

ViewSonic®

PJD5152 / PJD5352 DLP Projector



- 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
- Podręcznik użytkownika
- Kullanıcı kılavuzu

Model No. : VS13307 / VS13147

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

 L'appareil est conforme la norme EMC 2004/108/EC et à la norme sur la basse tension 2006/95/EC.

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.



Si les cellules de batteries, d'accumulateurs ou de boutons inclus dans cet appareil comportent les symboles chimiques Hg, Cd, ou Pb, cela signifie que la batterie contient une charge en métaux lourds de plus de 0,0005% de mercure, plus de 0,002% de cadmium, ou plus de 0,004% de plomb.



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, 2010. Tous droits réservés.

Macintosh et Power Macintosh sont des marques de fabrique déposées d'Apple 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 DVD-ROM Assistant de ViewSonic® offre aussi la possibilité d'imprimer le formulaire d'enregistrement, que vous pouvez à ViewSonic par courrie postal ou fax.

Pour Votre Référence

Nom du Produit:	PJD5152 / PJD5352 ViewSonic DLP Projector
Numéro de modèle:	VS13307 / VS13147
Numéro de document:	PJD5152_PJD5352_UG_FRN Rev. 1B 03-05-10
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

Consignes de sécurité importantes.....3

Introduction.....5

Caractéristiques du projecteur.....	5
Contenu de l’emballage	6
Vue extérieure du projecteur.....	7
Commandes et fonctions.....	8

Positionnement du projecteur.....11

Choix de l’emplacement	11
Dimensions de projection	12

Connexion13

Connexion d’un ordinateur ou d’un moniteur.....	13
Connexion d’appareils vidéo composants.....	15

Fonctionnement.....19

Mise en marche du projecteur.....	19
Utilisation des menus.....	21
Utilisation de la fonction de mot de passe.....	22
Changement de signal d’entrée.....	24
Ajustement de l’image projetée.....	25
Agrandir et rechercher des détails.....	27
Sélection du format.....	27
Optimisation de l’image.....	29
Masquage de l’image.....	33
Touches de contrôle du verrouillage..	33
Arrêt sur image	34
Fonctionnement en altitude.....	34

Personnalisation de l’affichage des menus du projecteur.....	35
Arrêt du projecteur.....	35
Utilisation des menus.....	36

Entretien43

Entretien du projecteur	43
Informations relatives à la lampe.....	44

Dépannage50

Caractéristiques51

Caractéristiques du projecteur	51
Dimensions	52
Configuration de montage au plafond	52
Fréquences de fonctionnement.....	52

Informations de copyright54

Annexe.....55

Table de commande IR	55
Tableau de commande RS232	55

Consignes de sécurité importantes

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

Consignes de sécurité

1. **Veillez lire le présent manuel avant d'utiliser l'appareil pour la première fois.**
Conservez-le pour toute consultation ultérieure.
2. **Ne regardez pas directement l'objectif de projection lorsque l'appareil est en cours d'utilisation :** l'intensité du faisceau lumineux pourrait entraîner des lésions oculaires.
3. **Confiez les opérations d'entretien et de réparation à un technicien qualifié.**
4. **N'oubliez pas d'ouvrir l'obturateur ni de retirer le couvercle de l'objectif lorsque la lampe du projecteur est allumée.**
5. Dans certains pays, la tension d'alimentation n'est PAS stable. Ce projecteur est conçu pour fonctionner en toute sécurité à une tension située entre 100 et 240 volts CA. Cependant, une panne n'est pas exclue en cas de hausse ou de baisse de tension de l'ordre de ± 10 volts. **Dans les zones où l'alimentation secteur peut fluctuer ou s'interrompre, il est conseillé de relier votre projecteur à un stabilisateur de puissance, un dispositif de protection contre les surtensions ou un onduleur (UPS).**
6. Évitez de placer des objets devant l'objectif de projection lorsque le projecteur est en cours d'utilisation car ils risqueraient de se déformer en raison de la chaleur ou de provoquer un incendie. Pour éteindre la lampe temporairement, appuyez sur le bouton Blank du projecteur ou de la télécommande.
7. La lampe atteint une température très élevée lorsque l'appareil est en cours d'utilisation. Attendez que le projecteur ait refroidi (environ 45 minutes) avant de retirer la lampe pour la remplacer.
8. N'utilisez pas la lampe au-delà de sa durée de vie nominale. Une utilisation excessive des lampes pourrait entraîner leur éclatement.
9. Ne remplacez jamais la lampe ni aucun composant électronique tant que le projecteur n'est pas débranché.
10. Ne posez pas cet appareil sur un chariot, un support ou une table instable. Il risquerait de tomber et d'être sérieusement endommagé.
11. N'essayez en aucun cas de démonter l'appareil. Un courant de haute tension circule à l'intérieur de votre appareil. Tout contact avec certaines pièces peut présenter un danger de mort. La seule pièce susceptible d'être manipulée par l'utilisateur est la lampe, elle-même protégée par un couvercle amovible.
Vous ne devez en aucun cas démonter ou retirer quelque autre protection que ce soit. Ne confiez les opérations d'entretien et de réparation qu'à un technicien qualifié.
12. Évitez de placer le projecteur dans l'un des environnements ci-dessous.
 - Espace réduit ou peu ventilé. L'appareil doit être placé à une distance minimale de 50 cm des murs ; l'air doit pouvoir circuler librement autour du projecteur.
 - Emplacements soumis à des températures trop élevées, par exemple dans une voiture aux vitres fermées.

- Emplacements soumis à un taux d'humidité excessif, poussiéreux ou enfumés risquant de détériorer les composants optiques, de réduire la durée de vie de l'appareil ou d'assombrir l'image.
 - Emplacements situés à proximité d'une alarme incendie.
 - Emplacements dont la température ambiante dépasse 40°C / 104°F.
 - Lieux où l'altitude excède 3000 mètres (10000 pieds).
13. N'obstruez pas les orifices de ventilation. Une importante obstruction des orifices de ventilation peut entraîner une surchauffe du projecteur qui risque alors de prendre feu.
 - Ne placez pas le projecteur sur une couverture, de la literie ou toute autre surface souple.
 - Ne recouvrez pas le projecteur avec un chiffon ni aucun autre élément.
 - Ne placez pas de produits inflammables à proximité du projecteur.
 14. Placez toujours le projecteur sur une surface plane et horizontale avant de l'utiliser.
 - Ne mettez pas l'appareil sous tension lorsqu'il est placé sur une surface inclinée à plus de 10 degrés sur la gauche ou la droite ou à plus de 15 degrés vers l'avant ou l'arrière. Une inclinaison trop importante du projecteur peut être à l'origine de dysfonctionnements, voire d'une détérioration de la lampe.
 15. Ne posez pas le projecteur sur le flanc. Il risque de basculer et de blesser quelqu'un ou encore de subir de sérieux dommages.
 16. Ne vous appuyez pas sur le projecteur et n'y placez aucun objet. Une charge trop élevée risque non seulement d'endommager le projecteur, mais également d'être à l'origine d'accidents et de blessures corporelles.
 17. Ne placez pas de liquides sur le projecteur, ni à proximité. Tout déversement pourrait être à l'origine d'une panne. Si le projecteur devait être mouillé, débranchez-le de la prise secteur et contactez votre service d'assistance local pour une réparation.
 18. Cet appareil peut afficher des images renversées pour des configurations de montage au plafond.



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

19. De l'air chaud et une odeur particulière peuvent s'échapper de la grille de ventilation lorsque le projecteur est sous tension. Il s'agit d'un phénomène normal et non d'une défaillance.
20. N'utilisez pas la barre de sécurité pour le transport ou l'installation. Elle doit être utilisée avec un câble antivol disponible dans le commerce.

Instructions de sécurité pour la fixation de votre projecteur au plafond

Souhaitant que votre expérience d'utilisation du projecteur soit entièrement positive, nous devons attirer votre attention sur les notions de sécurité suivantes, afin d'éviter tout dommage aux personnes et aux objets.

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

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

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

Caractéristiques du projecteur

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

Il présente les caractéristiques suivantes.

- Correction de la couleur de l'écran permettant la projection sur des surfaces de différents coloris prédéfinis
- Recherche auto rapide qui accélère le processus de détection du signal
- Jusqu'à 8 ensembles de modes d'image, offrant des choix multiples quel que soit le type de projection
- Fonction de refroidissement rapide pour refroidir le projecteur plus rapidement
- Réglage automatique d'une simple pression, permettant d'optimiser la qualité de l'image
- Correction trapézoïdale numérique permettant de redonner aux images déformées un aspect normal
- Commande de réglage de l'équilibre des couleurs pour l'affichage de données ou vidéo
- Lampe de projection à forte luminosité
- Capacité d'affichage de 16,7 millions de couleurs
- Menus d'affichage à l'écran multilingues
- Choix entre le mode normal et le mode d'économie d'énergie pour réduire la consommation d'énergie
- Composant de compatibilité HDTV (YPbPr)
- Zoom manuel de haute qualité



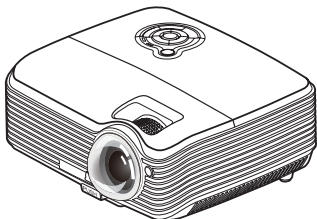
- **La luminosité apparente de l'image projetée varie selon l'éclairage ambiant et les réglages de contraste/luminosité du signal sélectionné. Elle est proportionnelle à la distance de projection.**
- **La luminosité de la lampe décroît avec le temps et varie en fonction des fabricants. Ce phénomène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

Contenu de l'emballage

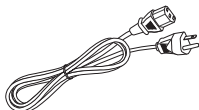
Déballer le colis avec précaution et vérifiez qu'il contient tous les éléments mentionnés ci-dessous. Si l'un de ces éléments fait défaut, contactez votre revendeur.

Accessoires fournis

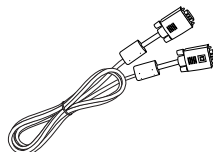
 Les accessoires fournis dépendent de votre région et peuvent présenter des différences par rapport aux accessoires illustrés.



Projecteur



Cordon d'alimentation



Câble VGA



DVD du manuel d'utilisation multilingue



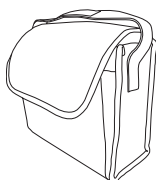
Guide de démarrage rapide



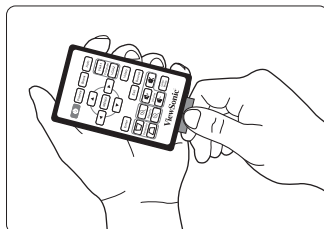
Télécommande et pile



Tirez la languette avant d'utiliser la télécommande.



Sacoche de transport souple
(pour le PJD5352)

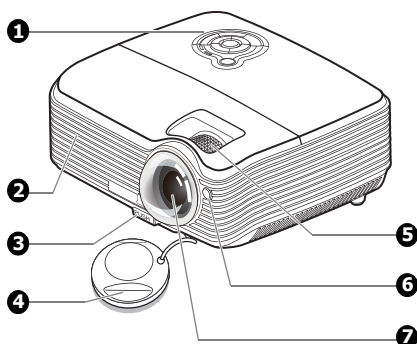


Accessoires disponibles en option

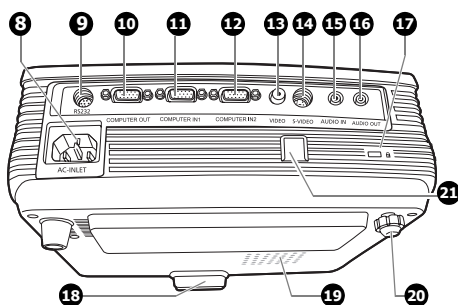
1. Montage au plafond
2. Lampe de recharge

Vue extérieure du projecteur

Face avant/supérieure



Face arrière/inférieure



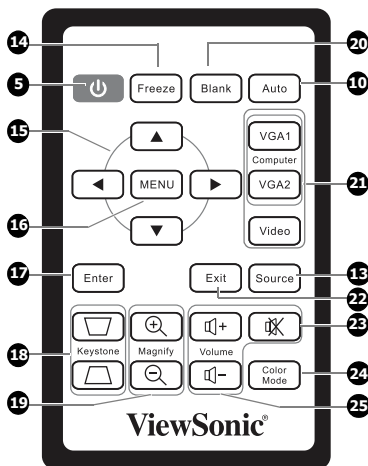
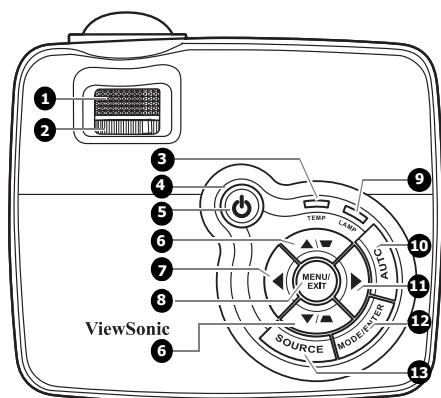
1. Tableau de commande externe (Voir "[Projecteur et télécommande](#)" à la page 8 pour plus d'informations.)
2. Système de ventilation (sortie d'air chaud)
3. Bouton à dégagement rapide
4. Couvercle de l'objectif
5. Molettes de mise au point et de zoom
6. Capteur à infrarouge avant
7. Lentille de projection
8. Prise du cordon d'alimentation secteur
9. Port de commande RS-232
10. Sortie de signal RVB
11. Entrée 1 de signal RVB (PC)/vidéo composantes (YPbPr/YCbCr)
12. Entrée 2 de signal RVB (PC)/vidéo composantes (YPbPr/YCbCr)
13. Entrée vidéo
14. Entrée S-Vidéo
15. Entrée de signal audio
16. Sortie de signal audio
17. Fente pour cadenas antivol Kensington
18. Pied à dégagement rapide
19. Couvercle de la lampe
20. Pied de réglage arrière
21. Barre de sécurité
Se connecte à un câble antivol disponible dans le commerce.

Avertissement

- **CET APPAREIL DOIT ÊTRE MIS À LA TERRE.**
- Lors de l'installation de l'unité, incorporez un dispositif de déconnexion facile accessible dans le câblage fixe, ou connectez la prise d'alimentation à une prise secteur facilement accessible à proximité de l'unité. En cas de problème pendant l'utilisation de l'unité, activez le dispositif de déconnexion pour interrompre l'alimentation, ou déconnectez la prise d'alimentation.

Commandes et fonctions

Projecteur et télécommande



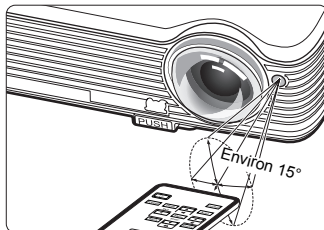
1. **Molette de mise au point**
Règle la mise au point de l'image projetée. Voir "[Réglage fin de la taille et de la netteté de l'image](#)" à la page 26 pour plus d'informations.
2. **Molette de zoom**
Permet de régler la taille de l'image. Voir "[Réglage fin de la taille et de la netteté de l'image](#)" à la page 26 pour plus d'informations.
3. **TEMP (Voyant d'avertissement de surchauffe)**
S'allume en rouge lorsque la température du projecteur est trop élevée. Voir "[Voyants](#)" à la page 49 pour plus d'informations.
4. **POWER (Voyant de l'alimentation)**
S'allume ou clignote lorsque le projecteur est en cours d'utilisation. Voir "[Voyants](#)" à la page 49 pour plus d'informations.
5. **Alimentation**
Permet de faire basculer le projecteur entre les modes veille et activé. Voir "[Mise en marche du projecteur](#)" à la page 19 et "[Arrêt du projecteur](#)" à la page 35 pour plus d'informations.
6. **Touches Trapèze/Flèches (▾ / ▲Haut, ▲ / ▼ Bas)**
Permet de corriger manuellement la déformation des images due à l'angle de projection. Voir "[Correction trapézoïdale](#)" à la page 26 pour plus d'informations.
7. **◀ Gauche/Blank**
Masque l'image à l'écran. Voir "[Masquage de l'image](#)" à la page 33 pour plus d'informations.
8. **MENU/EXIT**
Permet d'activer l'affichage des menus à l'écran. Retourne au menu précédent de l'affichage des menus à l'écran, quitte et enregistre les paramètres de menu. Voir "[Utilisation des menus](#)" à la page 21 pour plus d'informations.
9. **TEMP**
10. **LAKE**
11. **AUTO**
12. **MODE/EXIT**
13. **Enter**
14. **Power**
15. **Freeze**
16. **Blank**
17. **Auto**
18. **Keystone**
19. **Magnify**
20. **Volume**
21. **Color Mode**
22. **VGA1**
23. **Computer**
24. **VGA2**
25. **Video**

- 9. LAMP (Voyant de la lampe)**
Indique l'état de la lampe. S'allume ou clignote lorsqu'un problème se produit au niveau de la lampe. Voir "[Voyants](#)" à la [page 49](#) pour plus d'informations.
- 10. AUTO**
Détermine automatiquement le meilleur paramétrage pour l'image projetée. Voir "[Réglage automatique de l'image](#)" à la [page 25](#) pour plus d'informations.
- 11. ► Droite**
Active le verrouillage des touches du panneau. Voir "[Touches de contrôle du verrouillage](#)" à la [page 33](#) pour plus d'informations.
Lorsque l'affichage des menus à l'écran est activé, les touches 6, 7 et 11 servent de flèches pour sélectionner les différentes options et effectuer les réglages nécessaires. Voir "[Utilisation des menus](#)" à la [page 21](#) pour plus d'informations.
- 12. MODE/ENTER**
Sélectionne un mode de configuration de l'image disponible. Voir "[Sélection d'un mode d'image](#)" à la [page 29](#) pour plus d'informations.
Active l'élément sélectionné dans le menu à l'écran.
- 13. SOURCE**
Affiche la barre de sélection de la source. Voir "[Changement de signal d'entrée](#)" à la [page 24](#) pour plus d'informations.
- 14. Freeze**
Met en pause l'image projetée. Voir "[Arrêt sur image](#)" à la [page 34](#) pour plus d'informations.
- 15. ◀/▲/▼/▶**
Sélectionne les différentes options et effectue les réglages nécessaires. Voir "[Utilisation des menus](#)" à la [page 21](#) pour plus d'informations.
- 16. MENU**
Permet d'activer l'affichage des menus à l'écran.
- 17. Enter**
Active l'élément sélectionné dans le menu à l'écran.
- 18. Touches Trapèze (▣ / ▢)**
Permet de corriger manuellement la déformation des images due à l'angle de projection.
- 19. Touches Magnify (+, -)**
Agrandissent ou réduisent la taille de l'image projetée. Voir "[Agrandir et rechercher des détails](#)" à la [page 27](#) pour plus d'informations.
- 20. Blank**
Masque l'image à l'écran. Voir "[Masquage de l'image](#)" à la [page 33](#) pour plus d'informations.
- 21. Touches de sélection de la source (VGA 1/VGA 2/Video)**
Sélectionne une source d'entrée pour l'affichage.
- 22. Exit**
Retourne au menu précédent de l'affichage des menus à l'écran, quitte et enregistre les paramètres de menu.
- 23. **
Permet de basculer le son du projecteur entre les modes veille et activé.
- 24. Color Mode**
Sélectionne un mode de configuration de l'image disponible. Voir "[Sélection d'un mode d'image](#)" à la [page 29](#) pour plus d'informations.
- 25. Touches de volume (+, -)**
Augmente ou réduit le niveau du volume.

Portée efficace de la télécommande


Le capteur à infrarouge (IR) de la télécommande se trouve à l'avant et du projecteur. La télécommande doit être maintenue à un angle perpendiculaire de 30 degrés par rapport au capteur infrarouge du projecteur pour un fonctionnement optimal. La distance entre la télécommande et le capteur ne doit pas dépasser 8 mètres (environ 26 pieds).

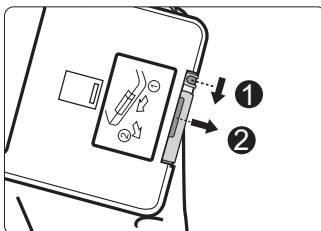
Assurez-vous qu'aucun obstacle susceptible de bloquer le rayon infrarouge n'est interposé entre la télécommande et le capteur infrarouge du projecteur.



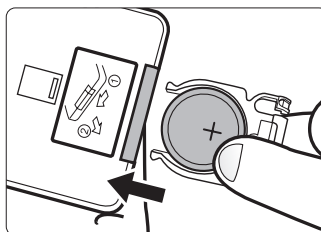
Remplacement de la pile de la télécommande

1. Retirez le support de la pile.

 **Veillez suivre les instructions illustrées. Poussez le bras de verrouillage tout en retirant le support de la pile.**



2. Insérez une nouvelle pile dans le support. Veillez à ce que le pôle positif de la pile soit placé vers l'extérieur.
3. Remplacez le support de la pile dans la télécommande.



ATTENTION

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

Positionnement du projecteur

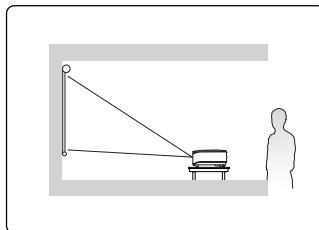
Choix de l'emplacement

Vous pouvez choisir l'emplacement du projecteur en fonction de la disposition de la pièce ou de vos préférences. Tenez compte de la taille et de l'emplacement de votre écran, de l'emplacement d'une prise de courant adéquate, ainsi que de la disposition et de la distance entre le projecteur et les autres appareils.

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

1. Sol avant

Sélectionnez ce positionnement lorsque le projecteur est placé près du sol devant l'écran. Il s'agit du positionnement le plus courant lorsqu'une installation rapide et une bonne portabilité sont souhaitées.

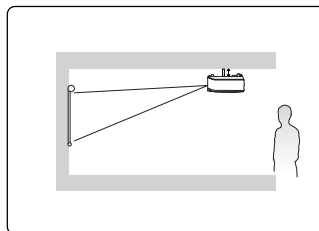


2. Plafond avant

Sélectionnez ce positionnement lorsque le projecteur est fixé au plafond, à l'envers devant l'écran.

Procurez-vous le kit de montage au plafond chez votre revendeur afin de fixer votre projecteur au plafond.

Sélectionnez **Plafond avant** dans le menu **CONFIG. SYSTÈME : de base > Position du projecteur** après avoir allumé le projecteur.

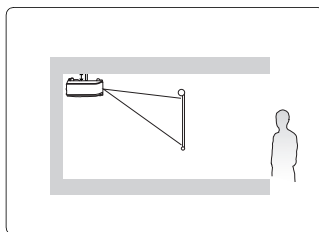


3. Plafond arr.

Sélectionnez ce positionnement lorsque le projecteur est fixé au plafond, à l'envers derrière l'écran.

Cette configuration nécessite un écran de rétroprojection spécial ainsi que le kit de montage au plafond.

Sélectionnez **Plafond arr.** dans le menu **CONFIG. SYSTÈME : de base > Position du projecteur** après avoir allumé le projecteur.

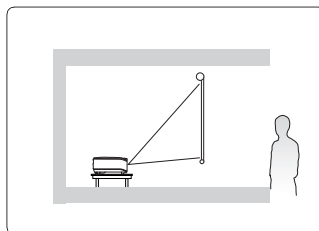


4. Sol arrière

Sélectionnez ce positionnement lorsque le projecteur est placé près du sol derrière l'écran.

Cette configuration nécessite un écran de rétroprojection spécial.

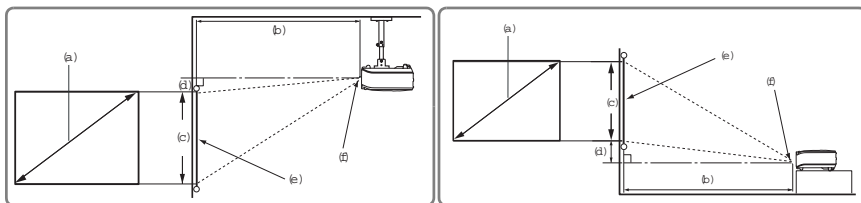
Sélectionnez **Sol arrière** dans le menu **CONFIG. SYSTÈME : de base > Position du projecteur** après avoir allumé le projecteur.



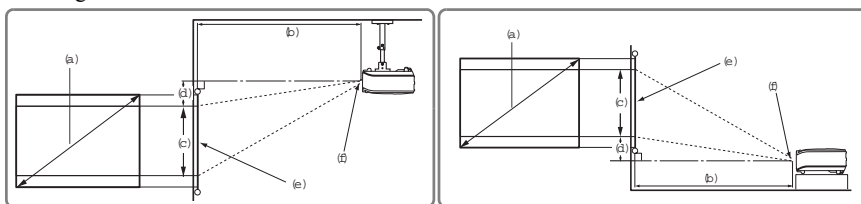
Dimensions de projection

Reportez-vous aux "Dimensions" à la page 52 pour le centre des dimensions de l'objectif de ce projecteur avant de calculer la position appropriée.

- Image 4:3 sur un écran 4:3



- Image 16:9 sur un écran 4:3



(e): Écran

(f): Centre de l'objectif


(a) Taille de l'écran [pouce (m)]	un écran 4:3				un écran 16:9			
	(b) Distance de projection [m (pouce)]		(c) Hauteur de l'image [cm (pouce)]	(d) Décalage vertical [cm (pouce)]	(b) Distance de projection [m (pouce)]		(c) Hauteur de l'image [cm (pouce)]	(d) Décalage vertical [cm (pouce)]
	min.	max.			min.	max.		
40 (1,0)	0,7 (29)	0,9 (35)	61 (24)	3 (1)	0,7 (29)	0,9 (35)	46 (18)	11 (4)
50 (1,3)	0,9 (36)	1,1 (43)	76 (30)	4 (2)	0,9 (36)	1,1 (43)	57 (23)	13 (5)
60 (1,5)	1,1 (43)	1,3 (52)	91 (36)	5 (2)	1,1 (43)	1,3 (52)	69 (27)	16 (6)
70 (1,8)	1,3 (51)	1,5 (61)	107 (42)	5 (2)	1,3 (51)	1,5 (61)	80 (32)	19 (7)
80 (2,0)	1,5 (58)	1,8 (69)	122 (48)	6 (2)	1,5 (58)	1,8 (69)	91 (36)	21 (8)
90 (2,3)	1,7 (65)	2,0 (78)	137 (54)	7 (3)	1,7 (65)	2,0 (78)	103 (41)	24 (10)
100 (2,5)	1,8 (72)	2,2 (87)	152 (60)	8 (3)	1,8 (72)	2,2 (87)	114 (45)	27 (11)
120 (3,0)	2,2 (87)	2,6 (104)	183 (72)	9 (4)	2,2 (87)	2,6 (104)	137 (54)	32 (13)
150 (3,8)	2,8 (108)	3,3 (130)	229 (90)	11 (5)	2,8 (108)	3,3 (130)	171 (68)	40 (16)
200 (5,1)	3,7 (144)	4,4 (173)	305 (120)	15 (6)	3,7 (144)	4,4 (173)	229 (90)	53 (21)
250 (6,4)	4,6 (181)	5,5 (217)	381 (150)	19 (8)	4,6 (181)	5,5 (217)	286 (113)	67 (26)
300 (7,6)	5,5 (217)	6,6 (260)	457 (180)	23 (9)	5,5 (217)	6,6 (260)	343 (135)	80 (32)

☞ Une tolérance de 3% s'applique à ces chiffres en raison des variations des composants optiques. Si vous avez l'intention d'installer le projecteur de façon permanente, nous vous recommandons de tester physiquement la taille et la distance de projection à l'emplacement précis d'installation du projecteur avant de l'installer de façon permanente, afin de prendre en compte les caractéristiques optiques de ce projecteur. Cela vous aidera à déterminer la position de montage exacte la mieux adaptée à l'emplacement de votre installation.

Connexion

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

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

 Pour les raccordements illustrés ci-dessous, certains câbles ne sont pas fournis avec le projecteur (voir "[Contenu de l'emballage](#)" à la page 6). Vous pouvez vous procurer ces câbles dans les magasins spécialisés en électronique.

Connexion d'un ordinateur ou d'un moniteur

Connexion à un ordinateur

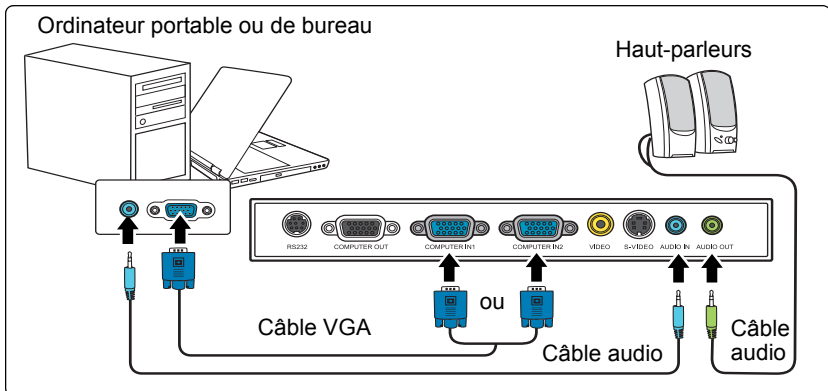
Le projecteur est équipé de deux prises d'entrée VGA qui vous permettent de le connecter à des ordinateurs compatibles IBM® et Macintosh®. Un adaptateur Mac est nécessaire si vous souhaitez connecter le projecteur à un ordinateur Macintosh.

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

1. Connectez une extrémité du câble VGA fourni à la sortie D-Sub de l'ordinateur.
2. Connectez l'autre extrémité du câble VGA à la prise de signal **COMPUTER IN 1** ou **COMPUTER IN 2** du projecteur.
3. Si vous souhaitez utiliser le haut-parleur (mono mixte) pendant vos présentations, munissez-vous d'un câble audio adapté et connectez une extrémité à la sortie audio de l'appareil, et l'autre à la prise **AUDIO IN** du projecteur.
4. Si vous le souhaitez, vous pouvez utiliser un autre câble audio adapté et connecter une extrémité du câble à la prise **AUDIO OUT** du projecteur et l'autre extrémité à vos haut-parleurs externes (non fournis).

Une fois connecté, l'audio se règle via les menus de l'affichage à l'écran du projecteur.

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



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

Connexion d'un moniteur

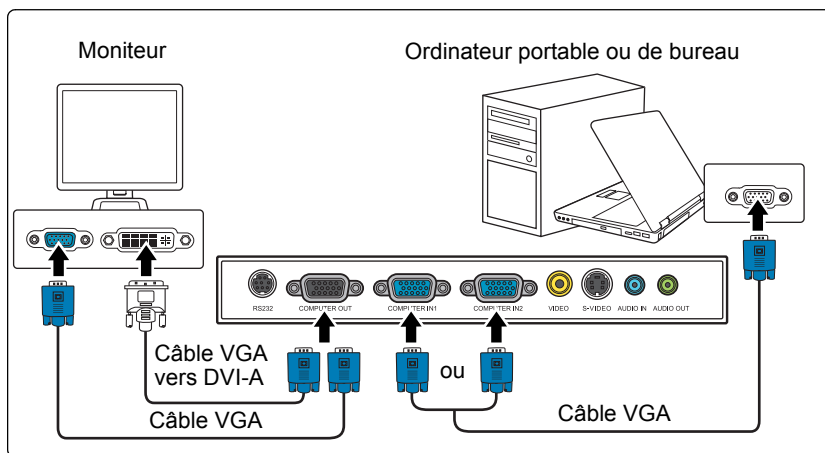
Si vous souhaitez visualiser un gros plan de votre présentation sur un moniteur en plus de l'écran, vous pouvez connecter la sortie de signal **COMPUTER OUT** du projecteur à un moniteur externe avec un câble **VGA** en suivant les instructions ci-dessous.

Pour connecter le projecteur à un moniteur :

1. Connectez le projecteur à un ordinateur comme décrit à "[Connexion à un ordinateur](#)" à la page 13.
2. Munissez-vous d'un câble **VGA** (un seul vous est fourni) et connectez une extrémité à la prise d'entrée **D-Sub** du moniteur vidéo.

Ou si votre moniteur est équipé d'une entrée **DVI**, prenez un câble **VGA vers DVI-A** et connectez l'extrémité **DVI** du câble à l'entrée **DVI** du moniteur vidéo.

3. Connectez l'autre extrémité du câble à la prise **COMPUTER OUT** du projecteur.
Le chemin de connexion final doit être similaire à celui du diagramme suivant :



- ☞
- La sortie **COMPUTER OUT** ne fonctionne que s'il existe une entrée **COMPUTER IN 1** ou **COMPUTER IN 2** au niveau du projecteur.
 - Si vous souhaitez utiliser cette méthode de connexion lorsque le projecteur est en mode veille, assurez-vous que la fonction **Sortie VGA active** est activée dans le menu **CONFIG. SYSTÈME** : avancée. Voir "[Sortie VGA active](#)" à la page 41 et "[Param. audio](#)" à la page 41 pour plus d'informations.

Connexion d'appareils vidéo composantes

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

- Vidéo composantes
- S-Vidéo
- Vidéo (composite)

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

Meilleure qualité vidéo

La meilleure méthode de connexion vidéo est la vidéo composantes (à ne pas confondre avec la vidéo composite). Les tuners TV numérique et les lecteurs de DVD sont équipés de sorties vidéo composantes. Si ces dernières sont disponibles sur vos appareils, elles doivent être préférées à la vidéo composite comme méthode de connexion.

Reportez-vous à la section "[Connexion d'un appareil vidéo composantes](#)" à la page 16 pour plus d'informations concernant la connexion du projecteur à un appareil vidéo composantes.

Meilleure qualité vidéo

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

Reportez-vous à la section "[Connexion d'un périphérique S-Vidéo](#)" à la page 17 pour plus d'informations concernant la connexion du projecteur à un appareil S-Vidéo.

Moins bonne qualité vidéo

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

Reportez-vous à la section "[Connexion d'un périphérique vidéo composite](#)" à la page 18 pour plus d'informations concernant la connexion du projecteur à un appareil vidéo composite.

Connexion du son

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

Si vous le souhaitez, vous pouvez utiliser le haut-parleur du projecteur (mono mixte) pendant les présentations ou brancher des haut-parleurs amplifiés sur la prise Audio Out du projecteur. Le signal de la sortie audio est mono mixte. Il se règle via les paramètres Volume et Muet.

Si vous possédez un système audio indépendant, il est recommandé d'y connecter la sortie audio de votre périphérique vidéo composantes, plutôt qu'à la sortie audio mono du projecteur.

Connexion d'un appareil vidéo composantes

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

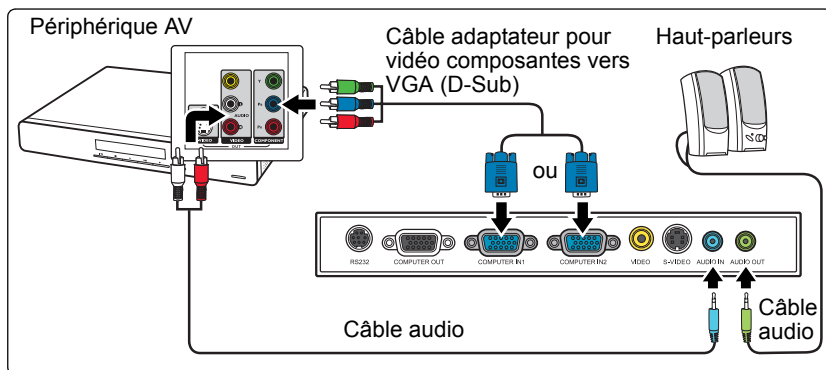
- Si c'est le cas, vous pouvez continuer à suivre cette procédure.
- Dans le cas contraire, il vous faudra trouver une autre méthode pour connecter ce périphérique.

Pour connecter le projecteur à un périphérique vidéo composantes :

1. Munissez-vous d'un câble adaptateur vidéo composantes vers VGA (D-Sub) et connectez l'extrémité dotée de 3 connecteurs de type RCA aux sorties vidéo composantes du périphérique vidéo. Effectuez les branchements en fonction des couleurs: vert/vert, bleu/bleu, rouge/rouge.
2. Connectez l'autre extrémité du câble adaptateur vidéo composantes vers VGA (D-Sub) (doté d'un connecteur de type D-Sub) à la prise **COMPUTER IN 1** ou **COMPUTER IN 2** du projecteur.
3. Si vous souhaitez utiliser le haut-parleur (mono mixte) pendant vos présentations, munissez-vous d'un câble audio adapté et connectez une extrémité à la sortie audio de l'appareil, et l'autre à la prise **AUDIO IN** du projecteur.
4. Si vous le souhaitez, vous pouvez utiliser un autre câble audio adapté et connecter une extrémité du câble à la prise **AUDIO OUT** du projecteur et l'autre extrémité à vos haut-parleurs externes.

Une fois connecté, l'audio se règle via les menus de l'affichage à l'écran du projecteur.

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



- ☞ Le projecteur n'est étudié que pour les sons mono mixtes, même si une sortie audio/stéréo est branchée. Voir "[Connexion du son](#)" à la page 15 pour plus d'informations.
- Si l'image vidéo sélectionnée ne s'affiche pas lors de la mise sous tension du projecteur et que la source vidéo sélectionnée est correcte, vérifiez que le périphérique vidéo est sous tension et fonctionne correctement. Vérifiez également que les câbles de signal sont bien connectés.

-  **Adaptateur VGA-composante**
(ViewSonic P/N: CB-0008906)

Connexion d'un périphérique S-Vidéo

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

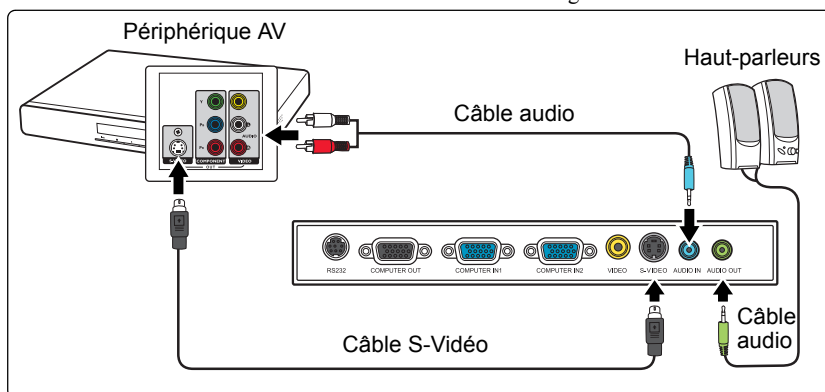
- Si c'est le cas, vous pouvez continuer à suivre cette procédure.
- Dans le cas contraire, il vous faudra trouver une autre méthode pour connecter ce périphérique.

Pour connecter le projecteur à un périphérique S-Vidéo :

1. Prenez un câble S-Vidéo et connectez une extrémité à la sortie S-Vidéo de l'appareil vidéo.
2. Connectez l'autre extrémité du câble S-Vidéo à la prise **S-VIDEO** du projecteur.
3. Si vous souhaitez utiliser le haut-parleur (mono mixte) pendant vos présentations, munissez-vous d'un câble audio adapté et connectez une extrémité à la sortie audio de l'appareil, et l'autre à la prise **AUDIO IN** du projecteur.
4. Si vous le souhaitez, vous pouvez utiliser un autre câble audio adapté et connecter une extrémité du câble à la prise **AUDIO OUT** du projecteur et l'autre extrémité à vos haut-parleurs externes.

Une fois connecté, l'audio se règle via les menus de l'affichage à l'écran du projecteur.

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



- ☞ Le projecteur n'est étudié que pour les sons mono mixtes, même si une sortie audio/stéréo est branchée. Voir "[Connexion du son](#)" à la page 15 pour plus d'informations.
- Si l'image vidéo sélectionnée ne s'affiche pas lors de la mise sous tension du projecteur et que la source vidéo sélectionnée est correcte, vérifiez que le périphérique vidéo est sous tension et fonctionne correctement. Vérifiez également que les câbles de signal sont bien connectés.
- Si vous avez déjà établi une connexion vidéo composantes entre le projecteur et ce périphérique S-Vidéo à l'aide de connexions vidéo composantes, vous n'avez pas besoin d'établir de connexion S-Vidéo, puisque cela ferait une seconde connexion inutile et de moins bonne qualité. Voir "[Connexion d'appareils vidéo composantes](#)" à la page 15 pour plus d'informations.

Connexion d'un périphérique vidéo composite

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

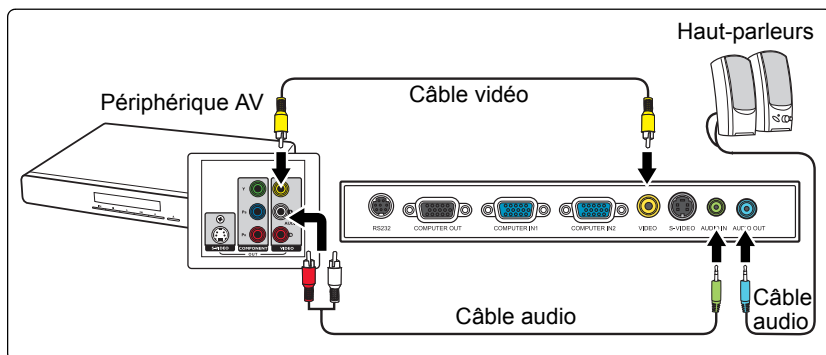
- Si c'est le cas, vous pouvez continuer à suivre cette procédure.
- Dans le cas contraire, il vous faudra trouver une autre méthode pour connecter ce périphérique.

Pour connecter le projecteur à un périphérique vidéo composite :

1. Prenez un câble vidéo et connectez une extrémité à la sortie vidéo composite de l'appareil vidéo.
2. Connectez l'autre extrémité du câble Vidéo à la prise **VIDEO** du projecteur.
3. Si vous souhaitez utiliser le haut-parleur (mono mixte) pendant vos présentations, munissez-vous d'un câble audio adapté et connectez une extrémité à la sortie audio de l'appareil, et l'autre à la prise **AUDIO IN** du projecteur.
4. Si vous le souhaitez, vous pouvez utiliser un autre câble audio adapté et connecter une extrémité du câble à la prise **AUDIO OUT** du projecteur et l'autre extrémité à vos haut-parleurs externes.

Une fois connecté, l'audio se règle via les menus de l'affichage à l'écran du projecteur.

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

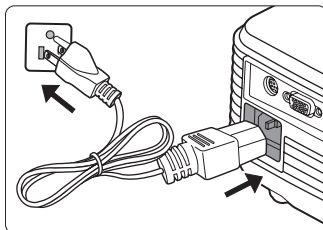


- ☞ Le projecteur n'est étudié que pour les sons mono mixtes, même si une sortie audio/stéréo est branchée. Voir "[Connexion du son](#)" à la page 15 pour plus d'informations.
- Si l'image vidéo sélectionnée ne s'affiche pas lors de la mise sous tension du projecteur et que la source vidéo sélectionnée est correcte, vérifiez que le périphérique vidéo est sous tension et fonctionne correctement. Vérifiez également que les câbles de signal sont bien connectés.
- Vous devez connecter le projecteur à ce périphérique à l'aide d'une connexion vidéo composite uniquement si aucune entrée vidéo composantes ou S-Vidéo n'est disponible. Voir "[Connexion d'appareils vidéo composantes](#)" à la page 15 pour plus d'informations.

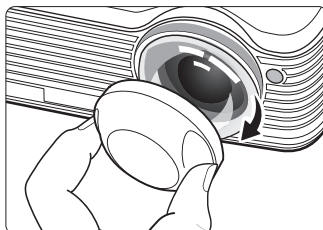
Fonctionnement


Mise en marche du projecteur

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



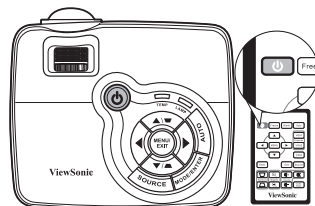
2. Retirez le couvercle de l'objectif. La chaleur produite par la lampe du projecteur risquerait de le déformer.



3. Appuyez sur le bouton  **Alimentation** du projecteur ou de la télécommande pour démarrer le projecteur. Le **POWER (Voyant de l'alimentation)** reste bleu une fois le projecteur sous tension.

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

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




- ☞ **Si le projecteur est encore chaud en raison d'une activité précédente, le ventilateur fonctionnera pendant 90 secondes environ avant que la lampe ne s'allume.**
 - **Pour prolonger la vie de la lampe, lorsque vous allumez le projecteur, attendez au moins 5 minutes avant de l'éteindre.**
4. Si le projecteur est activé pour la première fois, sélectionnez la langue des menus en suivant les instructions à l'écran.
 5. Mettez tous les appareils connectés sous tension.



6. Le projecteur commence à rechercher des signaux d'entrée. Le signal d'entrée en cours d'analyse s'affiche dans le coin supérieur gauche de l'écran. Lorsque le projecteur ne détecte pas de signal valide, le message '**Aucun signal**' reste affiché jusqu'à ce qu'un signal d'entrée soit détecté.

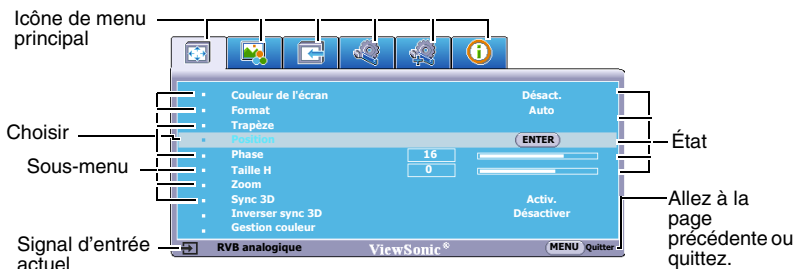
Vous pouvez également appuyer sur le bouton **SOURCE** du projecteur ou de la télécommande pour sélectionner le signal d'entrée à afficher. Voir "[Changement de signal d'entrée](#)" à la page 24 pour plus d'informations.

 **Si la fréquence ou la résolution du signal se situe en dehors de limites acceptées par le projecteur, le message 'Hors gamme' s'affiche sur un écran vierge. Sélectionnez un signal d'entrée compatible avec la résolution du projecteur ou sélectionnez une valeur inférieure pour le signal d'entrée. Voir "[Fréquences de fonctionnement](#)" à la page 52 pour plus d'informations.**

Utilisation des menus

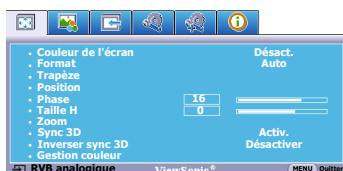
Le projecteur offre une fonction d'affichage des menus à l'écran permettant d'effectuer différents réglages et paramètres.

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



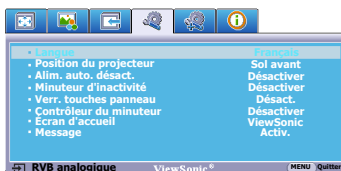
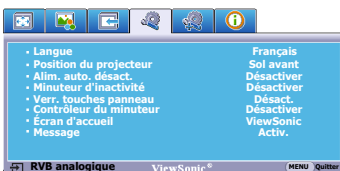
Pour utiliser les menus à l'écran, veuillez d'abord sélectionner votre langue.

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



ENGLISH/ FRANÇAIS/ DEUTSCH/
ITALIANO/ ESPAÑOL/ РУССКИЙ/
繁體中文/ 简体中文/ 日本語/ 한국어/
Svenska/ Nederlands/ Türkçe/ Čeština/
Português/ తెలుగు/ Polski/ Suomi

2. Utilisez **◀/▶** pour choisir le menu **CONFIG. SYSTÈME : de base**.



4. Appuyez sur **MENU/EXIT** deux fois* sur le projecteur ou **Exit** sur la télécommande pour quitter et enregistrer les paramètres.

*Après avoir appuyé une première fois, vous retrouvez le menu principal et le menu à l'écran se referme lorsque vous appuyez une seconde fois.



Utilisation de la fonction de mot de passe

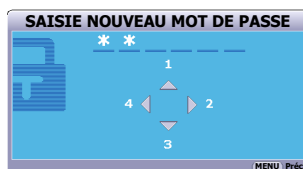
À des fins de sécurité, le projecteur est doté d'une fonction de protection par mot de passe afin d'empêcher toute utilisation non autorisée. Le mot de passe peut être défini via le menu à l'écran. Pour plus d'informations sur l'utilisation du menu à l'écran, reportez-vous à "[Utilisation des menus](#)" à la page 21.

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

Définition d'un mot de passe

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

1. Ouvrez le menu à l'écran et accédez au menu **CONFIG. SYSTÈME : avancée > Param. de sécurité**. Appuyez sur **MODE/ENTER** sur le projecteur ou **Enter** sur la télécommande. La page **Param. de sécurité** s'affiche.
2. Choisissez **Verrou alimentation** et sélectionnez **Activ.** en appuyant sur **◀/▶**.
3. Comme illustré ci-contre, les quatre touches fléchées (**▲**, **▶**, **▼**, **◀**) représentent respectivement 4 chiffres (1, 2, 3, 4). En fonction du mot de passe que vous souhaitez définir, appuyez sur les touches fléchées pour entrer les six chiffres du mot de passe.
4. Confirmez le nouveau mot de passe en entrant à nouveau le nouveau mot de passe. Une fois le mot de passe défini, le menu à l'écran revient à la page **Param. de sécurité**.



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

Mot de passe : _ _ _ _ _

Conservez ce manuel dans un endroit sûr.

5. Pour quitter le menu OSD, appuyez sur **MENU/EXIT** du projecteur ou **Exit** sur la télécommande.

Oubli du mot de passe

Si la fonction de mot de passe est activée, vous serez invité à entrer les six chiffres du mot de passe à chaque mise sous tension du projecteur. Si vous entrez un mot de passe incorrect, le message d'erreur illustré à droite s'affiche pendant trois secondes, suivi du message '**SAISIE MOT DE PASSE**'. Pour réessayer, entrez un autre mot de passe à six chiffres. Si vous n'aviez pas noté le mot de passe dans ce manuel et que vous ne vous en souvenez plus, vous pouvez suivre la procédure de rappel de mot de passe. Voir "[Procédure de rappel de mot de passe](#)" à la page 23 pour plus d'informations.



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

Procédure de rappel de mot de passe

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



Modification du mot de passe

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

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

Mot de passe : _ _ _ _ _

Conservez ce manuel dans un endroit sûr.

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

Désactivation de la fonction de mot de passe

Pour désactiver la protection par mot de passe, retournez au menu **CONFIG. SYSTÈME : avancée > Param. de sécurité > Verrou alimentation** après l'ouverture du système de menus à l'écran. Sélectionnez **Désact.** en appuyant ◀/▶. Le message '**SAISIE MOT DE PASSE**' s'affiche. Entrez le mot de passe actuel.

- S'il est correct, le menu à l'écran retourne à la page **Param. de sécurité** où figure le mot '**Désact.**' au niveau de **Verrou alimentation**. Vous n'aurez pas besoin d'entrer le mot de passe la prochaine fois que vous mettez le projecteur sous tension.
- S'il n'est pas correct, un message d'erreur s'affiche pendant trois secondes, suivi du message '**SAISIE MOT DE PASSE**' pour vous permettre de réessayer. Vous pouvez soit appuyer sur **MENU/EXIT** sur le projecteur ou **Exit** sur la télécommande pour annuler la modification, soit essayer un autre mot de passe.

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

Changement de signal d'entrée

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

Assurez-vous que la fonction **Recherche auto rapide** du menu **SOURCE** est réglée sur **Activ.** si vous souhaitez que le projecteur recherche automatiquement les signaux.

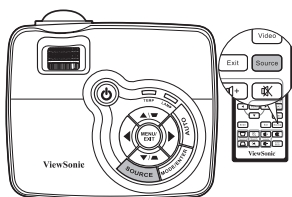
Vous pouvez également vous déplacer manuellement parmi les signaux d'entrée disponibles.

1. Appuyez sur le bouton **SOURCE** du projecteur ou de la télécommande. Une barre de sélection de la source s'affiche.
2. Appuyez sur ▲/▼ jusqu'à la sélection du signal souhaité et appuyez sur **MODE/ENTER** sur le projecteur ou **Enter** sur la télécommande.

Une fois le signal détecté, les informations concernant la source sélectionnée s'affichent sur l'écran pendant quelques secondes. Si plusieurs appareils sont connectés au projecteur, répétez les étapes 1-2 pour rechercher un autre signal.

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

- Le type de signal d'entrée détermine les options disponibles pour le Mode couleur. Voir "**Sélection d'un mode d'image**" à la page 29 pour plus d'informations.
- La résolution native de ce projecteur est dans un format 4:3. Pour les meilleurs résultats d'affichage de l'image, sélectionnez et utilisez un signal d'entrée avec cette résolution. Toute autre résolution sera adaptée par le projecteur en fonction du réglage du format, ce qui peut causer des distorsions de l'image ou une perte de clarté de l'image. Voir "**Sélection du format**" à la page 27 pour plus d'informations.



	D-Sub / Comp. 1
	D-Sub / Comp. 2
	Vidéo
	S-Video

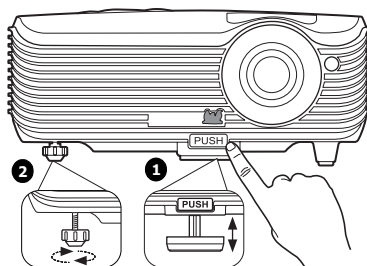
Ajustement de l'image projetée

Ajustement de l'angle de projection

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

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

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



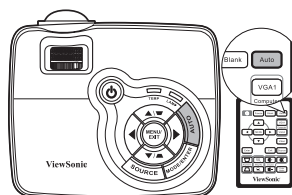
Si le projecteur ne se trouve pas sur une surface plane ou si l'écran et le projecteur ne sont pas perpendiculaires, l'image projetée présente une distorsion trapézoïdale. Pour corriger cela, voir "[Correction trapézoïdale](#)" à la page 26 pour plus d'informations.

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

Réglage automatique de l'image

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

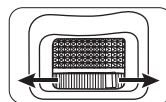
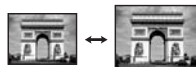
Les informations concernant la source sélectionnée s'affichent dans le coin supérieur gauche de l'écran pendant 3 secondes.



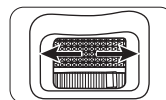
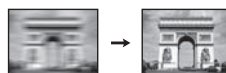
- ☞ • **Pendant que la fonction AUTO procède aux réglages, l'écran reste vierge.**
- **Cette fonction n'est disponible que lorsqu'un signal PC (RVB analogique) est sélectionné.**

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

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



2. Ensuite, réglez la netteté de l'image à l'aide de la molette de mise au point.



Correction trapézoïdale

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

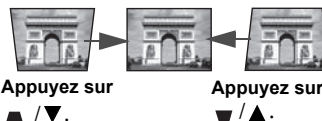
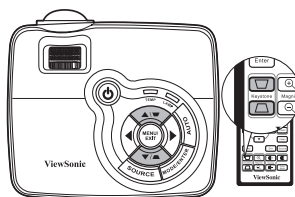
Pour corriger ce problème, vous devez non seulement ajuster la hauteur du projecteur, mais devrez le faire manuellement en suivant l'une des étapes suivantes.

- Utilisation de la télécommande

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

- Utilisation des menus à l'écran

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

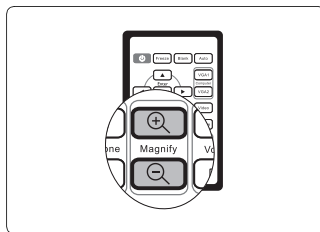


Agrandir et rechercher des détails

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

- Utilisation de la télécommande

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



- Utilisation des menus à l'écran

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

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

Sélection du format

Le format correspond au rapport entre la largeur de l'image et sa hauteur. Le format de la plupart des téléviseurs analogiques et ordinateurs est de 4:3, ce qui correspond à la valeur par défaut pour ce projecteur, et le format des téléviseurs numériques et des DVD est généralement de 16:9.

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

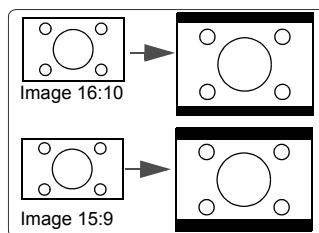
Pour modifier le format de l'image projetée (quel que soit l'aspect de la source) :

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

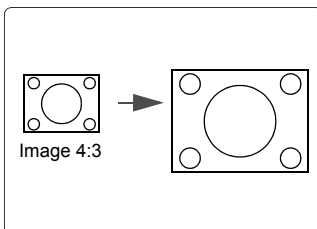
À propos du format

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

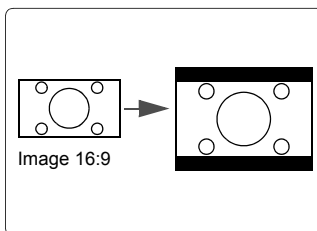
1. **Auto** : Met une image à l'échelle proportionnellement pour qu'elle soit adaptée à la résolution native dans sa largeur horizontale. Cette option est recommandée pour les images qui ne sont pas en 4:3 ou 16:9 et si vous souhaitez tirer parti au maximum de l'écran sans modifier le rapport hauteur/largeur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



2. **4:3** : Met une image à l'échelle afin qu'elle s'affiche au centre de l'écran en respectant un format de 4:3. Cette option est recommandée pour les images 4:3, telles que les images des écrans d'ordinateur, des téléviseurs à définition standard et des DVD avec un rapport 4:3, ce qui permet de conserver le rapport lors de l'affichage.



3. **16:9** : Met une image à l'échelle afin qu'elle s'affiche au centre de l'écran en respectant un format de 16:9. Cette option est recommandée pour les images auxquelles le rapport hauteur/largeur 16:9 est déjà appliqué, telles que les images des téléviseurs haute définition, ce qui permet de conserver le rapport lors de l'affichage.



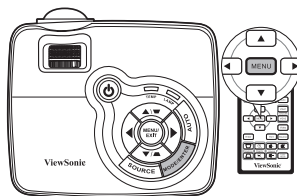
Optimisation de l'image

Sélection d'un mode d'image

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

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

- Appuyez plusieurs fois sur **MODE/ENTER** sur le projecteur ou **Color Mode** sur la télécommande jusqu'à la sélection du mode souhaité.
- Allez au menu **IMAGE > Mode couleur** et appuyez sur ◀/▶ pour sélectionner un mode désiré.



Modes d'image pour différents types de signaux

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

Signaux d'entrée PC : D-Sub / Comp. 1/2 (RVB analogique)

1. **Mode Luminosité max.** : Optimise la luminosité de l'image projetée. Ce mode est adapté aux environnements où une grande luminosité est requise, comme les pièces bien éclairées.
2. **Mode Daylight** : Conçu pour les présentations dans un environnement en lumière du jour afin de s'adapter aux couleurs des ordinateurs de bureau et portables.
3. **Mode ViewMatch** : Bascule entre la performance de luminosité élevée ou la performance de couleur précise.
4. **Mode Cinéma** : Ce mode est adapté pour les films et clips vidéo hauts en couleur issus d'appareils photos ou de vidéos numériques par l'intermédiaire de l'entrée du PC, pour un meilleur affichage dans les environnements obscurs (peu éclairés).
5. **Mode Util. 1/Mode Util. 2** : Rappelle les paramètres personnalisés en fonction des modes d'image actuellement disponibles. Voir "[Configuration du mode Mode Util. 1/ Mode Util. 2](#)" à la page 30 pour plus d'informations.

Signaux d'entrée vidéo : S-Video, Video, D-Sub / Comp. 1/2 (YPbPr)

1. **Mode Luminosité max.** : Optimisé pour un affichage en plein jour, avec une luminosité ambiante de niveau salle de séjour.
2. **Mode Jeux** : Adapté à tous types de médias de divertissement, y compris les jeux et les films.
3. **Mode ViewMatch** : Bascule entre la performance de luminosité élevée ou la performance de couleur précise.
4. **Mode Cinéma** : Ce mode est recommandé pour la projection de films sombres ou de films DVD dans un environnement de home cinéma ou de salon obscur (peu éclairé).
5. **Mode Util. 1/Mode Util. 2** : Rappelle les paramètres personnalisés en fonction des modes d'image actuellement disponibles. Voir "[Configuration du mode Mode Util. 1/ Mode Util. 2](#)" à la page 30 pour plus d'informations.

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

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

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

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

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

Utiliser Couleur de l'écran

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

Pour utiliser cette fonction, accédez au menu **AFFICHAGE > Couleur de l'écran** et appuyez sur ◀/▶ pour sélectionner une couleur la plus proche de la surface de projection. Vous pouvez choisir parmi plusieurs couleurs précalibrées : **Tableau blanc**, **Tableau vert** et **Tableau noir**.

☞ Cette fonction n'est disponible que lorsqu'un signal d'entrée de type **PC** est sélectionné.

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

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

Ajustement de Luminosité

Sélectionnez le menu **IMAGE > Luminosité** et appuyez sur ◀/▶.

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



Ajustement de Contraste

Sélectionnez le menu **IMAGE** > **Contraste** et appuyez sur ◀/▶ .

Plus la valeur est élevée, plus l'image est contrastée. Utilisez le contraste pour configurer le niveau de blanc après avoir ajusté le paramètre **Luminosité**, afin d'adapter l'image au type de support que vous souhaitez afficher et à votre environnement.



Ajustement de Couleur

Sélectionnez le menu **IMAGE** > **Couleur** et appuyez sur ◀/▶ .

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

Ajustement de Teinte

Sélectionnez le menu **IMAGE** > **Teinte** et appuyez sur ◀/▶ .

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

Ajustement de Netteté

Sélectionnez le menu **IMAGE** > **Netteté** et appuyez sur ◀/▶ .

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

Ajustement de Brilliant Color

Sélectionnez le menu **IMAGE** > **Brilliant Color** et appuyez sur ◀/▶ .

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

Quand **Désact.** est sélectionné, la fonction **Température des couleurs** n'est pas disponible.

Sélectionnez une Température des couleurs

Sélectionnez le menu **IMAGE** > **Température des couleurs** et appuyez sur ◀/▶ .

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

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

*À propos des températures des couleurs:

Beaucoup de teintes sont considérées comme des blancs pour une multitude de raisons.

La température des couleurs est un moyen courant de représenter la couleur blanche.

Une couleur blanche avec une faible température des couleurs semble tirer vers le rouge.

Par contre, une couleur blanche dont la température des couleurs est élevée tire davantage vers le bleu.

Gestion couleur

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

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

Pour ajuster les paramètres :

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

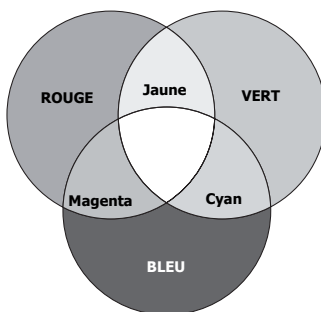
Veillez vous reporter à l'illustration à droite pour connaître l'interrelation des couleurs.


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

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

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

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

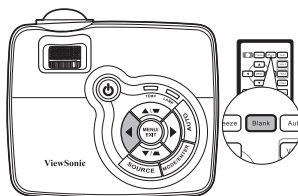


 **Saturation est la quantité de cette couleur dans une image vidéo. Une valeur inférieure donne des couleurs moins saturées ; une valeur de « 0 » supprime cette couleur complètement de l'image. Si la saturation est trop élevée, cette couleur sera trop vive et irréaliste.**

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

Masquage de l'image

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



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

👉 **Notez qu'une fois que vous avez appuyé sur Blank, le projecteur passe automatiquement en mode Économique.**

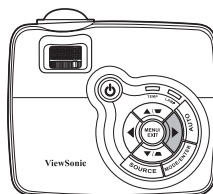
⚠ ATTENTION

Évitez de placer des objets devant la lentille de projection lorsque le projecteur est en cours d'utilisation car ils risqueraient de se déformer en raison de la chaleur ou de provoquer un incendie.

Touches de contrôle du verrouillage

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

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



Pour déverrouiller les touches du panneau, maintenez enfoncé ▶ pendant 3 secondes sur le projecteur.

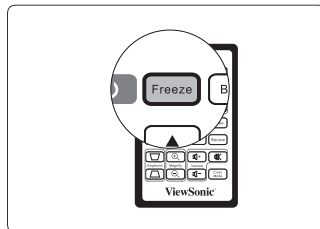
Vous pouvez également utiliser la télécommande pour accéder à **CONFIG. SYSTÈME : de base > Verr. touches panneau** et appuyer sur ◀/▶ pour sélectionner **Désact.**

- 👉
- Lorsque le verrouillage des touches du panneau est activé, les touches de la télécommande sont toujours fonctionnelles.
 - Si vous appuyez ⏻ Alimentation pour éteindre le projecteur sans désactiver le verrouillage des touches du panneau, celui-ci sera toujours activé lors de la prochaine mise sous tension du projecteur.

Arrêt sur image

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

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



Fonctionnement en altitude

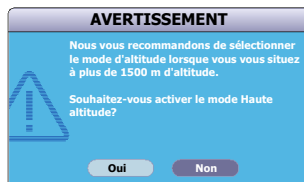
Il est recommandé d'utiliser le **Mode Haute altitude** lorsque votre environnement est entre 1500 m et 3000 m au-dessus du niveau de la mer, et à une température entre 0°C et 35°C.

⚠ ATTENTION

N'utilisez pas le Mode Haute altitude si votre altitude est entre 0 m et 1500 m et la température est entre 0°C et 35°C. Le projecteur sera trop refroidi si vous activez ce mode dans cette condition.

Pour activer le **Mode Haute altitude** :

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



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

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

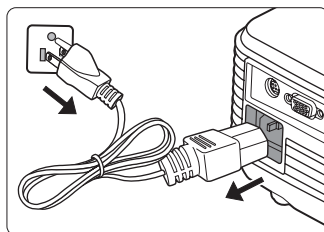
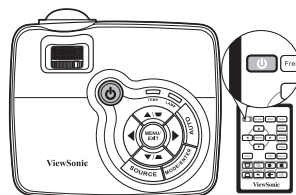
Personnalisation de l'affichage des menus du projecteur

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

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

Arrêt du projecteur

1. Appuyez sur **Alimentation** et un message de confirmation s'affiche.
Si vous n'y répondez pas en quelques secondes, le message disparaît.
2. Appuyez une seconde fois sur le bouton **Alimentation**. Le **POWER (Voyant de l'alimentation)** clignote en bleu, la lampe s'éteint et les ventilateurs continuent à tourner pendant environ 90 secondes pour refroidir le projecteur.
3. Débranchez le cordon d'alimentation de la prise murale si vous ne comptez pas utiliser le projecteur pendant longtemps.



! ATTENTION

- **Le projecteur ne peut pas être utilisé tant que le cycle de refroidissement n'est pas terminé, et ce, afin de protéger la lampe.**
- **Pour réduire le temps de refroidissement, vous pouvez également activer la fonction Refroidissement rapide. Voir "Refroidissement rapide" à la page 40 pour plus d'informations.**
- **Ne débranchez pas le cordon d'alimentation avant que la mise hors tension du projecteur soit totalement terminée, ni pendant la procédure de refroidissement du projecteur (90 secondes).**
- **Si le projecteur n'est pas éteint correctement, les ventilateurs se mettront à tourner pendant quelques minutes pour refroidir la lampe lors du redémarrage du projecteur. Appuyez à nouveau sur **Alimentation** pour démarrer le projecteur une fois les ventilateurs arrêtés et le **POWER (Voyant de l'alimentation)** clignotant en bleu.**

Utilisation des menus

Système de menus



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

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


Menu principal	Sous-menu	Options	
1. AFFICHAGE	Couleur de l'écran	Désact./Tableau blanc/ Tableau vert/Tableau noir	
	Format	Auto/4:3/16:9	
	Trapèze		
	Position		
	Phase		
	Taille H		
	Zoom		
	Sync 3D	Lien DLP 3D TI/Désact.	
	Inverser sync 3D	Désactiver/Inverser	
	Gestion couleur	Couleur primaire	R/G/B/C/M/Y
		Nuance	
		Saturation	
		Gain	
2. IMAGE	Mode couleur	Source PC : Luminosité max./Daylight/ ViewMatch/Cinéma/Mode Util. 1/Mode Util. 2	
		Sources vidéo : Luminosité max./Jeux/ ViewMatch/Cinéma/Mode Util. 1/Mode Util. 2	
	Mode référence	Source PC : Luminosité max./Daylight/ ViewMatch/Cinéma	
		Sources vidéo : Luminosité max./Jeux/ ViewMatch/Cinéma	
	Luminosité		
	Contraste		
	Couleur		
	Teinte		
	Netteté		
	Brilliant Color	Activ./Désact.	
Température des couleurs	T1/T2/T3/T4		
Enregistrer param.			
3. SOURCE	Recherche auto rapide	Activ./Désact.	





4. CONFIG. SYSTÈME : de base	Langue	ENGLISH/ FRANÇAIS/DEUTSCH/ ITALIANO/ESPAÑOL/РУССКИЙ/ 繁體中文/简体中文/日本語/ 한국어/ Svenska/Nederlands/Türkçe/Čeština/ Português/ไทย/한국어/Polski/Suomi	
	Position du projecteur	Sol avant/Sol arrière/ Plafond arr./Plafond avant	
	Alim. auto. désact.	Désactiver/5 min/10 min/20 min/ 30 min/40 min/50 min/60 min	
	Minuteur d'inactivité	Désactiver/5 min/10 min/15 min/ 20 min/25 min/30 min	
	Verr. touches panneau	Activ./Désact.	
	Contrôleur du minuteur	Désactiver/30 min/1 h/2 h/3 h/ 4 h/8 h/12 h	
	Écran d'accueil	Noir/Bleu/ViewSonic	
	Message	Activ./Désact.	
5. CONFIG. SYSTÈME : avancée	Refroidissement rapide	Activ./Désact.	
	Mode Haute altitude	Activ./Désact.	
	DCR	Activ./Désact.	
	Sortie VGA active	Activ./Désact.	
	Param. audio	Muet	Activ./Désact.
		Volume	
		Sortie audio active	Activ./Désact.
	Réglages des menus	Durée aff. des menus	5 sec/10 sec/15 sec/20 sec/ 25 sec/30 sec
		Position des menus	Centre/Coin sup. gauche/ Coin sup. droit/Coin inf. gauche/Coin inf. droit
	Sous-titrage	Activer Ss-tit. codé	Activ./Désact.
		Version Ss-tit.	SS-T1/SS-T2/SS-T3/SS-T4
	Param. lampe	Mode lampe	Normal/Économique
		Réinit. compteur lampe	
Équivalent heure lampe			
Param. de sécurité	Modifier MP		
	Verrou alimentation	Activ./Désact.	
	Rétablir tous les param.	Activ./Désact.	
6. INFORMATIONS	État système actuel	<ul style="list-style-type: none"> • Source • Mode couleur • Résolution • Système de couleurs • Équivalent heure lampe 	


Description de chaque menu


Fonction	Description
Couleur de l'écran	Corrige la couleur de l'image projetée si le support de projection n'est pas blanc. Voir " Utiliser Couleur de l'écran " à la page 30 pour plus d'informations.
Format	Trois options permettent de définir le format de l'image en fonction de votre source de signal d'entrée. Voir " Sélection du format " à la page 27 pour plus d'informations.
Trapèze	Corrige la distorsion trapézoïdale. Voir " Correction trapézoïdale " à la page 26 pour plus d'informations.
Position	Affiche la page de réglage de la position. Pour déplacer l'image projetée, utilisez les touches fléchées. Les valeurs indiquées dans la partie inférieure de la page changent à chaque fois que vous appuyez sur une touche jusqu'à ce qu'elles atteignent leur maximum ou minimum.
Phase	Ajuste la phase de l'horloge pour réduire la distorsion de l'image. 
Taille H	Règle la largeur horizontale de l'image.
Zoom	Agrandit ou réduit l'image projetée. Voir " Agrandir et rechercher des détails " à la page 27 pour plus d'informations.
Sync 3D	<p>Ce projecteur comporte une fonction 3D qui vous permet d'apprécier les films, les vidéos et les événements sportifs en 3D, d'une manière plus réaliste en présentant la profondeur des images.</p> <p>Une paire de lunettes 3D est nécessaire pour afficher les images en 3D.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lien DLP 3D TI : Activer le projecteur pour le lien DLP 3D TI. • Désact. : Désactivez le 3D. <p> Quand la fonction Sync 3D est activé :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Le niveau de luminosité de l'image projetée diminuera. • Le Mode couleur ne peut pas être ajusté. • Le Trapèze ne peut être ajusté qu'avec des degrés limités. • Le Zoom ne peut agrandir les images qu'à des tailles limitées.
Inverser sync 3D	Lorsque vous constatez l'inversion de la profondeur de l'image, activez cette fonction pour corriger le problème. (Pour Lien DLP 3D TI seulement)
Gestion couleur	Voir " Gestion couleur " à la page 32 pour plus d'informations.

1. Menu AFFICHAGE

	Fonction	Description
2. Menu IMAGE	Mode couleur	Les modes d'image prédéfinis vous permettent d'optimiser le réglage de l'image en fonction du type de programme que vous souhaitez projeter. Voir " Sélection d'un mode d'image " à la page 29 pour plus d'informations.
	Mode référence	Sélectionne un mode d'image adapté à vos besoins en ce qui concerne la qualité de l'image et règle l'image en fonction des sélections répertoriées un peu plus bas sur la même page. Voir " Configuration du mode Mode Util. 1/Mode Util. 2 " à la page 30 pour plus d'informations.
	Luminosité	Règle la luminosité de l'image. Voir " Ajustement de Luminosité " à la page 30 pour plus d'informations.
	Contraste	Ajuste la gradation entre les zones sombres et claires de l'image. Voir " Ajustement de Contraste " à la page 31 pour plus d'informations.
	Couleur	Ajuste le niveau de saturation des couleurs (c'est-à-dire la quantité de chaque couleur dans une image vidéo). Voir " Ajustement de Couleur " à la page 31 pour plus d'informations.
	Teinte	Règle les teintes des couleurs rouge et verte de l'image. Voir " Ajustement de Teinte " à la page 31 pour plus d'informations.  La fonction n'est disponible que lorsque Video ou S-Video avec le système NTSC est utilisé.
	Netteté	Ajuste l'image pour qu'elle s'affiche de façon plus nette ou plus floue. Voir " Ajustement de Netteté " à la page 31 pour plus d'informations.
	Brilliant Color	Ajuste le niveau de blanc tout en conservant la présentation correcte des couleurs. Voir " Ajustement de Brilliant Color " à la page 31 pour plus d'informations.
	Température des couleurs	Voir " Sélectionnez une Température des couleurs " à la page 31 pour plus d'informations.
Enregistrer param.	Enregistre les paramètres pour le mode Mode Util. 1 ou Mode Util. 2 .	
3. Menu SOURCE	Recherche auto rapide	Voir " Changement de signal d'entrée " à la page 24 pour plus d'informations.

	Fonction	Description
4. Menu CONFIG. SYSTEME : de base	Langue	Règle la langue des menus à l'écran. Voir " Utilisation des menus " à la page 21 pour plus d'informations.
	Position du projecteur	Vous pouvez installer le projecteur au plafond, derrière un écran ou encore l'associer à un ou plusieurs miroirs. Voir " Choix de l'emplacement " à la page 11 pour plus d'informations.
	Alim. auto. désact.	Permet au projecteur de s'éteindre automatiquement si aucun signal d'entrée n'est détecté après un certain temps. Voir " Paramètre Alim. auto. désact. " à la page 44 pour plus d'informations.
	Minuteur d'inactivité	Permet de définir la durée d'inactivité de l'affichage lorsque la fonction Durée inact. est activée. Une fois la durée écoulée, l'image réapparaît à l'écran. Voir " Masquage de l'image " à la page 33 pour plus d'informations.
	Verr. touches panneau	Désactive ou active toutes les fonctions des touches du tableau, à l'exception de  Alimentation sur le projecteur et des touches sur la télécommande. Voir " Touches de contrôle du verrouillage " à la page 33 pour plus d'informations.
	Contrôleur du minuteur	Règle le minuteur d'arrêt auto. Le minuteur peut être réglé avec une valeur entre 30 minutes et 12 heures.
	Écran d'accueil	Permet de sélectionner le logo à afficher lors de la phase de démarrage du projecteur. Trois options sont disponibles: Logo ViewSonic, écran Noir ou écran Bleu.
5. Menu CONFIG. SYSTEME : avancée	Refroidissement rapide	La sélection de Activ. active la fonction et raccourcit le temps de refroidissement du projecteur de quelques secondes.  Si vous essayez de redémarrer le projecteur immédiatement après le processus de refroidissement rapide, il peut ne pas se rallumer normalement et refera tourner les ventilateurs.
	Mode Haute altitude	Ce mode convient à l'utilisation du projecteur dans des zones de haute altitude. Voir " Fonctionnement en altitude " à la page 34 pour plus d'informations.
	DCR	Active ou désactive la fonction DCR (Dynamic Contrast Ratio - taux de contraste dynamique). La sélection Activ. active la fonction et le projecteur basculera automatiquement le mode de la lampe entre normal et économique modes selon l'entrée d'image détectée.  Cette fonction n'est disponible que lorsqu'une source PC est utilisée.  Après avoir activé DCR, le changement fréquent du mode de la lampe peut réduire la vie de la lampe et le niveau de bruit variera pendant le fonctionnement.

Fonction	Description
5. Menu CONFIG. SYSTÈME : avancée	<p>Sortie VGA active</p> <p>Sélectionnez Activ. transmet un signal VGA quand les prises COMPUTER IN 1/COMPUTER IN 2 et COMPUTER OUT sont correctement connectées aux appareils. Voir "Connexion d'un moniteur" à la page 14 pour savoir comment établir la connexion.</p>
	<p>Param. audio</p> <p>Les réglages du son effectués comme suit auront effet sur le haut-parleur du projecteur. Assurez-vous d'avoir établi les connexions appropriées à l'entrée audio du projecteur. Voir "Connexion" à la page 13 pour la connexion de l'entrée audio.</p> <p>Muet Désactive le son.</p> <p>Volume Règle le niveau sonore.</p> <p>Sortie audio active Sélectionnez Activ. pour transmettre un signal audio quand les prises AUDIO IN et AUDIO OUT sont correctement connectées aux appareils.</p>
	<p>Réglages des menus</p> <p>Durée aff. des menus Détermine le temps d'attente avant la désactivation de l'affichage du menu à l'écran lorsque vous n'actionnez aucune touche. La durée est comprise entre 5 et 30 secondes (par paliers de 5 secondes).</p> <p>Position des menus Permet d'activer l'affichage des menus à l'écran.</p>
	<p>Sous-titrage</p> <p>Activer Ss-tit. codé Active la fonction en sélectionnant Activ. lorsque le signal d'entrée sélectionné comporte du sous-titrage.</p> <ul style="list-style-type: none"> Sous-titrage : Un affichage à l'écran du dialogue, des commentaires et des effets sonores des émissions de télévision et vidéos qui sont sous-titrées. <p> Définissez le format de votre écran sur 4:3. Cette fonction n'est pas disponible lorsque le format est « 16:9 ».</p> <p>Cette fonction n'est disponible que lorsqu'un signal d'entrée vidéo composite ou S-vidéo est sélectionné et format de système est NTSC.</p> <p>Version Ss-tit. Sélectionne le mode de sous-titrage préféré. Pour afficher le sous-titrage, sélectionnez SS-T1, SS-T2, SS-T3 ou SS-T4 (SS-T1 affiche le sous-titrage dans la langue principale de votre région).</p>

Fonction	Description
5. Menu CONFIG. SYSTÈME : avancée	<p>Mode lampe Voir "Régler Mode lampe en Économique" à la page 44 pour plus d'informations.</p> <p>Réinit. compteur lampe Voir "Réinitialiser le compteur de la lampe" à la page 48 pour plus d'informations.</p> <p>Équivalent heure lampe Voir "Familiarisation avec les heures de la lampe" à la page 44 pour plus d'informations sur le calcul du nombre d'heures de la lampe.</p>
	<p>Param. de sécurité Voir "Utilisation de la fonction de mot de passe" à la page 22 pour plus d'informations.</p>
	<p>Rétablir tous les param.</p> <p>Rétablit les paramètres par défaut.</p> <p> Les paramètres suivants sont conservés : Phase, Taille H, Mode Util. 1, Mode Util. 2, Langue, Position du projecteur, Mode Haute altitude, Param. de sécurité.</p>
6. Menu INFORMATIONS	<p>Source Indique la source actuelle du signal.</p> <p>Mode couleur Indique le mode sélectionné dans le menu IMAGE.</p> <p>Résolution Indique la résolution native du signal d'entrée.</p> <p>Système de couleurs Indique le format du système vidéo : NTSC, PAL, SECAM ou RVB.</p> <p>Équivalent heure lampe Affiche le nombre d'heures d'utilisation de la lampe.</p>

Entretien du projecteur

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

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

Nettoyage de la lentille

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

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

ATTENTION

N'utilisez jamais de matériaux abrasifs.

Nettoyage du boîtier du projecteur

Avant de nettoyer le boîtier, mettez le projecteur hors tension de la manière indiquée à "[Arrêt du projecteur](#)" à la page 35, puis débranchez le cordon d'alimentation.

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

ATTENTION

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

Entreposage du projecteur

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

- Assurez-vous que la température et l'humidité de l'emplacement d'entreposage sont conformes aux valeurs recommandées pour l'appareil. Veuillez vous reporter à "[Caractéristiques](#)" à la page 51 ou consulter votre revendeur sur la portée.
- Rentrez les pieds de réglage.
- Retirez la pile de la télécommande.
- Placez le projecteur dans son emballage d'origine ou équivalent.

Transport du projecteur

Pour le transport du projecteur, il est recommandé d'utiliser l'emballage d'origine ou un emballage équivalent.

Informations relatives à la lampe

Familiarisation avec les heures de la lampe

Lorsque le projecteur fonctionne, la durée d'utilisation de la lampe (en heures) est calculée automatiquement par le compteur horaire intégré.

Pour obtenir les informations d'heures de la lampe :

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

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

Augmenter la durée de vie de la lampe

La lampe de projection est un consommable. Pour avoir une durée de vie de la lampe aussi longue que possible, vous pouvez effectuer les réglages suivants via le menu à l'écran.

Régler Mode lampe en Économique

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

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

Paramètre Alim. auto. désact.

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

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




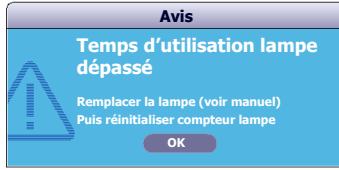
Quand remplacer la lampe

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

ATTENTION

Lorsque la lampe est trop chaude, le voyant de la lampe et le voyant d'avertissement de surchauffe s'allument. Mettez le projecteur hors tension et laissez-le refroidir pendant 45 minutes. Si le voyant de la lampe ou de la température reste allumé à la mise sous tension du projecteur, consultez votre revendeur. Voir "**Voyants**" à la page 49 pour plus d'informations.

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

État	Message
La lampe a déjà fonctionné pendant 3500 heures. Pour un résultat optimal, installez une nouvelle lampe. Si le projecteur fonctionne généralement en mode Économique (voir " Régler Mode lampe en Économique " à la page 44), il peut continuer à fonctionner jusqu'à ce que l'avertissement de 3950 heures apparaisse.	 <p>Avis Commandez nouvelle lampe Lampe > 3500 heures OK</p>
La lampe a déjà fonctionné pendant 3950 heures. Vous devriez remplacer la lampe pour éviter que le projecteur ne s'éteigne si celle-ci arrive en fin de vie.	 <p>Avis Remplacer lampe bientôt Lampe > 3950 heures OK</p>
La lampe a déjà fonctionné pendant 4000 heures. Il est conseillé de remplacer la lampe lorsqu'elle a atteint cette durée de vie. La lampe est un consommable. La luminosité de la lampe diminue sur la durée. Ce phénomène est tout à fait normal. La lampe peut être remplacée dès que vous remarquez une diminution significative de la luminosité. Si la lampe n'a pas été remplacée avant, vous devez le faire après 4000 heures d'utilisation.	 <p>Avis Remplacer lampe maintenant Lampe > 4000 heures Durée utilisation lampe dépassée OK</p>
La lampe DOIT être remplacée pour que le projecteur puisse fonctionner correctement.	 <p>Avis Temps d'utilisation lampe dépassé Remplacer la lampe (voir manuel) Puis réinitialiser compteur lampe OK</p>

Remplacement de la lampe

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

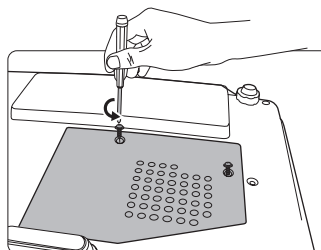
Numéro de type de lampe: RLC-055

⚠ AVERTISSEMENT

Hg – La lampe contient du mercure. Traiter en accord avec les lois locales de mise au rebut. Voir www.lamprecycle.org

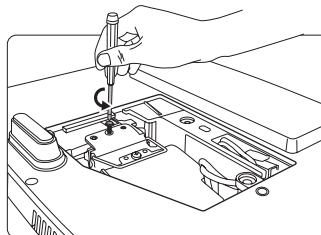
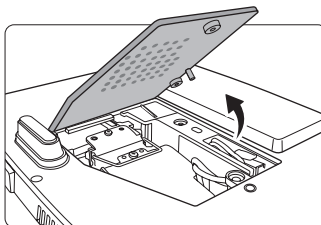
- Pour éviter tout risque d'électrocution, mettez toujours le projecteur hors tension et débranchez le cordon d'alimentation avant de procéder au remplacement de la lampe.
- Pour éviter de vous brûler, laissez le projecteur refroidir pendant 45 minutes au moins avant de procéder au remplacement de la lampe.
- Pour éviter de vous blesser les doigts et d'endommager les composants internes, procédez avec précaution lors du retrait des débris de verre de la lampe. Avant de remplacer la lampe, nettoyez le compartiment de la lampe, et mettez le matériel de nettoyage au rebut. Faites attention aux bords acérés dans le compartiment de la lampe. Lavez-vous les mains après le remplacement de la lampe.
- Seules les lampes certifiées ViewSonic sont testées avec ce projecteur. L'utilisation d'autres pose un risque d'électrocution et d'incendie.

1. Mettez le projecteur hors tension et débranchez-le de la prise murale. Si la lampe est chaude, laissez-la refroidir pendant 45 minutes pour éviter de vous brûler.
2. Retournez le projecteur. Desserrez les vis du couvercle de la lampe.
3. Retirez le couvercle de la lampe du projecteur.

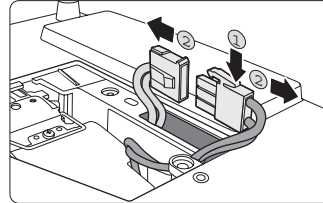
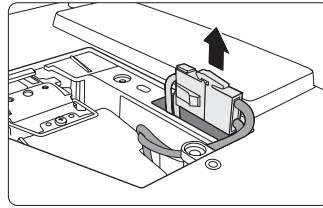


⚠ AVERTISSEMENT

- Réfermez toujours le couvercle de la lampe avant de mettre l'appareil sous tension.
 - N'introduisez pas vos doigts entre la lampe et le projecteur. Les bords acérés à l'intérieur du projecteur pourraient vous blesser.
4. Desserrez la vis qui tient la lampe en place.



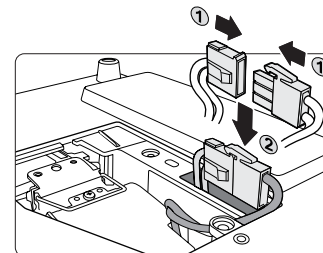
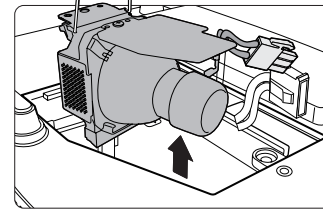
5. Tirez le connecteur de la lampe d'une fente dans le compartiment de la lampe. Débranchez-le du projecteur comme illustré.



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

⚠ ATTENTION

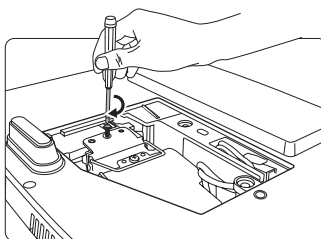
- Si vous tirez trop vite, la lampe pourrait casser et du verre pourrait tomber dans le projecteur.
 - Conservez la lampe hors de portée des enfants et à l'écart de tout risque d'éclaboussure d'eau et de toute source inflammable.
 - N'introduisez pas vos mains à l'intérieur du projecteur après avoir retiré la lampe. Vous risqueriez de toucher des composants optiques du boîtier et du même coup de provoquer une irrégularité des couleurs ou une distorsion de l'image projetée.
7. Insérez la nouvelle lampe dans son compartiment en vous assurant qu'elle tient bien dans le projecteur.
8. Reconnectez le connecteur de la lampe et replacez-le dans sa fente pour être à niveau avec le projecteur.



9. Serrez la vis qui tient la lampe en place.

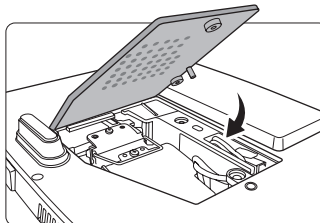
⚠ ATTENTION

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



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

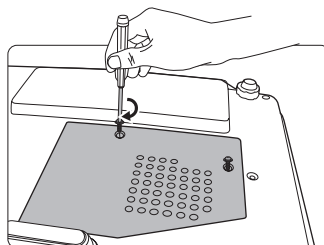
11. Replacez le couvercle de la lampe sur le projecteur.



12. Serrez les vis qui fixent le couvercle de la lampe.

⚠ ATTENTION

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



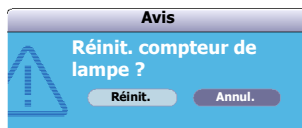
13. Redémarrez le projecteur.

⚠ ATTENTION

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

Réinitialiser le compteur de la lampe

14. Après le logo de démarrage, ouvrez le menu à l'écran. Allez au menu **CONFIG. SYSTÈME : avancée > Param. lampe**. Appuyez sur **MODE/ENTER** sur le projecteur ou **Enter** sur la télécommande. La page **Param. lampe** s'affiche. Appuyez sur ▼ pour sélectionner **Réinit.**



Appuyez sur **MODE/ENTER** sur le projecteur ou **Enter** sur la télécommande. Un message d'avertissement s'affiche pour vous demander si vous souhaitez réinitialiser le compteur de la lampe. Sélectionnez **Réinit.** et appuyez sur **MODE/ENTER** sur le projecteur ou **Enter** sur la télécommande. Le compteur de la lampe sera réinitialisé à '0'.

⚠ ATTENTION

Ne le réinitialisez pas si la lampe n'est pas nouvelle ou si elle n'a pas été remplacée; cela risquerait d'endommager la lampe.

Voyants

Voyant			État et description
Alimentation	Temp	Lampe	
Événements - alimentation			
Bleu Clignotant	Désact.	Désact.	Mode veille
Bleu	Désact.	Désact.	Mise en marche
Bleu	Désact.	Désact.	Fonctionnement normal
Bleu Clignotant	Désact.	Désact.	<ol style="list-style-type: none"> 90 secondes de refroidissement sont nécessaires au projecteur car il n'a pas été correctement mis hors tension et la phase de refroidissement n'a pas eu lieu. Ou Le projecteur doit refroidir pendant 90 secondes après sa mise hors tension. Ou Le projecteur s'est éteint automatiquement. Si vous tentez de redémarrer votre projecteur, celui-ci va de nouveau s'éteindre. En pareil cas, contactez votre revendeur.
Événements - lampe			
Violet Clignotant	Désact.	Rouge	Le projecteur s'est éteint automatiquement. Si vous tentez de redémarrer votre projecteur, celui-ci va de nouveau s'éteindre. En pareil cas, contactez votre revendeur.
Désact.	Désact.	Rouge	<ol style="list-style-type: none"> 90 secondes de refroidissement sont nécessaires au projecteur. Ou En pareil cas, contactez votre revendeur.
Événements thermiques			
Désact.	Rouge	Désact.	Le projecteur s'est éteint automatiquement. Si vous tentez de redémarrer votre projecteur, celui-ci va de nouveau s'éteindre. En pareil cas, contactez votre revendeur.
Désact.	Rouge	Rouge	
Désact.	Rouge	Vert	
Rouge	Rouge	Rouge	
Rouge	Rouge	Vert	
Bleu	Rouge	Rouge	
Bleu	Rouge	Vert	
Violet	Rouge	Rouge	
Violet	Rouge	Vert	
Désact.	Vert	Rouge	

Dépannage

① Le projecteur ne s'allume pas.

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

② Pas d'image

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

③ Image brouillée


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

④ La télécommande ne fonctionne pas

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

Caractéristiques

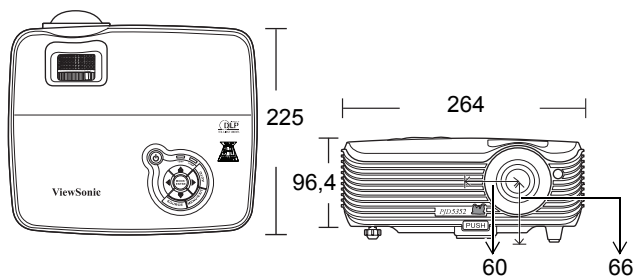
Caractéristiques du projecteur

 Toutes les caractéristiques peuvent être modifiées sans notification préalable.

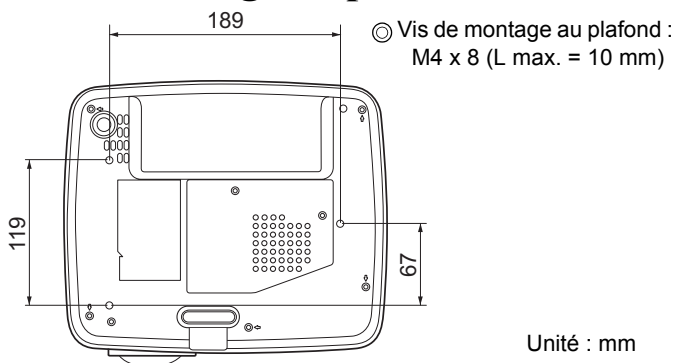
Général	
Nom de produit	Projecteur numérique
Caractéristiques optiques	
Résolution	<ul style="list-style-type: none">• PJD5152: 800 x 600 SVGA• PJD5352: 1024 x 768 XGA
Système d'affichage	1-CHIP DMD
Ouverture (nombre F)	F=2,6 à 2,78, f= 10,2 à 12,24 mm
Lampe	Lampe 220 W
Caractéristiques électriques	
Alimentation	100 à 240 V CA, 2,9 A, 50/60 Hz (Automatique)
Consommation	315 W (Máx.); < 1 W (veille)
Caractéristiques mécaniques	
Dimensions	264 mm (L) x 96,4 mm (H) x 225 mm (P)
Poids	2,5 Kg (5,51 livres)
Prise d'entrée	
Entrée ordinateur	
Entrée RVB	2 connecteur D-Sub 15 broches (femelle)
Entrée signal vidéo	
S-VIDEO	1 port mini DIN à 4 broches
VIDEO	1 prise RCA
Entrée de signal SD/HDTV	Analogique – D-Sub <-> 3 prises RCA composantes (via entrée RVB)
Terminaux de sortie	
Sortie RVB	1 connecteur D-Sub 15 broches (femelle)
Haut-parleur	1 x 1 watt (mono)
Prise de contrôle	
Contrôle série RS-232	1 à 8 broches
Caractéristiques environnementales	
Température de fonctionnement	0°C à 40°C, au niveau de la mer
Humidité relative en fonctionnement	10% à 90% (sans condensation)
Altitude de fonctionnement	<ul style="list-style-type: none">• 0 à 1499 m, de 0°C à 35°C• De 1500 à 3000 m à 0°C à 30°C (avec Mode Haute altitude activé)

Dimensions

264 mm (L) x 96,4 mm (H) x 225 mm (P)



Configuration de montage au plafond



Fréquences de fonctionnement


Fréquences de fonctionnement pour l'entrée PC

Résolution	Fréquence horizontale (kHz)	Fréquence verticale (Hz)	Fréquence des pixels (MHz)	Mode
720 x 400	31,469	70,087	28,3221	720 x 400_70
640 x 480	31,469	59,94	25,175	VGA_60
	37,861	72,809	31,5	VGA_72
	37,5	75	31,5	VGA_75
	43,269	85,008	36	VGA_85
	24,688	49,673	19,75	VGA_50
800 x 600	61,91	119,518	52,5	VGA_120
	37,879	60,317	40	SVGA_60
	48,077	72,188	50	SVGA_72
	46,875	75	49,5	SVGA_75
	53,674	85,061	56,25	SVGA_85
	30,998	49,916	30,75	SVGA_50
	77,425	119,854	83	SVGA_120

1024 x 768	48,363	60,004	65	XGA_60
	56,476	70,069	75	XGA_70
	60,023	75,029	78,75	XGA_75
	68,667	84,997	94,5	XGA_85
	39,634	49,98	52	XGA_50
	98,958	119,804	137,75	XGA_120
1280 x 800	49,702	59,81	83,5	WXGA_60
	62,795	74,934	106,5	WXGA_75
	71,554	84,88	122,5	WXGA_85
1280 x 960	60	60	108	1280 x 960_60
	85,938	85,002	148,5	1280 x 960_85
1440 x 900	55,935	59,887	106,5	WXGA+_60
1400 x 1050	65,317	59,978	121,75	SXGA+_60
1600 x 1200	75	60	162	UXGA
640 x 480@67Hz	35	66,667	30,24	MAC13
832 x 624@75Hz	49,722	74,546	57,28	MAC16
1024 x 768@75Hz	60,241	75,02	80	MAC19
1152 x 870@75Hz	68,68	75,06	100	MAC21

Fréquences de fonctionnement pour l'entrée YPbPr composantes

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

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

Fréquences de fonctionnement pour les entrées Vidéo et S-Vidéo

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

Informations de copyright

Copyright

Copyright 2010. Tous droits réservés. Aucune partie du présent document ne peut être reproduite, transmise, transcrite, stockée dans un système d'archivage et traduite dans une langue ou dans un langage informatique, sous quelque forme ou par quelque moyen que ce soit (électronique, mécanique, magnétique, optique, chimique, manuel ou autre), sans l'autorisation écrite préalable de ViewSonic Corporation.

Clause de non-responsabilité

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

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

Table de commande IR

Touche	Format	Octet1	Octet2	Octet3	Octet4
Alimentation	NEC	83	F4	02	fd
Freeze	NEC	83	F4	03	fc
Haut	NEC	83	F4	0b	f4
Bas	NEC	83	F4	0c	f3
Gauche	NEC	83	F4	0d	f2
Droite	NEC	83	F4	0e	f1
Color Mode	NEC	83	F4	10	ef
Volume+	NEC	83	F4	82	7d
Volume-	NEC	83	F4	83	7c
Auto	NEC	83	F4	08	f7
Source	NEC	83	F4	04	fb
Blank	NEC	83	F4	07	f8
Menu	NEC	83	F4	0f	f0
Magnify +	NEC	83	F4	18	e7
Magnify -	NEC	83	F4	19	e6
Enter	NEC	83	F4	15	ea
Exit	NEC	83	F4	85	7a
Mute	NEC	83	F4	14	eb
VGA1	NEC	83	F4	41	be
VGA2	NEC	83	F4	45	ba
Video	NEC	83	F4	52	ad
Keystone +	NEC	83	F4	09	F6
Keystone -	NEC	83	F4	0a	F5

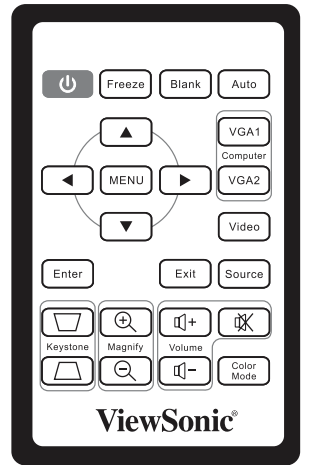


Tableau de commande RS232

<Affectation de broches pour ces deux extrémités>

Broche	Description	Broche	Description
1	RX	2	CTS
3	NC	4	GND
5	RTS	6	NC
7	TX	8	GND

<Interface>

Protocole RS-232	
Débit en bauds	115200 bps (par défaut)
Longueur de données	8 bit
Vérification de la parité	Aucun
Bit d'arrêt	1 bit
Contrôle de flux	Aucun

Fonction	État	Action	CMD
Alimentation	Écriture	Allumer	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x11 0x00 0x00 0x5D
		Éteindre	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x11 0x01 0x00 0x5E
	Lecture	État d'alimentation (allumé/éteint)	0x07 0x14 0x00 0x05 0x00 0x34 0x00 0x00 0x11 0x00 0x5E
Réinit.	Exécuter		0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x11 0x02 0x00 0x5F
Mode Haute altitude	Écriture	Mode Haute altitude désactivé	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x11 0x0C 0x00 0x69
		Mode Haute altitude activé	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x11 0x0C 0x01 0x6A
	Lecture	État Mode Haute altitude	0x07 0x14 0x00 0x05 0x00 0x34 0x00 0x00 0x11 0x0C 0x6A
Mode lampe	Écriture	Mode lampe Normal	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x11 0x10 0x00 0x6D
		Mode lampe Économique	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x11 0x10 0x01 0x6E
	Lecture	État Mode lampe	0x07 0x14 0x00 0x05 0x00 0x34 0x00 0x00 0x11 0x10 0x6E
Position du projecteur	Écriture	Sol avant	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x00 0x00 0x5E
		Sol arrière	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x00 0x01 0x5F
		Plafond arr.	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x00 0x02 0x60
	Plafond avant	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x00 0x03 0x61	
Lecture	Position du projecteur	0x07 0x14 0x00 0x05 0x00 0x34 0x00 0x00 0x12 0x00 0x5F	
Sync 3D	Écriture	ÉTEINT	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x20 0x00 0x7E
		Lien DLP 3D TI	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x20 0x01 0x7F
	Lecture	État sync 3D	0x07 0x14 0x00 0x05 0x00 0x34 0x00 0x00 0x12 0x20 0x7F
Inverser sync 3D	Écriture	Éteint	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x21 0x00 0x7F
		Allumé	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x21 0x01 0x80
	Lecture	État inverser sync 3D	0x07 0x14 0x00 0x05 0x00 0x34 0x00 0x00 0x12 0x21 0x80
Contraste	Écriture	Diminution du contraste	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x02 0x00 0x60
		Augmentation du contraste	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x02 0x01 0x61
	Lecture	Taux de contraste	0x07 0x14 0x00 0x05 0x00 0x34 0x00 0x00 0x12 0x02 0x61

Luminosité	Écriture	Diminution de la luminosité	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x03 0x00 0x61
		Augmentation de la luminosité	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x03 0x01 0x62
	Lecture	Luminosité	0x07 0x14 0x00 0x05 0x00 0x34 0x00 0x00 0x12 0x03 0x62
Format	Écriture	Format auto	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x04 0x00 0x62
		Format réel	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x04 0x01 0x63
		Format 4:3	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x04 0x02 0x64
	Format 16:9	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x04 0x03 0x65	
Lecture	Format	0x07 0x14 0x00 0x05 0x00 0x34 0x00 0x00 0x12 0x04 0x63	
Réglage auto	Exécuter		0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x05 0x00 0x63
Position horizontale	Écriture	Position horizontale décalée à droite	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x06 0x01 0x65
		Position horizontale décalée à gauche	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x06 0x00 0x64
	Lecture	Position horizontale	0x07 0x14 0x00 0x05 0x00 0x34 0x00 0x00 0x12 0x06 0x65
Position verticale	Écriture	Position verticale décalée en haut	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x07 0x00 0x65
		Position verticale décalée en bas	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x07 0x01 0x66
	Lecture	Lecture Position verticale	0x07 0x14 0x00 0x05 0x00 0x34 0x00 0x00 0x12 0x07 0x66
Température des couleurs	Écriture	Température des couleursT1	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x08 0x00 0x66
		Température des couleursT2	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x08 0x01 0x67
		Température des couleursT3	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x08 0x02 0x68
		Température des couleursT4	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x08 0x03 0x69
	Lecture	État de la température des couleurs	0x07 0x14 0x00 0x05 0x00 0x34 0x00 0x00 0x12 0x08 0x67
Vide	Écriture	Vide activé	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x09 0x01 0x68
		Vide désactivé	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x09 0x00 0x67
	Lecture	État vide	0x07 0x14 0x00 0x05 0x00 0x34 0x00 0x00 0x12 0x09 0x68
Trapèze-verticale	Écriture	Diminuer	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x0A 0x00 0x68
		Augmenter	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x0A 0x01 0x69
	Lecture	État du trapèze	0x07 0x14 0x00 0x05 0x00 0x34 0x00 0x00 0x12 0x0A 0x69

Mode couleur	Écriture	Luminosité max.	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x0B 0x00 0x69
		Cinéma	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x0B 0x01 0x6A
		Mode Util. 1	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x0B 0x02 0x6B
		Mode Util. 2	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x0B 0x03 0x6C
		Daylight/Jeux	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x0B 0x04 0x6D
	ViewMatch	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x0B 0x05 0x6E	
Lecture	État du mode couleur	0x07 0x14 0x00 0x05 0x00 0x34 0x00 0x00 0x12 0x0B 0x6A	
Couleur primaire	Écriture	Couleur primaire R	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x10 0x00 0x6E
		Couleur primaire G	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x10 0x01 0x6F
		Couleur primaire B	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x10 0x02 0x70
		Couleur primaire C	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x10 0x03 0x71
		Couleur primaire M	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x10 0x04 0x72
	Couleur primaire Y	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x10 0x05 0x73	
Lecture	État de la couleur primaire	0x07 0x14 0x00 0x05 0x00 0x34 0x00 0x00 0x12 0x10 0x6F	
Nuance	Écriture	Diminution de la nuance	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x11 0x00 0x6F
		Augmentation de la nuance	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x11 0x01 0x70
Lecture	Nuance	0x07 0x14 0x00 0x05 0x00 0x34 0x00 0x00 0x12 0x11 0x70	
Saturation	Écriture	Diminution de la saturation	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x12 0x00 0x70
		Augmentation de la saturation	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x12 0x01 0x71
Lecture	Saturation	0x07 0x14 0x00 0x05 0x00 0x34 0x00 0x00 0x12 0x12 0x71	
Gain	Écriture	Diminution du gain	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x13 0x00 0x71
		Augmentation du gain	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x13 0x01 0x72
Lecture	Gain	0x07 0x14 0x00 0x05 0x00 0x34 0x00 0x00 0x12 0x13 0x72	
Arrêt sur image	Écriture	Arrêt sur image activé	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x13 0x00 0x01 0x60
		Arrêt sur image désactivé	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x13 0x00 0x00 0x5F
Lecture	État d'arrêt sur image	0x07 0x14 0x00 0x05 0x00 0x34 0x00 0x00 0x13 0x00 0x60	
Entrée source	Écriture	Source d'entrée VGA	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x13 0x01 0x00 0x60
		Source d'entrée VGA2	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x13 0x01 0x08 0x68
		Source d'entrée Composite	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x13 0x01 0x05 0x65
	Source d'entrée S-VIDEO	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x13 0x01 0x06 0x66	
Lecture	Source	0x07 0x14 0x00 0x05 0x00 0x34 0x00 0x00 0x13 0x01 0x61	

Recherche auto rapide	Écriture	Recherche auto rapide activée	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x13 0x02 0x01 0x62
		Recherche auto rapide désactivée	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x13 0x02 0x00 0x61
	Lecture	État de recherche auto rapide	0x07 0x14 0x00 0x05 0x00 0x34 0x00 0x00 0x13 0x02 0x62
Muet	Écriture	Muet activé	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x14 0x00 0x01 0x61
		Muet désactivé	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x14 0x00 0x00 0x60
	Lecture	État muet	0x07 0x14 0x00 0x05 0x00 0x34 0x00 0x00 0x14 0x00 0x61
Volume	Écriture	Augmenter le volume	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x14 0x01 0x00 0x61
		Diminuer le volume	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x14 0x02 0x00 0x62
	Lecture	Volume	0x07 0x14 0x00 0x05 0x00 0x34 0x00 0x00 0x14 0x03 0x64
Langue	Écriture	ENGLISH	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x15 0x00 0x00 0x61
		FRANÇAIS	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x15 0x00 0x01 0x62
		DEUTSCH	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x15 0x00 0x02 0x63
		ITALIANO	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x15 0x00 0x03 0x64
		ESPAÑOL	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x15 0x00 0x04 0x65
		РУССКИЙ	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x15 0x00 0x05 0x66
		繁體中文	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x15 0x00 0x06 0x67
		简体中文	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x15 0x00 0x07 0x68
		日本語	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x15 0x00 0x08 0x69
		한국어	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x15 0x00 0x09 0x6A
		Svenska	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x15 0x00 0x0a 0x6B
		Nederlands	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x15 0x00 0x0b 0x6C
		Türkçe	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x15 0x00 0x0c 0x6D
		Čeština	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x15 0x00 0x0d 0x6E
		Português	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x15 0x00 0x0e 0x6F
		இந்திய	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x15 0x00 0x0f 0x70
		Polski	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x15 0x00 0x10 0x71
	Suomi	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x15 0x00 0x11 0x72	
	Lecture	Langue	0x07 0x14 0x00 0x05 0x00 0x34 0x00 0x00 0x15 0x00 0x62
Durée lampe	Écriture	Réinitialiser la durée d'utilisation de la lampe	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x15 0x01 0x00 0x62
	Lecture	Durée d'utilisation de la lampe	0x07 0x14 0x00 0x05 0x00 0x34 0x00 0x00 0x15 0x01 0x63
État d'erreur	Lecture	Statut d'erreur de lecture	0x07 0x14 0x00 0x05 0x00 0x34 0x00 0x00 0x0C 0x0D 0x66

Service 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 Internet	T= Téléphone F= Fax	Courrier électronique
France et autres pays francophones en Europe	www.viewsoniceurope.com/fr/	www.viewsoniceurope.com/fr/support/call-desk/	service_fr@viewsoniceurope.com
Canada	www.viewsonic.com	T (Numéro vert)= 1-866-463-4775 T= 1-424-233-2533 F= 1-909-468-3757	service.ca@viewsonic.com
Suisse	www.viewsoniceurope.com/chfr/	www.viewsoniceurope.com/chfr/support/call-desk/	service_ch@viewsoniceurope.com
Belgique (Français)	www.viewsoniceurope.com/befr/	www.viewsoniceurope.com/befr/support/call-desk/	service_be@viewsoniceurope.com
Luxembourg (Français)	www.viewsoniceurope.com/lu/	www.viewsoniceurope.com/lu/support/call-desk/	service_lu@viewsoniceurope.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'œuvre sous utilisation normale et durant la période de garantie. Si le produit est défectueux au niveau du matériel ou de la main-d'œuvre 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 re fabriqués ou refoirbis.

Garantie limitée générale de trois (3) ans

Soumise à la garantie limitée de un (1) an telle que définie ci-dessous. Pour l'Amérique du Nord et du Sud : Trois (3) ans de garantie pour toutes les pièces à l'exclusion de la lampe, trois (3) ans de garantie pour la main-d'œuvre et un (1) an de garantie pour la lampe originale, à compter de la date de l'achat d'origine. Pour l'Europe à l'exception de la Pologne : Trois (3) ans de garantie pour toutes les pièces à l'exclusion de la lampe, trois (3) ans de garantie pour la main-d'œuvre et quatre-vingt-dix (90) jours de garantie pour la lampe originale, à compter de la date de l'achat d'origine. Pour la Pologne : Deux (2) ans de garantie pour toutes les pièces à l'exclusion de la lampe, deux (2) ans de garantie pour la main-d'œuvre et quatre-vingt-dix (90) jours de garantie pour la lampe originale, à compter de la date de l'achat d'origine.

Garantie limitée de un (1) an pour usage intensif :

Dans les cas d'usage intensif, à savoir pour une utilisation du projecteur durant plus de quatre (4) heures par jour en moyenne, pour l'Amérique du Nord et du Sud : Un (1) an de garantie pour toutes les pièces à l'exclusion de la lampe, un (1) an de garantie pour la main-d'œuvre et quatre-vingt-dix (90) jours de garantie pour la lampe originale, à compter de la date de l'achat d'origine. Pour l'Europe : Un (1) an de garantie pour toutes les pièces à l'exclusion de la lampe, un (1) an de garantie pour la main-d'œuvre et quatre-vingt-dix (90) jours de garantie pour la lampe originale, à compter de la date de l'achat d'origine.

Autres régions ou pays : Veuillez vérifier auprès de votre revendeur local ou du bureau local de ViewSonic pour obtenir les informations sur la garantie.

Garantie de la lampe soumise à des conditions, à vérification et à approbation. S'applique uniquement à la lampe installée par le fabricant. Toutes les lampes achetées séparément sont garanties pour une période de 90 jours.

Qui est protégé par la garantie :

Cette garantie est offerte seulement au premier acheteur de l'appareil.

Qu'est-ce qui n'est pas couvert par la garantie :

1. Tout produit sur lequel le numéro de série a été effacé, modifié ou retiré.
2. Tout dommage, détérioration ou problème de fonctionnement résultant :
 - a. D'un accident, d'un abus, d'une mauvaise utilisation, d'une négligence, d'un incendie, d'un contact avec de l'eau, d'un orage électrique ou de toute autre calamité naturelle, d'un mauvais entretien, d'une modification non autorisée de l'appareil ou du non-respect des instructions fournies avec le produit.
 - b. D'un usage en dehors des spécifications du produit.
 - c. D'un usage du produit dans un autre but que celui prévu pour le produit ou dans des conditions anormales d'utilisation.
 - d. D'une réparation ou d'une tentative de réparation par une personne non autorisée par ViewSonic.
 - e. De dommages suite à l'expédition du produit.

- f. De la désinstallation ou de l'installation du produit.
 - g. De causes externes au produit, telles que des fluctuations du courant électrique ou d'une panne de courant.
 - h. De l'usage d'accessoires ou de pièces non conformes aux spécifications de ViewSonic.
 - i. De l'usure normale.
 - j. De toute autre cause non reliée à un défaut de l'appareil.
3. Frais de service liés à la désinstallation, à l'installation et à la configuration

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 Excluse) est sujette aux termes et conditions de la Carte de Garantie pour Entretien.

Pour les utilisateurs en Europe et en Russie, les informations détaillées concernant la garantie sont disponibles sur notre site web à l'adresse suivante www.viewsoniceurope.com sous la rubrique Support/Warranty Information.



ViewSonic®