



## PROJECTEUR ULTRA-PORTABLE

# VP150X

### GUIDE D'UTILISATION

Nous vous remercions pour votre achat de ce Projecteur Ultra-Portable BenQ.

**Veuillez lire ce guide d'utilisation pour employer ce dispositif correctement.** Une fois que vous avez lu ce manuel, conservez-le pour une consultation future.

### APERÇU

---

Ce Projecteur Ultra-Portable peut afficher divers signaux d'ordinateur ainsi que les signaux vidéo NTSC/PAL/SECAM.



### Caractéristiques

---

1. Luminosité élevée
2. Haute résolution
3. Facile à Régler
4. Modèle compact et léger permettant la portabilité
5. Terminal de sortie RVB
6. Émulation de souris
7. Fonction de réglage automatique (i-key)
8. Communications USB

## Copyright

---

Copyright © 2002 par Benq Corporation (anciennement Acer Communications & Multimedia Inc.). Tous droits réservés. Aucune partie de cette publication ne peut être reproduite, transmise, transcrite, stockée dans un système d'extraction ou traduite en aucune langue ou langage de programmation que ce soit, à quelque fin ou par quelque moyen que ce soit, électronique, mécanique, magnétique, optique, chimique, manuel ou autre, sans l'autorisation préalable écrite de Benq Corporation.

## Exclusion de responsabilité

---

Benq Corporation ne donne aucune garantie, expresse ou implicite, en ce qui concerne le contenu dudit document et exclut tout particulièrement toute garantie de qualité et d'adaptation à un usage particulier. De plus, Benq Corporation se réserve le droit de réviser cette publication et de réaliser des modifications du contenu dudit document de temps en temps sans obligation de la part de Benq Corporation d'informer quelque personne que ce soit de telles révisions ou modifications.

## Déclaration FCC de classe A

---

du fait qu'il génère, utilise et peut émettre des fréquences radio, cet équipement peut causer des interférences nuisibles aux communications radio, s'il n'est pas installé et employé conformément aux instructions contenues dans ce manuel. Il a été testé et déclaré conforme aux limites des dispositifs de calcul de classe A, définies dans la sous-partie B de la partie 15 des règles FCC, dont l'objet est de fournir une protection suffisante contre de telles interférences lors de l'utilisation de l'appareil dans un environnement commercial. L'utilisation de ce matériel dans une zone résidentielle étant susceptible de provoquer des interférences, l'utilisateur devra, le cas échéant, prendre toutes les mesures nécessaires pour les éliminer, et ce à ses frais.

<b>À compléter !!</b>	
Pour faciliter l'entretien du produit, entrez les informations suivantes requises dans l'espace ci-dessous. Le numéro de série figure sur le dos du produit.	
<b>Informations sur le Projecteur</b>	
Nom du produit :	VPI50X
Numéro de série :	
Date d'achat :	
<b>Informations relatives au revendeur</b>	
Revendeur :	
Numéro de	
téléphone :	
Adresse :	

## Consignes de sécurité

---

1. Lire toutes ces consignes avant d'utiliser votre projecteur et les conserver pour consultation future.
2. La lampe devient extrêmement chaude lorsque l'appareil est en marche. Attendre que le projecteur se refroidisse pendant approximativement 45 minutes avant de retirer l'ensemble d'éclairage en vue de son remplacement. Ne pas utiliser les lampes au-delà de leur durée de vie prévu. Une utilisation excessive des lampes au delà de leur durée de vie nominale peut provoquer leur éclatement dans certains cas rares.
3. L'appareil est encore sous tension lorsque le projecteur se trouve en mode Attente. Ne jamais remettre en place l'ensemble d'éclairage ou aucun composant électronique tant que le projecteur n'est pas débranché.
4. Ne pas tenter de réparer ce produit vous-même, étant donné que l'ouverture ou le retrait des couvercles risque d'endommager les composants qui se trouvent à l'intérieur et annulera votre garantie.
5. Ne placez pas ce produit sur un chariot, un support ou une table instable. Le produit risque de tomber et d'être sérieusement endommagé.
6. La télécommande standard contient un laser de faible puissance qui sert de dispositif de pointage pendant les présentations. Le faisceau lumineux peut causer des blessures s'il est dirigé directement dans les yeux d'une personne.
7. Ce produit peut afficher des images renversées pour des configurations de montage au plafond. Nous vous prions d'utiliser le matériel approprié pour monter l'appareil et de vous assurer qu'il est solidement installé.
8. Les orifices se trouvant à l'avant ou sur les deux côtés de l'appareil servent à sa ventilation. Ils ne doivent pas être bloqués ou couverts.
9. À des fins de ventilation, le ventilateur continue à fonctionner pendant environ 1 minutes après que le projecteur a été éteint. Ne pas débrancher le cordon d'alimentation avant que le ventilateur ne s'arrête de fonctionner.
10. Ne pas regarder directement la lentille de projection lors du fonctionnement de l'appareil. Le faisceau lumineux intense risque de blesser vos yeux.

# TABLE DES MATIÈRES

---

<b>Introduction .....</b>	<b>1</b>
Caractéristiques du projecteur .....	1
Description.....	2
A AVANT .....	2
B DROITE .....	2
C BAS .....	2
Installation.....	3
A REGLAGE DE LA TAILLE D'IMAGE .....	3
B PIEDS RÉGLABLES .....	3
Déplacement du projecteur .....	4
Accessoires .....	5
<b>Raccordement.....</b>	<b>6</b>
Raccordement du projecteur à un ordinateur .....	6
Raccordement du projecteur à un portable.....	6
Raccordement du projecteur à un Macintosh .....	7
Raccordement du projecteur à un Power Book .....	7
Raccordement du projecteur à un vidéo/S-Vidéo.....	7
<b>Utilisation .....</b>	<b>8</b>
Procédure de mise en marche/d'arrêt.....	8
A MISE EN MARCHÉ.....	8
B VEILLE.....	8
Commande externe .....	8
A BOÎTIER DE COMMANDE.....	8
B TÉLÉCOMMANDE .....	9
Utilisation et remplacement de la lampe.....	11
A VOYANT DEL LAMPE/TEMPÉRATURE .....	11
B REMPLACEMENT DE LA LAMPE .....	12
OSD .....	14
Menu principal OSD.....	14
A PAGE AFFICHAGE .....	14
B PAGE IMAGE.....	15
C PAGE CONTRÔLE.....	16
D PAGE SOURCE.....	16
Autres fonctions de la télécommande et messages correspondants .....	17
<b>Entretien et dépannage .....</b>	<b>18</b>
A REMPLACEMENT DE LA LAMPE .....	18
B NETTOYAGE DE L'OBJECTIF.....	18
C DÉPANNAGE .....	18
<b>Caractéristiques.....</b>	<b>19</b>
A OPTIQUES.....	19
B ÉLECTRIQUES.....	19
C MÉCANIQUES .....	19
D TABLEAU DES RÉOLUTIONS D'AFFICHAGE PRÉDÉFINIES.....	19

## Caractéristiques du projecteur

### A. Résolution de l'image

Totalement compatible avec la résolution XGA véritable; prise en charge du mode SXGA grâce à une technologie avancée de compression intelligente. La technologie avancée de compression intelligente permet au projecteur de générer des images XGA compressée nettes, sans omission de lignes.

### B. Luminosité

Le projecteur utilise un *écran à cristaux liquides 0,9"* ainsi que notre propre système optique, avec un effet géométrique qui augmente l'efficacité de l'utilisation de la lumière. Cet accroissement de l'efficacité de l'utilisation de la lumière nous permet de mieux reproduire les trois couleurs de base (RGB) requises pour la reproduction en couleurs sur un écran LCD.

### C. Portabilité

Ce projecteur possède une forme sophistiquée, similaire à celle d'un attaché-case, et est muni d'une poignée rentrante. Il est extrêmement compact et léger. Son poids de 8 livres et sa taille A4 vous permettent de l'emporter n'importe où afin de réaliser des présentations frappantes.

### D. Correction trapézoïdale

La position de projection est déjà réglée à la hauteur de la ligne de vision ; il n'y a aucune déformation trapézoïdale. Même lorsque vous réalisez une projection au-dessus ou au-dessous de la hauteur de la ligne de vision, l'éventuelle distorsion de l'image peut être ajustée à l'aide de la fonction de correction trapézoïdale.

### E. Plusieurs langues

L'OSD (affichage à l'écran : écrans d'information et menus) en 7 langues (anglais, allemand, français, italien, espagnol, néerlandais et chinois simplifié) vous fournit des renseignements supplémentaires vous permettant d'apporter des corrections avec l'OSD dans votre propre langue.

### F. Système de détection automatique

Ce projecteur peut détecter des signaux vidéo de PC avec la synchronisation fréquemment utilisée et réaliser l'optimisation simultanément. Il ne nécessite pas de réglages compliqués pour la projection d'images à partir d'un PC.

### G. Montage au plafond et rétroprojection

Le projecteur est équipé d'une fonction de conversion de balayage miroir complète (miroir vertical/horizontal) qui permet d'inverser l'image en cas de montage au plafond ou de rétroprojection.

### H. Fonction de réglage automatique (I-key)

Le projecteur peut régler automatiquement cinq paramètres (position V, position H, phase H, phase V, niveau de blanc) lorsque la fonction I-key est sélectionnée.

# Description

## A AVANT

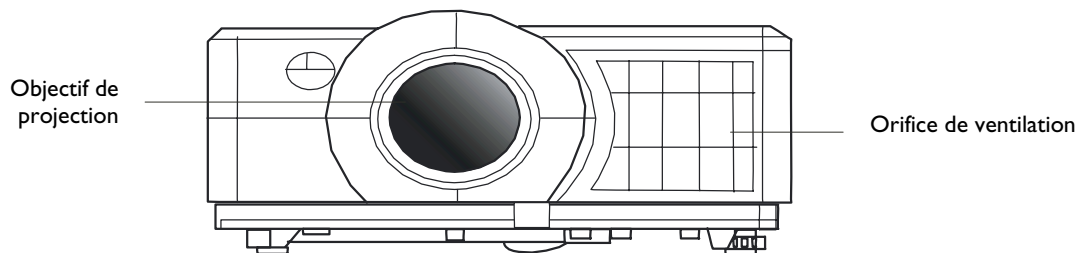


Figure 1. Vue avant

## B DROITE

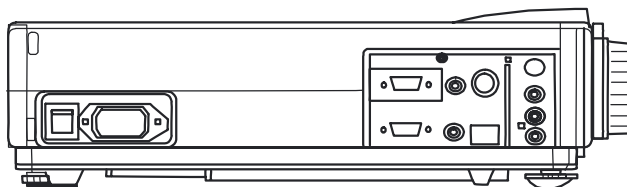


Figure 2. Vue de droite

## C BAS

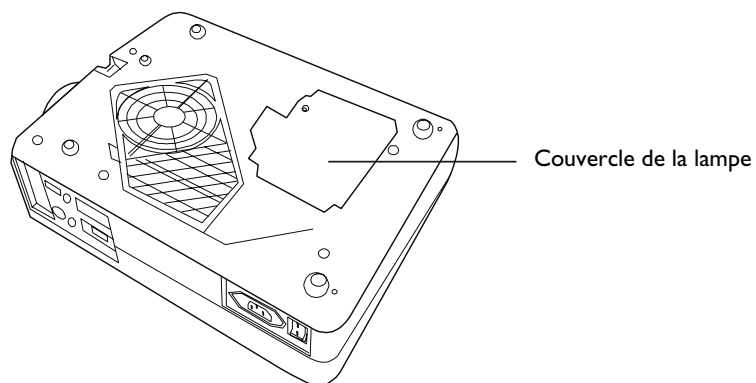


Figure 3. Vue du bas

# Installation

## A Reglage de la taille d'image

- Ce projecteur a été essentiellement conçu pour projeter une image sur une surface de projection plane.
- Ce projecteur accepte une mise au point de 1m à 12,3m.
- Reportez-vous à la figure ci-dessous pour régler la taille de l'écran.

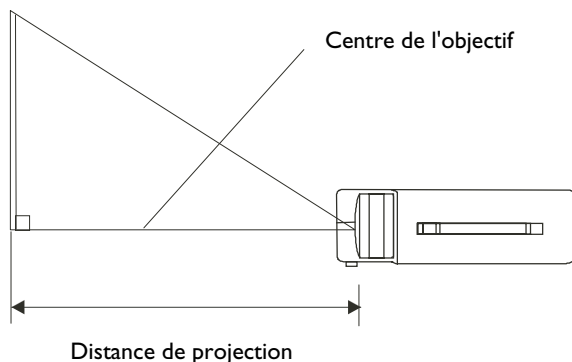


Figure 4. Positionnement

Distance de projection	Taille de l'écran	
	Large	Téléobjectif
m	Pouces	Pouces
1,64	40	30,76
2,06	50	38,46
2,46	60	46,15
2,9	70	53,84
4,6	100	76,92
6,26	150	115,38
8,35	200	153,84
12,55	300	230,76

## B Pieds réglables

L'inclinaison de l'image et l'angle de projection peuvent être ajustés par rotation des pieds réglables. L'angle de projection peut être ajusté de 0 à 9 degrés par rotation des pieds réglables.

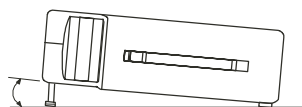


Figure 5. Pieds réglables

## Déplacement du projecteur

Utilisez la poignée pour déplacer le projecteur.

Remontez le couvercle de l'objectif et faites subir aux pieds une rotation complète dans le sens des aiguilles d'une montre (pour les raccourcir) afin d'éviter d'endommager le projecteur lorsque vous le déplacez.

 **Attention**

*L'étui de transport (fourni) est destiné à protéger le projecteur contre la poussière et les rayures sur la surface du boîtier. Il n'est pas conçu pour protéger le projecteur contre les chocs externes.*

*Ne transportez pas le projecteur dans un caisson de transport non appropriée lorsque vous avez recours à un service de messagerie ou de transport. Vous risqueriez d'endommager le projecteur.*



Figure 6. Déplacement du projecteur



# Accessoires

Assurez-vous que l'emballage contient bien tous les éléments indiqués ci-dessous. S'il vous manque certaines pièces, adressez-vous à votre revendeur.

Conservez la boîte et le matériel d'emballage d'origine au cas où vous deviez renvoyer l'appareil.

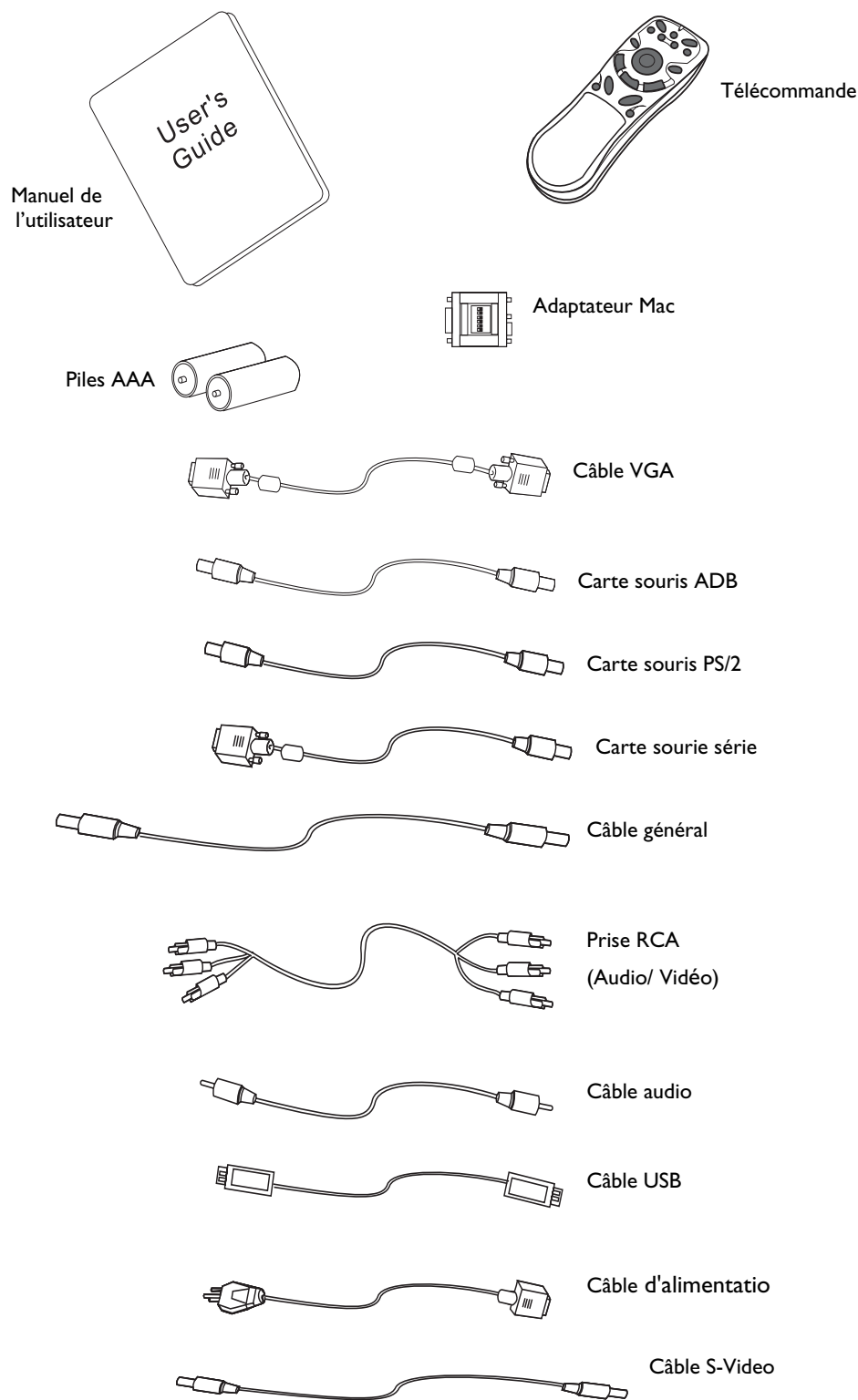


Figure 7. Accessoires

## Raccordement du projecteur à un ordinateur

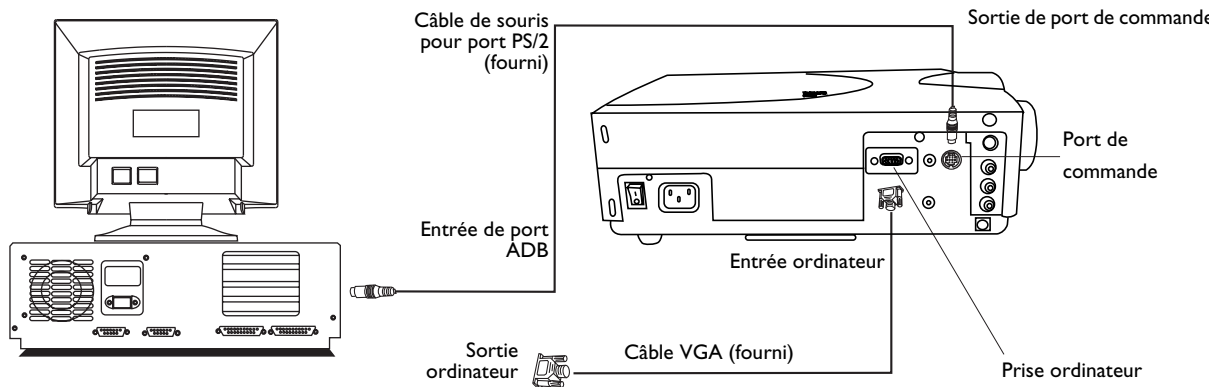


Figure 8. Raccordement à un PC

## Raccordement du projecteur à un portable

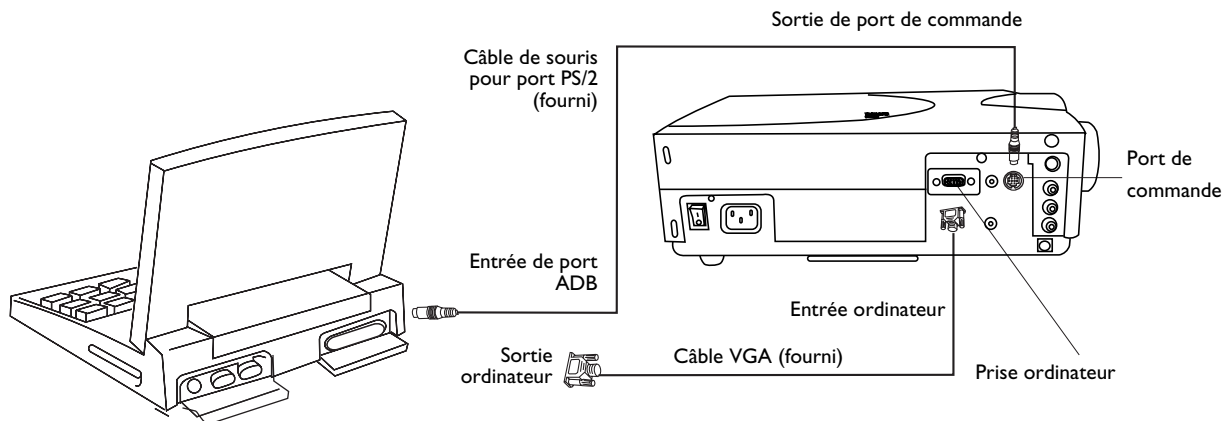


Figure 9. Raccordement à un portable

# Raccordement du projecteur à un Macintosh

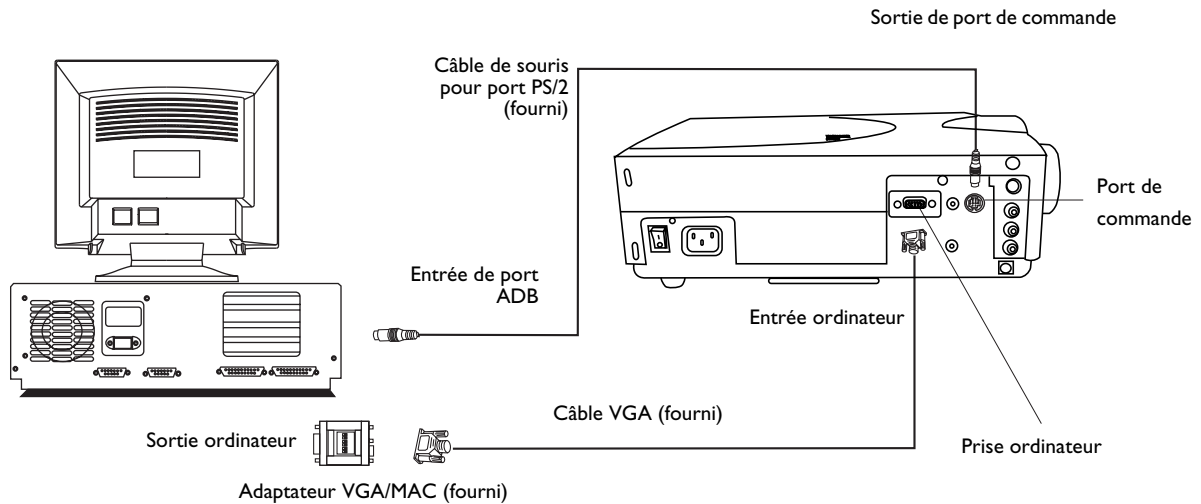


Figure 10. Raccordement à un Macintosh

# Raccordement du projecteur à un Power Book

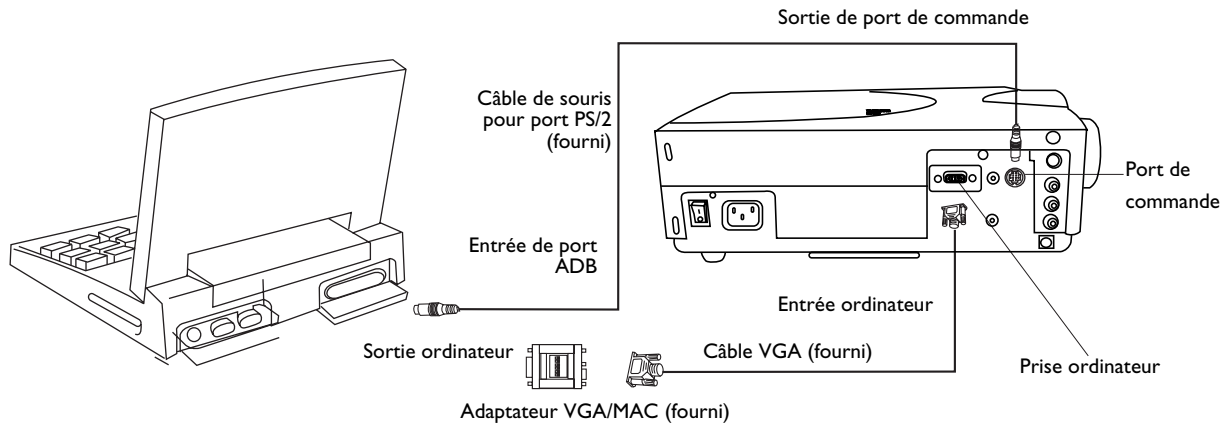


Figure 11. Raccordement à un Power Book

# Raccordement du projecteur à un vidéo/S-Vidéo

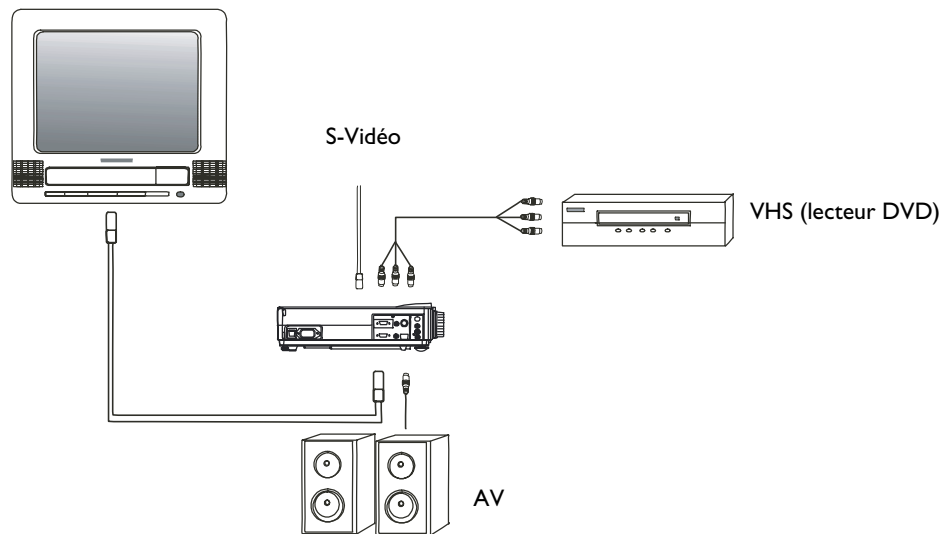


Figure 12. Connexion vidéo, S-Vidéo

## Procédure de mise en marche/d'arrêt

### A Mise en marche

Appuyez sur la touche Attente/Marche pour allumer la lampe. Le voyant DEL devient vert et clignote pendant le préchauffage, puis reste vert et cesse de clignoter.

- Le message “ SIGNAL D'ENTRÉE DÉTECTÉ, ACTIVATION D'IMAGE AUTOMATIQUE ” s'affiche à l'écran dès que projecteur a identifié le signal d'entrée.
- Le message “ RECHERCHE EN COURS ” s'affiche à l'écran s'il aucun signal entrant n'est reçu.
- Le message “ SYNC EST HORS LIMITES ” s'affiche si la fréquence horizontale du signal d'entrée dépasse les limites admises par le projecteur.

### B Veille

Appuyez sur la touche Attente/Marche pendant plus d'une seconde pour éteindre la lampe. Le voyant DEL devient alors orange et clignote et la lampe s'éteint, mais le ventilateur continue à tourner pendant environ 1 minutes pour refroidir la lampe. Une fois le ventilateur arrêté, le voyant DEL cesse de clignoter et reste orange.

*\* Procédure de protection de la lampe : si vous essayez de rallumer la lampe alors que le voyant DEL clignote, le projecteur ignore cette commande jusqu'à ce qu'il ait refroidi pendant deux minutes.*

## Commande externe

### A Boîtier de commande

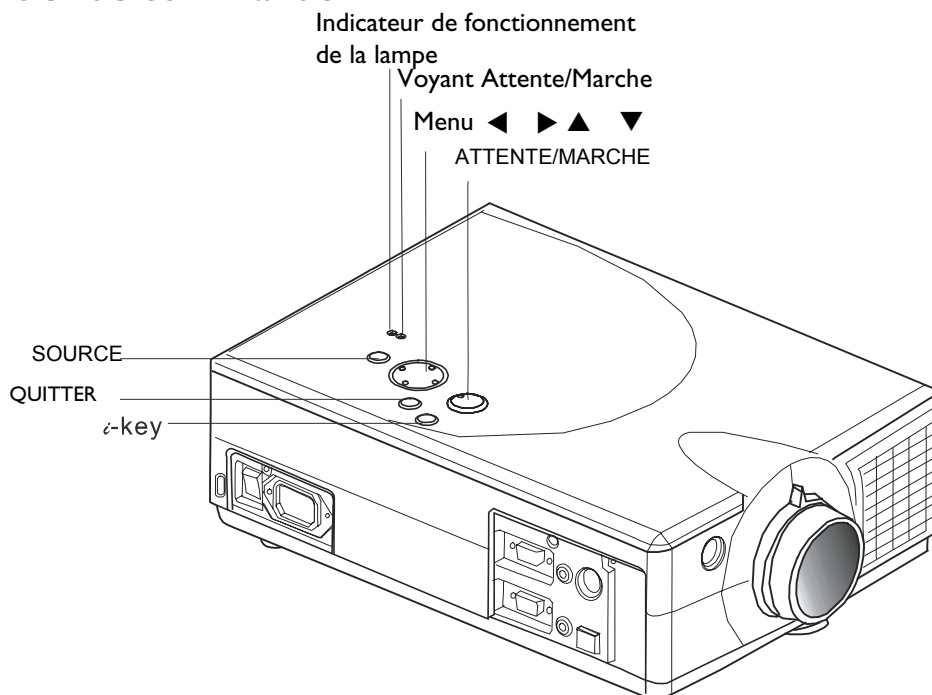



Figure 13. Boîtier de commande externe

UNITÉ PRINCIPALE	FONCTION
Menu 	Permet d'appeler le menu OSD. Permet d'entrer des sous-pages. Permet de sélectionner des éléments. Permet de naviguer entre les sous-pages ou d'augmenter/réduire le chiffre indiqué sur l'échelle graphique.
Quitter	Permet de sortir de la page en cours ou du menu OSD et d'enregistrer les modifications apportées aux paramètres. Permet d'afficher le nombre d'heures de fonctionnement de la lampe.
<i>i</i> -key	Permet de régler automatiquement la position et la phase.
Source	Permet de choisir la source d'entrée.
Attente/Marche	Permet d'allumer et d'éteindre la lampe de projection.
Voyant Attente/Marche	Témoin indiquant l'état d'attente.
Indicateur de fonctionnement de la lampe	S'allume ou clignote lorsque la lampe ne s'allume pas.

## B Télécommande

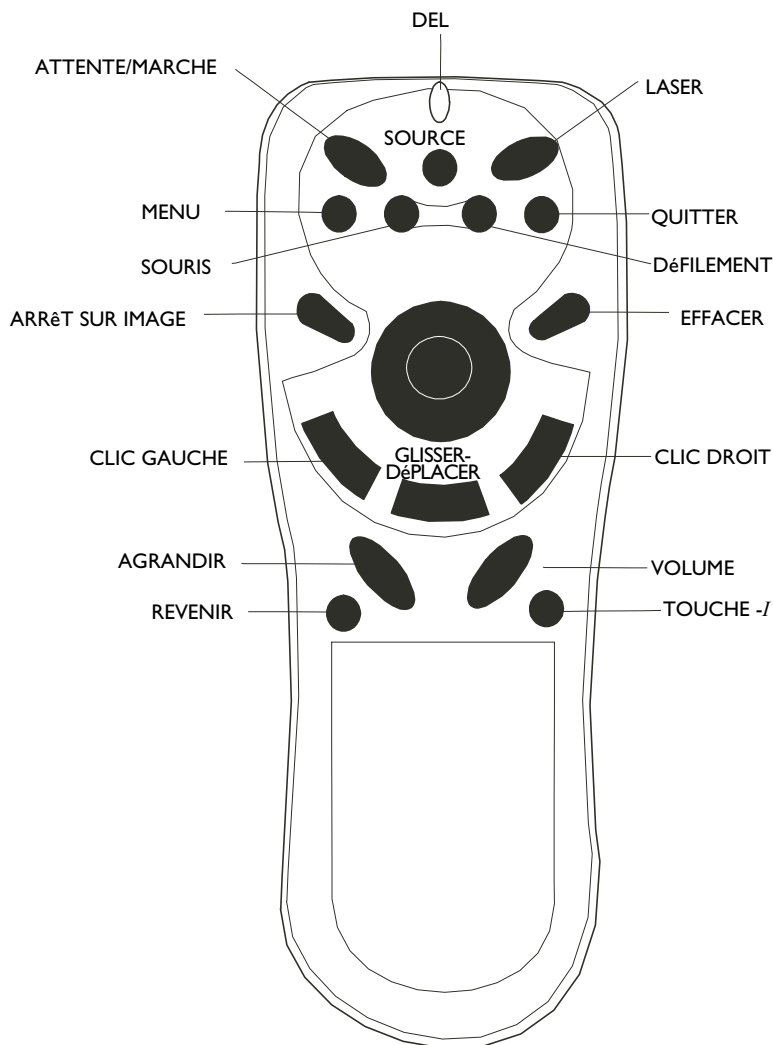


Figure 14. Télécommande

La télécommande vous permet d'utiliser les touches de fonction du projecteur et d'émuler la fonction de souris lorsque le projecteur est branché à un ordinateur.

Unité principale	Fonction
Attente/Marche	Permet d'allumer et d'éteindre la lampe de projection.
Arrêt sur image	Ce bouton affiche une image immobile (figée).
Agrandir	Ce bouton agrandit de façon partielle une image affichée. (Déplacez l'image avec le patin après avoir appuyé sur le bouton Agrandir.)
Patin	Lorsque le menu OSD est actif, le patin fait office de dispositif de sélection ▲ ▼ ◀ ▶. Quand les menus à l'écran ne sont pas actifs, il sert de tapis de souris. Quand la fonction Agrandir est active, utilisez le patin pour naviguer dans l'image.
Menu	Permet d'appeler le menu OSD.
Effacer	Le contenu de l'écran est masqué lorsque vous appuyez sur Effacer. Son contenu réapparaît partiellement, de haut en bas, si vous appuyez à nouveau sur Effacer.
Source	Choisit la source d'entrée.
Revenir	
Volume	Permet de régler le volume. Le son augmente ou diminue selon que vous appuyiez sur les boutons “ + ” ou “ - ”.
Laser	Pointeur laser se trouvant sur le bouton. Utilisez-la comme baguette d'indication.
Clic gauche de souris	En mode d'émulation de souris, équivaut au clic du bouton gauche d'une souris.
Clic droit de souris	En mode d'émulation de souris, équivaut au clic du bouton droit d'une souris.
Quitter	Permet de quitter les pages OSD en cours.
i-key	Permet de régler automatiquement la position et la phase.

## Mise en place des piles dans la télécommande

Procédez comme suit pour placer les piles dans les télécommandes.

- Appuyez sur le couvercle et faites-le glisser dans le sens de la flèche.
- Installez deux piles “ AAA ” en suivant les indications figurant dans le compartiment des piles.
- Remplacez le couvercle jusqu'à ce qu'il fasse entendre un déclic.



### Attention

- Évitez toute chaleur et humidité excessives.
- Ne mélangez pas des piles anciennes avec des piles neuves et n'employez pas simultanément différents types de piles.

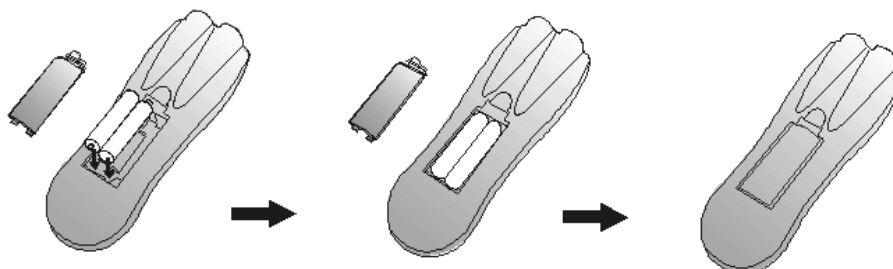


Figure 15. Processus de remplacement de pile

## Portée de la télécommande

Les capteur distants sont situés au dos de l'appareil. La télécommande peut fonctionner dans un angle de 50 degrés horizontalement et de 30 degrés verticalement par rapport à une ligne qui forme un angle droit avec le capteur distant. La distance entre la télécommande et le capteur distant doit être inférieure à quatre mètres.

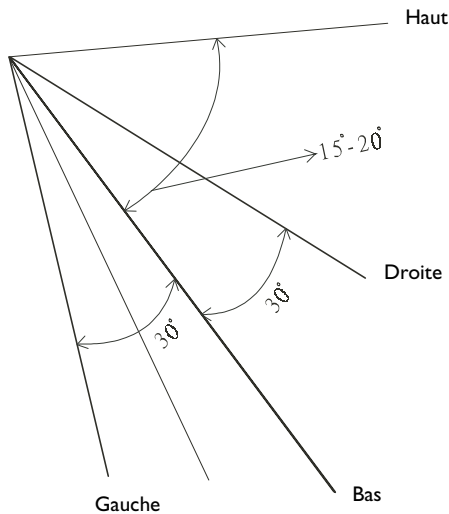


Figure 16. Portée

## Utilisation et remplacement de la lampe

La lampe d'éclairage a une durée de vie limitée.

L'image s'obscurcit et les couleurs pâlisent après une longue période d'utilisation de la lampe. Dans ce cas, l'utilisation prolongée de la lampe peut entraîner un défaut de fonctionnement. Il est donc nécessaire de remplacer la lampe.

### A Voyant DEL Lampe/Température

#### I. Dépassement du nombre d'heures de fonctionnement prévu pour la lampe

Si le voyant DEL est continuellement rouge, cela signifie que le nombre d'heures de fonctionnement prévu de la lampe (2000) a été dépassé. Dès que ce témoin s'allume, il est recommandé de remplacer la lampe de projection aussitôt que possible.

<p>CHANGE THE LAMP, AND RESET THE LAMP TIMER</p>	<p>Le message " REMPLACEZ LA LAMPE ET REMETTEZ À ZÉRO L'INDICATEUR DE DURÉE DE LA LAMPE " s'affiche à l'écran si la lampe a fonctionné pendant 1950 heures.</p>
<p>CHANGE THE LAMP, THE POWER WILL TURN OFF AFTER -20- HOUR</p>	<p>Le message " REMPLACEZ LA LAMPE, L'ALIMENTATION SERA COUPÉE DANS 20 HEURES " s'affiche à l'écran si la lampe a fonctionné pendant 1979 heures. Le décompte à partir de " 20 " démarre alors.</p>
<p>CHANGE THE LAMP</p>	<p>Le message " REMPLACEZ LA LAMPE ! " clignote à l'écran et le voyant DEL est de couleur rouge si la lampe a fonctionné pendant plus de 2000 heures. L'alimentation est coupée automatiquement après 10 minutes. Les trois messages ci-dessus ne s'affichent que pendant 3 minutes, mais ils le font à chaque fois que vous allumez la lampe.</p>

## 2. La lampe n'est pas installée correctement.

Si le voyant DEL clignote rapidement, cela indique que la lampe n'est pas installée correctement.

## 3. La température est trop élevée

Si la température interne du projecteur est trop élevée pour un fonctionnement en toute sécurité, le voyant DEL se met à clignoter lentement pendant une minute, puis la lampe s'éteint automatiquement.

## 4. État normal

Si le voyant DEL est éteint, cela signifie que la lampe et la température à l'intérieur du projecteur sont normales.



### **Attention**

*Le voyant de la lampe s'allume aussitôt que la lampe est trop chaude. Coupez le courant et laissez refroidir le projecteur pendant 45 minutes, puis rallumez-le. Si le voyant est encore allumé, contactez votre revendeur.*

## **B Remplacement de la lampe**

### Remplacement de la lampe

Lorsque vous remplacez la lampe, éteignez le projecteur et débranchez le cordon d'alimentation. Laissez refroidir la lampe 45 minutes. Un choc violent sur une lampe à haute pression peut la faire éclater ; veillez donc à la manipuler correctement.



### **Attention**

- *Éliminez les lampes utilisées conformément aux réglementations locales.*
- *La lampe étant constituée de verre, évitez les chocs violents et les rayures.*
- *En outre, n'utilisez pas une lampe trop ancienne, qui risquerait d'éclater.*
- *S'il semble que la lampe ait éclaté (par exemple, vous avez perçu un bruit d'éclatement), débranchez le cordon d'alimentation et demandez à votre revendeur de remplacer la lampe. La lampe est protégée par un panneau de verre avant et une structure hermétique, mais, dans des cas rares, le réflecteur et l'intérieur du projecteur peuvent être endommagés par les morceaux de verre éclatés et dispersés, qui pourraient causer des blessures lors de leur manipulation.*

1. Éteignez le commutateur principal et débranchez le cordon d'alimentation.
2. Retirez le couvercle de la lampe.
  - Si elle est chaude, la lampe peut entraîner des brûlures. Attendez environ 45 minutes jusqu'à ce que la lampe ait refroidi.
  - Desserrez une vis et retirez le couvercle.
3. Desserrez la vis et tirez la poignée pour retirer la lampe.
  - Si la vis n'est pas complètement desserrée, vous risquez de vous blesser.
  - N'insérez pas la main dans le boîtier après le retrait de la lampe. (Le contact des doigts avec certains composants optiques se trouvant à l'intérieur du boîtier peut dégrader l'équilibre des couleurs, etc.)
4. Remplacez la lampe et fixez la nouvelle lampe à l'aide de la même vis.
  - Serrez fermement la vis de la lampe. Les vis lâches peuvent entraîner une mauvaise connexion, qui risque à son tour de provoquer un défaut de fonctionnement de l'appareil.
5. Montez le couvercle de la lampe et immobilisez-le à l'aide d'une vis.
  - Pour éviter tout risque de brûlure, montez le couvercle de la lampe et immobilisez-le à l'aide de la vis.
  - N'allumez pas le courant lorsque le couvercle de la lampe a été ôté.



- Chaque fois que vous remplacez la lampe, remettez à zéro la durée totale de fonctionnement de la lampe. Ne remettez pas la durée à zéro si la lampe n'a pas été remplacée.
- Ne remettez pas à zéro l'indicateur de durée sans avoir remplacé la lampe, car ceci peut endommager la lampe.

### Procédure de remplacement de la lampe

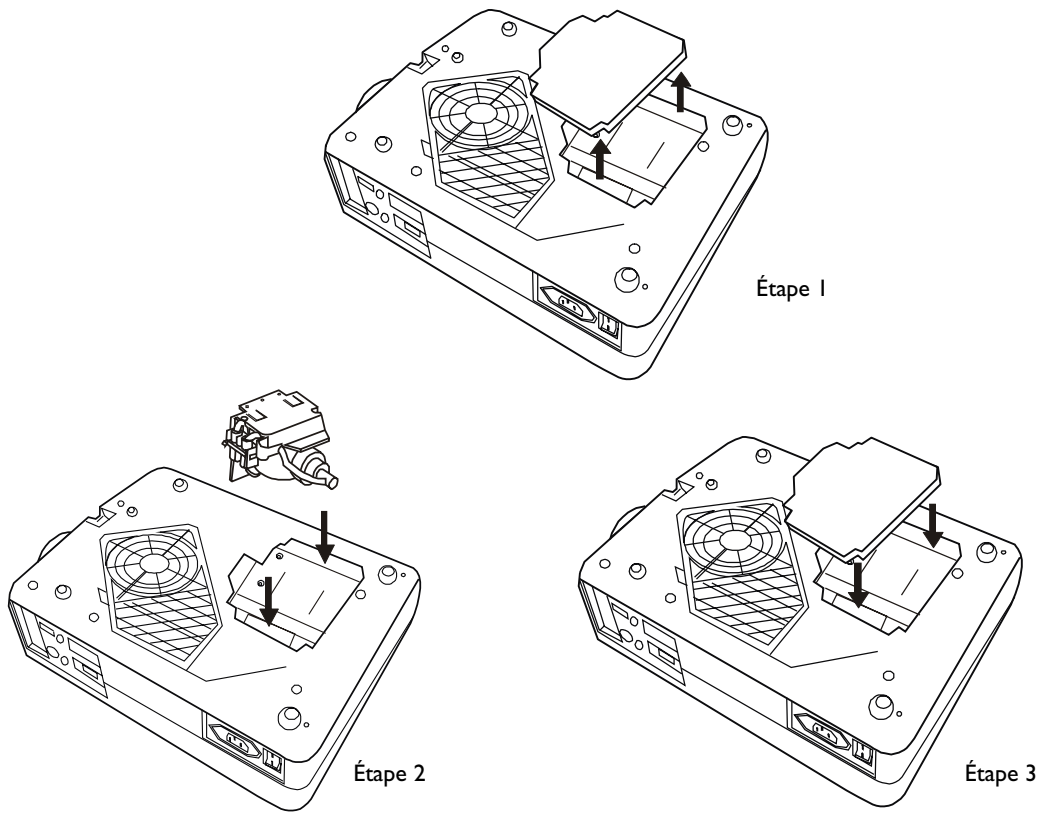


Figure 17. Remplacement de la lampe : Étape 1, Étape 2, Étape 3

### Remise à zéro de l'indicateur de durée de la lampe

Si vous remplacez la lampe après 2000 heures de fonctionnement, veuillez effectuer les opérations suivantes dans les 10 minutes qui suivent la mise sous tension.

OSD	FONCTION
Lamp -1234 Hr.-	Appuyez sur le bouton Sortie du projecteur pendant 3 secondes ou sur le bouton Sortir de la télécommande pendant 3 secondes et affichez la durée d'utilisation totale de la lampe.
Lamp 1234 Hr. Reset	Appuyez sur le bouton Menu du projecteur ou de la télécommande alors que la durée d'utilisation de la lampe est affichée ; l'indicateur d'heure de la lampe est alors actif et réglable.
Lamp 1234 Hr. Cancel	Sélectionnez l'élément " Réinitialiser " sur l'écran à l'aide des boutons ◀ ▶, du boîtier de commande ou de la télécommande. Heures d'utilisation de la lampe/Réinitialisation

# OSD

## Menu principal OSD

Appuyez sur la touche “ Menu ” pour faire apparaître la structure du menu principal OSD comme cela est indiqué ci-contre (Figure. 18). Chaque fois qu’un connecteur AV est raccordé, 4 sous-pages apparaissent dans le menu : la page d’affichage, la page d’image, la page de commande et la page source. Toutefois, si l’entrée provient d’un PC et qu’aucun connecteur AV n’est raccordé, la source disparaît du menu.

Appuyez sur la touche “ ▲▼ ” pour afficher les éléments de la page d’affichage, ou appuyez sur “ ◀ ” ou “ ▶ ” pour sélectionner des sous-pages.

Appuyez sur le bouton “ Sortie ” pour quitter la sous-page en cours, puis appuyez à nouveau sur ce bouton pour quitter le menu principal OSD (la configuration est également sauvegardée).

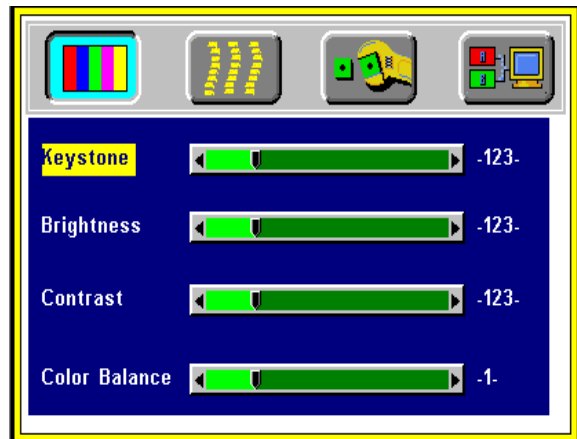


Figure 18. Menu principal OSD

## A Page Affichage

Lorsqu’un PC est la source d’entrée, seuls quatre éléments figurent sur cette page : Déformation trapézoïdale, Luminosité, Contraste et Équilibre des couleurs (Figure. 19). Par ailleurs, si la source d’entrée est vidéo ou S-Video, 4 autres éléments figurent sur cette page : Déformation trapézoïdale, Luminosité, Contraste et Netteté (Figure.20).

Appuyez à nouveau sur le bouton “ Menu ” et “ ▲▼ ” pour faire défiler les éléments ; appuyez sur “ ◀ ” ou “ ▶ ” pour régler l’échelle des éléments, ou encore sur le bouton “ Sortie ” pour revenir à la page principale OSD.

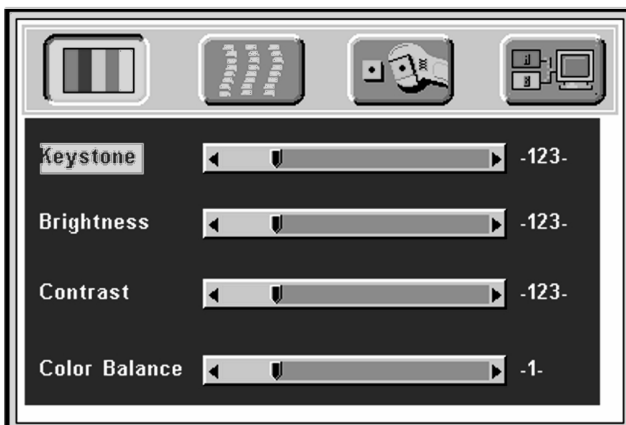


Figure 19. Sous-page d’affichage lorsque la source d’entrée est PC (avec/sans vidéo/S-Video)

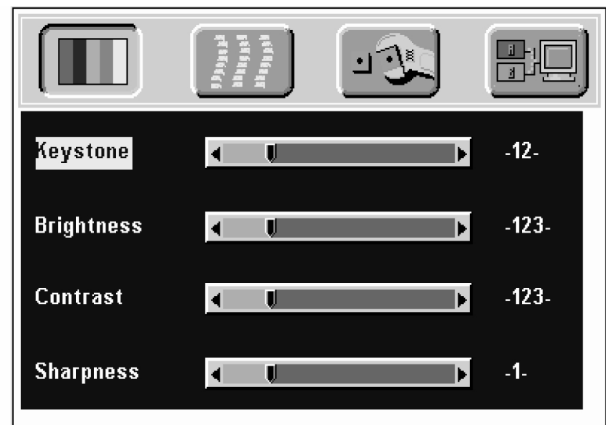


Figure 20. Sous-page d’affichage lorsque la source d’entrée est vidéo/S-Video

Réglage des effets			
<b>Déformation trapézoïdale</b>	(Diminution)	↔	(Augmentation) La source est PC
<b>Luminosité</b>	(Sombre)	↔	(Clair)
<b>Contraste</b>	(Faible)	↔	(Élevé)
<b>Équilibre des couleurs</b>	(Rouge)	↔	(Bleu)
<b>Netteté</b>	(Faible)	↔	(Élevée) La source est vidéo

## B Page Image

Sélectionnez la sous-page Image ; le premier élément, “ Ajustement automatique ”, est mis en évidence. Cette page comporte cinq éléments : Ajustement automatique, Phase H., Taille H., Position H. et Position V. (Figure. 21).

Si l'entrée est vidéo ou S-Video et non PC, une autre sous-page IMAGE comprenant Rapport de reproduction, Système, Couleur et Teinte s'affiche (voir Figure 22).

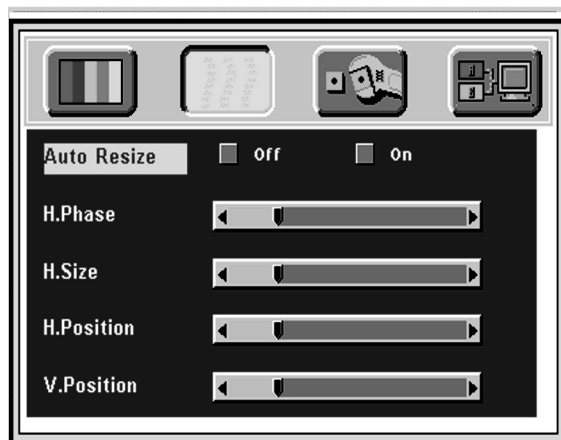


Figure 21. Sous-page d'image - Uniquement disponible si le signal d'entrée est PC.

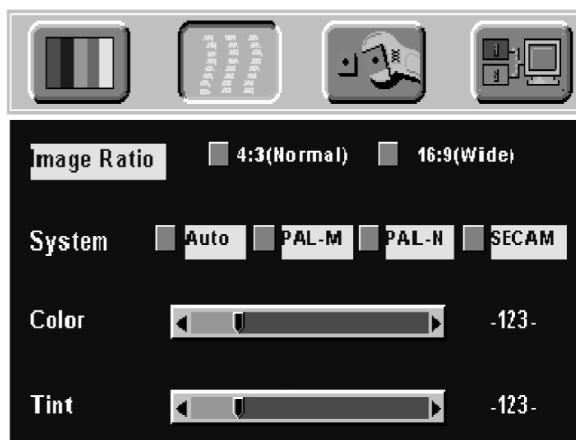
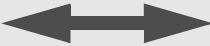
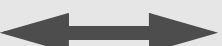
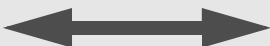
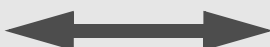


Figure 22. Sous-page d'image - Uniquement disponible si le signal d'entrée est vidéo ou S-Video.

### Réglage des effets

<b>Ajustement automatique</b>	Lorsque Ajustement automatique est activé, le projecteur détermine le meilleur ajustement de l'image à l'écran.
<b>Phase H.</b>	Si l'image projetée scintille, l'utilisateur peut tenter de régler Phase H. manuellement.
<b>Taille H.</b>	Si l'image projetée est trop large ou trop étroite pour l'écran, l'utilisateur peut désactiver l'Image automatique et régler Taille H. manuellement pour adapter l'image à la taille de l'écran.
<b>Position H</b>	(déplace l'image vers la gauche)  (déplace l'image vers la droite) Vous devez désactiver Image automatique pour pouvoir activer l'élément Position H. Les réglages de position sont enregistrés lorsque le projecteur est éteint.
<b>Position V.</b>	(déplace l'image vers le bas)  (déplace l'image vers le haut) Les réglages de position sont enregistrés lorsque le projecteur est éteint.

<b>Rapport de reproduction</b>	4:3 (Normal)    16:9 (Large)
<b>Système</b>	Permet de choisir la norme de système vidéo d'entrée. Lorsqu'une source vidéo ou S-Video est connectée, le projecteur détecte automatiquement le système vidéo employé. L'utilisateur peut également sélectionner les systèmes vidéo de son choix. Une fois le système sélectionné, le projecteur détecte simultanément le système choisi et l'OSD est encore affiché à l'écran. Le réglage par défaut du système est “ Auto ” (voir Figure 21).
<b>Couleur</b>	(Moins)  (Plus)
<b>Teinte</b>	(Rouge)  (Vert)    La source est vidéo ou S-Video

\*La teinte ne peut pas être réglée avec une entrée de signal vidéo PAL/SECAM.

## C Page Contrôle

Cette page comporte cinq éléments : Auto, Langue, Miroir et Arrêt auto. (Figure. 23).



Figure 23. Sous-page de commande

## Réglage des effets

<b>Langue</b>	Permet de sélectionner la langue du menu OSD. Sept langues sont prises en charge : l'anglais, le français, l'allemand, l'italien, l'espagnol, le chinois simplifié et le néerlandais. (Voir Figure 23).
<b>Miroir</b>	Permet de sélectionner les modes Projection normale, Projection renversée H, Projection renversée V ou Projection renversée H/V.
<b>Effacer</b>	Permet de sélectionner la couleur de fond quand l'image/le son sont masqués.
<b>Arrêt auto.</b>	Permet de définir la durée après laquelle la mise hors tension a lieu après l'affichage de l'écran de démarrage et qu'aucun signal n'est détecté ou que sync est hors limites. Pour effectuer votre sélection, utilisez "◀" ou "▶" pour régler le délai. 0 signifie que la fonction Arrêt automatique n'est pas active. *La valeur par défaut est 0 (arrêt).
<b>Réinitialiser</b>	Permet de rétablir les réglages d'usine des paramètres d'affichage, d'image et de commande.

## D Page Source

Cette sous-page ne s'affiche que lorsqu'une source vidéo ou S-Video est raccordée.

Cette page comporte cinq éléments : Source, Volume, Aigus, Graves et Sourdine.

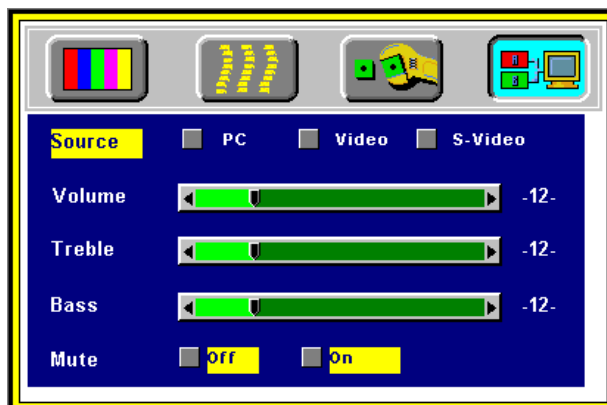
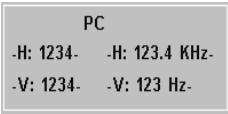






Figure 24. Sous-page source (vidéo, S-Video)

\*Séquence de détection du signal d'entrée : a. PC b. Vidéo c. S-Video

\*Une fois les sources d'entrée sélectionnées, le projecteur détecte simultanément l'entrée choisie et le menu OSD sera encore affiché à l'écran.

## Autres fonctions de la télécommande et messages correspondants

OSD	FONCTION
 <p>Source</p>	<p>La source sélectionnée est indiquée dans le coin inférieur droit de l'écran pendant 3 secondes après la sélection de la source.</p>
 <p>Arrêt sur image</p>	<p>L'image est figée lorsque vous appuyez sur le bouton " Arrêt sur image ". Un point d'interrogation " ? " apparaît en bas à droite de l'écran pendant 3 secondes quand la fonction Arrêt sur image est activée. En outre, le symbole " ► " apparaît en bas à droite de l'écran pendant 3 secondes lorsque cette fonction est désactivée. La fonction " Arrêt sur image " se désactive lorsque vous appuyez sur le bouton Source ou à nouveau sur le bouton " Arrêt sur image ".</p>
 <p>Sourdine</p>	<p>Appuyez sur le bouton " Sourdine " pour couper le son. Le message OSD ci-dessous s'affiche :</p> <p>Appuyez à nouveau sur Sourdine ou sur les boutons de volume + / - pour désactiver la sourdine.</p>
 <p>Volume</p>	<p>Appuyez sur les boutons de volume + ou – pour régler le volume. Le message OSD ci-dessous s'affiche : (Le message disparaîtra automatiquement 3 secondes après le réglage du volume.)</p>
 <p>Agrandir</p>	<p>Le bouton d'agrandissement " + " permet d'agrandir le centre de l'image. Appuyez à nouveau sur ce bouton pour agrandir davantage l'image (jusqu'à un niveau d'agrandissement maximum de 4X). Le bouton " - " permet de réduire la taille de l'image agrandie de 50 %. Pour revenir au mode d'affichage normal, appuyez sur le bouton " Retour ".</p>
<p>Laser</p>	<p>Appuyez sur ce bouton pour émettre un faisceau laser.</p>
<p>Patin</p>	<p>Si les utilisateurs branchent le câble de souris PS2 (ADB) du projecteur au port souris d'un PC/portable (Macintosh/Powerbook), le patin peut fonctionner comme souris de PC/portable (Macintosh/Powerbook). Lorsqu'une image a été agrandie, appuyez sur le bouton " Patin " pour naviguer sur l'écran (la fonction de souris n'est pas disponible lorsque la fonction Agrandir est activée).</p>
<p>Glisser-déplacer</p>	<p>Ce bouton est un commutateur permettant d'activer et de désactiver la fonction Glisser-déplacer de la souris à distance.</p>
<p>Effacer</p>	<p>Ce bouton permet d'activer ou de désactiver la fonction Effacer.</p>

## A Remplacement de la lampe

Reportez-vous à la page 11.

## B Nettoyage de l'objectif

Procédez comme suit pour nettoyer l'objectif de projection :

1. Appliquez un produit nettoyant pour objectif, non abrasif, sur un chiffon doux (les détergents abrasifs, les solvants ou autres produits chimiques mordants risquent de rayer l'objectif).
2. Évitez d'utiliser une quantité excessive de détergent.
2. Essayez soigneusement l'objectif à l'aide d'un chiffon propre.
2. Remplacez le couvercle de l'objectif chaque fois que vous n'utilisez pas le projecteur.

## C Dépannage

PROBLÈMES	SOLUTIONS
<b>AUCUNE ALIMENTATION ÉLECTRIQUE</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Branchez le cordon d'alimentation sur la prise secteur.</li><li>• Branchez le cordon d'alimentation dans la prise électrique de l'appareil.</li><li>• Attendez deux minutes avant de rallumer le projecteur si vous venez de l'éteindre.</li></ul>
<b>AUCUNE IMAGE</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Vérifiez que vous avez choisi la bonne source d'entrée.</li><li>• Assurez-vous que tous les câbles sont correctement raccordés.</li><li>• Réglez la luminosité et le contraste</li><li>• Retirez le couvercle de l'objectif.</li><li>• Le voyant d'alimentation clignote-t-il ?</li><li>• Le voyant d'ÉTAT clignote-t-il ?</li></ul>
<b>L'IMAGE AFFICHÉE À L'ÉCRAN N'EST PAS CARRÉE</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Repositionnez l'appareil pour améliorer son angle par rapport à l'écran.</li><li>• Le décalage vertical a-t-il été ajusté à l'aide de la fonction de correction trapézoïdale?</li></ul>
<b>COULEUR PÂLE</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Sélectionnez le système vidéo approprié.</li><li>• Réglez la luminosité, le contraste ou la saturation.</li></ul>
<b>L'IMAGE EST BROUILLÉE</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Réglez la mise au point.</li><li>• Repositionnez l'appareil pour améliorer son angle par rapport à l'écran.</li><li>• Vérifiez que la distance entre l'appareil et l'écran figure bien dans la plage de réglage de l'objectif.</li></ul>
<b>LA TÉLÉCOMMANDE NE FONCTIONNE PAS</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Remplacez les piles.</li><li>• Assurez-vous qu'il n'y a aucun obstacle entre la télécommande et l'appareil.</li><li>• Tenez-vous à moins de 4 mètres de l'appareil.</li><li>• Vérifiez que rien ne bloque l'accès au récepteur sur la boîte de commande.</li></ul>
<b>AUCUN SON</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Vérifiez le branchement du câble audio de la source d'entrée audio.</li><li>• Réglez la source audio.</li><li>• Appuyez sur le bouton (+) de " Volume ".</li><li>• Appuyez sur le bouton " Sourdine "</li></ul>

# Caractéristiques

# 5

## A Optiques

Panneau LCD	3 feuilles de panneaux à cristaux liquides, 3 lumières des couleurs primaires système d'obturateur
Objectif	Zoom et mise au point manuels (F=1,73 à 2,17 f=37,8 à 49 mm)
Lampe	150 W UHE
Taille d'image	19 à 310
Distance de projection	de 1 à 13 m

## B Électriques

Entrée RVB	(H: 31,47 à 68,70 kHz V: 56,25 à 85,00 Hz)
Vidéo	(NTSC/PAL/SECAM/NTSC 4.43)
Reproduction des couleurs	16,7 millions de couleurs simultanément.
Alimentation	100 à 240 V c.a., de 50 à 60 Hz

## C Mécaniques

Dimensions	32,5 cm (L) 9,9 cm (H) 24,0 cm (l)
Température d'emploi du projecteur :	10°C à 40°C
Télécommande	

## D Tableau des résolutions d'affichage prédéfinies

Résolution	Synchr. H (kHz)	Synchr. V (Hz)	Remarque
640x350	37,9	85,1	VESA
640x400	37,9	85,1	VESA
640x400	24,8	56,4	
720x400	37,9	85,0	VESA
640x480	31,5	59,9	VESA
640x480	37,9	72,8	VESA
640x480	35	66,7	Macintosh
640x480	43,3	85,0	VESA
800x600	35,2	56,3	VESA
800x600	37,9	60,3	VESA
800x600	46,9	75,0	VESA
800x600	48,1	72,2	VESA
800x600	53,7	85,1	VESA
832x624	49,7	74,5	Macintosh
1024x768	48,4	60,0	VESA
1024x768	56,5	70,1	VESA
1024x768	60,0	75,0	VESA
1024x768	68,7	85,0	VESA
1280x1024	64,0	60,0	VESA

