 800 WXGA (MW732)
1920 (H) x 1080 (V) (MH733)

Système d'affichage

DMD 1 puce

Objectif

F = 2,59 ~ 2,87, f = 16,88 ~ 21,88 mm

Lampe

Lampe de 240 W

Caractéristiques électriques

Alimentation

100 à 240 V CA, 3,5 A, 50 à 60 Hz (Automatique)

Consommation

355 W (max) ; < 0,5 W (veille) ;
< 2 W (quand la fonction Réseau dans les
Paramètres de veille est activée)

Caractéristiques mécaniques

Poids

2,5 kg ± 100 g

Prises de sortie

Sortie RVB

1 D-Sub à 15 broches (femelle)

Haut-parleur

1 x 10 watts

Sortie de signal audio

1 prise audio PC

Commande

Contrôle série RS-232

1 à 9 broches

Contrôle réseau

1 RJ45

2 récepteurs IR

Prises d'entrée

Entrée ordinateur

Entrée RVB
1 D-Sub à 15 broches (femelle)

Entrée signal vidéo

Entrée de signal SD/HDTV
Analogique - Composantes
(via entrée RVB)
Numérique - 1 HDMI ;
HDMI/MHL x 1

Entrée de signal audio

Entrée audio
1 prise audio PC

USB

Mini-B x 1
Type A x 1 (optionnel pour la clé sans fil USB)
Type A (alimentation 5 V/1 A, optionnel le lecteur flash
USB)

Caractéristiques environnementales

Température de fonctionnement

0°C à 40°C, au niveau de la mer

Humidité relative en fonctionnement

10% à 90% (sans condensation)

Altitude de fonctionnement

0 à 1499 m à 0°C à 35°C
1500 à 3000 m à 0°C à 30°C (avec
Mode Haute altitude activé)

Température de stockage

-20°C à 60°C, au niveau de la mer

Humidité de stockage

10% à 90% RH (sans condensation)

Altitude de stockage

30°C à 0~12.200 m au-dessus du niveau de la mer

Transport

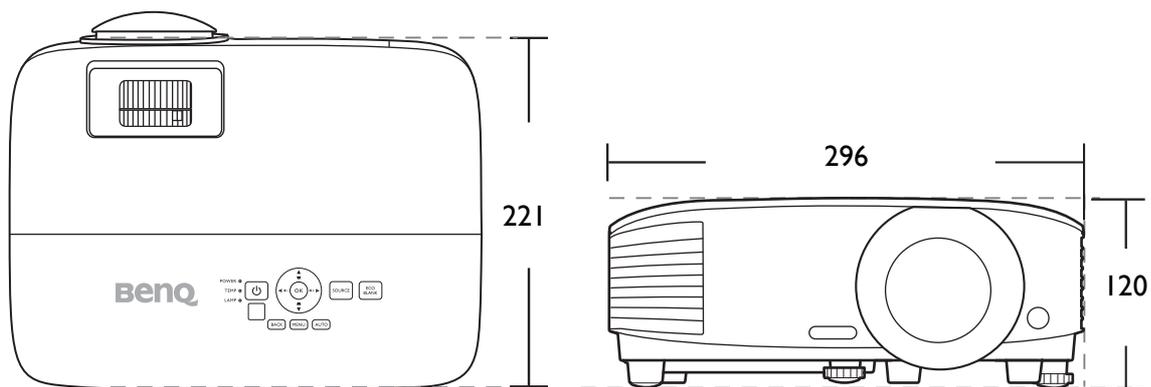
Un emballage original ou équivalent est recommandé

Réparation

Veillez visiter le site Web ci-dessous et choisissez
votre pays pour trouver votre fenêtre de contact du
service. <http://www.benq.com/welcome>

Dimensions

296 mm (L) x 120 mm (H) x 221 mm (P)



Unité : mm

Fréquences de fonctionnement

Fréquences de fonctionnement pour l'entrée PC

Résolution	Mode	Fréquence verticale (Hz)	Fréquence horizontale (kHz)	Fréquence des pixels (MHz)	Format 3D pris en charge		
					Trame séquentielle	Haut-bas	Côte à côte
640 x 480	VGA_60	59,940	31,469	25,175	V	V	V
	VGA_72	72,809	37,861	31,500			
	VGA_75	75,000	37,500	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	V	V	V
	SVGA_72	72,188	48,077	50,000			
	SVGA_75	75,000	46,875	49,500			
	SVGA_85	85,061	53,674	56,250			
	SVGA_120 (Reduce Blanking)	119,854	77,425	83,000	V		
1024 x 768	XGA_60	60,004	48,363	65,000	V	V	V
	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 (Reduce Blanking)	119,989	97,551	115,5	V		
1152 x 864	1152 x 864_75	75	67,5	108			
1024 x 576	BenQ Notebook_timing	60,0	35,820	46,966			
1024 x 600	BenQ Notebook_timing	64,995	41,467	51,419			
1280 x 720	1280 x 720_60	60	45,000	74,250	V	V	V
1280 x 768	1280 x 768_60	59,87	47,776	79,5	V	V	V
1280 x 800	WXGA_60	59,810	49,702	83,500	V	V	V
	WXGA_75	74,934	62,795	106,500			
	WXGA_85	84,880	71,554	122,500			
	WXGA_120 (Reduce Blanking)	119,909	101,563	146,25	V		
1280 x 1024	SXGA_60	60,020	63,981	108,000		V	V
	SXGA_75	75,025	79,976	135,000			
	SXGA_85	85,024	91,146	157,500			
1280 x 960	1280 x 960_60	60,000	60,000	108,000		V	V
	1280 x 960_85	85,002	85,938	148,500			
1360 x 768	1360 x 768_60	60,015	47,712	85,5		V	V
1400 x 1050	SXGA+_60	59,978	65,317	121,750		V	V
1440 x 900	WXGA+_60	59,887	55,935	106,500		V	V
1600 x 1200	UXGA	60,000	75,000	162,000		V	V
1680 x 1050	1680 x 1050_60	59,954	65,290	146,250		V	V
640 x 480 à 67 Hz	MAC13	66,667	35,000	30,240			
832 x 624 à 75 Hz	MAC16	74,546	49,722	57,280			
1024 x 768 à 75 Hz	MAC19	74,93	60,241	80,000			
1152 x 870 à 75 Hz	MAC21	75,060	68,680	100,000			



Les paramètres présentés ci-dessus peuvent ne pas être pris en charge du fait de limites du fichier EDID et de la carte graphique VGA. Il est possible que certaines fréquences ne puissent pas être choisies.

Fréquences de fonctionnement pour l'entrée HDMI (HDCP)

• Fréquences PC

Résolution	Mode	Fréquence verticale (Hz)	Fréquence horizontale (kHz)	Fréquence des pixels (MHz)	Format 3D pris en charge		
					Trame séquentielle	Haut-bas	Côte à côte
640 x 480	VGA_60	59,940	31,469	25,175	V	V	V
	VGA_72	72,809	37,861	31,500			
	VGA_75	75,000	37,500	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	V	V	V
	SVGA_72	72,188	48,077	50,000			
	SVGA_75	75,000	46,875	49,500			
	SVGA_85	85,061	53,674	56,250			
	SVGA_120 (Reduce Blanking)	119,854	77,425	83,000	V		
1024 x 768	XGA_60	60,004	48,363	65,000	V	V	V
	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 (Reduce Blanking)	119,989	97,551	115,5	V		
1152 x 864	1152 x 864_75	75	67,5	108			
1280 x 768	1280 x 768_60	59,87	47,776	79,5			
1024 x 576 à 60 Hz	BenQ Notebook Timing	60,00	35,820	46,996			
1024 x 600 à 65 Hz	BenQ Notebook Timing	64,995	41,467	51,419			
1280 x 720	1280 x 720_60	60	45,000	74,250	V	V	V
1280 x 768	1280 x 768_60	59,870	47,776	79,5	V	V	V
1280 x 800	WXGA_60	59,810	49,702	83,500	V	V	V
	WXGA_75	74,934	62,795	106,500			
	WXGA_85	84,880	71,554	122,500			
	WXGA_120 (Reduce Blanking)	119,909	101,563	146,25	V		
1280 x 1024	SXGA_60	60,020	63,981	108,000		V	V
	SXGA_75	75,025	79,976	135,000			
	SXGA_85	85,024	91,146	157,500			
1280 x 960	1280 x 960_60	60,000	60,000	108		V	V
	1280 x 960_85	85,002	85,938	148,500			
1360 x 768	1360 x 768_60	60,015	47,712	85,500		V	V
1440 x 900	WXGA+_60	59,887	55,935	106,500		V	V
1400 x 1050	SXGA+_60	59,978	65,317	121,750		V	V
1600 x 1200	UXGA	60,000	75,000	162,000		V	V
1680 x 1050	1680 x 1050_60	59,954	65,290	146,250		V	V
1920 x 1080 à 60 Hz	1920 x 1080_60	60	67,5	148,5		V	V
1920 x 1200	1920 x 1200_60 (Reduce Blanking)	59,950	74,038	154,0000		V	V
640 x 480 à 67 Hz	MAC13	66,667	35,000	30,240			
832 x 624 à 75 Hz	MAC16	74,546	49,722	57,280			
1024 x 768 à 75 Hz	MAC19	75,020	60,241	80,000			
1152 x 870 à 75 Hz	MAC21	75,06	68,68	100,00			



Les paramètres présentés ci-dessus peuvent ne pas être pris en charge du fait de limites du fichier EDID et de la carte graphique VGA. Il est possible que certaines fréquences ne puissent pas être choisies.

• Fréquences vidéo

Fréquence	Résolution	Fréquence verticale (Hz)	Fréquence horizontale (kHz)	Fréquence des pixels (MHz)	Format 3D pris en charge			
					Trame séquentielle	Combi trame	Haut-bas	Côte à côte
480i	720 x 480	59,94	15,73	27	V			
480p	720 x 480	59,94	31,47	27	V			
576i	720 x 576	50	15,63	27				
576p	720 x 576	50	31,25	27				
720/50p	1280 x 720	50	37,5	74,25		V	V	V
720/60p	1280 x 720	60	45,00	74,25	V	V	V	V
1080/50i	1920 x 1080	50	28,13	74,25				V
1080/60i	1920 x 1080	60	33,75	74,25				V
1080/24P	1920 x 1080	24	27	74,25		V	V	V
1080/25P	1920 x 1080	25	28,13	74,25				
1080/30P	1920 x 1080	30	33,75	74,25				
1080/50P	1920 x 1080	50	56,25	148,5			V	V
1080/60P	1920 x 1080	60	67,5	148,5			V	V

Fréquences de fonctionnement pour l'entrée MHL

Fréquence	Résolution	Fréquence verticale (Hz)	Fréquence horizontale (kHz)	Fréquence des pixels (MHz)
480i	720(1440) x 480	59,94	15,73	27
480p	720 x 480	59,94	31,47	27
576i	720(1440) x 576	50	15,63	27
576p	720 x 576	50	31,25	27
720/50p	1280 x 720	50	37,5	74,25
720/60p	1280 x 720	60	45,00	74,25
1080/24P	1920 x 1080	24	27	74,25
1080/25P	1920 x 1080	25	28,13	74,25
1080/30P	1920 x 1080	30	33,75	74,25
1080/50i	1920 x 1080	50	28,13	74,25
1080/60i	1920 x 1080	60	33,75	74,25
1080/50p	1920 x 1080	50	56,25	148,5
1080/60p	1920 x 1080	60	67,5	148,5

Fréquences de fonctionnement pour l'entrée composantes-YPbPr

Fréquence	Résolution	Fréquence verticale (Hz)	Fréquence horizontale (kHz)	Fréquence des pixels (MHz)	Format 3D pris en charge
					Trame séquentielle
480i	720 x 480	59,94	15,73	13,5	V
480p	720 x 480	59,94	31,47	27	V
576i	720 x 576	50	15,63	13,5	
576p	720 x 576	50	31,25	27	
720/50p	1280 x 720	50	37,5	74,25	
720/60p	1280 x 720	60	45,00	74,25	V
1080/50i	1920 x 1080	50	28,13	74,25	
1080/60i	1920 x 1080	60	33,75	74,25	
1080/24P	1920 x 1080	24	27	74,25	
1080/25P	1920 x 1080	25	28,13	74,25	
1080/30P	1920 x 1080	30	33,75	74,25	
1080/50P	1920 x 1080	50	56,25	148,5	
1080/60P	1920 x 1080	60	67,5	148,5	



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