

**BenQ**

MP724/MP727/MP735

Projecteur numérique

Manuel d'utilisation

Bienvenue

# Table des matières

## Consignes de sécurité

**importantes** ..... 3

**Introduction**..... 7

Caractéristiques du projecteur..... 7

Contenu de l'emballage..... 8

Vue extérieure du projecteur ..... 9

Commandes et fonctions ..... 10

**Positioning your projector** 14

Choosing a location..... 14

Identification de la taille de projection

souhaitée ..... 15

**Connexion**..... 20

Connexion d'un ordinateur ou d'un  
moniteur ..... 20

Connexion d'appareils vidéo  
composantes ..... 22

Connecter des périphériques source  
HDMI..... 23

Connecter des périphériques source DVI-  
I..... 24

**Fonctionnement** ..... 28

Mise en marche du projecteur ..... 28

Utilisation des menus..... 29

Sécuriser le projecteur ..... 29

Utilisation de la fonction de mot de passe  
30

Changement de signal d'entrée..... 33

Ajustement de l'image projetée ..... 34

Agrandir et rechercher des détails ..... 36

Sélection du format ..... 37

Optimisation de l'image..... 39

Réglage du minuteur de présentation 43

Opérations de mise en page distante...44

Masquage de l'image.....44

Touches de contrôle du verrouillage...45

Arrêt sur image.....45

Utilisation de la fonction FAQ .....45

Fonctionnement en altitude .....46

Créer votre propre écran de démarrage..  
46

Réglage du son.....47

Personnalisation de l'affichage des menus  
du projecteur .....48

Arrêt du projecteur .....48

Utilisation des menus .....49

**Entretien**..... 57

Entretien du projecteur .....57

Informations relatives à la lampe .....58

**Dépannage**..... 64

**Caractéristiques**..... 65

Caractéristiques du projecteur .....65

Dimensions.....66

Fréquences de fonctionnement .....66

**Informations de garantie et  
de copyright** ..... 70

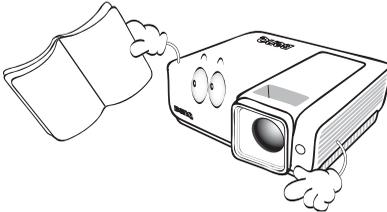
**Déclarations de  
réglementation** ..... 71

# Consignes de sécurité importantes

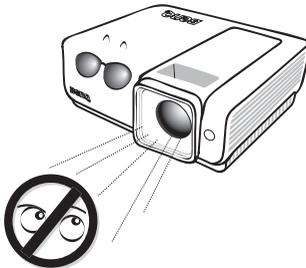
Votre projecteur a été conçu et testé conformément aux normes de sécurité les plus récentes en matière d'équipements informatiques. Cependant, pour assurer une utilisation sans danger, il est important de suivre les instructions de ce manuel ainsi que celles apposées sur le produit.

## Consignes de sécurité

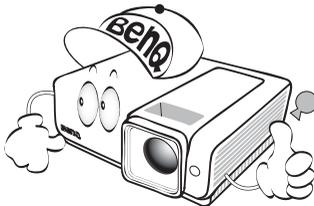
1. **Veuillez lire le présent manuel avant d'utiliser l'appareil pour la première fois.** Conservez-le pour toute consultation ultérieure.



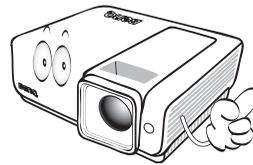
2. **Ne regardez pas directement l'objectif de projection lorsque l'appareil est en cours d'utilisation :** l'intensité du faisceau lumineux pourrait entraîner des lésions oculaires.



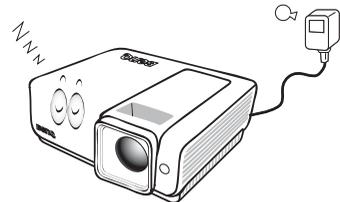
3. **Confiez les opérations d'entretien et de réparation à un technicien qualifié.**



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



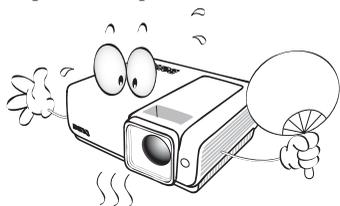
5. Dans certains pays, la tension d'alimentation n'est PAS stable. Ce projecteur est conçu pour fonctionner en toute sécurité à une tension située entre 100 et 240 volts CA. Cependant, une panne n'est pas exclue en cas de hausse ou de baisse de tension de l'ordre de  $\pm 10$  volts. **Dans les zones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



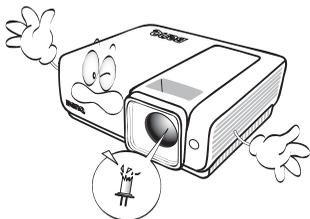
6. Évitez de placer des objets devant l'objectif de projection lorsque le projecteur est en cours d'utilisation car ils risqueraient de se déformer en raison de la chaleur ou de provoquer un incendie. Pour éteindre la lampe temporairement, appuyez sur le bouton **BLANK** du projecteur ou de la télécommande.

## Consignes de sécurité (suite)

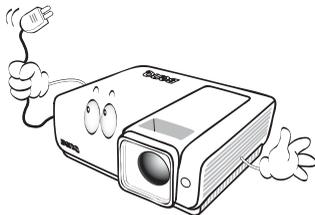
7. La lampe atteint une température très élevée lorsque l'appareil est en cours d'utilisation. Attendez que le projecteur ait refroidi (environ 45 minutes) avant de retirer la lampe pour la remplacer.



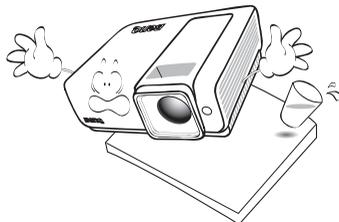
8. N'utilisez pas la lampe au-delà de sa durée de vie nominale. Une utilisation excessive des lampes pourrait entraîner leur éclatement.



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

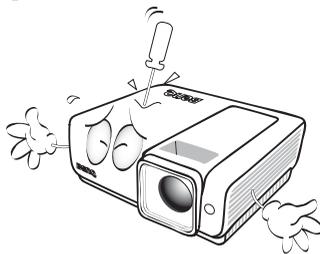


10. Ne posez pas cet appareil sur un chariot, un support ou une table instable. Il risquerait de tomber et d'être sérieusement endommagé.



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

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

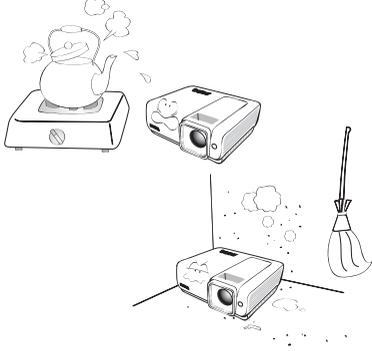


12. De l'air chaud et une odeur particulière peuvent s'échapper de la grille de ventilation lorsque le projecteur est sous tension. Il s'agit d'un phénomène normal et non d'une défaillance.

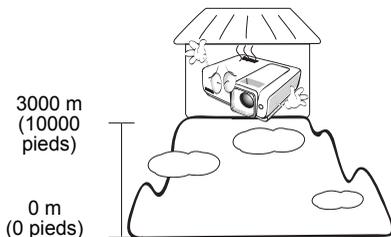
**Consignes de sécurité (suite)**

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

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



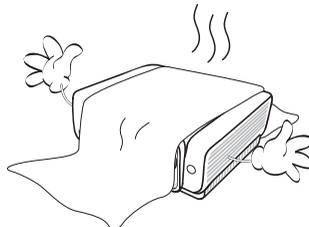
- Emplacements situés à proximité d'une alarme incendie.
- Emplacements dont la température ambiante dépasse 35°C / 95°F.
- Lieux où l'altitude excède 3000 mètres (10000 pieds).



14. N'obstruez pas les orifices de ventilation.

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

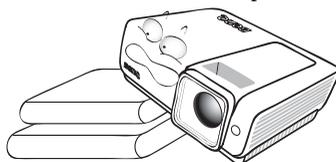
- Ne recouvrez pas le projecteur avec un chiffon ni aucun autre élément.
- Ne placez pas de produits inflammables à proximité du projecteur.



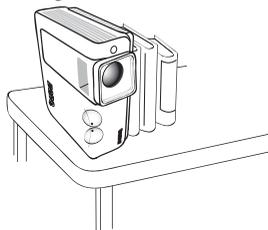
Une importante obstruction des orifices de ventilation peut entraîner une surchauffe du projecteur qui risque alors de prendre feu.

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

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



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

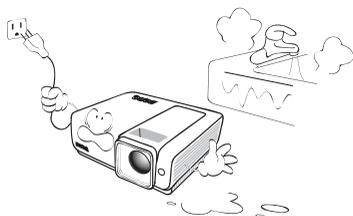


## Consignes de sécurité (suite)

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



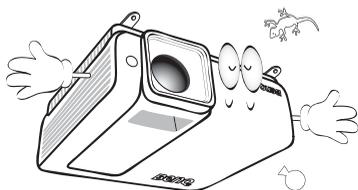
18. Ne placez pas de liquides sur le projecteur, ni à proximité. Tout déversement pourrait être à l'origine d'une panne. Si le projecteur devait être mouillé, débranchez-le de la prise secteur et contactez BenQ pour une réparation.



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



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



### Fixation du projecteur au plafond

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

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

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

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

# Introduction

## Caractéristiques du projecteur

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

Il présente les caractéristiques suivantes.

- Correction de la couleur du support de projection permettant la projection sur des surfaces de différents coloris prédéfinis
- Recherche auto rapide qui accélère le processus de détection du signal
- Fonction sélectionnable de protection par mot de passe
- Jusqu'à 11 ensembles de modes d'image, offrant des choix multiples quel que soit le type de projection
- Gestion couleur 3D permettant des ajustements de couleurs vous convenant
- Fonction de refroidissement rapide pour refroidir le projecteur plus rapidement
- Minuteur de présentation pour un meilleur contrôle du temps pendant les présentations
- Réglage automatique d'une simple pression, permettant d'optimiser la qualité de l'image
- Correction trapézoïdale numérique permettant de redonner aux images déformées un aspect normal
- Commande de réglage de l'équilibre des couleurs pour l'affichage de données ou vidéo
- Lampe de projection à forte luminosité
- Capacité d'affichage de 16,7 millions de couleurs
- Menus d'affichage à l'écran multilingues
- Choix entre le mode normal et le mode d'économie d'énergie pour réduire la consommation d'énergie
- Composant de compatibilité HDTV (YPbPr)
- Zoom manuel de haute qualité
- Verrouillage de l'écran de démarrage pour empêcher toute utilisation non autorisée
- FAQ pour dépanner les problèmes d'utilisation d'une pression sur une touche de raccourci
- Les haut-parleurs intégrés offrent de l'audio mono mixé quand une entrée audio est connectée
- Fonction AV puissante offrant une image vidéo de haute qualité
- Compatibilité HDCP
- Compatibilité HDMI 1.3

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

# Contenu de l'emballage

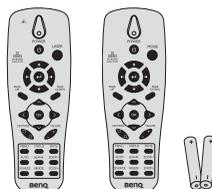
Déballez le colis avec précaution et vérifiez qu'il contient tous les éléments mentionnés ci-dessous. Si l'un de ces éléments fait défaut, contactez votre revendeur.

## Accessoires fournis

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



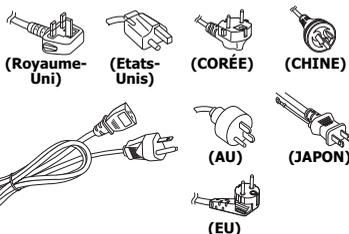
Projecteur



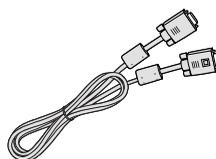
Télécommande standard

Pour le modèle japonais seulement

Télécommande et pile



Cordon d'alimentation



Câble VGA



Guide de démarrage rapide



CD du manuel d'utilisation



Carte de garantie\*

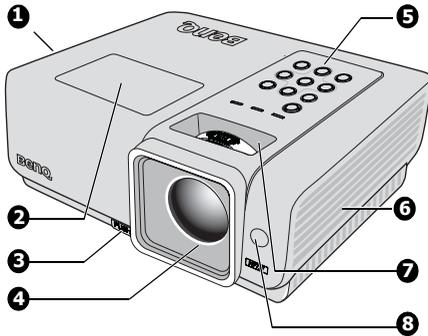
## Accessoires disponibles en option

1. Lampe supplémentaire
2. Kit de montage au plafond
3. Présentation Plus
4. Câble RS-232

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

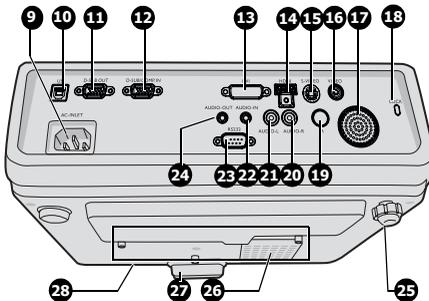
# Vue extérieure du projecteur

## Face avant / supérieure



1. Système de ventilation (sortie d'air chaud)
2. Couvercle de la lampe
3. Bouton à dégagement rapide
4. Lentille de projection
5. Tableau de commande externe (Voir "[Projecteur](#)" à la page 10 pour plus d'informations.)
6. Système de ventilation (entrée d'air frais)
7. Molettes de mise au point et de zoom
8. Capteur à infrarouge avant

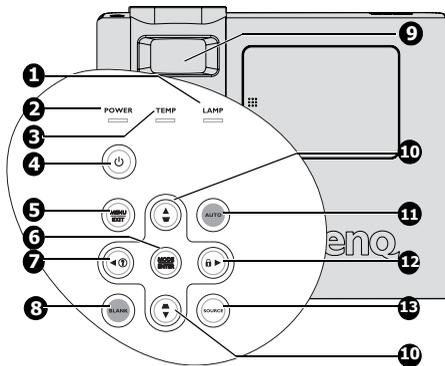
## Face arrière/inférieure



9. Prise du cordon d'alimentation secteur
10. Entrée USB
11. Prise de sortie D-SUB
12. Entrée D-SUB/COMP.IN
13. Entrée DVI
14. Entrée HDMI
15. Entrée S-VIDÉO
16. Entrée VIDÉO
17. Haut-parleur AUDIO
18. Prise pour verrou de sûreté Kensington
19. Récepteur IR
20. Prise d'entrée AUDIO (droit)
21. Prise d'entrée AUDIO (gauche)
22. Prise d'entrée AUDIO
23. Port de commande RS-232
24. Prise de sortie AUDIO
25. Pied de réglage arrière
26. Ventilation d'entrée d'air
27. Pied à dégagement rapide
28. Trous de fixation au plafond

# Commandes et fonctions

## Projecteur



### 1. LAMP (Voyant de la lampe)

Indique l'état de la lampe. S'allume ou clignote lorsqu'un problème se produit au niveau de la lampe. Voir "[Voyants](#)" à la page 63 pour plus d'informations.

### 2. POWER (Voyant de l'alimentation)

S'allume ou clignote lorsque le projecteur est en cours d'utilisation. Voir "[Voyants](#)" à la page 63 pour plus d'informations.

### 3. TEMP (Voyant d'avertissement de surchauffe)

S'allume en rouge lorsque la température du projecteur est trop élevée. Voir "[Voyants](#)" à la page 63 pour plus d'informations.

### 4. POWER

Permet de faire basculer le projecteur entre les modes veille et activé.

Voir "[Mise en marche du projecteur](#)" à la page 28 et "[Arrêt du projecteur](#)" à la page 48 pour plus d'informations.

### 5. MENU/EXIT

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

Voir "[Utilisation des menus](#)" à la page 29 pour plus d'informations.

### 6. MODE/ENTER

Sélectionne un mode de configuration de l'image disponible. Voir "[Sélection d'un mode d'image](#)" à la page 39 pour plus d'informations

Active l'élément sélectionné dans le menu à l'écran. Voir "[Utilisation des menus](#)" à la page 29 pour plus d'informations.

### 7. Gauche/ ?

Démarre la fonction FAQ. Voir "[Utilisation de la fonction FAQ](#)" à la page 45 pour plus d'informations.

### 8. BLANK

Permet de masquer l'image à l'écran. Voir "[Masquage de l'image](#)" à la page 44 pour plus d'informations.

### 9. Bague de MISE AU POINT/ZOOM

Utilisé pour régler l'apparence de l'image projetée. Voir "[Réglage fin de la taille et de la netteté de l'image](#)" à la page 35 pour plus d'informations.

### 10. Touches Trapèze/Flèches ( / Haut, / Bas)

Permet de corriger manuellement la déformation des images due à l'angle de projection. Voir "[Correction trapézoïdale](#)" à la page 35 pour plus d'informations.

### 11. AUTO

Détermine automatiquement le meilleur paramétrage pour l'image projetée. Voir "[Réglage automatique de l'image](#)" à la page 34 pour plus d'informations.

### 12. Droite/

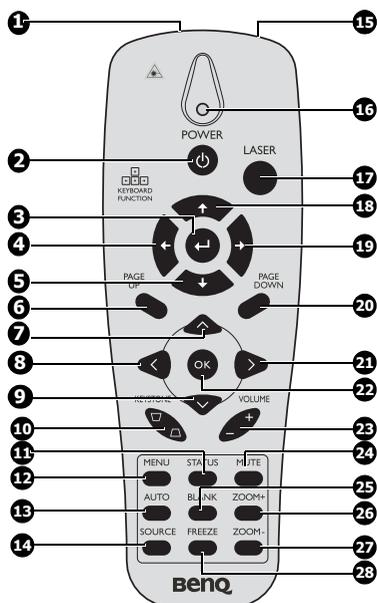
Active le verrouillage des touches du panneau. Voir "[Touches de contrôle du verrouillage](#)" à la page 45 pour plus d'informations.

Lorsque l'affichage des menus à l'écran est activé, les touches #7, #10 et #12 servent de flèches pour sélectionner les différentes options et effectuer les réglages nécessaires. Voir "[Utilisation des menus](#)" à la page 29 pour plus d'informations.

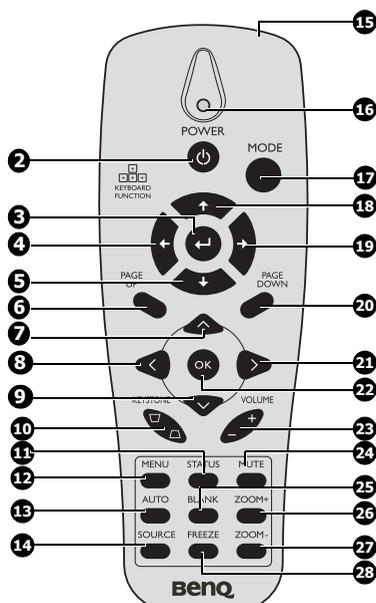
### 13. SOURCE

Affiche la barre de sélection de la source. Voir "[Changement de signal d'entrée](#)" à la page 33 pour plus d'informations.

# Télécommande



Télécommande standard



Pour le modèle japonais seulement

1. **Laser (Télécommande standard seulement)**  
S'utilise comme pointeur d'écran.  
**NE PAS POINTER DANS LES YEUX.**
2. **POWER**  
Permet de faire basculer le projecteur entre les modes veille et activé. Voir "[Mise en marche du projecteur](#)" à la page 28 et "[Arrêt du projecteur](#)" à la page 48 pour plus d'informations.
3. **ENTRÉE**  
Touche Entrée quand connecté par USB à un PC.
4. **Gauche**  
Flèche gauche quand connecté par USB à un PC.
5. **Bas**  
Flèche Bas quand connecté par USB à un PC.
6. **PAGE UP**  
Touche fléchée Page Précédente quand connecté par USB à un PC. Voir "[Opérations de mise en page distante](#)" à la page 44 pour plus d'informations.
7. **^ Curseur Haut**  
Parcourt et modifie les paramètres dans l'OSD. Voir "[Utilisation des menus](#)" à la page 29 pour plus d'informations.
8. **< Curseur Gauche**  
Parcourt et modifie les paramètres dans l'OSD. Voir "[Utilisation des menus](#)" à la page 29 pour plus d'informations.
9. **∨ Curseur Bas**  
Parcourt et modifie les paramètres dans l'OSD. Voir "[Utilisation des menus](#)" à la page 29 pour plus d'informations.
10. **Touches KEYSTONE ( ◻ / ◻ )**  
Permet de corriger manuellement la déformation des images due à l'angle de projection. Voir "[Correction trapézoïdale](#)" à la page 35 pour plus d'informations.

- 11. STATUS**  
Ouvre le menu ÉTAT de l'OSD (le menu s'ouvre seulement quand un périphérique d'entrée est détecté).
- 12. MENU**  
Permet d'activer l'affichage des menus à l'écran. Retourne au menu précédent de l'affichage des menus à l'écran, quitte et enregistre les paramètres de menu.  
Voir "[Utilisation des menus](#)" à la page 29 pour plus d'informations.
- 13. AUTO**  
Détermine automatiquement le meilleur paramétrage pour l'image projetée. Voir "[Réglage automatique de l'image](#)" à la page 34 pour plus d'informations.
- 14. SOURCE**  
Affiche la barre de sélection de la source. Voir "[Changement de signal d'entrée](#)" à la page 33 pour plus d'informations.
- 15. Emetteur IR**  
Transmet des signaux vers le projecteur.
- 16. LED d'état**  
S'allume quand la télécommande est utilisée.
- 17. LASER/MODE**  
LASER : Appuyez pour utiliser le pointeur d'écran.  
MODE : Choisissez un mode de préréglage adéquat pour l'environnement d'utilisation.
- 18. Haut**  
Flèche Haut quand connecté par USB à un PC.
- 19. Droite**  
Flèche Droite quand connecté par USB à un PC.
- 20. PAGE DOWN**  
Touche fléchée Page suivante quand connecté par USB à un PC. Voir "[Opérations de mise en page distante](#)" à la page 44 pour plus d'informations.
- 21. > Curseur Droite**  
Parcourt et modifie les paramètres dans l'OSD. Voir "[Utilisation des menus](#)" à la page 29 pour plus d'informations.
- 22. OK**  
Modifie les paramètres dans l'OSD. Voir "[Utilisation des menus](#)" à la page 29 pour plus d'informations.
- 23. VOLUME +/-**  
Règle le volume. Voir "[Réglage du niveau sonore](#)" à la page 47 pour plus d'informations.
- 24. MUTE**  
Désactive le son du haut-parleur intégré.
- 25. BLANK**  
Masque l'image d'écran.
- 26. ZOOM+**  
Zoom avant.
- 27. ZOOM-**  
Zoom arrière.
- 28. FREEZE**  
Fige/libère l'image à l'écran. Voir "[Arrêt sur image](#)" à la page 45 pour plus d'informations.

## Utilisation du pointeur LASER

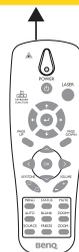
Le **LASER** pointeur est une aide de présentation pour les professionnels. Il émet une lumière de couleur rouge lorsque vous appuyez dessus et le voyant s'allume en rouge. Le rayon laser est visible. Vous devez appuyer sur **LASER** et maintenir la pression pour obtenir un rayon continu.



**Ne regardez pas la fenêtre de la lampe laser ou ne dirigez pas la lumière du rayon laser sur vous-même ou sur les autres. Voir les messages d'avertissement au dos de la télécommande avant de l'utiliser.**

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

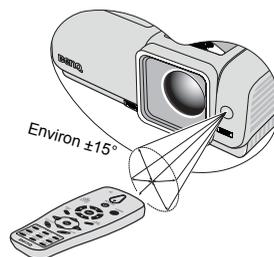
Évitez toute exposition  
La radiation laser  
est émise par cette ouverture.



## Portée efficace de la télécommande

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

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



## Remplacement de la pile de la télécommande

<p>1. Retirez le couvercle du compartiment des piles en faisant glisser le couvercle dans la direction de la flèche.</p>	
<p>2. Insérez les piles fournies en respectant les polarités (+/-) comme montré ici.</p>	
<p>3. Remplacez le couvercle.</p>	



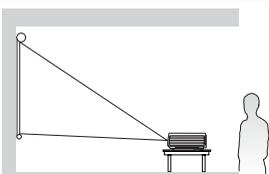
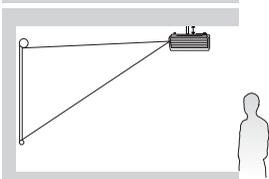
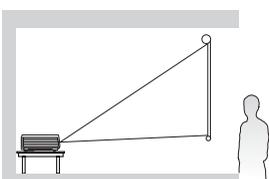
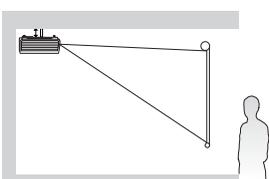
- Évitez tout environnement où la température et l'humidité sont trop élevées.
- Si le remplacement de la pile n'a pas été effectué correctement, vous risquez d'endommager la pile.
- Remplacez toujours la pile par une pile du même type ou de type équivalent recommandé par le fabricant.
- Mettez la pile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

# Positioning your projector

## Choosing a location

Your room layout or personal preference will dictate which installation location you select. Take into consideration the size and position of your screen, the location of a suitable power outlet, as well as the location and distance between the projector and the rest of your equipment.

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

<p><b>1. Sol avant</b></p> <p>Sélectionnez cet emplacement avec le projecteur placé sur une table en face de l'écran. Il s'agit du positionnement le plus courant lorsqu'une installation rapide et une bonne portabilité sont souhaitées.</p>	
<p><b>2. Plafond avant</b></p> <p>Sélectionnez ce positionnement lorsque le projecteur est fixé au plafond, à l'envers devant l'écran.</p> <p>Procurez-vous le kit de montage au plafond BenQ chez votre revendeur afin de fixer votre projecteur au plafond. Sélectionnez <b>Plafond avant</b> dans le menu <b>CONFIG.</b></p> <p><b>SYSTÈME: de base &gt; Position du projecteur</b> après avoir allumé le projecteur.</p>	
<p><b>3. Sol arrière</b></p> <p>Sélectionnez cet emplacement avec le projecteur placé sur une table derrière l'écran.</p> <p>Cette configuration nécessite un écran de rétroprojection spécial.</p> <p>Sélectionnez <b>Sol arrière</b> dans le menu <b>CONFIG.</b></p> <p><b>SYSTÈME: de base &gt; Position du projecteur</b> après avoir allumé le projecteur.</p>	
<p><b>4. Plafond arr.</b></p> <p>Sélectionnez ce positionnement lorsque le projecteur est fixé au plafond, à l'envers derrière l'écran.</p> <p>Cette configuration nécessite un écran de rétroprojection spécial ainsi que le kit de montage au plafond BenQ.</p> <p>Sélectionnez <b>Plafond arr.</b> dans le menu <b>CONFIG.</b></p> <p><b>SYSTÈME: de base &gt; Position du projecteur</b> après avoir allumé le projecteur.</p>	

\*Pour régler la position du projecteur :

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



## Identification de la taille de projection souhaitée

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

4:3 est le format d'image natal du MP724 et du MP727. 16:10 est le format d'image natal du MP735. Pour pouvoir projeter une image complète au format 16:9 (écran large) sur le MP724 ou MP727, le projecteur peut redimensionner et ajuster la taille d'une image « écran large » au format d'image natal du projecteur. Cela donnera une hauteur relativement plus petite, équivalente à 75% de la hauteur d'origine du projecteur.

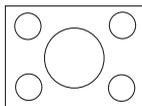


Image hauteur/largeur 4:3 dans une zone d'affichage de hauteur/largeur 4:3

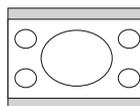


Image adaptée hauteur/largeur 16:9 vers une zone d'affichage de hauteur/largeur 4:3

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

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

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

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

Vous voyez sur le diagramme de la page 17 que ce type de projection entraîne un décalage vertical de la partie inférieure de l'image projetée par rapport à l'horizontale du projecteur. Lorsque le projecteur est fixé au plafond, il en est ainsi pour la partie supérieure de l'image projetée.

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

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

BenQ vous fournit un tableau de dimensions pour écrans 4:3 afin de vous aider à déterminer l'emplacement optimal de votre projecteur. Reportez-vous à "[Dimensions de projection du MP724/727](#)" à la page 17/18 ou "[Dimensions de projection du MP735](#)" à la page 19 selon le projecteur que vous utilisez. Deux dimensions sont à prendre en compte : la distance horizontale perpendiculaire au centre de l'écran (distance de projection) et la hauteur du décalage vertical du projecteur par rapport à l'horizontale de l'écran (décalage).

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

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

Par exemple (MP724), si vous utilisez un écran de 3 m (120 pouces), la distance de projection moyenne est de 4999 mm avec un décalage vertical de 256mm.

Si vous positionnez le projecteur différemment (à la position recommandée), vous devrez le diriger vers le bas ou vers le haut pour centrer l'image à l'écran. Ceci peut entraîner une déformation de l'image. Pour la corriger, utilisez la fonction de correction trapézoïdale. Voir "[Correction trapézoïdale](#)" à la page 35 pour plus d'informations.

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

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

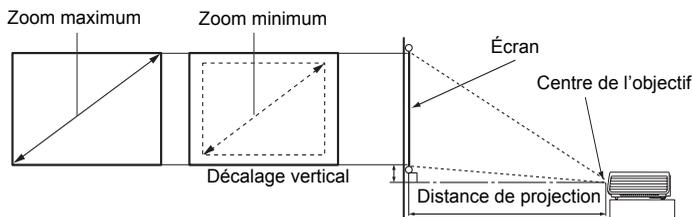
La taille d'écran maximale est limitée par l'espace physique disponible dans votre pièce.

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

Par exemple (MP724), si la distance mesurée est de 4,5 m (4500 mm), la valeur la plus proche dans la colonne "Moyenne" est 4499 mm. Cette ligne indique qu'un écran de 2,54 m (108 pouces) est requis.

## Dimensions de projection du MP724/727

Reportez-vous aux "Dimensions" à la page 66 pour le centre des dimensions de l'objectif de ce projecteur avant de calculer la position appropriée.



### MP724

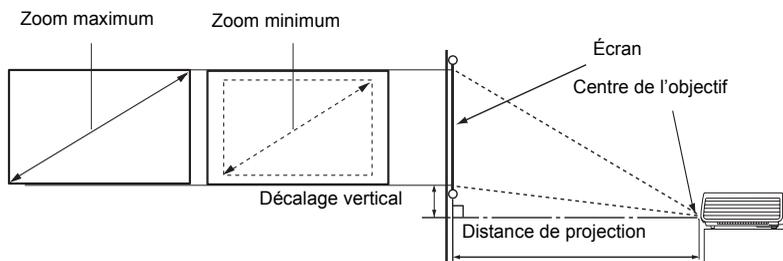
Écran 4:3					Distance de projection recommandée en mm (par rapport à l'écran)			Décalage vertical en mm
Diagonale			Largeur mm	Hauteur mm	Distance min. (avec zoom max.)	Moyenne	Distance max. (avec zoom min.)	
Pieds	Pouces	mm						
4	48	1219	975	732	1853	1999	2146	102
	59	1499	1199	899	2278	2458	2638	126
5	60	1524	1219	914	2316	2499	2682	128
	6	72	1829	1463	1097	2780	2999	3219
7		79	2007	1605	1204	3050	3291	3532
	8	84	2134	1707	1280	3243	3499	3755
9		96	2438	1951	1463	3706	3999	4292
	10	98	2489	1991	1494	3784	4082	4381
11		108	2743	2195	1646	4170	4499	4828
	12	118	2997	2398	1798	4556	4915	5275
13		120	3048	2438	1829	4633	4999	5364
	14	138	3505	2804	2103	5328	5749	6169
15		144	3658	2926	2195	5560	5998	6437
	16	157	3988	3190	2393	6061	6540	7019
17		180	4572	3658	2743	6949	7498	8047
	18	197	5004	4003	3002	7606	8206	8807
19		216	5486	4389	3292	8339	8998	9656
	20	236	5994	4796	3597	9111	9831	10550
21		300	7620	6096	4572	11582	-	-

Ecran 4:3					Distance de projection recommandée en mm (par rapport à l'écran)			Décalage vertical en mm
Diagonale			Largeur mm	Hauteur mm	Distance min. (avec zoom max.)	Moyenne	Distance max. (avec zoom min.)	
Pieds	Pouces	mm						
4	48	1219	975	732	1756	1902	2049	90
		59	1499	1199	899	2158	2338	2518
5	60	1524	1219	914	2195	2377	2560	112
	6	72	1829	1463	1097	2633	2853	3072
		79	2007	1605	1204	2890	3130	3371
7	84	2134	1707	1280	3072	3328	3584	158
	8	96	2438	1951	1463	3511	3804	4097
		98	2489	1991	1494	3584	3883	4182
9	108	2743	2195	1646	3950	4279	4609	203
		118	2997	2398	1798	4316	4676	5035
10	120	3048	2438	1829	4389	4755	5121	226
		138	3505	2804	2103	5047	5468	5889
12	144	3658	2926	2195	5267	5706	6145	271
		157	3988	3190	2393	5742	6221	6700
15	180	4572	3658	2743	6584	7132	7681	339
		197	5004	4003	3002	7205	7806	8406
18	216	5486	4389	3292	7900	8559	9217	406
		236	5994	4796	3597	8632	9351	10071
25	300	7620	6096	4572	10973	11887	12802	564

 **Une tolérance de 3% s'applique à ces chiffres en raison des variations des composants optiques. Dans le cas où vous auriez l'intention d'installer le projecteur de façon permanente, BenQ recommande de tester physiquement la taille et la distance de projection à l'aide du projecteur lui-même avant de l'installer définitivement, afin de tenir compte des tolérances des caractéristiques optiques de ce projecteur. Cela vous aidera à déterminer la position de montage exacte la mieux adaptée à l'emplacement de votre installation.**

## Dimensions de projection du MP735

Reportez-vous aux "Dimensions" à la page 66 pour le centre des dimensions de l'objectif de ce projecteur avant de calculer la position appropriée.



Écran 16:10					Distance de projection recommandée en mm (par rapport à l'écran)			Décalage vertical en mm
Diagonale			Largeur mm	Hauteur mm	Distance min. (avec zoom max.)	Moyenne	Distance max. (avec zoom min.)	
Pieds	Pouces	mm						
4	48	1219	1034	646	1582	1701	1820	74
	59	1499	1271	794	1944	2090	2237	91
5	60	1524	1292	808	1977	2126	2275	93
	6	72	1829	1551	969	2373	2551	2729
7	79	2007	1702	1063	2603	2799	2995	122
	84	2134	1809	1131	2768	2976	3184	130
8	96	2438	2068	1292	3164	3401	3639	149
	98	2489	2111	1319	3230	3472	3715	152
9	108	2743	2326	1454	3559	3827	4094	167
	118	2997	2542	1589	3889	4181	4473	183
10	120	3048	2585	1615	3955	4252	4549	186
	138	3505	2972	1858	4548	4890	5231	214
12	144	3658	3102	1939	4746	5102	5459	223
	157	3988	3382	2114	5174	5563	5952	243
15	180	4572	3877	2423	5932	6378	6824	279
	197	5004	4243	2652	6492	6980	7468	305
18	216	5486	4652	2908	7118	7653	8188	334
	236	5994	5083	3177	7777	8362	8947	365
25	300	7620	6462	4039	9886	10630	11373	464

☞ Une tolérance de 3% s'applique à ces chiffres en raison des variations des composants optiques. Dans le cas où vous auriez l'intention d'installer le projecteur de façon permanente, BenQ recommande de tester physiquement la taille et la distance de projection à l'aide du projecteur lui-même avant de l'installer définitivement, afin de tenir compte des tolérances des caractéristiques optiques de ce projecteur. Cela vous aidera à déterminer la position de montage exacte la mieux adaptée à l'emplacement de votre installation.

# Connexion

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

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

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

## Connexion d'un ordinateur ou d'un moniteur

### Connexion à un ordinateur

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

De plus, vous pouvez aussi connecter le projecteur à un ordinateur via le câble USB afin de pouvoir effectuer des opérations de mise en page de l'application sur le PC ou le notebook.

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

• Avec un câble VGA :

1. Prenez un câble VGA et connectez une extrémité à la prise de sortie D-Sub de l'ordinateur. Connectez l'autre extrémité du câble VGA à la prise d'entrée de signal du **D-SUB/COMP.IN** sur le projecteur.

• Avec un câble DVI-I :

- ☞ **Votre ordinateur doit être équipé d'une prise de sortie DVI-I.**
1. Prenez un câble DVI-I et connectez une extrémité à la prise de sortie DVI-I de l'ordinateur. Connectez l'autre extrémité du câble à la prise d'entrée de signal du **DVI-I** sur le projecteur.

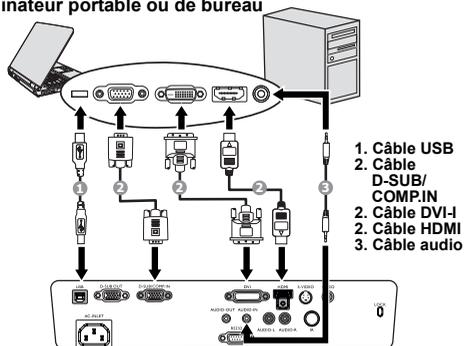
• Avec un câble HDMI :

- ☞ **Votre ordinateur doit être équipé d'une prise de sortie HDMI.**
1. Prenez un câble HDMI et connectez une extrémité à la prise HDMI de l'ordinateur. Connectez l'autre extrémité du câble à la prise d'entrée de signal du **HDMI** sur le projecteur.

2. Si vous désirez utiliser la fonction de pagination à distance, prenez un câble USB et connectez l'extrémité la plus grande au port USB de l'ordinateur, et l'extrémité la plus petite à la prise (USB) du projecteur. Voir "**Opérations de mise en page distante**" à la page 44 pour plus d'informations.
3. Si vous désirez utiliser les haut-parleurs (mixé mono) du projecteur dans votre présentation, prenez un câble audio adéquat et connectez une extrémité du câble à la prise de sortie audio de l'ordinateur, et l'autre extrémité à la prise du **AUDIO** projecteur. Une fois connecté, l'audio peut être contrôlé par les menus d'affichage d'écran (OSD) du projecteur. Voir "**Paramètres audio**" à la page 51 pour plus d'informations.

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

**Ordinateur portable ou de bureau**



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

## Connexion d'un moniteur

Si vous souhaitez visualiser un gros plan de votre présentation sur un moniteur en plus de l'écran, vous pouvez connecter la sortie de signal **D-SUB OUT** du projecteur à un moniteur externe avec un câble VGA en suivant les instructions ci-dessous.

### Pour connecter le projecteur à un moniteur :

- Avec un câble VGA :

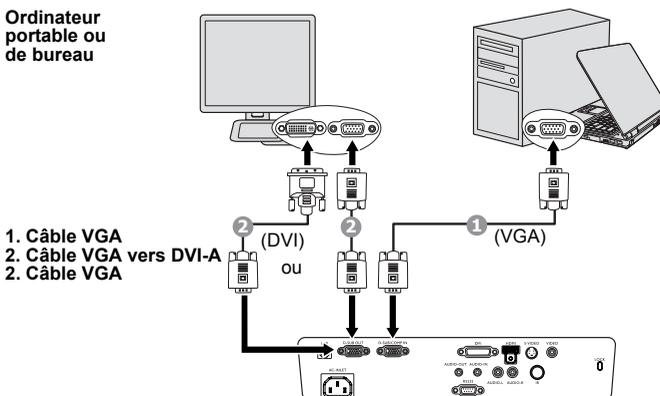
1. Connectez le projecteur à un ordinateur comme décrit à ["Connexion à un ordinateur"](#) à la page 20. La sortie D-SUB fonctionne uniquement quand une entrée D-SUB appropriée est appliquée au projecteur. Assurez-vous que le projecteur est connecté à l'ordinateur à l'aide de la prise **D-SUB/COMP.IN**, non pas la prise **DVI-I**.
2. Munissez-vous d'un câble VGA (un seul vous est fourni) et connectez une extrémité à la prise d'entrée D-Sub du moniteur vidéo.
3. Connectez l'autre extrémité du câble à la prise **D-SUB OUT** du projecteur.

- Avec un câble VGA vers DVI-A :

☞ **Votre moniteur doit être équipé d'une prise d'entrée DVI.**

1. Connectez le projecteur à un ordinateur comme décrit à ["Connexion à un ordinateur"](#) à la page 20. La sortie D-SUB fonctionne uniquement quand une entrée D-SUB appropriée est appliquée au projecteur. Assurez-vous que le projecteur est connecté à l'ordinateur à l'aide de la prise **D-SUB/COMP.IN**, non pas la prise **DVI-I**.
2. Prenez un câble VGA vers DVI-A et connectez l'extrémité DVI du câble à la prise d'entrée DVI du moniteur vidéo.
3. Connectez l'extrémité VGA du câble à la prise **D-SUB OUT** sur le projecteur.

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



# Connexion d'appareils vidéo composantes

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

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

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

## Meilleure qualité vidéo

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

Voir "[Connecter des périphériques source HDMI](#)" à la page 23 pour la manière de connecter le projecteur à un périphérique à source HDMI et autres détails :

Si il n'y a pas de source HDMI disponible, le meilleur signal vidéo suivant est DVI-I. Si votre appareil est équipé d'une prise DVI-I, vous pouvez bénéficier d'une qualité vidéo numérique.

Voir "[Connecter des périphériques source DVI-I](#)" à la page 24 pour la manière de connecter le projecteur à un périphérique à source DVI-I et autres détails :

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

Voir "[Connexion d'appareils vidéo composantes](#)" à la page 25 pour en savoir plus sur la manière de connecter le projecteur à un appareil en vidéo composantes.

## Meilleure qualité vidéo

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

## Moins bonne qualité vidéo

La vidéo composite est une vidéo analogique qui fournira, à partir du projecteur, des résultats corrects mais loin d'être optimaux. Parmi les méthodes décrites, c'est donc celle qui correspond à la moindre qualité vidéo.

Voir "[Connexion des périphériques S-Video](#)" à la page 26 pour en savoir plus sur la manière de connecter le projecteur à un appareil S-Video ou Vidéo.

## Connexion de l'audio

Le projecteur est équipé de haut-parleurs mono intégrés destinés à vous offrir une fonctionnalité audio de base pour accompagner les présentations de données à des fins commerciales seulement. Ils ne sont pas conçus pour, ni destinés à la reproduction audio stéréo comme dans le cas d'applications de home théâtre ou home cinéma. Toute entrée audio stéréo (si fournie), est mixée dans une sortie audio mono commune à travers les haut-parleurs du projecteur.

# Connecter des périphériques source HDMI

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

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

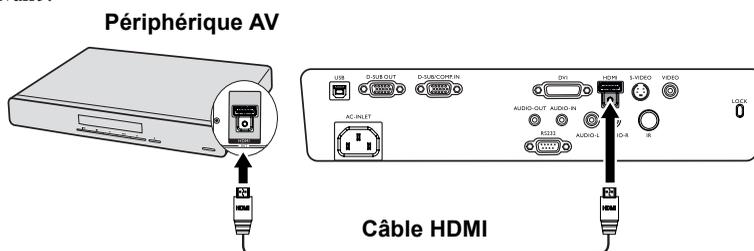
Examinez votre périphérique source vidéo pour déterminer s'il a un ensemble de prises de sortie HDMI non utilisées disponibles :

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

## Pour connecter le projecteur à un périphérique source HDMI :

1. Prenez un câble HDMI et connectez une extrémité à la prise HDMI du périphérique source HDMI. Connectez l'autre extrémité du câble à la prise d'entrée de signal HDMI sur le projecteur. Une fois connecté, l'audio peut être contrôlé par les menus d'affichage d'écran (OSD) du projecteur. Voir "[Paramètres audio](#)" à la page 51 pour plus d'informations.
2. Connectez l'autre extrémité du câble HDMI à la prise du projecteur.

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



- ☞ Dans l'éventualité peu probable où vous connecteriez le projecteur à un lecteur DVD et que l'image projetée affiche des couleurs incorrectes, veuillez changer l'espace de couleurs en YUV. Voir "[Changer l'espace de couleurs](#)" à la page 33 pour plus d'informations.
- Si aucun signal n'est détecté après avoir établi la connexion, désactivez la fonction de Recherche auto rapide dans le menu SOURCE. Voir "[Changement de signal d'entrée](#)" à la page 33 pour plus d'informations.

# Connecter des périphériques source DVI-I

Le projecteur offre une prise d'entrée DVI-I vous permettant de le connecter à un périphérique source DVI-I tel qu'un lecteur DVD.

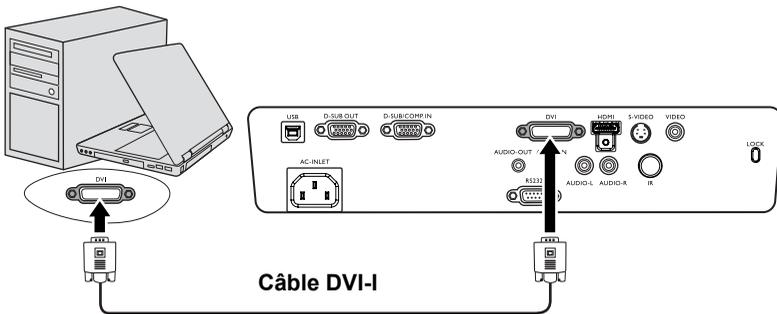
Le format DVI-I est utilisé pour transporter directement un signal numérique à un affichage numérique sans conversion de signal. La connexion numérique pure offre une image plus rapide et de meilleure qualité qu'une connexion analogique, de part la nature du format numérique.

Examinez votre périphérique source pour déterminer si elle a une prise de sortie DVI-I numérique non utilisée disponible :

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

## Pour connecter le projecteur à un périphérique source DVI-I :

1. Prenez un câble DVI-I et connectez une extrémité à la prise de sortie DVI-I du périphérique source DVI-I. Connectez l'autre extrémité du câble à la prise d'entrée de signal du **DVI-I** sur le projecteur.



2. Si vous désirez utiliser les haut-parleurs (mono mixé) du projecteur, prenez un câble audio adéquat et connectez une extrémité du câble aux prises de sortie audio du périphérique vidéo, et l'autre extrémité à la prise AUDIO du projecteur.

Une fois connecté, l'audio peut être contrôlé par les menus d'affichage d'écran (OSD) du projecteur. Voir "[Paramètres audio](#)" à la page 51 pour plus d'informations.

- ☞ **Le projecteur peut uniquement lire de l'audio mono mixé, même si une entrée audio stéréo est connectée. Voir "[Connexion de l'audio](#)" à la page 22 pour plus d'informations.**
- Dans l'éventualité peu probable où vous connecteriez le projecteur à un lecteur DVD et que l'image projetée affiche des couleurs incorrectes, veuillez changer l'espace de couleurs en YUV. Voir "[Changer l'espace de couleurs](#)" à la page 33 pour plus d'informations.
- Si aucun signal n'est détecté après avoir établi la connexion, désactivez la fonction de Recherche auto rapide dans le menu SOURCE. Voir "[Changement de signal d'entrée](#)" à la page 33 pour plus d'informations.

## Connexion d'appareils vidéo composantes

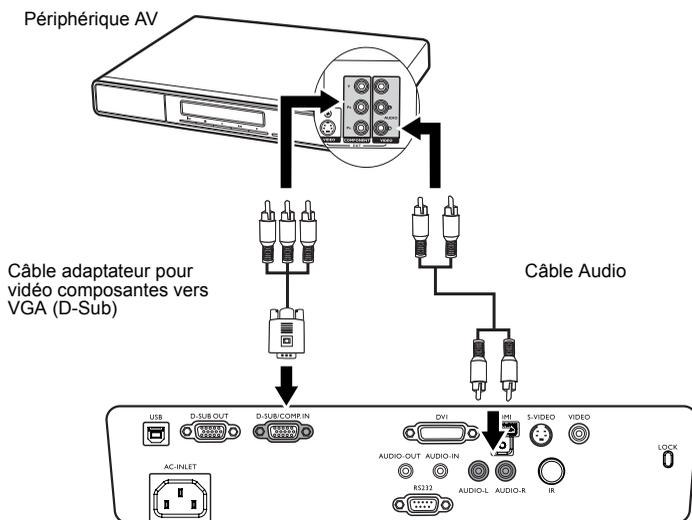
Examinez votre appareil vidéo composantes pour déterminer s'il est équipé d'une série d'interfaces de sortie vidéo composantes inutilisées :

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

### Pour connecter le projecteur à un périphérique vidéo composantes :

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

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



- ☞ Si l'image vidéo sélectionnée ne s'affiche pas lors de la mise sous tension du projecteur et que la source vidéo sélectionnée est correcte, vérifiez que le périphérique vidéo est sous tension et fonctionne correctement. Vérifiez également que les câbles de signal sont bien connectés.
- Si vous avez déjà établi une connexion vidéo HDMI entre le projecteur et ce périphérique source vidéo composantes à l'aide de connexions vidéo HDMI, vous n'avez pas besoin de connecter ce périphérique à l'aide d'une connexion vidéo composantes étant donné que cela établit une seconde connexion non nécessaire avec une qualité d'image inférieure. Voir "[Connexion d'appareils vidéo composantes](#)" à la page 22 pour plus d'informations.

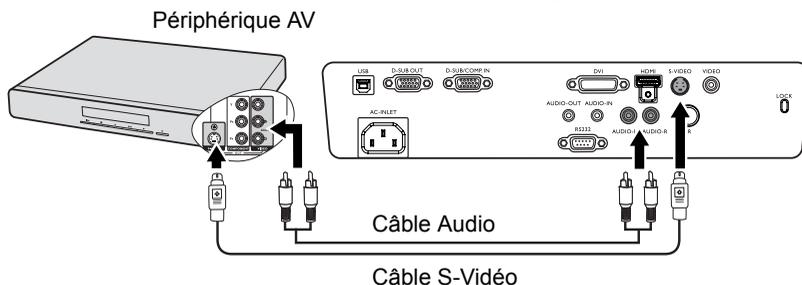
## Connexion des périphériques S-Vidéo

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

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

### Pour connecter le projecteur à un périphérique S-Vidéo :

1. Prenez un câble S-Vidéo et connectez une extrémité à la sortie S-Vidéo de l'appareil vidéo.
  2. Connectez l'autre extrémité du câble S-Vidéo à la prise **S-VIDEO** du projecteur.
- Le chemin de connexion final doit être similaire à celui du diagramme suivant :



- ☞ Si l'image vidéo sélectionnée ne s'affiche pas lors de la mise sous tension du projecteur et que la source vidéo sélectionnée est correcte, vérifiez que le périphérique vidéo est sous tension et fonctionne correctement. Vérifiez également que les câbles de signal sont bien connectés.
- Si vous avez déjà établi une connexion vidéo composantes entre le projecteur et ce périphérique S-Vidéo à l'aide de connexions vidéo composantes, vous n'avez pas besoin d'établir de connexion S-Vidéo, puisque cela ferait une seconde connexion inutile et de moins bonne qualité. Voir "[Connexion d'appareils vidéo composantes](#)" à la page 22 pour plus d'informations.

## Connexion des périphériques vidéo composite

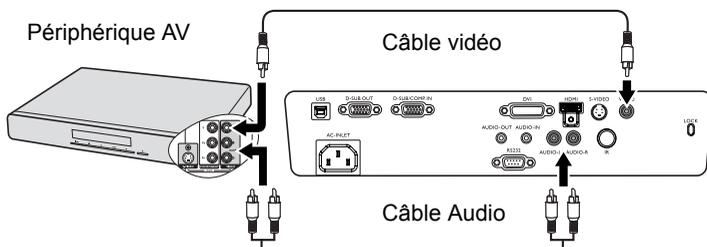
Examinez votre périphérique vidéo pour déterminer s'il est équipé d'une série de sorties vidéo composite inutilisées :

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

### Pour connecter le projecteur à un périphérique vidéo composite :

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

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

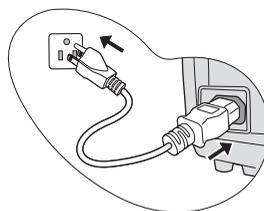


- ☞ Si l'image vidéo sélectionnée ne s'affiche pas lors de la mise sous tension du projecteur et que la source vidéo sélectionnée est correcte, vérifiez que le périphérique vidéo est sous tension et fonctionne correctement. Vérifiez également que les câbles de signal sont bien connectés.
- Vous devez seulement connecter ce périphérique à l'aide d'une connexion Vidéo composite si les entrées HDMI et Vidéo composantes et S-Video ne sont pas disponibles. Voir "[Connexion d'appareils vidéo composantes](#)" à la page 22 pour plus d'informations.

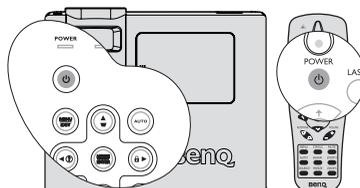
# Fonctionnement

## Mise en marche du projecteur

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



2. Appuyez sur **POWER** sur le projecteur ou sur la télécommande pour démarrer le projecteur et une tonalité de démarrage retentit. Le **POWER (Voyant de l'alimentation)** clignote en vert, puis reste allumé une fois le projecteur sous tension. La procédure de démarrage dure environ 30 secondes. Peu après, un logo le démarrage est projeté.



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

Pour désactiver la sonnerie, voir "[Désactiver la sonnerie Activ./Désact.](#)" à la page 47 pour plus d'informations.

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

3. Si vous êtes invité à entrer un mot de passe, appuyez sur les touches fléchées pour entrer un mot de passe à cinq chiffres. Voir "[Utilisation de la fonction de mot de passe](#)" à la page 30 pour plus d'informations.
4. Mettez tous les appareils connectés sous tension.
5. Le projecteur commence à rechercher des signaux d'entrée. Le signal d'entrée en cours d'analyse s'affiche dans le coin supérieur gauche de l'écran. Lorsque le projecteur ne détecte pas de signal valide, le message '**Aucun signal**' reste affiché jusqu'à ce qu'un signal d'entrée soit détecté.

Vous pouvez également appuyer sur le bouton **SOURCE** du projecteur ou de la télécommande pour sélectionner le signal d'entrée à afficher. Voir "[Changement de signal d'entrée](#)" à la page 33 pour plus d'informations.

**Si la fréquence ou la résolution du signal se situe en dehors de limites acceptées par le projecteur, le message 'Hors gamme' s'affiche sur un écran vierge. Sélectionnez un signal d'entrée compatible avec la résolution du projecteur ou sélectionnez une valeur inférieure pour le signal d'entrée. Voir "[Fréquences de fonctionnement](#)" à la page 66 pour plus d'informations.**

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

# Utilisation des menus

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

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



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

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



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



## Sécuriser le projecteur

### Utilisation d'un câble de verrouillage de sécurité

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

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

## Utilisation de la fonction de mot de passe

À des fins de sécurité, le projecteur est doté d'une fonction de protection par mot de passe afin d'empêcher toute utilisation non autorisée. Le mot de passe peut être défini via le menu à l'écran. Pour plus d'informations sur l'utilisation du menu à l'écran, reportez-vous à "Utilisation des menus" à la page 29.

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

### Définition d'un mot de passe

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

Une fois qu'un mot de passe a été défini et que le verrouillage de l'écran de démarrage est activé, vous ne pouvez pas changer l'écran de démarrage qui s'affiche au démarrage du projecteur à moins d'entrer le mot de passe correct.

1. Ouvrez le menu à l'écran et accédez au menu **CONFIG. SYSTÈME: avancée > Param. de sécurité**. Appuyez sur **MODE/ENTER**. La page **Param. de sécurité** s'affiche.
2. Sélectionnez **Verrou alimentation** et sélectionnez **Activ.** en appuyant sur **◀/▶**.

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



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

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

5. Pour activer la fonction **Verrou alimentation**, appuyez sur **▲/▼** pour mettre en surbrillance **Verrou alimentation** et appuyez sur **◀/▶** pour sélectionner **Activ.**
6. Pour activer la fonction **Verrouillage de l'écran de démarrage**, appuyez sur **▲/▼** pour mettre en surbrillance **Verrouillage de l'écran de démarrage** et appuyez sur **◀/▶** pour sélectionner **Activ.**

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

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

Mot de passe : \_ \_ \_ \_ \_

Conservez ce manuel dans un endroit sûr.

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

## Oubli du mot de passe

Si la fonction de mot de passe est activée, vous serez invité à entrer le mot de passe à cinq chiffres chaque fois que vous allumerez le projecteur. Si vous entrez un mot de passe incorrect, le message d'erreur illustré à droite s'affiche pendant trois secondes, suivi du message **'SAISIE MOT DE PASSE'**. Vous pouvez réessayer en entrant un autre mot de passe à cinq chiffres, ou si vous n'avez pas enregistré le mot de passe dans ce manuel, et que vous ne vous ne souvenez plus de celui-ci, vous pouvez utiliser le mot de passe pour rappeler cette procédure. Voir "[Procédure de rappel de mot de passe](#)" à la page 31 pour plus d'informations.



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

## Procédure de rappel de mot de passe

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



## Modification du mot de passe

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

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

**Mot de passe :** \_ \_ \_ \_ \_

**Conservez ce manuel dans un endroit sûr.**

5. Confirmez le nouveau mot de passe en entrant à nouveau le nouveau mot de passe.
6. Vous venez d'attribuer un nouveau mot de passe au projecteur. N'oubliez pas d'entrer ce nouveau mot de passe au prochain démarrage du projecteur.
7. Pour quitter le menu à l'écran, appuyez sur **MENU/EXIT**.



## Désactivation de la fonction de mot de passe

Pour désactiver la protection par mot de passe, retournez au menu **CONFIG. SYSTÈME: avancée > Param. de sécurité > Changer les paramètres de sécurité** après l'ouverture du système de menus à l'écran. Appuyez sur **MÔDE/ENTER**. Le message '**SAISIE MOT DE PASSE**' s'affiche. Entrez le mot de passe actuel.

- i. Si le mot de passe est correct, le menu OSD retourne à la page **Param. de sécurité**. Appuyez sur **▼** pour mettre en surbrillance **Verrou alimentation** et appuyez sur **◀/▶** pour sélectionner **Désact.**. Vous n'aurez pas besoin d'entrer le mot de passe la prochaine fois que vous mettrez le projecteur sous tension. Appuyez sur **▼** pour mettre en surbrillance **Verrouillage de l'écran de démarrage** et appuyez sur **◀/▶** pour sélectionner **Désact.**. La fonction d'**écran de démarrage** dans le **CONFIG. SYSTÈME: de base** sera alors disponible.
- ii. S'il n'est pas correct, un message d'erreur s'affiche pendant trois secondes, suivi du message '**SAISIE MOT DE PASSE**' pour vous permettre de réessayer. Vous pouvez appuyer sur **MENU/EXIT** pour annuler la modification, ou essayer un autre mot de passe.

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

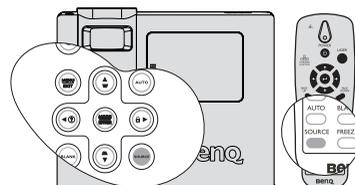
## Changement de signal d'entrée

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

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

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

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



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



- **Le type de signal d'entrée détermine les options disponibles pour le Mode Image. Voir "Sélection d'un mode d'image" à la page 39 pour plus d'informations.**
- **La résolution native de ce projecteur est dans un format 4:3 (MP735 est 16:10). Pour les meilleurs résultats d'affichage de l'image, sélectionnez et utilisez un signal d'entrée avec cette résolution. Toute autre résolution sera adaptée par le projecteur en fonction du réglage du format, ce qui peut causer des distorsions de l'image ou une perte de clarté de l'image. Voir "Sélection du format" à la page 37 pour plus d'informations.**

## Changer l'espace de couleurs

Dans l'éventualité peu probable où vous connecteriez le projecteur à un lecteur DVD via l'entrée **DVI-D** du projecteur et que l'image projetée affiche des couleurs incorrectes, veuillez changer l'espace de couleurs en **YUV** ou **RGB**.

Pour cela:

1. Appuyez sur **MENU/EXIT** et appuyez sur ◀/▶ jusqu'à ce que le menu **SOURCE** soit en surbrillance.
2. Appuyez sur ▼ pour mettre en surbrillance **Conversion d'espace de couleur** et appuyez sur ◀/▶ pour sélectionner **YUV** ou **RGB**.

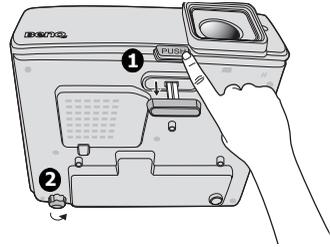
☞ **Cette fonction est disponible seulement quand la prise d'entrée DVI-D ou HDMI est utilisée.**

# Ajustement de l'image projetée

## Ajustement de l'angle de projection

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

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



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

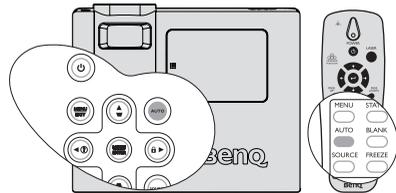
Si le projecteur ne se trouve pas sur une surface plane ou si l'écran et le projecteur ne sont pas perpendiculaires, l'image projetée présente une distorsion trapézoïdale. Pour corriger cela, voir "[Correction trapézoïdale](#)" à la page 35 pour plus d'informations.

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

## Réglage automatique de l'image

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

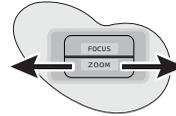
Les informations concernant la source sélectionnée s'affichent dans le coin supérieur gauche de l'écran pendant 3 secondes.



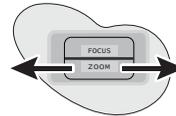
- ☞ **Pendant que la fonction AUTO procède aux réglages, l'écran reste vierge.**
- **Cette fonction n'est disponible que lorsqu'un signal PC (RVB analogique) est sélectionné.**

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

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



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



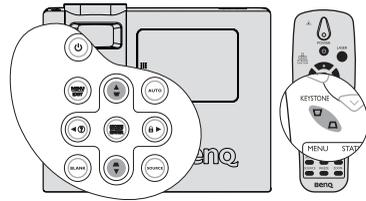
## Correction trapézoïdale

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

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

- Utilisation de la télécommande

Appuyez sur  /  sur le projecteur ou la télécommande pour afficher la page de correction trapézoïdale. Appuyez sur  pour corriger la distorsion trapézoïdale en haut de l'image. Appuyez sur  pour corriger la distorsion trapézoïdale en bas de l'image.



- Utilisation des menus à l'écran

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



Appuyez sur  
 / .

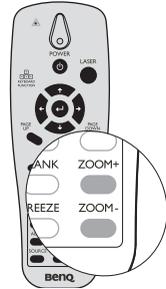
Appuyez sur  
 / .



## Agrandir et rechercher des détails

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

- Utilisation de la télécommande
  1. Appuyez sur **Zoom +/-** pour afficher la barre de Zoom.
  2. Appuyez sur **Zoom +** pour agrandir le centre de l'image. Appuyez sur la touche plusieurs fois jusqu'à ce que la taille d'image corresponde à vos besoins.
  3. Appuyez sur les touches de direction (**▲**, **▼**, **◀**, **▶**) du projecteur ou de la télécommande pour vous déplacer dans l'image.
  4. Pour restaurer l'image à sa taille d'origine, appuyez sur **AUTO**. Vous pouvez également appuyer sur **Zoom -**. Pour la réduire davantage, appuyez de nouveau sur la touche et ce, jusqu'à rétablir sa taille initiale.



- Utilisation des menus à l'écran
  1. Appuyez sur **MENU/EXIT**, puis appuyez sur **◀ / ▶** jusqu'au choix du menu **AFFICHAGE**.
  2. Appuyez sur **▼** pour choisir **Zoom numérique** et appuyez sur **MODE/ENTER**. La barre de Zoom s'affiche.
  3. Répétez les étapes 2-4 dans la section "[Utilisation de la télécommande](#)" ci-dessus. Ou si vous utilisez le tableau de commande du projecteur, passez aux étapes suivantes.
  4. Appuyez plusieurs fois sur **▲** sur le projecteur pour agrandir l'image à une taille souhaitée.
  5. Pour vous déplacer dans l'image, appuyez sur **MODE/ENTER** pour passer en mode de défilement et appuyez sur les touches de direction (**▲**, **▼**, **◀**, **▶**) pour vous déplacer dans l'image.
  6. Pour réduire la taille de l'image, appuyez sur **MODE/ENTER** pour retourner à la fonction de zoom avant/arrière, et appuyez sur **AUTO** pour rétablir l'image sa taille initiale. Vous pouvez également appuyer plusieurs fois sur **▼** jusqu'à rétablir sa taille initiale.

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

## Sélection du format

Le format correspond au rapport entre la largeur de l'image et sa hauteur. Pour MP724 et MP727, le format d'image par défaut est 4:3. Et pour MP735, le format d'image par défaut est 16:10. La plupart des TV analogiques et des ordinateurs sont au format d'image 4:3 ratio, et les TV numériques et les DVD sont habituellement au format 16:9.

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

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

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

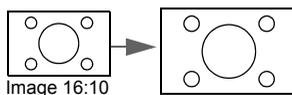
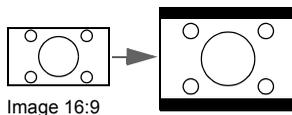
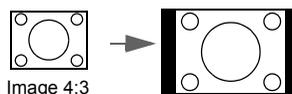
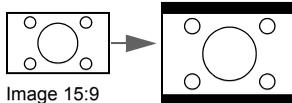
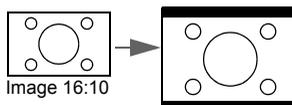
### À propos du format

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

#### 1. Auto:

MP724 et MP727 : Met une image à l'échelle proportionnellement pour qu'elle soit adaptée à la résolution native dans sa largeur horizontale. Cette option est recommandée pour les images qui ne sont pas en 4:3 ou 16:9 et si vous souhaitez tirer parti au maximum de l'écran sans modifier le rapport hauteur/largeur de l'image.

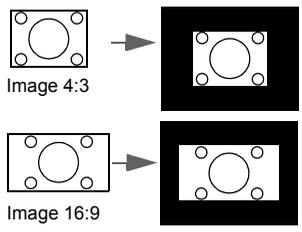
MP735 : Met une image à l'échelle proportionnellement pour s'adapter à la résolution native du projecteur dans sa largeur horizontale et sa hauteur verticale. Ceci convient pour l'image entrante qui est en 4:3, 16:9 ou 16:10 et que vous voulez utiliser au mieux l'écran sans modifier le format de l'image.



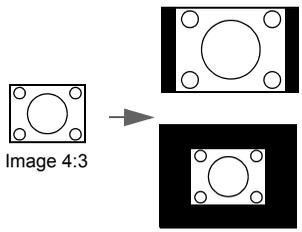
2. **Réel:**  
 L'image est projetée selon sa résolution d'origine, et redimensionnée pour être adaptée à la zone d'affichage. Pour les signaux d'entrée avec de plus faibles résolutions, l'image projetée s'affiche plus petite que si elle était redimensionnée en plein écran. Si nécessaire, vous pouvez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

 **Les menus OSD peuvent être affichés dans les zones noires non utilisées.**

MP724 et MP727 :

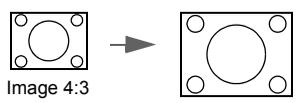


MP735 :

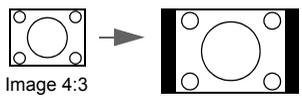


3. **4:3:**  
 Met une image à l'échelle afin qu'elle s'affiche au centre de l'écran en respectant un format de 4:3. Cette option est recommandée pour les images 4:3, telles que les images des écrans d'ordinateur, des téléviseurs à définition standard et des DVD avec un rapport 4:3, ce qui permet de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

MP724 et MP727 :

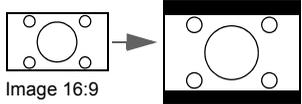


MP735 :

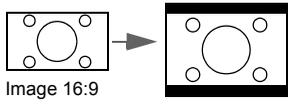


4. **16:9:**  
 Met une image à l'échelle afin qu'elle s'affiche au centre de l'écran en respectant un format de 16:9. Cette option est recommandée pour les images auxquelles le rapport hauteur/largeur 16:9 est déjà appliqué, telles que les images des téléviseurs haute définition, ce qui permet de conserver le rapport lors de l'affichage.

MP724 et MP727 :



MP735 :



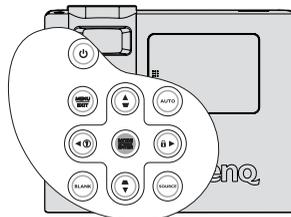
# Optimisation de l'image

## Sélection d'un mode d'image

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

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

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



### Modes d'image pour différents types de signaux

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

#### Signaux d'entrée PC : DVI, D-SUB / COMP. IN (RVB analogique)

1. **Mode Dynamique (Par défaut)** : Optimise la luminosité de l'image projetée. Ce mode est adapté aux environnements où une grande luminosité est requise, comme les pièces bien éclairées.
2. **Mode Présentation** : Conçu pour les présentations. Dans ce mode, la luminosité est accentuée afin de s'adapter aux couleurs des ordinateurs de bureau et portables.
3. **Mode sRVB** : 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 sRVB et correctement calibré, ainsi que pour afficher des applications informatiques graphiques et de dessin de type AutoCAD.
4. **Mode Cinéma** : Ce mode est adapté pour les films et clips vidéo hauts en couleur issus d'appareils photos ou de vidéos numériques par l'intermédiaire de l'entrée du PC, pour un meilleur affichage dans les environnements obscurs (peu éclairés).
5. **Mode Util. 1/Mode Mode Util. 2** : Rappelle les paramètres personnalisés en fonction des modes d'image actuellement disponibles. Voir "[Configuration du mode Mode Util. 1/Mode Util. 2](#)" à la page 40 pour plus d'informations.

#### Signaux d'entrée vidéo : Composantes (YPbPr), S-Vidéo, Vidéo, D-SUB / COMP. IN (YPbPr), DVI-D (HDCP/HDMI), HDMI, HDCP

1. **Mode Dynamique** : Ce mode idéal pour les jeux vidéo dans un environnement normalement éclairé.
2. **Mode Standard (Par défaut)** : Ce mode est adapté pour les films et séquences vidéo aux couleurs vivantes des appareils photos ou caméscopes numériques.
3. **Mode Cinéma** : Ce mode est recommandé pour la projection de films sombres ou de films DVD dans un environnement de home cinéma ou de salon obscur (peu éclairé).
4. **Mode Util. 1/Mode Mode Util. 2** : Rappelle les paramètres personnalisés en fonction des modes d'image actuellement disponibles. Voir "[Configuration du mode Mode Util. 1/Mode Util. 2](#)" à la page 40 pour plus d'informations.

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

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

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

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

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

## Utilisation de Couleur du support de projection

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

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

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

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

### Ajustement de Luminosité

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

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



### Ajustement de Contraste

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

Plus la valeur est élevée, plus l'image est contrastée. Utilisez le contraste pour configurer le niveau de blanc



après avoir ajusté la **Luminosité**, afin d'adapter l'image au type de support que vous souhaitez afficher et à votre environnement.

### Ajustement de Couleur

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

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

### Ajustement de Teinte

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

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

### Ajustement de Netteté

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

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

### Ajustement de Couleur brillante

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

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

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

### Sélectionnez une Température des Couleurs

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

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

1. **T1** : Avec la température de couleurs la plus élevée, T1 donne à l'image une teinte plus bleutée que les autres réglages.
2. **T2** : Le blanc des images tire vers le bleu.
3. **T3** : Préserve la couleur normale des blancs.
4. **T4** : Le blanc des images tire vers le rouge.

#### \*À propos des températures des couleurs :

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

## Gestion couleur 3D

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

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

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

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

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

Pour ajuster les paramètres :

1. Allez au menu **IMAGE** et choisissez **Gestion couleur 3D**.
2. Appuyez sur **MODE/ENTER** et la page **Gestion couleur 3D** s'affiche.
3. Choisissez **Couleur primaire** et appuyez sur ◀/▶ pour sélectionner une couleur parmi Rouge, Vert, Bleu, Cyan, Magenta et Jaune.
4. Appuyez ▼ pour choisir **Nuance** et appuyez sur ◀/▶ pour sélectionner sa plage. Une augmentation des valeurs donnera des couleurs composées d'une plus grande proportion des deux couleurs adjacentes.

Veuillez vous reporter à l'illustration à droite pour connaître l'interrelation des couleurs.

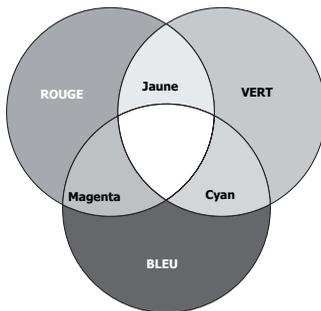
Par exemple, si vous sélectionnez Rouge et réglez sa valeur sur 0, seul le rouge pur de l'image projetée sera sélectionné.

L'augmentation des valeurs inclura le rouge proche du jaune et le rouge proche du magenta.

5. Appuyez ▼ pour choisir **Saturation** et ajustez ses valeurs selon vos préférences en appuyant sur ◀/▶. Chaque ajustement apporté se reflétera immédiatement dans l'image.

Par exemple, si vous sélectionnez Rouge et réglez sa valeur sur 0, seule la saturation du rouge pur sera affectée.

6. Appuyez ▼ pour choisir **Gain** et ajustez ses valeurs selon vos préférences en appuyant sur ◀/▶. Le niveau de contraste de la couleur primaire sélectionnée sera affecté. Chaque ajustement apporté se reflétera immédiatement dans l'image.
7. Répétez les étapes 3 à 6 pour les autres ajustements des couleurs.
8. Assurez-vous d'avoir effectué tous les ajustements souhaités.
9. Appuyez sur **MENU/EXIT** pour quitter et enregistrer les paramètres.



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

# Réglage du minuteur de présentation

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



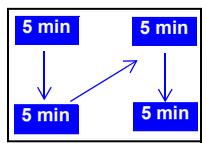
1. Allez au menu **CONFIG. SYSTÈME: de base > Minuteur de présentation** et appuyez sur **MODE/ENTER** pour afficher la page **Minuteur de présentation**.
2. Appuyez sur ▼ pour choisir **Intervalle du minuteur** et décider l'intervalle du minuteur en appuyant sur ◀/▶. Le délai peut être compris entre 1 et 5 minutes par paliers de 1 minute par paliers de 5 minutes et entre 5 et 240 minutes par paliers de 5 minutes.

☞ Si le minuteur est déjà activé, il redémarrera à chaque fois que vous redéfinissez Intervalle du minuteur.

3. Appuyez sur ▼ pour choisir **Affichage du compteur** et choisissez si vous souhaitez afficher le minuteur à l'écran en appuyant ◀/▶.

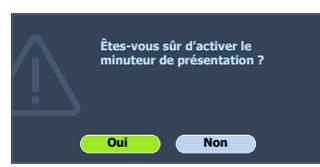
Sélection	Description
Toujours	Affiche le minuteur à l'écran pendant toute la durée de la présentation.
1 min/2 min/3 min	Affiche le minuteur à l'écran durant la dernière ou les 2 ou 3 dernières minute(s).
Jamais	Masque le minuteur pendant toute la durée de la présentation.

4. Appuyez sur ▼ pour choisir **Position du minuteur** et définissez la position du minuteur en appuyant sur ◀/▶.  
**Coin sup. Gauche → Coin inf. gauche → Coin sup. Droit → Coin inf. Droit**
5. Appuyez sur ▼ pour choisir **Mode de calcul du minuteur** et définissez le mode de calcul du minuteur en appuyant sur ◀/▶.



Sélection	Description
Vers l'avant	Avance en augmentant de 0 à l'heure prédéfinie.
Vers l'arrière	Décroit en comptant à rebours de l'heure prédéfinie à 0.

6. Appuyez sur ▼ pour mettre en surbrillance **Rappel sonore** pour sélectionner **Activ..** Un son d'avertissement retentit 30 secondes avant et à la fin du compte à rebours du **Présentation Timer**.
7. Pour activer le minuteur de présentation, appuyez sur ▼ et appuyez sur ◀/▶ pour sélectionner **Activ.** et appuyez sur **MODE/ENTER**.
8. Un message de confirmation s'affiche. Choisissez **Oui** et appuyez **MODE/ENTER** pour confirmer. Le message « **Le minuteur est activé** » s'affiche à l'écran. Le compte débute dès que le minuteur est activé.



## Pour annuler le minuteur, procédez comme suit.

1. Retournez à la page **Minuteur de présentation**.
2. Appuyez sur ▼ et appuyez sur ◀/▶ pour choisir **Désact.** et appuyez sur **MODE/ENTER**. Un message de confirmation s'affiche.
3. Choisissez **Oui** et appuyez **MODE/ENTER** pour confirmer. Le message « **Le minuteur est désactivé** » s'affichera à l'écran.

## Opérations de mise en page distante

Connectez le projecteur à votre PC ou notebook avec un câble USB avant d'utiliser la fonction de mise en page. Voir "[Connexion à un ordinateur](#)" à la page 20 pour plus d'informations.

Vous pouvez utiliser votre logiciel d'affichage (sur un PC connecté) qui répond aux commandes page précédente/suivante (comme Microsoft PowerPoint) en appuyant sur **PAGE ▲/▼** sur la télécommande.

Si la fonction de mise en page distante ne fonctionne pas, vérifiez si la connexion USB est correctement établie et si le pilote de la souris sur l'ordinateur est mis à jour à la dernière version.

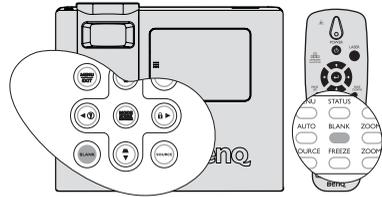


**La fonction de mise en page distante ne peut fonctionner avec Microsoft® Windows® Système d'exploitation Windows 98.**

**Windows® Windows XP ou systèmes d'exploitations supérieurs recommandés.**

## Masquage de l'image

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



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

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



- **Ne regardez pas la fenêtre de la lampe laser ou ne dirigez pas la lumière du rayon laser sur vous-même ou sur les autres. Voir les messages d'avertissement au dos de la télécommande avant de l'utiliser.**
- **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.**

## Touches de contrôle du verrouillage

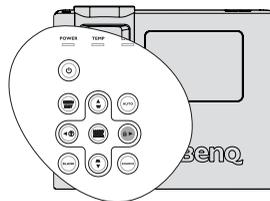
Avec le verrouillage des touches du projecteur, vous pouvez éviter que les paramètres de votre projecteur soient modifiés accidentellement (par des enfants, par exemple). Lorsque **Verr. touches panneau** est activé, aucune touche du projecteur ne fonctionnera à l'exception de **POWER**.

1. Appuyez sur **► / 🔒** sur le projecteur ou allez au menu **CONFIG. SYSTÈME: de base > Verr. touches panneau**, et sélectionnez **Activ.** en appuyant sur **◀ / ►** sur le projecteur ou la télécommande.
2. Un message de confirmation s'affiche. Sélectionnez **Oui** pour confirmer.

Pour libérer le verrouillage des touches du panneau, appuyez sur **► / 🔒** et maintenez-la enfoncée pendant 3 secondes sur le projecteur.

Vous pouvez également utiliser la télécommande pour accéder à **CONFIG. SYSTÈME: de base > Verr. touches panneau** et appuyer sur **◀ / ►** pour sélectionner **Désact.**

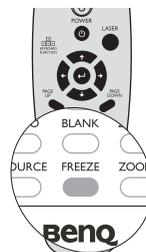
- ☞ Lorsque le verrouillage des touches du panneau est activé, les touches de la télécommande peuvent toujours être utilisées.
- Si vous appuyez **POWER** pour éteindre le projecteur sans désactiver le verrouillage des touches du panneau, celui-ci sera toujours activé lors de la prochaine mise sous tension du projecteur.



## Arrêt sur image

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

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

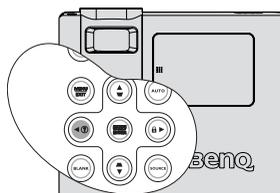


## Utilisation de la fonction FAQ

Le menu **INFORMATIONS** contient des solutions possibles aux problèmes rencontrés par les utilisateurs au sujet de la qualité, de l'installation, du fonctionnement de fonctionnalités spécifiques et de l'entretien.

Pour obtenir les informations de la FAQ :

1. Appuyez sur **◀ / ?** sur le projecteur ou appuyez sur **MENU/EXIT** pour ouvrir le menu OSD et appuyez sur **◀ / ►** pour mettre le menu **INFORMATIONS** en surbrillance.
2. Appuyez sur **▼** pour choisir **FAQ - Image et installation** ou **FAQ - Fonctions et service** selon les informations que vous voulez savoir.
3. Appuyez sur **MODE/ENTER**.
4. Appuyez sur **▲ / ▼** jusqu'à la sélection du problème et appuyez sur **MODE/ENTER** pour des solutions possibles.
5. Appuyez sur **MENU/EXIT** pour quitter le menu à l'écran.



## Fonctionnement en altitude

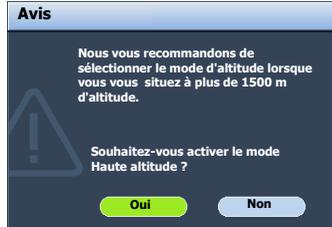
Il est recommandé d'utiliser le **Mode Haute altitude** lorsque votre environnement est entre 1500 m et 3000 m au-dessus du niveau de la mer, et à une température entre 5°C et 23°C.



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

Pour activer le **Mode Haute altitude** :

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



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

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

## Créer votre propre écran de démarrage

En plus de pouvoir sélectionner l'écran de démarrage préréglé du projecteur parmi le logo BenQ, l'écran Noir ou Bleu, vous pouvez réaliser votre propre écran de démarrage qui est une image projetée depuis votre ordinateur ou votre source vidéo.

Pour créer votre propre écran de démarrage, projetez l'image que vous voulez utiliser comme écran de démarrage depuis un ordinateur ou une source vidéo. Les étapes sont les suivantes.

1. Appuyez sur **MENU/EXIT** et appuyez sur **◀ / ▶** jusqu'à ce que le menu **CONFIG. SYSTÈME: de base** soit en surbrillance.
2. Appuyez sur **▼** pour mettre en surbrillance **Mon écran** et appuyez sur **ENTRÉE**.
3. Un message de confirmation apparaît. Appuyez à nouveau sur **CAPTURE** ou sur **ENTRÉE**.
4. Le message '**Screen Capturing...**' (Capture d'écran en cours...) apparaît lors du traitement de l'image par l'ordinateur. Veuillez patienter.
5. Si l'action est réussie, vous verrez le message '**Captured Succeeded**' (Capture réussie) à l'écran. L'image capturée est enregistrée sous **Mon écran**.
6. Pour visualiser l'image capturée affichée comme écran de démarrage, définissez **Mon écran** dans le menu **CONFIG. SYSTÈME: de base > Écran d'accueil** et redémarrez le projecteur.

Dans l'éventualité peu probable où l'action de capture échoue, changez votre image cible.

## Réglage du son

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

SOURCE D'ENTRÉE		ENTRÉE AUDIO	SORTIE AUDIO
D-Sub-15	RVB	mini-prise	mini-prise
	Composantes	RCA	RCA
DVI-A		mini jack	mini jack
DVI-D		mini jack	mini jack
HDMI		HDMI	HDMI
VIDEO		RCA	RCA
S-VIDEO		RCA	RCA

### Désactiver le son

Pour couper temporairement le son.

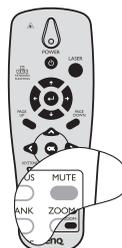
- Utilisation de la télécommande

Appuyez sur **MUTE** pour couper temporairement le son. Quand le son est désactivé, l'écran affichera  dans sa partie supérieure droite.

Pour rétablir le son, appuyez à nouveau sur **MUTE**.

- Utilisation du menu OSD

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



### Réglage du niveau sonore

Pour régler le niveau sonore,

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

### Désactiver la sonnerie Activ./Désact.

Pour régler le niveau sonore,

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

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

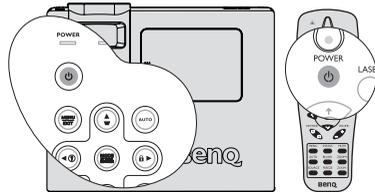
# Personnalisation de l'affichage des menus du projecteur

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

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

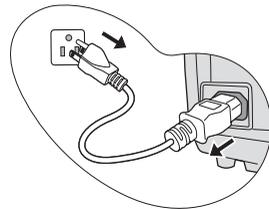
## Arrêt du projecteur

1. Appuyez sur **POWER** et un message de confirmation s'affiche.  
Si vous n'y répondez pas en quelques secondes, le message disparaît.  
Si vous voulez annuler le message, appuyez sur une quelconque touche excepté **PAGE ▲/▼** et **LASER** sur la télécommande.



**⚠ Ne regardez pas la fenêtre de la lampe laser ou ne dirigez pas la lumière du rayon laser sur vous-même ou sur les autres. Voir les messages d'avertissement au dos de la télécommande avant de l'utiliser.**

2. Appuyez une seconde fois sur le bouton **POWER**. Le **POWER (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 **POWER (Voyant de l'alimentation)** est orange continu et les ventilateurs s'arrêtent.
4. Débranchez le cordon d'alimentation de la prise murale si vous ne comptez pas utiliser le projecteur pendant longtemps.



- **Le projecteur ne peut pas être utilisé tant que le cycle de refroidissement n'est pas terminé, et ce, afin de protéger la lampe.**
- **Pour réduire le temps de refroidissement, vous pouvez également activer la fonction Refroidissement rapide. Voir "Refroidissement rapide" à la page 54 pour plus d'informations.**
- **Si le projecteur n'est pas éteint correctement, les ventilateurs se mettront à tourner pendant quelques minutes pour refroidir la lampe lors du redémarrage du projecteur. Appuyez à nouveau sur POWER pour démarrer le projecteur une fois les ventilateurs arrêtés et le POWER (Voyant de l'alimentation) devenu orange.**

# Utilisation des menus

## Système de menus

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

Menu principal	Sous-menu	Options
<b>1. AFFICHAGE</b>	Couleur du support de projection	Désact./Jaune clair/Rose/Vert clair/Bleu/Tableau noir
	Format	Auto/Réel/4:3/16:9
	Trapèze	
	Position	
	Phase	
	Taille H	
	Zoom numérique	
	<b>2. IMAGE</b>	Mode Image
Mode référence		Source PC : Dynamique/Présentation/sRVB/Cinéma Sources vidéo : Dynamique/Standard/Cinéma
Luminosité		
Contraste		
Couleur		
Teinte		
Netteté		
Couleur brillante		Activ./Désact.
Température des Couleurs		T1/T2/T3/T4
		Couleur primaire RV/B/C/M/J
Gestion couleur 3D		Nuance
		Saturation
		Gain
Enregistrer param.		
<b>3. SOURCE</b>		Recherche auto rapide
	Conversion d'espace de couleurs	RGB/YUV

	FAQ - Image et installation	
	FAQ - Fonctions et service	
<b>6. INFORMATI ONS</b>	État système actuel	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Source</li> <li>• Mode Image</li> <li>• Résolution</li> <li>• Système de couleurs</li> <li>• Équivalent heure lampe</li> </ul>

	<b>Intervalle du minuteur</b>	1 à 240 minutes
	<b>Affichage du compteur</b>	Toujours/1 min/2 min/3 min/ Jamais
<b>Minuteur de présentation</b>	<b>Position du minuteur</b>	<b>Coin sup. Gauche</b> /Coin inf. gauche/Coin sup. Droit/Coin inf. Droit
	<b>Mode de calcul du minuteur</b>	<b>Vers l'arrière</b> /Vers l'avant
	<b>Rappel sonore</b>	<b>Activ./Désact.</b>
	<b>Activ./Désact.</b>	

<b>4. CONFIG. SYSTÈME: de base</b>	<b>Langue</b>	<b>ENGLISH/ FRANÇAIS/ DEUTSCH/ ITALIANO/ ESPAÑOL/ РУССКИЙ/ 繁體中文/ 简体中文/ 日本語/ 한국어/ Svenska/ Nederlands/ Türkçe/ Čeština/ Português/ తెలుగు/ Polski</b>
	<b>Position du projecteur</b>	<b>Sol avant</b> /Sol arrière/Plafond arr./Plafond avant
	<b>Alim. auto. désact.</b>	<b>Désactiver</b> /5 min/10 min/15 min/20 min/25 min/30 min
	<b>Minuteur d'inactivité</b>	<b>Désactiver</b> /5 min/10 min/15 min/20 min/25 min/30 min
	<b>Verr. touches panneau</b>	<b>Activ./Désact.</b>
	<b>Minuteur</b>	<b>Désactiver</b> /30 min/1 h/2 hr/3 h/4 h/8 h/12 h
	<b>Écran d'accueil</b>	<b>BenQ</b> /Mon écran/Noir/Bleu
	<b>Mon écran</b>	Capturer l'image actuelle désirée par l'utilisateur

	<b>Refroidissement rapide</b>	Désact./Activ.
	<b>Mode Haute altitude</b>	Désact./Activ.
<b>Paramètres audio</b>	Muet	Désact./Activ.
	Volume	Plage : 0 ~ 10
	Allumer/Eteindre Sonnerie	Désact./Activ.
<b>Réglages des menus</b>	<b>Durée aff. des menus</b>	5 sec/10 sec/ <b>15 sec</b> /20 sec/ 25 sec/30 sec
	<b>Position des menus</b>	Centre/Coin sup. Gauche/Coin sup. Droit/Coin inf. Droit/Coin inf. Gauche
	<b>Sortie D-Sub veille</b>	Désact./Activ.
<b>Param. lampe</b>	<b>Mode lampe</b>	Normal/Économique
	<b>Réinit. compteur lampe</b>	
	<b>Équivalent heure lampe</b>	
<b>Param. de sécurité</b>	<b>Modifier MP</b>	
	<b>Changer les paramètres de sécurité</b>	
	<b>Verrou alimentation</b>	Désact./Activ.
	<b>Verrouillage de l'écran de démarrage</b>	Désact./Activ.
	<b>Débit en bauds</b>	2400/4800/9600/14400/19200/ 38400/57600/ <b>115200</b>
	<b>Motif de test</b>	Désact./Activ.
	<b>Rétablir tous les param.</b>	

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

Les valeurs par défaut données dans ce manuel, particulièrement à la page 49-56, servent de référence seulement. Elles peuvent varier d'un projecteur à l'autre du fait de l'amélioration continue des produits.

# Description de chaque menu

FONCTION (valeur ou paramètre par défaut)		DESCRIPTION (paramètre par défaut/valeur)
<b>1. Menu AFFICHAGE</b>	<b>Couleur du support de projection</b> (Désact.)	Corrige la couleur de l'image projetée si le support de projection n'est pas blanc. Voir " <a href="#">Utilisation de Couleur du support de projection</a> " à la page 40 pour plus d'informations.
	<b>Format</b> (Auto)	Quatre options permettent de définir le format de l'image en fonction de votre source de signal d'entrée. Voir " <a href="#">Sélection du format</a> " à la page 37 pour plus d'informations.
	<b>Trapèze</b> (0)	Corrige la distorsion trapézoïdale. Voir " <a href="#">Correction trapézoïdale</a> " à la page 35 pour plus d'informations.
	<b>Position</b> (0)	Affiche la page de réglage de la position. Pour déplacer l'image projetée, utilisez les touches fléchées. Les valeurs indiquées dans la partie inférieure de la page changent à chaque fois que vous appuyez sur une touche jusqu'à ce qu'elles atteignent leur maximum ou minimum.
	<b>Phase</b> (dépend du signal d'entrée sélectionné)	Ajuste la phase de l'horloge pour réduire la distorsion de l'image. 
	<b>Taille H</b> (selon le signal sélectionné)	Règle la largeur horizontale de l'image.
	<b>Zoom numérique</b> (1.0X)	Agrandit ou réduit l'image projetée. Voir " <a href="#">Agrandir et rechercher des détails</a> " à la page 36 pour plus d'informations.
<b>2. Menu IMAGE</b>	<b>Mode Image</b> (PC : <b>Dynamique</b> ; YPbPr/ S-Vidéo/ Vidéo : <b>Standard</b> )	Les modes d'image prédéfinis vous permettent d'optimiser le réglage de l'image en fonction du type de programme que vous souhaitez projeter. Voir " <a href="#">Sélection d'un mode d'image</a> " à la page 39 pour plus d'informations.
	<b>Mode référence</b>	Sélectionne un mode d'image adapté à vos besoins en ce qui concerne la qualité de l'image et règle l'image en fonction des sélections répertoriées un peu plus bas sur la même page. Voir " <a href="#">Configuration du mode Mode Util. 1/Mode Util. 2</a> " à la page 40 pour plus d'informations.
	<b>Luminosité</b>	Règle la luminosité de l'image. Voir " <a href="#">Ajustement de Luminosité</a> " à la page 40 pour plus d'informations.
	<b>Contraste</b>	Ajuste la gradation entre les zones sombres et claires de l'image. Voir " <a href="#">Ajustement de Contraste</a> " à la page 40 pour plus d'informations.
	<b>Couleur</b> (0)	Ajuste le niveau de saturation des couleurs (c'est-à-dire la quantité de chaque couleur dans une image vidéo). Voir " <a href="#">Ajustement de Couleur</a> " à la page 41 pour plus d'informations.

FONCTION (valeur ou paramètre par défaut)		DESCRIPTION (paramètre par défaut/valeur)
2. Menu IMAGE	<b>Teinte</b> (0)	Règle les teintes des couleurs rouge et verte de l'image. Voir " <a href="#">Ajustement de Teinte</a> " à la page 41 pour plus d'informations.  <b>La fonction n'est disponible que lorsque Vidéo ou S-Vidéo avec le système NTSC est utilisé.</b>
	<b>Netteté</b> (15)	Ajuste l'image pour qu'elle s'affiche de façon plus nette ou plus floue. Voir " <a href="#">Ajustement de Netteté</a> " à la page 41 pour plus d'informations.
	<b>Couleur brillante</b> (Activ.)	Ajuste le niveau de blanc tout en conservant la présentation correcte des couleurs. Voir " <a href="#">Ajustement de Couleur brillante</a> " à la page 41 pour plus d'informations.
	<b>Température des Couleurs</b>	Voir " <a href="#">Sélectionnez une Température des Couleurs</a> " à la page 41 pour plus d'informations.
	<b>Gestion couleur 3D</b>	Voir " <a href="#">Gestion couleur 3D</a> " à la page 42 pour plus d'informations.
	<b>Enregistrer param.</b>	Enregistre les paramètres pour le mode <b>Mode Util. 1</b> ou <b>Mode Util. 2</b> .
3. Menu SOURCE	<b>Recherche auto rapide</b> (Activ.)	Voir " <a href="#">Changement de signal d'entrée</a> " à la page 33 pour plus d'informations.
	<b>Conversion d'espace de couleurs</b> (Détection automatique par source DVI/HDMI)	Seule action pour la source d'entrée DVI/HDMI.
4. Menu CONFIG. SYSTÈME: de base	<b>Minuteur de présentation</b> (Désact.)	Permet de rappeler au présentateur la durée de la présentation afin qu'il puisse la respecter. Voir " <a href="#">Réglage du minuteur de présentation</a> " à la page 43 pour plus d'informations. <b>Intervalle du minuteur (15 min.)</b> Définit une durée souhaitée pour la présentation. <b>Affichage du compteur (Toujours)</b> Définit si le minuteur est affiché ou non à l'écran. <b>Position du minuteur (Coin sup. Gauche)</b> Définit l'emplacement où le minuteur s'affiche à l'écran. <b>Mode de calcul du minuteur (Vers l'arrière)</b> Définit le sens dans lequel le temps est compté.
	<b>Langue</b>	Règle la langue des menus à l'écran. Voir " <a href="#">Utilisation des menus</a> " à la page 29 pour plus d'informations.

FONCTION (valeur ou paramètre par défaut)		DESCRIPTION (paramètre par défaut/valeur)
4. Menu CONFIG. SYSTÈME: de base	<b>Position du projecteur (Sol avant)</b>	Vous pouvez installer le projecteur au plafond, derrière un écran ou encore l'associer à un ou plusieurs miroirs. Voir " <a href="#">Choosing a location</a> " à la page 14 pour plus d'informations.
	<b>Alim. auto. désact. (Désactiver)</b>	Permet au projecteur de s'éteindre automatiquement si aucun signal d'entrée n'est détecté après un certain temps. Voir " <a href="#">Paramètre Alim. auto. désact.</a> " à la page 58 pour plus d'informations.
	<b>Minuteur d'inactivité (Désactiver)</b>	Permet de définir la durée d'inactivité de l'affichage lorsque la fonction Durée inact. est activée. Une fois la durée écoulée, l'image réapparaît à l'écran. Voir " <a href="#">Masquage de l'image</a> " à la page 44 pour plus d'informations.
	<b>Verr. touches panneau (Désact.)</b>	Désactive ou active toutes les fonctions des touches du tableau, à l'exception de  POWER sur le projecteur et des touches sur la télécommande. Voir " <a href="#">Touches de contrôle du verrouillage</a> " à la page 45 pour plus d'informations.
	<b>Minuteur (Désactiver)</b>	Règle le minuteur d'arrêt auto. Le minuteur peut être réglé avec une valeur entre 30 minutes et 12 heures.
	<b>Écran d'accueil (logo BenQ)</b>	Permet de sélectionner le logo à afficher lors de la phase de démarrage du projecteur. Trois options sont disponibles : Logo BenQ, écran Noir ou écran Bleu.
5. Menu CONFIG. SYSTÈME: avancée	<b>Mon écran</b>	Capture et stocke l'image projetée sous Mon Écran. Voir " <a href="#">Créer votre propre écran de démarrage</a> " à la page 46 pour plus d'informations.
	<b>Refroidissement rapide (Activ.)</b>	La sélection de <b>Activ.</b> active la fonction et raccourcit le temps de refroidissement du projecteur de quelques secondes.  <b>Si vous essayez de redémarrer le projecteur immédiatement après le processus de refroidissement rapide, il peut ne pas se rallumer normalement et refera tourner les ventilateurs.</b>
	<b>Mode Haute altitude (Désact.)</b>	Ce mode convient à l'utilisation du projecteur dans des zones de haute altitude. Voir " <a href="#">Fonctionnement en altitude</a> " à la page 46 pour plus d'informations.
	<b>Paramètre Audio</b>	<b>Mute (Désact.)</b> <b>Volume (5)</b> <b>Sonnerie de Activ./Désact. (Activ.)</b> Voir " <a href="#">Réglage du son</a> " à la page 47 pour plus d'informations.
	<b>Réglages des menus</b>	<b>Durée aff. des menus (15 sec)</b> Détermine le temps d'attente avant la désactivation de l'affichage du menu à l'écran lorsque vous n'actionnez aucune touche. La durée est comprise entre 5 et 30 secondes (par paliers de 5 secondes). <b>Position des menus (Centre)</b> Permet d'activer l'affichage des menus à l'écran.

FONCTION (valeur ou paramètre par défaut)	DESCRIPTION (paramètre par défaut/valeur)
<b>Sortie D-Sub veille</b> (Désact.)	<p>La sélection de <b>Activ.</b> active la fonction. Le projecteur peut transmettre un signal VGA quand il est en mode veille et les prises <b>D-SUB IN</b> et <b>D-SUB OUT</b> sont correctement connectés aux appareils. Voir "<a href="#">Connexion d'un moniteur</a>" à la page 21 pour savoir comme établir la connexion.</p> <p> <b>Activer cette fonction augmente légèrement la consommation d'énergie en veille.</b></p>
<b>Param. lampe</b>	<p><b>Mode lampe (Normal)</b> Voir "<a href="#">Régler Mode lampe en Économique</a>" à la page 58 pour plus d'informations.</p> <p><b>Réinit. compteur lampe</b> Voir "<a href="#">Réinitialiser le compteur de la lampe</a>" à la page 62 pour plus d'informations.</p> <p><b>Équivalent heure lampe</b> Voir "<a href="#">Familiarisation avec les heures de la lampe</a>" à la page 58 pour plus d'informations sur le calcul du nombre d'heures de la lampe.</p>
<b>Param. de sécurité</b>	<p><b>Modifier MP</b> Vous serez invité à entrer le mot de passe avant de pouvoir le modifier. Voir "<a href="#">Utilisation de la fonction de mot de passe</a>" à la page 30 pour plus d'informations.</p> <p><b>Changer les Paramètres de Sécurité</b></p> <p><b>Verrou alimentation (Désact.)</b></p> <p><b>Verrouillage de l'écran de démarrage (Désact.)</b> Voir "<a href="#">Utilisation de la fonction de mot de passe</a>" à la page 30 pour plus d'informations.</p>
<b>Débit en bauds</b> (115200)	<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>
<b>Motif de test</b> (Désact.)	<p>La sélection de <b>Activ.</b> active la fonction et le projecteur affiche le motif grille de test. Il vous aide à ajuster la taille et la mise au point de l'image et vérifier que l'image projetée n'a pas de distorsion.</p>
<b>Rétablir tous les param.</b>	<p>Rétablit les paramètres par défaut.</p> <p> <b>Les paramètres suivants sont conservés : Position, Phase, Taille H, Mode Util. 1, Mode Util. 2, Langue, Position du projecteur, Mode Haute altitude, Param. de sécurité., Débit en bauds, Mon écran.</b></p>

FONCTION (valeur ou paramètre par défaut)		DESCRIPTION (paramètre par défaut/valeur)
6. Menu INFORMATIONS	<b>FAQ - Image et installation</b>	Présente des suggestions de résolution des problèmes que vous pouvez rencontrer.
	<b>FAQ - Fonctions et service</b>	
	<b>État système actuel</b>	<p><b>Source</b> Indique la source actuelle du signal.</p> <p><b>Mode Image</b> Indique le mode sélectionné dans le menu <b>IMAGE</b>.</p> <p><b>Résolution</b> Indique la résolution native du signal d'entrée.</p> <p><b>Système de couleurs</b> Indique le format du système vidéo : NTSC, PAL, SECAM ou RVB.</p> <p><b>Équivalent heure lampe</b> Affiche le nombre d'heures d'utilisation de la lampe.</p>



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

# Entretien

## Entretien du projecteur

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

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

### Nettoyage de la lentille

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

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

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

### Nettoyage du boîtier du projecteur

Avant de nettoyer le boîtier, mettez le projecteur hors tension de la manière indiquée à "[Arrêt du projecteur](#)" à la page 48, 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 65 ou consulter votre revendeur sur la portée.
- Rentez les pieds de réglage.
- Retirez la pile de la télécommande.
- Placez le projecteur dans son emballage d'origine ou équivalent.

### Transport du projecteur

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

# Informations relatives à la lampe

## Familiarisation avec les heures de la lampe

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

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

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

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

Pour obtenir les informations d'heures de la lampe :

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

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

## Augmenter la durée de vie de la lampe

La lampe de projection est un consommable qui habituellement peut durer jusqu'à 2000 à 3000 heures avec une utilisation appropriée. Pour avoir une durée de vie de la lampe aussi longue que possible, vous pouvez effectuer les réglages suivants via le menu à l'écran.

### Régler Mode lampe en Économique

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

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

### Paramètre Alim. auto. désact.

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

Pour régler le mode **Alim. auto. désact.**, allez au menu **CONFIG. SYSTÈME: de base** > **Alim. auto. désact.** et appuyez sur ◀/▶. Le délai peut être compris entre 5 et 30 minutes (par paliers de 5 minutes). Si les délais prédéfinis ne sont pas adaptés à votre présentation, sélectionnez **Désactiver**. Le projecteur ne s'éteindra pas automatiquement pendant une certaine période.

## Quand remplacer la lampe

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

 **Lorsque la lampe est trop chaude, le LAMP (Voyant de la lampe) et le TEMP (voyant d'avertissement de surchauffe) s'allument. Mettez le projecteur hors tension et laissez-le refroidir pendant 45 minutes. Si le voyant de la lampe ou de la température reste allumé à la mise sous tension du projecteur, consultez votre revendeur. Voir "Voyants" à la page 63 pour plus d'informations.**

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

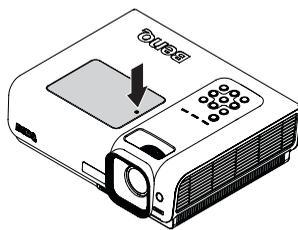
État	Message
La lampe a déjà fonctionné pendant 2000 heures. Pour un résultat optimal, installez une nouvelle lampe. Si le projecteur fonctionne généralement en mode <b>Économique</b> (voir " <a href="#">Régler Mode lampe en Économique</a> " à la page 58), il peut continuer à fonctionner jusqu'à ce que l'avertissement de 2950 heures apparaisse.	
La lampe a déjà fonctionné pendant 2950 heures. Vous devriez remplacer la lampe pour éviter que le projecteur ne s'éteigne si celle-ci arrive en fin de vie.	
La lampe a déjà fonctionné pendant 3000 heures. Il est conseillé de remplacer la lampe lorsqu'elle a atteint cette durée de vie. La lampe est un consommable. La luminosité de la lampe diminue sur la durée. Ce phénomène est tout à fait normal. La lampe peut être remplacée dès que vous remarquez une diminution significative de la luminosité. Si la lampe n'a pas été remplacée avant, vous devez le faire après 3000 heures d'utilisation.	
La lampe <b>DOIT</b> être remplacée pour que le projecteur puisse fonctionner correctement.	

# Remplacement de la lampe

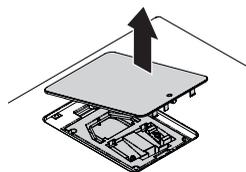


- Si le remplacement de la lampe est effectué lorsque le projecteur est fixé à l'envers au plafond, assurez-vous que personne n'est au-dessous du connecteur de la lampe pour éviter des blessures ou dommages aux yeux du fait d'une lampe cassée.
- Pour éviter tout risque d'électrocution, mettez toujours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

1. Mettez le projecteur hors tension et débranchez-le de la prise murale. Si la lampe est chaude, laissez-la refroidir pendant 45 minutes pour éviter de vous brûler.
2. Appuyez sur le couvercle de la lampe vers le bas comme indiqué et le couvercle se dégagera.



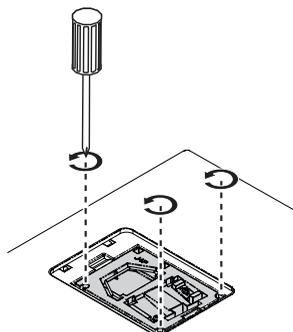
3. Retirez le couvercle de la lampe.



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



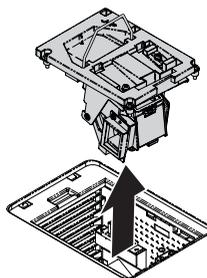
- **Refermez toujours le couvercle de la lampe avant de mettre l'appareil sous tension.**
- **N'introduisez pas vos doigts entre la lampe et le projecteur. Les bords acérés à l'intérieur du projecteur pourraient vous blesser.**



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



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



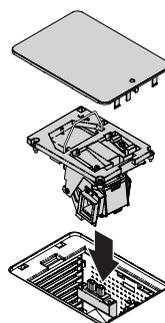
- Insérez la nouvelle lampe dans son compartiment en vous assurant qu'elle tient bien dans le projecteur.



**Assurez-vous que les connecteurs sont alignés.**



**Si vous rencontrez de la résistance, soulevez la lampe et recommencez.**



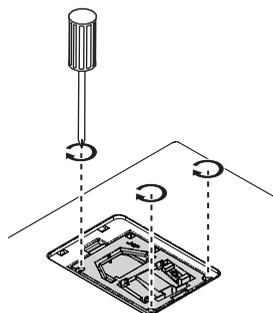
- Serrez la vis qui tient la lampe en place.



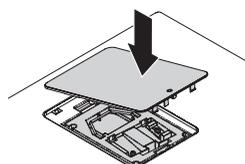
**Une vis mal serrée peut être à l'origine d'une mauvaise connexion, susceptible d'entraîner des dysfonctionnements au niveau du projecteur.**

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

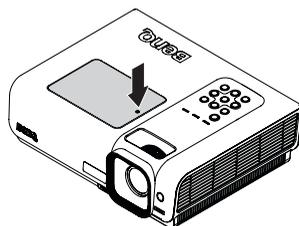
- Assurez-vous que la poignée est correctement remise en place de manière horizontale.



- Remplacez le couvercle de la lampe sur le projecteur.



- Appuyez sur le couvercle de lampe vers le bas jusqu'à entendre le déclic de verrouillage du projecteur.



- Redémarrez le projecteur.

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

### Réinitialiser le compteur de la lampe

- Après le logo de démarrage, ouvrez le menu à l'écran. Allez au menu **CONFIG. SYSTÈME: avancée > Param. lampe**. Appuyez sur **MODE/ENTER**. La page **Param. lampe** s'affiche. Appuyez ▼ pour sélectionner **Réinit. compteur lampe** et appuyez **MODE/ENTER**. Un message d'avertissement s'affiche pour vous demander si vous souhaitez réinitialiser le compteur de la lampe. Sélectionnez **Réinit.** et appuyez sur **MODE/ENTER**. Le compteur de la lampe sera réinitialisé à '0'.



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

# Voyants

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

# Dépannage

## ⑦ Le projecteur ne s'allume pas.

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

## ⑦ Pas d'image

Origine	Solution
La source vidéo n'est pas sous tension ou est mal connectée.	Mettez la source vidéo sous tension et vérifiez si le câble de signal est bien connecté.
Le projecteur n'est pas connecté correctement au signal d'entrée.	Vérifiez son raccordement.
Le signal d'entrée n'a pas été sélectionné correctement.	Sélectionnez le bon signal d'entrée à l'aide de la touche <b>SOURCE</b> du projecteur ou de la télécommande.

## ⑦ Image brouillée

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

## ⑦ La télécommande ne fonctionne pas

Origine	Solution
La pile est usée.	Remplacez-la.
Il y a un obstacle entre la télécommande et l'appareil.	Retirez l'obstacle.
Vous vous tenez trop loin du projecteur.	Tenez-vous à moins de 7 mètres du projecteur.

## ⑦ Le mot de passe est incorrect

Origine	Solution
Vous ne vous souvenez pas du mot de passe.	Veuillez voir " <a href="#">Procédure de rappel de mot de passe</a> " à la page 31 pour plus d'informations.

# Caractéristiques

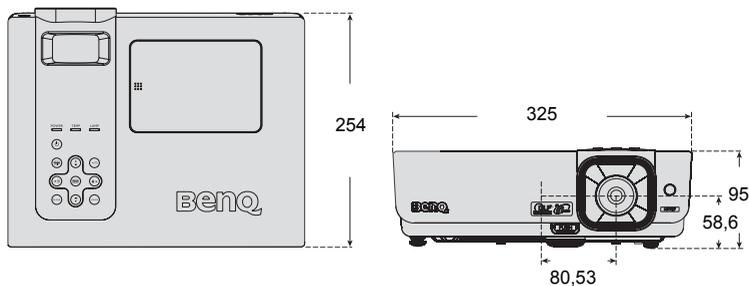
## Caractéristiques du projecteur

 Toutes les caractéristiques peuvent être modifiées sans notification préalable.

<b>Général</b>			
Nom de produit	Projecteur numérique		
Nom de modèle	MP724	MP727	MP735
<b>Caractéristiques optiques</b>			
Résolution	1024 x 768 XGA	1024 x 768 XGA	1280 x 800 WXGA
Système d'affichage	1-CHIP DMD		
Ouverture (nombre F)	F = 2,55 à 2,72, f = 21,3 à 24,5 mm	F=2,6 à 2,81, f= 26,01 à 29,84 mm	F=2,55 à 2,71, f= 21,33 à 24,46 mm
Lampe	Lampe 280 W	Lampe 280 W	Lampe 230 W
<b>Caractéristiques électriques</b>			
Alimentation	100 à 240 V CA, 50 à 60 Hz (Automatique)		
Consommation	360W (Max)/ <5W (Veille)	360W (Max)/ <5W (Veille)	300W (Max)/ <5W (Veille)
<b>Caractéristiques mécaniques</b>			
Dimensions	325 mm (L) x 95 mm (H) x 254 mm (P)		
Poids	7,5 Kg (3,4 livres)		
<b>Prise d'entrée</b>			
Entrée ordinateur			
Entrée RVB	1 connecteur D-Sub 15 broches (femelle)		
Entrée numérique	DVI-I HDCP x 1		
Entrée signal vidéo			
HDMI	Type de vis x 1		
S-VIDEO	1 port mini DIN à 4 broches		
VIDEO	1 prise RCA		
Entrée de signal SD/HDTV	Analogique – D-Sub <-> 3 prises RCA composantes (via entree RVB)		
Entrée audio	Prise mini x 1, prise RCA x 2		
<b>Terminaux de sortie</b>			
Sortie RVB	1 connecteur D-Sub 15 broches (femelle)		
Sortie audio	Prise mini x 1		
Haut-parleur	Haut-parleur mono 3W		
<b>Prise de contrôle</b>			
USB	Type B		
Contrôle série RS-232	1 à 9 broches		
<b>Caractéristiques environnementales</b>			
Température de fonctionnement	5°C à 35°C, au niveau de la mer		
Humidité relative en fonctionnement	10% à 85% (sans condensation)		
Altitude de fonctionnement	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 0 à 1499 m, de 5°C à 28°C</li> <li>• De 1500 à 3000 m à 5°C à 23°C (avec <b>Mode Haute altitude</b> activé)</li> </ul>		

## Dimensions

325 mm (L) x 95 mm (H) x 254 mm (P)



## Fréquences de fonctionnement

Synchronisation supportée pour l'entrée RVB analogique

Résolution	Fréquence horizontale (kHz)	Fréquence verticale (Hz)	Fréquence des pixels (MHz)	Mode
640 x 480	31,469	59,940	25,175	VGA_60
	37,861	72,809	31,500	VGA_72
	37,500	75,000	31,500	VGA_75
	43,269	85,008	36,000	VGA_85
720 x 400	37,927	85,039	35,5	720 x 400 x 85
800 x 600	35,2	56,3	36	SVGA_56
	37,879	60,317	40,000	SVGA_60
	48,077	72,188	50,000	SVGA_72
	46,875	75,000	49,500	SVGA_75
	53,674	85,061	56,250	SVGA_85
1024 x 768	48,363	60,004	65,000	XGA_60
	56,476	70,069	75,000	XGA_70
	60,023	75,029	78,750	XGA_75
	68,667	84,997	94,500	XGA_85

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

### Fréquences de fonctionnement pour l'entrée YPbPr composantes

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

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

## Fréquences de fonctionnement pour les entrées Vidéo et S-Vidéo

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

## Synchronisation supportée pour l'entrée DVI-I et HDMI (HDCP)

Résolution	Fréquence horizontale (kHz)	Fréquence verticale (Hz)	Fréquence des pixels (MHz)	Mode
720 x 400	37,927	85,039	35,5	720 x 400_85
640 x 480	31,469	59,940	25,175	VGA_60
	37,861	72,809	31,500	VGA_72
	37,500	75,000	31,500	VGA_75
	43,269	85,008	36,000	VGA_85
800 x 600	35,2	56,3	36	SVGA_56
	37,879	60,317	40,000	SVGA_60
	48,077	72,188	50,000	SVGA_72
	46,875	75,000	49,500	SVGA_75
	53,674	85,061	56,250	SVGA_85

Résolution	Fréquence horizontale (kHz)	Fréquence verticale (Hz)	Fréquence des pixels (MHz)	Mode
1024 x 768	48,363	60,004	65,000	XGA_60
	56,476	70,069	75,000	XGA_70
	60,023	75,029	78,750	XGA_75
	68,667	84,997	94,500	XGA_85
1280 x 800	49,7	59,8	83,5	WXGA_60
	62,8	74,9	106,5	WXGA_75
	71,554	84,880	122,500	WXGA_85
1280 x 1024	63,981	60,020	108,000	SXGA_60
	79,976	75,025	135,000	SXGA_75
	91,146	85,024	157,500	SXGA_85
1440 x 900	55,935	59,887	106,500	WXGA+_60
1400 x 1050	65,317	59,978	121,750	SXGA+_60
1600 x 1200	75,000	60,000	162,000	UXGA
640 x 480@67Hz	35,000	66,667	30,240	MAC13
832 x 624@75Hz	49,722	74,546	57,280	MAC16
1024 x 768@75Hz	60,241	75,020	80,000	MAC19
1152 x 870@75Hz	68,68	75,06	100,000	MAC21
VIDEO	31,47	60	27	480p
	31,25	50	27,000	576p
	37,50	50	74,25	720p_50
	45,00	60	74,25	720p_60
	28,13	50	74,25	1080i_50
	33,75	60	74,25	1080i_60
	67,5	60	148,5	1080p
	56,26	50	148,5	1080p

 Afficher un signal 1080i\_50 ou 1080i\_60 peut entraîner une légère vibration de l'image.

# Informations de garantie et de copyright

## Garantie limitée

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

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

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

Pour plus d'informations, visitez le site Web [www.BenQ.com](http://www.BenQ.com).

## Copyright

Copyright 2008 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.

# Déclarations de réglementation

## Déclaration FCC

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

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

## Déclaration CEE

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

## Directive DEEE

### Mise au rebut des Déchets d'Équipement Électrique et Électronique par les propriétaires de résidences privées dans l'Union Européenne.

Ce symbole sur le produit ou sur son emballage indique qu'il ne doit pas être jeté avec vos ordures ménagères. Il est de votre responsabilité d'en disposer en l'amenant à un endroit désigné de collecte pour le recyclage de tous vos déchets d'équipements électrique et électronique. Pour de plus amples renseignements au sujet du recyclage de cet équipement veuillez contacter le bureau local de votre ville, votre service de ramassage des ordures ménagères ou le magasin où vous avez acheté le produit. Le recyclage des matières aidera à conserver les ressources naturelles et à s'assurer que ce sera recyclé d'une façon que cela protège la santé humaine et l'environnement.

