

ViewSonic®

PJ503D DLP Projector



ViewSonic®

- User Guide
- Guide de l'utilisateur
- Bedienungsanleitung
- Guía del usuario
- Guida dell'utente
- Guia do usuário
- Användarhandbok
- Käyttöopas
- Руководство пользователя
- 使用手冊 (繁體)
- 使用手冊 (简体)
- 사용자 안내서

Numéro de modèle: VS11705

Informations de Conformité

Déclaration de la FCC

Cet appareil est conforme à l'Article 15 des Réglementations de la FCC. Son opération est sujette aux deux conditions suivantes: (1) cet appareil ne doit pas provoquer d'interférence néfaste et (2) cet appareil doit accepter toute interférence reçue, y compris une interférence pouvant causer une opération indésirable.

Cet équipement a été testé et estimé conforme aux limites pour un appareil numérique de catégorie B, selon l'Article 15 des Réglementations de la FCC. Ces limites sont prévues pour fournir une protection raisonnable contre une interférence néfaste dans une installation résidentielle. Cet équipement produit, utilise et peut émettre une énergie de fréquence radio, et, s'il n'est pas installé et utilisé selon les instructions, peut causer une interférence aux communications radio. Cependant aucune garantie n'est faite qu'une interférence ne se produira pas dans une installation particulière. Si cet équipement provoque une interférence néfaste pour la réception radio ou TV, ce qui peut être déterminé en éteignant puis rallumant l'équipement, l'utilisateur est encouragé à essayer une des mesures suivantes:

- Réorientez ou relocalisez l'antenne réceptrice.
- Augmentez la distance séparant l'équipement du récepteur.
- Connectez l'équipement dans une prise sur un circuit différent de celui sur lequel le récepteur est connecté.
- Consultez votre vendeur ou un technicien radio/TV expérimenté pour de l'aide.

Avertissement: Vous êtes averti que les changements et modifications non expressément approuvés par la partie responsable pour la compatibilité annulent votre droit d'opérer cet équipement.

Pour le Canada

- This Class B digital apparatus complies with Canadian ICES-003.
- Cet appareil numérique de la classe B est conforme à la norme NMB-003 du Canada.

Conformité CE pour les Pays Européens



Cet appareil est conforme aux exigences de la Directive EEC 89/336/EEC amendée par 92/31/EEC et 93/68/EEC Art.5 concernant la "Compatibilité Electromagnétique" et 73/23/EEC amendée par 93/68/EEC Art.13 concernant la "Sécurité."

Les informations suivantes ne sont destinées qu'aux pays membres de l'Union Européenne:

La marque indiquée sur la droite désigne la conformité avec la Directive sur les Equipements Electriques et Electroniques 2002/96/EC (WEEE).

La marque indique l'exigence de NE PAS se débarrasser de l'équipement comme un déchet non-répertorié et d'utiliser les systèmes de retour et récolte selon les réglementations locales.



Importantes Instructions de Sécurité

1. Lisez ces instructions.
2. Conservez ces instructions.
3. Faites attention à tous les avertissements.
4. Suives toutes les instructions.
5. N'utilisez pas cette unité près de source d'eau.
6. Nettoyez avec un chiffon propre et sec. Si le Projecteur est encore sale, veuillez consulter la section "Nettoyage de l'Ecran" dans ce guide pour plus d'instructions.
7. Ne bloquez aucune orifice de ventilation. Installez l'unité selon les instructions du fabricant.
8. N'installez pas près des sources de chaleur du genre radiateurs, fours ou d'autres appareils (y compris des amplifieurs) qui produisent de la chaleur.
9. Ne défaites pas la fonction de sécurité de la fiche polarisée ou de type sol. Une fiche polarisée a deux lames dont une plus grande que l'autre. Une fiche de type sol a deux lames et une troisième dent de sol. La lame plus large et la troisième dent sont des caractéristiques de sécurité. Si la fiche fournie ne convient pas à votre prise, consultez un électricien pour le changement de la prise obsolète.
10. Protégez le cordon électrique pour qu'il ne se fasse pas pincer ni que personne ne s'y prenne les pieds au niveau des Réceptacles de commodité et points de leurs sorties de l'unité. Assurez-vous que la prise électrique soit située proche de l'unité afin qu'elle soit facilement accessible.
11. N'utilisez que les accessoires spécifiés par le fabricant.
12.  N'utilisez qu'avec un plateau, un stand, un trépied, un support ou une table spécifiée par le fabricant ou vendu avec l'unité. Lorsqu'un plateau est utilisé, faites attention en bougeant la combinaison plateau/unité pour éviter toute blessure en raison d'une chute.
13. Débranchez l'unité lorsqu'elle n'est plus utilisée pour une longue période de temps.
14. Pour toute réparation, veuillez consulter un technicien de réparation qualifié. Une réparation est requise lorsque l'unité a été endommagée du genre: si le cordon d'alimentation ou la fiche électrique est endommagée, si un produit liquide s'est répandu ou que des objets sont tombés dans l'unité, si l'unité a été exposée à la pluie ou l'humidité ou si l'unité ne fonctionne pas normalement ou est tombée.

Déclaration de Conformité RoHS

Ce produit a été conçu et fabriqué en conformité avec la Directive 2002/95/EC du Parlement Européen et du Conseil de l'Europe sur la restriction de l'utilisation de certaines substances dangereuses dans les équipements électriques et électroniques (Directive RoHS) et est estimé conforme avec les valeurs de concentration maximale émises par le Comité Européen d'Adaptation Technique (TAC) comme indiqué ci-dessous:

Substance	Concentration maximale Proposée	Concentration réelle
Plomb (Pb)	0.1%	< 0.1%
Mercure (Hg)	0.1%	< 0.1%
Cadmium (Cd)	0.01%	< 0.01%
Chromium hexavalent (Cr ⁶⁺)	0.1%	< 0.1%
Biphényles polybrominés (PBB)	0.1%	< 0.1%
Diphényles éther polybrominés (PBDE)	0.1%	< 0.1%

Certains composants de produits comme indiqués ci-dessus sont exemptes de par l'Annexe des Directives RoHS comme indiqué ci-dessous:

Exemples de composants exemptes:

1. Le mercure dans les lampes fluorescentes compactes sans dépasser 5 mg par lampe et dans les autres lampes non spécifiquement mentionnées dans la Directive RoHS.
2. Le plomb dans le verre des tubes cathodiques, les composants électroniques, les tubes fluorescents et les parties de céramique électronique (comme les appareils piézoélectroniques).
3. Le plomb dans les soudures de type haute température (du genre alliages de plomb contenant 85% de plomb).
4. Le plomb comme élément d'alliage dans l'acier contenant jusqu'à 0,35% de plomb, l'aluminium contenant jusqu'à 0,4% de plomb et comme alliage du cuivre contenant jusqu'à 4% de plomb.

Informations du Copyright

Copyright © ViewSonic® Corporation, 2007. Tous droits réservés.

Macintosh et Power Macintosh sont des marques de fabrique déposées d'Apple Computer, Inc. Microsoft, Windows, Windows NT et le logo Windows sont les marques de fabrique déposées de Microsoft Corporation aux Etats-Unis et dans les autres pays.

ViewSonic, le logo Trois Oiseaux, OnView, ViewMatch et ViewMeter sont les marques de fabrique déposées de ViewSonic Corporation.

VESA est une marque de fabrique déposée de Video Electronics Standards Association. DPMS et DDC sont les marques de fabrique de VESA.

PS/2, VGA et XGA sont les marques de fabrique déposées d'International Business Machines Corporation.

Déclaration: ViewSonic Corporation n'est en aucun cas responsable pour les erreurs ou omissions éditoriales contenues dans ce document, ni pour les possibles dommages accidentels ou consécutifs survenus par la mise à disposition de ce matériel ou la performance ou l'utilisation de ce produit.

Dans un but d'amélioration continue du produit, ViewSonic Corporation se réserve le droit de changer les spécifications du produit sans préavis. Les informations dans ce document peuvent changer sans préavis.

Aucune partie de ce document ne peut être copiée, reproduite ni transmise de quelle manière que ce soit et quel qu'en soit le motif, sans l'autorisation écrite préalable de ViewSonic Corporation.

Enregistrement du Produit

Pour satisfaire tous vos besoins futurs et pour recevoir des informations supplémentaires sur le produit dès qu'elles deviennent disponibles, veuillez faire enregistrer votre produit sur Internet via: www.viewsonic.com. Le CD-ROM Assistant de ViewSonic® offre aussi la possibilité d'imprimer le formulaire d'enregistrement, que vous pouvez à ViewSonic par courriel postal ou fax.

Pour Votre Référence

Nom du Produit:	PJ503D Projecteur DLP ViewSonic
Numéro de modèle:	VS11705
Numéro de document:	PJ503D_UG_FRN Rev. 1B 01-19-07
Numéro de série:	_____
Date d'achat:	_____



La lampe dans ce produit contient du mercure.

Veuillez vous en débarrasser selon les réglementations locales, fédérales ou nationales.

Table des Matières

Introduction	1
Caractéristiques du Projecteur	1
Contenu de l'emballage	1
Vue extérieure du Projecteur.....	2
Contrôles et fonctions	3
Positionner votre Projecteur	6
Choisir un emplacement	6
Obtenir une taille d'image projetée préférée.....	7
Connexion	10
Connecter un ordinateur	10
Connecter des appareils de source vidéo	11
Opération	14
Démarrer	14
Changer le signal d'entrée	15
Ajuster l'image projetée.....	16
Optimiser l'image	19
Cacher l'image	21
Geler l'image	21
Opérer dans un environnement en altitude	22
Éteindre le Projecteur.....	23
Opération du Menu	24
Entretien.....	30
Entretien du Projecteur	30
Informations de la lampe.....	31
Dépannage.....	37
Spécifications	38
Spécifications du Projecteur	38
Tableau des fréquences	39
Autres informations	40
Aide à la Clientèle.....	40
Garantie limitée.....	41

Introduction

Caractéristiques du Projecteur

Le Projecteur intègre un moteur optique grande performance et une interface amicale pour fournir une grande fiabilité et une utilisation aisée.

Le Projecteur offre les caractéristiques suivantes.

- Unité compacte et portable
- Auto-ajustement une-touche pour afficher la meilleure qualité d'image
- Correction de trapèze numérique pour rectifier les images distordues
- Contrôle ajustable d'équilibre des couleurs pour l'affichage de donnée/vidéo
- Possibilité d'afficher 16,7 millions de couleurs
- Menus d'Affichage Sur Ecran (OSD) langues multiples
- Modes normal et économique changeables pour réduire la consommation électrique
- Compatibilité HDTV de composant (YPbPr)
- Jusqu'à 7 ensembles de modes d'image fournissant des choix multiples pour différents objectifs de projection

 *La brillance apparente de l'image projetée va varier selon les conditions lumineuses ambiantes, la source d'entrée sélectionnée, les paramètres de contraste/brillance et est directement proportionnelle à la distance de projection.*

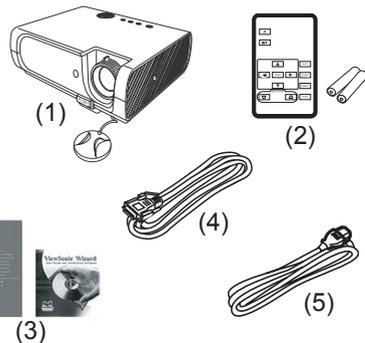
La brillance de la lampe déclinera au fil du temps et peut varier entre les spécifications des fabricants. C'est une attitude normale et prévue.

Contenu de l'Emballage

Le Projecteur est équipé avec les câbles requis pour une connexion sur un PC. Déballez avec précaution et vérifiez d'avoir bien tous les éléments indiqués ci-dessous. Si un de ces éléments devait manquer, veuillez contacter votre revendeur.

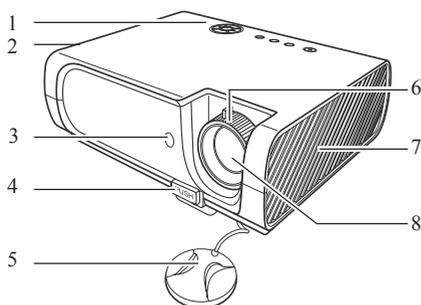
Liste d'Emballage Standard

1. Projecteur
2. Télécommande de type carte et pile
3. Guide de Démarrage Rapide et CD Assistant ViewSonic
4. Câble RVB
5. Cordon d'alimentation



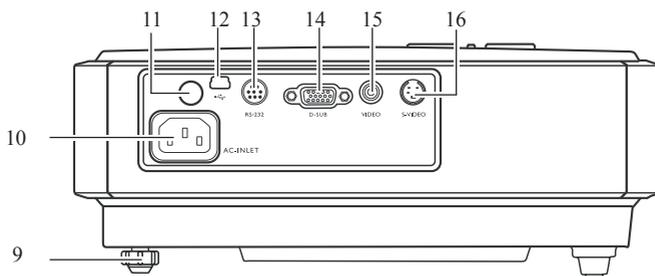
Vue Extérieure du Projecteur

Face Avant/Supérieure



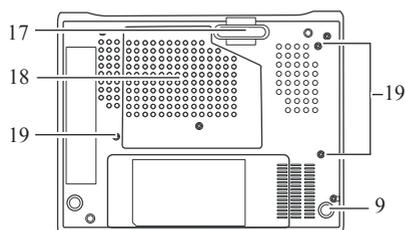
1. Panneau de controle externe
2. Ventilation (échappement de l'air chauffé)
3. Capteur IR avant
4. Bouton de relâchement rapide
5. Capuchon de lentille
6. Boucle de focus
7. Ventilation (entrée d'air froid)
8. Lentille de projection

Face Arrière



9. Pied ajusteur arrière
10. Entrée du cordon CA
11. Capteur IR arrière
12. Socle USB (pour une réparation)
13. Port de controle RS232
14. Socle d'entrée de signal RVB (PC)/Vidéo de Composant (YPbPr/YCbCr)
15. Socle d'entrée vidéo
16. Socle d'entrée Vidéo-S

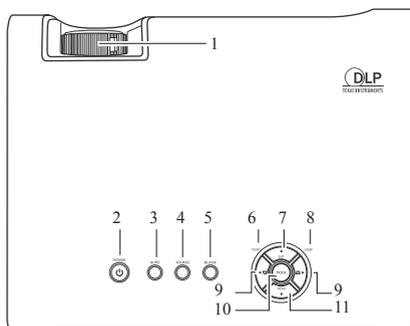
Face Inférieure



17. Pied de relâchement rapide
18. Couvercle de lampe
19. Trous pour vis de montage

Contrôles et fonctions

Projecteur



1. Anneau du Focus

Ajuste le focus de l'image projetée.

2. Allumage/Lumière indicatrice d'allumage

Met en marche/Eteint le Projecteur. S'allume ou clignote lorsque le Projecteur est en cours d'opération.

3. AUTO

Détermine automatiquement les meilleures fréquences d'image pour l'image affichée.

4. SOURCE

Sélectionne en séquence le signal d'entrée D-Sub/Ord. (Vidéo de Composant), Vidéo-S ou Vidéo.

5. VIDE

Utilisé pour cacher l'image sur l'écran.

6. Lumière d'avertissement de température

S'allume en rouge si la température du Projecteur devient trop élevée.

7. ▲ QUITTER

Quitte et sauvegarde les valeurs du menu.

Sélectionne les éléments du menu désirés.

8. Lumière indicatrice de Lampe

Indique l'état de la lampe. S'allume ou clignote lorsque la lampe rencontre un problème.

9. Boutons Trapeze/Flèche

( /  Gauche,  /  Droite)

Corrige manuellement les images distordues provenant d'une projection angulée. Sélectionne les menus désirés et effectue des ajustements.

10. MODE

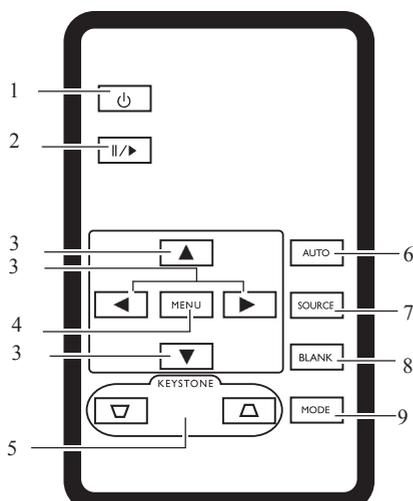
Sélectionne en séquence un paramètre d'image prédéfini disponible pour chaque entrée.

11. ▼ MENU

Active le menu OSD.

Sélectionne les éléments de menu désirés.

Télécommande



1. Allumage

Met en marche/Eteint le Projecteur.

2. Geler

Gèle l'image projetée.

3. Haut, Bas, Gauche, Droite

Lorsque le menu d'OSD est activé, les boutons utilisés sont les flèches directionnelles pour sélectionner les éléments de menu désirés et effectuer des ajustements.

4. MENU

Affiche ou cache le système du menu On Screen Display (OSD).

5. Trapeze

Corrige manuellement les images distordues en raison d'une projection anguleuse.

6. AUTO

Détermine automatiquement les meilleures fréquences d'image pour l'image affichée.

7. SOURCE

Sélectionne en séquence le signal d'entrée D-Sub/Ord. (Vidéo de Composant), Vidéo-S ou Vidéo.

8. VIDE

Utilisé pour cacher l'image sur l'écran. Pressez toute touche sur la télécommande pour restaurer l'image.

9. MODE

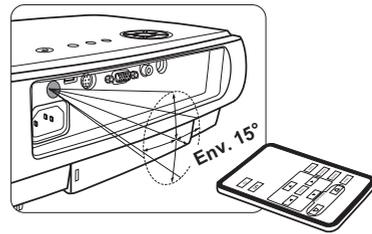
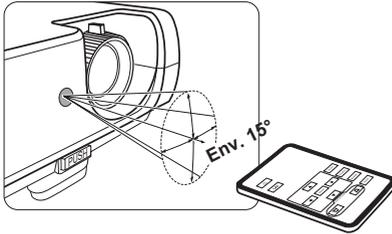
Sélectionne en séquence un paramètre d'image prédéfini disponible pour chaque entrée.

Portée effective de la télécommande

Les capteurs de la télécommande infra-rouge (IR) sont localisés sur l'avant et l'arrière du Projecteur. La télécommande doit être tenue selon un angle dans 30 degrés perpendiculairement aux capteurs IR sur le Projecteur pour qu'elle puisse fonctionner correctement. La distance entre la télécommande et les capteurs ne doit pas excéder 6 mètres (~ 20 pieds).

Assurez-vous qu'il n'y ait aucun obstacle entre la télécommande et les capteurs IR sur le Projecteur risquant d'obstruer le rayon infra-rouge.

- Opérer le Projecteur depuis l'avant
- Opérer le Projecteur depuis l'arrière

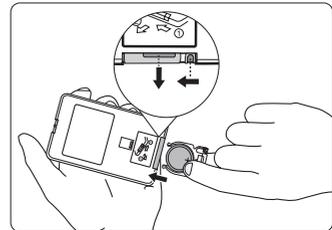


Changer la pile de la télécommande

1. Sortez le support de pile.

 Veuillez lire les instructions illustrées. Pressez et maintenez le bras de verrouillage tout en sortant le support de pile.

2. Insérez la nouvelle pile dans le support. Notez que la polarité positive doit faire face vers l'extérieur.
3. Pressez le support dans la télécommande.



 • Évitez toute chaleur et humidité excessives.

- Si la pile est mal changée, elle risque de s'endommager.
- Ne changez qu'avec un type de pile équivalent ou recommandé par le fabricant.
- Débarassez-vous de la pile usagée selon les instructions du fabricant de la pile.
- Ne jetez jamais de pile dans un feu. Cela risque de provoquer une explosion.
- Si la pile est morte ou si vous ne voulez plus utiliser la pile pour une période de temps prolongée, sortez-la pour éviter tout dommage à la télécommande en raison d'une fuite possible.

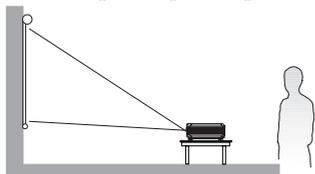
Positionner votre Projecteur

Choisir un Emplacement

Votre Projecteur est conçu pour être installé dans un des quatre emplacements d'installation possibles:

1. Table avant

Sélectionnez cet emplacement avec le Projecteur placé proche du sol devant l'écran. C'est la manière la plus commune de positionner le Projecteur pour une installation rapide et plus de portabilité.

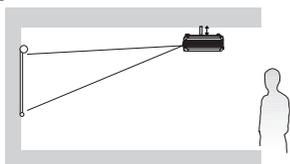


2. Plafond avant

Sélectionnez cet emplacement avec le Projecteur suspendu vers le bas depuis le plafond devant l'écran.

Veillez acheter un kit de montage au plafond pour Projecteur auprès de votre vendeur pour assembler votre Projecteur sur le plafond.

Programmez  dans le menu  **Avancé** > **Miroir** après avoir mis le Projecteur en marche.

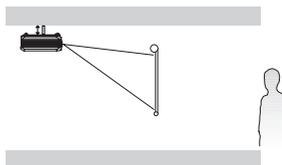


3. Plafond Arrière

Sélectionnez cet emplacement avec le Projecteur suspendu vers le bas depuis le plafond derrière l'écran.

Notez qu'un écran de projection arrière spécial et un kit de montage sur plafond pour projecteur sont requis pour cet emplacement d'installation.

Programmez  dans le menu  **Avancé** > **Miroir** après avoir mis le Projecteur en marche.

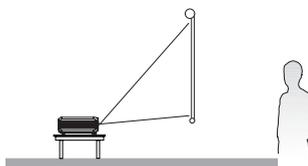


4. Table arrière

Sélectionnez cet emplacement avec le Projecteur placé proche du sol derrière l'écran.

Notez qu'un écran de projection arrière spécial est requis.

Programmez  dans le menu  **Avancé** > **Miroir** après avoir mis le Projecteur en marche.

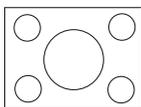


La disposition de votre pièce ou votre préférence personnelle quel emplacement d'installation vous devrez sélectionner. Veuillez prendre en considération la taille et la position de votre écran, l'emplacement d'une prise électrique conforme, aussi bien que l'emplacement et la distance entre le Projecteur et le reste de votre équipement.

Obtenir une taille d'image projetée préférée

La distance depuis la lentille du Projecteur à l'écran et le format vidéo comptent comme facteurs pour la taille d'image projetée.

La résolution originelle du Projecteur est 800 x 600 pixels, ce qui représente un aspect de 4 sur 3 (exprimé comme 4:3). Pour être en mesure de projeter une image avec un aspect complet de 16:9 (grand écran), le Projecteur peut retoucher et échelonner une image grand écran selon la largeur d'aspect originelle du Projecteur. Cela résultera en une hauteur proportionnellement plus petite équivalente à 75% de la hauteur de l'aspect originel du Projecteur.



Taux d'aspect 4:3 dans une zone d'affichage sur 4:3

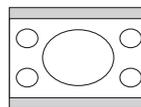


Image d'aspect 16:9 échelonnée sur une zone d'affichage sur 4:3

De fait, une image avec un aspect de 16:9 n'utilisera pas 25% de la hauteur d'une image avec un aspect de 4:3 affichée par ce Projecteur. Cela sera aperçu comme des barres assombries (non-éclairées) le long du sommet et de la base (respectivement, hauteur verticale de 12,5%) de la zone d'affichage de projection sur 4:3 en affichant une image avec un aspect de 16:9 échelonné dans le centre vertical de la zone d'affichage de projection sur 4:3.

En déterminant la position de votre Projecteur, il faut prendre en considération son type d'utilisation prévue et les taux d'aspect du signal d'entrée. Toutes les entrées (autres qu'une vidéo composite alimentée par un signal d'aspect de 16:9) seront affichées selon un aspect 4:3 (et exigeront 33% d'hauteur supplémentaire par rapport à la zone de projection d'image avec un aspect de 16:9).

 *Ne sélectionnez pas de position de projecteur permanente selon une projection de 16:9 si vous avez besoin de sélectionner une entrée (autres qu'une entrée alimentée par un signal d'aspect de 16:9).*

Le Projecteur doit toujours être placé horizontalement (du genre sur une surface plane comme une table) et positionné directement perpendiculairement (sur un angle droit de 90°) par rapport au centre horizontal de l'écran. Cela évite toute distorsion d'image provoquée par des projections anguleuses (ou une projection sur des surfaces anguleuses).

Le project numérique moderne ne projette pas directement vers l'avant (du genre anciens projecteurs bobines vers bobines). Au lieu de cela, les projecteurs numériques sont conçus pour projeter sur un angle légèrement vers le haut au-dessus du plan horizontal du projecteur. Cela explique pourquoi ils peuvent facilement être placés sur une table et projeteront vers l'avant et le haut sur un écran positionné sur une table de telle manière que le bord inférieur de l'écran se trouve au-dessus du niveau de la table (permettant que tout le monde dans la pièce puisse voir l'écran).

Si le projecteur est monté sur un plafond, il doit l'être vers le bas afin qu'il puisse projeter sur un angle légèrement vers le bas.

Depuis le diagramme en page 9, vous pouvez voir que ce type de projection provoque un décalage vertical du bord inférieur de l'image projetée depuis le plan horizontal du projecteur. Dans un montage sur plafond, cela réfère au bord supérieur de l'image projetée.

Si le projecteur est positionné plus loin de l'écran, la taille de l'image projetée va augmenter et le décalage vertical augmentera aussi proportionnellement.

En déterminant la position de l'écran et du projecteur, vous devrez prendre en compte la taille de l'image projetée et la dimension du décalage vertical, qui sont directement proportionnelles à la distance de projection.

Nous avons fourni un tableau des tailles d'écran avec un aspect de 4:3 pour vous aider à déterminer l'emplacement idéal de votre Projecteur. Il y a deux dimensions à prendre en considération: la distance horizontale perpendiculaire depuis le centre de l'écran (distance de projection) et la hauteur de décalage vertical du Projecteur depuis le bord horizontal de l'écran (décalage).

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

1. Sélectionnez la taille de votre écran.
2. Veuillez consulter le tableau et chercher la valeur la plus proche de la taille de votre écran dans les colonnes de gauche indiquées "Diagonale d'Ecran 4:3". En utilisant cette valeur, regardez au travers de cette rangée pour trouver la distance moyenne correspondante depuis la valeur d'écran dans la colonne indiquée "Distance de Projection Recommandée depuis l'Ecran en mm". Il s'agit de la distance de projection.
3. Dans la même rangée, regardez dans la colonne de droite et prenez note de la valeur du décalage vertical. Cela déterminera l'emplacement final du décalage vertical pour le Projecteur en relation avec le bord de l'écran.
4. La position recommandée pour le Projecteur est alignée perpendiculairement au centre horizontal de l'écran, selon une distance depuis l'écran déterminée dans l'Etape 2 ci-dessus et le décalage par la valeur déterminée dans l'Etape 3 ci-dessus.

Par exemple, si vous utilisez un écran de 120 pouces, la distance de projection recommandée est 4800 mm avec un décalage vertical de 183 mm.

Si vous placez le Projecteur dans une position différente (de celle recommandée), vous devrez l'incliner vers le haut ou le bas pour centrer l'image sur l'écran. Dans de telles situations, une certaine distorsion d'image se produira. Utilisez la fonction Trapèze pour corriger cette distorsion.

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

Cette méthode peut être utilisée si vous avez acheté ce Projecteur et que vous souhaitez savoir quelle taille d'écran ira dans votre pièce.

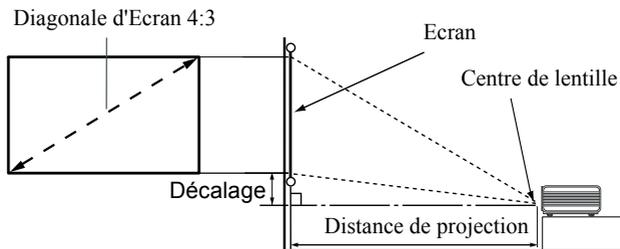
La taille d'écran maximale est limitée par l'espace physique disponible dans votre pièce.

1. Mesurez la distance entre le Projecteur et le lieu de positionnement de l'écran. Il s'agit de la distance de projection.
2. Veuillez consulter le tableau et chercher la valeur la plus proche de votre mesure dans les colonnes de gauche indiquées "Distance de Projection Recommandée depuis l'Ecran en mm".
3. En utilisant cette valeur, regardez dans cette rangée sur la gauche pour trouver la diagonale d'écran correspondante qui y est indiquée. Il s'agit de la taille d'image projetée depuis le Projecteur selon cette distance de projection.
4. Dans la même rangée, regardez dans la colonne de droite et prenez note de la valeur du décalage vertical. Cela déterminera l'emplacement final du décalage vertical pour le Projecteur en relation avec le bord de l'écran.

Par exemple, si la distance de votre projection mesurée était de 4,5 m (4500mm), la valeur la plus proche dans la colonne "Distance de Projection Recommandée depuis l'Ecran en mm" est 4320 mm. Regardez dans cette rangée qui indique qu'un écran de 9' (108") est requis. Si vous ne pouvez avoir qu'un écran de taille métrique, la taille d'écran est alors de 2743 mm en diagonale.

Dimensions de Projection

Veillez consulter les “Dimensions” pour le centre des dimensions de lentille de ce Projecteur avant de calculer la position appropriée.



Taille d'écran			Distance mm	Hauteur de décalage mm
Pieds	Inch	mm		
3.1	37,5	953	1500	57
4	48	1219	1920	73
		1500	2362	88
5	60	1524	2400	91
6	72	1829	2880	110
		2000	3149	120
7	84	2134	3360	128
8	96	2438	3840	146
		2500	3937	150
9	108	2743	4320	165
		3000	4724	180
10	120	3048	4800	183
		3500	5512	209
12	144	3658	5760	219
		3810	6000	228

 Il y a une tolérance de 3% parmi ces valeurs en raison de variations des composants optiques. Si vous installez le projecteur de façon permanente, il est recommandé de tester physiquement la taille et la distance de projection en utilisant le projecteur avant d'effectuer l'installation permanente afin de pouvoir ajuster ses caractéristiques optiques. Cela vous aidera à déterminer la position de montage exacte selon le meilleur emplacement possible.

Connexion

En connectant une source de signal au Projecteur, assurez-vous de:

Eteindre l'équipement avant d'effectuer toute connexion.

Utiliser les câbles de signal correctes pour chaque source.

Assurer que les câbles soient fermement insérés.

 Dans les connexions indiquées ci-dessous, certains câbles peuvent ne pas être inclus avec le Projecteur. Ils sont disponibles commercialement dans tout magasin de produits électroniques.

Connecter à un ordinateur

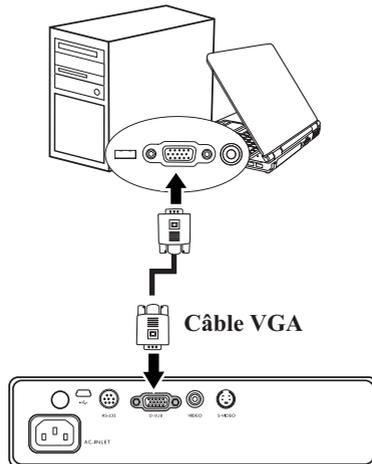
Le Projecteur fournit un socle d'entrée VGA vous permettant de le connecter à un ordinateur de bureau ou portable.

Pour connecter le Projecteur à un ordinateur de bureau ou portable:

1. Prenez le câble VGA fourni et connectez-en un bout au socle de sortie D-Sub de l'ordinateur.
2. Connectez l'autre bout du câble VGA au socle d'entrée de signal D-SUB sur le Projecteur.

La piste de connexion finale doit être du genre de celle indiquée dans le diagramme suivant:

Ordinateur de Bureau ou Portable



 De nombreux ordinateurs de bureau n'activent pas leurs ports de vidéo externe lors d'une connexion à un projecteur. Généralement, un combo de touches du genre FN + F3 ou CRT/LCD allume/éteint l'affichage externe. Localisez une touche de fonction intitulée CRT/LCD ou avec un symbole de moniteur sur le clavier de l'ordinateur. Pressez simultanément FN et la touche de fonction indiquée. Veuillez consulter la documentation de votre ordinateur pour trouver la combinaison de ses touches.

Connecter des Appareils de Source Vidéo

Vous pouvez connecter votre Projecteur à divers appareils de source vidéo qui offre un des socles de sortie suivants:

- Vidéo de Composant
- S-Video
- Vidéo composite

Vous n'avez besoin que de connecter le Projecteur à un appareil de source vidéo en utilisant juste une des méthodes de connexion ci-dessus, chacune offrant un niveau différent de qualité vidéo. La méthode que vous choisirez dépendra de la disponibilité des terminaux correspondants sur le Projecteur et l'appareil de source vidéo comme indiqué ci-dessous:

Meilleure qualité vidéo

La meilleure méthode de connexion vidéo disponible est Vidéo de Composant (à ne pas confondre avec la Vidéo Composite). Les contrôleurs de TV numérique et les lecteurs de DVD peuvent exporter originellement la Vidéo de Composant; de fait si cela est disponible sur vos appareils, veuillez choisir de préférence la méthode de connexion par rapport à la Vidéo Composite.

Qualité vidéo améliorée

La méthode Vidéo-S offre une vidéo analogique de meilleure qualité que la Vidéo Composite Standard. Si vous avez des terminaux de sortie de Vidéo Composite et Vidéo-S sur votre appareil de source vidéo, veuillez choisir d'utiliser l'option Vidéo-S.

Qualité vidéo standard

La Vidéo Composite est une vidéo analogique et offrira un résultat parfaitement acceptable mais peu optimal depuis votre Projecteur, étant la moins bonne méthode disponible parmi celle décrites.

Connecter un appareil de source vidéo

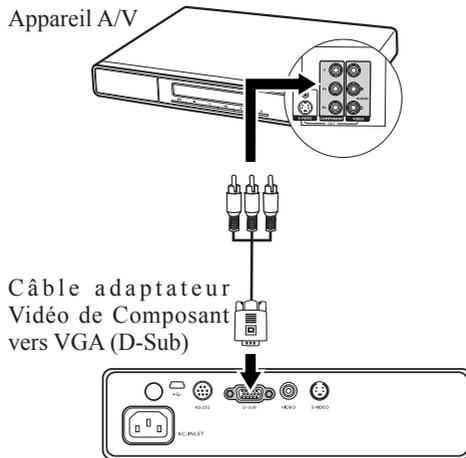
Examinez votre appareil de source vidéo pour déterminer s'il possède un ensemble de socles de sortie pour Vidéo de Composant disponible:

- Si oui, vous pouvez continuer avec cette procédure.
- Sinon, vous devrez reconsidérer la méthode à utiliser pour connecter l'appareil.

Pour connecter le Projecteur à une source de vidéo de composant:

1. Prenez le câble adaptateur Vidéo de Composant vers VGA (accessoire optionnel) (D-Sub) et connectez-en un bout avec 3 connecteur de type RCA sur les socles de sortie pour Vidéo de Composant de l'appareil de source vidéo. Faites aller la couleur des fiches avec celle des socles; vert sur vert, bleu sur bleu et rouge sur rouge.
2. Connectez l'autre bout du câble adaptateur Vidéo de Composant vers VGA (D-Sub) (avec un connecteur de type D-Sub) au socle D-SUB sur le projecteur.

La piste de connexion finale doit être comme celle indiquée dans le diagramme suivant:



Si vous connectez le Projecteur avec un Contrôleur de TV numérique (DTV), les résolutions suivantes sont supportées:

- 480i
- 480p
- 576i
- 576p
- 720p (50/ 60 Hz)
- 1080i (50/ 60 Hz)

 La Vidéo de Composant est la seule sortie vidéo qui offre une image avec un aspect originel de 16:9.

Si l'image de la vidéo sélectionnée ne s'affiche pas après que le Projecteur soit mis en marche et que la source vidéo correcte ait été sélectionnée, veuillez vérifier que l'appareil de source vidéo soit bien allumé et fonctionne normalement. Vérifiez aussi que les câbles de signal aient été connectés correctement.

Connecter une source de Vidéo-S ou de Vidéo Composite

Examinez votre appareil de source vidéo pour déterminer s'il a un socle de Vidéo-S ou Vidéo Composite inutilisé de disponible:

- Si oui, vous pouvez continuer avec cette procédure.
- Sinon, vous devrez reconsidérer quelle méthode utiliser pour la connexion à l'appareil.

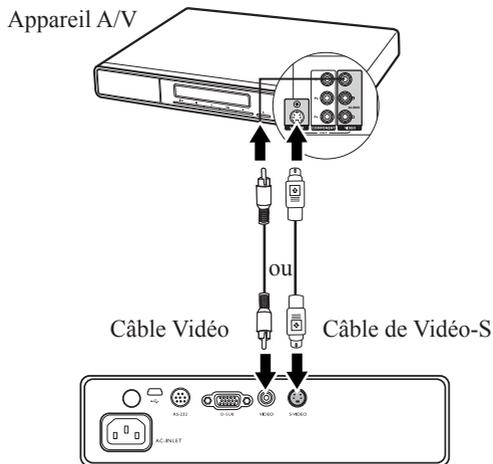
 Si vous avez déjà effectué une connexion de Vidéo de Composant entre le Projecteur et la source vidéo, vous n'aurez alors pas besoin de connecter de nouveau cet appareil en utilisant une connexion de Vidéo-S ou Vidéo Composite car cela ferait une seconde connexion inutile de mauvaise qualité d'image.

Vous n'avez juste besoin que d'utiliser une connexion de Vidéo Composite si la Vidéo Composite et la Vidéo-S ne sont pas fournies sur l'appareil de source vidéo (par exemple, avec certaines caméras vidéos analogiques).

Pour connecter le Projecteur à un appareil de Source Vidéo/Vidéo-S:

1. Prenez le câble de Vidéo/Vidéo-S (accessoire optionnel) et connectez-en un bout au socle de sortie Vidéo/Vidéo-S de l'appareil de source vidéo.
2. Connectez l'autre bout du câble de Vidéo/Vidéo-S au socle VIDEO/VIDEO-S sur le Projecteur.

La piste de connexion finale doit être comme celle indiquée dans le diagramme suivant:



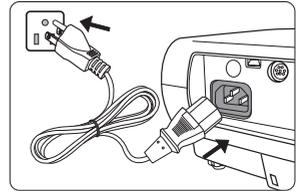
 Si l'image de la vidéo sélectionnée ne s'affiche pas après que le Projecteur soit mis en marche et que la source vidéo correcte ait été sélectionnée, veuillez vérifier que l'appareil de source vidéo soit bien allumé et fonctionne normalement. Vérifiez aussi que les câbles de signal aient été connectés correctement.

Opération

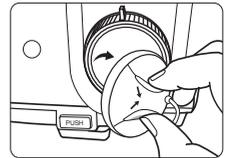
Démarrage

1. Branchez le cordon électrique dans le Projecteur et une prise murale. Allumez le commutateur de la prise murale. Vérifiez que que l'**Indicateur d'Allumage** sur le Projecteur s'illumine en orange une fois avoir mis en marche.

 *Le câble électrique utilisé dans l'illustration peut avoir une allure différente de celui employé dans votre région. N'utilisez que le câble électrique fourni avec le Projecteur et qui corresponde avec votre région.*

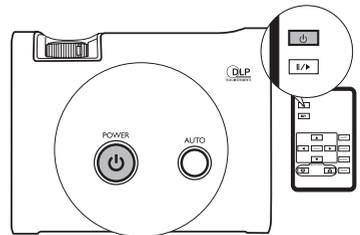


2. Enlevez le capuchon de lentille. S'il est laissé en place, il risque de se déformer en raison de la chaleur produite par la lampe du Projecteur.



3. Pressez et maintenez (pour 2 secondes)

 **ALLUMEZ** le Projecteur ou la télécommande pour faire démarrer le Projecteur. L'**Indicateur d'Allumage** clignote en vert puis reste fixe en vert lors que le Projecteur est en marche.



La procédure de démarrage prend environ 30 secondes. Dans la dernière étape du démarrage, un logo de démarrage sera projeté.

(Si nécessaire) Tournez l'anneau du focus pour ajuster la clareté d'image.

 *Si le Projecteur est encore chaud en raison d'une activité précédente, il activera le ventilateur de refroidissement pendant environ 110 secondes avant d'alimenter la lampe.*

4. Mettez en marche tous les équipements connectés.

Le Projecteur commencera à chercher les signaux d'entrée. La source d'entrée active scannée s'affiche au centre de l'écran. Si le Projecteur ne détecte pas de signal valide, le message de recherche continuera à s'afficher jusqu'à ce qu'une source de signal d'entrée soit trouvée.

Vous pouvez aussi presser SOURCE sur le Projecteur ou la télécommande pour sélectionner votre signal d'entrée préféré.

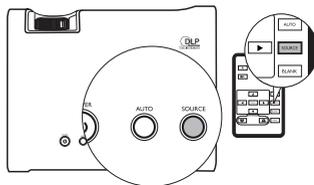
 *Si la résolution de fréquence du signal d'entrée dépasse la gamme d'opération du Projecteur, vous verrez le message 'Hors de Gamme' affiché sur l'écran. Veuillez changer pour un signal d'entrée compatible avec la résolution du Projecteur ou programmez le signal d'entrée selon une valeur plus faible.*

Changer le signal d'entrée

Le Projecteur peut être connecté à tout moment à de multiples appareils. Cependant, il ne peut en afficher qu'un seul à la fois.

Pour cycler entre les signaux d'entrée disponibles:

1. Pressez **SOURCE** sur le Projecteur ou la télécommande pour afficher une barre de sélection de source. Si un signal a été sélectionné, pressez deux fois **SOURCE**. La première pression du bouton affiche les informations de la source active et la seconde affiche la barre de sélection de source.



2. Vous pouvez presser manuellement **SOURCE** de façon répétée jusqu'à la sélection de votre signal désiré ou vous pouvez laisser le Projecteur chercher automatiquement tout signal disponible.

Une fois détectées, les informations de la source sélectionnée seront affichées pendant 3 secondes dans le coin inférieur droit de l'écran. S'il y a plusieurs équipements connectés au Projecteur, vous pouvez presser de nouveau le bouton pour chercher un autre signal.

Assurez-vous que la fonction **Scanning de source** dans le menu  **Avancé** soit activée si vous voulez que le Projecteur recherche automatiquement des signaux.

Pour éviter toute perte inutile du temps de lampe, vous pouvez activer la fonction Auto Off pour éteindre automatiquement le Projecteur lorsqu'aucun signal n'est détecté après une période de temps. Pour programmer le temps Auto Off, allez sur le menu  **Avancé** > **Auto Off** et pressez ◀ **Gauche**/▶ **Droite** pour paramétrer un temps de 5 à 20 minutes avec une augmentation de 5 minutes.

 *Le niveau de brillance de l'image projetée changera lorsque vous passez sur des signaux d'entrée différente. Les présentations sur "PC" de données (graphiques) utilisant pour la plupart des images statiques sont généralement plus brillantes que les "Vidéo" utilisant surtout des images en mouvement (films).*

Le type d'entrée influence les options disponibles pour le Mode Prédéfini.

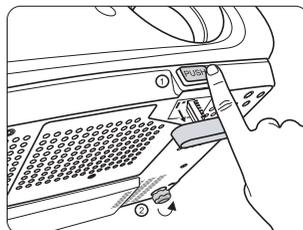
Ajuster l'image projetée

Ajuster l'angle de projection

Le Projecteur est équipé avec un pied ajusteur à relâchement rapide et un pied ajusteur arrière. Ces ajusteurs changent la hauteur de l'image et l'angle de projection.

Pour ajuster le Projecteur:

1. Soulevez le projecteur et pressez le bouton d'ajusteur pour relâcher celui-ci. L'ajusteur se mettra en position et sera verrouillé.



⚠ Ne regardez pas dans la lentille lorsque la lampe est en marche. La forte lumière depuis la lampe risque d'endommager vos yeux.

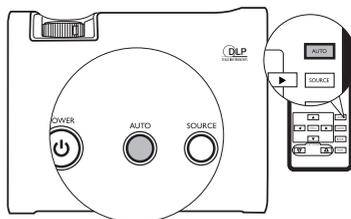
2. Vissez le pied ajusteur arrière pour affiner l'angle horizontal.

Pour rétracter le pied, maintenez le Projecteur en pressant le bouton de relâchement rapide, puis abaissez doucement le Projecteur. Vissez le pied ajusteur arrière dans le sens inverse.

📖 Si l'écran et le Projecteur ne sont pas perpendiculaires l'un à l'autre, l'image projetée devient alors trapézoïdale. Pour rectifier cette situation, ajustez la valeur de trapèze dans le menu Image sur le panneau de contrôle du projecteur ou sur le télécommande.

Auto-ajuster l'image

Dans certains cas comme avec des fréquences d'ordinateur, vous pouvez avoir besoin d'optimiser la qualité de l'image. Pour faire cela, pressez **AUTO** sur le projecteur ou la télécommande. En 3 secondes, la fonction Intelligent Auto Adjustment ré-ajustera les valeurs les valeurs de Fréquence et Clock pour fournir la meilleure qualité d'image possible.

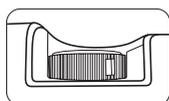
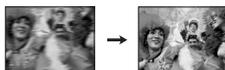


Les informations de la source active seront affichées pendant 3 secondes dans le coin inférieur droit de l'écran.

📖 L'écran sera noir lorsque la fonction AUTO est en cours.

Affiner la clareté d'image

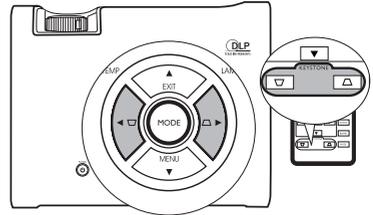
Si besoin, vous pouvez affiner l'image en tournant l'anneau de focus.



Corriger le trapèze

Le trapèze signifie la situation dans laquelle l'image projetée est nettement plus grande en haut ou en bas. Cela se produit lorsque le Projecteur n'est pas perpendiculaire à l'écran.

Pour rectifier cela, en plus d'ajuster la hauteur du Projecteur, vous aurez aussi besoin de suivre UNE des étapes ci-dessous.



- Pressez ∇ / \triangle sur le Projecteur ou la télécommande pour afficher la barre d'état, puis pressez ∇ pour corriger le trapeze sur le haut de l'image ou pressez \triangle pour corriger le trapeze sur le bas de l'image.
- Pressez \blacktriangledown **MENU** sur le Projecteur ou **MENU** sur la télécommande. Allez sur le menu  **Pro-Picture > Trapeze** et ajustez les valeurs en pressant \blacktriangleleft **Gauche** / \blacktriangleright **Droite** sur le Projecteur ou la télécommande jusqu'à ce que vous soyez satisfait avec la forme.

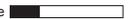
Par exemple,



Keystone  0

- Pressez ∇ sur le projecteur ou la télécommande.
- Pressez \blacktriangleleft Gauche sur le projecteur ou la télécommande lorsque vous trouvez dans le menu Pro-Picture > Trapeze.



Keystone  -6



Keystone  0

- Pressez \triangle sur le projecteur ou la télécommande.
- Pressez \blacktriangleright Droite sur le Projecteur ou la télécommande lorsque vous trouvez dans le menu Pro-Picture > Trapeze.



Keystone  +6

Sélectionnez le taux d'aspect

Le 'taux d'aspect' est le taux de la largeur sur la hauteur de l'image. La plupart des TV analogiques et des ordinateurs ont un taux de 4:3 et les TVs numériques et les DVDs sont habituellement dans un taux de 16:9.

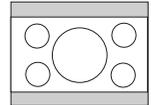
Avec l'apparition du traitement des signaux numériques, les appareils d'affichage numérique du genre projecteur peuvent dynamiquement élargir et échelonner la sortie d'image selon un aspect différent de celui de la source d'entrée d'image.

Vous pouvez changer le taux d'image projetée (quel que soit l'aspect de la source) en

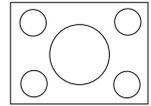
entrant dans le menu  **Pro-Picture > Taux d'Aspect**. Sélectionnez un taux d'aspect convenant au format du signal vidéo à vos exigences d'affichage. Il y a trois taux d'aspect disponibles:

 Dans les images ci-dessous, les parties en noir sont les zones inactives et les parties en blanc sont les zones actives.

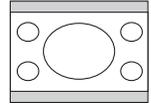
1. Originel: L'image est projetée sur sa résolution originelle, sans aucune conversion de pixel. Pour les signaux d'entrée avec des résolutions plus faibles, l'image projetée sera affichée plus petite que si rallongée sur le plein écran. Vous pouvez déplacer le Projecteur vers l'écran pour augmenter si nécessaire la taille de l'image. Vous pouvez aussi avoir besoin de recentrer le Projecteur après l'avoir déplacé.



2. 4:3: Echelonne une image afin qu'elle soit affichée au centre de l'écran avec un taux d'aspect de 4:3. Cela convient le mieux pour les images 4:3 du genre moniteurs d'ordinateur, TV à définition standard et films DVD avec taux d'aspect en 4:3, car l'affichage ne change pas leur aspect.



3. 16:9: Echelonne une image afin qu'elle soit affichée au centre de l'écran avec un taux d'aspect de 16:9. Cela convient le mieux pour les images déjà en 16:9 du genre TV haute définition, car l'affichage ne change pas leur aspect.



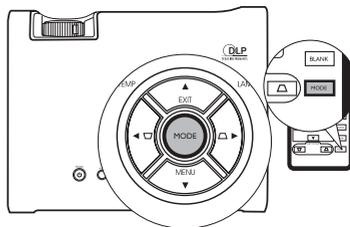
 Le taux d'aspect 16:9 n'est alimenté que par une entrée de Vidéo de Composant et avec un signal d'aspect 16:9 approprié.

Optimiser l'image

Sélectionner une mode d'image

Le Projecteur est préprogrammé avec plusieurs modes d'image prédéfinis afin que vous puissiez sélectionner celui correspondant à votre environnement d'opération et au type d'image de source d'entrée.

Pour sélectionner un mode d'image qui correspond à vos besoins, vous pouvez suivre une des étapes ci-dessous.



- Pressez **MODE** sur la télécommande ou le projecteur de façon répétée jusqu'à ce que le mode désiré soit sélectionné.
- Allez dans le menu  **Image > Mode Préprogrammé** et pressez **◀ Gauche/▶ Droite** pour sélectionner le mode désiré.

Les modes d'images prédéfinis sont stockés dans le Projecteur avec les paramètres actifs de température de couleur pour chaque entrée. Vous pouvez changer le mode d'image et les paramètres de température de couleur pour l'entrée active et votre sélection est automatiquement stockée dans le Projecteur et associée avec la source d'entrée.

Chaque fois que vous changez le mode d'image, le Projecteur change aussi les paramètres de température de couleur pour celui qui fut sélectionné en dernier pour ce mode d'image particulier de cette entrée particulière. Si vous changez la source d'entrée, le mode d'image utilisé le plus récemment et la température de couleur pour cette entrée et la résolution seront restaurés.

Les autres propriétés d'image du genre luminosité, couleur, contraste, teinte et netteté ne sont pas changées dans le mode d'image; cependant, elles sont influencées par un changement dans l'entrée. Elles restent constantes au système, quelles que soient les autres propriétés d'image changées.

Les modes d'image disponibles pour différents types de signal sont indiqués ci-dessous.

■ Sources d'entrée graphique

 Les sources d'entrée graphique sont des fréquences de signal de carte graphique sur PC (données) et ne sont connectées qu'en utilisant un câble VGA (D-Sub). Les sources d'entrée graphique ne sont actives que lorsque "RVB" est sélectionnée comme source d'entrée.

1. **Mode Luminosité (Défaut):** Maximise la luminosité de l'image projetée. Ce mode convient pour les environnements avec une forte luminosité supplémentaire requise, du genre en utilisant le Projecteur dans des pièces bien éclairées.
2. **Mode Présentation Mode:** Pour les présentations. Dans ce mode, la luminosité est accentuée pour correspondre aux couleurs d'un PC de bureau et portable.
3. **Mode Photo:** Maximise la pureté des couleurs RVB pour offrir des images vivifiantes sans considération de la luminosité. Cela convient pour visualiser des photos prises avec un appareil photo compatible RVB et correctement calibré, ainsi que des graphismes PC et les applications de dessin du genre AutoCAD.
4. **Mode Cinéma:** Cela convient pour diffuser des films et clips vidéo depuis des caméras numériques ou des DVs via une entrée PC pour le meilleur visionnement dans un environnement obscurci (peu de lumière).

■ Sources d'entrée vidéo

 Les sources d'entrée vidéo sont des fréquences de signal vidéo (film) connectées en utilisant des câbles de Vidéo de Composant (YPbPr), de Vidéo-S ou de Vidéo Composite. Les sources d'entrée vidéo ne sont actives que lorsque "YPbPr (Ord.)", "Vidéo-S" ou "Vidéo" est sélectionnée comme source d'entrée.

1. **Mode Standard (Défaut):** Cela est approprié pour visualiser des films et clips vidéo colorés depuis des caméras numériques ou des DVs.
2. **Mode Luminosité:** Cela convient pour diffuser des jeux vidéo du type gamebox dans un environnement lumineux du niveau salle de séjour.
3. **Mode Cinéma:** Cela convient pour regarder des films sombres ou des films DVD à voir dans une salle obscure (peu de lumière) ou dans un environnement du genre salon.

Affiner la qualité d'image

Les ajustements suivants sont accessibles dans le menu  **Image**. Accentuez l'élément à ajuster en pressant ▲ Haut/▼ Bas et ◀ Gauche/▶ Droite pour effectuer les ajustements selon vos besoins.

Sélectionner une Température de Couleur

Il y a quatre paramètres de température de couleur prédéfinis disponibles.

1. **T1:** Avec la température de couleur la plus élevée, T1 fait apparaître l'image plus blanche qu'avec les autres paramètres.
2. **T2:** Fait apparaître l'image blanche.
3. **T3:** Maintient le coloris normal pour le blanc.
4. **T4:** Fait apparaître les images plus rouges.

*Concernant les températures de couleur:

Il y a plusieurs coloris différents considérés comme devant être "blancs" pour divers motifs. Une des méthodes ordinaires de représentation de la couleur blanche est connue comme "température de couleur". Une couleur blanche avec une faible température de couleur apparaît comme rouge. Une couleur blanche avec une forte température de couleur apparaît comme bleue.

Ajuster la Luminosité

Plus la valeur est élevée, plus l'image est claire. Plus la valeur est faible, plus l'image est sombre. Ajustez ce contrôle afin que les zones noires de l'image apparaissent juste comme obscures et que les détails dans les zones noires soient visibles.



Ajuster le Contraste

Plus la valeur est élevée, plus le contraste est fort. Ajustez ce contrôle afin que les zones blanches de l'image apparaissent lumineuses et que les détails dans les zones blanches restent visibles. Utilisez cela après avoir précédemment ajusté la valeur de Luminosité pour faire aller avec votre entrée sélectionnée et votre environnement de visionnement.



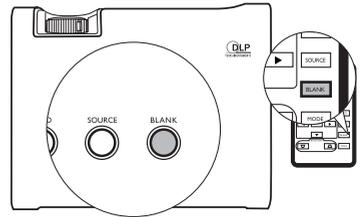
Autres ajustements

Vous pouvez aussi bien trouver d'autres sélections d'affinement de la qualité d'image dans le menu  **Image**.

 *Un changement d'entrée provoquera une restauration par le Projecteur des valeurs d'image actives lorsque cette entrée fut la dernière de sélectionnée. Si aucun ajustement personnel n'a été effectué sur les valeurs d'image de cette entrée, les valeurs par défaut pour cette entrée seront alors utilisées.*

Cacher l'Image

Afin d'attirer l'entière attention de l'audience sur le présentateur, vous pouvez utiliser **VIDE** pour cacher l'image sur l'écran. Pressez toute touche sur le Projecteur ou la télécommande pour restaurer l'image. Le mot "**VIDE**" apparaît sur le coin inférieur droit de l'écran lorsque l'image est cachée.



Vous pouvez programmer le temps de vide dans le

menu  **Paramétrage** > **Chrono de Vide** pour permettre au Projecteur de revenir automatiquement sur l'image après une période de temps lorsqu'une action ne se passe sur l'écran vide. La longueur du temps peut être programmée de 0 à 60 par augmentations d'une minute. Sélectionner 0 minute désactive la fonction.

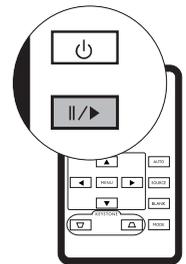
 *Une fois avoir pressé **VIDE**, le Projecteur entre automatiquement dans le mode Economie.*

 *Veillez ne pas bloquer la lentille de projection car cela risque de faire chauffer et se déformer l'objet bloquant et ou de provoquer un incendie.*

Geler l'image

Pressez  sur la télécommande pour geler l'image. L'icône  sera affichée sur le coin inférieur droit de l'écran. Pour relâcher la fonction, pressez  sur la télécommande ou **SOURCE** sur le Projecteur. Notez que presser **SOURCE** changera aussi la source d'entrée.

Même si l'image est gelée sur l'écran, les images continuent de fonctionner sur la vidéo ou d'autres appareils.



Opérer dans un environnement en altitude

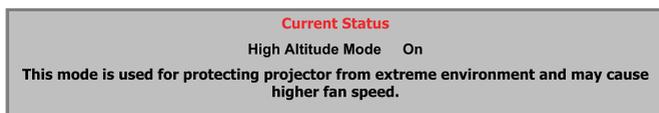
Nous vous recommandons d'utiliser le Mode Altitude lorsque votre environnement se trouve entre 1500 m-3000 m au-dessus du niveau de la mer et que la température est entre 0°C-35°C.

 *N'utilisez pas le Mode Altitude si votre altitude se trouve entre 0 m et 1500 m et si la température est entre 0°C et 35°C. Le Projecteur sera sur-refroidi si vous activez ce mode dans de telles conditions.*

Pour activer le Mode Altitude, allez sur le menu  **Avancé > Mode Altitude**, sélectionnez **On** en pressant **gauche/Droite** sur le Projecteur ou la télécommande. Un message de confirmation va s'afficher. Pressez **Bas**.



La prochaine fois que vous allumerez le Projecteur, il montrera le message indiqué ci-dessous comme pense-bête durant le démarrage.



L'opération dans le "Mode Altitude" peut provoquer un fort niveau sonore en raison de l'augmentation de la vitesse du ventilateur, nécessaire pour améliorer le refroidissement et les performances du système.

Si vous utilisez ce Projecteur dans d'autres conditions extrêmes sauf celles sus-mentionnées, des symptômes d'arrêt automatique peuvent se produire, qui sont conçues pour protéger votre Projecteur de toute surchauffe. Dans de tels cas, veuillez passer sur le Mode Altitude pour résoudre ces symptômes. Cependant, aucune garantie n'est faite de ce que ce projecteur puisse opérer dans toute conditions extrême.

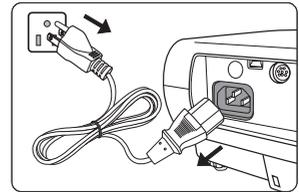
Eteindre le Projecteur

1. Pressez  **POWER** et un message va apparaître.
Pressez  **POWER** une seconde fois pour éteindre le projecteur.
2. L'**Indicateur d'Allumage** clignote en orange et la lampe s'éteint, puis le ventilateur continue de tourner pendant environ 110 secondes pour refroidir le projecteur.



 *Pour protéger la lampe, le Projecteur ne répondra à aucune commande durant le processus de refroidissement*

3. Si le projecteur ne doit plus être utilisé pour une longue période de temps, déconnectez le cordon d'alimentation de la prise murale.



- Ne débranchez pas le cordon d'alimentation avant que la séquence de fermeture du Projecteur soit entièrement terminée ou durant le processus de refroidissement de 110-secondes.
- Si le projecteur n'est pas correctement éteint, afin de protéger la lampe, lorsque vous essayez de redémarrer le projecteur, les ventilateurs tourneront pendant plusieurs minutes pour refroidir. Pressez de nouveau **POWER** pour faire démarrer le projecteur après que les ventilateurs se soient arrêtés et que l'indicateur d'allumage se soit allumé en orange.

Opération du Menu

Système du Menu

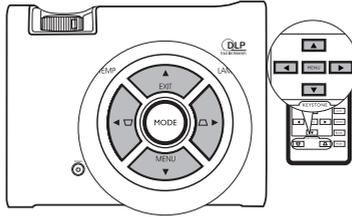
Veillez prendre note que les menus d'OSD peuvent varier selon le type de signal sélectionné.

Fonctions disponibles en recevant des types de signaux différents...			
Sous-Menu	PC	Vidéo / Vidéo-S	Vidéo de Composant
 Image (Image)	<ul style="list-style-type: none"> • Mode prédéfini • Température de Couleur • Luminosité • Contraste 	<ul style="list-style-type: none"> • Mode prédéfini • Température de Couleur • Luminosité • Contrast (Contraste) • Color (Couleurs) • Tint* (teinte) • Sharpness (netteté) 	
 Pro-Picture (Pro-Picture)	<ul style="list-style-type: none"> • Auto Resize (retouche automatique) • Aspect Ratio (taux d'aspect) • Keystone (trapeze) • Horizontal Position (position H) • Vertical Position (position V) • Phase (phase) • Horizontal Size (taille H) 	<ul style="list-style-type: none"> • Auto Resize (retouche automatique) • Aspect Ratio (taux d'aspect) • Keystone (trapeze) 	
 Setting (parametre)	<ul style="list-style-type: none"> • OSD Time (temps d'OSD) • Reset (réinitialiser) 		
 Advanced (avancé)	<ul style="list-style-type: none"> • Mirror (miroir) • Blank Timer (chrono de Vide) • Source Scan (scanning de source) • Language (langue) • Splash Screen (Eclaboussure d'Ecran) • High Altitude Mode (mode Altitude) • Auto Off (Auto Off) • Economic Mode (Mode Economie) 		
 Information (Informations)	<ul style="list-style-type: none"> • Source (source) • Resolution (résolution) • Preset Mode (mode prédéfini) • Equivalent Lamp Hour (Durée de lampe équivalente) 	<ul style="list-style-type: none"> • Source (source) • System (système) • Preset Mode (mode prédéfini) • Equivalent Lamp Hour (Durée de lampe équivalente) 	<ul style="list-style-type: none"> • Source (source) • Resolution (résolution) • Preset Mode (mode prédéfini) • Equivalent Lamp Hour (Durée de lampe équivalente)

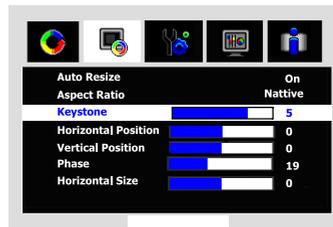
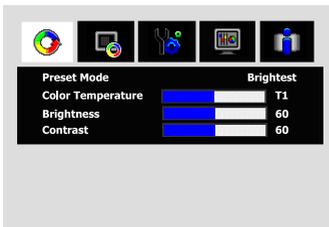
* Lorsqu'un signal de Vidéo ou Vidéo-S est connecté, la fonction n'est disponible que lorsque le système NTSC est sélectionné.

Utiliser les menus d'OSD

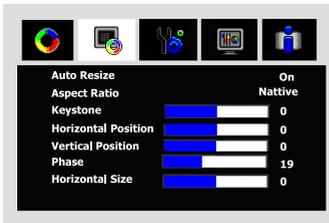
Le projecteur est équipé avec des menus d'OSD pour divers ajustements et paramètres. L'exemple suivant décrit l'ajustement du trapèze.



1. Pressez **▼ MENU** sur le Projecteur ou **MENU** sur la télécommande pour activer le menu OSD.
4. Ajustez les valeurs de trapeze en pressant **◀ Gauche/▶ Droite** sur le projecteur ou la télécommande.



2. Utilisez **◀ Gauche/▶ Droite** sur le Projecteur ou la télécommande pour sélectionner le menu  **Pro-Picture**.
3. Pressez **Haut/▼ Bas** sur le Projecteur ou la télécommande pour sélectionner **Trapeze**.
5. Pressez **QUITTER** sur le projecteur de façon répétée ou pressez **MENU** sur la télécommande pour quitter et sauvegarder le paramétrage.



Menu d'Image

 Certains ajustements d'image ne sont disponibles que lorsque certaines sources d'entrée sont actives. Les ajustements non-disponibles ne sont pas montrés sur l'écran.

FONCTION (valeur par défaut / valeur)	DESCRIPTION
Preset Mode (mode prédéfini) (PC: Brightest; (PC: Luminosité YPbPr/S-Video/Video: Standard) YPbPr/ VidYPbPr/Vidéo-S/Vidéo: Standard)	Des modes prédéfinis sont fournis pour que vous puissiez optimiser l'emplacement de votre image sur le projecteur pour faire aller au type de programme.  Vous pouvez utiliser le bouton MODE de la télécommande pour sélectionner un Mode Prédéfini.
Température de Couleur (selon le mode Prédéfini sélectionné)	Il y a quatre définitions de température de couleur disponibles.
Brightness (Luminosité) (selon la source d'entrée sélectionnée)	Ajuste la luminosité de l'image.
Contrast (contraste) (selon la source d'entrée sélectionnée)	Ajuste le niveau de différence entre le clair et l'obscur dans l'image.
Color (couleur) (selon la source d'entrée sélectionnée)	Augmente ou réduit l'intensité de couleur de l'image.
Tint (teinte) (50)	Ajuste les tons de couleur de l'image. Plus la valeur est forte, plus l'image devient rouge. Plus la valeur est faible, plus l'image devient verte.  Lorsqu'un signal de Vidéo ou Vidéo-S est connecté, la fonction n'est disponible que quand le système NTSC est sélectionné.
Sharpness (netteté) (15)	Ajuste l'image pour la rendre plus lisse ou plus floue.

Menu Pro-Picture

 Certains ajustements d'image ne sont disponibles que lorsque certaines sources d'entrée sont actives. Les ajustements non-disponibles ne sont pas montrés sur l'écran.

FONCTION (programmation/valeur par défaut)	DESCRIPTION
<p>Auto Resize (retouche automatique) (On)</p>	<p>Retouche automatiquement la taille de la résolution en pixels du signal d'entrée selon la résolution native du Projecteur.</p> <p>On: La résolution en pixels du signal d'entrée est convertie en résolution originelle du Projecteur (800 x 600). Pour les signaux d'entrée avec faibles résolutions, des espaces entre les pixels sont automatiquement interpolés dans l'image avant la projection. Cela risque de déformer la clareté d'image.</p> <p>Off: L'image est projetée dans sa résolution originelle, sans aucune conversion de pixels. Pour les signaux d'entrée avec des résolutions plus faibles, l'image projetée sera plus petite que si retouchée sur plein écran. Vous pouvez bouger le Projecteur vers l'écran pour augmenter si nécessaire la taille d'image. Vous pouvez aussi avoir besoin de recentrer le projecteur après l'avoir déplacé.</p> <p> Le projecteur démarre toujours avec la valeur par défaut de cette fonction et ne sauvegardera pas ni ne stockera le dernier changement effectué.</p>
<p>Aspect Ratio (taux d'aspect) (Native) (originel)</p>	<p>Il y a trois options permettant de programmer le taux d'aspect de l'image selon la source de votre signal d'entrée.</p>
<p>Keystone (trapèze) (0)</p>	<p>Corrige tout effet de trapèze sur l'image.</p>
<p>Horizontal Position (position H) (0)</p>	<p>Ajuste la position horizontale de l'image projetée.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">   </div>
<p>Vertical Position (position V) (0)</p>	<p>Ajuste la position verticale de l'image projetée.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">   </div>
<p>Phase (phase) (selon la source d'entrée sélectionné)</p>	<p>Ajuste la fréquence d'entrée vidéo pour synchroniser avec le signal vidéo. Cela permet de réduire la distorsion d'image produite par certaines fréquences vidéo de PC.</p> 
<p>Horizontal Size (taille H) (0)</p>	<p>Ajuste la largeur horizontale de l'image.</p>

Menu de Programmation

FONCTION (programmation/valeur par défaut)	DESCRIPTION
OSD Time (Durée OSD) (20)	Paramètre la durée durant laquelle l'OSD restera actif après avoir pressé le dernier bouton. La gamme va de 5 à 100 secondes.
Reset (réinitialiser) (No) (non)	Renvoie toutes les définitions sur leurs valeurs par défaut.  Les définitions suivantes resteront: <i>Miroir, Langue, Mode Altitude, Phase, Position H, Position V et Taille H.</i>

Menu Avancé

FONCTION (programmation/valeur par défaut)	DESCRIPTION (programmation/valeur par défaut)
Miroir 	Le Projecteur peut être installé sur un plafond ou derrière un écran ou avec un ou plusieurs miroirs. Contactez votre vendeur pour un bras de montage au plafond (accessoire optionnel) si vous avez besoin d'installer le projecteur sur un plafond.
Blank Timer (Chrono pour Vide) (20)	Programme le temps de vide d'image lorsque la fonction Vide est activée et une fois le temps écoulé, l'image sera de nouveau affichée sur l'écran.
Source Scan (scanning de source) (On)	Programme si le Projecteur cherche automatiquement ou non des signaux d'entrée. Si le scanning de source est sur On , le Projecteur cherchera des signaux d'entrée jusqu'à l'obtention d'un signal. Si la fonction n'est pas activée, le Projecteur sélectionne le dernier signal d'entrée utilisé. La valeur par défaut est 'RVB'.
Langue (Anglais)	Programme la langue pour les menus d'OSD. Il y a un choix de 15 langues disponibles: Anglais (défaut), français, allemand, italien, espagnol, russe, chinois simplifié, japonais, suédois, hollandais, tchèque, portugais, chinois traditionnel, coréen et polonais.
Splash Screen (Eclaboussure d'Ecran) (Blue logo) (logo bleu)	Sélectionnez quel écran de logo sera affiché durant le démarrage du Projecteur. Deux modes sont disponibles: Ecran bleu et Ecran noir.
Mode Altitude (Off)	Mode pour une opération dans les zones sous haute altitude ou température élevée.
Auto Off (auto Off) (Off)	Programme le Projecteur pour qu'il s'éteigne automatiquement si aucun signal d'entrée n'est détecté après une période de temps.

<p>Economic Mode (Mode Economie) (Off)</p>	<p>Utilisez ce mode pour réduire le bruit du système et la consommation électrique par 20%. Si ce mode est activé, la sortie de lumière sera réduite et provoquera une projection plus sombre des images.</p> <p>Programmer le Projecteur dans le Mode Economie prolonge la fonction d'arrêt automatique sur chrono de lampe. Pour plus de détails concernant le calcul du nombre total d'heures de la lampe.</p>
---	---

Menu d'Information

Ce menu vous indique l'état d'opération actif du projecteur.

 Certains ajustements d'image ne sont disponibles que lorsque certaines sources d'entrée sont actives. Les ajustements non-disponibles ne sont pas montrés sur l'écran.

FONCTION (programmation/valeur par défaut)	DESCRIPTION (programmation/valeur par défaut)
<p>Source (source)</p>	<p>Montre la source de signal actuel.</p>
<p>Resolution (résolution)</p>	<p>Montre la résolution du signal d'entrée.</p>
<p>System (système)</p>	<p>Montre le format du système d'entrée vidéo, NTSC, SECAM ou PAL.</p>
<p>Preset Mode (mode prédéfini)</p>	<p>Montre le mode sélectionné dans le menu  Image.</p>
<p>Equivalent Lamp Hour (Heures de lampe équivalent)</p>	<p>Affiche les heures de lampe équivalent calculées par le chrono incorporé.</p>

Entretien

Prendre soin du Projecteur

Votre Projecteur a besoin d'un peu d'entretien. La seule chose que vous deviez faire de façon régulière est de conserver la lentille propre.

N'enlevez aucune partie du Projecteur sauf la lampe. Contactez votre revendeur si d'autres parties sont requises.

Nettoyer la lentille

Nettoyez la lentille lorsque vous remarquez de la saleté ou de la poussière sur la surface.

- Utilisez une boîte d'air comprimé pour enlever la poussière.
- Si de la saleté s'entasse, veuillez utiliser un papier de nettoyage pour lentille ou un chiffon propre humidifié avec un produit pour lentille et frottez doucement la surface de la lentille.

 *Ne frottez jamais la lentille avec des matériaux abrasifs.*

Nettoyer le casier du projecteur

Avant de nettoyer le casier, éteignez le Projecteur selon la procédure correcte comme indiquée dans la section "Éteindre le projecteur" et débranchez le cordon d'alimentation.

- Pour enlever la poussière ou la saleté, frottez le casier avec un chiffon propre et sans lin.
- Pour enlever la saleté résistante, humidifiez un chiffon avec de l'eau et un produit détergent au pH neutre. Puis frottez le casier.

 *N'utilisez jamais de cire, alcool, benzène, amincissant ou tout autre produit détergent chimique. Ils risquent d'endommager le casier.*

Stocker le Projecteur

Si vous avez besoin de stocker le Projecteur pour une période de temps prolongée, veuillez suivre les instructions ci-dessous:

- Assurez-vous que la température et l'humidité dans la zone de stockage soient bien dans la gamme recommandée pour le Projecteur. Veuillez consulter la section "Spécifications" ou consulter votre vendeur concernant la gamme.
- Retirez les pieds ajusteurs.
- Enlevez la pile de la télécommande.
- Déballiez le projecteur de son emballage original ou équivalent.

Transporter le Projecteur

Il est recommandé d'envoyer le projecteur avec son emballage original ou équivalent.

Lorsque vous transportez par vous-même le Projecteur, veuillez utiliser la boîte d'origine ou un casier de transport mou disponible auprès de votre vendeur.

Informations de la Lampe

Calcul de la Durée de lampe

Lorsque le Projecteur est en marche, la durée (en heures) de l'utilisation de la lampe est calculée automatiquement par le chronomètre incorporé. La méthode de calcul de la durée d'utilisation est comme suit:

Nomre total d'heures (équivalent) de lampe

= 1 (heures utilisées dans le Mode Economie) + 3/2 (heures utilisées dans le Mode Normal)

Les heures de la lampe dans le Mode Economie sont calculées comme 2/3 de celles dans le Mode Normal. Autrement dit, utiliser le projecteur dans le Mode Economie aide à prolonger la durée de vie de la lampe par environs 1/2.

Message d’Avertissement

Lorsque l’Indicateur d’Allumage s’allume en rouge ou qu’un message apparait suggérant qu’il est temps de changer la lampe, veuillez installer une nouvelle lampe ou consulter votre vendeur. Une lampe usagée risque de provoquer un mauvais fonctionnement du Projecteur et certaines lampes peuvent aussi exploser.

Pour des informations plus en détails sur les avertissements du Projecteur, veuillez consulter la section “Indicateurs”.

 *La lumière indicatrice de lampe et la lumière indicatrice de température s’allument si la lampe devient trop chaude. Eteignez le Projecteur et laissez-le refroidir pendant 45 minutes. Si les lumières indicatrices de Lampe et Température sont encore allumées après avoir remis l’appareil en marche, veuillez contacter votre vendeur.*

L’affichage d’avertissement de Lampe vous rappelle de changer la lampe.

Message (message)	Status (état)
 <p>NOTICE: Order replacement lamp Lamp > 2000 Hours Projector will stop at 3000 hours</p>	<p>Les heures totales de lampe (équivalent) ont atteint 2000 heures. Installez une nouvelle lampe pour une performance optimale. Si le Projecteur fonctionne normalement avec le “Mode Economie” sélectionné, vous pouvez continuer l’opération du Projecteur jusqu’à ce que l’avertissement de lampe 2950 heures apparaisse.</p>
 <p>NOTICE: Replace lamp soon Lamp > 2950 Hours Projector will stop at 3000 hours</p>	<p>Les heures totales de lampe (équivalent) ont atteint 2950 heures. Une nouvelle lampe doit être installée pour éviter toute incommodité lorsque la lampe du projecteur est en fin de vie.</p>
 <p>NOTICE: Replace lamp now Lamp > 3000 Hours Lamp-usage time exceeded</p>	<p>Les heures totales de lampe (équivalent) ont atteint 3000 heures. Ce message va clignoter au centre de l’écran pendant environs 30 secondes ensemble avec l’indicateur de Lampe qui va s’allumer en rouge pendant 40 secondes.</p> <p>Il est alors vivement conseillé de changer la lampe. La lampe est un élément consommable. Au fil du temps, la luminosité de la lampe va décroître graduellement. Cela est une attitude normal pour la lampe. Vous pouvez changer la lampe dès que vous remarquez que le niveau de luminosité a diminué singulièrement. Si la lampe n’est pas changée préalablement, elle doit l’être une fois toutes les 3000 heures d’utilisation.</p>
 <p>Lamp-usage time exceeded Replace lamp (refer to User Manual) Then reset lamp timer</p>	<p>Si ce message d’avertissement s’affiche, le Projecteur s’éteindra dans les 40 secondes. La lampe DOIT être changée avant que le Projecteur puisse opérer normalement.</p>

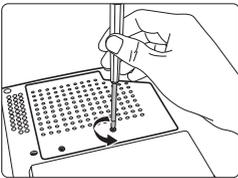
Changer la lampe

Pour préparer une nouvelle lampe, veuillez contacter votre vendeur et le notifier du numéro de type de lampe.

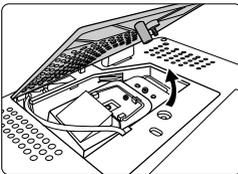
Numéro de type de lampe: RLC-030

- ⚠️ • Pour réduire le risque d'électrocution, veuillez toujours éteindre le Projecteur et débrancher son cordon d'alimentation avant de changer la lampe.
- Pour réduire le risque de brûlure grave, veuillez laisser le Projecteur se refroidir au moins 45 minutes avant de changer la lampe.
- Pour réduire le risque de blessure aux doigts et de dommage aux composants internes de l'appareil, veuillez faire attention en enlevant le verre de la lampe si des bords coupants apparaissent.
- Pour réduire de le risque de blessure aux doigts et/ou de compromettre la qualité d'image en touchant la lentille, veuillez ne pas toucher au compartiment de lampe vide lorsque la lampe a été enlevée.
- Cette lampe contient du mercure. Veuillez consulter les réglementations sur les déchets dangereux pour vous débarrasser correctement de cette lampe.

1. Eteignez le Projecteur et débranchez-le depuis sa prise murale. Si la lampe est chaude, évitez les brûlures en attendant pendant environ 45 minutes jusqu'à ce que la lampe se soit refroidie.
2. Retournez le Projecteur. Puis desserrez les vis sur le couvercle de lampe.

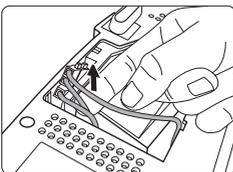


3. Enlevez le couvercle de lampe depuis le projecteur.

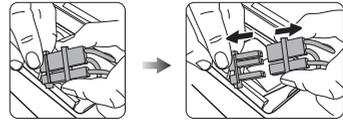


- ⚠️ *N'allumez pas le Projecteur sans le couvercle de lampe*

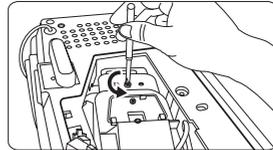
4. Enlevez les cordes de la lampe depuis les socles.



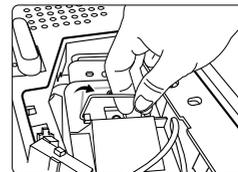
5. Débranchez le connecteur de lampe contre le Projecteur tout en tirant dessus.



6. Desserrez la vis qui sécurise la lampe.



7. Soulevez la poignée afin qu'elle soit droite. Utilisez la poignée pour tirer doucement la lampe hors du projecteur.

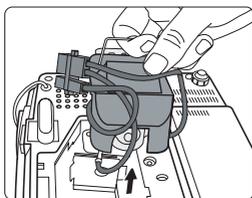


- ☞ *Tirer la lampe trop rapidement risque de la briser et de répandre des morceaux de verre dans le Projecteur.*

Ne placez pas la lampe dans les endroits où de l'eau risque d'asperger dessus, ou les enfants peuvent l'atteindre ou à proximité de matériaux inflammables.

N'insérez pas vos mains dans le Projecteur après avoir enlevé la lampe. Si vous touchez les composants optiques à l'intérieur, cela risque de provoquer une inégalité au niveau des couleurs ainsi qu'une distorsion des images projetées.

8. Comme indiqué dans le schéma, tenez la lampe en premier et alignez-la avec le compartiment dans le Projecteur, puis insérez la lampe en entier dans le projecteur.

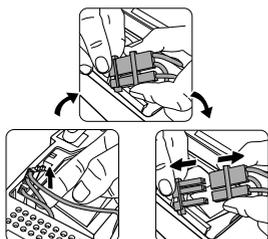


9. Serrez la vis qui sécurise la lampe.

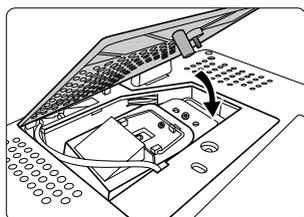
Une vis mal serrée risque de provoquer une mauvaise connexion et un mauvais fonctionnement.
Ne surserrez pas la vis.

10. Connectez le connecteur de lampe au Projecteur.

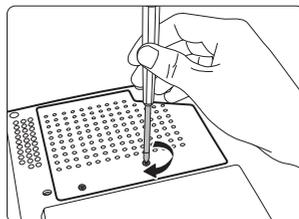
11. Remettez les cordes de lampe en place dans les socles.



12. Remettez le couvercle de lampe en place sur le projecteur.



13. Serrez les vis qui sécurisent le couvercle de lampe.



Une vis mal serrée risque de provoquer une mauvaise connexion et un mauvais fonctionnement.

Ne surserrez pas la vis.

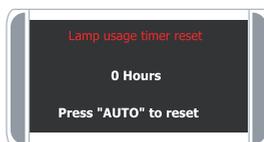
14. Redémarrez le Projecteur.

Ne rallumez pas la lampe sans avoir remis le couvercle.

15. Reprogrammez le compteur de la lampe

Ne reprogrammez pas si la lampe n'est pas encore remise en place car cela risque de provoquer des dommages.

- i. Pressez et maintenez **▲ Haut** sur le projecteur pendant 5 secondes pour afficher le temps total d'utilisation de la lampe.



- ii. Pressez **AUTO** sur le Projecteur ou sur la télécommande pour réinitialiser les heures de lampe sur "0".
- iii. Attendez environ 5 secondes que l'OSD disparaisse.

Informations de Température

Lorsque la lumière d'avertissement de Température est allumée, elle vous avertit des problèmes suivants probables:

1. La température interne est trop élevée.
2. Les ventilateurs ne fonctionnent pas.

Eteignez le Projecteur et contactez un technicien de réparation qualifié pour toute aide. Pour plus d'informations en détails, veuillez consulter la section "Indicateurs".

Indicateurs

Illustration

- Vide -: Lumière OFF
- **O**: Lumière orange
- : Lumière clignotante
- **R**: Lumière rouge
- : Lumière ON
- **G**: Lumière verte

Light (lumière)			Status & Description (Etat & description)
Power (allumage)	Temp (température)	Lamp (lampe)	
Power events (événements d'allumage)			
			Le Projecteur vient juste d'être connecté à une prise électrique.
	-	-	Stand-by mode (mode Attente)
	-	-	Powering up (allumage)
	-	-	Normal operation (opération normale)
	-	-	1. Il faut 90 secondes au Projecteur pour refroidir car il a été anormalement éteint sans le processus de refroidissement normal. Ou 2. Il faut 90 secondes au Projecteur pour refroidir après avoir été éteint.
	-	-	Le Projecteur s'est éteint automatiquement. Si vous essayez de faire redémarrer le projecteur, il s'éteindra de nouveau. Veuillez contacter votre vendeur pour de l'aide.
Événements de lampe			
	-		Le Projecteur s'est éteint automatiquement Si vous essayez de faire redémarrer le projecteur, il s'éteindra de nouveau. Veuillez contacter votre vendeur pour de l'aide.
-	-		1. Il faut 90 secondes au Projecteur pour refroidir après avoir été éteint. Ou 2. Veuillez contacter votre vendeur pour de l'aide.

Light (lumière)			Status & Description (Etat & description)
Power (allumage)	Temp (température)	Lamp (lampe)	
Power events (événements d'allumage)			
-	R	-	<p>Le Projecteur s'est éteint automatiquement Si vous essayez de faire redémarrer le projecteur, il s'éteindra de nouveau. Veuillez contacter votre vendeur pour de l'aide.</p>
-	R	R	
-	R	G	
	R	O	
R	R	R	
R	R	G	
R	R	O	
G	R	R	
G	R	G	
G	R	O	
O	R	R	
O	R	G	
O	R	O	
-	G	R	
-	G	G	

Dépannage

? Le Projecteur ne s'allume pas.

Cause (cause)	Remedy (remède)
Le câble électrique ne fournit aucune alimentation.	Branchez le cordon d'alimentation dans l'entrée CA du Projecteur et l'autre bout dans une prise électrique. Si la prise électrique a un commutateur, assurez-vous qu'il soit en marche.
Essayer de rallumer le Projecteur durant le processus de refroidissement.	Attendez que le processus de refroidissement soit terminé.

? Pas d'image

Cause (cause)	Remedy (remède)
La source vidéo n'est pas activée ou n'est pas connectée correctement.	Allumez la source vidéo et vérifiez que le câble de signal soit connecté correctement.
Le Projecteur n'est pas connecté correctement à l'appareil de source d'entrée.	Vérifiez la connexion.
Le signal d'entrée n'a pas été sélectionné correctement.	Sélectionnez le signal d'entrée correct en pressant SOURCE sur le Projecteur ou la télécommande.
Le capuchon de lentille est encore attaché à la lentille.	Enlevez le capuchon de lentille.

? Image floue

Cause (cause)	Remedy (remède)
La lentille de projection n'est pas centrée correctement.	Ajustez le focus de la lentille en utilisant l'anneau de focus.
Le projecteur et l'écran ne sont pas correctement alignés.	Ajustez l'angle et la direction de projection aussi bien que la hauteur de l'unité si nécessaire.
Le capuchon de lentille est encore attaché à la lentille.	Enlevez le capuchon de lentille.

? La télécommande ne fonctionne pas

Cause (cause)	Remedy (remède)
La pile est vide.	Changez pour une pile neuve.
Il y a un obstacle entre la télécommande et le Projecteur.	Enlevez l'obstacle.
Vous vous trouvez trop loin du Projecteur.	Placez-vous dans les 6 m (19,5 pieds) du projecteur.

Spécifications

Spécifications du Projecteur

 Toutes les spécifications sont sujettes à changement sans préavis.

Général

Nom du Produit Projecteur Numérique

Optique

Résolution 800 x 600 SVGA

Système d'affichage 1-CHIP DMD

F/Numéro de lentille F=2,57 (fixe)

Lampe 160 W

Electriques

Alimentation CA100-240V, 2.5A, 50-60 Hz (Automatique)

Consommation électrique 250 W (Max)

Mécanique

Poids 5.7 lbs (2.6 Kg)

Terminal d'entrée

Entrée d'ordinateur

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

Entrée de signal vidéo

VIDEO-S Port mini DIN 4-broches x 1

VIDEO Fiche RCA x1

Entrée de signal HDTV

D-Sub <--> Fiche RCA de Composant x 3, via entrée RVB

Contrôle (pour une réparation)

Connecteur USB Série A/B x 1

Controlé sériel RS-232 mini Din 9 broches x 1

Dimensions

263 mm (L) x 108 mm (H) x 218 mm (P)

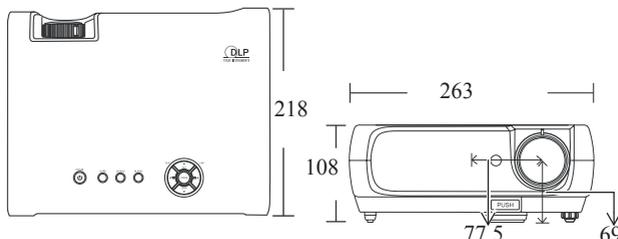


Tableau des Fréquences

Fréquence supportée pour entrée PC

Resolution (résolution)	Horizontal Frequency (kHz) (fréquence H)	Vertical Frequency (Hz) (fréquence V)	Pixel Frequency (MHz) (fréquence de pixel)	Mode (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	31,469	70,087	28,322	720 x 400_70
800 x 600	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
1280 x 1024	63,981	60,020	108,000	SXGA_60

Fréquence supportée pour Component-YPbPr

Signal Format (format de signal)	Horizontal Frequency (kHz) (fréquence H)	Vertical Frequency (Hz) (fréquence V)
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

Fréquence supportée pour entrées Vidéo et Vidéo-S

Video mode (mode vidéo)	Horizontal Frequency (kHz) (fréquence H)	Vertical Frequency (Hz) (fréquence V)	Color sub-carrier Frequency (MHz) (fréquence du sous-transporteur de couleur)
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

Autres Informations

Aide à la Clientèle

Pour une aide technique ou un service sur le produit, veuillez voir le tableau ci-dessous ou contacter votre revendeur.

Note : Vous aurez besoin du numéro de série du produit.

Pays/Région	Site Web	T= Téléphone F= Fax	E-mail
France et autres pays francophones en Europe	www.viewsoniceurope.com/fr/	www.viewsoniceurope.com/uk/Support/Calldesk.htm	
Canada	www.viewsonic.com	T= 866 463 4775 F= 909 468 5814	service.ca@ viewsonic.com

Garantie Limitée

VIEWSONIC® PROJECTEUR

Ce que la garantie couvre:

ViewSonic garantit que son produit est sans défaut tant au niveau du matériel que de la main-d'oeuvre sous utilisation normale et durant la période de garantie. Si le produit est défectueux au niveau du matériel ou de la main-d'oeuvre durant la période de garantie, ViewSonic, à sa discrétion, aura le choix de réparer ou changer le produit avec un autre produit similaire. Le produit ou les parties de rechange peuvent inclure des parties ou composants rebrabriqués ou refourbis.

Durée effective de la Garantie:

Amérique du Nord et du Sud: 3 ans pour toutes les parties sauf la lampe, 3 ans pour la main-d'oeuvre, 6 mois pour la lampe originelle à partir de la date d'achat par le premier consommateur.

Europe: 3 ans pour toutes les parties sauf la lampe, 3 ans pour la main-d'oeuvre, 6 mois pour la lampe originelle à partir de la date d'achat par le premier consommateur.

Pour les autres pays ou zones: Veuillez consulter votre vendeur local ou votre bureau local de ViewSonic pour des informations sur la Garantie.

La garantie de la lampe sujette aux termes, conditions, vérification et approbation ne s'applique qu'à la lampe installée par le fabricant uniquement.

Toute lampe accessoire achetée séparément est garantie pour 6 mois.

Qui est concerné par la garantie:

Cette garantie n'est valide que pour le premier consommateur.

Ce que la Garantie ne couvre pas:

1. Tout produit sur lequel le numéro de série a été effacé, modifié ou enlevé.
2. Un dommage, une détérioration ou un mauvais fonctionnement résultant de:
 - a. Un accident, une, mauvaise utilisation, une négligence, un incendie, une inondation, un éclair ou tout autre fait naturel, une modification non-autorisée du produit ou l'impossibilité à suivre les instructions fournies avec le produit.
 - b. Une réparation ou un essai de réparation par quiconque de non-autorisé par ViewSonic.
 - c. Tout dommage au produit en raison d'une expédition.
 - d. Un déplacement ou une installation du produit.
 - e. Une cause externe au produit, du genre fluctuations électriques ou panne de courant.
 - f. Une utilisation de parties non-conformes aux spécifications de ViewSonic.
 - g. Une déchirure ou brisure normale.
 - h. Tout autre cause sans aucun rapport avec un défaut du produit.
3. Tout produit exposant une condition communément appelée "image burn-in" provient de ce qu'une image statique est affichée sur le produit pendant une période de temps prolongée.
4. Frais pour service d'enlèvement, installation et mise en place.

Comment obtenir un service:

1. Pour des informations concernant l'obtention d'un service sous Garantie, veuillez contacter l'Aide à la Clientèle de ViewSonic (veuillez consulter la page "Aide à la Clientèle"). Vous aurez besoin de fournir le numéro de série de votre produit.
2. Pour obtenir un service de Garantie, vous devrez fournir (a) le ticket d'achat original, (b) votre nom, (c) votre adresse, (d) une description du problème et (e) le numéro de série du produit.
3. Expédiez le produit avec les frais d'envoi prépayés dans l'emballage original à un centre de réparation autorisé de ViewSonic service ou directement à ViewSonic.
4. Pour des informations supplémentaires ou sur le nom du centre de réparation de ViewSonic, veuillez contacter ViewSonic.

Limite des garanties implicites:

Aucune garantie implicite ou expresse n'est faite, qui s'étende au-delà de la description contenue dans ce document y compris une garantie implicite de commerciabilité ou de conformité à un objectif particulier.

Exclusion des dommages:

La responsabilité de ViewSonic est limitée au coût d'une réparation ou d'un changement du produit. ViewSonic ne sera pas responsable pour:

1. Tout dommage à la propriété causée par tout défaut dans le produit, les dommages en relation avec une incommodité, une perte d'utilisation du produit, une perte de temps, une perte de profits, une perte d'opportunité commerciale, une perte de clientèle, une interférence dans les relations commerciales ou toute autre perte commerciale, même si averti de la possibilité de tels dommages.
2. Tout autre dommage, accidentels, consécutifs ou autres.
3. Tout plainte contre le consommateur par toute autre partie.

Effet des réglementations d'Etat:

Cette garantie vous donne des droits légaux spécifiques mais vous pouvez en avoir d'autres, qui peuvent varier d'Etat à Etat. Certains Etats ne permettent aucune limite aux garanties implicites et/ou n'autorisent pas l'exclusion des dommages accidentels ou consécutifs, de fait les limites susmentionnées peuvent ne pas s'appliquer à vous.

Ventes Hors U.S.A. et Canada:

Pour des informations sur la Garantie et les services sur les produits ViewSonic vendus hors des U.S.A. et du Canada, veuillez contacter ViewSonic ou votre vendeur ViewSonic local.

La période de garantie pour ce produit en Chine Continentale (Hong Kong, Macao et Taiwan Exclus) est sujette aux termes et conditions de la Carte de Garantie pour Entretien.



ViewSonic®