

# ViewSonic®



---

## LS700HD Projecteur DLP Guide de l'utilisateur

---

IMPORTANT : Veuillez lire ce guide de l'utilisateur pour obtenir des informations importantes sur l'installation et l'utilisation de votre produit de façon sûre, et enregistrer votre produit pour les demandes de services futures. Les informations sur la garantie dans ce guide de l'utilisateur décrivent votre couverture limitée de ViewSonic Corporation. Vous pouvez les trouver en anglais sur <http://www.viewsonic.com>, ou dans des langues spécifiques avec la zone de sélection Région dans le coin supérieur droit de notre site Web. "Antes de operar su equipo lea cuidadosamente las instrucciones en este manual"

---

N° de modèle VS17454

# Informations sur la conformité

## Déclaration FCC

Cet appareil est conforme à la section 15 de la réglementation de la FCC. Son fonctionnement est soumis aux deux conditions suivantes : (1) L'appareil ne doit pas causer d'interférences dangereuses et (2) doit accepter toute interférence reçue, y compris celles pouvant causer un fonctionnement non désiré.

Cet appareil a été testé et trouvé conforme aux limitations pour les appareils numériques de Classe B, conformément à la Section 15 du règlement de FCC. Ces limites sont destinées à assurer une protection raisonnable contre les interférences nuisibles dans une installation résidentielle. Cet appareil génère, utilise et peut émettre de l'énergie radioélectrique et, s'il n'est pas installé et utilisé conformément aux recommandations, peut provoquer des interférences nuisibles aux communications radio. Il n'existe toutefois aucune garantie que de telles interférences ne se produiront pas dans une installation particulière. Si cet appareil cause des interférences nuisibles à la réception des signaux de radio ou de télévision, ce qui peut être déterminé en allumant et en éteignant l'appareil, l'utilisateur peut tenter de résoudre le problème de l'une des façons suivantes :


- Réorienter ou déplacer l'antenne réceptrice.
- Augmenter l'espacement entre l'équipement et le récepteur.
- Brancher l'appareil à une prise appartenant à un circuit différent de celui du récepteur.
- Contactez votre revendeur ou un technicien radio/TV qualifié pour obtenir de l'aide.

**Avertissement :** Tout changement ou modification non expressément approuvé par la partie responsable de la conformité peut révoquer le droit de l'utilisateur à employer l'appareil en question.

## Pour le Canada

CAN ICES-3 (B)/NMB-3(B)

## Conformité CE pour les pays européens

 Cet appareil est conforme à la EMC 2014/30/EU et la Directive de basse tension 2014/35/EU.

## Les informations suivantes concernent uniquement les États membres de l'UE :

Ce symbole est conforme à la Directive 2012/19/CE (DEEE) relative à la mise au rebut des appareils électriques et électroniques.

Le symbole indique qu'il ne faut PAS mettre le matériel au rebut, notamment les piles ou accumulateurs usagés, avec les déchets municipaux non triés mais utiliser les systèmes de retour et de collecte mis à leur disposition.

Si les piles, accumulateurs et piles bouton fournis avec ce matériel affichent le symbole chimique Hg, Cd, ou Pb, cela signifie que la pile a une teneur en métal lourd de plus de 0,0005 % de mercure ou 0,002 % de cadmium, ou encore 0,004 % de plomb.



# Instructions de sécurité importantes

1. Lisez ces instructions.
2. Conservez ces instructions.
3. Veuillez tenir compte de tous les avertissements.
4. Veuillez suivre toutes les instructions.
5. N'utilisez pas cet appareil à proximité de l'eau.
6. Nettoyez avec un chiffon doux et sec.
7. Ne pas obstruer les fentes de ventilation. Installez l'appareil conformément aux instructions du fabricant.
8. Ne l'installez pas à proximité d'une source de chaleur, comme les radiateurs, bouches de chauffage, cuisinières ou tout autre appareil (dont les amplificateurs) qui produit de la chaleur.
9. N'allez pas contre la sécurité de la fiche mise à la terre ou polarisée. Une fiche polarisée possède deux lames, dont une plus large que l'autre. Une fiche de terre dispose de deux lames, plus une troisième broche de mise à la terre. Si la fiche fournie ne rentre pas dans votre prise, consultez un électricien pour le remplacement de la prise obsolète.
10. Évitez de placer le cordon d'alimentation à un endroit où des personnes pourraient marcher dessus ou où il pourrait être pincé, en particulier au niveau des fiches. Assurez-vous que la prise de courant est proche de l'appareil pour qu'elle soit facilement accessible.
11. Utilisez uniquement des pièces/accessoires spécifiés par le fabricant.
12. Utilisez uniquement avec le chariot, support, trépied, crochet ou table spécifié par le fabricant ou vendu avec l'appareil. Lorsque vous utilisez un chariot, faites preuve de prudence lorsque vous déplacez l'ensemble chariot/appareil pour éviter les blessures et chutes.
13. Débranchez l'appareil si vous ne prévoyez pas de l'utiliser pendant une période prolongée.
14. Confiez les opérations de réparation à un technicien qualifié. Les réparations sont requises lorsque l'appareil a été endommagé de quelque façon que ce soit, par exemple : si le cordon d'alimentation ou sa fiche est endommagé, si du liquide est renversé sur l'appareil ou si des objets tombent dessus, si l'appareil est exposé à la pluie ou à l'humidité, ou si l'appareil ne fonctionne pas normalement ou s'il est tombé.



## Déclaration de conformité RoHS2

Ce produit a été conçu et fabriqué en conformité avec la directive 2011/65/EC du parlement et du comité européen concernant la restriction de l'utilisation de certaines substances dangereuses dans les équipements électriques et électroniques (Directive RoHS) et doit être conforme aux valeurs de concentration maximale émises par le comité technique d'adaptation européen (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%
Chrome hexavalent (Cr6+)	0,1 %	< 0,1 %
Diphényle polybromé (PBB)	0,1 %	< 0,1 %
Polybromodiphényléthers (PBDE)	0,1 %	< 0,1 %

Certains composants de produits tels que ceux indiqués ci-dessus sont exemptés en vertu de l'Annexe de la Directive RoHS2, comme précisé ci-dessous :

Voici des exemples de composants exemptés :

1. Le plomb dans le verre des tubes cathodiques
2. Le plomb dans le verre des tubes fluorescents ne dépassant pas 0,2 % en poids.
3. Le plomb en tant qu'élément d'alliage dans l'aluminium contenant jusqu'à 0,4 % de plomb en poids.
4. L'alliage de cuivre contenant jusqu'à 4 % de plomb en poids.
5. Le plomb dans les soudures de type haute température (alliages à base de plomb contenant 85 % ou plus en poids de plomb).
6. Les composants électriques et électroniques contenant du plomb dans du verre ou des matériaux céramiques autres que les céramiques diélectriques dans les condensateurs (par exemple, les dispositifs piézo-électriques) ou dans une matrice en verre ou en céramique.



## Informations relatives au droit d'auteur

Copyright © ViewSonic® Corporation, 2019. Tous droits réservés.

Macintosh et Power Macintosh sont des marques commerciales déposées d'Apple Inc.

Microsoft, Windows, Windows NT et le logo Windows sont des marques commerciales déposées de Microsoft Corporation aux États-Unis et/ou dans d'autres pays.

ViewSonic, le logo à trois oiseaux, OnView, ViewMatch et ViewMeter sont des marques commerciales déposées ViewSonic Corporation.

VESA est une marque commerciale déposée de la Video Electronics Standards Association.

DPMS et DDC sont des marques commerciales de VESA.

PS/2, VGA et XGA sont des marques commerciales déposées d'International Business Machines Corporation.

Avis de non-responsabilité : ViewSonic Corporation ne saurait être responsable pour les erreurs techniques ou éditoriales ou des omissions contenues dans ce document, ou des dommages accidentels ou consécutifs découlant de la fourniture de ce matériel, ou de la performance ou l'utilisation du produit.

Afin d'assurer l'amélioration continue du produit, ViewSonic Corporation se réserve le droit de modifier les spécifications du produit sans préavis. Les informations contenues dans le présent document sont susceptibles d'être modifiées sans préavis.

Aucune partie de ce document ne peut être copiée, reproduite ou transmise, à quelque fin que ce soit sans l'accord écrit préalable de ViewSonic Corporation.

## Enregistrement du produit

Pour répondre à vos éventuels futurs besoins concernant le produit et pour recevoir des informations supplémentaires sur le produit dès leur disponibilité, visitez la section locale du site Web de ViewSonic pour enregistrer votre produit en ligne.

Enregistrer votre produit vous préparera au mieux pour vos éventuelles demandes au service clientèle. Veuillez imprimer ce guide de l'utilisateur et remplir les informations dans la section « Pour votre information ». Pour plus d'informations, consultez la section « Assistance client » de ce guide.

<b>Pour votre information</b>	
<b>Nom du produit :</b>	LS700HD Projecteur DLP ViewSonic
<b>Numéro de modèle :</b>	VS17454
<b>Numéro de document :</b>	LS700HD_UG_FRN Rev.1A 04-17-19
<b>Numéro de série :</b>	_____
<b>Date d'achat :</b>	_____

### Rejet du produit en fin de vie

La source de lumière dans ce produit contient du mercure, qui peut être dangereux pour vous et l'environnement. Utilisez et rejetez ce produit en accord avec les lois régionales, nationales et fédérales.

ViewSonic respecte l'environnement et s'engage à travailler et vivre de façon écologique. Merci de prendre part à une informatique plus intelligente et écologique. Visitez le site Web de ViewSonic pour en savoir plus.

États-Unis et Canada : <http://www.viewsonic.com/company/green/recycle-program/>

Europe : <http://www.viewsoniceurope.com/uk/support/recycling-information/>

Taiwan : <http://recycle.epa.gov.tw/>

# Table des matières

---

<b>Instructions de sécurité essentielles .....</b>	<b>1</b>	Modifier MP .....	22
<b>Introduction.....</b>	<b>3</b>	Désactivation de la fonction de mot de passe .....	22
Caractéristiques du projecteur.....	3	Changement de signal d'entrée.....	23
Contenu de l'emballage.....	4	Modifier les paramètres d'entrée HDMI... ..	24
Aspect extérieur du projecteur.....	5	Réglage de l'image projetée.....	25
Contrôle et fonctions de l'appareil .....	6	Correction de la déformation trapézoïdale.....	26
<b>Positionnement du projecteur .....</b>	<b>12</b>	Régler les quatre coins.....	26
Choix de l'emplacement .....	12	Faire un zoom avant pour voir les détails .....	27
Dimensions de projection .....	13	Sélection du format.....	27
<b>Connexion .....</b>	<b>14</b>	À propos du format.....	28
Connexion à un ordinateur ou à un moniteur.....	15	Optimisation de l'image .....	29
Connexion à d'autres appareils source vidéo .....	16	Réglage précis de la qualité de l'image dans les modes utilisateur.....	30
Connexion à des appareils HDMI.....	17	Réglage du minuteur de présentation .....	33
Pour connecter le projecteur à un périphérique vidéo composite : .....	17	Masquage de l'image .....	34
Connexion à des appareils vidéo composite .....	17	Touches de contrôle du verrouillage.....	34
Lecture audio avec le projecteur .....	18	Réglages source de lumière.....	34
<b>Fonctionnement.....</b>	<b>19</b>	Augmentation de la durée de vie de la source lumineuse.....	35
Activer le projecteur.....	19	Fonctionnement à haute altitude .....	36
Utilisation des menus .....	19	Utilisation de la fonction CEC.....	36
Utilisation de la fonction de mot de passe .....	21	Fonctions 3D .....	37
Définition d'un mot de passe .....	21	Contrôler le projecteur via le réseau local .....	37
Si vous avez oublié votre mot de passe ..	21	Contrôler le projecteur avec le navigateur Web .....	38
Procédure de rappel de mot de passe ....	22	À propos de Crestron e-Control® .....	41
		Utilisation du projecteur en mode veille... ..	43
		Mise hors tension du projecteur .....	44
		Fonctionnement du menu.....	45
		Description de chaque menu.....	48

## **Maintenance..... 52**

Entretien du projecteur ..... 52

Voyant DEL..... 53

## **Dépannage ..... 54**

## **Caractéristiques ..... 55**

Caractéristiques du projecteur..... 55

Spécifications du fusible ..... 55

Dimensions..... 56

Installation au plafond..... 56

Chronogramme..... 57

## **Informations relatives au droit d'auteur ..... 61**

Copyright ..... 61

Clause de non-responsabilité ..... 61

## **Annexe..... 62**

Tableau des commandes IR..... 62

Code d'adresse ..... 63

Tableau des commandes RS232..... 64

# Instructions de sécurité essentielles

---

La conception et les tests de votre projecteur ont été effectués conformément aux dernières normes de sécurité pour les appareils informatiques. Cependant, il est extrêmement important que vous suiviez les instructions fournies dans ce manuel et sur les étiquettes de produit pour assurer la sécurité de l'utilisateur.

## Consignes de sécurité

- **Veillez lire ce manuel attentivement avant d'utiliser le projecteur.** Conservez-le pour toute consultation ultérieure.
- **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.
- **Confiez l'entretien à du personnel de service qualifié.**
- **N'oubliez pas d'ouvrir l'obturateur ni de retirer le couvercle de l'objectif lorsque la lampe du projecteur est allumée.**
- Dans certaines régions, cela peut causer une instabilité de la tension de ligne. Ce projecteur est conçu pour fonctionner en toute sécurité à une tension située entre 100 et 240 volts CA. Cependant, une panne n'est pas exclue en cas de hausse ou de baisse de tension de l'ordre de  $\pm 10$  volts. **Dans les zones où l'alimentation secteur peut fluctuer ou s'interrompre, il est conseillé de relier votre projecteur à un stabilisateur de puissance, un dispositif de protection contre les surtensions ou un onduleur (UPS).**
- 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.
- Ne placez pas le projecteur sur un chariot, un support ou un câble instable. Il risquerait de tomber et d'être sérieusement endommagé.
- N'essayez en aucun cas de démonter le projecteur. Le projecteur contient des pièces à haute tension qui peuvent provoquer l'électrocution, voire la mort, si elles entrent en contact avec le corps humain. Vous ne devez en aucun cas démonter ou retirer toute autre protection. Confiez toute tâche de maintenance à un technicien qualifié.
- 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, et 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 dépasse 40°C/104°F.
  - Emplacements à plus de 5 000 m (16 500 pieds) d'altitude.

- 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 d'objets inflammables à proximité du projecteur.
- Ne vous appuyez pas sur le projecteur et n'y placez aucun objet. Ces actes peuvent endommager le projecteur lui-même, et causer des accidents ou des blessures corporelles.
- Ne placez pas de liquides sur le projecteur, ni à proximité. Tout déversement sur le projecteur pourrait provoquer des dégâts. Si le projecteur devient humide, débranchez le câble d'alimentation de la prise de courant et contactez votre centre de réparations local pour toutes réparations.
- Ce produit peut être monté sur un support de suspension au plafond pour une projection arrière.



**Utilisez des supports de suspension au plafond conformes aux exigences applicables, et assurez-vous que l'installation est bien fixée.**

- 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.
- N'utilisez pas le levier de sécurité lors du transport ou de l'installation. Le levier de sécurité doit uniquement être utilisé avec des câbles antivol disponibles dans le commerce.

## Instructions de sécurité pour le montage au plafond du projecteur

Nous espérons que vous appréciez l'utilisation de votre projecteur. C'est pourquoi nous vous présentons ces rappels de sécurité, pour éviter tous dommages matériels ou corporels.

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, et de vous assurer qu'il est correctement installé.

Le mauvais montage du kit de suspension au plafond du projecteur représente des risques de sécurité. Une mauvaise utilisation des connecteurs ou des vis aux mauvaises spécifications peuvent causer la chute du projecteur du plafond.

Vous pouvez acheter un kit de montage au plafond de projecteur auprès de votre revendeur de projecteurs. Nous vous recommandons l'achat d'un harnais de sécurité en plus du kit de montage. Le harnais doit être fermement fixé à la rainure de verrouillage antivol sur le projecteur ainsi que sur la base du support de montage au plafond. Cela proposera une protection supplémentaire si les connecteurs du support de montage se desserraient.



**Comme lors de la manipulation de n'importe quelle source lumineuse vive, ne regardez pas directement le faisceau lumineux.**



# Introduction

---

## Caractéristiques du projecteur

D'une convivialité sans pareille, ce projecteur à moteur optique hautes performances garantit une projection fiable en toute simplicité. Il présente les caractéristiques suivantes:

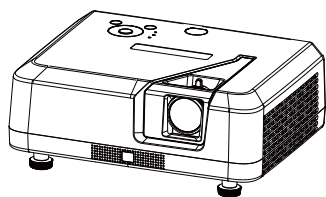
- Le mode couleurs propose différentes options conçues pour différents projecteurs.
- Compatible avec NTSC, PAL, SECAM et HDTV
- La borne D-Sub 15 broches peut être connectée à la vidéo analogique
- Équipé d'une connexion HDMI, prend en charge HDCP (sauf pour PA501S)
- Menus d'affichage à l'écran multilingues
- Correction trapézoïdale numérique permettant de redonner aux images déformées un aspect normal
- L'interface RS-232 prend en charge le contrôle série
- Le mode d'économie d'énergie réduit la consommation d'énergie de la lampe de jusqu'à 30 % lorsqu'aucun signal d'entrée n'est détecté pendant une certaine durée.
- Minuteur de présentation pour un meilleur contrôle du temps pendant les présentations
- Prise en charge de 3D Ready
- La gestion des couleurs vous permet d'ajuster les couleurs selon vos préférences
- Le fonction de correction de type d'écran peut être projetée sur diverses surfaces de couleur prédéfinies.
- Basculer entre les modes Normal, Économie Énergie et PERSONNALISÉ réduit la consommation électrique.
- Recherche auto rapide qui accélère le processus de détection du signal
- L'activation du mode Économie Énergie passe la consommation électrique à moins de 0,5 W
- "Paramètres réseau" permet la gestion de l'état du projecteur à l'aide d'un ordinateur distant.
- Réglage automatique à une touche pour afficher la meilleure qualité d'image (applicable uniquement au signal analogique)
- Propose la gestion des couleurs pour les écrans numériques/vidéo

# Contenu de l'emballage

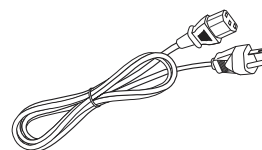
Déballez le produit avec précaution et vérifiez qu'il contient tous les éléments mentionnés ci-dessous. Si l'un de ces éléments fait défaut, contactez votre revendeur.

## Accessoires fournis

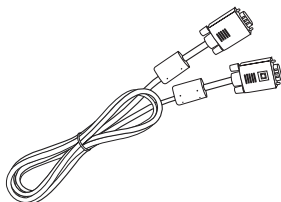
 Les accessoires fournis dépendent de votre région et peuvent présenter des différences par rapport aux accessoires illustrés.



Projecteur



Cordon d'alimentation



Câble VGA



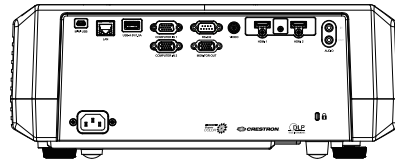
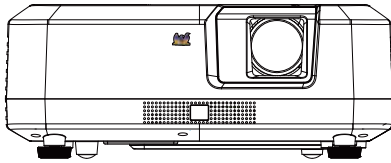
Télécommande et piles



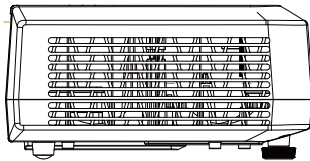
Guide de démarrage rapide

# Aspect extérieur du projecteur

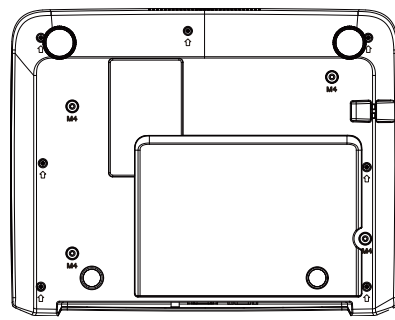
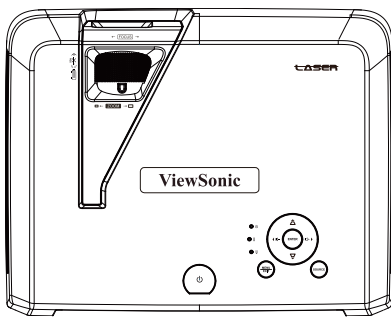
Avant/Arrière



Côté



Haut/Bas



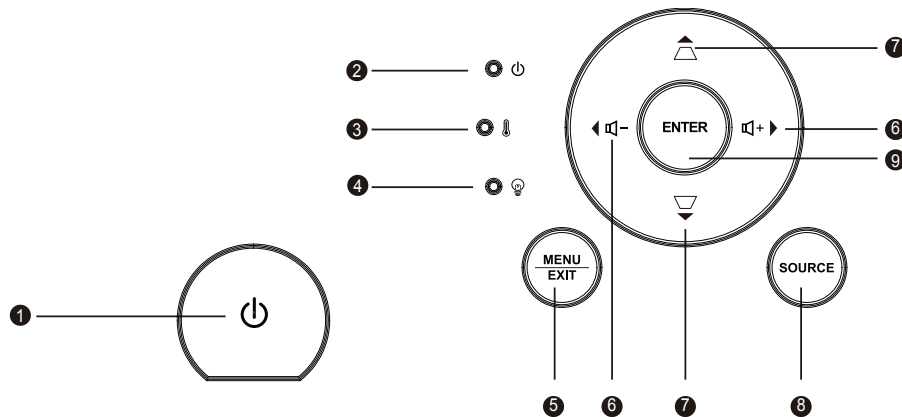
## **Avertissement**

- Cet équipement doit être mis à la terre.
- Vous pouvez ajouter des appareils d'interruption de l'alimentation sur le câble fixe ou brancher le câble d'alimentation à une prise à proximité pour plus de commodité. Si des pannes ou erreurs surviennent lors de l'utilisation de l'équipement, utilisez l'appareil d'interruption de l'alimentation pour couper le courant, ou débranchez le câble d'alimentation de la prise.



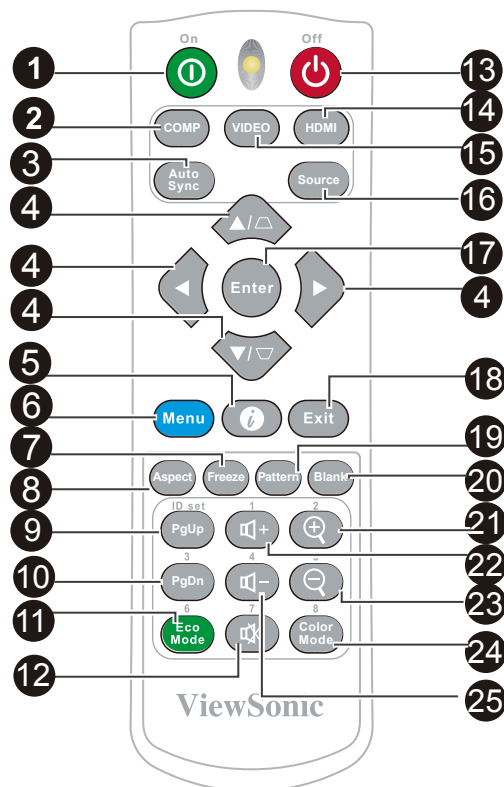
# Contrôle et fonctions de l'appareil

## Projecteur



- 1.** Permet d'allumer ou d'éteindre le projecteur.
- 2.** (**Voyant DEL d'alimentation**)  
Reportez-vous au « Message du voyant DEL ».
- 3.** (**Voyant DEL TEMP**)  
Reportez-vous au « Message du voyant DEL ».
- 4.** (**Voyant DEL LAMP**)  
Reportez-vous au « Message du voyant DEL ».
- 5.** **MENU/QUITTER**  
MENU: Affiche ou quitte le menu à l'écran.  
QUITTER: Retourne au menu OSD précédent, quitte et enregistre les paramètres de menu.
- 6.** /   
 Gauche/ Droite (boutons de direction) : Sélectionne le menu requis pour effectuer les modifications.  
 - : Réglage du niveau de son du projecteur.
- 7.** /   
 Haut/ Bas (boutons de direction) : Sélectionne le menu requis pour effectuer les modifications.  
 / (Bouton Trapèze) : Permet de corriger manuellement la déformation des images due à l'angle de projection.
- 8.** **SOURCE**  
Une barre de sélection de la source s'affiche.
- 9.** **ENTRÉE**  
Accédez à l'élément sélectionné dans le menu à l'écran.

# Télécommande



1. **ⓐ Activ.**  
Allumez le projecteur.
2. **COMP**  
Sélectionnez l'affichage D-Sub/  
composant.
3. **Synchronisation auto**  
Vérifie automatiquement la meilleure  
qualité pour l'image projetée.
4. **Bouton de correction de déformation  
et bouton de direction**  
◀/▶/▲/▼  
Permet de corriger manuellement la  
déformation des images due à l'angle  
de projection.  
**◀Gauche/▶Droite/▲Haut/▼Bas**  
Sélectionne le menu requis pour  
effectuer les modifications.
5. **i**  
Affiche les informations internes du  
projecteur.
6. **MENU**  
Ouvre le menu à l'écran (OSD).
7. **Figer**  
Fige l'image projetée.
8. **Aspect**  
Pour sélectionner le format d'affichage.
9. **10. PgUp/PgDn**  
Connectez le projecteur à un  
ordinateur avec un câble Mini USB  
pour utiliser le logiciel d'affichage  
(Microsoft PowerPoint) fonctionnant  
sur un ordinateur connecté. Lorsque le  
mode curseur est activé, ces boutons  
correspondent aux fonctions précédent  
et suivant.
11. **Mode Éco**  
Affiche la liste d'options du mode  
lampe.
12. **🔇 (Muet)**  
Permet d'activer ou de désactiver  
l'audio du projecteur.
13. **ⓑ Désact.**  
Éteignez le projecteur.
14. **HDMI**  
Sélectionnez la source de la vidéo  
HDMI affichée.
15. **VIDÉO**  
Sélectionnez la source de la vidéo  
affichée.
16. **SOURCE**  
Une barre de sélection de la source  
s'affiche.

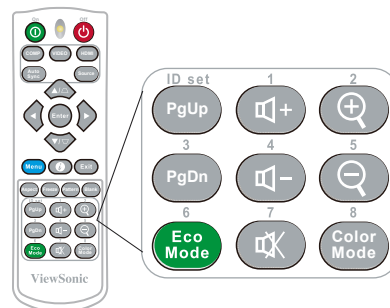
- 17. ENTRÉE**  
Active l'élément sélectionné dans le menu à l'écran.
- 18. QUITTER**  
Retournez au menu OSD précédent pour quitter et enregistrer les réglages des menus.
- 19. Motif**  
Affiche les écrans de test intégrés.
- 20. Vide**  
Masque l'image à l'écran.
- 21. ⊖ (Zoom arrière)**  
Le levier de zoom affiché peut être utilisé pour dézoomer de l'image projetée
- 22. 🔊+ (Volume+)**  
Augmentez le volume.
- 23. 🔍 (Zoom avant)**  
Le levier de zoom affiché peut être utilisé pour zoomer sur l'image projetée
- 24. Mode couleurs**  
Sélectionnez le mode couleur.
- 25. 🔊- (Volume)**  
Diminuez le volume.

## Code de télécommande

Le projecteur peut avoir 8 différents codes de télécommande (1 à 8). Lorsque vous utilisez plusieurs projecteurs à proximité les uns des autres simultanément, les codes de télécommande empêchent les perturbations des projecteurs respectifs. Configurez d'abord le code de télécommande du projecteur, puis réglez la télécommande elle-même sur ce code.

Si vous souhaitez changer le code côté projecteur, veuillez accéder au menu **Système : Code de télécommande** et sélectionner une valeur de 1 à 8.

Si vous souhaitez modifier le code sur la télécommande, appuyez simultanément sur le bouton [ID set] et le chiffre correspondant au code de la télécommande pendant au moins 5 secondes. 1 est le code initial par défaut. Régler le code sur 8 permet à la télécommande de contrôler chaque projecteur.



 Le projecteur ne répondra pas aux commandes émises par les commandes de télécommande si les codes du projecteur et de la télécommande sont différents. Lorsque cela se produit, un message s'affiche pour vous rappeler de changer le code de télécommande.

Remote control setting	1
Remote control code	1

## Utilisation du curseur de la télécommande

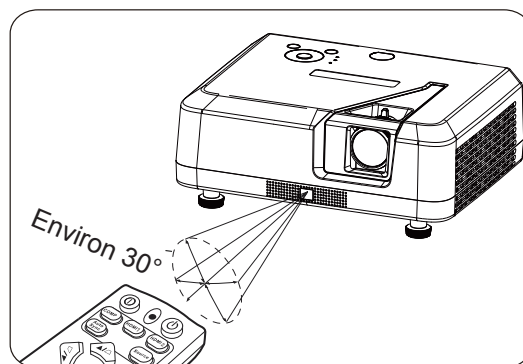
Utilisez la télécommande pour utiliser votre ordinateur lors des présentations, pour plus de flexibilité.

1. Avant d'utiliser la télécommande pour remplacer votre curseur, fixez une extrémité du câble USB au port Mini USB, et l'autre extrémité au PC ou ordinateur portable. Voir « [Connexion à un ordinateur](#) » pour plus de détails.
2. Modifiez le signal d'entrée sur D-Sub ou HDMI via la source PC.
3. Pour utiliser le logiciel affiché sur l'ordinateur connecté (comme Microsoft PowerPoint), allez à la page précédente ou suivante en appuyant sur le bouton de page précédente/page suivante.

## Portée efficace de la télécommande

Des capteurs à infrarouge (IR) de la télécommande se trouvent à l'avant et à l'arrière du projecteur. Tenez la télécommande et maintenez un angle perpendiculaire à moins de 30 degrés du capteur de télécommande pour un fonctionnement normal de la télécommande. La distance entre la télécommande et le capteur ne doit pas dépasser 8 mètres (environ 26 pieds).

Ne placez pas d'obstacles devant le capteur IR sur le projecteur, car cela peut bloquer le faisceau IR.

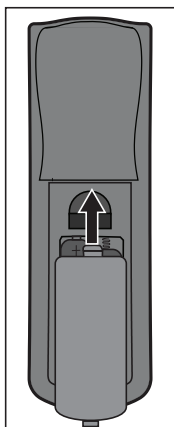


### Remarque

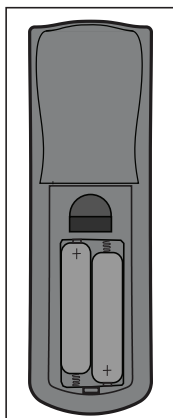
- *Lorsqu'une source de lumière intense comme la lumière du soleil ou une lampe fluorescente éclaire le capteur de la télécommande, la télécommande peut ne pas fonctionner.*
- *Utilisez la télécommande où vous pouvez voir le capteur de télécommande.*
- *Ne secouez pas et ne faites pas tomber la télécommande.*
- *Conservez la télécommande dans un endroit frais et sec.*
- *Ne renversez pas d'eau sur la télécommande et ne placez pas des objets humides dessus.*
- *Ne secouez pas et ne faites pas tomber la télécommande.*

## Remplacement des piles de la télécommande

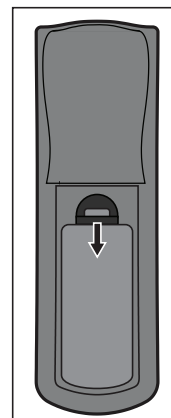
1. Pour ouvrir le couvercle des piles, placez la télécommande dos vers le haut. Appuyez sur la zone indiquée, puis sortez le couvercle des piles vers le haut, dans la direction indiquée.
2. Sortez les piles usées (si nécessaire), puis placez 2 piles AAA conformément à l'orientation indiquée. Le pôle positif des piles doit être dirigé vers le (+), et le pôle négatif dans l'autre direction.
3. Alignez le couvercle des piles avec le bas de la télécommande, et remettez le couvercle à sa position d'origine pour terminer le processus.



Ouvrez le couvercle des piles, comme indiqué dans l'illustration.



Installez les piles, comme indiqué dans l'illustration.



Fermez le couvercle des piles.

### **Avertissement**

- Évitez de conserver la télécommande et les piles dans des lieux humides ou chauds, comme une cuisine, une salle de bains, un sauna, un solarium ou une voiture.
- Remplacez toujours la pile par une pile du même type ou de type équivalent recommandé par le fabricant.
- Reportez-vous aux instructions du fabricant et aux réglementations environnementales locales pour jeter les piles usées.
- **NE JETEZ PAS** les piles au feu. Cela pourrait causer une 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 causée par une fuite de la pile.

# Positionnement du projecteur

## Choix de l'emplacement

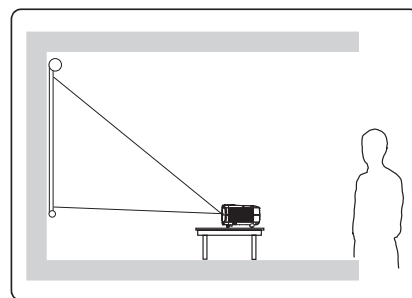
Vous pouvez utiliser la disposition de la salle comme référence ou suivre vos préférences personnelles pour déterminer l'emplacement d'installation. Tenez notamment compte de la taille et de l'emplacement de votre écran, de l'emplacement d'une prise de courant adéquate, ainsi que de la disposition et de la distance entre le projecteur et les autres appareils.

Il existe 4 emplacements d'installation potentiels pour le projecteur:

### 1. Sol avant

Pour cet emplacement, le projecteur est placé juste devant l'écran. Il s'agit du moyen de placement de projecteur le plus couramment employé. L'installation est rapide et hautement mobile.

Après allumage du projecteur, accédez au menu **Système : Position du projecteur** et sélectionnez **Sol avant**.

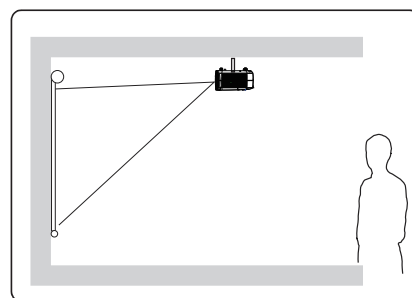


### 2. Plafond avant

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

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

Après allumage du projecteur, accédez au menu **Système : Position du projecteur** et sélectionnez **Plafond avant**.

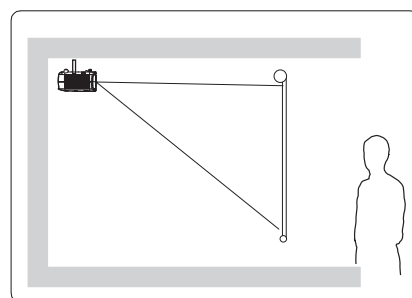


### 3. Plafond arr.

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

Remarque : Cette configuration nécessite un écran de rétroprojection spécial ainsi qu'un kit de montage au plafond.

Après allumage du projecteur, accédez au menu **Système : Position du projecteur** et sélectionnez **Plafond arr.**

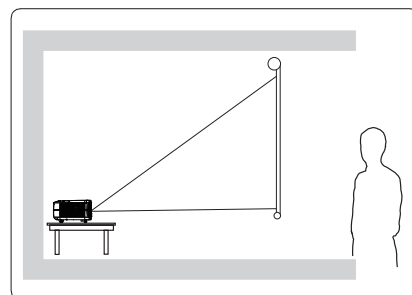


### 4. Sol arrière

Pour cet emplacement, le projecteur est placé juste derrière l'écran.

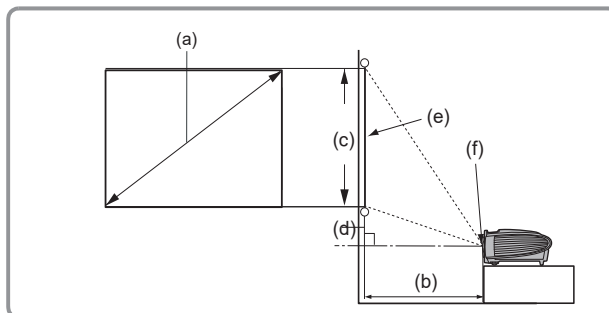
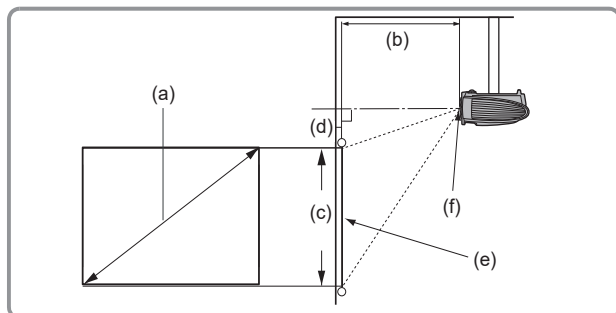
Remarque : Cette configuration nécessite un écran de rétroprojection spécial.

Après allumage du projecteur, accédez au menu **Système : Position du projecteur** et sélectionnez **Sol arrière**.



# Dimensions de projection

Consultez le tableau ci-dessous pour déterminer la taille de l'écran et la distance de projection.



(E) : Écran (f) : centre de l'objectif

(a) Taille d'écran		Affiche une image au format 16:9 sur l'écran 16:9									
		(b) Distance de projection				(c) Hauteur de l'image		(d) Décalage vertical			
		Distance minimum		Distance maximum				Décalage minimum		Décalage maximum	
Pouces	mm	Pouces	mm	Pouces	mm	Pouces	mm	Pouces	mm	Pouces	mm
60	1524	58	1483	77	1948	29	747	1,6	41	1,6	41
70	1778	68	1738	90	2281	34	872	1,9	48	1,9	48
80	2032	78	1993	103	2613	39	996	2,2	55	2,2	55
90	2286	88	2248	116	2945	44	1121	2,4	62	2,4	62
100	2540	99	2503	129	3278	49	1245	2,7	69	2,7	69
120	3048	119	3012	155	3942	59	1494	3,3	83	3,3	83
150	3810	149	3777	194	4939	74	1868	4,1	104	4,1	104
200	5080	199	5051	260	6601	98	2491	5,4	138	5,4	138
250	6350	249	6325	325	8262	123	3113	6,8	173	6,8	173
300	7620	299	7599	391	9924	147	3736	8,2	207	8,2	207

(a) Taille d'écran		Affiche une image au format 4:3 sur l'écran 16:9									
		(b) Distance de projection				(c) Hauteur de l'image		(d) Décalage vertical			
		Distance minimum		Distance maximum				Décalage minimum		Décalage maximum	
Pouces	mm	Pouces	mm	Pouces	mm	Pouces	mm	Pouces	mm	Pouces	mm
60	1524	53	1358	70	1785	27	686	1,5	38	1,5	38
70	1778	63	1592	82	2090	31	800	1,7	44	1,7	44
80	2032	72	1826	94	2395	36	914	2,0	51	2,0	51
90	2286	81	2059	106	2699	40	1029	2,2	57	2,2	57
100	2540	90	2293	118	3004	45	1143	2,5	63	2,5	63
120	3048	109	2761	142	3615	54	1372	3,0	76	3,0	76
150	3810	136	3463	178	4530	67	1714	3,7	95	3,7	95
200	5080	182	4632	238	6055	90	2286	5,0	127	5,0	127
250	6350	228	5801	298	7580	113	2858	6,2	159	6,2	159
300	7620	274	6971	358	9105	135	3429	7,5	190	7,5	190

☞ 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, il est recommandé de tester physiquement la taille et la distance de projection avec le projecteur réel 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.



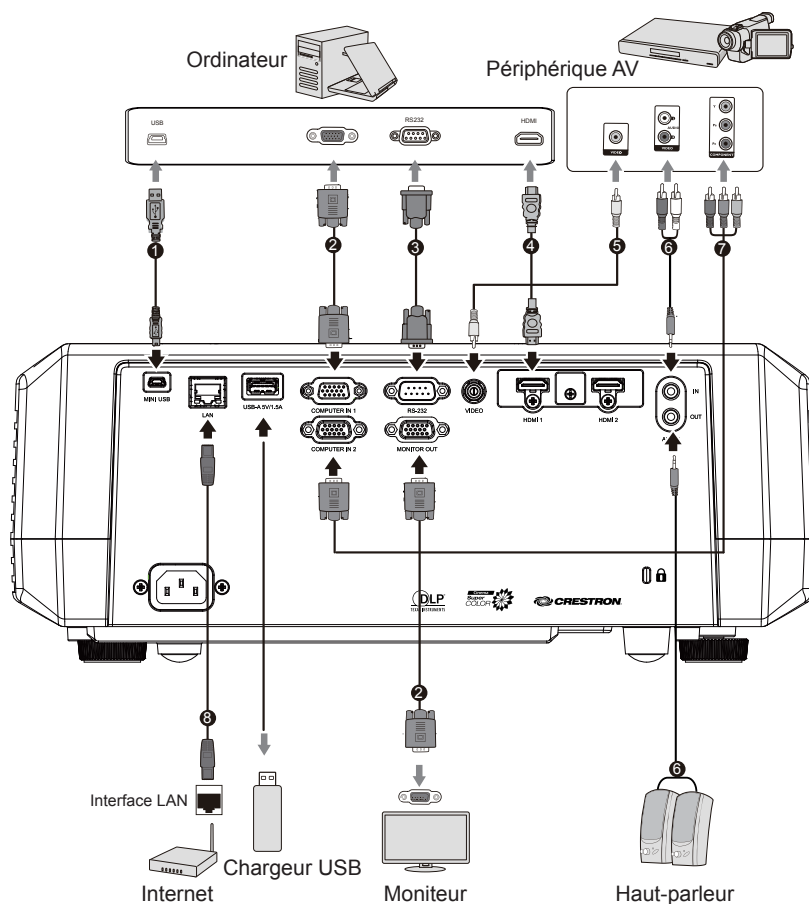
# Connexion

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 dans l'emballage du projecteur (voir « Contenu de l'emballage »). Vous pouvez vous procurer les câbles de signal requis dans une boutique d'électronique.

☞ Les liens et icônes suivants sont indiqués à titre de référence uniquement. Les prises de connexion au dos des projecteurs peuvent varier selon le modèle de projecteur.




1. Câble USB (mini-B sur type A)	5. Ligne vidéo composite
2. Câble VGA (D-Sub vers D-Sub)	6. Câble audio
3. Câble RS-232	7. Ligne VGA (D-Sub) vers HDTV (RCA)
4. Câble HDMI	8. Câble RJ45

# Connexion à un ordinateur ou à un moniteur

## Connexion à un ordinateur

1. Utilisez le câble VGA fourni. Branchez une extrémité dans la prise de sortie D-Sub à l'extrémité de l'ordinateur.
2. Branchez l'autre extrémité du câble VGA sur la prise d'entrée de signal COMPUTER du projecteur.

 De nombreux ordinateurs portables n'activent pas la prise moniteur après connexion au moniteur. Vous pouvez généralement appuyer sur FN + F3 ou sur le bouton CRT/LCD pour activer/désactiver le moniteur externe. Trouvez la touche de fonction avec le libellé CRT/LCD ou une icône de moniteur sur votre ordinateur portable. Appuyez sur la touche FN et la touche illustrée. Consultez le manuel d'instructions fourni avec l'ordinateur portable pour les touches de combinaison et leurs fonctions.

## Connexion à un moniteur

Si vous souhaitez afficher sur le moniteur d'ordinateur ainsi que l'écran, rappez-vous aux instructions suivantes. Branchez le câble VGA à la prise de signal SORTIE ORDINATEUR sur le projecteur ainsi que sur l'écran externe.

1. Connectez le projecteur à l'ordinateur, comme décrit dans la section "Connexion à l'ordinateur". Munissez-vous d'un câble VGA adapté (un seul câble de ce type vous est fourni) et connectez une extrémité à la prise d'entrée D-Sub de l'écran vidéo.
2. Si l'écran est fourni avec une prise d'entrée DVI, connectez l'extrémité DVI du câble VGA-DVI-A à la prise d'entrée DVI sur l'écran vidéo.
3. Raccordez l'autre extrémité du câble sur la prise COMPUTER OUT du projecteur.

 La SORTIE MONITEUR est disponible uniquement lorsque l'ORDINATEUR 1 est connecté au projecteur en mode veille. Pour utiliser ce mode de connexion, ouvrez la fonction Gestion de l'énergie > Sortie VGA active dans le menu Paramètres de veille.

## Connexion à d'autres appareils source vidéo

Vous pouvez connecter le projecteur à n'importe quel autre appareil vidéo avec une prise de sortie :

- HDMI (le PA501S ne dispose pas de cette interface)
- Vidéo composant
- S-Vidéo
- Vidéo (vidéo composite)

Une seule des méthodes de connexion ci-dessus est nécessaire pour connecter le projecteur à l'appareil source vidéo. Cependant, différentes méthodes de connexion produisent différentes qualités vidéo. La méthode de connexion sélectionnée est déterminée par la présence des prises correspondantes sur le projecteur et sur l'appareil source vidéo :

### Meilleure qualité vidéo

HDMI est la meilleure méthode de connexion vidéo disponible. Si l'appareil source dispose de prises HDMI, vous pourrez acquérir des vidéos numériques sans compression.

Consultez « [Connexion à des appareils HDMI](#) » pour plus d'informations sur la connexion du projecteur à des appareils HDMI.

Si vous n'avez pas de source HDMI utilisable, le meilleur signal vidéo restant est la vidéo composante (à ne pas confondre avec la vidéo composite). Les tuners TV numérique et les lecteurs de DVD sont équipés de sorties vidéo composante. Si ces dernières sont disponibles sur vos appareils, elles doivent être préférées à la vidéo composite comme méthode de connexion.

Consultez « [Pour connecter le projecteur à un périphérique vidéo composante :](#) » pour plus d'informations sur la connexion du projecteur à des appareils vidéo composante.

### 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.

Consultez « [Connexion à des appareils vidéo composite](#) » pour plus d'informations sur la connexion du projecteur à des appareils vidéo composite.


## Connexion audio

Vous pouvez utiliser les haut-parleurs du projecteur dans la présentation ou connecter d'autres haut-parleurs individuels à la prise de sortie audio du projecteur. La sortie audio est contrôlée par la configuration du volume et du mode muet du projecteur.

## Connexion à des appareils HDMI

Utilisez un câble HDMI pour établir une connexion entre le projecteur et l'appareil HDMI.


1. Connectez l'autre extrémité du câble HDMI au connecteur HDMI sur l'appareil vidéo.
2. Connectez l'autre extrémité du câble sur la prise d'entrée de signal HDMI du projecteur.

 Dans le cas peu probable où vous connecteriez un lecteur DVD au projecteur par le biais de l'entrée HDMI du projecteur et remarqueriez un affichage erroné des couleurs, veuillez changer le réglage de l'espace colorimétrique et choisir YUV. Voir « [Modifier les paramètres d'entrée HDMI](#) » pour plus de détails.

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

Examinez votre appareil source vidéo pour déterminer s'il est équipé d'un ensemble de prises de sortie 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 cet appareil.
1. Munissez-vous d'un adaptateur VGA (D-Sub) composite et connectez l'extrémité dotée de 3 connecteurs de type RCA aux sorties vidéo composite du périphérique vidéo. Effectuez les branchements en fonction des couleurs: vert/vert, bleu/bleu, rouge/rouge.
  2. Connectez l'extrémité de l'adaptateur VGA (D-Sub) composite (doté d'un connecteur de type D-Sub) à la prise ORDINATEUR 1 ou ORDINATEUR 2 du projecteur.


 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. Vous devez également vérifier que les câbles de signal sont bien connectés.

## Connexion à des appareils vidéo composite

Examinez votre périphérique vidéo pour déterminer s'il est équipé d'une prise de sortie composite 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 cet appareil.
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.

 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 source est bien sous tension et fonctionne bien correctement. Vous devez également vérifier que les câbles de signal sont bien connectés.


 Lorsque la vidéo composite n'est pas disponible, utilisez la méthode de connexion de vidéo composite pour vous connecter à cet appareil. Voir « [Connexion à d'autres appareils source vidéo](#) » pour plus de détails.

## **Lecture audio avec le projecteur**

Vous pouvez utiliser le haut-parleur du projecteur dans la présentation ou connecter d'autres haut-parleurs individuels à la prise SORTIE AUDIO du projecteur.


# Fonctionnement

## Activer le projecteur

1. Branchez le cordon d'alimentation au projecteur et à une prise murale. Activez l'interrupteur sur la prise murale (le cas échéant).
2. Appuyez sur  pour allumer le projecteur.
3. Si vous allumez le projecteur pour la première fois, consultez les instructions à l'écran et sélectionnez votre langue pour le menu OSD.
4. Allumez tous les appareils connectés.


Le projecteur lance automatiquement la recherche de signaux d'entrée. Le coin inférieur droit de l'écran affiche le signal d'entrée actuellement recherché. 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 appuyer sur « Source » pour sélectionner le signal d'entrée souhaité. Voir « [Activer le projecteur](#) » pour plus de détails.

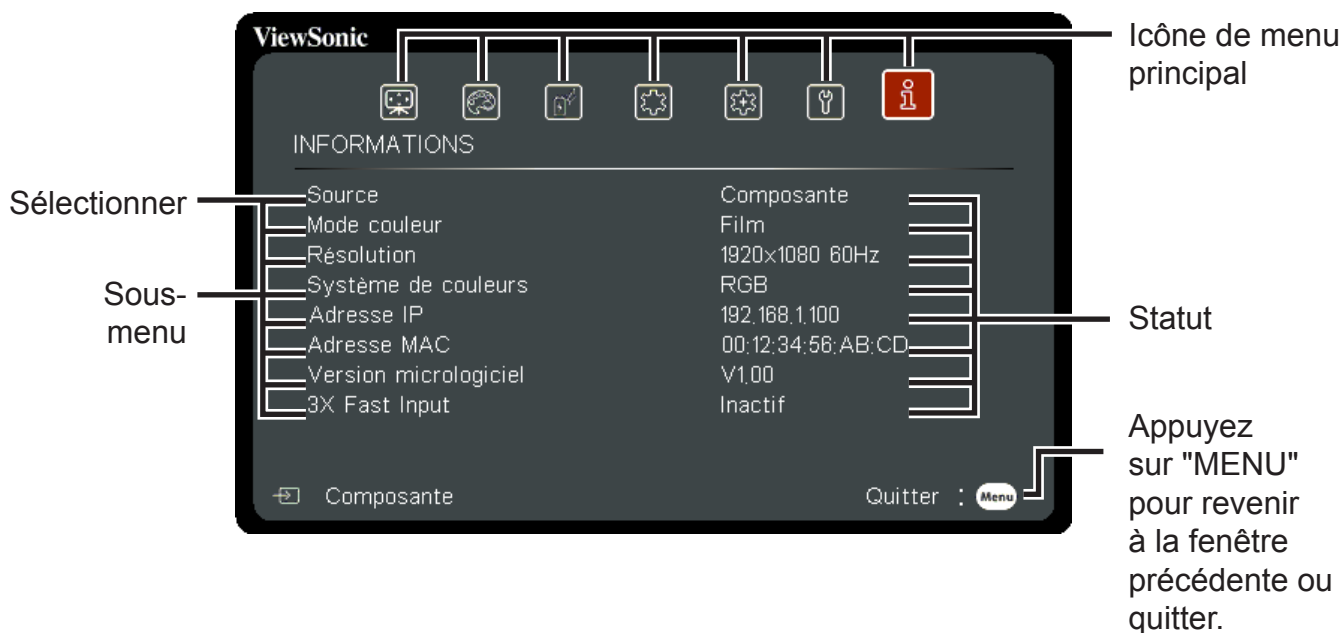
 Si la résolution/fréquence du signal d'entrée dépasse la plage de fonctionnement du projecteur, l'écran vide affiche le message **[Hors gamme]**. Sélectionnez un signal d'entrée compatible avec la résolution du projecteur ou sélectionnez une valeur inférieure pour le signal d'entrée. Pour plus de détails, veuillez consulter le [\[Tableau des résolutions\]](#).

## Utilisation des menus

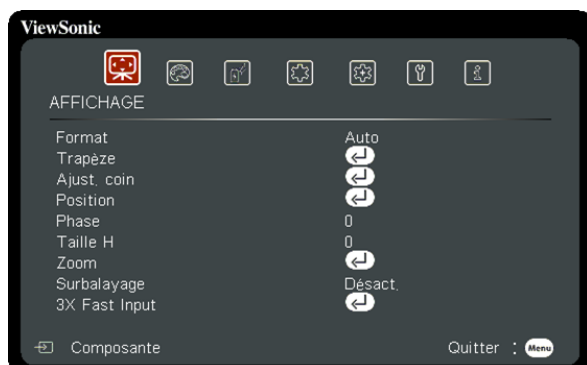
Le projecteur a une fonction de menu à l'écran (OSD) qui vous permet de modifier différents paramètres.

 La capture d'écran OSD suivante ne figure qu'à titre de référence. Le design du menu OSD peut varier.

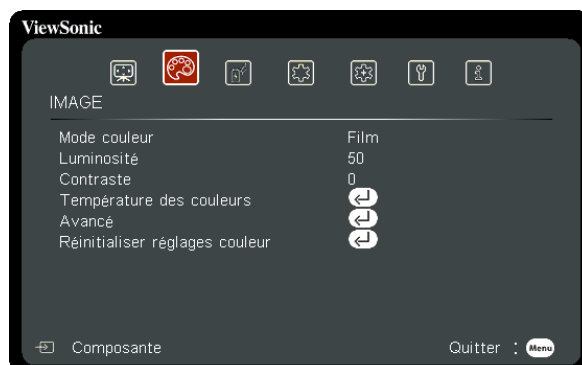
Vous trouverez ci-dessous une vue d'ensemble du menu OSD.



5. Appuyez sur Menu, puis appuyez sur ◀/▶ sur la télécommande pour sélectionner **Affichage** et appuyez sur ▼ pour sélectionner Format.



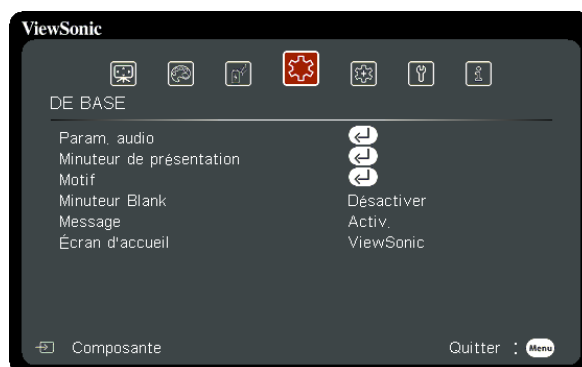
6. Appuyez sur Menu, puis appuyez sur ◀/▶ sur la télécommande pour sélectionner **Image** et appuyez sur ▼ pour sélectionner Mode couleur.



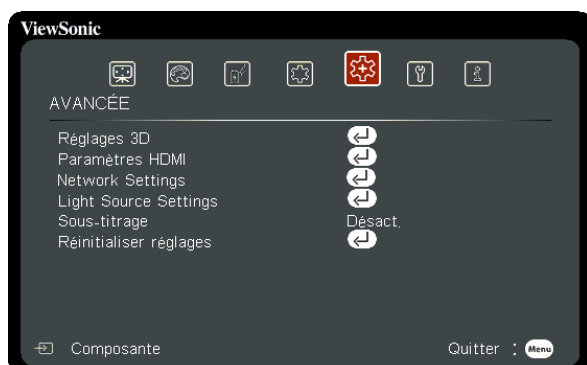
7. Appuyez sur Menu, puis appuyez sur ◀/▶ sur la télécommande pour sélectionner **Gestion de l'énergie** et appuyez sur ▼ pour sélectionner Sous tension auto.



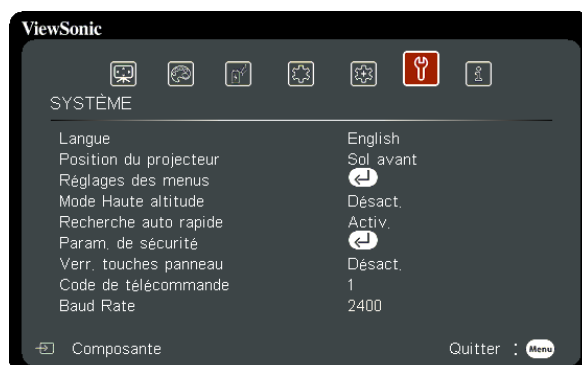
8. Appuyez sur Menu, puis appuyez sur ◀/▶ sur la télécommande pour sélectionner **De base** et appuyez sur ▼ pour sélectionner Param. audio.



9. Appuyez sur Menu, puis appuyez sur ◀/▶ sur la télécommande pour sélectionner **Avancée** et appuyez sur ▼ pour sélectionner Réglages 3D.



10. Appuyez sur Menu, puis appuyez sur ◀/▶ sur la télécommande pour sélectionner **Système** et appuyez sur ▼ pour sélectionner Langue.



## 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. Les mots de passe peuvent être définis via le menu à l'écran (OSD). Veuillez vous reporter à la section [Utilisation des menus] pour plus de détails sur le fonctionnement du menu OSD.

Il peut être embêtant d'oublier le mot de passe après configuration. Nous vous conseillons d'écrire le mot de passe et de le placer en lieu sûr pour référence ultérieure en cas d'oubli.

## Définition d'un mot de passe

Une fois le mot de passe défini, vous devez indiquer le bon mot de passe au démarrage du projecteur. Sinon, vous ne pourrez pas l'utiliser.

1. Ouvrez le menu à l'écran et accédez au menu **Système > Param. de sécurité**.
2. Appuyez sur [Entrée]. La page **Param. de sécurité** s'affiche.
3. Sélectionnez **Verrou alimentation**, puis appuyez sur ◀/▶ et sélectionnez **Activ.**.
4. L'image sur la droite affiche 4 touches fléchées (◀, ▲, ▼, ▶) qui représentent 4 chiffres (1, 2, 3, 4) respectivement. En fonction du mot de passe que vous souhaitez définir, appuyez sur les touches fléchées pour entrer les six chiffres du mot de passe.
5. Saisissez le mot de passe et confirmez-le. Après avoir terminé la configuration du mot de passe, le menu OSD retourne à la page **Param. de sécurité**.
6. Appuyez sur [Quitter] pour quitter le menu OSD.



## Si vous avez oublié votre 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 de mot de passe s'affiche pendant 3 secondes, suivi du message [SAISIE MOT DE PASSE]. Vous pouvez saisir un autre mot de passe à 6 chiffres. Vous pouvez utiliser la procédure de rappel de mot de passe si vous l'avez oublié et que vous ne l'avez pas écrit dans ce manuel. Voir « [Procédure de rappel de mot de passe](#) » pour plus de détails.

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



## Procédure de rappel de mot de passe

1. Maintenez le bouton [Synchronisation auto] de la télécommande enfoncé pendant 3 secondes.
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.

 Le numéro [XXX] dans la capture d'écran ci-dessus est déterminé par le numéro de modèle du projecteur.



 Cette fonction peut uniquement être utilisée à l'écran après avoir allumé le projecteur. Elle ne peut pas être utilisée sur le menu OSD en cours.

## Modifier MP

1. Ouvrez le menu OSD et accédez au menu **Système > Param. de sécurité > Modifier MP**.
2. Appuyez sur [Entrée]. Le message **[SAISIE MOT DE PASSE ACTUEL]** s'affiche.
3. Entrez l'ancien mot de passe.
  - Si le mot de passe est correct, un autre message **[SAISIE NOUVEAU MOT DE PASSE]** s'affiche.
  - Si le mot de passe saisi est incorrect, le message d'erreur de mot de passe s'affichera pendant 3 secondes, puis l'écran affichera **[SAISIE MOT DE PASSE ACTUEL]**. Vous devez alors saisir à nouveau le mot de passe. Vous pouvez appuyer sur [Quitter] pour annuler le processus ou essayer un autre mot de passe.
4. Entrez un nouveau mot de passe.
5. 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.
6. Appuyez sur [Quitter] pour quitter le menu OSD.

 Les chiffres saisis s'affichent à l'écran sous forme d'astérisques [\*]. Nous vous conseillons d'écrire le mot de passe et de le placer en lieu sûr pour référence ultérieure en cas d'oubli.

## Désactivation de la fonction de mot de passe

1. Ouvrez le menu OSD et accédez au menu **Système > Param. de sécurité > Verrou alimentation**.
2. Appuyez sur ◀/▶ puis sélectionnez **Désact.**.

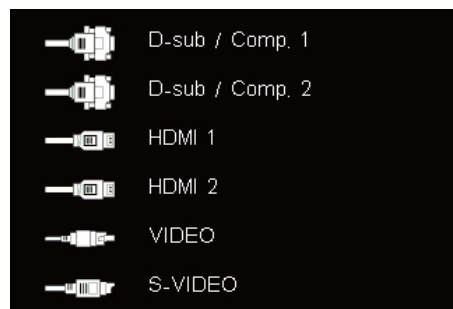
 Bien que la fonction de mot de passe soit désactivée, vous devez conserver le mot de passe à portée de main au cas où vous auriez besoin de réactiver la fonction de mot de passe.

## 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.

Si vous souhaitez que le projecteur recherche automatiquement divers signaux, confirmez que la fonction **Recherche auto rapide** du menu **Système** est sur **Activ.**

Vous pouvez également appuyer sur la touche de sélection sur la télécommande ou rechercher les signaux d'entrée souhaités pour sélectionner manuellement les signaux de votre choix.



1. Appuyez sur [Source] pour afficher la colonne de sélection de source.
2. Appuyez sur ▲/▼ jusqu'à arriver au signal souhaité, puis appuyez sur [Entrée].

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

 Pour les résolutions d'affichage de ce projecteur, veuillez consulter « [Caractéristiques du projecteur](#) ».

Pour obtenir 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](#) » pour plus de détails.

## Modifier les paramètres d'entrée HDMI

Dans le cas peu probable où vous connecteriez le projecteur à un appareil (lecteur DVD ou Blu-ray par exemple) via la prise d'entrée HDMI du projecteur et que l'image projetée afficherait les mauvaises couleurs, modifiez les paramètres d'espace de couleur de l'appareil sur un format conforme aux paramètres d'espace de couleurs de l'appareil de sortie.

Pour effectuer cette opération :

1. Ouvrez le menu OSD et accédez au menu **Avancé > Paramètres HDMI** .
2. Appuyez sur [Entrée].
3. Sélectionnez **Format HDMI**, puis appuyez sur ◀/▶ pour sélectionner un espace de couleurs adapté selon les paramètres d'espace de couleurs de l'appareil de sortie.
  - **RGB** : Modifie l'espace de couleurs sur RVB.
  - **YUV** : Modifie l'espace de couleurs sur YUV.
  - **Auto** : Règle le projecteur pour détecter automatiquement les paramètres d'espace de couleurs de l'espace de couleurs.
4. Sélectionnez **Portée HDMI**, puis appuyez sur ◀/▶ pour sélectionner une plage de couleurs adaptée selon les paramètres de plage de couleurs de l'appareil de sortie.
  - **Optimisé** : Modifie la plage de couleurs HDMI sur 0 à 255.
  - **Normal** : Modifie la plage de couleurs HDMI sur 16 à 235.
  - **Auto** : Règle le projecteur pour détecter automatiquement la plage HDMI du signal d'entrée.

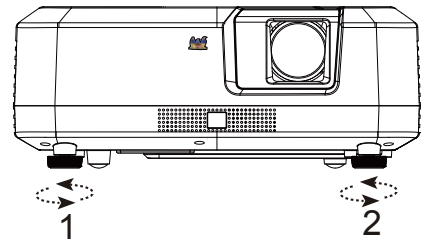
 Cette fonction n'est disponible que lorsque le port d'entrée HDMI est utilisé.

 Veuillez vous reporter à la documentation de l'équipement pour obtenir plus de détails sur les paramètres d'espace de couleurs et de plage HDMI.

# Réglage de l'image projetée

## Ajustement de l'angle de projection

Le projecteur est fourni avec une cheville de soutien réglable. La cheville de soutien réglable peut être utilisée pour régler la hauteur et l'angle de projection le long de l'axe vertical. Vous pouvez tourner la cheville de soutien réglable pour ajuster l'angle et la position de projection de l'image, jusqu'à obtenir le positionnement souhaité.

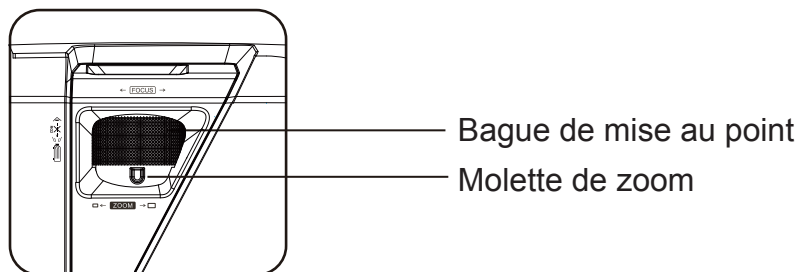


Soulevez et réglez les pieds

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 peut présenter une distorsion trapézoïdale. Pour plus de détails sur l'étalonnage de la projection, consultez [« Correction de la déformation trapézoïdale »](#).

## Réglages automatiques de l'image

La bague de mise au point peut être utilisée pour régler la clarté de l'image.



1. Tournez la bague de zoom pour ajuster la taille de l'image.
2. Réglez la netteté de l'image en tournant la bague de focus. Il est recommandé d'utiliser des images fixes pour la mise au point.

## Correction de la déformation trapézoïdale

La déformation trapézoïdale est le terme utilisé lorsque l'image projetée devient trapézoïdale en forme (déformation trapézoïdale) à cause d'un angle de projection inadapté.

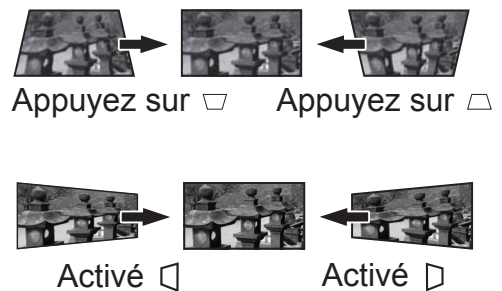
Pour remédier à cela, vous devez ajuster la hauteur du projecteur et suivre les étapes ci-dessous pour corriger le problème manuellement.

- Utilisation de la télécommande

1. Appuyez sur  $\triangle/\nabla$  pour afficher la page Correction de la déformation trapézoïdale.
2. Appuyez sur  $\triangle$  pour lancer la correction de la distorsion trapézoïdale en haut de l'image. Appuyez sur  $\nabla$  pour lancer la correction de la distorsion trapézoïdale en bas de l'image.

- Utilisation des menus à l'écran

1. Ouvrez le menu OSD et ouvrez le menu **Affichage > Trapèze**.
2. Appuyez sur [Entrée]. La page **Trapèze** s'affiche.
3. Appuyez sur  $\triangle$  pour lancer la correction de la distorsion trapézoïdale en haut de l'image. Appuyez sur  $\nabla$  pour lancer la correction de la distorsion trapézoïdale en bas de l'image.
4. Appuyez sur  $\square$  pour lancer la correction de la distorsion trapézoïdale en bas de l'image. Appuyez sur  $\triangleright$  pour lancer la correction de la distorsion trapézoïdale à droite de l'image.



## Régler les quatre coins

Utilisation des menus à l'écran

Ouvrez le menu OSD et accédez à **Affichage > Ajust. coin**.







1. Affichez le menu OSD de réglage des quatre coins à l'écran.
2. Sélectionnez le coin à régler, la zone sélectionnée devient rouge.
3. Deux coins peuvent être réglés.
4. Enregistrez les réglages puis fermez le menu OSD.


Comment réinitialiser le réglage des coins :

- Appuyez sur [Entrée] pendant 2 secondes pour réinitialiser les réglages.  
« Déclaration relative à la réinitialisation : Voulez-vous réinitialiser ? Réinit./Annul. » s'affiche alors à l'écran.
- Le réglage des coins sera réinitialisé si vous réglez le **Trapèze**.

## Faire un zoom avant pour voir les détails



Vous pourriez avoir à agrandir l'image pour inspecter les détails de l'image projetée. Utilisez les touches fléchées pour déplacer les images.

- Utilisation de la télécommande
  1. Appuyez sur  sur la télécommande pour afficher la barre de zoom.
  2. Appuyez plusieurs fois sur  pour étendre l'image aux dimensions souhaitées.
  3. Pour parcourir les images, appuyez sur [Entrée] pour basculer sur le mode de déplacement, et utilisez les touches fléchées (, , , ) pour déplacer l'image pour recherche.
  4. Pour faire un zoom arrière sur l'image, appuyez sur la touche de zoom arrière. Vous pouvez également appuyer sur la touche [Synchronisation auto] de la télécommande pour restaurer l'image à sa taille d'origine.
- Cette fonction convient pour les opérations de la télécommande.

 Vous pouvez vérifier l'image uniquement après avoir zoomé. Vous pouvez zoomer davantage pour vérifier les détails.  
La plage de réglages dépend des proportions.

## Sélection du format

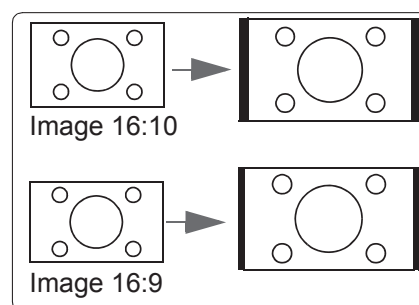
Le format correspond au rapport entre la largeur de l'image et sa hauteur. La plupart des télévisions analogiques et ordinateurs ont un format 4:3, alors que les télévisions numériques et DVD ont un format 16:9. Le traitement numérique du signal permet aux périphériques d'affichage numérique, comme ce 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. Ouvrez le menu à l'écran et accédez au menu **Affichage > Format**.
2. Appuyez sur / pour sélectionner le format adapté au format du signal vidéo et à vos besoins d'affichage.

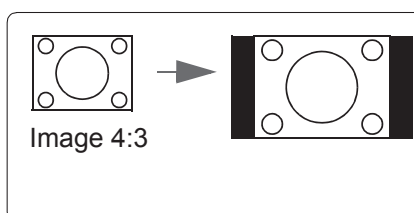
# À propos du format

 Choisissez comment adapter l'affichage à l'écran :

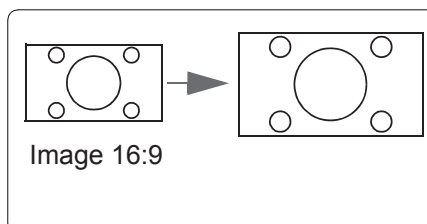
1. **Auto** : Met une image à l'échelle pour qu'elle soit adaptée à la résolution native dans sa largeur horizontale. Cette option est recommandée pour les images qui ne sont pas aux formats 4:3 ou 16:9, lorsque vous souhaitez tirer parti au maximum de l'écran sans modifier le rapport hauteur/largeur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



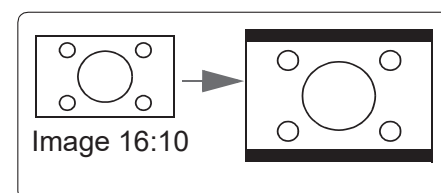
2. **4:3** : Met une image à l'échelle afin qu'elle s'affiche au centre de l'écran en respectant un format de 4:3. Cette option est recommandée pour les images 4:3, telles que les images des écrans d'ordinateur, des téléviseurs à définition standard et des films DVD avec un rapport 4:3, ce qui permet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



4. **16:10** : Met une image à l'échelle selon un rapport afin qu'elle s'affiche au centre de l'écran en respectant un format de 16:10. Cette option est recommandée pour les images auxquelles le rapport hauteur/largeur 16:10 est déjà appliqué, ce qui permet de conserver le rapport lors de l'affichage.



5. **Natif** : L'image est projetée selon sa résolution d'origine, et redimensionnée pour être adaptée à la zone d'affichage. Pour les signaux d'entrée avec de plus faibles résolutions, l'image projetée s'affiche plus petite que si elle était redimensionnée en plein écran.

# Optimisation de l'image

## Sélection d'un mode d'image

Le projecteur est préconfiguré avec plusieurs modes d'image. Vous pouvez choisir le mode qui correspond le mieux à votre environnement d'exploitation et au type de signal d'entrée.

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

- Appuyez plusieurs fois sur [Mode couleur] jusqu'à arriver au mode souhaité.
- Accédez au menu **Image** > **Mode couleur** et appuyez sur ◀/▶ pour sélectionner le mode souhaité.

## Modes d'image pour différents types de signaux

Voici les modes d'image qui peuvent être utilisés pour différents types de signaux.

1. **Mode Standard** : Convient à des conditions normales en journée.
2. **Jeu** : Teinte adaptée aux jeux.
3. **Mode Film** : S'applique à la lecture de films en couleur, de clips vidéo d'appareils numériques ou de DVD sur une entrée PC dans des environnements plus sombres (atténués) pour obtenir les meilleurs effets.
4. **Luminosité max.** : Optimise la luminosité de l'image projetée. Ce mode convient lors de l'utilisation de projecteurs dans des environnements bien éclairés, sans luminosité supplémentaire requise.
5. **Mode Sports** : Teinte adaptée aux événements sportifs.
6. **Mode Util. 1/Mode Util. 2** : Les utilisateurs peuvent régler la couleur selon leurs préférences.

 Le passage en Mode Film déclenche le verre filtrant coupe-bande et émet un léger son de fonctionnement.



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

Vous pouvez utiliser plusieurs fonctions définies par l'utilisateur si votre projecteur détecte certains types de signaux. Vous pouvez ajuster ces fonctions selon vos besoins.

## Régler la luminosité

Accédez au 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.

Régler cette valeur permet de régler le niveau de noir de l'image pour révéler ses détails.



## Régler le contraste

Accédez au menu **Image** > **Contraste** et appuyez sur ◀/▶.

Plus la valeur est élevée, plus l'image est contrastée. Après avoir réglé **Contraste**, vous pouvez utiliser cette fonction pour définir le niveau de pointe de blanc qui correspond le mieux au signal d'entrée et à l'environnement de votre choix.

## Régler la couleur

Accédez au menu **Image** > **Avancé** > **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.

🗨 Cette fonction n'est disponible que lorsque le signal d'entrée est Vidéo, YPbPr ou YCbCr.

## Régler la nuance

Accédez au menu **Image** > **Avancé** > **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.

🗨 Cette fonction est uniquement disponible lorsque le signal d'entrée est Vidéo.

## Régler la netteté

Accédez au menu **Image** > **Avancé** > **Netteté** et appuyez sur ◀/▶.

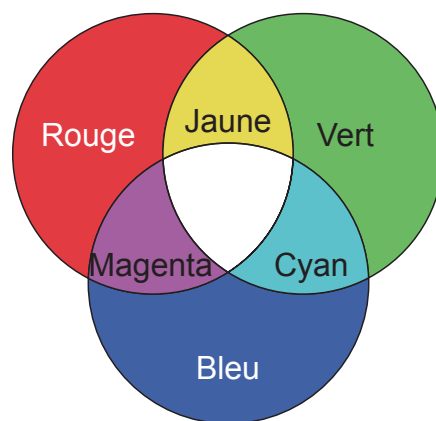
Des valeurs plus élevées produisent des images plus nettes. Plus la valeur est faible, plus l'image est floue.

🗨 Cette fonction n'est disponible que lorsque le signal d'entrée est Vidéo, YPbPr ou YCbCr.

## Régler la couleur brillante

Accédez au menu **Image > Avancé > Brilliant Color** puis 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. Les niveaux de luminosité des zones de demi-teinte communément présents dans les vidéos et les paysages naturels augmentent de plus de 50 %, ce qui permet au projecteur de générer des images avec des couleurs plus réalistes. Pour obtenir cette qualité d'image, sélectionnez le niveau souhaité. Si vous n'avez pas besoin de cette option, réglez-la sur **Désact.**.



## Réduction du bruit de l'image

Accédez au menu **Image > Avancé > Noise Reduction** et appuyez sur ◀/▶.

Cette fonction permet de réduire le bruit de l'image généré électriquement par différents lecteurs multimédia. Des valeurs plus élevées produiront un bruit d'image plus faible.

 Cette fonction est uniquement disponible lorsque des signaux d'entrée PC ou Vidéo sont sélectionnés.

## Sélectionner une température de couleur

Accédez au menu **Image > Température des couleurs** et appuyez sur [Entrée].

Les options disponibles pour les paramètres de température de couleurs dépendent du type de signal.

1. **5500K** : Les couleurs blanches de l'image auront un léger ton rouge.
2. **6500K** : Conserve une teinte de couleur blanche.
3. **8000K** : Propose la température de couleurs la plus élevée. Les couleurs **8000K** permettent d'afficher les couleurs blanches de l'image avec des nuances de bleu plus marquées par rapport aux autres températures.

## Réglage de la température de couleur préférée

1. Accédez au menu **Image > Température des couleurs** et appuyez sur [Entrée].
2. Appuyez sur ◀/▶ pour sélectionner **5500K**, **6500K** ou **8000K**.
3. Appuyez sur ▲/▼ pour sélectionner l'élément que vous souhaitez modifier, puis appuyez sur ◀/▶ pour régler sa valeur.
  - **Gain rouge/Gain vert/Gain bleu** : Règle le contraste du Rouge, Vert et Bleu.
  - **Décalage rouge/Décalage vert/Décalage bleu** : Règle la luminosité du Rouge, Vert et Bleu.

## Sélectionner un paramètre gamma

Le gamma représente la relation entre la source d'entrée et la luminosité de l'image.

1. Accédez au menu **Image > Avancé** et appuyez sur [Entrée].
2. Appuyez sur ▲/▼ pour sélectionner **Gamma** puis appuyez sur ◀/▶ pour sélectionner les paramètres requis.

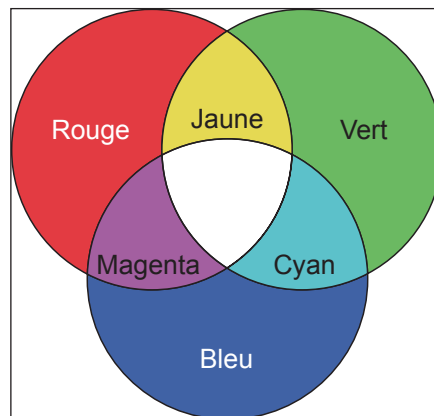
## Gestion des couleurs

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 avez acheté un disque de test contenant plusieurs motifs 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 l'une des images du disque sur l'écran et accéder au menu **Gestion couleur** pour effectuer des réglages.

### Pour ajuster les paramètres :

1. Ouvrez le menu à l'écran et accédez au menu **Image > Avancé > Gestion couleur**.
2. Appuyez sur [Entrée] pour afficher la page **Gestion couleur**.
3. Sélectionnez **Couleur primaire** et appuyez sur ◀/▶ pour sélectionner une des couleurs entre rouge, jaune, vert, cyan, bleu et magenta.
4. Appuyez sur ▼ pour sélectionner **Nuance**, puis appuyez sur ◀/▶ pour sélectionner la plage. Agrandir la plage inclura les couleurs composées d'une proportion plus élevée de 2 couleurs similaires.



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

Par exemple, si vous sélectionnez le rouge et réglez la plage sur 0, vous ne verrez que les zones rouges pures de l'image. Augmenter la plage inclura les nuances de rouge plus proches du jaune et du magenta.

5. Appuyez sur ▼ pour sélectionner **Saturation**, puis appuyez sur ◀/▶ pour régler ses valeurs selon vos préférences. L'effet de ces réglages est visible immédiatement sur l'image. Par exemple, si vous sélectionnez Rouge et réglez sa valeur sur 0, seule la saturation du rouge pur sera affectée.

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

6. Appuyez sur ▼ pour sélectionner **Gain**, puis appuyez sur ◀/▶ pour régler ses valeurs selon vos préférences. Cela affecte le niveau de contraste de la couleur primaire sélectionnée. L'effet de ces réglages est visible immédiatement sur 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 [Quitter] pour enregistrer les paramètres et quitter.

## Réglage du minuteur de présentation

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

1. Accédez au menu **De base > Minuteur de présentation** .
2. Appuyez sur [Entrée] pour afficher la page **Minuteur de présentation**.
3. Choisissez **Intervalle du minuteur** et appuyez sur ◀/▶ pour confirmer la durée. La durée peut être réglée entre 1 et 5 minutes par paliers de 1 minute ou entre 5 et 240 minutes. Les options sont 5, 10, 15, 20, 60, 120, 240 minutes.

 Une fois le minuteur activé, réinitialiser l'intervalle du minuteur réactivera ce dernier.

4. Appuyez sur ▼ et sélectionnez **Affichage du minuteur**. Puis appuyez sur ◀/▶ pour choisir d'afficher ou de masquer la minuterie à l'écran.

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

5. Appuyez sur ▼ pour choisir **Position du minuteur** et appuyez sur ◀/▶ pour définir l'emplacement de la minuterie.

Coin sup. Gauche → Coin inf. gauche → Coin sup. Droit → Coin inf. Droit

6. Appuyez sur ▼ pour choisir **Mode de calcul du minuteur** et appuyez sur ◀/▶ pour sélectionner la méthode de minuterie requise.

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

7. Pour activer Minuteur de présentation, appuyez sur ▼ et sélectionnez **Début du compte**, puis appuyez sur ◀/▶ pour sélectionner **Oui**. La minuterie commence le compte après la sortie du menu OSD.

### Pour annuler le minuteur, procédez comme suit :

1. Accédez au menu **De base > Minuteur de présentation** .
2. Appuyez sur ▼ et sélectionnez **Début du compte**.
3. Sélectionnez **Non**. La minuterie arrête le compte après la sortie du menu OSD.

### Pour activer la fonction de rappel sonore, procédez comme suit :

1. Accédez au menu **De base > Minuteur de présentation**.
2. Appuyez sur ▼ et sélectionnez **Fonction de rappel sonore**.
3. Appuyez sur ◀/▶ pour sélectionner **Activ.** et quittez le menu OSD. Lorsque la durée atteint la durée définie de la minuterie, un son est émis.

## Masquage de l'image

Pour attirer l'attention du public sur le présentateur, vous pouvez appuyez sur Blank pour masquer l'image à l'écran. Pour restaurer l'image, appuyez sur n'importe quelle touche du projecteur ou de la télécommande. Après avoir masqué l'image, le coin inférieur droit de l'écran affichera le texte **[Vide]**.

Vous pouvez accéder au menu **De base > Minuteur d'inactivité** pour définir la durée de l'écran vide. Une fois le compte à rebours de l'écran vide terminé, l'image s'affiche à nouveau automatiquement.


 Après avoir appuyé sur **[Vide]**, le projecteur entre automatiquement en mode d'économie d'énergie.



### Attention

N'obstruez pas les orifices de ventilation. L'objet bloquant pourrait être chauffé au point de déformation, voire causer 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). Une fois que vous avez activé **Verr. touches panneau**, à l'exception du bouton d'alimentation , vous ne pouvez utiliser aucun des boutons du projecteur.

1. Accédez au menu **Système > Verr. touches panneau** .

2. Appuyez sur **▲/▼** puis sélectionnez **Activ.**


Pour désactiver le verrouillage des touches du panneau, appuyez sur le bouton **▶** du projecteur pendant 3 secondes.

Vous pouvez également utiliser la télécommande pour accéder au menu **Système > Verr. touches panneau**, appuyer sur **▲/▼** et sélectionner **Désact.**



Vous pouvez utiliser les boutons de la télécommande même si la fonction **Verr. touches panneau** a été activée.



Si vous appuyez sur le bouton d'alimentation  pour éteindre le projecteur sans désactiver la fonction de verrouillage des touches du panneau, les boutons du projecteur resteront verrouillés au rallumage.

## Réglages source de lumière

Mode source lumière

Sélectionnez le mode source lumineuse.

- Normal: Puissance de la source lumineuse à 100 %
- Économie Énergie : Puissance de la source lumineuse à 80 %
- Personnalisé: Puissance de la source lumineuse à 20 %/40 %/ 60 %/ 80 %/ 100 % pour sélection par l'utilisateur.

Heures de source de lumière

Affiche la durée (en heures) d'utilisation de la source lumineuse.

## Augmentation de la durée de vie de la source lumineuse

Pour avoir une durée de vie de la source lumineuse aussi longue que possible, vous pouvez effectuer les réglages suivants via le menu OSD.

Utilisez le mode **Économie Énergie** pour réduire le bruit système et la puissance de 20 %. Si vous sélectionnez le mode **Économie Énergie**, l'intensité lumineuse diminue et le motif de projection est plus sombre.

Passer le réglage du projecteur en mode **Économie Énergie** prolonge également la durée de fonctionnement de la source lumineuse. Pour définir le mode **Économie Énergie**, accédez à **Avancé > Réglages source de lumière > Mode source lumière**, appuyez sur ◀/▶ pour sélectionner **Économie Énergie** ou appuyez sur [Mode Éco] sur la télécommande pour effectuer le choix.

### Paramètre Alim. auto. désact.

Cette fonction permet au projecteur de s'éteindre automatiquement après un certain temps et évite ainsi une consommation inutile de la source lumineuse.

1. Ouvrez le menu OSD et accédez au menu **Gestion de l'énergie > Énergie intell..**
2. Appuyez sur [Entrée] pour afficher la page **Énergie intell..**
3. Sélectionnez **Alim. auto. désact.** et appuyez sur ◀/▶ pour sélectionner la durée.
4. Si les délais prédéfinis ne sont pas adaptés à vos besoins, sélectionnez **Désactiver**. Le projecteur ne s'éteindra pas automatiquement pendant une certaine période.

### Réglage de la minuterie

Cette fonction permet au projecteur de passer automatiquement en mode veille après la durée définie, pour éviter une consommation inutile de la durée de vie de la source de lumière.

1. Ouvrez le menu OSD et accédez au menu **Gestion de l'énergie > Énergie intell..**
2. Appuyez sur [Entrée] pour afficher la page **Énergie intell..**
3. Sélectionnez **Minuteur** et appuyez sur ◀/▶ pour sélectionner la durée.
4. Si la longueur du temps prédéfini ne s'applique pas à votre présentation, sélectionnez **Désactiver**. Le projecteur ne s'éteindra pas automatiquement pendant une certaine période.

### Régler l'économie d'énergie

Si aucune source d'entrée n'est détectée après 5 minutes. Le projecteur réduira la consommation électrique pour éviter de gaspiller la durée de vie de la source lumineuse. Vous pouvez également décider de laisser le projecteur s'éteindre après un certain temps.

1. Ouvrez le menu OSD et accédez au menu **Gestion de l'énergie > Énergie intell..**
2. Appuyez sur [Entrée] pour afficher la page **Énergie intell..**
3. Sélectionnez **Économie Énergie** Appuyez sur ◀/▶ et sélectionnez **Activer**.
4. Lorsque **Activer** est sélectionné, la source lumineuse du projecteur passe en mode **Eco** après 5 minutes si aucun signal n'est détecté. Si le projecteur ne détecte pas de signal pendant 20 minutes, la puissance de sa source lumineuse passe en mode SuperÉco.



## Fonctionnement à haute altitude

Nous vous conseillons d'utiliser **Mode haute altitude** lorsque l'environnement est à 1 500 à 3 000 mètres au-dessus du niveau de la mère et que la température est comprise entre 5 et 25°C.



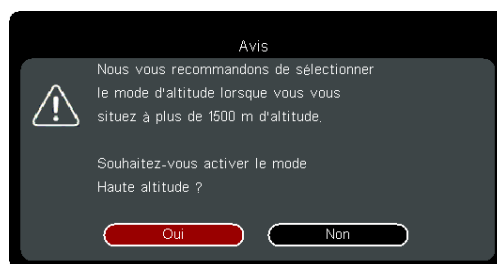
### Remarque

**N'activez pas le mode haute altitude lorsque l'environnement est à 0 à 1 500 mètres au-dessus du niveau de la mère et que la température est comprise entre 5 et 35°C.**

**Activer le mode haute altitude dans ces conditions peut causer un refroidissement excessif du projecteur.**

Activer **Mode haute altitude** :

1. Ouvrez le menu OSD et accédez au menu **Système > Mode haute altitude**.
2. Le message de confirmation est affiché, appuyez ensuite sur ◀/▶ pour sélectionner **Oui**.
3. Appuyez sur [Entrée].



Des bruits de fonctionnement plus prononcés seront générés lors de l'utilisation du projecteur en **Mode haute altitude**. En effet, une vitesse de ventilation plus élevée est nécessaire pour améliorer le système de refroidissement et les performances du projecteur.

Utiliser ce projecteur dans des environnements extrêmes, au-delà des limites ci-dessus, peut causer l'arrêt automatique du projecteur pour empêcher sa surchauffe. Si cela survient, basculez sur **Mode haute altitude** pour résoudre le problème. Cependant, il n'est pas garanti que le projecteur peut fonctionner correctement dans tous les environnements difficiles ou extrêmes.

## Utilisation de la fonction CEC

Ce projecteur prend en charge CEC (Consumer Electronics Control), vous permettant de vous connecter à des appareils HDMI et effectuer des opérations de mise sous tension/hors tension synchronisées. Cela signifie que lorsqu'un appareil qui prend également en charge CEC est connecté à l'entrée HDMI du projecteur, l'arrêt du projecteur éteint également l'appareil connecté. Arrêter l'appareil connecté éteindra aussi automatiquement le projecteur.

Activer la fonction CEC :

1. Ouvrez le menu OSD et accédez au **menu Gestion de l'énergie > Sous tension auto > CEC**.
2. Appuyez sur ◀/▶ et sélectionnez **Activer**.



Pour assurer le bon fonctionnement de la fonction CEC, vérifiez que l'appareil cible a été connecté à l'entrée HDMI via un câble HDMI et que la fonction CEC a été activée.



La fonction CEC peut ne pas être utilisable selon l'équipement connecté.

## Fonctions 3D

Ce projecteur est également proposé avec des fonctions 3D qui offrent plus de profondeur et d'immersion lors de la visualisation de films, vidéos, sports et jeux en 3D. Vous aurez besoin d'une paire de lunettes 3D lors de la visualisation d'images et vidéos 3D.

Si le signal 3D provient d'un appareil compatible HDMI 1.4a, ce projecteur cherchera un signal de données de synchronisation 3D. Une fois la détection effectuée, le projecteur basculera automatiquement sur la projection 3D. Dans d'autres cas, vous devrez peut-être sélectionner manuellement le format de synchronisation 3D pour assurer la bonne projection des images 3D.

Sélection des formats de synchronisation 3D :

1. Utilisez la télécommande ou le panneau de commande pour ouvrir le menu OSD, sélectionnez le menu **Avancé > Réglages 3D**.
2. Appuyez sur [Entrée] pour afficher la page **Réglages 3D**.

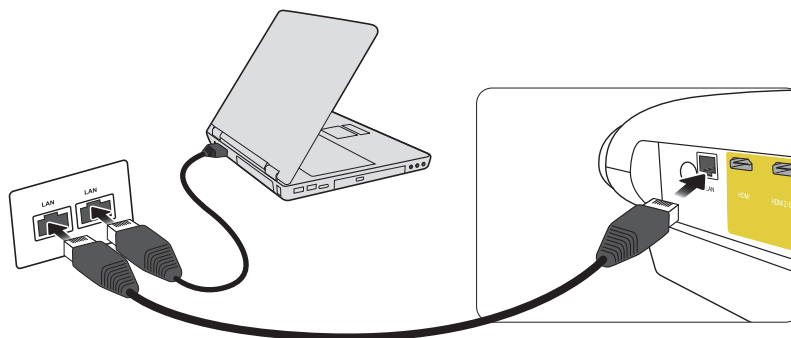
☞ Une fois la fonction de synchronisation 3D activée :

- La luminosité de l'image projetée est réduite.
- Les modes de couleurs ne peuvent pas être ajustés.
- Les fonctions de zoom peuvent seulement agrandir l'image jusqu'à un certain niveau.

Si l'image 3D a été lourdement inversée, vous pouvez régler la fonction d'inversion de la synchronisation 3D sur [Inverser] pour résoudre ce problème.

## Contrôler le projecteur via le réseau local

Ce projecteur prend en charge le logiciel Crestron®. Une fois les réglages corrects dans le menu du réseau local filaire terminés, le projecteur peut être géré sur l'ordinateur avec le navigateur lorsque l'ordinateur et le projecteur sont correctement connectés sur le même réseau local.



(Exemple de connexion)

Configurer le réseau local filaire

Si vous êtes dans un environnement DHCP :

1. Raccordez une extrémité du câble RJ45 à la prise d'entrée RJ45 du réseau local du projecteur et raccordez l'autre extrémité au port RJ45.
2. Ouvrez le menu OSD et accédez à **Avancé > Paramètres réseau**.
3. Sélectionnez DHCP puis appuyez sur ◀/▶ pour sélectionner Activé.
4. Appuyez sur ▼ pour sélectionner Appliquer puis appuyez sur [Entrée].
5. Patientez pendant environ 15-20 secondes puis accédez à nouveau à la page du réseau local filaire. Les paramètres Adresse IP, Masque de sous-réseau, Passerelle par défaut et Serveur DNS sont affichés. Veuillez noter l'adresse IP affichée.

☞ Si l'adresse IP ne s'affiche toujours pas, contactez l'administrateur réseau.



- ☞ Si le câble RJ45 n'est pas correctement connecté, l'adresse IP, le masque de sous-réseau, la passerelle par défaut et le serveur DNS affichés auront pour valeur 0.0.0.0. Assurez-vous que le câble a été correctement connecté et ré-exécutez les étapes ci-dessus.
- ☞ Pour vous connecter au projecteur lorsque le projecteur est en mode veille, réglez Avancé > Paramètres réseau > Contrôle réseau en veille sur Activ..

## Si vous êtes dans un environnement autre que DHCP :

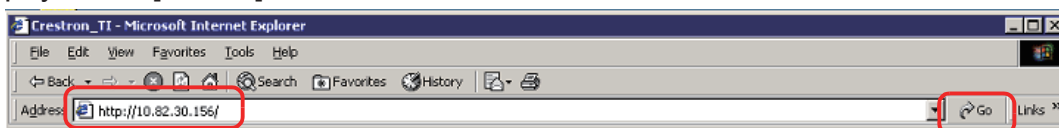
1. Répétez les étapes 1-2 ci-dessus.
  2. Sélectionnez DHCP puis appuyez sur ◀/▶ pour sélectionner **Désact.**.
  3. Contactez votre administrateur ITS pour obtenir des informations sur les paramètres Adresse IP, Masque de sous-réseau, Passerelle par défaut et Serveur DNS.
  4. Appuyez sur ▼ pour sélectionner l'élément que vous voulez modifier puis appuyez sur [Entrée].
  5. Appuyez sur ◀/▶ pour déplacer le curseur puis appuyez sur ▲/▼ pour saisir la valeur.
  6. Pour enregistrer les réglages, appuyez sur [Entrée]. Si vous ne voulez pas enregistrer les réglages, appuyez sur [Quitter].
  7. Appuyez sur ▼ pour sélectionner Appliquer puis appuyez sur [Entrée].
- ☞ Si le câble RJ45 n'est pas correctement connecté, l'adresse IP, le masque de sous-réseau, la passerelle par défaut et le serveur DNS affichés auront pour valeur 0.0.0.0. Assurez-vous que le câble a été correctement connecté et ré-exécutez les étapes ci-dessus.
  - ☞ Pour vous connecter au projecteur lorsque le projecteur est en mode veille, assurez-vous que DHCP a été désactivé et que les informations d'adresse IP, masque de sous-réseau, passerelle par défaut et serveur DNS ont été acquises après la mise sous tension du projecteur.

## Contrôler le projecteur avec le navigateur Web

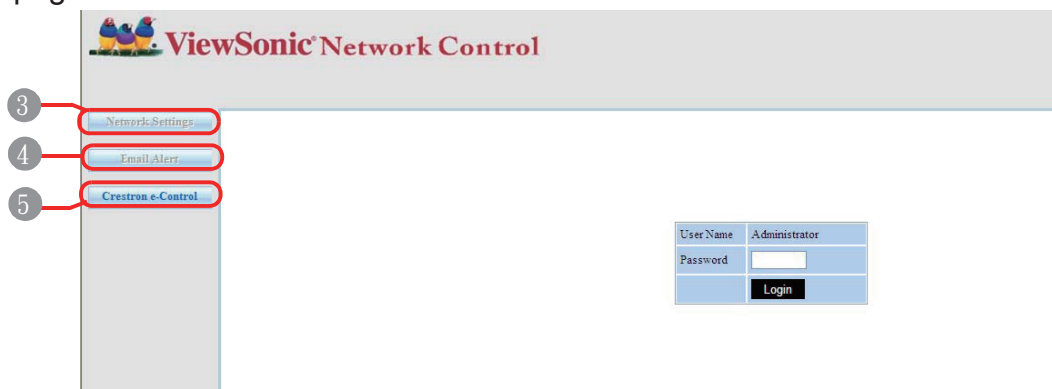
Si l'adresse IP correcte du projecteur est acquise et si le projecteur est mis sous tension ou en mode veille, tout ordinateur présent sur le même réseau local peut être utilisé pour contrôler le projecteur.

- ☞ Si vous utilisez Microsoft Internet Explorer, assurez-vous que la version est 7.0 ou une version supérieure.
- ☞ Les captures d'écran de ce manuel sont fournies uniquement à titre indicatif. Le design du menu OSD peut varier.

1. Saisissez l'adresse du projecteur dans la barre d'adresse de votre navigateur et appuyez sur [Entrée].



2. La page d'accueil du "Contrôle réseau" s'affiche.



- ☞ L'accès à la page Web Paramètres réseau ou Alerte e-mail nécessite le mot de passe administrateur. Le mot de passe par défaut est « 0000 ».

3. Vous pouvez régler les paramètres AMX et SNMP sur cette page. Lors de la recherche de dispositif AMX, le contrôleur connecté à l'AMX du même réseau trouve le projecteur lorsque ACTIVÉ est sélectionné. Pour plus de détails sur la Découverte d'appareils AMX, veuillez accéder au site Web d'AMX : <http://www.amx.com/>.

**ViewSonic® Network Control**

**Network Settings**

**Network**  
 DHCP  Manual

IP Address: 10.82.30.49  
Subnet Mask: 255.255.255.0  
Gateway: 10.82.30.254  
DNS Server: 10.82.15.15

**Password**  
Administrator:   
New Password:   
Confirm Password:

**SNMP**  
SysLocation:   
SysName:   
SysContact:

AMX device discover:  ON  OFF

Buttons:

4. Si le projecteur est connecté au réseau qui prend en charge SMTP (Simple Mail Transfer Protocol), vous pouvez le configurer pour envoyer des alarmes par e-mail lorsque des événements importants se produisent.

**ViewSonic® Network Control**

**Alert Setting**

**Email Setting**  
To:   
Cc:   
Subject:   
From:

**SMTP Setting**  
Server:   
User Name:   
Password:


**Alert Condition**  
 Fan Error  
 Lamp Error  
 Over Temperature  
 Lamp Time Alert

Buttons:

5. La page Crestron (e-Control) affiche l'interface utilisateur Crestron e-Control. Pour plus de détails, veuillez consulter « [À propos de Crestron e-Control®](#) ».

Veillez noter les limites de longueur des entrées dans le tableau suivant (y compris les espaces et autres marques de ponctuation) :

Élément type		Longueur de l'entrée	Nombre maximum de caractères
Paramètres réseau	Réseau	DHCP/Manuel	(Aucun)
		Adresse IP	XXX.XXX.XXX.XXX
		Masque de sous-réseau	XXX.XXX.XXX.XXX
		Passerelle	XXX.XXX.XXX.XXX
		Serveur DNS	XXX.XXX.XXX.XXX
		Découverte d'appareils AMX	(Aucun)
	Mot de passe	Administrateur	(Aucun)
		Nouveau mot de passe	4
		Confirmer MdP	4
	SNMP	SysLocation	22
		SysName	22
		SysContact	22
Alerte e-mail	Paramétrage e-mail	Pour	40
		Cc	40
		Sujet	40
		De	40
	Paramétrage SMTP	Serveur	30
		Nom d'utilisateur	21
		Mot de passe	14
	Cond alertes	Erreur ventilateur	(Aucun)
		Erreur de la source lumineuse	(Aucun)
		Surchauffe	(Aucun)
		Alerte de durée de la source lumineuse	(Aucun)
		Transmettre	(Aucun)
Générer un e-mail de test		(Aucun)	

 / > < \$ % + \ ' " sont interdits.

# À propos de Crestron e-Control®

1. La page Crestron e-Control® propose différents boutons virtuels pour contrôler le projecteur ou régler l'image projetée.



- i. Les fonctions de ces boutons sont identiques à celles du menu OSD ou de la télécommande.
- ii. Pour changer la source du signal d'entrée, veuillez cliquer sur le signal requis.

☞ Le bouton Menu peut être utilisé pour retourner au menu OSD précédent, pour quitter et pour enregistrer les réglages des menus.

☞ La liste des sources de signal peut différer par rapport aux interfaces disponibles sur le projecteur.

☞ Le navigateur web a besoin de temps pour effectuer le changement de synchronisation avec le projecteur lorsque le panneau de commande ou la télécommande du projecteur sont utilisés pour modifier les réglages des menus OSD.

2. La page Outils peut être utilisée pour gérer le projecteur, configurer les paramètres de contrôle réseau et effectuer l'accès sécurisé aux opérations réseau à distance sur le projecteur.



- i. Cette partie peut être utilisée uniquement dans le cas où le système de contrôle Crestron est utilisé. Veuillez contacter Creston ou consulter son guide d'utilisation pour connaître les informations d'installation.
- ii. Vous pouvez nommer le projecteur et enregistrer sa position et la personne responsable.

- iii. Vous pouvez régler le réseau local filaire.
- iv. Une fois la configuration terminée, l'accès réseau distant au projecteur est protégé par un mot de passe.
- v. Une fois la configuration terminée, l'accès à la page Outils est protégé par un mot de passe.

 Pour éviter des erreurs, veuillez saisir des lettres de l'alphabet latin et des chiffres dans la page Outils.

 Après le réglage, appuyez sur le bouton Envoyer pour enregistrer les données sur le projecteur.

- vi. Appuyez sur Quitter, vous pouvez ensuite retourner sur la page de fonctionnement du réseau à distance.

Veuillez noter les limites de longueur des entrées dans le tableau suivant (y compris les espaces et autres marques de ponctuation) :

Élément type	Longueur de l'entrée	Nombre maximum de caractères
Crestron Control	Adresse IP	16
	ID IP	4
	Port	5
Projecteur	Nom du projecteur	32
	Emplacement	32
	Attribué à	32
Configuration réseau	DHCP (Activé)	(Aucun)
	Adresse IP	16
	Masque de sous-réseau	16
	Passerelle par défaut	16
	Serveur DNS	16
Mot de passe utilisateur	Activé	(Aucun)
	Nouveau mot de passe	26
	Confirmez	26
Mot de passe administrateur	Activé	(Aucun)
	Nouveau mot de passe	26
	Confirmez	26

3. La page Informations affiche les informations et l'état de ce projecteur.



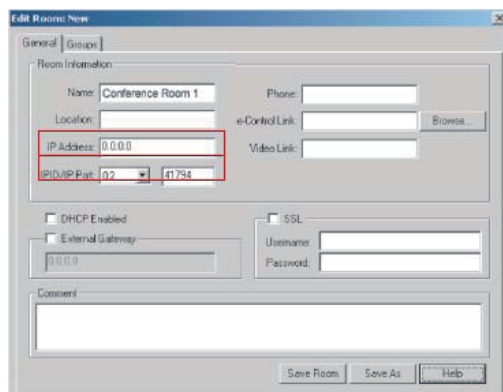
Appuyez sur Quitter, vous pouvez ensuite retourner sur la page de fonctionnement du réseau à distance.

4. Appuyez sur le bouton « Contacter l'assistance informatique », une fenêtre SERVICE D'ASSISTANCE s'affiche alors dans le coin supérieur droit de l'écran. Vous pouvez envoyer des informations à l'administrateur/utilisateur du logiciel RoomView™ connecté au même réseau local.

Pour plus de détails, veuillez vous rendre à l'adresse <http://www.crestron.com> et <http://www.crestron.com/getroomview>.

#### \*\*Crestron RoomView

Dans la page « Salle de montage », saisissez l'adresse IP (ou le nom de l'hôte) en tant que contenu affiché dans le menu OSD du projecteur, saisissez « 02 » en tant qu'IPID et saisissez « 41794 » en tant que port de contrôle Crestron réservé.



Concernant les paramètres et la méthode de commande Crestron RoomView™, veuillez accéder au site web suivant pour obtenir le Guide d'utilisation RoomView™ et plus d'informations : [http://www.crestron.com/products/roomview\\_connected\\_embedded\\_projectors\\_devices/resources.asp](http://www.crestron.com/products/roomview_connected_embedded_projectors_devices/resources.asp)

Prise en charge des formats PJLink™, SNMP, AMX et Xpanel

Ce projecteur est compatible avec PJLink™, SNMP V.1, AMX ou Xpanel V1.10. Pour plus de détails, veuillez respectivement consulter le Guide d'utilisation ou accéder au site Web pour contrôler et gérer le projecteur.

## Utilisation du projecteur en mode veille

Plusieurs fonctions du projecteur peuvent être utilisées en mode veille (branchement à l'alimentation mais appareil éteint). Pour utiliser ces fonctions, veuillez vérifier que les câbles et les fils ont été correctement raccordés. Reportez-vous au chapitre sur les connexions câblées pour plus d'informations sur ces connexions.

### Sortie VGA active



Une fois les prises ORDINATEUR 1 et SORTIE ORDINATEUR correctement raccordées à l'équipement, sélectionnez Gestion de l'énergie > Paramètres de veille > Sortie VGA active > Activ. pour générer le signal VGA.

Le projecteur génère uniquement le signal reçu par ORDINATEUR 1.

### Contrôle réseau

Le réglage dans le menu Avancé > Paramètres réseau > Contrôle réseau en veille permet au projecteur d'assurer des fonctions réseau en mode veille. Pour plus de détails, veuillez consulter la section « Contrôler le projecteur via le réseau local ».

## Mise hors tension du projecteur

1. Appuyez sur le  bouton Alimentation. Un message de confirmation s'affiche à l'écran. Le message disparaît si vous ne répondez pas sous quelques secondes.
2. Appuyez à nouveau sur le  bouton d'alimentation et le projecteur est éteint. Attendez que le ventilateur soit arrêté complètement et débranchez le cordon d'alimentation.
3. Débranchez le cordon d'alimentation de la prise murale si vous ne comptez pas utiliser le projecteur pendant une durée prolongée.

# Fonctionnement du menu

## Système de menus

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

Le projecteur doit détecter au moins un signal valide pour utiliser les éléments de menu. Si aucun appareil n'a été connecté au projecteur ou si aucun signal n'a été détecté, seuls quelques éléments de menu sont accessibles.






Menu principal	Sous-menu	Options	
1. Affichage	Format	Auto/4:3/16:9/16:10/Natif	
	Trapèze	Haut/Bas : -40~40 Gauche/Droite : -40~40	
	Ajust. coin		
	Position	Horizontal: -5~5 Vertical : -5~5	
	Phase	0~31	
	Taille H	-15~15	
	Zoom numérique	0,8X~2,0X	
	Surbalayage	Désact./1/2/3/4/5	
	Entrée rapide 3x	Oui/Non	
2. Image	Mode couleur	Luminosité max., Standard, Film, Sports, Jeux, Mode Util. 1/Mode Util. 2	
	Luminosité	0~100	
	Contraste	-50~50	
	Température des couleurs	5500K	Gain rouge/ Gain vert/ Gain bleu/ Décalage rouge/ Décalage vert/ Décalage bleu
		6500K	
		8000K	
	Avancé	Couleur	-50~50
		Teinte	-50~50
		Netteté	0~31
		Gamma	1.8/2.0/2.2/2.35/2.5/Cubique/ sRGB
		Brilliant Color	Désact./1/2/3/4/5/6/7/8/9/10
		Noise Reduction	0~31
		Gestion couleur	Couleur primaire
	Teinte		-99~99
	Saturation		0~199
	Gain		5~195
Réinitialiser réglages couleur		Réinit./Annul.	





Menu principal	Sous-menu	Options		
3. Gestion de l'énergie	Sous tension auto	Signal	Désactiver/VGA 1/ HDMI 1/ Tous	
		CEC	Désactiver/Activer	
		Mise sous tension directe	Désact./Activ.	
	Énergie intell.	Alim. auto. désact.	Désactiver/10 min/20 min/30 min	
		Minuteur	Désactiver/ 30 min/ 1 h/ 2 h/ 3 h/ 4 h/ 8 h/ 12 h	
		Économie Énergie	Désactiver/Activer	
	Paramètres de veille	Sortie VGA active	Désact./Activ.	
		Sortie audio active	Désact./Activ.	
	4. De base	Param. audio	Muet	Désact./Activ.
			Volume	0~20
Bip de mise sous/hors tension			Désact./Activ.	
Minuteur de présentation		Intervalle du minuteur	1/2/3/4/5/10/15/20/60/120/240	
		Affichage du minuteur	Toujours/ 3 min/ 2 min/ 1 min/ Jamais	
		Position du minuteur	Coin sup. Gauche/ Coin inf. gauche/ Coin sup. Droit/ Coin inf. Droit	
		Mode de calcul du minuteur	Vers l'arrière/ Vers l'avant	
		Fonction de rappel sonore	Désact./Activ.	
		Début du compte	Oui/Non	
Motif		Désact./Carte test		
Minuteur d'inactivité		Désactiver/5 min/10 min/15 min/20 min/25 min/30 min		
Message		Activ./Désact.		
Écran d'accueil		Bleu/ViewSonic/Désact.		
5. Avancé	Réglages 3D	Sync 3D	Désact./ Séquence de trames/ Combi trame/ Haut-Bas/ Côte-à-côte	
		Enr. réglages 3D	Oui/Non	
		Inverser sync 3D	Désactiver/Activer	
	Paramètres HDMI	Format HDMI	Auto/RGB/YUV	
		Portée HDMI	Auto/Optimisé/Normal	
	Paramètres réseau	DHCP	Activ./Désact.	
		Adresse IP		
		Masque de sous-réseau		
		Passerelle		
		Serveur DNS		
		Contrôle réseau en veille	Activ./Désact.	
Appliquer	Appliquer			

Menu principal	Sous-menu	Options	
5. Avancée		Normal/ Économie Énergie/ Personnalisé	
	Réglages source de lumière	Mode source lumière	
		Puissance de la source lumineuse	20 %/40 %/60 %/80 %/100 %
		Heures de source de lumière	
	Sous-titrage	Activer Ss-tit. codé	Activ./Désact.
Version Ss-tit.		Désact./CC1/CC2/CC3/CC4	
	Réinitialiser réglages	Réinit./Annul.	
6. Système	Langue	Option OSD multilingue	
	Position du projecteur	Sol avant/ Sol arrière/ Plafond arr./ Plafond avant	
	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
	Mode haute altitude	Activ./Désact.	
	Recherche auto rapide	Activ./Désact.	
	Param. de sécurité	Modifier MP	Saisie Mot De Passe Actuel/ Saisie Nouveau Mot De Passe
		Verrou alimentation	Activ./Désact.
	Verr. touches panneau	Activ./Désact.	
	Code de télécommande	1/2/3/4/5/6/7/8	
RS232 Baud Rate	2400/4800/9600/14400/19200/38400/57600/115200		
7. Informations	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Source</li> <li>• Mode couleur</li> <li>• Résolution</li> <li>• Système de couleurs</li> <li>• Adresse IP</li> <li>• Adresse MAC</li> <li>• Version micrologiciel</li> <li>• Entrée rapide 3x</li> </ul>		

## Description de chaque menu

	Fonction	Description
1. Menu Affichage	Format	Voir « <a href="#">Sélection du format</a> » pour plus de détails.
	Trapèze	Voir « <a href="#">Correction de la déformation trapézoïdale</a> » pour plus de détails.
	Ajust. coin	Voir « <a href="#">Régler les quatre coins</a> » pour plus de détails.
	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.   <b>Cette fonction est uniquement disponible lorsqu'un signal d'entrée PC et composant est sélectionné.</b>   <b>La plage de réglage peut varier selon les fréquences.</b>
	Phase	Ajuste la phase de l'horloge pour réduire la distorsion de l'image.     <b>Cette fonction est uniquement disponible lorsqu'un signal d'entrée PC et composant est sélectionné.</b>
	Taille H	Règle la largeur horizontale de l'image.   <b>Cette fonction est uniquement disponible lorsqu'un signal d'entrée PC et composant est sélectionné.</b>
	Zoom	Fait un zoom avant ou arrière dans l'image.
	Surbalayage	Pour éviter l'apparition de déformation sur les bords de l'écran, utilisez la technologie de surbalayage pour étendre l'image de 5 ou même 10 %, pour que l'image déformée sorte de l'écran, de sorte à afficher uniquement la partie centrale, plus linéaire.
2. Menu Image	Entrée rapide 3x	La sélection de <b>Activ.</b> active la fonction. Cette fonctionnalité permet de réduire le taux d'images. Cela permet une réponse rapide pour la fréquence locale. Les paramètres suivants sont rétablis aux valeurs par défaut si cela est activé : format d'image, correction de la déformation trapézoïdale, position, zoom, surbalayage. Cette fonction est uniquement disponible lorsqu'un signal à résolution optimale est sélectionné.
	Mode couleur	Voir « <a href="#">Sélection d'un mode d'image</a> » pour plus de détails.
	Luminosité	Voir « <a href="#">Régler la luminosité</a> » pour plus de détails.
	Contraste	Voir « <a href="#">Régler le contraste</a> » pour plus de détails.
	Température des couleurs	Pour plus de détails, veuillez consulter « <a href="#">Sélectionner une température de couleur</a> » et « <a href="#">Réglage de la température de couleur préférée</a> ».

	Fonction	Description
2. Menu Image	Avancé	<p><b>Couleur</b> Voir « Régler la couleur » pour plus de détails.</p> <p><b>Teinte</b> Voir « Régler la nuance » pour plus de détails.</p> <p><b>Netteté</b> Voir « Régler la netteté » pour plus de détails.</p> <p><b>Gamma</b> Voir « Sélectionner une température de couleur » pour plus de détails.</p> <p><b>Brilliant Color</b> Voir « Régler la couleur brillante » pour plus de détails.</p> <p><b>Noise Reduction</b> Voir « Réduction du bruit de l'image » pour plus de détails.</p> <p><b>Gestion couleur</b> Voir « Gestion des couleurs » pour plus de détails.</p>
	Réinitialiser réglages couleur	Rétablit les paramètres de couleur par défaut.
3. Menu Gestion de l'énergie	Sous tension auto	<p><b>Signal</b> Déterminez la mise en marche automatique ou non lorsque le projecteur est en mode veille ou le signal VGA ou HDMI de 5 V est détecté.</p> <p><b>CEC</b> Voir « Utilisation de la fonction CEC » pour plus de détails.</p> <p><b>Mise sous tension directe</b> Sélectionner <b>Activ.</b> permet au projecteur de s'allumer automatiquement une fois l'alimentation transmise par le cordon d'alimentation.</p>
	Énergie intell.	<p><b>Alim. auto. désact.</b> Voir « Paramètre Alim. auto. désact. » pour plus de détails.</p> <p><b>Minuteur</b> Voir « Réglage de la minuterie » pour plus de détails.</p> <p><b>Économie Énergie</b> Voir « Régler l'économie d'énergie » pour plus de détails.</p>
	Paramètres de veille	Consultez « Paramètres de veille » pour plus de détails.

	Fonction	Description
4. Menu De base	Param. audio	<p><b>Muet</b></p> <p><b>Volume</b></p> <p><b>Bip de mise sous/hors tension</b></p> <p>Lors de la mise en marche ou de l'arrêt du projecteur, un son est émis.</p>
	Minuteur de présentation	Voir « <a href="#">Réglage du minuteur de présentation</a> » pour plus de détails.
	Motif	Le projecteur peut afficher une mire. Il vous aide à ajuster la taille et la mise au point de l'image et vérifier que l'image projetée n'a pas de distorsion.
	Minuteur d'inactivité	Voir « <a href="#">Masquage de l'image</a> » pour plus de détails.
	Message	Sélectionner <b>Activ.</b> affiche les informations actuelles à l'écran lorsque le projecteur détecte ou recherche un signal.
	Écran d'accueil	Permet de sélectionner le logo à afficher lors de la phase de démarrage du projecteur.
5. Menu Avancé	Réglages 3D	Voir « <a href="#">Fonctions 3D</a> » pour plus de détails.
	Paramètres HDMI	Voir « <a href="#">Modifier les paramètres d'entrée HDMI</a> » pour plus de détails.
	Paramètres réseau	Consultez « <a href="#">Paramètres réseau</a> » pour plus de détails.
	Réglages source de lumière	Voir « <a href="#">Réglages source de lumière</a> » pour plus de détails.
	Sous-titrage	<p>Sélectionne un mode de sous-titres préféré lorsque le signal d'entrée sélectionné contient des sous-titres.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sous-titrage : Affichage à l'écran du dialogue, des commentaires et des effets sonores des émissions de télévision et vidéos qui sont sous-titrées (indiqué habituellement "SS-T" dans les listes des téléviseurs).</li> </ul> <p> <b>Cette fonction n'est disponible que lorsqu'un signal d'entrée Composite est sélectionné et que le format du système est NTSC.</b></p> <p><b>Version Ss-tit.</b></p> <p>Pour afficher le sous-titrage, sélectionnez CC1, CC2, CC3 ou CC4 (CC1 affiche les sous-titres dans la langue principale de la région dans laquelle vous vous trouvez).</p>
	Réinitialiser réglages	<p>Rétablit les paramètres par défaut.</p> <p> <b>Les paramètres suivants sont conservés: Trapèze, Langue, Position du projecteur, Mode haute altitude, Param. de sécurité, Inverser sync 3D, Paramètres réseau, Paramètres de l'image, Minuteur de présentation, Recherche auto rapide et Code de télécommande.</b></p>

	Fonction	Description
6. Menu Système	Langue	Règle la langue des menus à l'écran. Voir « <a href="#">Utilisation des menus</a> » pour plus de détails.
	Position du projecteur	Voir « <a href="#">Choix de l'emplacement</a> » pour plus de détails.
	Réglages des menus	<p><b>Durée aff. des menus</b> Détermine le temps d'attente avant la désactivation de l'affichage du menu à l'écran lorsque vous n'actionnez aucune touche. La durée est comprise entre 5 et 30 secondes (par paliers de 5 secondes).</p> <p><b>Position des menus</b> Définit la position des menus OSD (Affichage à l'écran).</p>
	Mode haute altitude	Ce mode convient à l'utilisation du projecteur dans des zones de haute altitude. Voir « <a href="#">Fonctionnement à haute altitude</a> » pour plus de détails.
	Recherche auto rapide	Voir « <a href="#">Changement de signal d'entrée</a> » pour plus de détails.
	Param. de sécurité	Voir « <a href="#">Utilisation de la fonction de mot de passe</a> » pour plus de détails.
	Verr. touches panneau	Voir « <a href="#">Touches de contrôle du verrouillage</a> » pour plus de détails.
	Code de télécommande	Voir « <a href="#">Code de télécommande</a> » pour plus de détails.
	RS232 Baud Rate	Voir « <a href="#">Tableau des commandes RS232</a> » pour plus de détails.
7. Menu Informations	État système actuel	<p><b>Source</b> Indique la source actuelle du signal.</p> <p><b>Mode couleur</b> Affiche le mode sélectionné dans le menu <b>Image</b>.</p> <p><b>Résolution</b> Indique la résolution native du signal d'entrée.</p> <p><b>Système de couleurs</b> Affiche le format du système d'entrée.</p> <p><b>Adresse IP</b> Affiche l'adresse IP du projecteur.</p> <p><b>Adresse MAC</b> Affiche l'adresse MAC du projecteur.</p> <p><b>Version micrologiciel</b> Affiche la version actuelle du firmware.</p> <p><b>Entrée rapide 3x</b></p>

# Maintenance

---

## Entretien du projecteur

Ne démontez aucune pièce de votre projecteur. Contactez votre revendeur si vous avez besoin de remplacer des pièces.

## Nettoyage de l'objectif

Vous pouvez nettoyer l'objectif de verre si vous remarquez de la saleté ou poussière sur sa surface.

- Utilisez une bombe d'air comprimé pour ôter la poussière.
- Utilisez une lingette nettoyante ou un chiffon humide avec du détergent pour nettoyer la saleté et la poussière du verre.



### Remarque

N'appliquez pas de matériau granuleux sur le verre.

## Nettoyage du boîtier du projecteur

Avant de nettoyer le boîtier, consultez la procédure d'arrêt décrite dans « Mise hors tension du projecteur » pour arrêter le projecteur et débrancher le câble d'alimentation.

- Pour ôter la poussière ou la saleté, utilisez un chiffon doux et sans peluches.
- Pour ôter les taches tenaces, humidifiez un morceau de chiffon doux à l'aide d'eau et d'un détergent au pH neutre. Frottez ensuite le boîtier.



### Remarque

N'utilisez jamais de cire, d'alcool, de benzène, de dissolvant ni aucun autre détergent chimique. Ces produits pourraient endommager le boîtier.

## Entreposage du projecteur

Suivez les instructions ci-dessous pour stocker le projecteur pendant une période prolongée :

- 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 « Spécifications » ou demander des détails à votre revendeur pour la plage recommandée.
- Repliez les chevilles de support du projecteur.
- Retirez la pile de la télécommande.
- Placez le projecteur dans son emballage d'origine ou matériau équivalent.

## Transport du projecteur

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

## Voyant DEL

État du projecteur	Témoin d'alimentation	Témoin de température	Témoin Lamp
Mode veille	Clignote vert	Désactiver	Désactiver
Normalement allumé	Vert	Désactiver	Désactiver
Fonctionnement normal	Vert	Désactiver	Désactiver
Erreur de température 1	Vert	Clignote rouge	Orange
Erreur de température 2	Vert	Clignote rouge	Désactiver
Erreur ventilateur 1	Vert	Clignote rouge	Vert
Erreur ventilateur 2	Vert	Clignote rouge	Clignote vert
Erreur ventilateur 3 ou 4	Vert	Clignote rouge	Clignote orange
Erreur de la roue de couleur	Vert	Désactiver	Orange
Ampoule anormale	Vert	Désactiver	Rouge
État de la dissipation de chaleur	Vert	Clignote vert	Désactiver



# Dépannage

---

## ① Le projecteur ne s'éteint pas

Origine	Solution
Le cordon d'alimentation n'alimente pas l'appareil en électricité.	Branchez une extrémité du câble d'alimentation à la prise d'entrée CA du projecteur, et l'autre à la prise de courant. 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.

## ① 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.

## ① Image brouillée

Origine	Solution
L'objectif de projection n'est pas correctement réglé.	Utilisez la fonction de mise au point afin de régler la mise au point de l'objectif.
Le projecteur et l'écran ne sont pas alignés correctement.	Ajustez l'angle de projection et l'orientation, et si nécessaire, la hauteur du projecteur.

## ① La télécommande ne fonctionne pas

Origine	Solution
La pile est vide.	Remplacez les piles.
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.
La télécommande ne correspond pas au code de télécommande du projecteur.	Réglez le code de la télécommande.

# Caractéristiques

## Caractéristiques du projecteur



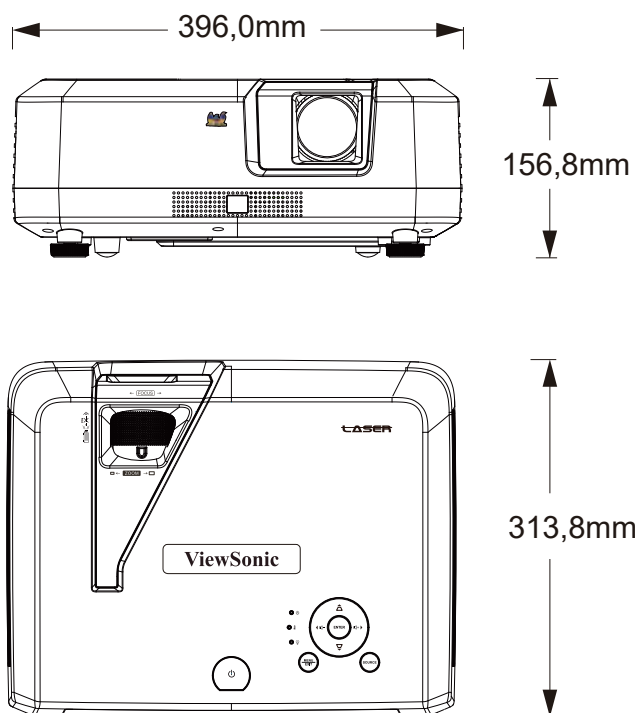
- Toutes les spécifications peuvent être modifiées sans préavis.
- Tous les modèles de projecteur peuvent ne pas être disponibles à votre emplacement.

Terminaux d'entrée		
1	Entrée VGA (DB 15 broches)	x2
2	HDMI (v1.4 avec audio)	x2
3	Vidéo (RCA)	x1
4	Entrée audio (mini prise 3,5 mm)	x1
Terminaux de sortie		
1	Sortie audio (mini prise 3,5 mm)	x1
2	USB-A 5 V/1,5 A	x1
3	Haut-parleur	x1
4	Sortie VGA	x1
Prises de contrôle		
1	RS232 (9 broches type 1)	x1
2	Câble USB (Type mini B)	x1
3	LAN	x1

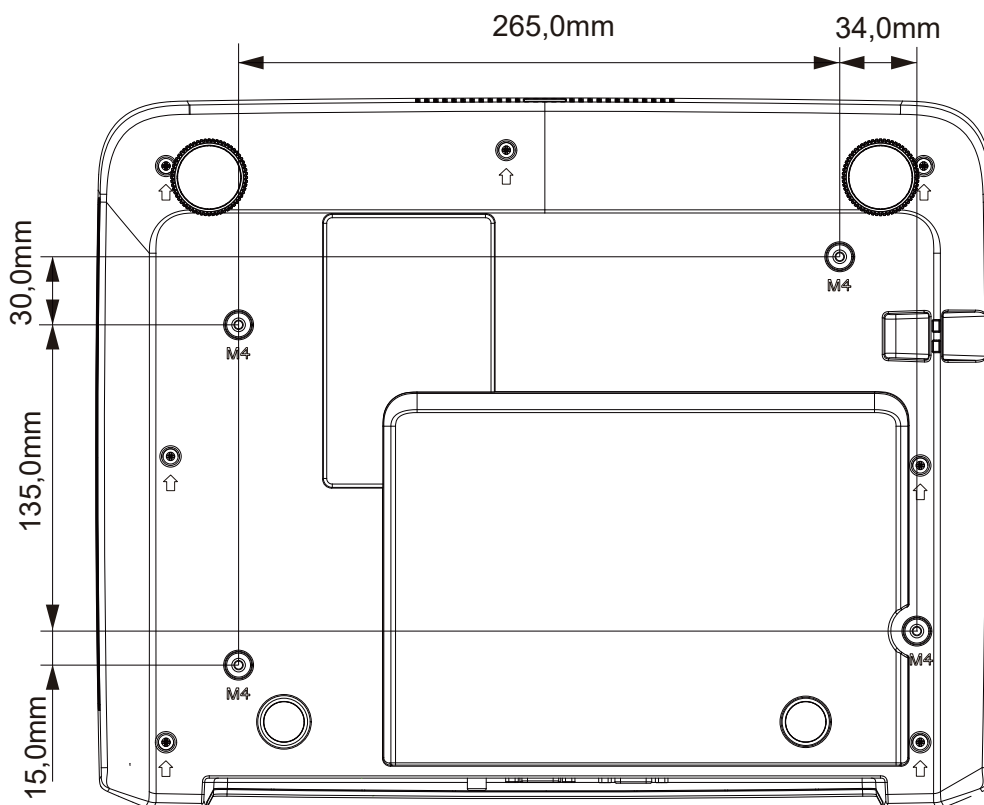
## Spécifications du fusible

Le numéro de fusible utilisé sur la carte de circuit imprimé d'alimentation est : F1 et les spécifications sont : 250 V, T 6,3 AH

## Dimensions



## Installation au plafond




**Remarque :** Il est conseillé d'utiliser la vis M4L8 pour fixer le projecteur à l'aide du trou de vis M4. (M4/ L8 x 4)

## Chronogramme

RVB analogique			
Signal	Résolution (pixels)	Format image	Taux rafraîchi. (Hz)
VGA	640x480	4:3	60/72/75/85
SVGA	800x600	4:3	60/72/75/85
XGA	1024x768	4:3	60/70/75/85
	1152x864	4:3	75
WXGA	1280x768	15:9	60
	1280x800	16:10	60/75/85
	1360x768	16:9	60
	1366x768	16:9	60
Quad-VGA	1280x960	4:3	60/85
SXGA	1280x1024	5:4	60
SXGA+	1400x1050	4:3	60
WXGA+	1440x900	16:10	60
UXGA	1600x1200	4:3	60
WSXGA+	1680x1050	16:10	60
HD	1280x720	16:9	60
MAC 13"	640x480	4:3	67
MAC 16"	832x624	4:3	75
MAC 19"	1024x768	4:3	75
MAC 21"	1152x870	4:3	75
HDTV (1080p)	1920x1080	16:9	60

<b>HDMI</b>			
Signal	Résolution (pixels)	Format image	Taux rafraîchi. (Hz)
VGA	640x480	4:3	60
SVGA	800x600	4:3	60
XGA	1024x768	4:3	60
WXGA	1280x768	15:9	60
	1280x800	16:10	60
	1360x768	16:9	60
	1366x768	16:9	60
Quad-VGA	1280x960	4:3	60
SXGA	1280x1024	5:4	60
SXGA+	1400x1050	4:3	60
WXGA+	1440x900	16:10	60
WSXGA+	1680x1050	16:10	60
HDTV (1080p)	1920x1080	16:9	50/60
HDTV (1080i)	1920x1080	16:9	50/60
HDTV (720p)	1280x720	16:9	50/60
SDTV (480p)	720x480	4:3/16:9	60
SDTV (576p)	720x576	4:3/16:9	50
SDTV (480i)	720x480	4:3/16:9	60
SDTV (576i)	720x576	4:3/16:9	50

<b>3D (signal HDMI inclus)</b>			
Signal	Résolution (pixels)	Format image	Taux rafraîchi. (Hz)
SVGA	800x600	4:3	60*/120
XGA	1024x768	4:3	60*/120
HD	1280x720	16:9	50*60*
WXGA	1280x800	16:9	60*
Pour le signal vidéo			
Signal	Résolution (pixels)	Format image	Taux rafraîchi. (Hz)
SDTV (480i)**	720x480	4:3/16:9	60
<p> * Les signaux 50 Hz et 60 Hz sont pris en charge pour les formats côte à côte, haut et bas, et séquence de trames.</p> <p>** Le signal vidéo (SDTV 480i) prend uniquement en charge le format séquence de trames.</p>			

<b>HDMI 3D</b>			
Au sein des formats d'empaquetage de trames			
Signal	Résolution (pixels)	Format image	Taux rafraîchi. (Hz)
1080p	1920x1080	16:9	23,98/24
720p	1280x720	16:9	50/59,94/60
Dans les formats côte à côte			
Signal	Résolution (pixels)	Format image	Taux rafraîchi. (Hz)
1080i	1920x1080	16:9	50/59,94/60
720p	1280x720	16:9	50/60
Dans les formats haut et bas			
Signal	Résolution (pixels)	Format image	Taux rafraîchi. (Hz)
1080p	1920x1080	16:9	23,98/24
720p	1280x720	16:9	50/59,94/60

<b>Vidéo component</b>			
Signal	Résolution (pixels)	Format image	Taux rafraîchi. (Hz)
HDTV (1080p)	1920x1080	16:9	50/60
HDTV (1080i)	1920x1080	16:9	50/60
HDTV (720p)	1280x720	16:9	50/60
SDTV (480p)	720x480	4:3/16:9	60
SDTV (576p)	720x576	4:3/16:9	50
SDTV (480i)	720x480	4:3/16:9	60
SDTV (576i)	720x576	4:3/16:9	50

<b>Vidéo composite</b>		
Signal	Format image	Taux rafraîchi. (Hz)
NTSC	4:3	60
PAL	4:3	50
PAL60	4:3	60
SECAM	4:3	50

# ***Informations relatives au droit d'auteur***

---

## **Copyright**

Copyright 2018 Tous droits réservés. Aucune partie de cette publication ne saurait être reproduite, transmise, retranscrite, stockée dans un système de récupération ou traduite dans une autre langue ou un autre langage informatique ou de quelque façon que ce soit, électronique, mécanique, chimique, manuelle ou autre, sans l'accord préalable écrit de ViewSonic.

## **Clause de non-responsabilité**

ViewSonic ne formule aucune garantie ou déclaration, expresse ou implicite, pour ce qui est de la valeur marchande ou de l'adéquation à un usage particulier en rapport avec le contenu de ce manuel. De plus, ViewSonic se réserve le droit de réviser et de mettre à jour le contenu de ce manuel sans préavis.

\*DLP et Digital Micromirror Device (DMD) sont des marques commerciales de Texas Instruments. Les autres noms appartiennent à leurs entreprises ou organisations respectives.



# Annexe

## Tableau des commandes IR

Bouton	Format	Octet 1	Octet 2	Octet 3	Octet 4
PgDn	NEC	X3	F4	05	FA
PgUp	NEC	X3	F4	06	F9
Vide	NEC	X3	F4	07	F8
Synchronisation auto	NEC	X3	F4	08	F7
Haut	NEC	X3	F4	0B	F4
Bas	NEC	X3	F4	0C	F3
Gauche	NEC	X3	F4	0E	F1
Droite	NEC	X3	F4	0F	F0
Mode couleurs	NEC	X3	F4	10	EF
Muet	NEC	X3	F4	14	E0
Entrée	NEC	X3	F4	15	EA
Mise en marche	NEC	X3	F4	4F	A0
Hors tension	NEC	X3	F4	4E	A1
Quitter	NEC	X3	F4	28	D7
Mode éco	NEC	X3	F4	2B	D4
Menu	NEC	X3	F4	30	CF
Source	NEC	X3	F4	40	BF
Motif	NEC	X3	F4	55	Aa
Vidéo	NEC	X3	F4	52	ad
HDMI	NEC	X3	F4	58	A7
Volume+	NEC	X3	F4	82	7D
Volume-	NEC	X3	F4	83	7C
Zoom+	NEC	X3	F4	67	98
Zoom-	NEC	X3	F4	68	97
Figur	NEC	X3	F4	03	FC
Aspect	NEC	X3	F4	13	EC
COMP	NEC	X3	F4	41	BC
Informations	NEC	X3	F4	97	68

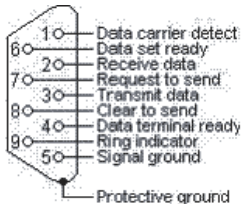
# Address Code

Code 1	83F4
Code 2	93F4
Code 3	A3F4
Code 4	B3F4
Code 5	C3F4
Code 6	D3F4
Code 7	E3F4
Code 8	F3F4

## RS232 command table

<Pin assignment for this two end>

Pin	Description	Pin	Description
1	NC	2	RX
3	TX	4	NC
5	GND	6	NC
7	RTSZ	8	CTSZ
9	NC		



## <Interface>

RS-232 protocol	
Baud Rate	115200bps (default)
Data Length	8 bit
Parity check	None
Stop bit	1 bit
flow control	None

## <RS232 Command List>

The below table lists all RS232 commands frequently used:

No.	Function	Type	Action	Command	Response	The response of Query Read command
1	Power	Write	ON	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x11 0x00 0x00 0x5D	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x01 0x18
2	Power	Write	OFF	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x11 0x01 0x00 0x5E	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x00 0x17
3	Power	Read	Status	0x07 0x14 0x00 0x05 0x00 0x34 0x00 0x00 0x11 0x00 0x5E	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x01 0x18	
4	Projector Status	Read	Status  (Note 7)	0x07 0x14 0x00 0x05 0x00 0x34 0x00 0x00 0x11 0x26 0x84	Warm up :0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x01 0x18 Cool down :0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x03 0x1A Power On :0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x02 0x19 Power Down :0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x00 0x17	
5	Reset All Settings	Write	Reset All Settings	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x11 0x02 0x00 0x5F	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	
6	Reset Color Settings	Write	Reset Color Settings	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x11 0x2A 0x00 0x87	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	
7	Splash Screen	Write	Blue	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x11 0x0A 0x01 0x68	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x01 0x18
8	Splash Screen	Write	ViewSonic	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x11 0x0A 0x02 0x69	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x02 0x19
9	Splash Screen	Write	OFF	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x11 0x0A 0x04 0x6B	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x04 0x1B
10	Splash Screen	Read	Status	0x07 0x14 0x00 0x05 0x00 0x34 0x00 0x00 0x11 0x0A 0x68	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x02 0x19	
11	High Altitude Mode	Write	OFF	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x11 0x0C 0x00 0x69	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x00 0x17
12	High Altitude Mode	Write	ON	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x11 0x0C 0x01 0x6A	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x01 0x18
13	High Altitude Mode	Read	Status	0x07 0x14 0x00 0x05 0x00 0x34 0x00 0x00 0x11 0x0C 0x6A	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x00 0x17	
14	Light source Mode	Write	Normal	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x11 0x10 0x00 0x6D	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x00 0x17
15	Light source Mode	Write	Eco	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x11 0x10 0x01 0x6E	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x01 0x18
16	Light source Mode	Write	Custom 20	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x11 0x10 0x04 0x71	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x04 0x1B
17	Light source Mode	Write	Custom 40	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x11 0x10 0x05 0x72	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x05 0x1C
18	Light source Mode	Write	Custom 60	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x11 0x10 0x06 0x73	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x06 0x1D
19	Light source Mode	Write	Custom 80	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x11 0x10 0x07 0x74	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x07 0x1E
20	Light source Mode	Write	Custom 100	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x11 0x10 0x08 0x75	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x08 0x1F
21	Light source Mode	Read	Status	0x07 0x14 0x00 0x05 0x00 0x34 0x00 0x00 0x11 0x10 0x6E	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x00 0x17	
22	Message	Write	OFF	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x11 0x27 0x00 0x84	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x00 0x17
23	Message	Write	ON	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x11 0x27 0x01 0x85	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x01 0x18
24	Message	Read	Status	0x07 0x14 0x00 0x05 0x00 0x34 0x00 0x00 0x11 0x27 0x85	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x01 0x18	

No.	Function	Type	Action	Command	Response	The response of Query Read command
25	Projector Position	Write	Front Table	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x00 0x00 0x5E	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x00 0x17
26	Projector Position	Write	Rear Table	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x00 0x01 0x5F	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x01 0x18
27	Projector Position	Write	Rear Ceiling	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x00 0x02 0x60	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x02 0x19
28	Projector Position	Write	Front Ceiling	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x00 0x03 0x61	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x03 0x1A
29	Projector Position	Read	Status	0x07 0x14 0x00 0x05 0x00 0x34 0x00 0x00 0x12 0x00 0x5F	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x00 0x17	
30	3D Sync	Write	OFF	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x20 0x00 0x7E	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x00 0x17
31	3D Sync	Write	Auto	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x20 0x01 0x7F	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x01 0x18
32	3D Sync	Write	Frame Sequential	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x20 0x02 0x80	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x02 0x19
33	3D Sync	Write	Frame Packing	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x20 0x03 0x81	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x03 0x1A
34	3D Sync	Write	Top Bottom	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x20 0x04 0x82	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x04 0x1B
35	3D Sync	Write	Side by Side	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x20 0x05 0x83	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x05 0x1C
36	3D Sync	Read	Status	0x07 0x14 0x00 0x05 0x00 0x34 0x00 0x00 0x12 0x20 0x7F	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x00 0x17	
37	3D Sync nvert	Write	OFF	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x21 0x00 0x7F	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x00 0x17
38	3D Sync nvert	Write	ON	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x21 0x01 0x80	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x01 0x18
39	3D Sync nvert	Read	Status	0x07 0x14 0x00 0x05 0x00 0x34 0x00 0x00 0x12 0x21 0x80	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x00 0x17	
40	Contrast	Write	Decrease	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x02 0x00 0x60	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	
41	Contrast	Write	Increase	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x02 0x01 0x61	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	
42	Contrast I	Read	Get Value	0x07 0x14 0x00 0x05 0x00 0x34 0x00 0x00 0x12 0x02 0x61	0x05 0x14 0x00 0x04 0x00 0x00 0x00 0x00 0x18	Refer to value mapping table 3.2.2 (2 byte)
43	Brightness I	Write	Decrease	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x03 0x00 0x61	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	
44	Brightness I	Write	Increase	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x03 0x01 0x62	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	
45	Brightness	Read	Get Value	0x07 0x14 0x00 0x05 0x00 0x34 0x00 0x00 0x12 0x03 0x62	0x05 0x14 0x00 0x04 0x00 0x00 0x00 0x32 0x00 0x4A	Refer to value mapping table 3.2.2 (2 byte)
46	Aspect ratio	Write	Auto	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x04 0x00 0x62	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x00 0x17
47	Aspect ratio	Write	4:3	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x04 0x02 0x64	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x02 0x19
48	Aspect ratio	Write	16:9	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x04 0x03 0x65	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x03 0x1A
49	Aspect ratio	Write	16:10	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x04 0x04 0x66	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x04 0x1B
50	Aspect ratio	Write	Native	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x04 0x09 0x6B	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x09 0x20
51	Aspect ratio	Write	Cycle	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x13 0x31 0x00 0x90	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	
52	Aspect ratio	Read	Get Value	0x07 0x14 0x00 0x05 0x00 0x34 0x00 0x00 0x12 0x04 0x63	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x00 0x17	
53	Auto Adjust	Write	Execute	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x05 0x00 0x63	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	Note 6.
54	Horizontal position	Write	Shift Right	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x06 0x01 0x65	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	

No.	Function	Type	Action	Command	Response	The response of Query Read command
55	Horizontal position	Write	Shift Left	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x06 0x00 0x64	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	
56	Horizontal position	Read	Get Value	0x07 0x14 0x00 0x05 0x00 0x34 0x00 0x00 0x12 0x06 0x65	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x00 0x17	Refer to value mapping table 3.2.1 (1byte)
57	Vertical position	Write	Shift Up	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x07 0x00 0x65	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	
58	Vertical position	Write	Shift Down	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x07 0x01 0x66	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	
59	Vertical position	Read	Get Value	0x07 0x14 0x00 0x05 0x00 0x34 0x00 0x00 0x12 0x07 0x66	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x00 0x17	Refer to value mapping table 3.2.1 (1byte)
60	Color emperature	Write	Warm	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x08 0x00 0x66	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x00 0x17
61	Color emperature	Write	Normal	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x08 0x01 0x67	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x01 0x18
62	Color emperature	Write	Cool	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x08 0x03 0x69	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x03 0x1A
63	Color emperature	Read	Get Value	0x07 0x14 0x00 0x05 0x00 0x34 0x00 0x00 0x12 0x08 0x67	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x00 0x17	
64	Blank	Write	ON	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x09 0x01 0x68	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x01 0x18
65	Blank t	Write	OFF	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x09 0x00 0x67	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x00 0x17
66	Blank t	Read	Status	0x07 0x14 0x00 0x05 0x00 0x34 0x00 0x00 0x12 0x09 0x68	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x00 0x17	
67	Keystone-V ertical	Write	Decrease	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x0A 0x00 0x68	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	
68	Keystone-V ertical	Write	Increase	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x0A 0x01 0x69	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	
69	Keystone-V ertical	Read	Get value	0x07 0x14 0x00 0x05 0x00 0x34 0x00 0x00 0x12 0x0A 0x69	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x00 0x17	Refer to value mapping table 3.2.1 (1byte)
70	Keystone-H orizontal	Write	Decrease	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x11 0x31 0x00 0x8E	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	
71	Keystone-H orizontal	Write	Increase	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x11 0x31 0x01 0x8F	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	
72	Keystone-H orizontal	Read	Get value	0x07 0x14 0x00 0x05 0x00 0x34 0x00 0x00 0x11 0x31 0x8F	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x00 0x17	Refer to value mapping table 3.2.1 (1byte)
73	Color mode	Write	Brightest	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x0B 0x00 0x69	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x00 0x17
74	Color mode	Write	Movie	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x0B 0x01 0x6A	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x08 0x1F
75	Color mode	Write	Sports	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x0B 0x11 0x7A	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x11 0x28
76	Color mode	Write	Gaming	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x0B 0x12 0x7B	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x12 0x29
77	Color mode	Write	Presentation	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x0B 0x14 0x7D	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x14 0x2B
78	Color mode	Read	Status	0x07 0x14 0x00 0x05 0x00 0x34 0x00 0x00 0x12 0x0B 0x6A	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x00 0x17	
79	Reset current color settings	Write	Reset	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x11 0x2A 0x00 0x87	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	
80	Primary Color	Write	R	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x10 0x00 0x6E	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x00 0x17
81	Primary Color	Write	G	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x10 0x01 0x6F	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x01 0x18
82	Primary Color	Write	B	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x10 0x02 0x70	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x02 0x19
83	Primary Color	Write	C	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x10 0x03 0x71	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x03 0x1A
84	Primary Color	Write	M	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x10 0x04 0x72	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x04 0x1B

No.	Function	Type	Action	Command	Response	The response of Query Read command
85	Primary Color	Write	Y	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x10 0x05 0x73	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x05 0x1C
86	Primary Color	Read	Status	0x07 0x14 0x00 0x05 0x00 0x34 0x00 0x00 0x12 0x10 0x6F	0x05 0x14 0x00 0x04 0x00 0x00 0x00 0x00 0x00 0x18	
87	Hue / Tint	Write	Decrease	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x11 0x00 0x6F	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	
88	Hue / Tint	Write	Increase	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x11 0x01 0x70	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	
89	Hue / Tint	Read	Get value	0x07 0x14 0x00 0x05 0x00 0x34 0x00 0x00 0x12 0x11 0x70	0x05 0x14 0x00 0x04 0x00 0x00 0x00 0x00 0x00 0x18	Refer to value mapping table 3.2.2 (2 byte)
90	Saturation	Write	Decrease	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x12 0x00 0x70	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	
91	Saturation	Write	Increase	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x12 0x01 0x71	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	
92	Saturation	Read	Get value	0x07 0x14 0x00 0x05 0x00 0x34 0x00 0x00 0x12 0x12 0x71	0x05 0x14 0x00 0x04 0x00 0x00 0x00 0x00 0x00 0x18	Refer to value mapping table 3.2.2 (2 byte)
93	Gain	Write	Decrease	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x13 0x00 0x71	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	
94	Gain	Write	Increase	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x13 0x01 0x72	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	
95	Gain	Read	Get value	0x07 0x14 0x00 0x05 0x00 0x34 0x00 0x00 0x12 0x13 0x72	0x05 0x14 0x00 0x04 0x00 0x00 0x00 0x00 0x00 0x18	Refer to value mapping table 3.2.2 (2 byte)
96	Sharpness	Write	Decrease	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x0E 0x00 0x6C	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	
97	Sharpness	Write	Increase	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x0E 0x01 0x6D	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	
98	Sharpness	Read	Get value	0x07 0x14 0x00 0x05 0x00 0x34 0x00 0x00 0x12 0x0E 0x6D	0x05 0x14 0x00 0x04 0x00 0x00 0x00 0x00 0x00 0x18	Refer to value mapping table 3.2.2 (2 byte)
99	Freeze	Write	ON	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x13 0x00 0x01 0x60	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x01 0x18
100	Freeze	Write	OFF	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x13 0x00 0x00 0x5F	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x00 0x00 0x17
101	Freeze	Read	Status	0x07 0x14 0x00 0x05 0x00 0x34 0x00 0x00 0x13 0x00 0x60	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x00 0x00 0x17	Refer to value mapping table 3.2.1 (1byte)
102	Source input	Write	D-Sub / Comp. 1	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x13 0x01 0x00 0x60	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x00 0x00 0x17
103	Source input	Write	D-Sub / Comp. 2	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x13 0x01 0x08 0x68	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x08 0x1F
104	Source input	Write	HDMI 1	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x13 0x01 0x03 0x63	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x03 0x1A
105	Source input	Write	HDMI 2	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x13 0x01 0x07 0x67	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x07 0x1E
106	Source input	Write	Composite Video	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x13 0x01 0x05 0x65	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x05 0x1C
107	Source input	Write	S-Video	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x13 0x01 0x06 0x66	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x06 0x1D
108	Source input	Read	Status	0x07 0x14 0x00 0x05 0x00 0x34 0x00 0x00 0x13 0x01 0x61	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x00 0x00 0x17	
109	Quick Auto Search	Write	ON	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x13 0x02 0x01 0x62	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x01 0x18
110	Quick Auto Search	Write	OFF	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x13 0x02 0x00 0x61	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x00 0x00 0x17
111	Quick Auto Search	Read	Status	0x07 0x14 0x00 0x05 0x00 0x34 0x00 0x00 0x13 0x02 0x62	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x01 0x18	
112	Mute	Write	ON	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x14 0x00 0x01 0x61	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x01 0x18
113	Mute	Write	OFF	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x14 0x00 0x00 0x60	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x00 0x00 0x17
114	Mute	Read	Status	0x07 0x14 0x00 0x05 0x00 0x34 0x00 0x00 0x14 0x00 0x61	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x00 0x00 0x17	Note 6.

No.	Function	Type	Action	Command	Response	The response of Query Read command
115	Volume	Write	Increase	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x14 0x01 0x00 0x61	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	
116	Volume	Write	Decrease	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x14 0x02 0x00 0x62	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	
117	Volume	Write	Write Value	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x13 0x2A 0x11 0x9A	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	
118	Volume	Read	Get Value	0x07 0x14 0x00 0x05 0x00 0x34 0x00 0x00 0x14 0x03 0x64	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x01 0x18	Refer to value mapping table 3.2.1 (1byte)
119	Language	Write	English	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x15 0x00 0x00 0x61	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x00 0x17
120	Language	Write	Français	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x15 0x00 0x01 0x62	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x01 0x18
121	Language	Write	Deutsch	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x15 0x00 0x02 0x63	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x02 0x19
122	Language	Write	Italiano	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x15 0x00 0x03 0x64	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x03 0x1A
123	Language	Write	Español	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x15 0x00 0x04 0x65	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x04 0x1B
124	Language	Write	РУССКИЙ	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x15 0x00 0x05 0x66	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x05 0x1C
125	Language	Write	繁體中文	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x15 0x00 0x06 0x67	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x06 0x1D
126	Language	Write	简体中文	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x15 0x00 0x07 0x68	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x07 0x1E
127	Language	Write	日本語	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x15 0x00 0x08 0x69	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x08 0x1F
128	Language	Write	한국어	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x15 0x00 0x09 0x6A	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x09 0x20
129	Language	Write	Swedish	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x15 0x00 0x0a 0x6B	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x0a 0x21
130	Language	Write	Dutch	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x15 0x00 0x0b 0x6C	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x0b 0x22
131	Language	Write	Turkish	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x15 0x00 0x0c 0x6D	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x0c 0x23
132	Language	Write	Czech	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x15 0x00 0x0d 0x6E	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x0d 0x24
133	Language	Write	Portugese	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x15 0x00 0x0e 0x6F	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x0e 0x25
134	Language	Write	Thai	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x15 0x00 0x0f 0x70	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x0f 0x26
135	Language	Write	Polish	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x15 0x00 0x10 0x71	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x10 0x27
136	Language	Write	Finnish	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x15 0x00 0x11 0x72	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x11 0x28
137	Language	Write	Arabic	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x15 0x00 0x12 0x73	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x12 0x29
138	Language	Write	Indonesia	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x15 0x00 0x13 0x74	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x13 0x2A
139	Language	Write	Hindi	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x15 0x00 0x14 0x75	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x14 0x2B
140	Language	Write	Vie	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x15 0x00 0x15 0x76	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x15 0x2C
141	Language	Read	Status	0x07 0x14 0x00 0x05 0x00 0x34 0x00 0x00 0x15 0x00 0x62	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x00 0x01 0x17	
142	HDMI Format	Write	RGB	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x11 0x28 0x00 0x85	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x00 0x17
143	HDMI Format	Write	YUV	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x11 0x28 0x01 0x86	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x01 0x18
144	HDMI Format	Write	Auto	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x11 0x28 0x02 0x87	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x02 0x19

No.	Function	Type	Action	Command	Response	The response of Query Read command
145	HDMI Format	Read	Status	0x07 0x14 0x00 0x05 0x00 0x34 0x00 0x00 0x11 0x28 0x86	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x00 0x17	
146	HDMI Range	Write	Enhanced	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x11 0x29 0x00 0x86	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x17 See note 4
147	HDMI Range	Write	Normal	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x11 0x29 0x01 0x87	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x01 0x18 See note 4
148	HDMI Range	Write	Auto	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x11 0x29 0x02 0x88	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x02 0x19
149	HDMI Range	Read	Status	0x07 0x14 0x00 0x05 0x00 0x34 0x00 0x00 0x11 0x29 0x87	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x00 0x17	
150	CEC	Write	OFF	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x11 0x2B 0x00 0x88	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x17
151	CEC	Write	ON	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x11 0x2B 0x01 0x89	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x01 0x18
152	CEC	Read	Status	0x07 0x14 0x00 0x05 0x00 0x34 0x00 0x00 0x11 0x2B 0x89	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x00 0x17	
153	Error status	Read	Status	0x07 0x14 0x00 0x05 0x00 0x34 0x00 0x00 0x0C 0x0D 0x66	0x05 0x14 0x00 0x16 0x00 0x00 0x00 0x01 0x02 0x03 0x04 0x05 0x06 0x07 0x08 0x09 0x0A 0x0B 0x0C 0x0D 0x0E 0x0F 0x10 0x11 0x01 0x02 0x03 0x04 0x01 0x01 0x02 0xFF	See note 2
154	Brilliant Color	Write	OFF	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x0F 0x00 0x6D	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x17
155	Brilliant Color	Write	Color 1	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x0F 0x01 0x6E	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x01 0x18
156	Brilliant Color	Write	Color 2	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x0F 0x02 0x6F	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x02 0x19
157	Brilliant Color	Write	Color 3	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x0F 0x03 0x70	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x03 0x1A
158	Brilliant Color	Write	Color 4	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x0F 0x04 0x71	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x04 0x1B
159	Brilliant Color	Write	Color 5	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x0F 0x05 0x72	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x05 0x1C
160	Brilliant Color	Write	Color 6	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x0F 0x06 0x73	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x06 0x1D
161	Brilliant Color	Write	Color 7	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x0F 0x07 0x74	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x07 0x1E
162	Brilliant Color	Write	Color 8	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x0F 0x08 0x75	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x08 0x1F
163	Brilliant Color	Write	Color 9	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x0F 0x09 0x76	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x09 0x20
164	Brilliant Color	Write	Color 10	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x0F 0x0A 0x77	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x0A 0x21
165	Brilliant Color	Read	Status	0x07 0x14 0x00 0x05 0x00 0x34 0x00 0x00 0x12 0x0F 0x6E	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x00 0x17	
166	Remote Control Code	Write	code 1	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x0C 0x48 0x00 0xA0	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x17
167	Remote Control Code	Write	code 2	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x0C 0x48 0x01 0xA1	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x01 0x18
168	Remote Control Code	Write	code 3	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x0C 0x48 0x02 0xA2	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x02 0x19
169	Remote Control Code	Write	code 4	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x0C 0x48 0x03 0xA3	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x03 0x1A
170	Remote Control Code	Write	code 5	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x0C 0x48 0x04 0xA4	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x04 0x1B
171	Remote Control Code	Write	code 6	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x0C 0x48 0x05 0xA5	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x05 0x1C
172	Remote Control Code	Write	code 7	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x0C 0x48 0x06 0xA6	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x06 0x1D



No.	Function	Type	Action	Command	Response	The response of Query Read command
173	Remote Control Code	Write	code 8	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x0C 0x48 0x07 0xA7	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x07 0x1E
174	Remote Control	Read	Status	0x07 0x14 0x00 0x05 0x00 0x34 0x00 0x00 0x0C 0x48 0xA1	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x00 0x17	
175	Over Scan	Write	OFF	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x11 0x33 0x00 0x90	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x00 0x17
176	Over Scan	Write	Value 1	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x11 0x33 0x01 0x91	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x01 0x18
177	Over Scan	Write	Value 2	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x11 0x33 0x02 0x92	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x02 0x19
178	Over Scan	Write	Value 3	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x11 0x33 0x03 0x93	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x03 0x1A
179	Over Scan	Write	Value 4	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x11 0x33 0x04 0x94	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x04 0x1B
180	Over Scan	Write	Value 5	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x11 0x33 0x05 0x95	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x05 0x1C
181	Over Scan	Read	Get Value	0x07 0x14 0x00 0x05 0x00 0x34 0x00 0x00 0x11 0x33 0x91	0x05 0x14 0x00 0x03 0x00 0x00 0x00 0x00 0x17	
182	Remote Key	Write	Menu	0x02 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x02 0x04 0x0F 0x61	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	
183	Remote Key	Write	Exit	0x02 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x02 0x04 0x13 0x65	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	
184	Remote Key	Write	Top	0x02 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x02 0x04 0x0B 0x5D	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	
185	Remote Key	Write	Bottom	0x02 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x02 0x04 0x0C 0x5E	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	
186	Remote Key	Write	Left	0x02 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x02 0x04 0x0D 0x5F	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	
187	Remote Key	Write	Right	0x02 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x02 0x04 0x0E 0x60	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	
188	Remote Key	Write	Source	0x02 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x02 0x04 0x04 0x56	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	
189	Remote Key	Write	Enter	0x02 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x02 0x04 0x15 0x67	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	
190	Remote Key	Write	Auto	0x02 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x02 0x04 0x08 0x5A	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	
191	Remote Key	Write	My Button	0x02 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x02 0x04 0x11 0x63	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	
192	AMX	Write	AMX response	AMX	AMXB<-SDKClass=VideoProjector><-Make=ViewSonic><-Model=PX800HD>	
193	Operating emperature	Read	Get Value	0x07 0x14 0x00 0x05 0x00 0x34 0x00 0x00 0x15 0x03 0x65	0x05 0x14 0x00 0x0A 0x00 0x00 0x00 0x29 0x01 0x00 0x00 0x00 0x00 0x48	See note 1
194	Lamp mode cycle	Write	Lamp mode cycle	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x13 0x36 0x00 0x95	0x03 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14	

**Note:**

1. Operating temperature value format:

Response : 0x05 0x14 0x00 0x0A 0x00 0x00 0x00 0x29 0x01 0x00 0x00 0x00 0x00 0x00 0x48(checksum)

Value : Byte7~Byte10

0xaa 0xbb 0xcc 0xdd -> HEX2DEC(ddccbbaa)/10 -> real temperature degree

Ex. "0x29 0x01 0x00 0x00" -> 0x00000129 =297 -> 29.7° C .

2. Error response status : (Only for service debug) :  
 Response : 0x05 0x14 0x00 0x16 0x00 0x00 0x00 ErrorStatus(20 Items) checksum
  - 1 · Item 0 ~17: 1 byte.
  - 2 · Item 18 : First burn In error minutes , 4 Bytes.
  - 3 · Item 19: Lamp Status , 1 Byte.
  - 4 · Item 20: Lamp error status , 2 Bytes.
 Total : 32 Bytes .
  
3. When the projector response the code “0x00 0x14 0x00 0x00 0x00 0x14” at the first byte “0x00” , it indicate that function is disable (grey out).  
 For example when there are no source inputs to projector, the function “Aspect Ratio” is greyed out and can’t be controled by user via OSD menu or RC.
  
4. HDMI Range:
  - Enhanced = 0 – 255 steps
  - Normal = 16 -235 steps
  
5. This function is only applied some models due to LAN solution.  
Status explanation:  
 Power On: System is finished all HW/FW settings and ready to work.  
 Warm Up: System is at initial stage to set and check HW/FW environment. Please do not perform other commands.  
 Cool Down: System is at final stage to close HW/FW environment. Please do not perform other commands.  
 Power Off: System is turned off all HW/FW except MCU or LAN functions with LAN standby setting.
 

\*This command is only applied to particular models, please refer to User Guide.
  
6. The “Mute” function is only active when there is an input source applied.  
 The “Auto Adjust” function is only active when there is an input source of non-digital type applied, such as VGA/Computer1/D-sub.

## Servicio de atención al cliente

Para obtener asistencia técnica o para reparar el equipo, consulte la tabla siguiente o póngase en contacto con el distribuidor.

**Nota :** Tendrá que facilitar el número de serie del producto.

<b>País/Región</b>	<b>Sitio Web</b>	<b>Teléfono</b>	<b>Correo electrónico</b>
España	<a href="http://www.viewsoniceurope.com/es/">www.viewsoniceurope.com/es/</a>	<a href="http://www.viewsoniceurope.com/eu/support/call-desk/">www.viewsoniceurope.com/eu/support/call-desk/</a>	<a href="mailto:service_es@viewsoniceurope.com">service_es@viewsoniceurope.com</a>
Latinoamérica (México)	<a href="http://www.viewsonic.com/la/">www.viewsonic.com/la/</a>	<a href="http://www.viewsonic.com/la/soporte/servicio-tecnico">http://www.viewsonic.com/la/soporte/servicio-tecnico</a>	<a href="mailto:soporte@viewsonic.com">soporte@viewsonic.com</a>
Nexus Hightech Solutions, Cincinnati #40 Desp. 1 Col. De los Deportes Mexico D.F. Tel: 55) 6547-6454 55)6547-6484 Other places please refer to <a href="http://www.viewsonic.com/la/soporte/servicio-tecnico#mexico">http://www.viewsonic.com/la/soporte/servicio-tecnico#mexico</a>			

# Garantía Limitada

## Proyector de ViewSonic®

### Cobertura de la garantía:

ViewSonic garantiza que sus productos no tendrán defectos de materiales ni de fabricación durante el período de garantía. Si algún producto presenta alguno de estos defectos durante el período de garantía, ViewSonic decidirá si repara o sustituye el producto por otro similar. Los productos o las piezas sustituidos pueden incluir componentes o piezas reparadas o recicladas.

### Garantía general limitada de tres (3) años

Sujeto a la garantía más limitada de un (1) año expuesta a continuación; Norteamérica y Sudamérica: Garantía de tres (3) años para todas las piezas excepto la lámpara, tres (3) años para la mano de obra y un (1) año para la lámpara original a partir de la fecha de la primera compra del consumidor. Otras regiones o países: póngase en contacto con su distribuidor local o con la oficina de ViewSonic local para obtener información sobre la garantía.

### Garantía de uso severo limitada de un (1):

En condiciones de uso severo, donde la utilización del proyector incluye más de catorce (14) horas de media al día, Norteamérica y Sudamérica: Garantía de un (1) año para todas las piezas excepto la lámpara, un (1) año para la mano de obra y noventa (90) días para la lámpara original a partir de la fecha de la primera compra del consumidor; Europa: Garantía de un (1) año para todas las piezas excepto la lámpara, un (1) año para la mano de obra y noventa (90) días para la lámpara original a partir de la fecha de la primera compra del consumidor. Otras regiones o países: póngase en contacto con su distribuidor local o con la oficina de ViewSonic local para obtener información sobre la garantía. La garantía de la lámpara está sujeta a términos, condiciones, verificación y aprobación. Se aplica únicamente a la lámpara instalada del fabricante. Todas las lámparas secundarias compradas por separado tienen una garantía de 90 días.

### A quién protege la garantía:

Esta garantía sólo es válida para el primer comprador.

### Qué no cubre la garantía:

1. Productos en los que el número de serie esté desgastado, modificado o borrado.
2. Daños, deterioros, averías o malos funcionamientos que sean consecuencia de:
  - a. Accidente, abuso, uso inadecuado, negligencia, incendio, agua, rayos u otras causas naturales, mantenimiento inadecuado, modificación no autorizada del producto o no seguir las instrucciones suministradas con éste.
  - b. Funcionamiento sin cumplir las especificaciones del producto.
  - c. Cualquier uso del producto que no sea para el que se ha diseñado o en condiciones normales.
  - d. Reparaciones o intentos de reparación por alguien no autorizado por ViewSonic.
  - e. Transporte del producto.
  - f. Desinstalación o instalación del producto.
  - g. Causas externas al producto, como fluctuaciones o fallos de la corriente eléctrica.
  - h. Uso de componentes que no cumplan las especificaciones de ViewSonic.
  - i. Deterioros normales del uso.
  - j. Cualquier otra causa no relacionada con un defecto del producto.
3. Cargos de configuración, instalación y desinstalación.

**Cómo obtener asistencia:**

1. Para obtener información sobre cómo recibir asistencia cubierta en la garantía, póngase en contacto con el Servicio de atención al cliente de ViewSonic. Tendrá que proporcionar el número de serie del producto.
2. Para recibir asistencia bajo garantía, tendrá que proporcionar (a) el recibo con la fecha de compra original, (b) su nombre, (c) dirección, (d) descripción del problema y (e) el número de serie del producto.
3. Lleve o envíe (con todos los gastos pagados) el producto en su embalaje original a un centro de asistencia de ViewSonic o a ViewSonic.
4. Para obtener el nombre del centro de asistencia de ViewSonic más cercano, póngase en contacto con ViewSonic.

**Límite de las garantías implícitas:**

No existe ninguna garantía, expresa o implícita, aparte de la descrita en este documento, incluida la garantía implícita de comerciabilidad o adecuación a un fin concreto.

**Exclusión de daños:**

La responsabilidad de viewsonic se limita al coste de la reparación o sustitución del producto. Viewsonic no se hace responsable de:

1. Daños en otras pertenencias causados por defectos del producto, inconvenientes, pérdida de uso del producto, de tiempo, de beneficios, de oportunidades comerciales, de fondo de comercio, interferencia en relaciones comerciales u otras pérdidas comerciales, incluso si existe el conocimiento de la posibilidad de dichos daños.
2. Cualquier daño, ya sea fortuito, resultante o de cualquier tipo.
3. Cualquier reclamación al usuario por terceros.

**Efecto de las leyes locales:**

Esta garantía le concede derechos legales específicos y es posible que posea otros derechos que varían según las autoridades locales. Algunos gobiernos locales no permiten las limitaciones en las garantías implícitas y/o no permiten la exclusión de daños accidentales o consecuentes, por lo tanto, no podrían aplicarse a su caso las limitaciones y exclusiones detalladas anteriormente.

**Ventas fuera de EE.UU. y de Canadá:**

Para obtener información y asistencia sobre los productos de ViewSonic que se venden fuera de EE.UU. y de Canadá, póngase en contacto con ViewSonic o con el distribuidor local de ViewSonic.

El período de garantía para este producto en la China continental (excluido Hong Kong, Macao y Taiwán) está sujeto a los términos y condiciones de la Tarjeta de garantía de mantenimiento.

Para usuarios de Europa y Rusia, los detalles completos de la garantía del producto están disponibles en [www.viewsoniceurope.com](http://www.viewsoniceurope.com) dentro de la sección Garantía, debajo del título Soporte.

# Garantía Limitada en México

## Proyector de ViewSonic®

### Cobertura de la garantía:

ViewSonic garantiza que sus productos se encuentran libres de defectos en el material o mano de obra, durante su utilización normal y período de garantía. En caso de que se compruebe que un producto posee algún defecto en el material o mano de obra durante el período de garantía, ViewSonic, a su sola discreción, reparará o reemplazará el producto por un producto similar. El producto o las piezas de reemplazo pueden incluir piezas, componentes y accesorios refabricados o reacondicionados.

### Duración de la garantía:

3 años para todas las piezas excepto la lámpara, 3 años para la mano de obra, 1 año para la lámpara original a partir de la fecha de compra del primer cliente.

La garantía de la lámpara está sujeta a términos, condiciones, verificación y aprobación. Se aplica únicamente a la lámpara instalada del fabricante.

Todas las lámparas secundarias compradas por separado tienen una garantía de 90 días.

### Personas cubiertas por la garantía:

Esta garantía es válida sólo para el primer comprador.

### Situaciones no cubiertas por la garantía:

1. Cualquier producto en el cual el número de serie haya sido dañado, modificado o extraído.
2. Daño, deterioro o funcionamiento defectuoso causado por:
  - a. Accidente, uso inadecuado, negligencia, incendio, inundación, relámpago u otros actos de la naturaleza, modificación no autorizada del producto, intento de reparación no autorizada o incumplimiento de las instrucciones suministradas con el producto.
  - b. Cualquier daño al producto causado por el envío.
  - c. Causas externas al producto, como fluctuaciones o fallas del suministro eléctrico.
  - d. Utilización de insumos o piezas que no cumplan con las especificaciones de ViewSonic.
  - e. Desgaste por uso normal.
  - f. Cualquier otra causa que no se encuentre relacionada con un defecto del producto.
3. Cualquier producto que posea una condición conocida como "imágenes quemadas" que ocurre cuando una imagen estática es desplegada en el producto durante un período de tiempo extenso.
4. Gastos por traslado, instalación, aseguramiento y servicio de configuración.

### Solicitud de asistencia técnica:

Para obtener más información acerca de cómo obtener la asistencia técnica durante el período de garantía, póngase en contacto con el Servicio de Atención al Cliente de ViewSonic (Por favor, consulte la página adjunta que posee información sobre el Servicio de Atención al Cliente). Deberá proporcionar el número de serie del producto. Por lo tanto, anote la información del producto y de la compra en el espacio proporcionado abajo para uso futuro. Por favor, conserve el recibo de comprobante de compra para respaldar su solicitud de garantía.

Para sus registros

Nombre del producto: \_\_\_\_\_ Nombre del modelo: \_\_\_\_\_

Número del documento: \_\_\_\_\_ Número de serie: \_\_\_\_\_

Fecha de compra: \_\_\_\_\_ ¿Compra con garantía extendida? \_\_\_\_\_ (S/N)

Si la respuesta anterior fue positiva, ¿cuál es la fecha de vencimiento de la garantía? \_\_\_\_\_

1. Para obtener el servicio de garantía, deberá proporcionar (a) el recibo original fechado, (b) su nombre, (c) su dirección, (d) la descripción del problema y (e) el número de serie del producto.
2. Lleve o envíe el producto en el embalaje original a un centro autorizado de servicio de ViewSonic.
3. Los costos de transporte de ida y vuelta de los productos en garantía serán abonados por ViewSonic.

### Limitación de garantías implícitas:

No existen garantías, explícitas o implícitas, que se extiendan más allá de la descripción que aparece en este documento, incluyendo las garantías implícitas de comerciabilidad y adecuación para un uso en particular.

### Exclusión de daños:

La responsabilidad de ViewSonic se encuentra limitada al costo de reparación o reemplazo del producto. ViewSonic no será responsable de:

1. Daños a otros efectos causados por cualquier defecto del producto, daños que causen inconvenientes, imposibilidad de utilizar el producto, pérdida de tiempo, pérdida de ganancias, pérdida de oportunidad comercial, pérdida de fondo de comercio, interferencia con relaciones comerciales u otra pérdida comercial, incluso si se advirtió acerca de la posibilidad de dichos daños.
2. Cualquier otro daño, ya sea accidental, consecuente o de cualquier otra forma.
3. Cualquier reclamo contra el cliente realizado por cualquier otra parte.
4. Reparaciones o intentos de reparaciones realizados por personas no autorizadas por ViewSonic.

<b>Información de contacto de los Servicios de Ventas y Centros Autorizados de Servicio dentro de México:</b>	
<b>Nombre y dirección del fabricante e importadores:</b> México, Av. de la Palma #8 Piso 2 Despacho 203, Corporativo Interpalmas, Col. San Fernando Huixquilucan, Estado de México Tel.: (55) 3605-1099 <a href="http://www.viewsonic.com/la/soporte/index.htm">http://www.viewsonic.com/la/soporte/index.htm</a>	
<b>NÚMERO GRATIS DE ASISTENCIA TÉCNICA PARA TODO MÉXICO: 001.866.823.2004</b>	
<b>Hermosillo:</b> Distribuciones y Servicios Computacionales SA de CV. Calle Juarez 284 local 2 Col. Bugambilias C.P: 83140 Tel: 01-66-22-14-9005 E-Mail: <a href="mailto:disc2@hmo.megared.net.mx">disc2@hmo.megared.net.mx</a>	<b>Villahermosa:</b> Compumantenimientos Garantizados, S.A. de C.V. AV. GREGORIO MENDEZ #1504 COL, FLORIDA C.P. 86040 Tel: 01 (993) 3 52 00 47 / 3522074 / 3 52 20 09 E-Mail: <a href="mailto:compumantenimientos@prodigy.net.mx">compumantenimientos@prodigy.net.mx</a>
<b>Puebla, Pue. (Matriz):</b> RENTA Y DATOS, S.A. DE C.V. Domicilio: 29 SUR 721 COL. LA PAZ 72160 PUEBLA, PUE. Tel: 01(52).222.891.55.77 CON 10 LINEAS E-Mail: <a href="mailto:datos@puebla.megared.net.mx">datos@puebla.megared.net.mx</a>	<b>Veracruz, Ver.:</b> CONEXION Y DESARROLLO, S.A DE C.V. Av. Americas # 419 ENTRE PINZÓN Y ALVARADO Fracc. Reforma C.P. 91919 Tel: 01-22-91-00-31-67 E-Mail: <a href="mailto:gacosta@qplus.com.mx">gacosta@qplus.com.mx</a>
<b>Chihuahua</b> Soluciones Globales en Computación C. Magisterio # 3321 Col. Magisterial Chihuahua, Chih. Tel: 4136954 E-Mail: <a href="mailto:Cefeo@soluglobales.com">Cefeo@soluglobales.com</a>	<b>Cuernavaca</b> Compusupport de Cuernavaca SA de CV Francisco Leyva # 178 Col. Miguel Hidalgo C.P. 62040, Cuernavaca Morelos Tel: 01 777 3180579 / 01 777 3124014 E-Mail: <a href="mailto:aquevedo@compusupportcva.com">aquevedo@compusupportcva.com</a>
<b>Distrito Federal:</b> QPLUS, S.A. de C.V. Av. Coyoacán 931 Col. Del Valle 03100, México, D.F. Tel: 01(52)55-50-00-27-35 E-Mail : <a href="mailto:gacosta@qplus.com.mx">gacosta@qplus.com.mx</a>	<b>Guadalajara, Jal.:</b> SERVICRECE, S.A. de C.V. Av. Niños Héroes # 2281 Col. Arcos Sur, Sector Juárez 44170, Guadalajara, Jalisco Tel: 01(52)33-36-15-15-43 E-Mail: <a href="mailto:mmiranda@servicrece.com">mmiranda@servicrece.com</a>
<b>Guerrero Acapulco</b> GS Computación (Grupo Sesicomp) Progreso #6-A, Colo Centro 39300 Acapulco, Guerrero Tel: 744-48-32627	<b>Monterrey:</b> Global Product Services Mar Caribe # 1987, Esquina con Golfo Pérsico Fracc. Bernardo Reyes, CP 64280 Monterrey N.L. México Tel: 8129-5103 E-Mail: <a href="mailto:aydeem@gps1.com.mx">aydeem@gps1.com.mx</a>
<b>MERIDA:</b> ELECTROSER Av Reforma No. 403Gx39 y 41 Mérida, Yucatán, México CP97000 Tel: (52) 999-925-1916 E-Mail: <a href="mailto:rrb@sureste.com">rrb@sureste.com</a>	<b>Oaxaca, Oax.:</b> CENTRO DE DISTRIBUCION Y SERVICIO, S.A. de C.V. Murguía # 708 P.A., Col. Centro, 68000, Oaxaca Tel: 01(52)95-15-15-22-22 Fax: 01(52)95-15-13-67-00 E-Mail: <a href="mailto:gpotai2001@hotmail.com">gpotai2001@hotmail.com</a>
<b>Tijuana:</b> STD Av Ferrocarril Sonora #3780 L-C Col 20 de Noviembre Tijuana, Mexico	<b>PARA ASISTENCIA TÉCNICA EN LOS ESTADOS UNIDOS:</b> ViewSonic Corporation 14035 Pipeline Ave. Chino, CA 91710, USA Tel: 800-688-6688 (Inglés); 866-323-8056 (Español); Correo electrónico: <a href="http://www.viewsonic.com">http://www.viewsonic.com</a>

Projector Mexico Warranty Term Template In UG  
VSC\_TEMP\_2006



**ViewSonic®**