

# Projecteur multimédia numérique

## GUIDE D'UTILISATION

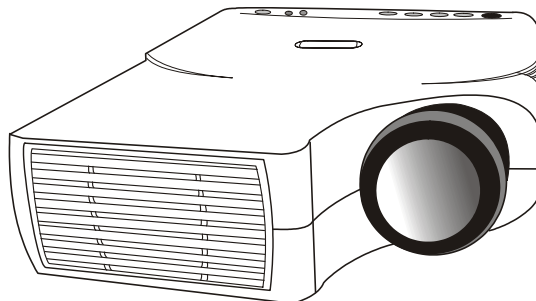
Nous vous remercions pour votre achat de ce projecteur de technologie DLP™.

**Veillez 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 de technologie DLP™ peut afficher divers signaux d'ordinateur ainsi que les signaux vidéo NTSC/PAL/SECAM.



## Caractéristiques

---

- (1) **Luminosité élevée**
  - (2) **Haute résolution**
  - (3) **Modèle compact et léger permettant la portabilité**
  - (4) **Entrée Terminal RGB**
  - (5) **Communication RS232**
  - (6) **Émulation de souris**
  - (7) **Conforme aux normes VESA DDC1/2B**
-

## Copyright

---

Copyright © 2002 par cette société. 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

---

Cette société 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, cette société 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 cette société d'informer quelque personne que ce soit de telles révisions ou modifications.

### **À compléter !!**

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.

#### **Informations relatives au moniteur**

Nom du produit:

Numéro de série:

Date d'achat:

#### **Informations relatives au revendeur**

Revendeur:

Numéro de téléphone:

Adresse:

### **⚠ Attention**

---

**POUR ÉVITER TOUT CHOC ÉLECTRIQUE, NE PAS OUVRIR LE BOÎTIER. IL NE CONTIENT AUCUNES PIÈCES SUSCEPTIBLES D'ÊTRE RÉPARÉES PAR L'UTILISATEUR. CONFIER L'ENTRETIEN DU PRODUIT AU PERSONNEL D'ENTRETIEN QUALIFIÉ PLUS. ET LIRE TOUTES CES CONSIGNES AVANT D'UTILISER VOTRE PROJECTEUR. CONSERVER CES CONSIGNES POUR CONSULTATION FUTURE.**

### **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 pas placer ce produit sur un chariot, un stand 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 minute 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

---

Introduction .....	1
Caractéristiques du projecteur .....	1
Description .....	2
A. AVANT .....	2
B. ARRIÈRE .....	2
C. DESSOUS .....	2
Installation .....	3
A. Positionnement.....	3
B. Pieds réglables .....	3
Déplacement du projecteur:.....	4
Accessoires .....	5
Raccordement .....	6
Raccordement du projecteur à un ordinateur/portable.....	6
Raccordement du projecteur à un Macintosh/Power Book.....	7
Fonctionnement .....	8
Procédure de mise en marche/mise en arrêt.....	8
A. Mise sous tension.....	8
B. Attente.....	8
Commande externe.....	8
A. Boîtier de commande.....	8
B. Télécommande .....	10
Utilisation et remplacement de la lampe.....	12
A. Voyant DEL Lampe/Température .....	12
B. Remplacement de la lampe .....	13
OSD.....	15
Menu principal OSD .....	15
A. Page d'affichage.....	16
B. Page de l'image .....	16
C. Page de commande.....	17
D. Page source .....	18
Autres fonctions à distance et messages correspondants .....	19
Entretien et dépannage.....	20
A. Remplacement de la lampe .....	20
B. Nettoyage de la lentille.....	20
C. Dépannage.....	20
Spécifications.....	21
A. Optiques .....	21
B. Électriques .....	21
C. Mécaniques.....	21
D. Tableau des résolutions d'affichage prédéfinies .....	21
Annexe.....	22
Port de connexion AV.....	22
Boîtier de commande AV .....	22
Branchement du boîtier .....	23

# Introduction



## Caractéristiques du projecteur

### A. Résolution de l'image

Il est entièrement compatible avec SVGA/ XGA vrai et prend en charge SXGA grâce à sa technologie de compression intelligente de pointe. La technologie de compression intelligente de pointe lui permet de présenter des images SVGA/XGA de compression claires sans omission de ligne.

### B. Luminosité

Il offre une luminosité de niveau supérieur et utilise le dispositif à micro-miroir numérique (DMD) ainsi que notre propre conception optique, avec un effet géométrique qui augmente l'efficacité de l'usage de la lumière. En augmentant l'efficacité de l'usage de la lumière, nous pouvons mieux reproduire les trois couleurs de base (RVB) qui sont requises pour la reproduction en couleurs sur un DMD unique.

### C. Portabilité

Ce projecteur a une forme sophistiquée, similaire à celle d'un attaché-case et est muni d'une poignée rentrante; il est extrêmement compact et léger. Il vous aide à réaliser de prodigieuses présentations partout où vous allez avec son poids de 5 livres et sa taille B5.

### D. Déformation 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, la distorsion de l'image (s'il en est une) peut être réglée en utilisant la fonction de correction grâce au raccourci "KEYSTONE".

### E. Prise en charge multilingue

L'OSD (affichage à l'écran: les écrans et menus d'information) en 7 langues (Anglais, Français, Allemand, Italien, Espagnol, Chinois Simplifié et Chinois Traditionnel) vous fournit des renseignements supplémentaires vous permettant d'apporter des corrections avec l'OSD dans votre langue maternelle.

### F. Système de détection automatique

Ce projecteur peut détecter automatiquement des signaux d'écran d'ordinateurs utilisant des fréquences courantes ou utiliser le raccourci "AUTO" pour obtenir une optimisation simultanée. Il ne nécessite pas de réglages compliqués pour la projection d'une image à partir de PC.

### G. Montage au plafond et projection par transparence

Le projecteur est équipé d'une fonction de conversion de balayage miroir complète (miroir vertical/horizontal) qui permet de renverser l'image pour les montages au plafond et les projections par transparence.

## H. Boîtier AV/Syntoniseur

Un boîtier AV/Syntoniseur est en option, et les utilisateurs peuvent en raccorder un ou deux au projecteur. En outre, notre norme vidéo du boîtier AV est compatible avec:

- NTSC Norme en vigueur aux États-Unis et au Canada
- PAL Norme en vigueur en Europe de l'Ouest
- SECAM Norme en vigueur en France et en Europe de l'Est
- NTSC4.43 Norme en vigueur au Moyen-Orient

Si les utilisateurs souhaitent bénéficier de la télédistribution, le syntoniseur pourra être utilisé à cette fin.

## Description

### A. AVANT

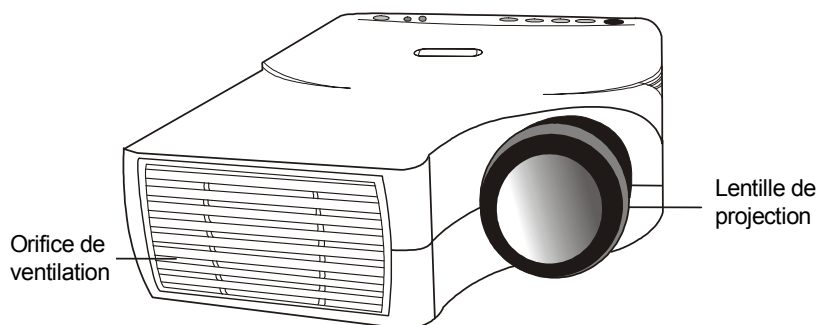


Figure 1 Vue de face

### B. ARRIÈRE

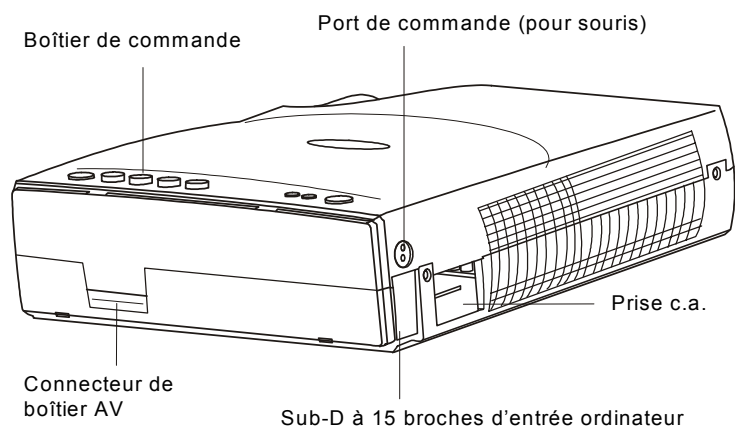


Figure 2 Vue arrière

### C. DESSOUS

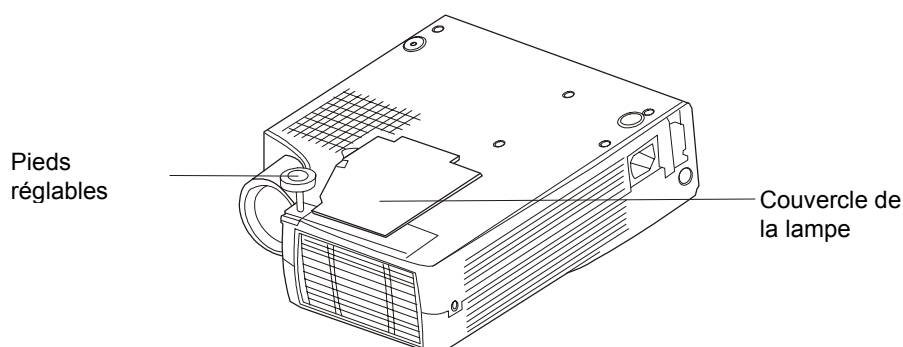
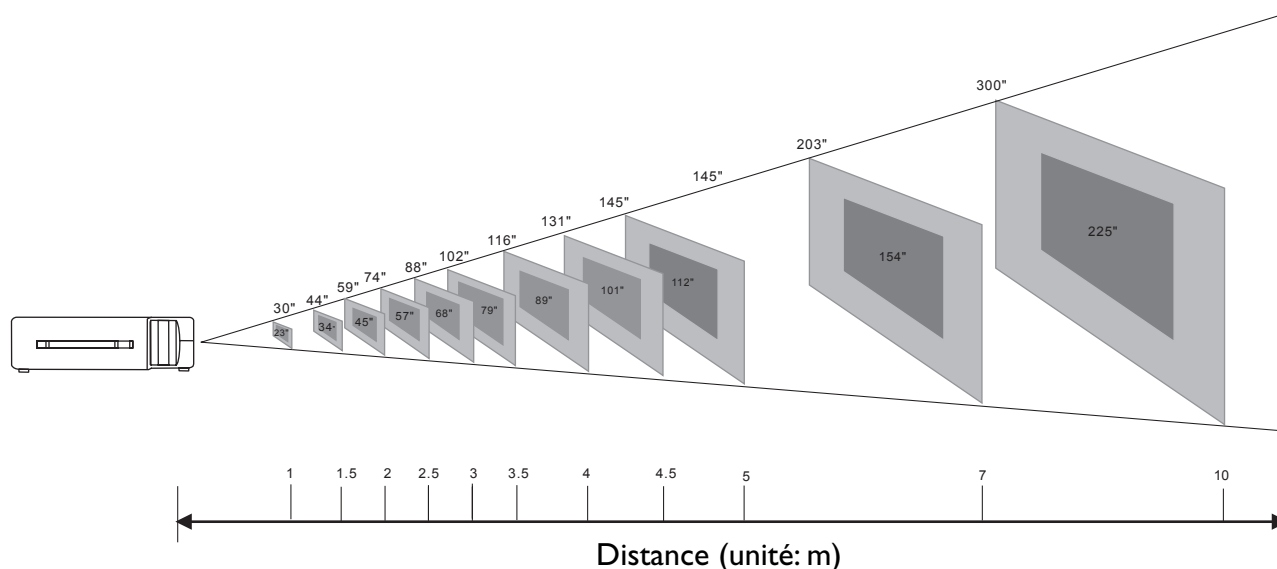


Figure 3 Vue de dessous

# Installation

## A. Positionnement

Ce projecteur a été essentiellement conçu pour projeter une image sur une surface de projection plane. Mise au point possible de 1m à 10m et on peut obtenir des tailles d'écran indiquées sur le schéma ci-dessous.



Taille d'écran de la projection (longueur diagonale)	Zoom Max.	30"	44"	59"	74"	88"	102"	116"	131"	145"	203"	300"
	Zoom Min.	23"	34"	45"	57"	68"	79"	89"	101"	112"	154"	225"
Distance (unité: m)		1	1.5	2	2.5	3.0	3.5	4	4.5	5	7	10

Figure 4 Positionnement

## 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 2° à 8,5° degrés par rotation des pieds réglables.

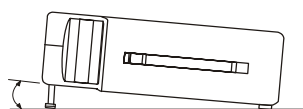


Figure 5 Pieds réglables

## Déplacement du projecteur:

Utilisez la poignée pour déplacer le projecteur.

Remontez le couvercle de la lentille et tournez les pieds dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'au bout (pour raccourcir les pieds) 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 pas transporter le projecteur dans une mallette de transport non appropriée lorsque vous avez recours à un service de messagerie ou de transport. Ceci risque d'endommager le projecteur.*

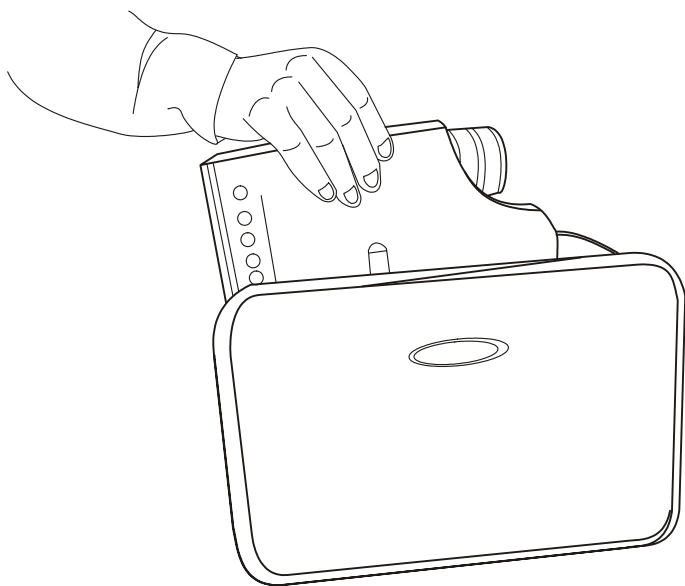


Figure 6 Déplacement du projecteur

## Accessoires

Veillez vérifier que votre boîte de livraison contient bien tout ce qui est indiqué ci-dessous. S'il vous manque certaines pièces, adressez-vous à votre revendeur.  
Veillez conserver votre boîte et votre matériel d'emballage d'origine au cas où vous deviez renvoyer l'appareil.

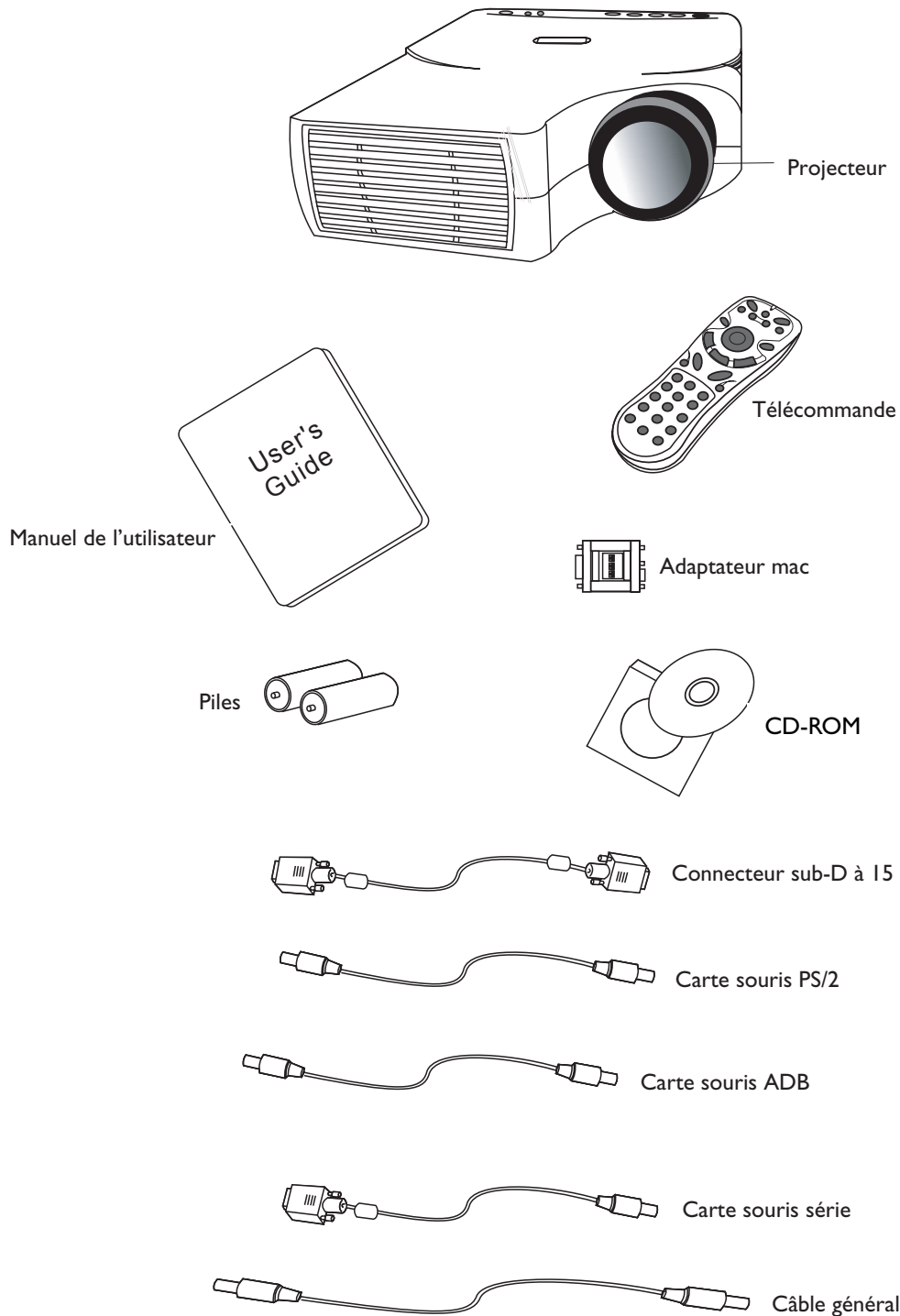


Figure 7 Accessoires



# Raccordement

# 2

## Raccordement du projecteur à un ordinateur/portable

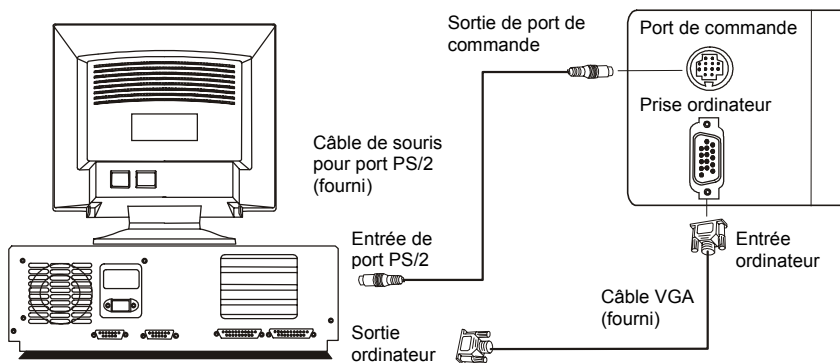


Figure 8 Raccordement à un PC

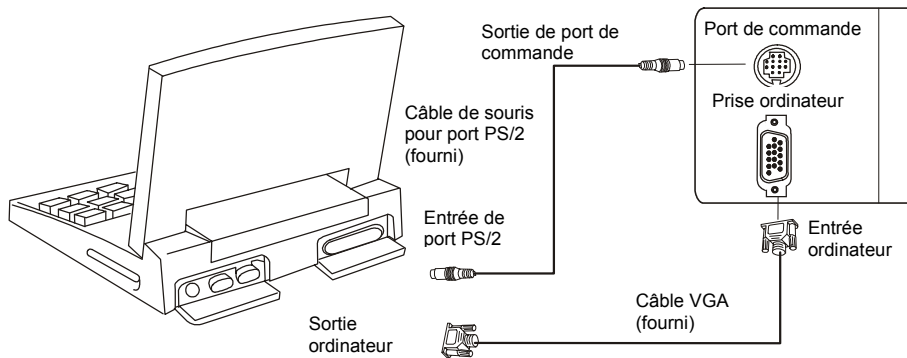


Figure 9 Raccordement à un portable

## Raccordement du projecteur à un Macintosh/Power Book

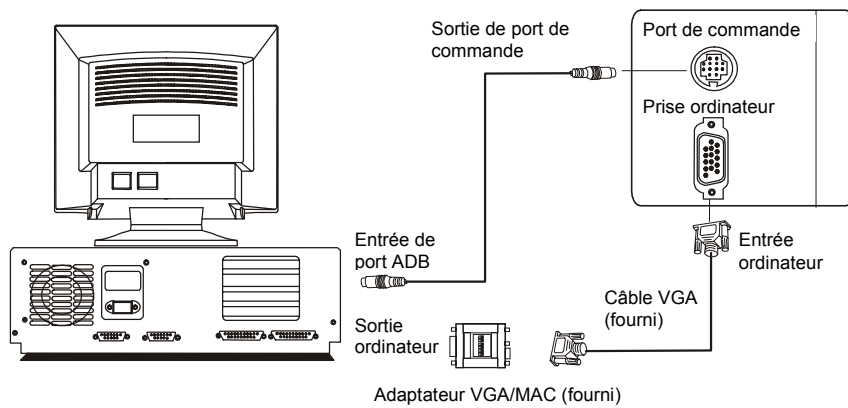


Figure 10 Raccordement à un Macintosh

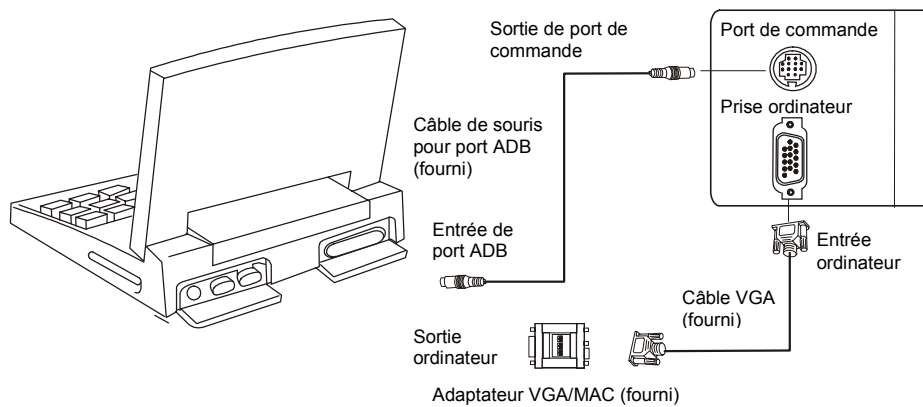


Figure 11 Raccordement à un Power Book

## Procédure de mise en marche/mise en arrêt

### A. Mise sous tension

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

- “ SIGNAL D'ENTRÉE DÉTECTÉ,ACTIVATION AUTO-IMAGE” s’affiche à l’écran dès que projecteur a identifié le signal d'entrée;
- Le message “ RECHERCHE ” s’affiche à l’écran s'il n'y a aucune entrée de signaux ;
- “ SYNC. HORS DE PORTÉE ” s’affiche à l’écran si la fréquence horizontale du signal d’entrée dépasse les limites du projecteur.

### B. Attente

Pressez la touche Attente/Marche, le message suivant apparaîtra pour s’assurer que vous voulez vraiment arrêter l’appareil:

- Etes-vous sûr de vouloir arrêter?
- Pressez “Alimentation ” de nouveau pour arrêter.

Appuyez sur la touche Attente/Marche pendant plus d’une seconde pour éteindre la lampe. Le voyant DEL sera alors orange et clignotera et la lampe s’éteindra, mais le ventilateur continuera à tourner pendant environ 1 minute pour refroidir la lampe. Une fois le ventilateur en arrêt, le voyant DEL cessera de clignoter et restera orange.

**\*Procédure de protection de la lampe: Si vous essayez de rallumer le lampe alors que le voyant DEL clignote, le projecteur ignorera la commande jusqu'à ce qu'il ait refroidi pendant 1 minute.**

## Commande externe

### A. Boîtier de commande

#### Raccourci

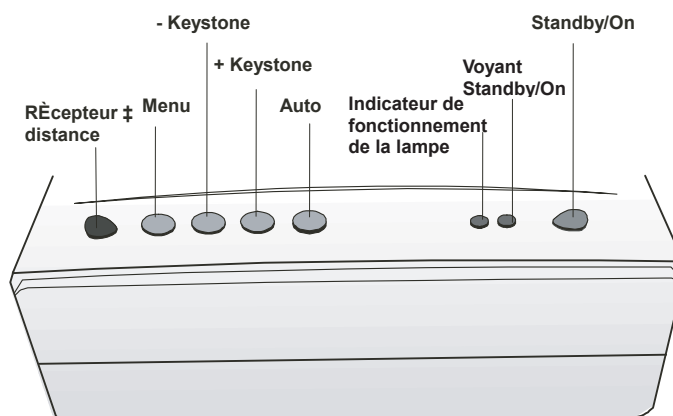


Figure 12 Raccourci de commande externe

UNITÉ PRINCIPALE	FONCTION
<b>AUTO</b>	Pour corriger automatiquement la taille et la phase de l'image projetée.
<b>KEYSTONE +</b>	Pour corriger la distorsion en haut de l'image projetée lorsque le keystone se produit.
<b>KEYSTONE -</b>	Pour corriger la distorsion en bas de l'image projetée lorsque le keystone se produit.
<b>MENU</b>	Pour afficher le menu OSD.
<b>STANDBY/ON</b>	Pour allumer et éteindre la lampe de projection.
<b>Voyant STANDBY/ON</b>	Fonctionne comme voyant indiquant l'état d'attente.
<b>Indicateur de fonctionnement de la lampe</b>	S'allume ou clignote lorsque la lampe ne s'allume pas.

### Fonctionnement du Menu

Lorsque vous appuyez sur le bouton MENU dans le menu OSD, tous les raccourcis deviennent des boutons de manipulation du menu.

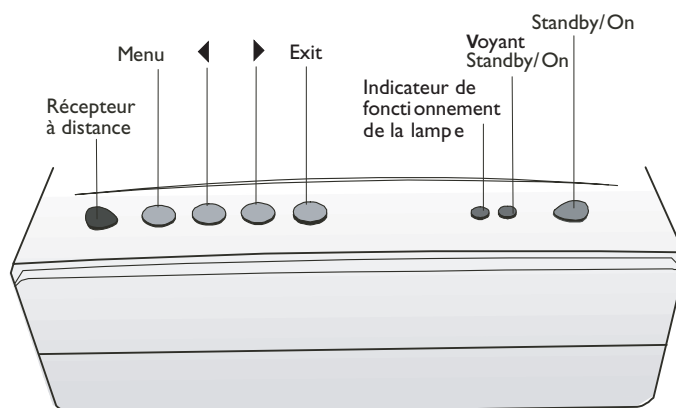


Figure 13 Panneau des contrôles du menu

UNITE PRINCIPALE	FONCTION
<b>MENU</b>	Pour appeler le menu OSD. Pour aller dans les pages secondaires. Pour sélectionner les items.
<b>▶ ( KEYSTONE+ )</b>	Pour naviguer dans les pages secondaires ou augmenter la valeur de la barre de réglage.
<b>◀ ( KEYSTONE- )</b>	Pour naviguer dans les pages secondaires ou diminuer la valeur de la barre de réglage.
<b>Exit (AUTO)</b>	Pour quitter à partir de la page courante ou du menu OSD, et sauvegarder les modifications des réglages.

## B. Télécommande

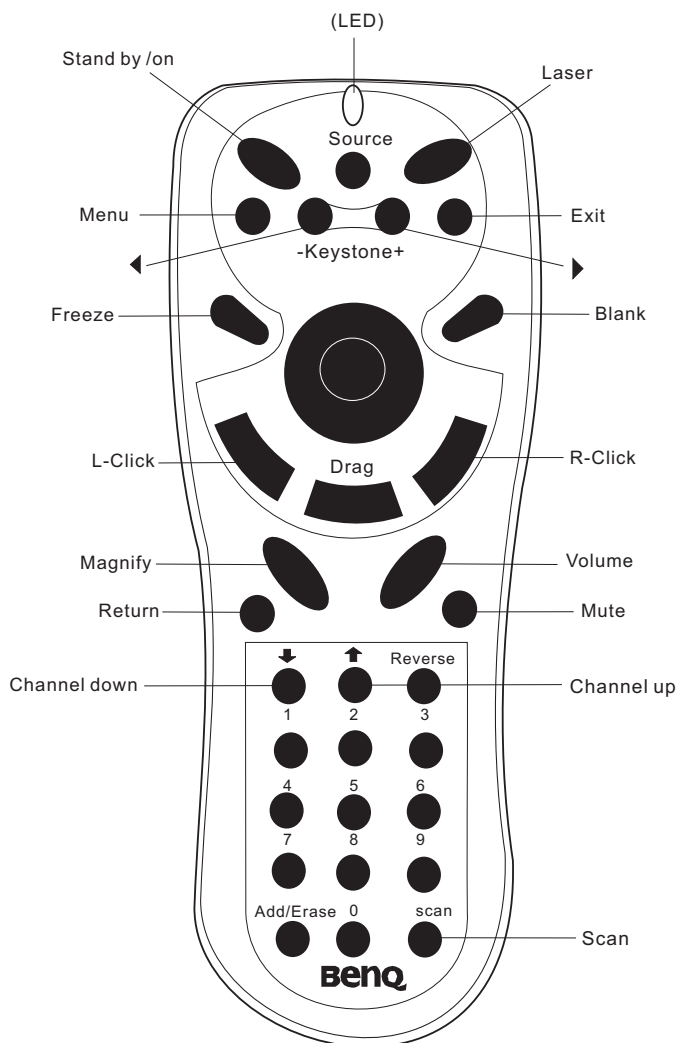


Figure 14 Contrôle à distance

Unité principale	Fonction
<b>STANDBY/ON</b>	Pour allumer et éteindre la lampe de projection.
<b>Freeze</b>	Ce bouton affiche une image fixe (figée).
<b>Magnify</b>	Ce bouton agrandit de façon partielle une image affichée. (Déplacez l'image avec le patin après avoir appuyé sur le bouton Agrandir.)
<b>Patin</b>	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.
<b>Menu</b>	Pour appeler le menu OSD. Pour entrer des sous-pages. Pour sélectionner des éléments.
<b>Blank</b>	L'écran vide s'affiche lorsque vous appuyez sur Vide. Et l'écran vide apparaîtra partiellement de haut en bas si vous appuyez à nouveau sur Vide.

<b>Source</b>	Choisit la source d'entrée.
<b>Mute</b>	Interrompt le son.
<b>Volume</b>	Règle le volume. Le son augmentera ou diminuera suivant que vous appuyiez sur les boutons “ + ” ou “ - ”.
<b>Laser</b>	Baguette laser se trouvant sur le bouton. Utilisez-la comme baguette d'indication.
<b>L-Click</b>	En mode d'émulation de souris, un clic gauche de souris est enregistré. (bouton inférieur)
<b>R-Click</b>	En mode d'émulation de souris, un clic droit de souris est enregistré.
<b>Exit</b>	Pour quitter les pages OSD en cours.
<b>◀ ▶ Drag</b>	Pour se déplacer à gauche ou à droite parmi les éléments OSD.

\*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.

### Mise en place des piles dans la télécommande

Veillez à bien procéder 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 de la pile.
- Remontez le couvercle en l'encliquetant.

#### **⚠ Attention**

**Éviter toute chaleur et humidité excessives.**

**Ne pas mélanger des piles anciennes et nouvelles ou différents types de piles.**

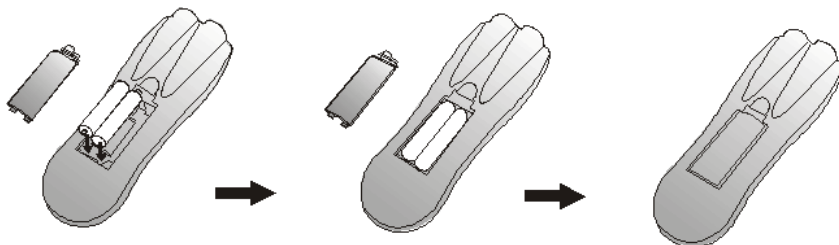


Figure 15 Processus de remplacement de pile

### Portée de la télécommande

Les télécaptures sont situées 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 télécapture. La distance entre la télécommande et le télécapture doit être inférieure à quatre mètres.

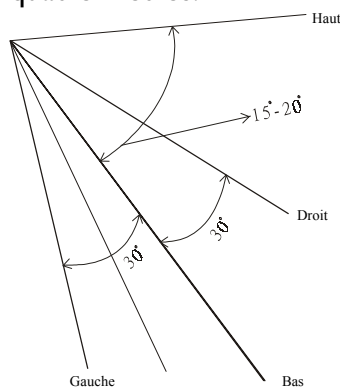


Figure 16 Portée

# Utilisation et remplacement de la lampe

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

L'image s'obscurcira et les couleurs s'affaibliront après une longue période d'utilisation de la lampe. En l'occurrence, l'utilisation prolongée de la lampe peut entraîner un défaut de fonctionnement. Remplacez la lampe.

## A. Voyant DEL Lampe/Température

### 1. 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 a été dépassé 1500. Dès que cette lumière apparaît, il est recommandé de remplacer la lampe de projection aussitôt que possible.

<p><b>PLEASE CHANGE A NEW LAMP AND RESET THE LAMP TIMER</b></p>	<p>“ CHANGEZ LA LAMPE, ETRÉGLÉS Á NOUVEAU LA MINUTUTERIE DE LA LAMPE ” s’affiche à l’écran si la lampe a fonctionné pendant 1400 heures (voir figure 17).</p>
<p><b>Figure 17 Signal d'avertissement de remplacement de la lampe I</b></p>	
<p><b>PLEASE CHANGE A NEW LAMP THE POWER WILL TURN OFF AFTER 20 HOURS</b></p>	<p>“ CHANGEZ LA LAMPE, ETRÉGLÉS L’ALIMENTATION SERA COUPÉE APRÉS 20 HEURES D’UTILISATION ” s’affiche à l’écran si la lampe a fonctionné pendant 1480 heures. Le comptage dégressif à partir de “ 20 ” démarre alors (voir figure 18).</p>
<p><b>Figure 18 Signal d'avertissement de remplacement de la lampe II</b></p>	
<p><b>PLEASE CHANGE A NEW LAMP</b></p>	<p>“ CHANGEZ LA LAMPE! ” clignote à l’écran avec un voyant DEL rouge si la lampe a fonctionné pendant plus de 1500 heures (voir figure 19). Le message d’avertissement s’affichera durant 30 secondes toutes les 5 minutes et après 10 minutes de fonctionnement, “DUREE D’UTILISATION DE LA LAMPE DEPASSEE, ARRET AUTOMATIQUE DANS 30 SECONDES” sera affiché sur l’écran pendant 30 secondes puis la lampe s’éteindra automatiquement. (Tous les messages ci-dessus s’afficheront pendant 30 secondes, et ils seront affichés de nouveau chaque fois que vous allumerez la lampe.)</p>
<p><b>Figure 19 Signal d'avertissement de remplacement de la lampe III</b></p>	

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

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

### 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 mettra à clignoter lentement pendant une minute, puis la lampe s'éteindra 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'allumera aussitôt que la lampe est trop chaude. Coupez le courant et laissez refroidir le projecteur pendant 45 minutes, puis rallumez-le. S'il le voyant brille encore, prenez contact avec votre revendeur.**

## B. Remplacement de la lampe

### Remplacement de la lampe

Lorsque vous remplacez la lampe, éteignez le projecteur et débranchez le cordon c.a. Attendez 45 minutes pour que la lampe se refroidisse. Un contact violent sur une lampe à haute pression peut la faire éclater si elle n'est pas correctement manipulée.

 Attention:

- **Se débarrasser des lampes utilisées conformément à l'administration locale.**
- **La lampe étant constituée de verre, éviter les contacts violents ou les rayures.**
- **En outre, ne pas utiliser de vieille lampe, ceci pouvant entraîner l'éclatement de la lampe.**
- **S'il semble que la lampe ait éclaté (par exemple, vous avez perçu un bruit d'éclatement), débrancher le cordon d'alimentation relié à la prise et demander à votre revendeur de remplacer la lampe. La lampe est couverte 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.**

- i. Éteignez le commutateur principal et débranchez le cordon d'alimentation de la prise.
- ii. 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.
- iii. Desserrez la vis et tirez la poignée pour retirer la lampe.
  - Si la vis n'est pas complètement desserrée, vous risquez de vous blesser les doigts.
  - N'insérez pas votre main dans le boîtier une fois que la lampe a été retirée. (Le contact des doigts avec certaines pièces d'optique se trouvant à l'intérieur du boîtier peut entraîner l'inégalité des couleurs, etc.)
- iv. Remplacez la lampe et montez 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.
- v. 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 oté.
  - 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 entraîner la rupture de la lampe.



## Procédure de remplacement de la lampe

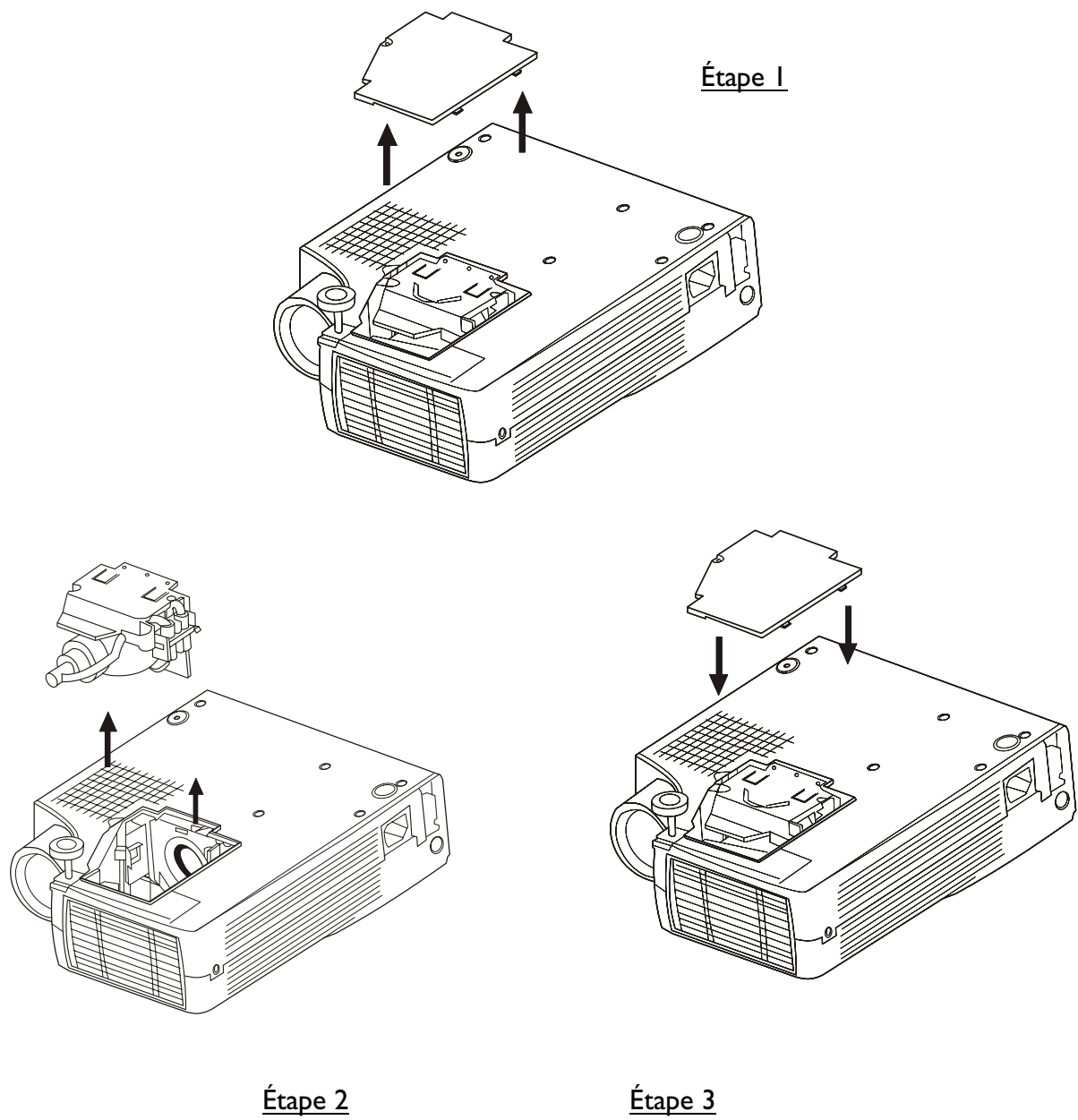


Figure 20 Remplacement de la lampe: Étape 1, Étape 2, Étape 3

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

Si vous remplacez la lampe après 1 500 heures de fonctionnement, veuillez effectuer les opérations suivantes dans les 10 minutes qui suivent la mise sous tension.

### OSD



### FONCTION

Pressez le bouton "MENU" dans le menu OSD, et utilisez "▶" (KEYSTONE+) ou "◀" (KEYSTONE-) pour sélectionner la page de contrôle. Ensuite pressez le bouton "MENU" de nouveau pour sélectionner l'item lampe.

Pressez les boutons "▶" (KEYSTONE+) ou "◀" (KEYSTONE-), la durée d'utilisation de la lampe s'affichera en bas de l'écran et peut être réglée.

Utilisez les boutons "▶" (KEYSTONE+) ou "◀" (KEYSTONE-) pour sélectionner l'item "Redém." et pressez le "MENU" pour réinitialiser la durée d'utilisation.

Après avoir réinitialisé la durée d'utilisation, pressez "EXIT" (AUTO) pour enregistrer et quitter.

## OSD

### Menu principal OSD

Appuyez sur la touche "MENU" pour faire apparaître la structure du menu principal. La structure du menu OSD apparaîtra comme sur la droite (fig. 21). Chaque fois qu'un syntoniseur est raccordé, 4 "sous-pages" s'afficheront 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 si aucun syntoniseur n'est raccordé, La page source n'apparaîtra pas dans le menu.

Appuyez sur la touche "MENU" à nouveau pour entrer les éléments de la page d'affichage ou appuyez sur "◀" (KEYSTONE-) ou "▶" (KEYSTONE+) pour choisir les sous-pages. (Le menu principal OSD disparaîtra automatiquement si vous n'appuyez pas sur une touche pendant les 10 secondes qui suivent).

Pressez le bouton "Exit" (AUTO) pour quitter la "sous-page" courante, et pressez le bouton "Exit" (AUTO) de nouveau pour quitter le menu OSD principal (la configuration est également sauvegardée).



Figure 21 Menu principal OSD

État de l'entrée	Entrée PC sans syntoniseur	Entrée PC sans syntoniseur	Entrée vidéo sans syntoniseur
Sous-page	Affichage Image Commande	Affichage Image Commande Source	Affichage Image Commande Source

## A. Page d'affichage

Lorsqu'un PC est la source d'entrée, seuls quatre éléments figurent sur cette page: Déformation trapézoïdale, Luminosité, Contraste et Équilibre des couleurs (fig. 22). Par ailleurs, si la source d'entrée est vidéo, S-Video, Télévision ou Télédistribution, 4 autres éléments figurent sur cette page: Déformation trapézoïdale, Luminosité, Contraste et Netteté (Fig.23).

Appuyez sur le bouton " MENU " à nouveau pour faire défiler les éléments; appuyez sur " ◀ " (KEYSTONE-) ou " ▶ " (KEYSTONE+) pour régler l'échelle des éléments, ou pressez le bouton "Exit" (AUTO) pour retourner vers la page OSD principale.

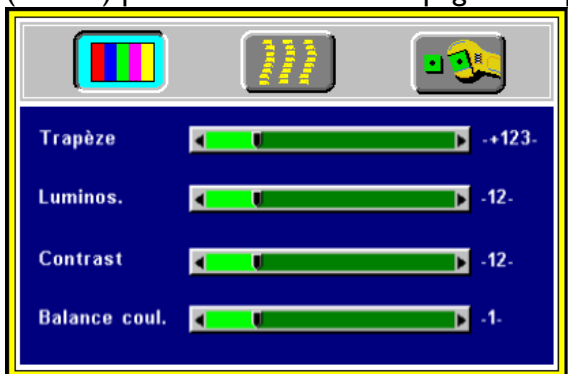


Fig.22 Sous-page d'affichage lorsque la source d'entrée est PC (avec/sans AV/syntoniseur)



Figure 23 Sous-page d'affichage lorsque la source d'entrée est vidéo, S-Video, Télévision ou Télédistribution

Réglage des effets			
Trapèze	(Diminution)	↔	(Augmentation) La source est PC
Luminos.	(Sombre)	↔	(Clair)
Contrast	(Faible)	↔	(Élevé)
Balance coul.	(Rouge)	↔	(Bleu)
Netteté	(Faible)	↔	(Élevée) La source est vidéo

## B. Page de l'image

Si vous sélectionnez la sous-page d'image et le premier élément, " Dim.Auto " est mis en évidence. Cette page comporte cinq éléments: Dim.Auto, Phase H., Taille H., Position H. et Position V. (Fig. 24). Si un syntoniseur est raccordé et si l'entrée est vidéo, mais pas issue d'un PC, une nouvelle " sous-page " Image comprenant Ratio, Système, Couleur et Teinte va apparaître (voir figure 25).

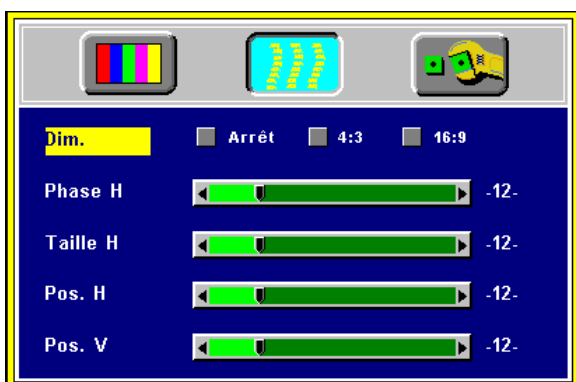


Figure 24 Sous-page d'image.... Elle n'est disponible que si le signal d'entrée est PC

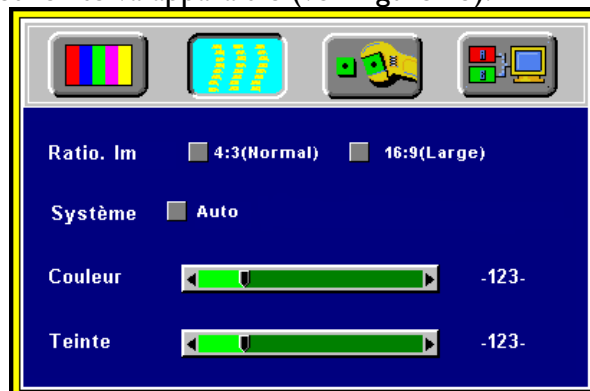


Figure 25 Sous-page d'image –Elle n'est disponible que si le signal d'entrée est vidéo, S-Video, Télévision ou Télédistribution

## Réglage des effets

<b>Ré-dimensionnement</b>	Lorsque la ré-dimensionnement est à 4:3 ou 16:9, le projecteur décidera du meilleur rapport d'image à l'écran.	
<b>Dim.Auto</b>	Lorsque Ajustement automatique est activé, le projecteur détermine le meilleur ajustement de l'image à l'écran.	
<b>Phase H</b>	Si un papillotement se produit sur une image projetée, les utilisateurs peuvent essayer de régler Phase H. manuellement.	
<b>Taille H</b>	Si l'image projetée est trop large ou trop étroite pour l'écran, les utilisateurs peuvent désactiver l'Image automatique et régler Taille H. manuellement pour adapter l'image à la taille de écran.	
<b>Pos. H</b>	(déplace l'image vers la gauche)	(déplace l'image vers la droite)
<b>Pos.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>Ratio Im.</b>	4:3 (Normal)	16:9 (Large)
<b>Système</b>	Pour choisir la norme de système vidéo d'entrée. Si un boîtier AV ou un syntoniseur sont raccordés, le projecteur va automatiquement détecter le système vidéo.	
<b>Couleur</b>	(Moins)	(Plus)
<b>Teinte</b>	(Rouge)	(Vert)
		La source est vidéo ou S-Video.

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

## C. Page de commande

Lorsque les utilisateurs entrent dans la sous-page de commande, le premier élément, " Auto ", est mis en évidence. Cette page comporte cinq éléments: Langue, Miroir, Arrêt auto. et Lampe Heures (Fig. 26).

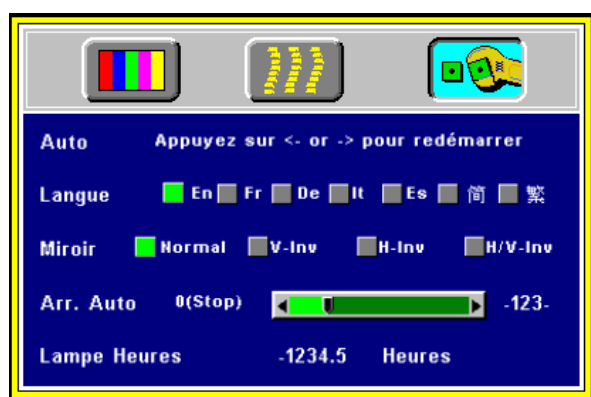


Figure 26 Sous-page de commande



Figure 27 Sélection de langue

## Réglage des effets

<b>Auto</b>	Pour réajuster les réglages de l'affichage, de l'image et du contrôle aux réglages en usine.
<b>Langue</b>	Pour sélectionner la langue du menu OSD. Huit langues sont disponibles: Anglais, Français, Allemand, Italien, Espagnol, Coréen, Chinois Simplifié et Chinois Traditionnel. (Voir Figure 27).
<b>Miroir</b>	Pour sélectionner Projection normale, Projection renversée H, Projection renversée V ou Projection renversée H/V.
<b>Arr.Auto</b>	Pour définir la durée après laquelle la mise hors tension a lieu après que l'écran est affiché, qu'aucun signal n'est détecté ou que sync est hors limites. Pour faire votre choix, utilisez " ◀ " (KEYSTONE-) ou " ▶ " (KEYSTONE+) pour définir la durée. 0 signifie que la fonction Arrêt automatique n'est pas active. *Le réglage par défaut est 0 (arrêt).
<b>Lampe Heures</b>	La durée d'utilisation de la lampe s'affichera dans cet item. Et vous pourrez réinitialiser la durée d'utilisation de la lampe depuis cet item après avoir remplacé votre lampe. (voir en page 15 )

## D. Page source

Cette sous-page ne s'affichera que lorsqu'un boîtier AV est raccordé.

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

\* **Priorité de la détection du signal d'entrée:**

**PC (b.) S-Vidéo (c.) Vidéo**

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

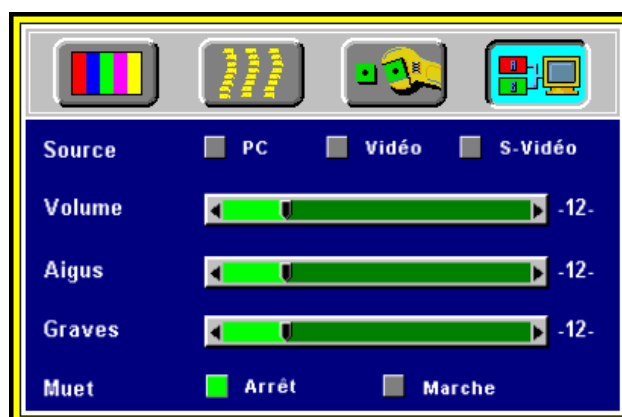
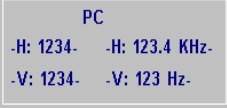






Figure 28 Sous-page source (avec syntoniseur raccordé)

Éléments	Description
<b>Source</b>	3 sources d'entrée sont disponibles parmi les éléments, lorsqu'un syntoniseur est raccordé au projecteur: PC, vidéo et S-Video.
<b>Volume</b>	Pour régler le volume du haut-parleur intégré dans le syntoniseur.
<b>Aigus</b>	Pour régler les aigus du haut-parleur intégré dans le syntoniseur.
<b>Graves</b>	Pour régler les graves du haut-parleur intégré dans le syntoniseur.
<b>Muet</b>	Pour activer ou désactiver la fonction Sourdine

## Autres fonctions à distance et messages correspondants

OSD	FONCTION
	<p>La source sélectionnée sera affichée en bas à droite de l'écran pendant 3 secondes après avoir sélectionné la source. (PC, VIDÉO et S-VIDEO).</p>
<p><b>Source</b></p>  <p><b>Freeze</b></p>	<p>L'image sera figée lorsque vous appuyez sur le bouton " Freeze ". Un point d'interrogation "    " apparaît en bas à droite de l'écran pendant 3 secondes quand la fonction Figer est activée. En outre, le symbole " ▶ " apparaît en bas à droite de l'écran pendant 3 secondes lorsque Figer est désactivé. " Freeze " se désactive lorsque vous appuyez sur le bouton Source ou à nouveau sur le bouton " Freeze " .</p>
 <p><b>Mute</b></p>	<p>Appuyez sur le bouton " Mute " et le son sera interrompu. Le message OSD ci-dessous apparaîtra . Appuyez à nouveau sur Sourdine ou sur les boutons de volume +/- pour désactiver la sourdine.</p>
 <p><b>Volume</b></p>	<p>Appuyez sur les boutons de volume + ou – pour régler le volume. Le message OSD ci-dessous apparaîtra. Le message disparaîtra automatiquement 3 secondes après que le volume a été réglé.</p>
 <p><b>Magnify</b></p>	<p>Le bouton d'agrandissement " + " permet d'agrandir le centre de l'image. Appuyez à nouveau sur ce bouton pour agrandir l'image davantage (avec un 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 " Return " .</p>
<p><b>Laser</b></p>	<p>Appuyez sur ce bouton pour émettre un faisceau laser. Si les utilisateurs branchent le câble de souris PS2 (ADB) du projecteur au port de souris de PC/portable (Macintosh/Powerbook), le patin pourra fonctionner comme souris de PC/portable (Macintosh/Powerbook).</p>
<p><b>Patin</b></p>	<p>Lorsqu'une image a été agrandie, appuyez sur le bouton " Patin " pour naviguer à travers l'écran (la fonction de souris n'est pas disponible lorsque la fonction Agrandir est activée).</p>
<p><b>Drag</b></p>	<p>Ce bouton est un commutateur à bascule permettant d'activer et de désactiver la fonction Glisser-déplacer de la souris à distance.</p>
<p><b>Blank</b></p>	<p>Ce bouton permet d'activer ou de désactiver la fonction Vide.</p>

# Entretien et dépannage

# 4

## A. Remplacement de la lampe

Veillez vous référer à la Page 13.

## B. Nettoyage de la lentille

Procédez comme suit pour nettoyer la lentille de projection:

Appliquez un nettoyeur d'objectif non abrasif sur un morceau de tissu de dégraissage doux (les détergents abrasifs, les solvants ou autres produits chimiques puissants risquent de rayer la lentille).

Évitez l'utilisation d'une quantité excessive de détergent.

Essayez soigneusement la lentille à l'aide du tissu propre.

Remplacez le couvercle de la lentille chaque fois que vous n'utilisez pas le projecteur.

## C. Dépannage

PROBLÈMES	ESSAYEZ CES SOLUTIONS
AUCUNE ALIMENTATION ÉLECTRIQUE	<ul style="list-style-type: none"><li>✓ Branchez le cordon d'alimentation dans la prise c.a.</li><li>✓ Branchez le cordon d'alimentation dans la prise d'alimentation électrique.</li><li>✓ Attendez deux minutes avant de rallumer le projecteur si vous venez de l'éteindre.</li></ul>
AUCUNE IMAGE	<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 la lentille.</li><li>✓ Le voyant d'alimentation clignote-t-il ?</li><li>✓ Le voyant d'ÉTAT clignote-t-il ?</li></ul>
L'IMAGE AFFICHÉE À L'ÉCRAN N'EST PAS CARRÉE	<ul style="list-style-type: none"><li>✓ Repositionnez l'appareil pour améliorer son angle sur l'écran.</li><li>✓ Le décalage vertical a-t-il été corrigé à l'aide de la fonction trapézoïdale?</li></ul>
COULEUR PÂLE	<ul style="list-style-type: none"><li>✓ Sélectionnez le système vidéo approprié.</li><li>✓ Réglez la luminosité, le contraste ou la saturation.</li></ul>
L'IMAGE EST BROUILLÉE	<ul style="list-style-type: none"><li>✓ Réglez la mise au point.</li><li>✓ Repositionnez l'appareil pour améliorer son angle sur l'écran.</li><li>✓ Vérifiez que la distance entre l'appareil et l'écran est bien comprise dans la plage de réglage de la lentille.</li></ul>
LA TÉLÉCOMMANDE NE FONCTIONNE PAS	<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>
AUCUN SON	<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 " Mute "</li></ul>

# Spécifications

# 5

## A. Optiques

<b>DMD™</b>	1 puce 0,7" DMD™ (dispositif à micro-miroir numérique)
<b>Lentille</b>	Zoom et mise au point manuels (F/# =2,8)
<b>Lampe</b>	lampe à vapeur de mercure de 150 W
<b>Taille d'image</b>	De 23" à 300"
<b>Distance de projection</b>	De 1 à 10 m
<b>Rapport de contraste</b>	450:1

## B. Électriques

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

## C. Mécaniques

<b>Dimensions</b>	24,3 cm (Long.)× 6,2 cm (Haut.)× 19,8 cm (Larg.)
<b>Poids net</b>	2,3 kg/5 livres.
<b>Température d'emploi du projecteur</b>	de 10°C à 40°C

## Télécommande

## D. Tableau des résolutions d'affichage prédéfinies

Résolution	Synchr. H (kHz)	Synchr. V (Hz)	Remarque
640x350	31,5	70,1	
640x400	37,9	85,1	VESA
720x400	31,5	70,0	
720x400	37,9	85,1	VESA
640x480	31,5	60,0	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



# Annexe

Instructions relatives au syntoniseur boîtier AV

## Caractéristiques et branchement

### Port de connexion AV

Ce boîtier est compatible avec l'entrée RCA, l'entrée S-Video, la sortie audio et la fonction de syntoniseur.

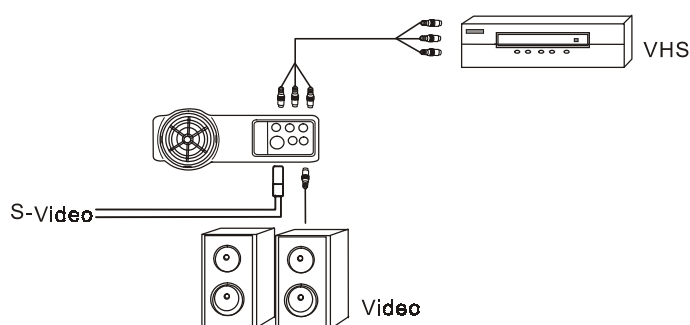


Figure 29 Branchement du boîtier AV/syntoniseur

<b>Haut-parleur</b>	
<b>Prise RCA</b>	Pour l'entrée vidéo et audio de VHS ou V8
<b>Port S-Video</b>	Pour l'entrée S-Video

\*Le boîtier AV/Syntoniseur se vend séparément et n'est pas inclus dans la configuration standard des accessoires de l'appareil. Veuillez vous adresser à votre revendeur local si vous avez besoin de ce boîtier ou visitez le Benq Corporation pour plus d'informations.

### Boîtier de commande AV

<b>Source</b>	Sélectionne la source
<b>Augmenter le volume</b>	Augment le volume
<b>Diminuer le volume</b>	Diminue le volume

## Branchement du boîtier

Veillez suivre les instructions indiquées ci-dessous pour monter le syntoniseur:

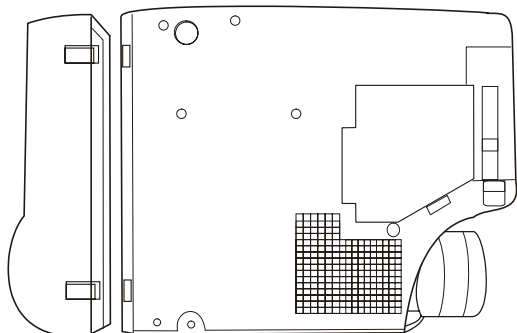


Figure 30 Bottom View of Tuner box

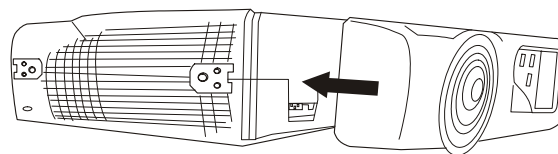


Figure 31 Side View of Tuner box

Pour relier le boîtier AV/Syntoniseur à l'appareil:

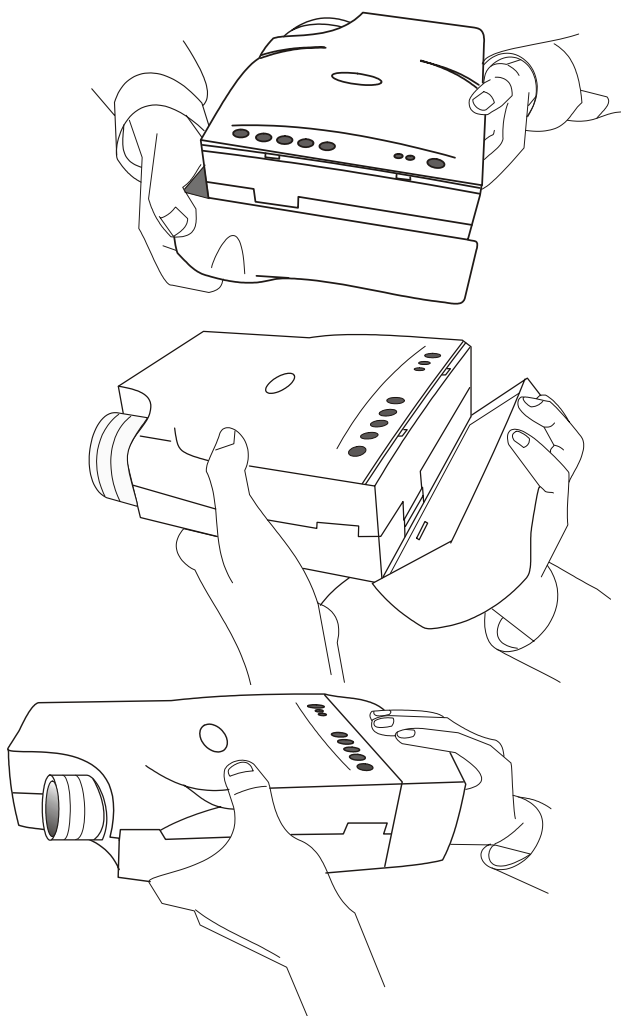


Figure 32 Branchement du boîtier

1. Placez minutieusement les deux cales de la surface inférieure du boîtier AV/Syntoniseur dans les fentes inférieures du projecteur dans la position correspondante.
2. Poussez lentement le boîtier de sorte qu'il s'emboîte dans l'appareil et insérez la prise du boîtier dans le connecteur A/V soigneusement.
3. Branchez le cordon approprié dans la prise ou le port correspondant pour exécuter la fonction A/V.
4. Sélectionnez les entrées en appuyant sur la touche " Source ", puis choisissez une chaîne en utilisant les touches Chaîne suivante ou Chaîne précédente.